توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية

أ.دلال محمد العساف-أ.نور محمود الحاج عفانة
مركز اللغات-الجامعة الأردنية

الملخص: تسعى هذه الدراسة إلى الوقوف على أهمية استخدام الألعاب اللغوية وتوظيفها في تعليم المفردات في اللغات عمومًا، وفي تدريس اللغة العربية للناطقين بغيرها على وجه الخصوص، في محاولة لتقديم خطة مقترحة لاستخدام الألعاب اللغوية في تعليم مفردات اللغة العربية في نماذج من الدروس للمستوياتِ كلِّها: المبتدئ، والمتوسّط، والمتقدّم؛ لأنّ للألعاب قدرة على إثارة دافعية المتعلمين، وتحفيزهم في جو من المرح والتسلية، بالإضافة إلى قدرتها على تيسير اكتساب الدارس للغة على نحو وظيفي طبيعي.

وتستفيد هذه الدراسة من معطيات المنهج الوصفي التطبيقي في الإجراء والتحليل قَصْدَ اختبار مدى نجاح الألعاب اللغويّة في تدريس العربيّة للناطقين بغيرها ولاسيما المفردات؛ لما لها من فوائد تعليمية نفسية تنعكس على أداء الطالب اللغوي والشخصي، على أن يكون الهدف من اللعب واضحًا بالنسبة للمتعلم؛ ليخرج الطالب من فكرة اللعبة من أجل المتعة فقط إلى مفهوم اللعبة من أجل المتعة في الدراسة والتحصيل.

الكلمات المفتاحية : توظيف، مفردات، الألعاب اللغوية، تدريس، للناطقين بغير العربية

Abstract: This study tries to highlight the importance of using linguistic games in teaching vocabulary items in languages in general, and in Arabic for Non-Native Speakers of Arabic in particular. The researchers try to present a proposal to use linguistic games in teaching Arabic vocabulary items for students in the elementary, medium, and advanced levels. Games provide an interesting and entertaining atmosphere for students to learn. Moreover, they facilitate language acquisition in an ordinary functional way.

This study uses the descriptive and Practical methodology for analysis in order to test the accuracy of the hypothesis that linguistic games increase the success in teaching vocabulary of Arabic language for speakers of other languages, because of their physiological benefits which reflect on the student's linguistic and personal performance. However, the learner should be aware of the purpose of the game. He should understand that the game is not only for entertainment but also for learning in an interesting atmosphere.

مدخل إلى استثمار الألعاب في تعليم المفردات: تُعدّ المفردة لبنة أساسية في بناء اللغة، وتعليمها للناطقين بها، أو بغيرها على السواء. ويحتاج تعليمها على نحو وظيفي إلى معلم يمتلك مهارة في اختيار الوسائل والأساليب المناسبة للدارسين في سياقها الطبيعي؛ ذلك أنَّ الأساليب التقليدية لتعليم اللغات الأجنبيّة تنحو نحوَ المعرفة اللغويّة المتراكمة بالخبرة التعليميّة غالبا؛ لهذا سَعت الدراسةُ إلى الوقوف على دور الألعاب اللغوية في تعليم المفردات في اللغة العربية للناطقين بغيرها، وتوظيفها في تقديم المفردة على نحو وظيفي فعّال يسهل على الدارس مهما كان عُمره ومستواه فهمها واستخدامها في سياقها الطبيعي.

فكان أن استعلنت الدراسة السعي إلى الإجابة عن الأسئلة الآتية:

1- ما دور الألعاب اللغوية في تدريس المفردات؟
2- ما شروط استخدام الألعاب اللغوية؟
3- ما خطوات استخدام الألعاب اللغوية؟
4- ما أنواع الألعاب اللغوية المناسبة في التعليم؟

ولحُسن الحظّ؛ فقد تهدَّت الدراسة بدراسات سابقة ذات منحى عام موجّه إلى دراسة دور اللعبة اللغويّة في تعليم العربيّة للناطقين بها لا للناطقين بغيرها، كدراسة قاسم البريّ (2010)، "أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية"، ودراسة أمي حنيفة الماجستير(2012)، "أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية" وهي ذات إطار عام.

والمفردات اللغويّة مصطلح منفتح على الموروث والمستحدَث، وتصاحبه دلالات لغويّة يستعملها المختصّون مثل: الكلمة، والمفردة، واللفظة تؤدي إلى مدلول عليه تعارفه العلماء بأنَّ المفردات اللغويّة "الوحدة أو الوحدات اللغوية التي تترتب أفقيا وفق نظام نحوي خاص لتكوين جملة (الخولي،1986)، وهو قريب من تعريف ستيفن أولمن، وتمام حسّان(أولمن،1990؛حسّان1990).

وتعليم المفردات اللغوية يشكل ركيزة مهمّة في تعليم اللغات في جميع مستوياتها ومراحلها، فهي الأداة التي تمكن الطالب من التواصل باللغة وممارستها في بيئتها، وهي القوالب التي تحمل المعنى والدلالة وتؤدي الوظيفة التواصلية، وثمة علاقة طردية بين مخزون المفردات لدى المتعلم والوظائف اللغوية التي يستطيع أداءها، فكلما زاد هذا المخزون؛ زادت قدرته على التعبير عن المواقف التواصلية، منتقلا من الخاص الملموس إلى العام المجرّد؛ فيشعر بالراحة والثقة عند تداوله اللغة مع الآخرين (عبد الباري،2010) ولا سيما إذا كان من غير الناطقين بتلك اللغة.

ونظرة في المعايير الدولية لتقييم الأداء اللغوي لمتعلمي اللغة وكفاءتهم اللغوية – كما هو في معيار آكتفل مثلا– تدلنا على أهمية المفردات وقيمتها في مراحل تعلم الدارس للغة؛ فهي أساس في تنمية الثروة اللغوية لدى الدارس التي هي أساس كفايته التواصلية، وهي مؤشر أيضا على تقدمه في مستويات اللغة.

ومن هنا تبرز أهمية تعليم المفردات اللغوية لمتعلمي العربية، والعناية بأساليب تقديمها لا سيما للطلبة الناطقين بغيرها.فإذا كانت المفردات أساس بنائهم اللغوي فالعناية بها مادة، واختيارا، وأساليب تقديم حاجة ملحة، ليكون البناء سليما مكتملا، وإلا ستواجه الدارس الكثير من المشاكل اللغوية والنفسية التي ستعيق تواصله باللغة وتقدمه فيها، ومن ثم تثبط عزيمته عن مواصلة تعلمها.

