Language Games: Concept, Types And Its Role In Enhancing The Linguistic Ability Of Young Learners

الألعاب اللغوية: مفهومها، أنواعها ودورها في تعزيز الملكة اللغوية لدى صغار المتعلمين

Houssam Eddine Taouririt*[1], Imane Chacha[2]
[1,2]Center for Scientific and Technical Research for the Development of the Arabic Language: Linguistic Research Unit and Arabic Language Issues in Algeria, Algeria
dr.taouririt@gmail.com*[1], imane.chacha90@gmail.com[2]

Abstract
Language games are innovative learning for teaching the Arabic language to young learners. This is mainly due to the satisfactory results they provide on the level of language achievement and the development of mental abilities, in addition to the positive impact on the child's psyche. This research addresses the importance of this kind of educational aid. It highlights its positive effects on the educational process in general, the development of the emerging child's language abilities, and the response of young learners to these means. Provide an accurate and precise description of the nature of language games, the most important types, and the criteria for their use. And the positives of employing them in the teaching and learning process using the descriptive method, an attempt to extract data that helps us build a clear perception that qualifies us to derive valuable results. Through this research, we have concluded that language games contribute directly to improving the level of the learner and improving the conditions of the educational process to ensure the development of the learner's language level and enhance his skills by breaking the monotony and routine. Associated with the traditional learning process and encouraging the learner to engage in the learning process, interact with it, and integrate with it.
Keywords: Language Games; Video Games; Education; Arabic Language; Acquisition.

مقدمة

لقد أثبتت الألعاب اللغوية كإحدى الوسائل التعليمية المعتمدة في تعليم اللغة نجاعتها وفاعليتها إلى حد كبير وذلك ضمن مختلف الأطوار التعليمية وعلى اختلاف وتعدد جمهور المتعلمين، وذلك لارتباطها بعامل التسلية والترفيه الذي يبعد الملل والرتابة عن جو العملية التعليمية التقليدية.

ما جعل هذا الصنف من الألعاب يلقى إقبالا كبيرا من طرف المتعلمين، فغالبا ما كانت هذه الألعاب تجذب صغار المتعلمين بتصميمها الجذاب وألوانها البديعة، والألعاب التي تحويها التي تثير فضول المتعلم وتشده إليها بشكل يجعله ينسجم معها ويندمج مع عملية التعلم بسرعة. وعليه؛

فإننا نخوض غمار هذا البحث من خلال طرح الإشكال الآتي: ما هي أشهر أنواع الألعاب اللغوية الإلكترونية وما دورها في التعليم المبكر للغة العربية؟

وللإجابة على هذه الإشكالية يجب علينا تحصيل سند مرجعي يغطي مناحي الدراسة، يتضمن أهم المراجع التي توضح وترسي معالم هذا الصنف من أصناف التأليف اللغوي، والتي نذكر منها: الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها لمحمد محمود الحيلة، والألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية لمحمد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية لناصف مصطفى عبد العزيز، أنشطة لغوية لتعليم العربية للناطقين بغيرها . توظيف الألعاب اللغوية . لأسامة زكي السيد علي العربي. أما فيما يتعلق بأهداف البحث فتتحدد في التعريف بهذا النوع من الوسائل التعليمية وتحديد أهم أنواعها كما نسعى من وراء هذه الدراسة إلى التطرق لأهمية الألعاب الإلكترونية في عملية التعلم ودورها في تعزيز المستوى اللغوي لصغار المتعلمين وكيفية الاستفادة منها وتوظيفها في عملية التعليم والتعلم. ونحاول في ما يأتي من هذه الورقة معالجة هذا الموضوع بما يتوافق وتلكم الأهداف.

منهجية البحث

تتأسس منهجية البحث على تحديد أهم أنواع الألعاب اللغوية المستخدمة في تعليم اللغة ووصفها وتحديد أهم مميزاتها ودورها في عملية التعلم مع إعطاء نماذج لتوضيح مكوناتها وطريقة استخدامها. مع تقديم بعض الإحصائيات والأرقام التي تؤكد أهمية هذا النوع من الوسائل بالتعليمية في الحقل التعليمي ومعدل نموها في سوق المواد التعليمية والألعاب. ليتم التوصل في الأخير إلى أهم النتائج والاستنتاجات التي تثبت ما تم الإشارة إليه في متن البحث من معطيات وما تم تقديمه من بيانات.

نتائج البحث ومناقشاتها

توصلنا من خلال هذا البحث إلى أنه من الممكن أن يساهم تضمين الألعاب اللغوية في البرنامج التعليمي لصغار المتعلمين في كسر الرتابة والملل المرتبط بالعملية التعليمية التقليدية وإعطائها نوع من الحركية والنشاط الذي يحفز المتعلم ويشجعه على الإقبال على عملية التعلم، وذلك باختيار النوع المناسب للألعاب والمحتوى التعليمي المتوافق مع كل حالة والمراعي لخصوصياتها، بما يساهم في دعم وتطوير العملية التعليمية وتقديم نتائج جدّ مرضية.

مفهوم الألعاب اللغوية

يمكن تعريف الألعاب اللغوية بأنها نوع من الوسائل التعليمية يتم الاستعانة بها في تعلم اللغة وإتقان مهاراتها. يرى "مصطفى عبد العزيز" بأنها تلك الألعاب التي لها بداية محددة ونقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم، كما يمكن اعتبارها بمفهوم آخر بأنها كافة أنواع الأنشطة اللغوية التعليمية الشبيهة بالألعاب(Nassef Mustafa, 1983, P12).

