سيرة الشيخ يوسف على ابنه عبدالتواب "لكى يسجلها، لعلها تفرش بالنور طريق كل من اختار هذه المهنة النبيلة: "التعليم"." (١١٢) لكنها فى واقع الأمر لا تلهم من اختار سلك التعليم فحسب وإنما كل من أراد نفع أبناء الوطن.

ترك لنا عبدالتواب يوسف سيرة والده ميثاقا لشرف المواطنة. أن يكون هذا الكتاب بين يدىّ كل معلم وتلميذ مصري وأن يُقرأ فى كل مدرسة مصرية فهذه هى البداية الحقيقية لقراءة نماذج وطنية ناصعة فى تاريخ مصر ودراستها والاقتداء بها كى نتعلم كيف نصدر الفكر ولا نستورده؟ كيف نثق فى جودة قدراتنا المحلية وبديمومتها المتمثلة فى سيرة معلم مصري من الجنوب لا يقل فكره التربوي عن فكر فلاسفة التعليم فى العالم مثل طاغور الهندي وآرنولد الإنجليزي وديوى الأمريكي وفيريرى البرازيلي؟ كيف نكون معلمين مصريين؟

كان الشيخ يوسف معلم أمتنا، لذا يتعين علينا كلما ذكر اسمه أن ننتفض واقفين احتراما له ولكل معلم من معلمي هذه الأمة الذين أنقذونا من مخطط سير دوجلاس دنلوب لتحويلنا إلى أمة من الأفندية لا يسمح لهم إلا بالوظائف النمطية فى الحكومة ولا دور لهم فى بناء الوطن.

**

يختتم عبدالتواب يوسف سيرة والده بعذوبة شديدة واصفا رحلة الشيخ يوسف الأخيرة التي رافقه فيها موكب طويل من الأطفال والرجال والنساء.. أجيال من تلاميذه يبكونه، كانت الورود التي تغطى نعشه هى ثمار ضربات فأسه وغرس يديه فى حديقة معهد الأيتام. (١١٠) يلهمنا هذا المشهد الختامي أن نسترجع مشهدا آخر تكرر فى سيرة الشيخ يوسف عندما كان ينتهى عمله فى مدرسة ما فينقل إلى مدرسة أخرى فكانت القرية بما بها من تلاميذ وأولياء أمور تقف لتوديعه فيُسأل: "ماذا صنعت لهؤلاء الناس لكى يفعلوا كل هذا؟" ليكون رده:

"لا شيء.. أديت الواجب.. علمت الصغار.. أحببت الكبار.. لا شيء أكثر من ذلك.." (٩٠)

ذلك هو فصل الخطاب.

تدريس النحو العربي وتعلمه عبر النشاطات والمناهج التي تستخدم الألعاب والابتكار

د. أندريا فاكين ود. فرانتشيسكا ديلا بوبا

تهدف هذه المقالة إلى تسليط الضوء على موضوع تدريس وتعلم النحو العربي عبر النشاطات والمناهج التي تستعمل فيها الألعاب والابتكارات القادمة من تقاليد مختلفة في صف اللغات الأجنبية و بالأخص اللغة العربية كلغة ثانية. في الحقيقة سنأخذ بعين الاعتبار ليس فقط الألعاب النابعة من أصل غربي، مثل المعركة البحرية والبحث عن الكنز إلخ، بل أيضا تلك الألعاب المرحة الموجودة في منطقة الشرق الأوسط. سنقوم أيضا بتحليل الآثار المترتبة على استخدام نشاطات الألعاب المرحة في صف اللغة العربية كلغة أجنبية ومناقشتها.

وفي الواقع فمن الضروري أن نتعامل مع النشاطات المذكورة سابقا بصيغ مختلفة ومتعددة حسب أعمار المتعلمين في الصف، مثلا إذا كانوا تلاميذ أو شبابا مراهقين أو بالغين إلخ. وفي ضوء ذلك، لا بد أن نذكر تأثير المدرسة الفينيسية (البندقية) لتعلم اللغات الأجنبية على هذه الدراسات وتشكيلها لمناهج وطرق جديدة في تدريس اللغة العربية. فقد شهد عام ٢٠١٢ إنشاء معمل "دار" (تدريس اللغة العربية في البحث العلمي) الذي شجع على مثل هذه الأنشطة التي تهدف إلى تجديد طرق تدريس اللغة العربية وإدخال هذا العلم في النظام المعاصر.

ستجيب هذا البحث أيضا على بعض الأسئلة المهمة والمتعلقة باللغة التي يمكننا أن نستخدمها في النشاطات المذكورة سابقا. في الحقيقة، فبما أن الشكل اللغوي العربي مختلف وهناك ازدواجية في اللغة بين الفصحى والعامية، فمن الضروري ألا نلغي العاميات المختلفة وأن نأخذها بعين الاعتبار عند استخدام الألعاب داخل الصف. بالإضافة إلى ذلك، سنقوم بتحليل نشاطات الألعاب المرحة والابتكارية من وجهات نظر عديدة، مثل: مميزات وعيوب تدريس النحو العربي عن طريق الألعاب، مثلا المعركة البحرية لتعلم الأفعال العربية، طرق جديدة للتعلم والتدريس بفضل الألعاب القديمة. علاوة على ذلك، إذا أدخلنا الألعاب الناشئة من تقاليد عربية في مناهج التدريس المعاصرة وفي صف اللغات الأجنبية الحديثة، فهذا يعني أن ندرس الجوانب الثقافية والاجتماعية من خلالها، مثلا لعبة الطاولة، لعبة الورقات، والسيجا والمنقلة إلخ لتحكي لنا عن تاريخ العرب

ومجتمعهم بصفة عامة.

سنناقش في النهاية تحديات استخدام نشاطات الألعاب المرحة والابتكارية في اكتساب اللغة عند المبتدئين وبالإضافة إلى مميزات وعيوب التطبيقات المستقبلية لأنشطة الألعاب المرحة والابتكارية في صف اللغة العربية.

