Language Games In Learning Arabic Rhetoric For Non- Arab

الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية للناطقين بغير العربية

Mohammad Saleh[*1], Zamri Arifin[2], Lily Hanefarezan[3]
[1,2,3]Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia
P101256@siswa.ukm.edu.my[*1], abuzaim@ukm.edu.my[2], lilyhane@ukm.edu.my[3]

Abstract
Non-native speakers of the Arabic language face various problems in learning Arabic rhetoric, including that the traditional lesson may be devoid of the motivation and enjoyment that the learner needs, which has the most significant impact on raising the level of accuracy and linguistic fluency, so it was necessary to employ means that the learners desire to overcome these problems. One of those means is language games. This research aimed to reveal the effect of using language games in learning Arabic rhetoric among learners of Arabic language of other languages from their point of view. Also, describe the evaluation of their impressions and monitor their perceptions towards employing language games in their learning. The research adopted the quantitative approach using the questionnaire tool, and a questionnaire Bicen & Kocakoyun translated into Arabic was adopted in the study of Aboukhateta. This questionnaire consisted of twenty-seven questions according to the five-year Likert scale, and it included three axes: the impact of language games on mastering Arabic rhetoric from the student's point of view, evaluating students' impressions of language games, and monitoring their perceptions about language games in learning Arabic rhetoric. This questionnaire was distributed to thirty Malaysian students of Arabic-speaking non-native speakers at Yarmouk University in a purposeful manner. The research results showed that non-native Arabic language learners see a significant impact of using language games in learning Arabic rhetoric and that these learners have good impressions and perceptions about employing language games in learning Arabic rhetoric.
Keywords: Language Games; Learning; Arabic Rhetoric; Non-Native Arabic Speakers

الملخص
يواجه متعلمو اللغة العربية الناطقون بغيرها مشكلات متنوعة في تعلم البلاغة العربية، منها أن الدرس التقليدي قد يخلو من التحفيز والدافع والمتعة التي يحتاجها المتعلم والتي لها أكبر الأثر في الارتقاء بمستوى الدقة والطلاقة اللغوية، لذلك كان لا بد من توظيف وسائل يرغب فيها المتعلمون لتجاوز تلك المشكلات، ومن تلك الوسائل الألعاب اللغوية. وكان هذا البحث بهدف الكشف عن تأثير توظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها من وجهة نظرهم، وتقييم انطباعات ورصد تصوراتهم نحو توظيف الألعاب اللغوية في تعلمهم. واعتمد البحث المنهج الكمي بأداة الاستبانة وقد اعتمدت استبانة Bicen & Kocakoyun المترجمة

إلى العربية في دراسة أبو خطيطة. وتكونت هذه الاستبانة من سبعة وعشرين سؤالا وفقا لمقياس ليكارت الخماسي، وشملت ثلاثة محاور: تأثير الألعاب اللغوية في إتقان البلاغة العربية من وجهة نظر الطلبة وتقييم انطباعات الطلبة تجاه الألعاب اللغوية، ورصد تصوراتهم حول الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية. وزعت هذه الاستبانة على ثلاثين طالبا من متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها من الطلبة الماليزيين في جامعة اليرموك بالطريقة القصدية الغرضية. وأظهرت نتائج البحث أن متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها يرون وجود تأثير كبير لتوظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية، وأن هؤلاء المتعلمين تشكلت لديهم انطباعات وتصورات جيدة نحو توظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية؛ التعلم؛ البلاغة العربية؛ الناطقون بغير اللغة العربية.

المقدمة

يشهد هذا العصر إقبالا كبيرا على تعلم اللغة العربية لأسباب كثيرة، دينية كانت أم اجتماعية أم اقتصادية أم عسكرية. ومما يتعلمه متعلم اللغة العربية الناطق بغيرها بلاغة هذه اللغة، فهي بحق صورتها الناصعة وعلامتها الفارقة، لذلك كان لا بد من الاهتمام بتعليم البلاغة العربية وتعلمها بأيسر السبل وأوضحها ليسهل فهمها واكتسابها، ذلك أن التقدم العلمي والتكنولوجي الذي يعيشه العالم يسير بوتيرة متسارعة، وله تأثيره في طرق التعليم والتعلم. ومما تتجه إليه أنظار التربويين هو الاستفادة من الألعاب في تعليم اللغات وتعلمها، واللغة العربية ليست بمنأى عن ذلك، فقد تبدو صعبة في نظر من يتعلمها، وقد يواجه من يتعلمها كثير من التحديات في طرق التعليم والتعلم، وكان لا بد لمن يعلمها أن يواكب ما توصي به الدراسات الحديثة حول طرق التعليم والتعلم، وإدماج الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها.

وتتجلى مشكلة هذا البحث من طريقين: الأول في أن متعلمي اللغة العربية الناطقون بغيرها مشكلات عديدة في تعلم مفاهيم البلاغة العربية، وذلك لأسباب متنوعة، أوردها الزيادات (٢٠١٦) على النحو الآتي: "صعوبات تتعلق بالبلاغة نفسها، وصعوبات تتعلق بفهم اللغة العربية، وصعوبات تتعلق بضعف الموروث الثقافي العربي، وصعوبات تتعلق بطرق التعليم، وصعوبات تتعلق بالمعلم والمتعلم، وصعوبات تتعلق بقلة الساعات التدريبية وصعوبات تتعلق بالكتاب المقرر" (ص٢٢١). صحيح أن دراسة الزيادات كان مجتمعها جامعة شرناق التركية إلا أنها تعد عينة دالة على متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها، فهذه الصعوبات يشترك فيها متعلمو اللغة العربية الناطقون بغيرها. وهذه الصعوبات (المشكلات) بحاجة إلى حلول. ورأت دراسة (Macedomia, ٢٠٠٥) "ضرورة

