Maharaat Lughawiyyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab
e-ISSN: 2830-1781
Vol. 4, No. 2 (2025): 75-89
http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/JPBA

خريطة البحوث العلمية في الألعاب اللغوية لتدريس اللغة العربية

Salmi Adrizal
Pendidikan Bahasa Arab, STAI As-Sunnah, Indonesia
salmiadrizal93@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to identify bibliometric data and conduct a critical reflection on studies related to the use of language games as a medium for Arabic language learning. It also aims to determine which titles have high novelty value to serve as a reference for researchers in publishing future scientific works. The researcher employs a library research approach using the Systematic Literature Review method. Data collection was conducted using the Publish or Perish (POP) software, Crossref, and analysis was carried out using the VOSviewer application. The data search was based on the keyword "Arabic Language Games" in two languages, Indonesian and Arabic, within the time range of 2019–2023. An analysis of 259 published articles using the VOSviewer application through co-occurrence produced bibliometric visualizations based on keywords, including network visualization, overlay visualization, and density visualization. The findings revealed that pantomime games, digital games, bingo games, Kahoot games, and games using AI have high novelty value and potential for further research.

Keywords: language games, AI-based games, title mapping

الملخص

الهدف من هذا البحث بيانات البيبليومترية Bibliometrik والتفكير النقدي (Critical Reflection) في البحوث المتعلقة باستخدام الألعاب اللغوية كوسيلة لتدريس اللغة العربية، ولمعرفة الموضوعات التي لها قيمة الجدة والطرافة العالية كمراجع للباحثين في نشر البحوث العلمية في المستقبل.استخدام الباحث البحث المكتبي بطريقة Sistematic Literature Review، طريقة البث عن البيانات ياستخدام تطبيق Publish Or Perish، عبر crossref وتحليل باستخدام تطبيق VOSviewer، بحث البيانات يناء على الكلمات المفتاحية باللغتين "الإندونيسية والعربية" منذ الفترة ٢٠١٩-٢٠٢٣. وتحليل في ٢٥٩ مقالة المنشورة باستخدام تطبيق VOSviewer اتفاقا co-occurrence ظهر عرض التصور الببليومترية، بناء على الكلمات المفتاحية هي المفتاحية هي تصور الشبكة (network visualization)،تصور البساط (overlay visualization)، تصور الكثافة (density visualization)، وجد لعبة التمثيل الإيمائية، والألعاب الرقمية، ولعبة البنغو، ولعبة كاهوت، والألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI) لها قيمة الجدة والطرافة العالية ويستحق أن يقوم بالبحث في المستقبل.

الكلمات الرئيسية : الألعاب اللغوية، الذكاء الاصطناعي، تخطيط الموضوعات

مقدمة

تطور تعلم اللغة العربية كثيرا في إندونيسيا، وينعكس ذلك في حرص المجتمع الإندونيسي لإنشاء المدارس الإسلامية، كما ذكر في كتاب اللغة العربية في إندونيسيا قد بلغ عدد المدارس الدينية الإسلامية في إندونيسيا اليوم: ٢٣.١٦٤ مدرسة ابتدائية تتكون من ٦،٤٪ حكومية و٩٣،٦٪ أهلية)، و ١١.٧٥٦ مدرسة ثانوية (تتكون من ١٠،٦٪ حكومية و٨٩،٤٪ أهلية)، و٤.٤٣٩ مدرسة ثانوية تتكون من ١٣٪ حكومية و ٨٧٪ أهلية).[١] ومن هنا نرى إسهام المسلمين وجهودهم، وبحرص المجتمع الإندونيسي الكبير ينشؤون المؤسسات التعليمية الإسلامية المتعددة لتوفير فرصة طلاب لفهم اللغة العربية، والقيم والتعاليم الإسلامية.

إن كثرة المدارس الإسلامية مع تطور التعليم الإسلامي في إندونيسيا ستفتح الإمكانيات الكبيرة في مجال البحث، لأن الباحثون يريدون يرتقي المعرفة وحصول طلابهم على التربية العالية، وغالبا ما يشعر الباحثون في بيئة المدارس الإسلامية بالضرورة لرفع جودة التعليم الإسلامي، سواء في مجال مناهج الدراسة، أو طرق التدريس، أو إدارية المدرسة.[٢] وهكذا فإن كثرة المدارس الإسلامية تنشأ البيئة الملائمة لتطوير معرفة دين الإسلام وحل المشكلات التي تؤثر مباشرة على المجتمع التي حاولهم الباحثون.

ووجود زيادة عدد الأفراد الذين يشعرون أن يهتموا ويشاركوا في أنشطة البحث، سيساعدون في تحسين جودة التعليم، وتحسين جودة عملية التعلم والتعليم، حينما يشارك العديد من الأفراد في الأنشطة البحثية، ستكون هناك إمكانية كبيرة لوجود البحوث المتكررة، يحدث هذا لأن كل باحث قد لا يكون لديه فهم كامل للبحوث السابقة التي ما فعله الآخرون، ونتيجة ذلك، قد يكررون البحوث الحالية عن غير قصد، ويستخدمون نفس المراجع، ويضيعون الوقت الذي يمكن إنفاقه على البحث الجديد.

الحلول على هذه المشكلة، هناك حاجة إلى رسم خرائط جيدة من البحوث التي تم بحثها سابقًا، ويمكن أن يتضمن هذا التعيين حسب موضوعات البحث المختلفة ونتائج البحث والطرق المستخدمة والمكتشفات التي قد تم اكتشافها، ومن خلال هذه الخرائط الشاملة، يستطعون للباحثين المستقبليين أن يتعرفوا بسهولة على ما تم بحثه سابقًا ويرون إمكانات مجالات البحث غير المستكشفة،[٣] وبالتالي، فإن رسم خرائط البحث يعمل كدليل مفيد للباحثين ولتجنب البحث المتكرر وتركيز جهودهم على الأسئلة أو المشكلات الجديدة التي لا تزال بحاجة إلى حل، بالخصوص في تعلم اللغة العربية باستخدام وسائل الألعاب اللغوية.

الألعاب اللغوية هي مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تهدف إلى تزويد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية

---

[١] مجموعة باحثين, اللغة العربية في إندونيسيا (الرياض: دار وجوه للنشر والتوزيع, ٢٠١٥), ص. ٢٠.