وانتقاء المفردات المناسبة التي تفيد الطالب يرتكز على معايير متعددة (طعيمة،1989؛ العناتي،2009؛ عبد الباري، 2010؛ حماد، 2013) أهمّها: معيار الشيوع، والانتشار المكاني والدلاليّ بمراعاة مبدأ البيئة اللغويّة، وبناء الحقل الدلاليّ، ومدى الحاجة الفعليّة الحقيقيّة لتلك المفردات بناء على دراسات علميّة إحصائيّة حديثة، ومُراعاة الخصوصيّة الثقافيّة للمتعلِّم في كلمات لغته الأصل باستثمار مبادئ الاشتراك اللغويّ، والقرابة اللغويّة، والإمكانيّات الصوتيّة المشتركة بين اللغة الأم واللغة الهدف، على أن يخضع تزويد المتعلِّم بالمفردات إلى مبدأ التدرّج.

الألعاب اللغوية ودورها في تعليم المفردات : لا شك في أن حبّ اللعب شيء فطري لدى الناس صغارا وكبارا؛ لأنه يثير المتعة والحماس، ويعطي جوا من التفاعل والنشاط مع المحيط؛ ففيه متعة بالحركة الجسدية، وتفاعل مع الأقران والمجموعة، وإحساس بالمرح والتشويق، وتعزيز للجانب الشخصي والاجتماعي؛ كالقيادة والانتماء والتعاون. وغيرها من القيم الإيجابيّة. وهي وسيلة تعليمية يمكن أن يستثمرها المعلم في تدريس طلابه أيا كان موضوع درسه في العلوم أو الحساب أو اللغة... .

واستخدام الألعاب في صف تعليم اللغة لا يضيع وقت الدرس وهدفه، ولا يصرف الطلاب عن درسهم، بل يشرك جميع حواسّهم في العملية التعليمية، ويقودهم إلى تحقيق هدفهم في تعلم اللغة بحيوية ومتعة، ويؤهلهم نحو استخدام اللغة في مواقف الحياة الطبيعية أو شبه الطبيعية؛ ذلك أنّ الألعاب اللغوية "مسابقة في المعارف اللغوية أي هي نشاط يتم بين الطلاب (متعاونين أو متنافسين) للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة" (عبد العزيز،1983). وهي "تلك الأنشطة المنظمة المنطقية المتعددة التي تخضع لقوانين اللعب المستثمرة في تدريس اللغة العربية بوصفها لغة ثانية

للناطقين بغيرها، إذ تتيح التفاعل بين أفراد العملية التعليمية، ومن شأن هذا التفاعل هو تحقيق الهدف المنشود من هذه الألعاب ألا وهو المراس والمران على تدريبات اللغة المتعلمة".(الهاشمي، 2011).

وقد استفادت كثير من برامج تعليم اللغات من الألعاب اللغوية باعتبارها وسيلة جيدة لتعليم اللغة الجديدة، وأثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثيرمن البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها (الماجستير،2012). وتأتي هذه الألعاب في أنشطة تعليمية ممنهجة وإن كانت غيرمنهجية تؤدي بالضرورة إلى تحقيق أهداف التعلم، وهي اكتساب اللغة الهدف ومهاراتها، أو وسيلة لتفعيلها واستخدامها. فالألعاب اللغوية "من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الطلاب على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الحوارات، والمحادثات، والقراءة، والتعبير المكتوب" (ناصف،1980). فالألعاب الشفهية مثلاً تركز على المحادثة والتكلم، والألعاب الكتابية تتيح للمتعلم التدرب على كتابة الحروف، ومن ثم ضمها معا في كلمة واحدة لتكوين كلمة ذات دلالة كأن يكتب اسم الصورة الدالة مدلولها وهكذا في غيرها من المهارات (حماد،2013).

كما تسهم الألعاب اللغوية أيضا في "ترقية الطلاقة اللغوية عند الطلاب"(الماجستير،2012)؛ فاستخدام الألعاب اللغوية يحتاج إلى السرعة والبديهة والعفوية في التفكير والتعبير باستخدام اللغة المتعلمة، وهذا يعزز الطلاقة اللغوية.

وتبرز أهمية استخدام اللعب في تعليم اللغة للناطقين بها والناطقين بغيرها إذا أحسن المعلم استخدامها أداة تعليمية تثير دافعية المتعلم، وتحفزه للتعلم، وتساعده أيضا في الاستعداد لاكتساب اللغة وتعلمها، لاسيما مفرداتها واستخدامها استخداما سليما. فالألعاب من أكثر الوسائل التعليمية تشويقا وتحفيزا للطالب على التعلم، حيث إن الألعاب اللغوية" تجعل الطلبة أكثر فاعلية ومشاركة في الموقف التعليمي، وتضعهم في مواقف تشبه مواقف الحياة اليومية. فهي مثيرة وشائقة، وتساعد على تركيز الانتباه والإدراك والتخيل والابتكار والإبداع"(البري،2011). فإذا كان تعلم لغة ثانية عملا شاقا في بعض الأحيان فإن الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الطلاب على مواصلة الجهد في الفهم وفي التدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة، وللتنمية المتواصلة لمهاراتها المختلفة. إذ تخفف من رتابة الدروس وجفافها كما أنها تخفف من الشعور بالقلق والتوتر أثناء تعلم اللغة، بالإضافة إلى " علاج بعض المشكلات النفسية كالانطواء والعزلة حيث تعطي الطلاب الخجولين فرصة أكبر للتعبير عن أفكارهم ومشاعرهم بوضوح"(الماجستير،2012).

وتعد الألعاب اللغوية وسيلة للتعليم والتقييم في آنٍ معا؛ حيث يلاحظ الأستاذ أداء الطلبة اللغوي وتقدمهم في تعلم اللغة. كما يمكن أن يرصد أخطاءهم اللغوية المتكررة ويعمل على معالجتها. بالإضافة إلى إمكانية استثمار هذا التقييم في التخطيط للأنشطة القادمة أيضا.

شروط استخدام الألعاب اللغوية: لتحقيق الهدف من هذه الألعاب اللغوية لابدّ للمعلم أن يراعي عدّة شروط (عبد العزيز،1983؛ البري،2011؛ الماجستير،2012، سونداري،2014) أهمّها:

1- التخطيط للعب: فمن الضروري أن يخطط الأستاذ للألعاب التي سيستخدمها في الدرس؛ محددا أهدافها، ومراحلها، وكيفيتها، ووقتها. وعليه تجهيز الأدوات والوسائل التي سيستخدمها في اللعب.

