Received on 16-01-2025
Accepted on 25-11-2025
Published on 11-12-2025

المجلة العربية، جامعة داكا
المجلد ٢٥، العدد ٢٨، يونيو ٢٠٢٤ م، ص. ١٢٥–١٤٤
DOI: http://doi.org/10.62295/mazallah.v25i28.122

فهم النصوص القرآنية من خلال ألعاب لغوية مختلفة لطلاب المرحلة الثانوية

عمران محمود *

Abstract

Understanding Quranic Texts through Different Language Games for Secondary-Level Students

This article proposes an innovative approach to teaching the Quran to secondary level students. It focuses on employing the concept of language games by evaluating the effectiveness of language games in enhancing the comprehension and retention of Quranic vocabulary and grammar among secondary level students. It also shows the comparison of the levels of student engagement and motivation when using language games versus traditional teaching methods. It discusses the practical challenges and benefits of implementing language games in the classroom from both student and teacher perspectives. The study acknowledges the challenges students often face in understanding the complexities of Quranic Arabic, especially at the secondary level where linguistic and cognitive abilities are still developing. Traditional methods may prove complicated in fostering of understanding the Quranic text among this level. To address this, the article suggests integrating language games into the teaching methodology. These games involve interactive exercises, discussions, and activities that not only familiarize students with the language of the Quran but also encourage critical thinking and analytical skills. The article outlines specific language games tailored to different aspects of Quranic study, such as vocabulary acquisition, grammar comprehension, and interpretation of verses. In conclusion, the article explores some recommendations according to the findings to integrating language games into the teaching methodology for educators to facilitate meaningful Quranic education at the secondary level, nurturing both linguistic proficiency and spiritual understanding among students.

***Keywords*:** النصوص القرآنية، الطرق التقليدية، الألعاب اللغوية، طلاب المرحلة الثانوية

* باحث الدكتوراه، قسم العربية، جامعة داكا
s-2020350080@arab.du.ac.bd

المقدمة

يُعد تدريس النصوص القرآنية لطلاب المرحلة الثانوية جزءًا أساسيًا من التعليم الإسلامي، حيث لا يهدف فقط إلى نقل المعرفة بالنصوص الدينية، بل يسعى أيضًا إلى ترسيخ فهم عميق وتقدير لتعاليم القرآن الكريم. لطالما كانت الطرق التقليدية لتدريس مفردات وقواعد اللغة القرآنية، التي تعتمد غالبًا على الحفظ التلقيني والتكرار، حجر الأساس لهذه العملية التعليمية. ومع ذلك، قد لا تكون هذه الأساليب دائمًا فعالة في جذب اهتمام الطلاب أو تعزيز فهمهم الشامل للمادة.

في السنوات الأخيرة، ظهر اهتمام متزايد باستراتيجيات تعليمية مبتكرة تعزز مشاركة الطلاب وتحسن نتائج التعلم. ومن بين هذه الاستراتيجيات استخدام الألعاب اللغوية، التي تعتمد على مبادئ التلعيب لخلق بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة. تدمج الألعاب اللغوية عناصر المنافسة والتعاون والتغذية الراجعة الفورية، وهي عناصر معروفة بقدرتها على زيادة الدافعية وتحسين تجربة التعلم.

تم تقديم مفهوم الألعاب اللغوية لأول مرة من قبل الفيلسوف لودفيغ فيتغنشتاين(١٨٨٩– ١٩٥١)، الذي جادل بأن معنى الكلمات يتشكل من خلال استخدامها في أنشطة وسياقات محددة (فيتغنشتاين، ١٩٥٣). يشير هذا الإطار النظري إلى أن إشراك الطلاب في أنشطة لغوية ذات مغزى يمكن أن يعزز بشكل كبير استيعابهم واحتفاظهم بالمفردات والقواعد.

تستكشف هذه الدراسة فعالية استخدام الألعاب اللغوية المختلفة لتدريس مفردات وقواعد اللغة القرآنية لطلاب المرحلة الثانوية. ومن خلال مقارنة هذه الأساليب التفاعلية مع الطرق التقليدية في التدريس، تهدف الدراسة إلى تحديد ما إذا كانت الألعاب اللغوية يمكن أن توفر تجربة تعليمية أكثر جاذبية وفعالية. تعتمد الدراسة على نهج متعدد الأساليب يجمع بين البيانات الكمية والنوعية لتقديم تحليل شامل لتأثير الألعاب اللغوية على مشاركة الطلاب وفهمهم واحتفاظهم بالمعلومات.

تكمن أهمية هذا البحث في إمكانيته لتحويل طريقة تدريس النصوص القرآنية، مما يجعل عملية التعلم أكثر ديناميكية وفعالية. ومن خلال دمج الألعاب اللغوية في المناهج الدراسية، قد يتمكن المعلمون من تلبية احتياجات الطلاب المعاصرين بشكل أفضل، خاصةً في ظل تعودهم المتزايد على البيئات التعليمية التفاعلية المعززة بالتكنولوجيا.

أسئلة البحث

- ما مدى فعالية الألعاب اللغوية في تعزيز فهم وحفظ مفردات وقواعد اللغة القرآنية بين طلاب المرحلة الثانوية؟

- كيف تختلف مستويات مشاركة الطلاب وتحفيزهم عند استخدام الألعاب اللغوية مقارنة بالطرق التقليدية في التدريس؟
- ما هي التحديات والفوائد العملية لتطبيق الألعاب اللغوية في الفصول الدراسية من منظور كل من الطلاب والمعلمين؟
- ما هي التوصيات المناسبة للمعلمين لدمج الألعاب اللغوية بفعالية في تدريس النصوص القرآنية؟

أهداف البحث

-تقييم فعالية الألعاب اللغوية في تعزيز فهم وحفظ مفردات وقواعد اللغة القرآنية بين طلاب المرحلة الثانوية.

