المجلد الثامن والعشرون للعام ٢٠٢٤م
حولية كلية اللغة العربية للبنين بجرجا

توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم العربية لغة ثانية، منصة جدار الكلمات (Words wall Platform) أنموذجاً

Employing interactive electronic linguistic games in teaching Arabic as a second language, using the Word Wall Platform as an example

بقلم الدكتورة

مشاعل بنت ناصر آل كدم

الأستاذ المساعد بقسم الإعداد اللغوي بمعهد تعليم اللغة العربية
للناطقات بغيرها في جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن ـ المملكة العربية السعودية

الترقيم الدولى/ ISSN: 2356 - 9050

العدد الأول من إصدار يونيه ٢٠٢٤م
رقم الإيداع بدار الكتب المصرية ٢٠٢٤/٦٩٤٠م

توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم العربية لغة ثانية، منصة جدار الكلمات (Words wall Platform) أنموذجًا

مشاعل بنت ناصر آل كدم

قسم الإعداد اللغوي بمعهد تعليم اللغة العربية للناطقات بغيرها في جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن ـ المملكة العربية السعودية

البريد الإلكتروني : mnalkadam@pnu.edu.sa

الملخص

يهدف البحث إلى التعرف على دور الألعاب اللغوية الإلكترونية في العملية التعليمية، و أنواعها، وشروط توظيفها، و خطوات تصميمها، وقدم البحث في ضوء المنهج الوصفي عرضًا للجانب النظري؛ لتوظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في منصة جدار الكلمات (Words walls Platform) أنموذجًا لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، وتفعيلها في مناهج وسلاسل وكتب تعليم العربية لغة ثانية، انتقالًا من النمطية التقليدية في العملية التعليمية إلى الابتكار والتحديث ومواكبة التطورات التقنية والوسائل الإلكترونية الحديثة لدعم العلمية التعليمية وتطويرها. ثم شرع في تطبيق الألعاب اللغوية في منصة جدار الكلمات (Words walls Platform)، وبناء على ذلك توصل البحث إلى عدد من النتائج أبرزها؛ أهمية توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم المهارات والعناصر اللغوية للناطقين بغيرها لزيادة الحصيلة اللغوية لدى المتعلمين. ومميزات منصة جدار الكلمات (Words wall Platform) في تفعيل الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية، وسهولة استخدامها. كما تَميزت الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية برفع دافعية المتعلمين وتحفيزهم للأقبال على تعلم اللغة، وأوصت بضرورة توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم مهارات وعناصر اللغة العربية للناطقين بغيرها. لما لها من أثر فعال في تلقي المعلومات والتمكن منها.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية الإلكترونية، منصة جدار الكلمات (Words wall Platform)، توظيف الألعاب اللغوية.

Employing interactive electronic linguistic games in teaching Arabic as a second language, using the Word Wall Platform as an example

Mashael bint Nasser Al Kadam
Department of Linguistic Preparation at the Institute for Teaching Arabic to Non-Native Speakers at Princess Nourah bint Abdulrahman University (PNU)- Kingdom of Saudi Arabia
Email: mnalkadam@pnu.edu.sa

Abstract

The research aims to identify the role of electronic linguistic games in the educational process, their types, conditions for their employment, and steps for their design. In light of the descriptive approach, the research provided a presentation of the theoretical aspect. To employ electronic linguistic games in the Words Walls Platform as a model for teaching the Arabic language to non-native speakers, and to activate it in curricula, series, and books for teaching Arabic as a second language, moving from traditional stereotyping in the educational process to innovation, modernization, and keeping pace with technical developments and modern electronic means to support and develop educational science. . Then he began to apply language games on the Words Walls Platform, and based on that, the research reached a number of results, the most notable of which are: The importance of employing interactive electronic linguistic games in teaching linguistic skills and elements to non-native speakers to increase the linguistic vocabulary of learners. The advantages of the Word Wall Platform include activating interactive electronic language games and their ease of use. Interactive electronic language games were also characterized by raising learners' motivation and motivating them to learn the language, and it recommended the necessity of employing interactive electronic language games in teaching the skills and elements of the Arabic language to non-native speakers. Because of its effective impact on receiving and mastering information.

Keywords: electronic linguistic games, word wall platform, employing linguistic games.

بسم الله الرحمن الرحيم

المقدمة

مع تطور التقنية وازدياد استخدامها في التعليم؛ أصبحت الألعاب اللغوية الإلكترونية أكثر تشويقًا وفاعلية ومتعة، ولذلك التطور التقني الداعم للعملية التعليمية المعلم والمتعلم على حدٍ سواء أثرًا في تطوير وسائل التعليم الحديثة، وفي نجاح العملية التعليمية، التي خرجت من الوسائل التقليدية القديمة إلى وسائل حديثة نشطة وفعالة.

تعد الألعاب اللغوية الإلكترونية من أفضل التقنيات التعليمية الحديثة التي تساعد المتعلمين في معالجة المشكلات اللغوية المتعلقة بمهارات وعناصر اللغة السبعة؛ الاستماع والقراءة والتحدث والكتابة والمفردات والتراكيب والأصوات، لتمكنهم منها، من خلال دمج أنواع متعددة من الوسائط التعليمية التي تتيح للمتعلم الفهم والاستيعاب والتفاعل وتنمية الحصيلة اللغوية وتطور مهاراته وتزيد من دافعيته.

هناك الكثير من الدراسات السابقة التي اهتمت بدراسة الألعاب اللغوية، منها:

دراسة علجية أيت بوجمعة (٢٠٢٣)، عنوانها: أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغات: دراسة كتاب اللغة الفرنسية– المرحلة الأولى من التعليم الابتدائي" برنامج المدارس الخاصة"؛ التي وقفت على أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغات عامة وتعليم اللغة الأجنبية خاصة، من خلال كتاب المرحلة الأولى السنة الثالثة تحديدًا من التعليم الإبتدائي، وكان من أبرز نتائجها؛ أن الألعاب تساعد على تنمية قدرات المتعلم العقلية والجسمية والحسية، كما تساعد المعلم على تنظيم الصف التعليمي و القضاء على الملل والرتابة التي تنتاب المتعلم.

دراسة مريم كيبيش، و سعاد عباسي (٢٠٢٢) عنوانها: الألعاب اللغوية طريقة تواصلية في تعليم اللغة العربية. تهدف الدراسة إلى التحقق من مدى فاعلية استراتيجية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة تعليما تواصليا، وذلك من خلال التأكد من

إمكانية تحقيق هذه الاستراتيجية لأهم الشروط والمبادئ التي ترتكز عليها المقاربة التواصلية في تعليم اللغة. وتوصلت إلى أن استراتيجية الألعاب اللغوية هي استراتيجية فعالة في تعليم اللغة تعليما تواصليا، كما أن استخدامها في العملية التعليمية يحقق العديد من الفوائد والإيجابيات التي يصعب تحقيقها باستخدام استراتيجيات تعليمية أخرى. وأوصت بتوعية المعلمين والقائمين على تعليم العربية بأهمية الألعاب اللغوية ودورها في إكساب الكفاية التواصلية للمتعلمين.

دراسة كرامي محمد بدوي عزب أبو مغنم (٢٠٢٢)، عنوانها: برنامج إلكتروني قائم على التكامل بين منصتي الحائط الافتراضي (padlet)، وجدار الكلمات (word wall) لتنمية مهارات التفكير المكاني والانخراط في تعلم الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، هدفت الدراسة إلى الكشف عن فاعلية برنامج إلكتروني قائم على التكامل بين منصتي الحائط الافتراضي (Padlet)، وجدار الكلمات (word wall) لتنمية مهارات التفكير المكاني والانخراط في تعلم الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، حيث قُسموا إلى مجموعتين الأولى تجريبية، والثانية ضابطة، واستخدمت المنهج التجريبي لتحقيق أهداف الدراسة، وإعداد أدواتها التي تمثلت في اختبار مهارات التفكير المكاني، ومقياس الانخراط في التعلم، وكان من أبرز نتائج الدراسة؛ وجود فرق ذي دلالة إحصائية في نتائج التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير المكاني ومقياس الانخراط في التعلم لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية، كما أن حجم تأثير البرنامج الإلكتروني القائم على التكامل بين منصتي الحائط الافتراضي وجدار الكلمات(Padlet& word wall) جاء إيجابيًا، وقد انتهى البحث إلى تقديم مجموعة من التوصيات والمقترحات التي تدعو إلى استخدام منصات التعلم الإلكترونية في مجال تعليم الدراسات الاجتماعية عن بعد.

