中東硏究 2014 년 제 33 권 1 호, 165-188

دراسة في طرق تعليم اللغة العربية بالألعاب*
- تركيزا على المرحلة الابتدائية -

يون أون كيونغ**

الفهرس

1. المقدمة
2. مناهج التعليم المرتكزة على المذهب الاتصالي
3. مفهوم الألعاب التعليمية وأشكال تنظيمها
4. الخاتمة

* This Work was supported by Hankuk University of Foreign Studies Research Fund of 2013.
** Assistant Professor, Dept. of Arabic language, Hankuk Univ. of Foreign Studies
(أستاذة مساعدة بقسم اللغة العربية، كلية اللغات الشرقية، جامعة هانكوك للدراسات الأجنبية)

<Abstract>

A Study on Teaching Methods of Arabic Language using the Games
- Focused on the Elementary Level

Yun, Eun Kyeong
(Hankuk University of Foreign Studies)

There are several key factors for the study of foreign languages. But one of the most important and essential elements is "interest in learning". In fact, interest in learning plays an important role in raising effects on academic achievement as well as leads learners more active and better problem-solving skills. It is important to raise the motivation and interest in studies by encouraging them to participate in the study effectively. In addition, we need to develop a detailed plan for the curriculum to improve the skill of speech and understanding, which aims to push students to use the language live, especially they feel the difficulty of Arabic language, which is different greatly from other foreign languages. It may cause to a loss of interest in the learning. So, this research aims to study more effective teaching methods of Arabic Language using the games focused on the elementary level. Among these activities is the application of the games during the lesson, which helps learners to feel more easily about the lesson and create the right atmosphere that makes students enjoy the lesson and tend to speak. This study will review changes in teaching methods for foregin languages and the features of communicative approach especially, and then the concept of educational games and their forms for

adapting them on Arabic language classes for the elementary level.

Key Words : Teaching Method, Educational Games, Arabic Language, Communicative Approach

1. المقدمة

إنّ عالمنا اليوم أصبح يتغيّر يومًا بعد يوم ليكون منطقة ثقافية واحدة اعتمادا على مفهوم القرية الأرضية، حيث يزداد حجم التبادلات الثنائية بين دول العالم في شتى المجالات بما فيها السياسة والاقتصاد والمجتمع والثقافة من جراء التطورات المستمرة في العلوم والاتصالات وتكنولوجيا المعلومات. وفي نفس السياق تزداد أيضا أهمية تعلُّم اللغات لتفهّم التغيّرات الثقافية والحضارية لدول العالم والاستجابة لها. وخاصة أنَّ عدد الطلاب الكوريين الذين يُقبلون على تعلم اللغة العربية قد تزايد تزايدا ملحوظا في الآونة الأخيرة. وتمشّيا مع هذا، يتحوّل منهج التعليم للغات الأجنبية من المنهج المرتكز على القواعد وتطوير قدرات القراءة إلى المناهج المتركزة على المذهب الاتصالي من أجل تحسين قدرات الكلام والتفاهم .

فهناك العديد من العوامل الرئيسية لدراسة اللغات الأجنبية، ولكن من أهم العوامل "الاهتمام بالدراسة". حيث قد يشعر الدارس بالملل من منهج التعليم الروتيني البسيط المعتمد على الحفظ، كما يشعر أيضا بالخوف من صعوبة اللغة العربية والتي تختلف عن اللغات الأجنبية الأخرى اختلافا كبيرا من حيث الحروف الأبجدية والقواعد، مما قد يؤدي إلى فقدان الاهتمام بالدراسة.

في الحقيقة إنّ الاهتمام يعد ضروريا لأي دراسة بشكل عام، لكنَّ دراسة اللغات الأجنبية بشكل خاص تتطلب اهتمام الدارس بصورة أكثر لأنها تحتاج إلى تكرار الدروس والمذاكرة بالصبر الطويل. وقد تبيَّن لنا من العديد من الأبحاث أن الدراسة مع الاهتمام الكبير لا تؤثر على نتيجة الدرس تأثيرا كبيرا فقط، بل وأيضا تلعب دورا مهما في تحفيز

الدارسين على الدراسة بشكل نشيط وفعال، وفي تعزيز قدراتهم على إيجاد حلول للمشاكل. معنى ذلك أن سلوك الدارسين واهتمامهم بالدراسة يؤثر على نتيجة الدراسة أيضا، ولهذا السبب يعد الاهتمام والإثارة بالدراسة أمرا ضروريا من أجل الدرس بصورة أكثر فعالية.

وفي هذا الصدد، من المهم إثارة الدافع والاهتمام بالدرس للطلاب من خلال تشجيعهم على المشاركة في الدراسة بشكل فعَّال. بالإضافة إلى ذلك يتوجب وضع خطة مفصلة للمناهج التعليمية المعتمدة على تحسين مهارة الكلام والتفاهم التي تهدف إلى دفع الطلاب إلى استخدام اللغة الحيّة.

