التعليم المبني على اللعبة اللغوية
(تكنولوجيا التعليم المقترح لتعليم مهارة الكلام في المستوى الثانوي)

إعداد: عبد الحارس

Abstract

Keywords: Games, Kalam, Madrasah Aliyah

It is argued that language learning is hard and sometimes frustrating. Constant effort and pleasant condition are required in order to keep students motivated in learning language.

One interesting strategy to make language teaching more effective and enjoyable is by using games. Games have some benefit for teachers and students. They help teachers not only to create contexts in which the language is useful and meaningful, but also to help and encourage students to sustain their interest and work. In addition, games provide intensive and meaningful practice of language.

This article deals on a strategy of teaching Kalam (Arabic speaking) based on games for Madrasah Aliyah students. The strategy to practice it in teaching language will be the focus of the discussion.

التمهيد

إن تكنولوجيا التعليم مجال من مجالات علم التربية الذي هدفه الأساسي هو التعلم لدى الإنسان كشخص أو عندما اشترك الإنسان في منظمة. فالتعلم لا يحدث في المعاهد التربوية فحسب وإنما يحدث أيضا في المنظمات مثل الأسرة والمجتمع والحكومة. وقد ذكر بمبانج ورستا Bambang Warsita ما قاله ميرصا Miarso بأن التعلم يحدث في أي مكان وفي أي ساعة يقوم به أي شخص عن أي شيء مستخدما أي وسيلة مناسبة بالظروف والحوائج[١] . وفي ضوء هذا فتكنولوجيا التعليم يحاول أن يشجع وينبت التعلم من أجل أن تكون عملية التعلم فعالة للحصول على الأهداف الملموسة.

وقد ظهر مصطلح تكنولوجيا التعليم أول ما ظهر في النصف الأول من القرن العشرين. وقيل إنه بدأ تحديدا في عام 1920[٢]، وقيل في نهاية الستينات وبداية السبعينات [٣]. وكان استخدام كلمة تكنولوجيا حينئذ قد يقود الإنسان إلى مفهوم خاطئ. فكلمة تكنولوجيا توحي إلى الآلات التعليمية والأجهزة الكهربائية وما أشبه ذلك. وعلى هذا كان كثير من الناس يفهمونه على أنه يرادف الوسائل التعليمية السمعية والبصرية. ثم تطور مفهوم هذا المصطلح فتعدد تعريفه. وقد ذكر كدوك عدة تعريفات لتكنولوجيا التعليم يود الكاتب عرضها هنا كما يلي:

تطوير وتطبيق للنظم والتقنية والمعينات أو الوسائل لتحسين عملية التعلم الإنساني

استيراتيجية لتوفير تعليم فعال تتضمن معرفة محددة بالمراد تعليمه، كيف يدرس ومدى ما تعلم التلاميذ ما درسوا أم لا

منهج يهتم بتوفير فعالية أكبر لعملية التعلم وضمان فعالية أكبر لإدارة تلك العملية

عملية منهجية منظمة في تصميم عملية التعليم والتعلم تنفيذها وتقويمها في ضوء أهداف محددة تقوم أساسا على نتائج البحوث في مجالات المعرفة المختلفة وتستخدم جميع المواد المتاحات البشرية وغير البشرية للوصول إلى أعلى فاعلية وكفاية[٤].

وعلى الرغم من اختلاف التعريفات إلا أن لها قواسم مشتركة وهي أنها حميعا تهتم بـ:

1- عملية التعليم والتعلم

2- ترقية عملية التعليم والتعلم

3- زيادة فعالية عملية التعليم والتعلم

4- تقويم عملية التعليم والتعلم

5- تطوير عملية التعليم والتعلم المستمر

فالكلمات المحورية في التعريفات السابقة هي: التعلم، نظامي، محدد، القياس والتقويم، فعال وفعالية، وتحسين. ومن هنا نعرف أن تكنولوجيا

التعليم ليس مجرد استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة في عملية التعليم والتعلم وإنما هو يتضمن جميع المحاولات والجهود المنظمة والمبرمجة من أجل زيادة وترقية فعالية عملية التعليم والتعلم. وقدحددت جمعية الاتصالات التربوية والتكنولوجيا (AECT) خمسة مجالات لتكنولوحيا التعليم وهي:

1- التصميم

2- التطوير

3- الاستخدام

4- الإدارة

5- التقويم

هذه المجالات الخمسة تتفاعل فيما بينها على مستوى النظرية والتطبيق[٥].

وانطلاقا من هذا المفهوم فكل سعي لتصميم أو تطوير أو إدارة أو تقويم ما يتعلق بعملية التعليم والتعلم مستهدفا إلى تفعيلها يدخل في ضمن تكنولوحيا التعليم. وكذلك استخدام الوسائل التعليمية أو تطبيق النظريات التعليمية من أجل تحسين عملية التعليم والتعلم يعتبر أيضا تكنولوحيا التعليم.

ومما لا ينكره أحد أن تعليم اللغة العربية بإندونيسيا يحتاج إلى شيء من التحسين من عدة الجوانب. فنتائج التحصيل من عملية تعليمها في كثير من المعاهد التعليمية لم تظهر النتائج المرجوة. وقد ضعف الدارسون في استخدام هذه اللغة شفاهة وكتابة وإن هم قد تعلموها سنين عديدة. ومن ثم فإن تطبيق تكنولوحيا التعليم في مجال تعليم اللغة العربية لمواجهة هذه الظاهرة وحل بعض مشكلاتها يعتبر من الأمور الضرورية في هذا الأوان.

وفي هذه المقالة يود الكاتب أن يقدم منهج التعليم المبني على اللعبة اللغوية كتكنولوجيا التعليم المقترح لتعليم مهارة الكلام في المستوى الثانوي. وقد دل كثير من البحوث أن استخدام اللعبة اللغوية يؤدي إلى ترقية فعالية عملية التعليم والتعلم كما يؤدي إلى ترقية مدى استيعاب الدارسين نحو المواد الدراسية. ومن هذه البحوث ما قام به الكاتب نفسه إذ عمل البحث العملي في استخدام اللعبة اللغوية لترقية مهارة الكلام لدى طلاب كلية الدراسات الإسلامية التابعة للجامعة المحمدية مالنج حيث دلت نتائج البحث أن في الدور الأول كان 72 % من الدارسين قادرين على ترقية طلاقتهم في الكلام بينما كان 60 % منهم قادرين على تحسين صحتهم في الكلام. وفي الدور الثاني تحسنت مهارتهم في الكلام حيث كان 76 % منهم قادرين على ترقية طلاقتهم في الكلام بينما كان 72 % منهم قادرين على تحسين صحتهم في الكلام [٦]. وكذلك ما قام به الكاتب في بحثه العملي عندما استخدم اللعبة اللغوية لترقية فهم المفردات لدى طلاب المدرسة الابتدائية العامة المحمدية مالنج حيث دلت نتائج البحث أن في الدور الأول كان 56 % من الدارسين قادرين على ترقية فهم المفردات بينما في الدور الثاني كان 64 % من الدارسين قادرين على ترقية فهم المفردات و في الدور الثالث كان 72 % من الدارسين قادرين على ترقية فهم المفردات [٧].

واعتمادا على هذا افترض الكاتب أن استخدام اللعبة اللغوية لتعليم مهارة الكلام في المستوى الثانوي سوف يعطي التشويق لدى الدارسين مما يؤدي إلى تفعيل عملية التعليم والتعلم.

اللعبة اللغوية في مجال تعليم اللغة الأجنبية

إن تعلم اللغة الأجنبية يعتبر من الجهود الثقيلة والمملة بل وقد يجعل الإنسان متشائما [٨]. وذلك لأن من يتعلم اللغة الأجنبية يحاول أن يمارس طبيعة اللغة الجديدة التي قد تخالف عن طبيعة لغته الأم في مستويات الأصوات والصرف والنحو والدلالة. وهو ليس بأمر سهل إذ أنه يتعلم اللغة الأجنبية بعد ما تجسدت طبيعة لغته الأم. ومن ثم فإنه من الضروري أن يكون لدى الدارس جهود مستمرة لفهم لغة الهدف وإنتاجها واستخدامها [٩]. ولقد سعى كثير من اللغويين التطبيقيين في البحث عن أساليب تعليم اللغة الأجنبية التي تجنب الدارسين عن الكسل والخمول والملل والتشاؤم في تعلمهم اللغة الأجنبية. وقد نجحوا في سعيهم واكتشفوا عددا من الأساليب التعليمية المجذبة من بينها اللعبة اللغوية.

وتقصد باللعبة اللغوية شكل من اللعب الذي يديره نظام [١٠]، أو نشاط ذو نظام وهدف وعنصر من المتعة [١١]. ولذلك فإنها ليست مجرد لعب لانتهاز الفرصة أو كسر جمود الفصل. وقد تبين من التجارب الكثيرة والدراسات والبحوث العلمية أن اسخدام اللعبة اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية يؤثر تأثيرا إيجابيا لدى الدارسين لأن اللعبة اللغوية من الوسائل التي تساعد الدارسين على مواصلة جهودهم ومساندها والتخفيف من رتابة الدرس

وجفافها [١٢]. وإضافة إلى هذا فإنها تساعد المدرس في خلق جو التعلم المشوق والمجذب حيث يشارك فيه الدارسون في التعلم ويحاولون على فهم ما يحدثه صاحبهم أو ما يكتبه، أو يسعون في تعبير ما يخطر ببالهم [١٣]. باللعبة اللغوية يتعلم الدارسون اللغة وفي نفس الوقت يتمتعون بها لما فيها من المنافسة والتعاون للحصول على النتائج الجيدة. لقد ساعدت اللعبة اللغوية على الأقل الدارسين في اكتشاف نوع من الجمال في اللغة الأجنبية وتفهيمهم على أنها ليست مجموعة من المشكلات المتراكمة [١٤]. واللعبة اللغوية تشجع الدارسين تنقص القلق في نفوسهم وتعطيهم الفرصة للاتصال الحقيقي [١٥].

ولقد ذكر لي سو كم Lee Su Kim فوائد استخدام اللعبة اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية داخل الفصل كما يلي:

١ - **أنها تكسر روتينية تعلم اللغة**
٢ - أنها تعطي التشجيعات وفي نفس الوقت تعطي التحديات
٣ - أنها تساعد الدارسين في ترقية جهود التعلم
٤ - أنها تدرب استخدام اللغة في شتى المهارات
٥ - أنها تشجع الدارسين للتعامل والاتصال
٦ - أنها تخلق الظروف المفيجة لاستخدام اللغة [١٦]

وعلى الرغم من فوائد اللعبة اللغوية إلا أنها لا تعطي شيئا إذا لم تصمم تصميما جيدا. وعلى هذا لا بد من مراعاة الأمور الآتية أثناء استخدام اللعبة اللغوية:

١ - أن اللعبة اللغوية نشاط تعاوني مثير للعزائم لتحقيق أهداف موضوعية في إطار من النظم والتعليمات
٢ - أنها وسيلة لتشجيع الدارسين في استخدام اللغة للاتصال
٣ - أنها وسيلة لتكوين معلومات وآراء متباينة بين اللاعبين [١٧]

أضف إلى ذلك لقد عرض أيدن عرصاز Aydan Ersoz التوصيات الآتية عند استخدام اللعبة اللغوية:

١ - لا بد أن ينظر المدرس إلى اللعبة اللغوية على أنها أنشطة مساعدة
٢ - أن يختا ر المدرس اللعبة اللغوية المناسبة بأهداف التعليم
٣ - لا يجوز للمدرس أن يتدخل أثناء اللعب لتصحيح الخطآت
٤ - أن لا يجبر المدرس أحدا للمشاركة في اللعبة اللغوية
٥ - أن يوقف المدرس اللعبة اللغوية عندما عرف أنها مملة
٦ - أن يعطي المدرس التعليمات واضحا [١٨]

اعتمادا على الآراء السابقة نعرف أن استخدام اللعبة اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية لا بد من مراعاة الأمور الآتية:

١ - عين الأهداف واضحة
٢ - ضع نظاما واضحا
٣ - اختر اللعبة اللغوية المناسبة بمستويات الدارسين
٤ - تورط أكثر ما يمكن المشاركين فيها
٥ - اختر اللعبة اللغوية المناسبة بموضوع الدرس
٦ - اختر اللعبة اللغوية التي سهل تطبيقها
٧ - أعد الوسائل المساندة لها
٨ - قسم الدارسين إلى مجموعات متوازنة
٩ - أوقف اللعبة والدارسين لم يزالوا يتمتعون بها
١٠ - قدم التعليقات المناسة بعد انتهاء اللعبة

أنواع اللعبة اللغوية لتعليم مهارة الكلام

لا يخفى على كثير من الناس أن مهارة الكلام من المهارات الأساسية في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها ولا سيما بعد ما ظهر المدخل الاتصالي ولعب دورا مهما في مجال تعليم اللغة الأجنبية.

ومهارة الكلام من المهارات الابتكارية وتعتبر المحاكاة والترديد والإعادة أدنى المستويات في مزاولة هذه المهارة وأسهلها بينما يشكل التعبير

الحر الخلاق أعلى هذه المستويات وأكثرها صعوبة. ومعيار كفاءة المتعلم في هذه المهارة هو قدرته على التعبير عن أفكاره بلغة يستطيع أهل اللغة الأصليون فهمها [١٩].

ويهدف تعليم الكلام في عملية تعليم اللغة العربية إلى الأمور الآتية:

١ - أن ينطق المتعلم أصوات اللغة العربية وأن يؤدي أنواع النبر والتنغيم المختلفة بطريقة مقبولة من أبناء اللغة

٢ - أن ينطق الأصوات المتجاورة والمتشابهة

٣ - أن يستخدم الحركات الطويلة والحركات القصيرة

٤ - أن بعبر عن أفكاره مستخدما النظام الصحيح لتركيب الكلمة في العربية خاصة في لغة الكلام الفصحى

٥ - أن يكتسب ثروة لفظية كلامية مناسبة لعمره وحاجته وأدواره وخبراته وأن يستخدم هذه الثروة في إتمام عملية اتصال عصرية

٦ - أن يستخدم بعض أشكال الثقافة العربية الإسلامية المناسبة لعمره ومستواه الثقافي وطبيعة عمله وأن يكتسب بعض المعلومات الأساسية عن التراث العربي الإسلامي

٧ - أن يفكر باللغة العربية ويتحدث بها بشكل متصل ومترابط لفترات زمنية مقبولة [٢٠].

وأما أهداف تعليم الكلام للمستوى الثانوي في إندونيسيا فهي تمكين الدارسين من تعبير أفكارهم ومشاعرهم وتجاربهم ومعلوماتهم عن طريق القصة بالإضافة إلى الحوار عن البيانات الشخصية والبيت والأسرة والتساؤل عن العنوان والساعة والأنشطة في المدرسة وفي البيت والمهنة والآمال والأنشطة الدينية والبيئة الاجتماعية .[٢١]

وللوصول إلى الأهداف الملموسة استخدم مدرسو اللغة العربية عدة أساليب تعليمية ونادرا ما استخدموا اللعبة اللغوية رغم أنها تؤدي إلى فعالية عملية التعليم والتعلم. وذلك يرجع إلى قلة معرفتهم وندرة المراجع التي تبحث في اللعبة اللغوية لتعليم اللغة العربية. وها هنا يعرض الكاتب بعض أنواع اللعبة اللغوية التي يمكن استخدامها لتعليم اللغة العربية في المستوى الثانوي:

الأشياء الضائعة

هذه اللعبة تستهدف إلى تدريب الدارسين في تقديم الأسئلة لمعرفة الأماكن التي ضاعت فيها الأشياء مستخدمين الظروف وأحرف الجر.

ويسير إجراء هذه اللعبة على النحو التالي:

- أعد عددا من البطاقات المكتوب عليها اسم شيء ومكانه المناسب. مثل: المحفظة تحت المكتب/ الكتاب في الحقيبة/ القلم داخل الصندوق/ الجورب في الحمام وما إلى ذلك.
- اطلب من أحد الدارسين الحضور إلى مقدمة الفصل ويختار إحدى البطاقات ثم يقرؤها بدون صوت (مثلا: القلم داخل الصندوق).
- وبعد ذلك يقول الدارس: ضاع مني القلم وقد بحثت عنه وما وجدته.

- الدارس 2 : هل بحثت عنه في الحقيبة ؟
- الدارس 1 : نعم، بحثت عنه في الحقيبة وما وجدته
- الدارس 3 : هل بحثت عنه فوق الرف ؟
- الدارس 1 : نعم، بحثت عنه فوق الرف وما وجدته
- الدارس 4 : هل بحثت عنه على المكتب ؟
- الدارس 1 : نعم، بحثت عنه على المكتب وما وجدته
- الدارس 5 : هل بحثت عنه داخل الصندوق ؟
- الدارس 1 : نعم، بحثت عنه داخل الصندوق ووجدته هناك.

فالدارس الذي يقدم السؤال المناسب هو الذي يبدل الدارس في مقدمة الفصل ويقدم مسألته. وهكذا إلى آخره [٢٢].

هذه أسرتي

هذه اللعبة تهدف إلى تدريب الدارسين في تعريف أعضاء أسرته.

ويسير إجراءها كما يلي:

- مر الدارسين بحمل صورة أسرته

- اسألهم عن أعضاء أسرتهم واحدا فواحدا
- بعد ذلك مرهم بأن يعرفوا أسماء أسرتهم ومهنهم [٢٣]

3- البيت الذي بناه أحمد

والهدف من هذه اللعبة هو تدريب الدارسين في تنمية الجملة وتوسيعها.

وأما أسلوب إجراء هذه اللعبة فكما يلي:

- اطلب من الدارسين إعادة الجملة الأولى بعدك بطريقة جماعية مع زيادة الكلمات التي يسمعونها في مقدمة الجملة في كل مرة.
- انتقل إلى بقية الأجزاء بنفس الأسلوب.
- بعد أن يعرف الدرسون اللعبة اطلب من أحدهم أن يعمل اللعبة فرديا. المثال:

- المعلم : هذا هو البيت الذي بناه أحمد
- الدارسون : هذا هو البيت الذي بناه أحمد
- المعلم : هذا هو الخبز الذي في
- الدارسون : هذا هو الخبز الذي في لبيت الذي بناه أحمد
- المعلم : هذا هو الفأر الذي أكل
- الدارسون : هذا هو الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد
- المعلم : هذه هي القطة التي قتلت
- الدارسون : هذه هي القطة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد
- المعلم : هذا هو الكلب الذي طارد
- الدارسون : هذا هو الكلب الذي طارد القطة التي قتلت الفأر الذي أكل الخبز الذي في البيت الذي بناه أحمد [٢٤].

5- لعبة الساقي

تستهدف هذه اللعبة إلى تدريب الدارسين في استخدام اللغة للاتصال في المطعم أو المقصف حيث يقوم أحد الدارسين دور الساقي ويطلب من كل عميل ما يريد من طعام أو شراب. وعلى العميل أن يطلب ما يريد. المثال:

- الساقي : من فضلك، أي خدمة يا سيدي ؟
- العميل 1 : كوب من الشاي وبعض الحلوى
- الساقي : وأنت يا سيدي ؟
- العميل 2 : فنجان قهوة و صحن فول
- الساقي : وأنت يا سيدي ؟
- العميل 3 : عصير برتقال ودجاج مشوي

ثم يعود الساقي إلى العميل 1 قائلا: إليك كوب الشاي وبعض الحلوى، وإلى العميل 2 والعميل 3 يعطي طلباتهم. وإذا أخطأ في طلب حل محله ساق آخر من بين الدارسين [٢٥].

6- دقيقة فقط

هذه اللعبة مناسبة لتدريب الدارسين في التكلم حيث يتيح المدرس الدارسين مدة دقيقة للتكلم عن شيء معين. وتسير هذه اللعبة كما يلي:

- يعد المدرس موضوعات اللعبة ثم يقسم الدارسين إلى فرق
- على كل أعضاء الفرقة أن يتكلم عن موضوع ما دقيقة واحدة
- ومن يستطع أن يتكلم كاملا حسب الوقت المهيأ يحصل على النتيجة 10
- والفرقة التي تجمع أكبر النتائج هي التي تفوز على اللعبة

والموضوعات التي يمكن استخدامها في هذه اللعبة مثل:

- أسرتي
- الشيء الذي أحبه
- الطعام الذي أحبه
- صديقي المحبوب
- عندما كنت طفلا
- البلاد التي أريد زيارتها [٢٦]

7- تكلم بالسؤال

هذه اللعبة تهدف إلى تدريب الدارسين في إلقاء الأسئلة. ويسير إجراؤها على النحو التالي:

- قل خبرا قصيرا ثم اطلب من الدارسين أن يسألوك عنه وتعطي الإجابة المناسبة من عندك.
- وإذا فهم الدارسون اللعبة دعهم يقومون بأنفسهم.

المثال:

- المعلم : رأيت أمس صديقا قديما
- الدارس : أين رأيته ؟
- المعلم : في المحطة
- الدارس : ماذا كان يعمل ؟
- المعلم : كان يريد أن يذهب إلى جاكرتا
- المعلم : هل كنت تريد أن تذهب إلى جاكرتا أيضا ؟
- الدارس : نعم
- الدارس : هل ذهبت معه في قطار واحد؟
- المعلم : نعم، ذهبت معه في قطار واحد
- الدارس : هل جلست معه في كرسي واحد
- المعلم : لا، كان يجلس في الأمام وكنت أجلس في الوراء
- المعلم : هل أنت مسرور برؤيته ؟
- الدارس : طبعا أنا مسرور[٢٧]

8- القصة المجنونة

تهدف هذه اللعبة إلى تدريب الدارسين في ممارسة الكلام عن طريق تكملة القصة بما لديهم من كلمة. وتسير هذه اللعبة على النحو التالي:

- اطلب من كل دارس أن يكتب فعلا معينا لا يعلمه أصحابه
- يبدأ المدرس يقص قصة ثم يتوقف ويطلب من أحد الدارسين أن يوصل القصة مستخدم الفعل الذي لديه
- يختار الدارس السابق أحد أصحابه أن يوصل القصة مستخدم الفعل الذي لديه
- وهكذا إلى أن يصل إلى آخر الدارسين
- والدارس الآخر هو الذي يكمل القصة
- وبعد انتهاء القصة يحاول الدارسون أن يخمنوا الفعل الذي كتبه أصحابهم
- الدارس الذي يستطيع أن يخمن أكثر الأفعال هو الذي يفوز في اللعبة[٢٨]

9- ابحث ..... واعثر

تستهدف هذه اللعبة إلى تدريب الطلاب في تقديم اقتراحات باستخدام: هيا+فعل+شيء+حرف جر+مكان مثل: هيا نضع هذه الساعة في حقيبة أحمد. بالإضافة إلى تقديم الأسئلة للوصول إلى المطلوب.

وأما إجراؤها ففيما يلي:

- قسم الفصل إلى مجموعتين (الألف والباء مثلا)
- اطلب من مجموعة الألف أن تخرج من الفصل بينما مجموعة الباء أن تتفق إلى إخفاء شيء صغير.

- مجموعة الباء : هيا نخبئ هذا القلم

هل نخبئه في حقيبة أو وراء السبورة ؟

نخبئه في حقيبة علي.

هل أنتم موافقون ؟

نعم، نحن موافقون.

- وعندما يتم إخفاء الشيء ناد على مجموعة الألف واطلب منها محاولة العثور على الشيء المخبأ، وذلك بإلقاء الأسئلة:

- مجموعة الألف : هل هو في الجزء الأمامي للفصل ؟
- مجموعة الباء : لا.
- مجموعة الألف : هل هو داخل شيء ما ؟
- مجموعة الباء : نعم.

وهكذا إلى أن تدرك مجموعة الألف مكان الشيء المخبأ.[٢٩]

10- من هو صديقي ؟

والهدف من هذه اللعبة هو ممارسة الدارسين للوصف الجسمي والأخلاقي لشخص. وأما طريقة إجراءها فهي كما يلي :

- يتظاهر أحد الدارسين بأنه قد افتقد صديقا له في الزحام
- يصف هذا الدارس صديقه لباقي الدارسين بالتفصيل (لا بد أن ينطبق هذا الوصف على أحد الدارسين في الفصل)
- يحاول باقي الدارسين الاهتداء إلى الصديق المفتقد بتقديم الأسئلة
- والدارس الذي يستطيع التعرف عليه يقوم هو بدور من يبحث عن صديقه في الزحام [٣٠]

١١ - فيم أفكر ؟

تستهدف هذه اللعبة إلى تدريب الطلاب في مراجعة مفردات في موضوع ما.

ويكون إجراء هذه اللعبة كما يلي:

- اختر دارسا واحدا واطلب منه أن يقوم أمام الفصل
- اختر شيئا من مجموعة أشياء قد سبقت دراستها ثم همس به للطالب بأن تقول مثلا: أنا أفكر في (كرة)
- ناد على الدارسين الآخرين ليخمنوا ما تفكر بتقديم أسئلة إلى الدارس 1.

- الدارس 2 : هل يفكر الأستاذ في أدوات الرياضة ؟
- الدارس 1 : نعم.
- الدارس 3 : هل هو مستدير ؟
- الدارس 1 : لا.
- الدارس 4 : هل هو كروي ؟
- الدارس 1 : نعم.
- الدارس 5 : هل هو كرة ؟

الدارس 1 : نعم، أحسنت. [٣١]

١٢ - هل تعرف السبب ؟

والهدف من هذه اللعبة هو تدريب الطلاب في تخمين سبب حدوث بعض الأشياء وتعليلها.

وأما أسلوب تطبيقها ففيما يلي:

- اكتب مثالا على السبورة : نمت البارحة نوما هادئا. لماذا ؟ (لأني ذهبت إلى النوم مبكرا)
- اطلب من جميع الدارسين كتابة عبارة كالمثال السابق دون أن يطلع عليها أحدا.
- وبعد الكتابة اطلب منهم واحدا فواحدا الحضور إلى مقدمة الفصل وقراءة ما فعله ثم يسأل: لماذا ؟. وعلى بقية الدارسين أن يخمنوا السبب. والدارس الذي يستطيع أن يأتي بالتخمين المطابق يأخذ دوره. وهكذا. المثال:

- المعلم: صاحبكم سيخبركم شيئا وسيسألكم عن السبب. استمعوا جيدا وحاولوا معرفة السبب.
- الدارس 1: ذهبت أمس إلى المدرسة متأخرا. لماذا ؟
- الدارس 2: لأنك قمت من النوم متأخرا.
- الدارس 1: لا، بل قمت بالأمس من النوم مبكرا
- الدارس 3: لأنك ساعدت والدك في الصباح
- الدارس 1: لا، ساعدت والدي بعد الدراسة
- الدارس 4: لأن الشارع مزدحم
- الدارس 1: نعم، أحسنت [٣٢]

تطبيق التعليم المبني على اللعبة اللغوية

ولتطبيق التعليم المبني على اللعبة اللغوية فعلى المعلم أن يفهم أولا كيفية استخدام اللعبة. وهذا يتعلق بمعرفة تنظيم اللعبة في حجرة الدراسة. ولقد ذكر ناصف مصطفى عبد العزيز أنه يمكن تنظيم اللعبة على النحو التالي[٣٣]:

١ - العمل الصفي الجماعي حيث توجه اللعبة الواحدة إلى جميع الدارسين في الصف. وقد يتطلب الإجراء اشتراك الجميع دفعة واحدة أة من يسبق الجميع في الحل أو تعيين أحد

الدارسين لكي ينوب الجميع في القيام بها بينما بقية الصف يستمعون.

٢ - العمل الفردي حيث يكون الفرد يقوم باللعبة ممثلا عن الجماعة أو عضوا من المجموعة

٣ - العمل الزوجي حيث يكلف المدرس كل دارسين بأداء نشاط عن طريق التعاون أو التنافس.

٤ - العمل بالمجموعة. وذلك بتقسيم الدارسين إلى مجموعات تتكون من 4-7 دارسين لتقوم باللعبة. وفي مثل هذه الحالة لا بد من توفير مكان للتنافس في الفصل ومن تهيئة مجال واسع للحركة بين المجموعات ليسهل على المعلم الانتقال من محموعة إلى أخرى.

وأما كيفية تطبيق اللعبة في تعليم مهارة الكلام فيمكن أن يسير التعليم على النحو الذي أشارته نور فاطمة كما يلي [٣٤]:

1- النشطات ما قبل اللعبة

هنا على المدرس أن يحدد الهدف التعليمي ثم يختار اللعبة المناسبة. وبعد ذلك يعد الأدوات المساندة للعبة.

وقبل بداية اللعبة على المدرس أن يشرح نظام اللعبة شرحا واضحا أو يعطي نموذجا قصيرا حتى يفهم الدارسون نظام اللعبة. وعليه أيضا أن يبين متى ستنتهي اللعبة وما هي الإشارة التي يستخدمها لإنهاء اللعبة.

٢ - النشطات أثناء اللعبة

في هذه المرحلة يلاحظ المدرس سير اللعبة بحيث يقيم إذا خرج الدارسون من نظام اللعبة ويساعدهم إذا احتاجوا إلى المساعدة ويعطي الإشارة إذا انتهى زمن اللعبة.

3- النشطات ما بعد اللعبة

وبعد انتهاء اللعبة يقوم المدرس مع الدارسين بتقويم سير اللعبة لمعرفة مدى حصولها إلى الهدف المرجو. وفي هذه المرحلة يعلن المدرس الفائزين من اللعبة ويعطيهم الجوائز ما إذا أعددت لذلك. وفي هذه الفرصة لا يزال المدرس يشجع الدارسين لترقية مهارتهم اللغوية والاجتهاد في التعلم.

الاختتام

ولقد اتضح من السرد السابق أن اللعبة اللغوية من أحد الأساليب التي يمكن استخدامها في تعليم مهارة الكلام. وهي ليست مجرد لعب وإنما هي لعب ذو هدف تدريسي بالإضافة إلى عنصر تمتعي . وللعبة اللغوية مزايا كثيرة يستفيدها المدرس

لتكوين عملية التعلم أكثر مجذبا وأكبر فعالا وأعظم نفعا. وعلى هذا فإن استفادتها لترقية نوعية عملية تعليم مهارة الكلام في المستوى الثانوي ذو نفع كبير وسيوقظ دوافع الدارسين للتعلم لما فيها من نشاطات مجذبة كما أنها سيرقي إجادتهم باللغة المدروسة لأنهم يتعلمون اللغة في ظروف مفرحة بعيدة عن الخوف والقلق. والله أعلم بالصواب.

المراجع العربية

عبد العزيز، ناصف مصطفى. 1983. الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية. الرياض: دار المريخ

العربي، صلاح عيد المجيد. 1981. تعلم اللغات الحية وتعليمها بين النظرية والتطبيق. بيروت: مكتبة لبنان.

الفرجاني، عبد العظيم عبد السلام. 2002. التكنولوجيا وتطوير التعليم. القاهرة: دار غريب.

كدوك ،عبد الرحمن. 2000. تكنولوجيا التعليم. الرياض: المفردات

الناقة، محمود كامل و رشدي أحمد طعيمة. 1983. الكتاب الأساسي لتعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى. مكة المكرمة: جامعة أم القرى

لمراجع غير العربية

Abdul Haris. "Meningkatkan Ketrampilan Berbicara dengan Menggunakan Permaianan", *Jurnal El-Jadid,Vol.2/No.4/ Januari 2005*

_____. "Metode Games untuk Memperkaya Kosa Kata Bahasa Arab". *Jurnal Progresiva, Vol.1/No.2/Desember 2006*

Byrne, D. 1995. *Games; Teaching Oral English.* Harlow: Longman Group UK Limited.

Ersoz, Aydan. "Six Games for the EFL/ESL Classroom". *The Internet TESL Journal, Vol. VI, No. 6, June 2000*

Hadfield, J. 1990. An Collection of Games and Activties for Low to Mid-Intermediate students of English. *Intermediate Communication Games.* Hongkong: Thomas and Nelson and Sons Ltd.

Kim, Lee Su. "Creative Games for the Language Class". *Forum Vol. 33 No 1, January – March 1995*

Permenag Nomor 2 Tahun 2008 tantag Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama dan Bahasa Arab di Madrasah

Pinheiro, Luciana. "Games and Activities for The English as a Second Language Classroom". *The Internet TESL Journal"* http://iteslj.org/

Richard-Amato, P.,A. 1996. *Making It Happen.* New York: Addison-Wesley Publishing Group

Uberman, Agnieeszka. "The Use of Games for Vocabulary Presentation and Revision". *Forum. Vol. 36, No. 1, January – March 1998*

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran; Landasan dan Aplikasinya.* Jakarta: Rineksa cipta

Wright, Andrew, et. All. 1984. *Games for Language Learning.* Cambridge: Cambridge University Press

الهوامش

[1] Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran; Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineksa cipta. Hal. 1.

[2] انظر إلى كدوك ،عبد الرحمن. 2000. تكنولوجيا التعليم. الرياض: المفردات. ص 19

[3] انظر إلى الفرجاني، عبد العظيم عبد السلام. 2002. التكنولوجيا وتطوير التعليم. القاهرة: دار غريب. ص 37

[4] كدوك، عبد الرحمن. المرجع السابق. ص 23-25

[5] الفرجاني، عبد العظيم عبد السلام. المرجع السابق. ص 43

[6] Abdul Haris. "Meningkatkan Ketrampilan Berbicara dengan Menggunakan Permaianan", *Jurnal El-Jadid,Vol.2/No.4/ Januari 2005*

[7] Abdul Haris. "Metode Games untuk Memperkaya Kosa Kata Bahasa Arab". *Jurnal Progresiva, Vol.1/No.2/Desember 2006*

[8] Wright, Andrew, et. All. 1984. *Games for Language Learning.* Cambridge: Cambridge University Press. p 1.

[9] Ersoz, Aydan. "Six Games for the EFL/ESL Classroom". The Internet TESL Journal, Vol. VI, No. 6, June 2000

[10] Byrne, D. 1995. *Games; Teaching Oral English.* Harlow: Longman Group UK Limited. P 101

[11] Hadfield, J. 1990. An Collection of Games and Activties for Low to Mid-Intermediate students of English. *Intermediate Communication Games.* Hongkong: Thomas and Nelson and Sons Ltd.

[12] انظر إلى عبد العزيز، ناصف مصطفى. 1983. الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية. الرياض: دار المريخ. ص

[13] Wright, Andrew, et. All. *Loc cit.*

[14] Uberman, Agnieeszka. "The Use of Games for Vocabulary Presentation and revision". *Forum. Vol. 36, No. 1, January – March 1998*: p 20

[15] Richard-Amato, P.,A. 1996. *Making It Happen.* New York: Addison-Wesley Publishing Group. P 192

[16] Kim, Lee Su. "Creative Games for the Language Class". *Forum Vol. 33 No 1, January – March 1995: p 35*

[١٧] انظرإلى عبد العزيز، ناصف مصطفى. المرجع السابق. ص 15-16

[18] Ersoz, Aydan . *Loc Cit.*

[١٩] العربي، صلاح عيد المجيد. 1981. تعلم اللغات الحية وتعليمها بين النظرية والتطبيق. بيروت: مكتبة لبنان. ص : 138

[٢٠] الناقة، محمود كامل و رشدي أحمد طعيمة. 1983. الكتاب الأساسي لتعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى. مكة المكرمة: جامعة أم القرى. ص 270-271

[21] Permenag Nomor 2 Tahun 2008 tantag Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama dan Bahasa Arab di Madrasah.

[٢٢] انظر إلى عيد العزيز، ناصف مصطفى. المرجع السابق. ص 89-90

[٢٣] مقتبس بتصرف من:

Fatimah, Nur.2007. *Fun Games in ELT.* Yogyakarta: Grafindo Lentera Media. p.33-34

[٢٤] انظر إلى عيد العزيز، ناصف مصطفى. المرجع السابق. ص 100-101

[٢٥] انظر إلى العربي، صلاح عيد المجيد. المرجع السابق. ص

[٢٦] مقتبس بتصرف من:

Kim, Lee Su. *Op Cit.* p 35

[٢٧] انظر إلى عيد العزيز، ناصف مصطفى. المرجع السابق. ص 111-112 بتصرف

[٢٨] مقتبس بتصرف من:

Pinheiro, Luciana. "Games and Activities for The English as a Second Language Classroom". *The Internet TESL Journal"* http://iteslj.org/

[٢٩] انظر إلى عيد العزيز، ناصف مصطفى. المرجع السابق. ص 83-84

[٣٠] انظر إلى العربي، صلاح عيد المجيد. المرجع السابق. ص 165

[٣١] انظر إلى عيد العزيز، ناصف مصطفى. المرجع السابق. ص 85-86 بتصرف

[٣٢] نفس المرجع. ص 87-89 بتصرف

[٣٣] انظر إلى نفس المرجع، ص 41- 43

[٣٤] انظر إلى:

Fatimah, Nur. *Op Cit.* p.16 - 17