-مقارنة مستويات مشاركة الطلاب وتحفيزهم عند استخدام الألعاب اللغوية مقارنةً بالطرق التقليدية للتدريس.

-تقييم التحديات والفوائد العملية لتطبيق الألعاب اللغوية في الفصول الدراسية من وجهة نظر الطلاب والمعلمين.

-تقديم توصيات للمعلمين حول كيفية دمج الألعاب اللغوية بشكل فعال في تدريس النصوص القرآنية.

أهمية البحث:

تتضمن نتائج هذه الدراسة دلالات هامة للمعلمين ومطوري المناهج في مجال التعليم الإسلامي. من خلال إثبات الفوائد المحتملة للألعاب اللغوية، يمكن لهذا البحث أن يؤدي إلى تبني ممارسات تدريسية أكثر ابتكارًا وفعالية تُعزز من تعلم الطلاب ومشاركتهم. علاوة على ذلك، تسهم الدراسة في مجال البحث التربوي بشكل أوسع من خلال تقديم رؤى حول تطبيق مبادئ التلعيب في التعليم الديني.

هيكل البحث

- **مراجعة الأدبيات :**استعراض البحوث السابقة حول الألعاب اللغوية وطرق التدريس التقليدية، مع التركيز على أسسها النظرية وتطبيقاتها في البيئات التعليمية.
- **المنهجية :**وصف مفصل للنهج المختلط المستخدم في الدراسة، بما في ذلك تصميم البحث وطرق جمع البيانات والتقنيات التحليلية.
- **مقدمة في الألعاب اللغوية :**تعريف علمي للألعاب اللغوية، فوائدها، والمبادئ الأساسية التي تقوم عليها.

- **أمثلة على ألعاب لغوية مرتبطة بتدريس فهم النصوص القرآنية :**عرض أمثلة لبعض الألعاب اللغوية المستخدمة في تدريس النصوص القرآنية.
- **النتائج :**عرض وتحليل البيانات الكمية والنوعية التي تم جمعها، مع تسليط الضوء على النتائج الرئيسية والاتجاهات البارزة.
- **المناقشة :**تفسير النتائج في سياق أهداف البحث، مع مناقشة الدلالات المتعلقة بتدريس النصوص القرآنية وتحديد مجالات البحث المستقبلية.

– **التوصيات و الخاتمة :**تلخيص النتائج الرئيسية، الاستنتاجات المستخلصة من الدراسة، وتقديم توصيات عملية للمعلمين.

١. مراجعة الدراسات السابقة

إن تدريس النصوص القرآنية لطلاب المرحلة الثانوية يُعد أمرًا أساسيًا في تعليمهم الديني وتطويرهم الشخصي. تُعتبر الألعاب اللغوية أدوات فعّالة لتحسين فهم الطلاب لمفردات النصوص القرآنية وبنيتها النحوية، كما تسهم في تعزيز الاحتفاظ بالمعلومات. تستعرض هذه الدراسات السابقة الفوائد والتحديات المرتبطة باستخدام الألعاب اللغوية مقارنة بالطرق التقليدية في التدريس، مع التركيز على تأثيرها على مشاركة الطلاب وفهمهم واحتفاظهم بالمعلومات.

قدم فيتغنشتاين (١٨٨٩ – ١٩٥١) مفهوم "ألعاب اللغة" لتوضيح كيفية تشكيل معاني الكلمات من خلال استخدامها في سياقات محددة. يدعم هذا المفهوم فكرة أن إشراك الطلاب في أنشطة لغوية ذات معنى يمكن أن يُعزز من فهمهم وتطبيقهم للمفردات والقواعد (Wittgenstein, 1953).

كما أيدها بياجيه فيجوتسكي(١٨٩٦– ١٩٣٤)، على التعلم النشط حيث يبني الطلاب معرفتهم من خلال تجارب تفاعلية وتعاونية. تشير "منطقة التطور القريب" فيجوتسكي إلى أهمية التفاعل الاجتماعي في التعلم، وهو عنصر أساسي في الألعاب اللغوية.(Vygotsky, 1978)

أشار برينسكي إلى أن التعلم القائم على الألعاب يزيد من تحفيز الطلاب ومشاركتهم، وهو أمر بالغ الأهمية للحفاظ على اهتمامهم بالدراسات القرآنية (Prensky, 2001).

وجد نيشن أن الألعاب توفر سياقات ذات مغزى لاستخدام اللغة، مما يسهل على الطلاب تذكر الكلمات الجديدة وتطبيقها. كما أن التغذية الراجعة الفورية أثناء الألعاب تدعم عملية التعلم (Nation, 2001).

أكد ليف(١٩٣٩ – حتى الآن) ووينجر أن التعلم عملية اجتماعية، وأن الأنشطة التعاونية يمكن أن تعمق الفهم من خلال التجارب المشتركة(Lave & Wenger, 1991) .

قارنت العديد من الدراسات بين فعالية الألعاب اللغوية وطرق التدريس التقليدية. وجد كاهياني أن الطلاب الذين تم تدريسهم باستخدام الألعاب اللغوية أظهروا مستويات أعلى من المشاركة واحتفاظًا. هُو وجد أيضا، يتطلب تطبيق الألعاب اللغوية وقتًا وموارد للتحضير. يحتاج المعلمون إلى تصميم الألعاب وتنظيمها، وهو أمر قد يستغرق وقتًا طويلاً(Cahyani, 2020) .

أثبت برينسكي بينما تهدف الألعاب اللغوية إلى المتعة، من الضروري ضمان تحقيقها للأهداف التعليمية. يجب تصميم الألعاب بعناية للحفاظ على توازن بين الترفيه والتعلم.(Prensky, 2001)

بَيَّنَ نيشن يمكن أن يعزز تدريب المعلمين على استخدام الألعاب اللغوية من فعاليتهم في الفصول الدراسية. يمكن لبرامج التطوير المهني أن تزوّد المعلمين بالمهارات اللازمة لتصميم الألعاب وتطبيقها بما يتماشى مع الأهداف التعليمية(Nation, 2001) .

بين كريستال (١٩٤١– حتى الآن) في بحثه– يُعد الجمع بين الطرق التقليدية والألعاب اللغوية نهجًا متوازنًا لتدريس النصوص القرآنية. يمكن لهذه الاستراتيجية المدمجة أن تستفيد من نقاط القوة في كلا الأسلوبين لتحسين نتائج الطلاب. (Crystal, 2001)

٢. المنهجية

يعتمد هذا البحث على منهج متعدد الأساليب يجمع بين المنهجيات الكمية والنوعية لتوفير إطار شامل لتقييم فعالية الألعاب اللغوية في تدريس مفردات وقواعد اللغة القرآنية. من خلال دمج بيانات ما قبل الاختبار وما بعده، والاستبيانات، ومجموعات النقاش المركزة، والملاحظات الصفية، ومقابلات المعلمين، تهدف الدراسة إلى تقديم فهم تفصيلي لتأثير الألعاب اللغوية على مشاركة طلاب المرحلة الثانوية، وفهمهم، واحتفاظهم بالنصوص القرآنية.

٣. مقدمة في الألعاب اللغوية

٣. ١ التعريفات الأكاديمية

- أوضح **جي. جيبس** أن الألعاب اللغوية هي نشاط يتم بين الطلاب، سواء بالتعاون أو التنافس، لتحقيق هدفهم ضمن إطار القواعد المحددة.(Abdul Aziz, N. M, 1973)
- ذكر **وايتنج**" :(2016) مصطلح "اللعبة اللغوية" يُبرز حقيقة أن الحديث باللغة جزء من نشاط أو شكل من أشكال الحياة."
- أشار **جي. وبورسيل** (1994) إلى أن: "الألعاب اللغوية توفر طريقة ديناميكية وممتعة لتعزيز اكتساب اللغة، مما يجعل المفاهيم اللغوية المعقدة متاحة وجذابة للمتعلمين."

استنادًا إلى هذه التعريفات، يمكن القول إن الألعاب اللغوية هي أنشطة تعليمية مصممة لتعليم مهارات اللغة من خلال أساليب تفاعلية ومرحة وغالبًا تنافسية. تدمج هذه الألعاب عناصر المرح والجاذبية لتسهيل عملية التعلم، مما يجعلها أكثر متعة وفعالية للطلاب.

٣. ٢ فوائد الألعاب اللغوية:

الفوائد التربوية: تُحفز الألعاب التعليمية دافعية الطلاب ومشاركتهم، وتوفر سياقًا ذا معنى لاستخدام اللغة وممارستها *(Lee Su, K. 1995)* .

التطوير المعرفي: تعزز الألعاب التطور المعرفي من خلال تشجيع الطلاب على التفكير النقدي وحل المشكلات في بيئة تفاعلية وتعاونية *(Piaget, J. 1962)* .

التفاعل الاجتماعي: من خلال الألعاب اللغوية، يشارك المتعلمون في تفاعل اجتماعي، وهو أمر أساسي لتطوير الكفاءة التواصلية وإتقان اللغة *(Vygotsky, L. S. 1978)* .

٣. ٣ الخصائص المهمة للألعاب اللغوية:

وفقًا لـ**عبد العزيز، ن. م (١٩٧٣)** يمكن تلخيص خصائص اللعبة اللغوية الجيدة كما يلي:

- يجب أن تكون اللعبة متوافقة مع المستوى اللغوي للطلاب لتجنب الصعوبة أو البساطة الزائدة.
- يمكن استخدام اللعبة مع متعلمين بمستويات مختلفة مع تعديلات بسيطة.
- ينبغي تصميم اللعبة بحيث يتمكن معظم الطلاب من المشاركة.
- يجب أن تشمل اللعبة مهارات أو موضوعات لغوية متعددة لتعزيز التعلم الشامل.
- من المهم أن تكون اللعبة ذات صلة بما درسه الطلاب حديثًا لتعزيز الفهم والاحتفاظ بالمعلومات.
- يجب أن تكون اللعبة بسيطة وسهلة التنفيذ من قبل المعلم والطلاب.
- يجب أن تحفز اللعبة روح التنافس بين الطلاب وتكون ممتعة لهم.

٤. لعبة بناء مفردات قرآنية

٤. ١. أ. لعبة بينجو:(Bingo)

المفهوم الأساسي للعبة بينجو *(Britannica, 2024)*

- يحصل كل لاعب على بطاقة بينجو تحتوي على شبكة من الكلمات أو الأرقام. الشبكة تكون عادةً بحجم x5٥، لكن يمكن أن تختلف في الحجم.

- يختار المُعلن بشكل عشوائي ويعلن الكلمات أو الأرقام من مجموعة محددة.
- يقوم اللاعبون بوضع علامة على الرقم أو الكلمة المقابلة على بطاقاتهم إذا تم الإعلان عنها.
- اللاعب الأول الذي يكمل صفًا، أو عمودًا، أو قطريًا، أو البطاقة بأكملها (حسب نوع اللعبة) يصيح بـ"بينجو!" ويفوز باللعبة.

مثال على بطاقة بينجو تحتوي على كلمات قرآنية

الخطوات لتنفيذ اللعبة: الخطوة– ١

Goodness, Day, Action, Faith, Guidance, Prayer, Patience, Wisdom, Goodness, Punishment, Success, Monotheism, Love, Purity, Allah, Mercy, Prophet, Book, Prayer, Light, Praise, Knowledge, Religion, Fasting, Remembrance, Peace, Messenger, Truth, Charity, Heart.

سيكتب الطلاب معاني الكلمات المذكورة أعلاه التي يحددها المعلم على بطاقاتهم الفارغة حسب رغبتهم.

(Light)	(Praise)	(Knowledge)	(Religion)	(Fasting)
(Remembrance)	(Peace)	(Messenger)	(Truth)	(Charity)
(Heart)	(Goodness)	(Day)	(Action)	(Faith)
(Guidance)	(Prayer)	(Patience)	(Wisdom)	(Goodness)
(Punishment)	(Success)	(Monotheism)	(Love)	(Purity)

الخطوة– ٢

يعلن المعلم الكلمات باللغة العربية عشوائيًا مع الحفاظ على رقم تسلسلي. كما في المثال:

١. عذاب، ٢.محبة، ٣. فوز، ٤. قلم، ٥. طهارة، ٦. نور، ٧. دين، ٨. حمد، ٩. علم، ١٠. صوم، ١١. ذكر، ١٢.حق، ١٣. سلام، ١٤. رسول، ١٥. صدقة، ١٦. قلب، ١٧. عمل، ١٨. خير، ١٩. يوم، ٢٠ إيمان، ٢١. هدى ٢٢. حكمة، ٢٣. صلاة، ٢٤. صبر، ٢٥. خير.

الخطوة– ٣

سيضع الطلاب علامة على المعاني المكتوبة على بطاقاتهم بناءً على الكلمات العربية التي يذكرها المعلم.

نموذج بطاقة للطالب – أ:

(Light)	(Praise)	(Knowledge)	(Religion)	(Fasting)
(Remembrance)	(Peace)	(Messenger)	(Truth)	(Charity)
(Heart)	(Goodness)	(Day)	(Action)	(Faith)
(Guidance)	(Prayer)	(Patience)	(Wisdom)	(Goodness)
(Punishment)	(Success)	(Pen)	(Love)	(Purity)

نموذج بطاقة للطالب – ب:

(Pen)	(Prayer)	(Knowledge)	(Messenger)	(Light)
(Remembrance)	(Peace)	(Truth)	(Religion)	(Charity)
(Heart)	(Goodness)	(Success)	(Action)	(Faith)
(Guidance)	(Praise)	(Patience)	(Wisdom)	(Goodness)
(Punishment)	(Day)	(Fasting)	(Love)	(Purity)

هناك مثالًا على بطاقتي طالبين. قام الطالب (أ) بمطابقة بطاقته من خلال وضع علامة على معاني الكلمات الخمس الأولى التي أعلنها المعلم، بينما احتاج الطالب (ب) إلى سماع ثماني كلمات من المعلم لمطابقة بطاقته. وبالتالي، كلما كان الطالب أسرع في مطابقة البطاقة، كان أسرع في الفوز بلعبة البينجو.

يساعد هذا التكييف للعبة البينجو الطلاب على التفاعل مع مفردات القرآن بطريقة تفاعلية وممتعة، مما يعزز تجربتهم التعليمية.

٤. ١. ب. التمثيل بالكلمات: المفهوم الأساسي:

– يقوم المعلم بترتيب بطاقات، وكل بطاقة تحتوي على كلمة.

– يُقسِّم المعلم الطلاب إلى فريقين.

– يخرج طالب من الفريق (أ) ويختار بطاقة عشوائيًا، ثم يقرأ الكلمة المكتوبة عليها بصمت، ويعبر عن معنى الكلمة باستخدام الإيماءات.

– يقوم أحد طلاب الفريق (ب) بمحاولة ذكر الكلمة القرآنية بناءً على الإيماءة؛ وإذا أجاب الطالب من الفريق (ب) بشكل صحيح، يحصل الفريق على نقطة إيجابية.

– يتم التعبير عن جميع الكلمات بالإيماءات بالتناوب بين أعضاء الفريقين (أ) و(ب).

– **الفوز :**الفريق الذي يجمع عددًا أكبر من النقاط الإيجابية يكون الفائز.

٤. ١. ج. مطابقة البطاقات: المفهوم الأساسي

– يُعد المعلم ٢٠ بطاقة: ١٠ بطاقات تحتوي على كلمات محددة، و١٠ بطاقات أخرى تحتوي على صور لهذه الكلمات.

– يدعو المعلم الطلاب فرديًا إلى الطاولة.

– يقوم الطالب بمطابقة البطاقات العشرين (الكلمة مع الصورة) أمام طاولة المعلم.

– **الفوز :**الطالب الذي يقوم بالمطابقة بشكل أسرع يكون هو الفائز.

٤. ١. د. لعبة "البطاطا الساخنة" بالكلمات القرآنية: المفهوم الأساسي:

– اكتب الكلمات القرآنية على قصاصات ورقية وضعها في وعاء.

– يجلس الطلاب في دائرة ويمررون "البطاطا الساخنة" (مثل كرة صغيرة أو لعبة محشوة) أثناء تشغيل الموسيقى.

– عندما تتوقف الموسيقى، يسحب الطالب الذي يحمل "البطاطا الساخنة" كلمة من الوعاء ويجب أن يقول ترجمتها.

– إذا أجاب الطالب بشكل صحيح، يبقى في اللعبة. وإذا لم يتمكن، يُستبعد من الجولة.

– استمر حتى يبقى طالب واحد فقط.

– **ملحوظة :**هذه الألعاب تساعد على تعزيز التعلم النشط وتشجع الطلاب على استرجاع الكلمات القرآنية بطرق مبتكرة وممتعة.

٤. ٢. لعبة هيكل اللغة: النشاط: سلسلة بشرية قائمة على قواعد النحو

الهدف: تحسين فهم الطلاب لقواعد النحو العربي المستخدمة في القرآن الكريم وبنية الجملة القرآنية.

التعليمات:

- يقوم المعلم بتقسيم الطلاب إلى فريقين.
- لكل فريق قائد.
- يُمنح كل عضو في الفريق اسمًا جديدًا يمثل مصطلحًا نحويًا، مثل :**مبتدأ** ، **خبر** ، **فعل** ، **فاعل** ، **مفعول**....
- يُكتب الاسم الجديد لكل شخص على بطاقة تُعلّق حول عنقه.
- يقرأ الفريق الأول آية قصيرة من القرآن الكريم.

- يقوم قائد الفريق الثاني بتنظيم أعضاء فريقه في تسلسل يتوافق مع بنية الجملة في الآية.
- يقرأ الفريق الثاني الآية مرة أخرى للفريق الأول.
- يقوم الفريق الأول بترتيب أعضائه وفقًا لبنية الجملة في الآية، تمامًا كما فعل الفريق الثاني.
- تُمارس العملية على ٥ إلى ١٠ آيات خلال جلسة واحدة.

– الفريق الذي يتمكن من تكوين السلسلة البشرية الصحيحة بسرعة أكبر سيكون هو الفريق الفائز.

٤. ٣ .لعبة الفهم والتحليل: النشاط: لعبة الجيبوردي القرآني (Quranic Jeopardy)

- **الهدف :**اختبار فهم الطلاب وقدراتهم التحليلية للنصوص القرآنية.
- **التعليمات :**إعداد لعبة جيبوردي تتضمن فئات مثل" :**الأنبياء**"، "**الدروس الأخلاقية**"، "**الأحداث التاريخية**"، "**المفردات.**" يجيب الطلاب على أسئلة تحت كل فئة لكسب النقاط.
- **النتيجة المتوقعة:** سيظهر الطلاب معرفتهم وفهمهم لمختلف جوانب القرآن الكريم بطريقة ممتعة وتنافسية.

٤. ٤ لعبة القراءة التفاعلية: النشاط: لعب الأدوار (Role-Playing)

- **الهدف :**تشجيع المشاركة النشطة وتعزيز الفهم من خلال تمثيل أحداث قرآنية مهمة.
- **التعليمات :**

– تعيين أدوار مختلفة للطلاب من قصة قرآنية.

– يقرأ الطلاب أدوارهم بصوت عالٍ ويمثلون الأحداث.

– **النتيجة المتوقعة:** سينخرط الطلاب مع النص بطريقة ذات معنى، مما يعزز فهمهم للسرد والدروس المستفادة منه.

٤. ٥ لعبة التفكير النقدي: النشاط: المناظرة (Debate)

- **الهدف :**تنمية مهارات التفكير النقدي والمنطقي لدى الطلاب من خلال مناقشة تفسيرات الآيات القرآنية.
- **التعليمات :**

– تقسيم الطلاب إلى مجموعات وتكليف كل مجموعة بتفسير مختلف لآية قرآنية محددة.

– تقدم كل مجموعة تفسيرها وتناقش صلاحيته مع المجموعات الأخرى.

– **النتيجة المتوقعة:** سيتعلم الطلاب كيفية تحليل وتقييم التفسيرات المختلفة للنصوص القرآنية بشكل نقدي.

٤. ٦ .لعبة التعبير الإبداعي: النشاط: الفن القرآني(Quranic Art)

- **الهدف :**تمكين الطلاب من التعبير عن فهمهم لموضوعات القرآن الكريم من خلال الفن.
- **التعليمات :**

– يقوم الطلاب بإنشاء عمل فني (مثل: رسومات، لوحات، خط عربي) يمثل آية معينة أو موضوعًا من القرآن الكريم.

– يقدم الطلاب أعمالهم الفنية ويشرحون معناها وأهميتها.

– **النتيجة المتوقعة:** سيتواصل الطلاب مع النصوص القرآنية بشكل إبداعي، مما يعمق فهمهم العاطفي والعقلي.

٤. ٧ .لعبة التعلم التعاوني: النشاط: الترجمة الجماعية (Group Translation)

- **الهدف :**تعزيز التعلم التعاوني من خلال ترجمة الآيات القرآنية كفريق.
- **التعليمات :**

– تقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة، مع تعيين آية لكل مجموعة لترجمتها.

– تناقش المجموعات وتتوصل إلى أفضل ترجمة، ثم تعرضها أمام الفصل.

– **النتيجة المتوقعة:** سيطور الطلاب مهارات الترجمة ويفهمون الفروق الدقيقة في اللغة القرآنية.

تستخدم هذه الأنشطة أساليب متنوعة من الألعاب اللغوية لتعزيز فهم الطلاب للنصوص القرآنية بطريقة ممتعة وتعليمية، تجمع بين الإبداع، التعاون، والتعلم النشط.