دراسة Malyuna Milyari Faidah(٢٠٢٢) عنوانها: تدريس مهارة الكلام بطريقة الألعاب اللغوية في برنامج تعليم اللغة العربية الخصوصية بمعهد الإحسان الإسلامي بوروكرتو. هدفت الدراسة إلى معرفة أشكال الألعاب اللغوية لتدريس مهارة الكلام في برنامج تعليم العربية بمعهد الإحسان الإسلامي ووصف مزاياها وعيوبها. وكان منهجها الوصفي الكمي، ومن أبرز نتائجها خصوصية الألعاب اللغوية المستعملة في مهارة التكلام، وجود مميزات وعيوب للألعاب اللغوية المستعملة في تدريس مهارة الكلام.

دراسة أسامة محسن محمود هندي (٢٠٢٠)، عنوانها: توظيف الألعاب التحفيزية "Gamification" في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها وأثرها على زيادة دافعية التعلم لديهم، هدفت الدراسة إلى قياس أثر توظيف الألعاب التحفيزية في تعليم مهارات اللغة العربية للناطقين بغيرها وزيادة دافعية التعلم لدى المتعلمين، وكانت عينة الدراسة عشوائية من الطلبة الوافدين الناطقين بغير العربية بجامعة الأزهر، وقد قُسمت إلى مجموعتين تجريبية؛ درست المحتوى الإلكتروني بالألعاب التحفيزية و ضابطة؛ درست بالطريقة التقليدية، وخلصت الدراسة إلى وجود فاعلية لتوظيف الألعاب التحفيزية في تنمية التحصيل المعرفي لتعليم العربية لغة ثانية، وفي زيادة الدافعية لدى المتعلم للتعلم، وقد أوصت الدراسة باستخدام وتوظيف الألعاب التحفيزية في دعم تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها مما يؤدي إلى زيادة انتشار اللغة والإقبال عليها من الناطقين بغيرها.

دراسة شيماء سلطان محمد (٢٠٢٠) عنوانها: استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ودورها في تنمية المهارات التربوية واللغوية. هدفت الدراسة إلى تحديد أنماط اللغة العربية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي، وإعداد اختبار مصور لمعرفة مدى إلمام تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ببعض الأنماط اللغوية عن طريق الألعاب التعليمية الإلكترونية، وإعداد مهارات استماع وتحدث لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي، والتعرف على مدى فاعلية الاستراتيجية القائمة على التعليم النشط لتنمية

الأنماط اللغوية لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، واستخدمت المنهج التحليلي في تنمية بعض مهارات الأنماط اللغوية للأداء الشفهي في اللغة العربية من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية، وقد توصلت الدراسة إلي فاعلية الاستراتيجية المقترحة القائمة على التعليم النشط في تنمية الأنماط اللغوية للأداء الشفهي في اللغة العربية لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

دراسة عبير محمد حاتم، (٢٠٢٠) عنوانها: الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس وفق ممارسة الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية في مدارس الحلقة الأولى من التعليم الأساسي بمدينة اللاذقية. هدفت الدراسة إلى تعرف أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الطلاقة اللغوية لدى الأطفال، وتعرف الفروق في الطلاقة اللغوية بين هؤلاء الأطفال تبعا لمتغير الجنس. تكونت عينة الدراسة من (١١٠) طفلا من تلامذة الصف الخامس (٣٨ تلميذا و ٧٢ تلميذة)، وذلك في مدارس مدينة اللاذقية. توزع أفراد العينة على مجموعتين (الأولى: التلاميذ الذين لا يلعبون الألعاب الإلكترونية) و(الثانية: التلاميذ الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية). ولتحقيق هذه الأهداف اتبعت الدراسة منهج البحث الوصفي، واستخدمت القسم الخاص من الطلاقة اللغوية من مقياس التفكير الابتكاري المؤلف من أربعة أجزاء: جزأين للطلاقة اللفظية وجزأين للطلاقة الفكرية. ومن نتائج الدراسة وجود فروق في مستوى الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس تعزى لمتغير الجنس، وذلك لصالح الإناث. و وجود فروق في مستوى الطلاقة اللغوية بين المجموعتين الثانية والأولى على مقياس الطلاقة اللغوية، وذلك لصالح أفراد المجموعة الأولى ومن الجنسين.

دراسة محمد فاتح دورنا ٢٠١٨عنوانها: الألعاب اللغوية وفاعليتها في تعليم المهارات اللغوية للناطقين بغير العربية، هدفت الدراسة إلى استخدام الألعاب اللغوية في تعليم المهارات اللغوية للناطقين بغير العربية، كما وجهت هذه الدراسة المعلمين ومؤلفي كتب تعليم العربية لغة ثانية إلى أهمية تفعيل الألعاب اللغوية، واعتمدت

الدراسة المنهج الوصفي وأسلوب الاستبانة لمعرفة أراء الأساتذة والطلبة، كما اعتمدت المنهج التطبيقي لعرض نماذج تطبيقية من توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المهارات اللغوية لغير الناطقين بها. وكان من أبرز ما خلصت الدراسة إليه؛ تأكيد إعادة النظر من قبل المعلمين ومؤلفي كتب تعليم العربية لغة ثانية في استعمال الألعاب اللغوية في تعليم المهارات، والتأكيد على اختيارها وتطبيقها وتقييمها وحل المشاكل المترتبة على استعمالها من قبل المعلم. رسالة ماجستير الجامعة الأردنية عمان الأردن.

دراسة دلال العساف ونور محمود الحاج عفانة (٢٠١٧) عنوانها: توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية. هدفت الدراسة إلى الوقوف على أهمية استخدام الألعاب اللغوية وتوظيفها في تعليم المفردات في اللغات عامة. وفي تدريس اللغة العربية للناطقين بغيرها خاصة. محاولة لتقديم خطة مقترحة لاستخدام الألعاب اللغوية في تعليم مفردات اللغة العربية في نماذج من الدروس لجميع المستويات؛ المبتدئ، والمتوسط. والمتقدم؛ لما للألعاب من قدرة على إثارة دافعية المتعلمين، وتحفيزهم في جو من المرح والتسلية. بالإضافة إلى قدرتها على تيسير اكتساب المتعلم للغة على نحو وظيفي طبيعي. وقد استفادت هذه الدراسة من معطيات المنهج الوصفي التطبيقي في الإجراء والتحليل قصد اختبار مدى نجاح الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها لاسيما المفردات؛ لما تعكسه على أداء الطالب اللغوي والشخصي. أوصت الدراسة باعتماد الألعاب اللغوية وسيلة تعليمية في فصول تعليم اللغة؛ لتيسير تعلمها واكتسابها.

دراسة محمد صبري بن شهرير (٢٠١٣)، عنوانها: الألعاب اللغوية المحوسبة في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها بين النظرية والتطبيق: الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا نموذجًا، هدفت الدراسة إلى التغلب على صعوبة تعليم الناطقين بغير العربية اللغة العربية، وذلك عن طريق تصميم بيئة مصطنعة لتعليمها عبر الألعاب المحوسبة في الشابكة، والتي تقوم بإثارة دافعية التعلم الطلبة

والأكاديميين في الجامعة الإسلامية، و أظهرت نتائج الدراسة أن الطلبة أبدوا رغبتهم في تعلم العربية باستخدام الألعاب المحوسبة، واقترحوا مجموعة اقتراحات لتطويرها مستقبلًا.

