A two-quarter journal of research in teaching Arabic language and literature

Volume 6, Number 2, 1403

Employing language games in teaching Arabic, Lumio program as a proposal

Badr Salem bin Jamil Al-Sanani [1], Ati abyat [2]

[1]Associate Professor, University of Technology and Applied Sciences, Department of Arabic Language and Literature, Faculty of Educational Sciences, Rastaq, Oman. (**Responsible Author**) bader.alsinani@utas.edu.om

[2]Associate Professor, Department of Arabic Language and Literature, Farhangian University, Iran. A.abyat@cfu.ac.ir

Abstract

Educational research believes that one of the most important methods of teaching language is to present it in a communicative form in the light of its use. Technology has helped change teaching methods to suit individual differences. traditional teaching methods. Language games are considered one of the most important options presented to bring about change in the educational process and to present the language in an interesting and fun way; That is why educational scholars paid great attention to it and it became an important element and an essential component in teaching methods. Because it is characterized by presenting the educational material in an interactive way between the learner and the tool used. It is an effective tool in facing individual differences among learners. Computer programming has helped these language tools, according to their capabilities and capabilities, in learning language skills.

Language teaching programs for native speakers and non-native speakers benefited from language games, due to their importance in providing the learner with a lot of linguistic vocabulary that enriches his spoken language, providing him with experiences and knowledge, and helping him interact with the world around him, and expressing his feelings and feelings, and this is indicated by educational and psychological studies. Which confirms the results of employing positive language games in the educational process, and its success in attracting learners, creating suspense in the educational environment, eliminating learning difficulties, especially among students who need encouragement to communicate with others, developing memory, speed of thinking, and retaining the effect of the educational process for a longer period. so the activity continues; To involve the senses in the education process.

Key Words: Employment , language games , Teaching , Arabic language

Date Received: 2024/05/18 ; Revision date: 2024/07/11 ; Date of admission: 2024/12/17 ; Online publication date: 2025/02/19

Citation of this article: Salem bin Jamil Al-Sanani , Badr; Ati, abyat (2025). Employing language games in teaching Arabic, Lumio program as a proposal. Research in Arabic language and literature education, 6(2), pp. 107-129.

Publisher: Farhangian University © the authors https://amozesharabi.cfu.ac.ir Article type: Research Article

مجلة بحثية نصف سنوية لتعليم اللغة العربية و آدابها

الدورة ٦، العدد٢، ١٤٠٣

توظيف الألعاب اللغوية فى تعليم العربية، نموذجاً-برنامج Lumio

بدرسالم بن جميل السنانى [١]، **عاطي عبيات** [٢]

[١] الآستاذ المشارک، جامعة التكنولوجيا والعلوم التطبيقية، قسم اللغة العربية وآدابها، كلية العلوم التربوية، الرستاق، عمان (المؤلف المسؤول).
bader.alsinani@utas.edu.om

[٢] الآستاذ المشارک، قسم تعليم اللغة العربية وآدابها، جامعة فرهنجيان،ايران. A.abyat@cfu.ac.ir

الملخص

ترى الدراسات التربوية أن من أهم طرائق تعليم اللغة تقديمها في صورة تواصلية في ظل استعمالها، وساعدت التقنية على تغيير طرائق التدريس بما يتناسب والفروق الفردية، ويستدعي ضرورة الانتقال السريع إلى المعلومات، وتبادل واسع للثقافات، والتوجه إلى تطبيق منهجية تعليمية حديثة تساند طرائق التعليم التقليدية فكانت الألعاب اللغوية من أهم الخيارات المقدمة لصناعة التغيير في العملية التعليمية، وتقديم اللغة في صورة شائقة ممتعة؛ فأولاها التربويون اهتماما كبيرا، وأصبحت عنصرا مهما ومكونا أساسيا من مكونات طرق التدريس؛ لما تمتاز به من تقديم المادة التعليمية بصفة تفاعلية بين المتعلم والأداة المستخدمة؛ وهي أداة فَعَّالة في مواجهة الفروق الفردية بين المتعلمين؛ وفقا لإمكاناتهم، وقدراتهم، وساعدت البرمجة الحاسوبية هذه الأدوات اللغوية في تعلم المهارات اللغوية.

استفادت برامج تعليم اللغات للناطقين بها، والناطقين بغيرها من الألعاب اللغوية، لأهميتها في إكساب المتعلم الكثير من المفردات اللغوية التي تثري لغته المنطوقة، وإكسابه الخبرات والمعارف، ومساعدته على التفاعل مع العالم المحيط به، والتعبير عن أحاسيسه ومشاعره، وهذا ما أشارت إليه الدراسات التربوية والنفسية التي تؤكد نتائج توظيف الألعاب اللغوية الإيجابية في العملية التعليمية، ونجاحها في جذب المتعلمين، وإحداث التشويق في البيئة التعليمية، والقضاء على صعوبات التعلم ولا سيما عند الطلبة الذين يحتاجون إلى تشجيع للتواصل مع الآخرين، وتنمية الذاكرة، وسرعة التفكير، واستبقاء أثر العملية التعليمة مدة أطول فيبقى النشاط مستمرا؛ لإشراكها الحواس في عملية التعليم.

الكلمات المفتاحية : التوظيف ،برامج، الألعاب اللغوية ، التعليم، اللغة العربية.

تاريخ الإستلام: ١١/ ٠٥/ ١٤٤٥ تاريخ المراجعة: ١٥ /٠١/ ١٤٤٦ تاريخ القبول: ١٥/ ٠٦/ ١٤٤٦ تاريخ النشر على الإنترنت:٢٠ / ٠٨/ ١٤٤٦

نقلاً عن هذا المقال: سالم بن جميل السنانى، بدر؛ عبيات، عاطي(١٤٤٦). توظيف الألعاب اللغوية فى تعليم العربية، نموذجاً-برنامج Lumio. البحث في تعليم اللغة والأدب العربي، ٦ (٢)، ص ١٠٧-١٢٩.

الناشر: جامعة فرهنجيان http:// https://amozesharabi.cfu.ac.ir © المؤلفون نوع المقال: مقال بحثي

دوفصلنامه پژوهش در آموزش زبان و ادبیات عرب
دوره٦، شماره٢، ١٤٠٣

استفاده از بازی‌های زبانی در آموزش زبان عربی، به‌عنوان نمونه - برنامه Lumio

بدرسالم بن جمیل السنانی[١] ، **عاطی عبیات**[٢]
[١] دانشیار دانشگاه صنعتی وعلوم کاربردی ،گروه زبان وادبیات عرب دانشکده علوم تربیتی رستاق، کشور عمان **(نویسنده مسئول)**.
bader.alsinani@utas.edu.om
[٢] دانشیارگروه آموزش زبان وادبیات عرب ،دانشگاه فرهنگیان، ایران. A.abyat@cfu.ac.ir

چکیده

مطالعات آموزشی بر این باورند که یکی از مهم‌ترین روش‌های آموزش زبان، ارائه آن به شکل ارتباطی با توجه به کاربرد آن است. اطلاعات، تبادل گسترده فرهنگ‌ها و گرایش به استفاده از روش‌های آموزشی مدرن که از روش‌های آموزشی سنتی پشتیبانی می‌کند، یکی از مهم‌ترین گزینه‌ها برای ایجاد تغییر در روند آموزشی و ارائه زبان به شیوه‌ای جالب و لذت‌بخش است. مربیان توجه زیادی به آن داشتند و جزء مهم و ضروری روش های تدریس شد. به دلیل مزیت ارائه مطالب آموزشی به صورت تعاملی بین زبان آموز و ابزار مورد استفاده؛ ابزاری مؤثر در مقابله با تفاوت های فردی در بین فراگیران است. برنامه نویسی کامپیوتری با توجه به پتانسیل و توانایی هایی که دارند به این ابزار زبانی در یادگیری مهارت های زبان کمک کرده است.

برنامه های آموزش زبان برای افراد بومی و غیر بومی زبانان، به دلیل اهمیت آنها در ارائه واژگان بزرگ زبان آموز که زبان گفتاری او را غنی می کند، به او تجربه و دانش می دهد و به او در تعامل با جهان کمک می کند، از بازی های زبانی بهره مند شده است. احاطه کرده و احساسات و عواطف خود را بیان می کند و این همان چیزی است که مطالعات تربیتی و روانشناختی نشان می دهد که نتایج به کارگیری بازی های زبانی مثبت در فرآیند آموزشی و موفقیت آنها در جذب فراگیران، ایجاد هیجان در محیط آموزشی و... از بین بردن مشکلات یادگیری، به ویژه برای دانش آموزانی که نیاز به تشویق برای برقراری ارتباط با دیگران دارند، بنابراین این بازی ها به توسعه حافظه، سرعت تفکر و حفظ ودرگیر کردن حواس در فرآیند آموزش ونیز یادگیری تأثیر بسزایی بر یادگیری دراز مدت دارند.

کلمات راهنما: بکارگیری، برنامه‌ها، بازی‌ها زبانی، آموزش، زبان عربی

تاریخ دریافت: ١٤٠٣/٠٢/٢٩؛ تاریخ بازنگری: ١٤٠٣/٠٤/٢١؛ تاریخ پذیرش: ١٤٠٣/٠٩/٢٧؛ تاریخ انتشار آنلاین: ١٤٠٣/١٢/٠١

استناد به این مقاله: سالم بن جمیل السنانی، بدر؛ عبیات، عاطی(١٤٠٣). استفاده از بازی‌های زبانی در آموزش زبان عربی، به‌عنوان نمونه - برنامه Lumio. پژوهش در آموزش زبان و ادبیات عرب، ٦(٢)، ص ١٠٧-١٢٩.

ناشر: دانشگاه فرهنگیان http:// https://amozesharabi.cfu.ac.ir نوع مقاله: پژوهشی
© نویسندگان

المقدمة:

الإنسان اجتماعي بطبعة لا يستطيع العيش منفردا، وإن كان وحيدا تواصل مع ذاته، لتبقى حالة التفاعل مستمرة دائمة، واللغة من أهم وسائل التعبير والاتصال والتفاهم بين أفراد المجتمع، ولا تنفصل هذه اللغة عن الإنسان فهي ظاهرته الفكرية، وصداه الذي يتردد في آفاق المجتمع، وفي رحاب النفس، فالإنسان لا يستطيع أن يُعَبِّر عمَّا يدور في خلَده من فكر أو مضمون ما لم يجد اللغة الدَّالَّة عليه، وكذلك لا يستطيع إنتاج اللغة - وسيلته التعبيرية - ما لم يكن هناك فكر أو مضمون في ذهنه يحتاج إلى إبانة، وتوكد الدراسات اللغوية أن اللغة ظاهرة اجتماعية، وأهم وسائل الاتصال والتفاهم، وهي أوضح سمات انتماء الفرد اجتماعيا؛ لأن جوهر اللغة التواصل .

ترى الدراسات التربوية أن تعليم العربية بالطرائق التقليدية لم يعد قادرا على تحقيق الأهداف التربوية التي تتناسب ومتعلمي هذا الجيل، فمن أهم الأسباب المؤدية إلى نفور المتعلمين من درس العربية، وتصاعد شكوى الطلبة من صعوبة توظيف العربية وقواعدها في الواقع؛ إذ ما زالت العربية تقدم بصورة تقليدية لا تساعد المتعلمين على التواصل والإبداع، والابتكار، وتنمية ذكاء التواصل مع الآخر، والتفاعل مع المادة العلمية؛ فنادت البرامج التربوية إلى الاهتمام بطرائق تعلم اللغة، وتعليمها، واكتساب مهاراتها، فجعلت المؤسسات التربوية توظيف الألعاب اللغوية جزءا من نظامها التعليمي، حيث أثبتت الألعاب اللغوية نفسها؛ كونها من أهم الحلول الممارسة للتغلب على ضعف الطلبة في توظيف اللغة، ورفع مستواهم التحصيلي، فالألعاب اللغوية وسيلة ناجعة لتحقيق الكفاية الاتصالية، والأهداف التعليمة؛ لما لها من دور مهم في تنمية قدرات المتعلم العقلية، وتنشيط ذكائه، وتثير طاقاتهم التأملية، والتفكيرية، وتساعد على نموه الذهني، واكتساب المعارف، والخبرات، والمعلومات.

الألعاب اللغوية إن قننت تربويا ووجهت لتحقيق هدف ما في ضُوء قواعد معينة كانت نشاطا مسليا ممتعا لمن يقوم به، إذ يدخل فيه عنصر التفاعل للمنافسة؛ لأنها نشاط مغلق يُنهى – غالبا - بفوز أحد الفريقين؛ لذا يسعى القائمون على العملية التعليمية إلى توظيف هذه الألعاب اللغوية لما فيها من السمات التي لا يقدمها التعليم التقليدي القائم على طريقة واحدة في التعليم، أما الألعاب اللغوية فتجذب انتباه الطلبة، فهي وسيلة مشوقة تُخرِج الطالب من قالب الحفظ والتلقين إلى الممارسة؛ لما تقدمه من منهجيات تعليم تناسب قدرات المتعلم والبيئة التعليمية، وقدرة لفحص المتعلم؛ وتحديد نقاط قوته وضعفه، وتقدم البديل المساعد على تجاوزها، بتقديم المادة التعليمية التي تناسب احتياجاته الفعلية؛ لأن التقنية الحديثة سهلت للمعلم أن ينوع في طرائق عرض المادة التعليمية بتوظيف الألعاب اللغوية، فساعده في مراعاة الفروق الفردية بين الطلبة؛ مما يؤدي إلى تحسين نوعية التعلم والتعليم .

استفادت برامج تعليم اللغات للناطقين بغيرها من الألعاب اللغوية، لتنمية الأداء اللغوي وتحسينه؛ وتركيزها على المتعلم محور العملية التعليمية التعلّمية، حيث تجلب له المتعة والراحة النفسية، نتيجة تخلص الدارسين من الخجل والحياء في المواقف التعليمية، هذا يجعلهم أكثر تفاعلا مع ما يدرسونه، مع بقاء أثر العملية التعليمية بعد إتقان المفاهيم والمهارات اللغوية، فقد أثبتت المخابر التربوية أن توظيف الألعاب اللغوية في تعليم العربية للناطقين بها، أو الناطقين بغيرها قد أثبت

فاعليتها في التعليم التواصلي، وتفوق المتعلمين الذين تلقوا تعليما عن طريق توظيف هذه الألعاب مقارنة بالطريقة التقليدية المتبعة في التعليم، ولا سيما توظيف الألعاب اللغوية المحوسبة مقارنة بالطريقة التقليدية المتبعة في التعليم؛ لما تمتاز به الألعاب المحوسبة من عناصر الإثارة والتشويق كالتفاعلية، والتأثيرات الصوتية والمرئية التي تقدمها اللعبة، فضلا عن محاكاة الواقع، وقد جعلت هذه العناصر الألعاب الحاسوبية أكثر إثارة، ومتعة.

من هذا المبدأ يسعى هذا البحث الموسوم بـ (توظيف الألعاب اللغوية في تعليم العربية، برنامج Lumio مقترحا) إلى الإفادة من الألعاب اللغوية في إعداد التطبيقات اللغوية التي تجسد المادة التعليمية أمام الطلبة مما يقلل من تشتت أذهانهم، ويساعد على احتفاظهم بهذه المعلومة مدة طويلة، وتخزينها في الذاكرة، وقد صيغت محاور العمل - قبل الوصول إلى خاتمته العامة - في محورين رئيسين :

الأول: الإطار النظري الذي يركز على أثر الألعاب اللغوية في تعلم اللغة .

الثاني: الإطار العملي الذي توظيف الألعاب اللغوية في تعليم العربية.

المبحث الأول: الألعاب اللغوية

١ .١ .مفهوم الألعاب اللغوية .

تكاد تجمع البرامج التربوي أن اللّغة اللّفظية ما عادت متوافقة وثقافة الصورة التي جعلت المعرفة متجسدة أمام الطلبة الذين يتأثّرون بالصورة ويتفاعلون معها أكثر ممّا يتأثرون بالنّص ويتفاعلون معه؛ لما تقدمه من تآزر بصري، وحركي، وذهني؛ فغدت الصّورة في ظل التقنية الحديثة وسيطا مهما في تحقيق الأهداف التعليمية؛ لما تتميّز به من خصائص لا يمكن أن تلبّيها اللّغة اللّفظية؛ فهي قادرة على تحسين العملية التعليمة، ومراعاة الفروق الفردية بين الطلبة، وأسهمت التقنية الحديثة في زيادة فاعلية الصورة بتوظيفها في الألعاب اللغوية التي تعد وسيلة ناجعة للتخلص من التكرار، والرتابة، وأداة فاعلة لتشويق الدارسين إلى المعلومة، وتثبيتها في أذهانهم وتلبية حاجاتهم، وأنماط تعلمهم الذهني، فأولاها التربويون اهتماما كبيرا، وأصبحت عنصرا مهما ومكونا أساسيا من مكونات طرائق التدريس، فاللعب ينمي مهارات حل المسائل العلمية، ويجسد المجردات، ويتفق مع مفهوم التربية المستمرة، كما أنه يستثمر الدافعية للتعلم، ويعمل على نقل أثر التعلم (الحريري. ٢٠١٤. ص ١٧٧)، حيث أثبتت الدراسات التربوية (أحمد، وفتح الباب. ١٩٩١. ص ٦١، وخمايسة، وعرمان. ٢٠٠٣. ص ١٤٢) أن الإنسان يستطيع تذكر (٢٠%) مما يسمعه، ويتذكر (٤٠%) مما يسمعه ويراه، أما إذا سمع ورأى وعمل فإن هذه النسبة ترتفع إلى حوالي (٧٠%)(بينما تزداد هذه النسبة في حالة تفاعل الإنسان مع ما يتعلم. وتشير نتائج البحوث إلى أن (٩٨%) من معرفتنا نكتسبها عن طريق حاستي البصر والسمع، وأن استيعاب الفرد المعلومات يزداد بنسبة) ٣٥%) عند استخدام الصورة والصوت، وأن مدة احتفاظه بهذه المعلومات تزداد بنسبة (٥٥%) (منى. ١٩٧٣. ص ٦، والهيتي. ١٩٨٦. ص ٣٥٤ .).