٥. التجربة والنتائج:

قدمنا الألعاب اللغوية المذكورة أعلاه لثلاثة معلمين قاموا بتجريب هذه الألعاب في فصولهم الدراسية، حيث كان لدى كل معلم فصل يحتوي على ٢٠–٢٢ طالبًا. تم إعطاء كل معلم درسًا مختلفًا. وبعد تقديم الدروس للطلاب، جعلوهم يمارسون الأنشطة بناءً على الألعاب التي تم اقتراحها. من ناحية أخرى، تم تقديم الدروس الثلاثة نفسها لثلاثة معلمين آخرين متخصصين في اللغة القرآنية. استخدم هؤلاء المعلمون الطريقة التقليدية في تدريسهم بعد تقديم الدروس للطلاب. تمت مقارنة نتائج التدريس بين الطريقتين ومناقشتها وفقًا لأربع وجهات نظر مع رسوم بيانية ومخططات:

- التعلم مع الفرح
- استهلاك الوقت
- التحكم في الفصل
- معدل إتقان الدروس

٥. ١ .التعلم مع الفرح: بيانات الطلاب والمعلمين وفقًا لمعدل الاستمتاع بالدروس:

الدرس	المعلمون	نوع التدريس	معدل استمتاع الطلاب
أ	١	مع الألعاب	%٩٨
	١	تقليدي	%٥٠
ب	٢	مع الألعاب	%٩٥
	٢	تقليدي	%٥٥
ج	٣	مع الألعاب	%٩٦
	٣	تقليدي	%٤٠

تحليل:

- أظهرت نتائج الطلاب الذين تم تدريسهم باستخدام الألعاب اللغوية معدلات استمتاع مرتفعة تتراوح بين ٩٥٪ و٩٨.%
- على النقيض، كانت معدلات استمتاع الطلاب بالطريقة التقليدية منخفضة نسبيًا، تراوحت بين ٤٠٪ و٥٥.%
- يشير هذا إلى أن استخدام الألعاب اللغوية يساهم بشكل كبير في خلق تجربة تعلم ممتعة وجذابة للطلاب.

١. ٢ استهلاك الوقت: بيانات استهلاك الوقت لكل نوع من التدريس:

الدرس	المعلمون	نوع التدريس	استهلاك الوقت
أ	١	مع الألعاب	٣٠ دقيقة
	١	تقليدي	٢٩ دقيقة
ب	٢	مع الألعاب	٢٨ دقيقة

الدرس	المعلمون	نوع التدريس	استهلاك الوقت
	٢	تقليدي	٢٨ دقيقة
ج	٣	مع الألعاب	٢٧ دقيقة
	٣	تقليدي	٢٦ دقيقة

تحليل:

- يُظهر الجدول أن التدريس باستخدام الألعاب اللغوية يستغرق وقتًا إضافيًا طفيفًا بالمقارنة مع الطريقة التقليدية، بفارق دقيقة واحدة في أغلب الحالات.
- على الرغم من الفارق البسيط، إلا أن الألعاب اللغوية تقدم مزايا إضافية من حيث التفاعل والمشاركة، مما يجعل هذا الوقت الإضافي مستحقًا.
- يتضح أن الألعاب اللغوية لا تسبب تأخيرًا كبيرًا في الجدول الزمني مقارنة بالطريقة التقليدية.

٥. ٣ معدل التحكم في الفصل الدراسي: بيانات التحكم في الفصل الدراسي لكل نوع من التدريس:

الدرس	المعلمون	نوع التدريس	معدل التحكم في الفصل	طريقة التقييم
أ	١	مع الألعاب	الأفضل	الأفضل – الدرجة A (80-100)
	١	تقليدي	ليس سيئًا	أفضل – الدرجة B (70-79)
ب	٢	مع الألعاب	الأفضل	جيد – الدرجة C (60-69)
	٢	تقليدي	جيد	ليس سيئًا – الدرجة D (50-59)
ج	٣	مع الألعاب	أفضل	
	٣	تقليدي	جيد	

تحليل:

- أظهر التدريس باستخدام الألعاب اللغوية معدلات تحكم عالية في الفصل الدراسي، حيث حصلت معظم الفصول على تقييم **"الأفضل "الدرجةA** ، مما يعكس قدرة الألعاب على جذب انتباه الطلاب والحفاظ على انضباطهم.

- في المقابل، كان التحكم في الفصل باستخدام الطريقة التقليدية أقل، حيث حصل بعضها على تقييم **"ليس سيئًا "الدرجة D أو "جيد "الدرجة.C**
- يتضح أن الألعاب اللغوية تساعد في تحسين بيئة الفصل بشكل كبير من خلال تعزيز مشاركة الطلاب وتفاعلهم.

٥. ٤. معدل إتقان الدروس

بيانات معدل الإتقان لكل نوع من التدريس:

الدرس	المعلمون	نوع التدريس	معدل الإتقان على الدروس (الطلاب)
أ	١	مع الألعاب	%٩٥
	١	تقليدي	%٥٠
ب	٢	مع الألعاب	%٩٦
	٢	تقليدي	%٦٥
ج	٣	مع الألعاب	%٩٨
	٣	تقليدي	%٥٥

تحليل:

- أظهر الطلاب الذين تعلموا باستخدام الألعاب اللغوية معدلات إتقان عالية جدًا تتراوح بين **٩٥ %و٩٨.%**
- في المقابل، كان معدل الإتقان لدى الطلاب الذين تعلموا بالطريقة التقليدية أقل بكثير، حيث تراوح بين **٥٠ % و٦٥.%**
- تشير هذه النتائج إلى أن الألعاب اللغوية تساعد بشكل ملحوظ في تحسين فهم الطلاب واستيعابهم للدروس، مقارنة بالطريقة التقليدية.

٦ .مناقشة: التدريس باستخدام الألعاب اللغوية مقابل الطرق التقليدية: تحليل مقارن بناءً على تجربتنا

الهدف: مقارنة الفعالية، المشاركة، والنتائج التعليمية لاستخدام الألعاب اللغوية مقابل الطرق التقليدية في تعليم النصوص القرآنية لطلاب المرحلة الثانوية.

٢. ١. المشاركة والتحفيز

الألعاب اللغوية: الإيجابيات:

- الألعاب اللغوية تفاعلية وممتعة، مما يزيد من مشاركة وتحفيز الطلاب.
- يميل الطلاب إلى المشاركة النشطة في الألعاب مقارنةً بالطرق التقليدية.
- النهج التلعيبي يجعل التعلم ممتعًا ويقلل من الضغط المرتبط بتعلم المفاهيم الصعبة.