دراسة محمد عزت عربي كاتبي و لينا لطيف زيود (٢٠١٠)، عنوانها: أثر الألعاب اللغوية في زيادة الحصيلة اللغوية لدى أطفال الرياض: دراسة تجريبية على أطفال الرياض ما بين سن (٤ – ٥) سنوات في مدينة دمشق. هدفت الدراسة إلى بيان قدرة الألعاب اللغوية ودورها في إكساب الطفل المهارات اللازمة والمفاهيم الجديدة التي تثري لغته المكتسبة، وتساعده في دخول مرحلة التعليم الأساسي ولديه الحد الأدنى اللازم من المعارف والمهارات من جهة، والحد الأدنى من التهيئة النفسية للولوج في البيئة المدرسية من جهة أخرى. توصلت الدراسة إلى كفاءة استخدام الألعاب اللغوية وفعاليتها فيما يتعلق بإكساب الطفل المفاهيم اللغوية الضرورية وتعليمها مقارنة بالطريقة التقليدية المستخدمة عموما في تعليم أطفال الرياض.

وتتفق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في اهتمامها بتوظيف الألعاب اللغوية في التعليم العام لمستويات مختلفة، وتوظيفها في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها في مهارات محددة ومستويات مختلفة، في حين تتميز عنها بتوظيفها للألعاب اللغوية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية لغة ثانية، منصة جدار الكلمات (Words walls Platform) أنموذجًا، للإفادة منها في تفعيل أنشطة وتدريبات مهارات وعناصر اللغة العربية للناطقين بغيرها من خلالها؛ تعزيزًا للعملية التعليمية.

تكمن أهمية الدراسة فيما يلي:

١- قلة الدراسات الأكاديمية التي تناولت الألعاب اللغوية الإلكترونية في تعليم العربية للناطقين بغيرها؛ وعدم إجراء دراسة لمنصة جدار الكلمات (Word walls Platform) -عينة الدراسة- تحديدا في حدود علم الباحثة.

٢- مساعدة المعلين والقائمين على تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها في توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في العملية التعليمة.

٣- القصور الواضح في توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في مقررات تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها.

وتهدف الدراسة إلى التعرف على:

١- دور الألعاب اللغوية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها.

٢- أنواع الألعاب اللغوية الإلكترونية لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها.

٣- شروط توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية من خلال منصة جدار الكلمات (Word walls Platform) -عينة الدراسة- لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها.

٤- خطوات تفعيل الألعاب اللغوية الإلكترونية في منصة جدار الكلمات (Word walls Platform) -عينة الدراسة- لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها.

استناد إلى ما سبق؛ تسعى الدراسة إلى الإجابة عن التساؤلات الآتية:

١- ما دور الألعاب اللغوية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها؟

٢- ما أنواع الألعاب اللغوية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها؟

٣- ما شروط توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في منصة جدار الكلمات (Word walls Platform) -عينة الدراسة- لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها؟

٤- ما خطوات تصميم الألعاب اللغوية الإلكترونية على منصة جدار الكلمات (Word walls Platform) -عينة الدراسة- لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها؟

استخدمت الباحثة في هذه الدراسة المنهج الوصفي، بهدف توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في منصة جدار الكلمات (Words walls Platform) -

عينة الدراسة– أنموذجًا لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، وتفعيلها في مناهج وسلاسل وكتب تعليم العربية لغة ثانية، انتقالًا من النمطية التقليدية في العملية التعليمية إلى الابتكار والتحديث ومواكبة التطورات التقنية والوسائل الإلكترونية الحديثة لدعم العلمية التعليمية وتطويرها.

وتألف مجتمع الدراسة من منصة جدار الكلمات (Words walls Platform)، وعينة عشوائية من المحتوى التعليمي للكتاب الثالث من سلسلة العربية بين يدك؛ حيث استعانت الباحثة بها؛ لانتشارها واعتمادها في بعض المؤسسات التعليمية داخل المملكة العربية السعودية وخارجها في حدود علم الباحثة.

تمهيد: الجانب النظري

تعريف الألعاب اللغوية:

هي نشاط سلوكي جماعي أو فردي يتميز بالإثارة والمرح ويمارسه المتعلمون تحت إشراف المعلم الموجه من أجل تحقيق أهداف لغوية محددة.

يعرف جيبس الألعاب اللغوية بأنها نشاط يتم بين المتعلمين، سواء كانوا في مجموعات تعاونية أو مجموعات تنافسية، للوصول إلى غايتهم في إطار الأنظمة والتعليمات. (عبد العزيز ص ١٢ ١٩٨٣)

وعرفتها النمرات بأنها؛ وسائل تعليمية يستخدمها المعلم في تدريب طلبته؛ لتعليم اللغة ضمن قواعد وتعليمات معينة، تحقيقًا لأهداف التعليم المختلفة. (النمرات ١٩٩٥ ص٢٧)

كما عرفها الصويركي بأنها استراتيجيات معينة تستخدم في تعليم مهارات اللغة وتعلمها، وتبنى على خطة واضحة ترتكز على أسس علمية مدروسة. ولها دورًا إيجابيا في تحقيق أهداف التعلم المنشودة وعرض المهارات والمفاهيم الأساسية، وتبسيطها وربطها بالحياة. (كتاب الصويركي ٢٨)

في حين عرفها أبو لوم وأبو هاني ٢٠٠٢ ص ١١ بأن اللعبة اللغوية نشاط هادف تتمتع بميزات كثيرة ومتعددة، وتتضمن أفعالًا معينة يؤديها المعلم والطلاب باتباع قواعد معينة لتحقيق الأهداف الوجدانية والمعرفية، إذا أحسن المعلم توظيفها بالشكل المطلوب.

وعرفها شابلن (١٩٨٧) بأنها نشاط يقوم به البشر؛ لغرض الاستمتاع فقط دون أية دوافع أخرى، سواء كانت فردية أو جماعية. الصويركي ص١٥-١٦

وعرفها بأنها مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تهدف إلى تزويد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة في إطار قواعد موضوعة تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته على الأقل. ص٣٤ (طيبي سمية، و ميهوبي صورية ٢٠١٩)

وعرفها عبد العزيز (١٩٨٣) ص١٢ بأنها الألعاب التي لها بداية ونهاية محددة، وقواعد وأنظمة تسير عليها. وسيلة ممتعة لتنمية المهارات اللغوية المختلفة لدى المتعلمين وتحفيزهم وتدريبهم على عناصر اللغة.

إذن الألعاب اللغوية الإلكترونية هي مجموعة من التدريبات اللغوية المتنوعة التي يقوم على تصميمها المعلم بأسلوب جاذب ومشوق؛ عبر أحد المواقع أو التطبيقات؛ لتحقيق الأهداف التعليمية لمهارات اللغة وعناصرها لتعزيزها.

معايير توظيف الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية لغة ثانية:

لتوظيف الألعاب اللغوية الصفية واللاصفية ثلاثة معايير رئيسية هي (ناصيف ص ٤٨):

١- أن تضيف إلى الدرس متعة وتنوعا.

٢- أن تعزز فهم المتعلمين للغة الجديدة.

٣- أن تشجع المتعلمين على استخدام اللغة الجديدة.

شروط توظيف الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية لغة ثانية:

لابد من مراعاة عدة شروط عند تفعيل الألعاب اللغوية في تعليم العربية لغة ثانية؛ كي تحقق الهدف منها، وأبرزها هذه الشروط ما يأتي: عبد العزيز (١٩٨٣)، البري (٢٠١١)، الماجستير (٢٠١٢)، سونداري (٢٠١٤)

١- التخطيط للعبة.

٢- ربط اللعبة بالمقرر.

٣- مناسبة الألعاب لمستويات المتعلمين وميولهم.

٤- توضيح قواعد اللعبة ومراحلها.

