نموذج تعليم المفردات باستخدام لعبة القاموس التعليمية والترفيهية علّى أساس الروبوت في المدارس الابتدائية

Abdul Muthalib
STAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia
amuthalib@gmail.com

ملخص

في مجال تعليم وتعلم اللغة، كان القاموس له دور خاص كالوسائل التعليمية يستعملها المدرس لإثراء المفردات اللغوية لدى الطلاب بسهولة وسريعة. والمفردات اللغوية لها أهمية خاصة لمستخدم اللغة ولها أثر كبير في تنمية كفايته اللغوية. فلذلك، قد طُوِّرت كثير من الاستراتجيات التعليمية لتعليم المفردات من أجل إثارة دافعية الطلاب نحو تعلم اللغة العربية وخاصة من أجل إثارة رغبتهم وميولهم في حفظ المفردات اللغوية وتدريبها واستعمالها في المحادثة والقراءة والكتابة.فلعبة القاموس التعليمية الترفيهية على أساس الروبوت أو **أندرويد** هي استراتجية مثيرة لتدريب الطلاب على اكتساب وسيطرة المفردات اللغوية عن طريق المنافسة لتعريف معاني المفردات الصعبة التي تواجههم تعريفا سريعا ودقيقا. لذا، فهذه المقالة ستبحث لعبة القاموس التعليمية الترفيهية على أساس الروبوت في تعليم اللغة العربية وكيفية إجراءات تنفيذها، وتبحث أيضا النموذج الإجرائي لهذه اللعبة داخل الصف.

كلمة المفتاح : تعليم المفردات، لعبة القاموس،أندرويد

Abstrak

Di bidang pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab, kamus memiliki peran khusus sebagai media pengajaran yang digunakan oleh guru untuk memperkaya kosakata siswa dengan mudah dan cepat. Kosakata memiliki kepentingan khusus untuk bahasa pengguna dan memiliki dampak signifikan terhadap kecukupan pengembangan bahasa. Oleh karena itu, banyak strategi pendidikan telah dikembangkan untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam rangka meningkatkan keinginan dan orientasi mereka dalam menjaga kosa kata, latihan dan penggunaan dalam berbicara, membaca dan menulis. Edu-tainment dari permainan kamus berbasis Android adalah strategi menarik untuk melatih siswa untuk menjadi fasih dalam mengikuti kosa kata untuk menentukan makna kosa kata yang sulit dengan cepat dan akurat. Jadi, artikel ini akan menjelaskan edu-tainment dari kamus game di android yang berbasis pada pengajaran bahasa Arab, dan juga akan menjelaskan model prosedural untuk game di kelas.
Kata kunci: Teaching Vocabulary, kamus game, android

أ. المقدمة

إنّ المفردات هي عنصر من عناصر اللغات الهامّة التي يجب أن يتقنها الطلاب لدعم قدرتهم على الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. فجدير بالاهتمام بهذا العنصر على وجه سواء بين العناصر اللغوية الأخرى في مجال تعليم اللغة العربية وتعلمها. لأن أهمية المفردات كانت عظيمة في تنمية قدرة الطلاب على سيطرة الكفايات اللغوية (انظر القهطاني Alqahtani، 2015). فبمعرفة المفردات الموافرة، فيمكن للطلاب القيام بالاتصالات مع غيرهم جيدا، وتعبير الآراء و الشعور إلى غيرهم باللغة التي يتعلمونها. لذا، في تعليم اللغة العربية لابد للمدرس أن يقوم بالتدريبات اللغوية للطلاب لنطق المفردات وفهم معانها، وحفظها ثم استعمالها على وجه حسن وصحيح.

وقد طُوِّرت كثير من الاستراتجيات التعليمية لتعليم المفردات من أجل إثارة دافعية الطلاب نحو تعلم اللغة العربية، وخاصة من أجل إثارة رغبتهم وميولهم في حفظ المفردات اللغوية وتدريبها واستعمالها في المحادثة والقراءة والكتابة. *فلعبة القاموس* التعليمية الترفيهية على أساس الروبوت أو أندرويد *android* هي استراتجية مثيرة لتدريب الطلاب على اكتساب وسيطرة المفردات اللغوية عن طريق المنافسة لتعريف معاني المفردات الصعبة تعريفا سريعا ودقيقا.

إن القاموس ليس من شيئ جديد. بل إنه في عصر العولمة هذا، الذي لابد فيه من استخدام اللغة الأجنبية كوسيلة الاتصال بين أفراد المجتمع، وبين المؤسسات والمعاهد، وبين الدول في العالم. فالقاموس هو من شيء ضروري يملكه كل أفراد المجتمع. بالإضافة إلى ذلك، في عصرنا هذا عصر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الذي هو يتطور على نحو متزايد وينمو بسرعة جدا، أصبحت القواميس من السلع التي يطلبها الشخص دائما ويستعملها في أي وقت يريد. ويحتاج المعلّمون والمتعلّمون إلى القواميس ويستخدمونها للبحث عن معاني المفردات بسهولة وسرعة.

