الباب الثاني

الدراسة النّظريّة

الفصل الأول : مهارة الكلام

أ. تعريف مهارة الكلام

مهارة مصدر من مهارة : مَهَرَ – يَمْهَرُ – مَهَارَةً, حَذِقَ الشئ و خَبَرَه و أَتْقَنَه[١]. الكلام في أصل اللغة عبارة عن : الأصوات المفيدة. وفي اصطلاح النحاة: الكلام هو اللفظ المركب المفيد.[٢]

في محاولة تعليم اللغة, خاصة اللغة الثانية لابد ان يشتمل على اربعة مهارات, وهي: الاستماع والكلام والقراءة والكتابة, يعد الكلام هو الفن من الفنون اللغة الأربعة بعد الاستماع. والكلام يكون من اللفظ والافادة, واللفظ هو الصوت المشتمل على بعض الحروف. أما الإفادة هي مادامت على معنى من المعاني في ذهن المتكلم والسماع او على الأقل في ذهن المتكلم.

يعتبر الكلام أهم المهارة في اللغة الأجنبية و أهم المهارة في اللغة العربية لأن الكلام جزء عملى من اللغة. فالكلام جزء اساسى في منهج تعليم اللغة الأجنبية, وأهم أهداف في تعليم اللغة الأجنبية, ذلك أكثر من الجزء العملي في تعليم اللغة.[٣]

وكانت تعريف مهارة الكلام هو ينطق اللفظ المركب و المفيد في اللغة العربية. وأن الطريقة المستخدمة للوصول الى مهارة الكلام هو بكثرة العمل و التطبيق.

---

[١] يوسف شكري فرحات, معجم *الطلاّب*, ٢٠١٢, لبانان : دار الكتاب العلمية, صفحة ٥٦٥

[٢]. معجم اللغة العربية : *المعجم الوسيط* : ج ٢, ص.٨٠٦.

[٣] محمد كامل الناقة, *تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى*, المملكة العربية السعودية : جامعة أم القرى, (١٩٨٥) ص. ١٥١

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ب. أهمية مهارة الكلام

إن الكلام او التحدث مهم لأنواع النشاط اللغوى للكبار او الصغار على السواء. فالناس يستخدمون الكلام اكثر من الكتابة فى حياتهم اى انهم يتكلمون اكثر مما يكتبون و يمكن ان يعتبر الكلام جزء مهم فى الممارسة اللغوية واستخدامتها.[٤]

ان الكلام امر مهم فى الحياة لأن الإنسان خلقه الله وهو مخلوق إجتماعي عن آخر والكلام يوصل من إحساس الإنسان و أفكاره إلى الآخرين فى مجتمعه ، و اما اهمية الكلام فكما يلى :[٥]

١. الكلام هو فهم الوسيلة الى الكتابة, فالانسان يتكلم قبل ان يكتب ، ولذلك فإن الكلام خادم الكتابة.

٢. كان تدريب الكلام ليعوّد الانسان في تعبير افكاره و القدرة على مواجهة الآخرين.

٣.كان الحريات في زمان الآن مثل حرية التعبير و المناقشة و إبداء الرأي، و الإقناع. ولا يستطيع الإنسان من حرية التعبير و المناقسة و إبداء الرأي، و الإقناع الاّ بالتدريب على الكلام في النفس.

٤. بالكلام يحصل الإتصال مع الإنسان و يبعد الإنقطاع.

٥. يستطيع الكلام أن ينظر الإنسان من اللهجة و الجنس و الثقافة.

٦. والكلام و سيلة الإقناع والفهم بين المتكلم و المخاطب.

٧. والكلام وسيلة لتنفيس الفرد ما يعاني الإنسان.

---

[٤] على الخولي، *المهارات الدراسية* (دار الفلاح ،عمان ٢٠٠٠ م). ص ١٧١

[٥] إبراهيم محمد عطا، *طرق تدريس اللغة العربية* ، (مكتبة النهضية المصرية، القاهرة ١٩٩٠). ص ٣٧

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ج. أهداف مهارة الكلام

أهداف مهارة الكلام هو :

١. لتلفظ عبارة العربية

٢. لتلفظ عبارة المختلفة تشبه عنها

٣. لتختلف عبارة الاطناب والقصيرة

٤. لتلفظ عبارة الإحساس بتركيب الكلمة المناسبة

٥. ليلفظ الإنسان ما الفكر و إحساسه أن يوصل إلى الآخرين

٦. ليستطيع ان يستعمل عبارة في اللغة العربية مثل مؤنث مذكر, فعل فاعل و غير ذلك

٧. ليستطيع ان يستعمل عبارة المناسبة بالعمر و درجة

٨. ليلفظ العبارة الواضحة

٩. ليستطيع أن يلفظ اللغة العربية صحيحا بأي الحال.[٦]

قال رشدي أحمد طعمة أن هناك عرض لكفاءة مهارة الكلام, هو :

١. يقدر أن يبادل الأفكار خاصة في أثناء المناقشات او الكلام مع الأستاذ

٢. يجيب عن الأسئلة بدقيق

٣. يقدر أن يناسب أسلوب اللغوى باللهجة و الجنس و الثقافة [٧]

---

[٦] ترجم من :
Taufik Siraj, *Pembelajaran Bahasa Arab MI (metode aplikatif & Inovatifict),* (Surabaya : PNM 2011) hal.49

[٧] رشدى طعيمة، *الأسس العامة لمناهج تعليم اللغة العربية*، (القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠٠٤) ص. ٦٩

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

د. تعليم مهارة الكلام

مهارة الكلام هو يلفظ النطق أو الكلمة ليعبّر الفكرة او الرءي او الإشتهاء على المخاطب. في الحقيقة, يغرض مهارة الكلام لتعليم الطلاب بالّغة التي يعلمه. ولكنه لا يكفى إذا لم عضد بنشاط التعليم مهارة الكلام. *Nababan Subyakto* يقسّم هذه النشاط التعليم مهارة الكلام على قسمين:

١. التدريب *Prakomunikatif*

هذه الطريقة هي تربط تدريب الإستماع والكلام يعني يفرّق الصوت متساوى ولكن متفرّق في الشكل. مثل (س), (ث), (ش), (د), (ذ), (ك), (ق). تستعمل لتدريب *Prakomunikatif*

(أ) الحفظ على الحوار

هو يدريب أن يلفظ الحوار في أي الحال والمحل.

(ب) الحوار با الصّور

يدل المدرّس على الصّور المعين ثم يسأل إلى الطلاب و يجيب الطلاب عن ذلك الصّور.

(ج) الحوار الموجّهة

يعطى المدرّس السؤال في اللغة العربية عن الفيلم التي شاهد الطلاب.

(د) التّمثيل السلكى

يعمل المدرّس أمام الطلاب مثل : يبتسم, يضحق, يجلس, وغير ذلك ثمّ يعطى إليهم السؤال "ماذا أعمل ؟" ثمّ يجيب الطلاّب.

(هـ) تطبيق النموذج

هذه الصّناعة أن يكمل الكلمة

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

٢. التدريب *Komunikatif*

هذا التدريب الطلاب أن يعتمد على انفسهم. و يعطى المدرّس الفرصة إليهم للكلام الذي قدرتهم. تستعمل في التدريب *Komunikatif* :

(أ) الحوار الجماعي

يقسم الطلاب على الفرق, كل الفرقة في موضوع واحد وهم يتكلمون مسلسلون.

(ب) التمثيل

يعطي المدرّس الواجبات و يمثل الطلاب على حسبهم.

(ج) الممارسة في المجتمع

ممارسة في المجتمع هي يتكلم الطلاب مع المتكلّم في المكان المعيّن.[٨]

ج. أهمية ألعاب في تعليم مهارة الكلام

يفيد ألعاب في التعليم, وأفضل في تعليم اللغة العربية، حيث عمل الطلاب أن تكون ماهرا في جميع التدريب اللغة العربية. إذا يجيد الطلاب ماهرا ، فلذاك أسهل أن استخدام اللعبة. بألعاب, يأخذ الطلاب بسهولة من مفردات العربية الجديدة في عقلهم. أكثر من رأي أن اللعبة مهمة جدا خاصة بالنسبة المهارة اللغة.

من بينها، رأي *Hidayat* و *Tatang* هناك أهمية استخدام الألعاب في التعليم والتعلم بينها:

١. ألعاب قادرة على إزال الملل (في تعليم الكلام)

---

[٨] تترجم من :
Acep Hermawan. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. Hal 135

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

٢. يعطي ألعاب تحديات لينتهي مشكلة ولو في مِزاج الفرح

٣. يشكل ألعاب التعاون، و يشكل المنافسة السليمة

٤. يساعد الطلاب الضعيف في الكلام

٥. يشجع المعلم على أن يكون تصميمات [٩]

و من رأي آخر *MC Callum* بينها :

١. يمكن ألعاب أن تركز اهتمام الطلاب من ناحية اللغوية

٢. يمكن ألعاب أن تستخدم تعزيز و تقوية

٣. يحصل ألعاب الإهتمام من جميع الطلاب

٤. يناسب ألعاب مع احوال الفردية الطلاب (مستوى السفلى أو مستوى العليا)

٥. يشكل ألعاب المنافسة في التعليم حتى جعل الطلاب حماس في التعليم دائمًا

٦. يمكن ألعاب أن يستخدم في مواقف تعليمية مختلفة و مهارة اللغة متنوّعة

٧. تقدم ألعاب التغيرات السريعة إلى الطلاب [١٠]

---

[٩] ترجم من :
Hidayat dan Tatang. *Permaian, Simulasi, Main Peran dalam Pengajaran Bahasa*. 1980. Jakarta : P3G Depdikbus

[١٠] ترجم من :
Ibid, Imam Asrori hal 3-4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

الفصل الثّاني : ألعاب *Speak Spontanious*

أ. تعريف ألعاب *Speak Spontanious*

اللعبة هي جزء مهم في حياتي. في الأنشطة اليومية، كل من الرجال والنساء والأطفال, الذين تتمتع اللعبة. يحبون الأطفال لاستماع الصوت, يحبون الأولاد للعب السيارة, و يحبون البنات للعب دمية, أي مراهق لديه أنوع اللعبة مختلفة. أساسا كل الإنسان حُبّ اللعبة.

ويذكر في القرآن الكريم "**وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا اِلاَّ لَعِبٌ وَ لَهوٌ, وَلَلدَّارُ الاَخِرَةُ خَيْرٌ لِّلَّذِيْنَ يَتَّقُوْنَ**"[١١] أنّ الحياة الدنيا هو لعبة, ولكن لا يمكن ان تعمل اللعبة ما من عناصر اللعبة (الحياة الآخرة). كذالك ألعاب في عملية التعليم و التعلم لا يمكن ان تعمل اللعبة ما من عناصر اللعبة هو أهداف عملية التعليم التي يجب أن تتحقق من عملية التعليم والتعلم. إذن ألعاب في عملية التعلم ليس اللعب فقط، ولكن ينبغي تحقيق أهداف عملية التعلم وهو تصبح فهم الطلاب.

اللعبة *Speak Spontanious* هو لعبة تستخدم في التعلم لمساعدة الطلاب ان يتكلم باللغة العربية بتكلم تلقائياً دون تفكير طويلاً وفقا للمفردات التى كانت يعرف الطلاب. هذه اللعبة تساعد ان يشجع الطلاب من الخوف في التكلم باللغة العربية. يمكن الطلاب أن يتكلم ما لديهم دون خوف خطأ و يستطيع أن يتكلم من كثير المفردات التي يعرفونهم وقدرتهم. اللعبة هو تطوير من طريقة مباشرة. [١٢]

---

[١١] ترجم من :
Departmen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahanya*, 2010, Bandung : CV Diponegoro, hal 131

[١٢] ترجم من :
Imam Asrori, *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab* ,٢٠١٣, Malang : Bintang Sejahtera, hal 31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ألعاب *Speak Spontanious* لترقية مهارة الكلام لديه مزايا أكثر من ألعاب أخرى هو يساعد الطلاب ليتكلم الجملة مباشرة بسرعة مع إعطاء الوقت حتى يتعرض الطلاب بالكلام دون التفكير. فيما ذالك يتقن الطلاب لمهارة الكتابة لأن يكتب الطلاب بعد ان يتكلم حتى تدريب الطلاب على مهارة أخرى أيضا أي مهارة الكتابة .

إختلف من ألعاب مشابهة مثل ألعاب "جملة صور"[١٣] , اللعبة لترقية مهارة الكتابة فقط دون دعم المهارة الأخرى, هو يصنع الطلاب من جملة معينة مع إعطاء الوقت ولكن لم يجعل الطلاب ان يتكلم من تلك الجملة.

متى تستخدم اللعبة *Speak Spontanious* ؟ استخدام هذه اللعبة عند معلم قد تم تسليم مادّة مهارة الكلام, بعد ذالك يمكن المعلمين شحذ قدرة الطلاب عن المواد بيلعب لعبة*Speak Spontanious* .

ب.أهمية ألعاب *Speak Spontanious*

اللعبة *Speak Spontanious* لتعلم اللغة العربية في مهارة الكلام. تنفع اللعبة لدعم الكفاءة الكلام وتدريب الطلاب بتكلم تلقائياً باللغة العربية. وإلى أشياء مهم بجانب أخرى:

١. لحفظ المفردات

٢. لتدريب ان يتكلم مفردات الذي يحفظون

٣. لتدريب ان تجعل جملة المفيدة من مفردات

٤. لتدريب أن يتكلم من جملة المفيدة بدون تفكير طويل

---

[١٣] ترجم من :
Heru Kurniawan, *30 Permainan Kreatif Anak untuk Meningkatkan Kecerdasan Bahasa*, 2015, Yogyakarta : Kata Hati, hal 101-104

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

٥. ليذكر مفردات التى يعرفونهم

٦. لتدريب أن يتكلم من مفردات التى يعرفونهم.

ج. أقسام نموذج ألعاب *Speak Spontanious*

اللعبة *Speak Spontanious* هو يمكن أن تكون سهلة أو صعبة تبعاً لرغبة الطلاب. في الإعداد هذه اللعبة, أولاً المعلم يستعد من الطيات ورقة صغيرة. لكل ورقة هناك شكلاً من أشكال الكتابة أو الصور عن موضوع معين. ثم عمل الطلاب ما قال المعلم.

لممارسة لعبة, فطبعا ستكون بعض القيود عند ممارستها. هو أكبر يمكن أن لا مطابقة بين اللعبة مع مواد التعليم. حتى بعض المعلم يأخذ بنموذج لعبة أخرى التي مناسب في إجادة مهارة الكلام.

ولذلك, ألعاب *Speak Spontanious* عنده ٢ قسمين, هذا أقسمان ينفد المعلم يمكن أن تختار نموذج لتتناسب مع المواد التعليم بمهارة الكلام. هذا النموذج يُطابَقُ مع مفردات التعليم. في بعض الأحيان كانت مفردات التعليم في الفصل, أو خارج الفصل, أو المفردات موجودة في تجربتها, ولذلك نحن هنا تلخيصه. وهناك نموذجان ٢ للعبة *Speak Spontanious* التي كان تستخدم وسائل الإعلام الكتابات أو الصور.

١. وصفية

هو يشرح الطلاب من موضوع, أو يذكر إلى خصائص موضوع مناسب مع موضوع معينة. هذه وصفية يناسب مع المفردات التي يجد في الفصل أو خارج الفصل الدّراسي.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

وسائل الإعلام وهو إذا كانت المفردات موجود في الفصل, فأفضل استخدام وسائل كتابة حتى خيال الطلاب قوي في وصف شيء. وإذا كانت المفردات في خارج الفصل, فأفضل استخدام وسائل الصور للطلاب لا متحيّر في وصف الشيء الذي لا يقابل في الفصول الدراسية.

٢. قصّة الخبرة

ينقص الطلاب قصّة الخبرة بالمواضع المناسب. قصّة الخبرة وفقا مع خبرة كل طالب أو خبرة أصدقائهم أو خبرة خيالهم. لا ينبغي أن يحد المعلم من قصّة خبرتهم. يمكن استخدام وسائل الإعلام في الكتابة أو الرسم وفقا لقدرة الطلاب.

من نموذج المذكور, ينبغي أن يجيب المعلم اختار نموذج الذي يناسب مع المواد التعليم بمهارة الكلام. قبل اللعبة, أولاً يجب المعلم تعليله. يفترض *MC Callum* في اختار أو يعمل لعبة، المعلم ينبغي النظر في بعض الأمور:

(أ) عدد الطلاب في الفصل

(ب) قدرة الطلاب في الفصل

(ج) موضوع اللّعبة في التعيلم

(د) حال الطلاب

(هـ) نظر ضجيج التي يمكن أن ينشاء في عملية لعبة

(و) إنتباء الطلاب

(ز) توافر الأدوات

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(ح) توافر الوقت [١٤]

د. عناصر ألعاب *Speak Spontanious*

١. عناصر : ورق, مقص, قلم

٢. الطريقة الأولى :

(أ) قصّ المعلم ورق في قطع صغيرة

(ب) أكتب المعلم ورق بالموضوع مناسب

(ج) طيّ المعلم ورق

٣. الطريقة الثانية :

(أ) طلب المعلم صورة بالموضوع مناسب

(ب) قصّ المعلم ورق الصورة

(ج) طيّ المعلم ورق

ملاحظة : لقد استخدمت الطريقة الأولى بوسائل الكتابة, و استخدمت الطريقة الثانية بوسائل الصورة.

هـ. خطوات ألعاب *Speak Spontanious*

يعمل المعلم خطوات ألعاب, إعدادها ينبغي المعلم حقاً فهم الخطوات في اللعبة. حتى اللعبة لا تبدو المعلم عصبي أو لا تبدو الطلاب مشوشة.

يفترض *Risakotta* كان ٥ علامات لانتباء المعلم في اللعبة :

---

[١٤] ترجم من :

MC Callum. *101 Word Games*. New York : Oxford University Press

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

١. لا ينبغي أن يكون اللعبة صعباً أو خلاف ذلك

٢. ينبغي أن يكون خطوات ألعاب واضحا. إذا كانت قواعد أو الكلمات المهمة في اللعبة فيكتب على السبّورة قبل بدء اللعبة

٣. إذا كانت الكلمات او الجمل او الكلام المهم الذي ينشأ في اللعبة فيجب أن يكتب على السبّورة وستناقش معيّة

٤. حينما ألعاب, ينبغي المعلم لا تصحيح الأخطاء البسيطة التي تحدث في اللعبة, لأجل لا تعكير اللعبة

٥. إذا كانت صعوبات تقنية، تساعد المعلم في التغلب على الصعوبات[١٥]

كان خطوات ألعاب *Speak Spontanious* من قسمين نموذج ألعاب وهو :

١. وصفية :

(أ) يأخذ طالب واحد من طيات الورق عشوائياً و يقرأ الموضوع ما كتب/رسمها في طيات الورق

(ب) يبدأ مباشرة الطلاب من الكلام (يشرح, أو يذكر الصفات) عن الموضوع في ورقة

(ج) لا يعطي الطلاب الفرصة لإعداد كلامه

(د) تعطي فرصة الكلام لمدة ٥-٣ دقائق

(هـ) يمكن تسجيل كلامه، وبذلك يمكن الطلاب مراقبة و تشغيل كلامه مرة أخرى. حتى يتعرف الطلاب قدرته و يستطيع أن تدقيق نتيجة الكلام

٢. قصّة الخبرة :

---

[١٥] ترجم من :

Ibid, Imam Asrori. Hal 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(أ) يأخذ طالب واحد من طيات الورق عشوائياً و يقرأ الموضوع ما كتب/رسمها في طيات الورق

(ب) يبدأ مباشرة الطلاب من الكلام (تنقص قصّة الخبرة) عن الموضوع في ورقة

(ج) لا يعطي الطلاب الفرصة لإعداد كلامه

(د) تعطي فرصة الكلام لمدة ٥-٣ دقائق

(هـ) يمكن تسجيل كلامه، وبذلك يمكن الطلاب مراقبة و تشغيل كلامه مرة أخرى. حتى يتعرف الطلاب قدرته و يستطيع أن تدقيق نتيجة الكلام [١٦]

و. مزايا ألعاب *Speak Spontanious* للمعلم

١. يساعد الطلاب ان يذكر له من المفردات القديمة

٢. يشجع الطلاب للكلام مباشرة دون الخوف أو الخجل

٣. يساعدة الطلاب ان لا يتردد ليتكلم الجملة

٤. زيادة المنافسة للطلاب

٥. زيادة المفردات الجديدة للطلاب

٦. جعل الطلاب لتحسين في كلامه أو كلام أصدقائه خطاء

٧. زيادة المعرفة الجديدة

٨. لترقية مهارة الكلام و الكتابة

[١٦] ترجم من :

Ibid, Imam Asrori, hal 31-32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ز. نقصان ألعاب *Speak Spontanious* للمعلم

١. يعطى وقت بسرعة أن يكون الطلاب صعوبة للكلام

٢. اللعبة ليست للطلاب المبتدئين في اللغة العربية

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

الفصل الثالث

تطبيق ألعاب *Speak Spontanious* لترقية مهارة الكلام في تعليم اللغة العربية

ألعاب *Speak Spontanious* هو لعبة تستخدم في التعلم لمساعدة الطلاب ان يتكلم باللغة العربية بتكلم تلقائياً دون تفكير طويلاً وفقا للمفردات التى كانت يعرف الطلاب. هذه اللعبة تساعد ان يشجع الطلاب من الخوف في تكلم باللغة العربية. يمكن الطلاب أن يتكلم ما لديهم دون خوف خطأ و يستطيع أن يتكلم من كثير المفردات التي يعرفونهم و قدرتهم. اللعبة هو تطوير من طريقة مباشرة[١٧]. وبهذه اللعبة يشعر الطلاب اسهل ليتكلم اللغة العربية لأنه ينال الطلاب المفردات الجديدة من هذه اللعبة.

ألعاب *Speak Spontanious* يستخدم في ميادين التعليم المختلفة وتعتبر من العناصر الأساسية في عملية الإتصال في حفل التعليم كما يمكن القول بأن ألعاب *Speak Spontanious* هى كل اداة يستخدمها المعلم لينعش عملية التعليم و يشجّع أن يتكلم الطلاب وحفظ المفردات وتدريب الطلاب على المهارات والإكتسابهم العادات والانجاهات والقيم

كما عرفنا ليستطيع المحادثة العربية او الكلام العربية فيجب على شخص ان يسيطر المفردات كثيرة. والكلام ان يكون الإتصال مفهوما عند المستمع وكيف المستمع يستجيب كل ما تكلم. وبهذا ألعاب يستطيع شخص المحادثة العربية او الكلام العربية لأن هدف من ألعاب *Speak Spontanious* ذلك يعنى ان يعرف الكلمات ويحفظ المفردات بسهولة.

---

[١٧] ترجم من :
Imam Asrori, *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab* ,٢٠١٣, Malang : Bintang Sejahtera, hal 31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

يدل في التعليم اللغة العربية بألعاب *Speak Spontanious* ذلك ان الطلاب يتعلمون المفردات ويحفظونها لفهم اللغة العربية والخاصة فى تدريب الطلاب على التكلم لأن بعد الطلاب تعلمها او بعد حفظها هم يفهمون عن مضمونة او يشمولة في النصوص ولو ليس كلهم ثم يجربون أن يتكلمون مع اصحابهم.

ولذلك هذا واضح بأن احد من الأسباب التى يؤثر لمهارة الطلاب فى التكلم اللغة العربية باستعال ألعاب *Speak Spontanious* التى فيها يحفظون الطلاب المفردات ويطبقون فى المحادثة او الكلام.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id