إسهامات الألعاب الالكترونية التفاعلية في تنمية المهارات اللغويّة عند متعلمي المراحل الأولى

نجوى مغاوي
قسم اللغة العربية-كليّة الآداب واللغات بومرداس جامعة محمد بوقرة، الجزائر.
n.meghaoui@univ-boumerdes.dz

الملخّص

لقد تعرّضت المجتمعات الإنسانية في الآونة الأخيرة إلى تغيّرات جذرية وجدّ سريعة على جميع الأصعدة، حيث مسّت هذه التغيرات كلّ نظم الحياة، ومنها النظام التعليمي والتربويّ لكونه من أهم روافد الحياة البشريّة وكان من أهمّ مظاهر هذا التغيير والتطوير ظهور وسائل وآليات جديدة في العملية التعليمية التعلّميّة خاصّة في ميدان تعلّم اللغات الذي أصبحت له أهميّة كبيرة بشكل لا يمكن تجاهله خاصّة إذا تعلّق الأمر بتعلم اللغات التي لها وزن اقتصادي، وعلى رأسها اللغة الإنجليزية التي سخرت لتعليمها تقنيات واستراتيجيات جدّ متطورة سواء للكبار أو لصغار السنّ الذين حظوا باهتمام بالغ في هذا المجال، حيث استخدمت تقنيات ووسائل تعليمية جديدة تدخل ضمن تكنولوجيات التعليم المسايرة للقدرات العقلية والنفسية لهذه الفئة من المتعلمين.

ومن أبرز ما أفرزه هذا التيار في ميدان تعليم اللغات ما يعرف ب (الألعاب الالكترونية التفاعلية) التي ارتأينا أن نجعلها محورا لدراستنا هذه، حيث سنحاول من خلالها الكشف عن دور التيار التكنولوجي في دفع عجلة التعليم وتطويرها، ومن هذا الباب سنركّز على محاور أساسية تدور في صلب هذا الموضوع وأهمها البحث في ماهيّة الألعاب الالكترونية التفاعلية (مفهومها، نشأتها، أهدافها) كما سنعرض في السياق نفس أبرز الأسس النفسية والعقلية التي يرتكز عليها هذا النمط التعليمي، في حين سنخصّص الجزء الثاني منها للوقوف على أهمّ أنواعها، ودور كلّ منها في تنمية مختلف المهارات اللغويّة لدى الطفل

The Contributions of Interactive Electronic Games in Developing Linguistic Skills among Early Stage Learners

Abstract:

In recent years, human societies have witnessed radical and swift transformations across all domains, impacting all facets of life, including the educational system. The integration of technology into the teaching-learning process has been a hallmark of this transformation, particularly in the realm of language acquisition. The significance of language learning, especially English, has grown exponentially due to its economic implications. Consequently, innovative pedagogical approaches and technologies have been developed to cater to diverse learner needs, including those of young learners. Interactive electronic games have emerged as a promising tool in this context. This study aims to investigate the potential of interactive electronic games in enhancing language skills among young learners, with a focus on their conceptual underpinnings, psychological foundations, and effectiveness in promoting linguistic developmen

مقدّمة:

لقد أضحى للتطور التكنولوجي دور بارز في الحركة التعليميّة في صورتها العامّة بمختلف تخصّصاتها تحت إطار ما يعرف (بالتعليم الالكتروني)، الذي يتلخّص في جملة من التطبيقات والبرامج الالكترونية والرقمية التي أفرزتها هذه الثورة المعلوماتية، والتي أبرزت الدراسات التربويّة فعاليتها ونجاعتها الكبيرة في زيادة مردودية التحصيل العلمي والمعرفي.

وفي خضّم ذلك، كان للغات عموما وللغة العربية على وجه التمثيل نصيب وافر من هذا النمط التعليميّ المعاصر، نظرا لدوره الفاعل في تطوير المهارات اللغوية المتعلّمة، وانجاح عمليتي الفهم والاستيعاب الواسعين للأنظمة التي تبنى عليها كلّ لغة، من خلال خلق بيئات تعليمية تفاعلية تحاكي مختلف المواقف الحياتيّة، ممّا يساعد الفرد المتعلّم على استعمالها بطرقة صحيحة وسليمة، وأن يمارسها ممارسة طبيعية، وهو الهدف المنشود الذي لأجله تصمّم عملية تعليم اللّغة وتعلّمها.

1ـــ مفهوم تكنولوجيا التعليم : ارتبط مفهوم مصطلح (تكنولوجيا التعليم) بمفهوم الوسائل التعليمية بكلّ ما تتضمنّه من محاور ومعدّات وبرامج، أطلقته لأوّل مرّة (جمعيّة الاتّصالات والتكنولوجيا التربوية الأمريكية) وتشير الدراسات إلى أنّ المفهوم القديم لهذا المصطلح يتعلّق بمحورين أساسيين :

ـــ **أوّلهما**: يركّز على استخدام الأجهزة والأدوات في مختلف المواقف التعليميّة.

ـــ **وثانيهما:** يشير إلى مجموع البرامج والمقررات التعليمية، بغضّ النظر عن الأدوات أو الأجهزة التي تستخدم في عرضها.

وأمّا في الدراسات الحديثة فقد تقنّن هذا المفهوم في ظلّ الأهميّة المتزايدة للتيار التكنولوجيّ في مجال التعليم بشكل عامّ، وضاق مجاله فأصبح مرتبطا بالوسائل التعليمية بصورة خاصّة. حيث تذهب معظم التعريفات التي اهتمّت به إلى أنّه يتلخّص في "جميع الوسائل أو الوسائط التي تستخدم أو يستعان بها في العمليّة التربويّة، سواء أكانت هذه الوسائل أو الوسائط بسيطة أو معقّدة، يدويّة أم آليّة، فرديّة أم جماعيّة... فكلّ تقنية من هذه التقنيات تتوقّف فعاليتها وأثرها التعليمي على خصائصها وميزاتها، والأغراض التي تستخدم لأجلها، وكذا الأوضاع والظروف المحيطة باستخدامها وتوظيفها وتشغيلها في الموقف التعليميّ." **(ابراهيم، 2006م، صفحة 124)** وممّا تجدر الإشارة إليه في هذا السياق، أنّ مفهوم (تكنولوجيا التعليم) لا يختّص بالموارد الماديّة فحسب لأنّ هذه الأخيرة لا يمكنها أن تقدّم الكثير في مجال تطوير الميدان التعليميّ والتربويّ في ظلّ غياب العنصر البشريّ، الذي يعدّ الركيزة الجوهريّة في العمليّة التعليميّة بكاملها. ومن هذا المنطلق، عرّف علماء التربية (تكنولوجيا التعليم) بأنّها ميدان واسع "يربط بين المصادر الإنسانيّة للمتخصّصين في المناهج والتصميم التعليميّ والتقويميّ والوسائل من ناحية، وبين المصادر غير الإنسانيّة للتعليم مثل شبكة المعلومات، وآلات الطباعة، والوسائل السمعيّة والبصريّة والحاسبات الآليّة وغيرها... من ناحية أخرى." (**الفرجاني، 2002م، صفحة 40**) فهي ترمي إلى تحسين مردودية التعليم والرفع من كفاءته.