إن استخدام القاموس كوسيلة في تعليم اللغة العربية من أمر معلوم ومعروف وعادية. ومع ذلك، ليس كل المتعلّمين له القدرة على استخدام القواميس، بل كثير منهم يستصعبون على البحث عن المفردات وإدراكها في القاموس. لذا، تظهر الأسئلة ومنها: هل القاموس المستخدم غير متوافر ؟ أو هل الطلاب الذين يملكون القاموس لم يعرفوا كيفية استفادته ؟ أو هل هم لم يعرفوا كيفية بحث وإدراك المفردات في القاموس ؟ أو هل هم لم يتعاودوا في استخدام القاموس لأنهم لا يملكونه من قبل ؟ أو هل هم يفضلون أن يطرحوا الأسئلة عن المفردات إلى زمالائهم "كالقاموس الجاري" من أن يفتحوا القاموس بأنفسهم؟

بجانب ذلك، إنّنا نواجه الواقع الذي يحدث في المدارس الابتدائية، أنه يركّز المعلّمون عادة، في اختيار المواد التعليمية للأطفال، على استخدام الموادّ الموجودة في الكتب المدرسيّة فَقط بدون استخدام مصادر التعلم الإضافيّة مثل استخدام الوسائل التعليميّة وتطبيقات الألعاب اللغويّة. وهناك الواقع الآخر الذي لا بدّ من أن نواجهه أيضا وهو أن أطفالنا على قدر الله وقضائه هم يُولَدون في عصرنا هذا عصر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات كما هو اليوم. "وأصبح واقع حال لا يمكن تجاوزه" (نايف عبد الله نايف،2009: 76). فقد غيّر التكنولوجيا أساليبهم في التعلّم، بل أساليب مدرّسيهم في التعليم أيضا. وتعليم الأطفال مهمّ جدّا، لأن جودة التعليم في فترة الطفولة التي هي معروفة بالفترة الذهبيّة ستكون لها أثر كبير و دور مهمّ في تنميتهم في فترة المراهقة والرجولة.

فمن الضروريّ نحن الآن نحتاج إلى الإبداعات في تقديم الموادّ التعليميّة خاصّة في تقديم موادّ تعليم المفردات، منها استخدام القواميس التي يصمّمها المدرّس تصميما ابتكاريّا وإبداعيّا مع جهاز الروبوت *android* بحيث تصبح لعبة لغويّة معروفة باسم لعبة القاموس التعليمية الترفيهية على أساس أندرويد. بهذه اللعبة يتوقع من الطلاب الاستفادة من القاموس، وإمكانات البحث والإدراك عن المفردات. ويتوقع بها من زيادة

ميولهم ودوافعهم لحفظ المفردات واستخدامها في الاستماع، والكلام والقراءة والكتابة. وبها يتوقع من الطلاب أيضا أن يتعلموا اللغة العربية ويستمتعوا عملية التعليم بروح المنافسة بين زملاءهم، ويتعاونوا في الحصول على أفضل الإنجاز في التعليم والتعلم.

انطلاقا من ذلك، فيبحث الكاتب في هذه المقالة عن تكنولوجيا التعليم واستخدام الروبوت أو أندرويد *android* في مجال تعليم وتعلم اللغة العربية، ويبحث أيضا عن استخدام لعبة القاموس التعليمية والترفيهية في تعليم مفردات اللغة العربية في المدارس الابتدائية. فيحدد الكاتب المسائل في هذه المقالة وهي: ما هي تكنولوجيا التعليم ؟ وما هي لعبة القاموس التعليمية والترفيهية على أساس أندرويد *android*، وكيف استخدامها في تعليم مفردات اللغة العربية في المدارس الابتدائية ؟

ب. البحث

1- التكنولوجيا وتحديات العصر في مجال التعليم

إن كلمة التكنولوجيا تشتق من اللغة اللاتينية، حيث تتكون من مقطعين "تكنو" *techno* وتعنى الفن أو الحرفة أو تقني، و"لوجيا" *logia* وتعني الدراسة أو العلم. فهذه الكلمة أكثر الكلمات استخداما في عصرنا هذا. "ويتسم العصر الحالي بالتفجر المعرفي والتكنولوجي وانتشار نظم الاتصالات والاستعمال المتزايد للحاسوب والتوسع في استخدام شبكة الانترنت، الأمر الذي جعل العالم قرية كونية الكترونية. وقد بدأت الدول تشعر بالأهمية المتزايدة للتربية المعلوماتية ولمحو أمية الحاسوب من خلال توفير بيئة تعليمية وتدريبية تفاعلية تجذب اهتمام الأفراد في عصر يتميز بالتطور المتسارع والتغير المستمر. ويعتبر توظيف تقنية المعلومات والانترنت في التدريب والتعليم من أهم مؤشرات تحول المجتمع إلى مجتمع معلوماتي، لأن ذلك سيسهم في زيادة كفاءة وفعالية نظم التعليم، وفي نشر الوعي المعلوماتي، وبالتالي سيسهم في بناء الكوادر المعلوماتية التي تنشدها المجتمعات في العصر الحالي" (إبراهيم عبد الله الهجرى، بدون السنة: 2).

وفي مجال التعليم، هناك العديد من استخدام تكنولوجيا التعليم. وهي منظومة متكاملة تعمل على إعداد وتقويم العملية التعليمية لتحقيق أهداف موضوعية باستخدام أحدث الأبحاث التعليمية عن طريق استخدام الموارد بشرية وغير بشرية لإضفاء جو من التعلم المثمر وإكسابه المزيد من الفاعلية والتأثير للوصول إلى الأهداف المرجوة من التعلم. أو عملية التطبيق المتقن التي تلتقى عندها استراتجية صياغة المواد من خلال الأدوات لتحقيق أهداف التعليم. أو باختصار الكلام، هي استخدام الوسائل التكنولوجية في العملية التعليمية.

والسبب الرئيسي لاستخدام التكنولوجيا في مجال التعليم والتعلم لأن هناك فوائد متعددة لتكنولوجيا التعليم يمكن تلخيصها بالآتي:

1) زيادة فاعلية التعلُّم ودرجة الإتقان.
2) تقليل الوقت الذي يحتاج إليه المعلم للوصول إلى الأهداف المصممة.
3) زيادة كفاية المعلمين بالنظر للأعداد التي يعلمونها دون الانتقاص من نوعية التعليم.
4) تقليل التكلفة دون التأثير في نوعية التعلُّم.
5) زيادة إنتاجية العملية التعليمية، وذلك بتحرير المعلم من الأعمال الروتينية، وإعطائه الفرصة للتفرغ لمساعدة طلابه على التعلُّم، والتخطيط لنشاطهم، وتعليم المهارات الأساسية.
6) إرساء العملية التعليمية وقيامها على أسس علمية، لاعتمادها على نتائج البحوث الموثقة في التعلُّم البشرى، والاستفادة من نتائجها.
7) تعديل السلوك وإبراز اتجاهات جديدة.
8) تنمي الثروة اللغوية، وتساعد في بناء مفاهيم جديدة سليمة، واضحة.

