الباب الأول

مقدمة

الفصل الأول: خليفة البحث

إنّ اللغة العربية هي لغة العروبة والإسلام، وأهمّ عناصر القومية العربية، وهي لغة حيّة قوية مرّت بمراحل من التطوّر والنماء، واستوعبت العديد من الألفاظ من لغات أخرى مثل الفارسية، واليونانية، واللاتينية. وفي العصور الوسطى، أصبحت المؤلفات العربية في الفلسفة، والطب، والرياضيات مرجعًا أساسيًا للأوروبيين. كما كانت أداةً لنشر الثقافة في الأندلس، وساهمت في إحياء الحضارة ودفع أوروبا إلى التقدّم والنهوض(ابرهيم, ١١١٩) .

في العصر الحديث، شهدت اللغة العربية تطورًا ملحوظًا بفضل عوامل عدة، منها انتشار الصحافة والتعليم، ممّا أدى إلى تعزيز مكانتها كلغة للصحافة، والتأليف، والقضاء، والإذاعة، والتعليم في المدارس والمعاهد والكليات. وقد سعت الدول العربية إلى اعتمادها كلغة رسمية في المؤتمرات والمحافل الدولية، مما يدلّ على ضرورة العناية بها وخدمتها، وخاصة في الميدان التعليمي، وذلك بتذليل الصعوبات التي تعترض تعليمها.

ومع الاعتراف بأهمّية اللغة العربية، فلا يمكن إنكار الصعوبات التي تواجه تعليمها، سواء كانت صعوبات جوهرية متعلقة بشكل الحروف وتنوّع حركاتها، أو صعوبات طارئة ناتجة عن تأثير اللهجات العامية، أو السياسات الاستعمارية السابقة التي همّشت استخدامها. كلّ ذلك أدى إلى تراجع الحافز لدى التلاميذ،

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

وقلّة الإقبال على تعلّمها، خاصة عندما تُدرّس بأساليب تقليدية تفتقر إلى الجاذبية والابتكار.

ولمواجهة هذه التحديات، يجب على المعلّمين اعتماد وسائل تعليمية مبتكرة تجمع بين الترفيه والتعليم، كاستخدام الألعاب التعليمية. ومن أبرز هذه الوسائل لعبة *scattergories* التي تُقدَّم في إطار تربوي ممتع، وتساعد في ترسيخ المفردات لدى التلاميذ، وتحفيز ذاكرتهم، وتنمية مشاركتهم النشطة. فباستخدام هذه الوسيلة، يمكن خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلاً ومتعة، مما يُسهم في تحسين استيعاب المفردات لدى التلاميذ، وتعزيز حبّهم للغة العربية.

لدعم إستيعاب المفردات في تعليم اللغة العربية، هناك حاجة إلى وسائل فعالة وجذابة وسهلة الوصول. واحدة من الوسائل التي يمكن استخدامها هي الألعاب التعليمية على شكل *scattergories*. يمكن أن يزيد على هذه الوسيلة من محرّض التلاميذ للتعلّم لأنها أكثر تفاعلية ومتعة. يساعد استخدام وسائل الإعلام التعليمية مثل *scattergories* في دمج التعلم مع الأنشطة الترفيهية التي اعتاد عليها التلاميذ في حياتهم اليومية. من خلال هذا النهج التعليمي، يُتوقع أن يصبح تعلم المفردات في اللغة العربية أكثر جاذبية وأن يُحسن نتائج تعلم التلاميذ.

تعتبر محرّض التلاميذ في الصف الثامن في المدرسة شمس المعارف شيلنجي المتوسطة الإسلامية لتعلم اللغة العربية منخفضة. أحد الأسباب هو خلفية التلاميذ المتنوعة، حيث أن الغالبية منهم من المدارس الابتدائية الحكومية. بالإضافة إلى ذلك، فإن التعلم في الفصل يميل إلى أن يكون رتيبًا أو يستخدم نهجًا

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

تقليديًا، مع قلة إتقان المفردات، وكثرة المواد التي تركز على قواعد اللغة العربية. تؤدي هذه العوامل إلى قلة حماس التلاميذ لتعلم اللغة العربية.

لذلك، فإن اختيار طرق التدريس المناسبة وإتقان الاستراتيجيات المناسبة أمر مهم جدًا. ومع ذلك، فإن تطبيق طرق صارمة جدًا دون مراعاة ظروف التلاميذ يمكن أن يقلل من راحتهم ومتعتهم في التعلم. من المهم خلق بيئة تعليمية ملائمة من خلال الابتكار في طرق واستراتيجيات التعليم (Mawaddah, 2023) .