توظيف الألعاب اللغوية في التعليم للارتقاء بمستوى الدقة والطلاقة اللغوية لدى المتعلمين". وأظهرت دراسة (Caganaga, 2016) "أن الألعاب يجب أن تستخدم في الفصول الدراسية لتعلم اللغة الثانية لتوفير جو من المتعة والتحفيز والأداء الجيد لمتعلمي اللغة الأجنبية". وأكدت العساف وعفانة (٢٠١٧) "أن للألعاب فوائد تعليمية نفسية تنعكس على أداء الطالب اللغوي والشخصي". وتؤكد دراسة أبو خطيطة (٢٠٢٠) أن المتعلمين لديهم انطباعات جيدة وتصورات إيجابية نحو توظيف الألعاب اللغوية في التعليم". وثاني الطريقين اللذين تتجلى منهما مشكلة البحث هو ندرة المصنفات التي تدرس توظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية، في حدود معرفة الباحث. وجاء هذا البحث محاولا تقديم حل لإحدى تلك المشكلات المتمثلة في طرق التعلم، فيبين هذه الألعاب من حيث معناها وأهميتها وأهدافها وأنواعها وخصائصها وكيفية تطبيقها، ويوضح البلاغة العربية اللازمة لمتعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها.

ويهدف هذا البحث إلى الكشف عن تأثير توظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها. وتقييم انطباعات متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها ورصد تصوراتهم نحو توظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية.

ويكتسب هذا البحث أهميته من أن الألعاب اللغوية ذات أهمية عظيمة في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، خاصة في مجال المفاهيم البلاغية، ذلك أن هذا المبحث يشوبه كثير من التحديات التي تواجه متعلمي العربية الناطقين بغيرها (التي سبق ذكرها أعلاه)؛ أضف إلى ذلك تحديات أخر تتمثل في قلة الدافعية والرغبة في التفاعل والمشاركة وما يسود الموقف التعليمي من جمود وتحجر. وإن هذا البحث يفيد المعلم باتباع أساليب جديدة تسهل عملية التعليم؛ ويفيد المتعلم بأن تكسر أمامه حاجز الجمود والتحجر، فتزيد من دافعيته وإقباله على المشاركة الفعالة؛ وله أهمية أخرى بأن يساعد في رسم السياسات العامة لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، فيتحسن مستوى تعليم اللغة العربية وتعلمها للناطقين بغيرها.

منهجية البحث

يقوم هذا البحث على المنهج الكمي بأداة الاستبانة التي تكشف عن تأثير توظيف الألعاب اللغوية في تعلم المفاهيم البلاغية للناطقين بغير اللغة العربية، وتقيم انطباعات وتصوراتهم نحو توظيف الألعاب اللغوية في تعلم المفاهيم البلاغية؛ وقد اعتمدت استبانة (Bicen & Kocakoyun, 2018) بترجمتها إلى العربية في دراسة أبو خطيطة (٢٠٢٠)، لأنها أكثر شمولا في مضامينها وتلائم هذه الفئة من المتعلمين. وقسمت الاستبانة إلى ثلاثة محاور: انطباعات الطلبة تجاه الألعاب اللغوية،

تصورات الطلاب حول استخدام اللعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية، تأثير الألعاب اللغوية في إتقان مهارات البلاغة العربية.

وتتمثل حدود هذا البحث في الألعاب اللغوية وأثرها في تعلم البلاغة العربية لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها من الطلبة الماليزيين المتفوقين، في قسم اللغة العربية في جامعة اليرموك، وذلك في الفصل الدراسي الأول من العام ٢٠٢١ – ٢٠٢٢، ويبلغ عدد العينة ثلاثين طالبا، اختيروا قصديا غرضيا، ذلك أن هذه البحث يحاول دراسة عينة دالة من المتفوقين بالإضافة إلى أن العدد (٣٠) يكفي لإجراء مثل هذه الدراسات الكمية إن كان عدد مجتمع الدراسة قليلا.

نتائج البحث ومناقشتها

الألعاب اللغوية: لغة واصطلاحا

"اللَّعِب واللَّعْب ضد الجِدّ، لَعِب يلعَب لَعِبا ولعْبا ولعَّب وتلاعب وتلعَّب. ويقال لكل من عمل عملا لا يجدي عليه نفعا: إنما أنت لاعب" (ابن منظور، ت٧١١هـ، ١٩٩٣). وتعرف الألعاب اللغوية اصطلاحا بأنها "نشاط لغوي هادف موجه منظم مخطط له، يبذل فيه اللاعبون جهودا كبيرة من أجل تحقيق الأهداف المتعلقة بمهارات اللغة العربية وفي موضوعات شتى ومجالات متنوعة، ضمن قواعد وقوانين معينة موصوفة، وتخضع لإشراف المعلم ومراقبته وتوجيهاته، تزود المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفر الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة، وتوظف بعض العمليات العقلية" (الحيلة وغنيم، ٢٠٠٢، ص٥٩٨).

