**الباب الثاني**

**إطار نظري**

1. **مفهوم تعليم اللغة العربية**
2. **تعريف اللغة العربية**

وفقا لـ Suprijono، نقلا عن Reza Fauziqurahman، اللغة هي أداة اتصال. بدون لغة، لن يحدث الاتصال بين البشر. في هذه العصر الحديث اللغات الأجنبية هي مهمة جدا. والآن اللغات الأجنبية في كل جانب من جوانب الحياة، وطريقة واحدة للحصول عليها هي من خلال التعليم. التعليم أساسا بالمعنى المعجمية يعني العملية، الطريقة، الإجراء الواجب تعليمه. [[1]](#footnote-2)

ووفقاً Muhammad al-Mubarok (في Abdul Mu’in)، نقلاً عن khalilullah، فإن تعريف اللغة هو أداة فريدة يمكن أن تنقل شيئاً تلقته الحواس الخمس للقلب.

لذا يمكن استخلاصه من تعريفتين للرأيين أعلاه أن اللغة هي أداة يستخدمها شخص ما للتواصل مع بعضهم البعض والتفاعل مع بعضهم البعض بحيث يمكن أن تنقل شيئاً تلقته الحواس الخمس للقلب.

وفقا Ali Al-Khuli، فإن اللغة العربية تتمتع بمكانة متميزة بين اللغات الأخرى في العالم، فالاحتياجات إلى اللغة العربية تزداد يوما بعد يوم، وأكثر من ذلك في العصر الحديث. سبب الإلحاحية والحاجة للغة العربية هو العوامل التالية: أولاً، اللغة العربية هي اللغة القرآنية، ثانياً، اللغة العربية هي لغة الصلاة، وثالثاً، العربية هي لغة الحديث، رابعا، ومكانة اللغة من الناحية الاقتصادية، وخامسا ، وكثير مستخدمي اللغة العربية. [[2]](#footnote-3)

وفقا لـSusilawati، فإن الهدف الرئيسي من تعليم اللغة الأجنبية هو تطوير قدرة الطلبة على استخدام اللغة شفهيا وكتابيا. وتعرف القدرة على استخدام اللغة في عالم تعليم اللغة يسمى بالمهارة اللغوية (*keterampilan berbahasa*). هذه المهارات كما هو موضح في خلفية البحث، هناك أربعة وهي مهارة الاستماع (*keterampilan menyimak*)، مهارة الكلام (*berbicara keterampilan*)، مهارة القراءة (*membaca keterampilan*)، مهارة الكتابة (*menulis* *keterampilan*). [[3]](#footnote-4)

1. **العوامل المؤثرة على تعليم اللغة العربية**

وفقا لـKholid العوامل المؤثرة على تعليم اللغة العربية هي:

1) الأهداف التي يجب تحقيقها

2) المواد التعليمية

3) الطلبة

4) الظرف

5) المرافق

6) المعلم. [[4]](#footnote-5)

**ب. مهارة الكتابة**

**1. تعريف الكتابة**

وفقا hermawan مهارة الكتابة (*Keterampilan menulis*) هي القدرة على وصف أو التعبير عن محتويات العقل، بدءا من جانب بسيط من كتابة الكلمات إلى الجانب المعقد وهو الانشاء. [[5]](#footnote-6) الكتابة هي مهارة اللغة التي متكاملة، والتي تظهر لإنتاج شيء يسمى بالكتابة. [[6]](#footnote-7) الكتابة هي واحدة من الجوانب الأربعة للمهارات اللغوية. وفقا Rusyana الكتابة هي القدرة على استخدام أنماط اللغة في الكتابة للتعبير عن فكرة أو رسالة. [[7]](#footnote-8)

يمكن أن نستنتج أن مهارة الكتابة (*keterampilan menulis*) هي إحدى مهارات أربعة من جوانب للغة. مهارة الكتابة (*keterampilan menulis*) هي مهارة تنتج الكتابة، كتابة الكلمات أوالمقالات.

على الأقل هناك ثلاثة عناصر مدمجة في نشاط الكتابة، وهي:

1) إتقان اللغة المكتوبة، بما في ذلك المفردات، هيكل الجملة، الفقرات، التهجئة، الأجزاء، وما إلى ذلك.

2) إتقان محتوى المقال وفقًا للموضوع المراد كتابته.

3) تشديد حول أنواع الكتابة، وهي كيفية كتابة محتويات الكتابة باستخدام لغة مكتوبة، وذلك من أجل تكوين تركيبة مرغوبة مثل المقالات والمجلات والقصص القصيرة والكتب وما إلى ذلك.

الكتابة في الأساس هي نشاط مثمر ومثير. في أنشطة الكتابة، يجب على المرء أن يكون ماهرا في استخدام دراسة الخط، وهيكل اللغة، والمفردات. تستخدم مهارة الكتابة لكتابة وتسجيل وإقناع وتقرير المعلومات وتأثير القارئ.

1. **تعليم القرآن عن أهمية الكتابة**
2. القراءة والكتابة هما شيئان لا يمكن فصلهما.

رؤية القرآن حول أهمية القراءة والكتابة من أربعة أسباب. عدد الأوامر للقراءة والكتابة. في القرآن الكريم، فعل "كتب" (*menulis*) وغيرها من الكلمات 303 مرات و (*pena/ alat tulis*) خمس مرات، بينما كانت كلمة "قرأ" (*membaca*) 89 مرات. المقارنة كلمة "كتب" (*menulis*) و "قرأ" (*membaca*) أي 1: 4.33.