فالألعاب اللغوية لم تعد للترفيه فقط وإنما جاءت أيضا وسيلة للتعليم والتقييم في وقت واحد، إذ يلاحظ المعلم مدى تقدم المتعلمين في اللغة واتقانهم لها، فعند تفعيل الألعاب اللغوية في تعليم اللغة لابد للمعلم من رصد أخطاء المتعلمين المتكررة ويعمل على معالجتها. وذلك بأن يخطط للألعاب التي سيفعلها من خلال

تحديد أهدافها المرتبطة بنواتج التعلم المرجو تحقيقها. ومدى مناسبتها لمستويات المتعلمين اللغوية وميولهم، كما يجب عليه أن يوضح طرق تفعيلها وآلية تطبيقها للمتعلمين قبل البدء في تطبيقها كي يتحقق الهدف المنشود من تفعيلها.

وذكر ناصيف خصائص الألعاب اللغوية الجيدة، بأنها عبد العزيز (١٩٨٣) ص١٧:

١- ملاءمة اللعبة لمستوى المتعلمين.
٢- مناسبة اللعبة لكافة المستويات التعليمية.
٣- إشراك اللعبة لأكبر عدد من المتعلمين.
٤- معالجة اللعبة لمهارات وعناصر اللغة.
٥- اتصال اللعبة بموضوعات الدروس التعليمية.
٦- سهولة إجراءات تطبيق اللعبة للمتعلمين.
٧- إذكاء اللعبة لروح المنافسة وبثها للمتعة والمرح.

كما ذكرت مريم وسعاد أهم الخصائص التي تميز الألعاب اللغوية، وهي (كبيش وعباسي ص ١٠٨ (٢٠٢٢)**):**

١- أنها نشاط لغوي: أي أن اللغة هي الوسيلة الأساسية التي يتم بواسطتها هذا النشاط.
٢- نشاط هادف: يسعى لتحقيق أهداف لغوية محددة بدقة ووضوح.
٣- نشاط موجه: يخضع فيه المتعلمون لتوجيهات وإرشادات المعلم.
٤- نشاط منظم ومخطط له: يقوم على أساس مجموعة من القواعد والقوانين التي ينبغي مراعاتها من قبل المتعلمين.
٥- ينبغي أن تتصف الألعاب اللغوية بالتنوع، لتغطي موضوعات ومجالات متعددة من اللغة، وتراعي الفروق الفردية.

٦- من أهم الصفات التي ينبغي أن تتصف بها هذه الأنشطة، احتوائها على عناصر المتعة والتشويق، وعوامل التحفيز، حتى تثير حماس ودافعية المتعلمين، وتتم في جو من التنافس والبهجة والسرور.

أنواع الألعاب اللغوية:

تنقسم الألعاب اللغوية إلى قسمين: (طيبي سمية، وميهوبي صورية ٢٠١٩، ص ٣٥، وأيضا في ص ٤٤، السعدية مكاحلي ٢٠١٤.

الألعاب الجاهزة: هي الألعاب المصممة والموجودة في مراكز مصادر التعليم والمكتبات المدرسية، ومخازن الوسائل التعليمية، أوهي التي تباع في الأسواق، وهي غالبا غير مصممة لدروس معينة، فيحولها المعلمون ويعدلونها بما يتوائم مع أهداف الدرس لتحقيقها.

الألعاب الخاصة: هي ألعاب يقوم المعلمون بتصميمها تحديدًا لتحقيق أهداف معينة لدروس محددة، وهذه الألعاب لا يمكن الحصول عليها جاهزة؛ وفقا للأهداف والطرق التي يريد المعلم تطبيقها، لذلك يلجأ المعلمون إلى تصميمها من خلال محتوى دروسهم وأهدافها التي يطمحون إلى تحقيقها.

ومن هذا المنطلق

استنادًا إلى ما سبق يمكننا القول؛ بأن هذا هو هدف الدراسة الحالية في إلقاء الضوء على الألعاب اللغوية الإلكترونية الخاصة التي يكون للمعلم دورًا واضحًا وبارزًا في توظيفها وتصميمها وفقًا لأهداف التعليم المرجوة من تعليم اللغة العربية لغة ثانية؛ لتحقيقها بطرق ممتعة وجاذبة وفاعلة.

الألعاب اللغوية الإلكترونية: الصويركي ص٧٩

هناك العديد من الألعاب اللغوية الإلكترونية صممت وقدمت في مواقع إلكترونية لتعلم اللغة العربية لغة ثانية افتراضيًا وذاتيًا من قبل المتعلم، وجاءت بمستويات تعليمية متنوعة ولم تأتي وفقا لكتاب أو سلسلة محددة، وإنما جاءت بشكل عام لتعليم العربية وبطرق مختلفة وفق اهتمامات المتعلمين وأهدافهم وتنوعها. فقد

حصر بن شهرير، ٢٠١٣ ص ٢- ٣ ، أبرز تلك الألعاب المتاحة إلكترونيًا في مواقع مختلفة، منها:

١- الألعاب اللغوية العربية التعليمية؛ رابطه الإلكتروني: يعمل
http://www.digitaldialects.com/Arabic.htm

٢- الألعاب المحوسبة العربية المجانية، ورابطه الإلكتروني: لا يعمل
http://www.best-flash-games.net/arabic_game_137.html

٣- موقع مسحور التعلم، ورابطه الإلكتروني: يعمل
http://www.enchantedlearning.com/themes/arabic.shtml

٤- موقع الألفبائية العربية، ورابطه الإلكتروني:
http://www.purposegames.com/game/dfb43dc6

٥- الألعاب العربية بالإنجليزية، ورابطه الإلكتروني:
http://www.arabicinenglish.com/games.htm

٦- الدروس العربية – الإنجليزية مجانا، ورابطه الإلكتروني:
http://www.internetpolyglot.com/lessons-ar-en

٧- الموقع الإسلامي لأطفال المسلمين، ورابطه الإلكتروني:
http://www.islamicplayground.com/Scripts/default.asp

٨- ألعاب الألفبائية العربية، ورابطه الإلكتروني: يعمل
http://www.arabacademy.com/htdocs/download/alphabetwed7introchange5.swf

٩- برنامج اللغة العربية، ورابطه الإلكتروني:
http://becker.dearbornschools.org/DFLAP

١٠- ألعاب الذاكرة في الأبجدية العربية، ورابطه الإلكتروني:
http://games.muslimvideo.com/play/ed223c2793005f004841/Arabic-Alphabet-Memory-Game

١١- مصادر تعلم العربية، ورابطه الإلكتروني:
http://www.yemenlinks.com/Arabic_Resources.htm#Arabic_Alphabet

وعلى خلاف ما ذكر سابقًا يمكننا القول؛ إنه بإمكان معلم العربية لغة ثانية تصميم ألعاب لغوية إلكترونية خاصة تخدم العملية التعليمية؛ بحيث تكون تلك الألعاب موجهه للمتعلم وبإشراف المعلم ووفقا لأهداف ونواتج التعلم المتعلقة بالكتاب المقرر؛ لتعزيز ما تعلمه المتعلم وقياس مخرجاته بسهولة وبطرق غير تقليدية مبتكرة وممتعة ومشوقة.

مميزات الألعاب اللغوية في تعليم العربية لغة ثانية:

للألعاب اللغوية أثر في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، وترسيخ مهاراتها وعناصرها من خلال العلوم والمعارف التي تُقدم للمتعلم وتعلمها في الصف الدراسي، ويكمن ذلك في احتوائها المتعة والتشويق وشد انتباه المتعلمين وتركيزهم، وعليه يمكننا ذكر أهم إيجابياتها التي نوجزها فيما يأتي: مريم كبيش و سعاد عباسي، ٢٠٢٢، ص١٠٨-١١٠

١- رفع دافعية المتعلمين وزيادة إقبالهم على التعلم: الألعاب اللغوية في التعليم تحفز المتعلمين وتشد انتباههم وتركيزهم وتدفعهم إلى الاقبال على التعلم والانغماس في العملية التعليمية بشغف.

٢- توفير الظروف التعليمية الملائمة: تعد الألعاب اللغوية نشاط حيوي يعمل على تحفيز جميع الطلبة بما فيهم غير النشيطين عادة. كما يعد اللعب من الطرق التعليمية التي تتمحور حول المتعلم، وتجعله العنصر الفاعل في العملية التعليمية. وتوفر له نوع من الحرية في التعلم، وتساعد المتعلم على تطبيق ما تعلمه على أرض الواقع.

٣- تقريب المفاهيم وتسهيل عملية الفهم والإدراك: يقوم المتعلمون أثناء اللعب باستخدام العديد من الحواس، والتركيز على الأفكار المقدمة لهم في التدريبات اللغوية، وهو ما يساعد على تقريب المفاهيم وتحسين عملية الإدراك، وتوضيح الأفكار الغامضة.

٤- تثبيت المعلومات وبقاء الأثر التعليمي لفترات أطول: تُمكن الألعاب اللغوية المتعلمين من تثبيت معلوماتهم والاحتفاظ بها لوقت أطول، وتطبيق المعارف والمهارات وتوظيفها على أرض الواقع بواسطة وسيلة تعليمية تطبيقية، تساعد المتعلم أثناء ممارسته للعبة، أن يتعلم في جو من الانفعالات والحماس، التي تجعله يعيش مواقف متنوعة لن ينساها.

٥- معالجة مشكلات التعلم النفسية: تساعد الألعاب اللغوية المتعلمين على تجاوز الكثير من المشكلات التعليمية التي تواجه بعض المتعلمين، كالخجل، والخوف، والتردد، والقلق والتوتر، والعزلة والانطواء، وانعدام الثقة بالنفس.

٦- مراعاة الفروق الفردية وتفريد التعليم: تضمن الألعاب اللغوية المشاركة الفعالة لمستويات الطلبة المختلفة؛ لما تقدمه من فرصا متساوية مراعاة لقدراتهم الفردية وتلبية لحاجاتهم وميولهم باختلافها.

٧- زيادة التفاعل الصفي وتنمية مهارات التواصل والتعبير: يغلب على الألعاب جو المرح والتعاون والتنافس، ويعد التفاعل الذي تولده الألعاب أمرًا ممتعًا للطلبه، ويساعد في بناء العلاقات الودية بينهم، وتنمية القيم والمباديء الاجتماعية لديهم. يساعد على

٨- تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات: التعلم بالألعاب اللغوية يجذب انتباه المتعلمين، وينمي نشاطهم العقلي والقدرة على حل المشكلات والتقويم الذاتي.

إذن الألعاب اللغوية لها دور كبير في تحسين وتجويد العملية التعليمية بطرق فعالة ومبتكرة، لاحتوائها على عنصر التشويق والمتعة تحقيقًا للأهداف التعليمية المحددة المرجوة لفهم المهارات والعناصر اللغوية، ولعله من المفيد أن توظف تلك الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية لغة ثانية، لتفعيل قدرات الاستكشاف والتعلم الذاتي عند المتعلم؛ ناهيك عن إذا كانت الألعاب ألعاب لُغوية إلكترونية، والتي سيأتي الحديث عنها بالتفصيل لاحقًا.

دور الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية:

١- دورها في تنمية الكفاءة التواصلية لدى المتعلمين: الألعاب اللغوية تساعد المتعلمين على تنمية الطلاقة اللغوية، كما أنها تعزز ما تعلموه من ألفاظا وتراكيب لغوية، وتكسبهم أخرى جديدة. يوظفونها في سياقات مناسبة ومواقف متنوعة تساعدهم على إثراء مخزونهم اللغوية.

مما لا شك فيه في الألعاب اللغوية أن الوسيلة التي تتحقق بها الأهداف الموضوعية هي اللغة؛ فاللغة فيها أداة للاستعمال وليست للتدريب وحسب.

٢- دورها في خلق مواقف تواصلية حية لممارسة اللغة: توظيف الألعاب اللغوية في تعليم اللغة يساعد على ممارستها في مواقف حية، ويمكّن من توظيفها بشكل صحيح في سياقات أصلية. فالمواقف التعليمية من خلال الألعاب اللغوية انعكاس لما يحدث في المواقف الحياتية اليومية، مما يجعلها تتيح الفرصة أمام المتعلمين لممارسة اللغة بمتعة وإثارة، فيشعرون بقيمة اللغة التي يستعملونها، إذ تصبح بالنسبة لهم لغة مفيدة وذات معنى، مما يدفعهم إلى الإقبال عليها بلهفة وشغف.

٣- دورها في استخدام اللغة ودمج المهارات اللغوية ككل متكامل: يمارس المتعلمون اللغة بمهاراتها وعناصرها وذلك من خلال الألعاب اللغوية؛ فيتحدثون، ويستمعون، و يقرؤون، ويكتبون، فيؤدي ذلك إلى تعزيز تعلم اللغة بالألعاب اللغوية؛ التي تعد من أقصر الطرق وأيسرها لإتقان اللغة.

٤- اعتمادها على مركزية المتعلم في العملية التعليمية: إن استخدام الألعاب اللغوية في الأنشطة والتدريبات اللغوية له دور كبير في تحقيق الأهداف التعليمية، وعلاوة على ذلك؛ تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين. كما أنها تقوم على تفعيل دور المتعلم ومحوريته في العملية التعليمية ليكون هو العنصر الفاعل الذي يتحمل مسؤولية تعلمه.

٥- دورها في التعلم التعاوني: في التعلم التعاوني ينقسم المتعلمين إلى مجموعات تنافسية من أجل تحقيق أهداف محددة، فالألعاب اللغوية تساعد على تحفيز المتعلمين وتنشيط التفاعل والتواصل فيما بينهم.

٦- دورها في توفير الراحة والتلقائية في استخدام اللغة: للألعاب اللغوية أثر في تجاوز المتعلم الخوف من الوقوع في الأخطاء، والفشل في الفهم؛ الذي يمنعهم من ممارسة اللغة، إذ يوجهون تركيزهم على فكرة اللعبة التي تعزز المعلومات والأفكار التي تعلموها سابقًا.

٧- مساعدتها على الإبداع والابتكار في استعمال اللغة: فالألعاب اللغوية تسهم بشكل كبير إضافة إلى الأنشطة والأساليب الأخرى؛ في توفير أجواء تنافسية تسهم في إبداع المتعلمين، وهذا هو الهدف من توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية.

الجانب التطبيقي:

منصات التعلم الإلكتروني: أبو مغنم ص٢٠٣، ٢٠٢٢.

هي أنظمة تساهم في إدارة المحتوى الرقمي التعليمي عبر الشابكة، وبيئة محفزة للتواصل مع الطلبة ومشاركتهم الأنشطة الفعالة بطرق حديثة وممتعة، تمكنهم من الاطلاع على النتائج المتحققة بكل وضوح وتقدم التغذية الراجعة للمتعلمين، لتحقيق مخرجات تعليمية ذات جودة عالية.

عرفها رضوان ٢٠١٦ بأنها: "مساحات تعلم عن بعد قائمة على تكنولوجيا الويب، وهي بمثابة الساحات التي يتم بواسطتها عرض الأعمال وجميع ما يختص بالتعليم الإلكتروني وتشمل المقررات الإلكترونية ما تحتويه من نشاطات ومن خلالها تتحقق عملية التعلم باستعمال مجموعة من أدوات الاتصال والتواصل، وتمكن الطالب من الحصول على ما يحتاجه من مقررات دراسية وبرامج .... إلخ" من بحث البرنامج ص٢٠٥

بعد التعرف على الألعاب اللغوية الإلكترونية وأنواعها، سنكتفي في هذا البحث بالحديث عن منصة جدار الكلمات **(Words wall Platform)** –عينة الدراسة– لتعزيز تعليم المهارات اللغوية وعناصرها، علما أنه يوجد منصات أخرى وبرامج يمكن لمعلم العربية لغة ثانية توظيفها، منها؛ كاهوتKahoot ، و ويكي Wiki ... .

منصة جدار الكلمة (Word wall Platform):

يمكن القول بأن منصة التعلم الإلكتروني **(Words wall Platform)** بيئة تعلم إلكترونية تفاعلية لإدارة المحتوى الإلكتروني تهدف إلى توفير أدوات تقنية تساعد على تنمية التواصل والمشاركة والتفاعل بين كل من الطالب وأقرانه والمعلم والمحتوى وواجهة المستخدم وكذلك التعامل مع عديد من تقنيات الجيل الثاني للويب أدوات الويب التشاركية (YouTube, Facebook, google drive, X).

وتجدر الإشارة إلى أن هذه المنصة تحتوي على قوالب متنوعة ومتعددة؛ لألعاب لُغوية يمكن توظيف تدريبات وأنشطة تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها في العملية التعليمية من خلالها، لتسهم في تعزيزها وتحسين مستوى المتعلمين، ومن هذه القوالب المتاحة والمجانية، الاختبار التنافسي، والمطابقة، وافتح الصندوق، و فرز المجموعات، وأكمل الجملة، والعجلة العشوائية، ومطابقة الأزواج، وغيرها الكثير من قوالب الألعاب اللغوية التي يمكن للمعلم إدخال محتواها اللغوي ودمجه بعدة وسائط مختلفة على سبيل المثال؛ التسجيل صوتي، والصور... ، وإنشاؤه بما يتناسب مع المحتوى التعليمي المقرر للمتعلمين.

مميزات منصة جدار الكلمات (Word Wall) تنحصر فيما يأتي:

١- يمكن استخدامها على الأجهزة اللوحية التي تعتمد نظام تشغيل أند رويد أو IOS، وكذلك على نظام تشغيل مايكروسفت ويندوز.

٢- منصة تعليمية توفر نظام تعلم تفاعلي من خلال اللعب بطرق جذابة وممتعة ومجانية عبر الشابكة.

٣- تعزيز الخبرات العلمية في المهارات اللغوية (القراءة والاستماع والكتابة والتحدث).

٤- تقديم الدعم للطلبة في جميع مجالات التعلم الرئيسة من خلال الأنشطة.

٥- يمكن إنشاء أو تنزيل مرفق نشاط تفاعلي قابل للطباعة بصيغة PDF واستخدامه.

٦- تطوير مجموعة من الكلمات التي يمكن تهجئتها أو قراءتها أو استخدامها في مهارة الكتابة.

٧- تقديم الدعم المستمر لمختلف مستويات المتعلمين في الصف الواحد.

٨- سهولة تصميم اللعبة بخطوات بسيطة وفي ثلاث مراحل.

٩- يمكن الاستفادة من الأنشطة المعدة في المنصة وإجراء بعض التعديلات عليها لتتناسب مع المحتوى التعليمي.

١٠- يمكن استخدام حزم تنسيقات مختلفة لعرض الأنشطة بخطوط ورسومات مختلفة، وكل تنسيق يغير الشكل بالكامل.

١١- تدعم المنصة واجهة عربية كاملة ولغات متعددة ومختلفة مما يزيد من سهولة استخدامها.

١٢- يمكن التحول إلى الأنشطة العامة ومشاركة الأنشطة مع المعلمين في المجتمع العام للمنصة.

١٣- سهولة الحصول على رابط النشاط ومشاركته مع الطلبة وسهولة نشره على مواقع التواصل المختلفة.

١٤- احتوائه على قوالب متعددة تسمح بالألعاب الجماعية للمتعلمين في الوقت نفسه، بينما يتحكم المعلم في عملية اللعبة.

١٥- يمكن التحكم في برمجة الصفحات وتشكيلها بما يتناسب مع المحتوى التعليمي.

ص ٢١٠ من بحث برنامج إلكتروني قائم على التكامل بين منصتي الحائط الافتراضي ٢٠٢٢.

مراحل إعداد الألعاب اللغوية الإلكترونية لتعليم اللغة العربية لغة ثانية:

هناك عدة مراحل وخطوات لإعداد الألعاب اللغوية الإلكترونية التي ينبغي على المعلمين والقائمين عليها العناية بها، وتنحصر في أربع مراحل، وهي كما يأتي:

- **المرحلة الأولى**؛ مرحلة الإعداد التي تتطلب من المعلمين والقائمين مراعاة ما يأتي:

أ- التأكد من فعالية الألعاب قبل نشرها بين المتعلمين.

ب- تجريب الألعاب قبل تطبيقها، وتوضيح آلية استخدامها.

ت- تحديد مكان تطبيق الألعاب الذي ستنفذ عن طريقه سواء البريد الإلكتروني Email، أوالبلاك بوردBlack Board، أو التيمز Teams، أو الزومZoom،

أو مجموعات الواتس آب Whatsapp، أو قنوات التليجرام Telegram، أو أية وسيلة أخرى يراها المعلم مناسبة.

ث- إثارة اهتمام المتعلمين باللعبة اللغوية وتوضيح قوانينها لهم.

- **المرحلة الثانية**، مرحلة اللعب التي ينبغي للمعلمين والقائمين عليها مراعاة عدة جوانب، وهي كما يأتي:

أ- أن تحقق الألعاب اللغوية هدفًا تعليميًا من أهداف الوحدة.

ب- مشاركة المتعلمين الألعاب اللغوية الإلكترونية بطريقة واضحة وميسرة.

ت- مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين أثناء تطبيق الألعاب، ويكون دور المعلم موجه ومشجع فقط.

- **المرحلة الثالثة**، مرحلة التقويم، التي تظهر فيها نتائج المتعلمين ومدى تحقيقها للأهداف المرجو، وإثارة دافعية المتعلمين للمشاركة في الألعاب اللغوية القادمة.

- **المرحلة الرابعة**، مرحلة المتابعة، التي تشتمل على قياس نتائج المتعلمين ومدى تحقق أهداف التعلم، ومدى فعالية اللعبة المقدمة ونجاحها. تركي عطية مرشود المحمدي، ٢٠١٣.

ولابد من التأكيد على أن هذه أهم خطوات إعداد أية لعبة لغوية إلكترونية في تعليم اللغة العربية لغة ثانية، كي يصل المعلمين والقائمين على إعدادها إلى مبتغاهم وتحقيق الأهداف المرجوة منها، وتقييمها ومدى إمكانية تطبيقها مرة أخرى. إذ إنها أصبحت مطلب أساسي في العملية التعليمية لتيسيرها وتمكين المتعلمين، وتحسين أدائهم، وإثارة دافعيتهم.

وتجدر الإشارة هنا إلى أنه بعد أن قام المعلم بإعداد الألعاب اللغوية الإلكترونية، يرسلها إلى المتعلمين عبر أية وسيلة يراها مناسبة له وللمتعلمين؛ للشروع فيها، فتظهر لهم اللعبة ويباشرون اللعب، وبعد الانتهاء من اللعبة تظهر للمتعلم قائمة تشعره بانتهاء اللعبة، وتعطيه تغذية راجعة لكل من: الزمن المستغرق

لإنجاز اللعبة، والدرجة المستحقة النهائية التي حصل عليها، ولوحة الصدارة التي تُبين ترتيبه بين زملائه في إنجاز اللعبة، والإجابات المتعلقة بكل لعبة سواء كانت صحيحة أم خاطئة، وخيار أخير يسمح له ببدء اللعبة مرة أخرى.

وفيما يأتي نموذجًا تطبيقيًا للألعاب اللغوية الإلكترونية عبر منصة جدار الكلمات (Words wall Platform):

يسعى هذا البحث إلى توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية عبر منصة جدار الكلمات (Words wall Platform) لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، فمن هذا المنطلق سنشرع في عرض نموذجا تطبيقيا لتعليم اللغة العربية لغة ثانية؛ استعانة بالمحتوى التعليمي لسلاسل تعليم العربية لغة ثانية، وقد وقع الاختيار على سلسلة العربية بين يديك لاعتمادها في تعليم الناطقين بغيرها من قِبل جهات عدة داخل المملكة العربية السعودية وخارجها في حدود علم الباحثة، حيث سيكون تركيزنا على تقديم تدريبات للمهارات والعناصر اللغوية الخاصة بالمستوى المبتدئ من الكتاب الأول، في عدة وحدات متنوعة اُختيرت بطريقة عشوائية تطبيقية، هي: الصحة، والسفر، والهوايات، و العطلة، و التسوق.

خطوات تصميم الألعاب اللغوية الإلكترونية عبر منصة جدار الكلمات (Words wall Platform)

تجدر الإشارة هنا إلى أن المنصة تتطلب من المعلم القيام بعدة خطوات يسيرة تتمثل فيما يأتي المرجع الموقع الرسمي:

أولًا: تسجيل الدخول للمنصة بأية طريقة من الطرق المتاحة ويراها المعلم مناسبة له؛ وجميعها طرق يسيرة وسلسة لتسجيل الدخول. صوة تعريفية لصفحة المنصة الرئيسية:

صورة رقم ١: صوة تعريفية لصفحة منصة جدار الكلمات (Words wall Platform) الرئيسية.

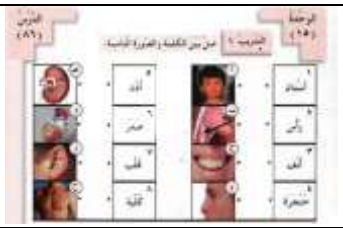
ثانيًا: اختيار قالب مناسب من القوالب المتاحة في المنصة للتدريبات اللغوية. صورة توضيحية لأنواع القوالب المتاحة في منصة جدار الكلمات (Words wall Platform):

صورة رقم ٢: صورة توضيحية لأنواع القوالب المتاحة في منصة جدار الكلمات (Words wall Platform).

ثالثًا: إدخال المحتوى التعليمي، يلها خطوة أخيرة إن أراد المعلم طباعة اللعبة اللغوية لغرض ما فيمكنه ذلك.

وحرصًا على إخراج اللعبة اللغوية بجودة ودقة عالية، حبذا قبل إجراء الخطوات السابقة أن يعد المعلم المادة العلمية والصور والأصوات التي تتطلبها التدريبات اللغوية مسبقًا؛ ليتم إدراجها في ألعاب المنصة بسهولة وجودة عالية،

تحقيقًا لأهداف التعلم اللغوية التفاعلية. ولتوضيح ذلك؛ نُورد فيما يـــأتي؛ أنموذجًـــا تطبيقيًا لبعض المهارات والعناصر اللغوية بطريقتين: الأولى؛ تعليم اللغة العربيـــة للناطقين بغيرها بالطريقة التقليدية (المرجع سلسلة العربية بين يدك) ويقابلها تعلـــيم اللغة العربية للناطقين بغيرها بالألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية (المرجع موقع الرسمي):

ت	المهارة أو لعنصر	التـــدريبات اللغويـــة بالطريقـــة التقليدية	التدريبات اللغوية بالألعاب اللغوية الإلكترونية
١	مهارة الاستماع		
٢	مهارة القراءة		
٣	مهارة الكتابة		
٤	المفردات		

٥	التراكيب		
٦	الأصوات		

واستخلاصًا لما سبق؛ ارتأت الباحثة إدراج روابط الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية التي صممتها وفقًا لمحتوى الكتاب الأول من سلسلة العربية بين يديك، لمهارات وعناصر لُغوية متنوعة الموضوعات والأهداف، عبر منصة جدار الكلمات (Words wall Platform)؛ للاطلاع عليها والإفادة من نماذجها في تصميم ألعاب لُغوية إلكترونية تفاعلية لتعليم العربية لغة ثانية، ولمستويات متعددة تمتاز بالتشويق، وروح المرح، وإثارة الحماسة. تتمثل فيما يأتي:

١- لُعبة لُغوية إلكترونية تفاعلية لمهارة الاستماع:
https://wordwall.net/resource/70683053

٢- لُعبة لُغوية إلكترونية تفاعلية لمهارة القراءة:
https://wordwall.net/resource/70681650

٣- لُعبة لُغوية إلكترونية تفاعلية لمهارة الكتابة:
https://wordwall.net/resource/70681197

٤- لُعبة لُغوية إلكترونية تفاعلية للمفردات:
https://wordwall.net/resource/70667069

٥- لُعبة لُغوية إلكترونية تفاعلية للتراكيب:
https://wordwall.net/resource/70670301

٦- لُعبة لُغوية إلكترونية تفاعلية للأصوات:
https://wordwall.net/resource/70669714

نتائج الدراسة:

١- تنوع الألعاب اللغوية في تعليم العربية للناطقين بغيرها واختلافها.

٢- دور ألعاب تعليم العربية اللغوية في تنمية الكفاءة التواصلية وممارسة المتعلمين للغة في مواقف حية.

٣- أهمية توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم المهارات والعناصر اللغوية للناطقين بغيرها.

٤- تَميز الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية برفع دافعية المتعلمين وتحفيزهم للأقبال على تعلم اللغة.

٥- مراعاة الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية للفروق الفردية للمتعلمين.

٦- ربط الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم العربية للناطقين بغيرها؛ بالأهداف التعليمية للمهارات والعناصر اللغوية لكل مستوى تعليمي.

٧- قدرة الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم العربية للناطقين بغيرها؛ على إشعال روح المنافسة والتشويق والإثارة والمتعة وجذب انتباه المتعلمين وتغذية راجعة لحصيلتهم اللغوية.

٨- مميزات منصة جدار الكلمات (Words wall Platform) في تفعيل الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية، وسهولة استخدامها.

توصيات الدراسة ومقترحاتها:

توصي الدراسة الحالية في ضوء نتائجها بالآتي:

١- ضرورة توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم مهارات وعناصر اللغة العربية للناطقين بغيرها؛ لزيادة الحصيلة اللغوية لدى المتعلمين.

٢- ضرورة اعتماد الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في سلاسل وكتب تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها؛ لأثرها الفعال في تلقي المعلومات والتمكن منها.

٣- ابتكار ألعاب لُغوية إلكترونية تفاعلية جديدة غير التي وردت في البحث، وتوظيفها في تعليم العربية للناطقين بغيرها.

٤- حث المعلمين والقائمين على تعليم العربية لغة ثانية؛ لتفعيل الألعاب اللُغوية الإلكترونية التفاعلية في العملية التعليمية.

٥- تصميم منصة لتعليم اللغة العربية لغة ثانية تحتوي ألعاب لغوية تفاعلية مبتكرة.

كما تقترح الدراسة الحالية في ضوء نتائجها وتوصياتها بإعداد الدراسات الآتية:

١- دور الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المهارات الاستقباليه لدى متعلمي العربية لغة ثانية.

٢- توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم مهارة الكتابة للناطقين بغير العربية.