فضرورة تكنولوجيا التعليم من إمكاناتها في التوسع التعليمي الأفقي؛ والتدفق المعرفي؛ وتعدد أوعية المعرفة؛ وتعدد الأدوات التي يتعامل معها الإنسان وتعقدها؛ وحل مشكلات التعلم؛ وتيسير تطبيق التعلم؛ وحل مشكلات التلفظ الزائد.

2- الأندرويد واستخدامه في مجال التعليم

تعريف الأندرويد هو نظام تشغيل مجاني طورته شركة جوجل، وهو نظام تشغيل للأجهزة التي تحتوي على شاشات اللمس كالهواتف الذكية *smartphone* والأجهزة اللوحية *tablets*. ويعد نظام الأندرويد نظام التشغيل الأوسع انتشارا، نظرا لما يتميز به من مميزات، منها : له كثرة التطبيقات التي تتوافق معه، ويمكن الإطلاع على هذه التطبيقات وتحميلها من خلال متجر جزجل بلاي *google play* الشهير. فالتطبيقات التي توجد في هذا المتجر تتجاوز المليون تطبيق والكثير من هذه التطبيقات مجاني.

وفي مجال التعليم، لقد طورت تطبيقات الأندرويد للأهداف التعليمية مثل التوسع التعليمي الأفقي، والتدفق المعرفي، وتعدد أوعية المعرفة، وتعدد الأدوات التي يتعامل معها الإنسان وتعقدها، وحل مشكلات التعلم، وتيسير تطبيق التعلم، وحل مشكلات التلفظ الزائد. فهناك عديد من تطبيقات الأندرويد لتعليم اللغة العربية من أجل حل مشكلات تعليم اللغة العربية وتعلمها ومن أجل تيسير تطبيق تعليمها وتعلمها. ومن بين هذه التطبيقات هي كما يلي:

1) تعلم اللغة العربية 6000 كلمة مجانا.

هذا التطبيق من *FunEasyLearn* وهو الطريقة السهلة والممتعة لتعلم اللغة العربية – سواء كنت تحب الاستماع إلى موسيقى من دول أخرى, السفر خارجاً , العمل مع شركة دولية , أو الدردشة مع أصدقاء أجانب. وتطبيق تعلم العربية (خاصة في تعليم المفردات) مجاني تماماً! يمكن تحميل من خلال متجر جزجل بلاي *google play*.

وخصائص هذا التطبيق هي كما يلي:

- يحتوي على6000 كلمة مع الصور لتوضيح الكلمات، النسخ الصوتية وتسجيلات للنطق من طرف متحدثين أصليين.

- المفردات تغطي 15 الموضوع رئيسياً مقسمة الى 140 الموضوع الفرعي.
- جميع المفردات قد تمت ترجمتها إلى 59 للغة: الأفريقية والألبانية والأمهرية والأذرية والبيلوروسية والبنغالية والبوسنية والبلغارية والكتالانية والصينية وصينية تقليدية والكرواتية والتشيكية والدانماركية والهولندية والإنجليزية والإستونية والتاغالوغية والفنلندية والفرنسية والجورجية والألمانية واليونانية والعبرية والهندية والهنغارية والأيسلاندية والإيجبو والإندونيسية والأيرلندية والإيطالية واليابانية والكازاخستانية والكورية واللاتفية واللتوانية والمقدونية ولغة الملايو والمنغولية والنيبالية والنرويجية والفارسية والبولندية والبرتغالية والبرتغالية البرازيلية والرومانية والروسية والصربية والسلوفاكية والسلوفانية والإسبانية والسواحلية والسويدية والتايلاندية والتركية والأوكرانية والأردية والفيتنامية الخ.
- ويحتوي 7 ألعاب مسلية: يمكن اللاعب اختيار من بين 7 ألعاب مسلية لتتعلم بطريقة ممتعة وفريدة من نوعها.
- ميزة "أدر الفئات" المدمجة في التطبيق تسمح للتطبيق بأن يختار بطريقة عشوائية الموضوع، الموضوع الفرعي، ولعبة حتى تعزز تجربتك التعليمية.
- "مركز المراجعة" يسمح لك بمراجعة كل الكلمات التي تعمتها خلال كل لعبة على حدة.
- وهذا التطبيق سهل
- لا حاجة للاتصال بالانترنت كي تستخدم التطبيق.
- له 3 مستويات للصعوبة: مبتدئ , متوسط , ومتقدم.
- ويمكن لمستعمل اختيار لغة الدراسة المفضلة لديه من بين 59 لغة تمت برمجتها لواجهة الاستخدام: العربية, الإنجليزية, الالمانية, الفرنسية, الاسبانية, الروسية,، الخ.

2) تعلم المفردات العربية مجانا

ويعتبر هذا التطبيق مدرب المفردات لتعلم العربية : تعلم التحدث باللغة العربية للسفر والأعمال التجارية و التعارف والدراسة و المدرسة.

وهذا هو التطبيق التعليمي الأسرع إنتشارا لدورات اللغة للجوال والحاسب اللوحي، له 500,000 مستخدم جديد/شهريا. وهو 100% مجانا ويحتوي على دروس العربية للمبتدئين، والمتقدمين، والكبار والأطفال. كون حصيلة لغوية راسخة في مجرد عشر دقائق يوميا. رواد عملية التعلم أثناء النوم والتي قام بتصميمها كبار الباحثين. تعلم سريعا الكلمات العربية الأكثر شيوعا وعبارات السفر قبل عطلاتك. ومنهجيته هي التعلم المتسارع والخالي من الاجهاد.

ويحتوي على أكثر من 10.000 كلمه وعبارة مع الصور وجودة الصوت، وأكثر من أي برنامج آخر! تعلم المفردات أثناء القيادة أو الركض أو القيام بالأعمال المنزلية في وضع الاستماع فقط .

وأما الميزات الرئيسية لهذا التطبيق وهي كما يلي:

- عشرة ألاف بطاقة تعليمية تحتوي علي كلمات وعبارات باللغة العربية مصحوبة بترجمتها
- الاستماع فقط
- تسرع طريقة التعلم مع بالتكرار ، استنادا إلى أحدث البحوث للتحفيظ الأمثل
- جودة الصوت النطق والصور
- الإتصال بالإنترنت غير مطلوب خلال التعلم (غير متصل)
- من مستوي مبتدئ الي مستوي متقدم متعلم
- تتكيف مع المحمول الهواتف والأجهزة اللوحية
- التعلم أثناء النوم : تعلم كلمات اللغة العربية أثناء نومك. وفر ساعات من تعلم المفردات. استنادا إلى أحدث الأبحاث الأكاديمية

3- لعبة القاموس واستخدامها في تعليم المفردات في المدارس الابتدائية

1) مفهوم القاموس وأنواعه

تشتق كلمة قاموس من اللغة اللاتينية "أوكيانوس" Ωκεανος تعني بحار. وفي العربية يسمى القاموس بالمعجم، ويقابل معناه في الإنجليزية ب لفظ *dictionary* . وأما تعريف القاموس في معجم الفرنسية والعربية والإنجليزية فهو "*a book that gives a list of words in alphabetical order and explains their meanings in the same or another language*" (دفتر يشتمل على قائمة بالكلمات في الترتيب الألفبائي ويوضح معانها في لغة نفسها أو في لغة أخرى).

وهناك تعريف آخر للقاموس، وهو كتاب يحتوي على عدد من الكلمات مع بيان نطقها، ومعانها، واشتقاقها، ومثال استعمالها في سياق الجملة المعينة، بل قد تكون لها الصور لشرح معانها من كلمة معينة. ويعتبر هذا التعريف تعريفا شاملا، لأنه في الواقع يحتوي القاموس عادة القائمة بالكلمات مع بيان معانها فحسب. لذا، يعرف القاموس على وجه بسيط بأنه يعتبر كتابا مرجعا ومصدرا يبين معان الكلمات.

من هذا التعريف، يتضح أن القاموس له وظيفة لمساعدة الشخص على معرفة وفهم المفردات من لغة ما. وهو كمرجع في البحث عن المعنى من كلمة. إضافة إلى ذلك، هناك وظائف أخرى للقاموس وهي : (1) لدعم عملية علمية، (2) لمساعدة الكاتب في اختيار اللفظ الجيد، (3) في مجال تعليم اللغة، لمساعدة الطلاب على معرفة المفردات مع معانها، لإثراء مفرداتهم بسهولة وسريعة، ويكون القاموس وسيلة تعليمية أو مصدرا من مصادر دراسية.

من ذلك، فتنقسم القواميس بأنواع كثيرة تتعلق بتصنيفها من أوجه مختلفة وهي: (1) تقسيم القواميس من ناحية اللغة التي تستعلمها، (2) تقسيمها من ناحية المحتوى

والحجم، (3) تقسيمها من ناحية وظيفتها، (4) وتقسيمها من ناحية التكنولوجيا التي تستعملها.

وفيما يلي بيان أنواع هذه التقسيمات من القواميس:

(1) تقسيم القواميس من ناحية اللغة التي تستعلمها إلى ثلاثة أنواع وهي:

- القاموس لغة واحدة، وهو القاموس الذي يستعمل اللغة الواحدة لبيان اللفظ والمعنى من المفردات.
- قاموس ثنائية اللغة، وهو القاموس الذي يستعمل اللغتين تعني اللغة الأولى لبيان اللفظ من المفردات، واللغة الثانية وهي اللغة الأخري لبيان معنى ذلك اللفظ. مثال ذلك، القاموس "المنور" (عربي – إندونيسي؛ إندونيسي – عربي)، و القاموس محمود يونس (عربي – إندونيسي) وغير ذلك.
- القاموس ثلاث لغات، وهو القاموس الذي يستعمل ثلاث لغات لبيان المفردات. مثل القاموس عربي-إندونيسي-إنجليزي.

(2) تقسيم القواميس من ناحية المحتوى والحجم وهي القاموس الذي صدر بإعداد المحتوى المعين والحجم المعين أيضا لقضاء الحوائج من مستخدمي القاموس المتخصين. وتنقسم إلى ثلاثة أنواع وهي:

- قاموس الجيب وهو القاموس الذي يملك حجمه المتناسب مع حجم الجيب من اللباس، مثل قاموس إلياس الجيب (عربي-إنجليزي) وغيره.
- القاموس الصغير، وهو القاموس الذي يملك حجمه الصغير المتناسب مع الكتب العادية.
- القاموس الكبير، القاموس الذي يملك حجمه الكبير ويحتوى كل البيانات من المفردات من كيفية نطقها، واشتقاقها، ومعانها، وقد تكون مع الصور التي تتعلق بها، ثم أمثلة استعمالها في الجملة. مثل قاموس لسان العرب، معجم المنجد، قاموس المحيط وغير ها.

(3) تقسيم القواميس من ناحية وظيفتها، ومنها:

- قاموس المصطلاحات، مثل معجم قواعد اللغة العربية، قاموس البحث العلمي التربوي، معجم المصطلحات التربوية، وغيرها.
- قاموس الاشتقاق، مثل "لسان العرب"، و"اتحاف الفاضل بالفعل المبني لغير الفاعل"، و "الألفاظ المهموزة وعقود الهمز".. وغيرها.
- قاموس المترادفات والمضادات، مثل "اللطائف في اللغة (معجم أسماء الأشياء).
- قاموس المثل (او الأمثال)، مثل "المستقصى في أمثال العرب"، و"مجمع الجكم والأمثال".
- قاموس الأسماء الخاصة، مثل "معجم البلدان، و"موسوعات الأعلام".

(4) تقسيم القواميس من ناحية التكنولوجيا التي تستعملها وهي كما يلي:

- القواميس العامة غير استعمال الوسائل من التكنولوجيا
- القواميس من الكتب الكهروبائية *ebook*
- القواميس عبر الانترنت (أون لين).

2) مفهوم لعبة القاموس وإجراءات تنفيذ لعبة القاموس

منذ 2006 قبل الميلاد، كانت اللعبة معروفة عند الإنسان، وقد أصبحت من الخبرات العامة لديه التي تظهر في جميع الثقافات. وتعريف اللعبة هي لعب منظّم، يعمله الإنسان عادة من أجل التسلية أو الترفيهية وقد يكون مستعملا كالوسيلة التعليمية.

وأما تعريف لعبة القاموس فهي نشاط جماعي يقوم به فريق من الطلاب والطالبات، حيث يقوم الطلاب ببناء المفردات اللغوية، حيث يتنافس الطلاب مع بعضهم البعض لتعريف معانى المفردات الصعبة التي تواجههم تعريفا سريعا ودقيقا. وهذه اللعبة من شأنها تقوية مهارة الطلاب في استخدام المعجم المدرسي بكفاءة، حيث إن استخدام المعجم في الكشف عن دلالة المفردات اللغوية يسهم في معرفة الطلاب لجذر الكلمة، وكذلك الوقوف على المعاني المختلفة للمفردة اللغوية الواحدة، والسياقات التي

ترد فيها عادة، وكيفية نطقها نطقا صحيحا (ماهر شعبان عبد البارئ، 2010: 342).

ويتضح من ذلك التعريف تفصيليا أن العناصر الرئيسة من اللعبة هي الأهداف، والنظام، والتحديات، والتعامل. واللعبة عادة تشارك إثارة المخ النفسية أو الإثارة الجسمية، أو تشاركهما معا. وكل اللعبة تساعد تنمية الكفايات التطبيقية، وتعتبر كوسيلة في التدريبات، أو تلعب دورا تربويا، وتعمل متظاهرة أو تعمل نفسيا. لذا، عند فدمونوديوا Padmonodewo كما قاله سوكيارسه Sugiarsih (2010) "أن اللعبة هي وسيلة لأطفال لتصفُّح العالم، من الأشياء غير المعلومة حتى الأشياء المعلومة، ومن الأشياء غير المعمولة حتى الأشياء التي يمكن عملها لهم. وتعتبر اللعبة من أهمّ الأعمال للأطفال كما تكون أهمية الأطعمة الصحة والطيبة وضروريتها لتنمية أجسامهم. فصحيح أن يقال أن الألعاب وعمليتها للأطفال لها قيمة وخصوصية مهمة في ترقية تطور الحياة اليومية".

وفي سياق تعليم اللغة وتعلمها، أصبح استخدام اللعبة مكانا استراتجيا ومثيرا ومحبوبا عند الأطفال. لأن اللعبة اللغوية هي وسيلة فعالة لإنهاض روح التعلم وتعد مكانا للإنعاش من جفاف التعلم. وتكون الحصة التعليمية عن طريق التعلم باللعب ضمن استراتجيات التعلم النشط، تطبيقا للجودة التعليمية، وسعيا للتقديم خدمات تعليمية ذات جودة عالية. وتعد استراتجية التعلم باللعب أداة تربوية فعالة، تساعد في تحقيق الأهداف مرتبطة بالمنهج لتنمية قدرة الطلبة على الاتصال والتفاعل مع الآخرين. وتنمي الاستراتجية الناحية العقلية، وتثير العقل على التفكير، فتزيد من التفاعل الصفي الإيجابي بشكل كبير في انتقال أثر التعلم، وإعطاء معنى لما يعلمه الطالب داخل إيطار تعليمي، يجمع بين الفائدة والمرح.

انطلاقا من ذلك، فإن هناك فوائد تربوية عديدة يقدمها اللعب للأطفال، كما قاله صوكيم Su Kim (1995)، هي:

- إن اللعب يكسّر الجمود في عملية التعليم والتعلم
- أصبح اللعب دافعا مع تحدّية
- يعطي اللعب التدريبات اللغوية المتنوعة التي تتناسب مع المهارات اللغوية
- يشجع اللعب الطالب لتفاعل في الاتصال مع غيره.

وقال الصويركي (بدون السنة : 17-18) أن الفوائد التربوية التي يقدمها اللعب للأطفال هي:

- فوائد بنائية (نمو): للعب دور مهم في النمو عند الطفل من الناحيتين الجسمية والشخصية بأبعادها الثلاثة النفسحركية، والمعرفية، والوجدانيو، والعمل على تنمية الأعضاء والأجهزة البدنية كافة من الناحية الوظيفية والعصبية والتشريحية.
- فوائد تربوية: يتيح اللعب الفرصة أمام الأطفال لاستخدام حواسهم، فيلاحظون ويتساءلون ويكتشفون، ويتعلمون من خلال الكثير من المعارف والمهارات والاتجاهات في مرحلة ما قبل المدرسة.
- فوائد نفسية وعلاجية: يعد اللعب لغة التعبير عن ذات الطفل، يكشف من خلاله عن مشاعره، ويعطى مؤشرا عن مدى ثقته بنفسه وإدخاله السرور إليها، وجعله نشيطا مرحا، والتنفيس عن الشحنات الوجدانية (الفطرية والمكتسبة)، ولا سيما الناتجة عن الكبت والأزمات النفسية التي يتعرض لها من الوسط العائلي والاجتماعي، وأن اللعب الحر يعالج الاضطرابات النفسية والوجدانية، ويخفف من القلق لدى الطفل.
- فوائد إبداعية: إن جو الحرية السائد في عملية اللعب يزيد من قدرة الإبداع لدى الطفل. ويساعده على الخروج من جو التفكير التقليدي، ويعلمه التفكير والانتباه والتعليل والتركيز، ودقة الملاحظة، ويكسبه بعض المهارات التحليلية، وكيفية إصدار الحكم.

