

تَعَلُّم اللغة الإنجليزية مع أطفالك الصغار والمراهقين: التدريب على إعادة الصياغة بلُعبة جديدة



يمكن لصنع لعبة مثل "إعادة الصياغة" ثم لعبها أن يكون أحد الأساليب المرحلة للتدريب على استراتيجية التواصل المفيدة هذه للتغلب على الصعوبات اللغوية الشفهية.

بقلم/ [كيت ويل](#)، منسقة الالتزام، مركز أيوا لأبحاث القراءة

تم النشر في: 22 فبراير / شباط 2022

ملاحظات المحرر: يمكن للتعلم معًا أن يحسن مهارات اللغة الإنجليزية لدى أطفالك الصغار والمراهقين...ومهاراتك ذاتك. هذا المنشور هو جزء [من سلسلة مستمرة](#) تم إعدادها لمساعدة منحي الرعاية الذين يتعلمون اللغة الإنجليزية في إيجاد فرص تعلم اللغة الإنجليزية لأفراد الأسرة في حياتهم اليومية.

متعلمو اللغة الإنجليزية والناطقون بها كلغة أولى على حد سواء غالبًا ما يجدون صعوبة في إيجاد الكلمات الدقيقة لإيصال رسالتهم المنطوقة. وفي هذه الحالات، توجد فجوة بين الرسالة المقصودة والمعرفة أو الأداء اللغوي للمتحدث. وفي هذا السياق،

تُعد [استراتيجية التواصل](#) محاولة من المتحدث لرأب هذه الفجوة باستخدام موارده اللغوية المتاحة (مالكي، 2007). وبعض

استراتيجيات التواصل الشائعة تتضمن إعادة الصياغة أو الترجمة أو التبدل اللفظي أو الإيماء أو طلب المساعدة. وكلنا نستخدم استراتيجيات تواصل، بيد أنها ذات أهمية خاصة لمتعلمي اللغة الإنجليزية (دورنيي، 1995؛ مالكي، 2007). وتنشأ التعطلات في التواصل حتمًا كجزء مفهوم من عملية تعلم اللغة (على سبيل المثال، استخدام كلمة غير صحيحة، الافتقار إلى المفردات الضرورية لإيصال رسالة منشودة). وفي هذه اللحظات، من الأهمية أن يتسلح متعلمو اللغة الإنجليزية باستراتيجيات التواصل اللازمة للاهتمام إلى سبيل يمكنهم من إيصال الرسالة المقصودة.

إعادة الصياغة هي إحدى استراتيجيات التواصل المفيدة التي يمكن لمتعلمي اللغة الإنجليزية الاستفادة منها في التعويض عن الفجوات في معارفهم أو أدائهم اللغوي. وفي هذا السياق، تحدث "إعادة الصياغة" عندما يصف المتحدث أو يستبدل كلمة غير معروفة بكلمات أخرى معروفة للمتحدث. وأحد أنواع إعادة الصياغة هو التقريب—عندما يستخدم المتحدث كلمة بديلة لها نفس المعنى التقريبي للكلمة المرغوبة. فاستبدال الكلمة "mug" (مج) بالكلمة "glass" (كوب) هو مثال على التقريب. ورغم أن الكلمة التقريبية ليس لها المعنى الدقيق للكلمة المقصودة إلا أن المستمع ربما كان قادرًا على استنتاج الرسالة العامة من واقع السياق.

والإسهاب أو الإطناب هو مثال آخر على إعادة الصياغة وفيه يستخدم المتحدث جملاً كاملة لوصف خصائص الكلمة المرغوبة. فعلى سبيل المثال، إذا لم يستطع المتحدث تذكر كلمة "mug"، فيمكنه أن يقول "it's like a glass, but it's used for drinking hot coffee and tea" (إنه مثل الكوب ولكن يُستخدم في شرب القهوة الساخنة والشاي الساخن). وإذا كان الوصف كافيًا من حيث المعلومات والدقة ربما كان المستمع قادرًا على إعطاء الكلمة غير المعروفة للمتحدث.

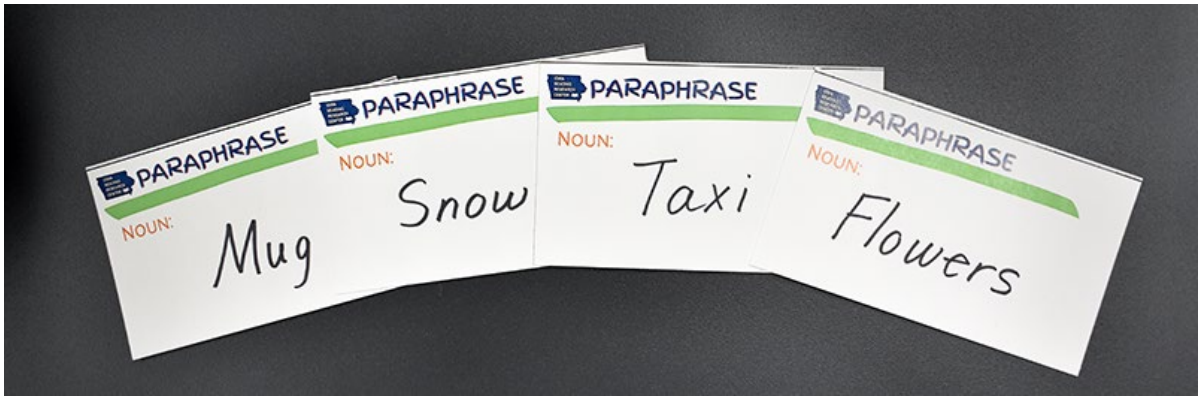
وممارسة هذه الاستراتيجيات في سياق قليل الخطر مثل لعبة يمكنه أن يساعد متعلمي اللغة الإنجليزية في أن يكونوا أكثر استعدادًا وثقة عندما تحدث التعطلات اللحظية في التواصل في تفاعلات عالم الواقع (دورنيي، 1995). لننظر إلى لعبة اسمها "Paraphrase" (إعادة الصياغة) يمكن لمانحي الرعاية والمعلمين استخدامها مع الأطفال لمساعدتهم في التدريب على إعادة الصياغة.

كيف تصنع "Paraphrase"

تُستخدم في هذه اللعبة مجموعة أوراق لعب (كوتشينة) مكتوب بها أسماء باللغة الإنجليزية. وكل بطاقة عليها اسم شخص أو مكان أو شيء (مثل "dentist" (طبيب أسنان)، "snow" (ثلج)، "spoon" (ملعقة)). وفي [منشور مدونة سابق](#)، وصفت كيفية صنع مجموعة أوراق الأسماء للعبة اسمها "Word Match" (مطابقة الكلمات). وعلى عكس بطاقات الأسماء المستخدمة في لعبة Word Match، فإن بطاقات أسماء لعبة Paraphrase لا ينبغي أن يكون بها تعريف للاسم. وعلى أية حال، لو أنك صنعت بالفعل بطاقات لعبة Word Match فيمكنك اختيار استخدام نفس الأسماء لصنع مجموعة أوراق جديدة بعد حذف التعريفات.

لصنع اللعبة، يمكنك البدء بطباعة قالب (نموذج) البطاقات الخاص بنا على ورق لعب مثقَّب أو ورق من اختيارك. وعضًا عن ذلك، سوف تكون مجموعة بطاقات إرشادية أو قطع ورق صغيرة مفيدة جدًا في ذلك. اطلب من أطفالك التفكير في الأسماء الإنجليزية وكتابة اسم واحد على كل بطاقة اسم. ويوضح الشكل 1 أمثلة على بطاقات الأسماء.

الشكل 1. أمثلة على بطاقات الأسماء



لتوليد الأفكار، يمكنك توجيه هذه الأسئلة:

- أين توجد أماكننا المفضلة التي نذهب إليها؟

- أين توجد بعض الأماكن التي تحبون الذهاب إليها في المستقبل؟
- مَنْ بعض الأشخاص الذين ترونهم خلال اليوم؟
- مَنْ بعض الأشخاص الذين تحبون الالتقاء بهم؟
- ما الشخصيات المفضلة لكم من الكتب أو الأفلام؟
- ما الأكلات أو الرياضات أو الكتب أو الأفلام أو البرامج التلفزيونية المفضلة لكم؟

كيف تلعب "Paraphrase"

يمكن لعب "Paraphrase" بطريقتين مختلفتين: إحداهما تتطلب من اللاعبين إعادة صياغة الأسماء باستخدام أساليب الإسهاب (الإطناب)، والأخرى باستخدام أساليب التقريب حتى يمكن للاعبين الآخرين تخمين الكلمات المقصودة.

نسخة الإسهاب (ثلاثة لاعبين أو أكثر)

في نسخة الإسهاب، يحاول اللاعبون وصف اسم باستخدام جمل حتى يمكن للاعبين الآخرين تخمين ما هو ذلك الاسم. وللعب، ينبغي وضع مجموعة البطاقات وجها لأسفل بين اللاعبين. ويسحب أول لاعب بطاقة من أعلى المجموعة ويقرأها بصمت، مع الحرص على عدم إظهارها للآخرين. ويبدأ اللاعب في وصف الاسم المكتوب بالبطاقة بدون استخدام الاسم نفسه في الوصف. فعلى سبيل المثال، إذا كانت الكلمة "snow" (ثلج) يمكن للاعب أن يقول "يسقط من السماء في الشتاء". ويمكن للاعبين الآخرين البدء في مشاركة تخميناتهم بصوت عالٍ. وأول لاعب يخمن الاسم يحصل على نقطة، مع اللاعب الذي نجح في وصف الاسم. ويستمر اللاعبون في تبادل الأدوار في وصف وتخمين الأسماء إلى أن يتم سحب جميع البطاقات. واللاعب الذي يحصل على أكثر النقاط يفوز باللعبة.

يمكنك تعديل القواعد حسب الحاجة لاستيعاب مستوى مهارة كل لاعب. فعلى سبيل المثال، يمكن السماح بسحب المستجدين لثلاث بطاقات في المرة الواحدة واختيار البطاقة التي يرغبون في وصفها. وهذا يحول دون شعور اللاعبين بالمعاناة وتشبيط

الهم بسبب الكلمات التي لا يعرفونها. وبالنسبة للاعبين المتقدمين، يمكنك استخدام مؤقت لتحديد الزمن الذي يستغرقه في وصف الكلمة التي على البطاقة. وهذا سوف يشجع اللاعبين على وصف كل كلمة بأكبر قدر ممكن من الكفاءة.

نسخة التقريب (أربعة لاعبين أو أكثر)

في نسخة التقريب، يقدم اللاعبون إشارات من كلمة واحدة لمساعدة زملائهم في الفريق في تخمين الاسم الذي على البطاقة. وللعب، قسّم اللاعبين بالتساوي إلى فريقين. وينبغي وضع بطاقات الأسماء ووجهها لأسفل بين الفريقين. ويختار كل فريق لاعبًا يكون القائد في الجولة الأولى. وقرر أي الفريقين يبدأ أولاً ويلعب على أنه "الفريق 1". ويسحب قائد الفريق 1 بطاقة من أعلى المجموعة ويقرأها بصمت، مع الحرص على عدم إظهارها للآخرين. ويعطي قائد الفريق 1 إشارة دليلية من كلمة واحدة إلى اللاعبين الآخرين في الفريق. وينبغي أن تكون الإشارة كلمة لها علاقة بالاسم الذي على البطاقة. وعلى سبيل المثال، إذا كان الاسم الذي على البطاقة هو "taxi" (تاكسي) فيمكن أن تكون الإشارة الدليلية المحتملة "cab" (سيارة أجرة) أو "car" (سيارة) لأن هاتين الكلمتين لهما نفس المعنى التقريبي لكلمة "taxi". وبناء على الإشارة، يحاول أعضاء الفريق الآخرين تخمين الاسم الذي على البطاقة. ولا يُسمح للفريق 1 إلا بتخمين واحد. وإذا كان تخمينه صحيحًا يفوز بالنقطة. وإن كان غير صحيح فالفرصة سانحة للفريق 2 أن يخطف النقطة. ويسلم قائد الفريق 1 بطاقة الاسم إلى قائد الفريق 2. ويعطي قائد الفريق 2 إشارة دليلية أخرى من كلمة واحدة إلى اللاعبين الآخرين في فريقه. ويحاول اللاعبون الآخرون في الفريق 2 تخمين الاسم. وإذا كان تخمينهم صحيحًا يفوز فريقهم بالنقطة. وإذا كان التخمين غير صحيح يحصل الفريق 1 على دور آخر. ويتم تبادل الأدوار بين الفريقين إلى أن ينجح أحدهما في تخمين الاسم والفوز بالنقطة. ويتم اختيار قائد جديد من كل فري، وتبدأ الجولة الثانية بالفريق 2.

تعديلات لاستيعاب كل لاعبي "Paraphrase"

استخدام اللغة الأولى

قبل لعب Paraphrase بلغة اللاعبين الثانية، قد يكون من المفيد البدء بلغتهم الأولى/ الأصلية. وسوف يساعد اللعب لعدة جولات باللغة الأولى اللاعبين في فهم القواعد والألفة مع اللعبة. ومن المحتمل أن اللاعبين يستخدمون فعليًا استراتيجيات تواصل

بلغتهم الأولى دون إدراك منهم بذلك. ولأنه يمكن نقل العديد من هذه الاستراتيجيات إلى اللغة الثانية فمن الأهمية إعلام متعلمي اللغة الإنجليزية بالاستراتيجيات التي توجد بالفعل في خزانتهم.

وأثناء لعب نسخة الإسهاب من لعبة Paraphrase بلغتهم الأولى، اطلب من اللاعبين الانتباه إلى أنواع الكلمات وتراكيب الجمل التي يستخدمها اللاعبون الآخرون عند إعطاء إشارات دليلية. على سبيل المثال:

- "إنه مثل..."
- "إنه يُستخدم في..."
- "إنه نوع من..."

يمكن الاستفادة من هذه المعلومات لوضع قائمة بالكلمات والجمل المفيدة ذات الصلة من أجل إعادة الصياغة بلغتهم الأولى. ومعًا، حاولوا إيجاد كلمات وجمل مكافئة في اللغة الثانية. وأخيرًا، يمكنك تقسيم هذه الكلمات والجمل إلى فئات بناءً على استخدامهم (مثل، مقارنة، مخالفة، وصف، تعريف، إعطاء أمثلة، إلخ). ويمكن للاعبين استخدام هذه القائمة كنوع من الدعم عندما يبدأون اللعب بلغتهم الثانية.

التزويد بأطر الجمل

يُستخدم في الإسهاب (الإطناب) مفردات وتراكيب جمل أساسيتين على نحو متكرر. وعند لعب نسخة الإسهاب من لعبة Paraphrase، قد يكون من المفيد تزويد اللاعبين بأطر جمل للدعم. ومع المزيد من الممارسة، لن يحتاج اللاعبون إلى أطر الجمل إذ ستصبح إجاباتهم أكثر تلقائية. استخدم أطر الجمل التالية على سبيل التوجيه والإرشاد، بيد أنك قد ترغب في إضافة المزيد إلى هذه القائمة استنادًا إلى الكلمات والجمل المفيدة التي أنتجتها في وقت سابق.

الشكل 2. أمثلة على أطر الجمل

جملة مثال	إطار الجمل	الاستراتيجية
الاسم: قفاز إنه مثل الكفوف. إنه يشبه الكفوف.	إنه مثل ____ . إنه يشبه ____ .	للمقارنة
الاسم: صباح إنه عكس الليل. إنه ليس الليل.	إنه عكس ____ . إنه ليس ____ .	للمخالفة
الاسم: مح إنه يُستخدم في شرب القهوة. إن له مقبض.	إنه يُستخدم في ____ . إن له ____ .	للوصف
الاسم: تاكسي إنه يُسمى سيارة أجرة. إنه نوع من السيارات. إنه من السيارات.	إنه يُسمى ____ . إنه نوع من ____ . إنه من ____ .	للتعريف
الاسم: زهور بعض الأمثلة هي ورد، تيولب، أفحوان	بعض الأمثلة هي ____ .	لإعطاء أمثلة

التقييم والتفكير في الاستراتيجيات

تتيح اللعبة الفرصة لمتعلمي اللغة الإنجليزية ليس فقط التدرب وممارسة استخدام استراتيجيات التواصل بأنفسهم بل وسماع الآخرين كذلك وهم يستخدمونها. ومن المحتمل أن يكون لكل لاعب منهجية مختلفة قليلاً عند استخدام الإسهاب. وقد يفضل بعض اللاعبين الإتيان بتعريف يشابه تعريف القواميس، بينما قد يفضل آخرون إعطاء أمثلة. وأثناء سماع اللاعبين الاستراتيجيات التي

يستخدمها الآخرون يمكنهم تقييم فعالية هذه الاستراتيجيات. على سبيل المثال، قد يلاحظ لاعبون أنهم قادرون على تخمين الكلمات غير المعروفة بسرعة أكبر عندما يُعطون مثالاً بدلاً من التعريف. وربما كان من المفيد جذب انتباه اللاعبين إلى ما يجعل هذه الاستراتيجيات استراتيجيات ناجحة. وبين الأدوار، يمكن أن تسأل اللاعبين:

- هل كانت هذه الكلمة سهلة في التخمين أم صعبة؟
- ماذا جعلها سهلة التخمين؟
- ماذا جعلها صعبة التخمين؟

يمكن أن يساعد تفكير اللاعبين المتأمل في استخدامهم أنفسهم للاستراتيجيات في استخدامهم لها بالمزيد من الفعالية.

استراتيجيات التواصل

إن تحسين استخدام استراتيجيات التواصل من خلال التدريب والممارسة يمكنه مساعدة متعلمي اللغة الإنجليزية في الاستمرار في المحادثة بدون شعورهم بالإحباط أو تركها (مالكي، 2007). فضلاً عن ذلك، أظهر التدريب على استراتيجيات التواصل القدرة على تحسين معدل الكلام والطلاقة الشفهية لمتعلمي اللغة الإنجليزية (دورنيي، 1995). وربما يعود ذلك إلى أن استراتيجيات التواصل تؤمن وسيلة للمتحدثين للتعامل مع التعطلات في التواصل التي كان سينتج عنها ترددات أو توقفات أو التخلي عن المحادثة بالكلية. إن متعلمي اللغة الإنجليزية حال تسلحهم باستراتيجيات التواصل ربما وجدوا أنهم قادرون على حل مشكلة التعطلات في التواصل بأنفسهم دون الحاجة إلى مساعدة من الآخرين. ويمكن لهذه الاستقلالية المتزايدة من أن تعزز الدافع لدى متعلمي اللغة الإنجليزية وثقتهم بأنفسهم حال استخدامهم للغتهم الثانية (مالكي، 2010).

البحث عن الكلمة الصحيحة في التو واللحظة يمكن أن يلقي بضغط على كاهل أي شخص وبصيبه بالتوتر، لاسيما متعلمي اللغة الإنجليزية. وتحسين مهارات إعادة الصياغة من خلال التدريب عليها أثناء لعب الألعاب يمكنه أن يلقي عن كاهلهم بعض هذه الضغوط ويخفف عنهم بعض هذا التوتر. وصنع ولعب ألعاب تعلم الكلمات مع أطفالك يحيل التجربة إلى هدف أكثر ذكراً وأبلغ مغزى للجميع.

مواد تكميلية للعائلات

[Paraphrase](#)

يمكنك الطباعة أو الكتابة على هذه البطاقات القابلة للطباعة (متوافقة مع أوراق بطاقات مثقبة معينة) لصنع بطاقات أسماء من أجل لعبة Paraphrase. والإرشادات الخاصة بصنع ولعب اللعبة مضمنة فيها.

المراجع

ز. دورنيي (1995). حول قابلية تعليم استراتيجيات التواصل. مجلة *TESOL Quarterly*, 29, 55–85.

<https://doi.org/10.2307/3587805>

عطا الله مالكي (2010). أساليب لتعليم استراتيجيات التواصل. مجلة *Journal of Language Teaching and Research*, 1, 640–646. <https://doi.org/10.4304/jltr.1.5.640-646>

عطا الله مالكي (2007). قابلية تعليم استراتيجيات التواصل: تجربة إيرانية. *System*, 35, 583–594.

<https://doi.org/10.1016/j.system.2007.04.001>

المصطلحات الأساسية

إعادة صياغة - في سياق اللغة الشفهية، يصف المتحدث أو يستبدل كلمة غير معروفة بكلمات أخرى معروفة.

ترجمة - في سياق اللغة الشفهية، يستعير المتحدث كلمة أو جملة من لغة مختلفة لتعريف كلمة غير معروفة أو لوصفها أو استبدالها.

تبديل لفظي - تراوح المتحدث بين اللغات داخل الجمل أو بينها.

إيماء - استخدام المتحدث استراتيجيات غير لفظية مثل الإشارات لتمثيل كلمة غير معروفة.



Student Reading Success Through Research and Collaboration

تقريب - في سياق اللغة الشفهية، نوع من إعادة الصياغة وفيه يستبدل المتحددة كلمة غير معروفة بكلمة أخرى لها نفس المعنى التقريبي.

إسهاب/ إطناب - في سياق اللغة الشفهية، نوع من إعادة الصياغة وفيه يستخدم المتحدث جملاً كاملة لوصف خصائص كلمة غير معروفة.