السلبيات:

- قد يركز بعض الطلاب أكثر على عنصر اللعبة بدلاً من الأهداف التعليمية.
- إعداد الألعاب وتنفيذها قد يستهلك وقتًا أطول.

الطرق التقليدية: الإيجابيات:

- توفر الطرق التقليدية نهجًا منظمًا ومنهجيًا للتعلم.
- قد يكون الطلاب أكثر تركيزًا على المحتوى دون تشتيت عناصر اللعبة.
- يمكن للمعلمين تغطية جميع المواد الضرورية بثبات.

السلبيات:

- يمكن أن تكون الطرق التقليدية أقل جذبًا، مما يؤدي إلى تقليل تحفيز الطلاب.
- قد يتخذ الطلاب دورًا سلبيًا، مما يؤدي إلى تقليل الاحتفاظ والفهم.

٦. ٢. الفهم والاحتفاظ

الألعاب اللغوية: الإيجابيات:

- الطبيعة التفاعلية والتكرارية للألعاب تعزز الاحتفاظ بالمفاهيم.
- توفر الألعاب سياقًا يساعد الطلاب على فهم المعلومات وتذكرها بسهولة.
- تقدم الألعاب تغذية راجعة فورية، مما يساعد الطلاب على تصحيح الأخطاء على الفور.

السلبيات: هناك خطر أن يقتصر فهم الطلاب على المستوى السطحي للمعلومات بدلاً من الفهم العميق.

الطرق التقليدية: الإيجابيات:

- تسمح الطرق التقليدية بشرح مفصل وتغطية عميقة للمواضيع.
- يمكن للمعلمين استخدام أساليب تقييم متنوعة لضمان الفهم.

السلبيات:

- قد يواجه الطلاب صعوبة في التعامل مع المعلومات الزائدة والحفظ التلقيني.
- قد يتأخر تقديم التغذية الراجعة، مما يؤثر على عملية التعلم.

٦. ٣. التعاون والمهارات الاجتماعية

الألعاب اللغوية: الإيجابيات:

- تتطلب العديد من الألعاب اللغوية العمل الجماعي، مما يعزز مهارات التعاون والتواصل.
- توفر الألعاب فرصًا للطلاب للتفاعل والتعلم من بعضهم البعض.

السلبيات: قد تخلق بعض الألعاب تنافسًا غير صحي بين الطلاب.

الطرق التقليدية

الإيجابيات: تركز الطرق التقليدية على العمل الفردي، مما يعزز الشعور بالمسؤولية الشخصية.

السلبيات :تتيح الطرق التقليدية فرصًا أقل للتفاعل الاجتماعي والتعلم التعاوني.

٦. ٤. القابلية للتكيف والمرونة

الألعاب اللغوية: الإيجابيات

- يمكن تعديل الألعاب بسهولة لتناسب أنماط التعلم المختلفة وسرعات الطلاب.
- يمكن للمعلمين تعديل الألعاب لتحقيق أهداف تعليمية محددة وتلبية احتياجات الطلاب.

السلبيات: يتطلب إنشاء الألعاب وتكييفها وقتًا كبيرًا وإبداعًا من المعلمين.

الطرق التقليدية : الإيجابيات:

- تمتلك الطرق التقليدية إطارًا محددًا يمكن تطبيقه بثقة وفعالية.
- تكون الدروس تقليدية ويمكن تخطيطها بسهولة.

السلبيات: الطرق التقليدية أقل مرونة وقد لا تلبي جميع أنماط التعلم.

٦. ٥. التفكير النقدي وحل المشكلات

الألعاب اللغوية: الإيجابيات:

- تتطلب الألعاب غالبًا من الطلاب التفكير النقدي وحل المشكلات.
- تقدم الألعاب تحديات تحفز العمليات العقلية الإدراكية.

السلبيات: بعض الألعاب قد لا تدفع الطلاب إلى التفكير بعمق حول المادة.

الطرق التقليدية: الإيجابيات:

- تتيح الطرق التقليدية إجراء تحليل منظم وفحص نقدي للنصوص.
- يمكن للمعلمين توجيه الطلاب من خلال طرق منهجية لحل المشكلات.

السلبيات: قد تصبح التمارين التقليدية لحل المشكلات رتيبة وأقل تحفيزًا. كلا الأسلوبين، الألعاب اللغوية والطرق التقليدية، لهما نقاط قوة وضعف. يعتمد الاختيار بينهما على الأهداف التعليمية، المادة الدراسية، واحتياجات الطلاب. يمكن أن يوفر النهج المدمج، الذي يجمع بين تفاعل الألعاب اللغوية مع التغطية العميقة والمنهجية للطرق التقليدية، تجربة تعليمية شاملة وأكثر فعالية.

٧ .التوصيات

بناءً على نتائج هذه الدراسة، يمكن تقديم العديد من التوصيات لتعزيز تعليم النصوص القرآنية باستخدام الألعاب اللغوية لطلاب المرحلة الثانوية:

دمج الألعاب اللغوية في المناهج الدراسية:

- إدخال مجموعة متنوعة من الألعاب اللغوية في المناهج الدراسية لتوفير تجربة تعليمية ديناميكية وتفاعلية.
- يمكن جدولة ألعاب مثل **البينجو للمفردات، مطابقة الذاكرة، الاختبارات باستخدام البطاقات التعليمية، وسباقات التتابع النحوي** بجانب طرق التدريس التقليدية.

– ضمان تحقيق نهج متوازن بدمج الطرق التقليدية مع الألعاب اللغوية للحفاظ على التنظيم مع تعزيز المشاركة.