تعد الألعاب اللغوية التقليدية والإلكترونية من الوسائل التي يمكن أن يعتمدها المعلمون في تقديم المادة العلمية، فهي "مسابقة في المعارف اللغوية أي هي نشاط يتمّ بين الطلاب – متعاونين أو متنافسين – للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة" (أمبوسعيدي. ٢٠١٧)، وتعمل على كسر رتابة الطرائق التقليدية، وتقدم المعلومة بإحداث التشويق في البيئية التعليمية، والقضاء على صعوبات التعلم ولا سيما الطلبة الذين يحتاجون إلى تشجيع للتواصل مع الآخرين، حيث تنمي مهاراتهم التواصلية؛ مما يحفزهم، ويزيد من مشاركتهم، وتفاعلهم، فهي" تعلم الطالب مهارات الحياة الاجتماعية، وتُوجد في نفسه حالة من الشعور بالاندماج، وتمكنه من الاحتكاك بالآخرين من خلال اللعب الجماعي"(البراشدية. ٢٠١٨. ص ١٩٩)، وتساعد على تحقيق الكفاية التواصلية وهذا ما يؤكده علماء التربية والاجتماع الذين يرون ضرورة توظيف الألعاب اللغوية في عملية تعليم اللغة؛ "لأهميتها ودورها في إكساب الطفل الكثير من المفردات اللغوية التي تثري لغته المنطوقة، وإكسابه الخبرات والمعارف، وبناء شخصيته المستقلة بكافة جوانبها، ومساعدته على التفاعل مع العالم المحيط به، كون اللغة هي أداة تواصل الطفل مع الآخرين ومع المجتمع، وأداته للتعبير عن أحاسيسه ومشاعره، هذا بالإضافة لأهمية هذه المرحلة الدقيقة في حياة الطفل، حيث يقوم باكتساب معظم مفرداته اللغوية" (كاتبي. ٢٠١٠. ص ١٩٧ .(

يرى عالم النفس السويسري جان بياجيه - (Jean Piaget) صاحب نظرية النمو المعرفي – أهمية إيجاد بيئات تعليمية تعمل على تزويد المتعلم بخبرات تعليمية تمكنه من ممارسة عمليات معرفية (عقلية) معينة، وتسهل ظهور بُنَاه المعرفية، وتطورها، ويؤمن (بياجيه) أن البنى المعرفية لا تنمو إلا إذا باشر المتعلم خبراته التعليمية بنفسه؛ لذا كان اللعب في ضوء فلسفة بياجيه مظهرا من مظاهر النمو العقلي، لتبرز أهمية الألعاب اللغوية أو التربوية لدورها في تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان، أي: التوزان بين الاستيعاب والمواءمة، حيث يُعَبِّر تطورُ ألعابه عن درجة نضجه العقلي والوجداني (الهويدي. ٢٠١٢. ص ٥١، وسهير. ١٩٩٩. ص ٨١)؛ لأن "التعلم عن طريق اللعب يعد من الأساليب المجدية والفعالة، والتي يؤيدها علم النفس وتدعمها الاتجاهات التربوية الحديثة، وتشتد فاعلية هذا الأسلوب كلما اتجهنا نزولا في السلم التعليمي" (مرعي. والحيلة. ٢٠٠٩. ص ٢٦٦.(

أخذ اللعب أهمية تربوية على أيدي التربويين أمثال كومينيوس، وروسو، وبستالوتزي، وفرويل الذين أكدوا أهمية اللعب في التعليم، على أن يطلق الطفل حرا لكي يمارس نشاطاته، ويعبر عن ميوله ورغباته من خلال اللعب (الصويركي. ٢٠٠٥. ص ١٤)، وتكتسب هذه الألعاب - في المجال التعليمي - أهمية خاصة حيث تسهم في تقليل الفجوة بين ما يجري في غرفة الصف وما يجري في مواقف الحياة اليومية، وهذا بدوره يشبع رغبة المتعلم، حيث ترى الدراسات التربوية والنفسية أن " عملية التعليم والتعلم وينبغي أن تتم في مرح وبهجة، ويمكن تلبية هذا الحافز النفسي - على وجه أكمل - باستخدام الألعاب داخل فصول اللغة، ولدى الدارسين وبخاصة الصغار منهم" (ناصف.١٩٨٠. ص ٩ .(

تأتي الألعاب اللغوية المحوسبة وغير المحوسبة (العادية) ضربا من الممارسات التربوية التي تستثمر في إغناء حصيلة الطالب المعجمية وفق قواعد مخططة مرسومة، لها أهدافها وقوانينها التي تنظم سير اللعب، وتحدد درجة الاستيعاب

المطلوبة من المتعلم بعد مشاركته في اللعبة اللغوية أو التربوية التي تعدد التعريف بها في الدراسات التربوية، ولعل من أشهر هذه التعريفات :

- تعريف سيد السايح، وآخرين " شكل من أشكال التعليم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد هو تنمية مهارات الحوار في إطار تنافسي وممتع، وهو نوع من التعليم يتمركز حول المتعلم ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعميمية" (حمدان، وآخرون. ٢٠٢٢. ص ٩٥٦.)

- تعريف نجوى صالح مروة حسان (٢٠١٨. ص ٣٣٤) " الألعاب اللغوية نوع من الأنشطة المحكمة الإطار، لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة."

- تعريف مصطفى أمبوسعيدي (٢٠١٧) " اللعبة التربوية نشاط منظّم منطقيا في ضوء مجموعة قوانين اللعب حيث يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة أي أن يعد التنافس والحظ عاملين مهمين في عملية تفاعل الطلّاب مع المواد التدريسية ."

- تعريف رابعة، ورندة (٢٠١٧. ص ١٣٣) " الألعاب اللغوية كغيرها من الألعاب لكل منها بداية محددة، ونقطة نهاية، وتحكمها قواعد ونظم، ويمكن القيام بإدخال تعديلات طفيفة لتحويل أي نشاط أو تدريب لغوي إلى لعبة لغوية تسهم في ترغيب الأطفال في الكلام وتنمية كفاءتهم في الاتصال اللغوي بالآخرين، وتدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغة."

- تعريف أنوار أحمد عبد اللطيف (حجاب.٢٠١٥. ص ١٧٢) " أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له أهداف تعليمية وتربوية محددة في إطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الإلكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية ."

- تعريف بلقيس ومرعي (توفيق. ٢٠١٣. ص ١) " اللعب نشاط حر وموجه، يكون على شكل حركة أو عمل ويمارس فرديا أو جماعيا، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه."

- تعريف عبد الحميد شرف (عفان. ٢٠١٣. ص ٨) " ميل فطري في كل فرد طبيعي، وهو وسيلة للتعبير عن الذات باستعمال طاقاته، ويدفع الفرد إلى التجريب والتقليد واكتشاف طرق جديدة لعمل الأشياء وبذلك يشعر الفرد بالمتعة والسرور، وله دور كبير في تكوين شخصية الفرد."

- تعريف زيد (الهويدي.٢٠١٢. ص ٢١) "الألعاب اللغوية نشاط يتم بين المتعلمين، متعاونين أو متنافسين، للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة من النظم والتعليمات."

- تعريف عبد العظيم مصطفى (٢٠١١) " ألعاب تستخدم فيها الرموز والأصوات والكلمات للتعبير، وتعتمد على كيفية إخراج الصوت المنظم وتكوين الكلمات والجمل، ويستخدم الأطفال فيها أشكال اللغة والقواعد اللغوية."