أهمية الألعاب اللغوية وأهدافها

النفس البشرية تميل إلى اللهو واللعب، ومع أن هذا الأمر يشتهر به الصغار، إلا أننا لا نعدمه عند الكبار. وإن هذه الألعاب تشيع جوا من المرح والألفة بين المتعلمين أنفسهم وبين المعلم. وتعزز التواصل. وتزيد التنافسية والمشاركة. وتمنح المتعلمين فرصة التدريب. وتثير دافعيتهم وفضولهم وتحفزهم وتشحذ هممهم. وتخرجهم من جو الجمود الذي يسود العملية التعليمية. وتقوي مهاراتهم اللغوية. وإن "هذا التفاعل يحقق الهدف المنشود من هذه الألعاب وهو المراس والمران على تدريبات اللغة المتعلمة" (الهاشمي، ٢٠١١، ص٢٦٨). وهي تنمي نشاطاتهم العقلية ومهاراتهم كالسرعة والدقة وحل المشكلات. وتعزز الثقة بالنفس وتحمل المسؤولية. وتكشف شخصياتهم. وتحفز خيالاتهم وإبداعاتهم واكتشافاتهم، "وتجعل الطلبة أكثر فاعلية ومشاركة في الموقف التعليمي فهي مثيرة وشائقة وتساعد على تركيز الانتباه والإدراك والتخيل والابتكار والإبداع" (البري، ٢٠١١، ص٢٤-

٢٨). وتمنح المتعلمين الذين يغلب عليهم الخجل فرصة للانخراط في العملية التعليمية والتعبير عن دواخلهم وكسر ذلك الحاجز النفسي الذي يقف أمامهم عائقا عن تقدمهم. وهي تعود المتعلمين احترام القوانين. وإن توظيفها إلى جانب طرق التدريس المتنوعة يرتقي بتحصيل المتعلمين، وتثبت في أذهانهم ما تعلموه. ويمكن أن تساعد الألعاب اللغوية في تقييم المتعلمين إضافة إلى تعليمهم، وتقدم التغذية الراجعة للعملية التعليمية.

وينبغي أن تكون الألعاب اللغوية وسيلة مساعدة للعملية التعليمية، لا وسيلة بديلة، فلا يستغنى بها عن طرق التعليم التقليدية. وإن "المتعلمين قد يتشتت انتباههم إن لم توضح لهم القواعد اللغوية في البداية" (Alijanian, 2012, 417)، ذلك يعني أن الاعتماد على الألعاب اللغوية وحده في التعليم لا يمكن أن يحقق الهدف المنشود من العملية التعليمية.

خصائص الألعاب اللغوية

لا بد للعبة اللغوية الفاعلة أن تتميز بمجموعة من الصفات لكي تنجح وتكون ذات أثر، ومن هذه الصفات أن تكون اللعبة محكمة التخطيط، متصلة بالمنهج التعليمي، سهلة، ممتعة، جذابة، مشوقة، تثير الدافعية، محفزة، موضوعية، تعاونية، تنافسية، تشاركية، ملائمة للمتعلمين، أهدافها محددة، نهايتها بينة، أدوارها واضحة، مكان تنفيذها وزمنه مناسبان، وإن "الحافز والتقدم والتحدي من أساسيات اللعبة، فالتقدم هو الدافع الذي يجعل المتعلم مستمرا في اللعبة ويحقق الأهداف والمهام المطلوبة، ذلك أن اللعبة سلسلة من التحديات الصغيرة ضمن تحد كبير" (Flores, 2015, 40). وقد وضع (Huang & Soman, 2013) نموذجا من خطوات خمس للألعاب التعليمية: أولها فهم الجمهور المستهدف والسياق، وثانيها تحديد هدف التعلم، وثالثها هيكلة التجربة (بناؤها)، ورابعها تحديد الموارد، وآخرها تطبيق عناصر الألعاب.

الرسم التوضيحي ١: نموذج (Huang & Soman, 2013) لخطوات إجراء لألعاب التعليمية

أنواع الألعاب اللغوية

تتنوع الألعاب اللغوية تبعا لعوامل عديدة، وقد صنفت العساف وعفانة (٢٠١٧) الألعاب اللغوية إلى:

١. ألعاب مهارات: وهي الألعاب التي تتعلق بمهارات اللغة، وتقسم إلى الألعاب الشفهية والألعاب السمعية والألعاب الكتابية والألعاب القرائية.
٢. ألعاب أداء: وتقسم إلى الألعاب العقلية والألعاب الجسدية وألعاب الحواس.
٣. ألعاب تتعلق بعدد المشاركين: وهي الألعاب الفردية أو الألعاب الجماعية، وقد تكون تعاونية أو تنافسية.
٤. ألعاب تتعلق بمستوى المتعلمين: وتقسم بحسب مستويات المتعلمين: المبتدئ والمتوسط والمتقدم.
٥. ألعاب تتعلق بمكان تطبيقها: وهي الألعاب الصفية والألعاب البيتية (ص١٩١).

وينضاف إلى ما سبق تصنيف آخر للألعاب، وهو الألعاب الواقعية والألعاب الافتراضية. إن تطور الألعاب الإلكترونية بشكل متسارع يجعلنا نعيد النظر في تصنيف العساف وعفانة اللتين أدرجتا هذا النوع من الألعاب ضمن الألعاب المتعلقة بالمكان، فالألعاب الإلكترونية يمكن أن تؤدى في مكان العملية التعليمية وفي البيت على حد سواء، خاصة إن كان التعليم عن بعد (ليس وجاهيا).

البلاغة العربية

البلاغة لغة هي الوصول والانتهاء، "بلغ الشيء وصل وانتهى، والبلاغة الكفاية، والبلاغة الفصاحة (ابن منظور، ت٧١١هـ، ١٩٩٣)." وتقسم اصطلاحا بين وصف للكلام ووصف للمتكلم، أما بلاغة الكلام فهي مطابقته لما يقضيه حال الخطاب مع فصاحة ألفاظه، وأما بلاغة المتكلم فهي ملكة في النفس يقتدر صاحبها بها على تأليف كلام بليغ مطابق لمقتضى الحال مع فصاحته في أي معنى قصده (الهاشمي، ١٩٩٩).

والبلاغة العربية لها منزلة مهمة في عملية تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، أيا كانت أهداف العملية التعليمية، دينية أم سياسية أم اقتصادية أم اجتماعية. وإن الأهداف التي ترجى من تعليم البلاغة العربية للناطقين بغيرها كثيرة، ولعل من أبرزها أنها تهدف إلى تعريف الطلبة متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها بالثقافة العربية وطريقة أداء الكلام؛ وتمكن الطلبة من التعبير باللغة العربية على سنن اللغة العربية؛ وتنمي قدرتهم على فهم النصوص الأدبية والحوار المتبادل بين الطرفين؛ وتنمي الذائقة الأدبية لدى الطلبة والحس الأدبي والفني؛ وتحقق المتعة الفنية عند قراءة النصوص الأدبية؛ وتعرف الطلبة بالأساليب الفنية والبلاغية وطرق أداء الكلام مع

وضوح الدلالة ومطابقة الكلام لمقتضى الحال؛ ومعرفة كلمات اللغة العربية وأساليبها البلاغية في التعبير؛ وتعين ذوي المواهب على تنمية مواهبهم الأدبية؛ ومن الأهداف الأخرى لتعليم البلاغة العربية للناطقين بغير اللغة العربية ما يتعلق بالجانب الديني عند الطلبة المسلمين غير العرب، فهم يتعلمون البلاغة العربية لفهم معاني القرآن الكريم ومقاصده وأساليبه اللغوية.

وأما البلاغة العربية التي تعلم للناطقين بغير اللغة العربية فينبغي لها أن تخلو من التعقيد وأن يعلم منها ما يكفي هؤلاء المتعلمون من فهم مقاصد الكلام والتعبير عن احتياجاتهم ومرادهم، فينأى المعلم بذلك عن كثرة المصطلحات البلاغية وعن . وقد نبه لذلك الجاحظ (ت٢٥٥هـ، ١٩٩١) في تعليم النحو للناطقين باللغة العربية في سن الصبا، فقال: " وأمّا النّحو فلا تشغل قلبه منه إلّا بقدر ما يؤدّيه إلى السلامة من فاحش اللّحن، ومن مقدار جهل العوامّ في كتاب إن كتبه، وشعر إن أنشده، وشيء إن وصفه. وما زاد على ذلك فهو مشغلة عمّا هو أولى به، ومذهل عمّا هو أردّ عليه منه من رواية المثل والشاهد، والخبر الصادق، والتعبير البارع... وعويص النحو لا يجري في المعاملات ولا يضطرّ إليه شيء" (ج٢، ص٣٨). وحال متعلمي البلاغة العربية من الناطقين بغير اللغة العربية يشبه إلى حد كبير حال الصبي الناطق باللغة العربية.

وينبغي التنبه في تعليم البلاغة العربية للناطقين بغير اللغة العربية في أن يعرف المتعلمون الثقافة العربية والإسلامية، وأن يدمجوا في المجتمع العربي ليسهل عليهم ذلك، وأن يكتسب المتعلم مفردات كثيرة ويحسن صياغة التراكيب العربية ثم يعلم البلاغة وفق النص الأدبي من خلال نصوص سهلة يفهما المتعلم بسهولة ويسر، وليس من خلال تقديم المصطلحات والجمل المفردة كما في كتب البلاغة التعليمية، فتعلم البلاغة وفق الذوق والإحساس، ولا يكثر فيها من ذكر المصطلحات المعقدة والتقسيمات الكثيرة؛ وهذا ما تؤكده دراستا العطاس (٢٠٠٨) وهنيئة (٢٠١٦) وتوصي به.

الجدول ١: معاملات ارتباط مجموع درجات كل محور مع الدرجة الكلية للاستبانة

م	المحاور	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل ارتباط درجة المحور مع الدرجة الكلية للاستبانة
١	انطباعات الطلبة تجاه الألعاب اللغوية	٣,٦٩	١,٢٤	.٩٧٦
٢	تصورات الطلاب حول استخدام اللعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية	٤,١٠	.٨٦	.٩٥٢
٣	تأثير الألعاب اللغوية في إتقان مهارات البلاغة العربية	٤,٢٩	.٦٩	.٩٤١

يتضح من الجدول (١) أن معامل ارتباط المحاور مع الدرجة الكلية للاستبانة دراسة تحليل الاحتياجات تراوحت بين (٠,٩٤، ٠,٩٧)، وهي أكبر من قيمة (ر) الجدولية، مما يشير إلى دلالة معامل الارتباط عند مستوى معنوية (٠,٠٥)، ويشير إلى اتساق هذه المحاور مع استمارة الاستبانة، وبهذا يتضح أن استمارة استبانة دراسة تحليل الاحتياجات تتسم بمعامل صدق عال.

الثبات

استخرج معامل ألفا كرونباخ ومعامل التجزئة النصفية لحساب ثبات الاستبانة، وكانت نتائجه كما يأتي:

الجدول ٢: قيم معاملات ألفا كرونباخ لمحاور الاستبانة

م	المحاور	ألفا كرونباخ
١	انطباعات الطلبة تجاه الألعاب اللغوية.	.٨٨٥
٢	تصورات الطلاب حول استخدام اللعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية.	.٨٥٠
٣	تأثير الألعاب اللغوية في إتقان مهارات البلاغة العربية.	١,٠٠٠
	الاستبانة ككل	.٩٢٥

يوضح الجدول (٢) معامل ألفا كرونباخ ومعامل التجزئة النصفية لمحاور الاستبانة والاستبانة ككل، ويتضح من الجدول أن قيمة معامل ألفا كرونباخ تراوح بين (٠,٨٩، ٠,٩٩)، وهي معاملات قوية، مما يشير إلى ثبات الاستبانة.

