دراسات في تعليم اللغة العربية وتعلمها
مجلة علمية محكمة نصف سنوية
السنة السادسة، العدد١٢، ربيع وصيف ١٤٠١/ ١٤٤٣، ٢٦٦-٢٤١
DOI: 10.22099/jsatl.2022.44671.1173

تعليم تداوليّة اللغة العربيّة للطلبة الإيرانيّين عبر التقنيّات الحديثة (الألعاب الحاسوبيّة والبوربوينت نموذجاً)

محمدعلي عامري[١]، علي ضيغمي[٢*]، سيدرضا ميرأحمدي[٣]

١- الدكتوراه في فرع اللغة العربية وآدابها بجامعة سمنان، إيران.

٢- أستاذ مشارك في قسم اللغة العربية وآدابها بجامعة سمنان، إيران.

٣- أستاذ مشارك في قسم اللغة العربية وآدابها بجامعة سمنان، إيران.

تاريخ الوصول: ١٤٠١/٠٦/٠٤ تاريخ القبول: ١٤٠١/٠٩/١٢
١٤٤٤/٠١/٢٨ ١٤٤٤/٠٥/٠٩

الملخّص

إنّ التداوليّة فرع من فروع اللسانيّات الحديثة وهي تهتم باستعمال اللغة- وهنا العربيّة- وفقاً لسياق الكلام في المواقف التواصليّة؛ فتحظى القضايا التداوليّة بأهميّة بالغة لدورها المهمّ في نجاح التواصل مع الناطقين الأصليّين، وبناء على ذلك يعتبر تعليم تداوليّة اللغة العربيّة أمراً ضروريّاً ومهماً للطلبة الإيرانيّين في القاعات الدراسيّة. ومن أحسن طرق تعليمها هو استخدام التقنيّات الحديثة نظراً لفاعليّتها في استقطاب الطلبة ومحاكاة بيئة اللغة العربيّة لهم. فقام البحث، عن طريق المنهج الوصفيّ-التحليليّ، بدراسة كيفيّة تدريسها عبر تسليط الضوء على التقنيّتين: الألعاب الحاسوبيّة والبوربوينت وشرح كيفيّة توظيفهما داخل قاعات الدرس أو خارجها من خلال منهج بروك وناغاساكا. فتوصّل البحث بشأن الألعاب الحاسوبيّة إلى أنّه يمكن استخدامها لغرض تدريس التداوليّة؛ لفاعليّتها في تصميم بيئة افتراضيّة مماثلة للبيئة الحقيقيّة للغة العربيّة للطالب الإيرانيّ أثناء لعبه. كما عرض البحث طرقاً مختلفة لاستخدام الألعاب الحاسوبيّة ضمن التدريس التداوليّ؛ إمّا بشكل مباشر أو غير مباشر ضمن خطوات منهج بروك وناغاساكا. وأمّا بالنسبة لبرنامج البوربوينت فهو يصلح لتدريس التداوليّة من خلال تصميم برنامج تفاعليّ عبره؛ حيث يمكن استخدامه في خطوة الاستخدام أو ضمن خطوة التجربة من خطوات بروك وناغاساكا لفاعليّته في كسر روتين الصف، وجعل المادّة الدراسيّة شيّقة للطلبة، وتسهيل عمليّة التعلّم، وتعزيز الوعي التداوليّ لدى الطلبة، وتمهيد الطريق لهم لممارسة الجوانب التداوليّة.

الكلمات الدليلية: تدريس التداوليّة، تداوليّة اللغة العربيّة، التعليم عبر الألعاب الحاسوبيّة، التعليم عبر البوربوينت.

---

* الكاتب المسؤول: zeighami@semnan.ac.ir

التمهيد

إنّ التعرّف إلى الجوانب التداوليّة للغة المستهدفة من الموضوعات المهمّة التي يجب أخذها بعين الاعتبار للحصول على النجاح في المواقف التواصليّة المختلفة وعند مواجهة الناطقين الأصليّين. لذا على متعلّمي اللغات الأجنبيّة الاهتمام بهذا الجانب من خلال الاطلاع على الميزات التداوليّة وممارستها بغية الوصول إلى مستوى لا بأس به في هذا المجال. وقد يتعلّم كلّ دارس الميزات التداوليّة حتى نهاية دوراته التعليميّة التي يشارك فيها وربّما لا يتعلّمها. فيمكن ضمّ المباحث التداوليّة في مواد تعليم المهارات اللغويّة أو يمكن تدريسها على حدة حتى يتعلّم الطلّاب هذا الموضوع بشكل أفضل وأسرع. كما أنّه يمكن تدريس المباحث التداوليّة من خلال طرق تسترعي انتباه الطلبة وتجذبهم نحو مضامين الدرس ومن هذه الطرق هي التقنيّات الحديثة.

والهدف من هذا البحث هو الإلمام بضرورة استخدام الطرق الحديثة في تعليم الموّاد الدراسيّة ومنها التداوليّة بغرض كسر الروتين الممّل داخل القاعات الدراسيّة وخلق بيئة شيّقة للطلبة الإيرانيّين وبالتالي تعلّم الشؤون التداوليّة بشكل وظيفيّ. والأسئلة التي نريد أن نجيب عنها في البحث هي:

ما ضرورة استخدام التقنيّات الحديثة في التدريس التداوليّ؟

كيف يمكن تدريس تداوليّة اللغة العربيّة عبر الألعاب الحاسوبيّة والبوربوينت؟

الدراسات السابقة

هناك بحوث كثيرة في مجال استخدام التقنيّات الحديثة بشأن تعليم اللغات لغير الناطقين بها ومنها العربيّة. ومن هذه البحوث يمكن الإشارة إلى النماذج التالية:

مقالة بوسيف وروابح (٢٠١٩م)، «تعليم اللغة العربيّة للناطقين بغيرها في العصر الرقميّ»، حيث ركزّت هذه المقالة على استخدام التكنولوجيا في تعليم اللغات عن طرق شتّى مثل: الكتاب الإلكترونيّ والتلفاز والقنوات الفضائيّة والمواقع الإلكترونيّة منها: موقع مركز لوتاه لتعليم اللغة العربيّة للأجانب وموقع المدرسة العربيّة الإلكترونيّة وموقع معهد تعليم اللغة العربيّة بجامعة المدينة العالميّة. وتعتبر المقالة أنّ الهدف من تعليم اللغة العربيّة باستخدام التقنيّات الحديثة هو الرد على من اتهم اللغة العربيّة بالجمود وعدم القدرة على مواكبة الحضارة، وفيه إثبات لقدرة اللغة العربيّة على

مواجهة التحدّيات الموجهة إليها. وتعتقد مؤلفتا المقالة أنّ تعليم اللغة العربيّة باستثمار أنظمة التعليم الإلكتروني ووسائطه لم يصل إلى الفاعليّة المرجوّة منه، ولايزال بحاجة ماسّة إلى إستراتيجيّة منهجيّة تنظيميّة وإلى أساسيّات ودعائم علميّة موجّهة.

مقالة جمال وسومية (٢٠١٩م)، «استخدام التكنولوجيا الحديثة في تعليم اللغة العربيّة للناطقين بغيرها». فقد صرّحت المقالة بأهميّة استخدام الوسائل التكنولوجيّة الحديثة في تعليم اللغة العربيّة للناطقين بغيرها وتطلب من الدول العربيّة توسيع مجال استخدام هذه الوسائل التكنولوجّية حتى يتمّ تطوير اللغة العربيّة وتصبح الأكثر تداولاً بين سكان المعمورة. وفي هذا السياق تقترح المقالة بعض هذه الوسائل التكنولوجية مثل كتاب التمارين الصوتيّة، والمواد السمعيّة، والوسيلة المعينة للكتاب المدرسي، والكمبيوتر كوسيلة تكنولوجيّة لتعليم اللغة العربيّة لغير الناطقين بها، ويتمّ توظيف هذه الوسائل في حقول ١-القراءة: (الاستيعاب ومعالجة النصوص وسرعة القراءة) ٢-الكتابة ٣-الاستماع ٤-المحادثة ٥-المفردات ٦-قواعد اللغة العربيّة.

مقالة ربيع (٢٠١٧م)، «توظيف وسائل الإعلام والتكنولوجيا الحديثة في تعليم اللغة العربيّة للناطقين بغيرها: دراسة تحليليّة»، وتشير المقالة إلى ضرورة استخدام التقنيّات الحديثة لتعليم المهارات اللغويّة عبر الإعلام وتقدّم اقتراحات للرقي بتعليم اللغة العربيّة مثل: توظيف اللغة الفصحى المبسّطة والبعيدة عن العامية من خلال وسائل الإعلام المرئيّة والمسموعة؛ والاهتمام بالإعلاميين لأنهّم الوجه الحضاريّ للأمّة وللغتها؛ وتنظيم برامج تكنولوجيّة تعليميّة للغة العربيّة بهدف نشرها عبر الوسائل الإعلامية المرئيّة والمسموعة؛ والاهتمام بتعليم اللغة العربيّة للناطقين بغيرها بطرق سهلة مبسّطة عبر وسائل الإعلام المختلفة.

مقالة البنتاني (٢٠١٣م)، «أثر استخدام باوربوينت في دوافع التلاميذ إلى تعلّم اللغة العربيّة»، درست المقالة هذا الموضوع بهدف معرفة أثر استخدام بوربوينت في ترقية دوافع التلاميذ إلى تعلّم مهارة الاستماع من خلال العمل الميدانيّ. فتوصّل البحث إلى أنّ هناك متوسط العلاقة بين استخدام بوربوينت ودوافع التلاميذ على تعلّم الاستماع ما يعني تأثير هذا البرنامج على ترقية دوافع تلاميذ الصف الحادي عشر بجاكرتا إلى تعلّم الاستماع، وذلك لتوفّر إمكانيّات مختلفة في بوربوينت مثل الصور، والأصوات، والألوان.

