

FA‘ILIIYAH AL-AL‘AB AL-LUGAWIYYAH FI ‘ILAJI AL-AKHTA’ AL-LUGAWIYYAH LADA TULLAB AL-MUSTAWA AL-SANI BI JAMI‘AH AR-RAAYAH

فاعلية الألعاب اللغوية في علاج الأخطاء اللغوية لدى طلاب المستوى الثاني من قسم الإعداد اللغوي بجامعة الرابطة

Deni Rahmat Jatnika

Postgraduate Student of the State Islamic University (UIN) of Sunan Gunung Djati, Bandung

denirahmat04@gmail.com

ABSTRACT

Errors in the use of Arabic grammar is one of the problems that are often faced especially by 2nd semester students Idad al Lughawi STIBA Ar Raayah. The difference between basic structures is the biggest reason for students to make mistakes in using Arabic grammar. The method used to get the results of this study is the experimental method, which was conducted on 74 students as samples from 248 students. The results showed that the average test score for the control group on the pre-examination exam was 74.28 while the average score for the post-experimental exam was 80.57, from which the conclusion was that the test scores for the control group increased by 6,24, while the average value of the experimental group on the pre-experimental test was 76.09 while the average value of the experimental group after the experiment was 93.95, therefore the results concluded that the test scores for this group experienced a significant increase of 16, 95. Then the final conclusion after testing the hypothesis using the t-test formulates one result, namely that linguistic play has a very effective way of improving grammatical errors that occur between I'dad Lughawi Students.

Keywords: *Arabic, Grammar, Errors.*

المقدمة

تعد اللغة وسيلة التواصل والتفاهم الأساسية بين البشر حيث أنها تسهم في بناء العلاقة الاجتماعية السليمة بين أفراد المجتمع الواحد من جهة فيما بين المجتمعات المختلفة من جهة أخرى بالإضافة إلى كونها تسهم في نقل الثقافة والتراث الإنساني من جيل إلى آخر وفي تراكم المعارف والخبرات، فاللغة بمعناها الواسع أداة التفاهم ووسيلة التعبير بالنفس بين طوائف المخلوقات (حسن سليمان، 1986م).

تأخذ اللغة دور كبير في الحياة البشرية، حيث تستخدم في مختلف مواقف حياتهم للتواصل مع الآخرين، والتفكير، والتعليم، الترفيه، والتحية، وجذب الانتباه، وطلب المساعدة، والتعبير عن المشاعر والانفعالات في المواقف الاجتماعية والتأثير على الآخرين، وتشكيل اتجاهاتهم وأرائهم (عبد العزيز، 2009م).

تعرف اللغة العربية التي نتكلم بها حالياً باللغة الباقية وهي اللغة السامية الوحيدة التي قدر لها تحافظ على كيانها وأن تصبح علمية. وما كان ليتحقق لها ذلك لولا نزول القرآن الكريم بتلك اللغة، إذ لا يمكن فهم ذلك الكتاب المبين فهما صحيحاً ودقيقاً إلا باللغة العربية. كما أن كتب التراث من العلوم الإسلامية مكتوب بتلك اللغة. ومن هنا يكون تعليم العربية طموحاً لدى كل أفراد المسلمين، الذين بلغ عددهم نحو مليار مسلم في شتى أنحاء العالم (هادي نهار، 1408م). انتشار هذه اللغة في العالم بدأ مع الفتوحات الإسلامية إلى العالم كله والإندونيسيا تحديداً.

فقد جاء الإسلام واللغة العربية على درجة رفيعة من الفصاحة والبيان في الشعر والنثر، ثم اختارها الله لتكون لغة القرآن الكريم، كما قال الله تعالى في سورة الشعراء آية (192-195) ﴿وَإِنَّهُ لَتَنْزِيلُ رَبِّ الْعَالَمِينَ * نَزَلَ بِهِ الرُّوحُ الْأَمِينُ * عَلَى قَلْبِكَ لِتَكُونَ مِنَ الْمُنذِرِينَ * بِلِسَانٍ عَرَبِيٍّ مُبِينٍ ﴾ وقوله تعالى في سورة الشورى الآية (7) ﴿وَكَذَلِكَ أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لِتُنذِرَ أُمَّ الْقُرَى وَمَنْ حَوْلَهَا وَتُنذِرَ يَوْمَ الْجُمُعِ لَا رَيْبَ فِيهِ ۚ فَرِيقٌ فِي الْجَنَّةِ وَفَرِيقٌ فِي السَّعِيرِ﴾. إنها انتشرت بانتشار الإسلام في بلاد الشام والعراق وما وراء النهر من بلاد فارس والهند والسند وأنحاء واسعة من القارة الآسيوية حتى وصلت إلى أرض الملايو، وانتشرت في مصر وشمال أفريقيا وغربها ووسطها وجهات السودان وعلى السواحل في الجنوب. فلما وسعت المساحة فظهر بعد ذلك اللهجات والأخطاء اللغوية وتلك تقع باختلاف الطبيعة بين اللغة الأم وهي الأصلية واللغة العربية التي هي اللغة الثانية بنسبة إليهم.

تدريس اللغة العربية أو اللغات الأخرى يهدف إلى اكتساب قدرة الدارسين على الاتصال اللغوي السليم من الأخطاء اللغوية، سواء أكان الاتصال شفهيًا أم كتابيًا. فتجدد منهج التدريس لتلك اللغات ومن أهمها منهج تدريس المباشر "فإن تدريس المباشر هي أساس في تعليم اللغة بشكل جيد خاصة في تعليم اللغة لغير الناطقين بها" (جابر عبد الحميد جابر، 1999م). فنجد أن دور المدرس في منهج تعليم المباشر كبير، فقد جاء المدرس بأساليب متنوعة لظغة على ميول الطلاب أثناء العملية التعليمية (عبد الرحمن، 1432م). ومن تلك الأساليب هي أسلوب اللعبة، كـ"اللعبة قف مكان زميلك" فهذه اللعبة تعلم الطلاب على استعمال كان وأخواتها وإن وأخواتها. قال خاطر " أن من أسباب ضعف التلاميذ في التعبير والتركيب اللغوية وغيرها من مهارات اللغة هي طرق التدريس المتبعة في التعليم" (خاطر محمود والحمادي، 1986م). فاللعبة تجعل نفسية الطلبة في حالة الارتياح وهي أحسن أحوال لاكتساب اللغة.

جامعة اليرموك تقع في منطقة سوكابومي بدولة إندونيسيا، وهي إحدى الجامعات متخصصة في تعليم اللغة العربية. استخدمت الجامعة منهج التعليم المباشر، وذلك تتم بإنشاء البيئة العربية الكاملة بحيث إنها لايجوز لطلابها التكلم والتحدث إلا باللغة العربية (فهمي رضا، 2018م). ويعتبر منهج تعليم اللغة العربية في جامعة اليرموك منهجاً قوياً، إذ يدرس الطلاب خمس حصص في اليوم وأكثرها تتاح للغة العربية، وإضافة إلى ذلك، الدراسة المسائية المكثفة والملازمة عليهم، ووضع هذا المنهج لتقوية أساس اللغة لدى الطلاب، ومع ذلك قد وجد عند كلامهم اليومية أخطاءً الشائعة في فرضيات اللغة، كاستعمال كان وأخواتها، وإن وأخواتها، أو استعمال حرف الجر، أو تفریق بين النكرة والمعرفة وغيرها.

ومن طبيعة البشر أنهم سرعان ما يعملون من البرامج الروتينية، (محبين شاه، 2005) ومن ثم يحتاج الطلاب إلى التسلية والترويح لتجديد النشاط وجذب اهتمامهم في الدراسة، ولكن لا تجعل هذه التسلية إضاعة وقتهم دون فائدة ومعنى، بل لا بد أن تكون ذات نفع ومفيدة فيمكن أن تجمع بين التسلية وترقية اللغة أو معالجة الأخطاء المنتشرة بينهم مع بدلا من التسلية مجردا. فقد جاء المدرس بهذا الأسلوب على غير وجه مطلوب، كأن يأتي بلعبة واحدة مستمرة لاينوع باللعبة الأخرى أو يأتي باللعبة التي تأخذ أكثر من حصة. فهذه الظاهرة قد ينافي غرض من تلك اللعبة.

منهج البحث

يعتمد الباحث في هذا البحث على المنهج التجريبي وأما المدخل المتبع لهذا البحث هو المدخل الكيفي و المدخل الكمي لأن البيانات التي يحتاج إليها الباحث لا تكون صورة المعلومات البيانية والتفصيلية عن مضمون المدخل فقط، بل كذلك على صورة العددية والكمية التي تحتاج إلى الرموز الأرقامية.

ونوعه هو البحث التجريبي يسمى بالتجريبي، يعني يحاول هذا البحث أن يأخذ تأثيراً من المتغير المعين على المتغير الآخر بمراقبة جهيدة. يجري هذا البحث باستخدام مجموعتين، مجموعة تكون المجموعة التجريبية، وأخرى المجموعة الضابطة. المجموعة التجريبية تدرس فيها مهارة الكلام باستخدام الألعاب اللغوية، والمجموعة الضابطة تدرس فيها مهارة الكلام بالطريقة الموجودة.