كما تسعى من جانب آخر إلى الحدّ من الحواجز والعراقيل التي من شأنها أن تؤثّر سلبا في سير العمليّة التعليميّة على الوجه المطلوب "ومن بينها مشكلات وصعوبات نقل التعليم والخبرات التعليميّة والتغلّب على مشكلة الفروق الفرديّة بتفريد التعليم، زد على ذلك مشكلة نقص المعلّمين الأكفّاء والتجهيزات التعلميّة ومصادر التعلّم، وأيضا تقليل الأعباء التعليميّة على المتعلّمين، دون أن ننسى مشكلة شرود المتعلمين وتشتت أفكارهم... وكذا مشكلات التسرّب الدراسيّ وإعادة التعليم والتدريب بالتعليم الذاتيّ والمستمّر." **(خميس، 2009م، صفحة 33).** وكلّ ذلك يتمّ وفق أنظمة تعليميّة متطوّرة دورها اللّحاق بالتطورات التكنولوجيّة والسعي إلى مواكبتها في ظلّ الدور التنمويّ الكبير الذي يلعبه النظام التعليمي بكلّ مستوياته ومسالكه.

2- دور تكنولوجيا التعليم في تعليمية اللّغات

تؤدّي الوسائل التكنولوجية بمختلف أنواعها ووسائطها دورا بالغ الأهميّة في ميدان تعليمية اللغات وفق برامج وأنظمة معلوماتيّة جدّ متطوّرة، تماشيا مع التغير السريع الذي مسّ جميع مجالات الحياة، حيث تساهم في تيسير عملية تعليم اللّغة، وذلك لأنّها تسهّل عمليّة استيعاب أنظمة اللغة المراد تعلّمها. حيث تظهر فعاليتها بشكل واضح في كونها تضع الفرد المتعلم في بيئة لغويّة اصطناعية تشبه إلى حدّ بعيد البيئة الاجتماعية الفعلية التي تعوّد فيها على مختلف الممارسات اللّغويّة الطبيعيّة.

وزيادة على ذلك، فهي تساعد المتعلم على "تعلّم أساسيات اللغة بشكل تدريجيّ مبسّط في خطوات متتابعة، وتعلّم المفردات اللّغوية، وتركيب الجمل بمساعدة عناصر تفاعليّة كالصوت والصورة والأفلام والفيديو التفاعلي، واستخدام برامج الذّكاء الاصطناعيّ وصولا إلى تعلّم اللّغات الحديثة في الجامعات المشهورة في العالم التي تدرّس اللغات المختلفة." **(بن زينة، صفحة 152)**

ومن خصائص هذه التطبيقات التكنولوجية ـــ إضافة إلى ما سبق ذكره ـــ السرعة والتدرج في تعليمية المستويات اللغوية وفق مراحل متتابعة ومتتالية مع الارتكاز على المهارات اللغوية الأربعة، ودعمها بالتدريب والمران والممارسة. "فقد أكّدت كثير من الدراسات التي أجريت في الولايات المتحدّة الأمريكية أنّ المتعلّم يمكن أن يتذكّر 10٪ ممّا قرأه، و20٪ ممّا سمعه، و30٪ ممّا شاهده، و50٪ممّا سمعه وشاهده في آن واحد، و70٪ ممّا قاله، و90٪ممّا عمله". **(فتح الله، 2001م، صفحة 48)** ومن أشهر الوسائل الرقمية التي يعتمدها علماء التربية في مجال تعليمية اللّغة ما يأتي:(الكتب الالكترونيّة، الفيديوهات التعليمية، المنصّات الالكترونيّة التعليمية عن بعد، السبورات واللوحات الالكترونيّة الذكيّة، التطبيقات التعليمية الالكترونية...)

3ـــ خصائص التعليم اللّغويّ الالكتروني

تعتبر الوسائط التكنولوجية أدوات ووسائل تعليميّة، تساعد على تحصيل خبرات وأفكار ومعلومات ومهارات متعدّدة لتحقيق مختلف الأهداف والغايات التعليميّة التي تزيد من جودة مردودية التعليم وتطوير نتائجه. وهي في أساسها تقوم على الوسائل والأجهزة التقنية المعاصرة التي تعمل على التطبيق الفعلي لمختلف النظريات النفسية والتربوية المبنية على أسس علميّة مدروسة ومضبوطة، ممّا جعلها نظاما متكاملا يضمّ "الوسائل التكنولوجية التعليميّة إضافة إلى التصميم والتخطيط المنهجيّ، واليد البشريّة المسيّرة للعمليّة كلّها." (بوقاعدة، 2021، صفحة 30)

ومن ثمّ، فإنّ هذه الوسائط التعليمية لا تتوقف على العنصر المادّي فحسب، بل هي نتاج عمليات "متشابكة متداخلة تتضمّن المشاركة الفعّالة بين عدّة عناصر تشمل العنصر البشريّ، وأساليب العمل والأفكار والأدوات المنظّمة التي يتبعها تحليل المشكلات التي تدخل جميع جوانب التعليم الإنسانيّ، وبناء الحلول المناسبة لهذه المشكلات وإدارتها ثمّ تنفيذها وتقويم إنتاجها." **(قادي، 1428ه، صفحة 38)** ومن ثمّ فهي تعزّز الفرص التعليميّة مهما كان مجالها، وذلك لأنّها تنطوي على جملة من الخصائص التي تميّزها عن التعليم الذي يعتمد على وسائط تعليميّة تقليديّة، نحدّد أهمّها في النقاط الآتي ذكرها:

ـــ **هو نمط تعليميّ مفتوح:** حيث يتيح الفرصة، ويفتح المجال لمختلف الفئات الاجتماعيّة باختلاف أعمارها واهتماماتها لتأخذ حقّها من التعلّم والتدرّب. متخطيا بذلك كلّ الحدود الجغرافية، باعتماد وسائل تعليمية واتصالية جدّ متطورة توسّع الخبرات التعليمية، وتيسّر بناء المفاهيم العلمية بكلّ سهولة ويسر.

ـــ **هو شكل من أشكال التعلّم الذاتيّ** الذي يبنى على الجهود الفرديّة للمتعلّم في تعليم ذاته، حيث يعرّف بناء على هذا المبدأ بأنّه: "النشاط الواعي للفرد الذي يستمّد حركته ووجهته من الانبعاث الذاتي، والاقتناع الداخليّ والتنظيم الذاتي بهدف تغييره لشخصيته نحو مستويات أفضل من النماء والارتقاء." **(التربويّة، 2015، صفحة 02)**. وهذا لكونه من أبرز الأنماط التعليميّة التي تجعل من المتعلّم محورا ومركزا في العمليّة التعليمية في مختلف المواقف التي تسهم في إكسابه الخبرات والمعارف اللاّزمة، مع مراعاة قدراته الذاتية ومجهوده الشخصيّ الذي يبذله لأجل تطوير ذاته بذاته.