مقالة بن شهرير (٢٠١٣م)، «الألعاب اللغويّة المحوسبة في تعلّم اللغة العربيّة للناطقين بغيرها بين النظرية والتطبيق: الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا نموذجاً»، لقد تناول البحث تصميم بيئة مصطنعة في تعلّم العربيّة عبر الألعاب المحوسبة في الإنترنيت. وبيّنت نتائج البحث من الاستبانة، والمقابلة، والأسئلة بصيغة مفتوحة ... إلخ، أنّ الدارسين أبدوا رغبتهم في تعلّم اللغة العربيّة باستخدام الألعاب المحوسبة. كما توصّل البحث إلى أنّ النتيجة ليست لها دلالة إحصائيّة حول مستوى الفرق في مستوى تعزيز تعلّم المفردات بين الدارسين الذكور والإناث.

وتبيّن لنا بعد دراسة البحوث السابقة أنّ هناك ضرورة لاستخدام التقنيّات الحديثة في تعليم اللغة العربيّة لغير الناطقين بها، لكنّ ما يميّز بحثنا الراهن عن غيره من البحوث هو تركيزه على تدريس تداوليّة اللغة العربيّة للطلبة الإيرانيّين عبر التقنيّات الحديثة بشكل عام والألعاب الحاسوبيّة والبوربوينت بشكل خاص، وذلك من خلال تقديم طرق وظيفيّة لاستخدام التقنيّتين داخل الفصول الدراسيّة أو خارجها.

مراجعة الأدب النظريّ

إنّ التداوليّة (pragmatics) اصطلاحاً تتعلّق بالتواصل بين الناس وتحليل الرسالة التي تكمن وراء استخدام العبارات والجمل حسب قصديّة المتكلّم والسياق الذي يجري فيه الحوار، كما يقول يول (Yule): «تختص التداوليّة بدراسة المعنى كما يوصله المتكلّم (أو الكاتب) ويفسّره المستمع (أو القارئ)؛ لذا فإنّها مرتبطة بتحليل ما يعنيه الناس بألفاظهم أكثر من ارتباطها بما يمكن أن تعنيه كلمات أو عبارات هذه الألفاظ منفصلة. والتداوليّة هي دراسة المعنى الذي يقصده المتكلّم» (يول، ٢٠١٠: ١٩).

للتداوليّة تخصصات مختلفة مثل ما ذكره جميل حمداوي «تداوليّة تحليليّة، وتداوليّة تلفظيّة، وتداوليّة نفسيّة اجتماعيّة، وتداوليّة نصيّة، وتداوليّة سوسيولغويّة» (حمداويّ، ٢٠١٩: ١١) وما إلى ذلك، ولكن ما نحن بصدد دراسته هو التداوليّة البينيّة التي تهتم بتداوليّة اللغة الثانية وكيفيّة إنتاج اللغة من قبل متعلّمي اللغة الثانية، كما يعرّفها كاسبر (Kasper) بأن «التداوليّة البينيّة تدرس كيفيّة فهم الأعمال اللغويّة وتنفيذها لدى الناطقين غير الأصليّين، كما تدرس كيفيّة اكتسابهم معرفة تداوليّة اللغة الثانية»(Kasper, 1992: 203).

تدريس التداوليّة

قبل أن نتطرّق إلى أساليب تدريس التداوليّة يجب أن نذكر أنّ تدريس التداوليّة ليس أمراً ضرورياً للثقافات واللغات المتباينة عن بعضها البعض فحسب، بل حتى للّغات التي فيها مشتركات كثيرة مثل العربيّة والفارسيّة؛ إذ إنّ هنالك فروقاً ثقافيّة وتداوليّة كثيرة بين اللغتين يؤدّي إهمالها من قبل الطلبة الإيرانيّين إلى الفشل في التواصل مع الناطقين العرب. ومن أبرز هذه الفروق هي: استخدام الأفعال في الفارسيّة بشكل مهذّب وبصيغة الجمع بالنسبة للغائب والمخاطب والغائبة والمخاطبة خلافاً للعربيّة التي ينحصر هذا الأمر فيها على المخاطب والمخاطبة، وتوظيف كلمات مثل «السيد» أو «السيدة» في الحوارات اليوميّة لمخاطبة الأشخاص في اللغة الفارسيّة بينما تستخدم هذه الكلمات في اللغة العربيّة للمواقف الرسميّة، وبعض الفوارق الثقافيّة في التحيّات، والضيافة، والتفاعلات اليوميّة، وكيفيّة استخدام الأفعال الكلاميّة المختلفة مثل الطلب، والاعتذار، والرفض ... إلخ (عامري وآخرون، ١٣٩٩: ٨١ و٨٢).

وأمّا بالنسبة للتدريس التداوليّ فتوجد طريقتان له بشكل عام؛ الصريح (Explicit) والضمني (Implicit). ولكلّ واحد من هذين النوعين من التدريس خصائصه. والمقصود من التدريس الصريح هو تدريس المعلومات التداوليّة للمتعلّمين بشكل مباشر ومن خلال الوصف، والتوضيح، والمناقشة. أمّا التدريس الضمني فهو عبارة عن تدريس المعلومات التداوليّة للمتعلّمين بشكل غير مباشر أي بدون تقديم شرح وتفسير مباشر للمعلومات التداوليّة (درخشان و شكي، ١٣٩٩: ١٥٤). ولكن يمكن خطور هذا سؤال ببالنا وهو أيّهما أحسن للتطبيق داخل الصف؟ والجواب حسب نتائج بحوث الباحثين حتى الآن هو التدريس الصريح، وذلك وفقاً لآثار التدريس الصريح على تطوّر أداء الطلبة التداوليّ. لكنّه ربّما لا يكون مناسباً لتطوير بعض المهارات التداوليّة. كما يشير إلى الأمر كاسبر وروز (Rose) قائلين: «تعطي التعليمات الصريحة نتائج أفضل من التدريس الضمني؛ في حين أنّ التدريس الصريح مفيد لرفع الوعي، فقد يكون أقلّ فعاليّة بالنسبة لبعض جوانب تنمية المهارات. كما وجد هاوس (House) (١٩٩٦) أنّ استجابات المحادثة كانت المكوّن الوحيد للطلاقة البراغماتية التي لم تتحسّن من خلال زيادة الوعي وممارسة المحادثة» (Kasper and Rose, 1999: 96 & 97).

هذا وينقسم التدريس الصريح إلى نوعين وهما الاستنتاجي (Deductive) والاستقرائي

(Inductive). والطريقة الاستنتاجيّة عبارة عن التدريس الصريح للمعلومات التداوليّة للطلبة من خلال توظيف المصادر الخارجيّة، وذلك قبل إعطائهم الأمثلة حول القضايا التداوليّة في الدرس، فكما يتّضح من عنوان هذا النوع من التدريس الصريح فإنّ عمليّة التعليم تسير من العام إلى الخاص، أي من إعطاء المعلومات التداوليّة وقواعدها إلى التفاصيل ونماذجها. أمّا الطريقة الاستقرائيّة عكس الطريقة الاستنتاجيّة، حيث تبدأ عمليّة التدريس من الطلبة أنفسهم، فهم يقومون بتحليل واكتشاف مظاهر التداوليّة وميزاتها قبل أن يتمّ تدريس المعلومات بشكل صريح، فتسير عمليّة التعليم من الخاص إلى العام أي من الأمثلة والنماذج إلى القواعد والقضايا العامّة. وهذا ما يشير إليه القحطاني بقوله: «يشير التدريس الاستنتاجيّ إلى توفّر المصادر الخارجيّة كالمعلّم والمواد التعليميّة، فضلاً عن تزويد المتعلّمين بمعلومات صريحة عن التداوليّة، قبل عرض الأمثلة عن الجوانب التداوليّة التي ينوي الدرس تغطيتها؛ أمّا التدريس الاستقرائيّ، فيشير إلى تحليل المتعلّمين للمعطيات التداوليّة؛ لاكتشاف معايير تداوليّة اللغة الثانية التي تحكم استخدام اللغة في سياقات متنوّعة، قبل إعطاء المتعلّمين معلومات صريحة عن الجوانب التداوليّة المرادة» (القحطاني، ٢٠١٧: ٣٢و٣٣).

أمّا بالنسبة لاختيار أحد نوعين من التدريس الصريح، فيبدو أنّ اختيار كلّ واحد من النوعين يفيد المتعلّمين من جهات مختلفة، فعلى سبيل المثال أنّ التدريس الاستقرائيّ أكثر فائدة من الاستنتاجيّ قبل تدريس المعلومات التداوليّة من ناحية الاهتمام بالتحليل والتفكير من قبل الطلّاب، بينما يعتبر التدريس الاستنتاجيّ أحسن من الاستقرائيّ عندما ليس مستوى الطلبة بقدر يمكّنهم أن يحلّلوا الميزات التداوليّة المختلفة. فبإمكان الأستاذ أن يستخدم التدريس الاستقرائيّ أوّلاً وإذا واجه الطلبة مشاكل في التحليل، فبإمكان الأستاذ أن يوظّف التدريس الاستنتاجيّ، كما يشير إلى هذا الأمر القحطاني: «إنّ دمج الطريقتين أثناء تدريس الكفاية التداوليّة يُعدّ خياراً أفضل، من خلال تشجيع المتعلّمين على تحليل وملاحظة الجوانب التداوليّة، ومناقشتها مع زملائهم في القاعة الدراسيّة، وفي حالة عدم قدرة المتعلّمين أو بعضهم على تحليل وملاحظة الجوانب التداوليّة بشكل صحيح، قد يلجأ الأستاذ إلى اتباع الطريقة الاستنتاجيّة؛ لضمان اكتسابهم لتلك الجوانب على النحو المطلوب» (القحطاني، ٢٠١٧: ٣٢و٣٣).