الآنَ طرق التدريس المتّبعة في الميدان يَغْلِبُ عليها النهج التقليدي، حيث يقتصر دورُ المعلّم على تقديم التغذية الراجعة وشرح القواعد النحوية والصرفية مثل الصرف والنحو، وأنواع الجمل كالجملة الفعلية والجملة الاسمية. وغالبًا ما تتمّ عملية التعليم دون وجود أنشطة تُنعش الذهن، ممّا يؤدي إلى قلّة اهتمام التلاميذ بمدى استمتاعهم بالتعلّم. ومن البدائل التي يمكن أن تُسهم في زيادة محرّض التلاميذ واهتمامهم في تعلم اللغة العربية استخدامُ الوسائل التعليمية الترفيهية، كألعاب *scattergories*. فإنّ هذه الوسيلة قادرة على خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية ومتعة وإبداعًا. ومن خلال الألعاب التعليمية، يتمكّن التلاميذ من تعلم المفردات العربية بنشاط وبدون ضغط نفسي. إضافة إلى ذلك، تُسهِم الألعاب اللوحية في تعزيز التعلّم التعاوني بين التلاميذ ، حيث يتعاونون ويتفاعلون فيما بينهم لفهم المفردات الجديدة.

إنّ استخدام وسيلة للعبة *scattergories* التعليمية يمكن أن يوفّر تجربة تعليمية ممتعة وفعّالة في آنٍ واحد. ومن خلال هذا النهج، لا يقتصر الأمر على تعزيز مهارة التلاميذ في إستيعاب المفردات، بل يزداد كذلك حماسهم لتعلّم اللغة العربية.

ويهدف هذا البحث إلى تصميم عملية تعليم المفردات العربية باستخدام لعبة *scattergories*كي يشعر التلاميذ بأن تعلّم اللغة العربية ممتع وجذّاب، ويمكن أن يسهم في تحسين تحصيلهم الدراسي. ومع الشعور بالحرية أثناء التعلّم، يُتوقَّع من الطلاب أن يكونوا أكثر نشاطًا في التواصل، الأمر الذي يُسهّل عليهم فهم المفاهيم أو المواد التي يقدّمها المدرس.

واستند الى خلفية البحث السابقة, تريد الكاتبة البحث عن هذه المشكلات بالموضوع "تطبيق اللعبة *Scattergories* في تعليم اللغة العربية لترقية إستيعاب المفردات (دراسة ما قبل تجربة لتلاميذ الصف الثامن بالمدرسة شمس المعارف شيلنجي المتوسطة الإسلامية) ".

الفصل الثاني: تحقيق البحث

بإضافة إلى خلفية البحث التي قد السابقة بيانها. فتحقيق البحث على النحو التالي:

١. كيف استيعاب المفردات لتلاميذ الصف الثامن بالمدرسة شمس المعارف شيلنجي المتوسطة الإسلامية قبل تطبيق اللعبة *scattergories*؟
٢. كيف استيعاب المفردات لتلاميذ الصف الثامن بالمدرسة شمس المعارف شيلنجي المتوسطة الإسلامية بعد تطبيق اللعبة *scattergories*؟
٣. كيف ارتقاء استيعاب المفردات بتطبيق اللعبة *scattergories* لتلاميذ الصف الثامن بالمدرسة شمس المعارف شيلنجي المتوسطة الإسلامية؟

SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الثالث: أغراض البحث

بإضافة إلى تحقيق البحث التي قد السابقة بيانها. فأغراض البحث على النحو التالي:

١. معرفة استيعاب المفردات لتلاميذ الصف الثامن بالمدرسة شمس المعارف شيلنجي المتوسطة الإسلامية قبل تطبيق اللعبة *scattergories*.
٢. معرفة استيعاب المفردات لتلاميذ الصف الثامن بالمدرسة شمس المعارف شيلنجي المتوسطة الإسلامية بعد تطبيق اللعبة *scattergories*.
٣. معرفة ارتقاء استيعاب المفردات بتطبيق اللعبة *scattergories* لتلاميذ الصف الثامن بالمدرسة شمس المعارف شيلنجي المتوسطة الإسلامية.

الفصل الرابع: فوائد البحث

أ. فائدة عملية

أن تضيف هذه الباحثة البصيرة و الخزانةالمعرفة التي يمكن أن توفر بديلا لتطوير وسيلة التعليم الخاصة في تعليم اللغة العربية فضلا عن إثراءالمعرفة بالمواد التعليمية لترقية نتائج تعلم التلاميذ في استيعاب المفردات.

ب. فائدة نظرية

١. للتلاميذ

إرتقاء نتائج تعلم التلاميذ في التعليم المفردات اللغة العربية بتطبيق وسيلة اللعبة *scattergories* .

