النشاطات والألعاب اللغوية لتعليم المفردات

Rahmawati*

Abstract

The paper is intended to highlight the use of language games as interactive activities in the classroom. The use of games in the classroom may help students to avoid monotonous classroom, and teachers can improvise their competence in designing language games that are useful and meaningful, and students have the desire to participate and contribute. Language games are used for learners to collaborate among others and to achieve educational objectives. Games become means to enrich the training of language skills, especially the material taught. Of course it could be successful if it corresponds to the number, age and language level of the students as well as considering a psychological condition, and the availability of the game apparatus.

Keywords: *Language games, interactive activities, language skills*

الملخص

النشاط في التعليم هو عمل تفاعلي بين المدرس والدارس يهدف إلى تحقيق غرض تعليمي خاص، يقام في الفصل وخارج الفصل. وأما الألعاب اللغوية فهي نشاط يتم بين الدارسين – متعاونين أو متنافسين – للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد

* Dosen tetap fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Imam Bonjol Padang. Email :rahmawati181173@gmail.com

الموضوعة. والألعاب اللغوية من أهم وسائل تعليم اللغة العربية. ومن أمثلة الألعاب اللغوية لتعليم مهارات المفردات هي ما هيهي المفردات، والغاز، وتمثيلية صامتة ، وعرف معجمكم، وغير ذلك. ومن أهمية الألعاب اللغوية أنها تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة الجهود اللغوية واستمراريتها، والتخفيف من رتابة الدروس وجفافها، وتساعد المعلم على إنشاء النصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى، تولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة والإسهام. وأصبحت الألعاب وسيلة لإثراء تدريب المهارة اللغوية خاصة المادة اللغوية التي يدرب عليها الدارسون. ولن تنجح هذه الألعاب إلا إذا كانت ملائمة لعدد الدارسين، و أعمارهم، ومستواهم اللغوية، وظروفهم النفسية، وموقع أدوات الألعاب. وأهم من ذلك فلابد من اختيار المفردات المناسبة للدراسة ومراحل الألعاب بصفة منتظمة ومتناسقة.

مفتاح الكلمات: الألعاب اللغوية، تعليم المفردات

Abstrak

Tulisan ini bermaksud menjealskan penggunaan permainan bahasa sebagai kegiatan interaktif antara guru dan siswa. Penggunaan game bahasa ini diantaranya untuk menghindari agar tidak monoton dan kering dalam pembelajarannya. Guru dapat berimprofisasi dan meningkatkan kompetensinya dengan mendesain permainan yang berguna dan bermakna, dan siswa memiliki keinginan untuk berpartisipasi dan berkontribusi. Permainan menjadi sarana untuk memperkaya pelatihan ketrampilan berbahasa terutama terhadap materi yang diajarkan. Tentu saja semua itu bisa berhasil jika sesuai dengan jumlah, usia dan tingkatan kebahasaan siswa serta mempertimbangkan kondisi psikologisnya, juga keberadaan alat permainannya. Tidak kalah penting lagi adalah menggunakan asas pemilihan materi mufrodat yang sesuai dengan pembelajaran dan tahapan-tahapan permainan yang sistematis dan terorganisir.

Kata Kunci : *Permainan Bahasa / Game Linguistik, Pembelajaran Mufrodat*

المبحث الأول

مقدمة

قال الله تعالى في سورة محمد: ((إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَإِنْ تُؤْمِنُوْا وَتَتَّقُوْا يُؤْتِكُمْ أُجُوْرَكُمْ وَلاَ يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ)).

قال السيد قطب في الظلال: «والحياة الدنيا لعب ولهو حين لا يكون وراءها غاية أكرم وأبقى. حين تعاش لذاتها مقطوعة عن منهج الله فيها. ذلك المنهج الذي يجعلها مزرعة الآخرة، ويجعل إحسان الخلافة فيها هو الذي يستحق وراثة الدار الباقية.

ونفهم من شرح السيد للآية بأن هذه الحياة تكون لهوا ولعبا إذا لم يكن الهدف تحقيق الإيمان، ومن تحقيق الإيمان تحقيق وسائله، ومن وسائل تحقيق الإيمان التعمق والتبحر في اللغة العربية التي هي لغة هذا الدين الحنيف، ولغة الرسول صلى الله عليه وسلم، ولغة كتب التراث، واللغة العالمية خاليا، فتعلمها ودراستها جزء من الدين.

وقد قرر التربويون عن خلال بحوثهم أهمية استخدام اللعب في تعلم اللغة العربية لتنمية مهاراتها الأربعة: الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة، كما سنعرف ذلك عن قريب. وإذا كان اللعب يهدف إلى تحقيق فرض من فروض هذا الدين فهو حينئذ لا يكون مذموما، بل محمودا، فهو من باب ما لا يتم الواجب إلا به.