يوضح هذا أن النشاط القراءة يحددها توافر مواد القراءة التي تتطلب إنتاجية الكتابة. من أجل بناء الحضارة، يجب أن يقرأ الناس أكثر وبالطبع يتأثر إلى حد كبير بكمية مواد القراءة المكتوبة.

1. أهمية تقليد الكتابة واضحة أيضاً من الترتيب الذي تنكشف فيه آيات القرآن، وهي: القرآن سورة العلق (96): 1-5 وسورة القلم (68) :1.

*"Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya".*[[8]](#footnote-9)

*"Artinya:Nun, demi kalam dan apa yang mereka tulis".*[[9]](#footnote-10)

**3. الهدف من تعلّم مهارة الكتابة**

وفقا Hamid أهداف التعليم مهارة الكتابة أو *menulis* واحد منها هو أن الطلبة قد اعتادوا على كتابة اللغة العربية بشكل صحيح. [[10]](#footnote-11)

بعض الأهداف التعليمية مهارة الكتابة (*keterampilan menulis*) هي كما يلي:

1) الكتابة هي جزء من الاحتياجات الأساسية للحياة البشرية وتتضمن متطلبات بقاء البشر إذا أرادوا البقاء على قيد الحياة.

2) إنها أداة للتعليم في التعلّم.

3) هي وسيلة للتواصل بين شخص وآخر (بين الكاتب والقارئ).

4) إنها أداة لربط وقت الحاضر والماضي، مع وجود أنشطة كتابة يمكن للإنسان أن يعرف وقت الماضي.

5) للحفاظ على كنوز المعرفة السابقة.

6) هو دليل على وجود حدث حقيقي.

7) هو ارتباط من شخص عن نفسه ويصف قلبه.

الأهداف التعليمية مهارة الكتابة وفقا izzan هي كما يلي:

1. يمكن للطلبة قادرون على كتابة الكلمات والجمل العربية ببراعة وبشكل صحيح
2. يمكن للطلبة قادرون على كتابة وقراءة الكلمات والجمل العربية بطريقة متكاملة
3. تدريب حواس الطلبة الخمسة على أن يصبحوا نشطين باللغة العربية. سواء من خلال الاهتمام والسمع والرؤية والنطق والكتابة
4. غراس الكتابة اللغة العربية الجميلة والأنيقة
5. أعد دراسة معرفة الطلبة حول كتابة الجمل التي تم تعلمها
6. تدريب الطلبة على إنشاء اللغة العربية باستخدام أسلوب لغتهم الخاصة. [[11]](#footnote-12)

الأهداف التعليمية لمهارة الكتابة (*keterampilan menulis*) تشمل على:

1. قادر على فهم مختلف خطابات الكتابة
2. قادر على التعبير عن أنواع مختلفة من الأفكار والآراء والمشاعر في مختلف الكتابة. إلى جانب ذلك، تهدف مهارة الكتابة في التعليم إلى ترقية القدرات الذهنية والنضج العاطفي والنضج الاجتماعي، وكذلك ترقية قدرة الطلبة على التواصل كتابيًا، ولديهم القدرة على استخدام اللغة في أغراض وأحوال مختلفة.

وفقًا Iskandarwassit في كتابه، يوضح أن الأهداف التعليمية لمهارة الكتابة (*keterampilan menulis*) يعتمد على المستويات، بما في ذلك:

**أ). المستوى المبتدئي**

1) نسخ وحدات لغة بسيطة

2) كتابة وحدات بسيطة

3) كتابة عبارة وأسئلة بسيطة

4) كتابة فقرات قصيرة

**ب). المستوى المتوسط**

1) كتابة البيانات والسؤال

2) كتابة فقرات

3) كتابة الرسائل

4) كتابة مقالات قصيرة

5) كتابة تقريرا

**ج). المستوى المتقدم**

1) كتابة فقرات

2) كتابة الرسائل

3) كتابة أنواع مختلفة من المقالات

4) كتابة تقريرا. [[12]](#footnote-13)

الأهداف التعليمية لمهارة الكتابة (*keterampilan menulis*) وفقا ل Syahatat هو:

1) حتى يعتادوا الطلبة على كتابة اللغة العربية بشكل صحيح

2) لكي يتمكن الطلبة من وصف شيء شاهده أو واجهه بشكل طبيعي وصحيح

3) لكي يتمكن الطلبة من وصف شيء ما بسرعة

4) تدريب الطلبة على التعبير عن أفكارهم وأرئهم بحرية

5) تدريب الطلبة على التعود على اختيار المفردات والجمل التي تناسب بسياق الحياة

6) يعتادوا الطلبة على التفكير والتعبير عنه عند ولادة أفكار ومشاعر الكتابة بسرعة

7) تدريب الطلبة على التعبير عن الأفكار والأرى والمشاعر في تعبيرات لغة عربية حقيقية وواضحة ومثيرة للإعجاب ومبتكرة

8) يجب على الطلبة أن يكونوا حذرين في كتابة النص العربي في ظروف مختلفة

9) بحيث تكون عقول الطلبة أوسع وأعمق وأكثر اعتيادا على التفكير المنطقي والمنهجي.

**4. الجوانب تعليم مهارة الكتابة**

من بين المهارات اللغوية، تتطلب مهارة الكتابة مهارة خاصة في اللغة. الكتابة هي إحدى وسائل التواصل مع اللغة المكتوبة بين شخص وآخر غير محدود بالزمن والمكان.

مهارة الكتابة لها جانبان. أولا، مهارة في شكل الحروف وإتقان الهجاء. ثانيا، المهارات تلد الأفكار والمشاعر في الكتابة.

