دراسات ممنهجة عن فعاليات الألعاب اللغوية في تعلّم اللغة العربية وتعلمها: عرض وتقديم

حنان صالح
قسم اللغة العربية ولغات الشرق الأوسط، بكلية اللغات واللسانيات بجامعة ملايا
hanansaleh@um.edu.my
محمد حسين
قسم اللغة العربية ولغات الشرق الأوسط، بكلية اللغات واللسانيات بجامعة ملايا
mohamadhussin@um.edu.my

الملخص

لقد كانت مسألة كيفية تعلّم وتعليم اللغة العربية لدى الطلبة لغير الناطقين باللغة العربية موضع جدل شديد، إضافة إلى أنه من الطبيعي أن تلك المسالة تمثل موضوعا هاما للدراسة بالنسبة للمعلمين والباحثين حيث ظهر العديد من الدراسات التي تتعلق باستراتيجية تعلّم اللغة العربية سواء لدى الطلبة الناطقين بالعربية أو لغير الناطقين بها. فهذا البحث الكيفي يسلط الضوء على استراتيجية تعلّم اللغة العربية لغير الناطقين بها من خلال تحليل المضمون المتعلقة باستراتيجية التعلّم بالألعاب اللغوية وعرضها في الجدول المصفوفة (matrix table). فتحليل المراجعة الممنهجة تركز على خلفية الدراسة ومشكلة الدراسة ومنهجية الدراسة ونتائج الدراسة. أظهرت الدراسة أن التعلّم من خلال الألعاب اللغوية قد انتشر في عصرنا الراهن. إلاّ أن توظيف الألعاب اللغوية لتعلّم اللغة العربية ما زالت متخلفة مقارنة بالمواد الدراسية الأخرى. فلذلك رأى الباحثان أن التعمّق في دراسة استراتيجية تعلّم اللغة العربية من خلال الألعاب اللغوية أمر ضروري لمعرفة مدى فعالية هذه الطريقة في تحسين مستوى التعلّم والتعليم لمادة اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية، تعلم اللغة العربية، تعلم اللغة الثانية، دراسة ممنهجة

Abstract

The issue of how to learn and how to teach Arabic to students who are non-native speakers has been a subject of intense debate. In addition to that, it is natural that this issue represents an important topic of study for teachers and researchers, as many studies related to the strategy of learning the Arabic language have emerged, whether among Arabic-speaking students or for non-native speakers. This qualitative research sheds light on the strategy of learning the Arabic language for non-native speakers through analyzing the content related to the strategy of learning the language games and displaying them in the matrix table. Analysis of the systematic literature review focuses on the background of the study, the study problem, the study methodology, and the study results. The study shows that learning through language games has become popular in present. However, the use of language games to learn Arabic is still underdeveloped compared to other languages. Therefore, the researchers could foresee that delving deeper into studying the strategy of learning the Arabic language through language games is crucial in order to know the effectiveness of using this method in improving the level of learning and teaching of the Arabic language

Keywords: Language games, learning Arabic, second language learning, systematic study

خلفية الدراسة

إن عملية تعلّم اللغة العربية والتي تتصف بالصعوبة بسبب كثرة قواعدها ومسائلها وفروعها المتشعبة (سناء بوترعة، 2012) بحاجة إلى كثرة التمارين والتدريبات، ولم تزل في حاجة ماسة إلى وسائل تعليمية إضافية تعين الطالب والمعلم على تسهيل عملية التعلّم والتعليم، وتضيف لها التشويق والإثارة والمتعة، نظرا إلى أن تلك الوسائل المعينة الإضافية جزء لا يتجزأ في إنجاح العملية التعليمية وتحقيق أهدافها عن طريق إيصال محتويات المادة بشكل أكثر فعّالية. فللوسائل التعليمية مسميات وأنواع متعدّدة فمن مسمياتها هي: الوسائل المعينة على التدريس، وسائل الإيضاح، المعينات الوسيطة، الوسائل الحسية المتعددة، الوسائل السمعية البصرية ووسائل الاتصال التعليمية الحديثة. فمن خلال تلك المسميات يمكننا أن نقسم الوسائل التعليمية إلى عدّة أنواع:

أولا: وسائل تعليمية سمعية توصل المعلومات من خلال استخدام اللغة والصوت مثل التسجيل الصوتي والإذاعة والنقاش في مجموعة والحوار الثنائي.

ثانيا: وسائل تعليمية حسيّة توصل المعلومات إلى الفكر من خلال اللمس وهي مثل المجسمات والألعاب التربوية المجسمة والبطاقات والملصقات والمختبرات التعليمية.

ثالثا: وسائل تعليمية مرئية سمعية أو ما يُسمى أيضا بالوسائل المعينة بمساعدة الحاسوب توصل المعلومات من خلال المشاهدة والسمع مثل الفيديوهات والألعاب اللغوية المحوسبة والأفلام التعليمية.

فلكل هذه الوسائل التعليمية طرق وأدوار مختلفة حسب المواقف التعليمية وغرض التعليم وخلفية المتعلمين (شهرير، 2013).