المعالجات الإحصائية المستخدمة في البحث

طبقت الاستبانة على العينة الأساسية، وذلك للتعرف على مدى ملائمة العبارات لكل محور خاص بدراسة تحليل الاحتياجات. واشتمل الأسلوب الإحصائي المستخدم في الدراسة، باستخدام برنامج SPSS، وهي التوصيف الإحصائي باستخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري، والنسب المئوية، ومعاملات الارتباط.

عرض نتائج الدراسة المرتبطة بالإجابة عن سؤالها

للإجابة عن سؤالي البحث، طبقت أداة الدراسة الاستبانة على عينة الدراسة، فجاءت النتائج على النحو الآتي:

الجدول ٣: استجابات عينة الدراسة على محاور الاستبانة

م	المحور	م	ع	أوافق بشدة		أوافق		محايد		لا أوافق		لا أوافق بشدة		التقدير
				ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	
١	انطباعات الطلبة تجاه الألعاب اللغوية.	٣,٦٩	١,٢٣٨	15	٥٠,٠	7	٢٣,٣	5	16.7	4	١٣,٣	2	٦,٧	مرتفع
٢	تصورات الطلاب حول استخدام اللعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية.	٤,١٠	.٨٥٦٤	16	٥٣,٣	6	٢٠,٠	9	٣٠,٠	0	0	0	0	مرتفع
٣	تأثير الألعاب اللغوية في إتقان مهارات البلاغة العربية.	٤,٢٩	.٦٩٣٢	15	50.0	10	٣٣,٣	4	13.3	1	٣,٣	0	0	مرتفع
	إجمالي الاستبانة	٤,٠٢٩	.٨٩٢٠	١٥,٣	٥١,١	٧,٦٦	٢٥,٥٣	٦	٢٠	١,٦٦	٥,٥٣	٠,٦٧	٢,٢٣	مرتفع

***م: المتوسط الحسابي. ع: الانحراف المعياري. ك: التكرار. %: النسبة المئوية.**

يتضح من الجدول (٣) أن استجابات عينة الدراسة على إجمالي محاور استبانة دراسة تحليل الاحتياجات كانت نحو الاستجابة بـ"أوافق"، إذ حصلت على وسط مرجح (٤,٠٢٩) وفقًا لمقياس ليكارت. ويتضح كذلك أن استجابات عينة الدراسة على المحور الثالث "تأثير الألعاب اللغوية في إتقان مهارات البلاغة العربية" كانت نحو الاستجابة بـ "أوافق بشدة"، إذ حصلت على

وسط مرجح (٤,٢٩٠)، في حين كانت استجابات عينة الدراسة على المحورين الأول والثاني للاستبانة كانت نحو الاستجابة بـ " أوافق"، إذ حصلت على وسط مرجح تراوح بين (٣,٦٩٣: ٤,١٠٣). وهذه المعدلات عالية وفق تصنيف (Oxford, 1990) .

الجدول ٤: انطباعات الطلبة تجاه الألعاب اللغوية

م	العبارات	م	ع	أوافق بشدة		أوافق		محايد		لا أوافق		لا أوافق مطلقا	
				ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
1	أنا أعرف جيدا عن الألعاب اللغوية.	٣,٧٠	١,٢٦٤	10	٣٣,٣	9	٣٠,٠	5	16.7	4	13.3	2	6.7
2	أشعر بإيجابية تجاه توظيف الألعاب اللغوية.	٣,٧٠	١,٢٦٤	10	٣٣,٣	9	٣٠,٠	5	16.7	4	13.3	2	6.7
3	يمكن أن ترفع الألعاب اللغوية التحصيل الدراسي.	٣,٧٠	١,٢٦٤	10	٣٣,٣	9	٣٠,٠	5	16.7	4	13.3	2	6.7
4	يمكن أن تجعل الألعاب اللغوية التعلم أكثر نشاطًا وفاعلية.	٣,٧٠	١,٢٦٤	10	٣٣,٣	9	٣٠,٠	5	16.7	4	13.3	2	6.7
5	أنا على استعداد لتوظيف	٣,٦٧	١,٣٢٢	10	٣٣,٣	9	٣٠,٠	5	16.7	3	13.3	3	13.3

	الألعاب اللغوية.											
6	أريد من أساتذتي دمج الألعاب اللغوية في التعليم بخلاف الكتب التعليمية.	٣,٦٧	١,٣٢٢	10	٣٣,٣	9	٣٠,٠	5	16.7	3	13.3	3	13.3
7	أفضل الألعاب اللغوية التنافسية فرديًا وجماعيً.	٣,٧٠	١,٣٤٣	11	٣٦,٧	8	26.7	5	16.7	3	13.3	3	13.3
8	أعتقد أنَّ استخدام الألعاب اللغوية تجعل التعلم أكثر متعة.	٣,٧٣	١,٢٨٥	11	٣٦,٧	8	26.7	5	16.7	4	13.3	2	6.7
9	الألعاب اللغوية تشجعني على المشاركة في التعلم.	٣,٧٠	١,٢٦٤	10	٣٣,٣	9	٣٠,٠	5	16.7	4	13.3	2	6.7
10	يوظف بعض	٣,٦٧	١,٢٤١	10	٣٣,٣	9	٣٠,٠	5	16.7	4	13.3	2	6.7

	المعلمين الألعاب اللغوية في التعليم.												
الوسط المرجع	3.694									موافق			