مجتمع البحث الذي سيرضه الباحث هو الطلاب في المعهد الراهبة بمنطقة سوكابومي، جاوى الغربية إندونيسيا، وهو من طلاب قسم الإعداد اللغوي لعام الدراسي 2018-2019م. وبلغ عددهم إلى 248 طالباً موزعون في تسع قاعات دراسية، لكل قاعة دراسية يتروح من 28 إلى 29 طالباً، ويكون عدد الأفراد العينة هو 76 طالباً ينقسم إلى مجموعتين، مجموعة الضابطة والأخرى التجريبية. فعدد أفراد المجموعة الضابطة 35 طالباً وأما الأفراد المجموعة التجريبية 41 طالباً.

وأما أسلوب تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث فهو أسلوب الإحصاء الاستدلالي. والبيانات التي وجدها الباحث بالطريقة الإستنباطية و نتيجة الطلاب للاختبار قبل عملية التجربة والاختبار بعد عملية التجربة، فظهر بعد ذلك نتائج من الفروق المقياس المعدلي لنتيجة الطلاب بين المجموعتين، حتى تختبر فروض البحث تؤخذ من مستوى دلالة للفروق 5 في المائة (5%). وتحليل مستوى فروق نتيجة التعلم لمجموعتين تحلل بالرموز الاحصائي (T-test).

نتائج البحث

أ. مفهوم الألعاب اللغوية

أ.أ. تعريف الألعاب اللغوية

مصطلح الألعاب اللغوية مركب من كلمتين أساسيين هما "الألعاب" و"اللغوية". فكلمة الألعاب لغة جمع من اللعبة (المعجم الوسيط، 2001م) وذكر الفيروز آبادي في القاموس المحيط أن أصل اللعبة هي مصدر من كلمة "لعب" وهي ضد الجد. واللعبة بالضم اللام هي وما يلعب به كالشطرنج ونحوه(الفيروز آبادي، 1996م). وأما كلمة "اللغوية" فهي نسبة من كلمة "اللغة". واللغة عرفها ابن جني بأنها أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم،(ابن جني، 1913م) فزيدت فيها الياء التاء المربوطة لتناسب الصفة والموصوف. والمراد ب"الألعاب اللغوية" بعد كونها مركبا عرفها العلماء التربية والسلوك بأنها " وسيلة من وسائل تعليمية متعة فعالة، تستخدم لتدريب مهارات اللغوية لها وقت محدد وأنظمة معينة يدرّب بها الطلاب متعاونين أو متناقسين فيما بينهم تحت إشراف المدرس وإرشاده."

أ.ب. أهمية الألعاب اللغوية

من المبادئ السائدة في تعليم اللغات الأجنبية، أن عملية التعليم والتعلم ينبغي أن تتم في مرح وبهجة. ويمكن تلبية هذا الحافز النفسي على وجه أكمل باستخدام الألعاب داخل فصول اللغة. ولدى الدارسين وبخاصة الصغار منهم روح عالية في التنافس، بحيث يمكن لأي نوع من التدريب أن يتحول إلى منافسة أو مسابقة، يتعلم المشتركون من خلالها دون أن يفطنوا إلى ما يحدث لهم، وفي ذلك كما لا يخفي تعويد لهم على التلقائية في استخدام اللغة.

تعلم اللغة عمل شاق، يكلف المرء جهدا في الفهم وفي التدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة، وللتنمية المتواصلة مهاراتها المختلفة. وهذا الجهد متطلب في كل لحظة طوال برنامج تعليم اللغة، وفي حاجة إلى تغذية وتدعيم عدة سنوات، لتوفير القدرة للدارس على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الحوارات والمحادثات والقراءة والتعبير المكتوب.

والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرة من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتخفيف من رنابة الدروس وجفافها.

توفر كثير من الألعاب مجالا واسعة في التدريب منها؛ في ذلك مثل التدريبات المعروفة . كما أن بعضها لا يحقق شيئا يذكر (عبد العزيز، 1983م).

والذي يهم هنا هو مقدار التدريب، حيث يكون المتعلمون متطلعين إلى اختبار قيمة لغتهم الجديدة في مواقف واقعية حية، بينما لا يلمسون ذلك عند استعمالهم لها بطريقة آلية في تدريب تقليدي عادي، يبعث على السام ويثني من عزائم المتعلمين، ويولد لديهم شعورا بضالة ثمرته فيضطرهم إلى الانسحاب قبل الوصول إلى مستوى معقول من الدراسة . ومن هنا نشأت الحاجة إلى ضرورة إكساب المعنى اللغة المتعلمة.