- تعريف الحيلة (٢٠١٠. ص ٢١) "الألعاب اللغوية نشاط مميز للأطفال يحكمه قواعد موضوعة، وله بداية محددة، وكذلك نهاية محددة من خلالها يمكن تنمية كفاءة الاتصال اللغوي بين الأطفال، وتدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغة حروفا أو أسماء أو أفعالا، كما أنها تمنح الأطفال فرص الإبداع اللغوي عن طريق التدريبات الشفوية الحرة ."
- تعريف إزيمار " النشاط الذي يدفع الطفل بإصرار عال إلى اكتشاف المعرفة وإلى تشكيل دوافعه نمو المهنة "(الحماحمي.٢٠٠٨. ص ١٦.)
- تعريف عبود (٢٠٠٧. ص ٢٠٣) " جملة من وسائل التشويق التي تشجع التنافس، أو تتحدى المتعلم وتثير خياله، وتحثه دوما على المواصلة، واستنفار ذاكرته وخبراته السابقة إلى حدها الأقصى، لمواجهة المواقف المتنوعة التي تضعه فيها اللعبة بغية استخدام قدراته الابتكارية قدر استطاعته."
- تعريف زهران (٢٠٠٧. ص ٣٢٠) " مجموعة من الأنشطة اللغوية العلمية التي يعدها المعلم، ويقوم بها المتعلم بأسلوب تربوي مشوق بغرض تنمية بعض جوانب الأداء اللغوية واكتساب بعض مهارات اللغة العربية التي تنمي التعبير الشفهي والإبداعي ."
- تعريف أريج صالح (عبد الرحمن. ٢٠٠٤. ص ٢٢)" نشاط تعليمي منتظم يتم بين طالبين أو أكثر يتفاعلون معا للوصول إلى أهداف تعليمية محددة من خلال القيام بمجموعة من الألعاب التي تثير المنافسة لدى الطلاب والتفاعل بينهم، وتتضمن الألعاب التمثيلية والألعاب الثقافية وألعاب الذكاء."
- تعريف الحيلة وغنيم (٢٠٠٢. ص ٥٩٨)" الألعاب اللغوية نشاط لغوي هادف، موجّه، منظم، مخطط له، يبذل فيه اللاعبون جهودا كبيرة من أجل تحقيق الأهداف المتعلقة بمهارات اللغة العربيّة، وفي موضوعات شتى، ومجالات متنوّعة، ضمن قواعد وقوانين معيّنة موصوفة وتخضع لإشراف المعلم، ومراقبته، وتوجيهاته تزوّد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفر الحوافز لتنمية المهارات اللغويّة المختلفة، وتوظف بعض العمليّات العقلية."
- تعريف العناني (٢٠٠٢. ص ١٨) " نوع من الأنشطة المحكمة الإطار لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وغالبا ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها، ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة، وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين ."
- تعريف ناصف مصطفى (١٩٨٠. ص ١٢) "الألعاب التي لها بداية محددة، ولها نقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم، وهي وسيلة ممتعة لتدريب الطلاب على عناصر اللغة، وتثير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة ."

١ .٢ .أهمية الألعاب اللغوية.

يؤكد علماء التربية أهمية الألعاب اللغوية في اكتساب المعرفة، وتحقيق التعلم، لأن تعلم اللغة عمل شاق يحتاج إلى مران وتدريب مكثف لتحقيق أهداف متنوعة وشاملة لجميع جوانب نمو المتعلم الوجدانية، والمعرفية، والمهارية (النفس حركية)، حيث تسهم الألعاب اللغوية في بناء شخصية المتعلم الجسمية والشخصية بأبعادها الثلاثة: النفسحركية، والمعرفية،

والوجدانية و"تأتي الأهداف الوجدانية في مقدمة أهداف المناهج القائمة على الألعاب التربوية، وذلك، نظرا لتأثيره الفعال في استثارة دافعية المتعلم نحو التعلم، فهو يوفر مثيرات تحث المتعلم على الاستجابة برغبة واهتمام بالغين، الأمر الذي يجعل المتعلم يتفاعل مع محتوى اللعبة بالدرجة نفسها التي يتفاعل معه منافسوه"(الحيلة. ٢٠١٠. ص ٢١)، وترى ماريا مونتسوري " (M. Montessori)أن اللعب مدرسة كبرى ينشأ الطفل في كنفها، وتظهر بواسطتها قواه الجسمية، الفكرية، والاجتماعية، وأنها تأهله من جميع الجوانب لخوض غمار الحياة"(قويدر. ٢٠١٢. ص ٤٥ .).

تسهم الألعاب اللغوية في تنمية الذاكرة، وتحسين التفكير، وتطوير حسّ المبادرة، والتخطيط، والمنطق، وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء؛ لأنها تقوم على حل الأحاجي، أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة، وتنمية الاستكشاف، والتجريب، والخيال والتصور، حيث يعد النمط التمثيلي من أنماط اللعب المختلفة في تأثيره على النمو اللغوي عند الأطفال الصغار، فالطفل يستخدم اللعب التمثيلي لفهم وتقليد سلوك الكبار، وغالبا ما يستخدم اللغة في التعبير عن الدور الذي يقوم بتمثيله، وهذا يعني أن اللعب واللغة يرتبطان ببعضهما ويعتمد كل منهما على الآخر (الحريري. ٢٠١٤. ص ٨٠.).

تؤكد الدراسات التربوية أن توظيف الألعاب اللغوية في العملية التعليمية يساعد على مشاركة الآخرين أفكارهم (الجارودي. ٢٠١١. ص ٣٢)، وتعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج في البحث عن حلها، وهذا بدوره يشبع خياله بشكل كبير، وهي تسهم في حل كثير من صعوبات التعلم، ومشكلات المتعلمين النفسية؛ بتفريغ الطاقة الانفعالية فيه للمواقف المقلقة الناتجة عما يقابله الطفل في حياته من حوادث، وترى الدراسات النفسية أن الألعاب اللغوية من أهم الوسائل العلاجية للتخفيف من الشعور بالقلق، والتوتر أثناء التعلم، وهو أداة مهمة للتخلص من الانطواء، والعزلة (العساف. ٢٠١٧. ص ١٩٠)، لذا استخدمت ميلاني كلاين (Melani Klein) اللعب التلقائي بديلا مباشرا عن التداعي الحر اللفظي، وافترضت أن ما يفعله الطفل في اللعب الحر يرمز إلى الرغبات والمخاوف والمسرات والصراعات والهموم التي لا يكون على وعي بها (الحريري. ٢٠١٤. ص ٢١٧ .).

استخدم فرويد (Freud) اللعب في معالجة الأمراض النفسية عند الأطفال (الحيلة. ٢٠١٠. ص ٩٦)، ولا سيما اللعب الإيهامي الذي ساعد الأطفال على إسقاط مخاوفهم، وتمنياتهم، وحالاتهم الاضطرابية فأعطى الطلبة الخجولين فرصة أكبر للتعبير عن أفكارهم، ومشاعرهم بوضوح، وقد احتل اللعب الإيهامي لدى الأطفال مكانة بارزة في دائرة اهتمام الباحثين، ففي عام ١٩٧٨ أشار فين (fein) إلى أن الأطفال يحولون كل ما حولهم رموزا عندما ينخرطون في هذا النوع من اللعب (الحيلة. ٢٠١٠ ص ٧٣ .).

أثبت الباحثون في استخدام الألعاب في التربية، وأن هذه الألعاب تشكل مصدرا يدفع بالمتعلمين إلى محاولة تطوير معلوماتهم، ومعارفهم بوضعها على المحك العملي (الشحروري، والريماوي، مح ٢٠١١. ص ٦٣٨)، فتعطيه فرصة أن يتعامل مع التقنية الحديثة، وتعلمه التفكير العلمي في حل المشكلة، وتزويده بخبرات أقرب إلى الواقع العملي، وتحسن مهاراته المعرفية، وتنمي عمليات الانتباه، والتركيز. فهي تمتاز بنواح إيجابية تدفع مستخدميها إلى اكتشاف قدراتهم باللعب، وتدريب

مهاراتهم، واكتساب المزيد من الخبرات التي تنتجها الألعاب عبر)الكومبيوتر(، فتجعله أكثر حيوية، ونشاطًا، وأسهل انخراطا في المجتمع .

أكَّد صومان (٢٠١٨، ص ٦٨) فاعلية استراتيجية الألعاب اللغوية؛ نظرا لما للألعاب من أثر سحري على نفسية المتعلم؛ إذ تقلل من القلق نحو المادة الدراسية، إذا قُدمت بطريقة مشوقة وجذابة تلفت الانتباه، وتبعد المتعلم عن التشتت، وتثير دافعيتهم للتعلم بعيدا عن التلقين، والحفظ، والطرق التقليدية الجافة، وتدعم هذا زهراء عبد الرحمن في دراستها التي أجريت على عينة تمثلت في اثنين وثلاثين طالبا وطالبة من المدارس والحكومية للمستوى الأول ثانوي بولاية الخرطوم مستخدمة المنهج التجريبي بهدف معرفة أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية القدرات العقلية لمرحلة الثانوية، وقامت الباحثة بتطبيق أداة اختبار الذكاء العالي للسيد محمد خيري، حيث توصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية القدرات اللفظية والحسية التجريدية (أماني. ٢٠١٧. ص ٢٣٥.(

يرى الأنباري (٢٠١٠) أن من إيجابيات الألعاب الإلكترونية توسيعها تفكير الطفل، وخياله، حيث تحمل بعض الألعاب ألغازا تساعد على تنمية العقل والبديهة. وتطلعه على أفكار جديدة ومعلومات حديثة، ومن إيجابياتها أنها محط منافسة بين الأصدقاء باستثمار الألعاب ذات البيئة متعددة اللاعبين، ويرى الحضيف (٢٠١٠) أن هذه البيئات تمكنهم من التعرف بأصدقاء جدد، وتسهم في عملية الإبداع، والابتكار؛ بفضل الخاصية المتمثلة في تقديم إمكانية بناء المجسمات، وتجسيد الشخصيات، باستخدام أدوات توفرها هذه العوالم الافتراضية لمستخدميها .

نظر أصحاب الاتجاه الإيجابي إلى الألعاب الإلكترونية على أنها تنمي مهارات الأطفال الذهنية، وعمليات التذكر، وحل المشكلات، واتخاذ القرار (الشحروري. والريماوي. ٢٠١١. ص ٦٣٨)، فهي تساعدهم - أيضا - في " إدراك المتغيرات في البيئة، وتطوير اللغة، والقدرة على التعبير عن الذات، والحوار، وإكساب الأطفال بشكل عام مهارات عقلية في مواجهة المشكلات والتغلب عليها"(الخوالدة. ٢٠٠٣. ص ٢١٤)، وتذكر الإحصائيات إلى أن من يمارس الألعاب الإلكترونية يتخذ القرارات أسرع من الذي لا يلعب بنسبة (٢٥%)؛ لكون الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، بإيجاد بيئات التعلم أكثر فاعلية، وحداثة تتيح لهم تجريب التقنية، وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل (الشحروري. ٢٠٠٨. ص ١.(

ذكرت حنان العناني في دراستها مجموعة من الفوائد تقدمها هذه الألعاب للطفل، ومنها: (العناني. ٢٠٠٢. ص ١٩ (

- الإسهام في نموه معرفيا، واجتماعيا، وانفعاليا، وتطوير شخصيته بشكل عام.
- تزويدهم بخبرات جديدة، وتطوير خبراته القديمة، وزيادة معرفته بالبيئة .
- زيادة شعوره بالبهجة، والمتعة أثناء استخدامه هذه الأدوات .

ترى McGonigal أن الألعاب الإلكترونية مصدر مهم لتعليم الأطفال؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير المهارات، وتشبع خيال الطفل، ويصبح أكثر حيوية ونشاطا، وأسهل انخراطا في المجتمع، وتعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية

الحديثة، فتسهم في إقامة علاقات اجتماعية قوية وشعور بالإنجاز (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٥)، وأشارت دراسة Allen إلى بعض إيجابيات الألعاب الإلكترونية، منها الآتي: (الهدلق. ٢٠١٢. ص ١٧، وأماني. ٢٠١٧. ص ٢٣٧(

- تثير التأمل والتفكير .
- تشجع الحلول الإبداعية، والتكيف أو التأقلم.
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع الحياة الحقيقة، وأحداثها.
- يسيطر على مشاعر المتعلم وأحاسيسه، ويؤدي إلى زيادة النشاط الذي يمارسه.

جاء في تقرير اتحاد البرمجيات الترفيهية في العام ٢٠١١ إلى أن الوالدين يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه آثار إيجابية، وذلك على النحو الآتي: (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٢٣٧)

- يرون ٦٨% من الوالدين أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يقدم محاكاة عقلية مثمرة .
- يرون ٥٧% من الوالدين أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.
- يرون ٥٧% من الوالدين أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء .

يقوي هذا الكلام دراسة الهدلق التي هدفت إلى التعرف بإيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها، ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلبة التعليم العام بمدينة الرياض (الهدلق. ٢٠١٢. ص ٢)، وقد أعد الباحث استبانة مكونة من واحدة وسبعين فقرة طبقت على ثلاثمائة وتسعة وخمسين طالبا، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عددا من العوامل التي تدفع طلبة التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، وحب الاستطلاع، والتخيل، والتصوير، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، وأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت Online games تسهم في تحسين بعض مهارات اللاعبين الاجتماعية والأكاديمية كتنمية مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، و مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات، لهذا صار ينظر إلى الألعاب الإلكترونية وخاصة التعليمية " أنها وسيلة ناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه، ولا يعني أنها بديل للمعلم إنما كمصدر إضافي ومهم لخدمة المنهج والمعلم والمتعلم، والحاجة إلى مثل هذا النوع من الألعاب الإلكترونية في سنوات العمر المبكر مهمة للغاية"(قويدر. ٢٠١٢. ص ١٢٢ .).

هذا وأوضح جروس (Gros) أن هذه التأثيرات للألعاب الإلكترونية يمكن أن تظهر من خلال ثماني سمات مهمة يتصف بها أطفال الألعاب الإلكترونية (أطفال الديجيتال)، وهي الآتية: (حجازي. ٢٠١٠. ص ٧٤ (

أولا: سرعة الفهم والتعلم، وسرعة إنجاز المهام؛ إذ تحقق قدرًا كبيرًا من الواقعية في ممارسة اللغة، وهي مكمل مهم للعملية التعليمية.

ثانيا: المعالجة المتوازية في مقابل المعالجة الخطية، فالمتعلم بتوظيفه الألعاب اللغوية يعالج أكثر من مهارة في وقت واحد، ويمارس أكثر من عملية لغوية مما يسمح تنفيذ أكثر من مهارة في الوقت نفسه.

ثالثا: التواصلية والانفتاح، فالألعاب اللغوية من أهم أنشطة التعليم الاتصالي في المواقف اللغوية؛ لأنها وسيلة مثيرة لدافعية التحدي وهي تشجع المتعلم على التفاعل والتواصل.

رابعا: النشاط والحيوية مقابل السلبية؛ حيث تنقل المتعلم من الجانب اللفظي إلى الجانب المجسد المرئي، ومن الجانب النظري إلى الجانب التطبيقي.

خامسا: التوجه نحو حل المشكلات النفسية واللغوية، إذ "تساعد الألعاب اللغوية الطفل على النطق الصحيح وإثراء حصيلته اللغوية والتعبير، وتساعده على تنمية الإدراك والتمييز" (مصطفى ٢٠١١.)

سادسا: الرغبة في المكافأة الفورية، وهي من وسيلة محفزة على التعلم الذاتي، والرغبة في الاستمرار للوصول إلى نتائج متقدمة.

سابعا: تنمية الخيال، وإثراء المهارات اللغوية كالتعبير الشفهي الإبداعي، والطلاقة اللغوية.

ثامنا: تكوين النظرة الإيجابية نحو التقنية.

إن نتيجة هذه الدراسات، وغيرها يؤكد – بما لا يدع جدالا - أن توظيف الألعاب اللغوية في العملية التعليمية، والاستعانة بالتقنية وإمكاناتها المختلفة في تعليم اللغة العربية سيغير نظرة الطلبة إلى تعلم العربية، وقواعدها، ويجعل العملية التعليمة مختلفة، طويلة الأثر؛ لما تقدمه من نقلة في طرائق تعليم العربية فهي تقنية تعمل على جعل الموقف التعليمي أكثر تفاعلية، مما يشعر الطالب بالاندماج داخل المشهد، وكأنه يعيش حدثا واقعيا بما تضيفه التقنية الحديثة من عمق الصورة، وهذا بخلاف التعليم التقليدي الذي ما عاد قادرا على مسايرة حراك التقنية الحديثة .

إن تطبيق الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية، ولا سيما المفردات المعجمية الذي سيساعد المتعلم على امتلاك الثروة المعجمية، سيكون له من الآثار الإيجابية الكثيرة، فهي تقرّب الكلمات إلى الواقع؛ مما يُقرّب الفهم والاستيعاب إلى الطلبة، ويبسّط المفاهيم المجرَّدة والمعقَّدة، وهذا ما سنعمل عليه في المبحث القادم ببيان أهم الاشتراطات التي يجب أن تتحقق في الألعاب اللغوية.

١ .٣ .شروط الألعاب اللغوية.

يحتل منهج الألعاب اللّغوية مكانة مهمة في العملية التعليمية؛ لما له من فوائد تعود بالنّفع على المتعلّم، وزيادة الانتباه، والتركيز، وتنمية الفكر، وتشجع على تفريد التعليم، وبقاء أثره مدة طويلة، وترقية النمو اللغوي؛ لذا أولت المؤسّسات التربوية التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها أهمية كبيرة للألعاب اللغوية في مناهجها، فجعلت المؤسسات القائمة على تعليم العربية للناطقين بغيرها وحتى الناطقين بها - هذه الألعاب من أهم الوسائل المعينة على دراسة اللغة بالاستعمال، وممارستها في بيئتها التواصلية التي تربط بين تعلم اللغة العربية والتسلية، وتوظيف الحواس في تعلم اللغة، واستخدامها باستثمار الطاقة الحركيّة والذهنيّة، وتوثيق العلاقة بين الطلبة والآخرين بالتفاعل والمشاركة في الأعمال الجماعية .

تؤكد الدراسات التربوية والنفسية أن لكل مرحلة من مراحل اكتساب اللغة ألعابا خاصة بها، تختلف من طفل إلى آخر، ولكن يجب أن تكون رغبة الطفل في اللعب موجودة؛ فلا يجبر على اللعب، وإلا أصبح اللعب قليل الفائدة، وأن تكون اللعبة مستقرة ومتوازنة في بنائها) الفكرة والموضوع(أي موجهة لتحقيق النتاجات التربوية حيث يرى المختصون في مجال تعليم العربية للناطقين بها أو بغيرها أن اللعبة اللغوية يجب أن تساعد المدرس على مراقبة نمو الطالب من اكتساب المهارات اللغوية والمفاهيم، وأن تُذكي روح المنافسة الشريفة بين الطلبة، فتجلب إلى الدرس المتعة، والفرح، وتشجع الطلبة على توظيف مهارات اللغة في سياقات حية، فيستخدمون اللغة في مواقف لغوية مختلفة، فتعالج المهارات اللغوية الرئيسة: الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة.

أشارت كثير من الدراسات إلى جملة من المواصفات التي يجب أن تتصف بها الألعاب اللغوية، حيث يرى أمبوسعيدي (٢٠١٧) في مقاله الألعاب اللّغوية في تعليم العربية للناطقين بغيرها أن من أهم شروط الألعاب اللغوية الآتي:

- اختيار ألعاب لها أهداف تربوية محددة، وفي الوقت نفسه تكون مثيرة وممتعة؛ لأن " عدم وضوح الهدف من استخدام الألعاب التعليمية بالنسبة للمتعلم تجعل عملية اختيار هذه الألعاب والاستفادة منها بالدرجة المطلوبة عقيمة"(الحلية. ٢٠٠٧. ص ١٣٠)، فلا بد أن تكون محددة ممتعة للتدريب على عناصر اللغة .
- سهولة قواعد اللعبة، ووضوحها من غير معقدة، فتسهم هذه الألعاب في تيسير عملية تعلم اللغة في شكل لعبة محكومة بقواعد معينة، تسهل عملية الاتصال اللغوي بالآخرين وتدريبهم على المهارات اللغوية.
- اختيار لعبة ملائمة للمرحلة العمرية، ومناسبة لخبرات الطلبة، وقدراتهم، وميولهم، أي يكون المضمون التعليمي في اللعبة مناسبا لسن الأطفال ومستواهم التعليمي.
- إدراك الطالب دوره في اللعبة، لمعرفة ما يطلب منه، وتحديد مسؤولياته؛ فتنمي الثقة بالنفس، وتحقق الاستجابة المطلوبة بشكل فعّال، فيساعده على احترام القوانين، وتحمُّل المسؤولية .
- شعور الطالب أثناء ممارسة اللعبة بالحرية والاستقلالية في اللعب، وتفعيل عنصر المنافسة بين الطلبة فتثير دافعيتهم للتحدي، فتساعدهم على الإنجاز، وتزيد من مثابرتهم مما يؤدي إلى رفع مستواهم التفاعلي وتشجعهم على التفاعل والتواصل .

- اتصال الألعاب بالأهداف التدريسية التي يسعى المدرس إلى تحقيقها، فتعالج هذه الألعاب أكثر من مهارة لغوية، فضلا عن معالجة القلق والتوتر عند تعلم اللغة، فتعطي الطالب مساحة للتعبير عن أفكاره ومشاعره، وإظهار إمكاناته .
- قابليتها للملاحظة والقياس، فتقيس نمو الطالب من اكتساب الخبرات اللغوية، والمعارف المختلفة.

هذا وقد حدد عسقول في دراسته المكونات التي يجب أن تبنى منها اللعبة اللغوية، ومن أهمها الآتي: (عسقول. ٢٠٠٣. ص ٢٨٥)

١ -الأهداف التعميمية؛ أي: ترتبط عادة بموضوع الدرس .

٢ -مجموعة من اللاعبين؛ أي: يختار المعلم مجموعة من طلبة الصف.

٣ -أنظمة وقوانين؛ أي: يحددها المعلم ويطبقها الطلبة.

٤ -عنصر الزمن؛ أي: الوقت الذي تنفذ فيه اللعبة.

٥ -المكان؛ أي: مجموعة الظروف التي تجرى فيها اللعبة.

٦ -النشاط التنافسي؛ أي: حركة المتنافس أثناء اللعبة.

٧ -النتيجة؛ أي: خاتمة اللعبة التي يتحدد فيها الغالب والمغلوب.

المبحث الثاني: ألعاب لغوية مقترحة

يرى علي الشايع في بحثه (نظرة على واقع توظيف الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها بين الواقع والتطلعات) أن الألعاب اللغوية أثبتت نجاحها في تنمية الكثير من المهارات اللغوية، والجسدية، والوجدانية، والمعرفية، والمزيد من الخبرات التعليمية، وأصبحت من أفضل الوسائل المعينة على سرعة التعلم، فهي تجعل طريقة التدريس من الطرق التفاعلية التي تجمع بين الترفيه والتعليم، وتفسح المجال للحوار والمنافسة في داخل القاعة الدراسية، وتسهم في تنمية مهارات التواصل اللغوي في مواقف حية وبيئة لغوية طبيعية (الشايع. ٢٠٢٠. ص ١٠٢٣٧ .).

لجأ القائمون على تعليم العربية إلى إدراج الألعاب في مناهجهم وخططهم الدراسية؛ لتحقيق معايير التطوير والجودة في سياستهم التعليمية، ويعد برنامج (lumio by smart) من المواقع الرقمية التي يمكن للمعلم الاعتماد عليها في تصميم الألعاب الرقمية تفاعلية ذكية، مشاركتها مع الطلبة في الفصل التفاعلي، أو في الفصل الافتراضي؛ لوجود رابط مشاركة عن بعد، حيث يستطيع الطالب الإجابة عن الأنشطة مع تصحيح الخطأ، وإعادة المحاولة أكثر من مرة، وهذا مما يميز هذا البرنامج حيث يسمح للطالب بالإجابة، فالمعلم لا تصله الإجابة، فالطالب يصوب لنفسه دون أن يشعر بالخجل، أو القلق من الوقوع في الخطأ .

يُقدم برنامج Lumio بصورتين، الخدمة المجانية، أو المدفوعة، حيث تسمح الخدمة المجانية للمعلم بإضافة عشرة دروس، تحتسب على أنها (٥٠ ميجابايت) إجمالا، ويحتسب كل درس على أنه (٥ ميغابايت)، وعند استخدام العدد المسموح به من الدروس سيظهر لك شريط في الزاوية العلوية اليمنى من الصفحة يفيد أنك لن تتمكن بعد ذلك من إضافة دروس. ولكن سيظل المعلم قادرا على تحرير الدروس الحالية وتقديمها. ويمكنه حذف أي دروس للحصول على مساحة جديدة لإضافة درس جديد.

يستطيع المعلم تحميل تطبيق (Smart Learning suite) الخدمة المجانية بالرابط الآتي : smarttech.com/smart-learning-suite/pricing.

أو يصل المعلم إلى البرنامج من تطبيق(Microsoft Teams) ، أو من موقع (smarttech) بالرابط المرفق:

https://www.smarttech.com/en/education/products/smart-notebook/notebook-download-form

يمكن الوصول إلى البرنامج من محرك البحث بإدخال عبارة(suite.smarttech.com) ، واختيار الخيار الأول لتصل إلى الموقع مباشرة، ولمزيد من التفاصيل عن آلية إعداد الدروس التفاعلية في برنامج (lumio by smart) يمكن أن يرجع إلى دليل المستخدم لتطبيق Smart Learning Suite الذي قدمته رانية سعود مغربي (٢٠٢٠)، وهو ملف نشره عبد الله العازمي في موقع التواصل الاجتماعي تويتر(https://twitter.com/sadar X ١٠٠٠ (بتاريخ ١٠ / ١١ / ٢٠٢٠، بعنوان: (شرح برنامج smart learning suite التفاعلي لإنشاء الأنشطة في الحصص الافتراضية على مايكروسوفت تيمز) وقد أرفق العازمي الملف بصيغة(PDF) ، ورابطه:

https://drive.google.com/file/d/١SjySU٠Z٢rCrLlrEpLyeK٦٦-٣٦٦sC٥PImc١/view?pli=١J

نشرت حنان محمد الربشي (٢٠٢٢) دليلا مفصلا لاستخدام تطبيق Smart Learning suite في عملها المعنون بـ (الألعاب الرقمية عبر تطبيق (Smart Learning suite الذي نشر بتاريخ ١٦ / ١ / ٢٠٢٢ في موقع تقنيات التعليم للجميع(https://edutec all.medu.sa/%D٤: %٧A%٨)

هذا ويمكن للمعلم – في حالة عدم قدرته على تصميم الألعاب الإلكترونية – أن يعود إلى المحتوى الرقمي المختص بالألعاب التعليمية، هذا ويبقى تصميم المعلم مسابقته أو اللعبة التعليمية أكثر إثارة وحماسا؛ لإمكانية توظيف أسماء طلبته في اللعبة، والتنويع بما يتناسب وأهادفه، وما يرغب في معالجته من قضايا تربوية، مع ضرورة مراعاة الأسس التي حددتها الأدبيات التربوية المختصة بموضوع المسابقات والألعاب التعليمية.

خاتمة البحث

تكاد تجمع البرامج التربوي أن من أهم طرائق تعليم اللغة تقديمها في صورة تواصلية في ظل استعمالها؛ وتعد الألعاب اللغوية المتصفة بالتفاعلية بين المتعلم والأداة المستخدمة من أهم الوسائل المقصودة لتحقيق الأهداف التعليمة، حيث أثبتت المخابر التربوية نتائج هذه الطريقة الإيجابية في تعليم اللغة، حيث تعمل على تنمية قدرات المتعلم العقلية، وتنشيط ذكائه، وتثير طاقاتهم التأملية، والتفكيرية، وتزيد دافعيته للتعلم، وتولد عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، فيمارس مهارات اللغة في المواقف اللغوية المختلفة.

استفادت برامج تعليم اللغات للناطقين بها وبغيرها من الألعاب اللغوية؛ نتيجة تخلص الدارسين من الحياء وخجل في المواقف التعليمية، وساعدت البرامج المحوسبة هذه الألعاب اللغوية لتؤدي دورها بصورة أكثر فاعلية، حيث يتدرب الطلبة عن طريق هذه الألعاب على استخدام اللغة في مواقف الحياة، وبصور مختلفة، فتتيح الفرصة لتغيير الدور التقليدي لكل من المعلم والمتعلم، فصار التركيز على دور المتعلم في إحداث التعلم، أمّا المعلم فمرشد، ودوره التوجيه، والتنظيم، والمتابعة، وتوزيع المهمات، والتقييم.

المصادر والمراجع

-أحمد حامد منصور، وعبد الحليم فتح الباب. (ديسمبر ١٩٩١). تكنولوجيا التعليم ومنظومة الوسائط المتعددة .

-البراشدية، حفيظة بنت سليمان. (٢٠١٨). أثر استخدام الألعاب التعليمية في غرس الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر بمحافظة جنوب الباطنة في سلطنة عمان. مجلة الدراسات التربوية والنفسية. جامعة السلطان قابوس. المجلد ١٢. العدد ١ .

-الحريري، رافدة. (٢٠١٤). الألعاب التربوية وانعكاسها على تعلم الأطفال. ط ١. عمَّان: دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع .

-الحضيف، يوسف. (٢٠١٠). هنا كحياة افتراضية رائعة. جريدة الرياض. العدد ١٥٢٢٦ .

-الحماحمي، محمد. (٢٠٠٨). فلسفة اللعب. د. ط. القاهرة: مركز الكتاب للنشر .

-الحيلة، محمد محمود. (٢٠١٠). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا. ط ٥. عمَّان: دار الميسرة .

-الحلية، محمد محمود. (٢٠٠٧). تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق. ط ٥. عمَّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع .

-الحيلة، محمد محمود. غنيم، عائشة عبد القادر. (٢٠٠٢). أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي. مجلة جامعة النجاح للأبحاث)العلوم الإنسانية(. المجلد ١٦. العدد ٢ .

-الخوالدة، محمد محمود. (٢٠٠٣). مقدمة في التربية. ط ١. عمَّان. دار الشروق.

-الشايع، على بن جاسر بن سليمان. (٢٠٢٠). نظرة على واقع توظيف الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها بين الواقع والتطلعات. حولية كلية اللغة العربية بنين بجرجا، جامعة الأزهر. العدد ٢٤ لعام ٢٠٢٠ الجزء ١٠ .

-الشحروري، مها حسني. (٢٠٠٨). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها، وما عليها. ط ١. عمَّان: دار المسيرة .

-الشحروري، مها. والريماوي، محمد عودة. (٢٠١١). أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر، وحل المشكلات، واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. الجامعة الأردنية، عمادة البحث العلمي. مجلة دراسات العلوم التربوية، المجّلد ٣٨. الملحق الثاني .

-الصويركي، محمد علي حسن. (٢٠٠٥). الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية. ط ١. عمَّان: المكتبة الوطنية .

-العساف، دلال محمد. عفانة، نور محمود الحاج. (نوفمبر ٢٠١٧). توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغيرها. مجلة دراسات لجامعة عمار ثليجي الأغواط. الجزائر. العدد ٦٠ .

-العناني، حنان عبد الحميد. (٢٠٠٢). اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيق. ط ١. عمَّان: دار الفكر .

-الهدلق، عبد الله عبد العزيز. (٢٠١٢). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة. جامعة عين شمس، مصر. العدد ٢. البحث منشور على موقع الألوكة www.alukah.net.

-الهويدي، زيد. (٢٠١٢). الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير. ط ٣. العين: دار الكتاب الجامعي .

-الهيتي، هادي نعمان. (١٩٨٦). أدب الأطفال فلسفته وفنونه ووسائطه. ط ١. القاهرة: مطابع الهيئة المصرية العامة للكتاب .

-أماني عبد التواب صالح حسن. (٢٠١٧). تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. مجلة التربية وعلم النفس. الجامعة الإسلامية بغزة. المجلد ٢٥. العدد ٣ .

-أمبوسعيدي، مصطفى بن حمد بن سعود. (٢٠١٧). الألعاب اللّغوية في تعليم العربية للناطقين بغيرها. مقال منشور في جريدة الوطن بتاريخ ١٦ أبريل، ٢٠١٧ .

-توفيق، أحمد مرعي. (٢٠٠١). الميسر في سيكولوجية اللعب. ط ١. عمَّان: دار الفرقان .

-حجازي، آندي محمد. (٢٠١٠). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. مجلة الطفولة العربية. العدد ٤٣ .

-حجاب، أنوار أحمد عبد اللطيف شعبان. (٢٠١٥). فعالية برنامج تدريبي إلكتروني لتنمية مهارات إنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية لدى أخصائي تكنولوجيا التعليم. مجلة القراءة والمعرفة. جامعة عين شمس -كلية التربية- الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة.

-حمدان علي، سيد السايح، وآخرون. (٢٠٢٢). أثر استخدام استراتيجية الألعاب اللغوية في تدريس اللغة العربية علي تنمية مهارات الحوار لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. بحث منشور في مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية لكلية التربية جامعة سوهاج. العدد المجلد ١١، العدد ١١ - الرقم المسلسل للعدد ١١ إبريل ٢٠٢٢ .

-خمايسة، فيصل، وعرمان عبد الله. (٢٠٠٣). تكنولوجيا استخدام فعالية الوسائط المتعددة في تدريس مساق القياسات الطبية. مجلة جامعة الخليل. المجلد ١. العدد ٢ .

-زهران، حامد عبد السلام. (٢٠٠٧). الألعاب اللغوية عند الأطفال. ط ١. عمَّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع .

-زيدان، رابعة. العمري، رندة. (٢٠١٧). فاعلية الألعاب اللغويةٌ في تنميةٌ مهارات التمييز السمعي لدى أطفال الرياض (٥ - ٦) سنوات. مجلة جامعة البعث. المجلد ٣٩. العدد ٤٩ .

-سهير كامل أحمد. (١٩٩٩). سيكولوجية نمو الطفل. ط ١. القاهرة: مركز الإسكندرية للكتاب .

-صومان، أحمد إبراهيم.(٢٠١٨). أثر استراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمَّان. المجلة الدولية لتطوير التفوق. المجلد التاسع، العدد ١٦.

-عبد الرحمن، أريج صالح. (٢٠٠٤). أثر التعليم باللعب في تنمية مهارات التفكير الناقد في مبحث الجغرافيا لدى طلبة الصف العاشر الأساسي. جامعة اليرموك الأردن .

-عبود، حارث محمود. (٢٠٠٧). الحاسوب في التعليم. ط ١. الأردن: دار وائل للنشر والتوزيع .

-عسقول، محمد. (٢٠٠٣) الوسائل والتكنولوجيا في التعليم بين الإطار الفلسفي والإطار التطبيقي. ط ١. غزة: الجامعة الإسلامية .

-عفان، عثمان عفان. (٢٠١٣). المهارات الحركية للأطفال. ط ١. الإسكندرية: دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر .

- قويدر، مريم. (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر .

-كاتبي، محمد عزت عربي. زيود، لينا لطيف. (٢٠١٠). أثر الألعاب اللغوية في زيادة الحصيلة اللغوية لدى أطفال الرياض "دراسة تجريبية على أطفال الرياض ما بين سن (٤- ٥) سنوات في مدينة دمشق. مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية. سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية. المجلد ٣٢. العدد ٣ .

-مرعي، توفيق. والحيلة، محمد. (٢٠٠٩). المناهج التربوية الحديثة. ط ٧. الأردن. عمان: دار المسيرة .

-منى جبر. (١٩٧٣). دور التلفزيون في تثقيف الطفل. رسالة ماجستير. كلية الآداب. جامعة القاهرة .

-ناصف، مصطفى عبد العزيز. (١٩٨٠). الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها. ط ١. الرياض: دار المريخ للنشر.

-نجوى صالح. مروة حسان. (٢٠١٨). أثر الألعاب التربوية على تنمية بعض مهارات اللغة العربية. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية. المجلد ٢٦. العدد ١ .

المواقع الكترونية

-الأنباري. باسم. (٢٠١٠). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. البحث منشور على موقع:
http://alexmedia.forumsmotions.com.

-الجارودي، حسين. (٢٠١١). أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال. البحث منشور على موقع :
http://waelarabic.intopic-goo.com.

-مصطفى، عبد العظيم. الألعاب اللغوية. (٢٠١١). مقال منشور في موقع عبد العظيم مصطفى نشرت في ٢٨ ديسمبر ٢٠١١، https://kenanaonline.com/users/abdelazim/posts/٣٦٤٣٢٠ .

-مغربي، رانية سعود. (٢٠٢٠). إنشاء الأنشطة الإلكترونية .Smart Learning suite ملف منشور بتاريخ ١٠ / ١١ / ٢٠٢٠ في موقع التواصل الاجتماعي توتير X موقع عبد الله العازمي(https://twitter.com/sadar ١٠٠٠)، ورابط الملف:

J/view?pli= ١PImc٥sC٣٦٦-eK٦٦yEpLlrCrZ٠SjySU١ https://drive.google.com/file/d/

-الريشي، حنان محمد هزاع. (٢٠٢٢). الألعاب الرقمية عبر تطبيق .Smart Learning suite بحث منشور بتاريخ ١٦ / ١ / ٢٠٢٢ في موقع تقنيات التعليم للجميع https://edutec all.medu.sa/%D٤: %٨٤%٩D%٧A%٨

١٨٧١٣٦https://alwatan.com/details/

.html.٢١٩٨٩٧https://jyse.journals.ekb.eg/article_

Refrences

- Ahmed Hamed Mansour, and Abdul Halim Fath al-Bab. (December ١٩٩١). Educational technology and multimedia system.

- Al-Barashidiya, Hafiza bint Suleiman. (٢٠١٨). The effect of using educational games on inculcating professional culture among ١٠th grade students in South Al-Batinah Governorate in the Sultanate of Oman. Journal of educational and psychological studies. Sultan Qaboos University Volume ١٢. Number ١.

- Hariri, Rafedah. (٢٠١٤). Educational games and reflections on children's learning. ١. Amman: Dar Elyazouri Al-Elamiya for publication and distribution.

- Al-Hadif, Yusuf. (٢٠١٠). This is a wonderful virtual reality. Al-Riyadh newspaper. Number ١٥٢٢٦.

- Al-Hamahami, Muhammad. (٢٠٠٨). The philosophy of play. d. i. Cairo: Al-Kitab Publishing Center.

- Al-Haila, Mohammad Mahmoud. (٢٠١٠). Educational games and psychological, educational and practical production techniques. ٥. Amman: Dar Al-Misra.

- Al-Haliya, Mohammad Mahmoud. (٢٠٠٧). Educational technology between theory and practice. ٥. Amman: Dar Al-Masira Publishing and Distribution.

- Al-Haila, Mohammad Mahmoud. Ghonim, Ayesha Abdul Qadir. (٢٠٠٢). The effect of normal and computerized linguistic educational games in the treatment of reading difficulties among students of the fourth grade. Journal of Al-Najah University of Research (Al-Uloom al-Hussein). Vol. ١٦. No. ٢.

- Al-Khawalada, Mohammad Mahmoud. (٢٠٠٣). Introduction to education. i ١. Oman. Dar al-Sharrooq

- Al-Shaya, Ali bin Jasir bin Suleiman. (٢٠٢٠). A look at the reality of using language games in teaching Arabic to non-native speakers between reality and aspirations. Al-Azhar University, Benin College of Arabic Language, Bjarjah. Number ٢٤ of ٢٠٢٠, part ١٠.

- Al-Shahruri, Maha Hosni. (٢٠٠٨). Electronic games in the age of globalization, we have them, and we have them. i. ١. Amman: Dar Al-Masira.

- Al-Shahruri, Maha. Valrimavi, Mohammad Odeh. (٢٠١١). The effect of electronic games on the processes of remembering, solving problems, and making decisions among middle childhood children in Jordan. Al Jordanian University, Deanship of Scientific Research. Journal of Darasat al-Uloom al-Tarbuiya, Al-Majjald ٣٨. Al-Mahhaq al-Thani.

- Al-Soweerki, Mohammad Ali Hassan. (٢٠٠٥). Language games and rounds in the development of Arabic language skills. ١. Amman: Al-Maqabah al-Watani.

- Al-Assaf, Dalal Muhammad. Afana, Noor Mahmoud al-Haj. (November ٢٠١٧). Using linguistic games in teaching vocabulary to non-native speakers. Ammar Thaliji Al-Aghawat Journal of Studies. Algeria. Number ٦٠.

- Al-Anani, Hanan Abdulhamid. (٢٠٠٢). Children's play, theoretical foundations and applications. ١. Amman: Dar al-Fakr.

- Al Hadlaq, Abdullah Abdul Aziz. (٢٠١٢). The pros and cons of electronic games and the motivations of the exercises from the point of view of public education students in Riyadh city. Reading and learning magazine. Ain Shams University, Egypt. Issue ٢. Alukah's real-time charter search www.alukah.net.

- Al-Hawaidi, Zayd. (۲۰۱۲). Strategic educational games for the development of thinking. I ۳. Al-Ain: Dar al-Kitab al-Jaami.

- Elhiti, Hadi Noman. (۱۹۸٦). Children's literature is a philosophy, technique and medium. I. ۱. Cairo: Press of the Egyptian General Authority for Books.

- Amani Abd al-Tawab Saleh Hasan. (۲۰۱۷). The effect of playing electronic games on children's linguistic and social intelligence. A descriptive analytical study on middle childhood children in the Kingdom of Saudi Arabia. Journal of Education and Psychology. Islamic University of Baghza. Volume ۲٥. Number ۳.

- Ambousaidi, Mustafa bin Hamad bin Saud. (۲۰۱۷). Language games in teaching Arabic for non-native speakers. Published article in Al-Watan newspaper on April ۱٦, ۲۰۱۷.

- Tawfiq, Ahmed Marai. (۲۰۰۱). Al-Miser in the psychology of play. i ۱. Amman: Dar al-Furqan.

- Hijazi, Andy Mohammad. (۲۰۱۰). The age of electronic games in child development and education. Arabic childhood magazine. Number ٤۳.

- Hijab, Anwar Ahmed Abdul Latif Shaaban. (۲۰۱٥). The effectiveness of an electronic training program for developing the skills of producing educational electronic games for an educational technology specialist. Reading and learning magazine. Ain Shams University - College of Education - Egyptian Society for Reading and Knowledge.

- Hamdan Ali, Seyed Al-Sayeh, and others. (۲۰۲۲). The effect of employing the strategy of language games in teaching the Arabic language on the development of conversational skills among elementary school students. Charter discussion in the magazine of Shabab al-Baha'in fi Uloom al-Turboiya for the College of Education, Sohaj University. Volume ۱۱, number ۱۱ - serial number for April ۱۱, ۲۰۲۲.

- Khamaysa, Faisal, and Orman Abdullah. (٢٠٠٣). TECHNOLOGY EMPLOYMENT OF MULTIMEDIA EFFECTIVENESS IN TEACHING MEDICAL MEASUREMENT COURSE. Hebron University Magazine. Volume ١. Number ٢.

- Zahran, Hamed Abdulsalam. (٢٠٠٧). Language games for children. ١. Amman: Dar Al-Masira Publishing and Distribution.

- Zidane, Rabia. Al-Omari, Randa. (٢٠١٧). The effectiveness of language games in the development of auditory skills in children of Riyadh (٦-٥ years). Jamaat al-Baath magazine. Volume ٣٩. Number ٤٩.

- Soheir Kamel Ahmed. (١٩٩٩). Psychology of child development. I. ١. Cairo: Alexandria Book Center.

- Soman, Ahmed Ibrahim. (٢٠١٨). The effect of language games strategy on the development of creative imagination skills of kindergarten children in Amman city. International Journal of Development Volume IX, Number ١٦.

- Abdul Rahman, Arij Saleh. (٢٠٠٤). The effect of learning through play in the development of critical thinking skills in the subject of geography among elementary ١٠th grade students. Yarmouk University, Jordan.

- Abboud, Haris Mahmoud. (٢٠٠٧). Computer in education. ١. Jordan: Dar Wael for publishing and distribution.

- Asqul, Muhammad. (٢٠٠٣) The means and technology in education between the philosophical framework and the applied framework. ١. Gaza: Islamic University.

- Affan, Osman Affan. (٢٠١٣). Motor skills of children. I. ١. Alexandria: Dar Al-Wafa Ladunya Printing and Publishing.

- Quaider, Maryam. (٢٠١٢). The effect of electronic games on A

Websites

- Al-Anbari. Basim. (٢٠١٠). Important tips for fans of electronic games. The research was published on:

http://alexmedia.forumsmotions.com.

- Al-Jaroudi, Hussein. (۲۰۱۱). Harmful effects of computer games on children. The research was published on:

http://waelarabic.intopic-goo.com.

- Mustafa, Abdel Azim. Language games. (۲۰۱۱). An article published on Abdel Azim Mustafa's website, published on December ۲۸, ۲۰۱۱, https://kenanaonline.com/users/abdelazim/posts/۳٦٤۳۲۰.

- Moroccan, Rania Saud. (۲۰۲۰). Create electronic activities Smart Learning suite. A file published on ۲۰۲۰/۱۰/۱۱ on the social networking site Twitter

https://drive.google.com/file/d/۱SjySU۰yEpLlrCrZ٦٦-eK۳٦٦sC٥PImc۱J/view?pli=

- Al-Rishi, Hanan Muhammad Hazza. (۲۰۲۲). Digital games via the Smart Learning suite application. Research published on ۲۰۲۲/۱٦/۱ on the Education Technologies for All website: https://edutec٤all.medu.sa/%D%۸A%۷D%۸٤%۹

https://alwatan.com/details/۱۸۷۱۳٦ https://jyse.journals.ekb.eg/article_۲۱۹۸۹۷.html.