يتضح من الجدول (٤) أن استجابات عينة الدراسة على إجمالي المحور الأول "انطباعات الطلبة تجاه الألعاب اللغوية" كانت نحو الاستجابة بـ"أوافق"، إذ حصلت على وسط مرجح (٣,٦٩) وفقا لمقياس ليكارت. ويتضح أيضا أن استجابات عينة الدراسة على عبارات المحور الأول جميعها كانت نحو الاستجابة بـ"أوافق"، إذ حصلت جميعها على وسط مرجح تراوح (٣,٦٧: ٣,٧٠). فالطلبة لديهم انطباعات جيدة نحو الألعاب اللغوية؛ ويعتقدون أنها تجعل التعلم أكثر متعة وفعالية ونشاطا؛ ويشعرون نحوها بإيجابية لأنها تثير دافعيتهم وتحفزهم على المشاركة؛ ويعرفون عنها جيدا لأن التطور التكنولوجي الذي نعيشه قد فرض أنماطا جديدة في الحياة والتعلم؛ لكن استعدادهم لتوظيفها في تعلم البلاغة أقل من معرفتهم بها وقد يعزى ذلك إلى أنهم لم يجربوها كثيرا أو أنها لا توظف على النحو المطلوب في تعلم البلاغة.

الجدول ٥: تصورات الطلاب حول استخدام اللعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية

م	العبارات	م	ع	أوافق بشدة		أوافق		محايد		لا أوافق		لا أوافق مطلقا	
				ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
1	الألعاب اللغوية تزيد اهتمامي بدروس البلاغة.	٤,١٠	.٩٦٠	13	٤٣,٣	9	30.0	6	٢٠,٠	2	٦,٧	0	0
2	الألعاب اللغوية تجعل التعلم التعاوني أكثر فعالية.	٤,٠٧	١,٠١٥	13	٤٣,٣	9	30.0	5	16.7	3	10.0	0	0
3	الألعاب اللغوية ساعدتن	٤,١٠	١,٠٢٩	14	٤٦,٧	8	٢٦,٧	5	16.7	3	10.0	0	0

	ي في فهم أفضل للدرس.											
4	دمج الألعاب اللغوية يزيد من سهولة التعلم.	٤,٠٣	.٩٩٩	12	٤٠,٠	10	٣٣,٣	5	16.7	3	10.0	0	0
5	الألعاب اللغوية تشجع الطلبة على المشاركة والتفاع ل.	٤,٠٧	١,٠١٥	13	٤٣,٣	9	30.0	5	16.7	3	10.0	0	0
6	الألعاب اللغوية تزيد من طموح الطلبة نحو التقدم والفوز.	٤,٠٧	١,٠١٥	13	٤٣,٣	9	30.0	5	16.7	3	10.0	0	0
7	الألعاب اللغوية تحسن من قدرات التفكير السريع لدى الطلبة.	٤,١٣	.٩٧٣	14	٤٦,٧	8	٢٦,٧	6	20.0	2	٦,٧	0	0
8	الألعاب اللغوية تزيد من اجتهادي	٤,١٧	.٨٧٤	13	43.3	10	٣٣,٣	6	20.0	1	3.3	0	0

	رغبة في الفوز.												
9	الألعاب اللغوية ساعدتني في تحسين إدارة الوقت.	٤,١٣	.٩٠٠	13	43.3	9	٣٠,٠	7	٢٣,٣	1	3.3	0	0
10	أريد استخدام الألعاب اللغوية في تعلم الدروس الأخرى.	٤,١٧	.٨٧٤	13	43.3	10	٣٣,٣	6	٢٠,٠	1	3.3	0	0
الوسط المرجح		4.104				موافق							

يتضح من الجدول (٥) أن استجابات عينة الدراسة على إجمالي المحور الثاني "تصورات الطلاب حول استخدام اللعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية" كانت نحو الاستجابة بـ"أوافق"، إذ حصلت على وسط مرجح (٤,١٠٤) وفقا لمقياس ليكارت. ويتضح أيضا أن استجابات عينة الدراسة على عبارات المحور الثاني تميل نحو الاستجابة بـ "أوافق"، إذ حيث حصلت جميعها على وسط مرجح تراوح (٤,٠٣: ٤,١٧). فالطلبة لديهم تصورات إيجابية نحو توظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة، فهم يريدون توظيفها في تعلم الدروس الأخرى، ويرون أنها تزيد من اجتهادهم لرغبتهم في تحقيق الفوز، وتحسن قدرتهم على التفكير السريع بما تثيره من تنافس بينهم وتحسن قدرتهم على إدارة الوقت لأن الألعاب مرتبطة بوقت محدد لإتمامها وتحقيق أفضل النتائج، وتزيد اهتمامهم بالبلاغة، وتساعدهم في فهم أفضل بما تحفزه لديهم من عمليات عقلية وذهنية لتحقيق الفوز، وهي تحقق لهم المشاركة وتزيد طموحهم وتسهل تعلمهم.

الجدول ٦: تأثير الألعاب اللغوية في إتقان مهارات البلاغة العربية

م	العبارات	م	ع	أوافق بشدة		أوافق		محايد		لا أوافق		لا أوافق مطلقا	
				ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
1	الألعاب اللغوية تساعد	٤,٢٣	.٨٩٨	14	٤٦,٧	11	36.7	3	١٠,٠	2	46.7	0	0

	في تعلم المصطلحات والمفاهيم البلاغية.	4.30	.877	15	50.0	11	36.7	2	46.7	2	46.7	0	0
2	الألعاب اللغوية تساعد في فهم معاني الكلام.	4.30	.877	15	50.0	11	36.7	2	46.7	2	46.7	0	0
3	الألعاب اللغوية تساعد في إنشاء جمل بلاغية.	4.30	.877	15	50.0	11	36.7	2	46.7	2	46.7	0	0
4	الألعاب اللغوية تساعد في تعلم التنغيم الصوتي البلاغي.	4.30	.877	15	50.0	11	36.7	2	46.7	2	46.7	0	0
5	الألعاب اللغوية تساعد في تنمية الذوق البلاغي الفني.	4.30	.877	15	50.0	11	36.7	2	46.7	2	46.7	0	0
6	الألعاب اللغوية تمنح الفرصة للتدريب	٤,٣٣	.٨٨٤	16	٥٣,٣	10	٣٣,٣	2	46.7	2	46.7	0	0

	والتغذية الراجعة.											
7	الألعاب اللغوية تساعد في فهم دروس البلاغة بشكل أفضل.	٤,٠٧	.٨٦٨	14	٤٦,٧	12	٤٠,٠	2	46.7	2	46.7	0	0
الوسط المرجع		٤,٢٦١					موافق بشدة					

يتضح من الجدول (٦) أن استجابات عينة الدراسة على إجمالي المحور الثالث "تأثير الألعاب اللغوية في إتقان مهارات البلاغة العربية" كانت نحو الاستجابة بـ"أوافق بشدة"، إذ حصلت على وسط مرجح (٤,٢٦١) وفقا لمقياس ليكارت. ويتضح أيضا أن استجابات عينة الدراسة على عبارات المحور الثالث تميل نحو الاستجابة بـ "أوافق"، إذ حصلت جميعها على وسط مرجح تراوح (٤,٠٧: ٤,٣٣). فالطلبة يرون أن لتوظيف الألعاب اللغوية أثرا في تعلمهم البلاغة، فهم يرون أنها تمنحهم الفرصة للتدريب والتغذية الراجعة، وتساعد في تنمية الذوق البلاغي الفني، وتعين على تعلم التنغيم الصوتي البلاغي وإنشاء جمل بلاغية وفهم معاني الكلام والمصطلحات والمفاهيم البلاغية مما يؤدي إلى فهم أفضل لدروس البلاغة.

أظهرت نتائج البحث أن تأثير توظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية كان قويا وذلك من وجهة نظر متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها، وأن هؤلاء المتعلمين لديهم انطباعات وتصورات جيدة نحو توظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية، وأن الألعاب اللغوية ذات أهمية كبيرة في تيسير تعلم البلاغة العربية.

ويلتقي هذا البحث مع بعض الدراسات السابقة في هذا المجال، مثل: دراسة (Macedonia, 2005) التي رأت ضرورة توظيف الألعاب اللغوية في التعليم للارتقاء بمستوى الطلاقة اللغوية لدى المتعلمين، ودراسة (Caganaga, 2016) التي رأت أن الألعاب اللغوية توفر جوا من المتعة والتحفيز والأداء الجيد لمتعلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، ودراسة أبو خطيطة (٢٠٢١) التي أظهرت تأثيرا إيجابيا للتلعيب في تحسين التحصيل الدراسي للطلبة في النحو العربية وأن الطلبة لديهم تصورات إيجابية نحو توظيف الألعاب اللغوية في التعلم.

ولعل هذه الانطباعات والتصورات الإيجابية عند الطلبة تجاه الألعاب اللغوية تدل على أن الطلبة يرغبون في المشاركة بفعالية ونشاط في التعلم ويرغبون في تحسين تحصيلهم اللغوي

والأكاديمي، وإن طرق التعليم والتعلم التقليدية قد تشعرهم بالملل مما يجعلهم يفقدون التركيز ويرغبون عن التعلم، لذلك يرغبون في دمج الألعاب اللغوية التي تجعل بيئة التعلم ممتعة مرحة محفزة تثير الدافعية وتخلصهم من المشاعر السلبية والحواجز النفسية التي تقف عائقا أمامهم كمشاعر الخوف أو القلق أو الخجل.

الخاتمة

إن تعليم البلاغة العربية للناطقين بغير اللغة العربية يحتاج إلى مزيد من الجهود لتذليل الصعوبات التي يواجهها المتعلمون، ومما يعين على التغلب على تلك الصعوبات التنويع في طرق التعليم والتعلم، ومن ذلك إدماج الألعاب اللغوية في مناهج تعليم البلاغة العربية للناطقين بغير اللغة العربية. وكان هذا البحث يهدف إلى الكشف عن تأثير توظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها، وإلى تقييم انطباعات متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها ورصد تصوراتهم نحو توظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية. وتوصل البحث إلى أن تأثير توظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية كان قويا وذلك من وجهة نظر متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها، وأن هؤلاء المتعلمين لديهم انطباعات وتصورات جيدة نحو توظيف الألعاب اللغوية في تعلم البلاغة العربية، وأن الألعاب اللغوية ذات أهمية كبيرة في تيسير تعلم البلاغة العربية،

وإن هذا البحث يوصي بما يأتي:

١. توظيف الألعاب اللغوية الواقعية والافتراضية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها وتعلمها.
٢. تطوير برامج إلكترونية ومنصات تعليمية عربية لتوظيفها في تعليم اللغة العربية للناطقين بها وبغيرها، ذلك أننا نفتقر إلى برامج إلكترونية ومنصات تعليمية ذات صبغة عربية.
٣. توظيف الألعاب اللغوية كوسيلة مساعدة لتعليم اللغة العربية وتعلمها وعدم الاستغناء تماما عن أساليب التعليم التقليدية.
٤. تدريب المعلمين والمتعلمين على توظيف الألعاب اللغوية.
٥. إجراء مزيد من الدراسات التي تتناول الألعاب اللغوية وتطويرها ودمجها في تعليم اللغة العربية وتعليمها.