- فوائد اجتماعية: اللعب أداة تعبير وتواصل، إذ يتيح اللعب التوافق بين الطفل والبيئة التي يعيش فيها، سواء أكانت بيئة مادية أم اجتماعية، وسواء أكان التوافق جسميا أم اجتماعيا أم انفعاليا. ويعلم اللعب الطفل التعاون واحترام حقوق الآخرين واحترام القوانين والالتزام بها، ويعزز انتماءه للجماعة، ويكسبه التقاليد والاتجاهات والقيم الاجتماعية.
- كشف الميول: يسهم اللعب في الكشف عن ميول الأطفال، وما يحبونه، وما لايحبونه. ويؤدي ذلك إلى معرفة ميولهم، مما يساعد على تنشئتهم بحسب رغبتهم.

على رغم من وجود هذه الفوائد، فإنه لايمكن الحصول على فعالية التعلم باللعب إن لم يصمم هذا اللعب جيدا. فيجب أن تكون لها خصائص جيدة منها: أن تتضمن هدفا، وأن توضع لها خطة واضحة، وأن تحدد مستوى الطلاب الذين يستعملونها، وأن ترتبط ما أمكن بالكتاب المدرسي، أن تكون قادرة على تحقيق هدف لغوي يصعب تحقيقه باتباع أساليب التدريس المعروفة (الصويركي، بدون السنة: 20).

وللحصول على خصائص جيدة عند تصميم اللعبة اللغوية، فيجب مراعاة المعايير وهي كما يلي:

- أن تكون جذابة للطفل، تتمكن من استثارته. وتوفر المتعة والتسلية والتشويق قدر الإمكان، لأن المتعة تدفع الطفل إلى التعلم.
- أن تكون اللعبة اللغوية معروفة من حيث قواعدها ونشاطاتها، والمهارات اللازمة لها.
- أن تكون مناسبة لأعمار الطلاب، ومتفقة مع ميولهم ومستواهم العمري والمعرفي، وأن تكون في مستوى إدراك الطفل وخبراته.
- أن تكون ذات صلة بالأهداف التربوية التي يسعى المعلم إلى تحقيقها لدى المتعلمين، وأن تحقق الأهداف بشكل أفضل من أية وسيلة تعليمية أخرى.

- أن تكون قابلة للتنفيذ، بحيث تخلو من التعقيد، فربما تكون معقدة إلى حد يصعب فهم قواعدها. أو تشكل خطرا على حياة المتعلمين، نتيجة لاستخدامها.
- أن تكون قابلة للقياس: بمعنى أن تكون نتائج اللعبة واضحة ومحددة يمكن قياسها.

وأما صيني (1991) فيقترح في اختيار اللعبة أن يراعي المعلم الأمور التالية: (1) تعليق المادة بالمنهج كاملا، (2) الأهداف التعليمية، (3) فروق الفردية للطلاب، (4) المشكلات الاتصالية في حجرة الدراسة، (5) الحالات النفسية لدى المتعلمين في حجرة الداسة، (6) تصميم عملية التعليم، (7) التسهيلات والأجهزة المتوفرة في الفصل.

وأما أنواع اللعبة اللغوية، كما قال الطائي أن تصنيفها من حيث الهدف منها، فهي ثمانية كما يلي:

(1) ألعاب تساعد على التمييز بين الحروف والكلمات، ومعرفة المتشابه منها والمختلف
(2) ألعاب تساعد على النطق الجيد، واللفظ الصحيح، والتعبير السلس
(3) ألعاب تساعد على تذوق الشعر والإحساس بالجمال اللفظي، وموسيقي الكلمات، كالأناشيد، والقصص الغنائية الحركية التي تساعد على أفق خيال الطفل.
(4) ألعاب تساعد على الإصغاء الجيد، والتذكر والتمييز بين الألفاظ واخلاف المعنى بينها، مثل سرد القصص وإعادة قصها مع تغيير بعض الكلمات.
(5) ألعاب تزيد من قدرة الطفل على فهم الألفاظ وأضدادها ومرادفاتها.
(6) ألعاب تساعد الطفل على التمييز بين الألفاظ التي تحتوي على معنى الفعل أوالاسم.
(7) ألعاب تكسب الطفل خبرات تساعده على التحصيل، وتنمي استعداده لفهم العلاقات بين الأسماء.
(8) ألعاب تساعد الطفل على التواصل الاجتماعي مع أقرانه أو مع مجتمع الكبار، وذلك من خلال تعلمه كيفية استعمال الألفاظ اللائقة في المخاطبة والحديث والمناقشة مع الأخرين. (الصويركي، بدون السنة: 23).

3) نموذج تعليم المفردات باستخدام لعبة القاموس التعليمية الترفيهية على أساس الروبوت (أندرويد) في المدارس الابتدائية.

إن المفردات هي مجموعة الألفاظ التي يفهمها الشخص أو الغير، أو هي قائمة بالكلمات التي يستعملها الشخص في مجال العلم المعين ويعدها من أجل الأهداف المعينة أيضا. وفي تعليم اللغة العربية، توجد القائمة بالمفردات المكتوبة على السبورة أو في آخر صفحة الكتب المدرسي. فتوجد من المفردات على صيغة كلمة مفردة، مثل "إلى، ذهب، قط، مدرسة إلخ؛ ومنها على صيغة التراكيب، مثل "في صيغة أخرى، خلاصة القول، بالإضافة إلى ذلك، إلخ؛ و على صيغة الكلمات الاصطلاحية وغيرها.