ـــ **هو موفّر للجهد والوقت،** الذي يتمّ تضييعهما في البيئة التعليمية التقليديّة، ذلك أنّ" الوسيلة البصريّة والحسيّة تعتبر بديلا عن جميع الجمل والعبارات التي ينطق بها المعلم، ويسمعها الطالب والتي يحاول أن يفهمها، ويكوّن لها صورة عقليّة في ذهنه ليتمكّن من تذكّرها" **(قمقام، 2019م، صفحة 229)** فالتكلفة في هذا النمط التعليمي تتناقص في الوقت والجهد مقارنة بالبيئة التعليمية التقليدية.

5ـــ مفهوم الألعاب الالكترونية التفاعلية:

تعرف الألعاب الالكترونية بأنّها نمط من الألعاب التفاعلية التي يتّم تشغيلها باستخدام أجهزة الكترونيّة متخصّصة بما في ذلك أجهزة الهواتف الذكيّة وأجهزة التلفاز وأجهزة الحاسوب بمختلف أنماطه، وأبرز خاصيّة تقوم عليها هي **الخاصيّة التفاعليّة،** حيث تركّز كثير من التعريفات على هذا المبدأ في تحديد ماهيتها، فهي وفق لذلك عبارة عن " مجموعة من الألعاب التي استخدمت التقنيات التكنولوجية في تصميمها لإيجاد التفاعل بين اللاّعب والجهاز الالكترونيّ (التلفاز أو الحاسوب أو الأجهزة اللوحيّة أو الكيفيّة أو أجهزة الألعاب" **(حمدان، 2016م، صفحة 8)** إلى غيرها من الوسائط والآليات التقنية التي تعتمدها الألعاب الالكترونية في تحقيق التعلّمات المرغوبة.

إنّ مفهوم التفاعل التعليميّ أصبح من أكثر المباحث طرحا في البيئة التعليميّة، فقد تمّ إدراجه تحت محاور أساسية تتعلّق بهذا المنحى ومنها: (التعلّم النشط، الاتّصال ثنائي الاتّجاه...) إذ يكتسي مبدأ التفاعل في هذا السياق أهميّة بالغة لأنّه "يحوي اتّصالا وتفاعلا متعدّد الاتّجاه بين عناصر العمليّة التعليميّة." **(الهاني، 2015م، صفحة 16)** ومن ثمّ فهو يدخل ضمن سلسلة من النشاطات التي تمارس بشكل فرديّ أو جماعيّ بغية تحقيق أهداف معيّنة. مع إلزامية تقيّد جميع أطراف العمليّة بجملة من القواعد والمعايير الموضوعة سلفا لأجل تنظيم أجواء سير هذه اللّعبة التعليميّة على أكمل صورة.

فهو بهذا يعدّ "شكلا من أشكال الألعاب الموجّهة اعتمادا على خطط وبرامج وأدوات، حيث يقوم المعلّم بإعدادها والتخطيط لها، ثمّ يوجّهها للطلبة لممارستها وتطبيقها" **(خيري، 2018م، صفحة 219.)** وغالبا ما يكون ذلك في أجواء بيئة اصطناعيّة

تساعد على ممارسة التفكير بكلّ أريحية للوصول إلى اتّخاذ القرار المناسب.

وعلى هذا الأساس تدرج الألعاب التعليميّة ـــ أياً كان نوعها ـــ ضمن أساليب التعليم النشط، لأنّها تهدف إلى إشراك المتمدرسين في الممارسة التعليميّة بشكل فعّال، لكون هذا النمط من الألعاب يترك فيهم أثارا نفسيّة وحسيّة وعقليّة. زيادة على ذلك فهي تهدف إلى تعليمهم " إحدى المعارف، وتحقّق لهم التسلية والمتعة، كما أنّها تجعلهم أكثر نشاطا وفعالية، حيث يتفاعلون بطريقة إيجابيّة مع بعضهم." (الغوالي، 2012م، صفحة 679).

4ـــ خصائص الألعاب الالكترونية التعليمية

ترتكز الألعاب التعليمية على جملة من الأبعاد النظريّة التي خلصت إليها مختلف النظريات التعليميّة الباحثة في دور اللعب في تثبيت المخرجات والأهداف التعليميّة، ممّا يجعل النشاط التعليميّ للمعلم والمتعلّم أكثر فعاليّة ونجاعة وجاذبيّة، حيث تتلخّص هذه المرتكزات فيما يأتي:

ـــ **التفاعليّة:** تتيح الألعاب التعليميّة للمتعلم فرصا واسعة للتفاعل مع مختلف المحتويات والمضامين العلميّة بصورة مباشرة، حيث يظهر هذا المبدأ بشكل واضح من خلال " مشاهدة التفاعل اللفظي الذي يحدث بين أفراد المجموعة، وتبادلهم الشرح والتوضيح والتلخيص الشفويّ لكيفية حلّ المشكلات، ولا يعدّ التفاعل وجها لوجه غاية في حدّ ذاته، بل هو وسيلة لتحقيق أهداف هامّة مثل تطوير التفاعل اللفظي في الصفّ" (الحيلة، 2012، صفحة 50) وهذا يجعل عمليّة التعلم أكثر جاذبية ومتعة عند الطفل المتعلّم، ممّا يخلق فيه دافعية وشغفا أكبر للاستزادة من العلوم والمعارف.

ـ **التنافسيّة:** من خصائص اللعبة التعليمية اللغوية بشقّيها التقليدي والالكترونيّ، أنّها تزرع روح المنافسة "بين الأفراد والمجموعات، وتؤكّد في الوقت نفسه تشجيع تصعيده والإفراط به للحفاظ على استمرارية الانخراط في اللعبة، وتعزيز رغبة تحصيل الإجابة الصحيحة أو الرغبة في تحصيل الفرد أو المجموعة." **(محمد، 1998، صفحة 105)** وهذا يؤدي إلى المشاركة الفعّالة في مجريات العمليّة التعليميّة بكلّ خطواتها ومجرياتها.

ـــ **التحفيز:** تجرى فعاليات الألعاب التعليميّة في جوّ مفعم بالمرح والمتعة والتسلية المفيدة، ومردّ ذلك أنّ سيرورة التعليم تجري في " بيئة متنوعة البدائل تحث المتعلمين على التفاعل النشط، في جوّ واقعيّ، ممّا يجعلهم أكثر إقبالا على التعلّم، وتستثير دافعيتهم وتحفيزهم للتعلّم، وتسيطر على مشاعرهم، وتعمل على تخفيض حالات توترهم داخل المدرسة، ممّا يؤدي إلى زيادة الاهتمام والتركيز، وجذب انتباههم إلى المادّة والأنشطة التي يمارسونها." **(غريب، 2022، صفحة 160)** ويأخذ التعزيز والتحفيز صورا متعدّدة في عالم الألعاب الالكترونيّة التعليميّة فقد يكون تعزيزا فوريا يظهر بعد اجتياز الخطوة التعليميّة مباشرة، وقد يكون مؤّجلا لا يظهر إلاّ بعد اجتياز مراحل اللعبة كاملة كما قد يكون التعزيز لفظيا تستعمل فيه عبارات حماسية وتشجيعيّة منها (أحسنت، جيّد جدا، واصل على هذا المنوال...)، وقد يحصل التعزيز بجمع النقاط لتحقيق الفوز، كما قد يتحقّق شكل آخر من أشكال التعزيز يتمثّل في إتاحة الفرصة للمتعلّم لأجل الانتقال إلى مستوى تعليميّ أعلى. ومن أهمّ خصائص هذه السمة التحفيزية أنّها تشكّل نوعا من الدافعيّة التي " تقود إلى النجاح واكتمال المهمّات وإنجازها" **(حمدي، 2019م، صفحة 573)**

