

# أهمية الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكتابة

بقلم: بخاري الماجستير

## ABSTRAK

Menulis merupakan salah satu bagian dari empat keterampilan bahasa (mendengar, berbicara, membaca dan menulis). Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, keterampilan menulis ini baru diajarkan kepada peserta didik setelah ketiga keterampilan sebelumnya selesai diajarkan dan dikuasai oleh mereka. Peserta didik dianggap menguasai keterampilan menulis apabila mereka telah mampu menyalin tulisan-tulisan, dan kata-kata yang didiktekan kepada mereka, serta mampu menuangkan pikiran yang terlintas dalam benaknya ke dalam bahasa tulis yang baik. Keterampilan menulis terdiri dari beberapa tingkatan, mulai dari yang mudah, sampai pada tingkatan penulisan yang rumit, dan semua tingkatan ini harus mampu dikuasai oleh peserta didik. Melihat begitu urgennya keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa, maka dalam proses pembelajarannya, seorang guru dituntut memiliki kompetensi pedagogik, khususnya pada aspek penerapan metode pembelajaran yang efektif dan kreatif, sehingga ia mampu menyajikan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya pada aspek keterampilan menulis (*maharah al-kitabah*), adalah “Permainan Bahasa” (*al-Al`ab al-Lughowiyah*). Permainan bahasa yang dimaksudkan dalam tulisan ini adalah aktifitas pembelajaran yang melibatkan peran serta peserta didik secara aktif, baik bersifat kerja sama maupun kompetisi, yang dapat dilakukan dalam berbagai bentuk permainan, dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan aneka permainan bahasa ini, seorang guru dapat mengajarkan keterampilan menulis dengan kemasan yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak mudah merasa jemu dan bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran.

Keyword: *Permainan Bahasa, Keterampilan Menulis*

أ- مقدمة

الحمد لله حمدا يستأهله بعظمة ذاته،  
وسعة رحمته، وفضل جوده وصلاته على نبيه  
محمد وأله وصحبه، وبعد : قال الله تعالى في  
القرآن العزيز :

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهْوٌ

وَلَلدَّارُ الْآخِرَةُ خَيْرٌ لِّلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا

تَعْقِلُونَ

## ب- النشاطات والألعاب اللغوية لتدريس مهارة الكتابة

### 1. مفهوم الكتابة

الكتابة وسيلة من وسائل الاتصال اللغوي بين الأشخاص، وهي في ذلك مثل الاستماع والكلام القراءة. وقال رشدي أحمد طعيمة<sup>2</sup> إن الكتابة نشاط بصري يعتمد على إدراك العين لمجموعة الرموز المكتوبة، وهي من ثم تتأخر في مكانها بين المهارات اللغوية، مثل القراءة.

ويضيق مفهوم الكتابة في بعض البرامج ليقصر على النسخ (*copying*) أو التهجئة (*spelling*) ويتسع في بعضها الآخر حتى يشمل مختلف العمليات العقلية اللازمة للتعبير عن النفس. والكتابة بالفعل نشاط إيجابي ففيها تفكير وتأمل وفيها عرض وتنظيم وفيها بعد ذلك حركات عضلية<sup>3</sup>.

وإذا نظرنا إلى ما قاله رشدي أحمد طعيمة فنعرف أن الكتابة هي إحدى وسائل التعبير ونقل الأفكار إلى الآخرين كتابيا التي تعتمد على إدراك العين لمجموعة الرموز.

### 2. أهداف تعليم الكتابة

تهدف عملية تعليم الكتابة في اللغة العربية إلى تمكين الدارسين من<sup>4</sup> :

تعتبر الكتابة نوعا من أنواع المهارات اللغوية ويقصد بها القدرة على نسخ الطلاب لما يكتب أمامه، وكتابة ما يملأ عليه، والقدرة على كتابة ما خطر بباله ويعبر عما في نفسه. وللكتابة مجموعة من المهارات أو القدرات تتدرج من السهل إلى الصعب، وإن الطالب بحاجة إليها لأن بدون تلك القدرات ستعتبر الطالب فاشلا في دراسته.