وفي هذا البحث ستقدم الأمور الأتية منها مفهوم النشاطات والألعاب اللغوية و أهميتها في تعليم اللغة العربية و معايير اختيارها و خطوات إجرائاتها،و توجيهات عامة في تعليم المفردات،وأهداف تعليم المفردات، وأسس اختيار المفردات في تعليم اللغة العربية، وأمثلة الألعاب اللغوية لتعليم المفردات وإجراءاتها

.المبحث الثاني

الألعاب اللغوية لتعليم المفردات

أ- الألعاب اللغوية

١- تعريف الألعاب اللغوية

كلمة (ألعاب) تؤخذ من الجذر اللغوي ل ع ب، وهي صيغة الجمع من كلمة (لعب)، فقد قال الرازي في مختار الصحاح: «اللعب معروف واللعب مثله ولَعِبَ من باب طرِب ولِعْبًا أيضا بوزن عِلْم»(الرازي: ١٤١٥هـ)

نفهم من هنا أننا نستطيع أن نقول: لَعِبٌ، أو لَعْبٌ، أو لِعْبٌ. وقال الجوهري في الصحاح: «واللعبة بالضم: لعبة الشطرنج والنرد، وكل ملعوب به فهو لعبة، لأنه اسم».(الجوهري: ١٤٠٧هـ) والأول يجمع على الألعاب والثاني يجمع على اُللعَب.(إبراهيم أنيس: بدون سنة)

اللعب هو أحد النشاط التعليمي الذي يهدف به الإنسان حين يمارسه إلى غرض محدد، سوى المتعة الناتجة عن اللعب ذاته.(أحمد المجيد هريري: ١٩٩٩م) اللعب هي إحدى وسائل اكتساب المهارات الممتعة. (Subano: 1988) ولقد ظلت كلمة (لعب) استخدمت زمنا طويلا تعبيرا يشبه سلة المهملات اللغوية التي نلقي فيها بكل سلوك يظهر عليه أنه سلوك اختياري. ويرى أحد الباحثين المتخصصين، أن اللعب هي أقدم من أشكال الثقافة الأخرى، وأن اللعب في معظم الحضارات المختلفة له علاقة ما بالكفاح والنضال، وأن اللعب في أساسه هو القتال أو الخصومة التي تكبح الصدافة جماحها، وهذا ما يشجع الفضائل الإجتماعية كالفروسية والولاء والشجاعة والاندفاع لاحتلال الصدارة في المهارة والمعرفة. وأن للفلسفة جدورا في كثير من الأشياء إلا لعب بالكلمات.(أحمد المجيد هريري: بدون سنة)

وقد استخدم هذا المصطلاح «الألعاب» في تعليم اللغة، لكي يعطي مجالا واسعا في الأنشطة الفصلية، لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة

للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة. وعن طريق الألعاب يحاول الدارسون المشاركة لفهم ما يتحدث عنه، شفهيا أو كتابة لما لديه من مخاطر وأفكار في رأسه، وعن طريق الألعاب يتعلم الدارس اللغة، وفي نفس الوقت فإنه يتمتع بها، لأن فيها من روح التنافس والمشاركة والتعاون والحصول على النتيجة المسارة.(Abdul Haris: 2004)

٢- أنواع الألعاب اللغوية

استخدام الألعاب في التدريب على المهارات اللغوية الرئيسية وهي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة، وربما استغلالها كذلك في جميع خطوات سلسلة التعليم والتعلم، والتكرار، والرابط، والإنشاء، وغير ذلك.

قسم عبد العزيز: أنواع الألعاب اللغوية إلى قسمين: الأول من حيث مهارات اللغة وعناصرها. فقال: ومن الممكن أن نقسم الألعاب إلى عدة أنواع، تبع للمهارة أو العناصر اللغوية التي تدرب عليها، مثل: الألعاب الشفهية، ألعاب القراءة، الألعاب الكتابية، ألعاب المفردات، وألعاب التراكيب.

والثاني: نصنيف الألعاب اللغوية من حيث طبيعتها العامة وروحها، مثل: ألعاب صحيح وخطأ، التخمن والحدس، الذاكرة، الأسئلة والأجوبة، الصور، الكلمات، القصص، الحفلات، الألعاب النفسية، الخط، والألعاب المتنوعة.

٣- أهمية الألعاب اللغوية

قال ليويس (Dzulkifli: 2005) :إن الألعاب اللغوية تنبعث عنها الجو الملائم وتجعل دراسة اللغة الأجنبية ذات أهمية وحيوية للدارسين، وتوصلهم إلى الغاية المستهدفة.

وأما عبد العزيز فإنه يرى بأن أهمية الألعاب اللغوية تكون واضحا مما

يلي:

١. تساعد الألعاب اللغوية كثيرا من الدارسين على مواصلة الجهود اللغوية واستمراريتها، والتخفيف من رتابة الدروس وجفافها.
٢. تساعد الألعاب المعلم على إنشاء النصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى، تولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة والإسهام.
٣. أصبحت الألعاب وسيلة لإثراء التدريب الدلالي الهادف للغة ومددا للمادة اللغوية التي يدرب عليها الدارسون.