منهج بروك وناغاساكا

في هذا القسم سنتناول المنهج الذي اقترحه بروك (Brock) وناغاساكا (Nagasaka) في تعليم اللغة الإنجليزيّة، وهذه الطريقة تعدّ من أفضل الطرق لتدريس التداوليّة؛ إذ إنّها تكتنف خطوات جيّدة لتدريس التداوليّة وتسير شيئاً فشيئاً فتعزّز المهارات التداوليّة لدى المتعلّم تدريجياً، حيث اقترحا أربع خطوات يجب أن يتّبعها الأستاذ أثناء تدريس الكفاءة التداوليّة وهي:

١- الملاحظة (See): يمكن للمعلّمين مساعدة طلابهم على رؤيّة اللغة في سياقاتها، وزيادة وعيهم بدور التداوليّة، وشرح الوظيفة التي تلعبها التداوليّة في تأدية عمليّة تواصل معيّن.

٢- الاستخدام (Use): وفي هذه الخطوة يمكن للمعلّمين تطوير الأنشطة التي يستخدم الطلّاب من خلالها اللغة في سياقات محاكية أو حقيقيّة، حيث يختارون كيفيّة التفاعل بناءً على فهمهم للوضع الذي يقترحه النشاط، أي اختيار الأسلوب المناسب.

٣- المراجعة (Review): في هذه المرحلة تتمّ مراجعة الجوانب التداوليّة التي تمّ تدريسها سابقاً، وتزويد المتعلّمين بتغذية راجعة حول أدائهم التداوليّ، أي التقويم.

٤-التجربة (Experience): يمكن للمعلّمين ترتيب نشاطات لطلابهم لتجربة ما تعلّموا وملاحظة دور التداوليّة في عمليّة التواصل، أي التطبيق (Brock & Nagasaka, 2005: 20-23). أمّا الآن سنتوقّف قليلاً عند التعليم الإلكترونيّ ومدى فاعليّته في التدريس.

التعليم الإلكترونيّ

يسمّى توظيف التكنولوجيا في مجال التعليم، بالتعليم الإلكترونيّ ويقصد به استخدام الأدوات والتقنيّات الحديثة في مجال التعليم. كما يشير إلى الأمر الموسى بقوله: «التعليم الإلكترونيّ هو طريقة للتعليم باستخدام آليّات الاتصال الحديثة من حواسيب، وشبكات حاسوب، ووسائط متعدّدة من صوت وصورة، ورسومات، وآليّات بحث، ومكتبات إلكترونيّة، وبوّابات الإنترنت سواءً كان عن بعد أو داخل الفصل الدراسيّ،

فالمقصود هو استخدام التقنيّة بجميع أنواعها في إيصال المعلومة للمتعلّم بأقصر وقت وأقلّ جهد وأكبر فائدة» (الموسى، ١٤٢٣: ٢).

هذا وثمّة أهداف عديدة وراء استخدام التعليم الإلكترونيّ، فمن أبرز هذه الأهداف يمكن الإشارة إلى ما يلي:

- «توفير مصادر متعدّدة ومختلفة للمعلومات تتيح فرص المقارنة والمناقشة والتحليل والتقييم.
- إعادة هندسة العمليّة التعليميّة التعلّميّة بتحديد دور المدرّس والطالب والمؤسسة التعليميّة.
- استخدام وسائط التعليم الإلكترونيّ في ربط وتفاعل المنظومة التعليميّة (المدرّس، والطالب، والمؤسسة التعليميّة، والبيت، والمجتمع، والبيئة).
- تبادل الخبرات التربويّة بين الأفراد من خلال وسائط التعليم الإلكترونيّ.
- تنمية مهارات وقدرات الطلّاب وبناء شخصيّاتهم لإعداد جيل قادر على التواصل مع الآخرين وعلى التفاعل مع متغيّرات العصر من خلال الوسائل التقنيّة الحديثة.
- نشر الثقافة التقنيّة بما يساعد في خلق مجتمع إلكترونيّ قادر على مواكبة مستجدّات العصر الراهن والتفاعل معها بإيجابيّة.
- نمذجة التعليم وتقديمه بمعياريّة.
- إعداد متعلّم قادر على التعامل مع التقنيّات الحديثة الرائدة في مجالات مختلفة.
- إمكانيّة توفير دروس لأساتذة مميّزين؛ إذ إنّ النقص في الكوادر التعليميّة المميّزة يجعلهم حكراً على مدارس معيّنة ويستفيد منهم جزء محدود من الطلّاب. كما يمكن تعويض النقص في الكوادر الأكاديميّة والتدريبيّة في بعض القطاعات التعليميّة عن طريق الصفوف الافتراضيّة» (سعدي وعمر، ٢٠١٨: ٥٠٥ و٥٠٦).

إذن يحاول التعليم الإلكترونيّ أن يوفّر فرصاً لتنمية قدرات الطلبة في فهم الدرس، والتحليل، والتفكير، والتعاون مع الآخرين، كما يحاول أن يتمّ تعليم المادّة الدراسيّة في بيئة تفاعليّة يشارك فيها كلّ من الطالب والمعلّم بشكل فعّال. ويمكن الإشارة إلى أبرز

فوائـد التعليـم الإلكـترونيّ كالتـالي:

- تثبيـت المعلومـات في ذهـن المتعلّـم، مـن خـلال الاهتـمام بحواسّـه المختلفـة، وذلـك حسـب البحـوث المختلفـة، فعـلى سـبيل المثـال «أكّـدت كثـير مـن الدراسـات التـي أجريـت في الولايـات المتّحـدة الأمريكيّـة أن المتعلّـم يمكـن أن يتذّكـر ١٠٪ ممّـا قـرأه، و٢٠٪ ممّـا سـمعه، و٣٠٪ ممّـا شـاهده، و٥٠٪ ممّـا سـمعه وشـاهده في آن واحـد، و٧٠٪ ممّـا قالـه، و٩٠٪ ممّـا عملـه» (بـن زينـة، ٢٠١٥: ١٤٨ و١٤٩).
- إزالـة عائـق المسـافة في التعليـم، حيـث يمكـن لطالـب في قـارّة أن يحـضر في صـف أسـتاذ في قـارّة أخـرى.
- تخفيـض تكلفـة التعلّـم للمتعلّمـين فهـو يقـصّر مسـيرة التعلّـم، بحيـث يمكـن لطالـب أن يجلـس في بيتـه وبمجـرّد اتصالـه بالإنترنـت، يسـتفيد مـن معلومـات مفيـدة تخـصّ دراسـته دون أن ينفـق مبالـغ إضافيّـة للإيـاب والذهـاب، أو لا يحتـاج أن يهـدر وقتـه الثمـين في ازدحـام المـرور للوصـول إلى الصـف.
- اسـتقطاب الطلبـة إلى بيئـة الصـف، وذلـك بسـبب مواكبتـه لمقتضيـات العـصر وخلـق جـوّ شـيّق لإلقـاء الـدرس شرط أن يتـمّ التعليـم الإلكـترونيّ بشـكل صحيـح ونشـط.

هـذا وهنالـك مسـتلزمات لنجـاح التعليـم الإلكـترونيّ والحيلولـة دون التأثـير السـلبيّ عـلى عمليّـة التعليـم، وذلـك كـما يـلي:

- ضرورة توفّـر البنـى التحتيّـة اللازمـة للاسـتفادة مـن التعليـم الإلكـترونيّ كجـودة الإنترنـت، والوسـائل الإلكترونيّـة كالحواسـيب، والهواتـف اللوحيّـة، والميكروفـون والكاميـرا ومـا شـابهه.
- تعـرّف كلّ مـن الطالـب والمعلّـم إلى كيفيّـة اسـتخدام التقنيّـات الحديثـة في مجـال التعليـم.
- إشراف المعلّم على فعّاليّات الطلّاب عند استخدام التقنيّات الإلكترونيّة.
- تنبيه الطلبة على مخاطر البيئة الافتراضيّة وطرق تفاديها.
- تعـرّف المعلّـم عـلى كيفيّـة تدريـس المـادّة عـبر التقنيّـات المختلفـة وأغـراض اسـتخدام كلّ واحـدة منهـا.
- محاولـة المعلّـم عـلى إشراك المتعلّمـين في عمليّـة التعليـم، بحيـث يجـب أن يكـون مشرفاً أكثـر مـن أن يكـون محـاضراً.

- اطلاع المدرّس على أحدث طرق وأنفعها لتعليم المادّة الدراسيّة إلكترونيّاً، من خلال تحديث معلوماته.

وجدير بالذكر أنّه توجد أنواع مختلفة من التعليم الإلكترونيّ ومن أهمّ هذه الأنواع هي كالتالي:

١- التعليم المتزامن

وهو عبارة عن التعليم المباشر، ويقصد به حضور المعلّم والطلّاب متزامناً معاً وفي الوقت نفسه داخل الصف الافتراضيّ الذي يقام على إحدى المنصّات الإلكترونيّة.

٢- التعليم غير المتزامن

هو عبارة عن التعليم غير المباشر، ويقصد به التعلّم الذاتيّ؛ حيث لا حاجة إلى وجود المتعلّمين والمعلّم في المكان نفسه ومتزامناً معاً، بل هذا النوع من التعليم يصلح لمراجعة الدروس من قبل الطالب أو أداء الواجبات والتمارين وتقديمها.

٣- التعليم المدمّج

هو عبارة عن استخدام أنواع التعليم الإلكترونيّ بجانب التعليم التقليديّ، حيث يتضمّن مزيجاً من الإلقاء المباشر داخل قاعة المحاضرات والتواصل عبر الإنترنت والتعلّم الذاتيّ (سعدي وعمر، ٢٠١٨: ٥٠٦).

الطريقة

لقد سلّط البحث الضوء على كيفيّة تدريس تداوليّة اللغة العربيّة عبر التقنيّات الحديثة، من خلال المنهج الوصفيّ- التحليليّ، حيث درس البحث طرق التدريس التداوليّ من خلال توظيف منهج بروك (Brock) وناغاساكا (Nagasaka) في تدريس التداوليّة للاستخدام في القاعات الدراسيّة، وذلك عبر استخدام التقنيّات الحديثة من خلال تناول التقنيّتين: الألعاب الحاسوبيّة والبوربوينت. وهما من التقنيّات الحديثة التي يمكن استخدامها ببساطة، كما تشتركان معاً في إمكانيّة خلق بيئة تفاعليّة للمستخدمين. فتمّ التطرّق إلى أنواع الألعاب الحاسوبيّة الصالحة للاستخدام في قاعات الدرس من جهة وتقديم نموذج من استخدام برنامج البوربوينت بشكل تفاعليّ من جهة أخرى.

عرض النتائج

استخدام التقنيات الحديثة في تدريس التداوليّة

وهنا سنتطرّق إلى كيفيّة استخدام التقنيّات الحديثة في تدريس التداوليّة، والسبب من استخدام هذه التقنيّات في مجال التداوليّة هو فوائد استخدام التعليم الإلكترونيّ في كثير من المجالات ومنها التداوليّة، وإضافة إلى ما أسلفنا، تمكّن هذه التقنيّات المدرّس أن يحاكي ما يدور في المواقف التواصليّة الحقيقيّة للطلبة فيخلق الأستاذ لهم بيئة مشابهة بالبيئة الحقيقيّة للغة المستهدفة. كما أنّ استخدام التكنولوجيا يساعد الطلبة على تجربة مواجهة الناطقين الأصليّين بأقلّ تكلفة، أضف إلى ذلك أنّ استخدام التقنيّات الحديثة في الدرس التداوليّ يؤدّي إلى إنشاء الحيويّة داخل الصف وخروجه من الرتابة وبالتالي زيادة دوافع الطلبة للتعلّم، كما يفيد لكسر روتين الصف واستخدام الذكاءات المتعدّدة لتلقي المعلومات ومواكبة مقتضيات العصر الإلكتروني الراهن[١]. وكما أشرنا في القسم السابق أنّ فاعليّة استخدام التقنيّات الحديثة تتوقّف على أداء المدرّس وإمكانيّات الصف من جهة، ومدى استعداد الطلبة واستيعابهم لما يطلب منهم من جهة أخرى.

الألعاب الحاسوبيّة

تعتبر الألعاب الحاسوبيّة نوعاً من أنواع الهوايات التفاعليّة التي تشتغل على الأجهزة الإلكترونيّة المختلفة؛ فلا تنحصر على الحاسوب فحسب، بل تشمل الهواتف النقّالة كما تشمل الألعاب الفيديويّة لإنتاج الرسوم المتحرّكة على مختلف الأجهزة مثل شاشة التلفاز أو الحاسوب. وتنقسم هذه الألعاب إلى أنواع مختلفة منها: الألعاب التعليميّة، والألعاب الإستراتيجيّة، والألعاب الإنترنتيّة، والألعاب الرياضيّة، وألعاب المحاكاة ... إلخ (موسوي، ١٣٩٠: ٨٣).

إنّ الألعاب الحاسوبيّة من الأرضيّات المتاحة والشيّقة التي شهدت إقبالاً ملحوظاً منذ سنين عديدة عند الصغار والكبار، وذلك لاحتوائها على الميزات المتنوّعة التي تستقطب أيّ شخص من أيّ فئة عمريّة. لذا يمكن الاستفادة من هذه التقنيّة المحبوبة عند أكثر الناس في مجال التعليم التداوليّ، وذلك للفوائد والميزات الإيجابيّة التي تحتوي عليها. ومن أبرز هذه الفوائد هي كما يلي:

- توفير التعلّم التجريبيّ
- زيادة حوافز الطلبة
- تعزيز تقدّم الطلّاب

- تقديم المعلومات الحقيقيّة
- خلق تفاعل أكبر لدى الطلبة
- إعطاء الطلبة مصادر مختلفة دون حصرهم على مصدر واحد (Madani, 2014: 42).

إذن يمكن تصميم بيئة افتراضيّة مماثلة للبيئة الحقيقيّة للغة العربيّة للطالب أثناء لعبه، حيث يقوم بممارسة الجوانب التداوليّة فيها بأشكال مختلفة ولمرّات عديدة، فتكرار هذه الممارسات يؤدّي إلى تعزيز وعيه التداوليّ أيضاً. ولتحقيق هذا الأمر يجب الاهتمام بنقطة مهمّة ألا وهي أنّ الألعاب الحاسوبيّة التي تستخدم في الحقل التداوليّ يجب أن تكون تفاعليّة، أي يجب أن يتمكّن الطلّاب من توظيف الأفعال الكلاميّة المختلفة أثناء اللعب ويواجهوا ردود أفعال متناسبة مع تصرّفهم حسب المقام والسياق. وفائدة هذا الأمر هي إنشاء بيئة للطلبة كي يتمتّعوا بتجربة استخدام اللغة دون حصرهم في الأبعاد النظريّة للميزات التداوليّة البحتة. واستخدام اللغة بشكل فعّال قضيّة لا تهتمّ بها كثير من الألعاب المصمّمة بغرض تعليم اللغات. كما يشير إلى الأمر كريس هولدين (Chris Holden) وجولي سايكس (Julie Sykes) بقولهما: «واحدة من أكبر أوجه القصور في المواد التعليميّة لتعلّم اللغة هي الموقف الذي يضعون فيه المتعلّم بالنسبة للغة. فبدلاً من توفير الفرص لاستخدام اللغة، غالباً ما يركّزون على حفظ الأشياء المتعلّقة بها. هذا هو الحال خاصّة بالنسبة للبرامج المصمّمة للأجهزة المحمولة» (Holden & Sykes, 2012: 118).

هنالك طرق مختلفة لاستخدام الألعاب الحاسوبيّة ضمن التدريس التداوليّ إمّا بشكل غير مباشر ومن خلال الألعاب التي صنعت لأغراض أخرى غير التعليم ولكن تتمحور حول استخدام اللغات في المواقف التواصليّة المختلفة أو بشكل مباشر وعبر تصميم ألعاب خاصّة بالتداوليّة.

فمن الفئة الأولى يمكن الإشارة إلى لعبة فيديو ديترويت نحو الإنسانيّة (Detroit Become Human) التي تم إنتاجها سنة ٢٠١٨ الميلاديّة من قبل شركة كوانتيك دريم (Quantic Dream) الفرنسيّة، وتمّ نشرها من قبل فرع شركة سوني في أروبا (Sony Interactive Entertainment Europe) حصرياً لنظام بلاي ستيشن ٤ (PlayStation 4) (https://store.playstation.com)، كما أصدرت نسخة منها للحواسيب الشخصيّة سنة ٢٠١٩ الميلاديّة(https://store.epicgames.com). وأصدرت نسخة منها باللغة العربيّة (اللهجة المصريّة) تحت عنوان ديترويت نحو

الإنسانيّة. وجدير بالذكر أنّ هذه اللعبة خاصّة بالبالغين لاحتوائها على مشاهد عنيفة وربما لا تطابق ميزاتها الثقافة الإسلاميّة. وتدور أحداث هذه اللعبة في المستقبل، حيث تكون حياة الآليين ممزوجة بحياة البشر، فالآليّون يخدمون البشر في أعمالهم اليوميّة، بل قل أخذوا مكان البشر بشكل كامل في النشاطات اليوميّة. ولكن في يوم يشعر بعض الآليين أنّ لديهم شعوراً بشرياً فيحاولون تحرير أنفسهم من سيطرة البشر ... إلخ (إبراهيم، ٢٠١٩: موقع ساعة). يسيطر اللاعب في هذه اللعبة على ثلاثة آليين ويجب أن يقوم بالأعمال والمهمّات التي توجد في اللعبة. والأمر الملفت للانتباه هو أنّ اللاعب يجب أن يقرّر قرارات مصيريّة ممكن أن تودي بعضها بحياة الشخصيّات منذ بداية اللعبة. وفي كلّ مرحلة من مراحل اللعبة على اللاعب أن يختار من بين الخيارات المعروضة له ما يناسب المقام والسياق وظروف المخاطب النفسيّة. ويجدر الإشارة أنّ لكلّ خيار تداعيّاته الخاصّة في كيفيّة تصرّف الشخصيّات مع بعضها البعض وسير أحداث القصّة. يمكن مشاهدة لقطات من اللعبة باللهجة العربيّة المصريّة عبر مسح مربّع رمز الاستجابة السريعة (QR Code) التالي:

الصورة ١ مربّع رمز الاستجابة السريعة للقطات من اللعبة باللهجة العربيّة المصريّة

فمن هذه الناحية تعدّ هذه اللعبة نموذجاً مفيداً لإنشاء الألعاب الحاسوبيّة في مجال التداوليّة. وبطبيعة الحال يمكن استخدام الفكرة الموجودة في اللعبة أي الاهتمام بالقضايا التداوليّة كالركيزة الأساسيّة لإنشاء الألعاب الحاسوبيّة بقصّة شيّقة تجذب الطلبة وفقاً للقدرات التقنيّة في البلاد والميزات الثقافيّة العربيّة الإسلاميّة.

إذن يمكن استخدام هذه الفئة من الألعاب بعد التعديلات اللازمة أو إيجاد لعبة مناسبة للصفوف من الناحية الثقافيّة، في التدريس التداوليّ وفي كل خطوات بروك وناغاساكا فعلى سبيل المثال؛ يمكن استخدامها في خطوة الاستخدام، حيث يقوم الأستاذ بعد تدريس المادّة بتقسيم الطلبة إلى المجموعات ثمّ يطلب من كل مجموعة أن تبدأ اللعبة. فيحضر أحد الأعضاء ويبدأ باللعب داخل الصف بينما يساعده باقي أعضاء المجموعة في اختيار الخيارات المناسبة باللغة العربيّة فقط وبعد اختيار خيار أو مجموعة من الخيارات من قبل المجموعة ومشاهدة تداعيّات اختيارها يوقف الأستاذ اللعبة ويطلب

من الطلبة أن يدلوا بآرائهم حول ما جرى في اللعبة وهو يرشدهم نحو الصواب ثمّ يطلب من المجموعة التالية مواصلة اللعبة.

كما يمكن استخدامها في خطوة المراجعة بغرض تقييم أداء الطلبة التداوليّ في مواجهة المواقف التواصليّة المختلفة أو حتى في قسم التجربة، حيث يطلب الأستاذ من الطلبة أن يلعبوا سائر الخيارات خارج الصف ويسجّلوا ملاحظاتهم حول نتائج تصرّفاتهم.

أمّا الفئة الثانية فهي الألعاب الحاسوبيّة التي صمّمت بهدف تعليم المهارات اللغويّة والتداوليّة. ومن أبرز هذه الألعاب هي لعبة مينتيرا (Mentira)، التي صمّمت بغرض تطوير مهارات اللغة الإسبانيّة للناطقين بغيرها في الولايات المتحدّة الأمريكيّة. أطلق مشروع اللعبة سنة ٢٠٠٩ الميلاديّة باعتباره أوّل لعبة الواقع المتنقّل المعزّز للهواتف الجوّالة (mobile, place-based augmented reality game)، يلعب الطلّاب اللعبة على أجهزة iPod اللوحيّة أو أجهزة iPhone إمّا مملوكة للطلّاب أنفسهم أو يتمّ إعطاؤها للطلّاب مؤقّتاً كجزء من الدورة.

وتحدث أحداث اللعبة في حيّ لوس غريغوس (Los Griegos) الذي يتحدّث سكّانه باللغة الإسبانية، وهو يقع في مدينة الباكركي (Albuquerque) التي تعتبر أكبر مدن ولاية نيومكسيكو (New Mexico). ويجدر الإشارة إلى أنّ قصّة اللعبة تشبه إلى حد كبير رواية تاريخيّة حول جريمة قتل، حيث تجمع الحقيقة والخيال لضبط السياق والظروف الاجتماعيّة، وللتفاعل الهادئ (باللغة الإسبانيّة) مع شخصيّات محاكاة، ولاعبين آخرين، والمواطنين المحليّين.

من واجبات المتعلّمين في لعبة مينتيرا هي التحقيق حول القرائن والتحدّث مع مختلف شخصيّات غير قابلة للعب (NPCs) أي الشخصيّات التي لا يمكن للاعب أن يتحكّم عليها، من أجل إعفاء أسرهم التي انضمّوا إليها بداية اللعبة، وذلك بغرض إثبات براءتهم في جريمة قتل حدثت في الحيّ.

تتكوّن اللعبة ممّا يقارب ٧٠ صفحة من الحوار والنص الإعلاميّ، تقريباً جميعها باللغة الإسبانيّة، وحوالي ١٥٠ صورة أو قطعة من الفن البصريّ، وأربعة أفلام قصيرة. يستغرق إجراء اللعبة لثلاثة إلى أربعة أسابيع، وتنقسم اللعبة إلى قسمين رئيسين؛ في الأسبوعين الأوليين، من المتوقّع أن يلعب الطلّاب المستويات الأولى من اللعبة في وقتهم، في أيّ مكان يمكنهم العثور على شبكة Wi-Fi، حيث يطلعون على أدوارهم في اللعبة، وآليات اللعب، ولغز القتل الأساسيّ. وجدير بالذكر تعقد اجتماعات صفيّة أثناء هذه المرحلة، وذلك لحلّ المشاكل الفنيّة الاحتماليّة التي واجهها الطلبة أثناء

اللعب، كما تتمّ مراجعة هذين الأسبوعين من خلال مناقشة لتخطيط أجزاء الرحلة الميدانيّة من اللعبة في الأسبوع القادم.

خلال الأسبوع الثالث، يقوم الطلّاب برحلات ميدانيّة إلى حيّ لوس غريغوس في مجموعات تتكوّن من ٣-٥ طلّاب لبدء لعب الجزء التالي من اللعبة. في هذه المرحلة، يقوم الطلبة بالتحقيق حول القتل ويبحثون عن أدلة لحلّها. وفي هذه المرحلة عليهم بالفعل اتباع التوجيهات للعثور على الموقع واستخدام القرائن الموجودة في البيئة الحقيقيّة للتقدّم في المحادثات مع الشخصيّات غير قابلة للعب. وجدير بالذكر أنّ الغموض تمّ تصميمها عبر أربع عائلات منفصلة للاعبين، بحيث يجب على اللاعبين العمل معاً لفهم القصّة الكاملة. تعتمد القرائن التي يتلّقاها اللاعب على الأسرة التي ينتمون إليها وكذلك تجميعها في محادثة مع الشخصيّات غير قابلة للعب. وفي الأسبوع الأخير، يحاول اللاعبون أن يكشفوا عن هويّة القاتل من خلال القرائن، واستشارة بعضهم البعض، وصياغة الحجج والأدّلة(www.mentira.org).

وجدير بالذكر أنّ مصمّمي هذه اللعبة أي كريس هولدن وجولي سايكس وهما أستاذان بجامعة نيو مكسيكو، يعتقدان أنّ لعبتهما ليست كسائر الألعاب المشتغلة على الهواتف المحمولة من ناحية عرض معلومات تعليميّة لتدريس لغة ما، بل هذه اللعبة تحاول توفير أرضيّة لاستخدام اللغة الإسبانيّة فيستخدمها المتعلّمون باللغة الإسبانيّة (Holden & Sykes, 2012: 118).

إذن هذه اللعبة من النماذج المناسبة للاستخدام في مجال تدريس التداوليّة، نظراً لاحتوائها على ميزات فاعلة ومفيدة لا يمكن التغافل عنها. فهي لعبة تفاعليّة تجمع بين استخدام التقنيّات الحديثة، والناطقين الأصليّين، والبحث والتقصّي الميدانيّ ما يضفي على الحصّة الدراسيّة الحركيّة والتفاعل في بيئة مشوّقة جذّابة للطلبة تكسر الروتين الصفيّ وتمهّد الطريق لتعليم اللغة المستهدفة من خلال اللغة نفسها. كما أنّ اللعبة تركّز على التعلّم التعاونيّ والعمل الجماعيّ والاهتمام بالذكاءات المتعدّدة لدى كلّ واحد من الطلّاب ما يؤدّي إلى أن تكون نسبة نجاحها عالية.

وجدير بالذكر يمكن الاستفادة من تجربة هذه اللعبة في تدريس تداوليّة اللغة العربيّة في إيران ضمن خطوة الاستخدام أو التجربة من خطوات بروك وناغاساكا. فمن الممكن أن يتمّ اتباع الخطوات المستخدمة في اللعبة نفسها لتعليم التداوليّة؛ فعلى سبيل المثال يمكن أن يقوم الأستاذ الذي يعيش في المدن الإيرانيّة الناطقة باللغة العربيّة بتصميم لعبة مشابهة على أجهزة الهواتف النقّالة أو من خلال إعداد ملفّات متعدّدة الوسائط

باستخدام تطبيقات مختلفة وعلى أجهزة إلكترونيّة أخرى، لتعليم تداوليّة اللهجة العربيّة العراقيّة أو الخليجيّة. نظراً لتشابه لهجات المناطق الناطقة بالعربيّة جنوبي إيران بلهجات العراق والدول المحيطة بالخليج الفارسيّ.

أمّا بالنسبة للغة العربيّة الفصحى فيمكن الاستفادة من التجربة نفسها مع إجراء بعض التعديلات في القسم الميدانيّ والأجهزة الإلكترونيّة المستخدمة في اللعبة. فيستطيع الأستاذ نفسه أو بمساعدة الجهات المعنيّة أن يصنع لعبة تعمل على أساس التنقّل في الأماكن المختلفة الواقعيّة باستخدام بعض التقنيّات الحديثة، حيث يقدّم المعلومات داخل اللعبة من خلال ملفّات الفيديو أو الصور التي رفعها داخل الإنترنت دون استخدام تطبيق خاصّ باللعبة للهواتف المحمولة. فبإمكانه أن يعتمد على استخدام تقنيّة رمز الاستجابة السريعة ليتمكّن الطلبة من مشاهدة معلومات اللعبة. كما يمكنه أن يستفيد من خدمة غوغل للخرائط (Google Maps) أو ما شابهها بغية وصول الطلبة إلى الأماكن الموجودة داخل اللعبة.

وفي مرحلة التخطيط، يمكن للمدرّس أن يختار سيناريوهات جذّابة ومرتبطة بالدرس وأن يستعين ببعض الطلبة العرب الذين يدرسون في الجامعة نفسها لتمثيل دور الناطقين الأصليّين بالعربيّة وإذا لم يجد المدرّس الطلبة العرب داخل الجامعة يمكن أن يستفيد من الناطقين الأصليّين عبر برامج خاصّة للتحدّث مع الناطقين الأصليّين مثل برنامج هالوتوك (HelloTalk) أو ما شابهه، كما يمكنه أن يستفيد من الطلبة الذين يدرسون في المراحل المتقدّمة للمشاركة في اللعبة ويجب أن يطلب من كلّهم ألّا يتحدّثوا باللغة الفارسيّة ولو بكلمة، بعد الانتهاء من تحديد خطّة اللعبة. ثمّ يحدّد مواقع داخل الجامعة لإلصاق أوراق تحمل مربّعات رموز الاستجابة السريعة، وذلك لاطلاع الطلبة على واجباتهم أثناء اللعب والمهمّات التي يجب أن يقوموا بها.

وفي خطوة التنفيذ يطلب المدرّس من الطلبة الاطلاع على القواعد والمعلومات الأوّليّة داخل اللعبة من خلال الاستماع إلى ملف البودكاست الذي أعدّه المدرّس بنفسه أو استعان بشخص آخر لإعداده بعد أن قسّم الطلبة إلى مجموعات مختلفة. وفي المرحلة التالية يرسل الأستاذ خريطة موقع اللعبة في برنامج الخرائط إلى المجموعات من خلال إحدى شبكات التواصل الاجتماعيّ. ويعلن بدء اللعبة كما يطلب من المجموعات الحضور في الصف عند انتهاء المدّة المعلنة للعبة لدراسة النتائج. فتبحث المجموعات عن العلائم والرموز الموجودة في الحرم الجامعيّ بينما يواجهون الطلبة الدارسين في المستويات المتقدّمة أو الطلبة العرب الذين ينتظرونهم في بعض المواقع المحدّدة على الخريطة ويسألونهم عن

بعض الأمور وعند تقديم الإجابة الصحيحة من قبل المجموعات يعطونها عنوان الموقع التالي على برنامج الخرائط. وجدير بالذكر أنّ المجموعات تواجه رموز الاستجابة السريعة المرقّمة في بعض المواقع، حيث يجب أن تحلّ المجموعات اللغز أو السؤال الذي موجود فيها وعليها أن ترسل الجواب إلى الأستاذ عبر شبكة التواصل الاجتماعيّ المتفّقة عليها مع الأستاذ ليرسل الأستاذ لهم الموقع التالي على الخريطة. ويجري الأمر إلى أن تنتهي مدّة اللعب أو تنهوا المجموعات اللعبة في وقت أبكر من الموعد المحدّد. كما أنّ الأستاذ يحاسب نقاط خاصّة للمجموعات التي استخدمت الجوانب التداوليّة بشكل أحسن، وذلك وفقاً لتقرير الناطقين الأصليّين أو الطلبة الدارسين في المستويات المتقدّمة عن أداء المجموعات. وبهذا الشكل يتم إنشاء بيئة تواصليّة مشابهة لبيئة اللغة الأصليّة ما يؤدّي إلى ممارسة المهارات التداوليّة لدى الطلّاب وتعزيز وعيهم التداوليّ دون شعورهم بملل وعن طريق خوضهم تجربة مختلفة مفعمة بالحركة والحماس.

البوربوينت (Power Point)

يعتبر البوربوينت أو برنامج العروض التقديميّة، من البرمجيّات التي يمكن استخدامها في الصف بهدف زيادة انتباه الطلبة إلى الدرس، كما أنّ البوربوينت برنامج أصدر ضمن مجموعة مايكروسوفت أوفيس (Microsoft Office) للبرامج. ويساعد المستخدمين في تقديم شرائح عرض نصيّ أو جيرافيكيّ أكثر فاعليّة، يمكن عرضها عن طريق المسلاط (سعيدي، ١٤٠٠: ١٠٥).

لبرنامج البوربوينت ميزات مفيدة ومختلفة تحوّله إلى برنامج صالح للاستخدام داخل قاعة الدرس، ومن أبرز هذه الميزات هي كما يلي:

- إمكانيّة استخدامه لتعليم مختلف الدروس لخلوّه من المحتوى.
- إعطاء حريّة كبيرة لتفاعل المتعلّم مع البرنامج.
- سهولة استخدام البرنامج.
- إمكانيّة إضافة مقاطع فيديو إلى الشرائح.
- توفير رسوم متنوّعة للاستخدام داخل الشرائح.
- إمكانيّة إضافة مؤثّرات صوتيّة وحركيّة إلى الشرائح (الشماط والآخرون، ٢٠١٣: ٢٩٤).

وإضافة إلى ما سبق، يمكن الإشارة إلى أنّ استخدام برنامج البوربوينت في مجال تعليم

اللغـات يتمتّـع بفوائـد مختلفـة مـا يـؤدّي إلى كـسر روتـين الصـف وجعـل المـادّة الدراسـيّة شـيّقة للطلبـة، بجانـب تسـهيل عمليّـة التعلّـم. وذلـك مـن خـلال الاسـتفادة مـن إمكانيّـات البرنامـج إضافـة إلى عـرض الشرائـح المشـوّقة للطلبـة، حيـث تحـوّل هـذه الإمكانيّـات البرنامـج إلى برنامـج تفاعـليّ؛ ومثـال ذلـك إمكانيّـة تحريـك الصـور والكلـمات وتصنيفهـا في خيـارات يمكـن اختيارهـا، أو صنـع الألعـاب المتنوّعـة لممارسـة المعلومـات الدراسـيّة، أو اسـتخدام البرنامـج لعـرض المفـردات الجديـدة بجانـب الصـور المرتبطـة لهـا أو تلفظّهـا الصحيـح عـبر توظيـف الملفّـات الصوتيّـة أو حتـى عـرض مقاطـع الفيديـو بجانبهـا لمشـاهدة نـماذج مـن اسـتخدامها؛ مـا يحـوّل المـادّة الدراسـيّة إلى مـادّة أكثـر وظيفيّـة مـن ذي قبـل. وجديـر بالذكـر أنّ توظيـف هـذا البرنامـج ينحـصر عـادة عـلى عـرض الشرائـح في صفـوف الجامعـات الإيرانيّـة إذا تـمّ اسـتخدامه، وهـي المسـألة التـي يجـب أن تتغيّر لتواكـب الصفـوف مقتضيـات العـصر الرقمـيّ الراهـن.

هـذا والميـزات التفاعليّـة للبرنامـج هـي التـي توفّـر الأرضيّـة للأسـتاذ أن يسـتخدم البرنامـج ضمـن عمليّـة تدريـس التداوليّـة أيضـاً بسـهولة. إذن بإمـكان الأسـتاذ أن يختـار موضوعـاً تداوليّـاً لتحويلـه إلى نشـاط تفاعـليّ مـن خـلال برنامـج البوربوينـت وبالتـالي خلـق بيئـة مصطنعـة عربيّـة للطلبـة الإيرانيّين. فعلى سـبيل المثال يمكنـه أن يختار بعض الأفعـال الكلاميّة كالمـادّة المسـتخدمة في البرنامـج، فيختـار الطلـب، والاعتـذار، والرفـض كنـماذج مـن الأفعـال الكلاميّـة. كـما يمكنـه أن يضيـف صـور شـخصيّات مختلفـة ذوات الشـؤون الاجتماعيّـة المتعـدّدة إلى البرنامـج مـع تعريـف مواقـف تواصليّـة ذات درجـات إمـلاء متباينـة. ويمكنـه أن يعـدّ سـيناريوهات لاسـتخدام كلّ هـذه المكوّنـات بجانـب بعضهـا البعـض. فعـلى سـبيل المثـال بإمكانـه أن يعـيّن أماكـن مختلفـة مثـل المستشـفى، والمطعـم .... إلـخ لإجـراء التواصـل فيهـا. ويجـري حـواراً بـين الشـخصيّات المختلفـة لاسـتخدام الأفعـال الكلاميّـة بمختلـف أنواعهـا. ومـا يقـوم بـه الأسـتاذ عنـد إعـداد الحـوارات هـو إعطـاء خيارين أو أكثـر للطـلّاب كـي يختـاروا الإسـتراتيجيّة المناسـبة مـن الفعـل الكلاميّ المسـتخدم في الحـوار حسـب السـياق والمقـام. وبعـد اختيـار إسـتراتيجيّة مـن إسـتراتيجيّات الفعـل الكلاميّ سـيرى الطـلّاب ردّة فعـل المخاطـب بشـأن كلامهـم. ويمكـن عـرض مقاطـع فيديـو أو مؤثّـرات بصريّـة أو صوتيّـة بجانـب عـرض جـواب المخاطـب للتشـويق الأكثـر.

وبعـد تصميـم اللعبـة من خـلال برنامـج البوربوينـت يمكن اسـتخدامه في خطوة الاسـتخدام داخـل الصـف أو ضمـن خطـوة التجربـة كواجـب دراسيّ خـارج الصـف مـن خطـوات

بـروك وناغاسـاكا. ومـن الأحسـن أن يسـتخدم الأسـتاذ إسـتراتيجيّة التعلّـم التعـاونيّ وهـي مـن إسـتراتيجيّات التعلّـم النشـط، مـن خـلال تقسـيم الطلبـة إلى المجموعـات عنـد توظيـف البرنامـج داخـل القاعـة الدراسـيّة. كـما بإمكانـه اسـتخدام إسـتراتيجيّة المناقشـة، وهـي نـوع آخـر مـن إسـتراتيجيّات التعلّـم النشـط، بعـد مشـاهدة قـرارات كلّ مجموعـة بالنسـبة لاختيـار الإجابـات وتداعيّاتهـا لترسـيخ المعلومـات في أذهـان الطلبـة.

هـذا وقمنـا بإعـداد نمـوذج ممّـا ذكرنـا عـبر برنامـج البوربوينـت باسـم «المواقـف» لدراسـة الأفعـال الكلاميّـة المختلفـة في مواقـف تواصليّـة مختلفـة، حسـب درجـة الإمـلاء ومكانـة الشـخصيّات الاجتماعيّـة. فاخترنـا للدراسـة ثلاثـة أفعـال كلاميّـة وهـي: الطلـب، والاعتذار، والرفـض، فيمكـن المسـتخدم أن يختـار الفعـل الكلاميّ المـراد عـبر النقـر عـلى عنـوان الفعـل.

الصورة ٢ اختيار الأفعال الكلاميّة في نموذج البوربوينت

وبعـد النقـر عـلى العنـوان، سـينتقل المسـتخدم إلى صفحـة اختيـار مسـتوى صعوبـة الموقـف. ففـي كلّ فئـة هنـاك المسـتويان السـهل والصعـب كدرجـة إمـلاء اسـتخدام الفعـل الكلاميّ. مـا يفيـد الطالـب في خـوض تجربتـين مختلفتـين في كلّ فعـل كلاميّ مـن حيـث درجـة الصعوبـة للموقف.

كذلـك شرحنـا المقـام قبـل الدخـول في الحـوار، وذلـك للتعريـف بموقـف الحـوار التواصـليّ للمسـتخدمين، واسـتخدام البرنامـج بشـكل أسـهل. كـما أنّـه في كلّ فعـل كلاميّ شـخصيّتان بمكانـة اجتماعيّـة مختلفـة؛ ففـي الرفـض هنـاك المديـر والموظّـف، وفي الطلـب صديقتـان، وفي الاعتـذار الطالـب والأسـتاذ. ويلعـب المسـتخدم دور المديـر في الرفـض، وسـارة (التـي تطلـب أمـراً) في الطلـب، والطالـب الجامعـي في الاعتـذار، لتجربـة مختلـف المتغـيّرات الاجتماعيّـة داخـل الحـوار.

الصورة ٣ نموذج من شرح المقام في الرفض

بعد اختيار الفعل الكلاميّ واختيار مستوى الصعوبة والتعرّف إلى المقام والشخصيّات، سيبدأ الحوار وبعد أن شاهد المستخدم بعض حوارات بين الشخصيّات في أي فعل كلاميّ اختار للتجربة، فيواجه صفحة اختيار القرار المناسب، حيث عليه أن يختار الإستراتيجيّة المناسبة من الفعل الكلاميّ المذكور لرفض الطلب، أو توجيه الطلب، أو الاعتذار. ما يساعد الطالب على المشاركة المباشرة في البرنامج. ويجدر الإشارة إلى أنّ اختيار كلّ خيار يؤدّي إلى ردّ فعل مختلف من قبل المخاطب ما يعلّم الطالب أهميّة اختيار إستراتيجيّات الأفعال الكلاميّة في المقامات والسياقات المختلفة.

الصورة ٤ نموذجان من اختر القرار المناسب في الطلب والاعتذار

هذا وأعددنا هذا الملّف في نسختين: نسخة مع موسيقى ونسخة بدون موسيقى. كما توجد في الملّف إمكانيّة التنقّل بين الصفحات واختيار الخيارات المختلفة من قبل المستخدم من خلال النقر على المواضع الخاصّة في البرنامج والقوائم الموجودة فيه، ليكون البرنامج تفاعليّاً أكثر من ذي قبل. ويجب أن نذكر أنّه يمكن استخدام هذه الإمكانيّات في حالة عرض الشرائح (Slide Show) من برنامج البوربوينت. وتجدر الإشارة إلى أنّه يمكن تحويل صيغة الملف إلى بي دي إف (PDF) ليستخدم الملف على مختلف الأجهزة الإلكترونيّة. والملاحظة الوحيدة هي أنّ بعض البرامج الخاصّة لفتح

ملفّات بي دي إف لا تدعم ميزتي النقر والموسيقى، فعلى المستخدم الاستفادة من البرامج التي توفّر دعم الميزات المختلفة كبرنامج فوكس إيت (Foxit).

ويمكن تطوير هذا النموذج من خلال زيادة أنواع الشخصيّات، والأماكن، والأفعال الكلاميّة ... إلخ من جهة والميزات التقنيّة مثل المؤثّرات البصريّة والصوتيّة، ليكون أكثر فاعليّة وفائدة للاستخدام داخل الصف. إذن تجعل هذه الخطوات المادّة الدراسيّة شيّقة للطلبة، وتسفر عن تسهيل عمليّة التعلّم، وتعزيز الوعي التداوليّ لدى الطلبة، كما تمهّد الطريق لهم لممارسة الجوانب التداوليّة. ويمكن مسح مربّع رمز الاستجابة السريعة التالي لاستخدام الملف «المواقف» بصيغة بي دي إف والبوربوينت:

الصورة ٥ مربّع رمز الاستجابة السريعة لاستخدام ملف «المواقف»

الاستنتاج والمناقشة

درس البحث كيفيّة تدريس التداوليّة من خلال تسليط الضوء على طرق تدريسها والتي تنقسم إلى الصريح والضمنيّ. فاختير الصريح لدوره الفاعل في تعليم الميزات التداوليّة للطلبة. وأشير إلى أنّ التعليم الصريح ينقسم إلى القسمين الاستنتاجيّ والاستقرائيّ. وذكر البحث أنّه يمكن استخدام كليهما في التعليم حسب ظروف الصف ومستوى المتعلّمين. أمّا بالنسبة لمناهج تدريس التداوليّة فاقترح البحث منهج بروك وناغاساكا لاهتمامه بالجوانب النظريّة والعمليّة معاً ما يؤدّي إلى تعزيز الوعي التداوليّ لدى الطلبة من جهة وتوفير فرصة لممارسة القدرات التداوليّة لهم من جهة أخرى. كما اقترح البحث استخدام التقنيّات الحديثة في تدريس تداوليّة العربيّة لغير الناطقين بها كالطلبة الإيرانيّين؛ فالسبب من توظيفها هو دورها في استقطاب الطلبة وتشويقهم، وكسر الروتين المملّ داخل الصفوف، وسهولة استخدامها في الصفوف، ودورها البارز في تقليل نفقات التعلّم، وإنشاء بيئة تفاعليّة قريبة من البيئة الواقعيّة للغة العربيّة، واهتمامها بالذكاءات المتعدّدة وحواس الطلبة المختلفة وما إلى ذلك. فمن هذا المنطلق تناول البحث نموذجين من التقنيّات الحديثة وهما: الألعاب الحاسوبيّة والبوربوينت،

حيث تمّ ذكر كيفيّة استخدام كلّ واحدة منهما في التدريس التداوليّ ضمن استخدام خطوات بروك وناغاساكا ومن خلال ذكر اقتراحات حول استخدامها في الصفوف وخارجها.

توصّل البحث بشأن الألعاب الحاسوبيّة أنّه يمكن استخدامها لغرض تدريس التداوليّة؛ لفاعليّتها في تصميم بيئة افتراضيّة مماثلة للبيئة الحقيقيّة للغة العربيّة للطالب الإيرانيّ أثناء لعبه، فيقوم الطالب بممارسة الجوانب التداوليّة فيها بأشكال مختلفة ولمرّات عديدة، فتكرار هذه الممارسات يؤدّي إلى تعزيز وعيه التداوليّ أيضاً نظراً لدوره في إتقان الطالب المهارات التداوليّة واستخدامها دون اللجوء إلى الترجمة ومن تلقاء نفسه. كما توصّل البحث إلى إمكانيّة توظيف الألعاب الحاسوبيّة ضمن التدريس التداوليّ؛ إمّا بشكل غير مباشر أو بشكل مباشر، وذلك من خلال الكشف عن طرق لتنفيذ كلّ واحد منهما داخل الصف أو خارجه.

وانتهى البحث إلى أنّه يمكن الاستفادة من برنامج البوربوينت في تعليم المواد الدراسيّة المختلفة ومنها تعليم التداوليّة؛ لأنّه يتمتّع بفوائد مختلفة ما يؤدّي إلى كسر روتين الصف وجعل المادّة الدراسيّة جذّابة للطلبة بجانب تسهيل عمليّة التعلّم. وذلك من خلال الاستفادة من إمكانيّات البرنامج إضافة إلى عرض الشرائح المشوّقة للطلبة، حيث تحوّل هذه الإمكانيّات البرنامج إلى برنامج تفاعليّ. فخلص البحث إلى أنّ استخدام البرنامج بشكل تفاعلي في تعليم التداوليّة، يعزّز الوعي التداولي لدى الطلبة ويمهّد الطريق لهم لممارسة الجوانب التداوليّة.

التوصيات

تخلص هذه الدراسة إلى التوصيات التالية:

١- دراسة مدى تطوّر الأداء التداوليّ لدى الطلبة الإيرانيّين بعد استخدام التقنيّات الحديثة في القاعات الدراسيّة.

٢- إعداد برامج تداوليّة وألعاب حاسوبيّة تفاعليّة لتعليم اللغة العربيّة للطلبة من قبل واحات العلم والتقانة أو الجهات المعنيّة بالبلاد من أجل استخدامها من قبل الطلاب أو المتعلّمين.

الهوامش

١- للمزيد من التوضيحات حول فاعليّة استخدام التقنيّات الحديثة في عمليّة التعليم والتعلّم أنظر أشرف عبد القادر، استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في تحسين التعليم والتعلّم، موقع تعليم جديد.

https://www.new-educ.com

المصادر والمراجع

بن زينة، صفية. (٢٠١٥م). «دور الحاسوب وتكنولوجيا المعلومات في تعليم اللغة العربيّة». **مجلة جسور المعرفة**. المجلد الأول. العدد الثاني، الجزائر. ص ١٤٣ -١٦١.

بن شهرير، محمد صبري. (٢٠١٣م). «الألعاب اللغوية المحوسبة في تعلّم اللغة العربية للناطقين بغيرها بين النظرية والتطبيق: الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا نموذجاً». **مجلة كليّة دار العلوم**. جامعة المنيا. القاهرة. ص ١-١٥.

البنتاني، أزكياء محمد. (٢٠١٣م). «أثر استخدام باور بوينت في دوافع التلاميذ إلى تعلّم اللغة العربيّة». **مجلة آفاق عربية**. المجلد الثامن. العدد الأول. ص ٨١-٩٢.

بوسيف، مريم وخديجة روابح. (٢٠١٩م). «تعليم اللغة العربيّة للناطقين بغيرها في العصر الرقميّ». **المجلة العربيّة مداد**. جامعة تلمسان (الجزائر). عدد٥. ص ١-١٤.

جمال، كعبار وحنون سومية. (٢٠١٩م). «استخدام التكنولوجيا الحديثة في تعليم اللغة العربيّة للناطقين بغيرها». **مجلة دراسات في علوم الانسان والمجتمع**. جامعة جيجل. مجلد ٠٢. عدد ٠٢. ص ١٢٧ -١٣٨.

حمداوي، جميل. (٢٠١٩م). **التداوليّات بين النظريّة والتطبيق**. الطبعة الأولى. دون مكان الطبع.

درخشان، علی، فرزانه شکی. (١٣٩٩ ه.ش). «تأثير روش آموزش کاربردشناسی تشريحی وتلويحی بر درک کنشهای گفتاری معذرتخواهی و امتناع در بين دانشجويان زبان انگليسی سطح متوسط». **فصلنامه زبان پژوهی دانشگاه الزهرا**. سال دوازدهم. شماره ٣٥. ص ١٥١- ١٧٥.

ربيع، أروى محمد. (٢٠١٧م). «توظيف وسائل الإعلام والتكنولوجيا الحديثة في تعليم اللغة العربيّة للناطقين بغيرها: دراسة تحليلية». **مجلة الدراسات اللغويّة والأدبية**. العدد الثاني. السنة التاسعة. ص ٥٦-٦٨.

سعدي، فاطمة. ديدوح عمر. (٢٠١٨م). «دور الوسائط الإلكترونيّة في تعليم اللغة العربيّة». **مجلة التعليمية**. المجلد الخامس. العدد ١٤. الجزائر. ص ٥٠٤-٥١٤.

سعيدی، زری. (١٤٠٠ ه.ش). **فرهنگ توصيفی آموزش مجازی ويادگيری زبان از طريق رايانه – فناوری**. چاپ اول. تهران: نشر علمی.

الشماط، محمد وفا. محمد وحيد صيام. أمين طربوش. (٢٠١٣م). «أثر استخدام برنامج العروض التقديمية (البوربوينت) في تحصيل الطلبة الصف العاشر في مادة الجغرافية واتجاهاتهم نحوها (دراسة تجريبية في محافظة دمشق)». **مجلة جامعة دمشق**. المجلد ٢٩. العدد الأول. ص ٢٧٣-٣١٥.

عامري، محمد علي. علي ضيغمي. سيد رضا مير أحمدي. (١٣٩٩ ه.ش). «تطوير الكفاءة التداوليّة لدى الطلبة الإيرانيّين غير الناطقين بالعربيّة؛ الطلب نموذجاً». **مجلة دراسات في تعليم اللغة العربية وتعلمها**. السنة الخامسة. العدد التاسع. ص ٧٣-٩٤.

القحطاني، سعد بن محمد. (٢٠١٧ م). «نحو تدريس الكفايّة التداوليّة في برامج تعليم اللغة الثانية: دراسة تحليليّة». **مجلة الدراسات اللغويّة والأدبيّة**. العدد الثاني-السنة التاسعة. ص ٢١-٥٥.

موسوی، سید ابوالفضل. (١٣٩٠ ه.ش). «بازیهای رایانهای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی». **پژوهشنامه اخلاق**. سال چهارم. شماره ١٤. ص ٧٩ -١٠٨.

الموسى، عبد الله بن عبد العزيز. (١٤٢٣هـ). «التعليم الإلكترونيّ مفهومه، خصائصه، فوائده، عوائقه». **ورقة عمل مقدمة لندوة مدرسة المستقبل**. جامعة الملك سعود كلية التربية.

يول، جورج. (٢٠١٠م). **التداوليّة**. ترجمة قصي العتّابي. الطبعة الأولى. بيروت: الدار العربيّة للعلوم ناشرون.

Brock, M., & Nagasaka, Y. (2005). «Teaching pragmatics in the EFL classroom? Sure You Can» . **TESL Reporter**.17-26.

Holden, C. & Sykes, J. M. (2012). «Mentira: Prototyping language-based locative gameplay. In S. Dikkers, J. Martin, & B. Coulter (Eds.). **Mobile media learning: Amazing uses of mobile devices for teaching and learning**. Pittsburgh, PA: ETC Press.

Kasper, G. & Rose, K. R. (1999). «Pragmatics and second language acquisition». (**Annual Review of Applied Linguistics**). 81-104.

Kasper, G. (1992). «Pragmatic transfer». **Second Language Research** . 8(3).31–203 .

Madani, M. (2014). **Computer-Assisted ILP Instruction: The Effects of Computer Games on EFL Learners' pragmatic roduction**. Submitted for the degree of: Master of Arts (MA). Alzahra University. Department of Literature, Languages & History.

إبراهيم، أحمد، موقع سمّاعة (٢٠١٩م). «مراجعة لعبة ديترويت: نحو الإنسانية»، (تاريخ المراجعة ٤/ ٤/ ١٤٠١ ه.ش)، *https://www.samma3a.com*.

عبد القادر، أشرف، موقع تعليم جديد (٢٠١٨م). «استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في تحسين التعليم والتعلم»، (تاريخ المراجعة ٣/ ٦/ ١٤٠١ ه.ش)، *https://www.new-educ.com.*

موقع متجر بلاي ستيشن (٢٠١٨م) «ديترويت: نحو الإنسانيّة»، (تاريخ المراجعة ٤/ ٤/ ١٤٠١)، *https://store.playstation.com*.

Epicgame website (2019) «Detroit: Become Human» .*https://store.epicgames.com*(تاريخ المراجعة ٤/ ٤/ ١٤٠١).

Mentira website (n.d.) *www.mentira.org*. (تاريخ المراجعة ٥/ ٤/ ١٤٠١).

آموزش کاربردشناسی زبان عربی به دانشجویان ایرانی از طریق فناوری‌های نوین (بررسی بازی‌های رایانه‌ای و پاورپوینت به‌عنوان نمونه)

محمدعلی عامری[۱]، علی ضیغمی*[۲]، سیدرضا میراحمدی[۳]

۱- دانش آموخته دکتری زبان و ادبیات عربی دانشگاه سمنان، ایران.

۲- دانشیار گروه زبان و ادبیات عربی دانشگاه سمنان، ایران.

۳- دانشیار گروه زبان و ادبیات عربی دانشگاه سمنان، ایران.

چکیده

کاربردشناسی شاخه‌ای از زبان‌شناسی نوین است که کاربست زبان، در اینجا عربی، را طبق سیاق کلام و در موقعیت‌های ارتباطی بررسی می‌کند؛ بنابراین مسائل کاربردشناختی نقش پررنگی در موفقیت ارتباط با گویشوران اصلی ایفا می‌کند و ازاین‌رو آموزش کاربردشناسی زبان عربی به دانشجویان ایرانی، مسأله‌ای ضروری و مهم در کلاس‌های درس است. ازجمله بهترین روش‌های آموزش آن، فناوری‌های نوین است؛ چراکه استفاده از آن به جذب دانشجویان و شبیه‌سازی محیط زبان عربی برای آنان می‌انجامد. پژوهش حاضر آموزش کاربردشناسی را با تکیه‌بر روش توصیفی-تحلیلی و از طریق بررسی فناوری‌های بازی‌های رایانه‌ای و پاورپوینت بررسی کرده است. همچنین چگونگی به‌کارگیری هر یک از آن‌ها در کلاس درس را بر اساس الگوی بروک و ناگاساکا شرح داده است. نتایج تحقیق حاکی از آن است که می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را به سبب فراهم کردن امکان طراحی محیطی مجازی مشابه محیط واقعی زبان عربی برای دانشجویان ایرانی به‌منظور آموزش کاربردشناسی مورداستفاده قرارداد. همچنین روش‌هایی برای به‌کارگیری این بازی‌ها در آموزش کاربردشناسی به شکل مستقیم و غیرمستقیم و طبق الگوی بروک و ناگاساکا ارائه گردید. همچنین می‌توان با طراحی یک برنامهٔ تعاملی در پاورپوینت و به‌کارگیری آن در مرحلهٔ استفاده یا آزمایش الگوی بروک و ناگاساکا در تدریس کاربردشناسی بهره جست؛ زیرا علاوه بر شکستن فضای یکنواخت کلاس، جذاب کردن آن و تسهیل یادگیری منجر به تقویت آگاهی کاربردشناختی دانشجویان و هموار کردن کاربست آن می‌شود.

واژگان کلیدی: آموزش کاربردشناسی، کاربردشناسی زبان عربی، آموزش از طریق بازی‌های رایانه‌ای، آموزش از طریق پاورپوینت.

---

* نویسنده مسوول: zeighami@semnan.ac.ir

Teaching the pragmatics of Arabic language to Iranian students through modern technologies, computer games and PowerPoint

Mohammad Ali Ameri[1], Ali Zeighami[*2], Seyyed Reza Mirahmadi[3]

1. Sudent in Arabic Language and Literature, Semnan University, Iran.
2. Associate Professor at the Department of Arabic Language and Literature, Semnan University, Iran.
3. Associate Professor at the Department of Arabic Language and Literature, Semnan University, Iran.

Abstract

Pragmatics is a branch of modern linguistics that is concerned with the use of language – and here Arabic – according to the context of speech in communicative situations. Therefore, pragmatic issues are of great importance for their vital role in the success of communicating with native speakers; accordingly, teaching the pragmatics of Arabic language is a necessary and important matter for Iranian students in the classrooms. One of the best ways to teach it is using modern technologies due to their effectiveness in attracting students and simulating Arabic language environment for them. The present research has investigated the teaching of pragmatics using the descriptive-analytical method by highlighting the two techniques of computer games and PowerPoint and explaining using them inside or outside the classroom through the Brock and Nagasaka curriculum. Researching computer games, it has been found that they can be used for teaching pragmatics; since their effectiveness lies in designing a virtual environment similar to the real environment of Arabic language for the Iranian students. The research also presented different ways of using computer games within pragmatics teaching, either directly or indirectly according to the Brock and Nagasaka curriculum. Another result of the research is that the PowerPoint software is suitable for teaching pragmatics by designing an interactive program through it. It can be used in the use step or within the experiment step of the Brock and Nagasaka steps. Since it breaks the monotonous atmosphere of the class, it makes it attractive, facilitates learning, and strengthens students' pragmatic awareness.

Keywords: Teaching pragmatics, pragmatics of Arabic language, teaching through computer games, teaching through PowerPoint.

---

* Corresponding author: zeighami@semnan.ac.ir