

Tajdid Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah al-Muassas 'Ala al-Al'ab al-Lughawiyyah

M. Fahriyadi Nurrahman

تجديد تعليم اللغة العربية المؤسس على الألعاب اللغوية

محمّد فحريادي نوررحمان

Email: fahriyadinurrahman@gmail.com

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin
Kalimantan Selatan, Indonesia

أ- مقدّمة

تُعتبر حالة تعلم اللغة العربية في إندونيسيا سلبية بسبب اللغة التي يصعب تعلمها ،
والحافز غير الجذاب والضعيف للطلاب في إندونيسيا.¹

للتغلب على صعوبات تعلم اللغة العربية ، في تحديد الأنشطة التعليمية وخضوعها لها،
يجب أن يكون المعلمون قادرين على جذب اهتمام الطلاب بأن اللغة العربية لا تبدو مملة، لأن
احتمال اللغة العربية في إندونيسيا جيد جدًا.

يحتاج تعلم اللغة العربية إلى الابتكار بحيث لا يكون رتيباً ، هناك حاجة لأنشطة مرحة
مثل اللعب ذات الصلة بالتعلم باللغة العربية ، على سبيل المثال: تخمين الصور أو غناء مشاهدة
الأفلام أو الرسوم المتحركة.

غالبًا ما يأخذ التعلم المبتكر شكل التعلم الذي يوجه الطلاب إلى التصرف بفعالية في
بناء معارفهم ومهاراتهم ، والعديد من استراتيجيات التعلم المبتكرة: بانوراما، ورسم الخرائط
الذهنية، والتفكير الثنائي، والمشاركة والنقاش النشط.²

¹Muhbib Abdul Wahab, *Masa Depan Bahasa Arab di Indoneisa*,
(<https://www.republika.co.id/berita/koran/opini-koran/15/08/25/ntmm4733-masa-depan-bahasa-arab-di-indonesia> diakses pada tanggal 22 September 2019)

²Aziz Fachrurrazi, *Pembelajaran Bahasa Asing: Metode Tradisional dan Kontemporer*, (Jakarta: Bania Publishing, 2010) h. 208

يتم توجيه التعلم الإبداعي نحو المعلمين لإنشاء واستخدام المواد التعليمية. يُطلب من المعلمين إنشاء أنشطة تعليمية متنوعة قادرة على إيقاظ إمكانيات التعلم والخيال.³

ب- تعريف التجديد والابتكار

الكلمة المبتكرة تأتي من "الابتكار" باللغة الإنجليزية مما يعني تقديم شيء جديد ، في حين أن طرق التجديد المبتكرة. بالإضافة إلى اللغة الإنجليزية ، يأتي الابتكار أيضًا من "الابتكار" اللاتيني الذي يعني الابتكار والتغيير.⁴

ما يلي هو مفهوم الابتكار وفقا للخبراء:⁵

1- وفقًا لـ Everett M. Rogers ، فإن فكرة الابتكار هي فكرة وموضوع وممارسة تقوم على أساس ما يتم قبوله من قبل شخص أو مجموعة معينة ليتم تطبيقها أو تبنيها كشيء جديد.

2- وفقًا لـ Kuniyoshi Urabe ، فإن فكرة الابتكار هي كل ما يتم إنتاجه من خلال عملية طويلة وتراكمية ، تغطي العديد من عمليات صنع القرار ، من اكتشاف الأفكار إلى تنفيذها في السوق.

3- وفقًا لفان دي فين ، أندرو هـ ، فإن تعريف الابتكار هو تطوير وتنفيذ أفكار جديدة من قبل الأشخاص خلال فترة زمنية محددة تنفذ مع أنشطة المعاملات المختلفة داخل هيكل تنظيمي معين.

استنادًا من التعريفات السابقة يمكن خلاصتها أن الابتكار فكرة مقبولة لأشياء جديدة تنطوي على العديد من عمليات صنع القرار في مختلف الأنشطة.

³Aziz Fachrurrazi, *Pembelajaran Bahasa Asing ...*, h. 217

⁴Ririn Lestari, *Sepintas mengenai pengertian Discovery, Invention, Innovation, dan Inovasi pembelajaran*, (<https://www.kompasiana.com/naela/550b557ea33311b1142e3ad9/sepintas-mengenai-pengertian-discovery-invention-innovation-dan-inovasi-pembelajaran> diakses pada tanggal 14-10-2019)

⁵Maxmanroe.com, *Pengertian Inovasi, Tujuan, Manfaat, Ciri-Ciri Inovasi*, (<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-inovasi.html> pada tanggal 14-10-2019)

ج- أنواع الألعاب اللغوية

العديد من الألعاب اللغوية المتكيفة مع الكفاءات العربية التي يجب أن يتقنها الطلاب

6:

1- الأسرار المتسلسل

تتكون هذه اللعبة من مجموعتين ، تتكون كل منهما من 6-7 طلاب ، والمعلم يهمس المفردات أو جمل الطالب الأمامي لمواصلة الهمس للأصدقاء بعد ذلك ، والمشارك الذي يمكنه إكمال المهمة الأسرع بالإجابة الصحيحة هو الفائز من اللعبة.

2- خمن القصة

يقوم المعلم بإعداد صورة ذات موضوع معين ، يتم تثبيت الصورة على السبورة ، ثم يشرح المعلم قصة الصورة ، ثم يطلب المعلم من الطلاب إعادة سرد القصة التي رواها المعلم ويسأل الآخر على الطلاب الانتباه إلى شرح صديقه.

3- المهادور

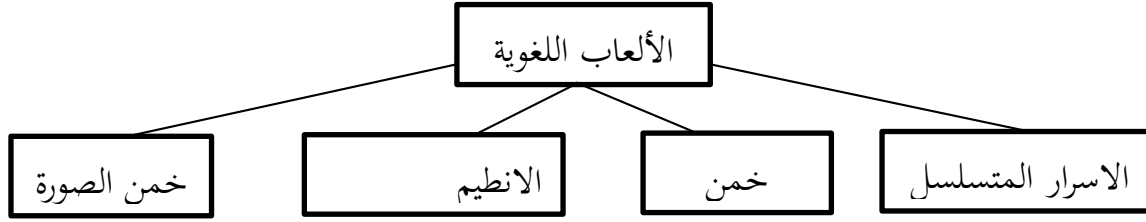
يكتب المعلم الكلمة على البطاقة ثم يشير إلى أحد الطلاب لأخذ البطاقة ويذكر الكلمة المقابلة أو المتناقضة للكلمة. إذا لم يستطع الطالب الإجابة ، فسيتم طرح السؤال على طالب آخر ، وإذا كان بإمكان الطالب الثاني ذكر كلمة "التضاد" ، فيحق له تحديد عقوبة الطلاب الذين لا يمكنهم ذكر كلمة "التضاد".

4- خمن الصورة

يعد المعلم صورة عن موضوع ما. ثم مسجلة على السبورة والمعلم يسأل الطلاب لتحديد الصورة. ويختتم الدرس بشرح الأخطاء الشائعة في شرح الطلاب.

⁶ Kholid Mawardi, "Macam-Macam Permainan Bahasa",

(<https://kholid1993.wordpress.com/2015/06/30/macam-macam-permainan-bahasa/>, diakses pada tanggal (29 Oktober 2019)



الرسم البياني 1: أنواع الألعاب اللغوية

د- استخدام اللغة لتعلم اللغة العربية

في سياق تعلم اللغة ، هناك العديد من العلامات التي يجب على المعلمين مراعاتها قبل أن يقرروا استخدام بعض الألعاب في عملية التعلم كما ذكر Risakotta في Asrori (2009)، بما في ذلك:

- 1- يجب ألا تكون اللعبة صعبة للغاية أو العكس
- 2- يجب كتابة الكلمات والجمل والكلمات المهمة التي تظهر في اللعبة على السبورة وممارستها قبل بدء اللعبة
- 3- يجب أن تكون تعليمات اللعبة واضحة
- 4- أثناء اللعبة ، يجب على المعلم عدم تصحيح الأخطاء على الفور حتى لا تتم مقاطعة اللعبة
- 5- إذا كانت هناك صعوبات تقنية ، فقد يساعد المعلم في التغلب على هذه الصعوبات.

هـ-الخلاصة

بالنسبة إلى جذب اهتمام الطلاب باللغة العربية ، فإن الحاجة إلى الابتكار حتى لا يكون التعلم رتيباً في اتجاه واحد فقط ، فهي تتطلب أنشطة ممتعة مثل اللعب المتعلق بتعلم اللغة العربية.

تحتوي اللعبة على علامات يظهرها المعلم قبل أن تقرر استخدام لعبة معينة: يجب ألا تكون اللعبة صعبة، ويجب أن تكون الكلمات أو الجمل واضحة ، ويجب أن تكون تعليمات اللعبة واضحة.

قائمة المراجع

الكتب:

Fachrurrazi, Aziz. 2010 *Pembelajaran Bahasa Asing: Metode Tradisional dan Kontemporer*. Bania Publishing : Jakarta

المنشورات:

Lestari, Ririn. "Sepintas mengenai pengertian Discovery, Invention, Innovation, dan Inovasi pembelajaran".

<https://www.kompasiana.com/naela/550b557ea33311b1142e3ad9/sepintas-mengenai-pengertian-discovery-invention-innovation-dan-inovasi-pembelajaran>

Mawardi, Kholid. "Macam-Macam Permainan Bahasa",

<https://kholid1993.wordpress.com/2015/06/30/macam-macam-permainan-bahasa/>

Maxmanroe.com. "Pengertian Inovasi, Tujuan, Manfaat, dan Ciri-Ciri Inovasi".

<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-inovasi.html>

Wahab, Muhib Abdul. "Masa Depan Bahasa Arab di Indoneisa".

<https://www.republika.co.id/berita/koran/opini-koran/15/08/25/ntmm4733-masa-depan-bahasa-arab-di-indonesia>