ويرى تاتنج (Tatang) وهدايات أن هناك كثيرا الأسباب التي دعت إلى استخدام الألعاب اللغوية في تدريس اللغة، منها:

١. الألعاب تذهب الملل الذي قد يصيب الدارسين أثناء تعلمهم في الحصص الدراسية
٢. يواجه الدارسون التحديات التي يجب عليهم إيجاد الحلول لها، مما يدعوهم إلى إعمال فكرهم وتدريبهم على مواجه المشكلات الحيوية
٣. الألعاب تتمي روح التعاون والمنافسة، جنبا إلى جنب
٤. تساعد الألعاب الدارسين الضعاف وقليلي الرغبة في الدراسة للتعلم وإثراء أكبر عدد ممكن من الثروات اللغوية
٥. تنمي الألعاب كفاءة المدرسين وتجعله في استعداد دائم قبل دخوله في الفصل
٦. تساعد الألعاب على تركيز اهتمام الدارسين على عنصر من عناصر اللغة، مثل تركيب الجمل، أو جموعة الكلمات المعينة
٧. من الممكن جعل الألعاب وسيلة لإعادة الدروس السابقة ومراجعتها والتأكد من أن الدارسين قد استوعبوها استيعابا كافيا
٨. من الممكن إجراء الألعاب في الظروف المختلفة تأييدا للمهارات

اللغوية المختلفة لدى الدارسين.(Imam Asrori: 2009)

٤- معايير اختيار الألعاب اللغوية

شرح ماري فينوخيرو عن معايير الإجرائي الألعاب اللغوية داخل فصول اللغة بثلاثة معايير رئيسية:

١. أن تضيف الألعاب إلى الدرس متعة وتنوعا
٢. أن تزيد من فهم الدارسين للغة الجديدة
٣. أن تشجع الدارسين على استخدام اللغة الجديدة

وأما معايير اختيار الألعاب اللغوية عند تاتتنج وهدايات فكما يلي:

١. أي لعبة أريد إجراؤها في الفصل لابد أن يكون الهدف الأخير هو الوصول إلى أكبر عدد ممكن من الأهداف التعليمية
٢. لا بد من وضع قواعد وقوانين معينة واضحة في كل لعبة يطيعها كل من اشتراك في هذه اللعبة
٣. يجب تقسيم الوظائف المتوازنة عند إجراء اللعبة الجماعية، بحيث لا يكون تفاوتا كبير في دور كل أعضاء المجموعة
٤. جعل أكبر عدد ممكن من الدارسين للاشتراك في هذه اللعبة
٥. لا بد من اختيار لعبة مناسبة لمستوى اللاعبين
٦. يكون دور المدرس عند إجراء اللعبة منظما لها، ومنميا ومشجعا لهم في إنجاز اللعبة. (عبد العزيز: بدون سنة)

وأما ميك جالوم (McCallum) فهو وضع المعايير التي لابد من الاهتمام بها قبل اختيار مدرس لكل لعبة لغوية أراد استخدامها مع الدارسين، وهي:

١. عدد الدارسين في الفصل
٢. عمرهم
٣. مستواهم اللغوي
٤. موضوعات المواد الدراسية
٥. ظروف الدارسين النفسية
٦. الضوضاء الناتجة لسبب إجراء هذه اللعبة التي قد تضر الفصول الأخرى المجاورة
٧. اهتمام الدارسين
٨. إمكانيات المواد والأدوات اللازمة لإجراء اللعبة
٩. النظر إلى الوقت المناسب
١٠. التأكد من أن اللعبة لاتصادم القيم والأخلاق التي ينتمي إليها المجتمع.

٥- خصائص الألعاب اللغوية الجيدة

قال نور الخالص (٢٠٠٨) أن الألعاب اللغوية الجيدة تحتوي على خصائص ما يلي:

١. ملائمة الألعاب لمستوى الدارسين
٢. صلاحية الألعاب لكافة المستويات
٣. إشراك الألعاب لأكبر عدد من الدارسين
٤. معالجة الألعاب لأكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية
٥. اتصال الألعاب بموضوع مدروس حديثا
٦. سهولة الإجراء
٧. إذكاء الألعاب لروح المناقسة وجلبها للمتعة والمرح.

٦- الخطوات العامة لإجراء الألعاب اللغوية

الخطوات اللازمة التي يجب أن يعدّها المدرس لإجراء الألعاب اللغوية لأجل الاستفادة على أكبر قدر ممكن منها (الطوبجي : ١٩٩٦م)

١. يجب على المدرس أن يحدد الأهداف التي يسعى إلى تحقيقها عن طريق الألعاب التعليمية، معرفيّة كانت، أم حركيّة، أم وجدانيّة
٢. يجب على المدرس أن يختار الألعاب التي تحقق تلك الأهداف بإتباع الخطوات الآتية:
   - يقوم المدرس مع عدد من الدارسين بممارسة هذه الألعاب ليزداد فهمه لدقائقها
   - يحصر المشكلات التي يتوقع ظهورها أثناء إجرائه للألعاب
   - يكتب الأسئلة التي يتوقع أن يثيرها للدارسين
   - الاتفاق على عدد من المشتركين في كل لعب وتحديد دور كل واحد منهم
   - تحديد المعلومات السابقة التي يحتاجها المشتركون في هذه الألعاب
   - تهيئة الإمكانيات المادية في حجرة الدراسة لتهيئة الجو الذي يناسب كل لعب
٣. يجب على المدرس أن يخطط طريقة الاستفادة من الألعاب كجزء من استراتيجية الدرس بحيث تتناسب مع اجتياجات الطلبة، والتلاميذ، والظروف الجتماعية، والإمكانيات المادية في المدرسة
٤. يجب على المدرس أن يعدّ الفصل وينظم التلاميذ لممارسة هذه الألعاب سواء في مجموعة واحدة، أو أكثر
٥. يجب على المدرس أن يقدم الألعاب ويشرح القواعد الرئيسية للسير فيها ويفسر الأشياء الغامضة فيها ويوضح مسؤولية كل