2- ربط اللعب بالمنهاج : فيجب أن تتصل هذه الألعاب بالأهداف التدريسية التي يسعى المدرس لتحقيقها، وأن تزيد من فهم الطلاب للغة الجديدة، كما يجب أن تشجع الطلاب على استخدام اللغة الجديدة.

3- توزيع الأدوار بما يتناسب مع مستويات الطلاب وميولهم: فلابد أن تكون اللعبة مناسبة لقدرات الطلاب، وميولهم، ومستوياتهم اللغوية والعمرية. وأن يكون دور الطالب واضحا ومحددا في اللعبة .

4- توضيح قواعد اللعبة ومراحلها: فيجب أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة، فلا يمكن الشروع في اللعب دون شرح طريقة إجرائها. فإذا تعذر على الطلاب فهم الشرح باللغة العربية فلا بأس من استخدام اللغة الوسيطة؛ لأن الهدف من اللعب ليس التسلية والترفيه، إنما تحقيق أهداف تعليمية.

خطوات استخدام الألعاب اللغوية :

1- التخطيط للعبة اللغوية وربطها بالمنهاج، وتحديد الوقت المناسب لها لتحقيق الهدف منها، وتجهيز كل ما يلزم (بطاقات ، لوحات، أقلام ملونة، مغناطيس ، صور، ..... وغيرها).

2- شرح قواعد اللعبة للطلبة، وتوضيح الهدف منها.

3- توزيع الأدوار على الطلبة.

4- القيام بأداء اللعبة، وفي هذا الوقت لابد أن يكتب الأستاذ ملاحظاته حول أداء الطلبة.

5- تقييم، وتغذية راجعة لتصحيح الأخطاء التي وقع فيها الطلبة.

أنواع الألعاب اللغوية : للألعاب اللغوية أشكال وأنواع متعددة، تتنوع بتنوع المهارات اللغوية، وكيفية أدائها، وعدد المشاركين فيها، ومستوياتهم، ومكان استخدامها، كما تتعدد أشكال اللعبة الواحدة، وتأخذ أنماطا مختلفة، فالكلمات، والصور، والصواب والخطأ، والسؤال والجواب، والتذكر، والتخمين وغيرها ألعاب يمكن استخدامها في تدريس المهارات اللغوية كلها إلا أنها تتخذ أشكالا متعددة تناسب نوع المهارة المقدمة؛ فتخمين الكلمة في مهارة المحادثة يجري بوصف الكلمة والحديث عن مدلولها. وتخمين الكلمة في مهارة الكتابة يجري بتكوين الكلمة من مجموعة أحرف أو وضعها في المكان المناسب في الجملة. وتخمين الكلمة في مهارة القراءة يجري عبر قراءة الكلمة، والتدرب على قراءة الحروف مرتبطة، أو إعطاء معناها، أو مرادفها، أو ضدها. وتخمين الكلمة في مهارة الاستماع يجري بتمييز الأصوات في الكلمة؛ كتمييز السين عن الصاد في الكلمتين (سيف، صيف)، أو تمييز أصوات الأشياء، أو الحيوانات، والإتيان بالكلمة الدالة عليها. ويمكن تصنيف الألعاب اللغوية على النحو الآتي :

1- ألعاب لغوية تتعلق بالمهارات اللغوية : فهناك الألعاب اللغوية الشفهية: كالسؤال والجواب، والتعبير عن الصورة، واستمع ونفّذ... وغيرها. والألعاب الكتابية: كألعاب كتابة الحروف وربطها، أو كتابة الكلمات في جملة، أو تحت الصورة المناسبة، أو إكمال الكلمة الناقصة، أو إعادة ترتيب الكلمات في جملة، أو كتابة جمل حول الصور في قصة...وغيرها. والألعاب القرائية: كألعاب قراءة الحروف بشكلها الصحيح، والتمييز بين الأصوات المتشابهة في النطق، أو قراءة الكلمات أو الجمل وغيرها. والألعاب السماعية: كألعاب التدرب على تخمين الكلمات المسموعة ومعانيها، أو تمييز الأصوات المسموعة، أو لعبة فرق الصح والخطأ في الجمل المسموعة وغيرها(للمزيد ينظر: الماجستير،2012).

2- ألعاب لغوية تتعلق بكيفية الأداء: كالألعاب اللغوية العقلية كالتخمين (لغز/ معنى/ كلمة)، والألعاب الجسدية (تمثيل/ طبخ/ رياضة)، والألعاب المتعلقة بالحواس الخمس: كالنظر والمشاهدة (صور/فيديو)، والتذوق(طعام)، والسمع (أصوات حيوانات)، واللمس (تعرف الأشياء)، والشم (روائح طعام ونباتات).

3- ألعاب لغوية تتعلق بعدد المشاركين: كالألعاب الفردية، والألعاب الثنائية، والألعاب الثلاثية أو المجموعات (للمزيد ينظر: الهاشمي،2011). وهي ألعاب إما تعاونية أو تنافسية .

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

5-ألعاب لغوية تتعلق بمكان ممارستها: وهي نوعان : الألعاب الصفّيّة: وهي الألعاب التي يجريها الأستاذ مع طلبته في الغرفة الصفية. والألعاب البيتية: ويقسم هذا النوع من الألعاب إلى ألعاب مصنوعة من قبل الأستاذ وألعاب جاهزة مطروحة على الـ " أندرويد وأبل ستور". وثمة عدد من الألعاب اللغوية الإلكترونية يمكن استثمارها في إغناء حصيلة الطالب المفرداتية. فمع هذا التقدم التكنولوجي السريع علينا كأساتذة وواضعي مناهج مواكبة هذا التطور، والتفكير بجدية بما يمكن أن يزيد

من دافعية طلابنا في توظيف ما يستخدمونه دائما كوسيلة تعليمية ذاتية. وبذلك نستفيد من التطبيقات الحديثة لأغراض تعليمية. ومن هذه الألعاب الشائعة على الأندرويد وشبكة الإنترنت مجانا ومتاحة للجميع:

- لعبة " كلمة السر": وعلى اللاعب في هذه اللعبة أن يبحث عن حروف كلمة ما. في البداية تبدو اللعبة سهلة لكنها تصبح صعبة فيما بعد. وينصح بها للمستويات المتوسطة وما فوق؛ وذلك لأنّ إرشادات اللعبة بالعربية وهذا ما يؤخذ عليها. لكن ذلك لا يمنع أن يطلع طلبة المبتدئ على مبدأ اللعبة فيحاكيها.

- لعبة الكلمات المتقاطعة: فمن الممتع أن يقدم الأستاذ ورق عمل لطلبته في المستويات كلها يستثمر فيها هذه اللعبة ليُفعّل مفردات درسه. ويمكنه الاستعانة ببعض المواقع الإلكترونية التي تتيح خاصية إعداد اللعبة بعد كتابة الكلمات. للأسف معظم هذه المواقع لا تقبل الحروف العربية لذا على الأستاذ كتابة الكلمة بحروف إنجليزية فمثلا كلمة " نام " تكتب على الشكل الآتي : " nam ". ومن المواقع الإلكترونية التي توفر مثل هذه الألعاب لتعلم العربية :

- موقع kahoot (https://create.kahoot.it/#) : حيث يتميز هذا الموقع بتوفير فرصة للأستاذ لإعداد اختبارات تشاركية ممتعة تشابه سير عمل برنامج من سيربح المليون. هذا الموقع سهل ومجاني وإرشادته كالآتي: سجل حسابا خاصا في الموقع. بعد ذلك انقر على أيقونة quiz، ثم ابدأ بتسجيل أسئلتك، ثم الخيارات لكل سؤال. حاول أن تكون الإجابات متقاربة لتزيد من صعوبة اللعبة .

ومن الضروري أن توضح لطلابك الهدف من هذه اللعبة، بأن تكون مثلا تفعيلا للمفردات بشكل فردي بيتي، وما على الطالب سوى الدخول للموقع وإدخال كلمة سر اللعبة pin التي سبق وأرسلتها له.أو قد تكون على شكل مسابقة لمراجعة مفردات الوحدة في الصف. ومن الجيد أن تضيف سؤالين على الأقل للمفردات - غير المنهجة - التي تم تناولها في الصف لتمنح الطلاب فرصة تفعيل هذا النوع من المفردات التي للأسف يتم تجاهلها في أغلب الأحيان. وجدير بالذكر أن هذا الموقع أيضا يصلح لتفعيل مهارات عدة كالقواعد على سبيل المثال، فهولا يقتصرعلى تعليم المفردات فقط.

- موقع Quizlet (https://quizlet.com/): وهو واحد من أمتع مواقع اللعب الذاتي باستخدام المفردات. كل ما على الأستاذ أن يسجل صفحة له مجانا، ويكتب مجموعة من المفردات بالعربية، ويترجمها بالإنجليزية أو أي لغة أخرى (أو مرادفات العربية أو حقولها الدلالية). كما يمكن للأستاذ أن يعمل قوائم للكلمة، ويجمعها، ثم يرسل الرابط لطلبته لمشاركتهم بألعاب ذاتية متنوعة وممتعة. بالإضافة لما سبق يوفرهذا الموقع مفردات تشاركية مع مستخدمين آخرين فقط من خلال البحث عن موضوع ما. ويمكن إيجاده عادة عند البحث بالإنجليزية .

وعليه فثمّة تنوع كبير في الألعاب اللغوية التي يمكن أن يستثمرها المعلم في تدريس العربية، لاسيما المفردات؛ تتنوع أشكالها، وتتعدد طرق توظيفها، لكنّها تتصف بالمرونة في الاستخدام بما يخدم المهارة المطروحة أو المادة المقدمة للطلبة. على أن يتخير منها المعلم ما يناسب طلبته، وميولهم، ومستوياتهم العمرية والدراسية والثقافية. على أنه يجب التنويع في استخدام هذه الألعاب، وعدم تكرارها بصورة مستمرة؛ حتى لا يشعر الطالب بالملل والرتابة، ويبقى عنصر التشويق والتحفيز والمنافسة سائدًا في صف اللغة، مع ضرورة الالتزام بشروط استخدام هذه الألعاب لضمان نجاح تطبيقها واستثمارها وتحقيق الغاية المرجوة منها.

بعض النماذج للألعاب اللغوية : وفيما يأتي عرض مفصّل لطريقة إجراء بعض الألعاب اللغوية التي يمكن استخدامها في صفوف تعليم اللغة العربية لا سيما تدريس المفردات. وقد استعانت الباحثتان ببعض الكتب الأجنبية(Kiryk,2010؛ سونداري، 2014؛2015،Simpson)، وألعاب أخرى طبقتها الباحثتان في صفوفهما. والألعاب المختارة هي:

1- لعبة: أين أنا؟

2- لعبة: احزرْ الكلمة.

3- لعبة: اختبرْ مُفرداتك.

4- لعبة: Scatergories "تخمين المفردة المناسبة للحقل الدلالي باعتماد الحرف الأوّل (مثل لعبة: اسم، نبات، جماد).

5- لعبة: Pictionary (خمن الكلمة).

6- لعبة: " Bluff" المخادعة.

7- لعبة: المترادفات والمتضادات.

8- لعبة: تداعي المعاني/الحقول الدلالية.

لعبة " أين أنا؟!" المستوى: المبتدئ

المهارات المعززة: تعلم مفردات جديدة وتذكرها

المواد اللازمة: تمثيل من الأستاذ أو صور لأشخاص يؤدون أعمالاً ما.

الإجراءات: يعرض المدرس حركة تمثل مهنة أو عمل ما، أو كلمة تدل على مكان، فيلقي سؤالا: أين أنا؟

الاقتراحات: يمكن أن يغير الجملة بسؤال "من أنا" ؟ فالطالب يجيب بالكلمة المناسبة.

-مواضيع مقترحة لتدريس مفردات العربية باستخدام هذه اللعبة: الأنواع المختلفة من العمل (طبيب، مزارع....) ، أماكن مختلفة مثل (مستشفى، مدرسة...) ، التضاريس الطبيعية (جبل، بحر...).

لعبة " احزر الكلمة " المستوى : من المبتدئ إلى المتقدم.

المهارات المعززة: التدقيق الإملائي(النطق)، استدعاء كلمات ذات معنى قريب.

المواد اللازمة: كرسيان، شاشة عرضdata show ، مفردات.

الإجراءات: - يجهّز الأستاذ مجموعة من المفردات تحت بعضها (من الممكن أن تكون باللون الأبيض حتى لا يرى الطلاب إلا الكلمة التي يريدها الأستاذ).

- يقسم الأستاذ الصف إلى مجموعتين، ويضع أمام كل جهة كرسيًا، ثم يطلب من الطلاب أن يحاولوا شرح الكلمة التي يرونها للطالبين الجالسين على الكرسي، والطالب الذي يعرفها أولًا يفوز.

- يعود الطالب الفائز إلى مجموعته، ويأخذ طالب آخر من نفس المجموعة مكانه، في حين الطالب الخاسر سيبقى مكانه إلى أن يعرف الكلمة.

التغييرات: - اعمل أكثر من مجموعة بدلا من مجموعتين.

- امنح لكل مجموعة (جوكر) يسمح للمجموعة بتغيير طالبها المنافس مرة واحدة إذا استمر بالخسارة.

- اطلب من الطلبة أن يضعوا الكلمة في جملة كي يحصلوا على نقطة.

الاقتراحات: - من الممكن أن تمنح لكل مجموعة وقتا في شرح المفردة لكل الطلاب المتنافسين، حتى لا يصبح الوضع مزعجا إذا تكلمت كل المجموعات في الوقت نفسه.

- من الجيد تهيأة الطلاب لهذه اللعبة مسبقا، فتطلب منهم دراسة المفردات في البيت، وتخبرهم بأن هذا الصف وهذه اللعبة ستكون مراجعة لدراستهم.

- استخدم صورا بدلا من المفردات، وهذا يرفع من سقف اللعبة؛ فعلى الطلاب المشاركة في معرفة الكلمة أيضا خلال شرح المفردات سواء المجموعات أو المتنافسين.

لعبة " اختبر مفرداتك" المستوى: من المتوسط إلى المتقدم.

المهارات المعززة: تفعيل المفردات، وتعزيز التدقيق الإملائي(الكتابة).

المواد اللازمة: ورقة، قلم، جهاز توقيت.

الإجراءات:- يقسم الأستاذ الطلاب إلى مجموعات صغيرة .

- يكتب الطلاب جملا باستخدام مفردات الدرس مع ترك فراغ مكان المفردة، ثم يضع بنكا للمفردات.

- يأخذ الأستاذ الأوراق ويوزعها على مجموعات جديدة لتبدأ بالإجابة عليها.
- عند انتهاء المجموعات يعيد الأستاذ الأوراق للمجموعات الأصلية لتصحيحها وقول النتيجة.

التغييرات:- اللعب في مجموعات أو بشكل فردي.

- ركز على موضوع معين لتفعيل المحتوى أيضا.
- اطلب من الطلبة أن يصححوا الخطأ في كتابة جمل زملائهم ليحصلوا على نقطة.

الاقتراحات:- حدد عدد المفردات التي تريد من كل مجموعة استخدامها.

- اطلب منهم أن يكتبوا بخط واضح وجميل.
- إذا وزعتهم في مجموعات من الأفضل أن تبعد المجموعات عن بعض حتى لا تُسمع الإجابات.

لعبة Scatergories **(مثل لعبة اسم، نبات، جماد)** المستوى : من المبتدئ إلى المتقدم.

المهارات المعززة: التدقيق الإملائي(النطق)، استدعاء كلمات ذات موضوع ما (التذكر).

المواد اللازمة: ورقة، قلم، جهاز توقيت.

الإجراءات:- يعطي الأستاذ موضوعا ما للطلاب. يكتب الطلاب الكلمات التي تعلموها في ذلك الموضوع.

- عندما ينتهي الوقت كل طالب يقرأ قائمة كلماته. إذا تكررت كلمة عند الطلاب لا تحسب فقط الكلمات المتبقية تأخذ نقطة لكل واحدة.

التغييرات:- اللعب في مجموعات أو بشكل فردي.

- أعط الحرف الأول الذي يجب أن تبدأ به الكلمات.
- اطلب من الطلبة أن يضعوا الكلمة في جملة كي يحصلوا على نقطة.

الإقتراحات:- ارفع من سقف المواضيع ليتناسب ذلك وقدرة الطلاب.

- إذا وزعتهم في مجموعات من الأفضل أن تبعد المجموعات عن بعض حتى لا تُسمع الإجابات.

-مواضيع مقترحة: صفات لوصف الناس، حيوانات، مشاهير أو أشخاص معروفين في التاريخ (من اللغة الهدف)، ملابس، ألوان، أيام، أشهر، أرقام...، طعام(فواكه، خضروات، أكلات...)، عبارات التحية، هوايات، أثاث في غرفة معينة،نوع من الترفيه، نوع من المواصلات، غرف في المنزل، المدرسة .

لعبة Pictionary **(خمن الكلمة)** المستوى: من المبتدئ إلى المتقدم

المهارات المعززة: تعريف المفردات واستدعاؤها.

المواد المطلوبة: قرطاسيه+ قطعة ورقة أو لوح طباشير للرسم.

الإجراءات:- قسم الطلاب إلى فرق.

- سيأخذ كل طالب في الفريق دوره في الرسم، ومن الممكن تكرار الرسام بعد أن يرسم الجميع.
- الرسام سيعطى كلمة أو عبارة من الأستاذ حتى يرسمها.
- غير مسموح للرسام أن يستخدم الأرقام أو الحروف في رسمته لكن الإشارات مسموحة.
- الطلاب سيخمنون الكلمة من خلال الرسمة.
- إذا كان تخمينهم صحيحا ينالون نقطة.
- انتقل للمجموعة الثانية، للرسام التالي.

التغييرات:- دع الطلاب يخمنون بشكل فردي، والطالب الذي يفلح في الإجابة سيكون الرسام التالي.

- اطلب منهم الرسم في اليد الأخرى (التي لا يكتبون بها)، أو وأعينهم مغمضة، أو بدون رفع القلم.

اقتراحات أخرى :- اطلب رفع اليد وتصحيح اللفظ من المخمنين.

- استخدم جهاز توقيت إذا لزم الأمر.
- استخدم المفردات الحالية (الدرس الجديد).
- إذا استخدمت هذه اللعبة لمراجعة المفردات امنحهم فئات للكلمات.

لعبة " Bluff" المخادعة: المستوى: من المبتدئ إلى المتقدم.

المهارات المعززة: تنمية النطق(اللفظ)، وتعريف المفردات.

المواد المطلوبة : لا يوجد.

الإجراءات:- وزع الطلاب في فريقين.

- الأستاذ سيطلب من الفريق الأول أن يقدم معنى كلمة.
- أي طالب يعرف معنى الكلمة يقف.
- الفريق الآخر سيطلب من أي طالب واقف(في الفريق الأول) أن يترجم الكلمة أو يذكر مرادفها.
- إذا المعنى صحيح نقطة لكل طالب واقف.
- إذا المعنى خاطئ تحذف (نقطة) من الفريق.

التغييرات:- اطرح سؤالا للإجابة بدلا من مجرد ترجمة الكلمة.

- اطلب من الطلبة استخدام المفردة في جملة للتعريف بها أو شرحها.

لعبة المترادفات والمتضادات المستوى: من المبتدئ إلى المتقدم.

المهارات المعززة:تفعيل المفردات وتذكرها وتوضيح معناها

المواد اللازمة: شاشة عرض ومغناطيس وأوراق

الإجراءات :- اكتب المفردات الجديدة على أوراق مقصوصة بحجم الكلمة، وضعها على الطاولة . واطلب من الطلبة الوقوف حول الطاولة.

- اعكس على شاشة العرض كلمات مترادفة أو متضادة مع المفردات الجديدة .
- اجعل الطلبة يضعون الكلمة المناسبة بجانب الكلمات المعكوسة ع اللوح باستخدام المغناطيس .
- قدم جائزة للطالب الذي عرف أكثر عدد من الكلمات .

التغييرات:- يمكن أن يكتب الأستاذ الكلمات على اللوح دون حاجة لاستخدام شاشة العرض .

- يمكن أن يطلب الأستاذ من الطلبة تذكر الكلمات المترادفة أو المتضادة من الكلمات الجديدة دون تقديم مجموعة المفردات على أوراق .
- يمكن أن يعرض الأستاذ صورا بدلا من الكلمات ويطلب من الطلبة إعطاء كلمة مترادفة أو متضادة بعد إعطاء الكلمة الدالة على الصورة .

اقتراحات:- يمكن تقسيم الطلبة في مجموعات إذا كان عددهم كبيرا لتجنب حدوث فوضى في الصف .

- حدد وقتا لكل مجموعة لتعرف الكلمة المترادفة أو المتضادة، وإذا انتهى الوقت اطلب من مجموعة أخرى إعطاء الكلمة .
- يمكن تقسيم الصف إلى مجموعتين : مجموعة للكلمات المترادفة وأخرى للكلمات المتضادة والمجموعة التي تعرف أكبر عدد من الكلمات تكون الفائزة.
- يمكن أن يكوّن طلبة المستوى المبتدئ جملا قصيرة، أما طلبة المستوى المتقدم فيمكن أن يكوّنوا فقرات قصيرة باستخدام عدد من المفردات الجديدة.

مواضيع مقترحة : الصفات على اختلاف صيغها (البسيطة والمتقدمة/ المادية والمعنوية)، الأحوال، القيم.

لعبة تداعي المعاني / الحقول الدلالية: المستوى: من المبتدئ إلى المتقدم.

المهارات المعززة: تفعيل المفردات وتذكرها وربطها بمفردات ذات علاقة

المواد اللازمة: أوراق كبيرة للكتابة، أقلام.

الإجراءات: - قسّم الطلبة إلى مجموعات .

- أعط لكل مجموعة ورقة كبيرة وأقلام بعدد الطلبة في المجموعة .

- أعط لكل مجموعة حقلا دلاليا (كلمة تجمع تحتها مجموعة من الكلمات مثل: فواكه/ خضار/ أثاث..) أو كلمة ترتبط بكلمات أخرى في المعنى مثل: مدرسة (طالب/ كتاب/ معلم/ دفتر....) وذلك حسب المفردات الجديدة المراد تفعيلها.

- اطلب من كل مجموعة أن تكتب أكبر عدد من الكلمات الجديدة التي لها علاقة بالحقل الدلالي . والمجموعة التي تكتب أكبر عدد من الكلمات هي المجموعة الفائزة .

- اطلب من الطلبة استخدام المفردات الجديدة في جمل (للمستوى المبتدئ) أو سلاسل من الجمل باستخدام عدد من المفردات الجديدة في فقرة(للمستوى المتقدم).

التغييرات: - إذا كان عدد الطلبة قليلا من الممكن أن نكتب حقلين دلاليين على اللوح في دائرة تتفرع منها الكلمات الجديدة ذات العلاقة، ويتنافس الطلاب في مجموعتين على كتابة أكبر عدد من الكلمات الجديدة ذات العلاقة بالحقل الدلالي.

- من الممكن كتابة المفردات الجديدة على أوراق مقصوصة بحجم الكلمة ونثرها على الطاولة. ثم نطلب من الطلبة تجميع الكلمات ذات العلاقة بحقل دلالي معين.

مواضيع مقترحة :الأثاث، الخضراوات، الفواكه، السياحة والسفر، التكنولوجيا ، مواضيع اقتصادية متقدمة(التجارة، الشركات..، مواضيع سياسية (الحرب، الإعلام ....) وغيرها الكثير.

وهذه الألعاب نماذج دالة على إمكانية استخدام الألعاب اللغوية في تدريس مفردات اللغة العربية على اختلافها وتنوع مجالاتها. ويوجد غيرها الكثير مما يمكن أن يستخدمه الأستاذ في بث الحيوية والنشاط في صفه، وإثارة دافعية طلبته، وتيسير تعلم مفردات درسه على نحو طبيعي وظيفي في جو من المرح والتسلية. وتصلح جميع هذه الألعاب وغيرها في تدريس كافة المواضيع الحياتية، والاجتماعية، والاقتصادية، والسياسية، والإنسانية، والدينية أيضا، في جميع المستويات المبتدئة والمتوسطة والمتقدمة، لاسيما وأن الأستاذ الماهر يستطيع أن يطوعها في خدمة درسه بالطريقة التي يراها مناسبة لمستوى طلبته وموضوع درسه.

النتائج والتوصيات :

1- أكدت الدراسة أهمية تدريس المفردات اللغوية لمتعلمي العربية والعناية بأساليب اختيارها وتقديمها.

2- خلصت الدراسة إلى القول بأهمية استخدام الألعاب اللغوية وتوظيفها في تدريس اللغات لاسيما تدريس المفردات، لما لها من فوائد تعليمية نفسية تنعكس على أداء الطالب اللغوي والشخصي.

3- توظيف الألعاب اللغوية واستثمارها في صف اللغة اتجاه وظيفي في تعليم المفردات وتفعيلها.

4- التوجيه إلى توظيف الألعاب اللغوية في فروع اللغة كافة، لاسيما وأنّ الألعاب اللغوية تناسب كل جوانب التعلم: مفردات ومحتوى ومهارات.

5- توصي الدراسة باعتماد الألعاب اللغوية وسيلة تعليمية-من وسائل أخرى بطبيعة الحال- في صفوف تعليم اللغة، ومناهجها؛ لتيسير تعلّم اللغة، واكتسابها على نحو طبيعيّ وظيفيّ. فلا بدأن تحوي مناهجنا أنشطة تستفيد من هذه الألعاب اللغوية التعليمية وتبين هدفها.

6- عقد دورات تدريبية تشجع الأساتذة وتوعيهم بأهمية استخدام الألعاب اللغوية في صفوفهم وكيفية إجرائها، بما ينعكس إيجابا على تقدم الطلبة في اكتساب اللغة، وتعزيز دافعيتهم.

خطة مقترحة لاستخدام الألعاب اللغوية في تعليم مفردات اللغة العربية في نماذج من الدروس للمستوى المبتدئ والمتوسط والمتقدم

خطة درس للمستوى المبتدئ : عند الطبيب الوقت: من3-4 ساعات (صفان دراسيان)

الأهداف المتحققة / النتاجات : يتوقع من الطالب بعد الانتهاء من الدرس ما يأتي :

-أن يتذكر مفردات الجسم والمفردات التي نستخدمها عند الطبيب.

-أن يكون قادرا على مطابقة الصورة مع الكلمة الجديدة التي تعلمها .

-أن يستخدم الكلمات في كتابة جملة بسيطة تعبر عن الصور.

- أن يستخدم الكلمات الجديدة في حوار قصير مع الطبيب.

- أن يميز الكلمات الجديدة ومعناها عندما يستمع إليها أو يقرأها.

-أن يجيب عن الأسئلة بعد الاستماع إلى نص أو قراءة نص يستخدم المفردات الجديدة.

إجراءات الدرس :

1-يرسم الأستاذ نموذجا لجسم الإنسان ويعين عليه أجزاءه (مشاركة مع الطلبة)، أو يستخدم صورة، أو يشير إليها حقيقة. 2-يطلب الأستاذ من كل طالبين تذكر أجزاء الجسم مع بعض بالإشارة إليها. ثم يراجعها مع كل الصف. 3-يقوم الأستاذ بتفعيل هذه المفردات بلعبة لغوية مثل المطابقة بين الكلمة والصورة، أو مسابقة في سرعة الإشارة إلى الجزء الذي يقوله الأستاذ وغيرها .

4-يعطي الأستاذ الطلبة قائمة بالمفردات الجديدة (عند الطبيب) مثل(حرارة/ مغص/ استفراغ/ عيادة/ مستشفى..) ويعرض صورا لها ليفهم الطالب معناها، ويترجمها أو يطلب من الطلبة ترجمتها ليتأكد من الفهم الصحيح. ويمكن أن تتضمن القائمة ترجمة للمفردات لاسيما وأنهم في المستوى المبتدئ.

5-يقوم الأستاذ بتفعيل هذه المفردات الجديدة باستخدام الألعاب اللغوية مثل خمن الكلمة (وذلك بتقسيم الصف إلى مجموعتين ثم اختيار طالب من كل مجموعة ويجلسان مقابل طلبة الصف، يكتب الأستاذ كلمة من المفردات الجديدة على اللوح وتحاول كل مجموعة شرح الكلمة والطالب الذي يخمن الكلمة يفوز.أو باستخدام لعبة المطابقة بين الكلمات والصور(حيث يقسم الأستاذ الصف إلى مجموعتين ويضع المفردات على أوراق مقصوصة بحجم الكلمة على الطاولة ويقوم بعرض صور للمفردات وعلى الطلبة أخذ المفردة ووضعها بجانب الصورة المناسبة باستخدام المغناطيس) أو لعبة اختبر مفرداتك .

5- يطلب الأستاذ من الطلبة استخدام المفردات في جمل بسيطة. ويمكن أن يعرض صورا أو يعطيهم ورقة فيها مجموعة من الصور ويعبرون عنها بكتابة جملة باستخدام المفردات الجديدة.

6-يعرض الأستاذ فيديو يمثل حوارا بين الطبيب والمريض ، ثم يعطيه للطلبة مكتوبا، ويطلب من كل طالبين أداء الحوار ثم الانتقال للعمل مع زميل آخر والتغيير في نص الحوار كأن يصف أعراض أخرى يشعر بها أو يغير اختصاص الطبيب (طبيب أسنان أو عام ....) وغيرها .

7-يمكن أن يستخدم الأستاذ الفيديو السابق كتدريب استماع أو نصا آخر يتعلق بالموضوع نفسه. فيطلب من الطالب كتابة المفردات الجديدة التي استمع إليها من الفيديو ويتذكرها، أو يعمل تمرينا للتمييز بين الأصوات في ثنائيات مثل: مغص/ مخص، طبيب/تبيب. ويمكن أن يضع مجموعة من الأسئلة ليختبر فهم الطالب للنص المسموع. كما يمكن أن يستخدم النص المكتوب للحوار أو نصا آخر كاستيعاب قرائي.

خطة درس للمستوى المتوسط: مفردات صف الإعلام

برنامج مدلبري في عمان / الجامعة الأردنية

النتاجات / الأهداف: تفعيل مفردات وحدة الإعلام في الشرق الأوسط (هذا هدف عام)
بعد الانتهاء من الدرس يتوقع من الطالب :

- أن يكون قد فهم المفردات الجديدة والتمييز بين معانيها واستخداماتها.
- أن يكون قادرا على استخدامها في سياقها الصحيح.
- أن يكون قادرا على كتابة خبر كامل باستخدام المفردات الجديدة.
- أن يكون قادرا على استخدامها في حواراته ومقابلاته

المواد اللازمة: قصاصات ورقية، أقلام ملونة للتصحيح.
إجراءات الدرس:- توزيع قائمة من المفردات على الطلبة من قبل.
-عمل ورقة عمل للتفعيل المفردات بيتيا.
-إرسال موقع الكتروني من " Quizelt" ليفعل الطلبة المفردات تفعيلا ذاتيا.
-التفعيل في الصف: (باستخدام الألعاب اللغوية)
يبدأ الدرس بالتمهيد من خلال سؤال الطلاب عن الأحداث الأخيرة التي قرؤوا عنها أو سمعوها في الأيام الماضية، ويتم ذلك في مجموعات ثنائية.ثم يسمع الأستاذ من المجموعات الأخبار التي سمعوها وتعليق سريع على الأخبار. وبعد ذلك ينتقل إلى المفردات الجديدة . يوزع مجموعة من المفردات مكتوبة على قصاصات على كل مجموعة ويطلب منهم كتابة جمل عليها بدون كتابة المفردة ويضع قائمة المفردات في بنك للمفردات.ثم يستلم الأستاذ الجمل من المجموعات ويعيد توزيعها على المجموعات الأخرى، مانحا إياهم وقتا كافيا للإجابة. وبعد ذلك يستلم الأستاذ الأوراق مرة أخرى معيدا إياها هذه المرة لمن كتبها ثم يطلب من هذه المجموعات تصحيح الأوراق وإعطاء تقييم للمجموعات الأخرى.

خطة درس للمستوى المتقدم : تفعيل قائمة مفردات لامتحان منتصف الفصل.

برنامج مدلبري في عمان / الجامعة الأردنية
النتاجات / الأهداف :بعد الانتهاء من الدرس يتوقع من الطالب :

- أن يكون قد فهم المفردات الجديدة وميّز بين معانيها واستخداماتها.
- أن يكون قادرا على استخدامها في سياقها الصحيح.

المواد اللازمة: شاشة عرض، قائمة مفردات.
إجراءات الدرس:- توزيع قائمة من المفردات على الطلبة قبل الدرس.
-إعداد ورقة عمل لتفعيل المفردات بيتيا.
-إرسال موقع الكتروني من " Quizelt" ليفعّل الطلبة المفردات تفعيلا ذاتيا.
التفعيل في الصف: باستخدام الألعاب: لعبة المترادفات والمتضادات ، لعبة خمن الكلمة
راجع إرشادات لعبة المترادفات والمتضادات.
تغييرات في لعبة (خمن الكلمة):- قسّم الطلاب إلى مجموعتين.
-ضع كرسيًّا أمام كل مجموعة بعكس اتجاه شاشة العرض.
-حضّر قائمة من المفردات التي تود تفعيلها أو مراجعتها.
-أجلس طالبًا من كل مجموعة على الكرسي ثم اعرض مفردة على المجموعتين وعليهما المنافسة في شرح المفردة لزميلهم المنافس.
-في حالة نجاح الطالب المنافس في تخمين المفردة المرادة اسمح له بالعودة وبادل مكانه مع تلميذ آخر في حين يبقى الطالب المنافس الآخر مكانه حتى ينجح وهكذا.

اقتراحات:من الجيد أن يكون الطلبة على معرفة مسبقة أن هذا الصف سيخصص لتفعيل المفردات وأن عليهم التحضير مسبقا للعبة. ويمكنك الاستعانة بصور – إن أمكن – لشرح المفردات المرادة مما يشرك المجموعات أيضا في التحدي.

المصادر والمراجع:

1- أولمان، ستيفن(1990)، دور الكلمة في اللغة، ترجمة كمال بشر، القاهرة: مكتبة الشباب، ص49.

2- حسان، تمام(1990)، مناهج البحث في اللغة، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية ، ص232.

3- الخولي، محمد(1986)، معجم علم اللغة التطبيقي، بيروت: مكتبة لبنان، ص131.

4- طعيمة، رشدي(1989)، تعليم العربية لغير الناطقين بها: مناهجه وأساليبه، الرباط: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة إيسيسكوا، ص194.

5- عبد الباري، ماهر شعبان(2010)، تعليم المفردات اللغوية، عمان: دار المسيرة ، ص ص34-40، ص405-406.

6- عبد الباري، ماهر شعبان(2010)، استراتيجيات تعليم المفردات(النظرية والتطبيقية)، عمان : دار المسيرة، ص ص31-34 ، ص ص62-64.

7- عبد العزيز، ناصف(1983)،الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، ط1، الرياض: دار المريخ، ص13، ص9، ص48.

8- الهاشمي، عبد الرحمن(2011)، دراسات في مناهج التربية الإسلامية واللغة العربية وأساليب تدريسها، ط1، عمان: مؤسسة الوراق، ص268.

الدراسات الأجنبية :

1. Talak-Kiryk, Amy (2010), "Using Games In A Foreign Language Classroom" .MA TESOL Collection, P23-26 ,28-29,41.
2. Simpson, Adam, (2015)" Using Games in the Language Classroom" pdf. Published by at Smashwords, **p3-4,12-22**, **17-18, 23-24**

الدوريات :

1- البري، قاسم(2011)، أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية ، الأردن : المجلة الأردنية في العلوم التربوية ، مجلد7، عدد1، ص28،24.

2- العناتي، وليد(2009)، كتاب نون والقلم لتعليم العربية للناطقين بغيرها: دراسة لسانية تربوية، مجلة جامعة أم القرى لعلوم اللغات وآدابها، مطابع جامعة أم القرى، العدد2، ص123-124.

3- الماجستير، أمي حنيفة(2012)، أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية ،ماليزيا : مجلة التجديد/الجامعة الإسلامية العالمية/علوم التربية، مجلد1،عدد2، ص 3-7-9.

الرسائل الجامعية :

1.حماد، هبة(2013)، تعليم المفردات للناطقين بغير العربية كتاب "نون والقلم" نموذجًا ، رسالة ماجستير، الجامعة الأردنية ، ص26-28، ص85.

2.سونداري، تيتيك (2014)، أثر استخدام أسلوب الألعاب اللغوية على مهارة الكلام لدى تلاميذ الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية بويولالي، رسالة جامعية ، جامعة سلاتيجا الإسلامية الحكومية، ص18، 21 .

المواقع الإلكترونية :

1.معايير آكتفل

https://www.actfl.org/publications/guidelines-and-manuals/actfl-proficiency-guidelines-2012/arabic

2. موقع لعبة كلمة السر

-على الأندرويد(Android): https://play.google.com/store/apps/details?id=zozo.android.lostword

-على الآيفون(IPhone): https://itunes.apple.com/app/id827468856?mt=8

3. Puzzlemaker http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/CrissCrossSetupForm.asp