ـــ **التغذية الراجعة الفورية**: وتتعلق بمستوى الأداء التعليمي الذي يقدمه المتعلم خلال الحصّة الدراسيّة حيث يتلخّص هذا المبدأ في "تعزيز الإجابة الصحيحة، وتصحيح الإجابة غير الصحيحة." (البري، 2011م، صفحة 31) وتظهر ملامح البناء المعرفيّ الذاتي من خلال هذا النمط التعليميّ في أنّه يشكّل أداة تقويم مباشر يمكن للمتعلّم من خلاله " الوقوف على مدى تحقّق المهارة. وتحقيق نتاجات التعلّم، وما يتبع ذلك من تغذية راجعة تقدّم بطريقة تربويّة تتناسب مع المرحلة النمائية للطالب كجملة: حاول مرّة أخرى، افعلها ثانية..." **(حمدي، 2019م، صفحة 573)**

6ـــ الأهداف التعليميّة للألعاب الالكترونيّة اللّغويّة:

لقد كثرت وتنوّعت الألعاب اللّغويّة تحت ظلّ الانفتاح والتطوّر الكبير الذي حقّقته الوسائط والتكنولوجيات التعليميّة، ومن ثمّ فقد تعدّدت تصنيفاتها، وأبرز تصنيف حقّق شيوعا وتداولا في الساحة التعليميّة، هو التصنيف القائم على نوع الأهداف المرجوّ تحقيقها من قبل القائمين على تصميم هذه الألعاب.

حيث ينقسم هذا التصنيف إلى أنواع مختلفة تبعا لنوع المهارات اللّغويّة التي نبتغي تحقيقها أو تحسينها ويمكن تلخيصها في العناصر الآتية:

"ـــ ألعاب تساعد على التمييز بين الحروف ومعرفة المتشابهة منها والمختلفة.

ـــ ألعاب تساعد على النطق الجيّد، واللّفظ الصحيح، والتعبير السلس.

ـــ ألعاب تساعد على تذوّق الشعر والإحساس بالجمال اللفظي كالأناشيد والقصص الغنائيّة.

ـــ ألعاب تساعد على الإصغاء الجيّد والتذكّر والتمييز بين الألفاظ، واختلاف المعنى مثل سرد القصص وإعادة قصّها مع تغيير بعض الكلمات.

ـــ ألعاب تزيد من قدرة الطفل على فهم الألفاظ وأضدادها ومرادفاتها.

ـــ ألعاب تساعد الطفل على التواصل الاجتماعيّ مع أقرانه أو مع مجتمع الكبار من خلال تعليميه كيفية استعمال الألفاظ اللاّئقة في المخاطبة والحديث، أو في المناقشة مع الآخرين" **(علي، 2005م، صفحة 32).**

وعلى ضوء ذلك، فإنّ تحقيق هذه المهارات اللغويّة يرتبط ارتباطا وثيقا بنماذج لعبيّة أوسع تندرج تحت إطار تصنيفات مغايرة تتميّز عن بعضها البعض تبعا للوسائط والقنوات التعليميّة التي تعتمد عليها، وهي وفقا لذلك أربعة أنماط رئيسيّة هي:

ـــ **الألعاب الشفهيّة:** وغالبا ما يكون التركيز على المشافهة في بدء برامج تعليم اللّغة.

ـــ **ألعاب النطق**: لمعالجة صعوبات نطق الأصوات في بداية الكلمة أو وسطها أو نهايتها.

ـــ **ألعاب الكتابة:** التي تعلّم وتدرّب المتعلّم على كتابة الحروف ورسمها على صورتها الصحيحة.

ـــ **الألعاب الاتّصالية:** وتهدف إلى تنمية مهارتي الاستماع والتأدية الفعلية للكلام أكثر من التركيز على تعليم البنى الصوتية والنحويّة للغة المتعلّمة، ومن هذا المنطلق " فهي تولد مجالات واسعة لاستخدام اللغة استخداما طبيعيا من الصعب التنبؤ بمحتواها، لأنّ الدارسين سيدفعون إلى إخراج أقصى استعمال لكلّ ما يملكونه من مصادر لغويّة في مجالي الكلام والاستماع." **(مصطفى، 1983، صفحة 27)** وهذا ما يجعل النشاط الاتصاليّ للغة لا يتوقف عند حدود استخدام اللغة في مختلف المواقف الاجتماعية فحسب، بل يساعد المتعلّم على التدرّب والتمرّن عليها.

7ـــ الركائز التعليميّة النظرية التي تقوم عليها الألعاب الالكترونيّة التعليميّة :

تقوم الألعاب التعليميّة على مجموعة من الأسس والركائز التي تستند عليها معظم النظريات التعليميّة الحديثة، والتي يمكن تلخيصها في المحاور الآتية:

ـ أوّلاـــ نظرية البناء النشط:

وهو أسلوب تربويّ تعليميّ يقوم على" مشاركة الطلبة الفعّالة في تدريس المادة الدراسيّة من خلال الحوار البنّاء، والإصغاء الإيجابيّ، وتحليل القضايا المطروحة بشكل جماعيّ في بيئة تعليميّة غنيّة" **(عشا، 2012، صفحة 526)** ويكمن دور المعلّم في هذه الحلقة العلمية في توجيه متعلّميه والإشراف عليهم، ومساعدتهم في تحقيق الأهداف التعليميّة المسطّرة، وفي تكوين شخصياتهم.

ثانياـــ نظريّة التعليم التعاوني:

تؤكّد هذه النظريّة على دور مبدأ التفاعل والتعاون بين المتمدرسين في سبيل تحقيق نتائج أفضل في تحقيق المخرجات والأهداف التعليميّة المرجوّة، ومن ثمّ ترتكز الألعاب التعليمية على ما يسمى (بالتعليم التعاوني) والذي يتلخّص في كونه" تقنية ينجز من خلالها المتعلمون أعمالهم كشركاء في مجموعات صغيرة متعاونة من خلال تناولهم أنشطة وأوراقا للعمل تساعدهم في عملية تعلم الدرس المراد تعلمه من خلال التعاون بين أعضاء المجموعة. ويمكن أن يتعلم المتعلم ذو المستوى الضعيف من المتعلم المتفوق بالمناقشة والحوار والمشاركة حيث يندمج المتعلمون، ويعملون في مجموعة واحدة، لذا يصبح التعلم التعاوني مساعدا على التعلم" **(حسن، 2010، صفحة 106)**. كما يتعاونون سويّة على إيجاد حلّ للمشكلات التعليميّة التي تصادفهم. ومن ثمّ فإنّ التفاعل الحاصل بين أفراد هذه المجموعات التعليميّة يمكن الوصول إلى التأكّد والتحقّق من وجوده من خلال مشاهدة التفاعل اللفظي الحاصل بين أفراد المجموعة المشاركة في اللعبة كما أسلفنا.