والترجمة المفيدة للمعنى تبدو في استجابة الدارسين لما وصلوا إليه من مستوى بطريقة إيجابية، حينما يتناوب مشاعرهم المرح والتنافس والغضب والدهشة والاهتمام والفضول، حينئذ سيكون النص ذا معنى واضح لهم وذا هذي بين أيضا.

تساعد الألعاب المعلم على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى، تولد لدى الدارسين الرغبة في المشاركة والإسهام. ولكي يتم لهم ذلك لا بد أن يفهموا ما يقوله أو يكتبه الآخرون، ولا بد أيضا أن يتكلموا ويكتبوا لكي يعبروا عن وجهات نظرهم. وهكذا فإن معنى اللغة التي يسمعونها ويقرونها ويتكلمونها ويكتبونها، ستكون أوفر حيوية وأعمق خبر؛ وأيسر تذكرة .

أصبحت الألعاب وسيلة لإثراء التدريب الدلالي الهادف للغة يمكن النظر إليها - حينئذ - باعتبارها مركزا لذخيرة المعلم، ومددة للمادة اللغوية التي يدرّب عليها الدارسون، لا أن يقتصر استخدامها على الأيام التي يكثر فيها الغياب، أو في نهاية الفصول الدراسية. ويمكن للمعلم المتطلع، أن يخطط في منهجه لاستخدام الألعاب كوسيلة ممتعة ومفيدة لتعزيز ما تم دراسته بوسائل التدريب التقليدية المعروفة (عبد العزيز، 1983م).

أ.ت. مواصفات الألعاب اللغوية الجيد

استخدم المعلم اللعبة اللغوية في تنويع طرق التعليم. فإن اللعبة قد تكون الجيدة، وقد تكون غير ذلك بل هو مضيع للوقت فحسب. فعلى المعلم أن يأتي باللعبة الجيدة النافعة الممتعة.

يمكن اللعبة بطبيعتها أن تكون ممتازة من حيث كونها لعبة، ولكن لا تعتبر وسيلة نافعة ومفيدة من حيث كونها وسيلة مساعدة من وسائل تعليم اللغة، فلا يكفي أن تكون اللعبة متعة فحسب، بل تحتاج إلى مواصفات خاصة لها التي تتماشى مع تعليم اللغة، ومن أبرز تلك المواصفات هي ما ذكرها عبد العزيز ناصف مصطفى (عبد العزيز، 1983 م):

1. أن تكون اللعبة اللغوية نشاط تعاوني، بأن يشارك جميع الطلاب في نشاط ويتم إجراء النشاط على شكل التعاون بين الأفراد داخل المجموعة.
2. أن تكون اللغة أداة للاستعمال، يهدف من اللعبة تشجيع الطلبة على استخدام اللغة للأغراض الاتصالية، وليس دراسة اللغة من أجل اللغة، وهو يقود إلى خلو الطلبة عن بعض الوعي الذاتي الذي يسبب خجلا ورهبة أثناء الكلام عند التعليم.
3. معالجة اللعبة لأكثر من ظاهرة لغوية يصعب تحقيقه باتباع أساليب التدريس المعروفة.

أ.ث. دور المعلم في تنظيم اللعبة وتوظيفها

إن الألعاب اللغوية سيكون فعالا إذا قام المعلم في تنظيم اللعبة وتوظيفها. فالمعلم هو عنصر أساسي في نجاح عملية التعليم، فلعبة كذلك. فللمعلم دور كبير في تنظيم وتوظيف اللعب حتى تكون تلك عملية ناجحة.

أن يكون المعلم مقتنعا بأهمية استخدام الألعاب ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية المتنوعة، وفي تنمية النواحي العقلية والجسمية والاجتماعية لدى المتعلمين.

حتى ينجح المعلم في تنظيم وتوظيف اللعب، قال محمد علي الصويركي ينبغي للمعلم أن يقوم بالأعمال التخضيرية الآتية (محمد الصويركي، 2005م):

1. تحديد المبادئ السيكولوجية والتربوية التي يقوم عليها اللعبة في المراحل التعليمية المختلفة وبالأخص المرحلة الأساسية.

2. تحديد الأهداف النمائية المطلوبة لتطوير شخصية المتعلم بأبعادها العقلية والانفعالية والوجدانية والجسمية.

3. استخدام الألعاب التي يمكن ممارستها في المرحلة التعليمية المحددة، والتركيز على الألعاب الجماعية القائمة على المنافسة والتعاون، ثم تصنيفها في إطار الأهداف التربوية المطلوبة.

أ.ج. نموذج للألعاب اللغوية

اسم اللعبة	لعبة إعادة بناء الجمل
هدف اللعبة	1. أن يستعمل الطالب (كي) استعمالاً سليماً 2. أن يستعمل الطالب (كي) في جمل مفيدة
عدد اللاعبين	جميع الطلاب
أداة اللعبة	1. السبورة 2. بطاقات مكتوب عليها كلمات 3. أقلام ملونة
وقت اللعبة	15 دقيقة
مكان اللعبة	غرفة الصف
إجراء اللعبة	1. يقسم المعلم الطلاب إلى عدد من المجموعات. 2. يوزع المعلم البطاقات التي تحمل كلمات مبعثرة على المجموعات. 3. يطلب المعلم من الطلاب إعادة ترتيب هذه الكلمات ليكونوا منها جملاً مفيدة. 4. يطلب المعلم من المجموعة التي أكملت عملها بقراءة الجملة الجديدة التي كونت .
نقطة الفوز	يكون الفوز على من يأتي بأسرع وقت ممكن إذا تجمع مجموعات يحكم على من يأتي بالجمل صحيحة
نظام اللعبة	-

ب. مفهوم الأخطاء اللغوية

ب.أ. تعريف الأخطاء اللغوية

الأخطاء في اللغة هي جمع من الخطأ والخطاء ضد الصواب، (ابن منظور، 1414م) جاء في قول تعالى في سورة الأحزاب الآية 5 ﴿...وَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ فِيمَا أَخْطَأْتُمْ بِهِ...﴾

ذكر في المعجم الوسيط: أخطأ: خطئ وغلط (حاد عن الصواب) ويقال أخطأ فلان أي أذنب عمداً أو سهواً، وخطئ يخطئ خطأ وخطأ: أذنب أو تعمد الذنب. (مجمع اللغة العربية، 1412م) فالخطاء يطلق على من فعل الذنب عمداً كان أم سهواً.

وقد فرق أبو عبيدة بين الخطأ والأخطاء يقول بأن خطأ وأخطاء بمعنى واحد وهي لمن يذنب على غير عمد. ولكن فرق يسير تقع في مواد تلك الأخطاء (الخطأ) تقع في الدين، وأما (الأخطاء) ففي شئى عامداً كان أم غيره.

والأخطاء اللغوية عرفها طعيمة رشدي بأنها صيغة لغوية تصدر من الطالب بشكل لا يوافق عليه المعلم، وذلك مخالفاً لقواعد اللغة (). عرفت سبتي فاطمة بأن الأخطاء اللغوية هي "عدم المطابقة للقواعد مع الواقع وهو أن يخطئ أو يقصر في استعمال القواعد النحوية والصرفية ونظام الكلام الصحيح، وذلك أن يستعملها في غير موضعها" (أحمد طعيمة، 2011م). أما الشائعة فإنها مصدر من كلمة شاع-يشيع بمعنى ظهر وانتشر (سبتي فاطمة، 2018م).

فمعنى الأخطاء اللغوية الشائعة في هذا البحث هي الأخطاء اللغوية المنتشرة فيما بين الطلبة سواء كان في التعبير كلامهم، أو في كتاباتهم.

ب.ب. أنواع الأخطاء

لأخطاء أنواع كثيرة سنذكر نوعين وهما:

1. الخطأ التواصلية (Communicative Error)

وهو نوع من الخطأ الذي يؤثر في المعنى وقد يغير مضمون الرسالة أو محتوى، وهذا النوع لا بد من إيقافه، فهنا جاء دور المعلم. ومثال من هذا النوع (رغبت في لعب كرة القدم) ويقصد من ذلك (لم أحب هذه اللعبة وابتعدت عنها).

2. خطأ غير التواصلية (Non Communicative Error)

وهذا النوع من الخطأ الذي لا يؤثر في المعنى كثيرا ولا في تغيير مضمون الرسالة أو محتوى، وفي هذا النوع لا يقف فيها المعلم بداية، ولكن يحاول الطالب تصحيحه مع تقدم مستواه العلم، ويحتاج إلى فترة طويلة في هذه العملية. ومن أمثلة هذا النوع قول المتعلم (ذهبت المدرسة) وهو يقصد (ذهبت إلى المدرسة)

ب.ت. أسباب وقوع الخطأ

قام المتعلم باكتساب اللغة الثانية، فلا بد له من وقوع في المسكلة، ومن تلك المسكلة وقوع المتعلم في الأخطاء اللغوية نتيجة من البيئة التي تعيش فيها أثناء اكتسابه اللغة الثانية، أو نتيجة من طبيعة اللغة الثانية تشابه طبيعة اللغة الثانية، في أصواتها أو قواعدها.

وقد عدد كوردر أسباب وقوع المتعلم في الأخطاء اللغوية فيما يلي (محمود إسماعيل، 1999م):

1. الصعوبات داخل اللغة الهدف كأحوال كتابة الهمزة في اللغة العربية تجعل السيطرة على الكتابة أمرا صعبا.
2. تعميم القاعدة محاولة تعميم المتعلم القاعدة على جميع الحالات الأخر (أحوال الهمزة) و(سافر إلى مكة)
3. المبالغة في التصويب حرص المتعلم على عدم الوقوع في الخطأ
4. الجهل بقيود القاعدة عدم المعرفة الكاملة بالقاعدة
5. التطبيق الناقص للقاعدة وهو معرفة بعض أجزاء القاعدة دون الإمام الكامل الشامل لها كخط بين (حصلت على الرسالة) و(على رسالة) بدون ألف ولام.

6. الافتراض الخاطئ للقاعدة مصدره تطور لغة المتعلم فتنشأ خطأ في الفهم، أو المعرفة لقاعدة ما، أو عدم تمييزها في اللغة الهدف

7. الإهمال واللامبالاة فالمتعلم لا يهتم ولا يبالي عند التعامل باللغة الهدف

8. القياس الخاطئ حيث يقيس المتعلم قاعدة اللغة الهدف بقاعدة ما في اللغة الأم

9. النقل حيث يعتمد المتعلم على قياس قواعد اللغة الهدف بقواعد لغته الأم.

ب.ث. مراحل تحليل الأخطاء

قد يجد المتعلم في اكتسابه للغة الثانية طبيعة اللغة التي يناسب بل يشبه طبيعة اللغة الأم لدى المتعلم، فتحليل الأخطاء هو الخطوة التالية للتحليل التقابلي، ولذلك يجد أن المتعلم لا يمكن أن يخلو عن الخطأ أثناء تعليمه اللغة الجديدة له. وقد ذكر عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان مراحل في تحليل الأخطاء الذي لا بد من إجرائها، وهي (عبد الرحمن 1432م):

المرحلة الأولى: تحديد الأخطاء ووصفها

أن الأخطاء يقع فيها أفراد، رغم أن القواعد وضعت لتعليم الجماعات من المتعلمين فالخطأ في تعلم اللغة لدى بعض الأفراد منهم لا بد منه، لاختلاف المستوى، والمعرفة اللغوية، واللغة الأم أحياناً.

المرحلة الثانية: تفسير الأخطاء

تفسير الأخطاء يأتي منطبقاً بعد تحديدها ووصفها. ورغم أن هناك معايير لتفسير الأخطاء، إلا أنه لم تكن هناك كلمة جامعة على المعايير لتفسيرها. ومن تلك المعايير هي سبب الوقوع المتعلم في تلك الأخطاء وهي كما ذكرنا في أسباب وقوع الأخطاء. من المعايير كذلك، القدرة المعرفية لدى المتعلم، والتداخل في موضع النقاش الواسع.

المرحلة الثالثة: تصويبها وعلاجها

وهي آخر المرحلة في تحليل الأخطاء، ويكون حلاً لمشكلة عملية. فلا يتم التصويب إلا بعد معرفة أسباب هذه الأخطاء، وإعادة تقديم المادة مرة أخرى. فمعرفتها إما أن ترجع إلى الإستراتيجية الداخلية التي يتبعها المتعلم، وإما أن ترجع إلى تدخل اللغة الأم.

ت. عرض النتائج وتفسيرها

ت.أ. عرض النتائج

بعد تطبيق الاختبار التحصيلي البعدي على طلاب مجموعتي البحث، وتحليل الإجابات، وحساب الدرجات، استخدم الباحث الاختبار التائي (T-Test) لعينتين مستقلتين لمعرفة دلالة الفرق بين متوسط تحصيل طلاب لمجموعتي البحث (الضابطة – التجريبية)، وذلك لاختبار الفرضية الصفرية التي تنص " ليس هناك فرق ذو دلالة احصائية عند مستوى (50،0) بين متوسط تحصيل الطلاب الذين يعالجون الأخطاء اللغوية باستخدام الألعاب اللغوية، ومتوسط الطلاب الذين يعالجون الأخطاء اللغوية باستخدام طريقة التقليديّة، " وبعد تحليل النتائج احصائياً رفضت هذه الفرضية لظهور فرق ذو دلالة احصائية عند مستوى (50،0) وكما هو موضح في الجدول:

المجموعة	عدد العينة	المتوسط القبلي	المتوسط الاختبار البعدي	فرق	درجة الحرية	قيمة T قبلية	قيمة T بعدية	مستوى الدلالة
التجريبية	41	76,09	93,04	16,95	56	0,44	3,094	50,0
الضابطة	35	74,28	80,57	6,28				

ت.ب. تفسير النتائج

ظهر نتيجة من كلا الفريقين بعد أن يقوم بالاختبار بأن الألعاب اللغوية لها فعالية كبيرة في علاج الأخطاء الشائعة لدى الطلاب بدليل أن نتيجة الاحتمار للمجموعة التجريبية ترتفع أكثر من المجموعة الضابطة. من هنا يظهر الفرق بين المجموعة الضابطة ومجموعة التجريبية وهو أن متوسط نتيجة الاختبار القبلي من المجموعة الضابطة هي 74,28

ومتوسط نتيجة الاختبار البعدي لهم هي 80,57. فالنتائج التي يحصلها الطلاب في هذه المجموعة ترتفع قليلا وهي 6,24، وأما متوسط نتيجة الاختبار القبلي من مجموعة التجربة هي 76,09 ومتوسط نتيجة الاختبار البعدي لهم هي 93,95. فالنتائج التي يحصلها الطلاب في هذه المجموعة فإنها ترتفع أكثر من المجموعة الضابطة وهي 16,95. فالنتيجة الأخيرة بعد أن يعمل لها الاختبار الإحصائي التائي (T-Test) يظهر أن الألعاب اللغوية لها فعالية في معالجة الأخطاء الشائعة لدى طلاب المستوى الثاني من قسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية سوكابومي. ومن تلك النتيجة يتضح أن متوسط نتيجة المجموعة التجريبية أعلى من متوسط نتيجة المجموعة الضابطة، ويمكن رد ذلك للأسباب الآتية :

1. أن طلاب المجموعة التجريبية وجدوا في أسلوب الألعاب اللغوية ما يليي طموحهم في أظهر قدراتهم في علاج الأخطاء من خلال نشاط اللعبة ومشاركتهم الجادة في النشاط
2. أن طلاب المجموعة التجريبية وجدوا في أسلوب الألعاب اللغوية أسلوبا جديدا في معالجة الأخطاء اللغوية، مما يدافعهم للعناية بالكلام والتراكيب.
3. أن أسلوب الألعاب اللغوية جعل الطلاب في المجموعة التجريبية يعتمد على أنفسهم في معالجة الأخطاء اللغوية التي توجهها.

وأما نتيجة الاستبانة فتأكد من فعالية الألعاب في معالجة الأخطاء لدى الطلاب بجامعة الراية. بحث أن 89,6% من العينة يقرون على أن الألعاب اللغوية تساعدهم في إدراك الأخطاء ويسهلهم في معالجتها. ويكون ذلك الخطوة الأولى في عملية العلاج.

خلاصة البحث

بناء على ما تقدم عرضه وبيانه خلال هذا البحث المتواضع، استخلص الباحث أهم النتيجة التالية, إن الألعاب اللغوية هي وسيلة من الوسائل التعليمية المتعة والفعالة، تستخدم لتدريب المهارات اللغوية، لها وقت محدد وأنظمة معينة يدرّب بها الطلاب متعاونين أو متناقسين فيما بينهم تحت إشراف المعلم وإرشاده. فيناسب هذه الوسيلة بالمنهج الذي استخدمها مدرس اللغة العربية في جامعة الراية وهي الطريقة المباشرة، ويمتاز هذا المنهج بأن المدرس يباشر الطلاب في عملية التعليم.

الأخطاء اللغوية تعتبر أكبر المشكلات التي وجهها طلاب المستوى الثاني من قسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية سوكابوي. تبين من خلال الملاحظة الباحث أن من أكبر أسباب وقوع الطلاب في تلك الأخطاء هي اختلاف طبيعة اللغة المستهدفة مع اللغة الأم، فتترجم العبارة على طبيعة اللغة الأم، بإضافة على عدم التصحيح مباشر أو قلة البرنامج الذي يتولى في المعالجة وإيقاف انتشار تلك الأخطاء.

أن الألعاب اللغوية لها فعالية في معالجة الأخطاء الشائعة لدى طلاب المستوى الثاني من قسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية سوكابومي ودلت إلى ذلك نتائج الطلاب في الاختبار القبلي الطلاب على أن فيه فرق صغير بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجربة قبل إجراء تطبيق الألعاب اللغوية. ولكن بعد تطبيق الألعاب اللغوية للمجموعة التجربة وإقامة الاختبار البعدي لكلا فريقين فيكون فيه فرق كبير في معالجة الأخطاء الشائعة لدى طلاب المستوى الثاني من قسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية باستخدام الألعاب اللغوية. ودل على أن استخدام الألعاب اللغوية لها فعالية لعلاج الأخطاء المنتشرة بين يدي الطلاب من تلك الجامعة.

المراجع

- Abdu Hamid, Jabir. (1999). *Istratijiyat Al-Tadris wa At-Ta'lim*. Albardî: Jamiat Al-Qhairat
- Abdur Rahman Bin Ibrahim Al-Fauzan.(1432 H). *Idâat Li Mua'limî Al-Lughat Al-A'rabiât Li Ghairi An-Nâtiqin bihâ*. Al-Riyadh: Maktabat Al-Malik Fahad Al-Wathanîyat.
- Al Fairuz Abâdi, Majid Ad din Muhammad bin Ya'qub.(1996). *Al Qômus Al Muhit*. Bairut: Muasasat Ar risalah
- Al Hasan, Abu Hilal. (1412). *Mu'jam Al-Furuq Al-ughawiya*. Muasasah An-Nasrî Al Islamy
- Arikunto, Suharsimi.(2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: bumi aksara.
- Ash-Showayriky, Muhammad 'Ali.(2005). *Al-Al'ab Al-Lughawiyah wa daûruha fi Tanmiyati Maharât Al-Lughoh Al-'Arabiah*. Al-Mamlakatu Al Urduniyah Al-Hasimiyah: Maktabati Ath-Thalabah Al-Jami'iyah.
- Ibn Jinnî.(1913M). *Al Khasais*. Misri: Dâr Al Kitab Al Misriyat
- Ibnu Mandhur Al-Anshari, Jamal Ad Dîn. (1414H). *Lisan Al-'arab*. Bairut: Dâr Shadir
- Majma' Al lugoh Al Arabiah li Jumhuriyat Misr.(2001). *Al Mu'jam Al Wasith*. Misr: Maktabah Asyruq al daulah
- Melong, Lexy J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya,) cet 18,
- Nahar, Hâdi. (1988). *I'lm Al-Lughat Al-Ijtimâi' i'nda Al-a'rab*. Maktabat Lisan Al-A'rab.
- Nâshif Mushtafa, Abdul Aziz. (1983). *Al-Al'ab Al-Lughawiyah fi Ta'lim Al-Lughât Al-Ajnabiyat*. Riyadh: Dâr Al-Marikh li An-Nasr.
- Putra Nusa dan Santi Lisnawati, *Peneitian Kualitatif Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012),
- Rasdi, Tua'mat, Wa ghairihi. (1986). *Turuq Tadrîs Al-Lughat Al-A'rabiât wa At-Tarbiât Ad-Dîniyah fi Dhau Al-Itijâhât At-Tarbawiyah Al-Haditsah*. Al-Qahirah: Dâr Al-Fiqr Al-A'rabi
- Rasdi, Tua'mat, Wa ghairihi. (2011). *Manâhij Ta'lim Al-Lughat Al-A'rabiât Li Nathiqina bi Lughât Ukhra*. Al-Qahirah: Dâr Al-Fiqr Al-A'rabi
- Ridho,Fahmi. (2018). *Al-Manhaj Al-Fâa'l Li Ta'lim Al-Lughat Al-A'rabiât Lada Thulab Al-Jamiat Ghairi An-Natiqina bi Al-Arabîat*. Bogor: Ibnu Khaldun
- Sayid Ash-Shakhs, Abdul Aziz. (2009). *Al-Iâ'qati As-Sami'yah wa idhtirabât Al-Thawâsul*. Kuliyyati At-Tarbiyah. Jamiatul ai'n Syams.
- Sulaiman, Hasan.(1986M). *Dirâsat At-Tahlîliyat Wa Mawafiq tathbi'hi fi Ta'lim Al-Lughat Al-A'rabiât wa diin Al-Islam*. Misri: Dâr Al-Ma'ârif.
- Syah, Muhibdin.(2005). *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.,