لاعب، والطرق التي تتيع لإحداث أكبر قدر ممكن من التفاعل والإيجابية

٦. وبعد الانتهاء من الألعاب يجب عليه أن يبين للطلبة ما يمكن الاستفادة من الألعاب السابقة إجراؤها، حتى يتأكد من الدارسين بأنهم قد وصلوا إلى الأهداف التي قد رسمه من قبل

ب – توجيهات عامة في تعليم المفردات

فيما يلي مجموعة من التوجيهات العامة التي قد تسهم في تدريس المفردات في برامج تعليم العربية للناطقين بلغات أخرى.[١]

١) **القدر الذي نعلم:** يتفاوت الخبراء في تحديد القدر المناسب من المفردات الذي ينبغي أن نعلمه المدارسين في برامج تعليم العربية للناطقين بلغات أخرى. فبعضهم يقترح من ٠٠٠١/٠٥٧ كلمة للمستوى الابتدائي. ومن ٠٠٠٢/٠٠٠١ للمستوى المتقدم. ويبدو أن هذا البعض متأثر بالرأي القائل بأن تعليم الأطفال من ٠٠٠٢/٠٠٥٢ كلمة في المرحلة الابتدائية كاف لأن يكون لديهم قاموسا يفب بمتطلبات الحياة. على شريطة أن يتعلموا مهارتين أساستين: أولهما تركيب الكلمات، وثانيهما كيفية استخدام القاموس.

وتعترض W. Rivers على مبدأ تحديد رقم يستهدف البرنامج تعليمية للدارسين. فلا أحد يستطيع لإي رأيها أن يزعم أن ٠٠٠٣ كلمة أو حتى ٠٠٠٥ كلمة كافية لمضمان الطلاقة في قراءة مختلف

١ رشدي أحمد طعيمة. تعليم العربية لغير الناطقين بها: مناهجه وأساليبه. إيسيكو: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة. ٨٩١. ص ٦٩١–٩٩١

المطبوعات، في مختلف التخصصات، مهما روعي في اختيار هذا العدد من ضوابط.

من هنا نقول إن القدر الذي ينبغي أن يعلم في برامج تعليم العربية كلغة ثانية، أمر نسبي بتوقف على أهداف البرنامج، والمهارات اللغوية المطلوب إكسابها للدارسين، والمواقف التي يراد تدريبهم على الاتصال بالعربية فيها.

وما يمكن أن نقدمه هنا هو اقتراح مبدأ عام لتحديد القدر الذي يعلم في البرامج العامة، أي غير التخصصية، لتعليم العربية... ومؤدي هذا المبدأ العام هو:

أن اللقدر الذي ينبغي أن يعلم هو ذلك الذي يحتاج إليه المتكلم المتوسط الثقافة في حياته اليومية والدي يستجيب لمتطلبات الحضارة الحديثة، والدقة العلمية، ويسهل الاتصال بين الدارس والناطقين بالعربية في مختلف بلادهم.

يبقى بعد ذلك إنتقاء الكم المناسب لكل جمهور من الدارسين حسب أهدافهم.

٢) **قوائم مفردات:** يتصور بعض أنه يمكن تعلم العربية كلغة ثانية ببساطه لو حفظ الطلاب قائمة تضم مجموعة من المفردات العربية شائعة الاستخدام، عالية التكرار، مترجمة للغاتهم، الأولى أو إلى لغة وسيطة يعرفونها. ولهؤلاء البعض شيء من النطق. إذ أن الهدف النهائي من تعلم اللغة أن يكون الطالب ذاحصيلة من المفردات والتراكيب التي

يستطيع استعمالها وقتما يريد الاتصال باللغة إلا أن هذا التوصر خطورته. وتمكن هذه الخطورة فيما يلي:

١- ينطلق هذا التصور من نظرة خاطئة للغة وعناصرها. إن اللغة أكثر من مجرد مجموعة من المفردات..إنها أصوات ومفردات وتراكيب. ثم سياق الثقافي.

٢- قد يؤدي مثل هذا التصور إلى تعسف مناهج تعليم العربية للناطقين بلغات أخرى في اختيار مفردات لا يحس الطالب بالحاجة إليها وليست ذافائدة له.

٣- من شأن هذا التصور أن يحيل العملية التعليمية إلى عملية قاموسية أو معجمية بحتة، وهذا ضد الاتجاه الحديث في تعليم اللغات.

٤- يغفل هذا التصور أيضا أهم أساليب توصيل المعنى عند الاتصال الشفهي. ليست القضية قاصرة على ضم مجموعة من المفردات بعضها إلى بعض، إن المتحدث يستخدم غالبا عند الحديث مجموعة من الأساليب التي تتعدى حدود الألفاظ. مثل حركات الوجه والاشارة باليد فضلا عن الإيقاع والنبر والتنغيم. وكل هذه الأساليب يثري المفردات عند استعمالها ويجعل عملية حية وليست معجمية ميتة. من هنا لا نستطيع أن نكتفي بتحفيظ مجموعة من المفردات للطلاب على اقتراض قدرتهم على استعمالها في مواقف الاتصال بعد ذلك.

٥- أثبتت بحوث علم النفس التربوي أن الطالب يستطيع أن يتعلم الكلمات الواردة في جمل ذات معنى، وليست الكلمات المجردة عن سياقها. إن المعنى شرط للحفظ الجيد. ولقد عجز كثير من المفحوصين عند إجراء تجارب نفسية في هذا المجال عن حفظ كلمات مستقلة أو حروف لا رابط بينها.