يهدف هذا البحث إلى تعزيز أنشطة الطلاب في الصف متجاوزا بذلك أساليب الدرس القائمة على المعلّمين حتى يتم تحسين قدرة التفاهم للطلاب والتي تعد من أهم العوامل لدراسة اللغات الأجنبية. ومن بين هذه الأنشطة تطبيق الألعاب أثناء الدرس، الأمر الذي يساعد في تخفيف الشعور بالتوتر أثناء الدرس، وخلق الجو المناسب الذي يجعل الطلاب يستمتعون بالدرس ويميلون إلى الكلام. ويصل هذا إلى حد إثارة اهتمام الدارسين، وزيادة رغبتهم في الدرس، ومشاركتهم في الأنشطة الدراسية بشكل أكثر فعالية ونشاطا. وهذا يعد أفضل وسيلة لتعزيز قدرات التفاهم للطلاب. ومن هنا يحاول هذا البحث اقتراح طرق تعليمية للغة العربية باستخدام الألعاب من أجل دفع الطلاب إلى المشاركة في الدراسة بالاهتمام والمتعة وبشكل أكثر نشاطا خاصة في المرحلة الابتدائية. يتكون هذا البحث من أربع فصول، الفصل الأول هو المقدمة وفي الفصل الثاني سيتم مراجعة التطورات التي طرأتْ على مجال المناهج التعليمية للغات الأجنبية وخصائص المذهب الاتصالي بينما يتم في الفصل الثالث مراجعة ومناقشة مفهوم الألعاب التعليمية وأشكالها وأنواعها حتى يتم تطبيقها على تعليم اللغة العربية للطلاب المبتدئين إلى جانب أدوار المعلم في مراحل الإعداد والتصميم.

2. مناهج التعليم المرتكزة على المذهب الاتصالي

التعليم لا يعني مجرد توصيل معلومات أو معارف من معلّم إلى متعلّم، إنه عملية أكبر من ذلك، إذ تستهدف في المقام الأول الكشف عما لدى الطلاب من استعدادات وقدرات ومساعدتهم على استغلالها في أقصى طاقاتها حتى يعلِّموا أنفسهم بأنفسهم.

ويعد تعليم اللغات الأجنبية وتعلّمها أحد أهم حقول علم اللغة التطبيقي، وقد شهد في العقدين الأخيرين تطورا هائلا في جميع مجالاته. ورغم أهمية هذا العلم في هذا العصر وهو عصر التكنولوجيا والمعلومات والعولمة،لم يلق ما يستحق من الاهتمام في مجال تعليم اللغة العربية داخلا البلاد. وبالمقابل فهناك كثير من البحوث والكتب التي تتعلق بتعليم اللغات الأجنبية وخاصة اللغة الانجليزية. وعندما نُلقي النظرة إلى تاريخ تدريس اللغة خلال القرن العشرين، نجد أنَّ أكثر دوافع التغيير في مذاهب تدريس اللغة جاءت من التغييرات في طرق التدريس. كما أن البحث عن أفضل الطرق قد انشغل به كثير من المدرّسين وعلماء اللغة التطبيقيين منذ أوائل القرن العشرين، وقد ظهرت كثير من الطرق والمناهج التعليمية في إطار الجهود الرامية للبحث عن الطريقة الأفضل كما يلي (بيه دو بون 2006 ص 131- 138، ناصر بن عبد الله 2012 ص 13-14).

(1) طريقة القواعد Grammar Translation Method (من القرن ال18 حتى ال20) والترجمة

(2) الطريقة المباشرة Direct Method (من أواخر القرن ال19 حتى أوائل ال20)

(3) الطريقة Structural Method (من أوائل القرن ال20 حتى منتصف ال20) البنائية

(4) طريقة القراءة Reading Method(من أوائل القرن ال20 حتى منتصف ال20)

(5) الطريقة السمعية الشفهية Audiolingual Method(منتصف القرن ال20)

(6) الطريقة الموقفية Situational Method(منتصف القرن ال20)

(7) المذهب Communicative Approach(من منتصف القرن ال20 حتى اليوم)
الاتصالي

من بين هذه الطرق والمذاهب، المذهب الاتصالي الذي بدأ تطبيقه على مجال تعليم اللغات الأجنبية اعتبارا من أعوام الستينات من القرن الماضي، ولا يزال يجد رواجا كبيرا، حيث يركّز على تحسين قدرات التفاهم والاتصال الشفوي للطلاب، أي تحسين القدرات على تبادل المعلومات مع الآخرين باستخدام اللغة. ولا يحتوى هذا المفهوم على قدرات اللغة الآلية فقط بل وأيضا يشمل مفهوم الجدوى والملاءمة، والتطبيق العملي لاستخدام اللغة أيضا. معنى ذلك أن هذا المفهوم يحتوي على سلوك اللغة المناسبة طبقا للحالات المتنوعة مثل الزمن والمكان والمحاور والموضع. ومن هنا تزداد أهمية التعليم لتعزيز فهم الثقافات للطلاب وقدراتهم على استخدام اللغة المناسبة حسب الظروف والأحوال. ولذلك يهدف المنهج التعليمي المعتمد على المذهب الاتصالي إلى تعزيز قدرات الطلاب على التفاهم والكلام مع الآخرين.

أما بالنسبة لخصائص الطرق التعليمية المعتمدة على المذهب الاتصالي فهي كما يلي:
(Hymes1972, Bachman, Brown 2001)

(1) تقوم على قدرات الكلام والتفاهم على أساس المهارة اللغوية حسب الظروف والأحوال
(2) الجملة أهم من التعبيرات والكلمات.
(3) تضع الأولوية في الحصول على القدرة اللغوية بصورة أكثر من اكتساب المعرفة.
(4) ليس من الضروري حفظ الحوار لأن المنهج التعليمي المعتمد على المذهب الاتصالي يركز على قدرة الكلام والتفاهم بصورة أكثر فعالية.
(5) يكتفي النطق السليم الممكن للفهم بصورة أكثر من النطق الصحيح.
(6) يجب على المدرّس أن يساعد الدارسين بجميع الوسائل الممكنة منها على سبيل المثال شرح القواعد والترجمة وكذلك استخدام الغة الأم.
(7) منذ البداية يوصى المدرّس للطلاب بأداء التدريبات لتحسين قدرة التفاهم والكلام .

(8) يوصى المدرّس للطلاب بممارسة القراءة والكتابة معا منذ البداية.
(9) من المعتقد أن اكتساب المهارة اللغوية يتم من خلال التجارب والأخطاء الشخصية للدارسين فلا يخافون من الأخطاء في استخدام اللغة.

أما المذهب الاتصالي فقد بدأ يجد رواجا كبيرا في مجال تعليم اللغات الاجنبية في أعوام الستينات من القرن الماضي، ومن بين الطرق التعليمية القائمة على المذهب الاتصالي التدريب على المهام، وأداء الألعاب التعليمية، ولعبة تمثيل الأدوار، ولعبة المحاكاة، وغيرها من التدريبات. وخاصة أنّ الألعاب التعليمية تُعدُّ من أنسب الطرق لتعليم اللغة العربية للطلاب الكوريين المبتدئين لأنّها تسهم في إضفاء جو الإثارة والاهتمام بالدراسة حيث تشجّعهم على المشاركة في الدرس بطريقة أكثر فعالية ونشاطا.

3. مفهوم الألعاب التعليمية وأشكال تنظيمها

3.1 مفهوم الألعاب التعليمية

إذا تحدثنا عن مفهوم اللعبة فيمكننا القول إنّ أي نوع من الألعاب له مزايا. حيث يتم أداء كل الألعاب تلقائيًا بقصد المشاركين بها. فإذا تم أداء الألعاب بناء على الأمر وبصورة إجبارية فهي لا تعد لعبة. كما أنّ اللعبة تتميز بأنها تجعل المشاركين يخرجون عن الحياة الروتينية. فخلال الألعاب يمكنهم نسيان الأحوال الواقعية بشكل مؤقت ويتمكنون من تحويل أنفسهم كما يتخيلونه. وأخيرًا، تُعد أنشطة الألعاب بذاتها أهم من نتيجة النشاط. ولذلك يمكن للمشاركين الشعور بالمتعة والإثارة خلال اللعبة بدون أي عبء مقارنة مع الأعمال الأخرى.

بما أنّ اللعبة يتم تنفيذها من خلال فرض النظام والمعايير المحددة وتُحكم بالفوز أو

بالفشل، تتميز بأنها تحتوي على عوامل تنافسية. فينبغي أن يشارك فيها شخصان أو أكثر، ويتم بينهم التنافس على الفوز. وبالإضافة إلى هذا، تتميز اللعبة بأنها تضم عوامل تحديات نفسية مما يجعل المشاركين يتحدون بقوة ردود الفعل وقوة الذاكرة خلال أدائها. ويُعرّف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الطلاب لتنمية مهاراتهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية. وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للطلاب وتوسيع آفاقهم المعرفية (على بن تقي القبطان، 2008 ، ص 10).

أما الألعاب التعليمية فهي الأنشطة التي يؤديها الطالب ويبذل فيها جهوداً، وذلك من خلال قوانين معينة تكون موضحة سلفاً، ومرتبطة بموضوع الدرس. وإذا ألقينا نظرة إلى المفاهيم الأساسية في الألعاب التعليمية والمحاكاة التعليمية فيمكننا القول إن اللعبة نشاط يتم من خلاله تتبع المشاركين لقواعد موضوعة وموصوفة مسبقا، وتختلف عن الواقع في الجهود المبذولة للوصول إلى الهدف المرسوم، فالفرق بين اللعب والواقع هو الذي يجعل اللعب أكثر متعة. ويمكن القول بأن أيّ شكل من أشكال الأنشطة السابقة يكون مصمّما لأن يكون تعليما لمساعدة شخص ما في تعلم مهارات أو قيم خارج نطاق اللعب أي في الواقع، ويمكن أن يكون تعليميا بهدف التسلية، وقد يجمع بين الاثنين معا.

إذا ألقينا نظرة شاملة إلى خصائص اللعبة فيمكننا أن نكتشف بعض المزايا الأولى، حيث يمكن للمشاركين فيها الشعور بالمتعة والإثارة من خلال أدائها، ويمكن للمعلم أن يُدرّس وللطلاب أن يتعلّموا بمتعة أكثر مما يؤدي إلى استيعاب الدرس بصورة أكثر فاعلية . كما أن كل مراحل اللعبة هي مراحل للتواصل بين المعلم والطلاب؛ وذلك لأن استخدام اللغة يُعد بذاته حركة التفاهم والتواصل. أما أنواع اللعبة فهي عديدة ومختلفة بشكل كبير طبقا لأراء العلماء.

هذا وتكون اللعبة محددة بالقواعد والنظام، وتُحْكم بالفوز أو بالفشل. وحتى تصبح اللعبة من وسائل التعليم يجب ألا يكون هدفها الرئيسي فوزا، بل من المهم أن يشارك فيها جميع الطلاب بنشاط حسب أغراض المسابقة.

وطبقا لنظرية العالم بيآزيت فإن سلوك الطلاب الذي تعلموه وتعودوه من خلال الدراسة

يظهر متكررا. ويُعتبر هذا السلوك المتكرر هو الألعاب. حيث كان قد أكد على أهمية اللعبة التعليمية قائلا أنه: يتم التَعوُّد على السلوك (وكذلك الكلام) قبل مرحلة الذكاء الحسي الحركي، وعند ذلك يتم الحصول على "المتعة الوظيفية" أو "متعة السبب"، وتكرار هذا السلوك يزيد من الاهتمام بالتعلم أي أن اللعبة التعليمية تعطي دافعا جيدا للطلاب على تعلم اللغات الأجنبية. لا تساعد اللعبة على مشاركة الطلاب بنشاط في الدرس فقط، بل وأيضا ترفع قوة التركيز على سير الدرس، وتُحفز الدافع والاهتمام بالدرس، وتُقوي التمسك به، وتعزز جو الدرس. بالإضافة إلى ذلك فاللعبة تساعد الطلاب ذوي الرغبات المتدنية بالدراسة. عمومًا الطلاب ذوو الرغبات المتدنية بالدراسة لديهم قوة تركيز غير كافية، وليس لديهم علاقات تواصل عميق مع المعلم. إن اللعبة تساعد هؤلاء الطلاب على المشاركة في الدرس بدون خوف، وتعطيهم الشعور بالإنجاز من خلال اللعبة. كما أنه من خلال مشاركتهم في الدرس مع الطلاب المتفوقين يمكنهم تبادل المساعدات لبعضهم البعض حتى زيادة الاستيعاب الدراسي، بالإضافة إلى تشكيل علاقات صداقة بينهم بشكل طبيعي. هذا ويمكننا القول إن اللعبة لديها تأثيرات تعليمية فعالة متنوعة على الطلاب. ولكن يجب الانتباه من ممارستها بهدف مجرد التسلية البسيطة أو الراحة فقط، إنما يجب أن تستخدم أنشطة الألعاب لتحقيق أهداف الدروس.

3.2 أنواع الألعاب التعليمية وأشكال تنظيمها

في الحقيقة إن لكل لعبةٍ صفات مختلفة، ولذلك لا يمكن تصنيف اللعبة بمعيار واحد. وبعبارة أخرى إن لكل لعبة خصائصها المتميزة من حيث وظيفة اللغة وأشكال التنظيم والمحتويات، فأحيانا يتم تصنيف نفس اللعبة إلى أنواع أخرى وفقا لمعايير مختلفة. ويجب أن يكون الموضوع سهلا وبسيطا بقدر الإمكان لإثارة اهتمام الطلاب وألا يشكل عبئًا على الطلاب من ناحية الكمية. كما يجب أن يكون الدرس متكررا على شرط ألا يجعل الطلاب يشعرون بالملل، فيتم استخدام المواد المختلفة لإثارة الاهتمام وتعزيز فعالية الدرس. يعتمد هذا النوع من التعليم على التنظيم في الأساس، ولا بُدَّ من دراسة، وتفحُّص كل لعبة

يُستعان بها من حيث الأمان، وعلاقتها بالدرس، ومناسبتها لعقلية الطلاب، وحتى سهولة الحل، وقدرتها على إيصال المعلومة المطلوبة، وعلى المعلم أن يعرف أن هذا النوع من الاستراتيجيات ليس سهلا أو معلوما كبقية الأساليب التدريسية الأخرى، التي تكون في أغلب الأحيان محددة، مثل أسلوب المناقشة أو أسلوب حل المشكلات أو أسلوب التعلم بالاكتشاف أو غيرها، وتعتبر جميعها من الأركان المتممة والمكملة له.

هنا سنقوم بالتعريف بصفات اللعبة بالتفصيل وسنبحث في أنواع تصنيفات اللعبة واستخداماتها التي عرفها العالم Wright (1992) في الوقت الذي سنحاول فيه تطبيقها على تدريس اللغة العربية للمرحلة الابتدائية.

(1) **لعبة البحث عن بطاقات الحروف الأبجدية**

- نوع الدرس: الحروف الأبجدية للطلاب الجدد
- هدف الدرس: إدراك الحروف الأبجدية العربية بشكل تمام
- شكل النشاط: مجموعة (كل فريق يتكون من 3- 4 طلاب)
- الأشياء المطلوبة: بطاقات الحروف الأبجدية
- طريقة تنفيذ اللعبة:

① تكوين الفريق من 3 -4 طلاب

② يتم لصق بطاقات الأبجدية على السبورة باستخدام المغناطيس.

③ يتقدم كل من الفرق إلى الأمام على التوالي، ويبحث عن الحروف الأبجدية التي يقولها المعلّم

④ يفوز الفريق الذي ينجح في البحث عن أكبر عدد من الحروف الأبجدية خلال الوقت المحدد.

(2) **لعبة رسم الصور**

- هدف الدرس: إدراك ترتيب الجملة الاسمية الأساسية
- شكل النشاط: مجموعة (كل فريق يتكون من3- 4 طلاب)

- الأشياء المطلوبة: أوراق

- طريقة تنفيذ اللعبة:

أولاً، يدعو المعلّم الطلاب لقراءة الجمل الموجودة في الأمثلة، ثم يجعلهم يرسمون ما يقرأونه على الورقة، ثم يجعلهم يعرضونها للطلاب الآخرين ويشرحون رسومهم باللغة العربية .

<مثال>

هناك منزل.

الكلب تحت الشجرة.

القطة على يسار السيّارة.

(3) **الألعاب النفسية**

أما الألعاب النفسية فهي التي تسهم في توسيع فهم ما في قلب الإنسان والتفاعل الحساسي. ومن خلال هذه اللعبة يمكن الطلاب الحصول على التجارب والآراء المتنوعة. حيث يتم إجراء اللعبة بعرض جزءٍ بسيطٍ للصورة أمام الطلاب أولاً، ثم يتم طرح الأسئلة حول ما يتخيلون أو يفكرون به، أو يتم عرض الصورة الكاملة للطلاب بسرعة، ثم يتم طرح الأسئلة عن محتويات الصورة. معنى ذلك أن هذا النوع من اللعبة يتم إجراؤها باستخدام التفاعل والتواصل القلبي والحاسّي للإنسان.

(4) **ألعاب السحر**

إن هذه اللعبة تعد من ألعاب التحايل، ولكنها قد تكون وسيلة هامة لتعليم اللغة. أي بعبارة أخرى إن لعبة السحر تتمكن من زيادة قوة التركيز للدارس، وخاصة أنّها تساعد على زيادة فعالية درس الاستماع من خلال تكرار الكلمات والتعابير المستخدمة في ألعاب السحر، وذلك من خلال ألعاب السحر البسيطة باستخدام علبة الكبريت أو المسطرة أو البطاقات أو الرسالة مما يثير اهتمام الطلاب ويساعدهم في دراسة اللغة.

(5) لعبة تبادل المعلومات

أما هذه اللعبة فهي من الأنشطة لتبادل المشاعر الشخصية والخبرات والمعلومات؛ وذلك حتى يتعرّفوا ويتفهّموا بعضهم البعض، وتتميز بأنها تستخدم اللغة المستخدمة في مختلف أحوال الحياة الواقعية خارج الصف، وتشتمل على تذكُّر الأسماء، والتعرّف على الهواية، والمقابلة، والمكالمة الهاتفية، والحديث عن الآراء الشخصية وغيرها من الأنشطة. ومنها على سبيل المثال لعبة المقابلة.

*** لعبة المقابلة**

- طريقة تنفيذ اللعبة:

① يتم تكوين كل فريق من 4~ 5 طلاب.

② كتابة الجمل الأساسية الموجودة في "المثال" على ورقة الجدول، وإجراء المقابلة مع الأصدقاء، وتسجيلها باللغة العربية.

③ كل شخص يعرض مضمون المقابلة أمام أعضاء الفريق.

<مثال>

ما اسمك؟

ما الرياضة المفضلة لديك ؟

ما الطعام المفضل لديك؟

(6) لعبة البطاقات

يتم تنفيذ هذه اللعبة باستخدام البطاقات والرسائل وغيرها من الرسومات أو الأشياء المساعدة الأخرى. ويتم استخدام اللغة المطلوبة من خلال القيام بلعبة البينغو (bing-go) وذلك باستخدام بطاقات الكلمات أو الأرقام، ورمي حجر النرد حتى الوصول إلى الهدف أو البحث عن المكان المحدد على الخريطة وغير ذلك. وقد تساعد اللعبة أيضا في تحسين مهارة القراءة باللغة المطلوبة من خلال قراءة الإشارات أو التوجيهات المختلفة المكتوبة على البطاقات. ومن بين لعبة البطاقات لعبة تركيب الكلمات ولعبة الوقت والساعة كما يلي.

*** لعبة تركيب الكلمات**

- الأشياء المطلوبة: بطاقات الحروف الأبجدية
- طريقة التنفيذ:

① يتم تكوين كل فريق من 2- 4 طلاب.

② يتم توزيع 10~15 بطاقة للحروف الأبجدية العربية من الأوراق المكتوبة على كل فريق.

③ يقوم كل فريق بتركيب الكلمات التي تتكون من أكثر من حرفين باستخدام بطاقات الحروف ثم يكتبها على الورقة البيضاء، حيث يمكن استخدام نفس البطاقة عدة مرات.

④ تنتهي اللعبة في الوقت المحدد بإعلان المعلّم عن انتهاء اللعبة.

⑤ يفوز الفريق الذي يتمكن من تركيب عدد أكبر من الكلمات بالبطاقات.

*** لعبة الوقت والساعة**

- هدف الدرس: يعبر الطالب عن الوقت والساعة باللغة العربية وهو ينظر إلى الساعة
- شكل النشاط: مجموعة (كل فريق يتكون من 4 طلاب)
- الأشياء المطلوبة: بطاقات الصور
- طريقة التنفيذ:

① يتكون كل فريق من 4 طلاب.

② يتم توزيع بطاقات صور الساعات لكل فريق.

③ يتم تحضير بطاقات صور الساعات في مكان عريض ثم يقول المعلّم ساعة معينة كالمثال.

<مثال>

الساعة السادسة تمامًا.

الساعة الثامنة والنصف الآن.

بعد سماع كلام المعلّم، يأخذ الطلاب بسرعة بطاقة صورة الساعة التي استمعوا إليها من المعلّم، ويتم ممارسة اللعبة حتى تنتهي بطاقات الصور. يُحصي الطلاب بطاقات الصور التي جمعوها، ويفوز الطالب الذي أخذ أكبر عدد من بطاقات الصور من بين أعضاء الفريق.

(7) **لعبة الصوت**

بعد الاستماع إلى صوت من خلال شخصٍ ما أو شيء أو الآلة المسجلة، يجب على من يشارك في اللعبة فهم حركات الشخص أو حالة الشيء، ثم التعبير عما فهموه باللغة العربية. ومن خلال هذه اللعبة يمكن للمشاركين عرض ما فهموه وأرائهم وأفكارهم الشخصية.

(8) **لعبة الحكاية**

لا يتم إجراء هذه اللعبة بحوارٍ قصير، بل إنها تُجرَى بحوار طويل يتناول نفس الموضوع إلى حدّ ما. وهناك لعبة تأليف القصة برسم الصور وإكمال جمل القصة التالية بعد الاستماع إلى القصة الأولى، ولعبة ترتيب صور القصة المنقطعة، وتغيير ترتيب القصة.

(9) **لعبة الكلمات**

تُركز هذه اللعبة على دراسة الكلمات بصورةٍ أكثر من التركيز على الجمل. وهناك بعضُ طرق اللعبة لمعرفة حروف الكلمات، ومعرفة معانى الكلمات، وترتيب الكلمات المكونة للجمل، واستنتاج الكلمات من سياق الجمل، وتمييز الكلمات حسب الأنواع. على سبيل المثال

لعبة توصيل نهاي حروف الكلمة.

*** لعبة توصيل نهاية حروف الكلمة.**

- طريقة تنفيذ اللعبة:

① توصيل الكلمة الجديدة التي تبدأ بآخر حرف للكلمة التي قدمها المعلّم

② تنتهي اللعبة إذا لم يصل الطالب اللاعب الكلمة الجديدة خلال الوقت المحدد.

③ ويتم تحديد الكلمات المستخدمة بالكلمات التي تعلّموها، ويتم تسجيل الكلمات المطروحة.

(10) لعبة الصح والخطأ

يتم تنفيذ اللعبة بتمييز الجمل الصحيحة عن الخاطئة، والتي يتكلمها المشاركون، فيمكن استخدامها بالمواضيع المتنوعة والمستويات المختلفة، وخلال اللعبة يتم تكرير الجمل الصحيحة، وتصحيح الجمل الخاطئة، والكشف عن الأجزاء الخاطئة للجمل.

(11) لعبة الذاكرة

تتميز هذه اللعبة بطريقة ممارستها بناءً على قوة الذاكرة للدارسين، وعندما يحدث اختلاف في تذكُّر الأشياء، يمكن تبادل الآراء والمعلومات بين الدارسين. من بين طرق اللعبة التذكير بمحتويات الصور والكتابة بأسماء الأشياء التي يلاحظها الطلاب، ونقل الجمل التي يسمعها الطلاب من الآخرين.

*** لعبة نقل الجمل**

- الأشياء المطلوبة: ورقة مكتوب عليها الجملة

- طريقة التنفيذ :

① يتكون الفريق من 8 طلاب.

② يوزّع المعلّم الورقة المكتوب عليها "كالمثال" لطالب موجود في آخر صف الفريق.

③ الطالب الذي يتسلم الورقة يحفظ الجملة المكتوبة عليها خلال 10ثوان.

④ بعد الحفظ يرجع الطالب الورقة للمعلّم

⑤ ابتداء من آخر طالب يتم نقل الجملة بالهمس على الأذن إلى كل طالب يوجد أمامه بالترتيب.

⑥ عندما يسمع الطالب في مقدمة الفريق الجملة يرفع يده

⑦ عندما يرفع كل الطلاب في المقدمة أياديهم يتقدمون إلى السبورة، ثم يكتبون عليها الجمل التي استمعوا إليها.

⑧ المعلّم يقيّم ويحدّد مراتب كل الفرق بناء على سرعة النقل ودقة الجُمل المكتوبة على السبورة.

<*مثال*>

هذه التفاحة لذيذة.

الجو لطيف جدّا اليوم.

هذا الملعب واسع.

(12) لعبة السؤال والجواب

في هذه اللعبة يتم طرح السؤال والجواب عن المواضيع التي يريد الدارسون معرفتها. ومن بين طرق اللعبة اختبارات معارف الطرف الآخر، وطرح 20سؤالا للموضوع المعين، والسؤال عن الخبرة الشخصية، وطرح الأسئلة بصورة متتالية وغيرها.

(13) لعبة اللغز

في هذه اللعبة يخمن اللاعب شيئا يعرفه الطرف الآخر . وهناك تخمين لمكان الشيء المخفي، وتخمين لشيء ما باللمس، وتخمين اسم شيء غير واضح. أما لعبة تخمين الشخص فطريقة تنفيذها كما يلي:

① يتكون الفريق من 4 طلاب.

② الشخص الواحد يختار شخصاً ولا يُفصح عنه.

③ الأشخاص الثلاثة الباقون يسألون كما في"المثال"، والشخص الأول يجيب.

④ عندما يتم استكمال رسم الصورة يخمنون من هو، ويتبادلون أدوار بعضهم البعض.

<مثال>

A: هل الرجل طويل؟

B: نعم، هو طويل.

A: هل يلبس القميص الأبيض؟

B: لا، يلبس القميص الأزرق.

(14) **لعبة رسم الوجه**

- نوع الدرس: دراسة الصفات المتعلقة بملامح الوجه (الاستفادة من أسماء الجسم في الكتاب الأساسي)
- هدف الدرس: رسم صورة مركبة باستخدام الصفات المتعلقة بملامح الوجه
- شكل النشاط: مجموعة (كل فريق يتكون من 5~4 طلاب)
- الأشياء المطلوبة: ورقة بيضاء وورقة مكتوب عليها الكلمات التي يتم استخدامها في اللعبة
- طريقة التنفيذ:

① يتم الشرح عن الخصائص واستخدام الصفات.

② يتم توزيع الأوراق المكتوب عليها الكلمات المتعلقة بملامح الوجه لكل الطلاب.

③ يتم التأكّد من معرفة الطلاب جميعاً لصفات ملامح الوجه.

④ يتكون الفريق من 5~4 طلاب.

⑤ يتم توزيع ورقة بيضاء لكل الطلاب.

⑥ يختارممثّل كل فريق شخصًا واحدًا من بين طلاب الصف لهذه اللعبة ولا يفصح عن ذلك .

⑦ لا يقول الممثّل اسم الطالب الذي اختاره، ويقول لأعضاء فريقه عن ملامح وجهه فقط.

⑧ قبل أن يقول الممثّل عن ملامح الوجه يعلن عن جنس الطالب المختار إذا كان

ذكرًا أو أنثى...

⑨ يستطيع الطلاب أعضاء الفريق طرح الأسئلة للممثّل عن ملامح وجه الطالب المُختار.

⑩ بعد إجراء المحادثة والأسئلة والإجابات، يرسم الطلاب الوجه على الورقة البيضاء.

⑪ عندما يستكمل رسم الوجه إلى حدٍ ما يحاولون تخمين الشخص الذي رسموه.

⑫ في حالة الجواب الخطأ، يعيدون السؤال ويخمنون مرة أخرى.

⑬ يتم تبادل الأدوار في حالة الجواب الصحيح.

⑭ يجمع المعلّم الممثّلين عن كل فريق، ويجري لعبة رسم الصورة المركبة بصورة نهائية

⑮ يفوز الفريق الذي يعرف صاحب الصورة المركبة لأول مرة من بين الفرق.

كما بحثنا حتى الآن، يمكننا تطبيق مختلف أنواع الألعاب التعليمية في الصف من أجل تعزيز قدرات التفاهم والمحادثة للطلاب الذين يتعلّمون اللغة العربية من خلال ربطها بكل دروس الكتاب المدرسي خاصة للمرحلة الابتدائية.

جدير بالذكر أن الطلاب قد يتوقعون رفع قدرات الاستماع والتكلم من خلال الألعاب التعليمية ما عدا القلق من أنَّ جوًا مزعجًا قد يسود في الصف أثناء إجراء اللعبة، فإنهم عموما يأخذون فكرة إيجابية عن الألعاب التعليمية. لذلك يجب على المعلّم أن يستعدّ للتدريس بشكل أكثر فعالية وبكل العناية، وأن يُسيِّر الدرس بشكل مرن، مع الاهتمام بالتفاصيل ليتعوّد الطلاب على الألعاب التعليمية.

3.3 أدوار المعلّم في مراحل إعداد الألعاب وتصميمها

في تطبيق طريقة التعليم بالإلعاب ينبغي على المعلّم الانتباه بإعداد مراحل تنفيذ الألعاب . أما المعايير الواجب توافرها في الألعاب التعليمية فهي:

(1) أن يتضح الهدف من استخدام الألعاب التعليمية ويجب أن ترتبط الألعاب التعليمية بالمنهج الدراسي. ولذلك يجب أن يذكر الهدف العام والأهداف الخاصة للعبة بشكل واضح، وأن تكون تعليمات تنفيذ اللعبة مختصرة ليكتسب اللاعبون أكبر قدر من التعليم.

(2) أن تساعد الألعاب المعلّم على تشخيص مدى نمو المتعلّم عند اكتساب الخبرات المطلوبة ، وتُعرّف المعلّم على أماكن الضعف في تحصيل المتعلّم، ليضع العلاج المناسب له.

(3) أن تتناسب اللعبة وأعداد المتعلّمين المشتركين بها، ويكون الوقت محددا لإنهاء اللعبة،

كما يجب أن تتدرّج اللعبة في الصعوبة حتى تعمل على تنمية قدرات المتعلّم، أو مهاراته في تسلسل منتظم ينتقل من المستويات البسيطة والسهلة إلى الأكثر تعقيدا.

وبالنسبة لطريقة تصميم اللعبة التعليمية فهي اختيارالموضوع أو المحتوى والأفكار الرئيسية والثانوية التي تتضمنها اللعبة، وتحديد الأهداف التعليمية بشكل واضح وتحديد الوقت اللازم لدراسة اللعبة، وبيان استراتيجياتها الرئيسية إلى جانب تحديد خصائص الفئة المستهدفة، وبيان أدوار اللاعبين، ووصف وتحديد المواد والأجهزة والإمكانيات المتوافرة لتنفيذ اللعبة (على بن تقي القبطان، 2008).

وفي هذا الصدد من المهم تجربة اللعبة على عينة من الطلاب بغرض حل المشاكل التي قد تحدث أثناء تطبيقها. وبعد الانتهاء من اللعبة، يتم إعداد اقتراحات للمناقشة حتى يحتوي ذلك على عناصر حول الإدراك الأَوَّليّ لطبيعة اللعبة وإجراءات وخطوات تنفيذ اللعبة، وأثر كل خطوة في تقدُّم الطلاب نحو تحقيق الهدف، ونتائج اللعبة ذاتها.

كما يجب أن يكون الموضوع سهلا وبسيطا بقدر الإمكان لإثارة اهتمام الطلاب، وألا يشكل عبئا على الطلاب من ناحية الكمية. ثانيا، يجب أن يكون الدرس متكرّرا على شرط ألا يجعل الطلاب يشعرون بالملل، فيتم استخدام المواد المختلفة لإثارة الاهتمام وتعزيز فعالية الدرس.

وفي تطبيق هذه الطرق، يعد دور المعلّم مهمّا للغاية. حيث يجب على المعلّم دراسة اللعبة بدقة، وذلك لإتقان قوانينها، والتأكّد من صلاحيتها للعمل، وتوزيع الأدوار على الطلاب، وشرح النقاط الصعبة فيها مرارا وتحديد وقت اللعبة، والتأكد من صلاحية وملاءمة المكان للعبة، مع الأخذ في الاعتبار صفة اللعبة من حيث كونها جماعية أم فردية. كما على المعلّم إعداد قائمة بأسماء الطلاب وتهيئة أذهان الطلاب مع إثارة انتباههم حتى يعرفوا المطلوب منهم بالإضافة إلى الحرص على عدم إثارة الشغب، أو التعدي على الغير وذلك لحفظ النظام وإتاحة الفرصة لكل طالب يحقق التعلّم المطلوب.

4. الخاتمة

إلى هنا، بحثنا في طرق تعليم اللغة العربية بالألعاب تركيزا على المرحلة الابتدائية من خلال تقديم اللمحات عن خصائص الطريقة التعليمية المرتكزة على المذهب الاتصالي ومفهوم الألعاب التعليمية وأشكالها وأنواعها للتطبيق على تعليم اللغة العربية.

بما أنّ هناك وسائل عديدة لمناهج تعليم اللغات الأجنبية، وتختلف شخصيات الطلاب اختلافا كبيرا طبقا لظروفهم الخاصة، فلا يمكننا أن نقول إنّ أي منهج هو الأفضل أو الأحسن . ومازال الكثير من الطلاب الكوريين يشعرون بالصعوبة في دراسة اللغة العربية، وخاصة في المرحلة الابتدائية بسبب أن اللغة العربية تختلف اختلافا كبيرا عن اللغات الأجنبية الأخرى من حيث الحروف الأبجدية، وترتيب الجملة، والقواعد، وغيرها مما يصعب عليهم إثارة الاهتمام بالدراسة.

وتحسبا لهذه الظروف، يقترح البحث بالتطبيق على مناهج تعليم اللغة العربية باستخدام الألعاب التعليمية للطلاب المبتدئين من أجل تعزيز قدرة الكلام والتفاهم، بالإضافة إلى المناهج التعليمية القائمة التي تركّز على القواعد والترجمة. لأنّ تطبيق الألعاب في دراسة اللغة العربية بشكل ملائم سيؤدي إلى تأثيرات فعالة مدهشة وذلك للتخلّص من توتّر التعلّم.

وبالطبع فإنّه يوجد آثار سلبية لإدخال الألعاب في الدرس إلى حدّ ما. إلا أنّنا نستطيع أن

نتوقع نتائج جيدة عندما يتم إكمالها من قبل المعلّم ويتابعه الطلاب باهتمام وباعتبار هذه الألعاب جزءً من الدرس. فلابد للمعلّم الانتباه في مراحل الإعداد والتصميم من أجل مضاعفة فعالية التعليم من خلال الألعاب.

كما يتغير العصر يتغير الطلاب أيضاً. فمن هذا المنطلق، يجب أن نبحث باستمرار عن أفضل وأحسن طرق التعليم، كما نحتاج إلى تحسين القدرات التي تجعل الطلاب يُقبلون على المشاركة في الدرس بأكثر كفاءة وفاعلية. وبالطبع فإنه لا يمكن أن نغفل الحديث عن ضرورة تطوير الكتب المدرسية المنوعة وفقا لمستويات الطلاب وطبقا لأغراض الدراسة، وتطوير المواد التعليمية البصرية والسمعية الحديثة المنوعة باستخدام شبكة الإنترنت وغيرها من الوسائل المتعددة.

الكلمات الدالّة : الطريقة التعليمية، اللغة العربية، الألعاب التعليمية، المذهب الاتصالي

مصادر ومراجع

بيه دو بون (2006)، نظرية مناهج تعليم اللغت الأجنبية، هان كوك مون هوى سا، سيول.
(배두본(2006), *외국어교육과정론*, 한국문화사, 서울.)

Andrew Wright &. (2006), *Games for Language Learning*, Cambridge University Press.

Brown, H.D.(2001),*Teaching by principles,* New York:Longman,Inc.

Brumfit,C.J.,Johnson,K.(1979).*The communicative approach to language teaching*, Oxford:Oxford University Press.

Hymes, D. (1972), *On Communitive Competence*. In J. B. Pride & J. Holmes(Eds.), Sociolinguistics, Harmondsworth Penguin.

Jack C. Richards(2008), *Curriculum Development in Language Teaching*, Cambridg Press.

Larsen-Freeman, Diane(2011), *Techniques and Principles in Language Teaching*, Oxford University Press.

السعيد محمد بدوي وفتحي علي يونس (1988)، الكتاب الأساسي في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، الجزء الأول، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم طبعة تونس.

حسن شحاتة (1993)، تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق ، الدار المصرية اللبنانية.

رشدي طعيمة (1998)، مناهج تدريس اللغة العربية بالتعليم الأساسي، دار الفكر العربي.

رشدي طعيمة (1998)، الأسس العامة لمناهج تعليم اللغة العربية، دار الفكر العربي.

طه على حسين الدليمي(2003)، الطرائق العملية في تدريس اللغة العربية، دار الشروق للنشر والتوزيع.

عبد الفتاح البجة(2007)، تعليم التلاميذ المهارات القرائية ، دار الفكر.

على بن تقي القبطان، حسن بن خميس الخابوري(2008)، استراتيجية التعلم باللعب، وزارة التربية والتعليم، سلطنة عمان.

فخر الدين قباوة(1999)، المهارات اللغوية وعروبة اللسان، دار الفكر المعاصر ، بيروت، لبنان.

كرستن بروستاد، محمود البطل، عباس التونسي(2004)، ألف باء مدخل إلى حروف العربية وأصواتها،

الطبعة الثانية، مطبعة جامعة جورجتاون، واشنطن دي سي.

ناصر بن عبد الله بن غالي، صالح بن ناصر الشويرخ(2012) ، تطوير مناهج تعليم اللغة.

محمد بونجمة (2005)، تدريس اللغة العربية للناطقين بغيرها مناهج تدريس مهارة الاستماع بين النظرية والتطبيق، جامعة الأخوين إفران ،المغرب.

▶ 윤은경

소 속 : 한국외국어대학교 동양어대학 아랍어과

연락처 : 010-9121-2452

이메일 : nabilayun@hanmail.net

투 고 일 : 2014. 04. 30

심 사 일 : 2014. 05. 11~05. 25

게재확정일 : 2014. 06. 05