**1) مهارة في شكل الحروف**

يكمن جوهر مهارة الكتابة في تدريس اللغات في الجانب الثاني، ألا وهو تلد الأحداث في شكل كتابة. الأشخاص الذين يستطيعون كتابة العربية بشكل جيد، لكنه لا يفهم معنى الجملة التي كتبها.

**2) مهارة للتعبير الأفكار بالكتابة**

هذا الجانب هو جوهر مهارة الكتابة. يتم إعطاء تمارين الكتابة من حيث المبدأ بعد تمارين الاستماع والكلام والقراءة. هذا لا يعني أن ممارسة الكتابة هذه تُعطى فقط بعد أن يتعلم الطلبة المهارات الثلاثة. يمكن إعطاء تمارين الكتابة في نفس الوقت مع تدريب المهارات الأخرى.

هناك عدة تعليمات عامة تتعلق بتعليم الكتابة، وهي:

أ) توضيح المواد التي تم تعلّمها من قبل الطلبة، بمعنى عدم أمر الطلبة بالكتابة قبل أن يستمع الطلبة بشكل جيد، وأن يكونوا قادرين على تمييز نطقهم وقراءتهم المعروفة.

ب) يخبر الطلبة بالأهداف التعليمية.

ج) بدء تدريس الكتابة مع الوقت كافي.

د) المبادئ التدريجية، من بسيطة إلى معقدة، تبدأ أمثلة التعليم بـ:

1. نسخ الحروف والكلمات
2. كتابة جملة بسيطة
3. كتابة بعض الجملة في النص أو المحادثة
4. كتابة إجابات على الأسئلة
5. املاء
6. الإنشاء الموجهة
7. الإنشاء الحرية
8. الكتابة الحرية
9. تعليم الخط
10. تعليم الإملاء

**5. استراتيجية التعليم لمهارة الكتابة**

من بين المهارات اللغوية، مهارة الكتابة هي أعلى من المهارات اللغوية الأربع. الكتابة هي إحدى وسائل التواصل مع اللغات بين الآخرين الذين لا يقتصرون على المكان والزمان. يتكز تعليم الكتابة على ثلاثة أمور، وهي:

أ) القدرة على الكتابة بالكتابة الصحيحة

ب) إصلاح الخط

ج) القدرة على التعبير عن الأفكار بوضوح وبالتفصيل.

هناك عدة تعليمات عامة تتعلق بتعليم الكتابة، على النحو التالي:

أ) توضيح المواد التي تم تعلّمها من قبل الطلبة، بمعنى عدم أمر الطلبة بالكتابة قبل أن يستمع الطلبة بشكل جيد، وأن يكونوا قادرين على تمييز نطقهم وقراءتهم المعروفة.

ب) يخبر الطلبة بالأهداف التعليمية.

ج) بدء تدريس الكتابة مع الوقت كافي.

د) المبادئ التدريجية، من بسيطة إلى معقدة، تبدأ أمثلة التعليم بـ:

1. نسخ الحروف والكلمات
2. كتابة جملة بسيطة
3. كتابة بعض الجملة في النص أو المحادثة
4. كتابة إجابات على الأسئلة
5. املاء
6. الإنشاء الموجهة
7. الإنشاء الحرية
8. الكتابة الحرية
9. تعليم الخط
10. تعليم الإمل

**ج. الوسائل التعليمية**

**1. تعريف الوسائل التعليمية**

الوسائل هي وسيط ، مقدم. [[13]](#footnote-14) تأتي الكلمة الوسائل من اللغة اللاتينية (*medius*) التي تعني حرفيا الوسط أو الوسيط أو المقدمة. في اللغة العربية الوسائل (*perantara*) هي وسيط أو مقدمة لرسالة من المرسل إلى المتلقي الرسالة. [[14]](#footnote-15) وفقا لـGerlach و Ely، عبرا فهم الوسائل من ناحية واسعة وضيقة.

أما على نطاق واسع فإن المقصود بالوسائل هو كل شخص أو مادة أو حدث يوفر فرصًا للطلبة لاكتساب المعرفة والمهارات والمواقف. على نطاق ضيق فإن المقصود بالوسائل هو وسيلة غير شخصية (*bukan manusia*) يستخدمها المعلمون الذين يلعبون دورًا في عملية التعليم والتعلّم لتحقيق الأهداف.

مفاهيم أخرى وفقًا لـ Gagne و Briggs (*Arsyad, 2002*)، فقد اقترحا أن "الوسائل التعليمية تتضمن أدوات تستخدم فعليًا لنقل محتويات المواد التعليمية التي تشمل الكتب ومسجلات الأشرطة وكاميرات الفيديو ومسجلات الفيديو والأفلام والشرائح والصور والرسومات والتلفزيون وأجهزة الكمبيوتر".

من فهم بعض الخبراء أعلاه حول تعريف الوسائل التعليمية التي أن بعضهم البعض لديه الكثير من أوجه التشابه، لا سيما كيف يمكن قبول الرسائل أو المعلومات بفعالية وكفاءة وتذكر دائما من قبل الطلبة.

**2. الهدف من استخدام الوسائل التعليمية**

الهدف الرئيسي من استخدام الوسائل التعليمية أن يتمكن الطلبة من استيعاب الرسالة أو المعلومات المقدمة إلى أقصى حد ممكن كمتلقين للمعلومات. وفقا Abdul Wahhab Rosyidi المقتبس من Soeparno. وبالتالي، ستكون المعلومات أسرع وأسهل على الطلبة معالجتها دون الحاجة إلى المرور بعملية طويلة وتجعلهم مشبعة. [[15]](#footnote-16)

**3. وظائف، فوائد، ودور الوسائل التعليمية**

وفقا لـ rosyidi في عملية التعليم والتعلّم، فإن الوسائل لديها وظيفة مهمة جدا. بشكل عام، تكون وظيفة الوسائل هي توجيه الرسالة. بالإضافة إلى هذه الوظائف يقترح Hamalik أن استخدام الوسائل في عملية التعليم والتعلّم يمكن أن يثير الفضول والاهتمام، وتوليد الدافع والتحفيز لعملية التعليم والتعلّم، ويمكن أن تؤثر على النفسية الطلبة. [[16]](#footnote-17)

وفقا rosyidi و Mamlu’atul Ni’mah، هنا الوسائل التعليمية لديها وظيفة واضحة في توضيح وتسهيل وتقديم رسائل المناهج التي سيتم تقديمها من قبل المعلم للطلبة حتى يتمكنوا من تحفيز تعلمهم وتبسيط عملية التعليم. [[17]](#footnote-18)

من الشرح الوارد أعلاه، يمكن تفسير أن الوسائل التعليمية ووظيفيتها للتعليم يمكن أن تسهل وتراقص وتحفز الطلبة في التعليم ويمكن أن تقلل من التشبع في التعليم.

بشكل عام، الوسائل التعليمية لها الاستخدامات التالية، كما ذكر Arif Sadiman :

1. توضيح عرض الرسالة بحيث لا تكون لفظية (في شكل كلمة مكتوبة أو شفوية)
2. التغلب على قيود المكان والزمان وقوة الإحساس، مثل:
3. يمكن استبدال الكائنات التي تكون كبيرة بالواقع أو الصور أو أفلام الإطار أو الأفلام أو النماذج.
4. الأشياء الصغيرة، يمكن أن تساعد من خلال أجهزة العرض الصغيرة، وإطارات الأفلام، والأفلام، أو الصور.
5. يمكن أن تساعد الحركة البطيئة أو السريعة في التصوير الفوتوغرافي أو التصوير الفوتوغرافي عالي السرعة
6. يمكن عرض الأحداث أو الوقائع التي وقعت في الماضي من خلال تسجيلات الأفلام أو مقاطع الفيديو أو أفلام الإطار أو الصور أو لفظيًا.
7. يمكن عرض الكائنات شديدة التعقيد مع النماذج والرسوم البيانية وما إلى ذلك.

ج. من خلال استخدام الوسائل التعليمية بشكل مناسب بطرق مختلفة، يمكن التغلب عليها من خلال سلبية الطلبة. في هذه الحالة، تكون الوسائل التعليمية مفيدة لما يلي:

1. توليد العاطفة / الحماس للتعلّم
2. يتيح المزيد من التفاعل المباشر بين الطلبة والبيئة
3. إمكانية تعلم الطلبة بمفردهم وفقًا لقدراتهم ومصالحهم.
4. تسهيل عملية حفر المعلومات المطلوبة.

وبالتالي، فإن استخدام الوسائل التعليمية مع عملية التعليم والتعلّم أمر ملح للغاية لتقديم التعليم النشط والإبداعي والفعال والممتع ، وخاصة في تعليم اللغة.

لذلك أن التعليم والتعلّم هو نظام يشتمل على عدد من المكونات التي تعمل معًا لتحقيق الأهداف. ومن بين المكونات المعلمين والوسائل التعليمية. لذا فإن الوسائل التعليمية في عملية التعليم والتعلّم لها دور في أنماط مختلفة من هذه الأنشطة، بما في ذلك:

1) المعلم كمصدر التعلّم ووسائل

2) المعلم ووسائل كمصادر التعلّم

3) يقدم المعلم جزءًا من مسؤوليته إلى وسائل

4) الوسائل المصدر الوحيد للتعلّم. [[18]](#footnote-19)

**4. فوائد الوسائل التعليمية**

الوسائل التعليمية للتدريس لديها فوائد رئيسية تتمثل في مساعدة الطلبة على فهم المواد التعليمية التي يقدمها المعلم. ولكن وفقا للتعليم الخبير الوسائل التعليمية لها فوائد أوسع تشمل:

وفقا Sudjana و Rivai، كشفا أن فوائد الوسائل التعليمية تشمل:

1. سوف يجذب التدريس اهتمام الطلبة حتى يتمكن من تعزيز حافز التعليم.
2. سيتم تعريف المواد التدريسية بشكل أكثر وضوحا بحيث يتم فهمها بشكل أفضل من قبل الطلبة ويسمح بإتقان وتحقيق الأهداف التدريسية.
3. ستكون الوسائل التعليمية أكثر تنوعًا، وليس مجرد اتصال شفهي من خلال سرد شرح المعلم، حتى لا يشعر الطلبة بالملل ولا ينفد المعلم من الطاقة، إذا كان المعلم يدرس في كل درس.
4. يقوم الطلبة بمزيد من أنشطة التعلّم لأنهم لا يستمعون فقط إلى شرح المعلم، ولكن أيضًا الأنشطة الأخرى مثل الملاحظة والقيام والتظاهر والتأثير وغيرها. [[19]](#footnote-20)

**د. الألعاب اللغوية**

**1. تعريف الألعاب اللغوية**

وفقا Jill Hadfiel نقلاً عن Hasan Saefuloh، الألعاب اللغوية (*permainan bahasa*) أو بلغة إنجليزية مألوفة مع مصطلح *language games* هو نشاط يحتوي على قواعد وأهداف، ويحتوي على عناصر ترفيهية ممتعة. بينما تشير Fatul Mujib وآخرون يقتبسه Khalilullah اللعبة هي موقف أو حالة معينة عندما يبحث شخص ما عن المتعة أو الارتياح من خلال أنشطة أو اللعب. [[20]](#footnote-21)

من عدة آراء يمكن تفسيرها أن اللعبة هي نشاط يقوم به المرء نفسه في ظروف معينة للحصول على المتعة.

تماشياً مع التعريف المذكور أعلاه، وفقا Mahmud Ishma’il Shiny وآخرون، لا يوجد فرق كبير بين التعليم أو التدريب مع الألعاب اللغوية. يمكن أن يسمى التدريب على اللغة أو التدريب اللغوي إذا كان لديه عنصر منافسة أو هناك منافسة بين طلبة وآخر، أو بين مجموعات في فصل واحد أو فصل واحد في مستوى واحد ويحتوي على جوانب من الترفيه الممتع.

**2. أهمية الألعاب في تعليم اللغة**

من بين المبادئ الأساسية لتعليم اللغات الأجنبية أن عملية التعليم يجب أن تتم في جو الممتعة. المتعة بمعنى أنها ليست مجرد فرحة تتميز بالضحك، ولكن نمو الاهتمام والحافز العالي للمشاركة في عملية التعليم والتعلّم.

من بين العوامل التي يمكن أن تعزز الاهتمام والتحفيز هي عناصر المنافسة أو المنافسة الصحية بين الطلبة بالإضافة إلى عنصر الترفيه في حدود معينة. هذا يمكن أن يتحقق في التعليم الذي يتضمن من عناصر الألعاب اللغوية أو *language games*.

يعتبر تعليم اللغة كما ذكره Nashif Mushthafa Abdul Aziz عملية معقدة إلى حد ما ويتطلب جدية عالية وحماسة مستمرة لتحقيق مستويات ملائمة من الكفاءة الأدبية. تحدث هذه الجدية أثناء متابعة برنامج تعليم اللغة المعنية.

في بعض الأحيان يستغرق الأمر وقتا طويلا نسبيا، وخاصة لإتقان جوانب مختلفة من المهارات اللغوية. ولذلك، فإن التشبع والإرهاق في تعليم اللغة التالية هو نتيجة لطالما كان يطارد طلبة اللغة.

الألعاب اللغوية (*Permainan bahasa*) هي واحدة من الاستراتيجيات البديلة والمرافق الداعمة لتجميل عملية تعليم اللغة والقضاء على التشبع والإجهاد، لأنه في الألعاب اللغوية هناك عناصر للترفيه والمنافسة التي تساعد في حد ذاتها على ترقية التحفيز لدى الطلبة.

بالإضافة إلى ذلك، في الألعاب، بما في ذلك الألعاب اللغوية، هناك جوهر فعال للغاية في تترقية حماس الطلبة، من بين أمور أخرى:

1. هناك روح المنافسة للفوز باللعبة.
2. يمكن أن يشهد ويتبع الآخرين في استخدام اللغة التواصلية.
3. ظهور الدافع الشخصي للفوز بالمباراة.
4. هناك روح التعاون بين زملائه للفوز باللعبة.

**3. خصائص اللعبة الجيدة**

وفقا Abdul Aziz (1983: 15)، يقال أحيانا أن اللعبة الجيدة ومثيرة للاهتمام عندما ينظر إليها من طبيعتها على أنها لعبة. لكن في بعض الأحيان لا تستفيد مثل هذه الألعاب على الإطلاق لترقية القدرات اللغوية للطلبة. يمكن أن يكون ذلك لأن اللعبة تتضمن فقط طالبا واحدًا أو اثنين.

في حين أن معظم الطلبة يعملون فقط كمشاهدين سلبيين، أو قد يكون ذلك لأن مادة اللعبة تتطلب الكثير من إتقان اللغة التي لا تتوافق مع مستوى قدرات الطلبة، وهكذا.

لذلك هناك العديد من الأشياء التي يجب مراعاتها في إعداد الألعاب اللغوية:

1. الألعاب اللغوية هي أنشطة جماعية، لذلك يجب تجنب الألعاب التي تتضمن فقط عددًا صغيرًا من أعضاء الفصل. بدلاً من ذلك، حدد أولوية اللعبة التي تتضمن جميع الطلبة في فصل واحد.
2. بالإضافة إلى ذلك، يجب تصميم الألعاب اللغوية تلك بعناية، فهناك قواعد واضحة، وهناك أهداف يجب تحقيقها، وسهلة التنفيذ، وهناك فائزين وما إلى ذلك.
3. الألعاب اللغوية الجيدة هي ألعاب مصممة لتحفيز استخدام اللغة بشكل تعاوني، وليس فقط تعليم اللغة للمعرفة السلبية.
4. من المهم بنفس القدر أنه في الألعاب اللغوية يجب أن تقدم معرفة مختلفة أو تختلف من مجموعة واحدة من الطلبة إلى مجموعة أخرى. يهدف هذا إلى فتح تدفق التواصل بين المشاركين.

بالتفصيل، يمكن الاستنتاج أن خصائص الألعاب اللغوية الجيدة هي كما يلي:

1. يجب أن تكون مادة اللغة المستخدمة في اللعبة متوافقة مع مستوى ذكاء الطلبة
2. يجب أن يكون نوع اللعبة مرنة
3. إشراك العديد من المشاركين
4. يحتوي على الجوانب المهارات للغة التي تختلف
5. ربط اللعبة بالمواد التي تمت دراستها
6. سهلة للتنفيذ
7. أدخل عناصر الترفيه والمنافسة.

**4. نوع الألعاب اللغوية**

وفقا Jill Haidfield هناك نوعان من الألعاب، وهما:

أ. اللعبة التنافسية، وهي ألعاب تتطلب من المشاركين أو الفريق التنافس لتحقيق الهدف.

ب. اللعبة التعاونية، وهي لعبة تتطلب من المشاركين أو الفريق العمل معًا لمساعدة بعضهم البعض لتحقيق الهدف.

في حين يتم توجيه الألعاب اللغوية بشكل عام إلى نوعين من الألعاب، وهما الألعاب التواصلية اللغوية. الهدف من الألعاب اللغوية هو الدقة اللغوية، مثل دقة بنية الجملة. في حين أن الألعاب التواصلية هي الهدف وليس دقة اللغة، ولكن الاستخدام السلس للغة كأداة اتصال.

يمكن استخدام هذه الأنواع من الألعاب اللغوية لتعليم جميع اللغات، باللغات المحلية، واللغات الوطنية واللغات الأجنبية بما في ذلك اللغة العربية، سواء في تعليم عناصر اللغة، (الأصوات، المفردات، علم النحو والصرف) والمهارات اللغوية (مهارة الإستماع، مهارة الكلام، مهارة القراءة، مهارة الكتابة).

يجب أن يقوم معلمون اللغة بالألعاب اللغوية، بالإضافة إلى كونها تباينًا في استراتيجية التعليم للتخلص من الملل والضجر. و الملل والضجر سيقلل من دافع التعليم، بل يمكن أن يؤدي إلى الكسل الذي بدوره لا ينسخ الدرس على عقول الطلبة.

وظيفية الألعاب اللغوية هي لعلاج الملل، لأن هناك عنصر المنافسة وهناك عنصر من الترفيه الممتع. كل ذلك مفيد للغاية لتعزيز الحماس والدافع للتعليم. الدروس التي ترافقها السعادة والمنافسة الصحية أكثر قوة وستظل دائما جزءا لا يتجزأ من ذكريات الطلبة.

**5. شكل مشاركة الطلبة في اللعبة**

فيما يتعلق بمشاركة الطلبة، يمكن تنفيذ أنشطة الألعاب اللغوية في أشكال مختلفة من الأنشطة. وفقا ل Shiny، هناك ما لا يقل عن ستة أشكال من تورط الطلبة في الألعاب اللغوية، وهي:

أ. الأنشطة الجمعية، وهو نشاط يشمل جميع الطلبة في فصل واحد

ب. الأنشطة المجموعة يتم تقسيم الطلبة إلى مجموعتين

ج. أنشطة الفريق ينقسم أي الطلبة إلى عدة مجموعات

د. الأنشطة الثنائية، وهي أنشطة الألعاب اللغوية التي نفذها طلبة من شخصين

ه. الأنشطة الفرضية يتم تنفيذ الألعاب اللغوية من قبل الطلبة الفردية

و. أنشطة التجاول، وهو النشاط الذي يسمح للطلبة بمغادرة مقاعدهم في التنقل بحرية للعثور على الأصدقاء والبيانات والشركاء أو غيرهم ممن يحتاجون إلى الألعاب اللغوية.

يمكن اختيار جميع أنواع الأنشطة بالتناوب عن طريق مراعاة طبيعة المادة التي يتم تدريسها، لتدريب مهارة الكلام، على سبيل المثال، شكل النشاط الذي يمكن اختياره هو " الأنشطة الثنائية" أو " أنشطة التجاول"، لأن الهدف من هذه المادة هو ممارسة الاتصال النشط شفويًا بين طلبة واحد وصديقه.

لتدريب مهارة الكتابة بالطبع ، أافضل اختيار الأنشطة الفرضية. أما بالنسبة لمهارة القراءة، فيمكن أن نختار الأنشطة الجمعية أو الأنشطة المجموعة، وكذلك تعليم مهارة الإستماع وعناصر اللغة، ويمكن اختيار شكل واحد من النشاط حسب كل شخصية.

**6. دور المعلم في الألعاب اللغوية**

مع وجود الألعاب اللغوية لا يعني ذلك أن المعلم خالٍ من الواجب ويسمح للطلبة بأداء مهامهم دون توجيه. ينبغي التأكيد على أن الوسائل المختلفة والتكنولوجيات بما في ذلك الألعاب اللغوية لا يمكن أن تحول دور ووجود المعلمين في الفصول الدراسية.

لا يزال هناك حاجة لوجود معلم حتى لو كان له دور خاص وعاجل في تسهيل مسار اللعبة. من بين أدوار و واجبات المعلم في الألعاب اللغوية:

أ) جعل الإعداد الدقيق

ب) كحافز ومعلق

ج) كمقيم

د) مسجل لجميع الأنشطة الألعاب اللغوية

ه) كموجه. [[21]](#footnote-22)

**ه. الكلمات المتقاطعة**

**1. تاريخ الكلمات المتقاطعة**

تم إنشاء أول الكلمات المتقاطعة من قبل صحفيين (*jurnalis*) من ليفربول (*Liverpool*) يدعى Arthur Wyne، 1913. في مجلة *New York Word* بالشكل الذي نعرفه اليوم. الكلمات المتقاطعة في Wyne هي شكلها مثل *diamond* ولا صناديق سوداء (مربعات فارغة).