٦- ثم إن الزعم بأن الطالب سوف يحفظ الكلمات العربية إذا كانت مترجمة للغة الدارسين رعم خاطئ. فليس من اللازم أن يجد المعلم مقابلا لكل كلمة عربية في لغة الدارسين. فقد تؤدي كلمة عربية واحدة معنى جملة كاملة بلغة الدارس. والعكس صحيح خاصة إذا كان حديثا حول المصطلحات والمفاهيم.

٧- لعل من أسباب صعوبة الترجمة الحروف للكلمات العربية أن الكامة الواحدة قد يتعدد معناها بتعدد السياق الذي ترد فيه بل قد يكون لها معنى مخالف تماما لمعناها وهي مستقلة، ولقد أحصى الكاتب ٢٢ معنى لكلمة ((صرب)) ولكل مقابل في لغة الدارسين.

(٣ **أساليب توضيح المعنى**: كيف يوضح المعلم معنى الكلمة الجديدة؟ هناك عدة أساليب نذكرها بالترتيب الذي نقترح ورودها فيه:

١- إبراز ما تدل عليه الكلمة من أشياء (النماذج)، كأن نعرض قلما أوكتابا عندما ترد كلمة قلم أو كتاب.

٢- تمثيل المعنى dramatization كأن يقوم المعلم بفتح الباب عندما ترد

جملة ((فتح الباب)).

٣- لعب الدور role playing، كأن يلعب المعلم دور مريض يحس بألم في بطنه ويفحصه طبيب.

٤- ذكر المتضادات antonyms، كأن يذكرهم كلمة ((بارد)) في مقابل ((ساخن)) إن كان لهم سابق عهد بهامعنى.

٥- ذكر المترادفات synonym، كأن يذكر لهم كلمة ((السيف)) لتوضيح معنى كلمة ((صمصام)) إن كان لهم سابق عهد بكلمة سيف.

ج- أهداف تعليم المفردات

ليست القضية في تعليم المفردات أن يتعلم الطالب نطق حروفها فحسب، أو فهم معناها مستقلة فقط، أو معرفة طريقة الاشتقاق منها، أو مجرد وصفها في تركيب لغوي صحيح. وإن معيار الكفاءة في تعليم المفردات هو أن يكون الطالب قادرا على هذا كلة بالإضافة إلى شيء آخر لا يقل عن هذا كلة أهمية، إن المعيار الحقيقي لتقويم هذا البرنامج يكمن في عدد المواقف التي يستطيع الطالب الإتصال منها بالعربية، وعدد الأنماط والتراكيب التي يسيطر عليها ويستطيع استخدامها بكفاءة.[٢]

ومن أهداف تعليم المفردات الهامة وهي كما يلي:

(١ التعرف عن المفردات الجديدة لطلاب، سواء كانت من القراءة أو فهم المسموع.

٢ رشدي أحمد طعيمة.نفس المرجع. ص ٥٩١-٦٩١

(٢ تدريبات لطلاب عن المفردات التي سيستعملونها في أحاديثهم وكتاباتهم.

(٣ تدريبات لطلاب في تلفيظ المفردات السليمة،، لأن تؤثر هذه الحالة آثارا عظيما في مهارتي الكلام والقراءة. ويرى French أن تعلم اللغة عبارة عن تكوين عادة فيقول: «إن الأساس هو عادات الكلام السليمة. ينبغي على التلاميذ أن يكونوا قادرين على استعمال الألفاظ دون تردد أو تفكير في أنماط الجمل الصحيحة. وعادات الكلام هذه يمكن تعهدها عن طريق تدريبات المحتكاة الآلية».[٣]

(٤ فهم الطلاب عن المعنى المعجمي والمعنى المجازي.

و الأمر الملاحظ أن التعليم تتكون على ثلاثة عوامل مهمة لا يمكن التفصيل بينها والآخر. وهذه العوامل الثلاثة وهي الهدف التعليمي وتنفيذ التعليم والتقويم. أول: الهدف التعليمي الذي يتضمن على المهارات التي يمكن وصولها بعد التعليم. ثانيا: تنفيذ التعليم الذي يتضمن على النشاطات للوصول إلى الهدف المقرر. وثالثا: التقويم الذي يتعلق بالعاملين السابقين، سوف يكون نجاح تنفيذ التعليم يهذه الأمور الثالثة.[٤]

د– أسس اختيار المفردات في تعليم اللغة العربية

ومن الأسس الهامة في اختيار المفردات في برنامج تعليم العربية بلغات

---

٣ جاك رتشاردز وثيودور روجرز، المعجم عمر الصديق عبد الله والآخرون مذاهب وطرائق في تعليم اللغات: وصف وتحليل. السعود: دار عالم الكتب. ١٩٩٠، ص. ٧٦

٤ M. Soenardi Djiwandono. Tes Bahasa dalam Pengajaran. Bandung: Penerbit ITB. ١٩٩٦. H. ٣٠٥

أخرى أكثرها انتشارا، وهي كما يلي:[٥]

١) **التواتر**: frequency تفضل الكلمة شائعة الاستخدام على غيرها، مادامت متفقة معها في المعنى. وتستشار فيها قوائم المفردات التي أجرت حصرا للكلمات المستعملة وبينت معدل تكرار كل منها.