٢. للمدرس

يمكن للمدرس الاستفادة للمعلم من نتائج هذا البحث كمصدر مرجعي لتحسين جودة التدريس في المستقبل، كما يمكنهم تصميم وسيلة لعبة *scattergories* بهدف رفع مستوى تحصيل الطلاب في تعلم المفردات في اللغة العربية.

٣. للمدرسة

أن تضيف نتائج الباحثة يمكن احد الاعتبارات في وضع السياسات التعليمية التي تهدف إلى رفع نتائج تعلم التلاميذ في مادة المفردات في اللغة العربية، من خلال توفير الوسائل والبنية التحتية الداعمة لعملية التعليم.

٤. للباحث الآخر

يمكن أن نتائج هذا البحث مرجعا مفيدا للباحث الآخر كمادة مقارنة في الدراسات المشابهة. وغير ذلك، يفتح هذا البحث آفاقا لإجراء دراسات أعمق قد تؤدي إلى نتائج جديدة وأكثر دقة في المستقبل.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الفصل الخامس: أساس التفكير

في تعلم اللغات، تتنوع الألعاب اللغوية التي يمكن تطبيقها لتحقيق أهداف تعليمية متنوعة، منها: الألعاب المعتمدة على الكلمات، الألعاب التمثيلية، الألعاب التكنولوجية، إضافةً إلى الألعاب التي تعتمد على الوسائل التعليمية. ومن بين هذه الأنواع، تبرز الألعاب اللغوية القائمة على الوسائط كواحدة من الوسائل الفعالة التي تجمع بين المتعة والفائدة، حيث تعتمد هذه الألعاب على استخدام الوسائل التعليمية كأداة مساندة لتسهيل عملية التعلم.

في اللغة العربية، يُستخدم مصطلحان للإشارة إلى الوسائل التعليمية، وهما: "الوسائل التعليمية" و"الوسائل المعينة على التدريس". وقد عرّف al-Qasimi (١٩٨٠) الوسائل التعليمية بأنها الأدوات السمعية أو البصرية التي يستخدمها المعلم لتقديم محتوى الدرس بطريقة جذابة وفعالة تساعد على تحقيق الأهداف التعليمية بأفضل صورة ممكنة. وتشمل هذه الوسائل: الصور، الفيديوهات، المواد التفاعلية، الألعاب التعليمية، وغيرها من الأدوات التي تساعد في إيصال المعلومات.

تُعد الوسائل التعليمية عنصر مهما لا يقتصر دورها على تقديم المعلومات، بل تسهم أيضًا في إثارة اهتمام المتعلمين، وتنشيط تفكيرهم، وتسهيل عملية الاستيعاب، وتعزيز قدرتهم على التذكر والفهم. وفي إطار الألعاب التعليمية المبنية على الوسائط، تُستخدم هذه الوسائل لخلق بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة، تشجع التلاميذ على المشاركة الفعالة، وتُحوّل العملية التعليمية إلى تجربة ذات طابع مشوق وغير تقليدي. ولهذا، فإن إدماج الوسائل التعليمية ضمن الألعاب اللغوية يُعد خيارا تربويا فعالًا يواكب التطورات الحديثة في ميدان التعليم.

في مرحلة التطور الأولى، كان مفهوم الوسائل التعليمية يشير غالبًا إلى المدرس والطبشور والكتب المقررة فقط. ولكن، مع مرور الوقت، أصبح يُفهم أن الوسائل التعليمية هي الأدوات التي تُستخدم في إيصال المادة العلمية. وقد عرّف ريزر ودمبسي الوسائل التعليمية بأنها الأجهزة المادية التي تُستخدم لعرض التعليم على التلاميذ. ويشمل هذا التعريف جميع الأدوات المادية، مثل الكتب

المقررة، والأدوات البصرية، والصوتية، والحواسيب، أو غيرها من الأجهزة التي تُصنف كوسائل تعليم (Ivon, Mukaddamah, 2023).

يشمل الوسائل التعليمية في جميع أشكال الأجهزة المادية والمواد التي يستخدمها المدرس أو الأستاذ أو المدرس أو المرشد أو أيّ من المربين الآخرين في عملية التعليم، وذلك بهدف دعم تحقيق الأهداف التعليمية. تلعب الوسائل التعليمية دورامهما في مساعدة أشكال الأجهزة المادية على فهم المواد الدراسية بسهولة . ومن بين الوسائل التي اختارها الباحث لدعم تعلم اللغة العربية هي اللعبة التعليمية من نوع *scattergories*.

اللعبة التعليمية هي نوع من الألعاب التي صممت خصيصًا لأغراض التعليم (Damayanti, 2023). وبصفتها وسيلة تعليمية، تستطيع هذه اللعبة أن تعزز الفهم بسرعة بسبب ميزاتها الجذابة التي تجعل الأطفال اكثر نشاطا. يجمع محتوي هذ اللعبة بين عناصر مختلفة, مثل الرسومات، والرسوم المتحركة، والنصوص، والأصوات، ومقاطع الفيديو، والتي يمكن أن تجذب انتباه الأطفال واهتمامهم بالمادة المقدمة. ومن خلال هذه اللعبة، يستطيع الأطفال أن يروا ويسمعوا ويلاحظوا ويتفاعلوا عن طريق التنقل باستخدام الأزرار والأدوات والميزات الأخرى المتوفرة في برنامج اللعبة (Wijayanto, 2017).

ظهرت لعبة *scattergories* لأول مرة من قبل شركة *Parker Brothers* عام ١٩٨٨، ثم تم تسويقها عالميًا من قبل شركة Hasbro تحت علامة *Milton Bradley* . و قد صممت هذه اللعبة لتجميع الكلمات وفقًا لفئات محددة، مما

يساعد التلاميذ على التفكير الإبداعي، والعمل الجماعي، وتعزيز اكتساب المفردات.

تعد اللعبة *scattergories* وسيلة تعليمية يمكن تطويرها في تعليم المفردات من خلال ربط الحرف الأول بكلمة تنتهي الى فئة معينة تتم تحديدها مسبقا. و بحسب تعريف *Kirkland* dan *O'Riordan*، فإن للعبة *scattergories* محبوبة من قبل الأطفال بسبب قوا عدها البسيطة والمنظمة فى الوقة نفسه إن تطبيق هذه اللعبة في التعليم لا يزيد فقط من فهم التلاميذ للمفردات، بل يشجع المدرس أيضًا على استكشاف كلمات جديدة، مما يساهم في تطوّر فهمه للمفردات.

وغير ذلك، فإن للعبة *scattergories* تساهم في تنمية مهارات التحليل، والقدرة على الكتابة، وتنظيم الحروف والعبارات للتلاميذ مع مرور الوقت، مما يدعم فهمهم للمفردات في اللغة العربية، سواء باستخدام اللغة العربية نفسها أو بمساعدة لغتهم الأم. ولا إستخدام هذه الوسيلة مؤثر في تحسين نتائج التعلم ، بل توفر أيضًا تجربة تعليمية ذات مزيّة وممتعة للتلاميذ (Rahmah, 2023).

المفردات هي تُعدّ من العناصر الأساسية في تعلّم اللغات الأجنبية، هَكَذَا اللغة العربية. فامتلاك حصيلة لغوية كافية أمر بالغ الأهمية لدعم مهارتي الكلام والكتابة باللغة. ولذلك، فإن القدرة على التحدث والكتابة باللغة العربية تعتمد بشكل كبير على الخبرة وعلى امتلاك مفردات واسعة ومنتجة. ويُعتبر توسيع المخزون اللغوي من العوامل الرئيسة، سواء في تعلم اللغة أو في تطوير الكفاءة اللغوية لدى المدرس في اللغة التي يُتقنها (Mawadddah, 2023).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

وقدصمّمت هذه الوسيلة لخلق بيئة تعليمية جذّابة، وتحفيزِ التلاميذ ، وإشراكِهم بفاعليةٍ في عملية التعلّم. ووفقا لنظريةِ التعلمِ البنائيةِ، تُسهم الوسائل التعليمية التفاعلية، مثل للعبةِ *scattergories* ، في رفعِ مستوى تفاعلِ التلاميذ ، وتساعدهم على بناءِ الفهمِ من خلالِ الخبرةِ المباشرةِ.

وفي تعليم المفردات، تُتيح لعبة *scattergories* للتلاميذ فرصة تعزيز الذاكرة من خلال تكرار الكلمات، وتطوير مهارات التواصل باللغة العربية عبر أنشطة تفاعلية، وتنمية دافع أقوى نحو التعلم. وبناءً على ذلك، فإن الوسائل التعليمية التربوية لا تقتصر على كونها أدوات مساعدة في التعليم، بل تُساهم بشكل فعّال في تحسين نتائج تعلم التلاميذ ، سواء من حيث الفهم أو من حيث التحصيل الأكاديمي جَمِيْعًا.

إن خطوات تعليم المفردات بتطبيق اللعبة *scattergories* فهي:

١. يبدأ المدرس الدرسَ بإلقاءِ السلامِ وبيانِ هدفِ التعلُّم، وهو تعزيزُ فهمِ المفرداتِ من خلالِ لعبةِ *scattergories*.
٢. ثمّ يُقدِّم المدرس المحرّض للتلاميذ لحثّهم على المشاركةِ بحماسٍ في الدرس، ويشرحُ علاقةَ اللعبةِ بموضوعِ اللغةِ العربيةِ الذي سيتم تعلُّمُه.
٣. يُقسِّم المدرس التلاميذ إلى مجموعاتٍ صغيرةٍ تتكوّنُ من أربعةٍ إلى خمسةِ تلاميذ ، مع الحرصِ على تباينِ الأفرادِ داخلَ كلِّ مجموعةٍ.
٤. ثمّ يُطلَب من كلِّ مجموعةٍ اختيارُ اسمٍ باللغةِ العربيةِ، لإضفاءِ جوٍّ تعليميٍّ يتناسبُ مع موضوعِ الدرس، مثل: مجموعة "ياسمين" (دوّار الشمس).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

٥. يُوزّع المدرس على كلّ مجموعةٍ ورقةَ الفئاتِ، مثل: فئة "الفاكهة"، أو "المهنة"، أو "الحيوان."

٦. يشرح المعلمُ قواعدَ اللعبةِ، حيثُ يجبُ على التلاميذ كتابةُ أكبرِ عددٍ ممكنٍ من المفرداتِ باللغةِ العربيةِ ضمن الفئةِ المعطاةِ، باستخدامِ حرفٍ أوليٍّ معيَّنٍ.

٧. بعد ذلك، يبدأ المعلمُ بتنفيذِ اللعبةِ، وتقوم كلُّ مجموعةٍ بكتابةِ أكبرِ عددٍ ممكنٍ من المفرداتِ حسبَ الفئةِ والحرفِ المحدَّدِ. وفي الوقتِ المحدَّدِ (٣–٥ دقائق)، تناقشُ كلُّ مجموعةٍ المفرداتِ وتكتبُها ضمن الجدولِ.

٨. بعدَ انتهاءِ الوقتِ، تقومُ كلُّ مجموعةٍ بقراءةِ إجاباتِها. وإذا وُجدت كلمةٌ مكررةٌ بينَ المجموعاتِ، فلا تُحتسب.

٩. يُعطي المدرس النقاطَ لكلّ مجموعةٍ حسبَ عددِ المفرداتِ الصحيحةِ والمناسبةِ للفئةِ المعطاةِ.

١٠. في الجولةِ الثانيةِ، يُوزّع المدرس أوراقَ فئاتٍ جديدةٍ ومختلفةٍ على كلّ مجموعةٍ.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

١١. ثمّ تُكرَّرُ اللعبةُ كما في الجولةِ الأولى، ولكن في هذه الجولةِ يُقدِّم المعلمُ الحرفَ الأوّليّ بشكلٍ عشوائيٍّ، مثلًا: "ب"، باستخدامِ مكعّبِ المفرداتِ الذي يحتوي على حروفِ الهجاءِ.

١٢. تُعلَنُ المجموعةُ الحاصلةُ على أعلى نقاطٍ فائزةً، وتُمنَحُ تقديرًا مثلَ الثناءِ أو الجوائزِ الرمزيةِ.

١٣. يُقدِّم المعلمُ انعكاسًا مختصرًا حولَ النشاطِ التعليميّ وفوائدِ لعبةِ *scattergories* في فهمِ المفرداتِ.

١٤. يُتيح المعلمُ للتلاميذ الفرصةَ لطرحِ الأسئلةِ أو التعبيرِ عن انطباعاتِهم حولَ النشاطِ المنفَّذِ

١٥. يُختَتمُ الدرسُ بالدعاءِ الجماعيّ وشكرِ التلاميذ على مشاركتِهم الفعّالةِ.

(Mawaddah et al., 2023)

تطبيق اللعبة *Scattergories* للتلاميذ التفاعلَ المباشرَ مع محتوى التعلُّم. فعند اللعب، يستطيعُ التلاميذ استكشافَ مفرداتٍ متنوّعة في سياق ممتع وتعاونيّ. فهم لا يكتفونَ بحفظ المفردات، بل يُطَبّقونَها في مواقفَ واقعيّةٍ، ويناقشونَ، ويَحُلُّونَ تحدياتِ اللعبة. وهذه العمليّةُ تتماشى مع مبادئِ النظريةِ البنائيةِ التي تؤكّدُ أنَّ المعرفةَ تُبْنَى بشكلٍ فَعّالٍ من خلالِ الخبرةِ والتفاعلِ الاجتماعيّ. وبناءً عليه، فإنَّ لعبةَ *scattergories* كوسيلةٍ تعليميةٍ تُسهمُ في تعزيزِ اكتسابِ المفرداتِ وتحسينِ نتائجِ التعلُّمِ لدى التلاميذ بشكلٍ فعّالٍ.

مؤشرات استيعاب المفردات اللغة العربية:

١. يقدر التلاميذ على نطق المفردات جيدا و فصيحا.
٢. يقدر التلاميذ على معرفة معاني المفردات جيدة.
٣. يقدر التلاميذ على ربط المفردات بمدلولها.

يقدر التلاميذ على تطبيق المفردات في الجملة الصحيحة.

الجدول .١ ١ الإطارالفكري

ضعف التلاميذ في إستيعاب المفردات

↓

تطبيق اللعبة *Scattergories* في تعليم اللغة العربية لترقية استيعاب المفردات

↓

١ .يبدأ المدرس الدرسَ بإلقاءِ السلامِ وبيانِ هدفِ التعلُّم، وهو تعزيزُفهمِ المفرداتِ من خلالِ لعبةِ ***scattergories*** .

٢ .ثمّ يُقدِّم المدرس المحرّض للتلاميذ لحثّهم على المشاركةِ بحماسٍ في الدرس، ويشرحُ علاقةَ اللعبةِ بموضوعِ اللغةِ العربيةِ الذي سيتم تعلُّمُه.

٣ .يُقسِّم المدرس التلاميذ إلى مجموعاتٍ صغيرةٍ تتكوّنُ من أربعةٍ إلى خمسةِ تلاميذ ، مع الحرصِ على تباينِ الأفرادِ داخلَ كلّ مجموعةٍ.

٤ .ثمّ يُطلَب من كلّ مجموعةٍ اختيارُاسمٍ باللغةِ العربيةِ، لإضفاءِ جوٍّتعليميّ يتناسبُ مع موضوعِ الدرس، مثل: مجموعة "ياسمين" (دوّار الشمس).

٥ .يُوزّع المدرس على كلّ مجموعةٍ ورقةَ الفئاتِ، مثل: فئة "الفاكهة"، أو "المهنة"، أو "الحيوان."

٦ .يشرح المعلمُ قواعدَ اللعبةِ، حيثُ يجبُ على التلاميذ كتابةُ أكبرِعددٍ ممكنٍ من المفرداتِ باللغةِ العربيةِ ضمن الفئةِ المعطاةِ، باستخدامِ حرفٍ أوليٍّ معيَّنٍ.

٧ .بعد ذلك، يبدأ المعلمُ بتنفيذِ اللعبةِ، وتقوم كلُّ مجموعةٍ بكتابةِ أكبرِعددٍ ممكنٍ من المفرداتِ حسبَ الفئةِ والحرفِ المحدَّدِ. وفي الوقتِ المحدَّدِ (٣–٥ دقائق)، تناقشُ كلُّ مجموعةٍ المفرداتِ وتكتبُها ضمن الجدول.

٨ .بعدَ انتهاءِ الوقتِ، تقومُ كلُّ مجموعةٍ بقراءةِ إجاباتِها. وإذا وُجدت كلمةٌ مكررةٌ بينَ المجموعاتِ، فلا تُحتسب.

٩ .يُعطي المدرس النقاطَ لكلّ مجموعةٍ حسبَ عددِ المفرداتِ الصحيحةِ والمناسبةِ للفئةِ المعطاةِ.

١٠ .في الجولةِ الثانيةِ، يُوزّع المدرس أوراقَ فئاتٍ جديدةٍ ومختلفةٍ على كلّ مجموعةٍ.

١١ .ثمّ تُكرَّرُ اللعبةُ كما في الجولةِ الأولى، ولكن في هذه الجولةِ يُقدِّم المعلمُ الحرفَ الأوّليّ بشكلٍ عشوائيّ، مثلًا: "ب"، باستخدامِ مكعّبِ المفرداتِ الذي يحتوي على حروفِ الهجاءِ.

١٢ .تُعلَنُ المجموعةُ الحاصلةُ على أعلى نقاطٍ فائزةً، وتُمنَحُ تقديرًا مثلَ الثناءِ أو الجوائزِ الرمزية.

١٣ .يُقدِّم المعلمُ انعكاسًا مختصرًا حولَ النشاطِ التعليميّ وفوائدِ لعبةِ ***scattergories*** في فهمِ المفرداتِ.

١٤ .يُتيح المعلمُ للتلاميذ الفرصةَ لطرحِ الأسئلةِ أو التعبيرعن انطباعاتِهم حولَ النشاطِ المنفَّذِ.

١٥ .يُختَتمُ الدرسُ بالدعاءِ الجماعيّ وشكرِ التلاميذ على مشاركتِهم الفعّالةِ.

اختبار قبلي

اختبار بعدي

مؤشرات :

١. يقدر التلاميذ على اختيار المفردات بدقة.
٢. يقدر التلاميذ على كتابة المفردات وتأليف الجمل البسيطة بدقة.
٣. يقدر التلاميذ على اختيار المفردات والجمل المزوَّدة وإتمامها بدقة..

⇐ **ترقية استيعاب المفردات للتلاميذ**

١. Faqihuddin (2014) على بحث تخرّجه عنوان: جهود ترقية إستيعاب المفردات من خلال تطبيق طريقة الألعاب التعليمية في الصف الثامن بمدرسة هداية الله سليمان يوغياكرتا ، وقد بَيَّنَت النتائجُ أنّ طريقة الألعاب التعليمية فعّالة في تحسين إتقان المفردات لدى الطلّاب. وقد تضمّنت أنواع الألعاب المستخدمة في هذا البحث komunikata, aksi . kata, susun kata, dan berburu kata حيث صُمِّمَت هذه الألعاب لإشراك الطلّاب بفاعلية، وتحفيزهم على ممارسة مفردات اللغة العربية من خلال أنشطة ممتعة وتفاعلية.وقد أظهرت نتائج البحث ارتفاعًا ملحوظًا في مستوى إتقان الطلّاب للمفردات؛ حيث بلغ متوسط درجة الاختبار القبلي قبل تطبيق الطريقة 69,95, في حين ارتفع متوسط درجة الاختبار البَعدي بعد تطبيق الألعاب التعليمية إلى 82,3،ويُشير هذا التحسّن إلى فرق واضحٍ بمقدار 12,35 نقطة.كما أظهرت كلُّ جلسة من جلسات البحث في دورة البحث الإجرائي (PTK) اتجاهًا تصاعديًّا في درجات الطلّاب، حيث بلغت متوسطات الدرجات على التوالي 85, 86, 75, 89,dan 88,5.وهذا يُثبت أنّ تطبيق الألعاب التعليمية قادرٌ على خلق بيئة تعليميّة فعّالة ومناسبة لاكتساب المفردات. استخدم Faqihuddin في بحثه أنواعًا متعددة من الألعاب التعليمية مثل كومونيكاتا و أكسي كاتا و سوسون كاتا و بربورو كات ، وبيّن أن هذه الألعاب فعالة في ترقية المفردات. لكن بحثه لم يركّز على لعبة *Scattergories* خاصة، واستخدم

منهج البحث الإجرائي، بينما تستخدم الباحثة في هذا البحث طريقة شبه تجريبية (Faqihuddin, 2014).

٢. (2020) Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, Safaruddinإلى تطوير واختبار مدى صلاحية وفعالية وسيلة تعليمية قائمة على اللعبة التعليمية لزيادة نتائج تعلم الرياضيات لدى تلاميذ الصف الثالث. وقد استُخدم في هذا البحث منهج البحث والتطوير (*R&D*)باستخدام نموذج *ADDIE*الذي يتكوّن من خمس مراحل: التحليل(*Analyze*)، التصميم(*Design*) ، التطوير(*Development*) ، التنفيذ(*Implementation*) ، والتقويم.(*Evaluation*) وقد أظهرت نتائج البحث أن وسيلة اللعبة التعليمية المدعومة بـ *Canva* و *Whizzer Quiz* قد حصلت على نتائج اختبار الصلاحية بدرجة "صالح جداً" من قِبَل خبير المادة (87%) وخبير الوسائط .(90%) كما أن فعالية هذه الوسيلة في تحسين نتائج التعلم كانت كبيرة، حيث ارتفع متوسط درجات التلاميذ من 54إلى 84، مما صُنِّف على أنه "فعّال جداً."ويؤكد هذا البحث على أهمية استخدام وسائل تعليمية جذابة وممتعة لمساعدة التلاميذ في فهم مفهومي الجمع والطرح الأساسيين . ركّز Juhaeni وزملاؤه على تطوير وسيلة تعليمية لمادة الرياضيات باستخدام Canva و*Quiz Whizzer*، وليس في تعليم اللغة العربية. كما استخدموا نموذج *ADDIE* في البحث والتطوير، بينما يركّز هذا البحث على فعالية لعبة تعليمية جاهزة في تعليم المفردات (Juhaeni, Elvita indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, 2023).

٣. Lilik Devi Laviana, Diana Rosita, Nani Kusriniفي بحثهنّ الذي يحمل عنوان "مقارنة نتائج تعلم طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة كْرِيدَاوِيسَاتَا الثانوية المهنية باستخدام تقنيتي لعبة المفردات *scattergories*و *Word Jumble* بدراسة فعالية تقنيتين من ألعاب المفردات في تحسين نتائج تعلم الطلاب في إتقان اللغة الفرنسية .وقد استخدم هذا البحث تصميماً تجريبياً باختبار *T* لمجموعتين مستقلتين (*Independent Group T-test*)، حيث شملت الدراسة مجموعتين تجريبيتين، وتم تطبيق كل من تقنية لعبة *scattergories* وتقنية لعبة *Word Jumble*على كل مجموعة على حدة. وقد أظهرت النتائج أن تقنية *Word Jumble*أسفرت عن زيادة في نتائج التعلم أكثر من تقنية *scattergories*، حيث بلغ متوسط درجة الاختبار البَعدي (*post-test*) لدى مجموعة83.25 *Word Jumble* ، بينما بلغ لدى مجموعة *scattergories* 79.04.ويسلط هذا البحث الضوء على أهمية تطبيق تقنيات التعلم القائمة على الألعاب الممتعة لتعزيز اكتساب المفردات، مما يسهم في تحسين الكفاءة بشكل اللغوية. درست Lilik Devi Laviana وزميلاتها مقارنة بين لعبتين، وهما *Scattergories* و *Word Jumble*، في تعليم اللغة الفرنسية لطلاب المدرسة الثانوية. بينما يركّز هذا البحث على استخدام لعبة *Scattergories* فقط، وفي تعليم اللغة العربية لتلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية.

٤. Ilham Idris Siagian (2024)في بحثه المعنون بـ *"The Effect of Word Square Game to Vocabulary Mastery of the Grade VIII*

*Students SMPN 1Angkola Timur"*أنَّ لعبة *Word Square*تُسهم بشكل ملحوظ في تعزيز إتقان التلاميذ للمفردات. وقد استخدم هذا البحث المنهج التجريبي بتصميم الاختبار القبلي والبعدي على صفّين، أحدهما صف تجريبي والآخر صف ضابط.وأظهرت نتائج الدراسة أن متوسط درجات الاختبار البَعدي لتلاميذ الصف التجريبي بلغ 76.96، وهو أعلى من متوسط درجات الصف الضابط الذي بلغ 69.78، وقد بيّنت الاختبارات الإحصائية أن قيمة T المحسوبة (2.743) أكبر من قيمة Tالجدولية .(1.714) ويدل ذلك على أن لعبة *Word Square* لها تأثير إيجابي في إتقان المفردات لدى تلاميذالصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية الأولى Angkola Timur.استخدم إلهام لعبة *Word Square* في تعليم المفردات باللغة الإنجليزية. وبينت نتائجه أن هذه اللعبة فعالة، لكنه لم يستخدم لعبة*Scattergories* ، ولم يكن مجال بحثه في اللغة العربية، بل في اللغة الإنجليزية (Ilham Idri Siagan,2024).

٥. Septry R. Nawa Riwu, dkk (2023) بدراسةٍ بعنوان "زيادة مفردات اللغة الإنجليزية لتلاميذ من خلال لعبة*scattergories* ".وهدفت هذه الدراسة إلى اختبار فاعلية لعبة*scattergories* في تعزيز إتقان مفردات اللغة الإنجليزية لدى تلاميذالصف التاسع في مدرسة Sabu Barat الحكومية المتوسطة الأولى .وقد استُخدم في هذه الدراسة التصميم شبه التجريبي، حيث جُمعت البيانات من خلال اختبار قبلي واختبار بعدي على مجموعتي التجريب والضبط. وأظهرت نتائج التحليل أن لعبة *scattergories* تُسهم بشكلٍ ملحوظ في زيادة المفردات لدى التلاميذ،

حيث كانت قيمة t المحسوبة (5,221) أكبر من قيمة t الجدولية (2,045) عند مستوى دلالة 0,05. وتؤكد هذه الدراسة أن أسلوب التعليم القائم على الألعاب، وخاصة لعبة*scattergories* ، فعالٌ في تعزيز تفاعل التلاميذ ونتائجهم التعليمية في مجال إتقان المفردات. استخدم Septry R وزملاؤه لعبة*scattergories* في تعليم مفردات اللغة الإنجليزية لتلاميذ الصف التاسع. أما هذا البحث، فيركّز على تعليم اللغة العربية لتلاميذ الصف الثامن في مدرسة متوسطة إسلامية، وهذا يُظهر اختلافًا في اللغة، والصف، والسياق التعليمي (Hutabarat, 2023) .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG