

HABIBIA™

# الألعاب اللغوية

العدد  
السابع



كلمات متقاطعة

ألغاز الكلمات

# الألعاب اللغوية الرقمية ودورها في تعلّم اللغة

01

## مقدمة

لم تعد الألعاب الرقمية مجرد وسيلة ترفيه تقضي على وقت الأجيال، بل تحوّلت إلى أدوات تعليمية ذكية، تجذب المتعلمين وتدمجهم في بيئة لغوية غنية بالمفردات والتراكيب، دون أن يشعروا بثقل القواعد أو جفاف الكتب.

في عالم يتسارع فيه إيقاع التكنولوجيا، أصبح من الضروري أن يلتقي التعليم بالترفيه، وأن تُقدّم اللغة في ثوب جديد: ممتع، تفاعلي، وجاذب.

02

# من التعليم الورقي إلى التعلم الذكي:



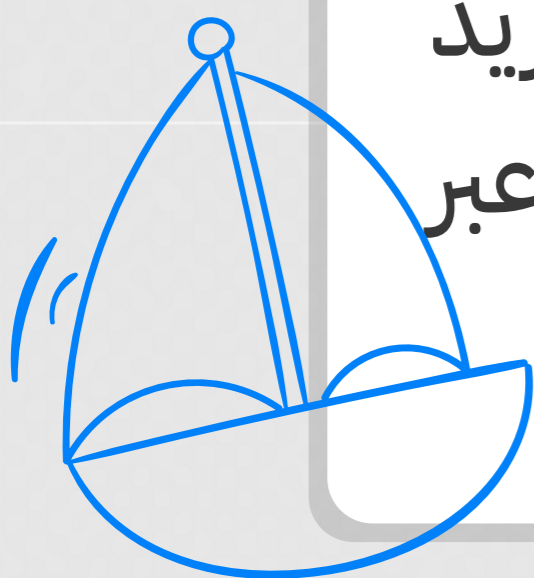
شهد التعليم في العقود الأخيرة تحوُّلاً جوهريًا بفعل التطورات المتسارعة في مجالات التكنولوجيا والاتصالات، وأصبح التعليم الرقمي أحد المرتكزات الرئيسة في العملية التعليمية المعاصرة. فقد أسهمت الأدوات التقنية الحديثة، مثل الإنترنت، الحواسيب، الأجهزة الذكية، والبرمجيات التعليمية في توفير بيئات تعلم تفاعلية ومرنة تتيح للمتعلمين الوصول إلى المحتوى التعليمي في أي وقت ومن أي مكان، مما عزز الفهم، والتفاعل وتنوع مصادر المعرفة.

## ويُعدُّ الجيل الرقمي الحالي مختلفًا في بنيته المعرفية وسلوكياته التعليمية

فقد نشأ في بيئة مشبعة بالتكنولوجيا، ما جعله أكثر تقبُّلاً واستخدامًا للأدوات الرقمية، على خلاف الأجيال السابقة التي قد تنظر إلى التكنولوجيا نظرة تقليدية أو متوجسة. وبذلك أصبحت الوسائط الرقمية جزءًا لا يتجزأ من ممارساته اليومية، سواء في الترفيه أو التعلم.

## وفي هذا السياق، تبرز الألعاب اللغوية الرقمية بوصفها وسيلة مبتكرة لتعزيز تعلم اللغات،

إذ تستثمر الطابع التفاعلي والجاذب للألعاب الرقمية لتطوير المهارات اللغوية الأساسية: الاستماع، التحدث، القراءة، والكتابة. كما أنها تتيح للمتعلمين فرصًا للتدرب والتفاعل في بيئات مشوقة تعزز من دافعية التعلم، وتزيد من قدرة الطالب على التذكر والفهم عبر التجريب والمشاركة النشطة.



## وبالتالي، لم تعد الألعاب الرقميّة مجرد أدوات للترفيه

بل تحولت إلى استراتيجيات تعليمية فعّالة تسهم في تنمية التفكير الناقد، وحل المشكلات، واتخاذ القرار، وتعلّم اللغة في سياقات واقعية تجمع بين المتعة والتعلم، مما يجعلها خيارًا تربويًا ملائمًا لاحتياجات الجيل الرقمي.

03

# حين تصبح اللغة لعبة:

ما هي الألعاب  
اللغوية الرقمية؟

حظيت الألعاب اللغوية باهتمام متزايد من الباحثين والمربين، لما لها من أثر فعّال في تطوير المهارات اللغوية وتحفيز المتعلمين. ويعود هذا الاهتمام إلى قدرتها على تحويل الموقف التعليمي إلى تجربة نشطة وجذابة، يتفاعل فيها الطالب مع اللغة ضمن إطار ترفيهي منضبط، مما يساعد على كسر الجمود الصفي وتعزيز الفاعلية التعليمية، ولهذا أصبحت الألعاب استراتيجية تربوية مُعتمَدة في كثير من النماذج التعليمية الحديثة، شريطة أن تكون موجّهة ومخطّطًا لها بدقة.

### وتُعرّف الألعاب اللغوية الرقمية بأنها:

أنشطة رقمية تعليمية مصممة لتعزيز المهارات اللغوية لدى المتعلمين، من خلال بيئات تفاعلية افتراضية، تشمل تطبيقات الحاسوب، الإنترنت، ألعاب الفيديو، والهواتف الذكية، بحيث تهدف إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة ضمن خطط مدروسة.

نفا



## وانطلاقاً من هذا التعريف

يمكن تحديد الشروط الأساسية التي ينبغي أن تتوافر في الألعاب اللغوية التعليمية:

**التخطيط المسبق:** يجب أن يحدد المعلم هدف اللعبة، ومراحلها، وآلية تنفيذها، والزمن المناسب لها.

**الارتباط بالأهداف التعليمية:** لا بد أن تخدم اللعبة الأهداف اللغوية والتربوية المراد تحقيقها، وتعزز استخدام اللغة في سياقها الطبيعي.

**الملاءمة لمستوى المتعلمين:** ينبغي أن تتناسب اللعبة مع أعمار الطلاب، وميولهم، ومستوياتهم اللغوية.

**الجاذبية والتشويق:** يجب أن تتسم اللعبة بالإثارة والمتعة لتحفيز المتعلم على التفاعل والاستمرار.

**التوازن بين الترفيه والتعليم:** لا بد أن تجمع اللعبة بين الجانبين المعرفي والترفيهي، بحيث لا تطفئ المتعة على الهدف التربوي.

# 04

# لماذا يجب المتعلمون التعلّم عبر الألعاب؟ (فوائد ومميزات)

تتميز الألعاب اللغوية الرقمية بعدد من الخصائص التربوية التي تجعلها وسيلة تعليمية فعّالة، تتكامل فيها المتعة مع الهدف التعليمي.  
ومن أبرز هذه المميزات:

## 01. التفاعل الاجتماعي:

تُمكن الألعاب الرقمية المتعلمين من التفاعل في بيئات لغوية اجتماعية، سواء داخل الصف أو عبر الإنترنت. وتساعد في بناء مجتمع لغوي نشط من خلال أنشطة جماعية تدعم التعاون أو التنافس البناء، وتفتح المجال للتواصل مع متحدثين أصليين مما يعزز المهارات التواصلية والفهم الثقافي.

## 02. تنوع أساليب التعلم:

تراعي الألعاب أنماط التعلم المختلفة (البصرية، السمعية الحركية)، وتقدم محتوى مرناً قابلاً للتخصيص بحسب مستوى المتعلم. كما تسمح بالانتقال التدريجي في الصعوبة وتمنح المتعلمين فرصة التعلم الذاتي وفقاً لسرعتهم الخاصة مما يعزز الاستقلالية والكفاءة اللغوية.

## 03. التعليم السياقي

تعدُّ الألعاب الرقمية أداة مثلى لتطبيق التعليم السياقي، الذي يربط المعرفة بالمواقف الواقعية ويعزز الفهم العميق للمفاهيم من خلال التجربة والتفاعل. ومن خلال المحاكاة والواقع الافتراضي، يتمكن المتعلم من استخدام اللغة في سياقات تحاكي الحياة اليومية، مما يزيد من فرص تطبيق اللغة بصورة عملية.

## 04. التحفيز والمتعة:

تعتمد هذه الألعاب على عناصر التشويق والمنافسة، مما ينمي الدافعية الداخلية للمتعلمين. وتوفّر مكافآت واضحة تساعدهم على تتبّع تقدّمهم، وتشجعهم على مواصلة التعلم. كما تُساهم في الحدّ من القلق المرتبط باستخدام اللغة، مما يُعزّز الثقة الذاتية لدى المتعلّم، ويزيد من انخراطه الفعّال في الموقف التعليمي.

## 05. المشاركة التفاعلية:

تتيح الألعاب بيئة تعليمية ديناميكية تدمج بين المهارات اللغوية المختلفة والتحفيز، والتفاعل. كما تشجع على استخدام اللغة في مواقف طبيعية، من خلال التفاعل مع الشخصيات أو المتعلمين الآخرين، مما يعزز الاستخدام النشط للغة، كما تسهم التغذية الراجعة الفورية، والتعاون داخل المجموعات في تحسين الأداء وتحقيق الأهداف اللغوية.

## 05

# كيف تُصمّم لعبة لغوية تعليمية فعالة؟ (معايير التصميم)

يُعدّ الالتزام بالمعايير التصميمية ركيزة أساسية في إنتاج الألعاب التعليمية الرقمية، خاصة في سياق تعليم اللغة، حيث تتطلب العملية التعليمية توافقًا بين الأهداف التربوية والتقنيات الرقمية.

وتتنوع هذه المعايير تبعًا لنوع المهارة المستهدفة، والفئة العمرية، والسياق التعليمي. وفيما يلي أبرز المعايير التي ينبغي مراعاتها عند تصميم الألعاب اللغوية:



## 01 تحقيق الأهداف التعليمية:

يجب أن تُصمَّم اللعبة لتحقيق أهداف لغوية محددة، كتعزيز المفردات، أو فهم القواعد، أو تطوير مهارات القراءة والكتابة، وأن تتماشى هذه الأهداف مع المنهاج الدراسي المعتمد.

## 02 الملاءمة اللغوية والثقافية:

ينبغي أن تُستخدم في اللعبة لغة سليمة نحويًا ودلاليًا، وأن تكون المفردات والتعبير مناسبة للسياق الثقافي للمتعلمين، مما يساهم في بناء تفاعل إيجابي مع المحتوى.

## 03 التدرج في الصعوبة ووضوح التعليمات:

من المهم أن تبدأ اللعبة من مستويات بسيطة ثم تنتقل تدريجيًا إلى مستويات أكثر تعقيدًا، بما يتناسب مع قدرات المتعلم. كما يجب أن تكون التعليمات واضحة، وقواعد اللعب مفهومة وغير معقدة.



#### 04 سهولة الاستخدام:

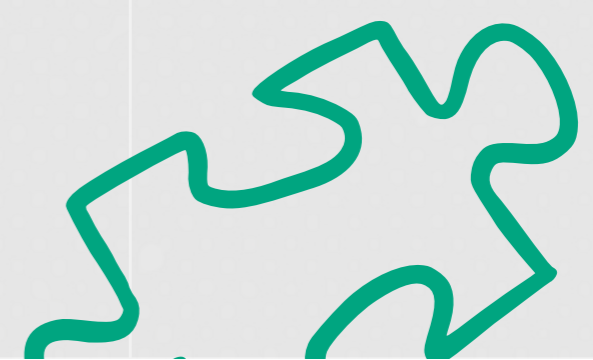
ينبغي أن تكون واجهة اللعبة مصممة بطريقة بسيطة وسهلة الاستخدام، مع مراعاة قابلية الوصول وسلاسة التفاعل التقني، دون الحاجة إلى مهارات رقمية متقدمة.

#### 05 تعزيز التفاعل والمشاركة:

يجب أن تشجع اللعبة على التفاعل بين اللاعبين، أو بين اللاعب والبيئة التعليمية الرقمية، من خلال عناصر مثل التحديات، المنافسة، والتعاون الجماعي، مما يزيد من دافعية المتعلم ومشاركته النشطة.

#### 06 التغذية الراجعة الفورية:

تُعدّ التغذية الراجعة من أبرز عوامل نجاح اللعبة التعليمية، إذ تساعد المتعلم على تصحيح الأخطاء فورًا، وتقديم مؤشرات على التقدم، سواء من خلال إشعارات، أو نقاط، أو مكافآت رقمية، مما يعزز التعلم الذاتي والتقويم البناء.



## 06

تصنيف الألعاب حسب  
المهارات اللغوية

تتعدد أشكال الألعاب اللغوية الرقمية وتتنوع في بنيتها ووظائفها التربوية، ويمكن تصنيفها وفق عدة معايير، أبرزها: المهارات اللغوية المستهدفة والعناصر اللغوية المتضمنة. ويُعد هذا التصنيف من أكثر التصنيفات شيوعًا في مجال تعليم اللغات، حيث يسمح بربط كل نوع من الألعاب بالمهارة أو العنصر الذي يسعى إلى تنميته أو دعمه.

وبناء على ذلك، يمكن تصنيف الألعاب الرقمية التعليمية إلى فئات رئيسة تتوافق مع العناصر والمهارات اللغوية الأساسية، وهي:

تميز الأصوات    المفردات    الاستماع

القواعد    المحادثة    القراءة    الكتابة

# الألعاب اللغوية الرقمية لتنمية الأصوات

## أهمية ألعاب الأصوات في تعلم اللغة

يُعدّ تمييز الأصوات الخطوة الأولى في بناء الكفاءة اللغوية لدى المتعلم، إذ تمثل هذه المهارة الأساس الذي تُبنى عليه باقي مهارات اللغة من استماع، وقراءة، ونطق وكتابة. وتشير الدراسات التربوية إلى أن ضعف التمييز الصوتي يرتبط ارتباطًا مباشرًا بصعوبات التعلم القرائي والنطقي، لا سيما في المراحل المبكرة من التعليم.

وتتيح الألعاب الرقمية فرصة تفاعلية للمتعلمين لتطوير إدراكهم السمعي للأصوات المختلفة، وتعزيز قدرتهم على التعرف على الحروف وأشكالها الصوتية، عبر أنشطة تحفّز التعلّم الذاتي وتكسر الجمود التقليدي في تعليم الحروف.

## أنواع ألعاب تمييز الأصوات

تتنوع الألعاب التعليمية الخاصة بتمييز الأصوات بحسب طبيعة النشاط وطريقة تقديم الصوت، القدرة على التعرف على الأصوات المختلفة وتمييزها، مثل التمييز بين الحركات القصيرة والطويلة، والتشديد، والتنوين، ومن أبرز أنواعها:





المنصة

[wordwall.net](http://wordwall.net)

مثال

يسمع الطفل صوتاً ويطابقه بالصورة

المهارة

التعرف على الصوت وتمييزه في كلمات وصور

نوع اللعبة

مطابقة الصوت بالصورة

[wordwall.net](http://wordwall.net)

الاستماع إلى كلمة وتحديد ما إذا كانت تبدأ بحرف (الباء) مثلاً مع تغذية راجعة فورية

تمييز صوت الحرف

تمييز الصوت الأول في الكلمة

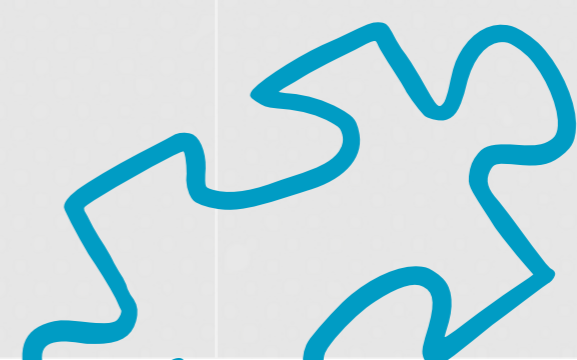
تطبيق أبجد

[twinkl.com](http://twinkl.com)

التمييز بين التاء والطاء أو السين والصاد

إدراك الفروق الدقيقة بين الأصوات المتقاربة في النطق

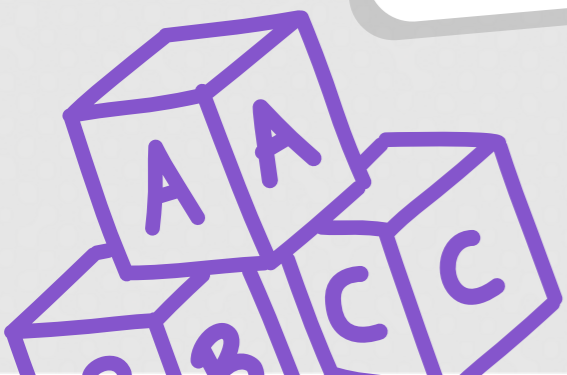
تمييز الأصوات المتقاربة



## الألعاب اللغوية الرقمية لتنمية المفردات

تُعدّ المفردات اللغوية محورًا أساسيًا في تعليم اللغات بمختلف مستوياتها ومراحلها، لكونها الأداة الجوهرية التي تتيح للمتعلم بناء المعنى واستيعابه، وتأدية الوظائف التواصلية المختلفة. فالكلمات تحمل الدلالة، وتُشكّل القوالب التي تُبنى بها الجمل والمعاني. وكلما ازداد المخزون اللغوي للمتعلم، ازدادت قدرته على أداء المهام التواصلية والتعبيرية بسلاسة ودقّة، ما ينعكس إيجابًا على شعوره بالثقة والطلاقة عند استخدام اللغة في السياقات المختلفة.

وقد أكّدت الدراسات التربوية (شعبان، ٢٠٢٢) أن تنمية المفردات تمثل أساسًا حيويًا في بناء الكفاءة اللغوية، وتُسهم في تطور باقي المهارات اللغوية - مثل الاستماع والقراءة والتحدث والكتابة - كما تُعدّ مؤشرًا دقيقًا على مستوى التقدم في تعلم اللغة. وتشير العديد من المعايير التربوية الدولية إلى أن تعليم المفردات لا يقتصر على الكم، بل يتعداه إلى النوع والسياق والاستخدام الوظيفي، مما يُحتمّ إدماج المفردات في بيئات تعليمية أصيلة تحاكي الواقع اللغوي، وتُنمّي المهارات الإدراكية والتعبيرية لدى المتعلم.



## وفي سياق تعليم المفردات تُعدُّ الألعاب أداة تعليمية ذات فاعلية ملحوظة

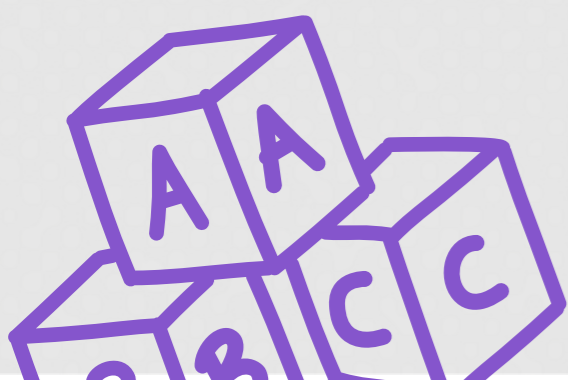
حيث تسهم في ربط الكلمة بهدف واضح ونشاط تواصل ممتع، دون أن يشعر الطالب بأنه بصدد حفظ مباشر. كما تعمل على إشراك حواس المتعلم كافة، وتوجيه انتباهه إلى استخدام اللغة في سياقات طبيعية وواقعية. ومن خلال الأنشطة اللغوية المنظمة، يستطيع المعلم تحقيق أهدافه التعليمية بطريقة غير تقليدية، تجمع بين الوظيفة التربوية والطابع الترفيهي. (ناصر، ص ١٣) وبناء عليه تُعدُّ ألعاب المفردات أنشطة رقمية تفاعلية تهدف إلى:

توظيف المفردات  
في سياقات  
لغوية مختلفة

تعزيز اكتساب  
الكلمات  
الجديدة

مراجعة  
لمفردات  
السابقة

وذلك ضمن بيئة تعليمية ممتعة ومحفزة، تُوظف عناصر التكرار، المعنى، والسياق، بما يُسهم في تحسين الحصيلة اللغوية وتثبيت المفردات في الذاكرة طويلة المدى.



نوع اللعبة

المهارة

آلية العمل

المنصة

ألعاب  
المطابقة

الفهم  
المعجمي

مطابقة الكلمة  
بمعناها  
أو بالصورة  
أو بالترجمة

[wordwall](#)

ألعاب  
التكميل

استخدام  
الكلمة في  
السياق

اختيار الكلمة  
الصحيحة من  
بين خيارات  
متعددة

[wordwall](#)

ألعاب  
الترتيب

التهجئة  
التشكيل  
البصري  
للكلمات

ترتيب الحروف  
لتكوين الكلمة  
الصحيحة

[Wordwall](#)

الألعاب  
التنافسية  
الجماعية

الاسترجاع  
السريع تعزير  
الحفظ

منافسة بين  
المتعلمين حول  
معرفة المفردات  
بسرعات  
مختلفة

Kahoot  
Quizizz-Quizlet

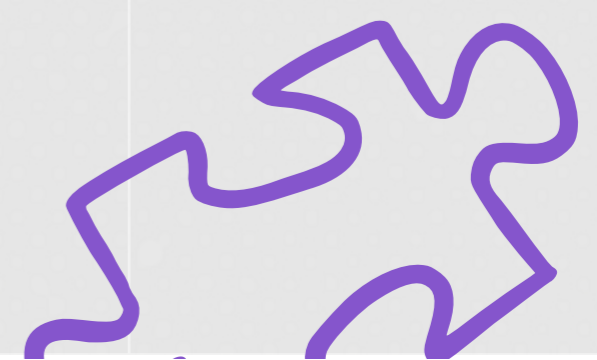
[quizlet.com](#)

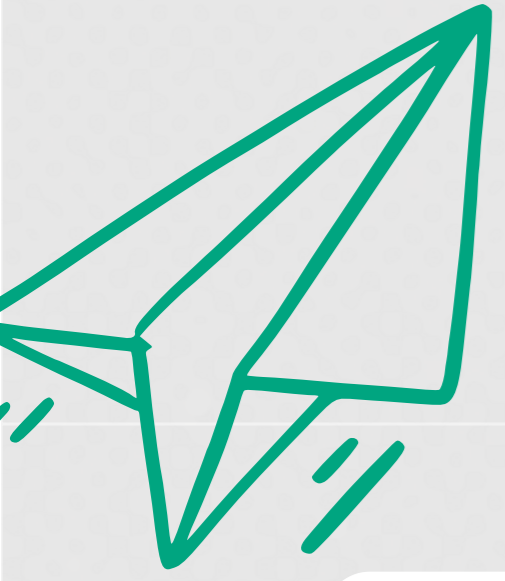
ألعاب  
التوصيل

التوسع  
الدلالي  
العلاقات  
المعجمية

توصيل كل  
كلمة بكلمتها  
الترادفة أو  
المضادة

[Wordwall](#)





# الألعاب اللغوية الرقمية لتنمية القواعد

تُعَدُّ قواعد اللغة من الركائز الجوهرية في تعلم اللغة وفهمها واستعمالها، إذ تمكّن المتعلّم من:

- بناء الجمل الصحيحة نحوياً
- تفسير النصّ وتأويل المعاني
- التعبير شفويّاً وكتابةً بأسلوب خالٍ من الأخطاء

ويمثّل إتقان القواعد النحوية أساساً لاكتساب الثقة والجرأة في التعبير، مما يرفع الكفاءة اللغوية والتواصلية لدى المتعلم. و يُوصي الباحثون في مجال تعليم اللغة العربية بضرورة اعتماد النحو الوظيفي، والذي يُدرّس فيه النحو من خلال تكامل المهارات الأربع: (الاستماع، التحدث، القراءة، الكتابة)، (فاضل والزامل، 2019) فالذي يهّم المتعلّم من النحو العربي هو دوره في استقامة اللسان وتجنّبه اللحن والخطأ، فالقواعد وسيلة لضبط الكلام وصحة النطق والكتابة، وهي وسيلة لإتقان اللغة وليست غاية للتعلم (طعيمة، 1986). من أهم أساليب تفعيل النحو الوظيفي باستخدام الألعاب (عبدالرؤوف، 2020):

- أ ربط القاعدة النحوية بالمواقف اللغوية الحقيقية.
- ب استخدام ألعاب تفاعلية رقمية لتحفيز التطبيق النشط للقاعدة.
- ج توفير تغذية راجعة فورية تساعد في تصحيح الأخطاء وتثبيت المفاهيم.
- د تنمية دافعية المتعلم من خلال التحديات التفاعلية والمنافسة.



## المنصة

Wordwall  
Quizizz  
[wordwall](#)

## آلية العمل

تصنيف حسب  
القاعدة، مثل:  
(اسم، فعل، حرف)

## المهارة

تمييز أنواع  
الكلمة

## نوع اللعبة

ألعاب  
التصنيف

Wordwall  
Quizizz  
[wordwall](#)

توصيل الكلمة  
بوظيفتها  
(مبتدأ، خبر  
فاعل، مفعول)  
أو تحديد موقعها  
في الجملة

تمييز  
الوظائف  
الإعرابية

ألعاب  
التوصيل

Quizizz  
Kahoot  
[wordwall](#)

إكمال جمل  
بكلمات مناسبة  
إعرابياً وفقاً  
للسياق

الفهم  
التطبيقي  
للقواعد

الاختيار  
من  
متعدد

Quizizz  
Kahoot  
[wordwall](#)

تمييز الجملة  
الصحيحة  
نحوياً من  
الخاطئة

التطبيق في  
السياق  
التواصلي

أجاب  
بصح  
أو خطأ

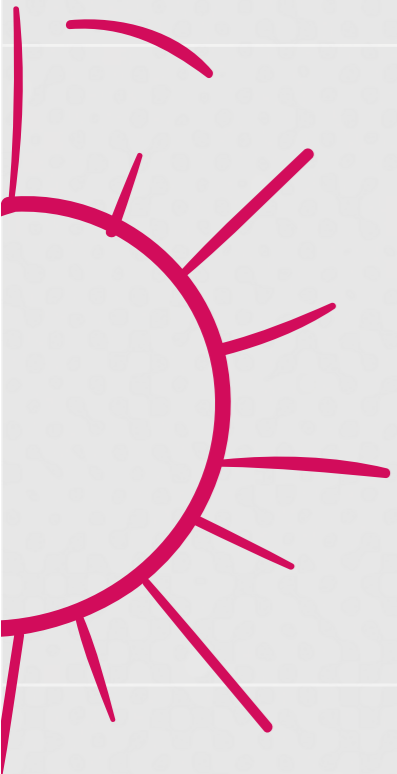
[wordwall](#)

ترتيب الكلمات  
لتكوين جملة  
صحيحة نحوياً

تكوين  
الجملة  
الصحيحة

ترتيب  
الجملة  
الكلمات





## الألعاب اللغوية الرقمية لتنمية الاستماع

تُعدّ مهارة الاستماع من الركائز الأساسية في تعليم اللغة واكتسابها، إذ تُشكّل المدخل الأول والطبيعي الذي يتلقى من خلاله المتعلم اللغة، ويتعرّف على أصواتها وتراكيبها ودلالاتها ضمن سياقاتها المختلفة. وقد أكد عدد من الباحثين في مجال تعليم اللغة أن الإنسان لا يمكنه التحدث ما لم يمر بخبرة سمعية، إذ يُعدّ السمع المدخل الطبيعي لاكتساب اللغة، فالنطق السليم يرتكز أساسًا على الإدراك السمعي، الأمر الذي يجعل من الاستماع مهارة تمهيدية لبقية المهارات اللغوية الأخرى كالقراءة والكتابة والمحادثة. ومن أهم ما يحسب لابن خلدون التفاته إلى أن وسيلة اكتساب الملكة اللسانية هي السمع وهو ما يفهم من قوله:

**"السمع أبو الملكات اللسانية"**

ويُعدّ الاستماع عملية مركّبة تتطلب الانتباه والإدراك والتحليل والتفسير والنقد، وهو ليس مجرد استقبال سلمي، بل نشاط عقلي واعٍ يتطلب تفاعلًا مقصودًا مع المحتوى لتحقيق هدف معين. وتنقسم مهارات الاستماع بحسب الهدف الوظيفي إلى عدد من الجوانب، من أبرزها:



● **فهم الأفكار الرئيسية والفرعية:** ويتمثل في قدرة المتعلم على استخلاص الفكرة العامة من النص المسموع، والتمييز بين النقاط الأساسية والتفصيلات الداعمة.

● **الاستنتاج والتنبؤ:** وتعني القدرة على إدراك المعاني الضمنية واستنتاج ما لم يُذكر صراحة، إضافة إلى التنبؤ بما قد يحدث لاحقًا استنادًا إلى السياق.

● **الربط بين المعلومات:** وتتمثل في القدرة على دمج المعلومات الجديدة مع المعارف السابقة أو ربطها بالتجارب الشخصية.

● **التحليل والتقويم:** وهي قدرة المتعلم على تحليل بنية النص المسموع وتقييم محتواه من حيث الأفكار والأسلوب والهدف.

● **الاستجابة المناسبة:** ويُقصد بها قدرة المتعلم على التفاعل مع المسموع من خلال الإجابة، أو إبداء الرأي، أو اتخاذ موقف حوارى

ورغم أهمية هذه المهارات، فإن العديد من المتعلمين - خاصة في المراحل الدراسية الأولى - يواجهون صعوبات في أداء نشاطات الاستماع، وقد يشعرون بالملل من الممارسات التقليدية التي تفتقر إلى التشويق. من هنا جاءت الألعاب الرقمية اللغوية كوسيلة تعليمية بديلة تُضفي عنصر المتعة والتحدي، وتُعزز من دافعية المتعلم وتُتيح بيئة خالية من التوتر، مما يُسهم في تنمية مهارات الاستماع بشكل تفاعلي وفعال.

## المنصة

[madinaharabic](#)

## آلية العمل

يستمع المتعلم إلى مقطع صوتي ويجيب عن أسئلة اختيار من متعدد تقيس مدى الفهم

## المهارة

فهم  
المسموع

## نوع اللعبة

لعبة  
الاختيار  
من متعدد

[wordwall](#)

يستمع المتعلم إلى قصة أو حوار ويقوم بترتيب الصور أو الجمل حسب التسلسل السليم

الترتيب  
الزمني  
للأحداث

لعبة ترتيب  
الأحداث  
المسموعة

[wordwall](#)[tinyurl](#)

الاستماع إلى جمل ثم تحديد إن كانت صحيحة أم خاطئة

الاستيعاب  
السمعي

لعبة  
صح  
أو خطأ

[rhinospike](#)

يستمع المتعلم إلى كلمة أو جملة ويطابقها بالصورة المناسبة

التمييز  
السمعي

لعبة  
مطابقة  
الصوت  
بالصورة

[rhinospike](#)[wordwall](#)

يستمع المتعلم إلى كلمات متقاربة صوتيًا ويميز بينها

الإدراك  
السمعي

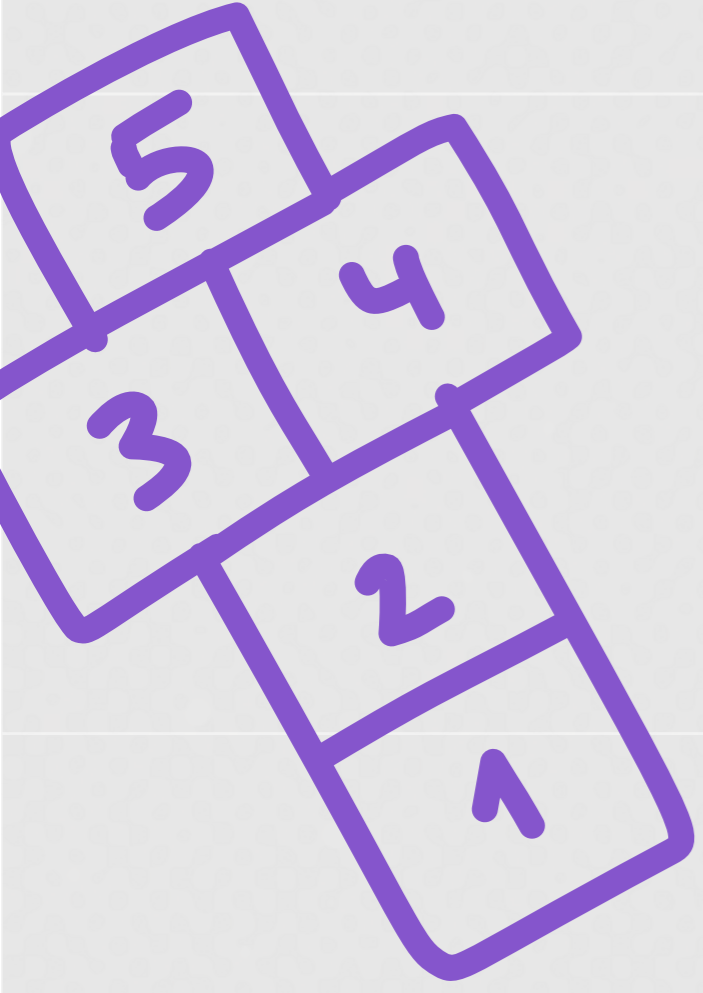
لعبة تمييز  
الأصوات  
المتقاربة

[duolingoguide](#)

يستمع المتعلم إلى مقطع ويعيد تكراره لتقليد النطق الصحيح

النطق  
والاستماع  
التفاعلي

لعبة تكرار  
المحاكاة  
الصوتية

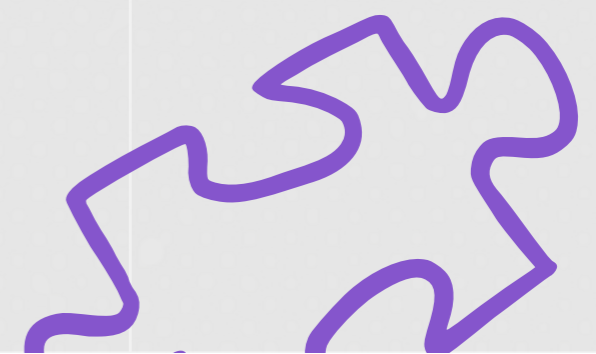


## الألعاب اللغوية الرقمية لتنمية مهارة المحادثة

تُعرّف مهارة التحدث بأنها: "ترجمة شفوية لما يدور في ذهن المتحدث تعبيرًا عن أفكاره أو مشاعره أو آرائه للآخرين بطريقة تلاقى استحسانًا وإعجابًا من الآخرين"، (العيسوي وآخرون، 2005) فهي بهذا المعنى فنّ نقل المشاعر والأفكار والآراء بأسلوب تواصل مؤثر وجذاب. وتتجلى هذه المهارة في قدرة متعلم اللغة على استعمال اللغة بدقة وطلاقة في التواصل الشفهي مع الآخرين، من خلال مجموعة من المهارات الفرعية، أبرزها:

- 01 الضبط اللغوي
- 02 سلامة اللغة
- 03 استخدام حركات الجسم وتعابير الوجه
- 04 ترابط العبارات واتساق الخطاب
- 05 تنظيم الأفكار وتسلسلها، مع القدرة على تعديل المعنى وفق الموقف

ويُعد التحدث الفعّال من أكثر المهارات اللغوية تعقيدًا، نظرًا لتطلبه تفاعلًا لحظيًا بين عمليات معرفية (مثل التفكير واستدعاء المفردات)، وأخرى جسدية (مثل التحكم في الصوت والنطق)، وأبعاد اجتماعية-ثقافية (مثل مراعاة السياق والمخاطب).



وقد أظهرت النظريات اللغوية الحديثة، وخصوصًا نموذج الكفاءة التواصلية التي قررت أن الكفاءة اللغوية لا تقتصر على إتقان القواعد النحوية والصرفية (الكفاءة القواعدية)، بل تشمل كذلك:

الكفاءة  
الإستراتيجية

الكفاءة  
الخطابية

الكفاءة  
الاجتماعية  
اللغوية

أي استخدام  
الوسائل اللفظية  
وغير اللفظية  
لتجاوز صعوبات  
التواصل.

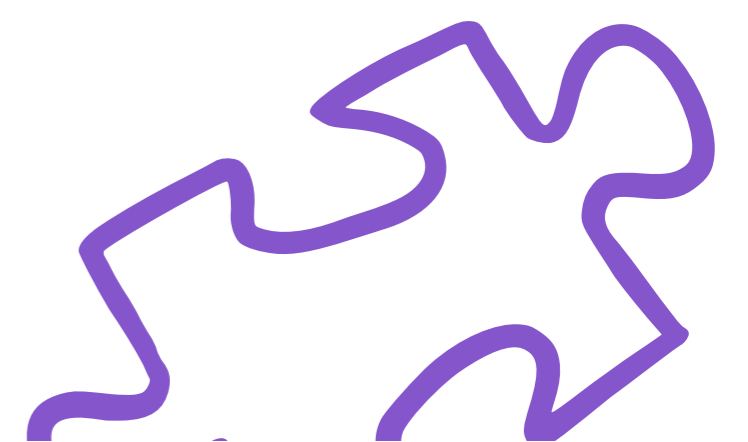
أي القدرة على  
تنظيم الخطاب  
الشفهي  
والإفادة منه

أي فهم السياق  
الاجتماعي  
لاستخدام اللغة

## في ضوء هذه الرؤية، فإن تنمية مهارة المحادثة لا تتحقق بصورة فاعلة إلا من خلال ممارسات تعليمية

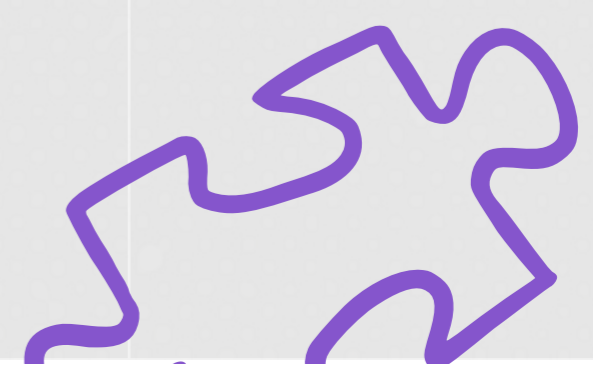
وتجمع بين النظرية والتطبيق وتستثمر قدرات المتعلم الإدراكية والاجتماعية داخل بيئة محفزة تفاعلية.

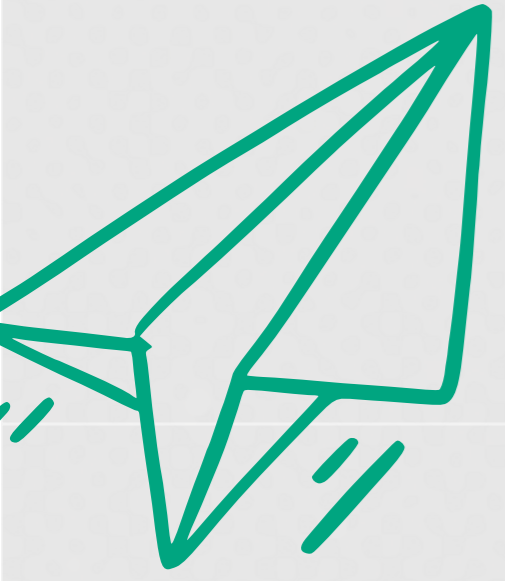
ومن هنا برزت الألعاب اللغوية الرقمية كأحد الأساليب التعليمية الحديثة، لما توفره من بيئة متعددة الوسائط (صوت، صورة، حركة، استجابة فورية)، تُتيح للمتعلم فرصًا واقعية للتحدث، وممارسة اللغة ضمن سياقات طبيعية قائمة على التفاعل، والتكرار الهادف، والمنافسة الآمنة.



كما تسهم هذه الألعاب - من حيث كونها أنشطة لغوية موجّهة - في تعزيز الثقة بالنفس، والتغلب على الخجل أو الخوف من الوقوع في الخطأ، وهي عوائق شائعة لدى متعلمي اللغة الثانية.

| نوع اللعبة                 | المهارة                     | آلية العمل  | مثال   |
|----------------------------|-----------------------------|---|--|
| ألعاب المحاكاة الصوتية     | الطلاقة والتفاعل الطبيعي    | تحسين المحادثة  | <a href="http://studio.libretexts">studio.libretexts</a>                   |
| ألعاب تبادل الأدوار        | التفاعل مع المواقف الواقعية | يُعرض موقف اجتماعي (مطعم، طبيب، سفر) وعلى المتعلم اختيار الرد الأنسب من عدة خيارات ثم تكراره صوتيًا | Duolingo<br>المحادثة<br><a href="http://app.mondly.com">app.mondly.com</a> |
| القصص التفاعلية المصوّرة   | التماسك النصي الطلاقة الفهم | يُبنى سرد قصصي من خلال خيارات متعددة يختارها المتعلم، ثم يُطلب منه تلخيص القصة أو محاكاتها شفهيًا   | <a href="http://3asafeer.com">3asafeer.com</a>                             |
| الألعاب التنافسية الجماعية | تحسين الطلاقة               | تفاعل صوتي مع بوت AI يطرح عليك أسئلة وتجبب  | <a href="http://speakpal">speakpal</a>                                     |





# الألعاب اللغوية الرقمية لتنمية مهارة القراءة

تُعدّ القراءة من الركائز الأساسية في تعلم اللغة، إذ تُشكل الأداة الرئيسة لاكتساب المعرفة، وتوسيع المدارك، وتنمية التفكير النقدي. وتتجاوز القراءة مجرد فك الرموز اللغوية إلى كونها عملية عقلية ونفسية ولغوية مركّبة تُسهم في بناء الشخصية وتنمية المهارات المعرفية واللغوية. وقد صنّف الباحثون مهارات القراءة إلى أربعة مستويات رئيسة تساعد المعلم في تخطيط الدرس وتوجيه التقويم، وهي: (طعيمة، ص521)

وفي ضوء هذه التصنيفات تُصبح تنمية مهارات القراءة هدفًا محوريًا في مناهج التعليم الحديثة، لا سيما عند دمج التقنيات التعليمية الحديثة والألعاب التفاعلية، التي تتيح للمتعلمين فرصًا محفزة للتفاعل مع النصوص بطرائق متنوعة، تجمع بين المتعة والتعليم، وتعزز مستويات القراءة المختلفة داخل بيئة رقمية مشوقة.

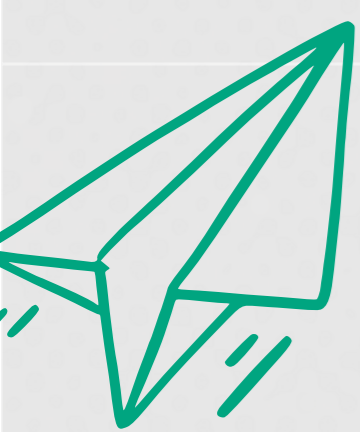
**مهارة التعرف:** وتعني فك الرموز وربط الصوت بالصورة، وهي مهارة نطقية ميكانيكية.

**مهارة الفهم:** وتشمل إدراك المعاني المباشرة وغير المباشرة للنصوص.

**مهارة النقد:** وتتمثل في تحليل النصوص وتقييمها ومقارنتها بالأفكار الشخصية.

**مهارة التفاعل:** وهي أعلى درجات الفهم، وتعكس تفاعل القارئ مع النص شعوريًا وفكريًا.

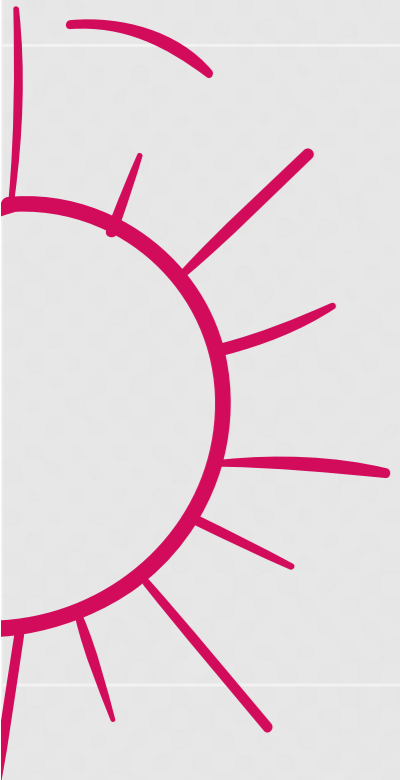




## أنواع الألعاب اللغوية الرقمية لمهارة القراءة على المنصات التعليمية:

| نوع اللعبة                   | المهارة            | آلية العمل                          | مثال   |
|------------------------------|--------------------|-------------------------------------|--|
| الإكمال                      | التنبؤ<br>بالسياق  | القراءة<br>الفاعلة                  | <a href="#">tinytap</a><br><a href="#">wordwall</a>          |
| ترتيب<br>الجمل أو<br>الأحداث | التسلسل<br>المنطقي | قياس الفهم<br>الحرفي<br>والاستنتاجي | <a href="#">wordwall</a>                                     |
| أجاب<br>بصح<br>أو خطأ        | التدقيق<br>القرائي | الانتباه<br>للتفاصيل<br>النصية      | <a href="#">wordwall</a>                                     |
| القارئ<br>السريع             | القراءة<br>السريعة | عرض نص<br>سريع وأسئلة<br>فورية      | القراءة السريعة<br>آفاق التعليمية<br><a href="#">afagedu</a> |





# الألعاب اللغوية الرقمية لمهارة الكتابة

تُعدُّ مهارة الكتابة من أكثر المهارات اللغوية تعقيدًا، إذ تتطلب تداخلًا معرفيًا ومهاريًا عالي المستوى، وتتكامل مع سائر المهارات اللغوية الأخرى. فهي تمثل المخرج النهائي للعملية اللغوية، وتعتمد على تغذية راجعة من مهارات الفهم، والمفردات، والتراكيب النحوية، والقراءة، لتنتج نصًا لغويًا منظمًا وواضحًا.

وتُعتبر الكتابة مؤشرًا بالغ الأهمية في قياس كفاءة اكتساب اللغة، لأنها تعكس تمكن المتعلم من القواعد، وتوظيف المفردات، وبناء تراكيب لغوية صحيحة تحمل دلالات دقيقة. غير أن هذا التعقيد جعل من تطوير ألعاب لغوية رقمية تخدم مهارة الكتابة تحديًا صعبًا، لأسباب متعددة، من أبرزها:

## أ. صعوبة برمجة الكتابة كمدخل مفتوح

بخلاف المهارات اللغوية الأخرى التي يمكن اختبارها باستخدام أنماط مغلقة مثل الاختيار من متعدد أو التوصيل، فإن مهارة الكتابة تتطلب مدخلات حرة، يصوغ فيها المتعلم الجمل بنفسه، ما يجعل تحليلها وتصحيحها تلقائيًا أكثر تعقيدًا تقنيًا وتربويًا

## ب. التركيز على الألعاب السريعة والمباشرة

يميل تصميم الألعاب التعليمية الرقمية غالبًا إلى التفاعل السريع (مثل السحب والإفلات أو التوصيل)، وهي أنماط لا تتناسب مع طبيعة الكتابة التي تحتاج إلى وقت للتفكير، والتخطيط، والصياغة، والمراجعة، مما يجعل الألعاب المرتبطة بها أقل جاذبية في النظم التعليمية الرقمية السائدة.



## ت. ضعف الاستثمار في المحتوى العربي الرقمي

ورغم هذه التحديات، يمكن الاستفادة من بعض أنماط الألعاب اللغوية المرتبطة بمهارات أخرى في تعزيز الكتابة، ومنها:

| نوع اللعبة                              | المهارة  | مثال   |
|---|--|--|
| ترتيب<br>الجممل                         | المتعلم على بناء الجملة<br>الصحيحة نحوياً ودلالياً   | <a href="#">loveligo</a><br><a href="#">wordwall</a> |
| بناء<br>الفقرة                          | تنظيم الجممل في تسلسل<br>منطقي لإنتاج فقرة مترابطة   | <a href="#">wordwall</a>                             |
| التوصيل<br>بأدوات الربط                 | تعزيز الترابط النصي باستخدام<br>حروف العطف والسبب<br>والتسبيب  | <a href="#">wordwall</a>                             |
| اختيار نهاية<br>منطقية للنص<br>أو القصة | تظهر على الشاشة قصة قصيرة أو<br>فقرة ناقصة النهاية بعد القراءة،<br>تُعرض 3 أو 4 نهايات محتملة.<br>يختار المتعلم النهاية التي تبدو الأكثر<br>منطقية وتتماشى مع النص | <a href="#">wordwall</a>                             |
| القصة<br>التفاعلية                      | التدرج في بناء قصة من خلال<br>ترتيب وتكملة الجممل وممارسة<br>الكتابة من خلال الخيارات  | <a href="#">wordwall</a>                             |

## 07

منصات الألعاب  
التعليمية

تشير الدراسات الحديثة إلى أن منصات الألعاب التعليمية الرقمية تُعد بيئات تفاعلية حديثة تُوظف فيها عناصر اللعب؛ لدعم العملية التعليمية، وتحقيق الأهداف التربوية من خلال أنشطة محفّزة وممتعة. تمتاز هذه المنصات بقدرتها على تحقيق التكامل بين المتعة والتعليم، حيث توفر أدوات لتقييم فوري، وتغذية راجعة مباشرة، وإمكانية دمج المحتوى مع المناهج الدراسية. وفيما يلي عرض لأبرز المنصات الداعمة للغة العربية وكيفية توظيفها:

## موقع "أ ب ت"

01

[/https://www.alefbata.com](https://www.alefbata.com)

هو منصة تعليمية عربية إلكترونية متخصصة في تعليم اللغة العربية للأطفال من عمر ٤ إلى ١٠ سنوات، من خلال محتوى تفاعلي يعتمد على الألعاب التعليمية والأنشطة المصممة بأسس تربوية تناسب المراحل التأسيسية. يركز الموقع على تنمية المهارات اللغوية الأساسية (الاستماع، التحدث، القراءة، الكتابة) بأسلوب ممتع، ويعتمد على التكرار والسياق والصوت والصورة في عرض المفردات والقواعد.



## 02 منصة عسافير

[/ https://3asafeer.com](https://3asafeer.com)

عبارة عن بيئة تفاعلية عربية لتعلم اللغة، تشمل ألعاباً تعليمية وأنشطة لغوية متنوعة تدعم تنمية المهارات الأربعة، تقدّم المنصة مجموعة غنية من الألعاب التفاعلية المصممة لتعليم اللغة العربية للأطفال بطريقة ممتعة ومحفزة. من هذه الألعاب "أضعت حروفي" لتدريب الطفل على تمييز الحروف المفقودة، و"وجبة الكلمات" لربط المفردات بالصور، و"صائد الهمزات" لترسيخ التفرقة بين همزتي الوصل والقطع. كما تشمل ألعاباً لتعليم أصوات الحروف، و"أفعى الكلمات" لتعزيز التهجئة من خلال بناء كلمات، إضافة إلى "ذو القبعات والحروف" و"فارس الأفعال" اللتين تدمجان تعلم القواعد والمفردات ضمن سياقات قصصية مشوقة. تتميز هذه الألعاب بالتغذية الراجعة الفورية وتنوع المهارات، مما يجعلها مناسبة للتعلم الذاتي أو الصفّي

## منصة العربية المجيدة

03

[/https://gloriousarabic.com](https://gloriousarabic.com)

هي منصة تعليمية بريطانية مرخصة تهدف إلى تعليم اللغة العربية للعرب، ولغير الناطقين بها، توفر المنصة مجموعة من الألعاب والأنشطة اللغوية التفاعلية التي تُسهم في تنمية مهارات اللغة العربية لدى المتعلمين بأسلوب ممتع ومحفّز. تشمل هذه الألعاب: أنشطة الحروف والحركات التي تركز على التمييز الصوتي والبصري وألعاب القراءة السريعة لتحسين الطلاقة، إلى جانب تمارين قواعدية وتدريبات إملائية في سياقات مباشرة، وأنشطة مفردات لتوسيع المعجم، وقصص تفاعلية مدعومة بأسئلة فورية للفهم والاستيعاب. تمتاز هذه الأنشطة بالتقييم الفوري، والتفاعل الذاتي، وتحفيز المتعلم من خلال بيئة تعليمية مشوّقة تدعم التقدم الفردي.



## تطبيق آفاق التعليمية لتنمية الانطلاق في القراءة لدى طلاب الصفوف الأولية

[https://www.afaqedu.com.sa/app\\_afaq.php](https://www.afaqedu.com.sa/app_afaq.php)



يُعدّ تطبيق "القراءة السريعة للصفوف الأولية" من التطبيقات التعليمية التي توظف اللعب اللغوي في تنمية مهارات القراءة لدى المتعلمين، حيث يُقدّم بأسلوب تفاعلي شبيه بالألعاب، يُحفّز الطفل على قراءة النصوص خلال وقت محدد، ويمنحه تغذية راجعة مباشرة حول عدد الكلمات التي قرأها في الدقيقة. يُسهّم التطبيق في تعزيز الطلاقة القرائية، وتحسين سرعة الاستيعاب، وجعل التدرّب على القراءة نشاطًا ممتعًا بعيدًا عن الرتابة التقليدية.

05

## منصة Wordwall

<https://wordwall.net/ar>

Wordwall أنشئ دروسها أفضل وبشكل أسرع

الصفحة الرئيسية الميزات خطط الأسعار المجتمع التسجيل تسجيل الدخول عربي

**الطريقة السهلة لإنشاء الموارد التعليمية الخاصة بك.**

أنشئ أنشطة مخصصة لصفك.  
أنشطة الاختبارات التنافسية، والمطابقة، وألعاب الكلمات، وغير ذلك الكثير.

تم إنشاء 96,031,105 من الموارد

سجل لتبدأ عملية الإنشاء

**الأمر سهل لا يأخذ أكثر من ثلاث خطوات**

أنشئ موردًا مخصصًا بوضع كلمات وبيضع نقرات فقط.

1 اختر قالبًا.

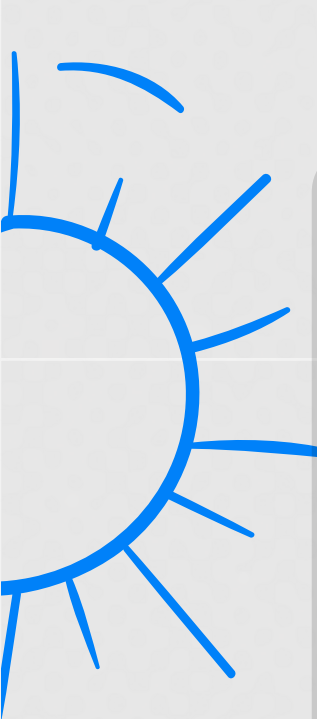
2 أدخل المحتوى الخاص بك.

3 اطبع أنشطتك أو العب على الشاشة.

Which planet is the hottest?  
Saturn Earth Venus Mercury

Quit

Pick a template



هي منصة تعليمية رقمية تُتيح للمعلمين إنشاء ألعاب وأنشطة تفاعلية متنوعة مثل: المطابقة، وافتح الصندوق، والعجلة العشوائية، وملء الفراغات، وفرز المجموعات، ومطابقة الأزواج. كل ذلك يمكن تصميمه بسهولة عبر إدخال نصوص أو صور أو حتى تسجيلات صوتية لتخصيص المحتوى بما يتناسب مع حاجات الطلاب التعليمية ومستوياتهم المختلفة.

وتتميز المنصة بأنها تدعم اللغة العربية بشكل كامل، وتُستخدم بكثرة في الصفوف العربية داخل العالم العربي وخارجه. يمكن تشغيلها عبر جميع الأجهزة (هاتف، حاسوب، جهاز لوحي)، كما تتيح تحويل الألعاب إلى أوراق عمل قابلة للطباعة، مما يعزز من تكامل التعليم الرقمي مع الأساليب التقليدية.

والمنصة سهلة الاستخدام، يمكن لأي معلم إنشاء حساب، ثم اختيار القالب المناسب، وملء المحتوى بما يخدم درسه (سؤال/جواب، كلمات وصورها، جمل ناقصة...). ومن ثمّ، يمكن مشاركة الرابط مع الطلاب، أو عرضه داخل الفصل، أو حتى طباعته.

05

## منصة Kahoot

[/https://kahoot.com](https://kahoot.com)

**Kahoot! GO** The NEW and easy way to engage and learn for FREE!

Discover The best content | Learn Self-study & solo play | Present Engage your audience | Make Engaging content | Join game Enter PIN

Trending collections | AI Assisted | AI Assisted | AI Assisted | AI Assisted | AI Assisted | AI Assisted | AI Assisted | AI Assisted | AI Assisted | AI Assisted

News | Work | School | Higher Education | Home | Study | Discover | Contact sales | Play | Sign up FREE | Log in | EN

**Introducing Kahoot!+ One** The ultimate learning and quiz experience in one complete solution! [Find out more](#)

**For Business & Professionals**  
Engage professionals with Kahoot! 360  
Kahoot! 360 is the ultimate solution for impactful presentations, meetings, training, and events that engage any professional audience. [Learn more >](#)  
Save up to \$240 on Kahoot! 360, from \$15/mo. Offer ends August 31.  
[Buy now](#) [Solutions for enterprises >](#)

**Kahoot!+ for Teachers**  
Make lessons engaging with Kahoot!+  
Kahoot!+ is our all-in-one teaching toolkit. Perfect for delivering engaging lessons, homework and assignments, review, and assessment. [Learn more >](#)  
Save up to 50% on Kahoot!+, from \$3.99/mo. Offer ends August 31.  
[Buy now](#) [For institutions & admins >](#)

**Kahoot!+ for Students**  
Ace your exams with Kahoot!+  
Kahoot!+ is our ultimate study toolkit. Instantly create study sets with AI and transform your notes into flashcards, practice tests, and more. [Learn more >](#)  
Save up to 50% on Kahoot!+, from \$3.99/mo. Offer ends August 31.  
[Buy now](#) [For kids & young learners >](#)

**For Family & Friends**  
Host awesome get-togethers with Kahoot!+  
Bring fun to your events with Kahoot!+, the best way to learn and play. Enjoy premium ready-to-play games or easily create your own using AI. [Learn more >](#)  
Save up to 50% on Kahoot!+, from \$3.99/mo. Offer ends August 31.  
[Buy now](#) [For parents >](#)

**FOR HIGHER EDUCATION**  
Inspire your students with Kahoot!+  
Kahoot!+ is your all-in-one teaching, learning,

**FOR ENTERPRISES**  
Drive business growth and transformation with Kahoot!+  
Engage employees across your enterprise, and



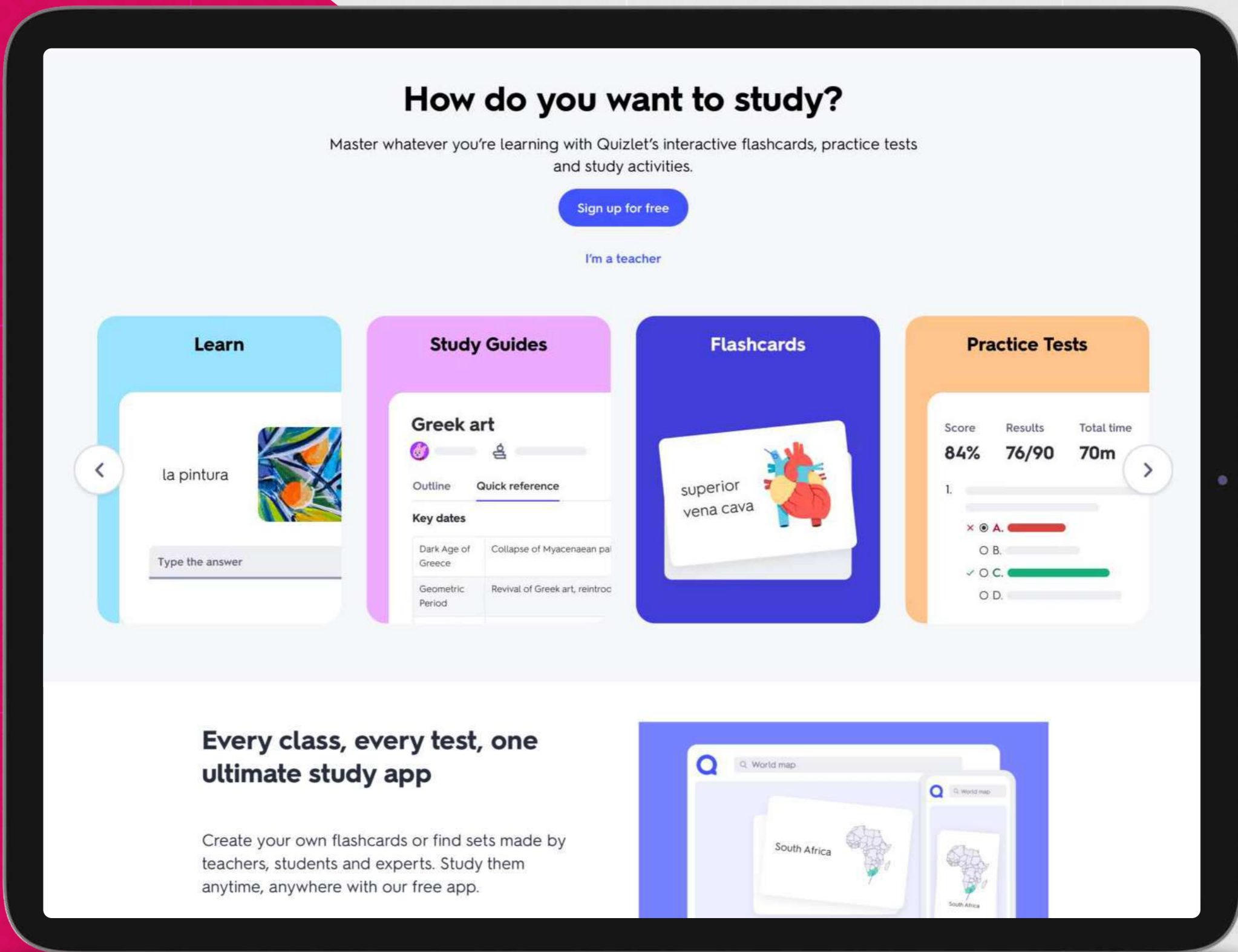
إنشاء أنشطة تفاعلية تعتمد على التنافس والإجابات الفورية، مثل: الاختيار من متعدد، صح أو خطأ، ترتيب الإجابات، والاستطلاعات. وتُصمم هذه الأنشطة بأسلوب يشبه الألعاب الجماعية، مما يُضفي جَوْاً من الحماسة ويزيد من تفاعل الطلاب مع المحتوى التعليمي.

تتميز المنصة بدعمها الكامل للغة العربية، وتعمل بسلاسة على مختلف الأجهزة (حاسوب، هاتف ذكي، أو جهاز لوحي)، ما يجعلها مناسبة للتعليم الصفّي والتعليم عن بُعد على حد سواء. كما تتيح المنصة إدراج الصور، ومقاطع الفيديو، والموسيقى التفاعلية في تصميم الأسئلة، مما يعزز من الجاذبية البصرية والصوتية للنشاط.

وتُعد المنصة سهلة الاستخدام؛ إذ يمكن للمعلم إنشاء حساب، ثم إعداد لعبة تعليمية عن طريق إدخال الأسئلة والإجابات، وتحديد الإجابة الصحيحة ومدة الإجابة لكل سؤال. بعدها، يمكن مشاركة رابط اللعبة مع الطلاب للدخول عبر رمز خاص، والمشاركة من خلال أجهزتهم الشخصية في وقت واحد، سواء في الصف أو عن بُعد.



## 07 منصة Quizlet

[/https://quizlet.com](https://quizlet.com)

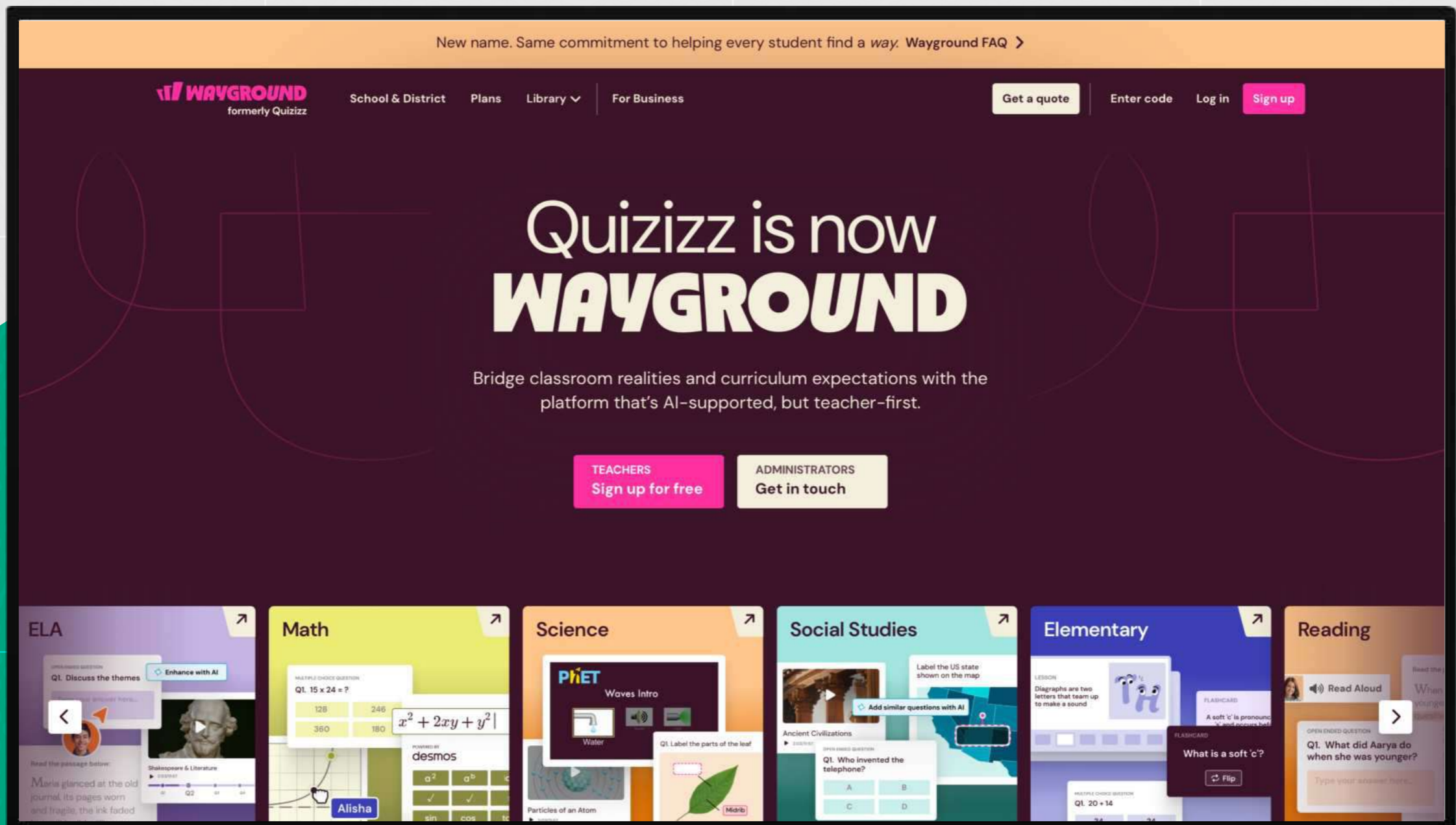
هي منصة تعليمية رقمية تركز على تعلّم المفردات والمفاهيم من خلال أدوات تفاعلية مثل بطاقات الفلاش، الاختبارات القصيرة، الألعاب الصفية. تُمكن المعلمين من إنشاء مجموعات مصطلحات ومعانيها، مدعومة بصور أو تسجيلات صوتية، تُساعد المتعلم على الحفظ، والمراجعة، وتطبيق المعرفة في سياقات مختلفة.

تتميّز المنصة بأنها تدعم اللغة العربية بشكل جيد، وتتوفر على الويب وتطبيقات الهواتف، وتخدم التعلم الفردي والجماعي على حد سواء، مما يجعلها مناسبة للمراجعة، الإثراء، أو التدريب التراكمي على المفردات والمفاهيم الدراسية.

## منصة Quizizz 08

[/https://quizizz.com](https://quizizz.com)

هي منصة تعليمية رقمية متخصصة في التقييم التفاعلي من خلال ألعاب تعليمية قائمة على الأسئلة المتنوعة. تتيح للمعلمين إنشاء اختبارات أو أنشطة بأسلوب يشبه المسابقات، حيث يشارك الطلاب في الوقت الحقيقي أو في أي وقت يناسبهم، ما يجعلها مناسبة للتعليم الصفّي والتعليم عن بعد. تدعم المنصة اللغة العربية بالكامل، وتعمل على جميع الأجهزة (حاسوب، هاتف، جهاز لوحي)، وتُستخدم في جميع المراحل الدراسية والمواد، كما تُوفّر للمعلمين تقارير تفصيلية عن أداء الطلاب وتقّدمهم.



08

# الفرص والتحديات

أ.الفرص في عالم  
الألعاب اللغوية  
الرقمية

01

تطوير محتوى رقمي عربي متخصص: هناك حاجة متزايدة لتصميم ألعاب لغوية عالية الجودة باللغة العربية، ما يفتح المجال أمام المؤسسات التعليمية والمطورين لسدّ هذه الفجوة.

02

دمج الألعاب ضمن المناهج الرسمية: يمكن إدراج الألعاب التربوية كجزء من استراتيجيات التدريس لتصبح وسيلة معتمدة في التعليم داخل الصف وخارجه.

03

الاستثمار في تقنيات الذكاء الاصطناعي لتصحيح المهارات المفتوحة: خاصة في مهارات مثل الكتابة والتحدث، التي يصعب تصحيحها يدويًا في البيئة الرقمية.

03

بناء شراكات تعليمية بين المطورين والمعلمين لإنتاج ألعاب تفاعلية تتوافق مع المعايير التعليمية والاحتياجات الصفية الواقعية

04

تعزيز التعليم الشامل: من خلال تصميم ألعاب تدعم المتعلمين ذوي الاحتياجات الخاصة، أو الذين يواجهون صعوبات تعليمية في القراءة أو النحو.

ب

# التحديات المرتبطة باستخدام الألعاب اللغوية الرقمية

01

قلة المنصات  
العربية  
المتخصصة.

02

ضعف تدريب  
المعلمين على  
توظيف الألعاب.

03

ضعف الموازنات  
المخصصة  
للتعليم الرقمي.

04

**قصور في البنية التحتية الرقمية:** تشمل نقص الأجهزة أو ضعف  
الاتصال بالإنترنت، خصوصاً في المدارس الحكومية أو المناطق الريفية

05

**التحدي التربوي في مواءمة الألعاب لمستويات الطلاب:** تتطلب معظم  
الألعاب تصميماً دقيقاً يراعي التدرج المعرفي واللغوي للمتعلمين

06

**التشتت وضعف التركيز:** خاصة إذا غلب البُعد الترفيهي على  
التعليمي، مما قد يؤدي إلى فقدان الهدف التربوي

لذا، فإننا ندعو المؤسسات التعليمية والتقنية إلى الاستثمار  
الجاد في تصميم وتطوير الألعاب اللغوية العربية، بما يُسهم  
في تعزيز مكانة اللغة، إن توظيف هذه الألعاب يفتح آفاقاً  
جديدة لتعليم معاصر يواكب تطلعات الجيل الرقمي،  
ويُسهم في ترسيخ اللغة العربية في نفوس المتعلمين بأساليب  
حديثة وجاذبة.

# ختاماً

لم تعد الطريق إلى تعلم اللغة تمر عبر السبورة فقط، بل عبر الشاشات والأزرار والتحديات التفاعلية. والألعاب الرقمية اليوم تفتح أمام المعلمين وأولياء الأمور نافذة جديدة للتعليم، حيث يمتزج فيها اللعب بالمعرفة، والمتعة بالمهارة.

جربوا مع أطفالكم واحدة من هذه المنصات، ولن تفاجئكم درجاتهم فقط، بل ستتفاجؤون بحبهم المتجدد للغة.

## المراجع

علي، رقية محمود أحمد، (2017) فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليًا في مرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية، المجلة العلمية، كلية التربية بالوادي الجديد، (24) 122 - 261 .

النبلسي، مشعل، (2018) أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات التمييز الشفهي في مدينة سكاكا، مجلة كلية التربية، جامعة الإسكندرية، مجلد 28، ص 154-156، حمود المنيرة، المجلة السعودية للتربية، 2021، العدد 151

عبد العزيز، ناصف مصطفى، الألعاب اللغوية، دار المريخ، الرياض، ط1، 1983، ص17

العصيمي، صالح فهد، السيّاق التعليمي، مجلة العربية للناطقين بغيرها، العدد 20، يناير، 2016.

الشاعر، حنان محمد، معايير تصميم بيئات التعلم الإلكترونية، المجلة المصرية، المجلد 12، العدد 44، ج1، 2024، ص420

القبالي، يحيى أحمد عبدالرحمن، فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات والدافعية للإنجاز لدى الطلبة المتفوقين في السعودية، كلية الدراسات العليا، 2009 م، ص95.

محيسن، ميسون محمد، أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي الإيجابي لدى أطفال الروضة، دراسات: العلوم التربوية. مج. 46، ع.2، ملحق 1، 2019، ص 337-321

العسيري، ماجد إبراهيم أحمد، تصميم بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية وأثرها في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية، مجلة الفنون والأدب، العدد 103، ص 54.

شعبان محمد، نورة، معايير تصميم الألعاب الإلكترونية، مجلة دراسات تربوية واجتماعية، جامعة حلوان، المجلد 29، العدد أغسطس، 2023م، ص 277

أمين دياب صادق وسيد أحمد غريب، فاعلية نمط الألعاب التعليمية الرقمية عبر بيئة اللعب التحفيزي ونمط التوجيه على تنمية مهارات إنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية والدافعية للإنجاز لدى طلاب التأهيل التربوي بكلية التربية جامعة الأزهر بالقاهرة، مجلة البحث العلمي، عدد 9، ص 237-158

السيد، محمود مصطفى، استراتيجيات مقترحة قائمة على الوعي الصوتي لتنمية مهارات القراءة لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم، مجلة الطفولة التربوية، جامعة قفصه، تونس، العدد السادس، 2020م، ص 55-38

عبدالباري، ماهر شعبان، استراتيجيات تعليم المفردات، دار ميسرة، عمان، ط1، 2011، ص 34-31

عبد العزيز، ناصيف، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، ط 1، الرياض، دار المريخ، ص 13

فاضل، سري مؤيد، والزامل، حسن خلباص، أثر نظرية النحو  
الوظيفي ودورها في اللغة العربية، مجلة بحوث الشرق الأوسط،  
العدد 52، 2019، ص 141

طعيمة، رشدي، المرجع في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات  
أخرى، الرياض، جامعة الملك سعود، 1986، ص 640

عبد الرؤوف، علي أحمد، فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية  
التعليمية في تنمية المهارات النحوية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.  
رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الأزهر (2020)

رزاق فاطمة، فاعلية الألعاب في تنمية مهارات اللغة، الاستماع  
أنموذجاً، مجلة رفوف، مجلد 11، عدد 1، 2023، ص 886.

ابن خلدون "المقدمة" دار إحياء التراث العربي، الطبعة الرابعة،  
بيروت.

العيسوي، جمال مصطفى، طرق تدريس اللغة العربية، العين،  
الإمارات العربية المتحدة، دار الكتاب الجامعي، 2005، ص 68

محمدي عبدالرؤوف، من الكفاية اللغوية إلى الكفاية التواصلية، مجلة  
اللسانيات التطبيقية، المجلد 6، العدد 3، 2022، ص 1-11.

طعيمة، رشدي، المرجع في تعليم العربية، جامعة أم القرى، ص  
521-525.

استخدام الألعاب الرقمية في التعليم لتعزيز استراتيجيات التعلم:  
مراجعة الأدبيات، وفاء فواز المالكي، فدوى ياسين فلمبان، مجلة  
الأندلس، العدد 49، مجلد 8، 2021.

# فريق العمل

## إدارة المشروع

باسل الدبعي

## الرؤية

أمين الزهراني

## التصميم الفني

قسم الإبداع  
شركة هاد

## الفريق الاستشاري

أ.د فهد العليان  
أ. أحمد الرهبان  
أ. عبدالرحمن الصرامي  
د. محسن القيسي

## النشر الرقمي

ياسر بشار  
عبدالعليم العديني

## كتابة المحتوى والبيانات

ياسر الخطيب  
سهير أومري

# منتجات هاد



أكاديمية عَلِّمَنِي العَرَبِيَّة  
Teach Me Arabic Academy



عَلِّمَنِي العَرَبِيَّة  
Teach Me Arabic



نُسْكِي بالعربية  
Nuski In Arabic

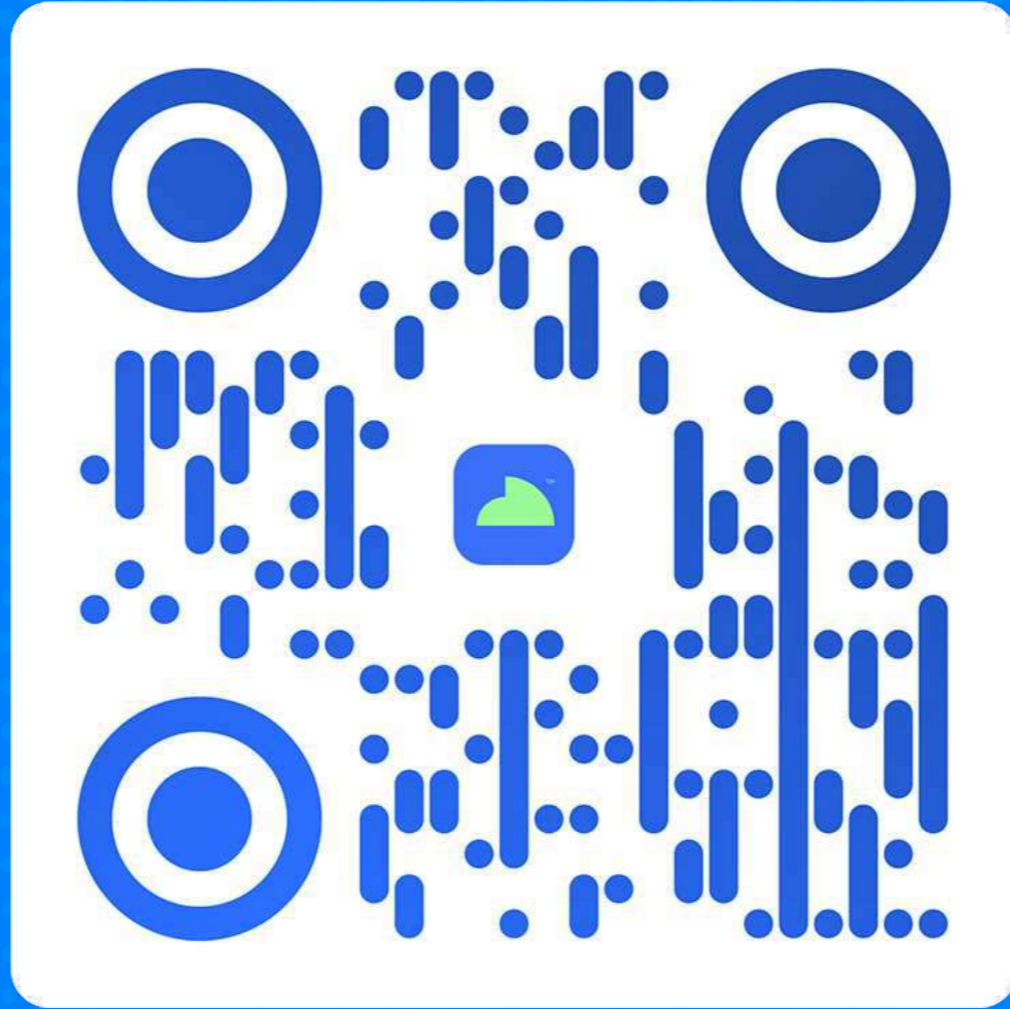


معجم العربية  
Arabic lexon

**HADIA** <sup>TM</sup>

حلول . تقنية . تعليمية

# العدد السابع



@Had\_EduTech