التطوير المهني للمعلمين:

- تنظيم ورش عمل للتطوير المهني لتدريب المعلمين على تصميم الألعاب اللغوية وتطبيقها.
- يجب أن تركز هذه الورش على مبادئ التلعيب، إنشاء الألعاب التعليمية، وأساليب دمجها في التعليم داخل الصفوف.
- توفير الدعم والموارد المستمرة للمعلمين لتطوير وتحسين استراتيجياتهم التعليمية المعتمدة على الألعاب.

التخصيص والمرونة:

- تخصيص الألعاب لتلبية الاحتياجات وأنماط التعلم المتنوعة للطلاب.
- تعديل تعقيد ومحتوى الألعاب بناءً على مستويات إتقان الطلاب لضمان الشمولية.
- تضمين آليات تغذية راجعة منتظمة لتقييم فعالية الألعاب وإجراء التعديلات اللازمة.
- يمكن أن تشمل هذه الآليات استبيانات الطلاب، مجموعات النقاش، وملاحظات المعلمين.

تعزيز المشاركة والتحفيز:

- استخدام عناصر تفاعلية مثل الأدوات الرقمية والموارد متعددة الوسائط لجعل الألعاب اللغوية أكثر جذبًا.
- تضمين وسائل مثل الوسائل البصرية، التسجيلات الصوتية، والبرمجيات التفاعلية.
- تقديم نظام مكافآت وتقدير لتحفيز الطلاب.
- يمكن أن يشمل ذلك شهادات، شارات، أو نقاط يمكن للطلاب الحصول عليها من خلال مشاركتهم وإنجازاتهم في الألعاب اللغوية.

بيئات التعلم التعاوني:

- تعزيز التعلم التعاوني من خلال تصميم ألعاب تتطلب العمل الجماعي والتعاون.
- يمكن للأنشطة الجماعية تحسين المهارات الاجتماعية وتوفير فرص للتعلم بين الأقران.
- تشجيع الإرشاد بين الأقران حيث يساعد الطلاب الأكثر إتقانًا زملاءهم أثناء الألعاب اللغوية.
- يمكن أن يعزز ذلك بيئة تعليمية داعمة ويحسن الأداء العام للطلاب.

٨. الخاتمة

استكشفت هذه الدراسة فعالية استخدام الألعاب اللغوية المختلفة في تدريس مفردات وقواعد اللغة القرآنية لطلاب المرحلة الثانوية. تشير النتائج إلى أن الألعاب اللغوية تُحسن بشكل كبير من مشاركة الطلاب، وفهمهم، واحتفاظهم بالمعلومات مقارنةً بطرق التدريس التقليدية. من خلال خلق بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة، تُحفز الألعاب اللغوية المشاركة النشطة وتوفر تغذية راجعة فورية، وهو ما يعد أمرًا بالغ الأهمية لتعلم اللغة بشكل فعال.

وَالنتائج الرئيسية هي، تُزيد الألعاب اللغوية من دافعية الطلاب ومشاركتهم، مما يجعل عملية التعلم أكثر متعة وأقل رهبة. وَأظهر الطلاب قدرة أفضل على الاحتفاظ بمفردات وقواعد اللغة القرآنية عند تدريسهم باستخدام الألعاب اللغوية، حيث توفر هذه الأنشطة سياقات ذات معنى لاستخدام اللغة.وَالألعاب التي تتطلب العمل الجماعي والتعاون تُعزز المهارات الاجتماعية والتعلم بين الأقران، مما يُسهم في خلق بيئة صفية شاملة وداعمة. وَيتطلب تنفيذ الألعاب اللغوية وقتًا وموارد للتحضير والتطوير المهني. ومع ذلك، فإن الفوائد المتعلقة بنتائج الطلاب تبرر هذا الاستثمار.

وَينبغي على المعلمين النظر في دمج الألعاب اللغوية ضمن ممارساتهم التعليمية لتعزيز تجربة التعلم لطلاب المرحلة الثانوية. من خلال تبني نهج مدمج يجمع بين الطرق التقليدية واستراتيجيات التدريس المبتكرة القائمة على الألعاب، يمكن للمعلمين إنشاء بيئة تعليمية أكثر جذبًا وفعالية. يُعد التطوير المهني المستمر والدعم للمعلمين أمرًا ضروريًا لضمان التنفيذ الناجح للألعاب اللغوية في المناهج الدراسية.

وفي النهاية، تقدم الألعاب اللغوية نهجًا واعدًا لتدريس النصوص القرآنية، مما يوفر بديلاً ديناميكيًا وتفاعليًا للطرق التقليدية. من خلال تعزيز المشاركة، والفهم، والاحتفاظ بالمعلومات، يمكن لهذه الألعاب أن تُحسن بشكل كبير من تجربة التعليم لطلاب المرحلة الثانوية، مما يسهم في تطويرهم الشامل وفهمهم للقرآن الكريم.

الـمراجع

عبد العزيز، ن. م .(1973) .الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية .دار المريخ للنشر، الرياض.

Whiting, D. (2016). *Language Games, and Forms of Life*.

Lee Su, K. (1995). *Creative Games for the Language class*. *In English Teaching Forum* (Vol. 3).

Langran, J., & Purcell, S. (1994). Language Games and Activities. Netword 2: Teaching Languages to Adults. Centre for Information on Language Teaching and Research, 20 Bedfordbury, Covent Garden, London WC2N 4LB, England, United Kingdom. page 8

Bruner, J. (1972). *Nature and Uses of Immaturity*. American Psychologist.

Cahyani, F. (2020). The Effect of Language Games on Vocabulary Mastery. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(4), 631-639.

Crystal, D. (2001). *Language and the Internet*. Cambridge University Press.

Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press.

Nation, P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical Investigations*. Blackwell Publishing.

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton.

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2024, June 16). bingo. Encyclopedia Britannica. https://www.britannica.com/topic/bingo-game-of-chance