تركز هذه الدراسة على تحليل مضمون دراسات متعلقة باستراتيجية تعلّم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية بوصفها وسيلة تعليمية معينة تساعد على تعلّم قواعد اللغة العربية للطلاب غير الناطقين بالعربية. في الحقيقة، قد كثرت الأبحاث والدراسات المتعلقة بالألعاب اللغوية في عصرنا الحالي، ولكن قلّ اهتمام الباحثين والدارسين في هذا الجانب – الألعاب اللغوية – في ماليزيا، لا سيما في تعليم اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية إلا من بعض الباحثين المهتمين في هذا المجال أمثال محمد صبري (2013) ونور الخميمي ومحمد صبري (2017) ستي روحاني وسهيلا زيلاني وحاكيم زينال (2019). وهذا النمط من التعليم ما زال في بداية أمره أو في نعومة أظفاره، لا سيما في مجال تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها.

ويعود هذا الأمر إلى عدة عوامل منها المعلّم نفسه الذي يفضل الطريقة التقليدية في تعليم اللغة العربية وليس خبيرا بطرق تعليم العربية لغير الناطقين بها (el-Kholi، 2011)، وكذلك طرق التعليم التي تعتمد على التلقين والترجمة وذاكرة الطالب وترك استخدام الوسائل المعينة كالحاسوب بسبب قلة الخبرة والمعرفة في توظيفها أثناء عملية التعلّم والتعليم أو بسبب عدم توفّر تلك الآلات في الصف.

مشكلة الدراسة

يواجه دارسو ومدرسو اللغة العربية صعوبات عديدة منها استخدام طرق التعلم والتعليم الكلاسيكية وعدم توفر تقنيات تعليمية حديثة لتوظيفها واستخدامها في الصف وغياب التفاعل الصفي في المواقف التعليمية مما ينعكس سلبا على اكتساب الطلبة وعدم تمكنهم في استيعاب مادة مدروسة بسبب افتقارهم إلى التشويق والإثارة (فيروسنيتا وقمر الشكري، 2015). كما أن النحو العربي يعلّم في معظم الأحيان بطريقة نظرية بعيدة عن الممارسة والتطبيق. وقد تعزى هذه الصعوبة إما لطبيعة المادة أو لضعف الطلبة فيها نتيجة تعلمها نظريا أو بسبب تخلف أسلوب المدرس في التعليم أو توار الوسائل المعينة الحديثة في وقت التعلم (بوترعة، 2012).

ولما كان التركيز على توظيف التكنولوجيا واستخدامه في عملية التعلم والتعليم من أحد الأهداف التربوية فقد أصبح استخدام التقنيات التربوية الحديثة التي تواكب التطور التكنولوجيا ضروريا. فالألعاب اللغوية المحوسبة تستند إلى الأساس النفسي للطلبة، وهو ميلهم نحو اللعب والألعاب في زمن ذاعت فيه الألعاب المحوسبة التي تساعدهم على أن يكونوا أكثر انجذابا وتفاعلا في المواقف التعليمية. لذا، جاءت هذه الدراسة لتحليل مضمون دراسات تتعلق باستراتيجية تعلّم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية بوصفها وسيلة تعليمية معينة تساعد الطلبة على تعلّم هذه اللغة ومدى فعالية هذه الألعاب.

انطلاقا من مشكلة الدراسة، يحاول الباحثان على إجابة عن جملة من الأسئلة كما يلي:

- ما الدراسات السابقة المتعلقة بالألعاب اللغوية في تعلم وتعليم اللغة العربية؟
- ما الطريقة المطبقة في تعلم وتعليم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية؟
- مدى فعّالية هذه الطرق في معالجة الصعوبات في تعلم وتعليم اللغة العربية؟

الألعاب اللغوية واللغة العربية

إن تعلّم اللغة الأجنبية وقواعدها ليس بالأمر الهين، فهو يكلف المتعلّم جهدًا في فهم واستيعاب اللغة الجديدة أو المستهدفة تعلّمها، بل يتطلب عليه بذل الجهود المستمرة للإلمام بقواعد تلك اللغة حتى يتمكّن من استعمالها بطريقة صحيحة. فالألعاب اللغوية التي من ركائزها استخدام اللغة للتواصل وإيصال التعليمات والمعلومات تعتبر من أفضل الوسائل التعليمية التي تساعد كثيرا من المتعلمين مواصلة الجهود، والتخفيف من رتابة الدروس وصعوبتها. حيث أنها لم تعد أداة للتسلية ولقضاء وقت الفراغ فحسب، بل باتت أداة تنمي النمو العقلي والمعرفي. فقد أُستخدم مصطلح "الألعاب" في الأنشطة الصّفية بشكل واسع؛ لتزويد المعلم والمتعلم بوسيلة مشوقة وممتعة للتدريب على عناصر اللغة وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة وتساعد المتعلمين بأن يكونوا أكثر تفاعلا ومشاركة في الموقف التعليمي وتعزز حاسة الإدراك والتخيل والابتكار والإبداع لتنمية الثروات اللغوية.