وفي الختام، لا بد من التذكير بأن العالم في تغير مستمر، فالثورة التكنولوجية فرضت أنماطا جديدة في الحياة وفي التعليم، ونحن في المجتمعات العربية لسنا بمنأى عن هذا التغير، فلا بد لنا

من الاهتمام باللغة العربية لما لها من مكانة رفيعة متميزة، ومن ذلك الاهتمام بتعليمها وتعلمها، وتطوير أساليب تعليمها وتعلمها، لتكون أيسر وأسهل لمن أراد تعلمها، فلا يهجرها إلى غيرها.

REFERENCES

Aboukhateta, Ibrahim. (2020). The Effect Of Incorporating Gamification On The Academic Achievement Of Non-Native Arabic Language Students. PHD Thesis. Malaysia. Universiti Kebangsaan Malaysia.

Al-Assaf, Dalal. Afana, Noor. (2017). Using Language Games In Teaching Vocabulary For Non-Arabic Speakers. Journal Of Studies Of The University Of Ammar Tliji Laghouat. Algeria. Issue 60. pp. 188-199.

Al-Attas, Abdullah. (2008). Dirasat Albalagha Alarabia Fi Daou Alnass Aladabi Lilnatiqin Bighair Alarabia. Saudi Arabia: Umm Al-Qura University Journal of Sharia Sciences and Arabic Language and Literature, Umm Al-Qura University, Makkah Al-Mukarramah, No. 26. Part 15. pp. 779-803.

Al-Barry, Qasem. (2011). The Effect of Using Linguistic Games on Developing Basic Stage Students' Language Abilities. Jordan. Jordanian Journal of Educational Sciences. Volume 7. Issue 1. pp. 23-34. https://journals.yu.edu.jo/jjes/ar/index.php?option=com_content&view=article&id=313&Itemid=632

Al-Hashimi, Abdul Rahman. (2011). dirasat fi manahij altarbia al'iislamia wallugha alarabia wa'asalib tadrisiha.. Jordan, Amman. Muasasat Al Warraq.

Al-Hashimi, Ahmed. (1999). Jawahir albalaghat fi almaeani walbayan walbadie. Tahqiq Youssef Al-Sumaili. Beirut. Almaktaba aleasria.

Alhelih, Mohammed; Ghneem, Aysha. (2002). The Effect of Computerized and Ordinary Linguistic Educational Games on Treating Reading Disabilities for Fourth Graders. An-Najah University Journal for Research - B (Humanities). Volume 16. Issue 2. pp. 589–626. https://journals.najah.edu/article/856/

Alijanian, E. (2012). An Investigation Of Iranian EFL Teachers' Beliefs About Grammar. Mediterranean Journal Of Social Sciences. Volume 3. Number 3. Pp 415 - 420.

Al-Jahiz, Abu Othman Amr bin Bahr. (1991). Rasail aljahiz. Tahqiq Abdel Salam Haroun. Beirut. Dar aljeel.

Alpar, Melek. (2013). The Importance of Games in Teaching Foreign Languages to Children. Educational Research and Reviews. Volume 8. N 15. Pp 1247 – 1255.

Alshaya, Ali. (2020). A look at the reality of employing language games in teaching Arabic to non-native speakers - between reality and aspirations. Journal of the College of Arabic Language for Boys in Gerga. Al Azhar university. Egypt. Volume 24, Issue 10. Pp 10231-10279. https://bfag.journals.ekb.eg/article_115722.html

Alziyadat, taisir. (2016). Difficulties in Learning the Arabic Rhetoric for Non-native Speakers. Majallah Al-Qism Al-Arabi, University of the Punjab, Lahore - Pakistan. Volume 23, Issue 1. Pp 209 – 230. https://www.tehqeeqat.com/english/articleDetails/27193

DOI: 10.18860 /ijazarabi.v5i3.16211
ISSN(print): 2620-5912 | ISSN(online): 2620-5947

Bahareth, Sarah. (2017). Athar Istikhdam Alalaab Alelktroniah Fi Tallom Almufradat Limutallimat Alarabia Logha Thania. Master Thesis. Saudi Arabia. Arabic Language Institute. Imam Muhammad Bin Saud Islamic University.

Caganaga, Cagda Kivanc. (2016). The importance of using games in EFL classrooms. Journal of Educational Sciences. Volume 11. Number 3. Pp 126 – 135.

Darque Pinto, Rafael. Peixoto, Bruno. Melo, Miguel. Cabral, Luciana. and Bessa, Maximino. (2021). Foreign Language Learning Gamification Using Virtual Reality—A Systematic Review of Empirical Research. Education Sciences. Volume 11. Number 5. Pp 1 – 19.

Flores, Jorge. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. Digital Education Review. Volume 27. Number 21. Pp 32 – 54.

Haniah. (2016). Tadris albalagha ealaa 'asas altadhawuq lighayr alnaatiqin bialarabia. Indonesia. The Tenth International Scientific Forum on the Arabic Language, Arabic Language and Culture in Universities and Schools Across Five Continents. The State Institute Of Islamic Studies Pontianak & Arabic Teachers Association Of Indinesia. Pp 1125–1145. ISSN 2528-4592. http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/1612

Huang Hsin Yuan, W; and Soman, D. (2013). A Practitioner's Guide to Gamification of Education. Research Report Series: Behavioral Economics in Action. University of Toronto – Rotman School of Management.

Ibn Manzoor, Abul Fadl Jamal al-Din Muhammad ibn Makram. (1993). Lisan alarab. Beirut. Dar sadir.

Macedonia, Manuela. (2005). Games And Foreign Language Teaching. University Linz. Austria. Volume 20. Number 3.

Sahrir, Muhammad, Yusri, Ghazali (2012). Online Vocabulary Games for Teaching and Learning Arabic. Malaysia: GEMA online journal of language studies. Volume 12. Number 3. Pp961-977.