ويعرفها " محمد علي الصويركي " بأنها: ((استراتيجيات معينة تستخدم في تعليم مهارات اللغة وتعلمها، وتكون مبنية على خطة واضحة ترتكز على أسس علمية مدروسة. وتؤدي دورا مهما في عرض المهارات والمفاهيم الأساسية، ونقلها وتبسيطها وربطها بالحياة، إذ تعطي عملية التعليم معنى حقيقيا يؤدي إلى تحقيق الأهداف المنشودة)) (Sowerky, 2005, P31). وهي أيضا عبارة عن مزيج من اللغة واللعب (Rooyackers, 2002) ، قد تجده شريحة واسعة من المتعلمين فرصة للتحدث والتعبير واستخدام اللغة داخل الصف من خلال هذه الألعاب(Kaur & Aziz, 2020,P690).

في مجال تعليم اللغات؛ يمكن تعريف الألعاب اللغوية على أنها أنشطة محكومة بقواعد تم إنشاؤها لتحقيق أهداف محددة بوضوح، ويمكن اعتبار تحقيق هذه الأهداف إشارة على نهاية اللعبة(Brumfit et al, 1991). وبذلك فإن دور الألعاب اللغوية لا ينحصر فقط في الأنشطة والممارسات الداعمة التي يمكن أن تحفز المتعلمين على التفاعل والتواصل بل يتعدى ذلك إلى كونها تساهم في خلق فرص للطلاب لاكتساب اللغة بطريقة هادفة (Savitri, 2013, P16)

أهمية الألعاب اللغوي

يتفق اليوم أغلب الباحثين والعاملين في مجال تعليم اللغة أن التصور القديم لعملية تعليم اللغة ووسائلها لم يعد يتناسب والمعايير والأطر التربوية الحديثة، حيث أن عملية التعليم ضمن هذا المفهوم والتصور لم تعد تؤدي تلك الفعالية التي كانت عليها أو ينتج عنها ذلك التجاوب الذي كان في سنين ماضية، لتغير العديد من المعطيات في الجانب التكنولوجي والاجتماعي والتربوي وحتى النفسي لمتعلم هذا الجيل(Severinson Eklundh, 1983, P3) .

وهو ما رسّخ الاعتقاد لدى علماء اللغة التطبيقيين ولكثير من معلمي اللغات بأن الأساليب التقليدية السائدة في مجال تعليم اللغات لم تعد قادرة على استيعاب وتأدية الأهداف المنتظرة منها في حقل تعليم واكتساب اللغة، ما دفعهم للبحث عن أساليب وطرق ووسائل جديدة ضمن مسعى التوجه نحو الاتجاه التواصلي في تعليم اللغة(حسن العدوان، ٢٠١٨م، ص٤٦٧)؛ من هذا المنطلق

نشأ الاهتمام بالألعاب اللغوية Lanuage games باعتبارها وسيلة لاكتساب ودعم عملية تعليمها تنبني على تدريب المتعلم على استعمال اللغة في مواقف طبيعية. (Nassef Mustafa, 1983, P5)

ولأن تعلم اللغة عمل شاق يكلف المرء جهدا في الفهم وفي التدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة(Nassef Mustafa, 1983, P9) فإن الألعاب اللغوية من أفضل وسائل دعم عملية التعلم وتعزيز الجهود المبذولة خلالها ومواصلتها لتحقيق الأهداف المتوخاة، وبذلك فإنها تسهم بشكل كبير في التخفيف من رتابة الدروس التقليدية وجفافها وتساعد في تيسير عملية التعلم. (Latman & Ben Omayor, 2022, P64) لذلك فإنه يتفق العديد من الخبراء على أن الألعاب اللغوية من الأنشطة التعليمية الفرعية الداعمة ذات القيمة التعليمية الكبيرة.(Uberman, 1998, P20)

أنواع الألعاب اللغوية

مع كثرة الأبحاث والدراسات المتمحورة حول التعليم المبكر في المراحل الأول من سن الطفل وأهميته في تطوير قدرات الطفل العقلية التي قد تصل حسب بعض الأرقام مراحل النبوغ، إذ أثبتت بعض التجارب إمكانية إكساب الطفل في مرحلة ما قبل التمدرس قدرات عقلية وسلوكية غير عادية تتعدى عمر الطفل بسنين عديدة. وعلى هذا الأساس نجد أن سوق الألعاب التعليمية في نمو مستمر في السنوات الأخيرة؛ حيث أن هناك تنافس شديد بين كبرى الشركات الرائدة في مجال هذه الصناعة، ما كان له إنعكاس على المحتوى اللغوي التعليمي المتوفر في السوق، من ناحية النوعية والجودة والتطوير والتحديث المستمرين.

أما إذا حاولنا تحديد الأنوع الأساسية للألعاب المتوفرة في السوق فإننا يمكننا تحديدها بناء على ستة معايير:

١. من حيث النوع. يمكننا أن نميز ضمن هذا المعيار ثلاثة أنواع من الألعاب (Sigurðardóttir, April 2010, P7-14)

أ ألعاب ورقية: وهي الألعاب ذات الطابع الورقي، وتكون في شكل كتيبات أوبطاقات، ويتم التعامل معها عن طريق الأقلام الجافة وأقلام التلوين.