وبناء على ما ذكر، فإن الألعاب اللغوية تعتبر استراتيجية تعليمية خاصة في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، حيث تجعل الطالب يستخدم جملة من حواسه بقصد تنمية السلوك المهاري المستهدف، والتدرب على الاستعمال اللغوي

السليم. ويمكن للمعلم الاستعانة بها في التدرب على عدد من الأبواب النحوية المختلفة، ولتحسين الاكتساب اللغوي من تحسين النطق الصحيح لدى المتعلمين، وإثراء مفرداتهم اللغوية، وتنمية مهاراتهم اللغوية للتعبير عما يجول في خواطرهم بشكل سليم ومفهوم (الصويركي، 2005).

ولأهمية دور الألعاب اللغوية في المجال التربوي ظهرت بعض النظريات التي تدعو إلى إدخال الألعاب التربوية في العملية التعليمية، ويعد فروبيل (Froebel، 1895) من أوائل التربويين الذين طالبوا بإدخال اللعب في المناهج التربوية في جميع مراحل التعليم، وفي جميع المواد الدراسية؛ لاعتقاده بأن اللعب يرسخ التعليم في ذهن المتعلّم. كما جاء على لسان أفلاطون، "بأنه يساعد الصغار على تعلّم الحساب والتدريب على محاكاة الكبار في أعمالهم ومهاراتهم"، أما أرسطو فقد شجع الأطفال على اللعب في المهارات التي ستكون حِرَفِهم في المستقبل (ميللر، 1974). فلم يقف الباحثون وعلماء اللغة مكتوفي الأيدي، بل سعوا جاهدين في تطوير وسائل تعلّم واكتساب اللغة حيث أنهم أيضا استخدموا الألعاب اللغوية التعليمية لتعليم وتدريس اللغات، بالنظر إلى أن الألعاب اللغوية قائمة على مبدأ التواصل والتنافس والتلقائية في استخدام اللغة (بوترعة،2012؛ قاسم البري،2011؛ نجلاء حواس، 2007). ويمكن استخدام الألعاب اللغوية للتدرب على اكتساب المهارات اللغوية الأربع – الاستماع والكلام والقراءة والكتابة – وللتدرب على مواقف عديدة من الاتصال (Wright، 1984).

مفهوم الألعاب اللغوية

تعتبر الألعاب اللغوية تقنية تعليمية تجعل المتعلّم للغة نشطا وفعالا أثناء اكتسابه للحقائق والمفاهيم والمبادئ والتعليمات ضمن مواقف تعليمية مشابهة للواقع (عبده، 1993)، وتعرف أيضا بأنها تلك الألعاب التي لها بداية محددة، ولها نقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم (عبد العزيز، 1983). فالألعاب اللغوية ليست مثل تلك الألعاب الترفيهية التي ليس لديها هدف إلا الترفيه والمتعة. فلا بد أن تكون أنشطة الألعاب اللغوية ذات أنشطة هادفة تتضمن أفعالا يؤديها المعلم من خلال اتباع قواعد معينة كاستخدام الرموز والأصوات والكلمات للتعبير والاعتماد على اللعب بالكلمات وكيفية إخراج الصوت المنظم وتكوين الجمل (Flower، 1980) حيث من خلال الألعاب اللغوية يحقق المعلم الأهداف التربوية المختلفة. فالألعاب اللغوية بوصفها ألعاب تستخدم اللغة كأداة اتصال. فهي بذلك تعتبر تدريب لغوي مناسب لعدد من الأبواب النحوية من خلال اللعبة التي يؤديها الطلاب سواء كانوا متعاونين أو متنافسين، هادفين الوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة من النظم والتعليمات (G. Gibbs، 1974).

وهكذا فإننا نرى أن الألعاب اللغوية هي وسيلة من الوسائل الفعّالة التي أفادت عملية تعلّم وتعليم اللغات. حيث تكون مبنيّة على خطط وأهداف تعليمية تربوية تبدأ من تحليل المشكلة وثم تصميم اللعبة اللغوية وتطويرها وتنفيذها وبعد ذلك تقويمها كما اقترحه ديك وكيري (Dick & Carey، 2014) حيث وضعا أساسًا دقيقًا لتصميم البرامج المحوسبة والذي يُعرف بنموذج ADDIE. فهي تعطي للعملية التعليمية المعنى الحقيقي لتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة.

نماذج للألعاب اللغوية المحوسبة عبر الإنترنت التي تدعم تعلّم وتعليم اللغة العربية

هناك مواقع تعليمية تتضمن على ألعاب محوسبة تدعم تعليم وتعلّم اللغة العربية منها ما تهدف إلى إثراء الثروات اللغوية، ومنها ما تهدف إلى تحسين مهارة المحادثة والقليل منها ما تبسّط تعلّم القواعد العربية. وإليك بعض هذه الألعاب اللغوية المحوسبة:

1) Quizlet، وعنوان الموقع: https://quizlet.com/live
2) Kahoot، وعنوان الموقع: https://kahoot.com/
3) ألعاب تعليمية ، وعنوان الموقع: https://sites.google.com/a/harob.tzafonet.org.il/985114/3269
4) Digital Dialects، وعنوان الموقع: http://www.digitaldialects.com/Arabic/Food_audio.htm
5) mondly، وعنوان الموقع: https://app.mondly.com/tutorial
6) Tandem، وعنوان الموقع: https://tandem.en.uptodown.com/android
7) .Memrise، وعنوان الموقع: https://www.memrise.com/course/1325841/arabic-5/12/
8) Duolingo، وعنوان الموقع: https://www.duolingo.com/
9) Lingo، وعنوان الموقع: https://www.lingo-play.com/ar/
10) Socrative quizzes، وعنوان الموقع: https://socrative.com/

بالنظر إلى المواقع السابقة، يجد الباحثان أن معظم تلك المواقع التعليمة تهدف إلى تحسين مهارة الكلام وإثراء الثروات اللغوية إلا موقع ألعاب تعليمية فهو يمس الجانب النحوي للغة العربية ولكنه ليس بالقدر الكافي ليسد حاجة المتعلم من التدريبات النحوية المتواصلة والممتعة والفعّالة. وبشكل عام فإن تلك المواقع التعليمة تناسب المستويات المبتدئة والمتوسطة والعليا. فلذلك أراد الباحثان أن يبحثا أكثر عن دراسات وأبحاث متعلقة بالألعاب اللغوية المحوسبة لتعليم اللغة العربية من خلال عرض الدراسات السابقة في الجدول المصفوفة (matrix table) حتى يسهل للباحثين والمهتمين في هذا المجال معرفة التطورات التي طرأت في مجال تعليم اللغة العربية سواء للناطقين باللغة العربية أو غير الناطقين بها.

الدراسات المتعلقة بالألعاب اللغوية العادية والمحوسبة في تعليم وتعلّم اللغة العربية

حظيت الألعاب اللغوية المحوسبة في الدراسات الأجنبية بالكثير من الاهتمام. لكنها للأسف الشديد لم تلق الاهتمام ذاته في الدراسات العربية، على الرغم من وجود أدب نظري كثير في مجال الألعاب اللغوية المحوسبة.

نعرض هنا في الجدول المصفوفة رقم (1) بعض الدراسات السابقة مقسمة إلى: دراسات تتعلق بالألعاب اللغوية العادية ودراسات تتعلق بالألعاب اللغوية المحوسبة بحسب تسلسلها الزمني وتركز على خلفية الدراسة والفجوة أو قضية الدراسة ومنهجية الدراسة ونتائج الدراسة.

جدول1: دراسات تتعلق بالألعاب اللغوية العادية والمحوسبة في تعليم وتعلّم اللغة

الدراسة/السنة	خلفية الدراسة	القضية / الفجوة	منهجية الدراسة	نتائج الدراسة
حسن 1999	فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ الصف الرابع الإبتدائي في القواعد النحوية	استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل القواعد النحوية	الأسلوب الكمي والتجريبي يحتوي على مجموعة تجريبية وضابطة.	وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة التي درست بطريقة الألعاب التعليمية.
الحيلة، غنيم 2002	أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي	ضرورة اعتماد الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة في معالجة الصعوبات القرائية واستقصاء أثرها في معالجة الصعوبات الكتابية	بحث ميداني يستخدم الأسلوب الكمي والتجريبي والذي يحتوي على مجموعتي تجريبية وضابطة.	أظهرت النتائج تفوق الطلبة الذين تمت معالجتهم بالألعاب التربوية سواء المحوسبة أو العادية تفوقًا على الطلبة الذين تمت معالجتهم بالطريقة الاعتيادية حيث يمكن القول أن للألعاب التربوية اللغوية لها أثر فعال وبالغ في معالجة الصعوبات القرائية سواء كان التحصيل مباشرا أم مؤجلا.
عطا الله 2003	أثر برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الإبتدائي	تصميم برنامج مقترح	الأسلوب الكمي والتجريبي يحتوي على مجموعتي تجريبية وضابطة.	وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية مما ساعد في علاج الضعف القرائي لدى طلاب المجموعة التجريبية ونجاح البرنامج المقترح وتحقيق الأهداف المرجوة منه.
الصويركي 2004	أثر استخدام برنامج قائم على الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي لدى طلاب الصف الرابع الأساسي في الأردن	ضرورة تصميم ألعاب لغوية متنوعة لتعليم مادة الأنماط اللغوية المقررة على الصفوف الأربعة الأولى من التعليم الأساسي وعقد دورات تدريبية لمعلمي ومعلمات المرحلة	الأسلوب الكمي والتجريبي يحتوي على مجموعتي تجريبية وضابطة.	أولا: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في اكتساب الأنماط اللغوية لصالح المجموعة التجريبية التي درست الأنماط اللغوية بطريقة الألعاب اللغوية.

الدراسة/السنة	خلفية الدراسة	القضية / الفجوة	منهجية الدراسة	نتائج الدراسة
		الأساسية لاطلاعهم على كيفية تطوير ألعاب خاصة بطلابهم واستخدام الألعاب اللغوية في فروع اللغة العربية الأخرى. إجراء مزيد من البحوث حول الألعاب اللغوية في حلقات التعليم الأخرى. وضع منهجية لتدريس مهارات التعبير الشفوي في دليل المعلم لمختلف المراحل التعليمية.		ثانيا: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في اكتساب مهارات التعبير الشفوي لصالح المجموعة التجريبية التي درست الأنماط اللغوية بطريقة الألعاب اللغوية. ثالثا: وجود علاقة ارتباطية إيجابية دالة بين اكتساب الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي لدى الطلبة
أبو شتات 2005	أثر توظيف الحاسوب في تدريس النحو على تحصيل طالبات الصف الحادي عشر واتجاهاتهن نحوها والإحتفاظ بها	بناء برنامج محوسب مقترح يتضمن محتويات الوحدة الثانية من كتاب التدريبات اللغوية للصف الحادي عشر.	الأسلوب الكمي والتجريبي يحتوي على مجموعتي تجريبية وضابطة.	توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى تحصيل النحو لصالح طالبات المجموعة التجريبية (اللائي يدرسن عن طريق الحاسوب) مقارنه بأقرانهن في المجموعة الضابطة (اللائي يدرسن بالطريقة التقليدية)
قاسم البري 2011	أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية	عقد دورات تدريبية بهدف تشجيع معلمي اللغة العربية بشكل خاص والمباحث الأخرى بشكل عام على استخدام الألعاب في المواقف الصفية المختلفة، وتوعيتهم بأهمية هذه الوسائل لما لها من أثر في اتجاهات الطلبة نحو المادة وتحصيلهم فيها. تطبيق الألعاب اللغوية المعتمدة في هذه الدراسة وغيرها في تدريس فروع اللغة العربية الأخرى وبخاصة القواعد.	شبه التجريبي	أظهرت نتائج السؤال الرئيس وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعتي التجريبية والضابطة، إذ تفوقت المجموعة التجريبية التي دُرست بالألعاب اللغوية على المجموعة الضابطة التي دُرست بالطريقة الاعتيادية في تنمية الأنماط اللغوية.

الدراسة/السنة	خلفية الدراسة	القضية / الفجوة	منهجية الدراسة	نتائج الدراسة
الجوجو 2011	فعالية تدريس النحو في ضوء نظرية الذكاءات المتعددة في تنمية بعض المفاهيم النحوية لدى طالبات الصف السابع الأساسي ضعيفات التحصيل	توظيف مدخل الذكاءات المتعددة في تدريس النحو العربي ورفع كفاية برامج إعداد المعلم من خلال عقد دورات تدريبية وتطبيقها في المباحث المختلفة	أسلوب الوصفي التحليلي وشبه التجريبي	وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية، ومتوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة في اختبار المفاهيم النحوية البعدي لصالح المجموعة التجريبية.
أمي حنيفة 2012	أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية وطرق توظيفها في العملية التعليمية	أهمية الاستفادة من استراتيجية التعلّم عبر الألعاب اللغوية في شتى مجال علوم اللغة العربية.	بحث مكتبي وتحليل المضمون	أظهرت الدراسة أن الألعاب اللغوية وسيلة جيّدة استفادت منها برامج تعليم اللغات، وأثبتت تطبيقاتها نتائج ايجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها. والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الطلاب على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الحوارات والمحادثات والقراءة والتعبير المكتوب
شهرير 2013	الألعاب اللغوية المحوسبة في تعلّم اللغة العربية للناطقين بغيرها بين النظرية والتطبيق: الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا نموذجًا	تصميم الألعاب اللغوية أكثر تنوعا وتشويقا وتوظيفها في المواد الأخرى التي لها علاقة مباشرة باللغة العربية كالنحو والصرف والشعر أو التربية الإسلامية	أسلوب المنهج الوصفي وشبه تجريبي	أظهرت الدراسة أن الدارسين أبدوا رغبتهم في تعلّم اللغة العربية باستخدام الألعاب المحوسبة وأنهم قاموا بتقديم أرآئهم المستقبلية من أجل تطويرها وأن الدراسة أيضا بينت أنه لا يوجد دلالة إحصائية مستوى الفرق في مستوى تعزيز تعلّم المفردات العربية بين الدارسين بين الذكور والإناث.
عبد المجيد، المزيني 2014	فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية	تطوير نوعية الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ لتضم برامج هادفة لتعليم النحو في المراحل التعليمية المختلفة.	أسلوب المنهج الوصفي وشبه تجريبي	أولا: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات تلميذات المجموعة الضابطة في الاختبار القبلي. ثانيا: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسط

الدراسة/السنة	خلفية الدراسة	القضية / الفجوة	منهجية الدراسة	نتائج الدراسة
				درجات تلميذات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات تلميذات المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي، وذلك لصالح المجموعة التجريبية. ثالثا: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات تلميذات المجموعة الضابطة في الاختبارين القبلي والبعدي، وذلك لصالح الاختبار البعدي.
فيروز نيتا، قمر الشكري 2015 Fairosnita & Kamarul Shukri (2015)	تأثير الألعاب اللغوية تجاه وعي تلاميذ المدرسة الابتدائية الوطنية باجوق في تعلّم الثروات اللغوية العربية	طريقة تعليم اللغة العربية المناسبة لأعمار الطلبة ورفع معنوياتهم للدراسة	الأسلوب التجريبي لدراسة العينية واستخراج نتائج البحث وأما الأسلوب الوصفي لشرح نتائج البحث	أظهرت نتائج البحث أن بعد القيام بتجربة تعليم التلاميذ الثروات اللغوية للغة العربية من خلال الألعاب اللغوية قد ارتفع مستوى وعيهم عن دراسة الثروات اللغوية وممارستها في الفصل
دايو 2016	فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية المفردات لدى طلاب المستوى الثاني بمعهد تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها في الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة	تصميم عددا من الأدوات ومنها: قائمة المفردات المناسبة لطلاب المستوى الثاني بالمعهد وبرنامج قائم على إستراتيجية الألعاب اللغوية يتألف من كتاب "التعبير" للمستوى الثاني بالمعهد واختبار تنمية المفردات لهؤلاء الطلاب	شبه التجريبي	تفوق طلاب المجموعة التجريبية على طلاب المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي لتنمية المفردات الذي يدل على فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية المفردات لدى طلاب المستوى الثاني بمعهد تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها
نور عيني 2017	استراتيجية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية	توظيف الألعاب اللغوية في تعزيز مفهوم التعلّم الذاتي لدى الدارسين	تحليل المضمون	أظهرت الدراسة أن الألعاب اللغوية تساعد على المشاركة الاجتماعية والتفاعل بين الطلبة في الصف وتعزيز

الدراسة/السنة	خلفية الدراسة	القضية / الفجوة	منهجية الدراسة	نتائج الدراسة
				السمات الاجتماعية المرغوبة من خلال التواصل باللغة.
جسني وزيلاني وزينول 2019 Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2019)	نهج الألعاب اللغوية المحوسبة في تعلّم اللغة العربية ومدى إمكانية تطبيقها والاستفادة منها في تعلّم اللغة العربية	تصميم الألعاب اللغوية المحوسبة الهادفة لتعليم اللغة العربية	تحليل المضمون	أظهرت الدراسة أن نهج تعلّم اللغة العربية من خلال الألعاب اللغوية المحوسبة لها تأثير إيجابي وفعّال في تحقيق الأهداف المرجوة من التعلّم، وكما أنها مناسبة بوصفها نهج يتماشى مع العصر الرقمي.
رقية 2017	فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي باللغة العربية لدى الأطفال المعاقين عقليًا – القابلين للتعلم – بمرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية	إجراء دراسات أخرى للتعرف على أثر الألعاب اللغوية الإلكترونية وفاعليتها في المراحل الدراسية المختلفة، وكذلك في المواد الدراسية المختلفة	شبه التجريبي	وأثبتت نتائج البحث نجاح برمجية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليًا – مجموعة البحث، والحفاظ على هذا التحسن بمرور الزمن. وخلصت النتائج إلى: أولا: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب الأطفال المعاقين عقليًا –مجموعة البحث– في القياسين القبلي والبعدي على اختبار مهارات الاستعداد القرائي لصالح التطبيق البعدي. ثانيا: عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب الأطفال المعاقين عقليًا – مجموعة البحث– في القياسين البعدي والتتبعي (بعد مرور شهر) على اختبار مهارات الاستعداد القرائي. ثالثا: أن للألعاب اللغوية الإلكترونية تأثيرها في تنمية مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليًا –

الدراسة/السنة	خلفية الدراسة	القضية / الفجوة	منهجية الدراسة	نتائج الدراسة
				مجموعة البحث - حيث بلغ حجم تأثيرها 0,622

منهجية البحث المستعملة في الدراسات

تقوم الدراسات السابقة كلها على منهجية كمية وكيفية وتستخدم الأسلوب التحليلي والتجريبي إلا في دراسة نور عيني (2017) ونور روحاني (2018). فتلك الدراستان استخدمتا أسلوب تحليل المضمون لبيان أهمية توظيف الألعاب اللغوية وتبنّيها كإستراتيجية فعّالة في العملية التعليمية والتربوية. ومعظم الدراسات استخدمت المنهج التجريبي والتحليلي لقياس مدى فعالية وتأثير الألعاب اللغوية العادية والمحوسبة. فأفضل طريقة لدراسة هذه الظاهرة هي استخدام المنهج التجريبي كما تبدو من الدراسات السابقة.