المراجع:

١- علجية أيت بوجمعة (٢٠٢٣) عنوانها: أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغات: دراسة كتاب اللغة الفرنسية– المرحلة الأولى من التعليم الابتدائي" برنامج المدارس الخاصة"، المصدر: مجلة الممارسات اللغوية الناشر: جامعة مولود معمري تيزي وزو–مخبر الممارسات اللغوية، مجلد ١٤، عدد٢ صص٩٣-١٠٢

٢- مريم كيبيش، وسعاد عباسي (٢٠٢٢) عنوانها: الألعاب اللغوية طريقة تواصلية في تعليم اللغة العربية. تهدف الدراسة إلى التحقق من مدى فاعلية استراتيجية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة تعليما تواصليا، مجلد ١٣ عدد ٢ صص ١٠١-١١٨ الناشر: جامعة مولود معمري تيزي وزو – مخبر الممارسات اللغوية

٣- كرامي محمد بدوي عزب أبو مغنم (٢٠٢٢)، عنوانها: برنامج إلكتروني قائم على التكامل بين منصتي الحائط الافتراضي (padlet)، وجدار الكلمات (word wall) لتنمية مهارات التفكير المكاني والانخراط في تعلم الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، المصدر: مجلة البحث العلمي في التربية، المجلد ٢٣ العدد ٨ صص ١٩١-٢٤٤

٤- Malyuna Milyari Faidah (٢٠٢٢) عنوانها: تدريس مهارة الكلام بطريقة الألعاب اللغوية في برنامج تعليم اللغة العربية الخصوصية بمعهد الإحسان الإسلامي بوروكرتو. Malyuna ------ Kalamuna, VOL. 3. NO. 02, Juli 2022, 155-168 ------ Milyari Faidah ------ DOI: https://doi.org/10.52593/klm.03.2.03
Nashkah Diterima; 2022-05-10, Direvisi: 2022-07-26, Disetujui: 2022-07-27

٥- أسامة محسن محمود هندي (٢٠٢٠)، عنوانها: توظيف الألعاب التحفيزية "Gamification" في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها وأثرها على زيادة دافعية التعلم لديهم، المصدر: تكنولوجيا التربية– دراسات وبحوث، الناشر: الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، عدد ٤٤ صص ١-٤٢.

٦- شيماء سلطان محمد (٢٠٢٠) عنوانها: استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ودورها في تنمية المهارات التربوية واللغوية. مجلد ١ عدد١ صص٣٥-٥٦ مجلة مستقبل العلوم الاجتماعية، الجمعية العربية للتنمية البشرية والبيئية.

١- عبير محمد حاتم، (٢٠٢٠) عنوانها: الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس وفق ممارسة الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية في مدارس الحلقة الأولى من التعليم الأساسي بمدينة اللاذقية. المصدر مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية – سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية، الناشر: جامعة تشرين. مجلد ٤٢، عدد ٤ صص ٧٩-٩٤.

٧- محمد فاتح دورنا ٢٠١٨عنوانها: الألعاب اللغوية وفاعليتها في تعليم المهارات اللغوية للناطقين بغير العربية: رسالة ماجستير ، الجمعة الأردنية ، عمان صص١-١١٥

٨- دلال العساف ونور محمود الحاج عفانة (٢٠١٧) عنوانها: توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية. صص١٨٨-١٩٩ عدد ٦٠ جامعة عمار ثليجي بالأغواط، دراسات.

٩- محمد صبري بن شهرير (٢٠١٣)، عنوانها: الألعاب اللغوية المحوسبة في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها بين النظرية والتطبيق: الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا نموذجًا. ناقصة

١٠-محمد عزت عربي كاتبي و لينا لطيف زيود (٢٠١٠)، عنوانها: أثر الألعاب اللغوية في زيادة الحصيلة اللغوية لدى أطفال الرياض: دراسة تجريبية على أطفال الرياض ما بين سن (٤ – ٥) سنوات في مدينة دمشق. صص ١٩٥-٢١٤ مجلد ٣٢ عدد ٣ مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية – سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية

١١-عبد العززيز ١٩٨٣ ص ١٢ من كتاب الصويركي ص٢٨

١٢-النمرات ١٩٩٥ من كتاب الصويركي ص٢٧

١٣-كتاب الصويركي ٢٨

١٤-أبو لوم وأبو هاني ٢٠٠٢ ص ١١

١٥-الصويركي ص١٥-١٦

١٦-ص٣٤ بحث رسالة ماجستير الألعاب اللغوية ودورها في تعليم اللغة العربية في مرحلة الابتدائي (طيبي سمية، و ميهوبي صورية ٢٠١٩، جامعة محمد بوضياف بالمسيلة، كلية الآداب واللغات، قسم اللغة العربية والأدب العربي.)
١٧-عبد العزيز (١٩٨٣) ص١٢ من بحث الصويركي ص٢٧
١٨-قاسم البري(٢٠١١)، أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية، الأردن: المجلة الأردنية في العلوم التربوية، مجلد٧، عدد١، ص٢٤-٢٨.
١٩-أمي حنيفة الماجستير (٢٠١٢)، أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية، ماليزيا: مجلد التجديد، الجامعة الإسلامية العالمية، علوم التربية، مجلد ١، عدد٢، ص٣-٩.
٢٠-تيتيك سونداري (٢٠١٤)، أثر استخدام أسلوب الألعاب اللغوية على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية بويولالي، رسالة جامعية، جامعة سلاتيجا الإسلامية الحكومية، ص ١٨-٢١.
٢١-ناصف عبد العزيز(١٩٨٣)، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، ط١، الرياض: دار المريخ، ص٩-١٣-٤٨.
٢٢-عبد العزيز (١٩٨٣) ص١٧
٢٣-(كبيش وعباسي ص ١٠٨ (٢٠٢٢): بحث الألعاب اللغوية طريقة تواصلية في تعليم اللغة العربية، مريم كبيش و سعاد عباسي، مجلة الممارسات اللغوية، المجلد ١٣، عدد ٢، ٢٠٢٢، ص ص١٠١-١١٨
٢٤-بحث رسالة ماجستير الألعاب اللغوية ودورها في تعليم اللغة العربية في مرحلة الابتدائي (طيبي سمية، وميهوبي صورية ٢٠١٩، جامعة محمد بوضياف بالمسيلة، كلية الآداب واللغات، قسم اللغة العربية والأدب العربي.) ص ٣٥. \وأيضا في ص ٤٤ من بحث استخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث لدى السنة الأولى ابتدائي، السعدية مكاحلي رسالة ماجستير٢٠١٤ جامعة محمد خضير بسكرة.

٢٥-الصويركي ص٧٩

٢٦-(الألعاب اللغوية المحوسبة في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها بين النظرية والتطبيق: الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا نموذجًا، ٢٠١٣، محمد صبري بن شهرير ص ٢- ٣ ، باقي اسم المجلة)

٢٧-بحث الألعاب اللغوية طريقة تواصلية في تعليم اللغة العربية، مريم كبيش و سعاد عباسي، مجلة الممارسات اللغوية، المجلد ١٣، عدد ٢، ٢٠٢٢، ص ص١٠١-١١٨

٢٨-ص١٠٨-١١٠ من دور الألعاب

٢٩-ص٢٠٣ من بحث برنامج إلكتروني قائم على التكامل بين منصتي الحائط الافتراضي(Padlet)، وجدار الكلمات (word wall) لتنمية مهارات التفكير المكاني والانخراط في تعلم الدراسات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، مجلة البحث العلمي في التربية، المجلد ٢٣ العدد ٨ ٢٠٢٢ كرامي محمد بدوي عزب أبو مغنم.

٣٠-من بحث البرنامج ص٢٠٥

٣١- ص ٢١٠ من بحث برنامج إلكتروني قائم على التكامل بين منصتي الحائط الافتراضي ٢٠٢٢.

٣٢-المرجع : تركي عطية مرشود المحمدي، ٢٠١٣، فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث لدى تلاميذ الصف الأول ابتدائي، رسالة ماجستير غير منشورة في المناهج وطرق تدريس اللغة العربية، كلية اللغة العربية، كلية التربية جامعة أم القرى السعودية صص ١٦-١٨. من بحث الألعاب اللغوية في مهارة التحدث ماجستير مكاحلي.

فهرس الموضوعات

م	الموضوع	الصفحة
١-	ملخص	٢٨٢
٢-	Abstract	٢٨٣
٣-	المقدمة: وجعلت منها أكثر فاعلية	٢٨٤
٤-	الجانب النظري	٢٩٢
٥-	تعريف الألعاب اللغوية:	٢٩٢
٦-	الجانب التطبيقي:	٣٠١
٧-	نتائج الدراسة:	٣٠٩
٨-	المراجع:	٣١١
٩-	فهرس الموضوعات	٣١٥