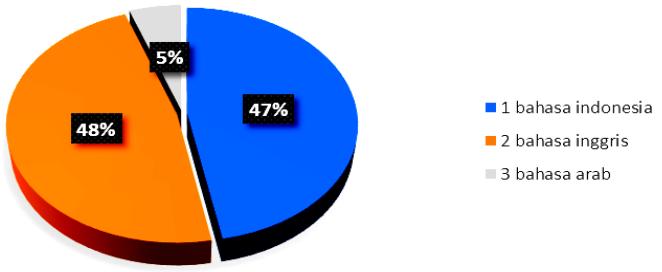
[2] Abuddin Nata, *Maajemen Pendidikan Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam Di Indonesia* (Jakarta: Kencana, 2012), h. 308.

[3] Mohammad Rofik, Anik Anekawati, and Isyanto Isyanto, "Pelatihan Mapping Research With Vos Viewer Depending on Publish or Peris," *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 3 (2022): 1663–71, https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.8473.

وأثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها.٤ وهي مجموعة من الأنشطة الهادفة التي تتم داخل الفصل لمساعدة االطلاب على التعلم اللغوي بشكل جيد، ولتحقيق أهداف لغوية محددة لدى الطلاب في المراحل التعليمية المختلفة،٥ والألعاب اللغوية هي وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأخيرة وقد يظن بعض الناس أن الألعاب لهو يستهلك الوقت لا فائدة فيها، ولكن المفكر للجو المبهج الذي تحمله الألعاب على دروس اللغة والآثار الطيبة وتتركها في نفوس الطلاب وما يحدث على لغتهم من تطور ونمو، سيقتنع بجدوى استخدام الألعاب اللغوية كعامل٦

ولقد تم إجراء الكثير من البحوث فيما يتعلق بتعلم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية. وذلك مطابق لنتائج التي بحث عنه الباحث في Google Scholar باستخدام كلمة "ألعاب لغوية" بثلاث لغات هي الإندونيسية والإنجليزية والعربية، وأظهرت نتائج البحث أن هناك بعدد ١٦,٩٠٠ بحث (باللغة الإندونيسية)، وبعدد ١٧,١٠٠ بحث (باللغة الإنجليزية)، وبعدد ١,٩٥٠ بحث (باللغة العربية).

صورة ١: البحوث السابقة منذ فترة ٢٠١٩-٢٠٢٣



وهذه البحوث تكون الإهتمام المترقي التي تستخدم وسيلة الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية، وباعتبار وجود بعدد كبير من البحوث التي بحث عنه الباحث بثلاثة اللغات يدل على أن استخدام الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية أصبحت موضوعا يجذب انتباه للباحثين في جميع أنحاء العالم لاسيما في إندونيسيا. ومع ذلك، يزداد إمكانية حدوث البحوث المتكررة واستعمال نفس المراجع حول استخدام الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية، ويمكن أن يستغرق ذلك الوقت للباحثين الذين يمكنون أن يستخدموا بشكل أفضل لقيام بالبحوث الجديدة المتعلقة بأمور أحدث في تعلم اللغة العربية.

لذا، إذا لم يقم هذا تخطيط بموضوعات البحث عن الألعاب اللغوية كوسيلة لتدريس اللغة العربية ، فسيكن هناك احتمالا كبيرا لتكرار البحث ببيانات غير ذات صلة. وبدون فهم عميق للاتجاهات والابتكارات حول البحوث المتعلقة باستخدام الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية، قد يقوم الباحثون مرارا وتكرارا بإعداد البحوث المماثلة، مما يؤدي إلى إضاعة الوقت دون تقديم مساهمة كبيرة في تطوير المعرفة، وفي هذه الحالة، لن يفقد البحث أهميته، بل سيعيق أيضًا التطورات في مجال تعليم اللغة العربية. لذلك فإن البحث في إتجاه استخدام الألعاب اللغوية في

[4] Hafiz Wasi, "Al-Al'âb Al-Lughawiyah Li Ta'lîm Al Lughah Al-'Arabiyah Min Khilâli Mufradât Kitâb Durûs Al Lughah Al-Arabiyah," *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 1, no. 1 (2020): 103–14, https://doi.org/10.37274/ukazh.v1i1.380.

[٥] علي سعد جاب الله سيد مكاوي، ماهر عبد الباري, تعلم القراءة والكتابة أسسه وإجراءاته (عمان: دار المسيرة, ٢٠١١), ص. ١٥٤.

[6] ibid

تعلم اللغة العربية مهم جدًا لإبقاء البحث دائمًا ذات صلة، ومنع استخدام نفس المراجع وتشجيع تطوير المعرفة.

إطار نظري

أ- مفهوم الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية هي مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تهدف إلى تزويد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية وأثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها.[٧] وهي مجموعة من الأنشطة الهادفة التي تتم داخل الفصل لمساعدة االطلاب على التعلم اللغوي بشكل جيد، ولتحقيق أهداف لغوية محددة لدى الطلاب في المراحل التعليمية المختلفة،[٨] قال ج. جيبس G.Gibbs إن الألعاب اللغوية هي الأنشطة التي تحدث بين الطلاب والعمل معًا والتنافس لتحقيق أهدافهم في تطوير اللغة العربية.[٩] والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الطلاب على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتقليل من الملل وجفافها.[١٠] الألعاب اللغوية إحدى وسائل التعليم وهي نشاط التعليمي والاتصالي مهم.[١١] والألعاب اللغوية هي وسيلة لوصول المفاهيم ووسيلة لتنمية المهارات ومن هنا جاءت فاعلية اللعب في علاج تأخر اللغة، وتساعد الألعاب اللغوية الطالب على النطق الصحيح وإثراء المهارة اللغوية والتعبير، وتساعده على تنمية الإدراك والتمييز،[١٢]

ب- أهمية الألعاب اللغوية

الألعاب جزء مهم جدًا من حياة الإنسان. في الحياة اليومية، يبدو أن الجميع، رجالاً ونساءً، وأطفالاً، أغنياء وفقراء، يستمتعون بالألعاب. وبالتالي فإن كل ما يتعلق بالألعاب سوف يحبه الكثير من الناس، لأن كل إنسان في الأساس يستمتع بالألعاب[١٣]والألعاب اللغوية هي وسيلة لوصول المفاهيم ووسيلة لتنمية المهارات ومن هنا جاءت فاعلية اللعب في علاج تأخر اللغة، وتساعد الألعاب اللغوية الطالب على النطق الصحيح وإثراء المهارة اللغوية والتعبير، وتساعده على تنمية الإدراك والتمييز،[١٤] وتسخدم الألعاب

---

[7] Wasi, "Al-Al'âb Al-Lughawiyah Li Ta'lîm Al Lughah Al-'Arabiyah Min Khilâli Mufradât Kitâb Durûs Al Lughah Al-Arabiyah."

[٨] علي سعد جاب الله سيد مكاوي، ماهر عبد الباري, تعلم القراءة والكتابة أسسه وإجراءاته, ص. ١٥٤.

[٩] ناصف مصطفى عبد العزيز, الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية (رياض: دار المريخ النشر, ٢٠١٦), صز ٢٠.

[١٠] ناصف مصطفى عبد العزيز, ص. ٩٠.

[١١] عبد الرحمن بن إبراهيم بن الفوزان, إضاءات لعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها (الرياض: العربية للمجتمع, ٢٠١٥), ص. ٢٨٦.

[١٢] خليل عبد الفتاح حماد، عدلي داود الشاعر, تجربة وزارة التعليم العالي الفلسطينية في عالج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا-التعلم من خالل اللعب- أنموذجا (غزة: جامعة فلسطين, ٢٠١٥), ص. ١١٨.

13 Asnul Uliyah and Zakiyah Isnawati, "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," Shaut Al Arabiyyah 7, no. 1 (2019): 31, https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375.

[١٤] خليل عبد الفتاح حماد، عدلي داود الشاعر, تجربة وزارة التعليم العالي الفلسطينية في عالج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا-التعلم من خالل اللعب- أنموذجا, ص. ١١٨.

اللغوية مع الصغار والكبار حد سواء،[١٥] وعلى هذا الأساس يمكن توضيح أهمية الألعاب اللغوية في النقاط التالية :

أ) إن الألعاب اللغوية تساعد الطلاب على بقاء أثر ومجهود التعلم لفترات طويلة، كما أنها تخلق منافسة هادفة في استخدام اللغة.

ب) إن استخدام الألعاب اللغوية يخفض نسبة القلق والتوتر أثناء تعلم اللغة.[١٦]

ج) وسيلة لتعريف التوتر والشعور بالعدوان المكبوت ويستدل عن ذلك الشعور بالمحبة والتعاون والألفة.[١٧]

د) تقريب التعليم لمواجهة الفروق الفردية والاهتمام بقدرات الطلاب في التعليم و التكوين[١٨]

هـ) النظام الأخلاقي المعنوي لشخصيتهم.[١٩]

و) الخطاب وتنمية فهم القرآن الكريم.[٢٠]

ومن هذه الأهميات نعرف أن الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية لها تأثير إيجابي، فهي تجعل التعلم أفضل و أحسن في مدة طويل وتقلل من الملل وتجعل بعضهم بعضا تعاونا عند تعلم اللغة اللعربية.

ج- فوائد الألعاب اللغوية

لا يتطلب التعلم دائمًا ألعابًا، كما أن الألعاب نفسها لا تعمل دائمًا على تسريع عملية التعلم. .ومع ذلك، فإن الألعاب التي يتم استخدامها بحكمة يمكن أن تضيف تنوعًا وحماسًا واهتمامًا لبعض عمليات التدريس والتعلم ومن فوائد الألعاب اللغوية فيما يلي

أ) يساعد على تعلم اللغة

ب) تطور التعليم مفردات والتعبيرات وجمل وتراكيب.

ج) يساعد الطلاب على فهم العديد من جوانب اللغة الأجنبية.[٢١]

ومن هذه الفوائد عرف الباحث أن استخدام الألعاب اللغوية يجعل عملية التعلم ممتعة، ويساعد في تطوير المهارات اللغوية ويشجع الطلاب على النشاط في ممارسة اللغة.

---

[١٥] عبد الرحمن إبراهيم الفوزن, إضاءات لعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها (الرياض: العبية للمجتمع, ٢٠١٥), ص. ٢٥٦.

[١٦] خليل عبد الفتاح حماد، عدلي داود الشاعر, تجربة وزارة التعليم العالي الفلسطينية في عالج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا-التعلم من خالل اللعب- أنموذجا, ص. ١١٨.

[١٧] خضر، ريما، خالد، سعاد محمد, صعوبات التعلم (عمان: دار البداية للنشر والتوزيع, ٢٠٠٧), ص. ١٠١.

[١٩] الختاتنة، سامي محسف, سيكولوجية المعب (عمان: دار الحامد للنشر والتوزيع, ٢٠١٤), ص. ٢٣.

[٢٠] خليل عبد الفتاح حماد، عدلي داود الشاعر, تجربة وزارة التعليم العالي الفلسطينية في عالج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا-التعلم من خالل اللعب- أنموذجا, ص. ١١٨.

[٢١] عبد الرحمن بن إبراهيم بن الفوزان, إضاءات لعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها, ص. ٢٨٦.

د- أهداف الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية وسيلة الجديدة في تعليم العربية، وذكر أن الألعاب اللغوية ليس مقصود منها تقدر والمنفعة منها كما قال ناصف مصطفى.

أ) مشاهدة ومتابعة الآخرين في المسابقات المختلفة وتشجيعهم.

ب) دفع النفس على تحسين إمكاناتها الذاتية

ج) التعاون مع أقرانهم لانجاز مهمة محددة أو تحقيق النصر.[٢٢]

يمكن أن تكون اللعبة بالطبع لعبة ممتازة، إلا أن هذا قد لا يعتبر وسيلة نافعة ومفيدة من حيث المساعدة في تعلم اللغة. في الألعاب الجماعية أو الفردية، تسير المنافسة والتعاون جنبًا إلى جنب.[٢٣] فهناك مجموعات وفرق أخرى تحاول التغلب عليها، كما أن هناك أصدقاء تساعدهم على الانتصار على الفرق المنافسة. وهكذا يكون للفرد دور مهم في نظر الآخرين.

وإذا كان تعلم اللغة الثانية عملاً شاقا في بعض الأحيان فإنّ الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الطلاب على مواصلة جهدهم في الفهم والتدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة، وللتنمية المتواصلة لمهاراتها المختلفة كما أنها تقلل من الرتابة والجفاف في التعلم

منهج

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة (Systematic Literature Review). (SLR) هي طريقة بحث تتعلق ببعض أسئلة البحث أو موضوعات أو ظاهرة معينة تكون في دائرة الضوء من خلال عملية التي تبدأ من تحديد وتقييم وتفسير جميع البجوث ذات الصلة. الغرض من (SLR) هي تحديد وتقييم وتفسير ومراجعة جميع البحوث في مجال الموضوع بالاهتمام كثير، مع أسئلة البحوث المحددة ذات الصلة.[٢٤] تهدف (SLR) هذه أيضًا إلى تقديم توصيف ونظرة عامة على اتجاهات البحث وطرقه ومجالات التغطية التي تمت بحثها في البحوث المتعلقة بقواعد البيانات الرقمية للأدبيات العلمية في فترة زمنية معينة.[٢٥] ومن هذا القول نعرف أن طريقة تقوم لتحديد وتقييم ومراجعة البحوث السابقة على وجه الفعال.

---

[22] Umi Hijriyah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dan Media Permainan Bahasa Arab* (Lampung: Fakta Press Fakultas Tarbiyah, 2015), h. 57.

[٢٣] نايف محمود معروف, خصائص العربية وطرائق تدريسها (ليبان: دار النفائس, ١٩٩٨), ص. ٩٠.

[24] Evi Triandini et al., "Systematic Literature Review Method for Identifying Platforms and Methods for Information System Development in Indonesia," *Indonesian Journal of Information Systems* 1, no. 2 (2019): 63.

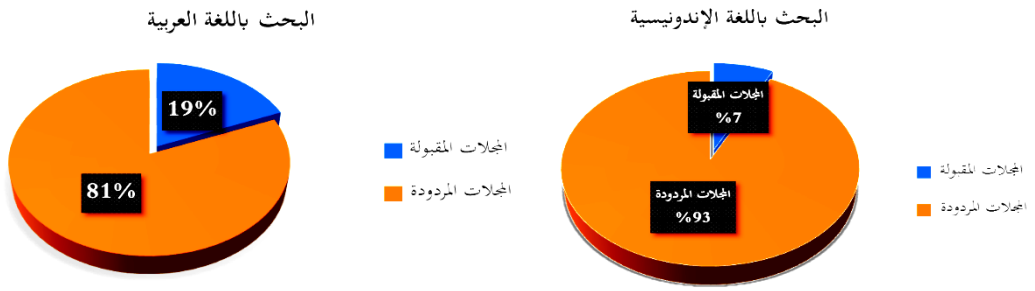
[25] Asna Istya Marwantika, "Pemetaan Aliran Pemikiran Dakwah Ditinjau Dari Periodisasi Gerakan Dakwah Dan Konsep Keilmuan," *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 7, no. 01 (2015): 17–37, https://doi.org/10.37680/qalamuna.v7i01.364.

نتيجة البحث ومناقشته

أ) تحليل بيانات البيبليومترية (Bibliometrik) للألعاب اللغوية كوسيلة لتدريس اللغة العربية

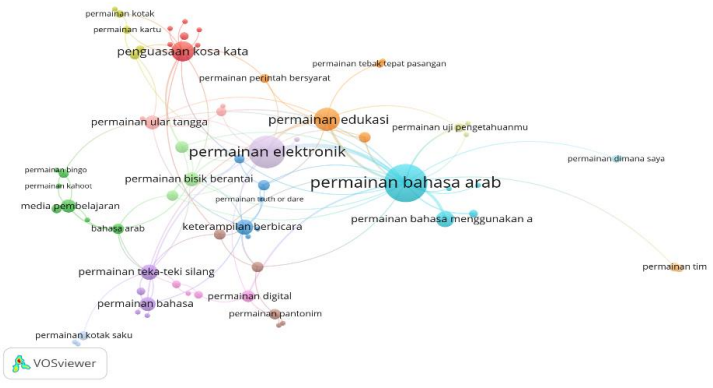
بعد ما بحث المقالات العلمية المنشورة في تطبيق Publish Or Perish باستخدام Crosref، ثم قام الباحث بتفطيش ٢٠٠٠ مقالة باستخدام المعيارين، هما المعيار الدخولي (inklusi) والمعيار الخروجي (ekslusi) بمساعدة تطبيق Mendeley، في المعيار الدخولي، يُحدد الباحث المقالات التي يجب قبولها، وإنما في المعيار الخروجي، يُحدد الباحث المقالات المنشورة التي يجب استبعادها من نتائج البحث. فوجد الباحث المقالات المقبولة بالعدد ٢٥٩ مقالة من ٢٠٠٠ مقالة.

صورة ٢: المقالة المقبولة بعد استخدام المعيارين

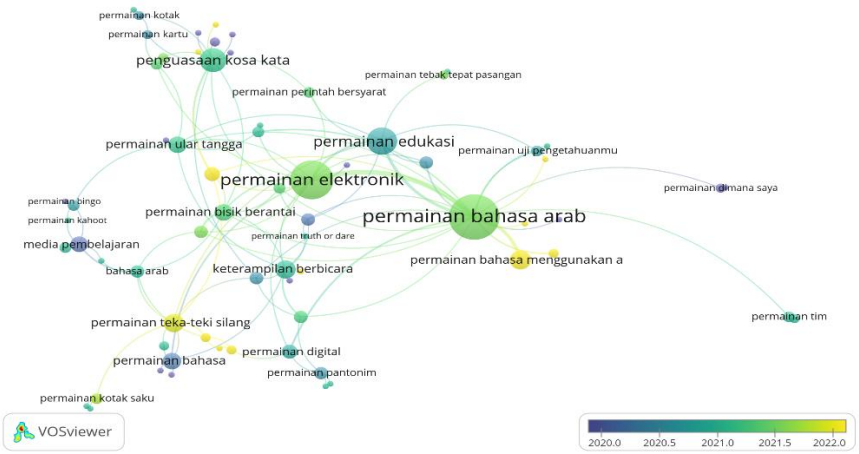


عرف من هذه صورة أن عدد المقالات المقبولة يبلغ ٢٥٩ مقالة فقط. ومن الكلمات المفتاحية باللغة الإندونيسية، يوجد ٧٢ مقالة، وهو ما يمثل ٧٪ من البحث الذي يبلغ ١٠٠٠. بينما من الكلمات المفتاحية باللغة العربية، يوجد ١٨٧ مقالة، وهو ما يمثل ١٩٪ من البحث الذي يبلغ ١٠٠٠. وبالتالي، من أصل ٢٥٩ مقالة، هذه هي التي سيستخدمها الباحث لمزيد من البحث، حصل إلى تسعة وخمسين بعد مئتين مقالة منشورة. ثم قام الباحث بتحليل البيانات باستخدام تطبيق VOSviewer وعملية تحليل البيانات باستخدام Co-occurrence كتصوير للهيكل المفاهيمي أو المعرفة من الأدبيات والتحليل بناء على الكلمات المفتاحية (keywords). وتكون نتائج تحليل البيانات في شكل عرض الخريطة بتصور الشبكة (network visualization) (صورة ١،٣)، وعرض الخريطة بتصور البساط (overlay visualization) (صورة ١،٤)، وعرض الخريطة بتصور الكثافة (density visualization) (صورة ١،٥).

صورة ٣: عرض الخريطة بتصور الشبكة (network visualization)



صورة ٤: وعرض الخريطة بتصور البساط (overlay visualization)



صورة ٥: وعرض الخريطة بتصور الكثافة (density visualization)

في الصورة ١،٣ هي تصور الشبكة (network visualization) يواضح العلاقة موضوع وموضوع الذي يتصل بخط واحد ويتصور في كل فرقة (Cluster) بلون المختلف مطابق بالموضوع التي مترابطة، اللون الذي يظهر يدل على أكثر المباحثة في المجلة، إذا كانت خطوط المسار أو الشبكة بالخط الغليظ والقصد (Items) مستديرة كبيرة يدل على وجود العلاقة الكثيرة والقوية بين موضوع وموضوع الآخر. بالعكس إذا كانت خطوط المسار أو الشبكة بالخط الرقيق والقصد (Items) مستديرة صغيرة يدل على وجود العلاقة الضعيفة بين موضوع وموضوع الآخر.

في الصورة ١،٤هي تصور البساط (overlay visualization) يبين العلاقة بين الموضوعات مع أوقات تحديث البحث خلال فترة زمنية معينة، حيث أنه كلما كان اللون أصفر في القصد (Items) كلما كان الموضوع حديثا في البحث، تصور البساط (overlay visualization) يعمل على إظهار الآثار التاريخية للبحث من خلال الألوان المعروضة بناء على وقت النشر، وكلما كان اللون المعروض أكثر منيرا كلما أظهر حديثة البحث.

في الصورة ١،٥ هي تصور الكثافة (density visualization) يظهر كل موضوع من خلال مستويات كثافة الألوان، كلما زاد اللون الأصفر وكبر قطر الدائرة يدل على أكثر مباحثة في ذلك الموضوع وبالعكس كلما نقص اللون الأصفر وصغر قطر الدائرة يدل على أقل مباحثة في ذلك الموضوع، إذن تصور الكثافة (density visualization) هذه يمكن استخدامها لتحديد جزء البحث التي تم إجراؤها بشكل متكرر أو بشكل نادر.

تطوير المنشورات المتعلقة بموضوع الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية من سنة ٢٠١٩-٢٠٢٣ شهدت زيادة كبيرة، وتطوير المنشورات المتعلقة بموضوع الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية التي بجودة عالية في crosref أعلاها وقع في سنة ٢٠٢٣ وصل إلى ٦٢ مجلة (٢٤٪)، كلما زاد عامه فسيزداد رغبة الباحثون في كتابة مجلة، مما يلي تطوير المنشورات المتعلقة بموضوع الألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية يمكن أن ينظر إليه في الجدول:

جدول ١ : تطوير المنشورات الألعاب اللغوية

الرقم	السنة	المجلة	النسبة
١	٢٠١٩	٤٢ مجلة	١٦,٢
٢	٢٠٢٠	٤٥ مجلة	١٧,٣
٣	٢٠٢١	٥٧ مجلة	٢٢,١
٤	٢٠٢٢	٥٣ مجلة	٢٠,٤
٥	٢٠٢٣	٦٢ مجلة	٢٤
مجموع		٢٥٩ مجلة	١٠٠

لاحظ الباحث في تطوير المقالة المنشورة المتعلقة بالألعاب اللغوية في جدول ٤,١ وصورة ٤,٧ الذي يواضح أنه منذ فترة ٢٠١٩ إلى ٢٠٢٣ حدثت زيادة، وهذا يدل على أن البحث المتعلقة بالألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية لا يزال الباحثون يهتمون اهتماما كثيرا حتى الآن في كتابة البحث.

عرف من صورة ٤,٤ و جدول ٤,١ أن في تصور الشبكة وجد ٦٢ قصدا (items) مقسمة إلى ١٦ فرقة، الفرقة ١ تتكون من ٧ قصائد (items) وهي استيعاب المفردات، لعبة ABC ٥ الأساسية، لعبة بطاقة الحرف، لعبة بطاقة حروف الهجائية، لعبة صندوق المتاع، لعبة عصا الجري، لعبة wordwall، والفرقة ٢ تتكون من ٦ قصائد وهي اللغة العربية، وسائل التعليم، لعبة البنغو، لعبة كاهوت، لعبة الاحتكار، ولعبة عجلة المداور. أما الفرقة ٣ تتكون إلى ٥ قصائد وهي مهارة الكلام، لعبة هل تعرف السبب، لعبة ترتيب الكلمات، لعبة الكتاب المنبثق، ولعبة الحقيقة أو الجرأة. وأما الفرقة ٤ تتكون من ٥ قصائد وهي لعبة المضاد، لعبة البطاقة، لعبة بطاقة الغامضة، لعبة الصندوق، ولعبة طريقي السعيد.

الفرقة ٥ تتكون من ٣ قصائد وهي لعبة Kombinatorial، لعبة الكلمة المتقاطعة، ولعبة التمهيدية، والفرقة ٦ تتكون من ٥ قصائد وهي الألعاب اللغوية، الألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI)، لعبة صيد التراكيب، لعبة الترويحية، ولعبة اختبر معلومتك، أما الفرقة ٧

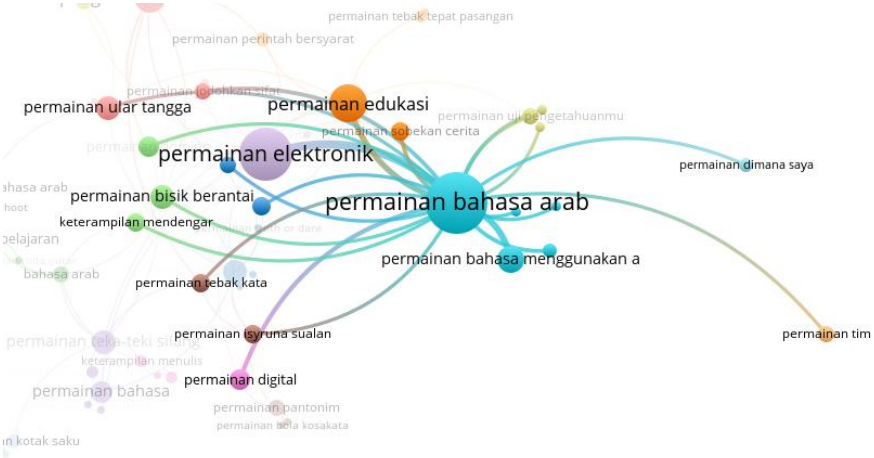
تتكون من ٥ قصائد وهي مهارة الكلام، اللعبة التعليمية، اللعبة الأوامر المشروطة، لعبة الأورق الممزقة، ولعبة تخمين الزوج الصحيح. وأما الفرقة ٨ تتكون من ٥ قصائد وهي لعبة كرة المفردات، لعبة الصور الاجنبية، لعبة عشرين سؤالا، لعبة فكرة دون الكلام، ولعبة تخمين الكلمات.

الفرقة ٩ تتكون من ٣ قصائد وهي مهارة الكتابة، وسائل الألعاب اللغوية، والألعاب الرقمية. والفرقة ١٠ تتكون من ٣ قصائد وهي لعبة الترويج بين شخصيات، لعبة النحلة التهجئة، ولعبة الثعابين والسلالم. أما الفرقة ١١ تتكون من ٣ قصائد وهي مهارة الاستماع، لعبة الأسرار المتسلسلة، ولعبة الدومينو. وأما الفرقة ١٢ تتكون من قصدين وهي لعبة صندوق الجيب، ولعبة التحدث أو الجرأة. والفرقة ١٣ تتكون من قصدين وهي مهارة القراءة، ولعبة اختبر معلومتك، والفرقة ١٤ تتكون من قصدين وهي المهارات اللغوبة، والألعاب الإلكترونية. والفرقة ١٥ تتكون من قصد واحد وهي لعبة أين أنا. الأخير الفرقة ١٦ تتكون من قصدين وهي لعبة جماعية، ولعبة فردية.

ب) التفكير النقدي (Critical Reflection) في البحوث المتعلقة باستخدام الألعاب اللغوية كوسيلة لتدريس اللغة العربية

١. تصور الشبكة (network visualization) في الألعاب اللغوية كوسيلة لتدريس اللغة العربية

صورة ٦: شبكة الألعاب اللغوية



عرف من الصورة السابقة أن شبكة الألعاب اللغوية متصلة باثنين وعشرين رابط البحث، وبعض الروابط لها علاقة قوية بالألعاب اللغوية هي الألعاب الإلكترونية، الألعاب التعليمية، والألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI)، حيث أن الروابط لها علاقة وليست قوية فهي لعبة قصة الممزقة، ولعبة الثعابين والسلالم، ولعبة تخمين الكلمات، ولعبة عشرين سؤالا، واللعبة الرقمية، ولعبة اختبر معلوماتك، ولعبة أين أنا، وللعبة الجماعية.

٢. تصور البساط (overlay visualization) في الألعاب اللغوية كوسيلة لتدريس اللغة العربية

وفي الصورة ١،٤ هي تصور البساط (overlay visualization) لمعرفة علاقة بين الموضوعات مع أوقات تحديث البحث خلال فترة زمنية معينة التي تتعلق بالكلمات المفتاحية، واختيار السنوات عمل بالخمس السنوات الأخيرة ابتداء منذ سنة ٢٠١٩ إلى سنة ٢٠٢٣، وفي الصورة ٤,٥ ظهرت اختلافات واضحة في اللون الذي يدل على التطورات في منشورات المجلات كل سنة، ولذلك اختلافات الألوان لمعرفة التطورات البحثية استطعت بالاستخدام في البحث نقصان (gap) البحوث السابقة، بحيث تكون المجلة التالية التي سيتم إنشاؤها لها قيمة الجدة والطرافة العالية (novelty)، ثم في تصور الصورة السابقة توضح أن الألوان في كل القصد (items) يشير إلى سنة نشرها.

وعلى سبيل المثال، الكلمات المفتاحية " الألعاب اللغوبة و الألعاب الإلكترونية " هي الكلمات المفتاحية لها الدوائر الكبيرة ولكن هذه الكلمات المفتاحية أكثر كتابتها في سنة ٢٠٢١، وأمثلة أخرى من الكلمات المفتاحية " الألعاب التعليمية والألعاب الرقمية، والألعاب الفكرة دون الكلام" عمل كتابتها في سنة ٢٠٢٠ التي قصدها باللون الزرقاء يدل على أن موضوع البحث قد تم كتابتها إذا قورن بموضوعات البحث الأخرى، وأمثلة أخرى أيضا من الكلمات المفتاحية " الألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI)"، و"لعبة الكلمة المتقاطعة"، و"لعبة الترويحية" التي قصدها باللون الصفراء يدل على الموضوعات المنشورة الجديدة في سنة ٢٠٢٢ وسنة ٢٠٢٣

ومن خلال النظر إلى كل القصد (items) بلونها عرف على مدى الزمني في نشرها، بداية من الكلمة باللون الأرجواني مقصودها أقدم البحث في عملية البحث سنة ٢٠٢٠ وما دونها، وللقصد بالألوان الخضراء هي مجلة قد تم نشرها مؤخرا في سنة ٢٠٢١، وفي الوقت نفسه أن القصد بالألوان الخضراء الزاهية إلى الصفراء يدل على نشر حديثة جدا وهي في سنة ٢٠٢٢-٢٠٢٣.

في جميع الألوان السابقة، سيتم عرض اتجاهات المواضيع أو المواضيع الرئيسية في البحوث الحالية، من بينها: الألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI)، لعبة الكلمة المتقاطعة، ولعبة الترويحية، لعبة اختبر معلومتك، لعبة صيد التراكيب، لعبة صندوق المتاع، ولعبة wordwall، ولعبة ترتيب الكلمات، هي الموضوعات التي تتطور وتُجرى البحوث حولها بين عامَي ٢٠٢٢-٢٠٢٣.

ومن الشرح السابق أن في سنة ٢٠٢٢-٢٠٢٣ البحوث العلمية حول الألعاب اللغوية يظهر تركيزا كبيرا على دور التكنولوجيا ومن أحدها أفضل التركيز هي استخدام الذكاء الاصطناعي (AI) في تطوير الألعاب اللغوية، وهذا يدل على التقدم التكنولوجي في مجال تعلم اللغة خاصة في تعلم اللغة العربية، والألعاب اللغوية التي تساعد بالذكاء الاصطناعي (AI) هي أحد وسائل التعليمية بشكل فعالية، ويمكن للطلاب يكونون المشاركة بنشاط في عملية التعلم بطريقة ممتعة.

٣. تصور الكثافة (density visualization) في الألعاب اللغوية كوسيلة لتدريس اللغة العربية

وفي الصورة ١،٤ هي تصور الكثافة (density visualization) يظهر كل موضوع من خلال مستويات كثافة بالألوان، كلما زاد اللون الأصفر وكبر قطر الدائرة يدل على أكثر

المباحث في ذلك الموضوع وبالعكس كلما نقص اللون الأصفر وصغر قطر الدائرة يدل على أقل المباحث في ذلك الموضوع.

ومن نتائج التصور الواضحة في الصورة ١،٥ عرف على وجود الألوان كثيفة أو عالية الكثافة بين قصد وقصد آخر، ودرجة الملل التي حدد في عدد الكلمات المفتاحية وعلامتها باللون الأصفر يدل على أكثر المباحث في ذلك الموضوع، ومن سبيل المثال الكلمات المفتاحية " الألعاب اللغوية، الألعاب الإلكترونية، واستيعاب المفردات، لعبة الكلمة المتقاطعة. بينما القصد (items) المعلم بعلامة اللون القاتم يدل على هذه الموضوعات أقل المباحث من قبل الباحثبن السابقين، وهذا يمن أن يخلق فرصة للباحثين المستقبلين لقيام بالبحث حول هذه الموضوعات، ومن الكلمات المفتاحية هي " الألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI)، ولعبة ٥ ABC الأساسية، لعبة بطاقة الحرف، لعبة بطاقة حروف الهجائية، لعبة صندوق المتاع.

وبناء على تحليل تصور الكثافة (density visualization) الذي قد ذكره الباحث السابق أن هناك العديد من القصائد (items) تختاح إلى التشجيع والتوسع في بحوث تعلم اللغة العربية وهي بحث باستخدام تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي (AI)، وقد عرف في الصورة ١،٥ أن القصد لها قيمة الجدة والطرافة العالية Novelty هي البحث التي تركز على الألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI). وهذا يدل على أن هذا المجال إمكانات كبيرة لترقية جودة عملية تعلم اللغة العربية.

ج) فرصة البحثية للألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية

فرصة البحثية للألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية ظهر في تصور الكثافة (density visualization) ليبرهن كل نقطة في القصد(items) مع مستويات زاهى اللون بناء على كثافتها لمعرفة العلاقة بكل موضوع، فنقطة باللون الأصفر الزاهي يدل على أكثر المباحث في ذلك الموضوع كالألعاب الإلكترونية ،الألعاب التعليمية، وأما نقطة باللون القاتم يدل على أقل المباحث في ذلك الموضوع كالألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI)، و لعبة هل تعرف السبب، ولعبة عشرين سؤالا، ولعبة فكرة دون الكلام. وبعض الموضوعات بنقطة اللون القاتم وعندها العلاقة بالألعاب اللغوية التي تركز في تعلم اللغة العربية هي :

جدول٢: الموضوعات باللون القاتم

الرقم	الموضوع
١.	لعبة التمثيل الإيمائية
٢.	الألعاب الرقمية.
٣.	لعبة البنغو
٤.	لعبة كاهوت
٥.	الألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI) .

هذه الموضوعات من الجدول السابق لها قيمة الجدة والطرافة العالية كمراجع للباحثين في نشر البحوث العلمية في المستقبل. أخذ الباحث لعبة التمثيل الإيمائية لأن تحليل في تطبيق VOSviewer وجد الدائرة الصغيرة واللون القاتم يدل على هذه اللعبة لم يكن كثير من الباحثين يبحثها، ويستحق بالبحث للباحثبن في المستقبل. وأيضا هذه اللعبة تقدر

الطلاب لترقية استيعاب المفردات وتجلب الرغبة في تعلم اللغة خاصة في تعلم اللغة العربية، ويسهلهم في تذكر وفهم معنى الكلمات. وأخذ الباحث الألعاب الرقمية لأن في تطبيق VOSviewer ظهر أن هذه الألعاب بالدائرة الصغبرة واللون القاتم وتقوم في سنة ٢٠٢١ يدل على هذه الألعاب الرقمية لم يكن كثير من الباحثين يبحثها، ويستحق بالبحث للباحثبن في المستقبل. وكذلك أن هذه الألعاب مع التقدم التكنولوجيا تمكن الوصول إليه في أي مكان وزمان ومن مزاياتها تقدر على تقديم التعليقات والطلاب قادرون على إجابتهم صحيحة أم لا، يساعدهم على فهم المادة بشكل أفضل وإصلاح أخطائهم.

وأخذ الباحث لعبة البنغو لأن في تطبيق VOSviewer ظهر أن هذه اللعبة بالدائرة الصغبرة واللون القاتم وتقوم في سنة ٢٠٢١ يدل على هذه الألعاب الرقمية لم يكن كثير من الباحثين يبحثها، فيمكن تطويرها وتنمية الفرصة البحثية في المستقبل، ومع التقدم التكنولوجيا أن هذه اللعبة يمكن لعبه رقمبا إما في تطبيق خاص أو في تطبيق تعليمي عبر غير مباشر. وأيضا هذه اللعبة تقدر الطلاب لترقية استيعاب المفردات وتجلب الرغبة في تعلم اللغة العربية. ولعبة قبل الأخير هي لعبة كاهوت ظهر في تطبيق VOSviewer أن هذه اللعبة بالدائرة الصغبرة واللون القاتم وتقوم في سنة ٢٠٢٢ الذي باللو الأخضر يدل على هذه لعبة كاهوت لم يكن كثير من الباحثين يبحثها، فيمكن تطويرها وتنمية الفرصة البحثية في المستقبل، مع التقدم التكنولوجيا تمكن الوصول إليه في أي مكان وزمان عبر الكمبيوتر، والكمبيوتر اللوحي والهاتف لترقية المهارات اللغوية.

والأخير هي الألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI) الذي عنده العلاقة بالموضوع الألعاب اللغوية، وهذا البحث يستطيع أن يقوم بالموضوع المتنوع. وبالنظر إلى التطورات التكنولوجية الحالية وخاصة باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI)، لقد تطورت العديد من التطبيقات المعتمدة على الذكاء الاصطناعي (AI) في مجال تعلم اللغة وهذه التطبيقات تقدما جدا في تعلم اللغة الإنجليزية كمثل Natural Language Processing الذي ينتح الكمبيوتر على فهم لغة الإنسان، ومع ذلك فإن في تعلم اللغة العربية مازالت مخلفة.

ولذلك يقترح الباحث أن هذا القصد يعني الألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي كموضوع لها قيمة الجدة والطرافة العالية ليناقشه الباحثون في المستقبل. ويرجى أن يساعد في تعقب تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي والاستفادة منها إلى أقصى حد في تعلم اللغة العربية.

يمكن للباحثين تكميل الموضوعات الأخرى المتعلقة بالألعاب اللغوية في تعلم اللغة العربية لاستخدامها كمتغير البحث، وتحليل في تصور الكثافة يظهر أن مسافة البحث وكثافته مازالت صغيرة، لذا فإن البحث حول الموضوع الرئيسي هو الألعاب اللغوية مازلت واسعة جدا ويستحق بالبحث في المستقبل.

خلاصة

الخلاصة التي توصل إليها الباحث من خلال الأبواب السابقة هي عبارة عن الإجابة عن ثلاثة الأسئلة الواردين في أسئلة البحث وهي تحليل ٢٥٩ بيانا في مقالة المجلات باستخدام تطبيق VOSviewer بطريقة co-occurrance تنتج ثلاث عروض تصورية في شبكة الببليومترية بناء على الكلمات المفتاحية هي تصور الشبكة (network visualization)،تصور البساط

(overlay visualization)، تصور الكثافة (density visualization)، اعتمادا على نتائج التصور يستنتج أن الألعاب اللغوية هي موضوع اهتماما كبيرا للباحثين الذين يرجعون إلى بيانات المجلة في الفترة ٢٠١٩-٢٠٢٣. وظهر في تحليل تصور الشبكة، تصور البساط، تصور الكثافة أن الألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي كموضوع لها قيمة الجدة والطرافة العالية ليناقشه الباحثون في المستقبل.

نتائج تحليل شبكة الببليومترية في تصور الشبكة وتصور الكثافة، يظهر في تطبيق VOSviewer أن الألعاب اللغوية كالموضوع الرئيسي التي عندها العلاقة بين الموضوعات الأخرى بواحد وعشرين رابطا، الرابط بنقطة اللون القاتم يدل على أقل المباحث في ذلك الموضوع كلعبة التمثيل الإيمائية، والألعاب الرقمية، ولعبة البنغو، ولعبة كاهوت، والألعاب اللغوية باستخدام الذكاء الاصطناعي (AI) في تعلم اللغة العربية فيمكن تطويرها وتنمية الفرصة البحثية في المستقبل.

مراجع

Afwadzi, Benny, and Miski Miski. *Islam Moderat Dan Shī'ah Zaydiyah: Kontribusi Pemikiran Hadis Muḥammad Ibn Ismā'īl Al-Ṣan'ānī Bagi Moderasi Islam Di Indonesia*. Malang: UIN-Maliki Press, 2020.

Brown, Katherine E., and Tania Saeed. "Radicalization and Counter-Radicalization at British Universities: Muslim Encounters and Alternatives." *Ethnic and Racial Studies* 38, no. 11 (2015): 1952–68. https://doi.org/10.1080/01419870.2014.911343.

Marwantika, Asna Istya. "Pemetaan Aliran Pemikiran Dakwah Ditinjau Dari Periodisasi Gerakan Dakwah Dan Konsep Keilmuan." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 7, no. 01 (2015): 17–37. https://doi.org/10.37680/qalamuna.v7i01.364.

Mas'ud, Ali, Saiful Jazil, Taufik Subty, and Muhammad Fahmi. "Program Penalaran Islam Indonesia Dan Gerakan Kontra-Radikalisme." *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)* 6, no. 2 (2019): 175–202. https://doi.org/10.15642/jpai.2018.6.2.175-202.

Nata, Abuddin. *Maajemen Pendidikan Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam Di Indonesia*. Jakarta: Kencana, 2012.

Rofik, Mohammad, Anik Anekawati, and Isyanto Isyanto. "Pelatihan Mapping Research With Vos Viewer Depending on Publish or Peris." *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 3 (2022): 1663–71. https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.8473.

Rokhmad, Abu. "Radikalisme Islam Dan Upaya Deradikalisasi Paham Radikal." *Walisongo: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan* 20, no. 1 (2012): 79–114. https://doi.org/10.21580/ws.20.1.185.

Suprayogo, Imam. *Hubungan Antara Pergruan Tinggi Dan Pesantren*. Malang: UIN Malang Press, 2011.

Triandini, Evi, Sadu Jayanatha, Arie Indrawan, Ganda Werla Putra, and Bayu Iswara. "Systematic Literature Review Method for Identifying Platforms and Methods for Information System Development in Indonesia." *Indonesian Journal of Information Systems* 1, no. 2 (2019): 63.

Uliyah, Asnul, and Zakiyah Isnawati. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Shaut Al Arabiyyah* 7, no. 1 (2019): 31. https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375.

Umi Hijriyah. *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dan Media Permainan Bahasa Arab*. Lampung: Fakta Press Fakultas Tarbiyah, 2015.

Wasi, Hafiz. "Al-Al'âb Al-Lughawiyah Li Ta'lîm Al Lughah Al-'Arabiyah Min Khilâli Mufradât Kitâb Durûs Al Lughah Al-Arabiyah." *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 1, no. 1 (2020): 103–14. https://doi.org/10.37274/ukazh.v1i1.380.

الختاتنة، سامي محسف. *سيكولوجية المعب*. عمان: دار الحامد للنشر والتوزيع, ٢٠١٣.

خضر، ريما، خالد، سعاد محمد. *صعوبات التعلم*. عمان: دار البداية للنشر والتوزيع, ٢٠٠٧.

خليل عبد الفتاح حماد، عدلي داود الشاعر. *تجربة وزارة التعليم العالي الفلسطينية في عالج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا-التعلم من خالل اللعب- أنموذجا*. غزة: جامعة فلسطين, ٢٠١٥.

عبد الرحمن إبراهيم الفوزن. *إضاءات لعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها*. الرياض: العبية للمجتمع, ٢٠١٥.

عبد الرحمن بن إبراهيم بن الفوزان. *إضاءات لعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها*. الرياض: العربية للمجتمع, ٢٠١٥.

علي سعد جاب الله سيد مكاوي، ماهر عبد الباري. *تعلم القراءة والكتابة أسسه وإجراءاته*. عمان: دار المسيرة, ٢٠١١.

مجموعة باحثين. *اللغة العربية في إندونيسيا*. الرياض: دار وجوه للنشر والتوزيع, ٢٠١٥.

ناصف مصطفى عبد العزيز. *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية*. رياض: دار المريخ النشر, ٢٠١٦.

نايف محمود معروف. *خصائص العربية وطرائق تدريسها*. ليبان: دار النفائس, ١٩٩٨.