ب ألعاب يدوية: وهي صنف من الألعاب الذي يتم التعامل معه باليد عن طريق تحريكه أو إعادة تشكيله، وهذا النوع محبب من قبل الأطفال ويلقى تفاعلا كبيرا من قبلهم مقارنة بالنوع الورقي.

ج ألعاب إلكترونية: ويقصد بذلك مختلف الألعاب الإلكترونية والرقمية، كالألواح الإلكترونية، والتطبيقات التعليمية الرقمية العاملة على مختلف الأجهزة الذكية والتي تلقى الاهتمام

والتفاعل الأكبر من قبل المتعلمين مقارنة بباقي أنواع الوسائل التعليمية الأخرى(Hanover Research, 2017).

٢. من حيث السن(Global Market Vision, 2021)

يمكن تقسيم الألعاب التعليمية اللغوية بحسب معيار السن وفق ما جاء في تقرير سوق الألعاب التعليمية وألعاب التعلم لعام ٢٠٢١ وذلك وفق الآتي:

أ ألعاب أطفال أقل من ٦ سنوات(ما قبل المدرسة): ويتضمن ذلك الأطفال في سن ما قبل المدرسة أو ما يسمى بمتعلمي الطورين التحضيري والتمهيدي(من ٣ – ٥ سنوات) بدور الحضانة.

ب ألعاب أطفال من سن ٦-٨ سنوات: ويشمل ذلك الألعاب المتوافقة وسن الأطفال ضمن هذه الفئة العمرية وقدراتهم العقلية والبدنية.

ج ألعاب أطفال من ٩- ١١ سنة: وتشمل ألعابا تتطلع مستوى فكري وقدرات عقلية يفترض أن يمتلكها المتعلمون ضمن هذه الفئة العمرية.

د أخرى: وتتضمن ألعاب موجهة لفئات عمرية أخرى، أو مرتبطة بفئة عمرية محددة .

٣. من حيث الهدف(Sowerky, 2005, P30)

وهي ألعاب تهدف إلى تحقيق أهداف محددة مرتبطة بعملية التعلم:

أ ألعاب لتحسين النطق: وهي الألعاب التي تتضمن تمارينا تهدف إلى تحسين نطق المتعلم للحروف والكلمات وعلاج صعوبات نطقه.

ب ألعاب تعلم الحروف والتمييز بينها: وهي ألعاب تهدف من خلال تمارينها إلى تعريف المتعلم بالحروف وطريقة نطقها وكتابتها بحسب موقعها في الكلمة، كما تتيح للمتعلم التمييز بين الحروف خاصة ما تشابه منها والتفريق بينها بسهولة.

ج ألعاب تعلم الاستماع والحفض وتنمية الرصيد اللغوي: نظرا لكون الاستماع الوسيلة الفطرية لاكتساب اللغة وتعلمها، فإن هناك نوعا من الألعاب تستهدف تنمية هذه المهارة عن طريق تمارين تتضمن استماعا لجمل ونصوص ليتم بعدها طرح جملة من الأسئلة حولها.

د ألعاب لزيادة سرعة القراءة: الهدف من هذا النوع من الألعاب هو زيادة سرعة القراءة مع المحافظة على النطق السليم للحروف من مخارجها الأصلية، من خلال عدد من التمارين العملية الضبوطة بتوقيت محدد.

ه ألعاب لتعلم التعبير: يعرض على المتعلم صور ومواقف معينة للتعبير عنها.

و ألعاب لتحسين الخط والكتابة: يتعلم من خلالها كيفية كتابة الحروف والكلمات بالمقاسات.

ز ألعاب لتعليم القواعد: يتعلم المتعلم من خلالها أهم قواعد اللغة ومبادئها.

ح ألعاب لتعليم عبارات التواصل اليومية: الهدف منها تزويد المتعلم بأهم عبارات وصيغ التواصل من خلال مجموعة من المواقف المختلفة من الحياة اليومية.

٤. من حيث المهارات المستهدفة

ويتضمن ذلك الألعاب التي تستهدف أحد مهارات اللغة محاولة لتحسينها، ويشمل هذا أصناف الألعاب الآتية:

أ ألعاب تنمية مهارة التعبير(الكلام) وقدرة التواصل: وهي الألعاب التي تهدف إلى تنمية مهارة التعبير أو الكلام لدى المتعلم وتنمية قدرات التواصل لديه، ومن أمثلة ذلك لعبة بناء الجمل الصحيحة.

ب ألعاب تنمية مهارة القراءة: يتم الاستعانة بهذا النوع من الألعاب لتحسين مهارة القراءة لدى المتعلم ويتضمن ذلك تطوير قدرته على القراءة والاستيعاب وتسريعها، ومن نماذج هذا النوع من الألعاب لعبة أكمل القصة.

ج ألعاب تنمية مهارة الكتابة: يهدف النوع من الألعاب اللغوية إلى تحسين مهارة الكتابة لدى المتعلم ومن أمثلة هذا النوع من الألعاب لعبة البحث عن الكنز.

