ISSN: 2615-0905

Alsunä

Journal of Arabic and English Language

Prodi Pendidikan B. Arab & Language Center
Universitas KH. Abdul Chalim

Alsunä

Journal of Arabic and English Language

The focus and scope are to provide readers with a better understanding of Arabic and English Language present developments through the publication of articles. This journal includes research articles and brief communications, including:

Teaching Arabic-English as a Foreign Language.
Media Teaching Arabic and English.
Teaching Strategies of Arabic and English.
Technology Teaching Arabic and English.
Second Arabic-English Acquisition.
Arabic-English Modern Standard.
Linguistics, Literature, and History of Arabic-English.
Philosophy of Language.
The Language of The Holy Quran.

Prodi Pendidikan B. Arab & Language Center
Universitas KH. Abdul Chalim

CC BY SA

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

2615 - 0905000 3

Alsunä
Journal of Arabic and English Language

Vol. 8, no.1, 2025

EDITORIAL TEAM

EDITOR-IN-CHIEF
Ammar Zainuddin

INTERNATIONAL EDITORIAL BOARD
Yuli Ani Setyo Dewi
Saidna Zulfiqar Bin-Tahir
Eka Rizki Amalia
Azkia Muharom Albantani
Aliy Abdulwahid Adebisi
Najlaa Aly Matari
Nur Aeni
Nabila Boucharif
Bello Muhammad

MANUSCRIPT EDITOR
Hasyim Asy'ari
Nurul Azizah Ria Kusrini
Eva Lathifah Fauzia
Muhammad Mujtaba Mitra Zuana
Muqimah Liwais Sunnah
Mardhiana Jamal

LAYOUT EDITOR
Fathi Hisyam

Prodi Pendidikan B. Arab & Language Center
Universitas KH. Abdul Chalim

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

2615 - 0905000 3

Call for Papers

Alsuna: Journal of Arabic and English Language

Volume 8, Number 2 (2025)

All papers are based on Research and Development

We are pleased to invite researchers, academics, practitioners, and language enthusiasts to submit their original research papers for the upcoming issue of **Alsuna: Journal of Arabic and English Language** (Volume 8, Number 2, 2025). This edition will focus on **Research & Development (R&D)-based studies** that contribute to innovation and practical solutions in Arabic and English language education, learning, linguistics, and related fields.

Free Access & No Fees*: Open access is available for readers or authors, with no submission or publication charges (APCs).

***Author Affiliations:** Clearly state all authors' institutional affiliations, including country. Collaborative works from three or more institutions (with at least one international affiliation) are encouraged.

Alsunä
Journal of Arabic and English Language

Best Regards,
Editorial Team
Alsuna: Journal of Arabic and English Language

Prodi Pendidikan B. Arab & Language Center
Universitas KH. Abdul Chalim

CC BY SA

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

2615 - 0905000 3

https://doi.org/10.31538/alsuna.v8i1.6849

Alsunā Journal of Arabic and English Language

Educational Games in Learning Arabic Writing Skills

Fauziah Bachtiar *
Universitas Negeri Makassar
fauziahbachtiar@unm.ac.id

Muhammad Radhi Almardhi
Universitas Muhammadiyah Makassar

Received, 16 May 2025 **Accepted, 02 May 2025**

ABSTRACT

Purpose *- This study aims to analyze and classify various types of engaging and enjoyable educational games related to Arabic writing skills, according to their levels: beginner, intermediate, and advanced.*

Design/methodology/approach *- The type of research used is qualitative research with the literature review method, which means analyzing journals and books related to educational games in learning Arabic writing skills.*

Findings/results *– The results of this study show that educational games in learning Arabic writing skills can be effectively implemented if classified according to levels: beginner, intermediate, and advanced. This classification ensures that the learning objectives are achieved well, and students are able to understand the material while enjoying the game with enthusiasm and joy.*

Originality/value *- This study is expected to serve as a reference for teachers and students in improving Arabic writing skills, making the learning process easier to understand, engaging, and enjoyable, so that the learning objectives can be achieved effectively and efficiently.*

Paper type *– Conceptual paper*

Keywords: *Educational games, Learning arabic , Writing skills.*

***Correspondence**

المقدمة

مهارات الكتابة هي احدى من المهارات اللغوية الأربع التي يجب إتقانها في عملية تعلم اللغة العربية. وتعتبر مهارة الكتابة من أصعب المهارات مقارنةً بالكلام، والاستماع، والقراءة. وذلك لأن الكتابة تتعلق بالأنشطة التي ترتبط بعملية التفكير ومهارة التعبير عن الأفكار في شكل مكتوب. يمكن القول إن الكتابة هي نشاط معقد للغاية، لأنها تتطلب القدرة على ترتيب وتنظيم الأفكار بشكل منطقي ومتسلسل، فضلاً عن القدرة على تقديم الكتابة بأنماط لغوية وقواعد كتابة مختلفة.

وتتكون مهارة الكتابة من عنصرين رئيسين: أولاً، المهارة في تشكيل الحروف، أي تحويل الرموز الصوتية إلى كتابة. وثانياً، التعبير عن الأفكار والمشاعر بشكل مكتوب. ومن خلال هذين العنصرين، يمكننا أن نفهم أن تعليم مهارة الكتابة يجب أن يكون مصحوبًا بتدريبات عملية، مثل كتابة الحروف التي ترتبط أكثر بالإملاء، والخط أو فن الخط العربي، والتدريب على التعبير عن الأفكار في شكل إنشاء. هذان الجانبان ينبغي تدريبهما بعمق وجدية حتى تُكتسب مهارة الكتابة على الوجه الأكمل (Berlian Sari, 2023).

توجد العديد من وسائل الاتصال التي يمكن أن يستخدمها الإنسان، وتُعَدّ الكتابةُ إحداها. فبالإضافة إلى كونها وسيلةً لنقل المعلومات، تُعتبَر الكتابة أيضًا رمزًا لنمط تفكير الإنسان. فمن خلال الكتابة، يمكن ملاحظة اختيار الكلمات (أي: الدلالة والتمييز)، والتعبيرات، والتنوع، والثقافة، والفن، وغيرها من الجوانب (Muradi, 2015).

أما العوامل التي تُميز جانب الكتابة العربية، والتي في الوقت نفس تُعتبر مشكلات في تحقيق الكفاءة في هذا المجال، مثل اتجاه الكتابة وشكل الحروف الذي يختلف عن الكتابة في اللغة الإندونيسية. وتعتبر هذه العوامل مشكلات خاصة بالنسبة للطلاب الذين يبدؤون تعلم اللغة العربية، وخاصة في مهارة الكتابة (Rathomi, 2020). لذلك، يجب على المعلم أن يكون قادرًا على تصميم تعليم اللغة العربية، خاصة في مهارة الكتابة، بحيث لا يواجه الطلاب صعوبة في التعلم. باستخدام وسائل تعليمية مثيرة، سيتمكن الطلاب من تذكر واستيعاب المادة التعليمية بشكل أفضل. كاستخدام الألعاب التعليمية في تعلم مهارات الكتابة باللغة العربية.

الألعاب التعليمية في تعليم اللغة وسيلةً تحتوي على عناصر تربوية مستمدة من مكونات متأصلة ومتكاملة تُشكّل جزءًا لا يتجزأ من اللعبة نفسها. وإلى جانب ذلك، فإن هذه الألعاب تُسهم في تقديم محفزات واستجابات إيجابية لحواسّ المتعلّم، والتي تشمل السمع، والبصر، والصوت (الكلام والتواصل)، والكتابة، والتفكير، والتوازن المعرفي، والمهارات الحركية، والجوانب الاجتماعية والروحية، إضافة إلى تشجيع التنافس الشريف. ويُعَدُّ تحقيق التوازن بين هذه الحواس هدفًا تربويًا يُخطّط له بعناية ليؤثر بشكل إيجابي في بُنية الطالب الجسدية، وعقله، وخياله، وسلوكه، وتكوينه الشخصي (Pransiska, 2021).

إن مصطلح "اللعب أثناء التعلم" متجذّر في منهجية التعليم المبكر للأطفال (رياض الأطفال)، وقد تطوّر هذا المفهوم ليأخذ مكانته في ميدان التربية الحديثة بشكل أوسع. وتقوم الفكرة الأساسية على أن التعلم لا ينبغي أن يكون دائمًا رسميًّا، صارمًا أو مُرهقًا، لا سيما بالنسبة للأطفال. فمن خلال أنشطة اللعب، يصبح من الأسهل على الأطفال اكتساب المعرفة، وخاصة في عملية تعلم اللغة، وذلك لأنهم يشعرون بالمتعة والراحة، ولا يتعرضون للضغط النفسي، كما أن اللعب يُحفّز الفضول والإبداع لديهم. ويجعل هذا التعلم أكثر طبيعية وتوافقًا مع مراحل النمو النفسي للأطفال. وليس اللعب أثناء التعلم حكرًا على الأطفال فقط، بل يمكن تطبيقه أيضًا على الكبار، وإن كان ذلك بأساليب، وتقنيات، ومفاهيم مختلفة تتناسب مع احتياجاتهم ومستوى تفكيرهم (Pransiska, 2021). ويعود ذلك إلى اختلاف الأعمار، والخصائص، ومستويات الفهم بين المتعلمين، مما يستدعي تبني مفاهيم تعليمية مختلفة، ولا سيما في تعليم اللغة، حيث يمكن تقسيم المتعلمين إلى ثلاث مستويات :المبتدئ، والمتوسط، والمتقدم. ويهدف هذا التقسيم إلى تحقيق الكفاءة والمهارة اللغوية في مجالات الكلام، والاستماع، والقراءة، والكتابة بصورة فعّالة ومتكاملة.

تُعَدّ ألعابُ اللغةِ إحدى الاستراتيجيات التي يمكن استخدامها لتحسين مهارة الكتابة لدى الطلاب. ومن خلال الألعاب، يستطيع الطلاب التعلم بشكل أكثر فاعلية والمشاركة المباشرة في عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، تُساعِد ألعابُ اللغةِ على التغلب على الملل أثناء التعلم، كما تُساهِم في تنمية ثقة الطلاب بأنفسهم في كتابة اللغة العربية (Jumhuriah, 2023).

من خلال الألعاب التعليمية، يرجى للطلاب أن يشعروا بمزيد من التفاعل والحماس في تعلم اللغة العربية، خاصة في مهارات الكتابة. لديهم فرصة للتعلم بطريقة تفاعلية، عملية، وجذابة، مما يمكن أن يعزز في النهاية فهمهم لكتابة الحروف الهجائية، ودمج الحروف لتكوين كلمة واحدة، ودمج الكلمات لتكوين جملة سواء كانت بسيطة أو جملة كاملة أو فقرة .وبذلك، فإن الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية لا تخلق تجربة تعلم ممتعة فحسب، بل تساعد أيضًا في تحقيق أهداف التعلم بشكل أكثر فعالية. يهدف هذا البحث إلى تحديد أنواع الألعاب التعليمية التي يمكن تطبيقها في تحسين تعلم مهارات الكتابة في اللغة العربية سواء على مستوى المبتدئين أو المتوسطين أو

المتقدمين، حتى يتمكن الطلاب من فهم كل مادة يتم تقديمها بسهولة ودون شعور بالملل، ويظلوا متحمسين في تعلمهم.

منهج البحث

هذه البحث هو الوصفي النوعي باستخدام منهجية مراجعة الأدبيات، والتي تعني تحليل الأبحاث المنشورة. المراجعة المنهجية للأدبيات هي مصطلح يُستخدم للإشارة إلى منهجية البحث أو الدراسة المحددة وتطويرها التي يتم من خلالها جمع وتقييم الأبحاث المتعلقة بالموضوع المحدد. مراجعة الأدبيات هذه تكون على شكل تقييم، تلخيص، وأفكار الكاتب حول بعض المصادر المرجعية (مثل الكتب، المقالات، والمعلومات من الإنترنت).

طريقة جمع البيانات هي من خلال دراسة مستفيضة للوثائق الموجودة وزيادة المعلومات المستخلصة من الكتب، والمجلات، والمقالات التي تتعلق بالألعاب التعليمية في تعلم مهارات الكتابة في اللغة العربية. أما بالنسبة لتقنية تحليل البيانات التي يتم تطبيقها، فإن الباحث يستخدم طريقة مايلز وهوبرمان، وهي من خلال تقليص البيانات، عرض البيانات، واستخلاص النتائج (Moloeng, 2017).

أما المراجع التي اعتمدت عليها هذه الدراسة، فهي سبعة وعشرون مرجعًا، تتكوّن من ستة كتب، وإحدى وعشرين مقالة علمية تتعلق بالألعاب التعليمية في تعليم مهارة الكتابة باللغة العربية. وتشمل المراجع الأساسية كتابين في تعليم مهارة الكتابة باللغة العربية، وثلاثة كتب تتناول الألعاب التعليمية في تعليم اللغة، سواء بشكل عام أو فيما يتعلق باللغة العربية على وجه الخصوص، بالإضافة إلى كتاب واحد في منهجية البحث العلمي. وأما المقالات الإحدى والعشرون فتُعد مراجع ثانوية أو إضافية تناولت موضوع الألعاب التعليمية في تعليم مهارة الكتابة باللغة العربية.

عرض نتائج البحث والمناقشة

الألعاب التعليمية

اللعب اصطلاحا، هو وضع أو حالة معينة حيث يسعى الشخص للمتعة أو الإرضاء من خلال نشاط أو لعبة معينة. اللعبة هي نشاط يهدف إلى اكتساب مهارة معينة بطريقة ممتعة

ومبهجة للفرد. بينما اللعبة التعليمية هي لعبة تحتوي على عناصر تعليمية يتم الحصول عليها من شيء موجود وملازم ويصبح جزءًا من اللعبة نفسها (Isnawati, 2019). اللعب هو وسيلة للأطفال لاستكشاف العالم، من ما لا يعرفونه إلى ما يعرفونه، ومن ما لا يستطيعون فعله إلى ما يمكنهم فعله. اللعب هو نشاط بالغ الأهمية للأطفال، تمامًا مثل الحاجة إلى الطعام المغذي والصحة الجيدة من أجل نموهم وتطورهم. اللعب هو تجربة تعلم. اللعب للأطفال له قيمة وخصائص مهمة في تطور حياتهم اليومية (Hanifah, 2016).

إنّ الألعاب اللغوية نشاط يحتوي على قواعد وأهداف، ويتضمن عناصر الترفيه والمتعة والسرور (Astina, 2020). أما الألعاب اللغوية في اللغة العربية فهي وسيلة لتعلم اللغة العربية من خلال اللعب، مع التركيز على تدريب المهارات اللغوية وهي: التحدث، والاستماع، والقراءة، والكتابة. ومن خلال استخدام هذه الألعاب، لا يشعر الطلاب بالملل من تعلم اللغة العربية. وينصبّ هذا البحث على الألعاب اللغوية المخصصة لتنمية مهارة الكتابة باللغة العربية.

اللعبة التعليمية لها فوائد كبيرة في التعلم، خاصة في مساعدة الطلاب على تعلم اللغة بشكل فعال وممتع. ومن بين بعض فوائدها ما يلي: جعل التعلم أكثر جذبًا: الألعاب التعليمية تخلق جوًا من التعلم الممتع وتحفز الطلاب على التعلم.. مساعدة على فهم اللغة بشكل عملي: من خلال التركيز على استخدام اللغة النشطة، تتيح الألعاب للطلاب ممارسة مهارات اللغة في مواقف الحياة الواقعية.. تعلم اللغة بشكل عملي يساعد الطلاب على فهم اللغة بشكل أفضل مقارنة بتعلمها بشكل نظري فقط. تحسين مهارات الاتصال: تتيح ألعاب التعلم للطلاب ممارسة مهارات الكلام والاستماع، والقراءة والكتابة في اللغة التي يتعلمونها، مما يعزز التفاعل بين الطلاب ويزيد من قدرتهم على التواصل بشكل فعال (Utami, 2021). تطوير المهارات الاجتماعية والتعاون: العديد من الألعاب التعليمية تتطلب من الطلاب العمل ضمن فريق، مما يساعدهم على تعلم التعاون، الاستماع، والتعبير عن أفكارهم باللغة التي يتعلمونها (Purwanto, 2019). تحسين الذاكرة: من خلال التكرار والممارسة في الألعاب، يصبح الطلاب أكثر قدرة على تذكر المفردات وتركيبات اللغة التي يتعلمونها. أثبتت هذه الطريقة فعاليتها في تحسين الاحتفاظ باللغة (Ahmad, 2020).

استخدام طريقة الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية هو منهج ديناميكي ومبتكر يساعد الطلاب على فهم اللغة العربية وإتقانها بشكل أكثر فعالية. تدمج هذه الطريقة عناصر الألعاب، مثل التحديات، والتنافس، والتفاعل الاجتماعي، في عملية التعلم لخلق بيئة ممتعة ومحفزة للطلاب. بالإضافة إلى تقديم المتعة، تسمح الألعاب أيضًا للطلاب بالتعلم بحماس أكبر وتقليل الشعور بالملل (Parihin, 2023). في تعلم اللغة العربية، يمكن تطبيق طريقة الألعاب في سياقات متنوعة، مثل المفردات، والقواعد، وفهم النصوص، ومهارات الكتابة. مثل لعبة ترتيب الحروف لتكوين كلمة واحدة ثم كتابتها أو ترتيب الكلمات لتكوين جملة واحدة وتدريب كتابتها على السبورة، ويتم ذلك بشكل جماعي. يمكن أن يساعد ذلك في تنمية روح التعاون والتآلف الممتعة بين الطلاب، مما يساهم في تحقيق أهداف التعلم بشكل جيد وفعّال.

أهمية مهارة الكتابة العربية

الكتابة لغة هي مجموعة من الكلمات التي تتنظم وتترتب. أما معنى الكتابة اصطلاحا فهي مجموعة من الكلمات التي تكون مرتبة وتحمل معنى، لأن الكتابة لا تتشكل إلا بوجود كلمات مرتبة. ومن خلال الكتابة، يمكن للإنسان أن يعبر عن مشاعره بحرية وفقًا لما يفكر فيه. ومن خلال التعبير المكتوب، يُرجى أن يتمكن القراء من فهم ما يرغب الكاتب في إيصاله (Muradi, 2015). مهارة الكتابة هي قدرة على تشكيل الحروف وعلى التعبير عن فكرة أو شعور ما في شكل كتابي (Ningrum, 2021)، كما يكون تعريف مهارة الكتابة على أنها نشاط إنتاجي وتعبيري. ففي عملية الكتابة، يجب أن يكون الفرد ماهرًا في استخدام الجرافولوجيا، وبنية اللغة، والمفردات. وتُستخدم مهارة الكتابة لتدوين المعلومات، وتوثيقها، والتعبير عنها، ورفع التقارير، وتقديم المعلومات، والتأثير على القارئ (Evi Zulfianah, 2022).

ومن خلال هذا التعريف، تُعرَّف أنَّ مهارة الكتابة باللغة العربية على أنها قدرة الفرد على التعبير عن الأفكار والمشاعر والمعلومات من خلال نص مكتوب، باستخدام قواعد اللغة العربية الصحيحة من حيث النحو والصرف والإملاء وأسلوب التعبير. وتشمل هذه المهارة إتقان الحروف العربية، وبناء الجمل، وتنظيم الفقرات بشكل منطقي ومترابط وفقاً لسياق التواصل الكتابي.

تتمركز مهارة الكتابة حول القدرة على التعبير عن مختلف الأفكار والآراء والمشاعر بشكل كتابي. ومن جهة أخرى، يهدف تعليم مهارة الكتابة إلى تحسين القدرات الفكرية والنضج العاطفي والاجتماعي لدى المتعلمين (Mubarok, 2020). لذلك، تُعد مهارة الكتابة من بين مهارات اللغة، المهارة الأعلى من بين المهارات اللغوية الأربع. فالكتابة وسيلة من وسائل التواصل اللغوي بين الناس، وهي لا تحدها قيود المكان أو الزمان، بلغة كتابية سليمة، صحيحة، وسهلة الفهم للقارئ (Laila, 2021).

تتطلب مهارة الكتابة العربية إلى التدريب والممارسة بشكل دوري (Zayuda, 2023) . بالإضافة إلى ذلك، فإن القدرة على فهم خصائص الحروف العربية ضرورية أيضًا لتحسين مهارة الكتابة. العناصر الأساسية للكتابة هي: الكلمة: وهي أصغر وحدة في الجملة أو العنصر الأساسي في تكوين الجملة. ثم الجملة: وهي مجموعة من الكلمات التي يمكن أن تشكل معنى أو تفسيرًا لكلمة معينة. والفقرة: وهي مجموعة من الجمل التي تُكوّن فقرة أو أكثر مترابطة معًا (Taufiq, 2024).

توجد مستويان رئيسيان في تعلُّم مهارة الكتابة، وهما: الكتابة الإملائية (الكتابة بناءً على الإملاء)، والكتابة التعبيرية (الكتابة التعبيرية). تركّز الكتابة الإملائية على مهارة نسخ الكلمات والجمل أو كتابتها من جديد وفقًا للتهجئة الصحيحة، ولذلك فهي مفيدة جدًا في تحسين دقة كتابة الحروف العربية، لا سيما من ناحية الإملاء. أمّا الكتابة التعبيرية، فتتضمّن القدرة على التعبير عن الأفكار بشكل كتابي أكثر تعقيدًا، مثل إنشاء الجمل الذاتية، وتأليف الفِقَر، وكتابة القصص القصيرة أو الوصف بناءً على الصور أو التجارب الشخصية (Mukhlisah, 2025).

وهذا ما يجعل مهارة الكتابة باللغة العربية غالبًا ما تُشكّل تحديًا للطلاب، وخصوصًا بسبب اختلاف نظام الكتابة وبنية اللغة مقارنةً مع لغتهم الأم (Ramdhani, 2024). لذلك، هناك حاجة إلى منهج تعليمي فعّال، مثل استخدام الوسائط التفاعلية، والتدريبات المتدرجة، وكذلك اتباع أسلوب الألعاب اللغوية لتحفيز الطلاب على التعلم. ومن خلال الممارسة المستمرة والاستراتيجية المناسبة، يمكن أن تتطوّر مهارة الكتابة بشكل جيّد،

بحيث لا يقتصر الأمر على تمكُّن الطالب من الكتابة الصحيحة نحويًّا فحسب، بل يتمكّن أيضًا من التعبير عن أفكاره بطريقة إبداعية وتواصلية باللغة العربية.

أهدف تعليم مهارة الكتابة

تشمل أهداف تعلم الكتابة بشكل عام وفقًا لألدي فطرا هي كما يلي: نسخ أصوات الحروف والكلمات والعبارات والجمل مع مراعاة قواعد الإملاء وعلامات الترقيم. ثم الكتابة كطريقة أخرى للسرد في شكل نص. والتعبير عن الأفكار أو الآراء كتابيًا (Farisy, 2024).

أما أهداف تعلم مهارات الكتابة بناءً **على** مستوياتها فهي كما يلي: المستوى المبتدئ: كتابة الوحدات اللغوية البسيطة. كتابة الوحدات اللغوية البسيطة. كتابة العبارات والأسئلة البسيطة. كتابة فقرات قصيرة. وفي المستوى المتوسط: كتابة العبارات والأسئلة. كتابة الفقرات. كتابة الرسائل. كتاب المقالات القصيرة. كتابة التقارير. والآخر في المستوى المتقدم. كتابة الفقرات. كتابة الرسائل. كتابة أنواع مختلفة من المقال. وكتابة التقارير (Zulkifli, 2020).

ومن خلال هذا البياتن يعرف أنّض أهدف تعليم مهارة الكتابة باللغة العربية هي تزويد المتعلمين بالقدرة على تركيب الجمل والفقرات بشكل صحيح وفعّال، وفقاً للقواعد اللغوية السليمة. كما يسعى إلى تمكين الطلاب من التعبير عن أفكارهم ومعلوماتهم ومشاعرهم كتابياً في أنواع مختلفة من النصوص مثل الوصفية، والسردية، والحجاجية، والتفسيرية. بالإضافة إلى ذلك، تسهم هذه المهارة في تنمية الدقة، والقدرة على التفكير المنطقي والمنظم، وتعزيز الكفاءة اللغوية لدى المتعلم في السياقات الأكاديمية والتواصلية المختلفة.

تعليم مهارة الكتابة

في نشاط تعلم الكتابة، يمكن تقسيمه إلى ثلاث فئات رئيسية، وهي: الكتابة المُتحكَّم فيها هي نشاط الكتابة في المرحلة الأولى. لا تزال الأنشطة بحاجة إلى مراقبة أو إشراف من المعلم، بحيث يكون المعلم أكثر هيمنة في هذه المرحلة مقارنةً بأنشطة الطلاب. فيما يلي بعض الأنشطة التي يمكن أن يقوم بها المعلم في الكتابة المُتحكَّم فيها: جملة جيغسو: وهي نشاط تقليد النص. هذا النشاط مشابه لتقليد النصوص، إلا أنه يتم بعناية. يجب على الطلاب

مطابقة نصف الجمل من بعض جمل الجيغسو على ورق منفصل. ثم النسخ والكتابة (البحث والنسخ). ثم ترتيب الجمل.

وفي المرحلة المتوسطة فيها الكتابة الموجهة هي القدرة على الكتابة باستخدام إرشادات معينة مع تقديم تحفيز مثل الصور، الأسئلة، المفردات أو الجمل التوجيهية. مهارات الكتابة الموجهة تشمل :ترتيب بعض الكلمات لتشكيل جملة صحيحة. وترتيب الجمل بناءً على صورة. وترتيب الجمل بناءً على المفردات. وترتيب جملة لتشكيل فقرة. وصف شيء أو صورة بناءً على أسئلة. ثم وصف صورة واحدة. ثم وصف صورة سلسلة. والآخر ترتيب فقرة بناءً على الأسئلة.

وفي المرحلة المتقدمة هي الكتابة الحرة (الحُرّ) هي نشاط كتابي يتمثل في التعبير عن الأفكار أو الآراء من خلال الكتابة. بمراعاة مراحل أو مستويات تعلم مهارة الكتابة باللغة العربية، يستطيع المعلم أن يحدد بشكل جيد الأنشطة أو الألعاب المناسبة التي يمكن تقديمها للطلاب، مما يسهم في تحقيق أهداف التعلم بفعالية وكفاءة.

الألعاب التعليمية في تعليم مهارة الكتابة

اللعب اصطلاحا، هو وضع أو حالة معينة حيث يسعى الشخص للمتعة أو الإرضاء من خلال نشاط أو لعبة معينة. اللعبة هي نشاط يهدف إلى اكتساب مهارة معينة بطريقة ممتعة ومبهجة للفرد. بينما اللعبة التعليمية هي لعبة تحتوي على عناصر تعليمية يتم الحصول عليها من شيء موجود وملازم ويصبح جزءًا من اللعبة نفسها (Isnawati, 2019). اللعب هو وسيلة للأطفال لاستكشاف العالم، من ما لا يعرفونه إلى ما يعرفونه، ومن ما لا يستطيعون فعله إلى ما يمكنهم فعله. اللعب هو نشاط بالغ الأهمية للأطفال، تمامًا مثل الحاجة إلى الطعام المغذي والصحة الجيدة من أجل نموهم وتطورهم. اللعب هو تجربة تعلم. اللعب للأطفال له قيمة وخصائص مهمة في تطور حياتهم اليومية (Hanifah, 2016).

الكتابة هي واحدة من المهارات المهمة في تعلم اللغة العربية. إذا كان الكلام هو وسيلة للتواصل الفعّال مع الآخرين بحيث يمكن للفرد أن يعبر عن مشاعره وأفكاره، والقراءة هي الأداة التي يستخدمها الناس لمعرفة ما حدث في الأزمنة السابقة، فإن الكتابة هي نشاط يهدف إلى

تعبير عن مشاعره وأفكاره من خلال كتاباته سواء كانت على شكل كتاب أو مجرد مقال رأي أو ورقة قصيرة، يمكن للقارئ أن يعرف جودة العلم الذي يمتلكه من تخصصه العلمي.

التعلم والممارسة المستمرة هما من الطرق الفعّالة لتحسين مهارات الشخص في الكتابة. يجب أن تتم الممارسة بطرق متنوعة ومثيرة لجعل عملية التعلم غير مملة. الألعاب هي إحدى البدائل التي يمكن الاستفادة منها في عملية تدريب مهارات الكتابة باللغة العربية. هذا سيساهم في تغيير تفكير الطلاب تجاه تعلم الكتابة باللغة العربية الذي يُعتبر صعبًا إلى شيء أسهل وأكثر متعة.

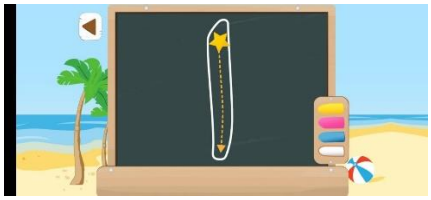
الألعاب التعليمية في تعلم اللغة العربية هي طريقة تهدف إلى تحفيز الطلاب، بحيث يمكنهم تدريجيًا تغيير وجهات نظرهم السلبية إلى حب أكبر لمادة اللغة العربية. باستخدام طريقة الألعاب الممتعة، سيكون الطلاب أكثر تفاعلًا بشكل طبيعي، لأن الدافع للتعلم ينشأ من داخلهم دون الحاجة إلى فرضه عليهم (Utami, 2021). لذلك، يجب على المعلمين تصميم الألعاب التعليمية المناسبة لمستوى الطلاب، سواء كان مبتدئًا أو متوسطًا أو متقدمًا، حتى يتمكن الطلاب من فهم المواد المقدمة من خلال الألعاب المثيرة والممتعة. وبالتالي، يمكن تحقيق الهدف الرئيسي من التعلم بشكل فعال وناجح.

تُعَدُّ تعليمُ مهارةِ الكتابةِ المدمجةِ مع الألعابِ اللغويةِ استراتيجيةً فعّالةً للمعلّمِ لتقديمِ المادةِ بشكلٍ أسهلَ وأكثرَ جذبًا (Shaddiq, 2025). ولكن، في تطويرها، يلزم التدقيق لضمان التزامها بقواعد اللغة العربية السليمة والصحيحة. وفيما يلي مثالٌ على لعبةٍ لغويةٍ تتناسب مع مستوى قدرة الطلاب، ويمكن تصنيفها إلى ثلاثة مستويات: المبتدئ، والمتوسط، والمتقدم.

١. المستوى المبتدئ

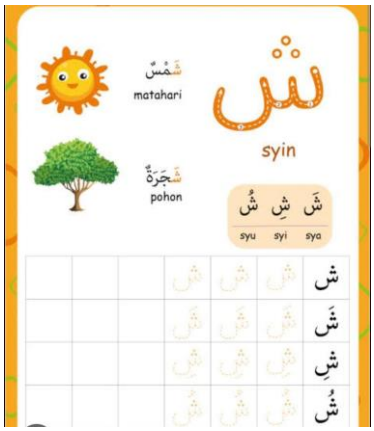
في المستوى المبتدئ، يُتوقع من الطلاب أن يكونوا قادرين على كتابة الحروف الهجائية وربط الحروف لتشكيل كلمة واحدة بشكل صحيح وجيد. فيما يلي مثال للعبة:

أ) تعليم كتابة الحروف من خلال تطبيق اللعبة "كتابة الحروف"



هذا تطبيق اللعبة التعليمية التي يمكن الوصول إليها من خلال الهاتف الذكي. يُطلب من الطلاب ربط الخطوط المتقطعة لتشكيل حرف هجائي واحد. وإذا تمكن الطلاب من القيام بذلك بشكل جيد، سيتم منحهم جائزة على شكل نجمة. هذا سيجعل الطلاب يشعرون بالسعادة والتحفيز للاستمرار في المحاولة للحصول على المزيد من الجوائز على شكل نجوم. تهدف هذه اللعبة إلى مساعدة الطلاب في ممارسة كتابة الحروف الهجائية.

ب) ربط الحروف والكلمات المصورة



هذه لعبة يتم تنفيذها من خلال وسائل مثل الورق أو كتاب التمرين المرفق بالصور، حيث يتم ربط الخطوط المتقطعة لكل حرف وكلمة. من خلال هذه اللعبة،

يمكن للطلاب أيضًا معرفة معنى الكلمات التي يكتبونها. تهدف هذه اللعبة إلى تدريب الطلاب على كتابة الحروف الهجائية وربط الكلمات باللغة العربية.

ج) ربط الحروف

تهدف هذه اللعبة إلى مساعدة الطلاب على التعرف على الأبجدية وتدريبهم على ربط الحروف الهجائية. بعض الأدوات التي يحتاجها الطلاب تشمل الورقة، القلم الجاف، والصور (المفردات حسب الموضوع) كأدوات تعليمية. أما طريقة اللعب في هذه اللعبة فهي كالتالي :قوم المعلم بتوفير صورة ككلمة مفتاحية، وقطع ورقة تحتوي على الحروف الهجائية (على سبيل المثال، صورة تفاحة تحتها كلمة "تفاحة" باللغة العربية) .ثم يقوم المعلم بتوزيع ورقة على كل فرقة تحتوي على صورة ككلمة مفتاحية، وبعض قطع الورقة التي تحتوي على الحروف الهجائية. والآخر يقوم الطلاب بربط الحروف المقطعة لتشكيل الترتيب الصحيح وفقًا للصورة ثم يكتبونها على الورقة. المجموعة التي تتمكن من الكتابة بشكل صحيح وسريع ستُعتبر الفائزة.

٢. المستوى المتوسط

للمستوى المتوسط، يُتوقع من الطلاب أن يكونوا قادرين على ترتيب عدة كلمات لتشكيل جملة كاملة ومفهومة.

أ) كتابة أطول جملة

تهدف هذه اللعبة إلى تدريب الطلاب على اختيار الكلمات المناسبة وترتيبها بشكل منطقي وفقًا لقواعد اللغة الصحيحة. الأدوات اللازمة لهذه اللعبة تشمل القلم الجاف أو العلامة والورقة. يمكن لعب هذه اللعبة بشكل فردي أو في مجموعات. فيما يلي خطوات طريقة اللعب: يقوم المعلم بتقسيم الطلاب إلى عدة مجموعات. ثم تقف كل فرقة جنبًا إلى جنب أو في صف واحد، وسيتم تزويد كل صف بورقة وقلم جاف أو علامات. وبعد ذلك طلب من كل صف ترتيب جملة ذات معنى. يجب على كل عضو في الفرقة كتابة كلمة واحدة فقط ويجب أن يتم ذلك بالتناوب،

بدءًا من المشارك في أقصى الطرف إلى المشارك الأخير. إذا انتهت عملية الكتابة ووصلت إلى المشارك الأخير، سيقوم رئيس الفرقة بكتابة الجملة على السبورة ويشاهدها المعلم والطلاب. ستفوز المجموعة التي تكتب أطول جملة مع اتباع القواعد الصحيحة بجائزة.

ب) ترتيب الكلمات

تهدف هذه اللعبة إلى تدريب الطلاب على ترتيب الكلمات غير المرتبة لتشكيل جملة كاملة ومفهومة. الأدوات المستخدمة هي الورق، القلم الجاف، والورق الذي يحتوي على كلمات باللغة العربية. تُلعب هذه اللعبة بشكل جماعي. فيما يلي خطوات طريقة اللعب: يقوم المعلم بتقسيم الطلاب إلى عدة الفروق. ثم تُعطى كل فرقة ورقة، قلم جاف، وورقة تحتوي على كلمات باللغة العربية. وبعده تقوم كل فرقة بترتيب الكلمات وتدوينها على الورقة التي تم توفيرها. وبعد الانتهاء من الجميع، يقوم رئيس كل مجموعة بكتابتها على السبورة.

ج) الكلمات المتقاطعة

الكلمات المتقاطعة هي إحدى وسائل التعليم التي يمكن استخدامها في تعلم مهارات الكتابة. عادةً ما تتكون الألغاز المتقاطعة من أسئلة للإجابات الأفقية والرأسية. هذه الوسيلة سهلة جدًا على المعلم لإنشائها، ويمكن استخدامها لجميع المستويات، سواء للمبتدئين أو المتوسطين أو المتقدمين. بالإضافة إلى ذلك، يمكن اختيار المواد وفقًا لأهداف التعلم.

٣. المستوى المتقدم

في المستوى المتقدم، يُتوقع من الطلاب أن يكونوا قادرين على ترتيب فقرة أو أكثر بشكل صحيح وجيد وفقًا لقواعد الكتابة باللغة العربية. هذه الألعاب المناسبة لهذا المستوى.

أ) وصف الصورة

تهدف هذه اللعبة إلى تدريب الطلاب على التعبير عما يرونه في الصورة من خلال الكتابة، بحيث يمكن أن تصبح فقرة قصيرة تصف الصورة. الأدوات المطلوبة هي الورق، القلم الجاف ووسيلة الصورة يقوم المعلم بتقسيم الطلاب إلى عدة الفروق. ثم تُعطى كل مفرقة ورقة، قلم جاف، وصورة. ثم تقوم كل فرقة وصف الصورة في فقرة. والآخر تقوم كل فرقة بعرض نتائج الوصف أمام الصف.

ب) وصف الصورة إنشاء كوميك من صور متسلسلة

هدف هذه اللعبة إلى تدريب الطلاب على ترتيب الجمل بناءً على الصور المتسلسلة، بحيث تتحول إلى قصة مصورة أو كوميك بسيط وجذاب. الأدوات المطلوبة هي الورق، القلم الجاف، الغراء، والصور المتسلسلة. فيما يلي طريقة اللعب: يقوم المعلم بتقسيم الطلاب إلى عدة الفروق. ثم تُعطى كل فرقة ورقة، قلم جاف، صور متسلسلة، وغراء. ثم تقوم كل فرقة بوصف كل صورة من الصور في جملة. ثم تقوم كل فرقة بلصق الصور على الورقة المتوفرة وكتابة جمل حوارية تتناسب مع الصور. والآخر تقوم كل فرقة بعرض نتائج الوصف أمام الصف.

تم إعداد الألعاب التعليمية بهدف مساعدة الطلاب على الشعور بالراحة أثناء عملية التعلم، وفي تنفيذها يُتوقع من المعلم أن يكون أكثر إبداعًا في تقديم الألعاب التعليمية التي تتناسب مع المادة والمستوى التعليمي للطلاب. وبذلك، يمكن تحقيق أهداف التعلم بشكل جيد وفعال وذو كفاءة.

الخلاصة

الكتابة هي واحدة من المهارات الأربع في اللغة العربية. من خلال الكتابة، يمكن للكاتب أن يعبر عما يدور في ذهنه ومشاعره بشكل مكتوب، بحيث يمكن قراءته وفهمه من قبل القراء. بعبارة أخرى، من خلال الكتابة يمكن أن تحدث تواصل غير مباشر، ومشاركة المعرفة والتجارب التي تكون مفيدة ومحفزة للقارئ.

الألعاب التعليمية هي واحدة من أفضل الطرق في تعلم مهارات الكتابة التي يُنظر إليها على أنها صعبة ومملة. من خلال الألعاب التعليمية، تصبح عملية التعلم أكثر جذبًا للطلاب وتحفزهم، لأن اللعبة هي شيء ممتع.

يمكن تحقيق ذلك بشكل فعال إذا تم تنفيذ اللعبة وفقًا لمستوى قدرة الطلاب الذي يتم تقسيمه إلى ثلاثة مستويات: المبتدئ، المتوسط، والمتقدم، بحيث يمكن تحقيق أهداف التعلم بشكل جيد وفعال وذو كفاءة. أحد أشكال اللعبة للمبتدئين هو ربط الحروف بخطوط متقطعة، وللمستوى المتوسط هو ترتيب الكلمات لتشكيل جملة كاملة، وللمستوى المتقدم هو وصف الصورة وتحويلها إلى فقرة أو كوميك بسي.

References

Ahmad, S. d. (2020). Efektifitas Pembelajaran Bahasa Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 123-130.

Astina, C. (2020). Penggunaan Media Permainan "Speeling Bee" untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.

Asyrofi, S. (2014). *Strategi dan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab.* Yogyakarta: Aura Pustaka.

Berlian Sari, N. A. (2023). Penggunaan Tiktok sebagai Alternatif dalam Pengembangan Maharoh Kitabah di Era Digital. *Counselia: Jurnal Bimbingan konseling Pendidikan Islam*.

Evi Zulfianah, N. E. (2022). Peningkatan Kemahiran Menulis Arab Melalui Penerapan Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial dan Budaya*.

Farisy, A. F. (2024). Aplikasi Artificial Intelligency Al Qalam dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Al Mashodir*, hal 6.

Hanifah, U. (2016). Penerapan Model PAIKEM Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal At-Tajdid*.

Iskandar, M. L. (2017). Strategi Pembelajaran Menulis Bahasa Arab. *Raushan Fikr*.

Isnawati, A. U. (2019). Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al-Arabiyah*, Hal 3.

Jumhuriah. (2023). Mengatasi Kejenuhan Siswa Kelas X rELIGI ma Darul Hikmah dalam Belajar Bahasa Arab Melalui Kegiatan Ice Breaking. *Takuna: Jurnal Pendidikan Sains dan Humaniora*.

Moloeng. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

Mubarok, R. L. (2020). Facebook Sebagai Alternatif Media Pengembangan Maharoh Kitabah. *Naskhi: Jurnal Pendidikan dan kajian Bahasa Arab*.

Mukhlisah, A. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Maharoh Kitabah Melalui Permainan Bahasa untuk Kelas IV MI. *Fathir: Jurnal Studi Islam*.

Muradi, A. (2015). *Pembelajaran Menulis Bahasa Arab dalam Perspektif Komunikatif.* Jakarta: Prenada Media Grup.

Ningrum, N. d. (2021). Pembelajaran Maharoh Kitabah pada Masa Pandemi Covid 19: Menakar Kreatifitas Guru Madrasah Tsanawiyah di Sumatra Utara. *Tifani: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarkat*.

Nurlaila, (2021). Pembentukan Bi'ah Lughawiyah Dalam Meningkatkan Maharah Kalam Dan Kitabah Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Muhammadiyah Bima. Al-Faidah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya.

Parihin. (2023). Penggunaan Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa KELAS XI MQNH Putri. *Jurnal Matluba*.

Pransiska, S. A. (2021). *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab.* Bandung: Nusamedia.

Purwanto. (2019). Penerapan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Purwanto. (2019). *Penerapan Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Ramdhani, B. d. (2024). Tantangan dan Prospek Studi Bahasa Arab dalam Pengembangan Dakwah Islam Di Indonesia. *ARIMA: Jurnal Sosial dan Humniorah*.

Rathomi, A. (2020). Maharoh Kitabah dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiyah Islamica: Jurnal Keguruan dan Pendidikan Islam*, Hal. 2.

Shaddiq. (2025). Permasalahan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Kelas VIII MTs. Alhasimiyyah Gerung Lombok Barat. *Indonesia Society and Religioun Research*.

Taufiq, A. S. (2024). Meningkatkan keterampilan Menulis Bahasa Arab melalui Strategi Pembeljaran Imla'. *Al Mahira: Jurnal of Arabic Studies*, Hal. 38.

Utami. (2021). *Pengaruh Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa pada Anak.* Jakarta: Penerbit Edukasi.

Zayuda, M. S. (2023). Eksistensi Maharoh Al-Kitabah dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Councelia: Jurnal Bimbingan konseling Pendidikan Islam*.

Zulkifli, M. d. (2020). Pembelajaran Keterampilan Menulis Maharoh Kitabah dalam Bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan*.