تأثير المدرسة الفينيسية في تعلم اللغات الأجنبية

نريد أن نبدأ بكلام افتتاحي نشرح فيه تأثير المدرسة الفينيسية (لمدينة البندقية) في تعلم وتعليم اللغات الأجنبية. وكذلك نود أن نأخذ بعين الاعتبار طريقة التعليم التي أثرت في هذه المدرسة الإيطالية المشهورة من الستينات حتى اليوم وهي الطريقة الإنسانية الانفعالية. قبل أن نذهب بالقول إلى تحليل المصادر العلمية والشخصيات التي كوّنت هذه المدرسة وولـّدت هذه الطريقة المستخدمة في صف اللغات الأجنبية حاليا، نريد أن نستعرض موضوعي مناقشتنا في السطور التالية بإيجاز.

الطريقة الإنسانية الانفعالية هي ثقافة علمية تعتمد على مجموعة من مناهج التعليم، أولا، total physical response (أي "الرد البدني الشامل") (اشير)، وثانيا، الطريقة التي تستخدم السكوت (١٩٨٣) وثالثا، طريقة الاكتساب الطبيعي (كراشن ١٩٨٣؛ لوزانوف، جاتيفا، ١٩٧٨) ورابعا، سوجيستوبيديا (لوزانوف ١٩٧٢). وتتجمّع كل هذه النظريات والمناهج لأنها (أي سايلنت واي)، silent way (جاتيجنو ١٩٧٢) وتشترك مع بعضها البعض في نفس المبادئ الآتية في تعلم اللغات الأجنبية وهي:

- الاهتمام بكل جوانب الشخصية البشرية سواء من وجهة النظر الانفعالية أو البدنية.
- عدم أو قلة الجوانب التي تسبب القلق في اكتساب اللغة، لكي يمكن للمعلم أن يخفـّض الراشح الانفعالي (كراشن ١٩٨٣).
- ومركزية التحقيق الذاتي للمرء في جوّ اجتماعي لطيف.
- اكتساب اللغة خلال مهارات عقلية معقدة مرتبطة بكل من الذاكرة طويلة المدى (كاون وروتكا ٢٠٠٤)، ص. ١٠.
- ومشاركة المتعلم كممثل فعـّال خلال الأنشطة الدراسية في صف اللغات.

تؤكد المدرسة الفينيسية أهمية النظريات اللغوية والاكتشافات للوقت الراهن القادمة من قارة أمريكا بأكملها وبالأخص من الولايات الأمريكية المتحدة والعالم الغربي بصفة

عامة. في الحقيقة تشتق الطريقة الإنسانية الانفعالية من علم النفس الإنساني لكارل روجيرز وهو عالم نفس أمريكي بارز قام بتأسيس التوجه الإنساني في علم النفس الاكلينيكي. وعلاوة على ذلك نضجت في الوقت عينه خبرة باحثين مهمين وهما رينزو تيتوني وجيوفاني فريدّي اللذين كانا يدمجان الثقافة البيداغوجية الإيطالية الكلاسيكية في التوجيهات الجديدة الآتية من أمريكا الشمالية. فنستطيع أن نؤكد أن المدرسة الفينيسية تستلهم من نظريات إيدوار كلاباريد وجان بياجيه وجيروم برونر وتشارلز فيلمور واضعين في الاعتبار ما قام به الباحثون الأخرون الذين نقلوا تأثيرا إيجابيا إلى مجال تعليم اللغات الأجنبية وهم روث فيير وكورتناي كازدين إلخ.

من مفهوم اللعبة إلى النظريات المتعلقة بها

في العصور الماضية كانت عامة الناس تعتبر اللعب تضييعا للوقت واللعبة تعرقل الأنشطة النبيلة مثل العمل (فريدي، ١٩٩٠). بالرغم من ذلك نستطيع أن نذهب بالقول إلى أن اليوم نلاحظ تغييرات هامة بين الأشخاص العاديين وآرائهم. في الحقيقة يعتبر الناس اللعبة نشاطا إيجابيا وهذا بفضل الباحثين والعلماء الذين قاموا بتجديد النظريات التربوية والبيداغوجية خلال القرن الماضي. إضافة إلى ذلك يعتقد أن الألعاب تمثل إمكانية التطوير الضخم عند التلاميذ والصغار في السن. ويضيف بعض الباحثين الآخرين أن البالغين يستفيدون من الألعاب أيضا وهذا بسبب نتائجها التي تخفف عن المرء الإحباط والضيق والجوانب الكارثية الموجودة في حياتنا الواقعية.

إلا أن بعض المجتمعات المحافظة ما زالت تعتبر اللعبة للأطفال فقط والشؤون الأخرى كالعمل للبالغين فقط وهذا هو المثال للمجتمع التطهيري الأمريكي، معظم الناس يتفقون على المبادئ المذكورة سابقا. فلذلك التغييرات المعاصرة حول مفهوم اللعبة أثرت في نظريات المدرسة الفينيسية أيضا. فيجب أن نعرّف مفهوم اللعبة في ما يلي:

اللعبة والألعاب أمر له هدف يعود إليه، ولذلك نقول إن الطفل يلعب لأنه يحب اللعب ولا يرغب في الحصول على أي شيء آخر إلا التسلية والمتعة باللعب نفسه (فريدي ١٩٩٠). فإذا أخذنا بعين الاعتبار ألعاب الطفولة لاحظنا أنها تتأسس على مبادئ ونواح متشابهة وفي الحقيقة يهرب اللص من الشرطي وهو فارغ البال ومتمتع بالركض وهدفه وهمي وخيالي (كلاباريد ١٩٥٥، ص. ١٢٣). لذلك يسمح اللعب بتحقيق الذات ويمكـّن الطفل من أن يتبع اهتمامه الأكبر موقتا، إذا كان غير قادر من الحصول عليه من خلال الأنشطة الجدية.

وفي ما يتعلق بالأنشطة الجدية والنبيلة مثل العمل فترجعنا إلى ضروريات حياتنا الدنيوية. في الحقيقة ينغمس الشاب في العالم الواقعي بعد فترة مراهقته ونتيجة لذلك تتحوّل أشكال لعبة العديدة إلى كثير من أنواع الاشتغال كالعمل المثالي والعالي والعمل الإجباري والعمل الذي يهتم المرء بنتائجه وعلى سبيل المثال لا يتمتع صياد السمك بالصيد البحري ولكنه يرغب في الحصول على الأكل (فريدي ١٩٩٠). في النهاية يمكننا أن نذهب بالقول إلى أن النظريات المرتبطة بمفهوم اللعبة كثيرة و نود أن نذكر من بينها تلك النظريات الجديرة بالذكر بشكل سريع في السطور التالية:

إذا أخذنا بعين الاعتبار أمثلة النظريات التي تم إنتاجها خلال القرن التاسع عاشر والعشرين فمن الممكن أن نبدأ بتعديد نظرية جروس (١٨٩٨ – ١٩٠١) التي يشرح فيها أن الألعاب تمارين افتتاحية قبل بداية الحياة الجدية لكل الإنسان. فإذا استمررنا في عمليتنا التعديدية وتحليل النظريات، ذكرنا نظرية سبينسير (١٨٧٣) وشيلر (١٩٥٤) اللذين اعتقدا أن المرء يمتلك طاقة عقلية وافرة تتحوّل إلى النشاطات الفنية والتجميلية. تباعا نستطيع أن نذكر نظرية لازاروس (١٨٨٣) ونظرية ج.س. هولّ (١٩٢٠) ونظرية كلاباريد وإلخ. أخيرا اخترنا نظريتين بين تلك التي لديها شهرة وشعبية كبيرة وهما نظرية سيجموند فرويد ونظرية جان بياجيه. إلا أن العالم الأول لم يتأمّل في مفهوم اللعبة بصفة رسمية، نود أن نذكر تأكيده المعروف التالي "فعكس اللعبة ليس الحياة الجدية بل الكينونة الواقعية" (فرويد ١٩٠٥ [١٩٧٠]). وبالنسبة لنظرية جان بياجيه المشهورة نحدد مناقشتنا ذاكرين مفهومي الاختزان والاستقبال فقط اللذين ينظمان عقلنا ويستقبلان المدخلات التي تأتي من الخارج ومن العالم الذي يحيط بنا. إضافة إلى ذلك نريد أن نؤكد أن نظرية بياجيه هي أساس المناقشة العلمية المرتبطة بتطوير عقلنا وطريقة اكتساب واختزان المعلومات والمدخلات. وعندما يختزن المرء الأشياء، من الواجب سواء على الفعل وعلى التفكير أن يستقبلاها أو أن يعيدا تنظيمهما بسبب التغييرات القادمة من الخارج. بالتالي نستطيع أن نسمي "استقبال" ذلك التوازن بين الاختزان والاستقبال نفسه (بياجيه ١٩٦٤). يمثل هذا الشرح الشكل الرسمي للتوازن العقلي وفي ما يتعلق بتطويره نستطيع أن نؤكد أنه تنظيم متوال وتلاؤم دقيق مع الواقع.

في النهاية من المرغوب أن ننقل هذه النظريات إلى العربية كي نفهم فهما جيدا سواء القارئ العادي أو المهتمون بمجال تدريس اللغات الأجنبية ولكن سنترك التحليل العميق لورقة أخرى و لبحث معين.

اللعبة: للأطفال أو للبالغين؟

منذ القرون الماضية الأخيرة أكد بعض الباحثين أن اللعبة هي الفاعل الرئيسي للتطوير العقلي عند الطفل. في الحقيقة وفي معظم الأحوال يشتغل الطفل في ألعابه الوظيفية اللغوية التي تؤديه إلى مراقبة قدرته التواصلية. وتكون ألعاب الطفولة نفسها من اللغة في خط منطقي عرّفه سيجموند فرويد بعبارة معينة وهي "معنى اللا معنى". وبعده ألف علماء شهيرون نظريات كثيرة في المجال المذكور سابقا وهم جيروم برونر وليف سيمينوفيتش على سبيل المثال. وفي ما يتعلق بتأكيدات العالم الأول نستطيع أن نذهب بالقول إلى أن برونر اعتقد أن اللعب يخرج الطفل من فترة الفجاجة ويرافقه طوال طريقة تقع فيها مراحل التطوير الإنساني المختلفة والمتعددة. على سبيل المثال يستخدم الولد اللعب عند التفاعل والتواصل بأمه أو ببالغ ما وهذا يسمحه أن يتجاوز فترة الفجاجة المذكورة في ما سبق (فريدي ١٩٩٠)، (برونر ١٩٨٣). علاوة على ذلك يمكننا أن نحلل الطفل من وجهة النظر التطوري. في الحقيقة إن الطفل ليهتدي إلى الحياة الراشدة، يلزمه أن يمرّ ببعض المراحل الكافية بذاته وليس ممكنا أن نقيس هذه المراحل أو الفترات بمفردها بدون أن نأخذ بعين الاعتبار مرحلة الحياة الراشدة نفسها (جالي ١٩٧١). وكما يتضح للقراء حتى الآن يبدو لنا أن اللعب شيء للأطفال فقط ولكن الأمر ليس كذلك.

في الحقيقة يمكننا أن نذهب بالقول إلى أن البالغين يستفيدون من اللعب وخصوصا من النشاطات والمناهج التي تستخدم الألعاب والابتكار. إلا أن تصرفات الأطفال تختلف اختلافا كبيرا من تلك المرتبطة بالبالغين سواء بالنسبة لجودتها ولكميتها، نود أن نؤكد أن اللعب هو فاعل خاص بكل الكينونة وتستغرق طول الحياة (فريدي ١٩٩٠). بالإضافة إلى ذلك يشرح لنا الباحث اللغوي الإيطالي جيوفاني فريدي أن البالغين يلعبون عندما تتعب مراكزهم النفسانية. ولكنه ليس العالم الوحيد الذي يكتب عن هذه القضية المعينة و فعلا نريد أن نذكر عبارة مشهورة للشاعر الإيطالي جيوفاني پاسكولي وهي التالية: "[لسنا بالغين فقط] بل صبيان لاعبين وفي الحقيقة يسكن صبي لاعب في روح كلنا وطوال كل الحياة". وعلاوة على ذلك أكد ل.س. فيغوتسكي (وهو مصدر ذو نفوذ) أن اللعب له جانب سائد وشائع خلال سنوات الطفولة، يطول لكل الكينونة وميزته أن يتحول من الأنشطة الخيالية إلى الفعل والحياة الواقعية. وأضاف الطبيب النفساني السوفيتي أن الطفل ينقل من مستوى إلى مستوى أعلى بفضل اللعبة وأن اللعبة نفسها تؤدي إلى تغييرات هائلة وهامة

مرتبطة بمعرفة وضروريات الإنسان (برونر، جولي، سيلفا ١٩٧٦). طبعا يشرح لنا فيغوتسكي أن يغير نوع اللعب حسب أعمار المرء وبالتالي ليس لعب الأطفال كلعب البالغين والعكس (نفس المصدر). فإذا أخذنا الآن بعين الاعتبار التأكيد لفيغوتسكي المذكور في ما سبق ونقلناه إلى المجال والمحيط التدريسي، فهمنا أهميته ومركزيته. في الحقيقة لا يستطيع المعلم أن يطبق ألعاب طفولية لتعلم اللغات الأجنبية على صف معظم أعضائه بالغين. وعادة لا يحب الإنسان البالغ النشاطات والمناهج التي تستخدم الألعاب والابتكار لأنها تبدو له تضييعا للوقت وعمليات غير نافعة (سيراجيوتو ٢٠٠٤). لذلك من الواجب على المعلم أن يشرح هدف هذه النشاطات في بداية الدرس لكي يفهم المتعلمون البالغون فهما جيدا قيمة اللعبة عند اكتساب اللغات والمواد الأخرى بصفة عامة.

في النهاية لا نستطيع ألا نذكر عالم اللغويات السويسري فردينان دي سوسير الذي يعتبر الأب والمؤسس لمدرسة البنيوية في اللسانيات في القرن العشرين. في الحقيقة أكد دي سوسير أن نظام اللغة يشبه لعبة حيث تتعاون فيها جوانب وفواعل مختلفة مثل مواد اللغة وتركيباتها والكلمة التي هي نقطة فردية في نظام كبير (دي سوسير ١٩١٦). وإذا أردنا أن نقوم بتحليل هذه الجوانب لوجدنا بين المجموعة الأولى (المواد) الكلمات وأصوات اللغة وبين المجموعة الثانية (التركيبات) القواعد النحوية والسجلات اللغوية والبلاغة. في هذا الإطار يلعب الإنسان بالكلمة وخلال هذه العملية يحترم تنظيما لغويا معينا حين تمثل المواد الداخلية أسس اللغة والمواد الأخرى (أي الخارجية) لا تؤثر في التنظيم المذكور سابقا. لكي يفهم قارئ هذه المقالة فهما جيدا، نذكر مقارنة قام بها دي سوسير: فهو قارن نظام اللغة بلعبة الشطرنج حين تمثل البيادق المواد اللغوية مثل الكلمات والأصوات والتركيبات ولكن أصل اللعبة وسفرها عبر الثقافات لا يحولان التنظيم الداخلي. وفي الحقيقة يمكننا أن نؤكد أننا إذا غيرنا رقم بيادق الشطرنج فسيتغير "نحو" اللعبة.

اللعب والاكتساب اللغوي

قبل أن نعطي تعريف معين للطرق والمناهج التي تستخدم الألعاب والابتكار نود أن نكتب فقرة افتتاحية عن أسس هذه النوع من التدريس الخاص. لذلك نستطيع أن نذهب بالقول إلى أن جيوفاني فريدي قام ببعض الأبحاث خلال السنوات ١٩٨٦ و١٩٩٠ وبالتالي أكد أن اللغة وصيغ الذكاء تتأسس على مراكز المخ المستعملة خلال ثمانية عشر شهرا الأولى في حياة المرء. فالحركات من أهم فواعل وتتضمن فيها الذكاء، الخيال

والحياة نفسها. لولا هذا الشرط ما كان ممكنا أن نتكلم عن الاتصال غير اللفظي مثل الموسيقى، الرقص، التمثيليات الإيمائية (بنتومايم) وإشارات الأيدي والجسد بصفة عامة.

في هذا الإطار من المهم أن نذكر نظرية توتال فيزيكال ريسبونس (أي "الرد البدني الشامل") لآشير. ويرد الطالب بفعل بعد مدخل لغوي معطى من قبل المعلم الذي يستخدم هذه الطريقة. وكذلك يحقق الطالب المنتج اللغوي التواصلي والتعبيري الأفضل الذي هو موجود في تاريخ اكتسابه. علاوة على ذلك نريد أن نوضح أن توتال فيزيكال ريسبونس ليست الطريقة الوحيدة التي تؤدي إلى النجاح في تعليم واكتساب اللغات الأجنبية بل نؤكد أن الألعاب والابتكار أيضا تمثل أنواع أنشطة تعليمية هامة وناجحة. إلا أن في العصور الماضية اعتبر الناس العاديون اللعب كتضييع للوقت أو ذنب، كان من اللازم أن ننتظر آراء المربين الشهيرين كجان جاك روسو وفريديريك فروبل وإيدوار كلاباريد لكي نعتبر اللعبة كشيء مفيد لاكتساب اللغات والمعلومات بصفة عامة وأخيرا العلماء النفسانيون كجان بياجيه وجيروم برونر كي يفهم الناس أهمية ومركزية اللعب لحياتهم.

نأخذ الآن بعين الاعتبار تعريف الطريقة والمناهج التي تستخدم الألعاب والابتكار فهو الآتي: يمثل المنهج المذكور فيما سبق طريقة تحقق تقنيات تدريسية ودروس فعالة حسب الثقافة الفينيسية، أي الطريقة الإنسانية الانفعالية والطريقة التواصلية. إضافة إلى ذلك يستطيع المعلم أن يستخدم هذه الطريقة في كل الأحوال ولكل أعمار المتعلمين (كاون وروتكا ٢٠٠٤). بين أهداف الطريقة والمناهج نجد على سبيل المثال: اكتساب الكفاءة التواصلية في اللغة الأجنبية أو اللغة الثانية عند المتعلم.

إذا أردنا أن نشرح نفوسنا بالدقة وأن نقوم بتحليل الطريقة المذكورة سابقا (وهي الموضوع الرئيسي لهذه المقالة أيضا) لاحظنا أن الأنشطة التي تستخدم الألعاب هي موجودة ليس فقط في صفوف المدرسة بل في حياتنا اليومية أيضا. في الحقيقة نجد كثير من النشاطات التي تمتلك تفاصيل مرتبطة باللعب (فريدي ١٩٩٠) وبينها نذكر الأحلام، الاختراعات والإبداع الفني، الشعر، الموسيقى، الاحتفالات، المناسبات، الأعياد وإلخ. ويضيف الإطار المرجعي الأوروبي المشترك للغات (مجلس أوروبا، ٢٠٠١، [٢٠٠٨]) أن التلاعب بألفاظ اللغة في الاستخدام اللغوي كثيرا ما يؤدي وظيفة هامة في دراسة تعلمها وإن كان لا يقتصر فقط على مجال التربية والتعليم. ومن أنشطة التلاعب بألفاظ اللغة:

- الألعاب اللغوية داخل المجموعة (الشفهية، التحريرية، السمعية والبصرية، ألعاب الطاولة والورق وألعاب الأسئلة والأجوبة)
- والأنشطة الفردية (الألغاز والألعاب اللغوية في وسائل الإعلام) والتلاعب بألفاظ اللغة في الإعلانات وعناوين الصحف والكتابة والرسم على الجدران

علاوة على ذلك يشرح لنا الباحث الإيطالي ج. فريدي أن الكفاءة الاجتماعية مرتبطة بالألعاب و نستطيع أن نوضح هذه العبارة من خلال الأدوار الاجتماعية والمبادرة بالحديث أو بالإنجليزية turn taking "تبادل الادوار: ورن تاكينغ". بفضل هذه الأنشطة يبتعد الدارس عن مركزية الذات و يبطلها و يأخذ أيضا في عين الاعتبار وجهات النظر الأخرى. وكما يحدث في الألعاب يبدأ المبادرة بالحديث وتغيير المتحدث بإشارات تؤكد بداية اللعبة وهي الابتسام والإشارات بالأيدي والسلوكيات الحركية إلخ. على سبيل المثال تمثل مبادرة بالأدوار الاجتماعية نوعا من اللعبة وكذلك يصبح الطلاب زبائن وبائعين، معلمين ودارسين إلخ.

في النهاية نود أن نلفت النظر إلى مفهوم اللعب فهو يتضمن معنيين إذا أخذنا بعين الاعتبار تطبيقه في صف اللغات الأجنبية. وفي الحقيقة نستطيع أن نستعمل مصطلحين باللغة الانجليزية الذين يوضحان ما نقصده وهما:

العبارة الانجليزية playful activities

الاسم باللغة الانجليزية game

لذلك يمكننا أن نترجم المصطلح الأول إلى العربية بالعبارات التالية: الأنشطة الممتعة أو النشاطات التي تستخدم الألعاب والابتكار لتعليم اللغة وقواعدها. وفي ما يتعلق بالمصطلح الثاني ليس لدينا مشاكل كثيرة لأننا نجد مفردة مطابقة ومشابهة في اللغة العربية وهو كلمة "لعب" و"لعبة" وجمعها "ألعاب". فنستطيع الآن أن نختار المصطلحات والعبارات المفضلة سواء باللغة العربية وباللغة الانجليزية. وكما يتضح لمختصي هذا المجال الإيطاليين، من الممكن أن يستعملوا المفردات الانجليزية مباشرة أو تلك الإيطالية.

ننقل الآن إلى تحليل معين لهذين المفهومين المختلفين لكي يفهم قراء هذا البحث ما نقصده منهما جيدا. بالتالي تمثل الأنشطة الممتعة التي تستخدم الألعاب والابتكار:

لعبة رمزية وخيالية

لعب هدفه تعليم بعض القواعد النحوية أو تكرارها

لعب هدفه الرئيسي الاكتساب والتطور اللغوي

لعبة يلعبها الطلاب بصفة حرة

نشاط حر غير مفروض

لعب بغير تقييد

اكتشاف هادئ وأصيل للعالم الذي يحيط بنا

وفي ما يتعلق بالمفهوم الثاني وهو اللعب العادي، نريد أن نصفه في السطور الآتية، فالألعاب هي:

تلاعب بألفاظ اللغة يتأسس على نظام معين ومختار اجتماعيا (مثلا ألعاب الطاولة والألعاب الاجتماعية) ونظام له هدف يعود إليه.

وكما يتضح لنا، نستطيع أن نميز بين المصطلحين كي نطبق التقنيات والمناهج التي تستعمل الألعاب والابتكار بصفة جيدة وممتازة في صفنا اللغة العربية. فيمثل تطبيق هذه الطريقة المذكورة في الفقرات السابقة فرصة كبيرة لكي نجدد تدريس اللغة العربية ونصل بها إلى العالمية.

استخدام الألعاب في صف اللغات الأجنبية

من خلال قراءة الجزء النظري السابق، يتضح لقراء هذا البحث أن استعمال الألعاب والابتكار في صف اللغات الأجنبية شيء ممكن ومرغوب فيه وبالأخص سيفيد هذا المنهج تدريس اللغة العربية ونحوها أيضا. وفي الحقيقة الطريقة التي تستعمل فيها الألعاب شيء غير جديد في إيطاليا وبالنسبة لتطبيقها على اللغة العربية قد كتب وتكلم عنها الباحثون الإيطاليون ككريستينا لاروزا وسبرينا شيستري. قبل أن نتعمق في تحليلنا نود أن نؤكد أن تدريس اللغات الأجنبية بفضل الألعاب والابتكار منهج يحقق المبادئ المشتقة من المدرسة الفينيسية في تعلم اللغات الأجنبية وطريقتها الإنسانية الانفعالية. بالإضافة إلى ذلك تمثل التقنيات التعليمية والنماذج الفعـّالة تطبيق الطريقة والثقافة العلمية مباشرة على المواد اللغوية والقضايا المرتبطة بها الموجودة في الصف. لذلك نريد أن نذكر بعض التطبيقات المهمة التي طبقناها على اللغة العربية وتفاصيلها المعينة.

كذلك اخترنا عشرة أنواع من الألعاب سواء من أصل غربي أو من أصل العربي

والشرق الأوسطي بصفة عامة. نجد بين المجموعة الأولى المعركة البحرية والبحث عن الكنز والأغاني ولعبة الأهرام ومن المجموعة الثانية (أي المجموعة الشرق أوسطية) نجد لعبة المنقلة والسنت وماهن وسيجا ولعبة الطاولة.

لعبة المنقلة

اهتمام وتوزيع لعبة المنقلة كبير وفي الحقيقة وصلت هذه اللعبة حتى حدود العالم العربي ودخلت أيضا قارة أوروبا بعدما تسلى بها تقريبا نصف سكان العالم لمدة عصور طويلة (كولين س.، ٢٠١١، [١٨٩٤]). في بداية الأمر نريد أن نشرح سريعا شكل اللعبة للقراء الذين لم يسمعوا عنها من قبل. تتكون هذه اللعبة من طاولة لها فجوات دائرية وهذا هو الشكل في معظم الأحوال إلا أننا نستطيع أن نجد أشكال متعددة ومختلفة لهذه اللعبة لأنها سافرت وزارت ثقافات كثيرة (الهند، البرازيل، إفريقيا، إلخ) خلال العصور الماضية. بالرغم من ذلك يمكننا أن نؤكد أن اسم اللعبة أصله عربي وهو يعني حرفيا "لعبة النقل" وإضافة إلى ذلك ذكرها الأديب المشهور أبو الفرج الأصفهاني في عمله الكبير "كتاب الأغاني" (نفس المصدر). وفيما يتعلق باستخدام المنقلة في صف اللغات الأجنبية، نريد أن نشرح بعض الإمكانيات في ما يلي:

فيمكننا أن نستعمل اللعبة للكلام البسيط (دوري، دورك، إلخ) وللمعلومات أو لتكرار جمل قصيرة. كذلك يركز الطالب على اللعبة وينخفض الراشح الانفعالي في معظم الأحوال. بالتالي يستطيع الطالب أن يتعلم اللغة بلا قلق (كراشن ١٩٨٣). علاوة على ذلك من الممكن أن نستفيد من المنقلة عبر النشاطات الآتية:

مناقشة الجوانب الثقافية المتعلقة باللعبة (الأصل، التقاليد، الأماكن التي كان الناس يلعبون فيها، سفر اللعبة عبر الثقافات، إلخ) وتكرار الأعداد: جمع وطرح. وفي النهاية نود أن نؤكد أن الأنشطة المذكورة سابقا تمثل أمثلة فقط ونرجو أن يبتدع المختصين في هذا المجال نشاطات جديدة ومرتبطة بالتلاعب بألفاظ اللغة وخصوصا اللغة العربية.

لعبة السنت

يمثل السنت لعبة قديمة جدا، حيث ظهرت قبل ثلاثة ألاف سنة وبقيت تقريبا كما هي بعد قرون كثيرة. يأتي اسم اللعبة من اللغة المصرية القديمة وكان يعني "مرور" أو "عبور" أو "نسخ الأرواح". شكله طاولة مكونة من ثلاثة سطور وعشرة صفوف تشكل ثلاثين مربعا. فنستطيع أن نستعمل السنت كلعبة ولا كنشاط ممتع ولذلك من الممكن أن

يلعب الطلاب غير الناطقين باللغة العربية تابعا قواعد اللعبة نفسها ومستخدمين العربية لتبادل المعلومات.

من وجهة نظر أخرى يمكننا أن نستخدم السنت كتلاعب بألفاظ اللغة أو للتحفيز على المناقشة الثقافية والتاريخية. في الحقيقة يستطيع المدرس أن يشرح التاريخ القديم لبعض البلاد العربية (وبالأخص مصر) بفضل اللعبة وعبر وصفها. علاوة على ذلك من الممكن أن يضيف المعلم بعض المعلومات المهمة المرتبطة بالتاريخ كالتقاليد والفن إلخ.

لعبة ماهن

يحكي لنا الباحث والعالم الأثري وعالم التاريخ تيموثي كندالّ عن اكتشاف ثلاث ألعاب مرسومة على حائط مقبرة فرعون هاسي راء المنتمي إلى الأسرة الثالثة لفراعنة مصر القديمة توفي ٢٧٠٠ قبل الميلاد تقريبا. تقع المقبرة في شمال سقارة بمصر ونستطيع أن نشاهد ثلاث ألعاب قديمة مرسومة على سجادة تخدع عيوننا. من المفروض أن توجد لعبة ماهن بين تلك الألعاب وفي الحقيقة هي لعبة قديمة لا يلعبها الناس في عصرنا بعد إلا في السودان واستبدل الاسم القديم بلعبة الضبع.

أطلق الشعب اسم ماهن لهذه اللعبة لتبجيل ثعبان معبود يمثل شكل اللعبة نفسها. كان لون الثعبان ذهبي ورأسه أسود. علاوة على ذلك كانا بطن وذيل الثعبان مقسمان إلى كثير من الأقسام التي وضع اللاعبون البيادق عليها. فيما يتعلق بقواعد اللعبة كتب الباحث إيرفاين فينكل عنها عام ١٩٩٦ ولكن لا نريد أن نطول في شرح تشغيل اللعبة الدقيق. بالعكس نود أن نستخرج النواح المفيدة بالنسبة لاستعمالها في صف اللغات الأجنبية. لذلك نستطيع أن نقول إن في لعبة ماهن لم يستخدم الناس فيها زهور النرد بل ست كرات من رخام خبّأها اللاعبون في أيدهم. فسأل اللاعب الأوّل خصمه "كم كرات عندي؟" فأجاب اللاعب الثاني ونقل اللاعب السائل بدقه الفرق بين إجابة خصمه والواقع. لذلك نستطيع أن نؤكد أن من يلعب هذه اللعبة يسأل أسئلة كثيرة عن الكميات وبالتالي يردّون عليها. لذلك نستطيع أن نحلل اللعبة بالنسبة لتعليم وتعلم لغة أجنبية ما وبالأخص يمكننا أن نحفّز على استخدام أدوات الاستفهام عند لعب ماهين. علاوة على ذلك يمكننا أن نضيف بعض الصعوبات كوظائف مكتوبة على أوراق اللعب وعندما يقف اللاعب ببيدقه على خانة الأوراق يلزمه أن يسأل سؤالا وبالتالي سيستخدم أدوات الاستفهام المذكورة فيما سبق.

في النهاية، كما يتضح للقراء، نستطيع أن نبني أنواعا كثيرة من تمارين تتأسس

على لعبة ماهن. فتمثل الممارسة اللغوية والنحوية المذكورة سابقا مثالا وكما يؤكد فابيو كاون وسونيا روتكا في كتابهما، يمكننا أن نستفيد من لعبة ماهن والألعاب المتشابهة بها كي نزاول مواضيع نحوية أخرى.

لعبة سيجا

في بداية الأمر نستطيع أن نؤكد أن لعبة سيجا لديها شعبية كبيرة في البلاد العربية حتى اليوم إلا أن أصلها قديم جدا. من المعروف أن هدف هذه اللعبة هو أن يعتقل بيادق الخصم وكي يحدث ذلك، يجب على اللاعبين أن ينقلا البيادق باستراتيجيات مختلفة. فإذا أخذنا بعين الاعتبار هذه اللعبة من وجهة نظر تطبيقها اللغوية فلكل حركة للبيدق يوجد سؤال مطابق. بفضل هذه الأسئلة يستطيع الطالب أن يمارس اللغة أو أن يقوم بمراجعة قواعدها النحوية. على سبيل المثال يمكن للمعلم أن يكتب بعض المفردات الجديدة على طاولة سيجا وعندما يريد اللاعب (أي الطالب) أن ينقل بيدقه إلى مكان، يجب عليه أن ينشئ جملة بالكلمة الجديدة. إذا ما قال جملة فبقي بيدقه في المكان نفسه.

لعبة الطاولة

في ما يتعلق بلعبة الطاولة، نستطيع أن نكرر ما أكدناه سابقا وبالأخص في فقرة لعبة المنقلة. وفي الحقيقة تتمتع الطاولة بشعبية كبيرة كلعبة المنقلة، إلا أن توزيع اللعبتين مختلف في القارات. لا نريد الآن أن نطول في شرح قواعد اللعبة بل نلفت النظر سريعا إلى استعمالها في صف اللغة العربية. كذلك نأخذ بعين الاعتبار الطاولة لكي يتعلم الطلاب حروف الأبجدية أو الأمثال العربية واختيار موضوع الدرس تعتمد على مستوى المتعلمين. على سبيل المثال يمكننا أن ندرس الحروف بمساعدة لعبة الطاولة عند صفوف المبتدئين وتدريجيا ننقل إلى مواضيع أصعب كتكرار العبارات والأمثال في المستويات المتقدمة. وكيف نحقق هذا؟

سيربط المعلم كل بيادق الطاولة بحرف أو كلمة، جملة، عبارة، مثل، إلخ. وعندما يريد اللاعب أن ينقل بيدقه إلى مكان، يجب عليه أن يكرر موضوعا من المواضيع اللغوية المذكورة فيما سبق وكما يحدث في لعبة سيجا، إذا ما كرر الدارس الموضوع فبقي بيدقه في المكان نفسه.

لعبة الأهرام

إلا أن اسم هذه اللعبة يشبه اسم أصله عربي، يمثل هذا النشاط نتيجة خبرة معمل

"دار" (تدريس اللغة العربية في البحث العلمي) الذي يقع بمدينة البندقية وهو الذي شجع على تجديد طرق تدريس اللغة العربية وإدخال هذا العلم في النظام المعاصر. هدف هذا النشاط الابتكاري هو أن يبني هرما من علب وعلى كل علبة هناك حرف عربي. وفي الحقيقة الهدف اللغوي هو أن يكوّن جملة كاملة بالعربية حسب التوجيهات والوظائف المعطية من قبل المعلم. ففي نهاية النشاط يمكن للمتعلم أن يعرف معلومات بسيطة عن الكتابة والقراءة باللغة العربية مثل عدد الحروف الموجودة في الأبجدية، أنواع الأصوات، وجود التشكيل ومعرفة بعض المفردات العربية.

المعركة البحرية

كما كتب بعض الأساتذة المنتمين إلى المدرسة الفينيسية، يمكن أن نستخدم لعبة معركة السفن لممارسة تصريف الأفعال بصفة عامة وتصريف الأفعال الاكثر صعوبة حسب المستويات اللغوية الموجودة في صفنا كالمرحلة التمهيدية والمتوسطة والمتقدمة أو المستويات المذكورة في الإطار المشترك الأوروبي المرجعي للغات.

البحث عن الكنز

البحث عن الكنز لعبة شائعة في أوروبا أو في العالم الغربي بصفة عامة، يمكننا أن نأخذها بعين الاعتبار لتعليم اللغة العربية الفصحى للأجانب سواء كانوا أطفالا أم بالغين. على سبيل المثال نستطيع أن نستخدم هذه اللعبة كي يتعلم الدارسون غير الناطقين بالعربية. في الحقيقة يمثل البحث عن الكنز إمكانية تفتيش عن المفردات الجديدة وغير المعروفة في القاموس. إلا أن من الممكن أن نعتبر هذه العملية شيئا بسيطا، هي غير متوقعة في الواقع وعلى كل الحال عند أولئك المتعلمين الذين يبدؤون بدراسة اللغة العربية من المستوى التمهيدي الأول. بالتالي نود أن نشرح تنفيذ اللعبة في السطور الآتية:

من الواجب على المدرس أن يقسم أولا الصف إلى قسمين أو فريقين. كل فريق لديه عدد متساو من القاموس. هدف اللعبة الأول أن يبحث الطلاب عن كل البطاقات الخفية في الصف وعندما يجدوا واحدة منها عليهم أن يترجموا الكلمات الجديدة المكتوبة في الوصفة التي تدل اللاعبين على الاتجاهات القادمة. بالتالي يستخدم الدارسون القاموس في مجموعتهم ولذلك يتعاونون في البحث المعجمي.

الأغاني والموسيقى

تعتبر الأغاني نشاطا هاما ورئيسيا في صف اللغات الأجنبية. بالرغم من الاعتقاد

المشترك والشائع أن الأغاني والموسيقى ليست مواد تعليمية رسمية، نود أن نؤكد أنها متلاحمة بالطريقة الإنسانية الانفعالية لأنها تحفز على اهتمام وفضولية المتعلمين وخاصة الأطفال. إضافة إلى ذلك الدارس من كل الأعمار يشترك في الأنشطة التي تخفض الراشح الانفعالي وبالتالي يقع الإنتاج اللغوي في محيط هادئ وبدون قلق أو ضيقة. لذلك نستخدم الأغاني والموسيقى للتعمق في بعض المواضيع المرتبطة باللغة كتكرار القواعد النحوية وممارسة بعض العبارات الصعبة للمستويات المتقدمة وتقديم العاميات واللهجات العربية إلخ.

في النهاية نود أن نؤكد أن سواء الطريقة الإنسانية الانفعالية والأنشطة المذكورة سابقا فهي تقدم أمثلة فقط وهي اقتراحنا الخاص لكي نجدد ونصل باللغة العربية إلى مناهج وطرق تدريس اللغات الأجنبية المعاصرة. فاحتياج كل المتعلمين هو أن يدرسوا لغة مرتبطة بالواقع. لذلك نرجو أن يبتدع المختصون في هذا المجال أنشطة جديدة متعلقة بالتلاعب بألفاظ اللغة العربية وأن يكتب الباحثون الآخرون مقالات في هذا المجال. بالتأكيد ستعبر المشاريع العلمية المشتركة والبحوث والمقالات المرتبطة بها عن تطوير مهم وخطوات نحو العالمية.

المصادر

Asher J., 1969, "The Total Physical Response Approach to Language Learning", in Modern Language Journal, 53.

Balboni P.E., 2008, Le sfide di babele. Insegnare le lingue nlle società complesse, Torino, UTET Università.

Bruner J.S., Jolly A., Sylva K., editors, 1976, Play. Its Role in Development and Evolution, Harmondsworth, Penguin .

Bruner J.S., Jolly A., Sylva K., editors, 1981, Il gioco. Ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo, Roma, Armando .

Bruner J.S., 1983, Child's Talk. Learning to Use Language, New York, W.W. Norton and Company Ltd .

Cardona M., 2001, Il ruolo della memoria nell'apprendimento delle lingue, Torino: UTET Libreria .

Caon F., Rutka S., 2004, La lingua in gioco. Attività ludiche per l'insegnamento dell'italiano L2, Perugia, Guerra Edizioni.

Claparède E., 1909, Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale, Genève, it. translation, Psicologia del fanciullo. Lo sviluppo mentale, Firenze, Giunti-Barbèra, 1955.

Courtney B. Cazden, 1981, "Gioco, linguaggio e consapevolezza metalinguistica. Una dimensione dell'esperienza del linguaggio", in Bruner J.S., Jolly A., Sylva K., editors, 1981, Il gioco. Ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo, Roma, Armando .

Culin S., 2011 [1894], Mancala, The National Game of Africa, Landisville Pensylvania, Coachwhip Publications.

De Saussure F., 1916, Cours de linguistique générale, Paris and Lausanne, Payot.

Ditters E., 2006, Technologies for Arabic Language Teaching and Learning, Hillsdale, Lawrence Erlbaum Associates .

Ferguson C.A., 1959, Diglossia, Word, 15: 325–340.

Fillmore C., 1968, "The Case for Case", in Bach E., Harms R.T., editors, Universals in Linguistics Theory, Holt, Reinehart and Winston, it. translation, Gli universali della teoria linguistica, Torino, Boringhieri, 1978.

Finkel I.L., editor, 2007, Ancient Board Games, London, British Museum Press.

Freddi G., 1990, Azione gioco lingua. Fondamenti di una glottodidattica per bambini, Padova, Liviana.

Galli N., 1971, La psicopedagogia di Henry Wallon, Brescia, La Scuola .

Gattegno C., 1972, The common sense of teaching foreign languages, New York, Educational Solutions.

Kendall T., "Mehen: The Ancient Egyptian Game of the Serpent", in Finkel I.L., editor, 2007, Ancient Board Games, London, British Museum Press.

Krashen S.D., 1983, Principles and Practice in Second Language Acquisition, Oxford, Pergamon .

Krashen S.D., Terrel T.D., 1983, The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom, Oxford, Pergamon.

La Rosa C., "La lingua araba o le lingue arabe? Apprendere i dialetti in rete", available at the following link: http://www.flingue.unict.it/glottodidatticamente/index.php?sez=articolo&id=31

Lozanov G., 1978, Suggestology and Outlines of Suggestopedy, New York, Gordon and Breach.

Lozanov G., Gateva E., 1983, Metodo suggestiopedico per l'insegnamento delle lingue straniere, Roma, Bulzoni.

Mounin G., 1971, Saussure. La vita, il pensiero, le opere, Milano, Edizioni Accademia .

Olivovà, V. 1984, Sports and Games in the Ancient World, London, Orbis .

Piaget, J. 1964, Six études de psychologie, Paris, Gonthier.

Piccione P.A., "The Egyptian Game of Senet and the Migration of the Soul", in Finkel I.L., editor, 2007, Ancient Board Games, London, British Museum Press.

Porcelli, G. 1994, Principi di glottodidattica, Brescia, La Scuola.

Scistri, S. "I giochi didattici per la lingua araba: tipologie in rete e potenziamento delle abilità linguistiche", in Lingu@ggi 21.0, 1, I, available at the following link: http://lctic.altervista.org/blog/file/doc/NumeriRivista/1/scistri.pdf

Serragiotto, G. 2004, Le lingue straniere nella scuola, Torino, UTET Università .

Simpson, St. J. "Homo Ludens: The Earliest Board Games in the Near East", in Finkel I.L., editor, 2007, Ancient Board Games, London, British Museum Press.

Vygotskij L.S., 1981, "Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino", in Bruner J.S., Jolly A., Sylva K., editors, 1981, Il gioco. Ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo, Roma, Armando .

Wahba K.M., Taha Z.A., England L., 2006, Handbook for Arabic Language Teaching Professionals in the 21st Century, London, Lawrence Erlbaum Associates Publishers .

Wright A., Betterridge D., Buckby M., 2006, Games for Language Learning, Cambridge, Cambridge University Press .

مجلس أوروبا، ٢٠٠١، الإطار المرجعي الأوروبي المشترك للغات، كامبردج، الترجمة بالعربية، ٢٠٠٨، القاهرة، دار إلياس العصرية للطباعة والنشر.