وفي مجال تعليم العربية كلغة ثانية، قد نجد بعض المدرسين الذين يستخدمون الطرائق التقليدية والوسائل التعليمية غير المناسبة للمادة المدروسة حتى يكون الجو التعليمي مملا لدي الطلاب ولا يستفيدون الفائدة المرجوة بل قد ينامون أو يشرد ذهنهم أثناء تعلمهم.

نظرا إلى ذلك، رأى علماء التربية ضرورة استخدام الألعاب طريقة التعليم في عملية التعليم والتعلم، لا سيما في مجال تعليم اللغة العربية. إذ، أن من خلالها يمكن المدرس أن يقدم المعلومات والخبرات والمواد الدراسية بشكل مريح وبهيج وجذاب حيث يبعث بها الشوق للمتابعة وتشجع الطلبة على التعلم وتذهب ملهمهم وسأمهم.

وتتضمن هذه المقالة البسيطة على الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكتابة التي يمكن استخدامها في تعليم اللغة العربية. هذا ونسأل الله تعالى عز وجل أن يرزقنا العمل وأن يوفقنا لما فيه خير المسلمين والحمد لله رب العالمين.

<sup>2</sup>رشدي أحمد طعيمة، تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها  
مناهجه وأساليبه، ص: 186

<sup>3</sup>نفس المرجع، ص: 187

<sup>4</sup>محمود كامل الناقية ورشدي أحمد طعيمة، طرائق تدريس اللغة العربية لغير الناطقين بها (إيسيسكو: المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافة، 2003 م) ص: 204

### 3. مراحل تعليم مهارة الكتابة

المراحل مبدأ ينبغي أن يراعى عند تدريس الكتابة سواء من حيث اختيار المادة اللغوية أو من حيث طريقة التدريس. ويبدأ التدرج في الكتابة بالحروف ثم الكلمات ثم الجمل ثم الفقرة ثم المقالة أو النص. وقد فصل طعيمة المراحل التي يمكن أن يأخذها تدريس الكتابة فيما يلي<sup>5</sup> :

أ) البدء برسم أشكال هندسية وخطوط معينة تتناسب مع بعض الحروف.

ب) نسخ بعض الحروف

ج) نسخ بعض الكلمات

د) كتابة الجمل البسيطة

هـ) كتابة بعض جمل نمطية وردت في النصوص والجوارات

و) كتابة الإجابة على بعض الأسئلة

ز) إملاء (منظور، منقول، أو إختباري)

ح) تعبير مقيد

ط) تعبير حر

ويقتصر محمد علي الخولي في

تدريس الكتابة على خمس تدرجات<sup>6</sup>،

وهي الخط والنسخ أو التقليد والإملاء

والكتابة المقيدة والكتابة الحرة.

### 4. تعريف اللعبة اللغوية

أ) كتابة الحروف العربية وإدراك العلاقة بين شكل الحرف وصوته.

ب) كتابة الكلمات العربية بحروف منفصلة وحروف متصلة مع تمييز شكل الحروف في أول الكلمة ووسطها وآخرها.

ج) إتقان طريقة كتابة اللغة بخط واضح وسليم.

د) إتقان الكتابة من اليمين إلى اليسار بالسهولة.

هـ) معرفة علامة الترقيم ودلالاتها وكيفية استخدامها.

و) معرفة مبادئ الإملاء وإدراك ما في اللغة العربية من بعض الإختلافات بين النطق والكتابة.

ز) ترجمة أفكارهم كتابة في جمل مستخدم الترتيب العربية المناسب للكلمات.

ح) ترجمة أفكارهم كتابة في جمل مستخدم الكلمات الصحيحة في سياقها من حيث تغير شكل الكلمة وبنائها بتغير المعنى.

ط) ترجمة أفكارهم كتابة مستخدم الصياغ النحوية المناسبة.

ي) استخدام الأسلوب المناسب للموضوع أو الفكرة المعبر عنها.

ك) سرعة الكتابة معبرا عن أنفسهم في لغة صحيحة سليمة واضحة.

فالسنة الأولى من الأهداف السابقة هي

الأهداف الحركية والأهداف الخمسة الأخيرة هي

السلوكية والمعرفية. وأما الهدف الأساسي من

تدريس الكتابة فهو استطاع التلاميذ أن يعبروا

عما في ذهنهم وفكرتهم كتابة صحيحة باللغة

العربية حتى يفهمها القارئ.

<sup>5</sup>رشدي أحمد طعيمة، المرجع في تدريس اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، الجزء الثاني (جامعة أم القرى : معهد اللغة العربية ، دون السنة، ص : 603

<sup>6</sup>محمد علي الخولي، أساليب تدريس اللغة العربية، ط. 2،

(الرياض : المملكة العربية السعودية، 1982)، ص : 129 - 140

(ج) إشراك اللعبة لأكثر عدد من الدارسين، (د) معالجة اللعبة لأكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية، (هـ) اتصال اللعبة بموضوع مدروس حديثاً، (و) سهولة الإجراء، (ز) إذكاء اللعبة لروح المنافسة وجلبها للمتعة والمرح.<sup>10</sup>

## 6. أهمية الألعاب اللغوية لتعليم العربية

للألعاب اللغوية دور بارز في تعلم اللغة واكتساب مهاراتها المختلفة ، حيث تسهم بدور كبير في تيسير عملية تعلم اللغة وتذليل صعوباتها ؛ حيث إن تعلم اللغة عمل شاق يحتاج إلى مران وتدريب مكثف من أجل التمكن من استعمالها وتنمية مهاراتها ، وعلى هذا الأساس يمكن توضيح أهمية الألعاب اللغوية في النقاط التالية<sup>11</sup> :

- (أ) إن الألعاب اللغوية المختارة اختياراً جيداً تسمح للتلاميذ بالتدريب على مهارات اللغة الأربعة.
- (ب) الألعاب اللغوية مثيرة للدافعية والتحدى كما أنها تشجع التلاميذ على التفاعل والتواصل .
- (ج) إن الألعاب اللغوية تساعد التلاميذ على بقاء أثر ومجهود التعلم لفترات طويلة ، كما أنها تخلق سياقاً دالاً ذا معنى لاستخدام اللغة
- (د) إن استخدام الألعاب اللغوية يخفض نسبة القلق والتوتر أثناء تعلم اللغة.
- (هـ) الألعاب اللغوية تعمل على ترقية الطلاقة اللغوية وتساهم في تقديم المفردات والمراجعة.
- (و) تشجع الألعاب اللغوية التلاميذ على استخدام اللغة بشكل مبدع وفطري.

والمقصود باللعبة اللغوية كما قاله ج. جيبس (G.Gibbs) في الكتاب الذي ألفه ناصف مصطفى عبد العزيز هي نشاط يتم بين الدارسين – متعاونين أو متنافسين – للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية<sup>7</sup> وقال محمد ابن أحمد سليم إن اللعبة اللغوية هي نشاط سلوكي (جماعي أو فردي) يتميز بالإثارة والمرح يمارسه الدارسون تحت إشراف المعلم من أجل تحقيق أهداف لغوية محددة<sup>8</sup>. وقال صالح عبد العزيز إن التعليم عن طريق اللعب هو وسيلة الفهم لعدة المهارات: لغوية، حركية وجسمية ... الخ<sup>9</sup>

فهذا يمكن أن نقول إن اللعبة اللغوية هي مجموعة من الأنشطة اللغوية وإحدى طرائق تدريس اللغة المريحة المشوقة المتبعة للمدرسين والطلاب في نشاطها لتنمية المهارة المطلوبة. وتعتبر الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد الدارسين كثيراً على الوصول إلى الهدف المعين.

## 5. خصائص اللعبة الجيدة

ويمكن إيجاز خصائص اللعبة اللغوية الجيدة في الآتي : (أ) ملائمة اللعبة لمستوى الدارسين، (ب) صلاحية اللعبة لكافة المستويات،

7 ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها، ص: 13  
8 محمد ابن أحمد سليم وآخرون، الموجه في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، (نورية تربوية، 1991) ص: 15  
9 صالح عبد العزيز، التربية وطرق التدريس، كورنيس النيل (القاهرة، دار المعارف، 1966) ص: 32

10 ناصف مصطفى عبد العزيز، المرجع السابق، ص: 17  
www.moudir.com/vb/mwaextraedit4/extra/53  
، مأخوذة من الإنترنت، تاريخ 24-8-2014

(ز) استخدام الألعاب اللغوية يوفر الممارسة اللغوية للمهارات اللغوية، فالألعاب اللغوية وسيلة فعالة لتنمية مهارات التلاميذ اللغوية الشفهية والكتابية

(ح) تساعد الألعاب اللغوية في التخفيف من رتابة الدروس اللغوية وجفافها ، بالإضافة إلى أنها تساعد المعلمين والمتعلمين على فهم اللغة في مواقف طبيعية حيوية والتعبير عن وجهات النظر .

(ط) تعمل الألعاب اللغوية على جذب وإثارة اهتمامات التلاميذ، كما تعمل على ترقية وإثراء الكفاءة اللغوية لديهم في تعتبر وسيلة من وسائل التعلم الفعال.

(ي) تجعل الألعاب اللغوية التلاميذ يتعلمون آلية صياغة الأسئلة والإجابات من خلال القصص البسيطة بصورة شيقة وسهلة ، مع إشباع أهدافهم وتحقيق احتياجاته.

(ك) استخدام الألعاب اللغوية يثير نوعاً من الراحة والمتعة لدى المتعلمين ومن ثم تساعدهم على تعلم واستبقاء كلمات جديدة بشكل أيسر

(ل) إن الألعاب اللغوية عادة ما تتضمن مناقشة ومناقشة وحرية بين المتعلمين ومن ثم جعلهم أكثر إثارة ودافعية للمشاركة بنشاط في تعلم اللغة

(م) إن الألعاب اللغوية تثرى استخدام التلاميذ للغة بطريقة تواصلية مرنة.

(ن) تشجع الألعاب اللغوية التلاميذ على البحث عن وسائل إضافية للقراءة والإطلاع ، ووسائل مرجعية مثل القواميس ودوائر المعرفة وكل هذا يعمل على ترقية النمو اللغوي بشكل سليم.

(س) تعمل الألعاب اللغوية على تصحيح أخطاء الهجاء الشائعة عند التلاميذ، مع إمداد التعزيز بالهجاء الصحيح للمفردات المختلفة.

(ع) تساعد الألعاب اللغوية في تنمية فهم الاختلافات في الشكل وفي الوظيفة للمجموعات القواعدية المتعددة

(ف) تعمل الألعاب اللغوية على تدريب التلاميذ على التوزيع المورفولوجي الظاهري المختلف والمعنى للكلمات مع تصحيح استخدام الكلمات في سياقات مناسبة

(ص) تساعد الألعاب اللغوية في إتقان المرادفات والمتضادات مع فهم البنى التركيبية والعمليات المورفولوجية الظاهرية المختلفة ، بالإضافة إلى بناء الجمل وأوجه الخطاب وتنمية الفهم القرائي

(ق) تنمي الألعاب اللغوية التي تعتمد على التمثيل مستوى الحوار والمحادثة لدى التلاميذ وخاصة في مرحلة التعليم الابتدائي، حيث يقوم المعلم بتحويل القصص إلى تمثيلات يقوم التلاميذ بأدائها وتمثيل شخصياتها، بما يحقق لهم المتعة وينمي لديهم الملاحظة والتفكير

(ر) تساعد الألعاب اللغوية القائمة على اللعب التمثيلي في تنمية قدرة التلاميذ على التعبير والتواصل اللغوي، مع الاستجابة للمثيرات الاجتماعية المختلفة.

ج- أنواع الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكتابة ونحاول في هذا القسم أن نقدم أنواع الألعاب اللغوية لتعليم مهارة الكتابة، وإليك هذه الألعاب :

### (1) سؤال وجواب

الهدف : - ترجمة أفكار الطلاب كتابة في جملة البسيطة

- كتابة السؤال بخط

واضح وسليم

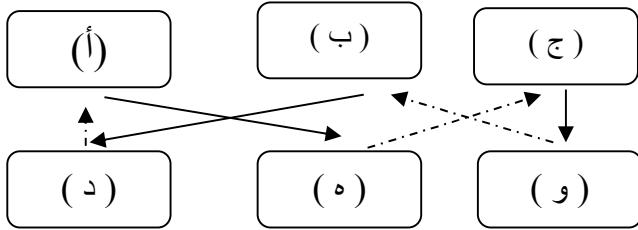
الوقت بالدقائق : 10 – 15 دقيقة

المستوى : إبتدائي / متوسط

المواد : بطاقات فارغة قدر 3

7 X سم مقدار عدد الطلاب

- الإجراء :
1. توزع البطاقات إلى كل أحد من الطلاب ويطلب منهم كتابة السؤال عن المادة المدروسة.
  2. ويؤمر الطلاب أن يجمعوا البطاقات بعد تمام الكتابة
  3. ثم تقسم البطاقات مرة ثانية إلى عدد من الطلاب بالمبادلة بحيث أن لا ينال كل واحد منهم بطاقته.
  4. وبعد توزيع البطاقات يطلب المدرس على الطلاب أن يجيبوا سؤالاً مكتوبة في البطاقة ويقرأو إجابتهم



### (2) منافسة في الكتابة

- الأهداف :- كتابة المفردات الشائعة
- الكتابة السليمة والسريعة
- الانصات إلى الآخرين

الوقت بالدقائق : 5-7 دقيقة

المستوى : مبتدئون

المواد : الأوراق

الإجراء :

1. تجهيز الأوراق وتوزيعها لجميع الطلاب
2. ويطلب منهم أن يكتبوا أسماء الحيوانات مدة خمس دقائق
3. الفائز في هذه اللعبة هو الذي كتب أكثر أسماء الحيوانات بعبارة صحيحة وواضحة

### (3) القصة المصورة<sup>12</sup>

الوقت بالدقائق : 10 - 15 دقيقة

- الاهداف :- التعبير عن الصورة
1. ترجمة أفكارالطلاب كتابة مستخدمى الكلمات الصحيحة حسب الصورة
  2. كتابة الجمل البسيطة

المستوى : متوسط / متقدم

المواد : الصور

الإعداد :

1. يمكن إجراء هذه اللعبة فردية أو جماعية
  2. في اللعبة الجماعية، يقسم الفصل إلى خمس مجموعات فأكثر
  3. جهز المدرس الصور ذات القصة المعينة
- الإجراء :
1. يوزع المدرس الصور الجاهزة إلى الطلاب/ المجموعات
  2. ويطلب من الطلاب / المجموعة أن يكتبوا قصة باعتبار الصور
  3. الطلاب / المجموعة يقرأون قصتهم
  4. المناقشة وتحليل الأخطاء لكتابتهم

<sup>12</sup>إمام أسراري، Aneka Permainan penyegar pembelajaran،

التنوع: يمكن للمدرس أن يصنع الصور أو يأخذها من القصة المصورة أو المجلات أو الجرائد.

#### المثال من الصور

-4

-3-2



2. ويطلب من الطلاب أن يفهموها ويكتبوها باستخدام الحروف المتصلة

3. الطلاب يقرءون كتابتهم

4. المناقشة وتحليل الأخطاء لكتابتهم

5. الفائز في هذه اللعبة هو الذي أسرع في كتابة-1

العبارة بالحروف المتصلة كتابة صحيحة و سليمة

#### المثال من الرسالة السرية

اذهب إلى الصالح راء اق ت رب من الج بل  
الك بي راح فرح فرحة ك بي رة أس فل  
الج بل هل و ج دت ال كن ز ؟

ج ي ش ال ع دوي ق ت رب من الم د ي نة  
ارك ب ط ا ث ر ت ك ال ح ر ب ية واق ذ ف  
ق و ات ال ع د و ب ال ق ن ا ب ل.

#### (4) الرسالة السرية

الوقت بالدقائق : 5 - 10  
دقائق

الاهداف : - كتابة الكلمات العربية بالحروف المتصلة

- إتقان طريقة كتابة اللغة بخط واضح وسليم

- فهم العبارة العربية

المستوى : متوسط / متقدم  
المواد : الرسالة / العبارات العربية المكتوبة بالحروف المنفصلة  
الإجراء :

1. كتب المدرس العبارة العربية/ الرسالة القصيرة بالحروف المنفصلة في السبورة أو عرضها من خلال جهاز العرض (فروجكتور)

#### (5) الألغاز المتقاطعة

الوقت بالدقائق : 10 - 15  
دقيقة

الاهداف : - إتقان الكتابة من اليمين إلى اليسار بالسهولة

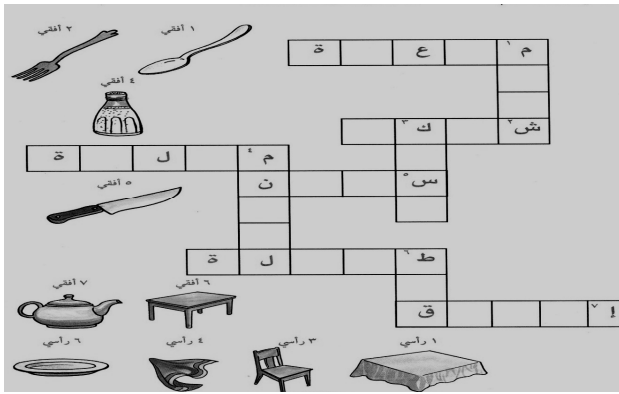
- كتابة الحروف العربية وادراك العلاقة بين شكل الحرف

المستوى : الجميع  
المواد : الألغاز المتقاطعة  
الإجراء :

1. جهز المدرس الألغاز المتقاطعة

2. ويطلب من الطلاب أن يكتبوا الحروف الناقصة في المربع
3. الطلاب يقرءون كتابتهم
4. يناقش المدرس مع الطلاب عن أجوبتهم
5. الفائز في هذه اللعبة هو الذي أسرع في إجابة الألغاز إجابة صحيحة وكتابة سليمة.

### المثال من الألغاز المتقاطعة



### د- اختتام

والنتائج التي يخلص إليها الباحث من

ذلك البحث هي :

1. إن الكتابة نشاط بصري يعتمد على إدراك العين لمجموعة الرموز المكتوبة
2. تهدف عملية تدريس الكتابة إلى الأهداف الحركية والأهداف السلوكية والمعرفية. وأما الهدف الأساسي من تدريس الكتابة فهو استطاع التلاميذ أن يعبروا عما في ذهنهم وفكرتهم كتابة صحيحة باللغة العربية حتى يفهمها القارئ.
3. ويقتصر مراحل تدريس الكتابة على خمس تدرجات، وهي الخط والنسخ أو

التقليد والإملاء والكتابة المقيدة والكتابة الحرة.

4. اللغة اللغوية - كما قاله ج. جيبس (G.Gibbs) - هي نشاط يتم بين الدارسين - متعاونين أو متنافسين - للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية.
5. هناك خصائص اللعبة اللغوية الجيدة مثل : ملائمة وصلاحيه اللعبة لمستوى الدارسين، و معالجة اللعبة لأكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية، وغير ذلك.
6. وتعتبر الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التعليمية. إذ، أن من خلالها يمكن المدرس أن يقدم المعلومات والخبرات والمواد الدراسية بشكل مريح وبهجة وجذاب حيث يبعث بها الشوق للمتابعة وتشجع الطلبة على التعلم وتذهب مللهم وسأمهم.

### PENUTUP

Sebagai rumpum keilmuan, pendidikan anak usia dini memiliki kerangka ontologis, epistemologis dan aksiologis yang merupakan dasar suatu ilmu.

### DAFTAR PUSTAKA

Bodrova, E. & Leong, L. J. *Tools of the Mind: A Vygotskian approach to early childhood education*. Englewood Cliffs, NJ: Merrill Publishing Company. 1996