



Enhancing the communication skills of university students according to the standards of the language games strategy

F. Mohseni*



Ph.D. in Arabic Language and Literature, Shiraz University, Shiraz, Iran.

E. Rahmani

Professor of Arabic Language and Literature, Shiraz University, Shiraz, Iran.

D. Mohammadi

Associate Professor of Arabic Language and Literature, Shiraz University, Shiraz Iran.

W. Alowaydhi

Professor of Arabic Language and Literature, University of Jedaah, Jedaah, Saudi Arabia.

Keywords:

- Enhancing communication skills
- Language skills
- The four skills
- Communication games
- Language games

Abstract

This research discusses the importance of language skills for communication and the use of language games as a strategy to enhance these skills. Language, whether through listening, speaking, reading, or writing, is essential for communication. Teaching methods sometimes lack an active environment, prompting research to explore language games as a means to help learners acquire language proficiency. By creating an engaging environment, language games can increase learners' enthusiasm and experiences. Research focuses on developing language education and supportive methods for learner participation. This study aimed to describe the language game strategy, identify its components, and assess its impact on success. Tools like procedural guides and questionnaires were used, with an experimental group applying the strategy and a control group following traditional methods. Components such as attracting interest, motivating participation, and emphasising the necessity of engagement were found to enhance communication skills. The success of the strategy relied on encouraging interaction and positive engagement in the activities. Overall, language games offer a practical approach to improving communication skills through active participation and experience.

* f_mohseni65@yahoo.com (Corresponding Author)

1. Introduction

This study describes language as a system of meaningful signs used for interaction and communication with its social function being one of its most important roles. Learners of Arabic aim to use it to achieve various communicative goals. Given that the primary objective of language learning is to master the four main skills of listening, reading, speaking, and writing and use them for effective communication, special attention should be given to strengthening these four skills, which form the foundation of effective communication. However, despite the importance of these skills and the need to acquire them as an essential part of language proficiency, it is observed that Arabic learners still struggle with using these skills effectively. This weakness stems from the lack of practical application and adaptation of the content received by the learners, and a sense of boredom and monotony from receiving information without opportunities for real-world application. Therefore, finding effective strategies to improve the quality of education is crucial. Research shows that language games, as an effective strategy, play a significant role in motivating learners towards active participation and enhancing communicative skills. By providing opportunities to apply the four main skills practically, language games turn the language learning process into an enjoyable and effective experience. Consequently, this study aims to describe the strategy of language games that help reinforce communicative skills and identify the influential components of this strategy and their impact on the success of the approach.

1.2. Research Question(s)

1. What are the components of an effective language game strategy for enhancing the communicative skills of undergraduate students?
2. How do these components influence the success of a language game strategy in enhancing the communicative skills of undergraduate students?

2. Literature Review

The strategy of language games is considered one of the effective educational tools in language teaching. This approach, by providing an engaging environment, helps strengthen language skills in an enjoyable and motivational way, and is defined as educational tools with a clear start and end. These games operate under specific rules and assist learners in enhancing their language abilities. The research aims to offer a comprehensive concept of this strategy, defining it as an integrated plan with specific actions, and views language games as educational tools that help language learners achieve their educational goals within the available resources.

There are vast benefits for language games; they place learners in real-life situations, encouraging them to use the language and participate actively. This approach strengthens engagement and interaction, even among shy learners who may feel anxious about participating. Furthermore, games provide an opportunity to apply and better understand educational content in a communicative environment and context. According to studies, language games are recognised as key tools for enhancing communication skills, which highlights their importance in second language teaching. They reduce the fatigue associated with the learning process and aid in the integrated and cohesive teaching of language skills.

3. Methodology

This research uses a descriptive method to examine how language games impact the improvement of communication skills, employing exploratory factor analysis to identify the components of this strategy. A group of students was selected and divided into control and experimental groups. Tools such as an execution guide and questionnaires were used to gather data.

Studies generally agree on the effectiveness of language games in enhancing the learning process and boosting motivation. They also highlight the importance of the learning environment in strengthening the four language skills and gaining practical experience. Some research underscores the value of experience, as it provides learners with opportunities to apply knowledge and develop skills, rather than simply memorise content. Additionally, studies emphasise the importance of teaching methods and content delivery style, as the way educational content is received impacts real-world experience.

Overall, most research indicates that games can create an active and dynamic environment with natural communicative situations for language learners. This study addresses the issue of weak Arabic language skills among students, attributing it to the lack of an active learning environment that provides sufficient opportunities for skill practice. Thus, this research aims to investigate the role of language games in enhancing communication skills.

4. Results & Discussion

To identify the components of the language game strategy effective in enhancing the communication skills of undergraduate students, a questionnaire was designed and exploratory factor analysis was used. The Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) test was applied to determine sampling adequacy for factor analysis, resulting in a value of 0.72. This value, being above 0.6, indicated that the sample size was sufficient. To confirm the appropriateness of the data, and to assess whether the correlation matrix used as the basis for factor analysis differed from an identity matrix in the population (evaluating the sphericity assumption), Bartlett's test was employed, which indicated a significant difference at the 1% level ($P\text{-value} < 0.001$). Thus, the data were deemed suitable for factor analysis.

Next, for exploratory analysis, principal components with eigenvalues greater than 1 and an acceptable factor loading of at least 0.4 were identified. Under these conditions, the initial extraction revealed five components, while the final extraction yielded two components.

The results of exploratory factor analysis using principal component extraction with varimax rotation, alongside interpretability and labelling capability, confirmed the existence of two factors, which together explained 55.70% of the total variance. The two extracted factors were labelled "Attention Axis" and "Participation Axis". In the two-factor exploratory analysis, three items were removed: Items 6 and 22 due to cross-loading on more than one factor and low communality, and Item 13 due to a factor loading below 0.4.

In the end, the components were categorised into two axes: attracting students' attention and encouraging their participation in the educational process, and the effect of participation on the application of learned knowledge, skills, and gaining experience. Based on the identified components, a description of the language games strategy was provided.

5. Conclusion

Ultimately, the study categorised the components into two main areas: attracting attention and motivating participation in the educational process, and the impact of participation on the application of learned knowledge, skills, and the acquisition of abilities. Based on these components, a description was provided of the role of language game strategy in enhancing communication skills.

Regarding how these components influence the success of the language game strategy in strengthening the communication skills of undergraduate students, it can be said that these components impact the success of the strategy by placing the language learner at the centre of the educational process and by focusing on their participation in structured activities. In fact, this strategy successfully provides opportunities for engaging participation and the application of the four main skills in an engaging and enjoyable environment for learners. The study recommends the use of this strategy in some courses, the development of assessment tools, and emphasises the need to compare this strategy with other approaches.

6. References

- Abdulaziz, N. (1983). *Language Games in Foreign Language Teaching. Introduction and Review by Mahmoud Ismail Sini.* (1st ed.), Riyadh: Dar Al-Mareekh Publishing.
- Abu Amsha, Kh. & others. (2019). *Linguistic Assessment in Arabic Language Teaching Programs for Non-Native Speakers.* (1st ed.). Riyadh: Wujuh Publishing and Distribution House.
- Abu Hamra Maha, F. (2015). "The Effectiveness of a Proposed Program to Develop the Dialogue Skills in Arabic for Non-Native Speakers" Unpublished Ph.D. thesis. Syria College University of Damascus: Faculty of Education Department of Curriculum and Teaching Methods.
- Al-Adwan, Z, & Al-Hawamdeh, M. (2011). *Instructional Design: Between Theory and Practice.* (1st ed.), Amman: Dar Al-Maseera for Publishing and Distribution.
- Al-Hudaybi, A. (2015). *Teacher's Guide for Arabic for Non-Native Speakers.* King Abdullah Bin Abdulaziz International Center for the Service of the Arabic Language, (1st ed.), Riyadh: Wujuh Publishing and Distribution House.
- Ali, M. (2011). *Encyclopedia of Educational Terms.* (1st ed.), Amman: Dar Al-Maseera for Publishing and Distribution.
- Al-Mashhadani, S. (2019). *Scientific Research Methodology.* (1st ed.), Amman: Dar Osama.
- Al-Suwairki, M. (2005). *Language Games and Their Role in Developing Arabic Language Skills.* (N/A ed.), Jordan: Al-Kindi Publishing.
- Al-Zahrani, et al. (2019). *Approaches to Teaching Arabic Language.* (1st ed.), Riyadh: Wujuh Publishing and Distribution House.
- Ibrahim, h. (2016). *Language Games and Their Use in Acquiring a Second Language: Arabic as a Model. Abstracts of the Second International Istanbul Conference (Teaching Arabic to Non-Native Speakers: Highlights and Landmarks).* Istanbul Foundation for Education and Research (ISAR).

- Jaafar, S & Alawi, M. (2021). *Issues and Challenges in Teaching Arabic Language and Culture to Non-Native Speakers: A Linguistic Perspective*. 2021 Series (3). Publications of the Islamic World Educational Scientific and Cultural Organization (ICESCO): Arabic Language Center for Non-Native Speakers.
- Kaur, R. (2019). "A Study Of The Effectiveness Of Using Language Games In Teaching Vocabulary In Secondary School", *international journal of scientific & technology research*. 8, (11): 1532 -- 1549.
- Kibish, M, & Souad, A. (2022). *Language Games as a Communicative Approach in Teaching Arabic*, *Linguistic Practices*, Vol. 13, No. 2, pp. 101–118. Algeria: Mouloud Mammeri University of Tizi Ouzou.
- Latman, A, & Ben Amieur, Kh. (2022). *The Importance of Language Games in Developing Reading and Writing Skills among First-Grade Students*, *Issues in Language and Literature Journal*, Vol. 11, No. 1, pp. 57–74. Algeria: University of Tamanghasset.
- Oxford. R. (1996). *Language Learning Strategies*. Translated by Da'dur Al-Sayed Mohamed. Egypt: Anglo Egyptian Bookshop.
- Proceedings of the National Scientific Symposium on the Role of Language Games in Language Teaching from Preschool to University.(2019). Publications of the Higher Council of the Arabic Language: People's Democratic Republic of Algeria. 303 pages.
- Shehata, H. (2003). *Dictionary of Educational and Psychological Terms*. (1st ed.), Cairo: Egyptian-Lebanese House.
- Suleiman, A. (2010). *Measurement and Evaluation in the Humanities*. Reviewed by Abu Allam, Raja, Mahmoud. (N/A ed.), Cairo: Dar Al-Kitab Al-Hadith.
- Taima, R. (2004). *Language Skills: Their Levels, Teaching, and Difficulties*. (1st ed.), Cairo: Dar Al-Fikr Al-Arabi.
- Tsung-Y-L. (2010). "Using ubiquitous games in an English listening and speaking course: Impact on learning outcomes and motivation". *Computers & Education*. 55(2010): 630 – 643.
- Upadhyay, Sh. (2019). "Language Games: An Effective Tool for Teaching a Language". *Research Guru: Online Journal of Multidisciplinary Subjects (Peer Reviewed)*. 13 (1): 326- 333.
- Yunus, & Yaccob, N. (2019). "Language Games in Teaching and Learning English Grammar: A Literature Review", *Arab World English Journal (AWEJ)*, 10 (1):209 – 217.



تقویت مهارت‌های ارتباطی دانشجویان کارشناسی بر اساس معیارهای راهبرد بازی‌های زبانی

دانش آموخته دکتری بخش زبان و ادبیات عربی دانشگاه شیراز، شیراز، ایران.



فاطمه محسنی*

استاد بخش زبان و ادبیات عربی دانشگاه شیراز، شیراز، ایران.

اسحق رحمانی

دانشیار بخش زبان و ادبیات عربی دانشگاه شیراز، شیراز، ایران.

دانش محمدی

استاد بخش روش و فنون آموزش زبان عربی، دانشگاه جده، جده، عربستان سعودی.

وفاء حافظ العویضی

چکیده

مهارت‌های ارتباطی زبان شامل شنیدن، صحبت کردن، خواندن و نوشتن می‌شود. تقویت این مهارت‌ها برای تسلط فراگیر بر زبان، امری مهم به شمار می‌آید. به دلیل کاستی‌های روش‌های آموزشی موجود، در پژوهش حاضر الگوی راهبرد بازی‌های زبانی انتخاب شد. راهبرد بازی‌های زبانی به فراگیر در کسب تجربه و تسلط بر مهارت‌های چهارگانه کمک می‌کند. اهمیت این پژوهش در ضرورت توجه به توسعه حوزه آموزش زبان عربی و اهمیت روش‌های مبتنی بر مشارکت است. بر این اساس، ابتدا راهبرد بازی‌های زبانی توصیف، سپس به شناسایی مؤلفه‌های تأثیرگذار این راهبرد و نحوه اثرگذاری آن پرداخته می‌شود. همچنین، کوشش می‌شود میزان تأثیر بازی‌های زبانی بر جلب توجه، مشارکت، کسب مهارت، یادگیری و توانایی دانشجویان سنجیده شود. در این راستا، ابزارهای پژوهش شامل راهنمای معلم و پرسشنامه مرتبط با اهداف تحقیق تنظیم شد. به منظور دستیابی به نتایج، روش توصیفی برگزیده شد. گروه کنترل با روش مرسوم و گروه آزمایش با کمک راهبرد بازی‌های زبانی آموزش دیدند. پس از پایان آموزش، پرسش‌نامه بین عربی‌آموزان توزیع و تمامی داده‌ها و اطلاعات آماری با استفاده از نرم‌افزار (SPSS) تجزیه و تحلیل شد. مؤلفه‌های مؤثر راهبرد بازی‌های زبانی، دو محور جلب توجه و تأثیر مشارکت است. بر اساس مؤلفه‌های یاد شده، راهبرد بازی‌های زبانی مؤثر بر تقویت مهارت‌های ارتباطی توصیف و تبیین شد.

واژگان کلیدی:

- تقویت مهارت‌های ارتباطی
- مهارت‌های زبانی
- مهارت‌های چهارگانه
- بازی‌های زبانی

* نویسنده مسؤول (f_mohseni65@yahoo.com)



دراسات في تعليم اللغة العربية وتعلمها


مجلة علمية محكمة نصف سنوية

السنة الثامنة، العدد ١٥، ١ ص ٩٠-٥٩

<https://doi.org/10.22099/jsatl.2025.50173.1216>



استراتيجية الألعاب اللغوية ودورها في تحسين التفاعل وتعزيز المهارات التواصلية

فاطمة محسني*  خريجة مرحلة الدكتوراه في فرع اللغة العربية وآدابها بجامعة شيراز، شيراز، إيران.

إسحق رحمانى أستاذ في قسم اللغة العربية وآدابها بجامعة شيراز، شيراز، إيران.

دانش محمدى أستاذ مشارك في قسم اللغة العربية وآدابها بجامعة شيراز، شيراز، إيران.

وفاء حافظ العويضي أستاذ في قسم مناهج وطرق تدريس اللغة العربية، جامعة جدة، جدة، المملكة العربية السعودية.

الملخص

اللغة عبارة عن مجموعة مهارات تلاحظ عبر التواصل؛ سواء بالاستماع أو المحادثة، أو القراءة والكتابة، في جميع الحالات الغرض من استخدامها هو التواصل؛ فمن الضروري تعزيز هذه المهارات لأنها متطلبات التواصل، ومن خلالها يتقن المتعلم اللغة؛ ولكن بسبب قصور الأساليب التدريسية الحالية عن توفير بيئة نشطة، اقترح البحث إستراتيجية الألعاب اللغوية. فالألعاب اللغوية توفر بيئة فعالة تزيد من حماس المتعلم وتشجعه على المشاركة واكتساب الخبرات. لذلك يهتم البحث بتطوير تعليم اللغة عبر استراتيجيات تدعم مشاركة المتعلم. واعتمادا على ما ذكر سعى إلى وصف استراتيجية الألعاب اللغوية والتي بإمكانها أن تعين على تعزيز المهارات التواصلية وتحديد مكونات هذه الإستراتيجية وتبيين كيفية تأثيرها على نجاح الإستراتيجية. وللوصول إلى النتائج، اعتمدت بإعداد أدوات الدراسة المتمثلة بـ: الدليل الإجرائي لاستخدام الألعاب، والاستبانة ذات الصلة، واتخذ المنهج الوصفي للوصول إلى النتائج وعليه سعى بتطبيق الإستراتيجية على المجموعة التجريبية، وفي المقابل درست المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية، وبعد نهاية التطبيق تم توزيع الاستبانة، وتم استخدام المعالجة الآلية واستخراج النتائج. وأخيرا تم تحديد مكونات الإستراتيجية والتي تعزز المهارات التواصلية في ضوء محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة، ومحور ضرورة المشاركة بهدف تطبيق المعلومات، وممارسة المهارات وكسب الخبرة، وبناء على تلك المكونات وُصفت إستراتيجية الألعاب اللغوية المعينة على تعزيز المهارات التواصلية. وبعدها تطرق إلى كيفية أثر المكونات على نجاح الإستراتيجية موضحا بذلك أن بإمكانها التأثير على نجاح الإستراتيجية من خلال دفع المتعلم إلى التفاعل، وإيجابيته في ممارسة الأنشطة.

الكلمات الدلالية:

- تعزيز
- المهارات
- التواصلية
- المهارات
- اللغوية
- المهارات
- الأربع
- الألعاب
- اللغوية

التمهيد

اللغة نظام من العلامات ذات الدلالة التي تستخدم من قبل أفراد البشر كوسيلة للتواصل والتفاعل لأغراض متعددة؛ بذلك يتضح أن الوظيفة الاجتماعية للغة تعتبر من أهم وظائفها، حيث يسعى متعلم اللغة العربية إلى استعمال اللغة للتعامل مع أصحابها ولتحقيق أغراض تواصلية متنوعة؛ لذلك لا بد من مزيد الاعتناء بتنمية المهارات اللغوية لدى الطلبة لكي يتمكنوا من استعمال اللغة كلما دعت الحاجة إلى ذلك؛ فالهدف الرئيس من تعلمها هو التمكن من مهاراتها الأربع واستخدامها للتواصل الفعال مع الآخرين في شتى المجالات .

بالواقع على حسب التقسيم المعروف بالنسبة للمهارات اللغوية الأربع، يتضح أن اللغة مجموعة من المهارات اللغوية التي تلاحظ عبر التواصل بشكل أو بآخر، إما أن يستعملها الفرد استماعاً ومحادثاً أو يستخدمها قراءة وكتابة؛ في جميع الحالات الغرض من استخدامها هو التواصل وعبر التواصل تمارس اللغة؛ لذلك لتعلم أية لغة لا بد من السعي إلى إتقان أربع مهارات وهي: الاستماع، والقراءة، والكلام، والكتابة . والتي عادة ما تعرف بمسمى مهارات اللغة الأربع أو المهارات الأربع (أكسفورد؛ ترجمة وتعريب؛ دعدور، ١٩٩٦: ١٧) أو المهارات الأساسية (طعيمة، ٢٠٠٤: ١٦٣). وهناك من يقسمها إلى قسمين؛ مهارات الاستقبال ومهارات الإنتاج (أبوعمشة، وآخرون، ٢٠١٩: ٧٩)، والبحث الحالي اعتمد مسمى المهارات التواصلية وذلك نظراً إلى الوظيفة التواصلية التي تؤديها هذه المهارات .

باختصار ينبغي تعزيز هذه المهارات لأنها من متطلبات التواصل السليم والمتعلم بواسطتها يحصل على القدرة التي تمكنه من إتقان اللغة والتواصل مع الآخرين؛ ولكن رغم أهمية هذه المهارات وضرورة اكتسابها باعتبارها حاجة ملحة لإتقان اللغة، يلاحظ أنه لا يزال متعلمو اللغة العربية يعانون الضعف عند ممارستهم اللغة ومهارتها الأربع، والبحث يرجع سبب ذلك إلى عدم ممارسة المتعلم المعلومات التي يتلقاها على أرض الواقع، هذا إلى جانب الشعور بالملل والرتابة الناتجة من تلقي المعلومات دون الحصول على فرصة الممارسة والتطبيق الفعلي لها؛ مما يبين أن مجال تعليم اللغة العربية يتطلب المزيد من البحث بهدف إيجاد أفضل الحلول للتخلص من تلك المشكلة والارتقاء بجودة مجال تعليم اللغة العربية.

بناء على ذلك لوحظ اهتمام البحوث والدراسات إلى تيسير عملية التعليم واستخدام الطرائق، والأساليب، والإستراتيجيات الحديثة لعلاج المشكلة السابق ذكرها، وفي العديد منها اقترحت إستراتيجية الألعاب

اللغوية كإحدى الإستراتيجيات الفعالة لتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية. ونتيجة لقلة البحوث التي تناولت الألعاب اللغوية في تدريس اللغة العربية في المرحلة الجامعية، برزت الحاجة إلى إجراء بحوث حول أهمية دور الألعاب اللغوية في تعزيز المهارات التواصلية في المرحلة الجامعية لإثراء الأدب التربوي في هذا المجال، ويتوقع منها المساهمة في علاج ضعف الطلاب في اللغة العربية وممارستهم مهارتها الأربع .

في الحقيقة تعزيز المهارات التواصلية من خلال استخدام إستراتيجية الألعاب اللغوية هو موضوع مهم يسترعي الانتباه؛ فالألعاب اللغوية وسيلة فعالة لتعزيز وتطوير المهارات اللغوية لدى الطلاب؛ فهي تساعد في تحفيز الطلبة وجعل عملية التعلم شيقة .

ويمكن اقتصار أهمية الألعاب اللغوية في أنها مثيرة للدافعية، توفر فرصة الممارسة العملية للمهارات الأربع، وتشجع على استخدام اللغة بإبداع، وتعني برفع مستوى الكفاءة التواصلية، ومستوى الحوار والمحادثة عبر مختلف الطرق التي تساعد على إضفاء روح المرح، هذا ما عدا أنها تساعد في اشتراك الحواس الخمس أثناء التعلم واكتساب المهارات، وتعمل على ربط تعلم اللغة بالمتعة، وتحفز المتعلم إلى المشاركة، وتعيّنه على اكتشاف قدراته وقدرات الآخرين واحتواء هذا التباين (لظمن، وبن عميور، ٢٠٢٢: ٦٤).

هكذا تظهر قيمة الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية وتوفير فرص الممارسة العملية للمهارات الأربع، وتحفيز الطلبة إلى المشاركة، فهي الإستراتيجية المناسبة التي بإمكانها أن توفر فرصة ممارسة المهارات اللغوية واستخدامها في بيئة تواصلية، وتفاعلية، ونشطة.

باختصار تتحدد مشكلة البحث في قصور الأساليب والإستراتيجيات التدريسية الحالية عن توفير بيئة ممتعة ونشطة لمتعلمي اللغة العربية، والتي تعزز المهارات التواصلية لدى المتعلمين، ووجود حاجة لإثارة دافعيتهم نحو تعلمها؛ ويحاول البحث التوصل لحل تلك المشكلة من خلال وصف إستراتيجية الألعاب اللغوية وتحديد مكوناتها والتحقق من كيفية تأثير هذه المكونات على نجاح إستراتيجية الألعاب اللغوية التي تعزز المهارات التواصلية لدى طلاب المرحلة الجامعية عن طريق الإجابة عن الأسئلة البحثية التالية:

١- ما مكونات إستراتيجية الألعاب اللغوية التي تعزز المهارات التواصلية لدى طلاب المرحلة

الجامعية؟

٢- كيف تؤثر هذه المكونات على نجاح إستراتيجية الألعاب اللغوية التي تعزز المهارات التواصلية لدى طلاب المرحلة الجامعية؟

الدراسات السابقة

تناول البحث في دراسته ثمان دراسات كالآتي:

- تسونغ يوليوي، يولينغ تسو (٢٠١٠) سعى إلى التحقق من كيفية تأثير الألعاب السائدة (ubiquitous games) على تعلم اللغة الإنجليزية، والتحفيز من خلال بيئة تعليمية شاملة أو بعبارة أخرى؛ أثر استخدام الألعاب السائدة في دورة الاستماع والتحدث باللغة الإنجليزية، وتأثيرها على نتائج التعلم والتحفيز. تم تنفيذ المقرر في الحرم المدرسي عبر استخدام بيئة تعليمية شاملة (ubiquitous learning environment) تعرف بعنوان منظمة (HELLO) لتعليم اللغة الإنجليزية، هذه المنظمة تساعد المتعلم على المشاركة في الأنشطة القائمة على نموذج كيلر للتصميم التحفيزي (ARCS)، والتي تتضمن إستراتيجيات تعليمية متنوعة، بما فيها التعلم القائم على الألعاب السائدة، وشاركت مجموعتان من الطلبة في أنشطة التعلم المحددة في المناهج الدراسية؛ مجموعة عبر استخدام الألعاب السائدة، ومجموعة أخرى عبر طريقة التعلم غير القائم على الألعاب، وتضمن المقرر ثلاثة أنشطة تعليمية، واشترك معلمو المدارس الثانوية والابتدائية في النشاط. وتم إجراء الاختبارات، والدراسة المسحية، والمقابلات للطلبة، وفي النهاية أظهرت نتائج تقييم التعلم والدافع؛ أن بإمكان إستراتيجية دمج الألعاب السائدة أن تحقق نتائج تعليمية إيجابية وتحفيزاً أفضل بالمقارنة بعدم استخدام تلك الألعاب، كما أنه بينت النتائج وجود علاقة إيجابية بين نتائج التعلم والتحفيز.

- إبراهيم (٢٠١٦) قدم دراسته من خلال محاضرة في مؤتمر إسطنبول الدولي الثاني، وسعى إلى إظهار أهمية دور الألعاب اللغوية في اكتساب اللغة الثانية، وتحديد معايير اختيار الألعاب اللغوية وبيان خطوات تصميمها، ومن ثم عرض نماذج تطبيقية لبعض الألعاب التي تساعد على اكتساب مهارات اللغة وعناصرها، مؤكداً على أن للألعاب اللغوية أهمية بالغة بالنسبة لتعليم اللغة الثانية وذلك من خلال تقديم مواقف حقيقية وتواصلية توفر للمتعلم فرصة المشاركة والتفاعل. كما أنه اعتبرها وسيلة تعليمية حديثة وغير مباشرة تقوم بتنشيط الذهن وجذب اهتمام المتعلمين مما

يمكنهم من فهم واستيعاب المعلومة بطريقة جذابة، هذا بالإضافة إلى أن التعلم بواسطة الألعاب يساعد على تثبيت وإثراء مهارات اللغة وعناصرها، حيث يمارسها الطلبة من خلال اللعب فيتم توظيفها بشكل تواصل فعال.

- أوبادهياي (٢٠١٩) بعد الإشارة إلى التطور التكنولوجي على جميع الأصعدة والتغيرات التابعة لها، وتماشيا مع هذه التغيرات اعتبرت الدراسة الألعاب التعليمية بصورة عامة والألعاب اللغوية بصورة خاصة من أهم الأدوات المؤثرة في مجال التعليم؛ لأن الألعاب بالإضافة إلى دفع الطالب إلى المشاركة في العملية التعليمية، بإمكانها أن تلبى الاحتياجات النفسية والتربوية أيضا، وبناء على ذلك هدفت إلى شرح الأسباب الكامنة وراء ضرورة استخدام الألعاب التعليمية ومناقشة مزايا، وعيوب، وصفات، ومعايير اختيار الألعاب و... بالتفصيل. من الملاحظات الملفتة التي أشارت إليها هو تركيز الباحثين على استخدام اللغة فعليا للحصول على الكفاءة التواصلية، ولاستخدام اللغة في إطار تواصل يظهر الحاجة إلى البحث عن الأنشطة التي تشارك المتعلم في العملية التعليمية وبإمكان الألعاب اللغوية أن توفر هذه الفرصة، كما أنه أشارت إلى ميزة الألعاب من حيث أنها توفر إمكانية دمج المهارات اللغوية مع بعض، هذا بالإضافة إلى أنه بإمكان الألعاب أن تعزز الطلاقة ومهارات الاتصال، وفي النهاية أكدت النتائج على نجاعة الألعاب اللغوية بالنسبة للتأثير الإيجابي الذي تتركه على نفسية المتعلم وكون أنها تكون محفزة على التفكير.

- أعمال الندوة العلمية الوطنية حول دور الألعاب اللغوية في تعليم اللغات من الحضارة إلى الجامعة، منشورات المجلس الأعلى للغة العربية، الجمهورية الجزائرية (٢٠١٩) أكدت على ضرورة الاهتمام بإستراتيجيات الألعاب اللغوية بناء على أنها وسيلة تجمع بين الترفيه والتعليم، وتساعد على تحفيز وتشجيع الطالب على مواصلة التعلم. وتوفر إمكانية التعليم والتعلم الذاتي بحيث يتمكن الطالب من اكتساب المعلومة بنفسه وبهذه الطريقة يتحقق الهدف الرئيس من العملية التعليمية؛ أي جعل الطالب محور العملية التعليمية وبناء خبراته المعرفية من خلال التجربة.

- نور شفيقة يعقوب، وميلور مد يونس (٢٠١٩) أشارا إلى قصور الأساليب الاعتيادية بالنسبة لنجاح عملية التعليم والتعلم، واهتمام بإبراز ضرورة الاعتناء بمشاركة المتعلم واعتبرا الألعاب اللغوية إحدى أكثر إستراتيجيات التدريس فاعلية بالنسبة لتعليم مختلف المهارات، ونظرا لتطور أدوات وتطبيقات التعلم الرقمي ركزا على استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية واعتبارها

أدوات محفزة بإمكانها أن تلبّي احتياجات واهتمامات المتعلمين بالنسبة لمجال تعليم وتعلم قواعد اللغة، ونظراً إلى ميزة الألعاب اللغوية بالنسبة لتعزيز فهم متعلمي اللغة، وتأثيرها الإيجابي على اهتمام وتحفيز المتعلمين في عملية التعلم؛ أظهرت النتائج أهمية استخدام الألعاب اللغوية كإستراتيجية تعليمية لتعزيز اكتساب المتعلمين لقواعد اللغة الإنجليزية، وترى بأنّ الألعاب اللغوية يمكن أن تساعد المعلمين على تصميم مواد تعليمية ممتعة لإثارة اهتمام المتعلمين والطلاقة اللغوية وأكدت أن بإمكانها تسهيل عملية تعليم القواعد.

- الكريمة (٢٠١٩) اهتمت هذه الدراسة بإظهار أهمية الألعاب اللغوية من حيث تأثيرها الإيجابي على دافعية المتعلمين ومشاركتهم في عملية تعليم اللغة واتخذت منهج البحث الإجرائي منهجاً للدراسة (Classroom Action Research) واستخدمت الملاحظة، والمقابلة، والاختبار الوضعي كأدوات للبحث، وتوصلت النتائج إلى فاعلية الألعاب اللغوية في تدريس اللغة العربية بالنسبة لإثارة دافعية التعلم لدى المتعلمين.

- كور (٢٠٢٠) قام بمراجعة الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع استخدام الألعاب اللغوية في تعزيز مهارات التحدث لدى الطلبة منذ عام ٢٠١٠ إلى عام ٢٠١٩، بهدف معرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية في تحسين مهارات التحدث لدى متعلمي اللغة الإنجليزية، وركز على مهارة التحدث باعتبارها أهم مهارة لتحقيق التواصل، وأشار إلى تحديات تدريس هذه المهارة، وبالنظر إلى أن التواصل أحد وظائف اللغة، نوه إلى أهمية التركيز على وظيفة اللغة بدل التركيز على بنية اللغة، وفي النهاية أظهرت نتائج الدراسة التأثير الإيجابي للألعاب في تعزيز مهارات التحدث وأيضاً فاعلية الألعاب اللغوية كأشطة محفزة ومؤثرة، تساعد على استخدام اللغة في مواقف تواصلية وذلك من خلال وضع المتعلم في مواقف حقيقية.

- لظمن، عميور (٢٠٢٢) يعدّان الألعاب من ضمن الإستراتيجيات المؤثرة لتنمية مهارات اللغة وتحسينها، وإثارة الدافعية والتحمدي وتشجيع التلاميذ على التفاعل والتواصل، وبسبب أن الألعاب التعليمية تقوم على مبدأ التواصل؛ أي تضع الطلبة في مواقف تشبه الحياة اليومية، سعى الباحثون إلى استخدامها في تدريس اللغات، وأظهرت النتائج فاعلية الألعاب بالنسبة لتنمية الفكر وتطوير مهاراتها وأيضاً تطوير مهارات اللغة، بحيث تساعد التلاميذ على تعلمها في إطارها الكامل في الحوارات، والمحادثات والقراءة والتعبير الكتابي، كما يعتبران إستراتيجية اللعب نشاطاً

موجها به التلاميذ لتنمية مهاراتهم وقدراتهم العقلية و ... هذا بالإضافة إلى أنها تساعد على اشتراك الحواس الخمس في عملية التدريس وبإمكانها أن تطبق المقولة التربوية «كلما اجتمعت أكثر من حاسة في العملية التعليمية كان الفهم أيسر» . ويشيران أيضاً إلى دور الألعاب التعليمية في تشجيع التلاميذ على استخدام اللغة بشكل مبدع وفطري، كما أنها تعمل على ترقية الكفاءة التواصلية، وتساعد المعلم على تنظيم الفصل وانسجامة وذلك من خلال مشاركة الجميع.

نظراً إلى المميزات التي ذكرت للألعاب التعليمية باعتبار أنها أنشطة تعليمية فعالة ومميزة، فيما يلي سيتم التعليق على الدراسات السابقة:

أظهرت أغلب الدراسات مدى نجاعة الألعاب اللغوية، ودورها المساعد بالنسبة لحث الطلبة على التعليم، وإثارة الدافعية، وأيضاً أثرها على تحسين عملية التعليم، ويتفق البحث مع هذه الدراسات بالنسبة لضرورة الاهتمام بالبيئة اللغوية لما لها من دور فعال في تنمية المهارات الأربع.

وركزت بعض الدراسات منها "أعمال الندوة العلمية الوطنية حول دور الألعاب اللغوية في تعليم اللغات من الحضارة إلى الجامعة" على أهمية الاعتناء ببناء الخبرات، لأن الخبرات هي التي تمكن الطالب من تنمية المهارات اللغوية، ولكي يتمكن الطالب من كسب الخبرات التي تؤهله لتنمية المهارات؛ يحتاج إلى بيئة أو جانب ميداني يتمكن من خلاله ممارسة وتطبيق المعلومات، أي بدل أن يبذل جهداً لحفظها وتخزينها في الذاكرة يمارس تطبيق المعلومات عبر إستراتيجية اللعب؛ أي الخبرة نتيجة التعليم الصحيح، وهي التي تبين أن الطالب قد استوعب المعلومة وبإمكانه استخدامها متى ما دعت الضرورة إلى ذلك.

كما أن ما يلفت الانتباه في الدراسات التي قدمت من خلال هذه الندوة، الاهتمام بأساليب وإستراتيجيات تقديم المعلومة، منها حصل على أن طريقة الطالب في التلقي مهمة جداً؛ أي من الضروري الاعتناء بالطريقة التي من خلالها يتلقى الطالب المعلومة، لأن الطريقة المتخذة لإيصال المعلومة هي التي تمهد أو ترشد المتعلم إلى كسب الخبرة الحقيقية، وبالتالي بإمكان البيئة التعليمية المبنية على الألعاب اللغوية أن تقدم له مجالاً واسعاً بالنسبة لتنمية المهارات اللغوية وتمكنه من التعلم الذاتي، وبالرغم من إتفاق البحث بالنسبة لأهمية الاعتناء بالتعلم الذاتي الذي يتوفر نتيجة طبيعة البيئة التعليمية الملائمة للألعاب التي تمهد إمكانية اكتساب المهارات عبر بيئة وطريقة تحاكي الطريقة الطبيعية في اكتساب اللغة إلا أنه لن يتطرق لتأثير دور الألعاب بالنسبة لمجال التعليم الذاتي، وذلك لاعتقاده أن هذا المجال يتطلب دراسة مستقلة.

فيما يلي سيتطرق البحث إلى بعض أوجه الخلاف في الدراسات المطروحة من حيث أن الدراسات المذكورة توجّهت إلى مواضيع مختلفة تبعاً لأهدافها؛ بعضها توجّهت إلى معالجة الصعوبات، والبعض الآخر ركزت على عدد من المهارات، و... وما اختلف عنه البحث الحالي مع الدراسات المذكورة هو الاهتمام بتحديد المكونات التي بإمكانها أن تؤثر إيجابياً على تعزيز المهارات التواصلية.

تختصر الدراسة أهم النقاط فيما يلي:

- الدراسات التي أظهرت فاعلية الألعاب اللغوية وأثرها الإيجابي لجعل الطلبة أكثر فاعلية، ومشاركة، وذلك لأنها تحاول وضعهم في مواقف محفزة وممتعة تشبه مواقف الحياة اليومية.
- الدراسات التي أظهرت فاعلية الألعاب اللغوية وأثرها الإيجابي في ترقية المهارات اللغوية، اعتماداً على أنها تساعد على تخزين المعلومات اللغوية مما يؤدي إلى تعزيز المهارات اللغوية واستخدامها عند الحاجة.

إلا أن يتبين من النقاط المذكورة أعلاه:

- عدم الاهتمام بتحديد مكونات إستراتيجية الألعاب اللغوية التي تعزز المهارات التواصلية وكيفية تأثير هذه المكونات على نجاح إستراتيجية الألعاب اللغوية التي تعزز المهارات التواصلية.

وأخيراً واستخلاصاً لكل ما سبق يحاول البحث سد الثغرة المتمثلة في النقطة المذكورة أعلاه، وبناء عليها يعتبر الهدف من تعليمية اللغة هو التطبيق والممارسة والاستخدام في سياق لغوي حقيقي ومن خلال بيئة نشطة وفعالة تساعد المتعلم على اكتساب اللغة، وتعزيزها، وترقيتها، وبالتالي يسعى إلى تحديد مكونات الإستراتيجية التي تعين على ذلك.

مراجعة الأدب النظري

مفهوم إستراتيجية الألعاب اللغوية

بعد استخدام الألعاب في تعليم اللغة من الوسائل التعليمية التي تمنح الأنشطة الصفية بعداً أوسع وأكثر تشويقاً. فهي لا تقتصر على التدريب على عناصر اللغة فحسب، بل توفر أيضاً بيئة ممتعة ومحفزة لتنمية المهارات اللغوية المختلفة، وفق ما أوضحه عبدالعزيز (عبدالعزيز، ١٩٨٣، ١٢).

تُعرّف الألعاب اللغوية «بأنها تلك الألعاب التي لها بداية محددة، ولها نقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم. وهي وسيلة ممتعة لتدريب الطلاب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة» (الصوريكي، ٢٠٠٥: ٢٧). من هنا، يسعى البحث إلى استكشاف مفهوم إستراتيجية الألعاب اللغوية وتقديم تعريف موجز لها، معتمداً على أن الإستراتيجية، كمصطلح، تعني خطة رئيسة تتفرع منها خطط جزئية تهدف إلى تحقيق أهداف محددة بأقل جهد ممكن. هذا ما يؤكد مفهوم كلمة الإستراتيجية المشتقة من الأصل اليوناني إستراتيجيوس وتعني «فن القيادة»، وكانت تشير لفترة طويلة إلى المهارة المغلقة التي يمارسها كبار القادة، واقتصرت استعمالها على الميادين العسكرية، وارتبط مفهومها بتطور الحروب، ولكن لم يعد استخدام مصطلح الإستراتيجية منطوياً على مجال الحرب فقط بل أصبح من المصطلحات المتداولة على نطاق واسع وفي كثير من المجالات ومختلف العلوم، منها مجال التعليم والتدريس، وإذا اعتبرت الإستراتيجية الخطة الرئيسة التي تتفرع عنها الخطط الجزئية لكي تنفذ في مجال معين بغرض تحقيق أهداف محددة بقليل من الجهد (جعفر، علوي، ٢٠٢١: ٢٢)، وإستراتيجية التدريس «هي خطة طويلة المدى من الإجراءات والفاعليات رسمت سلفاً لتحقيق أهداف لغوية معينة أو هدف لغوي بعينه» (الزهراني والآخرين، ٢٠١٩: ٢٠)؛ فإستراتيجية الألعاب اللغوية تعني خطة شاملة تحتوي على إجراءات محددة، تتخذ الألعاب اللغوية كأداة تعليمية لمساعدة المتعلمين على تحقيق أهداف التدريس في ضوء الإمكانيات المتاحة.

مميزات وأهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية

تظهر أهمية دور استخدام الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى من حيث الفوائد التي تعود بالنفع على الطلاب والتي تؤثر إيجابياً على بيئة التعليم. ومن ضمن الفوائد التي تذكر؛ «وضع المتعلم أمام مواقف طبيعية ومحفزة لاستعمال اللغة؛ الإسهام في تغيير وتيرة الدروس التقليدية؛ الكشف عن اهتمامات المتعلم؛ تحسين مهارة التلغظ ومهارات الفهم والإدراك للمتعلم من خلال المشاركة؛ مشاركة المتعلمين ومنهم الخجولين الذين يعانون من قلق الأداء الشفهي في اللغة؛ ترسيخ البنى اللغوية من خلال التكرار الشفهي لها؛ تميزها بجو من الترفيه والمتعة» (أبو حمرة، ٢٠١٥: ٩٦).

كما أن يستحسن أن تتيح عملية تعليم اللغات فرصة ممارسة وتوظيف المعلومات في سياقات تواصلية وذلك

لأن السياق التواصلية يوفر فرصة استيعاب الكثير من المفردات والعبارات المتداولة التي يصعب استيعابها وفهمها إلا عند توظيفها على أرض الواقع (جعفر، علوي، ٢٠٢١: ٢٥). وبالنظر إلى العديد من الدراسات منها دراسة كيبش، وسعاد (٢٠٢٢) تعتبر الألعاب اللغوية إستراتيجية فعالة في تعزيز المهارات التواصلية. تبعا لكل ما تقدم يرى البحث الحالي أن للألعاب اللغوية أهمية خاصة بمجال تعليم اللغة الثانية وذلك بسبب دورها في تحفيز المتعلم للمشاركة ودفعه إلى التفاعل مع المواقف التواصلية التي توفرها، الأمر الذي يبعد المتعلم عن ملل ورتابة التعليم، كما أن ما عدا المشاركة من خلال المواقف التي سبق ذكرها، بإمكان الألعاب اللغوية أن تساعد في تعليم مهارات اللغة بشكل متكامل.

المنهجية

الطريقة

تم اعتماد المنهج الوصفي وذلك بناء على أن؛ المنهج الوصفي يهتم بوصف ظاهرة أو موضوع محدد اعتماداً على جمع الحقائق وتصنيفها وتحليلها، بالتالي هو «مجموعة من الإجراءات البحثية التي تتكامل لوصف ظاهرة أو موضوع اعتماداً على جمع الحقائق والبيانات وتصنيفها ومعالجتها وتحليلها تحليلاً كافياً ودقيقاً؛ لاستخلاص دلالتها والوصول إلى نتائج أو تعميمات عن الظاهرة أو الموضوع محل البحث». (المشهداني، ٢٠١٩: ١٢٦) وذلك للإجابة على السؤال الأول الذي يهدف إلى وصف إستراتيجية قائمة على الألعاب اللغوية في تعزيز المهارات التواصلية وتحديد مكونات هذه الإستراتيجية.

وللإجابة عن السؤال الأول تم إجراء التحليل العاملي الاستكشافي، لاستكشاف المكونات الرئيسة والأساسية لاستبانة البحث.

أداة الدراسة وصدقها وثباتها

لتحقيق أهداف البحث والإجابة عن الأسئلة، والتحقق من الفرضيات تم بناء مواد وأدوات البحث كما يلي ذكره:

- الدليل الإجرائي لاستخدام إستراتيجية الألعاب اللغوية بالإضافة إلى ملحقات الألعاب اللغوية

بعد الاطلاع على الكتب، والبحوث في كيفية التدريس عامة وكيفية تصميم الإجراءات التدريسية لتحقق أهداف الإستراتيجية المقصودة مثل الحديدي (٢٠١٥)، العدوان (٢٠١١)، وتحديد المقرر الدراسي

الذي سيعتمد البحث عليه في الفصل الدراسي، تم إعداد الدليل الإجرائي المرتبط متضمنا الهدف منه، والعائد المتوقع من تطبيق إرشاداته.

بعد الاطلاع على الكتب، والبحوث والدراسات السابقة في كيفية تصميم الألعاب اللغوية وتنفيذها في الصف الدراسي مثل دراسة الصويركي (٢٠٠٥)، عبدالعزيز (١٩٨٣)، والاستعانة بهما لاختيار أسماء الألعاب وتصميمها، تم إعداد ملحق الألعاب المرتبط بالمقرر الدراسي.

الجدول (١) الألعاب اللغوية المستخدمة في هذا البحث

الرقم	اسم الألعاب
١	رتب الكلمات وهات حوارا
٢	أنا وأنت
٣	صوت وصورة
٤	ارفع بطاقتك
٥	حول الحوار إلى العربية
٦	المطابقة
٧	الكلمة الغريبة تخرج
٨	ترتيب البطاقات
٩	صحني
١٠	الأوراق الممزقة
١١	اقرأ بالرموز
١٢	المقابلة
١٣	التصفيق للكلمة
١٤	ترجم الصورة
١٥	الكلمات المتقاطعة
١٦	إعادة بناء الجمل

*طبقت الألعاب اللغوية المستخدمة على أساس مبدأ المشاركة والتعاون بحيث تم تقسيم الطلبة إلى مجموعات، يشارك ويتعاون أعضاء كل مجموعة مع بعضهم البعض لإنجاز اللعبة الموكلة إليهم وذلك بعد تلقيهم الإرشادات والتعاليم اللازمة.

* تم حذف الدرس المخصص للكتابة وذلك لعدم مناسبه للطلاب الإيراني، وبدلاً من الدرس المحذوف، اقترح الدليل عدداً من الألعاب اللغوية تحت مسمى (ألعاب الكتابة؛ اقرأ بالرموز، وترجم الصورة).

- الاستبانة

بعد قراءة الكتب التي تناولت مجال كيفية إعداد الاستبانة منها: (سليمان، وأبوعلام، ٢٠١٠)، ودراسة نماذج من الاستبانات، تم تحديد المجالات أو المحاور الرئيسة نظراً إلى أهداف البحث والأخذ برأي عينة من الطلاب عن طريق المحادثات الشخصية بهدف جمع المعلومات، بعد ذلك تمت صياغة الفقرات التي تقع تحت كل مجال، من ثم تم إعداد الاستبانة في صورتها الأولية التي تتكون من محوري؛ جذب اهتمام، وتخفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية؛ ومحور أثر المشاركة في العملية التعليمية على تطبيق المعلومات، وممارسة المهارات وكسب الخبرة.

- صدق الدليل الإجرائي لاستخدام إستراتيجية الألعاب اللغوية بالإضافة إلى ملحق الألعاب اللغوية

عُرض الدليل الإجرائي بصورته الأولية على عدد (٧) أساتذة من ذوي الاختصاص والخبرة بالمجال، وأيضاً على عدد (٣) أساتذة من المتخصصين في مجال مناهج وطرق التدريس؛ وذلك بهدف التأكد من صحة خطوات وطريقة التدريس ووضوح الصياغة، وبناء على آراء وتوجيهات السادة المحكمين تم إجراء التعديلات اللازمة والتي من أهمها؛ تعديل بعض العناوين مثل: تغيير عنوان الأهداف إلى نتائج، وتغيير عنوان الطريقة التقليدية إلى الطريقة الاعتيادية، وبعد ذلك تم اعتماد الدليل الإجرائي في صورته النهائية.

- صدق ملحق الألعاب اللغوية

عُرض ملحق الألعاب بصورته الأولية على عدد (٧) أساتذة من ذوي الاختصاص والخبرة بالمجال، وأيضاً على عدد (٣) أساتذة من المتخصصين في مجال مناهج وطرق التدريس؛ وذلك بهدف التأكد من صحة إجراءات تصميم الألعاب، وصلاحيته للتطبيق، وخطوات تنفيذها، والأخذ بأرائهم واقتراحاتهم لتعديل ما يروونه مناسباً، وفي الأخير تم تأييد الملحق من قبل جميع الأساتذة المحكمين وتم اعتماد الملحق نفسه دون أي تغيير في صورته النهائية.

- صدق وثبات الاستبانة

تم عرض الاستبانة في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص والخبرة بالمجال، وبلغ عددهم (٧) خبراء بهدف تحكيمه والتأكد من صدق الاستبانة، وطلب منهم الاطلاع على عنوان البحث وأهدافه لإبداء الرأي في وضوح العبارات، مدى ملائمتها مع الأهداف، ومدى كفاية العبارات في

تغطية كل محور من محاور الاستبانة، وحذف وتعديل أي عبارة من العبارات، أو إضافة عبارات جديدة. واستنادا إلى الآراء والملاحظات التي قدمها المحكمون تم إجراء التعديلات اللازمة، حيث تم تعديل صياغة بعض العبارات وحذف عبارات رقم (٢)، (٧)، (١١)، لتضم بعدها الاستبانة (٢٢) عبارة.

بعد الحصول على صدق المحكمين تم اعتماد مؤشر نسبة صدق المحتوى^١ (CVR) ومؤشر صدق المحتوى (CVI)^٢ للتحقق من صدق محتوى الاستبانة وللتحقق من نسبة CVR، تم إعداد استبانة على مقياس ليكرت الثلاثي، وتضمن المقياس ثلاثة خيارات للإجابة كالتالي: (ضرورياً، مفيداً ولكن ليس ضرورياً، ليس ضرورياً). وللتحقق من مؤشر CVI أيضاً تم إعداد استبانة بمعيارين «مدى وضوح، وصلة العبارات» على مقياس ليكرت وبدرجة (١ غير واضحة، وغير مرتبطة) ودرجة (٢ تقريباً واضحة ومرتبطة)، ودرجة (٣ واضحة ومرتبطة)، درجة (٤ واضحة ومرتبطة تماماً). وتم إرسال الاستبانة إلى ذوي الخبرة في المجال وبعد الحصول على النتيجة ووجهات نظرهم، بلغت نسبة صدق المحتوى CVR أكثر من ٠/٩٩، ونسبة CVI بلغت ١، ويتضح بذلك أن نسبة صدق المحتوى للاستبانة، نسبة مقبولة.

$$CVR = \frac{\frac{\text{عدد المحكمين}}{2} - \text{عدد المحكمين المتفقين على خيار ضرورياً}}{\frac{\text{عدد المحكمين}}{2}}$$

$$CVI = \frac{\text{عدد المحكمين المتفقين على، درجة 4 و 3}}{\text{عدد المحكمين}}$$

الجدول (٣) صدق الاستبانة (صدق المحكمين)

الرقم	الفقرة	CVR	الوضوح	الصلة	CVI
١	نمط التدريس المعتمد جذاب ومثير للاهتمام.	١	١	١	١
٢	تعلم اللغة العربية عبر هذا النمط ممتعاً ويجعلني سعيداً.	٠/٧١	٠/٧٥	٠/٧٥	٠/٧٥
٣	أحب هذا النمط من التدريس؛ لأنه يعرض المادة التعليمية بطريقة شائقة.	١	١	١	١
٤	أحب هذا النمط من التدريس؛ لأنه يساعدني على التعلم بشكل أفضل.	١	١	١	١

¹ Content validity ratio

²Content Validity Index

٥	النمط المعتمد يبسط المعلومة، ويتناسب مع قابلية استيعابي للدرس مما يزيد من اهتمامي للمشاركة.	١	١	١
٦	النمط المعتمد يجعلني أكثر نشاطاً وتفاعلاً مع المعلومات.	١	١	١
٧	تعلم اللغة عبر هذا النمط يساعدني على المشاركة.	٠/٧٥	٠/٧١	١
٨	أفضل هذا النمط من التدريس لأنه يقلل من شعور الإحراج، وتوتر الوقوع بالخطأ.	١	١	١
٩	هناك تنوع في الأنشطة وهذا الأمر يثير الدافعية، ويبث روح الحماس والمشاركة.	١	١	١
١٠	تعلم اللغة العربية عبر هذا النمط يحقق لي فرصة التفاعل والتواصل مع زملائي.	١	١	١
١١	الأنشطة المتخذة تتناسب مع اهتماماتي وقابلية استيعابي للدرس مما يزيد من اهتمامي للمشاركة.	٠/٧٥	٠/٧١	١
١٢	تعلم اللغة عبر هذا النمط يزودني بالتغذية الراجعة بشكل مستمر.	١	١	١
١٣	تعلم اللغة العربية عبر هذا النمط يجعلني لا أشعر بمرور الوقت.	١	١	١
١٤	أؤيد هذا النمط من التعليم لأنه يوفر لي فرصة التدريب وممارسة اللغة.	١	١	١
١٥	المشاركة تساهم في إثارة اهتمامي وتزيد من انتباهي.	١	١	١
١٦	المشاركة في الأنشطة تساهم في حل بعض المشكلات التي أعاني منها عند التعليم.	١	١	١
١٧	المشاركة تحقق لي فرصة ممارسة اللغة على أرض الواقع.	١	١	١
١٨	مشاركة الأنشطة والتواصل مع الزملاء يساعدني على فهم معالجة المعلومات بشكل أفضل.	١	١	١
١٩	المشاركة تغنيني عن مراجعة بعض الملاحظات أو سؤال المعلم.	١	١	١
٢٠	المشاركة تنبهني إلى أخطاء زملائي وتساعدني على تصحيح الفهم.	١	١	١
٢١	المشاركة تساعدني على استيعاب نقاط الضعف والقوة، وتطوير مهاراتي.	١	١	١
٢٢	المشاركة تساعدني على كسب الخبرة التعليمية.	١	١	١
٢٣	المشاركة توفر لي فرصة ربط مختلف خبرات التعليم السابقة مع الخبرات الجديدة.	١	١	١
٢٤	المشاركة تشجعني إلى استرجاع المعلومات والتفكير.	١	١	١
٢٥	أعتقد أن المشاركة في النشاطات الصفية مهمة لتعلم اللغة العربية.	١	١	١

الجدول (٣) أسئلة مكونين الاستبانة ومعامل ثبات كرونباخ ألفا

المكون	الخصائص المقاسة	عدد الأسئلة	رقم السؤال	معامل ثبات كرونباخ ألفا
١	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية	١١	١-٢-٣-٤-٥-٨-٩-١٠-١١-١٢-١٤	٠/٩٠
٢	محور أثر المشاركة في التعليم الاعتيادي على تطبيق المعلومات، وممارسة المهارات وكسب الخبرة	٩	٧-١٥-١٦-١٧-١٨-١٩-٢٠-٢١-٢٣	٠/٨٨

يتضح من خلال الجدول (٣) بأن جميع قيم معامل الثبات لمحوري الاستبانة جاءت بمستوى مرتفع.

مجتمع وعينة الدراسة

عينة البحث تتكون من (٤٩) طالباً وطالبة من قسم السياحة وقسم إدارة الفنادق والسياحة، أختيرت بطريقة قصدية (غرضية) على النحو التالي؛

المجموعة الضابطة: وهي التي تدرس البرنامج الدراسي بالطريقة الاعتيادية وتتكون من (٢٨) طالباً وطالبة.

المجموعة التجريبية: وهي التي تدرس البرنامج الدراسي بالألعاب اللغوية وتتكون من (٢١) طالباً وطالبة.

إجراءات الدراسة

- تحليل محتوى الوحدات الأربع الأولى من كتاب العربية بين يديك، وإعداد الدليل الإجرائي لاستخدام إستراتيجية الألعاب اللغوية بحيث يحتوي الدليل على كيفية تدريس الوحدات الأربع بالألعاب اللغوية. ثم التأكد من مناسبة الدليل من خلال عرضه على مجموعة من السادة المحكمين.
- الاطلاع على الكتب والأبحاث التي تناولت الألعاب اللغوية في تعليم اللغة عامة وتعليم اللغة العربية خاصة؛ لتكوين فكرة عن كيفية تصميم الألعاب وخطوات تنفيذها، وإعداد ملف الألعاب ذات الصلة

بمحتوى الوحدات الأولى. تم الاستعانة بكتابين رئيسيين في هذا الصدد؛ (الصويركي، محمد علي حسن، ٢٠٠٥)، (العزیز، ناصف مصطفى، ١٩٨٣).

- اختيار طلبة جامعة شيراز لمجتمع الدراسة، ثم اختيار العينة من طلبة قسم السياحة وقسم إدارة الفنادق والسياحة.
 - بداية تطبيق البرنامج على المجموعتين التجريبية والمجموعة الضابطة، حيث تم تدريس المجموعة الضابطة على حسب الطريقة الاعتيادية المذكورة في الدليل الإجرائي وهو أسلوب التدريس القائم على إرشادات كتاب المعلم في تعليم كتاب العربية بين يديك، وتم تدريس المجموعة التجريبية بواسطة الدليل الإجرائي ذات الصلة بإستراتيجية الألعاب اللغوية، حيث تم تطبيق (١٦) لعبة لغوية.
 - الانتهاء من تطبيق البرنامج للمجموعة التجريبية وهي المدة نفسها التي استغرقتها المجموعة الضابطة في الفصل الدراسي المحدد.
 - توزيع الاستبانة بين المجموعتين واستخراج دلالات الثبات.
 - تطبيق الأساليب الإحصائية (حساب صدق الاستبانة تم إجراء التحليل العملي الاستكشافي بطريقة المكونات الأساسية، كما أن تم التحقق من الثبات من خلال معامل ألفا كرونباخ).
- الإجراءات الإحصائية

- لحساب صدق الاستبانة تم اعتماد مؤشر نسبة صدق المحتوى (CVR) ومؤشر صدق المحتوى (CVI)، كما سبق ذكره من قبل كما أن تم التحقق من الثبات من خلال معامل ألفا كرونباخ.
- تم استخدام الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) الإصدار ٢٦. لاستخراج النتائج، وتحليلها، ومناقشتها.

الإحصاء الوصفي

شارك في البحث الحالي عينة قوامها (٤٩) طالباً، وطالبة وانقسمت العينة إلى (٢٨) طالباً وطالبة في المجموعة الضابطة، و (٢١) طالباً وطالبة في المجموعة التجريبية.

الجدول (٤) مقارنة توزيع أفراد عينة البحث حسب الجنس (النوع الاجتماعي)

المتغير	الطريقة الاعتيادية (N=٢٨)	إستراتيجية الألعاب اللغوية (N=٢١)	P-value
	n(%)	n(%)	
نوع الجنس	٩ (٣٢ / ١)	٨ (٣٨ / ١)	٠ / ٦٦٥
ذكر	١٩ (٦٧ / ٩)	١٣ (٦١ / ٩)	
أنثى			

يوضح الجدول (٤) مقارنة توزيع أفراد عينة البحث حسب المجموعة والجنس (النوع الاجتماعي). عدد الذكور في المجموعة الضابطة يساوي نسبة (٣٢/١٪) وفي المجموعة التجريبية يساوي (٣٨/١٪)، ولا توجد فروقاً ذات دلالة إحصائية بالنسبة لتوزيع متغير الجنس (النوع الاجتماعي) بين المجموعة الضابطة والتجريبية $P\text{-value} > 0.05$.

عرض النتائج

نتائج السؤال الأول

بالنسبة لكيفية الإجابة عن السؤال الأول حول إيجاد مكونات إستراتيجية الألعاب اللغوية التي تعزز المهارات التواصلية، والذي يهدف إلى تقديم وصف لإستراتيجية قائمة على الألعاب اللغوية في تعزيز المهارات التواصلية لدى طلاب المرحلة الجامعية تم إعداد قائمة بمكونات الإستراتيجية التي يمكن الاعتماد عليها لتعزيز المهارات التواصلية الأربع وفقاً لإستراتيجية الألعاب اللغوية، وتنظيمها في استبانة ومن ثم عرضها على المحكمين كما سبق ذكره ، وتوزيعها بين طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية بهدف الحصول على المكونات المعنية في حدود البحث الحالي وذلك وفقاً لإستراتيجية الألعاب اللغوية، ومن ثم تم استخدام التحليل العاملي الاستكشافي لاستكشاف المكونات الرئيسة والأساسية لاستبانة البحث، وبناء على تلك النتائج يعرض البحث المكونات ويقدم وصفاً لإستراتيجية الألعاب اللغوية. عند مواصلة الحديث سيتم عرض خطوات التحليل العاملي الاستكشافي.

نتائج التحليل العاملي^٣

تم إجراء التحليل العاملي الاستكشافي، لاستكشاف المكونات الرئيسة والأساسية لاستبانة البحث. لتحديد مدى ملائمة (كفاية) العينة للتحليل العاملي، تم استخدام اختبار كايزر ماير اولكن (KMO^4) كمعيار لقياس كفاية حجم العينة للتحليل العاملي، حيث وجد أن قيمة (KMO) تساوي ٠.٧٢ / ٠. وهذه القيمة بعيدة عن الحد الأدنى والذي يقدر بـ ٠/٦ ، مما يدل على ملائمة حجم العينة. تم استخدام مؤشر اختبار بارتلت^٥ للتأكد من أن مصفوفة الارتباط لا تساوي المصفوفة الواحدة وهو يفحص مدى تجانس العينة بالنسبة لحجمها (لاختبار فرضية عدم تطابق أو تماثل مصفوفة الارتباط الأصلية)، وكانت النتيجة دالة إحصائية عند مستوى الدلالة واحد في المئة ($P\text{-value} < 0.001$). مما يؤشر على أن البيانات مناسبة لمتابعة إجراء التحليل العاملي.

³ Factor analysis

⁴ Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy

⁵ Bartlett's sphericity test

الجدول (٥) نتائج اختبار بارتلنت و KMO

KMO	اختبار بارتلنت للكروية		
	p-value	df	قيمة مربع كاي
٠/٧٢	<٠/٠٠١	١٩٠	٥٨١/٨٥

في المرحلة التالية، لإجراء التحليل الاستكشافي، في البداية تم تحديد المكونات الأساسية ذات القيم الذاتية الأكبر من ١، لكل مكون وأيضاً حساب التشبع المقبول والدال إحصائياً الذي لا يقل عن ٠/٤ ، وعلى ضوء هذه الشروط تم استخراج ٥ مكونات في أول عملية استخراج، واستخراج مكونين في الاستخراج النهائي.

أكدت نتائج التحليل العاملي الاستكشافي بطريقة المكونات الأساسية والتدوير المتعامد للمحاور بطريقة الفارماكس مع قابلية تفسير وتسمية العوامل؛ وجود العاملين المذكورين أعلاه، والعوامل المستخرجة من التحليل تفسر نسبة (٥٥/٧٠) في المئة من التباين الكلي. تم تسمية المكونين، بمسمى "محور جذب اهتمام" و "محور المشاركة" والجدول (٣) يوضح ذلك.

تجدر الإشارة إلى أنه قد تم حذف ثلاث عبارات في التحليل العاملي الثنائي العامل؛ تم حذف عبارات ٦، و٢٢، حيث لوحظ أنه تشبعت العبارتان على أكثر من عامل، وأيضاً بسبب وجود نسبة قليلة من المشاركة، وأيضاً العبارة (١٣) بحيث وجد أن قيمة تشبعها جاءت أقل من (٠/٤).

الجدول (٦) مصفوفة تشبعت عبارات الاستبانة على الناتج من التحليل العاملي

السؤال	ناتج تشبع عبارات الاستبانة على العوامل بعد التدوير المتعامد للعوامل بطريقة فيرماكس varimax
١	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية
٢	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية
٣	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية
٤	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية
٥	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية
٨	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية
٩	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية
١٠	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية
١١	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية
١٢	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية
١٤	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية

السؤال	نتائج تشبع عبارات الاستبانة على العوامل بعد التدوير المتعامد للعوامل بطريقة فيرماكس varimax	
	محور جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية	محور أثر المشاركة في التعليم الاعتيادي على تطبيق المعلومات، وممارسة المهارات وكسب الخبرة
٧	٠/٧٣٥	
١٥	٠/٦٣٤	
١٦	٠/٧٤١	
١٧	٠/٦٥٩	
١٨	٠/٧٤٧	
١٩	٠/٧٥٣	
٢٠	٠/٦٤٦	
٢١	٠/٥٥٩	
٢٣	٠/٧٥٧	
النسبة المئوية للتباين	٣٠/٣٤	٢٥/٣٦

نتائج السؤال الثاني

تم إعداد الاستبانة ومحاورها الرئيسة بناء على أهداف البحث ورأي عينة من الطلبة وصيغت الفقرات وفقاً لهذه المحاور وتم إعداد الاستبانة في صورتها الأولية وبعدها تم اعتماد الإجراءات التي سبق ذكرها في السؤال الأول و الاستبانة النهائية ستعرض في قسم الخاص بالملحق. وتوصلت النتائج إلى أن هذه المكونات تساهم على نجاح إستراتيجية الألعاب اللغوية من خلال جذب اهتمام الطلبة، وتحفيزهم على المشاركة الفعالة، وتوفير فرص التطبيق العملي للمعلومات، وكسب الخبرة التعليمية، مما يؤدي في الأخير إلى تحقيق نتائج تعليمية جيدة. توضح الجداول التالية متوسطي درجات جذب اهتمام وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية، ومتوسطي درجات أثر المشاركة على تطبيق المعلومات، وممارسة المهارات وكسب الخبرة في كلا النمطين الاعتيادي وإستراتيجية الألعاب اللغوية.

الجدول (٧) المقارنة بين متوسطي درجات جذب اهتمام وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية في كلا النمطين

الاعتيادي وإستراتيجية الألعاب اللغوية

P-value	إستراتيجية الألعاب اللغوية		النمط الاعتيادي		درجة جذب الاهتمام
	الانحراف المعياري (الانحراف الربيعي)	الانحراف المعياري ±المتوسط	(الانحراف الربيعي)	الانحراف المعياري ±المتوسط	
<٠/٠٠١	الوسط	±٤٦/٤٣±٥/٥٦	الوسط	±٣٩/٤٣±٥/٦٨	
	٤٧(٤٢/٥-٥٠)		-٤٢/٢٥)		

			٣٩(٣٤/٧٥)		
--	--	--	-----------	--	--

*تم الحصول على P-value (قيمة P) بناء على اختبار "ت" للعينتين المستقلتين أو الاختبار البديل اللامعلمي (اللابارامتري) مان ويتني يو لمقارنة المجموعتين المستقلتين. يوضح الجدول (٧) نتائج المقارنة بين متوسطي درجات جذب اهتمام وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية في كلا النمطين "الاعتيادي" و"إستراتيجية الألعاب اللغوية". مما يبين أن متوسط درجات جذب اهتمام وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في "إستراتيجية الألعاب اللغوية" كانت أعلى من متوسط درجة المجموعة الضابطة.

الجدول (٨) المقارنة بين متوسطي درجات أثر المشاركة على تطبيق المعلومات، وممارسة المهارات وكسب الخبرة في كلا النمطين

الاعتيادي وإستراتيجية الألعاب اللغوية

P-value	استراتيجية الألعاب اللغوية		النمط الاعتيادي		درجة المشاركة
	(الانحراف الربيعي) الوسط	الانحراف المعياري ±المتوسط	(الانحراف الربيعي) الوسط	الانحراف المعياري ±المتوسط	
٠/١١٦	٣٣(٣١/٥-٣٩)	٣٥/٨١±٥/٤٤	-٣٥/٧٥) ٣٢(٢٨/٢٥)	٣٢/٧٨±٥/٣١	

*تم الحصول على P-value (قيمة P) بناء على اختبار "ت" للعينتين المستقلتين أو الاختبار البديل اللامعلمي (اللابارامتري) مان ويتني يو لمقارنة المجموعتين المستقلتين. يوضح الجدول (٨) نتائج المقارنة بين متوسطي درجات مشاركة الطلاب في كلا النمطين "الاعتيادي" و"إستراتيجية الألعاب اللغوية". مما يبين أن متوسط درجات المشاركة في "إستراتيجية الألعاب اللغوية" كانت أعلى من متوسط درجات المجموعة الضابطة. ولكن هذا الاختلاف لا يشير إلى فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($P>0.05$).

الاستنتاج والمناقشة

التحقق من نتائج السؤال الأول

للإجابة على هذا السؤال، سعى البحث الاطلاع على الدراسات المرتبطة بتصميم التدريس وكيفية استخدام الإستراتيجيات أثناء التدريس، وأيضاً دراسة الأبحاث المرتبطة بأهمية المدخل التواصلية في تعليم اللغة، والتي أكدت على فوائد المشاركة وممارسة المهارات على أرض الواقع. ومن ثم الاهتمام بإستراتيجيات التعلم النشط الذي يسلب الضوء على دور المتعلم باعتباره العنصر الأهم في العملية التعليمية، وضرورة مشاركته في تلك العملية وبعدها تم اختيار إستراتيجية الألعاب اللغوية باعتبارها طريقة تواصلية لتعليم اللغة

العربية، ثم تم الاعتناء بإعداد الدليل الإجرائي لاستخدام تلك الإستراتيجية بالإضافة إلى ملحق الألعاب اللغوية الذي يسعى إلى جذب اهتمام المعلم ودعم مشاركته ويركز على ضرورة استخدام اللغة في إطار تواصلى، ومن ثم إعداد قائمة بمكونات الإستراتيجية التي يمكن الاعتماد عليها لتعزيز المهارات التواصلية الأربع وفقاً لإستراتيجية الألعاب اللغوية، وتنظيمها في الاستبانة وعرضها على المحكمين، وتوزيعها بين طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية بهدف مقارنة أثر محوري الاستبانة بين المجموعتين، والحصول على البيانات حول مدى تأثير محوري جذب الاهتمام والمشاركة للوصول إلى معايير أو مقياس محدد في حدود البحث الحالي لتعزيز المهارات التواصلية وذلك وفقاً لإستراتيجية الألعاب اللغوية، وفي الأخير تم تحديد مكوناته في ضوء النتائج الحاصلة من تحليل البيانات.

وفي ضوء النتائج الحاصلة تمثلت المكونات في محورين؛

١. جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية.

٢. ضرورة المشاركة في العملية التعليمية بهدف تطبيق المعلومات، وممارسة المهارات وكسب الخبرة.

وتضمن محور جذب الاهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة المكونات التي يلي ذكرها؛

(أ) ضرورة توفر الجاذبية وإثارة الاهتمام في تخطيط الإستراتيجية.

(ب) أهمية تقديم المادة التعليمية بطريقة شائقة.

(ج) الوعي بأهمية توفير بيئة تعليمية تهيئ الأرضية المناسبة لتحقيق عملية تعليم وتعلم أفضل.

(د) ضرورة الاعتناء بتبسيط المعلومة وتقديمها بصورة ملائمة مع قابلية استيعاب المتعلم.

(أ) أهمية توفير بيئة تعليمية ترفع من مستوى اهتمام المتعلم ودفعه إلى المشاركة.

(هـ) توفير بيئة تعليمية نشطة ومتنوعة الأنشطة التي تساعد على إثارة الدافعية وبث روح الحماس والمشاركة لدى المتعلم.

(و) تحقق فرصة التواصل والتفاعل مع الزملاء.

(ز) تحقق فرصة الحصول على التغذية الراجعة بشكل مستمر. (التزويد بالتغذية الراجعة).

(ح) عدم الشعور بمرور الوقت.

(ط) توفير فرصة التدريب وممارسة اللغة على أرض الواقع.

(ي) أهمية توفير بيئة تعليمية ترفع من مستوى الانتباه.

ومحور ضرورة المشاركة في العملية التعليمية بهدف تطبيق المعلومات، وممارسة المهارات وكسب الخبرة تضمن المكونات التي يلي ذكرها؛

(أ) الاعتناء ببيئة تعليمية تقلل من شعور الإحراج وتوتر الوقوع بالخطأ عند المشاركة، الأمر الذي يزيد من رغبة المتعلم للمشاركة.

ب) لا بد من أن تؤدي المشاركة في الأنشطة المعتمدة في حل بعض المشاكل التي يعاني منها المتعلم في العملية التعليمية.

ج) لا بد من أن تؤدي المشاركة في الأنشطة المعتمدة فرصة ممارسة اللغة على أرض الواقع.

د) لا بد من أن تؤدي المشاركة في الأنشطة المعتمدة على فهم ومعالجة المعلومات بشكل أفضل.

هـ) لا بد من أن تغني المشاركة في الأنشطة المعتمدة المتعلم عن مراجعة بعض الملاحظات أو سؤال المعلم عنها.

و) لا بد من أن تنبه المشاركة في الأنشطة المعتمدة المتعلم على أخطاء زملائه وتساعد على تصحيح الفهم.

ز) لا بد من أن تساعد المشاركة في الأنشطة المعتمدة المتعلم على استيعاب نقاط الضعف والقوة لديه، لكي يتمكن من تحسين وتطوير مهاراته.

ح) لا بد من أن تساعد المشاركة في الأنشطة المعتمدة المتعلم على كسب الخبرة العلمية لممارسة المهارات الأربع.

ط) لا بد من أن توفر فرصة المشاركة في الأنشطة المعتمدة فرصة استرجاع المعلومات والتفكير فيها.

وبناء على المكونات التي سبق ذكرها يصف البحث إستراتيجية الألعاب اللغوية على النحو الآتي:

إستراتيجية الألعاب اللغوية لتعزيز المهارات التواصلية لدى طلاب المرحلة الجامعية هي؛ مجموعة من العمليات والإجراءات التدريسية المعتمدة على أنشطة تعليمية تسلط الضوء على دور المتعلم في العملية التعليمية، ويخطط لها سلفاً بناء على محتوى المقرر الدراسي، وفي ضوء مكونات محوري "جذب اهتمام، وتحفيز الطلاب إلى المشاركة في العملية التعليمية، وضرورة المشاركة في العملية التعليمية بهدف تطبيق المعلومات، وممارسة المهارات وكسب الخبرة"، والتي يتبعها المعلم في الصف بهدف تعزيز المهارات التواصلية الأربع لدى المتعلم وتحسين كفايته التواصلية وممارسته اللغة في إطار تواصلية. ويمكن التحقق من الأثر المتوقع حدوثه من تطبيق الإستراتيجية بناء على النتائج التعليمية المحددة، من خلال السلوك أو الأداء الذي يظهره المتعلم ومدى تكيفه مع الأنشطة والإجراءات الصفية.

التحقق من نتائج السؤال الثاني

تؤثر المكونات المختلفة على نجاح إستراتيجية الألعاب اللغوية التي تعزز المهارات التواصلية لدى طلاب المرحلة الجامعية من خلال عدة محاور، كما هو موضح في إجابة السؤال السابق ذكره ويمكننا اختصارها فيما يلي:

جذب اهتمام الطلاب: تساهم الإستراتيجية في زيادة جاذبية الدروس وتثير اهتمام الطلاب، مما يجعل العملية التعليمية أكثر متعة وفعالية، وذلك من خلال تنوع الأنشطة التي تبث روح الحماس والمشاركة، والتي تعزز دافعيتهم.

تحفيز الطلاب على المشاركة: تشجع الألعاب اللغوية الطلاب على المشاركة الفعالة في الأنشطة الصفية، مما يساعدهم على التغلب على الخجل أو الخوف من الوقوع في الخطأ. كما أنها توفر فرصاً للتفاعل والتواصل مع بعضهم البعض، مما يعزز من مهاراتهم التواصلية.

تطبيق المعلومات وممارسة المهارات: توفر الألعاب اللغوية فرصاً مستمرة للتغذية الراجعة، مما يساهم في تحسين أداء وفهم المعلومات. كما أنها تساهم في رفع مستوى انتباه الطلاب وتحفز على معالجة المعلومات بشكل أفضل. هذا ما عدا أن المشاركة في الألعاب اللغوية تساعدهم على ممارسة اللغة ضمن سياقات واقعية مما يعزز قدرتهم في ممارسة اللغة.

كسب الخبرة التعليمية: الألعاب اللغوية تساعد الطلاب على إيجاد نقاط الضعف والقوة وتطوير المهارات بشكل مستمر. وتتيح فرصة ربط مختلف الخبرات التعليمية السابقة بالجديدة، مما يعزز تكامل المعرفة وتشجع على التفكير واسترجاع المعلومات.

ولكن تجدر الإشارة إلى أن وفقاً للنتائج الإحصائية متوسط درجات جذب اهتمام الطلاب في "إستراتيجية الألعاب اللغوية" كان أعلى من متوسط درجة المجموعة الضابطة، مما يدل على أن الألعاب اللغوية كانت أكثر فعالية في المحور المرتبط في جذب اهتمام وتحفيز الطلاب؛ بالتالي يستنتج أن مكونات إستراتيجية الألعاب اللغوية تساهم بشكل كبير في تعزيز المهارات التواصلية لدى طلاب المرحلة الجامعية عن طريق جذب اهتمامهم، تحفيزهم على المشاركة الفعالة، توفير فرص للتطبيق العملي للمعلومات، وكسب الخبرة التعليمية.

في الحقيقة عززت نتائج السؤال الثاني ما توصلت إليه دراسة كل من؛ تسونغ يوليو (٢٠١٠)، وإبراهيم (٢٠١٦)، وأوبادهاي (٢٠١٩)، أعمال الندوة العلمية الوطنية حول دور الألعاب اللغوية في تعليم اللغات من الحضارة إلى الجامعة، الجمهورية الجزائرية (٢٠١٩)، ونور شفيقة يعقوب، وميلور مد يونس (٢٠١٩)، ولطمن وعميور (٢٠٢٢) والتي بينت أن للألعاب التعليمية أثراً إيجابياً على نفسية الطلبة إذ تقلل من القلق نحو المادة، كما أنها تساعد على تعزيز الثقة بنفسهم مما يؤثر إيجابياً على اكتساب المعلومات بطريقة أسرع وأكثر فائدة، هذا ما عدا التأثير الإيجابي الذي تتركه على عملية التعلم وذلك من خلال توفير أجواء تنافسية وبيئة تعليمية مثيرة وممتعة تشجعهم على التفاعل، والتعاون والمشاركة. أيضاً بإمكان الألعاب اللغوية الإعانة على التقليل من الفروق الفردية. كما أن بإمكانها رفع مستوى فهم الدارسين وإثراء العملية التعليمية، وإيجابيتها،

و تعميق المعرفة من خلال ربط المحتوى الدراسي بحواس الطلبة هذا ما أكدته دراسة لظمن وعميور (٢٠٢٢).

يؤكد البحث على فاعلية الألعاب بالنسبة لتحسين قدرة الطلاب على التواصل وإثارة الاهتمام للتعلم، وتوفير فرص لمهارة المهارات، وتوافقت هذه النتيجة مع دراسة إبراهيم (٢٠١٦)، والكريمة (٢٠٢٠) والتي أكدت على الإمكانية التي توفرها الألعاب اللغوية لتقديم مواقف حقيقية وتواصلية تزيد من فرص المشاركة والتفاعل، واستيعاب المعلومة بطريقة جذابة وملفتة كما أنها تساعد على تثبيت المعلومات والاحتفاظ بها لفترة أطول.

كما أن دراسة يوبادهياي (٢٠١٩) أضافت ميزة الدفع إلى التفكير، ورغم عدم تطرق البحث إلى عنصر التفكير إلا أنه يتفق مع الدراستين السابقتين على أنه بإمكان الألعاب دفع المتعلم إلى التفكير ورفع مستوى التركيز عند العملية التعليمية، وذلك من خلال توفير فرصة التعلم الذاتي لأن التفكير يعزز تلقائياً قدرة التعلم الذاتي للمتعملم مما يعينه في فهم المعلومات وممارسة المهارات وتجربتها.

لذلك يلاحظ أنه قد أشارت أعمال الندوة العلمية الوطنية حول دور الألعاب اللغوية في تعليم اللغات من الحضارة إلى الجامعة (٢٠١٩) إلى ميزة التعلم الذاتي وتعزيز الخبرات المعرفية من خلال التجربة وأيضا توفير فرصة التغذية الراجعة التي تساعد المتعلم على معرفة مستواه وتدفعه إلى السعي لتحسين المستوى.

في الختام تؤكد نتائج هذا السؤال أن نجاح إستراتيجية الألعاب اللغوية وتعزيز المهارات التواصلية لدى طلاب المرحلة الجامعية يعتمد بشكل كبير على المكونات التي ذكرت في نتائج السؤال الأول وهذا ما أكدته نتائج مختلف الدراسات والبحوث، وذلك لأن المكونات السابق ذكرها تزيد من قدرة المتعلم على التعلم والتكيف مع البيئة التعليمية من خلال توفير بيئة تواصلية ممتعة، ومحفزة، ومعينة في تعميق الفهم وإعطاء فرصة ممارسة المهارات وتجربتها على أرض الواقع.

التوصيات

أظهرت النتائج أن إستراتيجية الألعاب اللغوية حققت درجات أعلى بالنسبة لجذب اهتمام وتحفيز الطلاب مقارنة بالطريقة الاعتيادية. ونظرا لفاعليتها في زيادة جذب اهتمام الطلاب وتحفيزهم، يُوصى بـ؛

- تطبيق هذه الإستراتيجية في بعض الدروس بهدف تعزيز التفاعل بين الطلاب وتحسين المهارات التواصلية.
- الاهتمام بتطوير استبانات مشابهة لضمان الحصول على نتائج موثوقة.

- إجراء دراسات مستمرة لدراسة أثر مختلف إستراتيجيات التدريس بالمقارنة مع إستراتيجية الألعاب اللغوية.

المصادر والمراجع الفارسية والعربية

إبراهيم، هداية. (٢٠١٦). "الألعاب اللغوية وتوظيفها في اكتساب اللغة الثانية؛ العربية أنموذجاً". ملخصات أبحاث مؤتمر إسطنبول الدولي الثاني (تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها؛ إضاءات ومعالم). مؤسسة إسطنبول للتعليم والأبحاث ·ISAR

أبو حمرة، مهى فهد. (٢٠١٥). فاعلية برنامج مقترح لتنمية مهارتي الحوار في اللغة العربية لغير الناطقين بها، رسالة دكتوراه غير منشورة. كلية سوريا. جامعة دمشق: كلية التربية. قسم المناهج وطرائق التدريس.

أبو عمشة، خالد حسين وآخرون. (٢٠١٩). التقويم اللغوي في برامج تعليم العربية للناطقين بغيرها. ط (١). الرياض: دار وجوه للنشر والتوزيع.

أكسفورد، ريبكا. (١٩٩٦). استراتيجيات تعلم اللغة. ترجمة، دكتور السيد محمد. (د ط)، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

جعفر، سمير، وعلوي، مولاي احمد. (٢٠٢١). قضايا وإشكاليات في تدريس اللغة العربية وثقافتها للناطقين بغيرها: رؤية لسانية. سلسلة ٢٠٢١ (٣). منشورات منظمة العالم الإسلامي للتربية والعلوم والثقافة (إيسيسكو): مركز اللغة العربية للناطقين بغيرها.

الحدادي، علي عبدالمحسن. (٢٠١٥). دليل معلم العربية للناطقين بغيرها. مركز الملك عبدالله بن عبدالعزيز الدولي لخدمة اللغة العربية، ط (١)، الرياض: دار وجوه للنشر والتوزيع.

الزهراني، وآخرون. (٢٠١٩). مداخل تعليم اللغة العربية، ط (١)، الرياض: دار الوجوه للنشر والتوزيع.

سليمان، أمين علي محمد. (٢٠١٠). القياس والتقويم في العلوم الإنسانية. مراجعة؛ أبوعلام، رجاء، محمود. (د ط). القاهرة: دار الكتاب الحديث.

شحاته، حسن وآخرون. (٢٠٠٣). معجم المصطلحات التربوية والنفسية، ط (١). القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

الصويركي، محمد علي حسن. (٢٠٠٥). الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية. (د ط). عمان: الكندي للنشر.

طعيمة، رشدي أحمد. (٢٠٠٤). المهارات اللغوية مستوياتها، تدريسها، صعوباتها. (ط ١). القاهرة: دار الفكر العربي.

عبدالعزیز، ناصف مصطفى. (١٩٨٣). الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية. تقديم ومراجعة محمود إسماعيل صيني. (ط ١). الرياض: دار المريخ للنشر.

العدوان، زيد سليمان، والحوامدة، محمد فؤاد. (٢٠١١). تصميم التدريس بين النظرية والتطبيق. ط (١)، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

علي، محمد السيد. (٢٠١١). موسوعة المصطلحات التربوية. (ط ١). عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

كبيش، مريم، وسعاد، عباسي. (٢٠٢٢). «الألعاب اللغوية طريقة تواصلية في تعليم اللغة العربية». الممارسات اللغوية، المجلد (١٣). العدد (٢). ص ١٠١ – ١١٨.

لظمن، أحمد، وبن عميور، خالد. (٢٠٢٢). «أهمية الألعاب اللغوية في تنمية مهارتي القراءة والكتابة لدى تلاميذ السنة الأولى ابتدائي». مجلة إشكالات في اللغة والأدب. المجلد (١١). العدد (١). صص ٥٧ – ٧٤.

المجلس الأعلى للغة العربية. (٢٠١٩). دور الألعاب اللغوية في تعليم اللغات من الحضارة إلى الجامعة. الجزائر: منشورات المجلس الأعلى للغة العربية.

المشهداني، سعد سليمان. (٢٠١٩). منهجية البحث العلمي. ط (١). عمان: دار أسامة.

Kaur, Ranmeet. (2019).” A Study Of The Effectiveness Of Using Language Games In Teaching Vocabulary In Secondary School”, international journal of scientific & technology research. 8, , (11): 1532 -- ١٥٤٩.

Tsung-Yu Liu & Yu-Ling Chu. (2010). “Using ubiquitous games in an English listening and speaking course: Impact on learning outcomes and motivation”.Computers & Education. 55(2010): 630 – 643.

Upadhyay, Shivani Rushikesh. (2019). “Language Games: An Effective Tool for Teaching a Language”. Research Guru: Online Journal of Multidisciplinary Subjects (Peer Reviewed). 13 (1): 326- 333.

Yunus, Melor Md & Yaccob, Nur Syafiqah, (2019).“Language Games in Teaching and Learning English Grammar: A Literature Review”,Arab World English Journal (AWEJ), 10 (1):209 – 217.