ثالثاـــ نظرية اللعب التعليميّ:

وهي تقوم على فكرة طرحت بقوّة في الآونة الأخيرة على الساحة التعليمية مفادها أنّ اللعب يعتبر وسيلة جدّ فعالة في الاكتساب اللّغويّ وتطوير المهارات، خاصّة في المراحل التعليميّة الأولى " ومن هذا المنطلق تنبني فكرة الألعاب الالكترونيّة على هذه القاعدة الهامّة إذ تسعى إلى استغلال مبدأ اللعب التعليميّ في ميدان التعليمية اللغويّة بكلّ ما ينطوي عليه من ميزات أهمها: المتعة والترفيه، التفاعليّة، التشويق ...وغيرها. ومن هذا الباب تعدّ اللعبة التعليميّة " نشاطا تعاونيا مثيرا للعزائم، لتحقيق أهداف موضوعيّة في إطار من النظم والتعليمات اللغويّة، فهي تستهدف تعليم اللّغة، وتقديم المعارف اللغويّة سواء ما تعلّق بها بالمستوى الصوتيّ أو المستوى الصرفيّ أو التركيبيّ." **(بوراس، 2023، صفحة 246)**

8ـــ دور الألعاب الالكترونية في تعزيز المهارات اللغويّة

لقد أدّى التطوّر الهائل لتكنولوجيا المعلومات إلى بروز الألعاب الحاسوبيّة في الساحة التعليميّة بوصفها أدوات تعليمية لها دورها المتميّز في تنمية المهارات اللّغويّة وتعزيزها، ومن هذا الباب توجّه علماء التربيّة إلى إدماج هذه الألعاب ضمن مقرّرات العمليّة التعليميّة، كأداة تعليميّة مساعدة.

وتكمن أهميّة هذه الوسائل التعليميّة الحديثة في كونها تتيح لمتعلم اللغة تجارب تفاعلية حيّة يستطيع من خلالها أن يحسّن مستوى تحكّمه في قواعد اللّغة المراد تعلّمها، وأن يعزّز مهاراته الاتّصالية في بيئة رقمية غنيّة بمختلف التحفيزات البصريّة والصوتيّة التي تسهم بصورة فاعلة في تحسين التعلّم الذاتي في جوّ من المتعة والترفيه والفائدة.

وفي هذا السياق، تذهب البحوث التعليميّة إلى أنّ ألعاب الحاسوب تقوم على مبدأ أساسيّ في تعليمية اللغة، هو ما

يعرف (بالغمر أو الانغماس اللّغوي) الذي نعني به "وضع المتكلم في بيئة لغويّة شبيهة بالبيئة الطبيعيّة للغة المتكلّمة" **(برماتي، 2015م، صفحة 54)** مع الإشارة إلى أنّ خبراء التعليميّة اللّغويّة يؤكّدون أنّ البيئة الحاسوبيّة المصطنعة لا تقلّ قيمتها عن البيئة اللغويّة الفعليّة، بل يمكن الجزم بأنّها قد توفّر جوّا تعليميا خصبا وآمنا دون الخوف من الحكم الاجتماعيّ الذي قد يصطدم به متعلّم اللّغة في البيئة التعليمية المخصّصة لهذا الغرض، ونخصّ بالذكر البيئة المدرسيّة التي يجتمع فيها مع أقرانه والتي يمكن أن لا تحقّق النتائج المرجوّة إذا كان هذا المتعلّم يخشى من العقبات الاجتماعية التي قد تعرقل مساره التعليمي. وفي ضوء هاته المعطيات يوصى بأن تأخذ ألعاب الحاسوب بوصفها وسيلة تعليميّة حديثة، الحيّز المناسب لها في ميدان تعليم اللّغة بالنظر إلى نتائجها الإيجابية على جميع الجوانب والمهارات اللغويّة فقد صمّمت خصّيصا ـــ خاصّة الموجهّة منها ـــ لدعم مختلف البرامج التعليميّة، بحيث تقوم على محتوى مصّمم لتعليم مفاهيم محدّدة، تعقبها ممارسات لغوّية تزيد من جاهزّية المتعلم، وتحفّزه على التفاعل والمرونة مع مختلف الأحوال الخطابيّة الفعليّة.

تأسيسيا لكلّ ما سبق ذكره، يتأكّد لنا أنّ الألعاب الالكترونيّة تعدّ أداة فاعلة في ميدان تعليم اللغة ـــ كما أسلفنا ـــ وذلك من خلال الوقوف على جميع المستويات النظاميّة التي تقوم عليها، بدءا بالوحدة الصوتيّة وصولا إلى المحتوى الدلالي، ومن ثمّ فهي تساهم في تحقيق تعليم لغويّ متكامل مرتكز على المهارات اللغويّة اللازمة، التي يمكن اعتبارها مؤشرات أساسيّة يتمّ بموجبها قياس مستوى التعليم أو التعلّم اللغويّ وهي:

أولاـــ مهارة الاستماع:

يعدّ الاستماع أحد أبرز المهارات القاعديّة التي ترتكز عليها التعليميّة اللّغويّة، لكونه السبيل الأوحد ـــ على الاطلاق ـــ لتنمية باقي المهارات اللّغويّة المتبادلة، فهو "الوسيلة التي اتّصل بها الإنسان في مراحل حياته الأولى بالآخرين، عن طريقه نكتسب المفردات، ونتعلّم أنماط الجمل والتراكيب، ونتلقّى الأفكار والمفاهيم، وعن طريقه أيضا نكتسب المهارات الأخرى للغة كلاما وقراءة وكتابة" **(طعيمة، دت، صفحة 147)**. وعلى هذا الأساس، يعدّ درس الاستماع بتعدّد خطواته ومناهجه وسيلة فعّالة في تدريب الأذن على الاستماع الصحيح، باعتماد منهج الصور التعليمية بشكل خاصّ، والتي تغني عن اللجوء إلى الترجمة كوسيط لفهم الكلمات المراد دراستها. حيث تتيح الألعاب الالكترونيّة فرصا واسعة للمتعلمين اللاّعبين للمشاركة الحيّة في هذه البيئات التفاعليّة التي تكون زاخرة بمختلف الأصوات والحوارات والأنماط التواصلية المبنية على مختلف التعابير اللّغويّة الصادرة عن الشخصيات المحرّكة للعبة التعليميّة. وكلّ هذا من شأنّه أن يدعم لدى المتعلمين القدرة على الاستماع والفهم السمعيّ الدائم. وهذه الفرص السانحة لا نجدها عادة متوفرّة في البيئة التعليميّة التقليدية.

ومن جهة أخرى فإنّ الألعاب الالكترونية تتوفر على إمكانية تكرار عمليّة السماع، ممّا يعزّز قدرة الطالب على تذّكر الكلمات، وإعادة الجمل الطويلة، فالطالب خلال تعلّمه لديه فرص واسعة أثناء اللعب ليعيد ما يطرح عليه من جمل عدّة مرات، وفي ذات الوقت لديه إمكانيّة التوقّف لدى شعوره بعدم اكتمال الجمل التي يكرّرها." (حمدي، 2019م، صفحة 573)

ثانيا: مهارة الكلام:

وتعرف أيضا بمهارة (التحّدث) وتتلخّص في كونها "عملية لإنتاج الأصوات مضافا إلى هذا الإنتاج تغيّرات الوجه المصاحبة للصوت، والتي تستخدم في عمليّة التفاعل مع المستمعين، وهذه العمليّة عمليّة مركّبة تتضمّن العديد من الأنظمة منها النظام الصوتي والدلالي والنحويّ" **(الباري، 2011م، صفحة 92)** وبهذا فهي تضمن مجتمعة نقل الأفكار أو المشاعر إلى الآخرين نقلا سليما دون تحريف أو تشويه.

تنمو مهارة الكلام نتيجة الاتّصال اللغويّ، وهذا يقتضي أن يشجّع المتعلم على التعبير والممارسة الفعليّة لمختلف الأنماط الكلاميّة، ومن هذا المنطلق فإنّ تعليميّة هذه المهارة تهدف إلى تحقيق مجموعة من الأهداف النفسية والاجتماعية المتعلّقة بشخصية الطفل المتعلّم بالدرجة الأولى، وفق فيما يأتي:

" ـــ تدريب الطفل المتعلّم على إجادة النطق، وطلاقة اللّسان، وتمثيل المعاني.

ـــ التعوّد على أساليب التفكير المنطقيّ، وتنسيق الأفكار، وربطها ببعضها البعض.

ـــ زيادة الثقة بالنفس داخل المحيط المدرسيّ وخارجه.

ـــ العمل على مجابهة العيوب النفسيّة والشخصيّة كالخجل والانطواء والعيوب النطقية وغيرها وللوصول إلى تحقيق هذه الجوانب عند المتعلّم، وجب أن تعزّز عنده بعض المهارات والكفاءات الفرعيّة التي لا يمكن أن نستهين بدورها في هذا البناء، وأهمّها:

" ـــ مهارة إعطاء كلّ حرف حقّه في النطق.

ـــ مهارة استخدام الكلمة في معناها الصحيح.

ـــ مهارة تكوين الجملة تكوينا صحيحا." **(رجب، 1997م، صفحة 25)** ومن ثمّ، يتجلّى لنا أنّ مهارة الكلام تتميّز بكونها مهارة شاملة تتعلّق بجميع المستويات اللغويّة القاعديّةّ ممّا يستلزم الوقوف عندها جميعا لأجل بناء وتشكيل مهارة كلاميّة متكاملة. وقد عرض المختصون في ميدان تصميم التطبيقات الالكترونيّة وهندستها، بعض الألعاب المعزّزة لهذه المهارة التي تعتبر النتاج الفعليّ لكلّ العمليات العضوية والعقلية التي

يقوم بها الفرد المتكلم، حيث توفّر الألعاب التعليميّة الالكترونيّة فرصا متعدّدة لاكتساب الطلاقة في اللغة والتحدّث، إذ أنّ أغلبها يرتكز بشكل خاصّ على مبدأ الربط بين جملة من العناصر تكوّن كلّها موقفا محدّدا، حيث "يطلب من المتعلّم أن يقوم بالربط بين موقفين أو أكثر، ففي الألعاب الالكترونيّة يمكن تقديم العشرات من المواقف، وفي كلّ موقف يكلّف الطالب بتنفيذ عمليّة ربط معيّنة، ويحصل أثناء ارتقائه في عملية الربط على تعزيز متصاعد مع زيادة الروابط التي يقدّمها المتعلّم أثناء حديثه عنها." **(حمدي، 2019م، صفحة 575)**. وتظهر فعالية اللعب التعليمي الالكترونيّ في هذا السياق في كون العمليّة الكلاميّة " تجرى بين العديد من الأشخاص حول موضوعات متنوعة، يتعلّم الطالب من خلالها كيفية طرح الأسئلة على الآخرين في مواقف معيّنة، وكيفيّة الردّ على هذه الأسئلة إن طرحت عليه، وفي بعض البرامج يمكن للمتعلم الدخول في حوار مباشر مع البرنامج." **(قصير، 2020م، صفحة 434)** كما تتيح هذه البرمجيات مواقع محددة يتّم من خلالها التدرّب على الكلام والمحادثة عن طريق تشغيل الصوت والصورة في وقت واحد، وذلك لفتح باب المناقشة وتبادل الآراء والأفكار مع أطراف آخرين من مختلف بلدان العالم في مختلف المواضيع.

ثالثا ــ مهارة القراءة:

تعدّ القراءة من أهمّ المهارات اللغويّة المهمّة لتلاميذ المراحل التعليميّة الأولى، نظرا لما تؤدّيه من دور فاعل في تنمية آلية الفهم والتحصيل الدراسيّ، والوصول إلى بناء حصيلة لغويّة ومعرفيّة تساعده على تعلّم مختلف الأداءات اللّغويّة. حيث تتجسّد هذه المهارة في مقدرة القارئ على "نطق الكلمات نطقا سليما، وترجمة الرموز المكتوبة إلى أفكار ومعان يتأثّر بها ويستجيب لها، بأن يرضى أو يسخط أو يتعجّب، وأن تتحوّل الرموز إلى قيم ومعان." **(سمير، 2004م، الصفحات 46-47)**، وتذهب أغلب الدراسات إلى أنّ القراءة هي أهمّ مادة تعليمية يجب على المتعلّم أن يلّم بها بالقدر الكافي، إذ "بالمهارة فيها يستطيع أن يمهر في المواد الدراسيّة كلّها، وبالضعف فيها ينسحب ضعفه على جميع المواد الدراسية العلميّة والأدبيّة." **(سمير، 2004م، صفحة 44)**، وعلى ضوء ذلك تقدّم التكنولوجيا الرقمية فرصا متعددة تسهم بطريقة فعّالة في تحسين مستوى مهارة القراءة لدى الطفل المتعلم، وذلك عن طريق ما يعرف (بالقراءة الرقمية)، أو (الفهم القرائي).

رابعا ــ مهارة الخطّ والكتابة:

تتلخّص هذه المهارة اللغويّة في كونها عمليّة ذهنيّة ويدويّة تتجلّى في"ترتيب الرموز الخطّية وفق نظام معيّن، ووضعها في جمل وفقرات، مع الالمام بما اصطلح عليه من تقاليد الكتابة، كما أنّها تتطلّب جهدا عقليا لتنظيم هذه الجمل، وربطها بطرق معيّنة، وترتيب الأفكار والمعلومات والترقيم." **(سمير، 2004م، صفحة 24)** فالكتابة من هذا المنظور تتعدّى حدود الرسم الاملائي الآلي لعناصر البناء اللّغويّ، وذلك لكونها عمليّة ذهنيّة معقدة تتطلب تظافر عناصر متعدّدة لأدائها على أكمل وجه. وقد أثبتت دراسات علميّة متعدّدة الأهمية البالغة التي يمكن أن تقدّمها الألعاب الحاسوبيّة في امتلاك هذه المهارة وتنميتها، بالاعتماد على تطبيقات تعليمية تمكّن المتعلم من كتابة الحروف، حيث أنّه " بمجرّد الضغط عليها تنطق بالحرف الموجود في الصورة والمكتوب بشكل نقاط متتابعة، يقوم خلالها المتعلّم بتتبع تلك النقاط لرسم الحرف، مع إمكانية التحكم في حجم الخط ولونه، كما توجد ممحاة يستعين بها إن أخطأ في الكتابة أو أمال الخط أو خرج عن حيّز الكتابة المعطى له." **(بليل، 2024م، صفحة 39)**.

ـــ أهمّ المواقع الالكترونيّة المخصّصة لتعليم اللغة العربيّة:9

لأجل تحقيق الكفاية اللغوية المطلوبة، وجدت مجموعة من المواقع الالكترونيّة والمنصّات التعليمية الرقمية الشاملة التي تعتمد في تعليمها على نتائج الأبحاث والدراسات التعليميّة ، كما تستفيد من تقنيات الذكاء الاصطناعي التي يديرها مبرمجيون متخصّصون، معتمدة على أسلوب التعليم الذاتي، حيث تتوفّر هذه المواقع والمنصات على مجموعة كبيرة من الألعاب التعليميّة التي تسهم في تعزيز مهارة الكتابة والاملاء والقراءة عند الطفل المتعلّم، عن طريق تطبيقات تفاعلية تسهّل تعامل المتمدرس مع المعلومة التي يستقبلها، وتساعده على معالجة نقاط الضعف التي يعاني منها، وتحفيز مواضع القوّة عنده، ومن أشهرها في العالم العربيّ (منصة مداد، منصة إدراك، منصة رواق...)

ولتبيين الاستراتيجيات التعليمية التي تنتهجها هذه المواقع التعليمية اخترنا نموذجا منها للوقوف على أهمّ البرامج والتطبيقات الالكترونية المعتمدة فيها لأجل تنمية مهارات اللغة العربيّة لدى الطفل المتعلّم سواء كان من أبنائها أم من غير الناطقين بها وهو: (موقع: أ ب، ت: تعليم العربيّة للأطفال).

10-التعريف بموقع (أ ب ت : تعليم العربيةللأطفالalefbata.com)

هو عبارة عن منصّة عربية رقمية تعليمية تفاعلية، تسعى إلى دمج التكنولوجيا في مجال التعليم لخلق جوّ تعليمي إبداعيّ. وضعت خصيصا لتعلم القراءة والكتابة والنحو والاملاء، تحوي مجموعة من التطبيقات التي تساعد على تعليم اللغة العربية حتى لغير الناطقين بها. وهي موجهة أساسا للأطفال من عمر 4 إلى 10 سنوات، تهدف إلى تعليمهم اللغة العربية عن طريق توفير جوّ من اللّعب والمتعة والمرح، دون إشعارهم بالعملية التعليمية في حدّ ذاتها، وذلك باعتماد أساليب تعليميّة مبتكرة .

يعتمد هذا الموقع العربيّ التعليمي على أدوات تعليميّة مستحدثة تدعم المنهج التعليميّ الموجّه لمتعلميّ الصفوف والمستويات الأولى، ومن ثمّ فهو يفتح بابا واسعا للمعلم لأجل الاستعانة بهذا المحتوى التعليمي في تعزيز أساسيات اللغة العربية ومهاراتها لدى الطفل المتعلّم. حيث تتوفر هذه المنصّة التعليميّة على مجموعة من التطبيقات التفاعلية تسعى كلّ منها إلى تعليم مهارة معيّنة أو مجموعة من المهارات المتداخلة فيما بينها، حيث وردت هذه الألعاب مرتّبة على النحو الآتي:

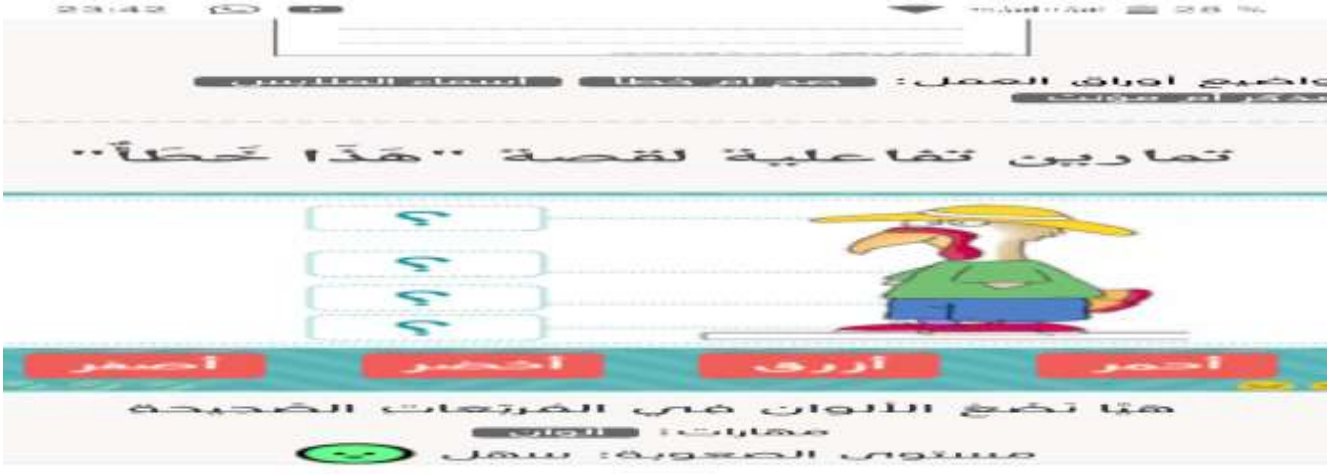
ـــ **ألعاب تعليمية**: هدفها منح الفرصة للطفل المتعلم لأجل التعرف على الحروف والكلمات البسيطة. وتتعلق هذه اللعب بالحروف العربية على وجه خاص، مقسمّة مثنى مثنى كما تبرزه الصورة الآتية:

ومن نماذجها ما يأتي:

ـــ **كلمات بصريّة**: تحوي هذه الخانة التعليمية على أكثر من 100كلمة، تمّ اختيارها تبعا لنسبة تداولها واستعمالها في مختلف النصوص التعليمية الموجهة لهذه الفئة العمرية، والمقصود بالكلمات البصرية مجموع الكلمات التي يكثر ورودها وتداولها في اللغة المكتوبة، ومنها:

ـــ **تمارين تفاعلية**: يبلغ عددها ألف تمرين لغوي يلمّ بكلّ أساسيات اللغة العربية، بداء من الحروف الهجائيّة وصولا إلى أنظمة تصريف الأفعال. وتوظيف الضمائر الشخصية وفق السياقات المناسبة لها، بحيث تمّ ترتيبها وفق التسلسل الآتي:

ـ **قصص ممتعة**: تتكون من جملة من القصص التي تمّ ترتيبها وفق خمسة مستويات، حيث تضمنّت كلّ قصة من القصص المعروضة تمارين مختلفة تهدف كلها إلى تعزيز مختلف المهارات اللغوية عند فئة الأطفال المتعلمين انطلاقا من القصّة المعروضة. ومن نماذج التمارين المرفقة ما يلي:



ـــ **قواعد العربيّة**: هي عبارة عن دروس نحويّة خاصة باللغة العربية. تكون مرفوقة بجموعة من التمارين التفاعلية حول موضوع معين من المواضيع النحوية المقررة للمستوى الابتدائي، على نحو ما يظهر في هذا النموذج:

خاتمة:

العربيّة، بكلّ مهاراتها عند الطفل المتعلم بصورة خاصة، وذلك من خلال اعتماد ما يسمى (بالمحاكاة الاصطناعية) التي تسعى للوصول إلى بلوغ الأهداف التعليميّة المسطّرة، ممّا يستلزم تحديث المنظومة التربوية وتطويرها بما يتلاءم مع المستجدّات التكنولوجية المعاصرة.

ـــ مراجع البحث:

إدارة البرامج والبحوث التربويّة. (2015). *نشرة دورية*.

ادريس بن خويا، فاطمة برماتي. (فبراير، 2015م). الوسائل التعليمية وأهميّتها ونجاعتها في العمليّة التعليميّة. *جيل الدراسات الأدبيّة والفكريّة، ع5*.

الصويركي محمد علي. (2005م). *الألعاب اللّغويّة ودورها في تنمية مهارات اللّغة العربية*. عمان: دار الكندي.

انتصار خليل عشا. (2012). أثر استراتيجيات التعلم النشط في تنمية الفاعلية الذاتيّة والتحصيل الأكاديميّ. *مجلة جامعة دمشق، مج28*(ع1).

إيمان بليل. (جوان، 2024م). تعليمية اللغة العربية في ظلّ تكنولوجيا التعليم. *مجلة ميلاف للبحوث والدراسات، 01*.

إيمان بنت عمار علي قادي. (1428ه). *واقع استخدام الوسائل التعليمية والتقنيات الحديثة في تدريس اللغة الانجليزية*. مكة المكرمة: جامعة أمّ القرى، كليّة التربيّة.

حذيفة مازن، مزهر شعبان الهاني. (2015م). *التعليم الالكتروني التفاعلي* (المجلد ط1). مركز الكتاب الأكاديميّ للنشر.

رشدي أحمد طعيمة. (دت). *تعليم العربيّة لغير الناطقين بها*. منشورات المنظمة الاسلاميّة للتربية والعلوم والثقافة ــ إيسيسكو.

سارة محمود حمدان. (2016م). *إيجابيات الألعاب الالكترونيّة التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرّة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم*. الأردن: كليّة العلوم والتربية، جامعة الشرق الأوسط.

سعد الحارثي. (2017). فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الابداعي. (جامعة الأزهر، المحرر) *مجلة كلية التربية، ع174*.

سليمان بوراس. (مارس، 2023). اللعب التعليمي ودوره في تعليم اللغة. *مجلة القارئ للدراسات الأدبية والنقديّة واللغويّة، مج 06*(ع01).

سمك محمد. (1998). *فن التدريس للتربية اللغوية* (ا ط1). القاهرة : دار الفكر.

سناء محمد سليمان. (2005م). *التعلّم التعاوني (اسسه، استراتيجياته، تطبيقاته)* (اط1). عمان: عالم الكتب.

سيّد أحمد غريب. (2022). فاعلية نمط الألعاب التعليميّة الرقميّة عبر بيئة اللعب التحفيزي ونمط التوجيه على مهارات إنتاج الألعاب الالكترونية. *مجلة البحث العلمي في التربية، مج 23*(ع9).

صباح قصير. (جوان، 2020م). استثمار الوسائل التكنولوجيّة الحديثة في تعليم اللغة العربية. *مجلّة القارئ للدراسات الأدبيّة والنقديّة واللّغويّة*.

نخلص إلى القول، بأنّ تكنولوجيا التعليم ترمي إلى استثمار مختلف التقنيات والمستحدثات الرقمية المعاصرة في المجال التعليميّ بكل ما توفّره من برامج وتطبيقات واسعة كسرت الحدود والحواجز الجغرافيّة والحضاريّة بين شعوب المعمورة. وهذا ما أثبت نجاعته وانعكست ملامحه بصورة إيجابيّة على مستوى تعليمية اللّغة

صفية بن زينة. (بلا تاريخ). *دور الحاسوب وتكنولوجيا المعلومات في تعليم اللغة العربية*. الشلف، الجزائر.

عبد الحميد حسن. (2010). *استراتيجية التدريس المتقدّمة*. الاسكندرية : منشورات كلية التربية، جامعة دمنهور.

عبد العزيز ناصف مصطفى. (1983). *الألعاب اللغويّة في تعليم اللغات الأجنبية* (ا ط1). الرياض: دار المريخ.

عبد العظيم عبد السلام الفرجاني. (2002م). *التكنولوجيا وتطوير التعليم*. القاهرة: دار غريب.

عبد الوهاب سمير. (2004م). *تعليم القراءة والكتابة في المرحلة الابتدائية (رؤية تربوية)* (ط2). منتدى سور الأزبكية.

فوزية قمقام. (2019م). دور تكنولوجيا المعلومات والاتصال في مجال تعليمية اللغات. *مقامات للدراسات اللسانية والأدبية والنقديّة*،

قاسم البري. (2011م). أثر استخدام الألعاب اللغويّة في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللّغويّة لدى طلبة المرحلة الأساسية. *المجلة الأردنية في العلوم التربويّة، ع1*.

كريمة بوقاعدة. (2021- 2022). *الوسائط التكنولوجية الحديثة ودورها في تعليم اللغة العربية (الجامعات الجزائريّة نموذجا)*. ميلة، الجزائر.، المركز الجامعيّ (عبد الحفيظ بو الصوف)

لمياء خيري. (2018م). *التعلّم النشط*. مصر: دار يسطرون للنشر.

ماهر شعبان عبد الباري. (2011م). *مهارات التحدّث (العملية و الأداء)* . عمان: دار المسيرة.

مجدي عزيز ابراهيم. (2006م). *المنهج التربوي وتحديات العصر*. القاهرة: عالم الكتب.

محمد رجب. (1997م). *الألعاب اللغويّة لأطفال ما قبل المدرسة* (ط2). مصر: عالم الكتب.

محمد عطية خميس. (2009م). *تكنولوجا التعليم والتعلم* (اط2). القاهرة: دار السحاب.

محمد محمود الحيلة. (2012). *طرائق التدريس واستراتيجيته*. الامارات العربيّة المتحدّة: دار الكتاب الجامعيّ.

مندور عبد السلام فتح الله. (2001م). *وسائل وتقنيات التعليم*. الرياض: دار مكتبة الرشد.

نرجس عبد القادر حمدي. (2019م). أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليميّة الالكترونيّة في تنمية مهارات اللّغة العربيّة الأساسية لدى طلبة الصفّ الثاني الأساسي في الأردن. *دراسات، العلوم التربوية، مج 46*(ع1).

نشوى عبد الحميد علي الغوالي. (يناير، 2012م). فعالية استخدام برنامج الألعاب التعليمية في تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع الابتدائيّ نحو مادة الاقتصاد المنزلي. (جامعة بور سعيد، المحرر) *مجلة كلية التربية*،