منذ أصبحت الكلمات المتقاطعة القرن 20 واحد من محتويات المجلات في الولايات المتحدة. في اليوم، أصبحت الكلمات المتقاطعة شائعةً بالتنسيق الذي نعرفه اليوم. منذ 10 سنوات من الكلمات المتقاطعة تم إعادة توليدها في الولايات المتحدة، ثم انتشر إلى أوروبا. [[22]](#footnote-23)

1. **فوائد وسائل الكلمات المتقاطعة**

إن الفوائد التي يمكن الحصول عليها من خلال تطبيق وسائل الكلمات المتقاطعة، هي أنها تستطيع تذكر ذاكرة الطلبة، وتدريب الطلبة على التفكير الإبداعي، ويمكن أن تكون إحدى وسائل الترفيه في عملية التعليم. ويدعم هذا من الرأي Ghannoe في الرسالة العلمية Ermaita أن الكلمات المتقاطعة يمكن أن تكون مفيدة في عملية التعليم، ومزاياها هي:

أ. يمكن شحذ الذاكرة

ب. تصنيف التعليم

ج. تطوير المهارات التحليلية

د. ترفيه

ه. تحفيز الابداع

1. **مزايا وعيوب الكلمات المتقاطعة**

لوسائل الكلمات المتقاطعة لديها مزايا وعيوب في عملية التعليم والتعلّم. وفقا Muzaki في في الرسالة العلمية Ermaita، تنص على أن مزايا وعيوب وسائل الكلمات المتقاطعة يتم وصفها على النحو التالي:

**أ. مزايا**

أ) من خلال استراتيجية الكلمات المتقاطعة، يمكن للطلبة أكثر أو أقل روح التعليم والثقة في كل طلبة

ب) من خلال تطبيق إستراتيجية الكلمات المتقاطعة، يتعلمون الطلبة استكشاف الإمكانات الموجودة في أنفسهم بشكل أفضل، بالإضافة إلى تعليم الطلبة وتقدير مزايا وعيوب لكل منهم

ج) هذه الاستراتيجية فعالة للغاية لأنها قادرة على ترقية نشاط الطلبة والإبداع في شكل تفاعلات بين الطلبة والمعلمين وبين الطلبة والطلبة الآخرين.

د) إن شاملة لاستراتيجية قادرة على خلق عملية التعليم ممتعة من المتوقع في نهاية المطاف يمكن لترقية نتائج تعليم الطلبة.

ه) يمكن للطلبة التنافسيين في الكلمات المتقاطعة أن يشجعوا الطلبة على التنافس للتقدم.

**ب. عيوب**

أ) أقل وقت التعليم المتاح، في حين أن المواد التي سيتم تدريسها لا تزال كثيرة

ب) يسمح تطبيق استراتيجية الكلمات المتقاطعة في غرفة الصف أيضًا بمناقشة دافئة في الفصل الدراسي

ج) يحتوي الكثير من عناصر المضاربة، المشاركين الذين انتهوا أولا في لعبة الكلمات المتقاطعة كإجراء أنه طلبة أكثر ذكاء من الآخرين.

د) لا يمكن توصيل جميع المواد التعليمية من خلال الكلمات المتقاطعة، ويصعب تمامًا إشراك العدد الكبير نسبيًا من الطلبة.

ه) إحجام المعلمين عن تغيير النموذج القديم في التعليم.

استنادًا إلى هذه الاقتباسات، فإن كل نموذج تعليمي لديه مزايا وعيوب. يمكن مزايا استخدام التعليم كأساس لتحسين جودة التعليم في عالم التعليم، في حين يمكن عيوب من الوسائل لتحسينه أو لتقليله إلى الحد الأدنى بحيث يمكن تحقيق ما أصبح هدفا تعلميا وفقا لتوقعات ومثل التعليم.

4**. خطوات تعليم الكلمات المتقاطعة**

أ) خصص أفكارًا لعدة مصطلحات أو أسماء رئيسية تتعلق بالدراسة التي أكملتها

ب) ترتيب الكلمات المتقاطعة بسيط، والذي يتضمن العناصر التي تحصل عليها

ج) مشاركة الكلمات المتقاطعة مع المشاركين في الأفراد أو المجموعات

د) أدخل الكلمة التي تطابق طول مربع المتاحة

ه) ملء الكلمات المتقاطعة أفقيا أو تناقص

و) تحديد المهلة الزمنية

ز) تقديم هدايا للأفراد أو المجموعات الذين يكملون بسرعة وبشكل صحيح. [[23]](#footnote-24)

1. **جعل الكلمات المتقاطعة**

جعل الكلمات المتقاطعة، جنبا إلى جنب مع تطوير التكنولوجيا، والطرق البديلة لجعلها، والتي يمكن وصفها هنا هي نوعين من الطرق التي يمكن استخدامها بشكل عام لجعل الكلمات المتقاطعة، أي اليدوية أو التقليدية واستخدام برامج المساعدة الإلكترونية.

من بين طريقتين لجعل الكلمات المتقاطعة أعلاه، في هذا البحث باستخدام برنامج المساعدة الإلكترونية أو التطبيق. التطبيق المستخدم هو *Eclipse Crossword*، التطبيق الذي يمكننا تنزيله من الإنترنت. باستخدام هذا التطبيق، سيكون من السهل استخدام الكلمات المتقاطعة لأنها تستخدم برنامج كمبيوتر، بحيث يتم ترتيب الكلمات المتقاطعة بشكل فردي. هناك أيضا طريقة لجعل الكلمات المتقاطعة باستخدام *Eclipse Crossword*، وهي:

1. افتح برنامج *Eclipse Crossword Puzzel Creation*.

حدد *I Would like to start a new crossword* ، ثم اختر *Next*.

1. اختر *let me create a word list from scratch now* ثم اختر *Next.*
2. الخطوة التالية إدخال الإجابة على جهة الاتصال تحت الكلمة *word* والسؤال في المربع أدناه *clue for this word*. حدد *Add word to list*. استمر في القيام بذلك حتى يتم كتابة جميع الأسئلة والأجوبة، إذا نشعر أننا قد انتهينا من التعبئة، اضغط على *Next*. ثم ستظهر *Do you want to save this word list for the future use before continuing* ؟ اختر *yes* ثم اختر مكان حفظ الملف.
3. في هذه المرحلة، قد نكتب اسم الملف وإنشاء الملف أو إذا لم يتم تحديده مباشرة ثمّ اختر *next*
4. حدد المربعات العديدة التي سيتم استخدامها اكتب عدد المربعات ثم اضغط اختر *next*
5. تم إجراء الكلمات المتقاطعة
6. لحفظ اختر *save.*

**و. إطار التفكير**

مهارة الكتابة لدى طلبة الصف الععاشر بالمدرسة العالية الاسلامية نور الهدى برينجسو لا تزال منخفضة، وانخفاض مهارة الكتابة بسبب عدم وجود الوسائل المستخدمة من قبل المعلمين في تعليم مهارة الكتابة. يستخدم المعلم طريقة الحفظ فقط في تعليم اللغة العربية، ونتيجة لذلك يركز الطلبة فقط على الحفظ والاستذكار دون النظر إلى الكتابة ويشعر الطلبة بالملل في بعض الأحيان. ولذالك تحفز الباحثة لتقديم الوسائل للمعلمين، وبالتحديد مع وسائل الكلمات المتقاطعة.

من المتوقع أن يؤدي استخدام وسائل الكلمات المتقاطعة إلى ترقية مهارة الكتابة. لأن الكلمات المتقاطعة هي لعبة يمكن استخدامها في مهارة الكتابة عن طريق اللعب. يتم أخذ المواد للكلمات المتقاطعة من المواد التي سيتم دراستها من قبل الطلبة.

1. Skripsi Reza Fuzuqurahman, *Keefektifan Pengunaan Media Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA NEGERI 1 Pengasih Kulon Progo* [↑](#footnote-ref-2)
2. Muhammad Ali Al-Khuli, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*,( Yogyakarta,Basan Publishing,2010)hal:22-23 [↑](#footnote-ref-3)
3. Skripsi susiawati, *pengaruh desain bahan ajar bahasa arab( kitaah) terhadap maharatul kitabah( studi eksperimenpada peserta didik kelas X MAN 1 Parepare)* [↑](#footnote-ref-4)
4. <http://Kholid1993.Wordpress.com/2018/05/21/faktor-faktor> -yang-mempengaruhi-pembelajaran-bahasa-arab/amp/ [↑](#footnote-ref-5)
5. Acep hermawan, *op.cit* hal: 151 [↑](#footnote-ref-6)
6. syaiful mustofa, *strategi pembelajaran bahasa arab inovatif*, (Malang, UIN Malik press:2011), hal:181 [↑](#footnote-ref-7)
7. Abd.wahab rosyidi dan mamlu’atul ni’mah, *memahami konsep dasar pembelajaran bahasa arab*,( malang, UIN Maliki Press:2012) cet. Ke II hal: 97 [↑](#footnote-ref-8)
8. Departemen Agama RI, al-Qur’an dan Terjemahannya, hal. 1079 [↑](#footnote-ref-9)
9. Departemen Agama RI, al-Qur’an dan Terjemahannya, hal. 960 [↑](#footnote-ref-10)
10. Abdul Hamid, *mengukur kemampuan bahasa arab*,(Malang: UIN-MALIKI PRESS,2010),hal:76 [↑](#footnote-ref-11)
11. Syaiful mustofa, *op.cit*  hal 182 [↑](#footnote-ref-12)
12. Iskandarwassid, Dadang Sunendar. Strategi Pembelajaran Bahasa,hal. 292-293. [↑](#footnote-ref-13)
13. Zaenal Aqib, *Model-model,Media, dan StrategiPembelajaran Kontekstual (INOVATIF )*, (Bandung: Yrama Widya, 2013) cet, ke II, hal. 50 [↑](#footnote-ref-14)
14. Op.cit, Azhar Arsya, hal: 3 [↑](#footnote-ref-15)
15. Abdul Wahab Rosyidi,Mamlu’atul Ni’mah, *Op.Cit,*. hal. 104 [↑](#footnote-ref-16)
16. Abdul Wahab Rosyidi, *op.cit* hal: 28-29 [↑](#footnote-ref-17)
17. Abdul Wahab Rosyidi,Mamlu’atul Ni’mah, *op.cit* hal.106 [↑](#footnote-ref-18)
18. Abd Wahab Rosyidi.*op.cit* hal. 115 [↑](#footnote-ref-19)
19. Hasan Saefuloh, *Al’ab Lughawiyyah Tehnik pembelajaran Bahasa Arab Yang Menyenangkan*, (Yogyakarta: Basan Publishing, 2010) hal:15 [↑](#footnote-ref-20)
20. M. Khalilullah *permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab ( Mufradat),* Jurnal Pemikiran Islam UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Vol. 37 Nomor Januari-Juni 2012 [↑](#footnote-ref-21)
21. Hasan Saefuloh, *Al’ab Lughawiyyah Tehnik pembelajaran Bahasa Arab Yang Menyenangkan*, (Yogyakarta: Basan Publishing, 2010) hal:15-21 [↑](#footnote-ref-22)
22. http://www.akangrifan.net/2013/07/cara-membuat-teka-teki-silang-tts-di.html [↑](#footnote-ref-23)
23. Mushlihin al hafizh. 2013. *Strategi pembelajaran Crossword Puzzele*. ( online ). Tersedia <http://www.referensimakalah.com/2013/01/starategi-pembelajaran-crossword-puzzele.html> [↑](#footnote-ref-24)