د ألعاب تنمية مهارة الاستماع: يختص هذا النوع بتحسين مهارة الاستماع لدى المتعلم بالنظر إلى أهميتها في اكتساب اللغة ودورها في عملية التواصل، وتعد لعبة الأسرار المتسلسلة احدى أشهر الألعاب المستخدمة في تحسين مهارة الاستماع.

٥. من حيث المحتوى(Nassef Mustafa, 1983, P39)

تتنوع الألعاب اللغوية بتنوع المحتوى المقدم وطريقة تقديمه، وتشمل ذلك على سبيل المثال لا الحصر ما يأتي:

ألعاب الصور. ألعاب الصوت. الألغاز اللغوية. ألعاب الكلمات. ألعاب الجمل. ألعاب تنمية الذكاء. ألعاب تقوية الذاكرة وزيادة قدرة الاستيعاب والحفظ. ألعاب الأسئلة والأجوبة. ألعاب تشكيلية. ألعاب تلوين. القصص المصورة التشاركية. وهنا لا بد أن نشير إلى بعض هذه الألعاب، قد يتطلب تنفيذها أو تشغيل محتواها وسائل وأدوات خاصة منها ما يمكن الاستغناء عنه لكونه من الأركان أو المكونات الأساسية للعبة ومنها ما يكون إضافة نوعية للعبة تساهم في تحسين ظروف اللعب وتحقيق أقصى مردود في عملية التعلم(Upadhyay, 2019, P330-331). من هذه الوسائل الحديثة التي أثبتت جدواها وفعاليتها في الميدان التعليمي، لتوافقها واحتياجات كثير من المتعلمين

DOI: 10.18860 /ijazarabi.v6i1.17420
ISSN(print): 2620-5912 | ISSN(online): 2620-5947

وتأثيرها الإيجابي على مستواهم: نظارات الواقع الافتراضي. ويوضح الشكل الآتي بعضا من أهم مميزات وفوائد توظيف هذه التقنية في عملية التعلم:

الصورة ١ استخدام نظارات الواقع الافتراضي في تعليم اللغة العربية

Source: Touchstone Research, 2016 (Rapport)

٦. من حيث التشاركية(McFarlane, 22/08/2022, P34)

يمكن كذلك تصنيف الألعاب اللغوية من حيث عدد المشاركين أو اللاعبين، فمن الألعاب ما يتطلب لاعبا واحدا فقط ومنها ما هو تشاركي يتطلب وجود أكثر من لاعب لعمل اللعبة في جو من التفاعل والتشاركية.

أ ألعاب فردية : يستطيع أن يقوم بها المتعلم لوحدة دون الحاجة لشريك في اللعبة أو حتى معلم لتوجيهه.

ب ألعاب جماعية(تشاركية): هناك ألعاب تشاركية تعزز العمل الجماعي؛ إن تنفيذ مثل هذه الألعاب في الصف يعزز فرص التواصل بين المتعلمين، حيث يتم لعب مثل هذه الألعاب في شكل مجموعات، ولإتمام المهام المعطاة ضمن هذه الألعاب يحتاج المتعلمون للتفاعل مع بعضهم البعض، ودور المعلم في يقتصر على مراقبة المتعلمين والحرص على التزامهم بشروط اللعبة(Kaur & Aziz, 2020,P690)

تصميم الألعاب اللغوية

تمر عملية تصميم الألعاب اللغوية بعدد من المراحل، بداية من التخطيط الذي يتضمن تحديد طبيعة المحتوى ونوعه، الأهداف، عدد اللاعبين، كيفية اللعب، شروط وقواعد اللعبة، مكان تنفيذ اللعبة، الأدوات والوسائل اللازمة للتنفيذ؛ مرورا بمرحلة التنفيذ.

ويمكننا عموما حصر أهم المراحل التي تمر بها عملية تصميم الألعاب اللغوية في النقاط الآتية(Sowerky, 2005, P30):

١. تحديد الأهداف اللغوية: تحدد الأهداف اللغوية بما يتناسب والأهداف التعليمية والتربوية وفقا لما هو مثبت في المنهاج الدراسي.
٢. تحديد المحتوى: بناء على أهداف اللعبة يتم تحديد طبيعة المحتوى اللغوي للعبة وأنواع الاختبارات ومستوياتها للتتناسب مع المهارات والمعارف المنتظر اكتسابها بعد نهاية اللعبة.
٣. تحديد الأدوار : بناء على طبيعة المحتوى وأهداف اللعبة يتم تحديد طبيعة الأدوار وعددها، وهو ما يحدد إن كانت اللعبة فردية أم جماعية تشاركية، ولا يستثنى المعلم أو المربي من هذا باعتباره أحد أطراف العملية التعليمية، وذا حضور مؤثر ذو طابع توجيهي.
٤. تحديد قواعد اللعبة: تحديد القواعد هو ما يحدد كيف سيكون اللعب ودور اللاعب الذي يؤديه والوسائل المتبعة في ذلك، إضافة إلى تحديد ما هو مسموح به وما هو مخالف لقواعد اللعبة.
٥. بناء اللعبة: يتم بناء اللعبة وفقا لما سبق من معطيات، ولابد أن نشير هنا إلى أن تصميم اللعبة وبناءها يختلف بحسب نوع اللعبة، فمثلا بناء الألعاب الورقية التي تتضمن نشاطات ذهنية وبدنية حركية يقوم بها المتعلم يختلف عن الألعاب اليدوية والتشكيلية كما يختلف كذلك عن الألعاب الإلكترونية أو الرقمية ضمن الأجهزة الذكية.

