

تعلم اللغة الإنجليزية مع أطفالك الصغار والمراهقين: ابتكار وممارسة الألعاب لممارسة اللغة الإنجليزية

تعزز ألعاب مثل لعبة "مطابقة الكلمات" خاصتنا تدريس المفردات بطريقة مسلية



يمكن أن يتعاون الأطفال مع مقدمي الرعاية أو المعلمين لعمل بطاقات الأسماء والصفات للعبة مطابقة الكلمات ثم ممارستها معًا لاكتساب مهارات معرفة المفردات اللغوية.

تأليف كيت ويل، الحاصلة على ماجستير الآداب، منسقة شؤون الولاء، Iowa Reading Research Center

تعتبر ألعاب تعلم الكلمات أداة شهيرة لاكتساب مفردات جديدة لتوسيع الحصيلة اللغوية للأفراد، ويبرهن على ذلك انتشار الألغاز وألعاب المحمول المتعلقة بتعلم الكلمات. يمكن أيضًا استخدام ألعاب الألواح وألعاب البطاقات (وإصداراتها الإلكترونية) مثل *Scrabble* و *Taboo* و *Catch Phrase* و *Apples-to-Apples*، وغيرها من الألعاب التي لا تتعلق بتعلم الكلمات على وجه التحديد لتعزيز تعلم الكلمات. ويعتبر كسب النقاط والمكافآت، والمنافسة المثيرة، والتفاعل مع اللاعبين الآخرين ضمن مكونات الألعاب التحفيزية للاعبين. بسبب هذه الخصائص، يُعتقد أن ممارسة الألعاب استراتيجية فعالة لتعزيز تعلم الكلمات لمتعلمي اللغة الإنجليزية (Townsend، 2009). بممارسة الألعاب في المنزل أو المدرسة كامتداد للتدريس المباشر، يمكنك أنت وأطفالك أو طلابك ممارسة اللغة الإنجليزية معًا والاستمتاع أيضًا بأوقات مرحة.

لن تكون بحاجة لألعاب بطاقات أو ألواح ذات علامات تجارية شهيرة لجني ثمار ممارسة اللعبة. حيث يمكنك صنع بعض الألعاب بنفسك في المنزل وتحسين معرفتك بالمفردات خلال هذه العملية. يناقش هذا المنشور لعبة بطاقات جديدة لمطابقة الكلمات، ويوضح الخطوات اللازمة لصنع اللعبة بنفسك، كما يصف بعض طرق ممارسة اللعبة لتعزيز عملية تعلم الكلمات.

كيفية ممارسة لعبة "مطابقة الكلمات"

إن الهدف من هذه اللعبة الجديدة التي تُسمى "مطابقة الكلمات" (هي لعبة مناسبة للأشخاص في عمر اثنتي عشرة سنة وأكثر) هو مطابقة الأسماء والصفات المرتبطة ببعضها البعض. تضم اللعبة نوعين من البطاقات: بطاقات الأسماء وبطاقات الصفات. تحمل كل بطاقة أسماء اسم شخص أو مكان أو شيء مشهور (مثل Rosa Parks، أو the beach، أو Yellowstone National Park، أو the first day of school) إلى جانب تعريف أو وصف للاسم. وتضم كل بطاقة صفات كلمة تصف اسمًا (على سبيل المثال، friendly، clean، peaceful، glamorous) إلى جانب قائمة جزئية تضم مرادفات لتلك الكلمة. يتم عرض بعض الأمثلة على نوعي البطاقات في الشكل 1 فيما يلي.

الشكل 1. مثال على بطاقات الأسماء والصفات



لممارسة لعبة مطابقة الكلمات، اقلب جميع بطاقات الأسماء والصفات بحيث يكون وجهها للأعلى حتى يتمكن كل اللاعبين من قراءة الكلمات في كل بطاقة. يتبادل اللاعبون الأدوار بتحديد بطاقة اسم وبطاقة صفة تصف الشخص أو المكان أو الشيء الموجود في بطاقة الاسم. يبدأ اللاعب الأصغر سنًا اللعبة وتتوالى الأدوار في اتجاه عقارب الساعة. عند يقرر اللاعب الكلمة المطابقة، فإنه يختار البطاقتين ويعرضهما حتى يراها كل اللاعبين. ويجب أن يوافق اللاعبون الآخرون على أن البطاقتين متطابقتان. على سبيل المثال، من بين البطاقات المعروضة في المثال 1، يمكن للاعب اختيار اسم "the beach" والصفة "peaceful". إذا وافق أغلب اللاعبين على المزوجة بين الاسم والصفة، يحتفظ اللاعب الذي اختار الزوج بـ كلتا البطاقتين. والهدف هو تجميع أكبر

عدد ممكن من البطاقات. يواصل اللاعبون تبادل الأدوار حتى يتم اختيار جميع بطاقات الأسماء، أو عندما لا يكون من الممكن بعد العثور على أزواج مناسبة للأسماء والصفات.

نظرًا لأن اللعبة تتضمن التفكير المتأن في معاني الكلمات وعقد الروابط بين الكلمات، فإنها قد تكون أداة مفيدة لممارسة مهارات معرفة المفردات اللغوية. فضلاً عن ذلك، ستحظى بقدر أكبر من الممارسة وتتعلم كلمات جديدة باللغة الإنجليزية عن طريق إنشاء مجموعات الخاصة من بطاقات الأسماء والصفات.

كيفية إجراء "مطابقة الكلمات"

لمطابقة الكلمات، ستحتاج إلى بطاقات فهرسة أو قطع ورقية صغيرة لتكون بمثابة البطاقات. وينبغي عليك توفير البطاقات بلونين مختلفين للتمييز بين بطاقات الأسماء وبطاقات الصفات. فيمكن مثلاً أن تكون جميع بطاقات الأسماء بلون أحمر، فيما تكون جميع بطاقات الصفات بلون أخضر. ويمكنك استخدام الورق الملون أو أقلام التحديد الملونة للتمييز بين نوعي البطاقات. قمنا أيضاً بتضمين نماذج البطاقات التي يمكن كتابتها وطباعتها (راجع "مواد تكميلية للأسر" فيما يلي).

لصنع بطاقات الصفات، اطلب من أطفالك أو طلابك التفكير في أكبر عدد ممكن من الصفات باللغة الإنجليزية. واجعلهم يكتبون صفة واحدة على كل بطاقة صفة. أسفل الصفة، يتعين عليهم كتابة العديد من المرادفات، أو الكلمات التي لها معانٍ مشابهة. على سبيل المثال، بالنسبة للصفة "friendly"، يمكنهم كتابة المرادفات "kind" و"nice" و"warm" كما هو موضح في الشكل 2 أدناه. وإذا واجهوا مشكلات عند التفكير في مرادفات للصفات، فيمكنهم البحث عنها في أحد القواميس الموسوعية للمفردات على الإنترنت. ويُسهل وجود عدد بطاقات الصفات الذي يفوق بطاقات الأسماء على اللاعبين العثور على الصفات المناسبة التي تصف الأسماء بدقة.

الشكل 2. مثال على بطاقات الصفات

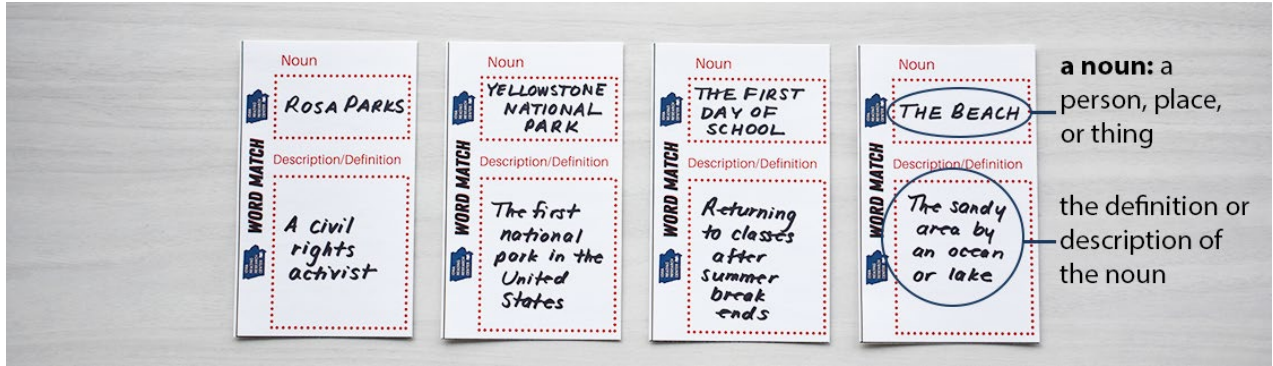


في الخطوة التالية، يمكنك إنشاء بطاقات الأسماء. اطلب من أطفالك أو طلابك التفكير في أكبر عدد ممكن من الأسماء باللغة الإنجليزية، وكتابة اسم واحد على كل بطاقة اسم. لتحفيز الأفكار، يمكنك توجيه الأسئلة التالية:

- ما هي الأماكن المفضلة التي تحب التوجه إليها؟
- اذكر بعض الأماكن التي تود زيارتها في المستقبل.
- اذكر بعض الأشخاص الذين تقابلهم كل يوم.
- اذكر بعض المشاهير الذين تود مقابلتهم؟
- ما هي شخصياتك المفضلة من الكتب أو الأفلام؟
- ما هي الأطعمة أو الرياضات أو الكتب أو الأفلام أو البرامج التلفزيونية المفضلة لك؟

أسفل الاسم المكتوب على البطاقة، اطلب من الأطفال أو الطلاب كتاب وصف أو تعريف للاسم. على سبيل المثال، يكون وصف كلمة "the beach" هو "the sandy area by an ocean or a lake" كما يتضح أدناه في الشكل 3. يساعد هذا الوصف اللاعبين غير الملمين بكلمة معينة.

الشكل 3. مثال على بطاقات الأسماء



مزايا لعبة "مطابقة الكلمات" على مهارات القراءة والكتابة

معرفة المقاطع

تعتبر المقاطع (مثل *-ly* في "quickly" أو *-ed* في "listened") هي أصغر وحدات ذات معنى في الكلمة. ومن بين الأمثلة على المقاطع البادئات (الأجزاء الزائدة الملحقة قبل جذر أو أساس الكلمة)، والجذور (المكونات الرئيسية في الكلمة، مثل "port" في كلمة "transport") واللواحق (الأجزاء الزائدة الملحقة بعد جذر أو أساس الكلمة). تساعد معرفة المقاطع المتعلمين على اكتشاف أوجه الشبه في المعنى بين الكلمات التي لها جذور مختلفة ولواحق مماثلة (على سبيل المثال "quickly" و "softly")، أو الاختلافات في المعنى بين الكلمات التي لها نفس الجذور ولواحق مختلفة (على سبيل المثال "listened" و "listening"). إذا فهم متعلمو اللغة الإنجليزية معاني المقاطع والطرق التي يمكن اتباعها لجمع المقاطع المختلفة لتكوين أو تعديل الكلمات، فسوف تتحسن قدرتهم على اكتشاف معاني الكلمات غير المعروفة بالنسبة لهم (Davidson، 2014).

لقد ثبتت جدوى استراتيجيات المفردات اللغوية التي تركز على معرفة المقاطع على وجه التحديد بالنسبة لمتعلمي اللغة الإنجليزية (Brandes & McMaster، 2017). ويمكن أن تساعد ألعاب مطابقة الكلمات مثل هذه اللعبة في لفت انتباه اللاعبين للمقاطع. عند صنع بطاقات الصفات، يمكنك أنت والأطفال أو الطلاب الانتباه بشكل خاص للأنماط في نهايات الكلمات. على سبيل المثال، يمكن استخدام كلمات لها نفس النهايات في بطاقات الصفات مثل *-ous* و *-ful* و *-ical* و *-able*. ويمكن أن تنتهي بطاقات الأسماء باللواحق *-ist* أو *-er* أو *-ian*. الفت الانتباه إلى هذه اللواحق أثناء اللعب. على سبيل المثال، يمكنك توجيه السؤال:

I see you wrote the word "chemist"—what other words end in -ist?

يمكن أن يفكر اللاعبون في كلمات مثل "hairstylist" و "bicyclist" و "journalist". وبعد أن يحددوا الكلمات المشابهة، اطلب منهم إيجاد أوجه الشبه بين الكلمات. تشمل الإجابات الممكنة:

All of the words that end in -ist are people who work with certain things.

يمكنك دعم هذا التعريف بالإشارة إلى أن مهن الأشخاص يمكن العثور عليها في جذور الكلمات. على سبيل المثال، تؤدي إزالة اللاحقة *-ist* من كلمة مثل "hairstylist" إلى الحصول على كلمة مشابهة جداً لكلمة "hairstyle". وهذا يعني أن مصفف الشعر "hairstylist" هو شخص معني بتصفيف الشعر "hairstyles". وهو الشخص الذي يقص الشعر في صالون تصفيف الشعر. يساعد لفت الانتباه إلى مقاطع الكلمات متعلمي اللغة في استنباط معاني الكلمات من تلقاء أنفسهم (Davidson، 2014).

أثناء تحديد الأنماط في نهايات الكلمات، يمكنك إعداد قاموس اللواحق (راجع "مواد تكميلية للأسر" فيما يلي) مماثل لذلك الوارد في الشكل 4. أضف نهاية كلمة في عمود "اللاحقة"، وسجل أمثلة على الكلمات التي تضم هذه النهاية في عمود "الأمثلة". في عمود "أقسام الكلام"، حدد ما إذا كانت الكلمات صفات أم أسماء. وأخيراً، وبناءً على قائمة الأمثلة، حاول اكتشاف معنى المقطع في عمود "المعنى".

الشكل 4. مثال على قاموس اللواحق

اللاحقة	الأمثلة	قسم الكلام	المعنى
-ous	dangerous, curious, ridiculous	صفة	يمثلئ بشيء
-ful	useful, respectful, beautiful	صفة	يمثلئ بشيء
-ical	historical, chemical, practical	صفة	خاص بشيء
-ist	hairstylist, bicyclist, journalist	اسم	شخص يعمل في مهنة معينة
-er	teacher, dancer, writer	اسم	شخص يمارس نشاطاً معيناً
-ian	librarian, comedian, historian	اسم	شخص يعمل في مهنة معينة

إقامة الروابط بالمعرفة الأساسية

تشير نظريات علم النفس اللغوي أن المتعلمين يؤدون دورًا نشطًا في صياغة المعاني عن طريق ترسيخ الكلمات الجديدة في تجاربهم الخاصة ومعارفهم الأساسية (Carrell & Eisterhold، 1983). وتتم الاستعانة بالمعارف الأساسية عندما يُطلب منا ربط كلمة جديدة بالكلمات المرادفة والمضادة لها. اطلب من الأطفال أو الطلاب أثناء صنع بطاقات الصفات كتابة أكبر عدد ممكن من المرادفات لكل صفة. يفيد تضمين مرادفات للكلمة على البطاقة للاعبين الذين قد لا يكونون ملمين بكلمة معينة عن طريق ربطها بكلمات يعرفونها بالفعل لها معانٍ مشابهة.

ويساعدك صنع مجموعاتك الخاصة من بطاقات الأسماء والصفات أنت والأطفال أو الطلاب في تطوير معارفكم الثقافية حول مجتمعكم. عند صنع بطاقات الأسماء، يجب الأخذ في الاعتبار تضمين بعض الأشخاص أو الأماكن أو الأشياء المهمة ذات الصلة بالمجتمع. فكروا في أماكنكم المفضلة التي تحبون زيارتها في مدينتكم (مثل المطاعم والمنزهات ومتاجر البقالة والمسارح) أو بعض الأماكن التي تحبون زيارتها في المستقبل. تكون مطابقة الكلمات مسلية على وجه الخصوص عندما تعقدون الروابط بينها وبين حياتكم الشخصية. حيث يساعد ذلك اللاعبين على تخصيص اللعبة وتحمل مسؤولية العثور على معاني الكلمات، وهو أمر مفيد في تعلم الكلمات (Townsend، 2009).

الروابط الاجتماعية

هناك دليل على أن التفاعل والتعاون الاجتماعي من شأنه المساعدة في تطوير المفردات عند تعلم لغة ثانية (Kim، 2008). وبعد ذلك يجب على متعلمي اللغة الإنجليزية الانخراط في مناقشات حول المفردات والتعاون معًا لتعريف الكلمات. تشجع لعبة مثل "مطابقة الكلمات" اللاعبين على الانخراط في مناقشات حول الكلمات التي يختارونها. فعلى سبيل المثال، بعد أن يقترح اللاعب

زوجًا من اسم وصفة، أمهل ذلك اللاعب دقيقة واحدة لتبرير اختياره. اطلب من اللاعبين توضيح السبب في اعتبار بطاقة الصفة مطابقة بشكل مناسب للاسم. يمكن أن يكتسب اللاعبون من خلال هذه المناقشات فهمًا أفضل لمعايير استخدام الكلمات، ومتى يكون من الملائم ومن غير الملائم استخدامها.

قد تبدو عملية بناء الحصيلة اللغوية مهمة شاقة. غير أن استخدام الألعاب كاستراتيجية لتعلم الكلمات في المنزل وفي الفصل الدراسي كامتداد للتدريس المباشر يمكن أن يجعل العملية تبعث على المرح. كما أن ابتكار وممارسة ألعاب تعلم الكلمات معًا يجعل التجربة بناءة وخالدة في الذاكرة. وتحديد معانيها.

المراجع

Brandes, D. R., & McMaster, K. L. (2017). A review of morphological analysis strategies on vocabulary outcomes with ELLs. *Insights Into Learning Disabilities*, 14(1), 53–72.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1165732.pdf>

Carrell, P. L., & Eisterhold, J. C. (1983). Schema theory and ESL reading pedagogy. *TESOL Quarterly*, 17, 553–573. <https://doi.org/10.2307/3586613>

Davidson, S. J. (2014). *Morphological analysis training for English language learners with reading difficulties* [Doctoral dissertation, University of California Riverside]. ProQuest Dissertations Publishing. <https://escholarship.org/uc/item/70c919st>

Kim, Y. (2008). The contribution of collaborative and individual tasks to the acquisition of L2 vocabulary. *The Modern Language Journal*, 92(1), 114–130.

<http://www.jstor.org/stable/25172996>

Townsend, D. (2009). Building academic vocabulary in after-school settings: Games for growth with middle school English-language learners. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53, 242–251. <https://doi.org/10.1598/JAAL.53.3.5>

Townsend, D. (2009). Building academic vocabulary in after-school settings: Games for growth with middle school English-language learners. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53, .251–242

<https://doi.org/10.1598/JAAL.53.3.5>