ولذلك، أشار طعيمة والشعبي إلى عدة تقسيمات للمفردات اللغوية كما يلي:

(1) تقسيمها حسب المهارات اللغوية وهي المفردات للفهم، والمفردات للكلام، والمفردات للكتابة، والمفردات الكامنة.

(2) تقسيمها حسب المعنى، وهي كلمات المحتوي، وكلمات وظيفية، وكلمات عنقودية.

(3) تقسيمها حسب التخصص، وهي كلمات خادمة، و كلمات تخصصية.

(4) تقسيمها حسب الاستخدام، وهي كلمات نشيطة، وكلمات خاملة.

(البارئ،2010: 71-72)

وأما الأهداف من تعليم المفردات، كما قال الفوزاني (2011: 49)، فهي "ليس أن يتقن الطالب نطق أصواتها فحسب، أو فهم معناها مستقلة، أو معرفة طريقة الاشتقاق منها، أو مجرّد وصفها في تركيب لغوي صحيح، إنّ معيار الكفاءة في تعليم المفردات, هو أن يكون الطالب قادرا على هذا كلّه, بالإضافة إلى شيء آخر هو أن يكون قادرا على استخدام الكلمة المناسبة في السّياق المناسب". فلذلك، لابد للمعلم عند تعليم المفردات أن يدرب الطلاب على الأمور الآتية: (1) فهم معنى الكلمة، (2) نطقها، (3) اشتقاقها، (4) استعمالها ومعناها في الجملة.

فمن أجل تحقيق أهداف تعليم المفردات، لابد للمعلم الكفء تزويد طلابه ببعض الاستراتيجيات التي تعينهم على التعلم. ولابد له أن يدربهم على بعض الاستيراتجية والفنيات التي تسهم في زيادة المفردات. لذا، فلازم على المعلم أن يطبق المبادئ الأساسية لتعليم المفردات وهي كما يلي:

(1) توفير الفرص الكافية لتعرض التلاميذ لتعلم اللغة

(2) تشخيص المعلم لأكثر ثلاثة آلاف كلمة استخداما عند المتعلم

(3) التعليم المقصود و المباشر للمفردات اللغوية

(4) توفير الفرص الكافية للتوسع في معرفة الكلمات

(5) توفير الفرصة لزيادة طلاقة المفردات للكلمات المعروفة لدى الناشئة

(6) تجريب المفردة واستخدامها في سياقات لغوية متعددة.

(7) اختبار المعاجم المختلفة واختيار أسهلها للطلاب. (البارئ، 2010: 283-286)

وانطلاقا من هذه المبادئ، فقد طُوِّرت كثير من الاستراتجيات التعليمية لتعليم المفردات من أجل إثارة دافعية الطلاب نحو تعلم اللغة العربية وخاصة من أجل إثارة رغبتهم وميولهم في حفظ المفردات اللغوية وتدريبها واستعمالها في المحادثة والقراءة والكتابة. فمن بينها هي باستخدام لعبة القاموس التعليمية الترفيهية على أساس الروبوت أو أندرويد *android*. فهذه اللعبة هي استراتجية مثيرة لتدريب الطلاب على اكتساب وسيطرة المفردات اللغوية عن طريق المنافسة لتعريف معاني المفردات الصعبة التي تواجههم تعريفا سريعا ودقيقا.

وأوضح البارئ (2010: 342) ست خطوات لتعليم المفردات بلعبة القاموس وهي: تسير هذه اللعبة في ضوء مجموعة من الخطوات، وتتمثل هذه الخطوات فيما يلي:

- تقسيم الطلاب إلى مجموعات تعاونية، بحيث تتكون كل مجموعة من أربعة إلى خمسة أشخاص، ويعطي المعلم كل طالب قاموسا مدرسيا، شريطة أن يحصل الطلاب على نسخة واحدة من نفس القاموس، حتى تتحقق المنافسة العادلة بين المجموعات.
- مراجعة قواعد اللعبة التي ينبغي أن تلتزم بها كل مجموعة مشاركة في هذه اللعبة، وهي أن يعمل كل طالب بشكل فردي في البحث عن المفردات الجديدة في القاموس الذي بحوزته، ولا يقدم المساعدة لمجموعته إلا بعد الفراغ من البحث الفردي عن هذه المفردات.
- تبدأ اللعبة بقراءة الطلاب لجملة معينة وردت في المقروء، ويقوم المعلم بتحديد أو تعين كلمة معينة للبحث عنها في القاموس، وعندما يشير المعلم إلى كلمة معينة يبدأ الطلاب في التسابق لتحديد معنى الكلمة.
- يقوم أعضاء الفريق بتقديم التعريفات الكاملة للمفردة المطلوبة، على أن يحدد أعضاء هذا الفريق أصوات هذه الكلمة ومقاطعها الصوتية.
- الفريق الذي يقدم تعريفات شاملة وكاملة للمفردة اللغوية هو الفريق الذي سيقدم التقرير النهائي لهذه الكلمة.
- تقوم مجموعة جديدة يتحدى المجموعة الأولى، حيث تعرض تعريفات جديدة أو إضافات لم تصل إليها المجموعة الأولى.

وفيما يلي نموذج تعليم المفردات باستخدام لعبة القاموس التعليمية الترفيهية على أساس الروبوت (أندرويد) في المدارس الابتدائية.

- قبل الاستخدام، لابد للمعلم أن يعد عددا من الدليل على المفردات (مثال ذلك، أربعة دلائل)، ويجهز عددا من القواميس (المتوافق مع عدد المجموعات)، ويختار تطبيق لعبة القاموس التعليمية والترفيهية من حوجل بلاي (مثل التطبيق : تعلم اللغة العربية 6000 كلمة).

- وعند التعليم، يقسم المعلم الطلاب إلى أربع مجموعات لكل منها خمسة أعضاء، ثم يرجو المعلم من كل طالب أن يشغل التطبيق لعبة القاموس باسم " تعلم اللغة العربية 6000 كلمة"؛
- بعد ذلك، يراجع المعلم قواعد اللعبة التي ينبغي أن تلتزم بها كل مجموعة مشاركة في هذه اللعبة، وهي أن يعمل كل طالب بشكل فردي في البحث عن المفردات الجديدة في ذلك التطبيق الذي بحوزته، ولا يقدم المساعدة لمجموعته إلا بعد الفراغ من البحث الفردي عن هذه المفردات.
- ثم، يطلب المعلم واحدا من الطلاب أن يقوم أمام الفصل لنيل الدليل عن المفردة التي سيبحثها ذلك الطالب. إذا انتهت المجموعة في البحث عن ذلك الدليل، فيمكن لعضو آخر من تلك المجموعة أن يتقدم إلى أمام الفصل بدون انتظار النداء لنيل الدليل التالي، هكذا حتى نهاية الدليل الآخر.

هذه هي مثال من الدلائل :

اقرأ هذا الدليل، ثم ابحث عن أي كلمة يدل عليها في المربع بالتعاون مع زملائك مستعينا بالمعجم العربي !

البطاقة الأولى
هذه الكلمة مبدوءة بالحرف "القاف"، وهي يستعملها التلاميذ والتلميذات لكتابة الدروس المدرسية

البطاقة الثانية
هذه الكلمة مبدوءة بالحرف "السين"، وهي يستعملها المدرس لشرح المواد الدراسية أمام الصف

البطاقة الثالثة
هذه الكلمة مبدوءة بالحرف "الحاء"، وهي يستعملها التلاميذ والتلميذات لحمل الأداوات المدرسية

البطاقة الرابعة
هذه الكلمة مبدوءة بالحرف "الطاء"، وهي يستعملها المدرس لكتابة الدروس على السبورة.

- ثم بعد ذلك، يرجع الطالب إلى مجموعته، ويشارك مع الأعضاء الآخرين، للبحث والمناقشة عن المفردات التي تتناسب مع الدليل. فلابد لكل مجموعة أن تجد اللفظ المناسب بالدليل المعطى. فكل مجموعة التي كانت أسرع المجموعات ويمكن ذكر كل الألفاظ على وجه صحيح، فتصبح فائزة في هذه اللعبة.
- وفي العملية الأخيرة، يطلب المعلم من كل مجموعة أن تقدم نتائج بحثهم أمام الفصل. وفي هذه العملية، يقوِّم المعلم على أداء كل المجموعة ويعيّن واحدة منها كالفائزة في هذاا اللعب.

ج- نتائج البحث

بعد أن أوضح الكاتب عن تكنولوجيا التعليم واستخدام لعبة القاموس التعليمية والترفيهية على أساس أندرويد *android* في تعليم مفردات اللغة العربية في المدارس الابتدائية، فيمكن له أن يقدم الملخص كما يلي:

1- إن تكنولوجيا التعليم هي استخدام الوسائل التكنولوجية في العملية التعليمية. والسبب الرئيسي لاستخدامها لأن لها فوائد تربوية عديدة، فمنها زيادة فاعلية التعلُّم ودرجة الإتقان.

2- يمكن لمعلم اللغة العربية استخدام أندرويد *android* في مجال تعليم وتعلم اللغة العربية، فتوجد لعبة القاموس التعليمية الترفيهية على أساس الروبوت أو **أندرويد** *android* ، وهي استراتجية مثيرة لتدريب الطلاب على اكتساب وسيطرة المفردات اللغوية عن طريق المنافسة لتعريف معاني المفردات الصعبة التي تواجههم تعريفا سريعا ودقيقا.

3- قد طُوِّرت كثير من الاستراتجيات التعليمية لتعليم المفردات من أجل إثارة دافعية الطلاب نحو تعلم اللغة العربية وخاصة من أجل إثارة رغبتهم وميولهم في حفظ المفردات اللغوية وتدريبها واستعمالها في المحادثة والقراءة والكتابة. ومنها بتصميم إجراءات التعليم باستخدام لعبة القاموس التعليمية الترفيهية على أساس الروبوت أو **أندرويد** *android*.

المراجع

أ- المراجع العربية

الفوزاني، عبد الرحمن إبراهيم.(2011). *إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها*. الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية.

مصطفى، عبد العزيز ناصف.(بدون السنة). *الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية*. رياض: مكتبة تربية.

البارئ، ماهر شعبان عبد.(2010). *استراتجيات تعليم المفردات*. أومان: دار المسيرة.

_____.(2010). *تعليم المفردات اللغوية*. أومان: دار المسيرة.

الصويركي، محمد على. (بدون السنة). *الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية*. أومان: مكتبة الطلبة الجامعية

صيني، محمود إسماعيل.(1991). *دليل المعلم إلى استخدام الصور والبطاقات في تعليم العربية*. رياض: مكتبة تربية.

نايف، نايف عبد الله.(2009). *التعليم التقني وتحديات العصر*. بغداد: مجلة كلية بغداد للعلوم الاقتصادية الجامعة عدد 22.

الهجرى، إبراهيم عبد الله.(بدون السنة). *التعليم فى الوطن العربى أمام التحديات التكنولوجية*. صنعاء: كلية العلوم جامعة صنعاء الجمهورية اليمانية.

ب– المراجع غير العربية

Alqahtani, Mofareh (2015). *The Importance of Vocabulary in Language Learning and How to Be Taught*. International Journal of Teaching and Education, Vol. III (3), pp. 21-34. DOI: 10.20472/TE.2015.3.3.002

Sugiarsih, Septia. (2010). *Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Makalah Pengabdian Masyarakat di SD Negeri Bayat Klaten.

SuKim, Lee (1995). *Creative Games for The Language Class*. Forum Vol. 33 No.1 January-March 1995.