استخدام وتوظيف الألعاب اللغوية في عملية التعلم

إن استخدام اللعب في عملية التعلم أو تلعيب المحتوى التعليمي، خاصة مع صغار المتعلمين (ما قبل المدرسة) في المراحل الأولى، يزرع في المتعلم حب التعلم والإقبال التلقائي على عملية التعلم، فالمعلم يقوم بالاستفادة من ما يحوزه الطفل في هذه السن من طاقة وحركية وقدرة استيعاب وشغف باللعب، وتوجيهها في عملية تعلم اللغة واكتساب مهارات لغوية متنوعة إضافة إلى تطوير القدرات العقلية للمتعلم وزيادة نسبة تركيزه داخل الصف وأثناء عملية التعلم، وتنمية حواسه وقدراته التواصلية في جو من التفاعل مع باقي المتعلمين(YOLAGELDİLİ, 2011, P220).

لذلك فإن استخدام هذا النوع من الوسائل التعليمية يخضع للعديد من الشروط والمعايير الأساسية التي تحدد طريقة استخدامها(Sowerky, 2005, P29):

١. عامل السن: إذ يجب أن تكون الألعاب مناسبة لسن الطفل المتعلم ومرحلته العمرية ليتمكن المتعلم من التجاوب معها دون صعوبة.
٢. عامل الجنس: فالألعاب التي تتفاعل معها وتميل إليها الإناث غير التي يفضلها الذكور.
٣. عامل القدرات العقلية: يجب أن يأخذ عامل القدرات العقلية بالاعتبار في اختيار نوع اللعبة المناسبة للطفل فلا يعني تماثل عدد من المتعلمين في السن تماثلهم في القدرات العقلية(Langran & Sue, 1994).
٤. عامل صعوبات التعلم: يجب على المعلم أو المربي أن يستوعب أن لدى بعض المتعلمين نوع من الصعوبات في عملية التعلم، ومن مهامه اكتشافها لتحديد خطة للتعامل معها؛ وبناء على ذلك يمكن تحديد نوع الألعاب المناسبة للطفل، ولابد من الإشارة هنا إلى إمكانية استخدام الألعاب اللغوية لعلاج بعض صعوبات التعلم.
٥. العامل النفسي: يعد العامل النفسي من أهم العوامل المؤثرة على عملية التعلم وقدرة المتعلم على اكتساب اللغة، فيمكن من خلال استخدام بعض الألعاب . تخليص المتعلم من الكثير الأفكار السلبية والرهاب المصاحب لعملية التعلم التقليدية وتعزز ثقة المتعلم بالنفس(Al-Haila, 2001, P51).

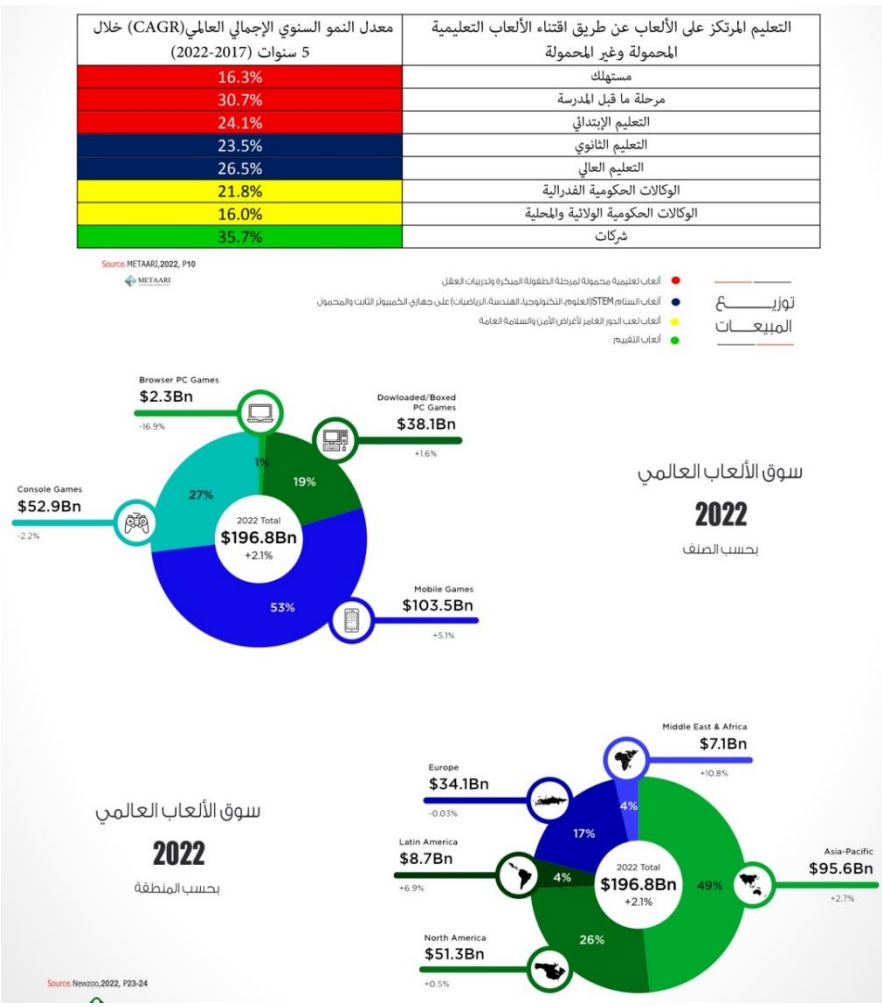
أضافة لما سبق من العوامل، فهناك عوامل إضافية أخرى يجب الأخذ بها وعدم إهمالها نذكر منها(Nassef Mustafa, 1983, P48):

١. القابلية للتنفيذ: بمعنى إمكانية تنفيذ هذه الألعاب من قبل المتعلم وقدرتها على فهمها والتعلم منها.

٢. القابلية للقياس: بحيث توفر لنا إمكانية مراقبة وقياس مدى تقدم قدرات المتعلم في القراءة والكتابة وتفسير المفردات.
٣. التوافق مع المنهج الدراسي: فيجب على المعلم أن يختار الألعاب التي تتناسب مع المنهاج التعليمي.
٤. التوافق مع الدرس: يجب تتوافق النتيجة التي تقدمها الألعاب مع الأهداف الموضوعة للدرس وتتناسب معها.
٥. التوافق مع المهارات اللغوية: يجب استخدام الألعاب المناسبة التي تتوافق مع المهارات اللغوية المستهدفة، فعلى سبيل المثال: يمكن استخدام ألعاب التخمين لتعزيز قدرة المتعلمين على التحدث.
٦. القدرة على إكساب مهارات لغوية: قادرة على إكساب المتعلم مستوى كفاءة معين من اللغة المستهدفة وردود فعل سريعة(Kaur & Aziz, 2020, P690).

الصورة ٢ معدل نمو سوق الألعاب التعليمية على مستوى العالم

التعليم المرتكز على الألعاب عن طريق اقتناء الألعاب التعليمية المحمولة وغير المحمولة	معدل النمو السنوي الإجمالي العالمي(CAGR) خلال 5 سنوات (2017-2022)
مستهلك	16.3%
مرحلة ما قبل المدرسة	30.7%
التعليم الإبتدائي	24.1%
التعليم الثانوي	23.5%
التعليم العالي	26.5%
الوكالات الحكومية الفدرالية	21.8%
الوكالات الحكومية الولائية والمحلية	16.0%
شركات	35.7%



Source : Metaari, 2022, P10 & Newzoo,2022, P23-24

مكونات اللعبة اللغوية

تنبني اللعبة اللغوية على مجموعة من المكونات الأساسية التي تشكل الهيكل العام للعبة لعل أهم هذه المكونات:

١. المحتوى اللغوي
٢. أهداف اللعبة
٣. دليل استخدام اللعبة
٤. آلية قياس وتحديد المستوى(التقييم)

ونورد فيما يلي أهم مكونات لعبة "الحل .. كلمة" وهي لعبة لغوية من ألعاب الصور وردت في كتاب " الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة": المستوى الأول . الوحدة الثانية(ألعاب نطق الكلمات)(Fadlallah, 2005, P63):

لعبة " الحل .. كلمة "

١. صورة اللعبة: تعتبر الصورة في هذا النوع من الألعاب المنطلق الأول والركيزة الأساسية التي تبني عليها خطوات وأدوار اللعبة، لاحتوائها العامل المحفز على ممارسة فعل اللعب وتأدية الدور المخصص للاعب وفق القواعد المحددة لطريقة اللعب.
٢. عنوان اللعبة: عنوان اللعبة ركن أساسي لا بد من وجوده، فلكل لعبة عنوان تعرف به، ويشترط في هذا العنوان الإيجاز والدقة والتعبير الجيد عن محتوى اللعبة، كما يستحسن أن يكون جذابا ومشوقا.
٣. التعريف باللعبة: يفترض أن تتضمن اللعبة تعريفا موجزا بها يحدد ماهيتها ونوعها والفئة العمرية المخصصة وطبيعة المحتوى اللغوي الذي تقدمه.
٤. أهداف اللعبة: لابد أن تتضمن اللعبة تحديدا لأهم الأهداف التي يُتوقع تحقيقها من وراء هذه اللعبة والنتائج التي يتوقع الحصول عليها بعد اجتياز مراحل اللعبة ويعد نجاح المتعلم في اجتياز مراحل اللعبة مؤشرا من مؤشرات تحقق أهدافها. وقصد التثبت من ذلك؛ يقوم المعلم بعداجتياز المتعلم لكل مرحلة من مراحل اللعبة بإجراء عملية تقويم لقياس مستوى المتعلم لاتخاذ القرار بالانتقال إلى المرحلة الموالية أوإعادة اجتياز المرحلة حتى تحقق أهدافها.
٥. شرح خطوات تنفيذ اللعبة: من الضروري أن تتضمن اللعبة دليلا يقدم شرحا وافيا لقوانين اللعبة وأهم قواعدها، والوسائل المسموح باستخدامها، كما يتضمن شرحا لطريقة اللعب وأهم خطوات تنفيذ اللعبة.

٦. عدد مستخدمي اللعبة: يفترض تضمن اللعبة توضيحا في دليلها بخصوص عدد اللاعبين وطبيعة أدوارهم في اللعبة.

٧. مكان تنفيذ اللعبة: في حال كانت عملية تنفيذ اللعبة تتطلب مكانا خاصا بمواصفات معينة أو تتطلب توفير وسائل محددة، فإن الإشارة إلى هذا الأمر وتوضيحه أمر ضروري لتوفير شروط تحقيق اللعبة.

٨. دور المعلم في اللعبة: غالبا ما يقتصر دور المعلم أو المربي في مثل هذه الألعاب على الجانب التوجيهي، لضمان سير اللعبة في المسار المحدد لها وتجنب وقوع أخطاء أو حوادث.

الصورة ٣ مكونات الألعاب اللغوية

Source: Fadlallah, 2005, P62- 64

دور الألعاب اللغوية في تعزيز الملكة اللغوية لدى صغار المتعلمين

للألعاب اللغوية دور كبير ودعم عملية التعلم وتشجيع صغار المتعلمين على الإقبال على عملية التعلم والتعلق بها في مرحلة الطفولة المبكرة، لتوافقها مع اهتمامات وميول الأطفال في هذه المرحلة الحساسة من حياتهم وتسهيلها لمهمة المعلمين وجعلها أكثر فاعلية(Gustavo Díaz Sandoval, 2017).

ونحاول فيما يأتي تحديد دور الألعاب اللغوية تحسين مستوى صغار متعلمي اللغة وتعزيز ملكتهم اللغوية(Sisik, 2020, P122):

١. تسهل تعلم حروف العربية، التفريق بينها ومعرفة شكل كتابتها حسب موضعها من الكلمة؛ كما تساعد المتعلم في ربط العلاقة بين الكلمة ومعناها والمقابل المادي لها في الواقع .
٢. تضفي الألعاب اللغوية طابع المرح والتسلية على عملية التعلم.
٣. تساعد الألعاب اللغوية في قياس صعوبات التعلم ومدى الاستعداد لدى المتعلم وضعف التحصيل وأسبابه، لتصميم خطة تعليمية تتوافق واحتياجات المتعلم المعرفية والمادية والنفسية.

إضافة لذلك فالألعاب اللغوية تساهم في تنمية وتطوير عدد من المهارات اللغوية والقدرات الذهنية لدى الطفل المتعلم كاكتساب المتحدث للطلاقة" Fluency " باعتبارها من أبرز محددات إجادة المتحدث للكلام، والتنغيم الصوتي"Intoation " الذي يقصد به القدرة على التحكم بطبقات الصوت بما يتناسب والأساليب اللغوية وسياقات الكلام.

زيادة على هذا فالألعاب اللغوية تكسب المتعلم القدرة على استخدام تعابير الجسد " Body Language" أثناء الحديث والتي تساهم في نقل الحالة الشعورية للمتحدث والتأثير على المستمع. كما تكسب المتحدث مهارات الإقناع والحجاج والتدليل" Demonstration" أثناء عرض مواقفه وأفكاره والقدرة على تنظيم أفكاره"Ideas Organization " ويبدو ذلك من خلال قدرة المتحدث على عرض أفكاره بشكل مترابط ومنطقي متسلسل؛ عدا سلامة النطق والدقة اللغوية" linguistic accuracy" التي تساهم في تسهيل عملية التواصل مع الغير(Abdullah Al-Rabeihat, 2017, P21).

. تساهم الألعاب اليدوية والإلكترونية على تعزيز قدرات المتعلم الذهنية وتطوير مهاراته اللغوية إضافة إلى أنها تسهم في(محمد السباعي رضوان وحسن حسن إبراهيم، ٢٠١٧م، ص٥٠):

١. تنشيط ذهن المتعلم وتطوير ذكاءه
٢. تنشيط مختلف حواس المتعلم
٣. امتصاص الطاقة السلبية من صغار المتعلمين
٤. تنمية بعض أنواع الذكاء لدى الطفل المتعلم مثل: الذكاء اللفظي اللغوي و الذكاء المنطقي الرياضي والذكاء البصري المكاني وحتى الذكاء الحركي والعضلي
٥. دفع المتعلم ليكون مركز العملية التعليمية
٦. تشجع المتعلم على الإقبال على عملية التعلم والتعلم الذاتي
٧. استغلال حركية الأطفال وشغفهم باللعب والتعرف على الأشياء، وتوظيفه في عملية تعلم اللغة.

خاتمة

تعتبر الألعاب اللغوية وسيلة فعالة في علاج بعض صعوبات التعلم. و تشجع الألعاب اللغوية الجماعية داخل الصف المتعلمين على التواصل والتفاعل والتعبير بحرية. من الممكن أن يساهم تضمين الألعاب اللغوية في البرنامج التعليمي لصغار المتعلمين في كسر الرتابة والملل المرتبط بالعملية التعليمية التقليدية وإعطائها نوع من الحركية والنشاط الذي يحفز المتعلم ويشجعه على الإقبال على عملية التعلم، بما يساهم في تطوير العملية التعليمية وتقديم نتائج جدّ مرضية. الألعاب اللغوية نوع من وسائل تعليم اللغة العربية عبارة عن مزيج بين اللغة و اللعب.و للألعاب اللغوية أهمية كبيرة في تعليم اللغة العربية خاصة لفئة ما قبل المدرسة. تساعدنا الألعاب اللغوية في الاستفادة من شغف وحب صغار المتعلمين للعب في مرحلة الطفولة المبكرة وتوظيفه في تعلم اللغة. أيضا تساعد الألعاب اللغوية في تحديد العصوبات التي يواجهها بعض المتعلمين في عملية التعلم و في كسر حاجز الرهبة والخوف من عملية التعلم لدى بعض المتعلمين، وتساهم في تخليصهم من بعض الهواجس والأفكار السلبية المرتبطة بعملية التعلم. يتحدد الدور الأساسي للألعاب اللغوية في دعم وتعزيز عملية تعلم اللغة وتشجيع المتعلمين على الإقبال على عملية التعلم إضافة إلى توفير إمكانية قياس مستوى المتعلمين وتحديد صعوبات التعلم لإيجاد حلول لها.

قائمة المراجع

Abdullah Al-Rabeihat, Ghadir. (2017). The effectiveness of language games strategy in developing speaking skills in the Arabic language for fourth grade female students. Journal of Educational and Psychological Sciences. 6(1). pp. 17-31.

Brumfit, Christopher., & Moon, Jayne., & Tongue, Ray. (1991). Teaching English to Children: From Practice to Principle. Pearson English Language Teaching.

Burch, Aron.(26/08/2016). Infographic – Virtual Reality in the Classroom. https://touchstoneresearch.com/infographic-virtual-reality-in-the-classroom/.

Fadlallah, Muhammad Ragab. (2005). Language games for pre-school children. Cairo: Dar ealam alkutub.

Global Market Vision. (2021). Global Educational Toys & Learning Toys Market 2021 Recent Trends, In-depth Analysis, Size and Forecast To 2028. Retrieved from https://globalmarketvision.com/sample_request/143398.

Gustavo Díaz Sandoval, Ildefonso. (2017). The Language Game: An Important Didactic Tool in the EFL Lessons. A presentation at the British Council ELT Conference3. Panorama Hotel: Cuba.

Hanover Research, 2017 Digital Study Trends Survey, McGraw-Hill Education, 17/01/2020, https://www.mheducation.com/highered/explore/studytrends.html.

Hassan Al-Adwan, Ahlam. (2018). Developing the linguistic readiness of pre-school children by using the strategies of language games and story. studies. 45(4). pp. 466-484.

Kaur, D., & Aziz, A. A. (2020). The Use of Language Game in Enhancing Students' Speaking Skills. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 10(12), 687-706.

Langran, J., & Sue, P., (1994). Language games and activities. london: Center for information on language teaching and research.

Latman, Ahmed & Ben Omayor, Khaled (2022). The importance of language games in developing reading and writing skills among first-year primary school students. Journal of problems in language and literature. 11(1). pp. 57-74.

Mahmoud Al-Haila, Muhammad. (2001). Educational games and their production techniques: psychologically, educationally and practically. Amman: Dar Al Maysara for publication and distribution.

McFarlane, Angela. (22/08/2022). Report on the educational use of games. Teem. http://questgarden.com/84/74/3/091102061307/files/teem_gamesined_full.pdf.

Metaari. (2022). The 2017-2022 Global Game-based Learning Market. https://branden.biz/wp-content/uploads/2019/02/Metaari_2017-2022_Global_Game-based_Learning_Market_Executive_Overview.pdf.

Muhammad Al-Sebaei Radwan, Islam, & Hassan Hassan Ibrahim. (2017). The effectiveness of an electronic program based on storytelling in acquiring linguistic fluency in kindergarten children. Childhood Journal. (27). pp. 37-78.

Nassef Mustafa, Abdel Aziz. (1983). Language games in teaching foreign languages. Riyadh, Saudi Arabia: Mars Publishing House.

Newzoo. (2022). Global Games Market Report. https://app2top.ru/wp-content/uploads/2022/07/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf .

Rooyackers, Paul. (2002).101 language games for children: Fun and learning with words, stories and poems. 2nd edition. CA, USA: Hunter House.

Savitri, Arini Siska. (2013). The use of language games to improve the students' speaking ability of class vii a of smp ma'arif terpadu muntilan in the academic year of 2012/2013. Yogyakarta State University.

Severinson Eklundh, Kerstin. (1983). The notion of language game - a natural unit of dialogue and discourse. Sweden: University of Linköping.

Sigurðardóttir, Sigríður Dögg. (April 2010). The use of games in the language classroom. University of Iceland.

Sisik, Aini (2020). Language games and their application in teaching the Arabic language at the Arabic Language Promotion Center of the Islamic Intermediate School Sunan Kaligana Pamikasan. International Arab Journal of Education. 04(02). pp. 116-128.

Sowerky, Muhammad Ali. (2005). Language games and their role in developing Arabic language skills. Amman: Dar Al-Kindi for publication and distribution. p.16.

Uberman, Agmezka.(1998). The Use of Games for Vocabulary Presentation and Revision. Forum. 36(1).

DOI: 10.18860 /ijazarabi.v6i1.17420
ISSN(print): 2620-5912 | ISSN(online): 2620-5947

Upadhyay, Shivani Rushikesh. (2019). Language Games: An Effective Tool for Teaching a Language. Research Guru: Online Journal of Multidisciplinary Subjects. 13(1).

Yolageldili, Gülin & ARIKAN, Arda. (2011). Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. Elementary Education Online. 10(1). P219-229.