٢) **التوازع أو المدى**: range تفضل الكلمة التي تستخدم في أكثر من بلد عربي على تلك التي توجد في بلد واحد. قد تكون الكلمة ذا تكرار المرتفع ينحصر في بلد واحد. لذا يفضل أن تختار الكلمة التي تلتقي معظم البلاد العربية على استخدامها. ومن المصادر التي تفيد في هذا، ((معجم الرصيد اللغوي للطفل العربي)). والذي أعدته المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم بتونس. والذي كان للكاتب شرف الاشتراك في إعداده. ويضم الكلمات التي وردت على ألسنة الأطفال العرب في مختلف الدول العربية حسب شيوعها و تواترها وحسب توزعها أو مداها.

٣) **المتاحية**: availability تفضل الكلمة التي تكون في متناول الفرد يجدها حين يطلبها. والتي تؤدي له معنى محددا. ويقاس هذا بسؤال الناس عن الكلمات التي يستخدمونها في مجتلات المعينة.

٤) **الألفة**: familiarity تفضل الكلمة التي تكون مألوفة عند الأفراد على الكلمة المجهورة نادرة الاستخدام. فكلمة ((شمس)) تفضل بلا شك كلمة ((ذُكاء)) وإن كان متفقين في المعنى.

---

٥ رشدي أحمد طعيمة، مرجع السابق. ص. ٤٩١

٥) **الشمول:** coverage تفضل الكلمة التي تعطي عدة مجلات في وقت واحد على تلك التي لا تخدم إلا مجالات محدودة. فكلمة ((بيت)) أفضل في رأينا من كلمة ((منزل)). وإن كانت بينهما فروق دقيقة. إلا أنها فروق لا تهم الدارس في المستويات المبتدئة خاصة. إن كانت كلمة ((بيت)) تغطي عدد أكبر من المجالات. ولننظر في هذه الاستخدامات: بيتنا، بيت الله، بيت الإبرة (البوصلة)، بيت العنكبوت، بيت القصيد،....إلخ.

٦) **الأهمية:** تفضل الكلمة التي تشيع حاجة معينة عند الدارس على تلك الكلمة العامة قد لا يحتاجها أو يحتاجها قليلا.

٧) **العروبة:** تفضل الكلمة العربية على غيرها. وبهذا المنطق يفضل تعليم الدارس كلمة ((الهاتف)) بدلا من التليفون. و((المذياع)) بدلا من الراديو. والحاسب الآلي أو الحاسوب أو الرتاب بدلا من الكومبيوتر. فإذا لم توجد كلمة عربية تفضل الكلمة المعربة مثل: التلفاز على التليفزيون، وأخيرا تأتي الكلمة الأجنبية التي لا مقابل لهافي العربية، على أن تكتب بالطبع بالحرف العربي مثل: ((فيديو)).

هـ) أمثلة الألعاب اللغوية لتعليم المفردات وإجراءاتها

من الألعاب اللغوية لتعليم المفردات كما يلي:

١. ما هي المفردات[٦] word is it

الوسائل: السبورة و القلم

الوقت: ساعة أو نصف الساعة

الهدف : – لمعرفة ثروة المفردات

– الاستيعاب الطلاب في الأسئلة

المستوى: المتوسطة

إجراء هذه اللعبة:

١- يكتب المعلم الخطط في السبورة من الكلمات التي يريدها

٢- يطلب المعلم الطلاب أن يذكر بعض الأحرف التي يمكنها اشتمالها في المفردة

٣- إذا كانت الحرف في المفردة، وضعها المعلم فوق الخط، وإذا فقدت وضعها المعلم تحتها

٤- إذا تم الحرف بعدد الحط في السبورة، يطلب المعلم الطلاب أن يذكر الامفردات أو من الممكن أن يجري هذه اللعبة بطريقة أخرى

١- تأتي المعلم بثلاث صور التي تدل على المفردات

٢- يطلب المعلم الطلاب أن يسأل بالأسئلة التي تتعلق بهذه الصورة بأجوبة نعم ولا

٣- ثم يطلب المعلم الطلاب أن يذكر المفردة

6 Desy Danarti. *Game For Fun.* (Yokyakarta: Andi Offset, 2008), h. 34-36

٢. الرأي العجيب

المستوى: المتقدمون

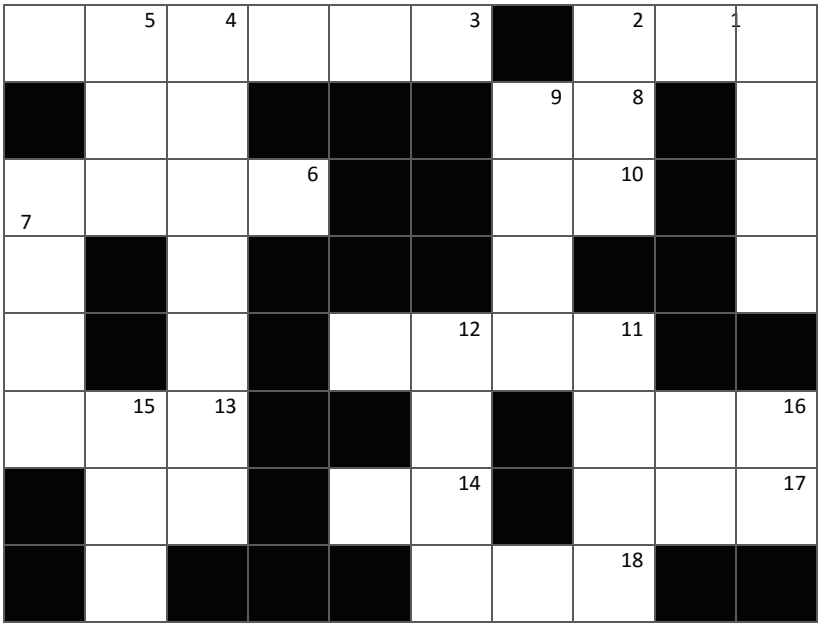
الوقت: ١٠ دقائق

الإجراء:

في هذه اللعبة، ندل حرفا بحرف من الكلمة حتى تكون كلمة أخرى يريدها المدرس. مثال: كيف أصبحت كلمة «كتب» كلمة «رقص» بتغيير حرفا من بحرف من الكلمة.

كتب – رتب – رقب – رقص

٣. الغاز Cross word



Mendatar:
1. Buku
2. Dosen (pr)
6. Gemuk
8. Ibu
10. Daratan
11. Perempuan
13. Kuda (dibalik)
14. Kata Tanya (istifham)
16. Purnama
17. Pendapat
18. Tersesat

Menurun:
1. Mulia (sifat)
2. Pintu
4. Sekolahan
5. Cerdas
7. Kurus
9. Berulang kali
11. Sakit
12. Lebih mudah
15. Kepala

١. تمثيلية صامتةPantonim [٧]

الوسيلة: المفردات

الوقت: ساعة

الهدف: – تدريب الطلاب في اتصال اللغة بالحركة السارعة

– استطاعة الطلاب في فهم إشارة اللغة الحركية

المستوى: المتقدم/المتوسطة

الإعداد:

– المفردات

إجراء اللعبة:

١- قسم المعلم الطلاب بعض المجموعات

٢- بطلب المعلم أحد الطالب أن يتقدم إلى الأمام ثم يعطي لذلك الطالب خمس المفردات

7 Desy Danarti. *Game For Fun.* (Jokjakarta: Andy Offset, 2008), hal. 54, lihat juga Dr. Imam Asrori, *Aneka Permainan penyegar Pembelajaran Bahasa Arab.* (Surabaya: Hilal Pustaka, 2008), h. 58-59

٣- يعطي المعلم لكل المجموعة عشرة أو خمس عشرة دقائق

٤- يطلب المعلم لذلك الطالب أن يترجم تلك المفردات بدون الصوت

٥- ثم يطلب المعلم كل نفر من المجموعات أن يذكر المفردات

٦- والفائز هو الذي يطلب أكثر المفردات

٢. عرف معجمكم Know your Dictionary [٨]

الوسائل: – الورقات الكتوبة بالحرف

– القرطاس للطلاب

الوقت: نصف الساعة

الهدف: – لمعرفة ثروة المفردات الطلاب

– لزيادة المفردات

المستوى: المتوسط/ المتقدمين

الإعداد:

١- يعد المعلم البطقات التي تكتب فيها الأحرف الهجائية

٢- قسم المعلم الطلاب بعض المجموعات

إجراء اللعبة:

١- قسم المعلم لكل المجموعات ثلاث بطاقات

٢- يطلب المعلم الطلاب أن يكتبوا المفردات التي بدأتها بتلك

8 Desy Danarti. *Game For Fun.* (Jokjakarta: Andy Offset, 2008), hal. 81-83

الأحرف في البطاقات

٣- يعطي المعلم الطلاب عشرة أو خمس عشرة دقائق ليكتبوا المفردات بأكثر استطاعتهم

٤- وبعده يكتب المعلم لكل المفردات في السبورة التي كتلها المجموعات

٥- وأخيرا يختار المعلم الفائز من المجموعات التي تطلب أكثر المفردات.

٣. مسجل العجائب[٩]

المستوى: الجميع

الوقت: ٠٢-٠٣ دقيقة

الإعداد: قم بتسجيل بعض الأصوات المختلفة أو الطلاب أو الدارسين أن يسجلوا

الإجراء: جماعي للصف/مجموعات

المثال: باب يفتح ثم يغلق، يرن تلفون، صوت جرس ساعة حائط، أرض تنكس بالمكنسة، سخص يسعل.

تتضمن أسئلة: ما هذا؟ ماذا كان يحدث؟ ماذا كان يفعل؟

٤. الكلمة الغربية تخرج[١٠]

اللعبة مناسبة لمراجعة مجموعات الكلمات المتناجسة: الألوان —

٩ ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية. رياض: دار المريح، دون سنة. ص. ٧٤١-٨٤١

١٠ المرجع السابق، ص. ٣٥١-٤٥١

القرابة العائلية – الحيوانات – الأدوات المنزلية...إلخ.

المستوى: متوسطون/متقدمون

الوقت: ١٠ دقائق

الإعداد: أعد ١٠-١٥ مجموعة من الكلمات المتجانسة، في كل مجموعة كلمة واحدة شاذة مثل:

١. حصان – بقرة – فأر – سكين – سمكة
٢. أحمد – علي – زينب – محمد – عبد الله
٣. طبق – فول – تفاحة – رغيف – عسل
٤. حافلة – سيارة – دراجة – سيارة نقل – قطار
٥. أخضر – أكبر - أزرق – أحمر – أصفر
٦. أخ – أب _ أخت – جد – خال
٧. محرم – صفر – ربيع الثاني – يناير – شعبان
٨. المدينة – مكة – مصر – لبنان – هرم
٩. بغداد – بيروت – الإسكندرية – الخرطوم – دمشق
١٠. كتاب – حقيبة – كرسي – سبورة – خبز

ويمكنك تقديمها على السبورة أو جهاز العرض فوق الرأس أو لوحة ورقية.

الإجراء: جماعي للصف و أزواج

بكتب أحد الدارسين الكامة التي يظن أنها تشذ عن بقية الكلمات

ثم يطلب المدرس منه بأن يذكر تلك الكلمة. ثم يسأل بقية التلاميذ: هل توافقون أم لا؟ مع تصحيحه.

٥. سلسلة الكلمات[١١]

المستوى: متوسطون

الوقت: ٥-١٠ دقائق

الإعداد: لا شيء

الإجراء: جماعي للصف/مجموعات/أزواج

يقول كل دارس كلمة تتعلق بالكلمات التي أعطاها الدارسون الذين قبله أو تتصل بها. ويشترط أن تجري اللعبة بسرعة. يمكنك أحيانا التدخل بالسؤال: لماذا قلت؟

دارس ١: ماء

دارس ٢: مطر

دارس ٣: زرع

المعلم: لماذا تقول زرع؟

دارس ٣: لأن الزرع ينمو بالماء والمطر

دارس ٤: نهر

دارس ٥: مركب

دارس ٦: شراع

١١ المرجع السابق، ص. ٦٥١-٧٥١

دارس ٧: قماش

دارس ٨: صاري

دارس ٩: راديو

المعلم: لماذا تقول راديوا؟

دارس ٩: لأن الرديو يحتاج إلى صاري

المبحث الرابع

الخاتمة

مما سبق بيانه نستخلص النقاط التالية:

١. النشاط في التعليم هو عمل تفاعلي بين المدرس والدارس هادف إلى تحقيق غرض تعليمي خاص، يقام في الفصل وخارج الفصل، وهو كالأعمال الإضافية أو الدروس الإضافية بقصد تنمية وحصول على أكبر حصيلة ممكن في المجال التعليمي. وأما الألعاب اللغوية هي نشاط يتم بين الدارسين – متعاونين أو متنافسين – للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة.

٢. والألعاب اللغوية من أهم وسائل تعليم اللغة العربية كما بيناه سابقا وكما بينه تاتنج وهدايات.

٣. أهم أساس اختيار المفردات في تعليم اللغة العربية: التواتر، والتوازع أو المدى، والمتاحية، والألفة، والشمول، والأهمية، والعروبة.

٤. توجيهات عامة في تعليم المفردات: القدر الذي نعلم، وقوائم مفردات، وأساليب توضيح المعنى.

٥. من أهداف تعليم المفردات: التعرف عن المفردات الجديدة لطلاب،

وتدريبات لطلاب عن المفردات التي سيستعملونها في أحاديثهم وكتاباتهم، وتدريبات لطلاب في تلفيظ المفردات السليمة، وفهم الطلاب عن المعنى المعجمي والمعنى المجازي.

٦. من الأمثلة الألعاب اللغوية لتعليم مهارات المفردات: ما هي المفردات word is it، الغاز cross word، تمثيلية صامتة pantonim ، عرف معجمكمknow your dictionary ، مسجل العجائب، الكلمة الغربية تخرج، سلسلة الكلمات، الرأي العجيب.

المراجع

الكتب العربية

إبراهيم أنيس وآخرون، المعجم الوسيط، تحقيق مجمع اللغة (دار الدعوة)

إسماعيل ابن حماد الجوهر. (٧٠٤١هـ/٧٨٩١م).الصحاح تاج اللغة وصحاح العربية. بيروت: دار العلم للملايين.

الدكتور أحمد المجيد هريري. (٩٩٩١م). الألعاب الكلامية. مكتبة الخانجي بالقاهرة.

الدكتور حسين حمدي الطوبجي.(٦١٤١هـ/٦٩٩١م). وسائل الاتصال والتكنولوجيا في التعلم.كويت: دار القلم.

الدكتور مصطفى بدران وآخرون. الوسائل التعليمية.القاهرة: مكتبة الشخصية المصرية.

ناصف مصطفى عبد العزيز. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية. الرياض: دار العربية.

محمود كامل.(٣٠٠٢م). طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها.

منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة.

نور خالص. (٨٠٠٢م). فعالية استخدام الألعاب اللغوية لتنمية مهارة القراءة. رسالة الماجستير غير المنشورة.مالانج: كلية الدراسات العليا، الجامعة مولانا مالك إبراهيم.

رشدي أحمد طعيمة.(٠٨٩١)، تعليم العربية لغير الناطقين بها: مناهجه وأساليبه. إيسيكو: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة

الكتب الأجنبية

Subarno.(1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Yokyakarta: PT. Intan Pariwara.

Abdul Haris. (2004). *Meningkatkan Bahasa Arab melalui Game El-Jadid*, Jurnal Ilmu Pengetahuan Islam UIN Malang.

Desy Danarti.(2008), *Game For Fun*. Jokjakarta: Andy Offset

Imam Asrori.(2009). *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka).