الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة أكلي محند أولحاج
-البويرة-
كلية الآداب واللغات

Ministère de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique
Université Akli Mohand Oulhadj - Bouira -
Tasdawit Akli Muḥend Ulḥağ - Tubirett -
Faculté des Lettres et des Langues

جامعة البويرة

قسم: اللغة و الأدب العربي

التخصص: لسانيات تطبيقية

إستراتيجيات الألعاب اللغوية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية تطبيقي: "(المتكامل) لتعليم الأطفال" و"(نحو) للمسابقات النحوية" – أنموذجين–

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات الحصول على شهادة الماستر

إعداد الطالبة :

– مـريـــم ســـردانـــي

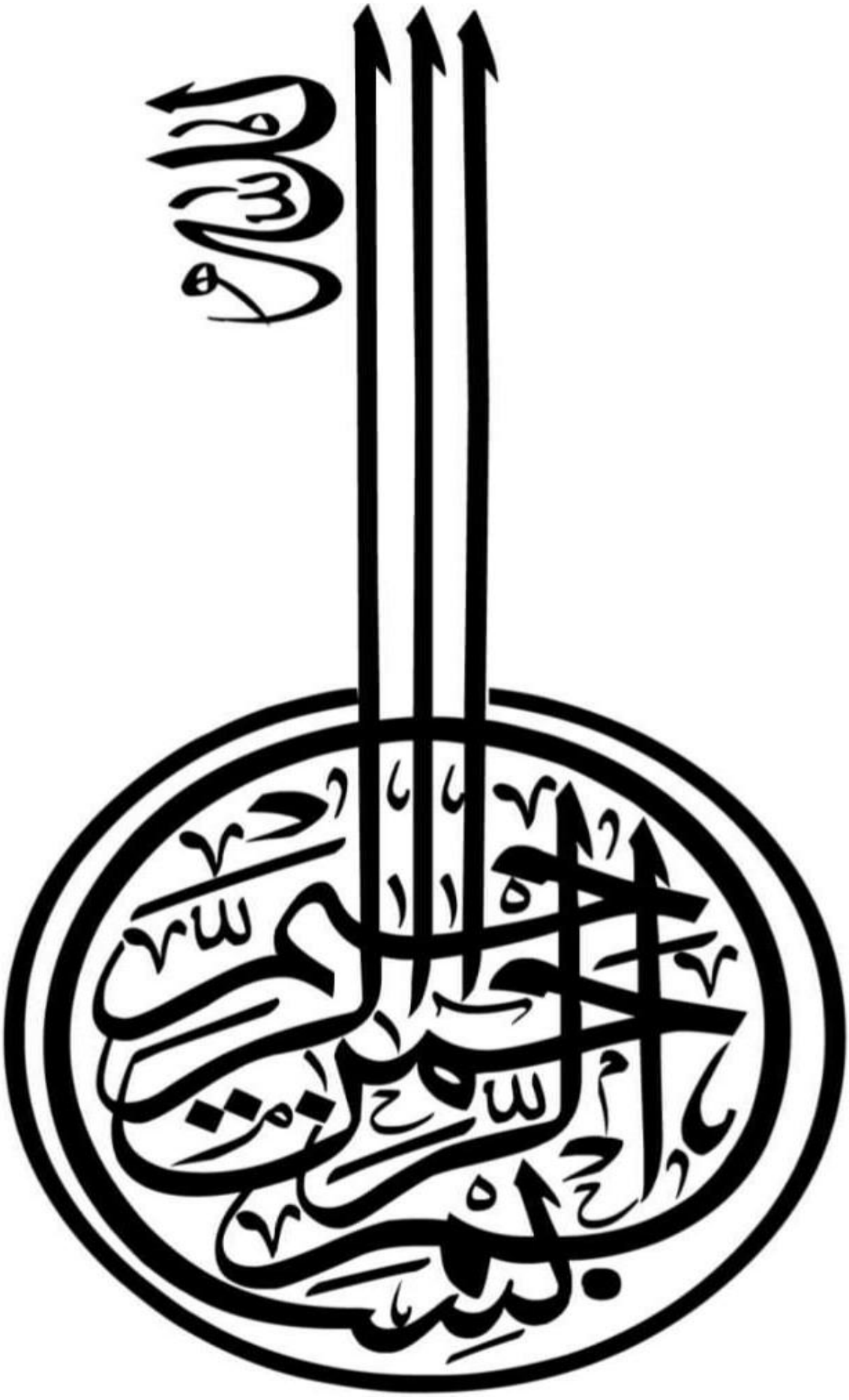
إشراف الأستاذة:

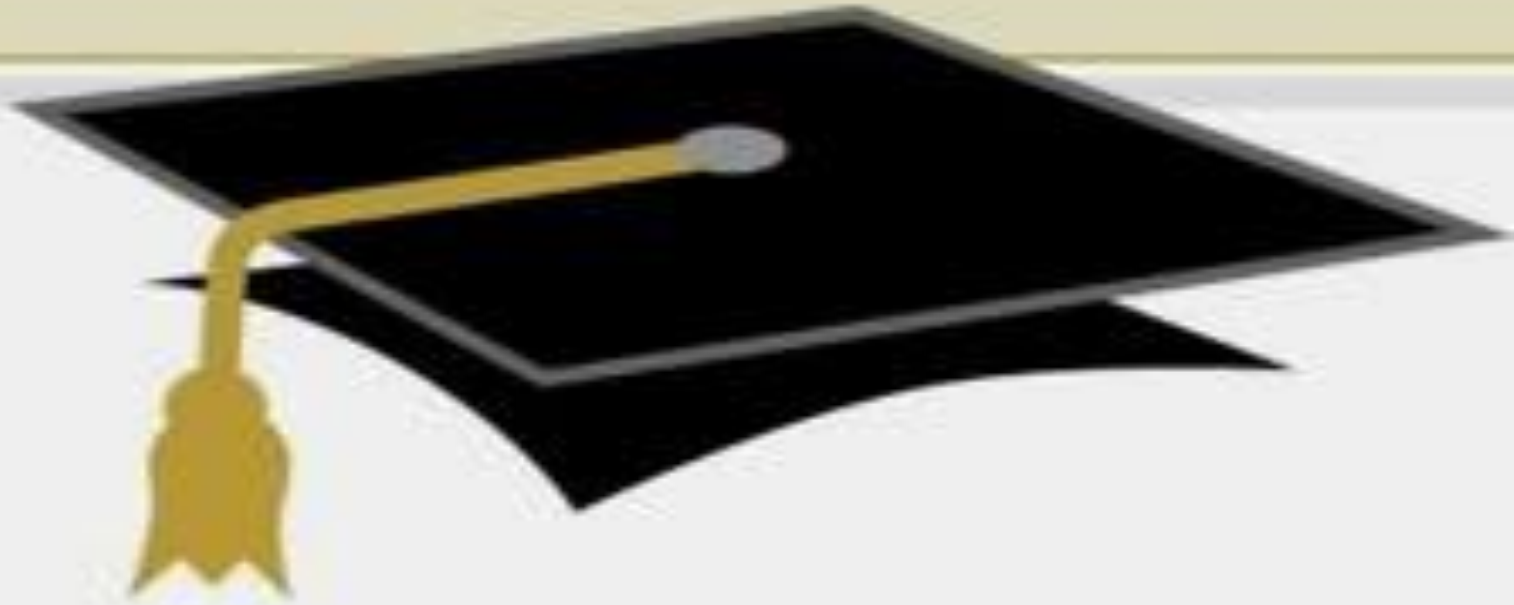
– أ. د/ فـريـدة مـوسـاوي

لجنة المناقشة:

د/ حكيمة طايل	جامعة آكلي محند أولحاج- البويرة	رئيسا
أ. د/ فريدة موساوي	جامعة آكلي محند أولحاج- البويرة	مشرفا ومقرّرا
د/ سميرة لعوير	جامعة آكلي محند أولحاج- البويرة	عضوا مناقشا

السنة الجامعية: 2025/2024





شكر وتقدير

قال الله تعالى:" إِنَّ الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ كَانَتْ لَهُمْ جَنَّاتُ الْفِرْدَوْسِ نُزُلًا – سورة الكهف الآية 107-

اللهم لك الحمد على سائر ما قدمت لي من نعم خاصة حب العمل الصالح الذي يعود بالفائدة على الأمة، أتوجه بالشكر الخاص إلى الأستاذة المشرفة "فريدة موساوي" التي اقترحت علي هذا الموضوع، وتابعت عملية التقصي والبحث فيه بكل جدية، كما لا أنسى كل الأساتذة الذين ساهموا في تكويني المعرفي طول مشواري الدراسي الجامعي.

إهداء

بسم الله الرحمان الرحيم

إلى من كانا سبب وجودي في هذه الحياة، أمي وأبي أدعو الله أن يحفظهما، اللذان سعيا معي في تحقيق طموحاتي، ولم يبخلا عليّ حتى ولو بدعم معنوي بسيط.

إلى أختي طبيبة المستقبل التي رافقتني في مشوار حياتي وساندتني حتى في تعثراتي.

إلى أخي حفظه الله الذي لطالما لم تغب عن عينيه نظرات الفخر والاعتزاز بي.

- مـــريـــو -

مقدمة

كان المعلم في المناهج القديمة يعتمد على وسيلة الألعاب اللغويّة التقليديّة، بهدف تعليم متعلميه موضوع الدرس اللغوي المراد، وهذا النّوع من الألعاب تدعمه وسائل تعليمية بسيطة ويدويّة من سبورة الطباشير، أو السيالة الحبريّة، أو الأوراق، أو المدونات المطبوعة؛ بحيث كان يتكئ عليها لكتابة هذه الألعاب ثم تقديمها للمتعلمين كطريقة لإيصال الهدف اللغوي بشكل أسرع وأنجع.

ومع مرور الوقت والتطور الكبير الذي عرفته التكنولوجيا، استُبعِدت تلك الطرق التقليدية، ثم ظهرت العديد من السبل والآليات الحديثة من حواسيب وهواتف ذكية ولوحات إلكترونية، وتم الاستغناء تدريجيا عن الأوراق، فاستُغِلت هذه الأجهزة وأُدمجت فيها كل الألعاب اللغويّة التقليدية المحددة مسبقا، وأصبحت بصفة إلكترونية، واكتسبت إستراتيجيات تميزها، هذا ما جعلها تلاقي رواجا وفعالية كبيرة في تعليم اللغات من بينها اللغة العربية، لذا تم تصميم الآلاف منها.

ومن هنا تبرز أهمية موضوع الألعاب اللغوية الإلكترونية في النقاط الثلاث التالية:

- وسيلة تدعيمية لدروس اللغة التي يتلقاها المتعلم في المدرسة.
- وسيلة تحفيزية واستعدادية للمتعلمين الذين لم يبلغوا سن التمدرس.
- وسيلة مُرغِّبة للتعلم بفضل اعتمادها على التكنولوجيات الحديثة.

فالأسباب التي دفعتنا إلى اختيار الموضوع المعنون:

إستراتيجيات الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة في تعليم اللغة العربية

تطبيقي: "(المتكامل) لتعليم الأطفال"، و"(نحو) للمسابقات النحويّة" –أنموذجين–، تتلخص في أنه موضوع جديد يتماشى مع تطورات العصر، ومن جهة ثانية حب الاطلاع على مستجدات تعليم اللغة العربية.

وعليه تم صياغة إشكالية البحث على النحو التالي :

- ماهية إستراتيجيات الألعاب اللغويّة الإلكترونية المعتمدة في تعليم اللغة العربية في التطبيقين؟

والتي يتفرع منها تساؤلين يتمثلان فيما يلي:

ماهي المهارات التي يكتسبها المتعلم من هذه الألعاب؟ وفيم تتمثل أوجه التشابه والاختلاف بينهما؟

وللإجابة عن هذه الإشكالية اعتمدنا على المنهج الوصفي التحليلي، مع الاستعانة بأدوات التحليل المختلفة وذلك عند وصف وتصوير مجريات الألعاب اللغوية الإلكترونية من بدايتها إلى نهايتها في كل تطبيق.

وبالنسبة لخطة البحث تم تقسيمها إلى **مقدمة**، و**تمهيد** لضبط المصطلحات والمفاهيم والتي تتمثل في كل من مفهوم الإستراتيجية لغة واصطلاحا، مفهوم الألعاب اللغوية، ومفهوم الألعاب اللغوية الإلكترونية.

ويضاف إلى ذلك فصلين اثنين، **الأول نظري** بعنوان: أنواع الألعاب اللغوية الإلكترونية وخصائصها ومعايير اختيارها، الذي يتفرع إلى أربعة عناصر، في أوَّلِها عدَّدنا أنواع الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة وتصنيفاتها، وفي ثانيها تناولنا خصائص هذه الألعاب، وفي ثالثها عرضنا معايير اختيارها، أما في آخرها بيَّنا أهميتها في عملية التعلم. و**الثاني تطبيقي** بعنوان: أساليب الألعاب اللغوية في تطبيقي: "(المتكامل) لتعليم الأطفال" و "(نحو) للمسابقات النحوية"، الذي يتفرّع بدوره إلى ثمانية عناصر، ففي الأول تعرضنا إلى لمحة عامة عن التطبيقين، وفي الثاني وصفنا خارجيا التطبيق الأول، و بعدها عرضنا الألعاب اللغوية فيه، ثم انتقلنا إلى تبيان إستراتيجياتها، وبعدها شرعنا في الوصف الخارجي لتطبيق "(نحو) للمسابقات النحوية" ، ثم تناولنا ماهية اللعبة اللغوية في هذا التطبيق، ثم أتبعنا ذلك مباشرة بإستراتيجياتها ، لنأتي أخيرا إلى آخر عنصر في هذا الفصل يتمثل في مقارنة بين الألعاب اللغوية في التطبيقين.

إن فكرة البحث لم تكن جديدة، بل هناك دراسات سابقة تطرقت لمثل هذا الموضوع، أبرزها:

– دراسة الطالبتين بن زهرة إشراق وبركيبة عواطف، بعنوان "تعليمية اللغة العربية عن طريق الألعاب الإلكترونية للأقسام التحضيرية"، مذكرة ماستر، جامعة قاصدي مرباح بورقلة، 2021/2020.

– دراسة الطالبتين نور الهدى بن سليمان ومروة مسعودي، بعنوان "دور الألعاب الإلكترونيّة التفاعلية في تعليم اللغة العربية– تطبيق– قصص عصافير– أنموذجا"، مذكرة ماستر، جامعة قاصدي مرباح، 2022/2021.

إلا أننا انفردنا بزاوية مغايرة في بحثنا وسلطنا الضوء على الإستراتيجيات لأهميتها في العملية التعليمية من خلال التطبيقات الإلكترونية.

وأهم الكتب والمقالات التي اعتمدناها في هذا البحث تتمثل في:

– معجم مصطلحات التربية لفظا واصطلاحا لفاروق عبده فلية وأحمد عبد الفتاح الزكي.

– فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليا في مرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية لرقية محمود أحمد علي.

– تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات لكمال عبد الحميد زيتون.

– توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية لدلال محمد العساف ونور محمود الحاج عفانة.

بالنسبة للصعوبات واجهنا مشكلة واحدة، ألا وهي أنّ معظم المصادر أو الدراسات أو مقالات المجلات العلمية المهمة تكون إمّا مشفرة، أو غير مسموح بتحميلها للحفاظ على حقوق

النشر، أو غير متوفرة رقميا، ويتوجب عليك الانتقال إلى مكتبات دول أخرى لاقتنائها، ورغم هذا وجدنا مصادر أخرى استطعنا بها تكوين زبدة هذا الموضوع.

في الختام، نحمد الله سبحانه وتعالى على الصبر الذي وهبنا إياه طوال رحلة البحث، وعلى نعمة إتقانه والسّهر على إخراجه بصورة علمية ممنهجة لقوله تعالى:" **فَكُلُوا مِمّا رَزَقَكُمْ اللَّهُ حَلَالًا طَيِبًا واشْكُرُوا نِعْمَتَ اللّهِ إِنْ كُنْتُمْ إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ**" **– سورة النحل– الأية 114.**

كما نشكر الأستاذة المشرفة "فريدة موساوي" على متابعتها وتوجيهاتها المستمرة لإنجاز هذا العمل.

تمهيد:

ضبط المصطلحات والمفاهيم

1- مفهوم الإستراتيجية لغة واصطلاحا

2- مفهوم الألعاب اللغوية

3- مفهوم الألعاب اللغوية الإلكترونية

1- مفهوم الإستراتيجية Strategy:

لغة:

تُعرّف كما يلي: "**هي نحت عربي فهي مشتقة من الكلمة الإنجليزية Strategy وهي المشتقة بدورها من كلمة إغريقية قديمة هي Strategia وتعني الجنرالية Generalship وهذه الكلمة مكونة بدورها من لفظتين هما Agein وتعني جيش وStates وتعني يقود، ولذلك فهي تعني فن قيادة الجيوش أو أسلوب القائد العسكري**"[1].

وهذا يعني أن مصطلح إستراتيجية مصطلح معرَّب أُخِذ من جذور غربيَّة ويونانيّة، ثُمَّ خضع إلى تكييف وتنميط من قبل المختصّين في ذلك كالمجامع العربية مثلا، ليناسب الميزان الصرفي العربي الأصيل.

ونلاحظ أنَّ المفهوم اللّغوي لمصطلح إستراتيجيّة ارتبط بالجانب العسكري.

اصطلاحا:

تعددت التعريفات الاصطلاحية للفظة إستراتيجيّة بين الباحثين لاختلاف وجهات النظر وزوايا الدراسة، نذكر بعضها:

"**هي خطة طويلة المدى تستهدف التوصل إلى مجموعة من السبل والبدائل والاختيارات وذلك لتحقيق مجموعة من الأهداف المحددة والتوصل إلى نتائج سريعة وفعالة، كما تشتمل على أساليب التقويم التي يمكن عن طريقها التعرف على مدى نجاح الإستراتيجية وتحقيقها الأهداف التي تبنتها من قبل**"[2].

من خلال هذا التّعريف، نجد أن الإستراتيجية ترتكز على ثلاثة عناصر أساسية:

---

[1]- فاروق عبده فلية وأحمد عبد الفتاح الزكي، معجم مصطلحات التربية لفظا واصطلاحا، (د ط)، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية، 2004، ص51.

[2]- المرجع نفسه، ص51.

– وضع تصور مستقبلي مدروس بعناية وليس بعشوائية (خطة طويلة المدى).

– السبل والطرق والخيارات المختلفة لتحقيق الأهداف المسّطرة والنّتائج الفعّالة التي يمكن أن نلمح تحققها.

– التّقويم الذي يعدُّ الجزء الأكبر في معرفة مدى نجاحها ونجاح أهدافها؛ إذ يعتمد على أداتي الملاحظة والقياس في تحديد ذلك، ويكشف عن الأخطاء في النتائج المتحصّل عليها، ويعمل على إصلاحها، وفي حالة ما إذا كانت النتائج إيجابيّة فالتّقويم سيعمل على توطيدها.

وتُعرّف الإستراتيجية أيضا أنّها:"**فن حشد واستخدام القوى السياسية والاقتصادية والتكنولوجية والنفسية والعسكرية وتحريكها في نسق متكامل لتحقيق الأهداف التي تضعها السلطة السياسية، واستخدام كل موارد الدولة لتحقيق أغراض الحرب وأغراض السلم(...)**"[1]

فهذا التّعريف يبين أنّ الإستراتيجية هي مصطلح يستخدم أكثر في الميدان العسكري، وكل ما يخصُّ من تسيير للدّولة ولمؤسساتها.

وشُبِّهت بالفن؛ لأنّها حقيقة لا تُوضع من أي كان أو شخص عشوائي، بل تحتاج إلى فنان حقيقي؛ أي حكومة قادرة على تصميم نظرة مستقبلية تؤكد فيها مدى نجاعة هذه الإستراتيجية من خلال استغلال موارد ومصادر البلاد.

ومن جهة أخرى نجد أنّها تعني:"**فن استخدام الإمكانات والوسائل المتاحة بطريقة مثلى لتحقيق الأهداف المرجوة على أفضل وجه ممكن**"[2]. وهذا يتشابه مع التَّعريف الأول الذي ذكرته وتطرقت إليه بالشّرح؛ إذ يشتركان في تبيان أهمية اختيار الوسائل المناسبة في نجاح الإستراتيجية، لكن هذا التعريف أكد على خصوصية استغلال كل الإمكانات المتوفرة وكيفية استعمالها.

---

[1]– فاروق عبده فلية وأحمد عبد الفتاح الزكي، معجم مصطلحات التربية لفظا واصطلاحا، ص51.

[2]– حسن شحاتة وزينب النَّجار، معجم المصطلحات التّربويّة والنَّفسيَّة، عربي– إنجليزي، إنجليزي– عربي، مر: حامد عمار، ط1، الدّار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2003، ص39.

ومن جهة أخيرة، عرفّها علي عطية بقوله:" **تعني خط السير الموصل إلى الهدف وتتضمن جميع الخطوات والإجراءات التي خطط لها المعلم لغرض تحقيق أهداف المنهج(...)**"[1]

وهذا التعريف ربط الإستراتيجية ونجاحها بالمعلم الذي يعمل دائما على تحقيق الأهداف التعليمية عند الانتهاء من تقديم محتوى المنهاج للمتعلمين، ويلحظ ذلك من خلال سلوكهم ونوعية استجابتهم.

من خلال التّعريفات السّابقة، يمكن أن نستنتج أنّ الإستراتيجية تضم مجموعة من المكّونات الأساسيّة:

1- الأهداف المسّطرة والمراد تحقيقها.

2- الطرق والوسائل المختلفة.

3- أساليب التّقويم.

2- مفهوم الألعاب اللغويّة Language Games :

عرفها عبد العزيز أنّها:"**تلك الألعاب التي لها بداية محددة ونقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم (...) لتزويد المعلم والدارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغويّة المختلفة (...) وتخضع لإشراف المعلم(...)**"[2]

ونجد أنّ هذا التّعريف يبين هيكلة اللُّعبة اللّغويَّة وما يحكمها من قواعد من بدايتها إلى نهايتها، وتركيزها على مستويات اللّغة المختلفة: الصوتية، المعجمية، التركيبية، الدلالية، ... إلخ. كما يسّلط الضوء على دور المعلم في تنسيق هذه الألعاب ونجاعة أهدافها عندما يعرضها على

---

[1]- محسن علي عطية، المناهج الحديثة وطرائق التدريس، ط1، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، 2013، ص262.

[2]- ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغويّة في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربيّة لغير النّاطقين بها، مر: محمود إسماعيل صيني، ط1، دار المريخ للنّشر، الرياض (المملكة العربية السعودية)، 1983، ص12.

المتعلمين داخل قاعة الدّرس؛ حيث يُلْزَمُ عليه أن يتابع ويشرف على مدى استجابة كل متعلم للعبة، ويحرص على تفاعل كل واحد منهم، واختيار الألعاب التي تحظى بالانتباه الكامل للطفل.

وتُعرّف أيضا أنَّها:"**نوع من اللعب التي تستخدم فيه الرموز والأصوات والكلمات للتعبير، ويعتمد على اللعب بالكلمات وكيفية إخراج الصوت المنظم وتكوين الجمل، ويستخدم الأطفال فيه أشكال اللغة والقواعد اللغوية(...)**"[1]

أمَّا هذا التَّعريف فقد ركَّز على زاوية مهمة مفادها التَّعرف على الأصوات والحروف المختلفة، وكيفية التركيب بينها في جمل تربطها علاقات نحوية تبين معناها، وكل هذا يكتسبه الطفل على شكل لعبة لغوية ممتعة، وهذا يكون عند تطبيقه واختياره لمجموع ما تعلمه من القواعد النحوية.

وقد أشار إلى مصطلح مهم هو "اللعب بالكلمات"، ويعني أنه من خلال كلمة واحدة قد ننتج عدد غير محدود من الجمل وهذا يدخل في إطار اللّعب.

من خلال ما سبق، يمكن أن نستخلص ما جاء في التّعريفين السّابقين، ونستنتج الخصائص المميزة للألعاب اللغويّة:

- لغويّة تستهدف النُّطق وتركيب الجمل.
- تعليميّة.
- مشوقة وممتعة.
- ذات قواعد وتوجيهات مضبوطة.
- موجهة لإفادة المتعلم بإشراف المعلّم.

[1]- سمير محمد سلامة شاش، اللعب وتنمية اللّغة لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية، ط1، دار القاهرة للكتاب، القاهرة، 2001، ص102.

3 – مفهوم الألعاب اللّغوية الإلكترونيّة Electronic Language Games :

تُعرّف " **بأنها برمجيات تهدف إلى المزج بين التّعلم والترفيه؛ لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة في التعلم، وتعتمد على وضع الطفل أمام مشكلة تتحدى ذهنه ويقوم بحلها عن طريق اللعب**"[1].

ونلاحظ أن هذا التّعريف أبرز لنا الخصائص التي تميز الألعاب اللغويّة الإلكترونية في كونها تعليمية، ومسلّية، ودافعة للملل في نفس الوقت، ومواكبة أيضا للتكنولوجيا الشّائعة بين أطفال الجيل الحديث.

ونشير إلى أنّ هذا النّوع من الألعاب يطرح مشكلة معينة لدى الطفل ويفرض عليه حلّها بفضل الجو التفاعلي الذي توفره له الذي يجذبه باستمرار إلى إكمال اللّعبة، ومن بين المشكلات المعروفة مثلا: التّفكير في حل للألغاز النحويّة.

ويعرفها النّابلسي بأنها: "**جميع أنواع الألعاب المصممة أو الجاهزة، والتي تكون على هيئات إلكترونية كألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة المحمولة، وتكون ذات أهداف تعليمية محددة ومخطط لها، ويتم تحقيقها وفق قواعد منظمة لها شريطة أن تكون ممتعة وجذابة، وتثير دافعية التفكير لكل من يمارسها**"[2] .

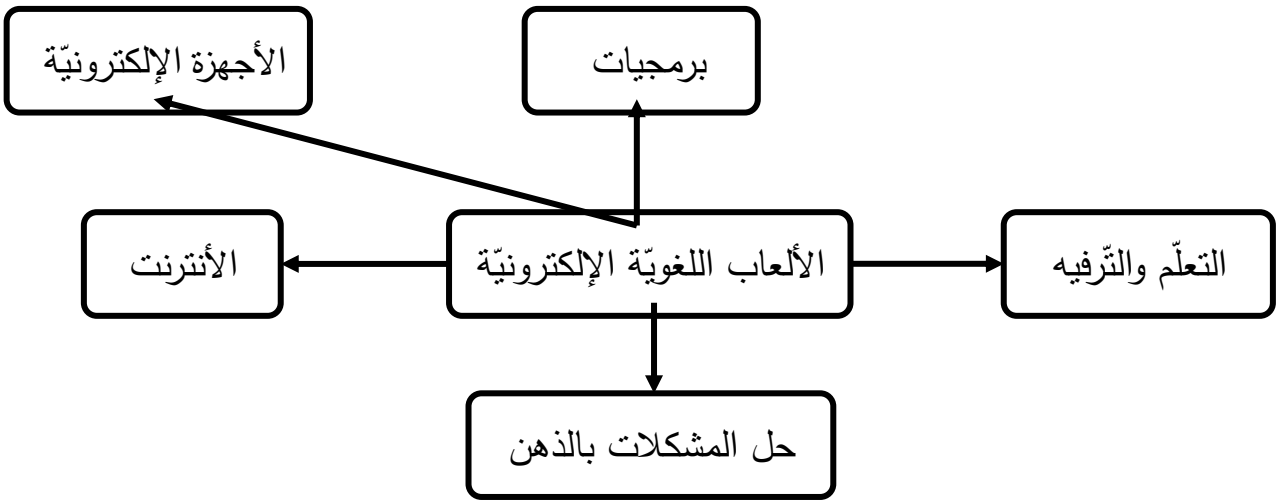
---

[1]– رقية محمود أحمد علي، فاعلية الألعاب اللغويّة الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليا في مرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية، المجلة العلمية، العدد السادس والعشرون، كلية التربية بالغردقة، جامعة جنوب الوادي، نوفمبر 2017، ص198.

[2]– مشعل بن محمد محمود النابلسي، أثر استخدام الألعاب الإلكترونيّة اللّغويّة في تنمية مهارات التّمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في هيئة سكاكا بالمملكة العربية السعودية، مجلة كلية التربية، المجلد الثامن والعشرون، العدد الأول، جامعة الإسكندرية، 2018، ص154.

هذا التّعريف يبيّن الميزة الأساسية لهذا النّوع من الألعاب، في كونها تنتمي إلى العالم الافتراضي الرقمي، عالم الأنترنت والحواسيب والأجهزة الإلكترونية بمختلفها؛ بمعنى أنّها تواكب عصر التكنولوجيا المتقدم.

بعد تحليل التّعريفين السابقين، يمكن أن نلخّص أساسيات الألعاب اللّغويّة الإلكترونيّة التي ترتكز عليها في المخطط التوضيحي الآتي:



من خلال ما سبق، نلاحظ أنّ مصطلحي " الإستراتيجية" و"الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة" متكاملان ويشتركان معا في ميدان التربية والتعليم وسنوضح العلاقة بينها في الفصلين القادمين.

الفصل الأول:

أنواع الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة وخصائصها ومعايير اختيارها

1- أنواع الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة وتصنيفاتها.

2- خصائص الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة..

3- معايير اختيار الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة.

4- أهمية الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة في العملية التّعليمية.

1- أنواع الألعاب اللغوية الإلكترونية وتصنيفاتها:

أولا لابد أن نشير إلى أن الألعاب الإلكترونية تتفرع إلى فرعين كبيرين: "ألعاب إلكترونية ترفيهية وألعاب إلكترونية تعليمية، ويقتصر الهدف في النوع الأول إلى تقديم التسلية والمتعة دون أن يكون هناك أي أهداف تعليمية أو تربوية يسعى إلى تحقيقها، بعكس النوع الثاني الذي يهدف إلى الجمع بين التعليم مع التسلية والمتعة" [1] . وهذا يعني أنّ ليس كل ما يعرض على الأنترنت من ألعاب متنوعة هي لتضييع الوقت والقضاء على الملل، هناك جانب منها يمكن أن يفيد المتعلم اللاّعب ويسد حاجياته اللغوية.

النوع الثاني المتمثل في الألعاب الإلكترونية التعليمية، ينقسم بدوره إلى:

- الألعاب المخصصة لتعلم المبادئ الأولية لموضوع ما، مثل البرامج المعدة مثلا لتعليم قيادة السيارة.

- ألعاب اللغات، وهي مجموعة ألعاب تمكن من تعلم قواعد اللغة والنطق الصحيح للمفردات.

- ألعاب الأرقام، وهي غالبا ماتوضع للمبتدئين لمساعدتهم على تعلم مبادئ الجمع والطرح والقسمة باستخدام الرسومات وأشكال هندسية محببة للأطفال وسياقات يتبعها مكافآة الفائز، وهو الذي يقوم بحل عملياته الحسابية بشكل صحيح وبوقت قصير كأن يعزف له الحاسب لحناً (...)

- الألعاب الإلكترونية التعليمية المساعدة، وهي ألعاب تقدم بمساعدة المتخصصين في مجال من اختصاصاتهم مثل: أعرف جسمك للأطفال وأعرف أسماء العواصم في العالم[2].

---

[1]- إنجى أشرف محمد علي المتولي، فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية، مجلة كلية التربية، العدد 116، جامعة المنصورة، أكتوبر 2021، ص61.

[2]- أسامة محمد عبد السلام وهيثم عبد المجيد محمد، فاعلية استخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-Box) لتنمية بعض المهارات الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية، ص19.

فهذا تصنيف من بين تصنيفات عديدة اختلفت بين الباحثين، ونحن سنركز على جزء منه ألا وهو الألعاب اللغويّة الإلكترونية. وفي هذا الشّأن، تعددت تصنيفات هذه الألعاب كثيرا بين الباحثين، وذلك لاختلاف المعايير التي اعتمدوها في التصنيف، فهناك من رتّبها على النحو الآتي:

1- **ألعاب لغوية تتعلق بالمهارات اللغويّة:** فهناك الألعاب الغوية الشفوية: كالسؤال والجواب، والتعبير عن الصورة، واستمع ونفّذ... وغيرها. والألعاب الكتابية: كألعاب كتابة الحروف وربطها، أو كتابة الكلمات في جملة، أو تحت الصورة المناسبة، أو إكمال الكلمة الناقصة، أو إعادة ترتيب الكلمات في جملة، أو كتابة جمل حول الصور في قصة... وغيرها. والألعاب القرائية: كألعاب قراءة الحروف بشكل جيد، والتمييز بين الأصوات المتشابهة في النطق، أو قراءة الكلمات أو الجمل وغيرها. والألعاب السماعية: كألعاب التدرب على تخمين الكلمات المسموعة ومعانيها، أو تمييز الأصوات المسموعة(...)[1]. ونلاحظ أن هذا النوع استهدف مختلف المهارات أو الملكات الأساسية لتعلم لغة من اللغات، المتمثلة في: التحدث بالمشافهة، والكتابة، والقراءة، والسماع.

2- **ألعاب لغوية تتعلق بكيفية الأداء:** كالألعاب اللغوية العقلية كالتخمين (لغز/ معنى/ كلمة)، والألعاب الجسدية (تمثيل/طبخ/رياضة)، والألعاب المتعلقة بالحواس الخمس: كالنظر والمشاهدة (صور/فيديو)، والتذوق(طعام)، والسمع (أصوات حيوانات) والشم(روائح طعام ونباتات)[2]. بالنسبة لعنصر الألعاب المتعلقة بالحواس الخمس التي يستعين بها المتعلم اللاعب في سبيل اكتساب مفردات اللغة الهدف، فمثلا سماع أصوات الحيوانات

[1]- دلال محمد العساف ونور محمود الحاج عفانة، توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية، مجلة براعات لجامعة عمار ثليجي، الأغواط، الجزائر، العدد الستون، مركز اللغات بالجامعة الأردنية، نوفمبر 2017، ص191.

[2]- المرجع نفسه، ص191.

فقط لا يعد لعبة لغوية؛ لأنّ أصواتها لا تبث بلغة الانسان بصلة، إلاّ في حالة الألعاب الي تتعرف فيها على أسماء الحيوانات انطلاقا من سماع صوتها، هنا نعتبرها لغوية.

3- **ألعاب لغوية تتعلق بعدد المشاركين:** كالألعاب الفردية، والألعاب الثنائية، والألعاب الثلاثية أو المجموعات وهي إما ألعاب تعاونية أو تنافسية.

4- **ألعاب لغوية تتعلق بمستوى الدارسين:** فمنها ما هو مناسب للمستوى المبتدئ، ومنها ما هو مناسب للمستوى المتقدم، على أن هناك بعض الألعاب التي تناسب مستويين معا كالمبتدئ و المتوسط، والمتوسط والمتقدم.

5- **ألعاب لغوية تتعلق بمكان ممارستها:** وهي نوعان: الألعاب الصفية: وهي الألعاب التي يجريها الأستاذ مع طلبته في الغرفة الصفية. والألعاب البيتية: ويقسم هذا النوع من الألعاب إلى ألعاب مصنوعة من قبل الأستاذ وألعاب جاهزة مطروحة على ال"أندرويد وأبل ستور" [1].

فهذه التصنيفات منطقية لحد ما، وملمة لكل أنواع الألعاب اللغوية التي يمكن تجسيدها إلكترونيا؛ بحيث تتشابه في برمجيتها وبنيتها مع الألعاب الإلكترونية الترفيهية المتداولة بكثرة بين كل الفئات العمرية.

وهناك العديد من الألعاب اللّغوية الإلكترونية التي تهدف إلى تعليم اللغة العربية بطريقة ترفيهية وجاذبة للمتعلم، وكلها عبر شبكة الأنترنت.

ومن بين أهم المواقع الإلكرتونية التي تعرض شتى أنواع الألعاب:

1- **موقعWordwall** :

[1]- دلال محمد العساف ونور محمود الحاج عفانة، توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية، ص191.

ويمكن أن نقدم أمثلة عن ألعابه وما يميزها، فنجد "لعبة اختبار تنافسي ولعبة العجلة العشوائية"[1].

- لعبة اختبار تنافسي:

تقدم لك سلسلة من الأسئلة (22 سؤال) متعددة الخيارات، فيعطى لك كلمة معينة مصاحبة لصورتها وثلاثة خيارات تمثل ثلاث حروف، ما عليك سوى أن تختار الحرف الصحيح الذي تبدأ به تلك الكلمة، وعندما تنتهي تقوم بإرسال الإجابات، ليظهر لك كل من الوقت المستغرق في الإجابة، والدرجة التي تحصلت عليها، وحتى لوحة الصدارة التي تُظهِر مرتبتك بين اللاعبين الآخرين التي يحددها عامل الوقت[2] .

- لعبة العجلة العشوائيّة:

فيها يدير اللاّعب المتعلم العجلة التي تكون مقسمة إلى زوايا، كل زاوية تحتوي على جملة فعلية فيها مفعول مطلق، عندما تدير العجلة تتوقف على جملة معينة، يقدم لك ثلاثة خيارات لتحديد المفعول المطلق الصحيح، وهناك زاوية أخرى تعرّف فيها هذا المفعول، وأخرى تقدم أنت فيها مثالا من عندك [3].

2- "موقع Kahoot"[4]:

هو من بين المواقع المجانيّة التي تسمح للمعلم بتحضير امتحانات تفاعلية مسلية تشبه برنامج من سيربح المليون، فما عليه إلاّ تسجيل حساب خاص، ثم الضغط على Quiz، وبعدها يدخل الأسئلة مع جملة من الاختيارات الشبه متشابهة لرفع التحدي في المفاضلة بين الإجابات.

---

[1] - اللغة العربية العاب - موارد تعليمية (wordwall.net), 02/ 2025.

[2]- ينظر: الموقع الإلكتروني نفسه.

[3]- ينظر: الموقع الإلكتروني نفسه.

[4]- Kahoot! | Learning games | Make learning awesome! ,02/ 2025.

ويجب على المعلم توضيح الهدف من هذه اللعبة، فقد يكون لتعلم الكلمات فرديا في المنزل بإدخال كلمة السر Pin التي أعطاها لمتعلميه من قبل، أو قد يكون على هيئة مسابقة لاستذكار مصطلحات محور الدرس، ويمكن أن يضع سؤالين أخرين للكلمات الغير مبرمجة، وهذا الموقع يدعم حتى تعلم القواعد النحوية[1].

وهذا يعني أنّ هذا الموقع، يُحوِّل أسئلة الاختبارات التقليدية التي تعارف عليها المتعلمين على الورق، إلى أخرى إلكترونية رقمية أكثر متعة وأكثر إقبالا عليها؛ لارتباطها بأجهزة التكنولوجيا، الحديثة التي باتت مرافقة لهؤلاء المتعلمين في أغلب أوقاتهم اليومية.

فهذه من بين أشهر المواقع التي لا تعد ولا تحصى؛ لأنّه في كل مرة يوجد الجديد، حتى في تحديثات هذه الألعاب من قِبَل الذين يخوضون في هذا المجال.

2- خصائص الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة:

حددها كمال زيتون فيمايلي:

1- المقاصد: Goals هي النهاية التي يرغب اللاعب في الوصول إليها.

2- القواعد: Rules هي التي تحدد إجراءات اللعبة.

3- المنافسة: Competition تكون بين شخص وآخر، أو الشخص ونفسه.

4- التحدي: Challenge أهم عناصر الجذب والإثارة في الألعاب الإلكترونية.

5- الخيال: Fantasy اللعبة تعتمد على الخيال للترغيب.

6- الأمان: Safety اللعبة بيئة غير خطرة فالطالب يشعر بالأمان وعدم الخوف.

[1]- ينظر: دلال محمد العساف ونور محمود الحاج عفانة، توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية، ص192.

7- الترفيه: Entertainment هي السمة التي تضيف المتعة والإثارة[1].

فهذه الخصائص التي حددها معا تُشكّل كلاّ متكاملا ومتوازنا، لتصوير ما يجب أن يحكم البيئة الظاهرية للعبة اللغوية الإلكترونية في سبيل صقل المهارات اللغوية للمتعلم، والارتقاء بمستواه في التحصيل المفرداتي.

وهناك من حدد خصائص أخرى أهمها:

- **التفاعل:** يتمثل في محادثة تفاعلية بين الطفل وبرنامج اللّعبة، فعندما يعين الطفل كيفية اللعب ويتخذ القرار، يعالج الكمبيوتر ما عينه حسب تعليمات اللعبة المشغلة برمجيا.

- **الانتشار السريع:** شاعت الألعاب اللغوية الإلكترونية في البيوت والمؤسسات التعليمية بسبب الثورة التكنولوجية التي مست عتاد الحاسوب وتطبيقاته.

- سهولة تخزين أجهزتها وحفظها.

- **اللعب الانفرادي:** فهناك بعض الأنظمة الحاسوبية تقدم خاصية اللّعب مع خصم افتراضي.

- غير مقيدة بالوقت.

- إدخال نتائج اللعب رقميا لحسم النتيجة وتفادي المشاحنات بين اللاّعبين.

- تعزيز المهارات العقلية؛ لأنها تستدعي سرعة اتخاذ القرار المناسب أثناء اللعب.

- **فرض الذات:** وذلك بتحصيل أكبر عدد من النقاط التي يبينها الحاسوب على شاشته، وقد يكرر اللعب لجمع نقاط أكثر من النقاط التي حصّلها من قبل[2].

---

[1]- كمال عبد الحميد زيتون، تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات، ط2، عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة، القاهرة، 2004، ص212.

[2]- ينظر: رقية محمود أحمد علي، فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليا في مرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية، ص202-203.

من خلال ما سبق، يمكننا أن نرى أنَّ هذه الخصائص متغيرة من باحث إلى آخر، ومن دراسة إلى أخرى، كما أنّ الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة في تطور دائم عبر الزمن مصاحب لتطور التكنولوجيا والإعلام الألي، بالتأكيد ستُضاف لهذه الألعاب ميزات أخرى جديدة.

4- معايير اختيار الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة:

نذكر أهمها:

- أن تكون أهدافها بسيطة ومحددة في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها.

- أن تحقق الأهداف التربوية والتعليمية وتدعم المنهج بطريقة مباشرة أو غير مباشرة.

- أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الأطفال وميولهم ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية.

- أن تعرض المحتوى بأسلوب مشوق مستخدما الألوان والصور والحركة.

- أن تكون قليلة التفاصيل حتى لا يتشتت انتباه المتعلم.

- أن تعكس المفهوم أو المهارة المطلوب تعلمها.

- أن يراعي محتواها مستوى نمو المتعلمين.

- أن تكون أنشطتها جديدة تثير مهارة التفكير والابتكار والملاحظة والتأمل لدى الطفل.[1] ونلاحظ هنا أنّ تصميم هذه الألعاب يراعي فئة حساسة كالأطفال. ويضاف إلى ما سبق:

- أن تؤكد على تعلم المفاهيم والمهارات القبلية قبل تعلم الجديد منهما.

- أن يكون المتعلم على علم بالمفاهيم والمهارات التي يجب أن يتقنها، وليس مجرد أن يتعلم كيف يلعب اللعبة.

- أن تعرض المحتوى بطرق شيقة تستخدم الأسئلة، والأمثلة، والمحاكاة، وغيرها.

[1]- رقية محمود أحمد علي، فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليا في مرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية، ص 203

– أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة وباعتبارها عاملا أساسيا لزيادة الواقعية، وتخبر الطفل بخطئه وتوجهه الى الطريقة الصحيحة.

– أن تستخدم المثيرات البصرية: كالصور، والأشكال، والرسوم، وتقدم المعاني بشكل ملموس، وتقدم الأشياء في شكل خيالي.

– أن تحتوي على الموسيقى والإيقاع لإيقاظ انتباه المتعلم في تعامله مع أنشطة اللعبة.

– أن تعبر عن فكرة واحدة غير متشعبة، وتكون قليلة التفاصيل حتى لا تشتت الأطفال.

– أن تحتوي على مجموعة من القواعد والقوانين الواضحة للمتعلم لضبط اللعبة.

– سهولة استخدام اللعبة من حيث تشغيلها من قبل الطفل، وإمكانية دخوله وخروجه من البرنامج بسرعة وسهولة، وأن تكون الأيقونات والصور كبيرة وواضحة يختار منها الطفل بسهولة وسرعة[1].

من خلال المعايير السابقة، نرى أنها تبين شكلية اللعبة اللغوية الإلكترونية الناجحة، التي من شأنها أن ترفع من مستوى المتعلم بشكل موفق وصحيح، إذا ما تم تطبيق هذه المعايير بدقة من طرف متخصصين في اللغة أولا، والإعلام الألي أو البرمجة ثانيا عند تطوير هذا النوع من الألعاب. "وفي كليتنا هناك الأستاذة حكيمة طايل من نجحت في ذلك، من خلال تقديم ألعاب إلكترونية نحوية تفاعلية في تعليم اللغة العربية لنا كطلبة التي أظهرت استجابة كبيرة في التعلم"[2].

5– أهمية الألعاب اللغوية الإلكترونية في العملية التّعليمية:

إنّ الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة لها أهمية كبيرة في تسهيل عملية تعلم اللغات الطبيعية بمختلفها خاصة اللّغة العربيّة، باعتبارها من أغنى اللغات وأثراها بالمفردات والعبارات الاصطلاحية

[1]– رقية محمود أحمد علي، فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليا في مرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية، ص 203–204.

[2]– ينظر: حكيمة طايل، الألعاب الإلكترونية التفاعلية، مادة النحو والصرف، منصة التعليم عن بعد Elearning Bouira (univ–bouira.dz) .

الاشتقاقية؛ إذ استهدفت هذه الألعاب جميع مستوياتها وقدمتها بطابع افتراضي مستغلّة مزايا الأنترنت، والحواسيب، والهواتف الذّكية، لخدمة كل الفئات العمرية خاصة الأطفال.

إذ"(...) تعمل على تحويل خبرة التعلم الإلكتروني إلى لعبة سلسة تتضمن العديد من المهام والتحديات(...)، بالإضافة إلى إثارة التأمل، والتفكير الابتكاري (...)، وتحسين التحصيل الدراسي، كما تشجع على نقل المعرفة وتبادل الخبرات بين المتعلمين"[1]. ومعنى هذا أن الألعاب اللغوية الإلكترونية لها دور كبير في عملية التعلم وجانب الدراسة من خلال المكونات الأساسية فيها التي تُسهِم في ذلك، أبرزها المهام التي تُعطى للمتعلم اللّاعب لتنفيذها ولتتحدى قدراته: كحل الألغاز النّحوية وغيرها.

وأشارت دراسة أخرى إلى أنها:"(...) أداة ووسيلة محببة لجميع التّلاميذ، حيث يصبح التلميذ إيجابيا ونشطا في عملية التعلم واكتساب المعلومات بنفسه (...) بما لها من مؤثرات بصرية وحركية وصوتية، كما تجعل التلميذ يشارك أقرانه مشاركة فعالة عن طريق التنافس فيما بينهم"[2].

وهذا يعني أن هذه الألعاب تجعل لذلك التلميذ القدرة للدفع بنفسه نحو تلقي المعارف اللغوية برغبته؛ لأنها جذبته بخصائصها، والتسابق حتى مع أقرانه في من يكون المتقن الأفضل للغة.

كما أنها تدفع المتعلم اللاعب إلى : "(...) أن يتقدم في تعلمه بما يلائم قدراته وسرعته في

---

[1]– أمين دياب صادق عبد المقصود وسيد سيد أحمد غريب، فاعلية نمط الألعاب التعليمية الرقمية عبر بيئة اللعب التحفيزي ونمط التوجيه على تنمية مهارات إنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية والدافعية للإنجاز لدى طلاب التأهيل التربوي بكلية التربية جامعة الأزهر بالقاهرة، مجلة البحث العلمي في التربية، المجلد الثالث والعشرون، العدد التاسع، جامعة عين شمس، كلية البنات للآداب، 2022، ص170.

[2]– عبد الرزاق مختار محمود وآخران، أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، المجلة التربوية لتعليم الكبار، المجلد الرابع، العدد الثاني، جامعة أسيوط، كلية التربية، مصر، أبريل، 2022، ص229.

التعلم دون خجل أو خوف"[1]، فهناك متعلم يخجل من إدلاء أفكاره أويخاف من الوقوع في الأخطاء ومن التفاعل داخل قاعة الدرس مع المعلم أوزملائه الآخرين؛ لذلك عندما يكون وحده مع جهازه الإلكتروني في البيت يجد أنّ رهبته وقلقه يقلان وحتى نسبة استيعابه للمعلومة ترتفع.

وحددت دراسات أخرى أهمية هذه الألعاب في النقاط التالية:

1. أن استخدام الألعاب يساعد في عملية تعليم الأطفال ونمو قدراتهم.
2. يمكن للمتعلمين التعامل بسهولة مع الأجهزة والبرمجيات ويستطيعون متابعة التعليميات المصورة وفهم المواقف وأداء الأنشطة بكل ثقة واستقلالية.
3. أن ممارسة تلك الألعاب تسهم في تنمية التعلم الذاتي، والتعلم بالاكتشاف والمحاولة والخطأ والتعزيز الفوري لاستجابات المتعلمين وغيرها من أمور يمكن أن تتوافر في تصميم ومحتوى أي لعبة.
4. تختصر جهد المعلم، وتساعده في القيام بوظيفته كمساعد ومرشد وملاحظ[2].

ونلاحظ أن هذه الدراسات، كلها تتفق في الأهمية الكبيرة التي تحتلها الألعاب اللغوية الإلكترونية ودورها في الرفع من المستوى اللغوي والإبداعي للمتعلم خاصة الأطفال.

[1]– دعاء حمدي عبد الحميد بهنسي، تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، عدد خاص(2)، كلية الفنون الجميلة، جامعة الإسكندرية، أبريل 2021، ص883.

[2]– إنجى أشرف محمد علي المتولي، فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية، ص 61.

من خلال كل العناصر المحللة سابقا في هذا الفصل، يمكن أن نقول أنّ الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة لم تأت من العدم، بل تطوّرت من زمن إلى زمن، ومن أصغر تفصيلة إلى أدقها وأكبرها، إلى حين رقمنتها ونقلها إلى فضاء واسع وهو الأنترنت؛ حيث اكتسبت بذلك لمسة محوسبة وصنعت لنفسها خصائص تفرّدها عن الألعاب اللغويّة التقليديّة.

الفصل الثاني:

أساليب الألعاب اللغوية في تطبيقي: "(المتكامل) لتعليم الأطفال" و "(نحو) للمسابقات النحوية "

1- لمحة عامة عن التطبيقين.

2- الوصف الخارجي للتطبيق الأول.

3- الألعاب اللغوية في تطبيق "(المتكامل) لتعليم الأطفال"

4- إستراتيجيات الألعاب اللغوية في تطبيق "(المتكامل) لتعليم الأطفال"

5- الوصف الخارجي لتطبيق "(نحو) للمسابقات النحوية

6- اللعبة اللغوية في التطبيق الثاني

7- إستراتيجيات اللعبة اللغوية في تطبيق " (نحو) للمسابقات النحوية"

8- مقارنة بين الألعاب اللغوية في التطبيقين.

1- لمحة عامة عن التطبيقين:

أولا، لابد أن نشير إلى أنّ كلا التّطبيقين يعدان من التطبيقات السّهلة التّحميل في الهواتف الذّكية؛ إذ يمكن للمتعلم تنزيلها والاستفادة من خدماتها عندما يكون متصلا بشبكة الأنترنت كأول خطوة، ثم يكتب اسم كل تطبيق في خانة البحث الخاصة بمتجر Google Play أو PlayStore كما هو شائع في أغلب الهواتف.

2- الوصف الخارجي للتطبيق الأول:

نبدأ بتطبيق "(المتكامل) لتعليم الأطفال"؛ إذ يعد من بين أشهر التّطبيقات التّي تعرض مجموعة متكاملة ومثيرة للاهتمام من الألعاب اللغوية التّفاعلية لتعليم وإتقان اللغة العربية.

ويمكن عرض الصورة الصغيرة لأيقونة التّطبيق الذي تظهر في الخلفية الرئيسيّة الدّاخليّة للهاتف مع الأيقونات الأخرى:

نلاحظ أنّ هذه الأيقونة معنونة بعبارة ملونة "العب وتعّلم" التّي تلخّص محتوى التّطبيق المتمثل في تعلم اللغة العربيّة بطريقة اللّعب التّرفيهي، ونلاحظ أيضا صورتين لحيوانات بقرة ودجاجة ورسمة لشخصيّة كرتونيّة، الظّاهر أنّ اسمها "يارا" ويصاحب ذلك كل من رقم اثنان "2" وحرف القاف "ق"، وكل هذا يصبُّ في معنى العنوان الذي أشرنا إليه سابقا.

وبمجرد النّقر على أيقونة التّطبيق تظهر لك خلفيّة

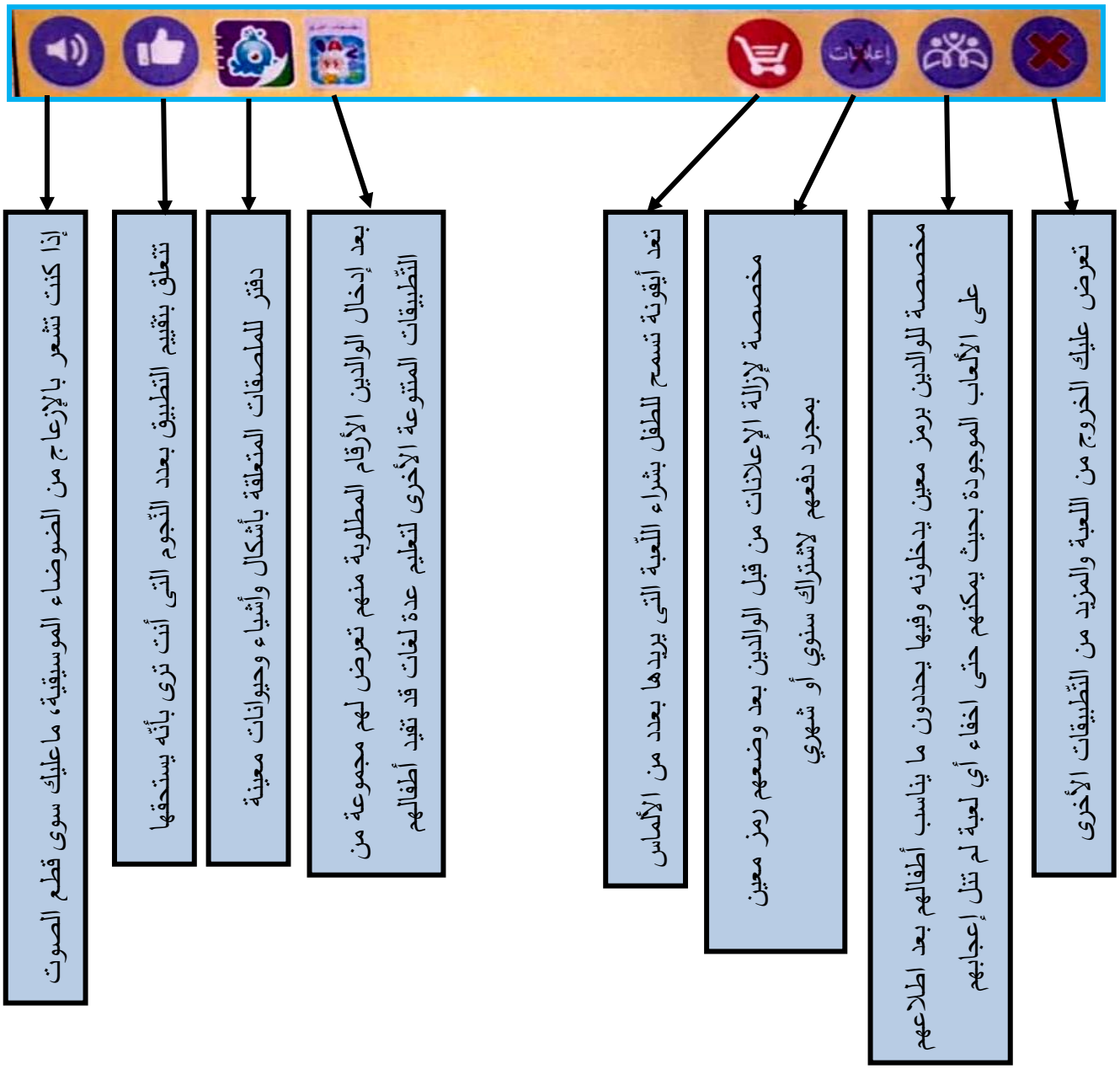
لمختلف الشخصيات الكرتونية والألوان المتعددة التي توحي إلى أنّ هذا التطبيق موجّه إلى المتعلمين الأطفال المبتدئين في اللّغة العربيّة.

3- الألعاب اللغوية في تطبيق " (المتكامل) لتعليم الأطفال":

الآن لنبين مختلف الألعاب اللغوية التي استهدفها هذا التطبيق، وفيم تتمثل إستراتيجياتها في تعليم اللغة العربيّة.

بمجرد الدُّخول إلى التطبيق يتصادف الطفل مع الشّخصية الكرتونية "يارا" التي ذكرناها سابقا، تخبره أنّ هذا التّطبيق يحوي على إعلانات كونه نسخة مجانيّة، وعلى الرّغم من إزعاجها إلاّ أنّه يتم العمل على تطوير هذا البرنامج، ثم يجب الضغط على التالي للانتقال لصفحة الألعاب اللغوية، فبمجرد فتح هذه الصفحة يسمع الطفل موسيقى تحمل رنة مرحة تشبه رنّات البيانو، ويمكن أن نقول هذه الإستراتيجية رقم واحد.

في أعلى الصفحة نجد مجموعة من الخدمات، كل نقرة على واحدة منها تقدم لك أمرا معيّنا:



أما في أسفل الصفحة نجد شريطا من الموضوعات والمحاور التي تطرق إليها التطبيق تتمثل في:

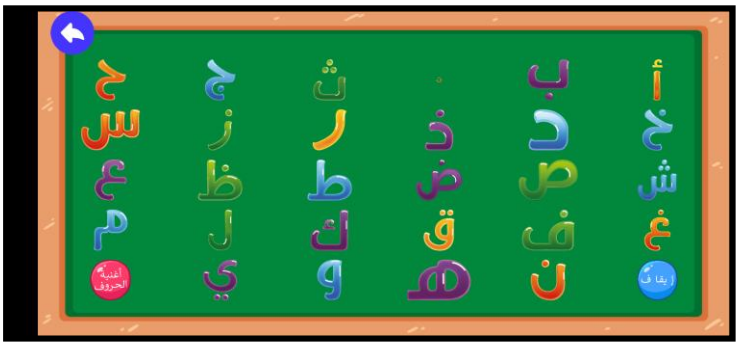
- الحروف – الأشكال– تجميع – منظر – الرياضيات
- الأرقام – بكسل – الألعاب – الألغاز
- الألوان – تلوين – عالمي – موسيقى

– الحيوانات – الأطعمة– مركبات– التقويم

إلاّ أنّنا سنركز على البعض من هذه المواضيع التي اهتمت بتعليم اللغة العربيّة بألعاب لغوية متنوعة:

– بداية، عند النّقر على "الحروف"، تظهر مجموعة من الألعاب اللغويّة، نبينها فيمايلي:

1– لعبة تعلم الحروف:



تعرض هذه اللّعبة الحروف الهجائيّة على سبورة إلكترونيّة تحاكي السّبورة الحقيقيّة، داخل قاعة الدّرس في المدرسة، كل حرف يختلف لونه عن الآخر؛ بحيث تستهدف هذه اللّعبة ترسيخ الحروف في ذهن الطفل على شكل أغنية تفاعليّة ليسهل حفظها.

وتسمح هذه اللعبة بإعادة تشغيلها في كل مرة، للتّمييز بين مخارج الحروف جيدا ونطقها وتذّكُرِ ترتيبها بشكل صحيح، فهي تستهدف الربط بين السّماع والنطق والحرف المكتوب.

2– لعبة نطق الأحرف:

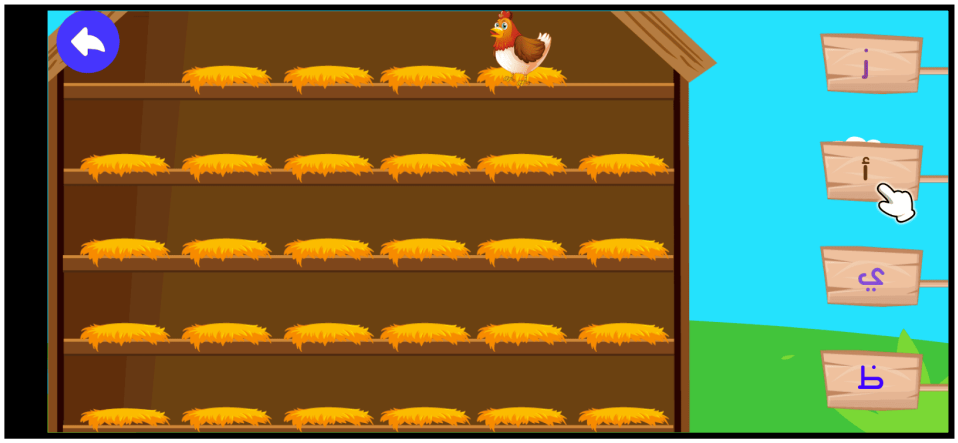
هي لعبة تعرض لك الحروف الأبجديّة بأكملها مرتبة وملونة على سبورة إلكترونية، ثم تشرح لك الحروف بصورة لشيء أو حيوان أو فاكهة أو خضروات وغيرهم تبدأ بنفس الحرف المراد تعليمه، وتحت هذه الصورة يكتب الكلمة المعبرة عنها.

وبمجرد ضغط الطفل على الحرف أو الصورة يعلنان عن اهتزازهما، ثم يسمع كيفية نطق ذلك الحرف وتلك الصورة، وهذا هو الهدف من اللّعبة.

وعند الضغط على السّهم في أسفل السبورة ينتقل الطفل لتعلم الحرف الموالي، أما السّهم الموجود في الأعلى فيكون من أجل الخروج من اللعبة.

والصورة التي اخترناها ووضعناها في الأعلى تعد كمثال، فهدف هذه اللّعبة هو الرّبط بين الحرف والكلمة والصورة.

3- لعبة ترتيب الحروف:



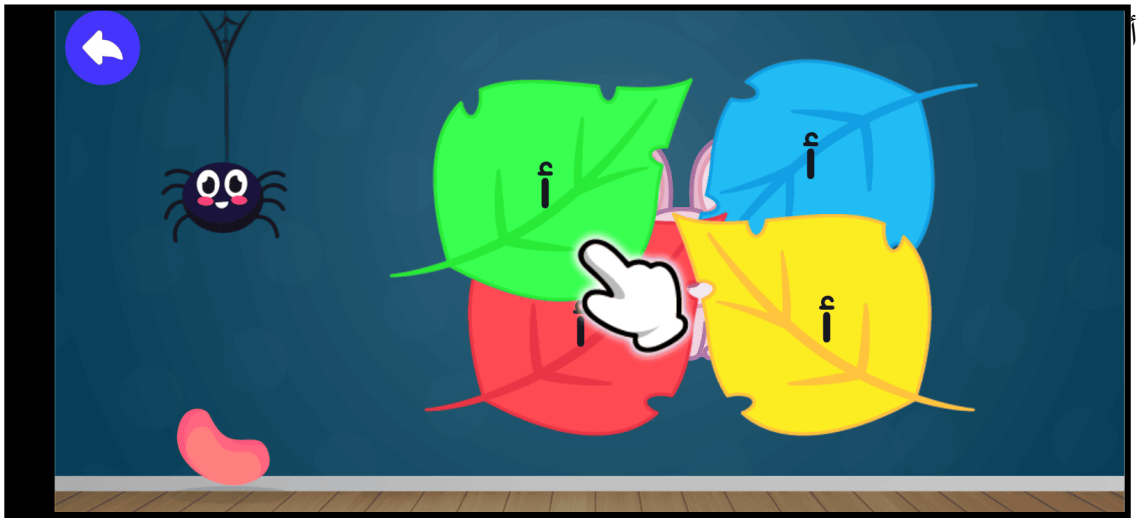
هذه اللّعبة تنقل الطفل داخل قن أو حضيرة الدّجاج، يتمثل هدفها في ترتيب الحروف بشكل صحيح؛ إذ يعطى له مجموعة من الصّناديق تعرض مجموعة مبعثرة من الحروف على الطفل أن يختار الحرف المناسب ووضعه كما هو معروف ترتيبه، وفي كل مرة ينقر على حرف معين يسمع

كيفية نطقه، ثم تضع الدجاجة بيضة عليها الحرف المختار وتُصدر صوتها المعروف عند وضع البيض المسمّى بالكركرة العالية.

وإذا أخطأ في حرف معين يصدر ضجيج يدل على خطئه، وكلمّا تقدم الطفل في الترتيب، يسمع عبارات تحفيزية متمثلة في "أحسنت، أنت ذكي، ممتاز".

4- لعبة مخارج الأحرف:

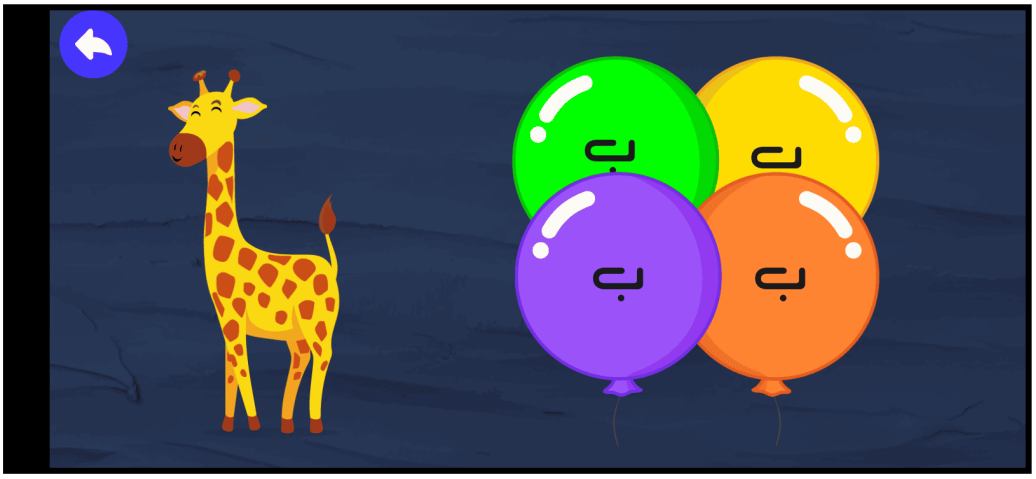
استهدفت هذه اللعبة تعلّم مخارج الأحرف والتّدريب عليها بأربع طرائق:



بمجرد النّقر على اللّعبة يظهر للطّفل أربع ورقات الشّجر مشار إليها بسهم توضيحي، ومُعلَّم على جميعها بحرف الألف "أ"، ما عليه سوى إبعاد ورقة بورقة وفي كل مرة يسمع نطق الحرف، فيظهر له صورة "الأرنب" الذي يبدأ بنفس الحرف، ثم يسمع نطقه كذلك.

وعندما ينهي الطفل لعبه ينزل العنكبوت ليأكل طعامه معبرا عن فرحه في تعابيره.

ثانيا:



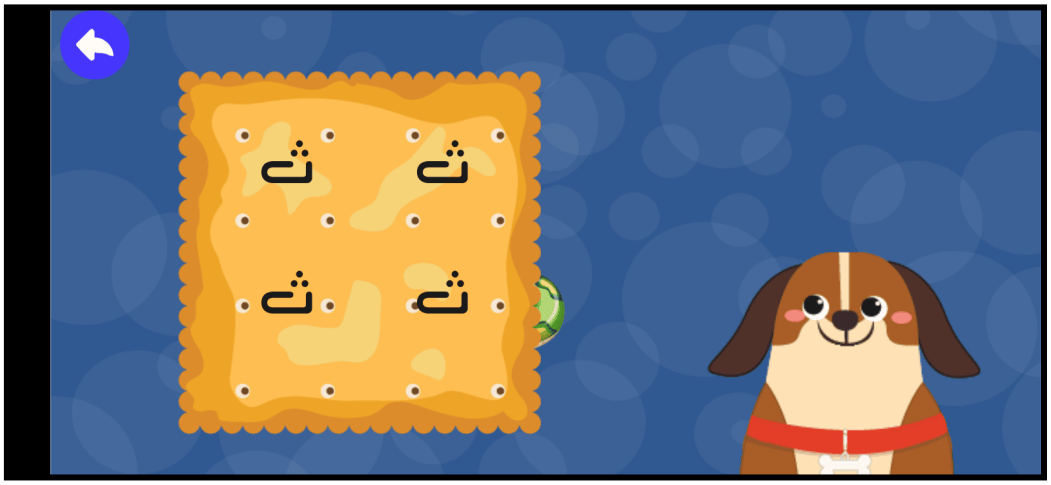
الهدف من اللّعبة هو نفسه، لكن كما ذكرنا سابقا تختلف الطّريقة، هذه المرة على الطّفل أن يفرقع الأربع بالونات الملونة التي تحمل حرف الباء "ب"، وفي كل مرة يفرقع بالونة يسمع نطق الحرف، فتظهر له صورة "الباب"، الذي يبدأ بنفس الحرف، ثم يسمع كيفية نطق كلمة "الباب" أيضا.

وعند النهاية تعبّر الزرافة عن سعادتها بإنجاز الطفل.

ثالثا:

هذه المرة تأخذ هذه اللّعبة الطفل إلى بيئة الحدائق والأزهار، تقابله بيضة كبيرة ملّونة بنجوم عديدة ومُعلّمة بحرف التّاء "ت"، كلّما يضغط على البيضة تتصدع وفي كل تصدع يسمع نطق الحرف، ثم تظهر نجوم أخرى عديدة في الجو، وعندما يكسرها تماما تظهر صورة "التفاحة"، التّي تبدأ بذلك الحرف وأخيرا يعبر الأرنب عن سعادته بإنجاز الطفل.

رابعا:



في هذه المرة، يقابل الطفل قطعة كبيرة من البسكويت موسومة بحرف التاء "ت"، ما عليه سوى إطعام الكلب قطعة بقطعة بالضغط في كل مرة على تلك البسكويت، وكل لقمة يسمع كيفية إخراج الحرف، ليظهر له في الأخير صورة الثّعبان كمثال يبدأ بحرف الثّاء.

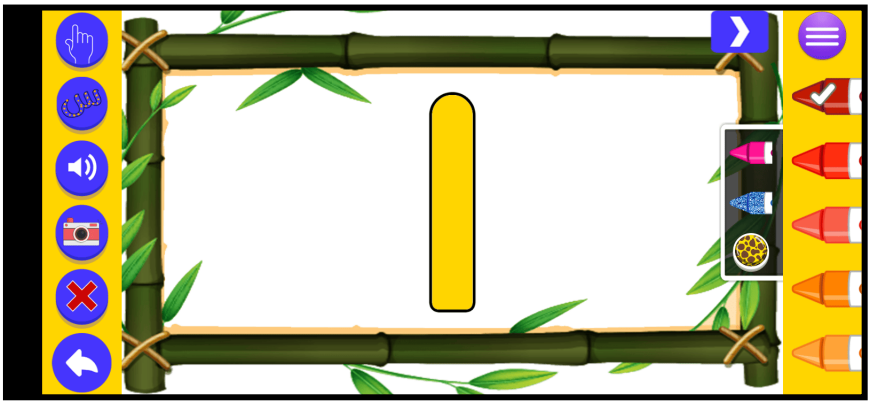
والأمر نفسه مع بقية الحروف.

5- لعبة كتابة الحروف:

عندما يدخل الطّفل للعبة تظهر صفحة تعرض كافة الحروف الهجائيّة، فيختار الحرف الذي يريد تعلمه. إذن، فكتابة الحروف في هذه الحالة تعد لعبة بفضل هذه الحرية في الاختيار وعدم تقييد الطفل بتعلم شيء معين أو لون معيّن.

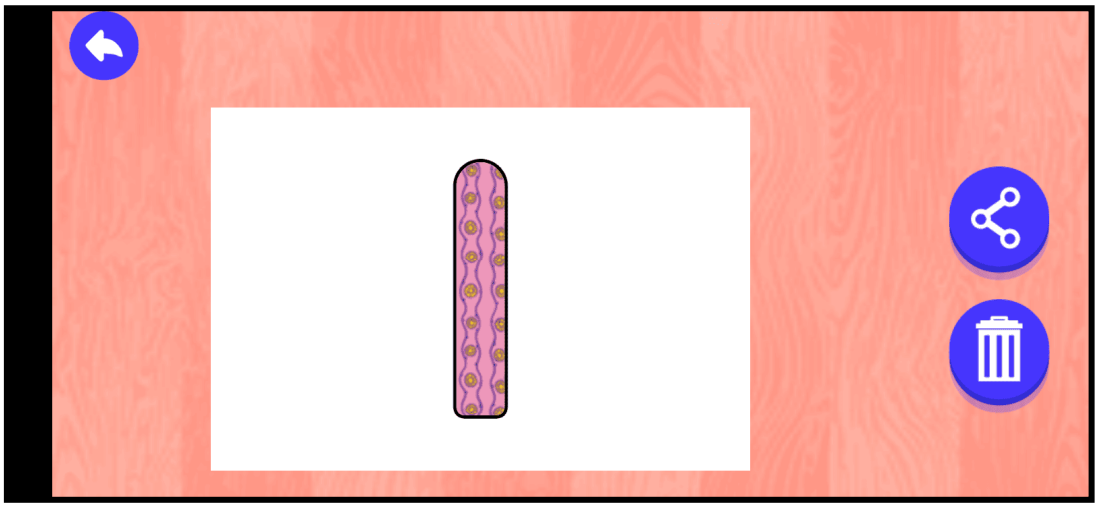
وبعد أن يختار حرف الألف مثلا "أ"، يجد اليّد الإرشاديّة التي توجهه إلى تخطيط الحرف بلون من اختياره، يعرض له العديد من الألوان العادية والزّاهية والمزركشة مما يجعله يشعر بالسعادة والمتعة والتّفاعل مع تعلم كيفية إخراج الحرف.

وداخل الحرف يوجد صور صغيرة "لأرنب" متتابعة على طوله، وعندما ينتهي الطفل من تخطيط ورسم الحرف "أ" يسمع نطقه ونطق كلمة أرنب، والسهم الموجود في الأعلى يأخذه إلى الحرف الموالي.



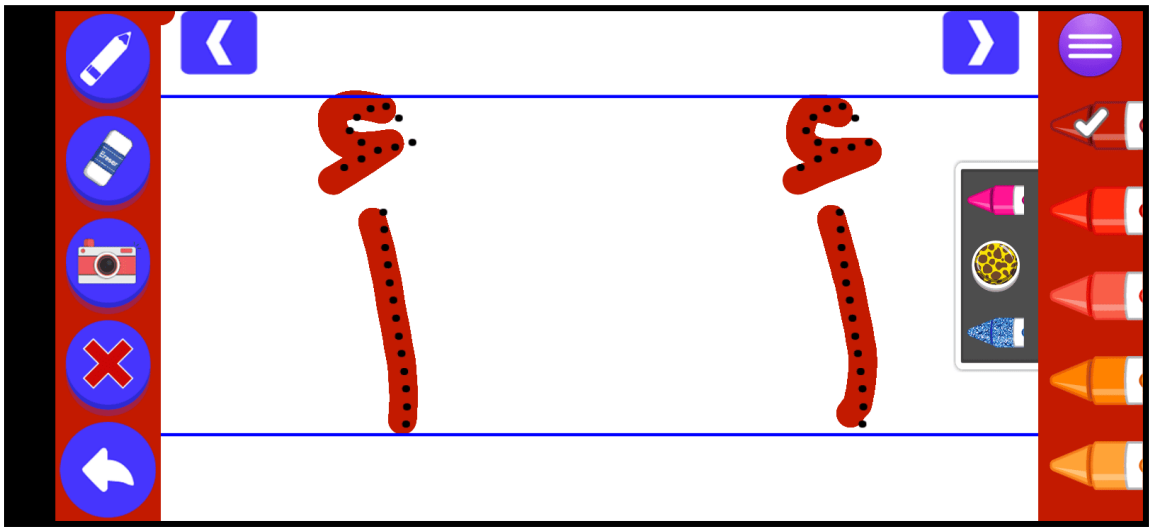
وتصاحب هذه العمليّة موسيقى ترفيهية منعشة، كما يمكن للطفل أن يقوم بتصوير الحرف الذّي رسمه ليفخر بإنجازه في كل مرة يطلع على الصورة.

.

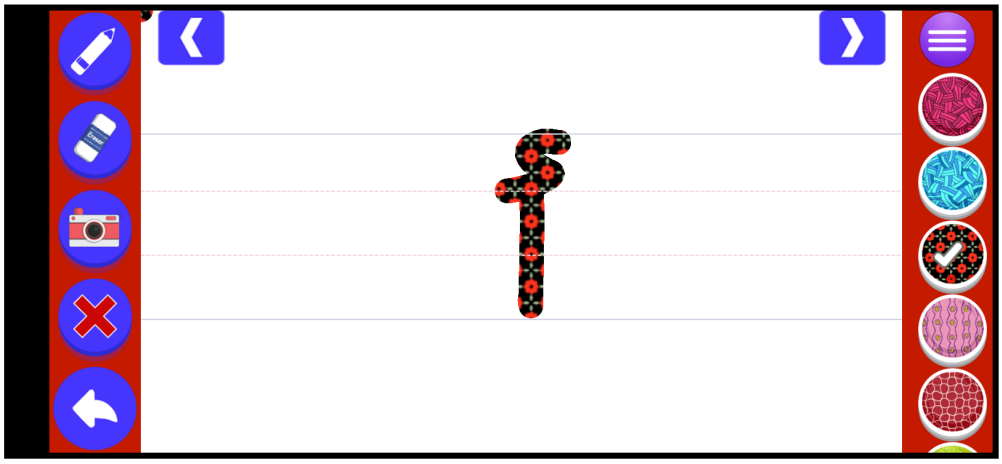


6- لعبة تمرين الكتابة:

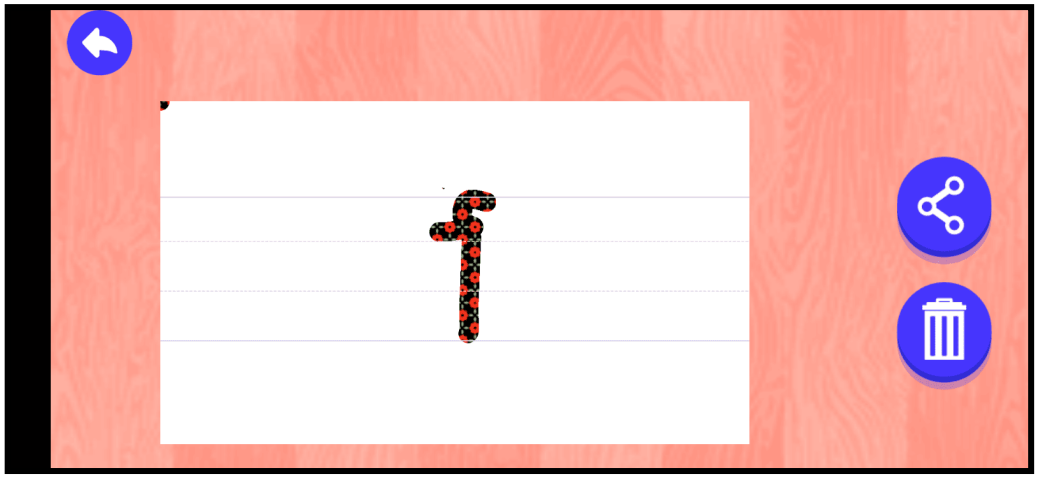
نفس الشّيء مع لعبة كتابة الحروف، يختار الطفل الحرف المراد تعلمه، إلاّ أنه يجب عليه أن يصل بين النّقاط المتتابعة بلون من اختياره، ويتوافق مع هذه العملية موسيقى مرحة تشد الانتباه وتُرغم الطفل على مواصلة الكتابة، وإذا تجاوز خط الكتابة الأزرق يصدر صوت منخفض يدل على خطئه، وإذا كانت طريقة هذه الكتابة صحيحة ترتفع النّغمة.



وإذا أخطأ، فلا بأس توجد ممحاة ففي الإعادة إفادة تدعو إلى إتقان شكل الحرف، وبعد أن يحفظه جيدا يمكنه الانتقال إلى الصفحة البيضاء ويكتب الحرف الذي يريده باللون الذي يريده وهذا ما يحسسه أنه يلعب.

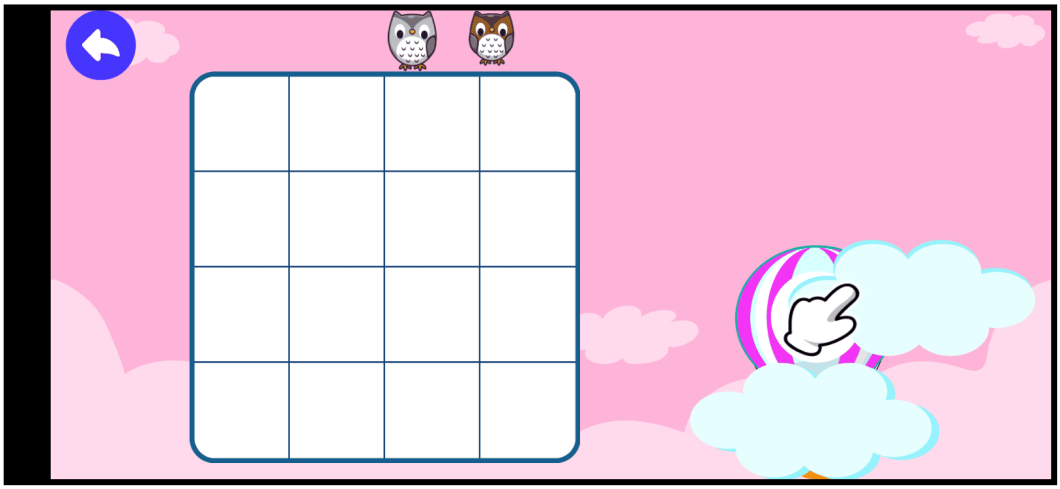


وفي الأخير، يمكنه أيضا تصوير إنجازه والتفاخر به بين أقرانه، وهذا ما يزيد من حدّة التّنافس والتّحدي والإقبال على التعلم بينهم.



7- لعبة تمارين البحث:

هي لعبة شيّقة ومثيرة للاهتمام، أول ما ينقر عليها الطفل يظهر له اليد التوضيحية التي ترشده إلى إبعاد الغيمتين كما هو ظاهر في الصورة التالية:



وعندما يبعدهما يسمع صوت يرشده، يقول له مثلا: "أين هو حرف الخاء؟"، فيبدأ الطفل بالبحث عن كل الخاءات الموجودة في مجموعة الحروف المختلفة، وفي كل مرة يضغط على خاء معينة يرتفع المنطاد الذي يحمل الغزال، وعندما يجد كل الخاءات يطير المنطاد، فيلتفت الطفل إلى فرح كل من ذلك الغزال والبومتين الصغيرتين.

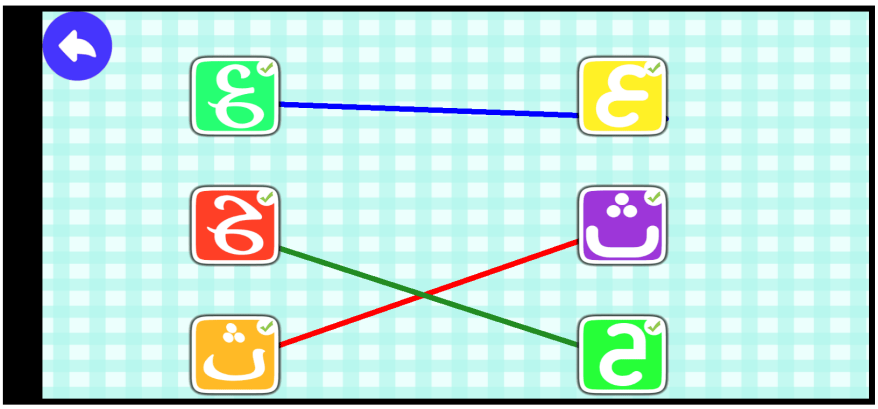
فهدف هذه اللعبة هو الاستماع ثم التّنفيذ، والعثور على الحرف المقصود بين جملة من الحروف المبعثرة.

8- لعبة توصيل الأحرف:

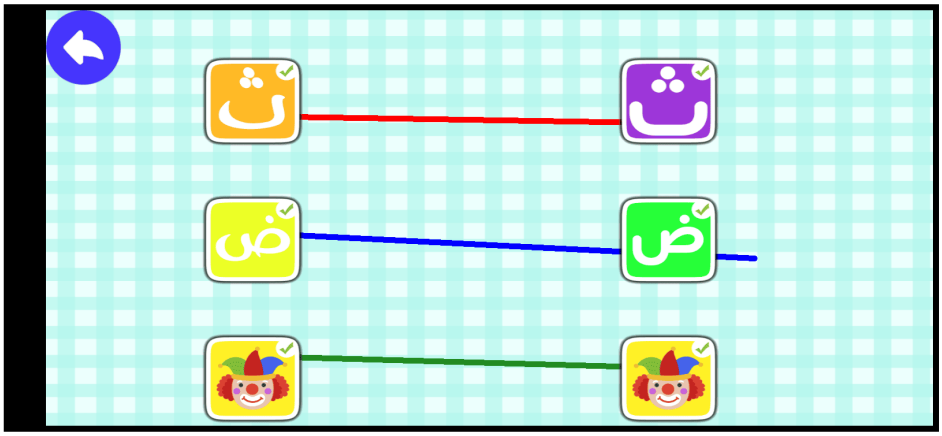
هي لعبة سماعية وبصريّة في نفس الوقت، ولكنها في تقديرنا سماعية أكثر بحكم أن الطفل مازال في طور تعلم قراءة الحروف.

المطلوب منه في هذه اللّعبة ربط الحروف المتشابهة بين العمودين وقد يُصعَّب عليه قليلا كلما تقدم في اللّعب، وذلك بتغيير شكل كتابة الحرف قليلا كتمويه ويعتمد الطفل في هذه اللعبة على التمييز البصري والسّماعي معا.

وعندما يكون الرّبط صحيح تظهر علامة باللون الأخضر.



ثم تنتقل اللّعبة إلى مستوى أخر أصعب بقليل، يتمثل في عدم كتابة الحرف في كل من العمودين، وإنّما يستند الطفل على السماع يسمع الحرف ثم يسمع كلمة تبدأ بنفس الحرف فيصل بينهما، وعندما يكون الرّبط صحيح تتعالى التصفيقات وأصوات الفوز التّي تزيد من تحفيز الطفل على مواصلة اللّعب والتّعلم.



وعندما ينهي اللعبة تكافئه الشّخصية الكرتونيّة "يارا" بعبارة تحفيزية ترفع من معنوياته متمثلة في "أحسنت".

9- لعبة تهجئ الكلمات:

عندما يدخل الطفل لهذه اللّعبة يتعين عليه فتح الهدية المشار إليها باليد التوجيهيّة وتظهر صورة معينة، مثلا صورة "سيارة"، فعليه أن يضع كل حرف في مكانه وفي نفس الوقت يكرر نطق الحرف المسموع كتهجئة ليصل إلى نطق الكلمة بأكملها.

10- لعبة ترتيب:

أو يمكن تسميتها **لعبة أوجد الحرف النَّاقص** طبقا لترتيب الحروف الأبجديّة.

في كل مرة يضع الطفل المتعلم الحرف النَّاقص الصحيح يرتفع القفص عن الثعلب إلى أن يتحرر، فيفرح ذلك الثعلب وتعلو التَّصفيقات.

وعندما يضغط على حرف معين يسمع كيفية نطقه وإذا أخطأ الطّفل في وضع حرف ليس هو المقصود يعلو الصوت أو النبرة المنخفضة التي تخبره بخطئه.

بالنسبة لثاني عنصر تطرّق إليه هذا التّطبيق، يتمثل في كيفية تعلم الأرقام من خلال ألعاب متنوعة، لكن أغلبها نعتبرها رياضية وليست لغويّة، ونحن نعلم أنّ الأرقام جزء كبير وضروري في تعلم اللّغة العربيّة.

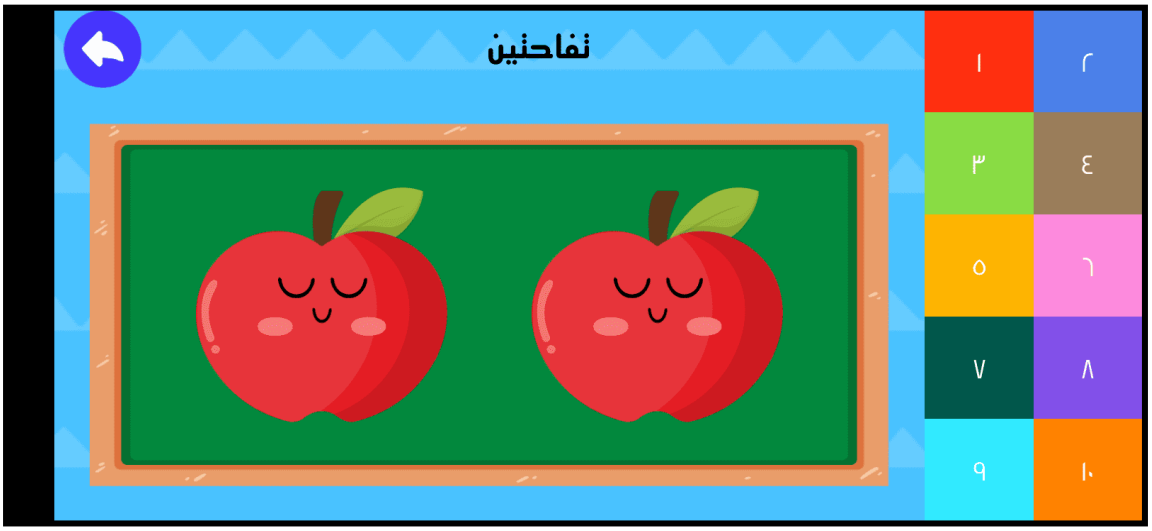
فينبغي أن نوضح أنّ اللّعبة اللّغويّة الإلكترونيّة هي ما تستهدف مستويات اللّغة العربيّة بشتاها، وطريقة نطق وتهجئة المفردة بحد ذاتها لكن أغلب الألعاب المُتعلقة بتعلم الأرقام الموجودة في تطبيق "(المتكامل) لتعليم الأطفال"، لا يمكننا أن نُضمّنها مع الألعاب اللغوية بصورة تامة؛ لأنّها ركزت على تعلّم كيفية العد والحساب كهدف رئيسي وأساسي وكذلك على طريقة رسم الأرقام برمزها الرياضي فقط، على الرغم من توفر مستوى من مستويات اللغة فيها يتمثل في طريقة سماع نطقها.

ففي تقديرنا أنّ ما يسمعه الطفل هو عبارة عن مفردة لا تتطابق مع الرمز الرياضي مثلا يسمع "واحد" لكن المكتوب "1" فلو كانت مكتوبة بالحروف لأدرجناها ضمن الألعاب اللغوية الإلكترونيّة، القرائيّة منها والكتابية.

وبالرغم من هذا هناك لعبتين لغويتين تعلم كيفية لفظ وكتابة الأرقام وهما:

1- لعبة "تعلم العد":

فيها يتعلم الطفل الحساب من واحد إلى عشرة (1-10)، ويتعلّم أيضا قواعد العدد والمعدود وكيفيّة كتابتهما بالحروف مع صورة توضيحية؛ بمعنى يصبح ماهرا في تحويل العدد إلى حروف، بالتنسيق بين كل من الرقم الملفوظ والمسموع، وطريقة تهجئته في جملة المثال، وبين الصورة .

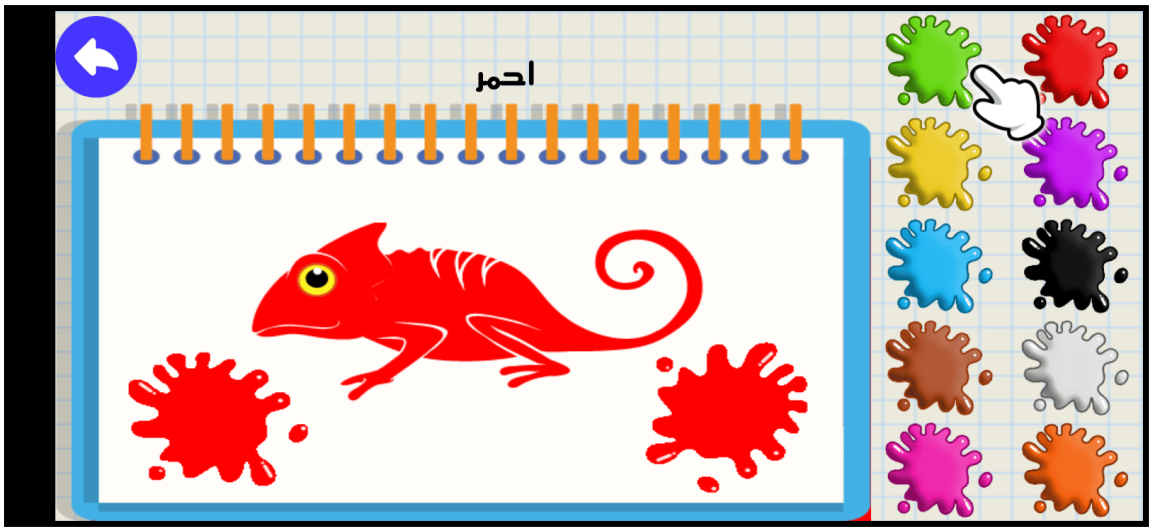


2- لعبة "أين هو الرقم المعين؟":

يسمع الطفل فيها الأمر التوجيهي ويحلل مفرداته، وعلى بنائه يستنتج الرقم الصحيح بين الرّقمين الخاطئين، لو أنّه لم يفهم السؤال لن يتمكن من ربط الرقم المكتوب بالحروف في هذا السؤال مع نظيره المكتوب بالصيغة الرياضية، وعندما تكون الإجابة صحيحة ينطلق القطار.

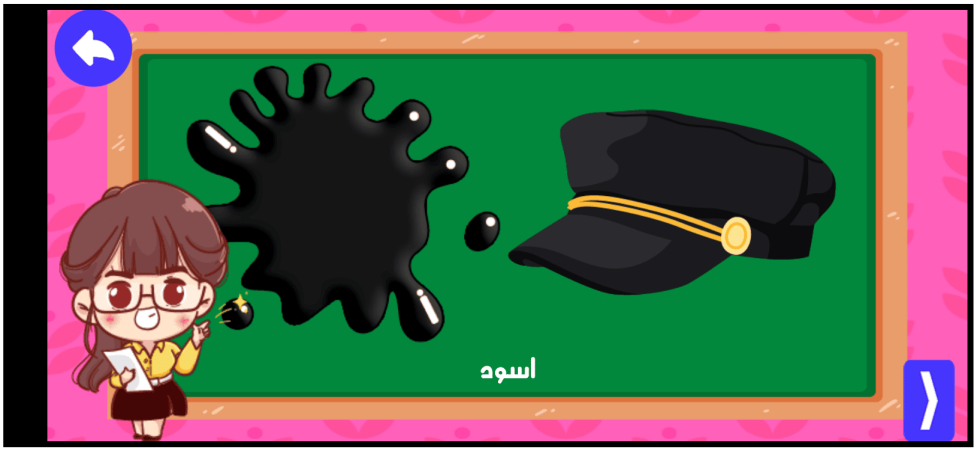
- ثالث عنصر في التّطبيق، يتمثل في "الألوان"، وتتمثل ألعابه اللغوية فيمايلي:

1- لعبة تعليم الألوان:



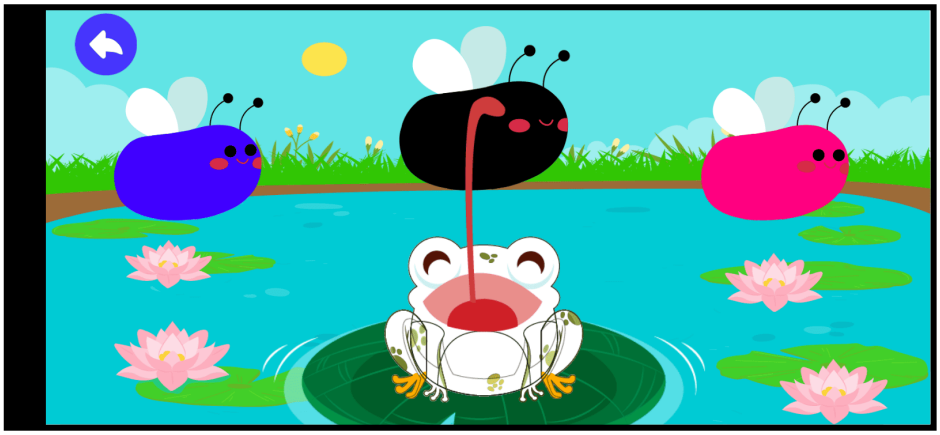
هي لعبة ممتعة وجذابة للطفل وجد بسيطة بالدّرجة الأولى، تسمح له بحرية الاختيار للون معين من خلال تحريك اليد التوضيحية، وعندما ينقر عليه يسمع كيفية نطقه، وفي نفس الوقت تتلون السحلية بذلك اللّون، وأيضا يظهر له كيفية تهجئته، فالطفل في هذه الحالة يتفاعل بحواسه مع كل من المؤثرات السمعية والبصرية بنطق وتلفظ اللون بصوت عالي مع نفسه، أو مع أوليائه في البيت، وهذا ما يشعره باللّعب والمتعة، وفي الوقت ذاته يتعلم أنواع الألوان باللغة العربية بمختلفها.

2- لعبة بطاقات الألوان:



هي لعبة تعرض الألوان المختلفة بصورة مصاحبة مع نطق الكلمة سماعيا وكتابيا، وتعد من أهم الألعاب اللّغوية التّفاعلية التي تنمي مهارة الكلام للطفل، وتشجعه على إخراج الأصوات بشكل صحيح.

3- لعبة "أين هو اللون المعيّن؟":



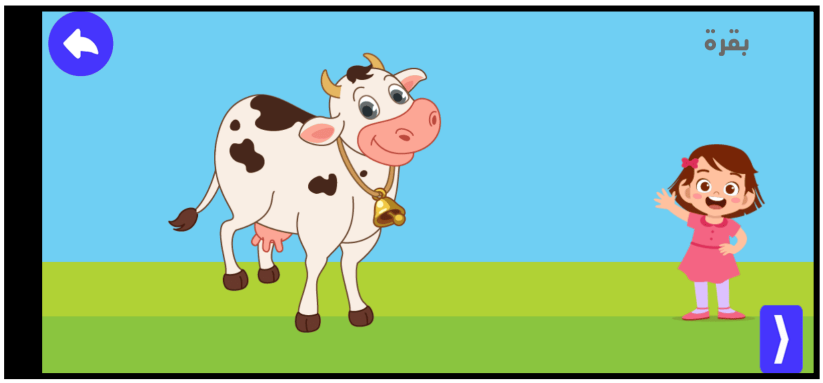
عند النقر على صورة اللّعبة، يتصادف الطفل مع أصوات الذبابات والضفدع، وهذا يدخل في إطار التفاعل بين الطفل واللعبة والمحتوى اللغوي، فيسمع الطفل إرشاد لفظي يخبره ب "أين هو اللون الأسود؟" كما هو واضح في الصورة في الأعلى، فانطلاقا من هذا الأمر اللغوي يختار الذبابة التي لونها أسود بالنقر عليها فيسحبها الضفدع بلسانه كطعام وهذا يدل على أنّها إجابة صحيحة، وبعدها يسمع عبارة تحفيزية تحمسه على المواصلة تتمثل في: أنت ذكي، أحسنت أو رائع، وعندما يخطئ تصدر نبرة تدل على الخطأ.

6- لعبة اختبار الألوان:

مفهوم اللعبة يتلخص في الصورة الموجودة في الأعلى فعندما يختار الطفل الإجابة الصحيحة ينطلق القطار.

- بالنسبة إلى صنف "الحيوانات" توجد فيه لعبة لغوية واحدة، أما في الباقي فهي ألعاب لتعليم كيف تبدو الحيوانات فقط ولا يمكن اعتبارها ألعاب لغويّة، فتتمثل اللعبة اللغويّة فيمايلي:

1- لعبة أسماء الحيوانات:



فهذه اللعبة تتحدى قدرة الطّفل على نطق أسماء الحيوانات المختلفة وتذكر صورتها وكيفية كتابة حروفها، كما أنها تعرض أيضا صوت كل حيوان عند النّقر عليه.

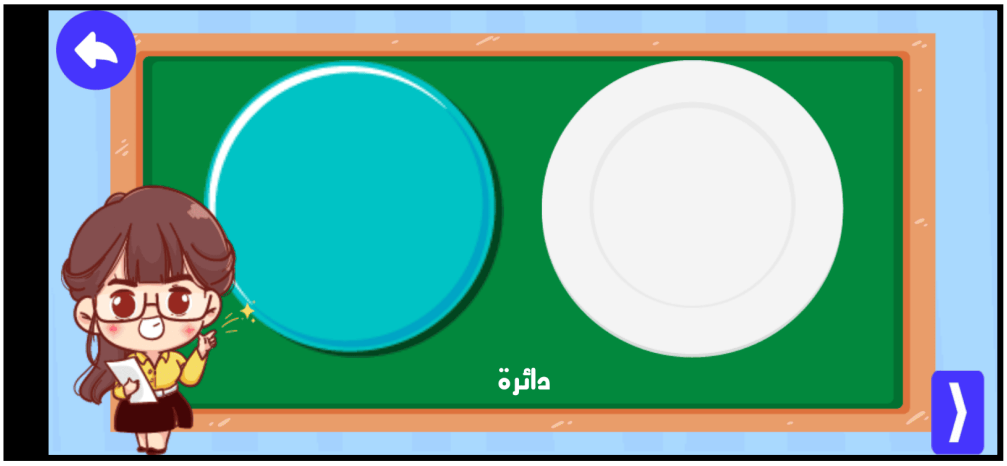
وإذا لم يتوفق الطّفل في النطق أو التّذكر بإمكانه إعادة وتكرار النقر على الشّخصية الكرتونيّة الموجودة بمحاذاة الحيوان إلى أن يتمكن من النّطق الصحيح.

- نذهب إلى صنف الأشكال الذي يعرض الألعاب اللّغويّة الثلاثة التالية:

1- لعبة تعلم الأشكال:

هي لعبة تعرض مجموعة من الأشكال بمجرد النّقر على شكل معين يسمع الطفل اسم الشكل، فيتفاعل معه بمحاولة نطق مفردة الشكل بطريقة صحيحة.

2- لعبة شكل وكلمة:



هي لعبة تعتمد على التّفاعل والتعليم البصري، والقدرة على ربط صورة الشكل مع صورة الشيء الذي يجسده مع تهجئة الكلمة كتابيا ونطقيا.

2- لعبة : "أين هو الشكل المقصود؟"

هي لعبة تستهدف قدرة الطفل على فهم ما يسمعه من أمر صوتي، ثم ربطه مع المكتوب، ثم اختيار الإجابة الصحيحة من الخاطئة.

- نذهب إلى صنف الأطعمة؛ إذ تعد من أهم الموضوعات التي تحمل أنواعا كثيرة لا تحصى، وبالتالي عدد غير محدود من المفردات والألفاظ في اللغة العربية، لذلك من الضروري أن يستوعب الطفل على الأقل أساسيات هذه المفردات.

نذكر الألعاب اللغوية فقط الموجودة في هذا الصنف:

1- لعبة "أين هي الفاكهة المعينة؟"

انطلاقا من ثلاث فواكه عشوائية، يطلب من الطفل المتعلّم اختيار الفاكهة المقصودة مثلا الكيوي، كما هو موضح في الصورة أعلاه، وهذا الطلب يكون صوتي وسماعي وكتابي في نفس الوقت، وعندما يتوفق في الإجابة يصدر صوت يدل على فرح ذلك الكيوي لأنه أُختير في تفكير الطفل.

2- لعبة التسّوق:

هي لعبة يساعد فيها الطفل الشخصية الكرتونيّة على تسّوق الخضروات أو الفواكه التي تريدها، فتطلب منه صوتيا اختيار واحدة فقط من بين ثلاثة خيارات وإذا كانت صحيحة ، فهذا يعني أنه فهم الجملة أو السؤال الذي قيل له، فتحققت عنده مهارتي الاستماع والفهم ثم التنفيذ، أي اختيار صورة الفاكهة أو الخضار الصحيحة، فتوضع بذلك في السّلة..

ويأخذ هذا التّطبيق أيضا، الطفل إلى تعلم حوصلة عامة من المفردات البسيطة التي تعبر عما يحيط به في عالمه ويكون ذلك من خلال الألعاب اللغوية التالية:

1- لعبة "من أنا؟":

عند النّقر عليها يسمع الطفل سؤال أين هو صاحب المهنة المعينة من بين ثلاث شخصيات مثلا يقول له: أين هو الطبيب؟، فالطفل من الشخصيات أو المهن المعروضة كصور، يستنتج الإجابة الصحيحة وبذلك يحصل في الأخير على التشكرات والاطراءات وحتى على ملصقات جميلة لجمعها في كتاب الملصقات.

2- لعبة البومة الحكيمة:

وهي لعبة تعلم الطفل التضاد بين المفردات، فالبومة تطرح سؤالا مثلا: أيهما صح ؟، والطفل بالموازنة بين الصورتين يستنتج الإجابة الصحيحة، ثم يتعرف على كيفية تهجئة وإخراج الكلمتين المتضادتين وهكذا يواصل اللعب إلى أن ينتهي من جميع مراحل اللّعبة، ويخرج منها بمعجم لغوي مصغر من قائمة من المفردات مع مقابلاتها من الأضداد .

وهذه اللعبة تتشابه مع لعبة توصيل التّضاد الموجودة في صنف الألغاز فهي لعبة صوتية، بصرية، قرائية وكتابية.

4- إستراتيجيات الألعاب اللغوية في تطبيق "(المتكامل) لتعليم الأطفال":

بعد أن تعرفنا على جل الألعاب اللغوية الموجودة في تطبيق "(المتكامل) لتعليم الأطفال"، يتضح لنا مختلف إستراتيجياتها في تعليم اللّغة العربية، والتي يمكن تلخيصها فيمايلي:

1- **الألوان بالدرجة الأولى:** إذ أنّ هذا التّطبيق يعرض جل هذه الألعاب ملونة بألوان فاتحة وبراقة، تستقطب نقاط معينة من ذهن الطفل وتزيد من إقدامه على تعلم حروف العربية وزيادة رصيده المفرداتي في عديد المواضيع.

2- **الموسيقى والمؤثرات الصوتية** التي تظهر عند كل إجابة صحيحة أو خاطئة.

3- **الصور المختلفة والملّونة:** فهذا التّطبيق عرض ألعابه ومحتواها اللّغوي بصور توضيحيّة ومثمنة لعملية تعليم اللّغة العربيّة.

4- **الرّسومات والشّخصيات الكرتونيّة:** إذ نجد أنّ بعض الألعاب في هذا التطبيق تعرض محتواها اللغوي بمساعدة شخصيات كرتونيّة تتحاور مع الطفل وتوجهه لتُسهّل عليه فهم هدف اللعبة.

5- الإرشادات والتوجيهات والتعاليق الصوتية والكتابية.

6- حركية الصور والرسومات الكرتونية وتفاعلها مع كل قرار يتخذه الطفل في اللعبة.

7- العبارات التحفيزية والمكافآت اللفظية التعزيزية والملصقات المصوّرة.

8-عرض هدف اللعبة بشكل بسيط جدا، وتركيزها على مستوى واحد من مستويات اللغة العربية لا يخرج عن نطاق استيعاب الطفل.

9- تفاعل صور الحيوانات مع الطفل بأصواتها عند النقر عليها.

10- إدراج إستراتيجية تلوين الحرف كنوع من اللّعب لترسيخه في ذهن الطفل.

11- إستراتيجية تصوير إنجاز الطفل عند كتاب الحروف كنوع من التباهي والتفاخر بذكائه ومهارته في تخطيط ورسم الحروف العربية.

5- الوصف الخارجي لتطبيق "(نحو) للمسابقات النحوية " :

نأتي الآن إلى التطبيق الثاني " (نحو) للمسابقات النّحوية".

عند تحميل التّطبيق تُظهِر صورة أيقونته مجموعة من المعلومات والإشارات المهمة تتمثل في:

- تخطيط مرسوم لإنسان بلون أزرق يرفع كتاب بيديه نحو الأعلى، وتحته مكتوب "نحو"، وهذا يدل على التّمجيد والرفع من قيمة النّحو العربي وقواعده في تعليم اللغة العربيّة.

-"**نحو دوت كوم**: يظهر أنّ هذه العبارة تشير إلى موقع إلكتروني، وعند تصفحه وجدنا أنه يمثل أكبر موقع إلكتروني يضم مختلف الألعاب اللغويّة والنّحويّة الإلكرتونيّة الموجودة على شكل تطبيقات، من بينها هذا التطبيق الذي اخترناه"[1].

6- اللعبة اللغوية في التطبيق الثاني:

بمجرد النّقر على هذا التطبيق تظهر صفحة تبين أنّه من تصميم الأستاذ "يسري سلال"، ثم تظهر الصفحة الرئيسية:

[1]- ينظر: http://www.alnahw.com ، 02/ 2025.

فبعد التمعن فيما سبق، وجدنا أنه يمثل لعبة لغويّة تعلم نحو اللغة العربية بالتّحديد، على شكل مسابقة أو اختبار تنافسي.

وقبل البدء في اللّعب يظهر من خلال الصفحة الرئيسية أنّه ينبغي اختيار مايلي:

1- اختيار الصف والفصل الدراسي: الذي يبدأ من الصف الرابع الابتدائي إلى الصف الثاني الثانوي بفصلين الأول والثاني، بالإضافة إلى الصف الثالث الثانوي بدون فصلين.

وهذا يعني أن تصميم هذه اللّعبة يتناسب مع المتعلمين الذين تتراوح أعمارهم ما بين تسع وعشر سنوات، ويمتد إلى أولئك الذين بين ست عشرة وسبع عشرة سنة.

2- اختيار المستوى: - ضعيف؛

- متوسط؛

- متميز.

3- اختيار نوع الامتحان: - إما موضوعات؛

- أو مراجعة نهائية؛

- أو مراجعة ما سبق.

وعند الضغط على زر البدء يتضح أن هذه اللّعبة تعلم قواعد النَّحو العربي بمختلفها على شكل أسئلة تفاعلية، عددها يقدر بخمسة عشر سؤال، فمثلا نحن اخترنا الصف الرابع الابتدائي الفصل الدراسي الأول، والمستوى ضعيف، ثم اخترنا موضوع الأسئلة فطُرح لنا موضوع أسماء الإشارة للابتدائي.

7- إستراتيجيات اللعبة اللغوية في تطبيق " (نحو) للمسابقات النحوية":

وعندما بدأنا اللّعب واطلعنا على سلسلة الأسئلة المختارة وهيكل اللعبة اللغوية، اتضح لنا إستراتيجياتها في تقديم قواعد اللّغة العربيّة، ويمكن أن نحصرها فيمايلي:

1- الأسئلة محدودة وفي متناول كل مستوى، كما أنّها منوّعة، فمثلا فيما اخترناه عن أسماء الإشارة:

- هناك سؤال على شكل جملة تملأ فيها الفراغ باسم الإشارة المناسب.
- هناك العكس تملأ الفراغ فيها بالمشار إليه المناسب.
- وهناك سؤال آخر تكتشف فيه اسم الإشارة الصحيح من بين مجموعة من الأسماء الأخرى: أسماء موصولة أو ضمائر.

وغير هذه الأسئلة.

2- الخيارات الأربعة المقدمة لكل سؤال، وتكون متقاربة لزيادة قليل من الصعوبة في إيجاد الخيار الصحيح لتحفيز المتعلم اللاّعب على التفكير.

3- الوقت المقدّم لكل سؤال كمهلة للتفكير ويتمثل في 50 ثانية.

4- النبرة المختلفة المتراوحة بين الصعود والانخفاض التي تصدر لتبين أنّ هذا الاختيار صحيح أو خاطئ.

5- كما تعتمد هذه اللعبة على إستراتيجية جد مفيدة للمتعلم وتثري من معلوماته، تتمثل في ملاحظة صغيرة أو خلاصة لقاعدة نحوية تظهر عند اختيار المتعلم لإجابة معينة.

6- تحديد عدد الإجابات الصحيحة في دائرة خضراء والخاطئة في أخرى حمراء أثناء المسابقة، فإذا كان عدد الصحيحة منها كثير، فهذا سيحفز المتعلم اللاعب على مواصلة اللعبة والمواظبة على نفس المستوى، وإذا كانت الخاطئة أكثر من الصحيحة فهذا لن يحبطه، وإنّما سيزيد من تحفيزه في التفكير في الإجابات القادمة بذكاء أكبر.

ويمكن إيضاح ما سبق بالصورة التالية:

-

7- في الأخير، تعرض اللّعبة عدد الإجابات الصحيحة والإجابات الخاطئة النّهائية، فإذا تفوق المتعلم اللاعب في حصد أكبر عدد من الإجابات الصحيحة، فهذا سيجعله فخور بنفسه وبتمكنه من قواعد اللغة العربية، أما إذا كان العكس فإنّ هذه اللعبة توفر له إستراتيجية "المحاولة مجددا"؛ لأن التكرار من أهم الوسائل الناجعة في ترسيخ المعلومة، ويعد مفيدا خاصة عند تلاميذ المستوى الضّعيف أو المتوسط الذين لا يفهمون القاعدة النّحوية من المرة الأولى بل بالإعادة إلى أن يتمكنوا منها.

8- مقارنة بين الألعاب اللغوية في التطبيقين:

بعد التعرف على الألعاب اللغوية في التطبيقين، ومختلف إستراتيجياتها، يمكن أن نستنتج أوجه التشابه والاختلاف بينهما، نرتبها في الجدول الآتي:

	الألعاب اللغوية في تطبيق " (المتكامل) لتعليم الأطفال"	**اللعبة اللغوية النّحوية في تطبيق "(نحو) للمسابقات النحوية"**
أوجه التشابه	– كلاهما ألعاب إلكترونية مدرجة ضمن تطبيقات محملة. – كلاهما نسخة مجانيّة. – كلاهما يهدفان إلى تعليم اللغة العربية. – كلاهما يسمحان للاّعب بإعادة اللعب. – كلاهما يستعملان إستراتيجية المؤثرات الصوتية.	
أوجه الاختلاف	موجهة للمبتدئين في اللغة العربية	موجهة للمتعلمين ابتداءا من سن التسع سنوات إلى سبع عشرة سنة
	استهدفت تعلم المهارات اللغوية الأربع المتمثلة في: السمع، التحدث، الكتابة والقراءة	استهدفت تعلم المستوى النّحوي فقط من اللغة العربية
	تعرض المحتوى اللغوي في جو تفاعلي يسوده الألوان والحركة والرسومات وغيرها	تعرض محتواها في جو تفاعلي مغاير يتمثل في تفاعل المتعلم مع الأسئلة النّحوية والإجابة عنها
	يربح الطفل مكافآت لفظية معنوية وملصقات مصورة	يربح مجموعة من النّقاط
	يلعبها الطفل بمرافقة أوليائه لتشغيلها أو توجيهه	لا يحتاج إلى أوليائه ليلعبها

	يعرض التطبيق ألعاب أخرى غير لغوية، كأنشطة التّلوين بالإضافة إلى ألعاب رياضية وغيرها يستمتع بها إلى جانب الألعاب اللّغوية ليتمسك بالتّعلم	التطبيق بأكمله مبني على لعبة لغوية واحدة؛ لأن المتعلم قد وصل لسن لا يحتاج إلى ما يحتاجه الطفل الصغير كمقابل للإقبال على التنشئة العلمية
	غير مقيدة بزمن	مقيدة بزمن
	تنمي مهارة النطق والاستماع؛ لأنها تعتمد على الصوت	تنمي مهارة القراءة؛ لأنها تُلزِم المتعلم اللاعب على قراءة الأسئلة ثم فهمها

خـــــاتـــمـــة

من خلال ما سبق نستنتج جملة من النتائج الآتية:

1- في تطبيق "(المتكامل) في تعليم الأطفال" توجد خمسة وعشرون لعبة لغوية، وفي تطبيق "(نحو) للمسابقات النحوية" مبني على لعبة لغوية واحدة.

2- الألعاب اللغوية الإلكترونيّة المحتواة في تطبيق "(المتكامل) في تعليم الأطفال"، يتلخص مفهومها في مجرد تفاعل الطفل مع شاشة الهاتف بحواسه، ومع مختلف الإستراتيجيات للوصول إلى الهدف اللغوي. بينما مفهوم اللعبة اللغوية في التطبيق الآخر مغاير تماما؛ إذ تجدها منعدمة من البهرجة والضوضاء الموسيقية، ذات قواعد ومستويات ومراحل متتابعة ووقت محدد.

3- تطبيق "(المتكامل) لتعليم الأطفال" تعرض إلى أنواع مختلفة من الألعاب متمثلة في:

أ- الألعاب اللغوية بالدرجة الأولى.

ب- ألعاب غير لغوية:

1-ألعاب التسلية؛

2-الألعاب الموسيقية؛

3- ألعاب الرياضيات؛

4-ألعاب التقويم.

4- تختلف إستراتيجيات التطبيقين بشكل شاسع، ويعود ذلك إلى خصوصية كل فئة عمريّة، وماقد يناسبها.

5- تظهر لغوية الألعاب الإلكرتونية في تطبيق "(المتكامل) في تعليم الأطفال" في التعليمات الصوتية، وهذا ما يعزز مهارة الفهم والتحليل ثم حل المشكلة.

6- أغلب الألعاب اللغوية الإلكترونية في التطبيق الأول، هي من نوع "أين هو؟"، أو ما يسمى بالبحث عن المطلوب من بين مجموعة من المموهات القريبة.

7- يوجد ثلاثة أنواع من التفاعل في ألعاب التطبيقين :

- التفاعل البصري الصوري؛
- التفاعل الصوتي السمعي؛
- التفاعل الكتابي.

8- أغلب الألعاب اللغوية الإلكرتونية الواردة في أول تطبيق، عرضت صور الحيوانات بطريقة لطيفة وغير مخيفة، وهذا ما يشعر الطفل بالأمان، وهذا الأخير هو من ضمن الإستراتيجيات أيضا.

9- ألعاب تعلم الحروف هي أول خطوة أساسية للتمكن من اللغة العربية.

10- تعلم القواعد النحوية عن طريق الألعاب يشكل الجزء الأكبر من تعلم اللغة العربية.

11- الألعاب اللغوية الإلكترونية لا توضع من أي شخص كان وإنما من أساتذة متخصصين في اللغة العربية؛ لأنهم يدركون احتياجات المتعلم اللغوية، أمثال الأستاذ "يسري سلال".

12- اعتماد لعبة المسابقات النحوية على سلسلة من الاختيارات تعد وسيلة تنظيمية، من شأنها أن تحدد ما قد يرغب المتعلم اللاعب في تطوير نفسه فيه.

13- تساهم الألعاب اللغوية الإلكترونية في التطبيقين على تنمية جملة من المهارات:

- مهارة الاستماع الجّيد.
- مهارة إخراج الحروف بشكل واضح وصحيح.
- مهارة الكتابة والقراءة.
- مهارة الوصل بين الصورة والكلمة التي تعبر عنها.
- مهارة الإعراب وإضفاء المعنى المفيد للجملة.
- مهارة التحديد الصحيح لرتب الكلمات النحوية.

14- تمثل الألعاب الإلكترونية إستراتيجيات التعلم التي تهدف في الأساس إلى تطوير مهارات الذكاء والتعلم بأقل جهد ممكن.

15- يعد التكرار والتحفيز والاختيار من أهم الإستراتيجيات في العملية التعليمية سواء في التعليم التقليدي أو التعليم الإلكتروني، ولا يمكن الاستغناء عنها في تعليم الأطفال.

قائمة المصادر والمراجع

1- المعاجم:

1. حسن شحاتة وزينب النَّجار، معجم المصطلحات التّربويّة والنَّفسيَّة، عربي- إنجليزي، إنجليزي- عربي، مر: حامد عمار، ط1، الدّار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2003.
2. فاروق عبده فلية وأحمد عبد الفتاح الزكي، معجم مصطلحات التربية لفظا واصطلاحا، (د ط)، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية، 2004.

2- المراجع:

1. أسامة محمد عبد السلام وهيثم عبد المجيد محمد، فاعلية استخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-Box) لتنمية بعض المهارات الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية.
2. سمير محمد سلامة شاش، اللعب وتنمية اللّغة لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية، ط1، دار القاهرة للكتاب، القاهرة، 2001.
3. كمال عبد الحميد زيتون، تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات، ط2، عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة، القاهرة، 2004.
4. محسن علي عطية، المناهج الحديثة وطرائق التدريس، ط1، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان، 2013.
5. ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغويّة في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربيّة لغير النّاطقين بها، مر: محمود إسماعيل صيني، ط1، دار المريخ للنّشر، الرياض (المملكة العربية السعودية)، 1983.

3- المجلات:

1. أمين دياب صادق عبد المقصود وسيد سيد أحمد غريب، فاعلية نمط الألعاب التعليمية الرقمية عبر بيئة اللعب التحفيزي ونمط التوجيه على تنمية مهارات إنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية والدافعية للإنجاز لدى طلاب التأهيل التربوي بكلية التربية جامعة الأزهر بالقاهرة، مجلة البحث العلمي في التربية، المجلد الثالث والعشرون، العدد التاسع، جامعة عين شمس، كلية البنات للآداب، 2022.
2. إنجى أشرف محمد علي المتولي، فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية، مجلة كلية التربية، العدد 116، جامعة المنصورة، أكتوبر 2021.
3. دعاء حمدي عبد الحميد بهنسي، تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، عدد خاص(2)، كلية الفنون الجميلة، جامعة الإسكندرية، أبريل 2021.
4. دلال محمد العساف ونور محمود الحاج عفانة، توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية، مجلة براعات لجامعة عمار ثليجي، الأغواط، الجزائر، العدد الستون، مركز اللغات بالجامعة الأردنية، نوفمبر 2017.
5. رقية محمود أحمد علي، فاعلية الألعاب اللغويّة الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليا في مرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية، المجلة العلمية، العدد السادس والعشرون، كلية التربية بالغردقة، جامعة جنوب الوادي، نوفمبر 2017.

6. عبد الرزاق مختار محمود وآخران، أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، المجلة التربوية لتعليم الكبار، المجلد الرابع، العدد الثاني، جامعة أسيوط، كلية التربية، مصر، أبريل، 2022.

4- المواقع الإلكترونية:

1. حكيمة طايل، الألعاب الإلكترونية التفاعلية، مادة النحو والصرف، منصة التعليم عن بعد Elearning Bouira (univ-bouira.dz).

2. Kahoot! | Learning games | Make learning awesome! ,02/ 2025.

3. اللغة العربية العاب – موارد تعليمية (wordwall.net), 02/ 2025.

4. http://www.alnahw.com, 02/ 2025.

فهرس الموضوعات

شكر وتقدير

إهداء

مقدمة.....أ- د

تمهيد:ضبط المصطلحات والمفاهيم

1- مفهوم الإستراتيجية Strategy.....06

2- مفهوم الألعاب اللغوية Language Games 08

3- مفهوم الألعاب اللغوية الإلكترونية Games Electronic Language.....10

الفصل الأول: أنواع الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة وخصائصها ومعايير اختيارها

1- أنواع الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة وتصنيفاتها. 14

2- خصائص الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة. 18

3- معايير اختيار الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة. 20

4- أهمية الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة في العملية التّعليمية. 21

الفصل الثاني: إستراتيجيات الألعاب اللغوية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية في تطبيقي: "(المتكامل) لتعليم الأطفال" و "(نحو) للمسابقات النحوية"

1- لمحة عامة عن التطبيقين 26

2- الوصف الخارجي للتطبيق الأول 26

3- الألعاب اللغوية في تطبيق "(المتكامل) لتعليم الأطفال".....27

4- إستراتيجيات الألعاب اللغوية في تطبيق "(المتكامل) لتعليم الأطفال" 50

5- الوصف الخارجي لتطبيق "(نحو) للمسابقات النحوية".....52

6- اللعبة اللغوية في التطبيق الثاني.....52

7- إستراتيجيات اللعبة اللغوية في تطبيق "(نحو) للمسابقات النحوية".....54

8- مقارنة بين الألعاب اللغوية في التطبيقين 56

خاتمة.....60

قائمة المصادر والمراجع.....64

فهرس الموضوعات 68