المنهج التجريبي وشبه التجريبي

نشاهد في الجدول (1) أن معظم الدراسات أُجريت بالأسلوب التجريبي. فمعظم الدراسات قامت بمقارنة مجموعتين – التجريبية والضابطة – لمعرفة مدى تأثير الألعاب اللغوية العادية أو المحوسبة على عينة الدراسة ومعظم الدراسة درست عن تطوير الثروات اللغوية لتحسين مهارة المحادثة والكتابة والقراءة إلاّ أربع دراسات فقط لمست جانب قواعد نحو اللغة العربية. وأن تلك الدراسات جميعها كانت تدرس المستوى الإبتدائي أي في مرحلة المدرسة الإبتدائية نظرا إلى أن مفهوم التعليم القائم على الألعاب اللغوية مناسب لتحفيز غريزة الأطفال.

الامتداد البحثي المتعلق بالألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية

انتشرت الدراسات المتعلقة بالألعاب اللغوية لتعليم اللغة في جميع أنحاء العالم ولكن الأبحاث في هذا المجال كثرت في الدول الأوروبية أولا نظرا إلى أن أول من طالب في إدخال هذا الأسلوب في المناهج الدراسية هو فروبيل (Froebel، 1895) والذي كان ألماني الأصل. ثم بعد أن أصبح العالم شبه قرية صغيرة بفضل العولمة والتكنولوجيا، انتشر هذا الأسلوب من التعليم إلى أرجاء البلاد واستفاد منها الباحثون العرب في تعليم أبناء لغة الضاد. وكذلك استفاد منها الباحثون العجم في تعليم اللغة العربية بوصفها لغة أجنبية مثل في ماليزيا دراسة قام بها شهرير (2013) وفيروز نيتا وقمر الشكري (2015) وجسني وزيلاني وزينول (2018). وفي إندونيسيا هناك دراستان قامت بها أمي حنيفة (2012) ونور عيني (2017).

انتقادات على دراسات تتعلق بالألعاب اللغوية في تعلّم اللغة العربية

بدأ الباحثون والمهتمون في مجال التعليم في تطوير وسائل التعليم لجعلها أكثر تناسقا مع مستويات الطلبة وأكثر فعالية في سدّ حاجتهم التعليمية تماشيا مع تطور الزمن والتكنولوجيا. فقد شُهد في الجدول (1) أن في عام 2002 ظهر نمط جديد من التعليم خلال توظيف الألعاب المحوسبة. فقد كتب الحيلة (2002) عن أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي مما تبعه عدّة باحثين أمثال روحاني وسهيلا وحكيم (2018)، عبد المجيد والمزيني (2014)، وشهرير (2013). هذا التطوّر والتغيير كان بسبب الثورة الصناعية للجيل الرابع حيث انعكست على التعليم باختراع الآلات الإلكترونية، فأصبح الاتصال والتفاعل بين الإنسان والآلات واستخدمت المعامل اللغوية التي يتم فيها التعليم بواسطة التفاعل بين المتعلم والبرامج الموجودة في الآلة، كما بدأ استخدام التعليم المبرمج (الذاتي) ينتشر في البلدان الصناعية، وأدخلت الآلات التعليمية إلى حجرات الدراسة واستخدمت هذه الآلات المصممة على شكل أجهزة الكمبيوتر. فما كان من هذه الثورة إلا وقد وضعت حلّا لتقليل الوقت والجهد وزودته من القدرات المعرفية والتفكير الإبداعي. بل هذا التطور أيضا وسّع مجال التعليم إلى تعليم فعّال ونشط وأعطى فرصة التعّلم المتساوية لهولاء الأشخاص الذين يعانون من الإعاقة كما كتبت رقية (2019) عن فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليًا – القابلين للتعلم – بمرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية. فقد كان التعليم في الماضي لهولاء الأشخاص شبه مستحيل بسبب عدم توفّر الوسائل المعينة المناسبة لهم.

الخاتمة

تتطور العملية التعليمية مع تطور الزمن وتقدمه، فالعملية التعليمية لا بد أن تتماشى مع الزمن ومواصفته حتى تحقق الهدف المنشود. فطريقة التعليم والتعلّم من خلال الألعاب اللغوية سواء كانت عادية أم محوسبة ليست مناسبة للصغار والأطفال فحسب، بل يمكن توظيفها في جميع مراحل ومستويات التعليم، ابتداء من روضة الأطفال إلى المؤسسات التعليمية العالية حتى يكون بإمكاننا إعداد جيل مهيأ ومستعد لإحداث الابتكار والإبداع وتصميم الوسائل التعليمية التي تنافس العولمة والعصر الرقمي وتتيح للطلبة الفرص الجمّة للاستفادة من التكنولوجيا من خلال التعلّم الذاتي.

المراجع العربية

أبو شتات، سمير محمود أحمد (2005). **أثر توظيف الحاسوب في تدريس النحو على تحصيل طالبات الصف الحادي عشر واتجاهاتهن نحوها والاحتفاظ بها.** الجامعة الإسلامية – غزة. http://hdl.handle.net/20.500.12358/17942

أمي حنيفة. (2012). أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية. al-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah STIT. المجلد 1، العدد 2.

البري، قاسم. (2011). **أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية**. المجلة الأردنية في العلوم التربوية، المجلد (7)، العدد (1) ص 23-34.

الجوجو، ألفت محمد. (2011). **فعالية تدريس النحو في ضوء نظرية الذكاءات المتعددة في تنمية بعض المفاهيم النحوية لدى طالبات الصف السابع الأساسي ضعيفات التحصيل**، مجلة جامعة الأزهر بغزة، المجلد 13، العدد 1، ص 1371-1422.

الحيلة، محمد محمود؛ غنيم، عائشة عبد القادر. (2002). **أثر الألعاب اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي**، مجلة جامعة النجاح للأبحاث، العلوم الإنسانية، المجلد 16، العدد 2.

دايو محمد هداية الله بن رهادى. (2016). **فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية المفردات لدى طلاب المستوى الثاني بمعهد تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها**. رسالة ماجستير. المدينة: الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة.

رقية محمود أحمد علي. (2017). **فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليا في مرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية**، المجلة العلمية، كلية التربية بالوادي الجديد، جامعة أسيوط، العدد 26، ص 178-243

سناء بوترعة. (2012). **تعلم النحو لدى طلبة اللغة العربية وآدابها – جامعة سطيف أنموذجا**-.رسالة الماجستير. الجزائر: جامعة فرحات عباس سطيف.

شهرير، محمد صبري.(2013). **الألعاب اللغوية المحوسبة في تعلّم اللغة العربية للناطقين بغيرها بين النظرية والتطبيق: الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا نموذجا**. مجلة كلية دار العلوم، جامعة المنيا: القاهرة، ص 1-15.

الصويركي، محمد علي.(2004). **الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية**، الكندي: عمان، ص9.

نجلاء حواس. (2007). **استخدام المنظمات المتقدمة والألعاب التعليمية في تدريس قواعد اللغة، وأثرهما على التحصيل والميل نحو المادة، وبقاء التعّلم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي**. رسالة دكتوراه. كلية التربية :جامعة عين شمس.

عبد العزيز، ناصف مصطفى (1983). **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية**. الرياض: دار المريخ.

عبد المجيد، عواطف حسن علي والمزيني، نوف سلمان صالح. (2014). **فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية**. مجلة العلوم و التقانة: في العلوم الإنسانية، المجلد. 15، العدد. 2، ص. 55-72.

عبده، رلى رامز عبد المنعم (1993). **أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدعيم مهارات التواصل في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لدى عينة من الطلاب المبتدئين في الأردن**. رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الأردنية: عمان، الأردن.

عطا الله، عبد الحميد. (2003). **برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي.مجلة القراءة والمعرفة**،كلية التربية،جامعة عين شمس. العدد 25، ص 103 – 128.

ميللر، سوزانا (1974). سيكولوجية اللعب، القاهرة : المكتبة العربية.

نور خميمي ومحمد صبري. (2017). **نظريات ومبادئ تصميم الوسائط المتعددة في تعليم مفردات اللغة العربية وتعلّمها دراسة تحليلية تقويمية**. مجلة العلوم الإسلامية العدد 20، ص 95-104.

نور عيني. (2015). **استراتيجية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية**، مجلة النابغة، المجلد 17، العدد 1، ص 71-88.

المراجع الأجنبية

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O., (2014). *The Systematic Design of Instruction*. 8th Ed. New Jersey: Pearson Education, Inc.

Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2019). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Fatwa Management and Research*, 13(1), pp. 358-367.

el-Kholi.K.F. (2011). *Problems of Teaching Arabic To Speakers of Other Languages and Solutions*. Selçuk Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 32, Turkey.

Fairosnita Ibrahim & Kamarul Shukri Mat Teh. (2015). Pengaruh Permainan Bahasa Arab Terhadap Motivasi Murid Sekolah Rendah Dalam Pembelajaran Perbendaharaan Kata Bahasa Arab. *Jurnal Tinta Artikulasi Membina Ummah (TAMU)*, 1 (2), (41-51).

Flower, W (1980). *In Faut and Child Care: A Guide to Education in Group Setting*. Boston: Ally 7 Bacon INC.

Froebel, Friedrich. (1895). *Pedagogics of the Kindergarten*. D. Appleton and Company: New York.

Gibbs, G. I. (1974). Handbook of Games and Simulation Exercises. London: E.&F.N. Spon Ltd.

Miller, S. (1971). *The Psychology* of Play, Pelican.

Wright, Andrew, David Belteridge, and Michael. (1979). *Games for Language Learning*. (Cambridge University) p.2