

"تبسيط تعلم الشعر العربي وتاحته للمجتمع عن طريق التجربة اليابانية"

أشرف عبد القادر محمد الكريدي

كلية الآداب/ جامعة القاهرة

ملخص البحث:

الشعر العربي هو جزء لا يتجزأ من الأدب العربي ومن الثقافة العربية حاله حال الشعر في الثقافات الأخرى؛ ويشمل ذلك الشعر القديم (الشعر الجاهلي، المعلقات، الخ) والحديث (الحر بأنواعه، المدارس الشعرية المتأثرة بالغرب، الخ...). لكن من المؤسف أنه في الثقافة العربية_ وفي الثقافة المصرية بشكل خاص_ يكاد الشعر يكون محصوراً على الطلاب في المراحل الدراسية؛ وفيما عدا الأغراض الدراسية والأكاديمية يكاد الاقبال عليه يكون نادراً. وهذه الحالة أقل في الدول العربية لأن لهجاتها بها خواص تجعل للفرد فطرته الشعرية وقدراته الأدبية.

وقد تدهور الوضع بشكل مأساوي منذ أعوام قليلة مع بداية دخول اللغة العامية إلى الأشعار والروايات وغيرهما وانصراف الناس إلى العامية وتدهور لغتهم الفصحى؛ وان كان التدهور قد بدأ قبل ذلك لأسباب إضافية سابقة على ذلك معروفة وخارج نطاق البحث. وهنا يقوم الباحث بعرض التجربة اليابانية في نشر الأشعار اليابانية القديمة بين عامة الناس؛ وذلك بغرض اقتراح تطبيقها في المجتمعات العربية على الأشعار العربية القديمة والحديثة. وذلك عبر عرض التجربة اليابانية وبيان كيفية تطبيقها على الأشعار العربية.

يستمد البحث أهميته من نتائجه المتوقعة المتمثلة في حب المجتمع باختلاف فئاته وأعمارهم للأشعار إلى حد كونها هواية ولعبة أيضاً وكذلك تيسير تعليم وتعلم الأشعار العربية؛ هذا بالإضافة إلى ما يترتب على النتيجتين المذكورتين من آثار أخرى. وأخيراً يأمل الباحث أن يحقق ذلك البحث هدفه وأن يؤدي تنفيذه إلى صحوة أدبية ثقافية على مستوى الشعب المصري وعلى مستوى الشعوب العربية ليكون الثاني من نوعه من حيث ظهورها بفعل ثقافة خارجية بعد ظهور المدارس الشعرية الحديثة متأثراً بالأدب الغربية؛ كما يكون الثاني من نوعه من حيث ظهوره بفعل ثقافة شرقية وآسيوية بعد تجربة الهايكو العربي.

الكلمات المفتاحية:

تبسيط، تعليم، أشعار، عربية، التجربة، اليابانية.

أجزاء ومحتويات البحث:

- مقدمة
 - كيفية التطبيق
 - الباب الأول: فيما يتعلق بالأسلوب الأول (الطريقة الشعرية)
الفصل الأول: مقدمة تعريفية عن التجربة اليابانية
 - (1-1) نبذة عن المقترح
 - (2-1) الهدف من المقترح
 - (3-1) تفاصيل عن المقترح
 - الفصل الثاني: تفاصيل متعلقة بالتجربة اليابانية
 - (1-2) فكرة اللعبة
 - (2-2) التقنيات المستخدمة باللعبة
 - (3-2) كيفية ممارسة اللعبة
 - (1-3-2) الطريقة اليابانية الأصلية
 - (2-3-2) تقنيات اللعبة
 - الفصل الثالث: تطويع اللعبة اليابانية للأشعار العربية
مقدمة
 - (1-3) المسار الأول: كيفية تأهيل المادة الشعرية للعبة
 - (2-3) المسار الثاني: كيفية تحويل المادة الشعرية إلى لعبة
 - (3-3) المسار الثالث: تطبيق عملي
 - مقدمة
 - (1-3-3) تقنيات التطويع
 - (1-1-3-3) الجزء المتعلق بالبطاقات التعليمية
(أولاً) في حالة الأشعار العربية القديمة
(ثانياً): في حالة الأشعار العربية الحديثة
 - (2-1-3-3) الجزء المتعلق ببطاقات الأسئلة
 - (1) التقنيات المقترحة لعمل بطاقات الأسئلة
 - (2) التقنيات المقترحة لعرض الأسئلة
 - (4-3) أثر الاختلافات اللغوية على استحالة العمل بالطرق اليابانية الأصلية
 - (1-4-3) مقدمة
 - (2-4-3) الاختلافات اللغوية المسببة للاستحالة
 - (1-2-4-3) المرونة اللغوية الفريدة في الحالة اليابانية
 - (2-2-4-3) خصائص اللغة العربية (لا تشمل اتصال الأحرف)
 - (3-4-3) خلاصة ما سبق
- الباب الثاني: فيما يتعلق بالأساليب الأخرى
 - أولاً: مقدمة
 - ثانياً: الواقعين الافتراضي والمعزز
 - ثالثاً: الأشكال الأدبية
 - رابعاً: الخلاصة
 - الخاتمة
 - مرفقات
- أولاً: بطاقات الشرح والأسئلة الواردة روابطها
ثانياً: استطلاع رأي لم يعقد لتعذر ذلك قانوناً كما سبقت الإشارة

فهرس بالأشكال الواردة بالبحث

- شكل رقم 1: بيان توزيع الأوراق في النسخة المطبوعة من اللعبة اليابانية الأصلية "واكا جاروتا"، صفحة 19.
- شكل رقم 2: بيان المقصود بـ "حروف تحديد القسيمة"، صفحة 20.
- شكل رقم 3 (بيان الأشعار التي تجمعها لعبة الكلمات (mu su me fu sa ho se)، صفحة 29.
- أشكال متنوعة للمرونة اللغوية الفريدة في اللغة اليابانية:
 - شكل رقم 4: صفحة 33.
 - شكل رقم 5: صفحة 34.
 - شكل رقم 6: صفحة 34.
 - شكل رقم 7: صفحة 34.
 - شكل رقم 8: صفحة 34.
 - شكل رقم 9: صفحة 34.
 - شكل رقم 10: صفحة 34.
 - شكل رقم 11: صفحة 34.
- شكل رقم 12 (البيتان 1 و2 من معلقة عنتره العبسي بحروف منفصلة): صفحة 35.
- شكل رقم 13 (مثال رقم (1) لاشتقاقات مطلع معلقة عنتره منفصل الأحرف): صفحة 36.
- شكل رقم 14 (مثال رقم (2) لاشتقاقات مطلع معلقة عنتره منفصل الأحرف): صفحة 36.
- شكل رقم 15 (مثال رقم (3) لاشتقاقات مطلع معلقة عنتره منفصل الأحرف): صفحة 36.

مصطلحات البحث

١. الهايكو العربي: هو حركة شعرية عربية أو بالأحرى تيار شعري جديد في الشعر العربي الحديث من مدارس شعرية عدة تنفرع منه، وقد ظهرت هذه الحركة تأثراً بفن الهايكو الشعري الياباني. بدأ مع الشاعر العراقي سعد جاسم في مطلع التسعينات من القرن العشرين.
٢. الهايكو: من الأشعار اليابانية القديمة بنسق 5-7-5، يعرف أيضاً في اليابان باسم "شعر عمر الخيام". تطور عن شكل آخر سبقه حمل اسم "هايكاي".
٣. التعلم النشط: هناك تعريفات عدة تتمحور كلها حول فكرة تفعيل دور الطالب في العملية التعليمية بشكل إيجابي واعتماد التعلم الذاتي في الحصول على المعلومة واكتساب المهارات التعليمية من خلال البحث والتجريب إذ لا يُركّز التعلم النشط على التعليم التقليدي وإنما يكون تركيزه على تنمية التفكير والقدرة على حل المشكلات وتعزيز روح التعاون والعمل الجماعي. وتمثل هذه الفكرة التعريف الفلسفي للتعلم النشط. من بين هذه التعريفات العديدة التي طرحها علماء وباحثون عديدون هناك تعريف الباحثان مايرز وجونز حيث عرفا التعلم النشط على أنه وسيلة لإشغال الطلبة بشكل مباشر في البيئة التعليمية، وذلك من خلال القراءة، والكتابة، والتفكير، والتأمل، والتحدث، والإصغاء الجيد للآخرين، بدلاً من الطريقة المألوفة في استقبال المعلومات من المعلم مباشرة، ويكون ذلك من خلال استخدام تقنيات متعددة تتطلب ممارسة ما يتعلمونه في الواقع؛ كحلّ المشكلات، والمحاكاة، ولعب الأدوار وغيرها.
٤. التعلم الممتع: هو أساليب التعلم التي تعتمد على المرح أو الفكاهة أو الترفيه بغرض الجمع بين التعليم والترفيه، وهو توجه يحول الموقف التعليمي بكل عناصره ومضمونه التعليمي بصورة منضبطة ومتناسقة إلى خبرات تعليمية مرنة وممتعة يشارك الطالب في تحديد مكوناتها بغرض اكتساب المعرفة مع تحقيق المتعة إذ يعمل التعلم بالمتعة على تحريك الدوافع الذاتية والداخلية للتعلم في الموقف التعليمي؛ كما أن ذلك النوع من التعلم قائم على تطوير الخبرة التعليمية بمشاركة المتعلمين وفق منظور يحقق متعة التعلم وفق تنظيم شامل متكامل لكافة عناصر العملية التعليمية لتحقيق الأهداف التعليمية وبالشكل الذي يؤثر في امتاع المتعلمين بما يتعلمونه، وكسر مشاعر الملل أو الإحباط التي قد تصاحب المواد التعليمية. ترتبط التعليم الممتع قديماً بالتلوين وابتعاث الأفلام التعليمية؛ وحالياً يرتبط بالأنشطة والألعاب التعليمية غير أنه لا يمكن اختزاله أو اختصاره في هذه الأنشطة والألعاب إذ أنه توجه يحول الموقف التعليمي بكل عناصره ومضمونه التعليمي بصورة منضبطة ومتناسقة إلى خبرات تعليمية مرنة وممتعة كما سبقت الإشارة تفصيلاً.
٥. المان يوو شوو: هي تجميعة تضم 4500 قصيدة واکا فأكثّر وتشكل مجموعة أقدم الأشعار اليابانية.
٦. كوتشينة المان يوو شوو: هي لعبة ورق شعرية تعتمد على بعض أقدم الأشعار اليابانية المسماة "مان يوو شوو"، راجع البند السابق.
٧. مان يوو جاروتا: هي ما نعرفه في العربية باسم "كوتشينة المان يوو شوو"، راجع البند السابق.
٨. الأنيمي / Animation: الرسوم المتحركة الكارتونية.
٩. المانجا / Manga: كتب روائية مصورة (يمكن تشبيهها بمجلات ميكي وتان تان وبساط الريح في الدول العربية).
١٠. الواقع المعزز / AR: عرض حي معزز واقعي مباشر أو غير مباشر لبيئة فيزيائية حقيقية.
١١. الواقع الافتراضي / VR: استخدام تقنيات حاسوبية لخلق بيئة افتراضية تضع المستخدم داخلها ليعيش التجربة كأنه يعايشها بالفعل.

١٢. العرض النفاعلي للأسئلة: هو نظام ذكاء صناعي يراعي الفروق الفردية بين الطلاب خلال العملية التعليمية عن طريق تحديد الأسئلة التي من مصلحة الطالب اعادةتها و/ أو تكرارها؛ وذلك من واقع اجاباته على الأسئلة المختلفة. وتقنياً فالآلة تتعلم إجابات الطالب التي حددها المعلم مسبقاً على أنها صحيحة وكذلك اجاباته المحددة على أنها خاطئة؛ وتعيد على هذا الطالب المحدد فقط عرض الأسئلة التي أجابها خطأ لحين اجابته عليها بشكل صحيح. وذلك في اطار تعلم الآلة المنتمي بدوره للذكاء الصناعي.
١٣. الفروق الفردية: الاختلافات أو التفاوت بين الطلاب في المستوي.
١٤. حروف تحديد القصيدة) [決まり字 / Kimari-ji]". يقصد بحروف تحديد القصيدة "الأحرف الأولى من الشطر الأول_ والمكون في القصائد الواكا اليابانية على سبيل المثال من ثلاثة مقاطع؛ ويمكن لمن يتذكر هذه الحروف التقاط الورقة بشكل أسرع.
١٥. واكا جاروتا: هي لعبة ورق (كوتشينة) تعتمد على قصائد واكا (راجع المصطلح التالي).
١٦. قصائد الواكا: من الأشعار اليابانية القديمة بنسق 5-7-5-7-7. لها مسميات أخرى أيضاً.
١٧. Joka 序歌: [التعريف المقصود في اطار هذا البحث] هو بيت واحد تستهل به لعبة واكا جاروتا (لعبة الأشعار اليابانية المعروضة بالبحث) ولا علاقة له بالأوراق الموضوعه لكونه مقتبساً من مجموعة شعرية مختلفة).
١٨. Mome /主張: هو عملية النقاش والاتفاق في اللعبة المذكورة لتحديد الطرف صاحب الحق في الحصول على الورقة حال الاختلاف عليها.
١٩. الورقة الفارغة: هي الأوراق غير المستخدمة في اللعبة المذكورة حيث تبقى بعد توزيع الأوراق على اللاعبين. وهذه ترجمة للأصل الياباني وتقابله ترجمة أنسب هي: "الورقة غير المستخدمة".
٢٠. الورقة غير المستخدمة: راجع البند السابق.
٢١. الحالة المزدوجة (دابل): حينما تُقرأ ورقة الطرف الآخر ويلتقطها اللاعب رغم وجودها لديه؛ وهنا يُلزم باعطاء ذلك الطرف ورقتين.
٢٢. جملة غير مفيدة: هي الكيان اللغوي الذي يزيد عن كلمة واحدة ولا يحقق معنياً مفهوماً.
٢٣. جورو أواسيه: تعبيرات لغوية تجذب الانتباه وتضحك الناس، لها مسميات أخرى أيضاً.
٢٤. تطبيق أوفلاين: تطبيق (برنامج) يعمل دون حاجة إلى اتصال بشبكة الانترنت.
٢٥. تطبيق ويب: تطبيق (برنامج) يستلزم الاتصال بشبكة الانترنت لاستخدامه.
٢٦. معلقة (مفرد معلقات): هي أعظم ما أنتجه الشعر الجاهلي، وعددها عشرة. تسمى أيضاً بـ "السموط".
٢٧. الذكاء الصناعي/ الاصطناعي: وينقسم إلي نوعين هما: (النوع الأول) ذكاء اصطناعي محدود (ANI) أي أنواع الذكاء الاصطناعي التي تفعل شيئاً واحداً مثل مكبر الصوت الذكي أو سيارة ذاتية القيادة أو تنفيذ الذكاء الاصطناعي لعملية بحث عبر الويب أو تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مجال الزراعة أو داخل أحد المصانع؛ و (النوع الثاني) الذكاء الاصطناعي العام (AGI) _ وهو الهدف وراء بناء الذكاء الاصطناعي_ ويمكن له فعل أي شيء يمكن للإنسان تنفيذه أو ربما يكون خارق الذكاء ويقوم بأشياء تتجاوز ما يمكن لأي إنسان عمله. مع العلم بأن النوع الأول يتقدم بشكل هائل على عكس النوع الثاني.

٢٨. هيراجانا: الأحرف الصوتية في اللغة اليابانية المخصصة للكلمات اليابانية.
٢٩. كاتاكانا: الأحرف الصوتية في اللغة اليابانية المخصصة للكلمات غير اليابانية؛ ولها أيضاً استخدامات أخرى خاصة.
٣٠. كانجي: المقاطع (الأحرف) الصينية. اقتبستها اليابان عن الصين كأول نظام كتابة لها مع بعض التعديلات على مدار التاريخ الياباني كتبسيط الشكل وتقليل عدد المقاطع وابتكار مقاطع يابانية الخ...
٣١. التزوية: تشكل أو تكون الزوايا.
٣٢. التركيب: يوجد التركيب في الخط الكوفي والثلث وجلي الثلث وجلي الديواني، حيث يتم تركيب الخطوط وصياغتها في تأليف منسجم يبدأ من الأسفل إلى الأعلى حتى شكل معين. ويطلق عليه العثمانيون كرفت الثلث (الثلث المتداخل).
٣٣. ثلاثي الأبعاد: الفضاء ثلاثي الأبعاد هو نموذج هندسي فراغي من ثلاثة متغيرات يمثل فيه الكون الفيزيائي والذي توجد فيه معظم الأشكال المعروفة للمادة.
٣٤. رباعي الأبعاد: منسّم بالأبعاد الرباعيّة خاصّة الأبعاد الحيزيّة الثلاثة مع البعد الزمني في النظرية النسبيّة. (معجم المعاني الجامع- معجم عربي عربي)
٣٥. خماسي الأبعاد: الفضاء خماسي الأبعاد هو مساحة ذات خمسة أبعاد. إذا تم تفسيره مادياً فهذا أكثر من الأبعاد المكانية الثلاثة المعتادة والبعد الرابع للوقت المستخدم في الفيزياء النسبية.

المراجع:

قائمة بالمراجع العربية:

1. المعلقات السبع: شرح معاصر وتبسيط للدروس القديمة، د. سليمان العطار، الدار الثقافية للنشر، 2002، 9789773390861.
2. نبذة عن الخط العربي وأنواعه، الموقع الإلكتروني لكلية التربية للعلوم الإنسانية، جامعة كربلاء، العراق.
الأتاحة:

<https://cohe.uokerbala.edu.iq/wp/blog/2016/08/10/%d9%86%d8%a8%d8%b0%d8%a9-%d8%b9%d9%86-%d8%a7%d9%84%d8%ae%d8%b7-%d8%a7%d9%84%d8%b9%d8%b1%d8%a8%d9%8a-%d9%88-%d8%a3%d9%86%d9%88%d8%a7%d8%b9%d9%87/>

قائمة بالمراجع اليابانية:

1. 小倉百人一首かるたのあそびかた、筑波大学附属坂戸高等学校かるた部
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2Jr5QBN1y2k>
 2. 百人一首 児童新春かるた大会
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=y88eKOASDs>
 3. 【競技かるた】百人一首 決まり字 語呂合わせ 覚え方1
<https://www.youtube.com/watch?v=qpmnaK9Ebm8>
 4. 【競技かるた】百人一首 決まり字 語呂合わせ 覚え方2
<https://www.youtube.com/watch?v=F26TxG4A5Ng>
 5. 【競技かるた】百人一首 決まり字 語呂合わせ 覚え方3
<https://www.youtube.com/watch?v=Z33I2NvgD34>
 6. 【競技かるた】百人一首 決まり字 語呂合わせ 覚え方4
<https://www.youtube.com/watch?v=79vYM4zmmj0>
- (* ملحوظة: هناك رابط آخر للاتاحات اليابانية 3: 6 عبارة عن ملف PDF وليس ملف فيديو؛ وهو متاح على الرابط التالي:
<https://drive.google.com/file/d/0BxvgV2tVDibAWIUxTkZLX2V3cE0/view>

قائمة بالمراجع الانجليزية:

1. Introduction to Augmented Reality and ARCore, Google AR & VR.
(Course completed on April 12, 2020)

2. VR and 360 Video Production, Google AR & VR.
(Course completed on April 27, 2020)

مراجع خاصة بتفاصيل تعريفات ذكرت في قائمة المصطلحات:

المراجع مذكورة بترتيب ورود المصطلحات، مع مراعاة أن علامة (*) ترمز إلي المراجع الإنجليزية وأن ما غير ذلك هو لمراجع عربية.

١. الهايكو العربي (المصطلح رقم 1)

نظرة جديدة إلى التواصل الثقافي والعولمة: تأثير الآخر على الأنا ممثلاً هذه المرة في تأثير الشرق الأقصى على الشرق الأوسط نموذجاً، أشرف الكريدي، المجلة العربية للنشر العلمي، العدد الحادي عشر، 2 سبتمبر 2019، ISSN: 2663-5798.

٢. الهايكو، قصائد الواكا، معلقة (المصطلحات أرقام 2 و 16 و 26 على الترتيب)

ترجمة الأشعار بين العربية واليابانية: من الاستحالة إلى التنفيذ، أشرف الكريدي، دار نشر نور، موريشيوس، 2018، رقم الإيداع: 978-620-2-35557-5 .

٣. التعلم النشط (المصطلح رقم 3)

الإدارة العامة لمنطقة الجهراء التعليمية، استراتيجية التعلم النشط، الكويت: وزارة التربية-دولة الكويت، صفحة 2-5. بتصريف. التعريف الفلسفي

٤. التعلم الممتع (المصطلح رقم 4)

موقع تعلم جديد- أخبار وأفكار تقنيات التعليم.
ال إتاحة:

<https://www.new-educ.com/%d8%a7%d9%84%d8%aa%d8%b9%d9%84%d9%85-%d8%a7%d9%84%d9%85%d9%85%d8%aa%d8%b9-%d9%81%d9%8a-%d8%a7%d9%84%d8%b9%d8%b5%d8%b1-%d8%a7%d9%84%d8%b1%d9%82%d9%85%d9%8a>

٥. المان يوو شوو (المصطلح رقم 5)

عرض تحليلي لقصيدة (مرّ الربيع) قصيدة Haru Sugite للإمبراطورة Jitō، أشرف الكريدي، مجلة رسائل الشعر، العدد الرابع عشر- باب "قصائد مترجمة"، نيسان (ابريل) 2020، ISSN: 2397-7671.

ال إتاحة:

<https://www.poetryletters.com/mag/%d9%82%d8%b5%d8%a7%d8%a6%d8%af-%d9%85%d8%aa%d8%b1%d8%ac%d9%85%d8%a9/%d8%b9%d8>

[%b1%d8%b6-%d8%aa%d8%ad%d9%84%d9%8a%d9%84%d9%8a-%d9%82%d8%b5%d9%8a%d8%af%d8%a9-%d9%85%d8%b1-%d8%a7%d9%84%d8%b1%d8%a8%d9%8a%d8%b9-jito-haru-sugite/](http://www.b6-aa-ad%9%84%9%8a%9%84%9%8a-%d8%b5%9%8a%8%af%8%a9-%d9%85%8%b1-%d8%a7%9%84%8%b1%8%a8%9%8a%8%b9-jito-haru-sugite/)

٦. الواقع المعزز، الواقع الافتراضي * (المصطلحين رقمي 10 و 11 على الترتيب)

Introduction to Augmented Reality and ARCore, Daydream- Google AR & VR, Course completed on April 14, 2020. (Course Glossary: Glossary of AR).

٧. جورو أواسيه (المصطلح رقم 23)

أمثلة تطبيقية وتحليلية لترجمة اللسانيات بين العربية واليابانية: استعراض تطبيقي للأمثلة وآخر تحليلي للمشاكل المتعلقة مع عرض لحلولها، أشرف عبد القادر محمد الكريدي، دار نشر نور، موريشيوس، 2018، رقم الإيداع: 978-620-2-35371-7.

٨. الذكاء الصناعي/ الاصطناعي * (المصطلح رقم 27)

AI for Everyone, deeplearning.ai (Course completed on April 15, 2020)

٩. التزوية، رباعي الأبعاد (المصطلحين رقمي 31 و 34 على الترتيب).

معجم المعاني الجامع- معجم عربي عربي.

١٠. التركيب (المصطلح رقم 32)

موقع شركة بيانات (شركة متعددة التخصصات تعمل في مجالات التصميم والأعمال والبرمجة والتكنولوجيا).
الاتاحة:

<https://www.baianat.com/ar/books/arabic-calligraphy-culture/terms-and-tools-and-some-arabic-calligraphy-scientists>

١١. ثلاثي الأبعاد * (المصطلح رقم 33)

- " zthiztegia.elhuyar.eus معلومات عن ثلاثي الأبعاد على موقع zthiztegia.elhuyar.eus. مؤرشف من الأصل في 14 ديسمبر 2019.
- " psh.techlib.cz معلومات عن ثلاثي الأبعاد على موقع psh.techlib.cz. مؤرشف من الأصل في 14 ديسمبر 2019.
- " mathworld.wolfram.com معلومات عن ثلاثي الأبعاد على موقع mathworld.wolfram.com. مؤرشف من الأصل في 10 أبريل 2019.

١٢. خماسي الأبعاد * (المصطلح رقم 35)

Paul Halpern (April 3, 2014). "[How Many Dimensions Does the Universe Really Have](#)". Public Broadcasting Service.

Retrieved September 12, 2015.

بيان باتاحات الأشكال الواردة بالبحث (وجميعها يابانية)

١. اتاحة الشكلين 1 و2:

小倉百人一首かるたのあそびかた、筑波大学附属坂戸高等学校かるた部

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2Jr5QBN1y2k>

٢. اتاحة الشكل رقم (3):

<https://musbic.net/2018-01-31/6069>

٣. اتاحة الأشكال 6 و8 و10:

يرجي مراجعة الاتاحة رقم (3) ضمن قائمة المراجع اليابانية.

٤. اتاحة الأشكال 4 و9 و11:

يرجي مراجعة الاتاحة رقم (4) ضمن قائمة المراجع اليابانية.

٥. اتاحة الشكل رقم 7:

يرجي مراجعة الاتاحة رقم (5) ضمن قائمة المراجع اليابانية.

٦. اتاحة الشكل رقم 5:

يرجي مراجعة الاتاحة رقم (6) ضمن قائمة المراجع اليابانية.

(* كافة الروابط المذكورة أعلاه تحت تبويب "المراجع" تعمل بتاريخ 15 أغسطس 2020.

Implementation of Japanese methods for spreading Arab Poems in Arab Societies: A Project Proposal

Ashraf Abd El-Kader M. Al- Kuraidi (Ashraf Al- Kuraidi)

Faculty of Arts/ Cairo University

Abstract:

Despite being an integral part of Arabic literature and Arab culture, Arabic poetry lost its value as it became limited to specific people of the society. However, for lingual reasons that are related to characteristics of dialects, this situation is less noticeable in Arab countries other than Egypt. Among other factors, mentioned situation became worse when colloquial language started being used in poetry, novels, etc..

Here, I present Japanese experience in spreading ancient Japanese poetry among the public, with a view to proposing implementation of mentioned experience in Arab societies to ancient and modern Arabic poetry.

Here, I present the Japanese experience and explain methods of implementation in Arabic poems. In addition, I show questionnaire results that show opinions regarding a pilot implementation of mentioned experience, mentioned questionnaire was made available online to Arabic language specialists, students, and the public.

I expect the whole society shall love poetry as a hobby and a game. This expected result, as well as other consequences of it, show the importance of this research.

Finally, I hope that this research shall achieve its goals (Nation-wide poems` spreading and cultural awakening, simplification of poems` education).

Mentioned cultural awakening is expected to be the second one emerged by European cultures (after emerging of modern Arabic poetry schools) and to be the second one emerged by Japanese and Asian cultures (after emerging of Arab Haiku).

Keywords:

Arabic, Poems, Poetry, Teaching, Simplification, Methods.

مقدمة:

تتمثل الفكرة باختصار في اتباع تكنولوجيات وأساليب التعليم الحديثة وأيضاً في الاقتداء بالتجربة اليابانية في تقديم الأشعار اليابانية كلعبة سواء للعامّة أو الدارسين_ بمن فيهم الأطفال.

هذا وتتمثل هذه الفكرة في محاور ثلاثة كما يلي بيانه أدناه:

أولها: الاقتداء بالتجربة اليابانية في تقديم الأشعار اليابانية، وفيما يتعلق بهذا المحور فتعذر تنفيذ استطلاع رأي أو تنفيذ الفكرة ميدانياً في المدارس لاستحالة ذلك في الواقع لرفض المدارس بسبب اللوائح القانونية وغيرها، هذا بخلاف عدم الاقبال على الاستطلاع خارج بيئة المدارس؛ بالإضافة إلى أسباب أخرى.

وعلى أية حال فالباحث يعرض هنا تجربة يابانية ناجحة كما أنه يعرض تطبيقها في اطار ما يعرف بالتعلم النشط والتعلم الممتع؛ وبالتالي فعرض تجربة ناجحة وتطبيقها في اطار علمي يعرف عنه نجاحه ودوره الكبير في تغيير شكل العملية التعليمية بجهات عدة كما يعرف أيضاً عنه نجاحه في تغيير النظرة إلى العملية التعليمية بتحويلها إلى "التعلم عن طريق اللعب" و"التعلم الممتع" وتحقيق الاقبال الساقط عليها يجعل من الحاجة إلى استطلاع رأي أو تجربة ميدانية أمراً اختيارياً أو غير ملزماً.

ومن الجدير بالإشارة أن التجربة اليابانية الناجحة التي يعرضها الباحث هي احدي أنواع لعبة الورق (الكوتشينة) الشعرية اليابانية؛ وهي لعبة لها شكلين ورقي والكتروني؛ تسمى هذه اللعبة "كوتشينة تجميعية أشعار أوجورا المائة"، وهناك أيضاً "كوتشينة المان يوو شوو" علي سبيل المثال لكن الباحث يكتفي بعرض اللعبة الأولى فقط.

كيفية التطبيق

- تقديم المادة الشعرية والمادة العلمية المرتبطة بها في شكل لعبة شعرية سواء الكترونية أو مطبوعة؛ مع العلم بأنه يمكن اتاحة أشكال الكترونية متعددة تتوافق مع كافة الأنظمة والأجهزة.
- تقديم المادة الشعرية والمادة العلمية المرتبطة بها في شكل أنيمي (رسوم متحركة كارتونية) وفي شكل مانجا (كتب مصورة على غرار مجلة ميكي مثلاً في الدول العربية)

أمثلة (وتخص تجميعية أشعار أوجوروا المائة)

- أنيمي: مسلسل أنيمي ياباني بعنوان Uta Koi (انتاج شركة TōYO Animations، عام 2012).
- مانجا: سلسلة مانجا تحمل عنوان Uta Koi (من عمل Sugita Kei، عام 2010).
- كتاب الجيب: "Koi suru: Ogura Hyakunin Isshu"، لمؤلفها Atōda Takashi، ضمن سلسلة Kadokawa Bunko الصادرة عن دار نشر كادوكاوا اليابانية، الطبعة الورقية (2013)، الطبعة الرقمية EPUB (2014).

- طرق اضافية في اطار أساليب وتقنيات التعليم الحديثة (التعلم النشط، التعلم الممتع، الخ...)

تقديم المادة الشعرية والعلمية باستخدام تقنيات الواقع المعزز AR والواقع الافتراضي VR حيث تكون أكثر جاذبية بخلاف تقديمها لمحاكاة حقيقية أيضاً. وذلك سواء بعرض القصيدة بالإضافة إلى

ارفاق شرحها أو بعرض قصة القصيدة في شكل أحداث متسلسلة_ وهو ما من شأنه تيسير عملية فهم القصيدة لدي الطالب وأيضاً عملية شرح القصيدة لدي المدرس؛ ومما يغني عن الذكر أن الأسلوب السردي المذكور متاح أيضاً في أشكال أنيمي ومانجا ورواية كما سبقت الإشارة.

وأخيراً يتقدم الباحث بشكر خاص لزميله الياباني والصحفي الحر تاكازو كانيه كو (金子 貴一, Kaneko TAKAKAZU) لمساعدته له في انجاز الجزء (1-3-2) من هذا البحث عن طريق الرد على استفساراته بخصوص معاني مصطلحات يابانية وردت في النص الياباني للمرجع؛ كما يثمن مساعدته المذكورة له إذ أن ذلك الجزء هو الجزء الأهم بالبحث؛ فلم يكن الباحث ينو اعداد البحث مالم يتم انجاز الجزء المذكور.

[الباب الأول] فيما يتعلق بالأسلوب الأول (الطريقة الشعرية)

الفصل الأول: مقدمة تعريفية عن التجربة اليابانية

(1-1) نبذة عن المقترح:

يتمثل المقترح في تقديم المادة الشعرية والمادة العلمية المرتبطة بها في شكل لعبة شعرية سواء الكترونية أو مطبوعة؛ مع العلم بأنه يمكن اتاحة أشكال الكترونية متعددة تتوافق مع كافة الأنظمة والأجهزة؛ ومع العلم بأنه ويمكن استغلال ادمان الأجيال الجديدة للهواتف المحمولة بأنواعها في تقديم هذه اللعبة لهم على الهواتف المحمول). كما أن الشكل المطبوع يمكن تنفيذه بأكثر من طريقة بما يمكن عمله ذاتياً أو شرائه ليناسب بذلك مختلف الميزانيات والاحتياجات الفردية والمدرسية وغيرها.

(2-1) الهدف من المقترح:

يتمثل الهدف من المقترح في مجموعة من الأهداف كما يلي بيانه أدناه:

- تيسير حفظ القصائد للطلاب.
- تحويل الأشعار إلى لعبة شعبية على غرار ألعاب الورق والطولة وغيرها؛ وذلك بدلاً من وضعها الحالي حيث يتجنبها الكثيرون ولا يتناولونها الا خلال العملية الدراسية لتقتصر بذلك على المتخصصين في الأدب العربي وفي اللغة العربية تقريباً.
- هذه اللعبة المقترحة هي تطبيق لأساليب التعلم النشط والمرح والممتع يهدف إلى تحويل المادة الدراسية الصعبة إلى شكل جذاب عن طريق لعبة تساعد في تيسير الحفظ؛ وان كانت هذه اللعبة لا تساعده في فهم معاني الألفاظ وغيرها وانما تجربته _ أو بالأحرى تشجعه _ على فهم الأبيات من ناحيتي الشرح ومعاني المفردات _ حيث يكون فهمه لها هو مفتاح ممارسة اللعبة. أيضاً فاللعبة المذكورة تخدم العامة عن طريق اكسابهم حب الأشعار مع ممارسة هذه اللعبة؛ كما تخدم أيضاً المتخصصين كمنشآت ترفيهي من واقع تخصصهم يضاف إلى أنشطتهم الأخرى كالمسابقات الشعرية وغيرها (بل تخدمهم أيضاً عن طريق تثبيت حفظهم للأشعار عبر ممارسة اللعبة). [باختصار هي أسلوب تعلم جذاب ييسر عملية الحفظ ويجعل المادة العلمية محببة للمتلقي]

(3-1) تفاصيل عن المقترح:

في النسخة اليابانية تعتمد اللعبة على حفظ الأبيات، وهناك طرق لغوية مبتكرة هناك لحفظ الأبيات بشكل يسير. لكن الهدف هنا في المقام الأول هو تيسير حفظ الطلاب للأبيات الدراسية. ولذلك فالحفظ الأعمى للأبيات _ والمعمول به في الحالة اليابانية _ يمكن أن يفيد المتخصصين؛ وأيضاً العامة من المهتمين بالأشعار؛ لكن لا ينصح به الباحث للدارسين ولذلك يخصص الباحث لهم شكلاً إضافياً يشمل الفهم أيضاً. ولذلك يقسم الباحث الأشكال العربية للعبة الشعرية نظرياً إلى الأشكال التالية:

في الشكل العربي المقترح من اللعبة يتم نظرياً ما يلي:

(1) بالنسبة للطلاب والتربويين:

تقديم درس واللعبة جنباً إلى جنب؛ مع الغاء ما في اللعبة اليابانية الأصلية من حفظ أعمى أو تطويعه لتيسير الحفظ علي الطالب لكن مع ربط اللعبة بالفهم الدقيق أيضاً فلا يكتمل أحد الركنان

دون الآخر ليكون على الطالب فهم الشرح والخصائص البلاغية وغيرها بالإضافة إلى تحقيق التيسير في حفظ القصيدة، هذا مع تشجيعهم على التنافس فيما بينهم باستخدام هذه اللعبة ومع عدة أشعار.

في هذه النسخة يكون الاهتمام منصباً على تيسير الحفظ، وعلى الفهم؛ ولذلك تنبغي مراعاة النقطتين التاليتين:

- الالمام بجو النص وأفكاره الأساسية.

- الالمام بمعاني المفردات وبشرح النص.

أي أنه على الطالب حفظ هذه الأمور.

وبطبيعة الأمر فبدون تحقيق الطالب لهذين العنصرين مسبقاً لن يتمكن من ربط أجزاء الأبيات حسب اللعبة_ والمعمول به في الحالة اليابانية_ الا اذا أتبع أسلوب الحفظ الأعمى (وهو ما لا نريده). [وذلك عبر تحقيق العنصرين المذكورين]

أما فيما يتعلق بالجوء إلى اللعبة برغم عدم الاستغناء عن الحفظ فسبب ذلك هو أن اللعبة تيسر عملية التلقي عند الطالب عن طريق تقديم المادة العلمية في شكل جذاب كلعبة ممتعة يمكن ممارستها بتكرار سواء أكان ذلك ذاتياً أم مع أصدقاء؛ كما أن نمط الأسئلة في اطار اللعبة له أيضاً دوره في تيسير الحفظ. (راجع الأمثلة المتاحة بموضعها لمزيد من التفاصيل)

(2) بالنسبة للجمهور:

تقدم اللعبة في شكل لعبة فقط؛ ويمكن أن تتطلب فقط الحفظ الأعمى كالحالة اليابانية أو تتضمن أيضاً معاني المفردات وشرح موجز داخل البطاقات التعليمية الخاصة المضمنة باللعبة (الورقية أو الالكترونية)؛ ولا مانع من توفير اللعبة في الشكلين (الأبيات فقط/ الأبيات بالإضافة إلى الشرح ومعاني المفردات) ليختار كل فرد الشكل المناسب له.

(3) بالنسبة للمتخصصين من شعراء ونقاد وعلماء لغة غير تربويين:

يأمل الباحث أن تجد هذه اللعبة اقبالاً طرفهم وفائدة لهم؛ ربما تدخل اللعبة عالمهم كاحدي مسابقاتهم الشعرية أو تيسر عليهم عبء استمرار الحفظ دون النسيان مع تقدم الوقت ودون الحاجة إلى مراجعة متكررة من وقت لآخر_ أو مع التقليل من هذه المراجعة.

برغم أن الباحث تطرق أعلاه إلى الجانب النظري الا أنه عندما قام فعلياً بتنفيذ الفكرة ارتأى اتباع أسلوب مختلف؛ ولذلك فالجانب العملي يختلف كما يلي بيانه تفصيلاً.

يتمثل الجانب العملي المذكور فيما يلي:

- [بالنسبة للطلاب] تقديم الشرح ومعاني المفردات على بطاقات اللعبة مع ضرورة مزاوله اللعبة بشكليها (اللعبة كتعلم واللعبة كأسئلة) وعدم قصر الشكل السؤالي للعبة على حالة الأسئلة فقط وانما ينبغي تطبيقه في كل وقت بل وكهواية أيضاً. أيضاً ينبغي أن يشمل الشكل السؤالي أشكال عدة للأسئلة تقيس أوجه حفظ وفهم مختلفة.

- [بالنسبة للعامّة وغيرهم] لاحظ الباحث أنه يمكن تصميم البطاقة الالكترونية الواحدة بحيث تستوعب كل من: الأبيات/شرح الأبيات ومعاني المفردات الواردة بها/ تلميح حفظ شطري القصيدة (سيتم التطرق إلى ذلك الأخير بموضعه) كل في موضع منفصل؛ وأنه يمكن للعامّة الذين لا يرغبون في الاطلاع على الشرح ومعاني المفردات الاطلاع على الكارت دون رؤية ذلك الموضوع.
- العناصر الثلاثة المذكورة للتو للبطاقة الالكترونية يمكن تضمينها أيضاً بالبطاقة المطبوعة ولكن بشكل مختلف؛ وذلك عن طريق تخصيص وجه البطاقة للبيت وتلميح حفظ شطري القصيدة على أن يكون الأخير بلون مختلف ويخط أكبر أو بنفس درجة الخط؛ وكذلك تخصيص ظهر البطاقة للشرح ومعاني المفردات على أن يكون الاطلاع عليه اختيارياً للراغبين من غير الطلاب.
- ولذلك فمن واقع البند الثاني من الجانب العملي المذكور يمكن عمل بطاقة واحدة لكافة الفئات على أن تستخدمها كل فئة بالأسلوب المناسب لها؛ كما نلاحظ أيضاً من واقع البند الأول ضرورة مراعاة استخدام بطاقات الشرح والأسئلة معاً بالنسبة للطلاب لتحقيق سهولة الفهم والحفظ. (فكما سبقنا الإشارة فلهذه الأسئلة وكذلك طرقها المتبعة الموضحة تفصيلاً في موضع لاحق دور كبير في مساعدة الطالب على الحفظ الدقيق للأبيات ولكل كلمة منها).

الفصل الثاني: تفاصيل متعلقة بالتجربة اليابانية

(1-2) فكرة اللعبة

يتم حفظ الأبيات سواء باستخدام بطاقات تعليمية ورقية أو الكترونية أو ببساطة حفظها في العقل باستخدام طرق خاصة؛ حيث يمكن استخدام هذه الطرق أو التقنيات في تذكر الأبيات خلال اللعبة أو الاختبار الدراسي أو المسابقة.

وقد سبق ونوه الباحث أنه فيما يتعلق بالحالة العربية_ وتلك الموجهة للطلاب بشكل خاص_ ينبغي مراعاة استخدام بطاقات الأبيات وبطاقات الأسئلة أيضاً. مع العلم بأن بطاقات الأسئلة تكون متاحة بشكل منفصل؛ ولا يري الباحث مانعاً من إتاحة نوعي البطاقات معاً حال توفرهما بالفعل.

تعتمد الأسئلة متنوعة الأنماط للاختبارات_ في اطار اللعبة_ أساليب خاصة بما يضمن المرح في الاختبار وبما يضمن أيضاً حفظ الطالب للقصيدة وفهمه لها؛ مع عدم توتر الطالب بفضل تعوده مسبقاً وحبه للفكرة وممارسته لها كلعبة.

(2-2) التقنيات المستخدمة باللعبة

وتنقسم إلى ثلاثة صنوف أو أقسام يلي أدناه عرضها باختصار على أن يتم عرضها تفصيلاً في موضع لاحق.

(1) تقنيات خاصة بالحفظ

وهي تقنيات تجعل من السهل على الفرد مزاوله اللعبة؛ حيث أنها تقنيات خاصة لحفظ ترتيب الأشرطة لكل بيت. ولا مانع من تطبيق ما يمكن تطبيقه على القصيدة لحفظ أبيات متتالية.

(2) الممارسة المتكررة للعبة كتنافس وهواية

وهذا يعني مزاوله اللعبة بشكل متكرر؛ باستخدام بطاقات الأسئلة (وبطاقات الدروس أيضاً للفهم).

(3) تقنيات خاصة بالأسئلة

وذلك على مسارين متوازيين كما يلي:

المسار الأول: تقنيات (طرق) عرض الأسئلة

- عرض جميع الأسئلة.
- عرض عشوائي للأسئلة.
- عرض الأسئلة تفاعلياً (حيث يحدد نظام الذكاء الاصطناعي الأسئلة التي من مصلحة الطالب اعادتها و/ أو تكرارها من واقع اجاباته على الأسئلة المختلفة)
- عرض عشوائي للاجابات المقترحة للأسئلة.

يري الباحث اتباع الأسلوبين الأخيرين؛ ومن الملاحظ امكانية تنفيذهما ورقياً (أو شفهيأ بمعرفة المعلم) أيضاً في الجهات التي تتبع نظم التعليم المراعية للفروق الفردية بين الطلاب، وبالتالي فلا يقتصر ذلك الأخير على الشكل الالكتروني.

المسار الثاني: التقنيات المستخدمة في هذه الأسئلة

- ترتيب الأشرطة والأبيات بأشكال جذابة. (ترتيبها بتحريكها إلى مواضعها أفقياً "من اليمين إلى اليسار" أو عمودياً "من الأعلى إلى الأسفل").
- ملء الفراغات.
- وضع علامة صح أو خطأ أمام صيغة محددة للبيت أو الشطر.
- تحديد الأبيات الصحيحة فقط من بين الأبيات المذكورة بالسؤال.

ملحوظة: هناك تقنيات أخرى تحت اطار نفس المسار "الثاني" وهي مذكورة تفصيلاً_ وكذلك أمثلتها_ بالفصل الثالث.

ويوصي الباحث باتباع كافة التقنيات المذكورة بشكل متوازي؛ مع إعطاء أهمية خاصة لنظام العرض التفاعلي للأسئلة المراعي للفروق الفردية؛ وذلك سواء من جانب المدرس أو من جانب الطالب أيضاً إذ أن ذلك يحقق فائدة جمة للطالب.

(3-2) كيفية ممارسة اللعبة

يستهل الباحث هذا الجزء بعرض الطريقة اليابانية الأصلية بشكل مفصل_ بما في ذلك قواعد اللعبة ثم ينتقل إلى عرض تقنيات اللعبة (تقنيات الحفظ اليابانية) باعتبارها تقنيات ذات صلة (بل لا تُمارس اللعبة اليابانية بدونها) وأخيراً ينتهي في الفصل التالي (الثالث) إلى عرض سبل تطويع اللعبة للأشعار العربية.

(1-3-2) الطريقة اليابانية الأصلية¹

يعرض الباحث هنا كيفية ممارسة اللعبة بوضعها الأصلي في اليابان؛ وذلك عبر أجزاء أو أبواب ثلاثة هي:

- كيفية ترتيب الأوراق وموضعها الخ: وذلك تحت اسم "الترتيب".
- كيفية ممارسة اللعبة عند بدئها بعد انتهاء التمهيد لها بترتيب وصف الأوراق بموضعها: وذلك تحت اسم "اللعبة".
- قواعد اللعبة: وترد تحت بند "قواعد اللعبة" لبيان قواعد وأخلاقيات اللعبة.

(1-1-3-2) الترتيب

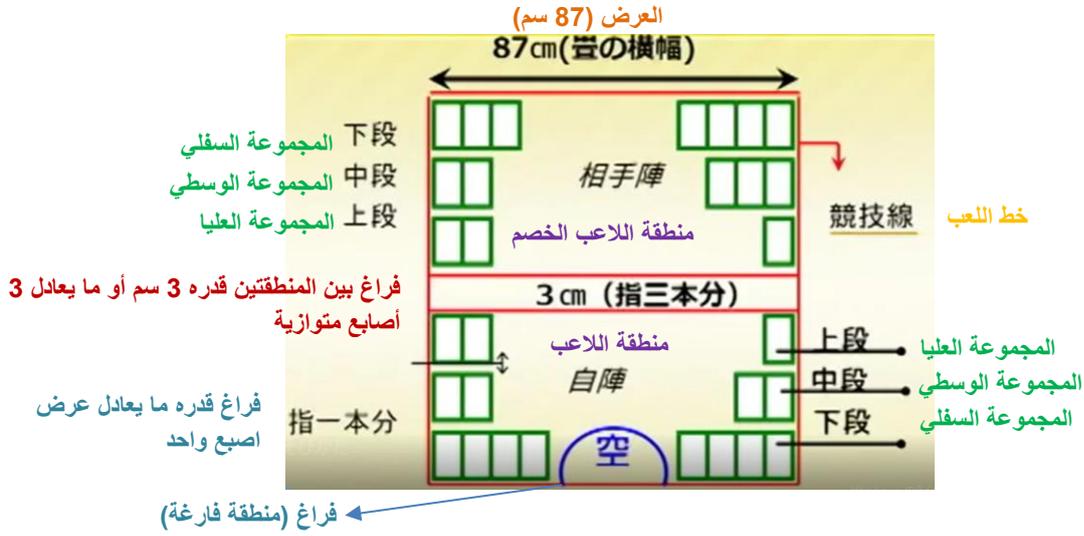
يتم قبل بدء اللعبة خلط الأوراق المائة مقلوبةً (غير مرئية) جيداً ثم يأخذ كل لاعب 25 ورقة، وهنا تتبقي 50 ورقة لا تستخدم. (وذلك باعتبار أن عدد اللاعبين هو لاعبين اثنين ومع الوضع في الاعتبار أن هذه اللعبة في اللعبة اليابانية المعروضة هنا تستخدم مائة ورقة هي مجموع عدد أشعار أوجورا المجمع)

¹ كل ما هو مذكور تحت هذا التوبيخ عدا البند الأخير من الجزء (3-1-3-2) المعنون بعنوان "هـ. قواعد أخرى تخص النسخة الالكترونية من اللعبة" تمت ترجمته عن الأصل الياباني مع التصرف.

الاتاحة: 小倉百人一首かるたのあそびかた、筑波大学附属坂戸高等学校かるた部

ورابطها: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2Jr5QBN1y2k>

يضع اللاعب أمامه الأوراق الخمسة والعشرين في ثلاثة مجموعات: أعلى - وسط- أسفل (الأعلى الأبعد والأسفل الأقرب) وله حرية توزيع الأوراق في مواضعها كما يحلو له وعلي أن تكون الأوراق ظاهرة للطرفين.

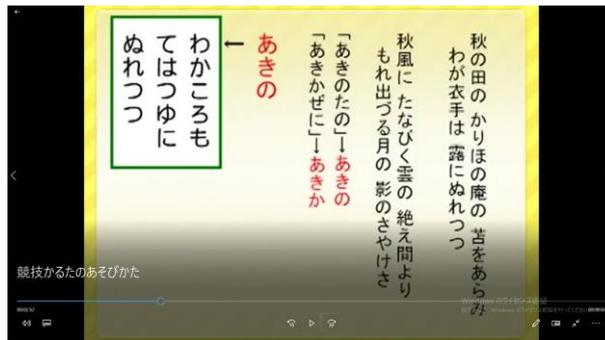


(شكل رقم 1: بيان توزيع الأوراق في النسخة المطبوعة من اللعبة اليابانية الأصلية "واكا جاروتا")

في هذه اللعبة هناك مجموعتين من الأوراق كما يلي:

- المجموعة الأولى (نسخة القارئ): وهي أوراق مخصصة للقارئ (نسخة القارئ) تشمل القصيدة كاملةً "بما في ذلك ما يسمى بـ (حروف تحديد القصيدة) [Kimari-ji / 決まり字]". يقصد بحروف تحديد القصيدة "الأحرف الأولى من الشطر الأول_ والمكون في قصائد الواكا اليابانية على سبيل المثال من ثلاثة مقاطع"; ويمكن لمن يتذكر هذه الحروف التقاط الورقة بشكل أسرع حيث أنه يتم عبرها تحديد القصيدة الكاملة بفضل ربط هذه الأحرف بالشطر الثاني من القصيدة.
- المجموعة الثانية (نسخة المتسابقين): وتشمل هذه الأوراق المخصصة للمتسابقين الشطر الثاني فقط من القصيدة_ ويتكون في حالة قصائد الواكا اليابانية من مقطعين (كما هي حالة الورقة الظاهرة بالجزء الأعلى الأيسر من الصورة أدناه).

ولكن في حالة النسخة الإلكترونية من اللعبة يكون الوضع مختلفاً حيث يتيح للاعب اختيار الشطر الذي عليه تذكره.



(شكل رقم 2: بيان المقصود بـ "حروف تحديد القصيدة")

(2-1-3-2) اللعبة

- في البداية يستهل القارئ_ وعادةً ما يكون أنثي_ اللعبة بقراءة ورقة واحدة بها بيت واحد لا علاقة له بالأوراق الموضوعه (مقتبس من مجموعة شعرية مختلفة)؛ وذلك فيما يعرف باسم joka 序歌.
- وبمجرد انتهائه من ذلك يقرأ القارئ الشطر الأخير فقط من بيت محدد لنفس المجموعة الشعرية محل المسابقة؛ ثم بعد فاصل زمني قدره ثانية واحدة يقرأ الشطر الأول من نفس البيت. [وهذه هي البداية الفعلية للعبة]
 - إذا كانت ورقة الشطر موجودة يحصل عليها من يلمسها أولاً.
 - إذا لمس الطرفان الورقة موضع البيت المقروء في نفس الوقت يحصل عليها الطرف صاحب هذه الورقة (الموجودة في منطقته).
 - إذا لم يكن في الإمكان تحديد من الذي من حقه الحصول على الورقة يتم النقاش والاتفاق. (وفي اللغة اليابانية يطلق على هذه العملية مسمى /主張 mome)
 - إذا أخذ اللاعب الورقة من مجموعاته يبقى الوضع كما هو عليه، لكن إذا أخذها من مجموعات اللاعب الآخر فعليه اعطاء احدي أوراقه له.
- يتم ترتيب الأوراق التي تبعثرت حين التقاط الورقة ثم تتم قراءة البيت التالي. في هذه المرة تتم قراءة الشطر الأخير من البيت الأول وتليها_ بعد فاصل زمني قدره ثانية واحدة_ قراءة الشطر الأول من البيت الثاني.
- وهكذا....

◀ ملحوظة: كما سبقت الإشارة فهناك أبيات تُقرأ لكنها غير موجودة في الأوراق الموجودة أمام اللاعبين.. ويطلق عليها في اللغة اليابانية مسمى "الورقة الفارغة" [وهذه ترجمة حرفية للمسمى الياباني؛ أما الترجمة العربية المناسبة فهي: "الورقة غير المستخدمة"].. ومن بين الأوراق المائة المذكورة هناك 50 ورقة غير مستخدمة.

(3-1-3-2) قواعد اللعبة

وهنا يستعرض الباحث قواعد اللعبة كما يلي:

(أ) قواعد تتعلق بسرعة القراءة

- يُقرأ الشطر الأول خلال فترة قدرها 4 ثواني "قبل بدء الثانية الخامسة- أي من الثانية 4 حتى الثانية 4 و99 جزء من الثانية.
- تُقرأ حروف المشاعر بالشطر الأول خلال 3 ثواني.
- يُوضع فاصل زمني بين الشطرين الأول والثاني قدره ثانية واحدة كاملة فاصلة تفصل بينهما.
- يُقرأ الشطر الثاني خلال فترة قدرها 5 ثواني "قبل بدء الثانية السادسة- أي من الثانية 5 حتى الثانية 5 و99 جزء من الثانية.

◀ يعدل أو يلغي هذا الجزء حسب المناسب في الحالة العربية.

(ب) حالات اللمس الخطأ للورقة

- حال لمس ورقة عند طرف ليست لديه الورقة المطلوبة.
- حال لمس ورقة حينما تكون الورقة المطلوبة غير موجودة لدي أي الطرفين.
- الحالة المزدوجة (دابل): حينما تُقرأ ورقة الطرف الآخر وتلتقطها أنت برغم أنها موجودة لديك؛ وفي هذه الحالة تلزم باعطائه ورقتين.

(ج) أخلاقيات اللعبة

- عند البداية وعند الانتهاء تتم تحية كل طرف للآخر وكذلك الطرفان للقارئ؛ وذلك بغرض التحية والشكر.
- في حالة الاختلاف على الأحقية في الورقة يأتي الحكم ليفصل في ذلك.

(د) قواعد أخرى

- يمنح أطراف اللعبة فترة (مهلة) قدرها 15 دقيقة قبل بدء اللعبة مباشرة لحفظ الأوراق ومواضعها.
- من تنتهي أوراقه أولاً يفز وتنتهي اللعبة.
- عدد اللاعبين: في اللعبة اليابانية يمارسها عدد 2 أو 3 لاعبين؛ وغالباً ما تكون للاعبين اثنين. ولكن في النسخة الالكترونية لا قيود على عدد اللاعبين بدءاً من عدد لاعب واحد (الغرض من وضع اللاعب الواحد: التدريب الذاتي أو الممارسة الذاتية) وبدون حد أقصى للعدد بما يتيح ممارسة اللعبة جماعياً في نفس الوقت سواء عبر شبكة الانترنت أو عبر الشبكة المحلية. وهنا يتولى النظام الالكتروني إدارة اللعبة بشكل كامل بما في ذلك إدارة اللاعبين وتشغيل المسابقة حتى نهايتها وصولاً إلى عرض نتائجها وحفظ هذه النتائج.

(هـ) قواعد أخرى تخص النسخة الالكترونية من اللعبة

- فيما يتعلق بالنسخة الالكترونية من اللعبة فهناك اختلافات طفيفة في قواعدها ونظامها أو طريقة لعبها لكنها تبقى مهمة ولافتة؛ وهي كما يلي:
- لا حد أدنى أو أقصى لعدد اللاعبين.
 - يتاح للاعب اختيار الشطر.
 - اتيكيات اللعبة (أي الجزء (3-3) المعنون باسم "أخلاقيات اللعبة") لا تطبق.

(2-3-2) تقنيات اللعبة

بعد عرض قواعد اللعبة "أعلاه" ينتقل الباحث هنا إلى عرض التقنيات المتبعة بها؛ أي تقنيات الحفظ اليابانية باعتبارها تقنيات ذات صلة (بل لا تُمارس اللعبة اليابانية بدونها).

طرق / تقنيات الحفظ المتبعة في الحالة اليابانية

- ١ . حفظ الكلمة الأولى من كل شطر (حفظ الكلمتين معاً).
 - ٢ . تكوين جملة من الكلمتين المذكورتين أو من الشطرين. لا يشترط تضمين الأحرف النحوية ولا يتم التقييد بالنص الأصلي حيث يمكن التعديل أو الاضافة بما يكفل تكوين عبارة مفهومة ولو لم تكن جملة كاملة مفيدة؛ يترك الأمر لكل حالة لكن في كل الأحوال يجب أن تكون الجملة مفهومة ومختصرة بقدر الإمكان. (مثال: فوجي تشان، الخ.. فهذه ليست جملة كاملة مفيدة لكنها مفهومة ومختصرة_ وهي ما يُعرف في العربية باسم "جملة غير مفيدة" اذا أنها لا تقدم معنياً تاماً)
 - ٣ . الحفظ وتذكر موضع الورقة.
 - ٤ . ابتكار كلمة أو تعبير goro-awase / 語呂合わせ (نتاج لعبة كلمات) من مطلع البيت مع مطلع الشطر الثاني.
 - ٥ . ابتكار كلمة أو تعبير جورو أواسيه من مطلع البيت مع كلمات من الشطر الثاني.
 - ٦ . الخ...
- (التفاصيل المذكورة بموضعها بالفصل الثالث)

ملحوظات خاصة

- البندين 1 و 2 كما في 1・3 百人一首の覚え方²
- البند الثالث كما في 3 百人一首 児童新春かるた大会
- البنود 4-6 كما في 4 【PDFあり】1-4 百人一首 決まり字 語呂合わせ 覚え方 【競技かるた】⁴
- تذكر موضع الورقة لا ينطبق على الإصدارات الالكترونية من اللعبة.
- تنفيذ اللعبة كما في الحالة اليابانية يعتمد على الحفظ الأعمى (مبدأ الحفظ والتلقين) بينما يقتضي الأمر هنا تيسير الحفظ عبر التعلم الممتع، فالطالب عليه أن يفهم معاني المفردات وشرح الأبيات والجو العام للنص؛ ويمكنه أن يستعين باللعبة كطريقة ممتعة للحفظ وللتنافس؛ وبالتالي تنبغي اتاحة اللعبة كمنشأ اضافي مع الدرس (وليس المقصود تقديم الدرس في شكل لعبة)؛ وأيضاً كأنشطة تنافسية مرحة بين الطلاب خارج الفصل ولا تدخل في المجموع)؛ وذلك لتحقيق الهدف من مقترح "عرض وتنفيذ هذه اللعبة في البيئة العربية للدارسين" _ وهو تيسير حفظهم لها عن طريق التعلم الممتع والتعلم النشط بتقديم المادة العلمية لهم في شكل لعبة ممتعة (هذا بالإضافة إلى المبادئ والأسس والطرق الأخرى التي تكفل استفادة الطالب من هذه اللعب دون اعتماده على الحفظ الأعمى_ ومن ذلك على سبيل المثال لا الحصر أنواع الأسئلة وأشكالها وكيفية وتوقيت تقديمها والاهتمام بها كمنشأ للمرح الخ...).

² الاتاحة الخاصة بالفيديو رقم 1 هي: <https://www.youtube.com/watch?v=gpmnaK9Ebm8>

والاتاحة الخاصة بالفيديو رقم 3 هي: <https://www.youtube.com/watch?v=Z33I2NvgD34>

³ الاتاحة: <https://www.youtube.com/watch?v=y88eKOASDs>

⁴ الاتاحة: يرجى الاطلاع على اتاحات الفيديوهات الأربعة بصفحة المراجع.

في هذا الفصل يستعرض الباحث الكيفية المقترحة لتطويع اللعبة اليابانية المذكورة للأشعار العربية؛ وذلك عبر مسارات ثلاثة؛ ففي المسار الأول يوضح الباحث الأمور الأساسية المطلوب القيام بها قبل عملية التطويع. حيث أنه من شأن هذه الخطوة الأولى تجهيز القصيدة العربية المحددة لتكون متوافقة مع متطلبات التطويع، وبعد تحقق متطلبات التطويع يبدأ المسار الثاني_ والذي يستعرض فيه الباحث كيفية التطويع "أو بكلمات أخرى كيفية تحويل المادة الشعرية إلى لعبة"، يلي المساران الثالث المتمثل في التطبيق الفعلي؛ وهذا بالإضافة إلى مسار رابع يهدف إلى مساعدة المهتمين في إيجاد طرق تطويع إضافية عبر عرض الخصائص اللغوية التي تتفرد بها الحالة اليابانية وما تمثله من عوائق ليكون الباب مفتوحاً أمامهم لدراستها ومن ثم إيجاد طرق التطويع الإضافية إذا أمكن ذلك.

وفيما يتعلق بعملية التطويع في حد ذاتها فلها مسارات ثلاثة هي: تطويع اللعبة الأصلية اليابانية عبر تقليدها، تطويعها عبر استحداث أشكال مشابهة أو قريبة، تطويعها عبر استحداث أشكال مختلفة كلياً؛ ويمكن القول بأن لها نوعين أساسيين إذ يمثل المساران الأولان "التقنيات المطوعة" بينما يمثل المسار الثالث "التقنيات المستحدثة". كتقنيات الأسئلة على سبيل المثال_ وهذه الأخيرة هي تقنية مضافة مستحدثة غير مضمنة في الأصل الياباني الذي يعتمد على الحفظ الأعمى؛ وكذلك بعض تقنيات الحفظ المستحدثة الأخرى_ وهي مذكورة بمواضعها.

يبدأ الباحث خلال السطور التالية عرض المسارات الثلاثة للفصل_ وهي تلك المشار إليها بالفقرة الأولى؛ أما مسارات التطويع وأنواعه فستكون واضحة جلية في مواضعها؛ وبمزيد من التفصيل بالمقارنة بما سبق التطرق إليه بشأنها في المواضع السابقة.

(1-3) المسار الأول: كيفية تأهيل المادة الشعرية للعبة

هنا ينبغي أن يتم أولاً اعداد القصيدة بما يمكن الطالب من تحليلها وفهمها؛ وذلك عبر تعريفه بجو النص وأفكاره الأساسية ومعاني المفردات وشرح الأبيات؛ ومن الملاحظ أن ذلك هو الأسلوب المتبع بالفعل حيث يتم تعريف الطالب بالفكرة الأساسية لكل مجموعة من الأبيات بالإضافة إلى تعريفه بالمحتويات الأخرى المشار إليها؛ إذن يمكن أن نقول أن هذه الخطوة مكتملة وجاهزة.

ولكن يلاحظ الباحث أن الشروحات المقدمة للأبيات الشعرية_ وخاصةً فيما يتعلق بالأشعار القديمة بوجه خاص_ تحتاج إلى المزيد من التبسيط عبر عرضها بلغة بسيطة سهلة وعبر استخدام مفردات سهلة بدلاً من التعبير عن مفردة واردة بالقصيدة بمفردة أخرى تحتاج هي بدورها إلى معجم لفهمها.

(2-3) المسار الثاني: كيفية تحويل المادة الشعرية إلى لعبة

كما سبقت الإشارة فهذه الخطوة هي الخطوة العملية بعد الخطوة التمهيدية السابقة، ومن الملاحظ أنه هناك أساليب عدة للتنفيذ تناسب مختلف الميزانيات. ففي أبسط أشكالها يمكن كتابة أشطر الأبيات على ورق عادي أو مقوي؛ على أن يكتب كل شطر منفرداً ويقص منفرداً؛ يمكن قص الورقة إلى أشكال مستطيلة الشكل متساوية الأبعاد ومن ثم الكتابة في هذه الأشكال (ويمكن اختيارياً تلوينها أيضاً ليكون الشكل جذاباً).

- تحتاج اللعبة إلى فردين أو ثلاثة، كل فرد ضد الآخر. ويمكن عمل مجموعات من ثلاثة أفراد يتنافس أفراد كل مجموعة ليصعد الفائز من المجموعة مواجهاً الفائز من المجموعة الأخرى وهكذا وصولاً للنهائي. بل في اليابان تتنافس المدارس فيما بينها عبر ما يمكن تسميته بدوري المدارس في المسابقة الشعرية؛ ويرى الباحث أن هذه التجربة جديرة بالتنفيذ في عالمنا العربي.
- يمنح كل فرد مهلة قبل بدء اللعبة قدرها 15 دقيقة لحفظ مواضع الأوراق (أي يحفظ موضع ورقة كل شطر).
- تعيين حكم من المدرسين أو غيرهم للتدخل حال الاختلاف على الأحقية في الورقة.
- ذكر الباحث بقية التفاصيل المتعلقة سابقاً في سياق تعريفه بكيفية ممارسة اللعبة؛ فيرجي الاطلاع عليها بموضعها المذكور.
- يمكن أيضاً تصميم برمجيات للهواتف المحمولة وأجهزة الكمبيوتر لنفس الغرض.

فيما يتعلق بالبرامج المخصصة للهواتف المحمولة وأجهزة الكمبيوتر بأنواعها فهي متاحة بالفعل في حالة اللعبة اليابانية؛ وهنا يرى الباحث أن هذه البرامج مفيدة للتدريب الفردي أو حتى كمنافسة بين مجموعة من اللاعبين سواء على نفس الجهاز أو عبر أجهزة مختلفة على شبكة الانترنت "وضع اللاعبين المتعددين Multiplayer Mode". وبما أن تصميمها وتدشينها هو أمر سهل لا يحتاج إلى خبرة برمجية فيمكن للمدرس تصميم وتدشين اللعبة واتاحتها عبر أي وسيط مناسب في شبكة الانترنت (فصل افتراضي، موقعه الإلكتروني الخاص، مجموعة دراسية افتراضية، الخ...).

أيضاً فاستخدام الشكل الإلكتروني مطلوب هو الآخر خاصةً مع وجود عوامل تشجع عليه من أهمها استغلال حب الأجيال الجديدة لأجهزة المحمول وأيضاً الاستفادة من استخدام التابلت في المدارس المصرية في تصميم مثل هذه اللعبة كتطبيق للهواتف المحمولة والتابلت؛ بل أنه مما يغني عن الذكر أن تنفيذ هذه البطاقات في شكل لعبة محمول أو كمبيوتر سيكون له أكبر الأثر في حب الطالب للشعر وفي حفظه له.

يقدم الباحث بالفعل تطبيق عملي لذلك المقترح المتمثل في إتاحة الشكل الإلكتروني للعبة؛ وذلك عبر توفير عدد "2" تطبيق انترنت (تطبيق ويب Web app) أحدهما للدروس والآخر للأسئلة كمرفات بالبحث⁵ ليمثلاً أول استجابة عملية لتوصياته وليكونا مثلاً للتجربة العربية المقترح تنفيذها. ومن الجدير بالذكر أنه يمكن بسهولة ودون خبرة برمجية مسبقة عمل تطبيقات لأجهزة الكمبيوتر أو المحمول لا تحتاج إلى الاتصال بالانترنت؛ لكن الباحث اكتفى بعرض تطبيق الويب مثلاً_ وهو تطبيق واحد متوافق مع كافة الأجهزة والأنظمة لكنه يحتاج فقط إلى الاتصال بشبكة الانترنت. كما أن الباحث حاول عمل تطبيق أوفلاين "لا يحتاج إلى الاتصال بشبكة الانترنت" باستخدام برنامج Smart 2019 Notebook لكن كان هناك مشكلات في البرنامج_ وخاصةً في دعم العربية وعدم دعم جميع أشكال الأسئلة المطلوبة_ برغم جاذبيته وتقديمه للأسئلة في شكل ألعاب مسابقة ممتعة جداً ومناسبة للأطفال بشكل خاص_ وبالتالي فقد قرر الاكتفاء بتطبيق الويب طالما تحقق الغرض من العرض.

أما فيما يتعلق بالشكل الورقي فقد سبقت الإشارة إلى كيفية ذلك وإلى أن الطريقة المذكورة هي أسهل الطرق وأن الباب مفتوح لابتكار طرق أخرى إضافية_ وهي طرق معروفة لا حاجة لذكرها.

⁵ راجع روابط Cram و Topgrade الواردة بمواضعها.

نظراً للاختلافات اللغوية بين اللغتين العربية واليابانية فمن الطبيعي ألا تصلح الطرق اليابانية كلها أو بعضها للتطبيق في الحالة العربية بنفس شكلها الأصلي؛ ولكن يمكن ابتكار طرق مشابهة قابلة للتطبيق؛ وهي ما يقترحها الباحث هنا حيث يقترح أوجه التطويع الممكنة سواء أكانت أوجه يابانية الأصل أم أوجه مستحدثة مختلفة عن الأوجه اليابانية لكنها قريبة منها نسبياً أو بمعنى آخر أمكن استنباطها وابتكارها بعد الاطلاع على الحالة اليابانية؛ إذ يقترح الباحث أوجه تطويع من النوعين المذكورين.

سيقتصر الباحث هنا على الشكل الإلكتروني للعبة؛ ولا يشمل هذا الشكل ما يشمله الشكل الورقي من قواعد خاصة واتيكيات؛ ومع العلم بأن كل ما هو مذكور هنا ينطبق أيضاً على الشكل الورقي.

وبرغم الاختلاف التام في الخصائص اللغوية أولاً وفي مدي سهولة الفهم بين الشعرين العربيين القديم والحديث ثانياً تبقى الطريقة المتبعة هنا هي نفسها للنوعين المذكورين ولأنواعهما الفرعية أيضاً؛ وفيما يتعلق بتفاصيل ذلك يرجى الاطلاع على الأجزاء السابقة من الفصل الحالي.

كما سبقت الإشارة يكون التطويع المقترح عن طريق تقديم المادة في لغة بسيطة وسهلة وأيضاً بشكل مرح؛ وذلك سواء فيما يتعلق بالجزء الخاص بالدرس "البطاقات التعليمية" أو بالجزء الخاص بالأسئلة "بطاقات الأسئلة"؛ وقد اقترح الباحث في موضع سابق العمل بنوعي البطاقات معاً سواء للعامة أو للطلاب؛ ولو أنه بشكل نظري أو أساسي يمكن تحقيق شكل المسابقة من اللعبة باستخدام بطاقات الأسئلة فقط (أما البطاقات التعليمية فهي مخصصة للشرح والفهم)؛ ولا ننس أن بطاقات الأسئلة تيسر عمليتي التقبل والحفظ عند الطالب عبر التكرار وعبر الأشكال المرحلة للأسئلة _ وذلك كما أشار الباحث في موضعه.

ويستهل الباحث المسار الحالي بعرض التقنيات المقترحة لعملية التطويع كما يلي عرضه أدناه..

(1-3-3) تقنيات التطويع

(1-1-3-3) الجزء المتعلق بالبطاقات التعليمية

(أولاً) في حالة الأشعار العربية القديمة

وذلك كما في المعلقات على سبيل المثال لا الحصر.

حالة معلقة طرفة بن العبد نموذجاً:

(١) حفظ ترابط الأشرطة:

- حفظ الكلمة الأولى من كل شطر.
- لخولة تلوح (البيت رقم 1).
- وقوفاً يقولون (البيت رقم 2)
- وفي الحي مظاهر (البيت رقم 6).
- تربعت حدائق (البيت رقم 15).

○ كقنطرة لتكتنفن (البيت رقم 23).

- تكوين جملة مفيدة أو غير مفيدة من مطلع كل شطر. (جملة مختصرة ولا يشترط أن تكون جملة كاملة مفهومة_ وذلك في الحالات التي تكون معها هذه الطريقة أيسر)

○ يشق حباب الماء كما قسم الترب (البيت رقم 5).

○ كأن خدوج المالكية خلايا سفين (البيت رقم 3).

○ لها فخذان كأنهما بابا (البيت رقم 19).

- تكوين جملة مفيدة أو غير مفيدة من أجزاء من البيت.

(لا يري الباحث حاجةً إلى هذه الطريقة-ويري أنه من الأولي حفظ البيت بأكمله، وبرغم ذلك فربما توجد حالات تكون معها هذه الطريقة مفيدة)

- حفظ جملة مفيدة أو غير مفيدة من كل شطر.

(لا يري الباحث حاجةً إلى هذه الطريقة-ويري أنه من الأولي حفظ البيت بأكمله، وبرغم ذلك فربما توجد حالات تكون معها هذه الطريقة مفيدة)

(٢) حفظ تسلسل وترابط الأبيات:

يمكن تطبيق الأساليب المذكورة أعلاه على مستوي الأبيات وليس على مستوي الأَشْطُر؛ وذلك كما يلي بيانه عبر الأمثلة التالية..

مثال (1): [الكلمة الأولى من كل شطر]

لخولة تلوح وقوفاً يقولون كأن خلايا عدولية يجور. (الأبيات 1-5)

مثال (2): [جملة مفيدة أو غير مفيدة من مطلع كل شطر]

لخولة أطلال تلوح وقوفاً يقولون كأن خلايا عدولية يجور بها الملاح. (الأبيات 1-5)

- تمت "إضافة (بها) لتجنب نسيانها حيث أنه يسهل ذلك.
- هناك تراكيب أخرى والأمر متروك لكل طالب".

مثال (3): [تكوين جملة مفيدة أو غير مفيدة من أجزاء من البيت]

لخولة أطلال تلوح وقوفاً بها يقولون كأن خلايا سفين عدولية يجور بها الملاح. (الأبيات 1-5)

- تمت "إضافة (بها) لتجنب نسيانها حيث أنه يسهل ذلك.
- هناك تراكيب أخرى والأمر متروك لكل طالب".

مثال (4): [حفظ جملة مفيدة أو غير مفيدة من كل شطر]

(لا يري الباحث حاجةً إلى هذه الطريقة-والأولى حفظ البيت بأكمله، وبرغم ذلك فربما توجد حالات تكون معها هذه الطريقة مفيدة)

ملحوظة (1): يمكن أيضاً ابتكار طرق أخرى سواء مشابهة أو مختلفة؛ وسواء لحفظ ترتيب الأشرطة أم الأبيات.

ملحوظة (2): فكرة أساليب حفظ تسلسل وترابط الأبيات هي من ابتكار الباحث شخصياً. وبرغم ذلك فهناك _ ضمن أهم أساسيات اللعبة اليابانية المذكورة (كوتشينة تجميعية أشعار أوجورا المائة) _ تعبير جورو أواسيه هو 娘房干せ (mu su me fu sa ho se) ؛ وهو عبارة عن تعبير تم تكوينه بلعبة كلمات كما هو الحال مع الأشكال 4: 11 التي سترد لاحقاً بمواضعها لكن مع فرق واضح هنا هو أن هذا التعبير أخذ الحرف الأول من كل بيت من سبعة أبيات محددة غير متتابعة _ هي تلك الظاهرة بالشكل رقم 3 _ مع تكوين التعبير المذكور بغرض حفظ هذه الأبيات المحددة متتابعةً _ ويرجع اختيار هذه الأبيات المحددة إلى كونها أبيات لا يتكرر الحرف الأول منها مع أية أبيات أخرى علي مستوي قصائد تجميعية أشعار أوجورا المائة (وهي الأشعار محل لعبة واكا جاروتا اليابانية التي يتناولها البحث).

ملحوظة (3): فكرة حفظ تسلسل وترابط الأبيات للباحث هي ابتكار بحث منه؛ ووجود الفكرة اليابانية المشابهة هو مصادفة لم ينتبه لها الباحث وقتذاك. كما أن الباحث ابتكر فكرته لتيسير حفظ أبيات متتابعة على عكس الحالة اليابانية المذكورة التي تهتم بأبيات محددة مختارة غير متتابعة.



(شكل رقم 3: بيان الأشعار التي تجمعها لعبة الكلمات mu su me fu sa ho se)

ملحوظة (4): كما هو حال الشكل السابق يقترح الباحث إضافة رسم أو صورة للشاعر في الورقة الشعرية الخاصة به؛ وذلك سواء في النسخة الورقية أو النسخة الالكترونية.

(ثانياً): في حالة الأشعار العربية الحديثة

يمكن تطبيق نفس المذكور أعلاه على أية أنواع شعرية أخرى_ بما في ذلك الأشعار العربية الحديثة. ومنها قصيدة المساء لمطران خليل مطران.

◀ للاطلاع على الأمثلة والنماذج العملية_ والخاصة ببطاقات الشرح_ يرجى زيارة الرابطين التاليين:

- رابط (1): <https://www.cram.com/flashcards/--11396818>

- رابط (2): <https://www.cram.com/flashcards/--11363092>

(2-1-3-3) الجزء المتعلق ببطاقات الأسئلة

هنا يذكر الباحث التقنيات المقترحة المتعلقة بالأسئلة؛ وذلك كما يلي عرضه أدناه؛ مع العلم بأنه كما هو حال الجزء السابق تناسب هذه التقنيات الأشعار العربية قديمها وحديثها وعلى اختلاف مدارسها الشعرية.

(١) التقنيات المقترحة لعمل بطاقات الأسئلة:

- أسئلة الترتيب.
 - ترتيب الأشرطة والأبيات بأشكال جذابة.
 - ترتيب الأشرطة والأبيات بتحريكها لوضعها في مواضعها (يمين/ يسار/ أعلي/ أسفل).
- أسئلة ملاً الفراغات.
- أسئلة "من..." و "ما..." على سبيل المثال لا الحصر؛ ومعها إمكانية التصحيح الآلي؛ وذلك عبر تطويعها إلى النوع السابق "المذكور أعلاه" كما نرى بالأمثلة المرفقة "رابط Top grade المتاح بموضعه لاحقاً" (أو عبر تطويعها إلى أنواع أخرى مناسبة متي أمكن ذلك)، لكن أغلب الأسئلة التي تحتاج إلى ادخال يدوي من الطالب تحتاج إلى تصحيح يدوي.
- أسئلة صواب وخطأ
 - سؤال لعرض بيت ما وقد يكون صحيحاً وقد يكون خطأ لتغيير كلمة أو أحد حروفها أو لأن أحد شطريه يخص_ في الواقع_ بيتاً آخر.
 - سؤال حدد الأبيات الصحيحة فقط ولا تحدد ما تراه خطأ.
- سؤال "حدد البيت الذي ينتمي إلى معلقة فلان أو إلي الشاعر الفلاني".
- سؤال "أي الأبيات التالية لا ينتمي إلى معلقة/ قصيدة الشاعر الفلاني" أو "أي الأبيات التالية لم يقلها الشاعر الفلاني".
- سؤال يعرض صور لشعراء طالباً من الطلاب تحديد اسم كل شاعر. (أو) سؤال يعرض اسم شاعر واحد بالإضافة إلى صور لمجموعة من الشعراء ليختار الطالب منها الشاعر الصحيح.
- سؤال يطلب الاتيان بأبيات متشابهة في الأشعار أو المعلقات. "يقترحها الطالب" *
- سؤال يطلب الاتيان ببيت/ أبيات مشابهة لبيت محدد مذكور بالسؤال. *
- سؤال يطلب الاتيان بأبيات تحوي نفس الكلمة المحددة. **

- أسئلة نسب الأبيات لشعرائها. (باستخدام تقنيتي التوصيل والفرز؛ وذلك على سبيل المثال لا الحصر)
- أسئلة تحديد الأبيات وفقاً لموضوع مشترك بينها "على سبيل المثال".
- سؤال لترتيب المعلقات حسب صدورها، سؤال لتصنيف القصائد الشعرية حسب مدارسها الشعرية الخ...**

ملحوظة (1): يمكن عرض عدد من أشكال الأسئلة المذكورة أعلاه في شكل " أسئلة اختيار من متعدد"؛ أو في أشكال أخرى تتيح التصحيح الآلي كما سبقت الإشارة؛ وذلك لتجنب التصحيح اليدوي وأيضاً لأن هذه الاشكال هي الأكثر امتاعاً وسهولةً للطالب. (اذن يتم تحقيق فائدة جمة للطالب؛ وأيضاً فائدة جمة أخرى للمدرس متمثلة في توفير الوقت والجهد)

ملحوظة (2): أنواع الأسئلة اللي هناك إلى جوارها علامة * هي أسئلة يدوية التصحيح؛ أما أنواع الأسئلة التي بجوارها العلامتين ** فيحتمل أن تكون يدوية التصحيح أو آلية التصحيح (وذلك حسب طريقة عرضها وصياغتها وطريقة وضع السؤال)؛ أما بقية أنواع الأسئلة فهي آلية التصحيح.

(٢) التقنيات المقترحة لعرض الأسئلة:

- عرض كافة الأسئلة.
- عرض عشوائي للأسئلة (دون تخصيص ترتيب ثابت للأسئلة في كل مرة).
- عرض تفاعلي للأسئلة (عرض الأسئلة التي يحتاج الطالب إلي التدرّب عليها فقط وفقاً لأدائه السابق في اجاباته_ ويحددها برنامج اللعبة باستخدام الذكاء الصناعي).
- عرض عشوائي للاجابات المقترحة للأسئلة. (دون تخصيص ترتيب ثابت للأسئلة في كل مرة).

ملحوظة (1): يري الباحث اتباع الأسلوبين الأخيرين؛ ومن الملاحظ امكانية تنفيذهما ورقياً (أو شفهيّاً بمعرفة المعلم) أيضاً في الجهات التي تتبع نظم التعليم المراعية للفروق الفردية بين الطلاب، وبالتالي فلا يقتصر ذلك الأخير على الشكل الإلكتروني.

ملحوظة (2): للاطلاع على الأمثلة والنماذج العملية_ والخاصة ببطاقات الأسئلة_ يرجى زيارة الروابط التالية:

- رابط (1): <https://topgradeapp.com/quizzes/ksyd-lms-lmtr-n>
- رابط (2): <https://topgradeapp.com/quizzes/trf-bn-laabd>
- رابط (3): <https://topgradeapp.com/quizzes/as-l-mn-ladb-laarby-lkdym>

اذن فمن المقترح هنا وفق التوجيهات المقترحة من قبل الباحث تنفيذ الأساليب اليابانية مع تطويعها للحالة العربية ومع ابتكار أساليب أخرى "ان وجدت"؛ وأيضاً الاقتداء بسبيل التعلم النشط والمتعمع عبر الاستفادة من أساليب وتقنيات التعليم الحديثة كعمل بطاقات ملونة مطبوعة أو الكترونية تشمل معاني الكلمات (مع تمييز كل كلمة محددة ومعناها المحدد بلون مختلف لا يتكرر ومع كون اللون مختلفاً تماماً وليس درجات لونية مختلفة للون واحد)؛ وعبر تضمين شرح البيت أيضاً بالبطاقة. وأيضاً فمن المطلوب أن تكون ألعاب الكمبيوتر

والمحمول (وكذلك الألعاب الورقية) شيقة وممتعة وجذابة وأن تكون متعددة الأنواع والأهداف (فيكون الغرض من الأسئلة: ترتيب الأبيات، ترتيب الأشرطة، ذكر معاني المفردات، ذكر الشرح، السؤال يذكر الشرح لكن مطلوب اكمال كلمات أو عبارات ناقصة، الخ...)؛ وذلك مع مراعاة الفروق الفردية بين الأفراد أو بين الطلاب كما في حالة البند الثاني من تبويب "التقنيات المقترحة لعرض الأسئلة".

وينطبق ذلك على كافة أنواع الشعر العربي وبحسب الحاجة؛ كما ينطبق على كافة فئات الجمهور الموجه إليه اللعبة_ وهي أيضاً تعليمية وترفيهية للدارسين وللمهتمين بالأشعار كما أنها يمكن أن تصير أيضاً لعبة ترفيهية للمتخصصين والشعراء يمكن أن تضاف إلى ألعابهم في المنافسات الشعرية.

وقد أرفق الباحث الأمثلة_ والتي يمكن أيضاً اعتبارها نماذج عملية_ عبر الروابط المذكورة بموضعها؛ ومع العلم بأن أحد المثاليين يتعلق ببطاقات الشرح بينما يتعلق الآخر ببطاقات الأسئلة؛ ومع العلم بأن هذه النماذج العملية المذكورة متاحة عبر الرابطين في شكل برمجي جاهز كتطبيقات ويب (برامج ويب) تعمل على أي جهاز وعلى أي نظام تشغيل.

(4-3) أثر الاختلافات اللغوية على استحالة العمل بالطرق اليابانية الأصلية

(1-4-3) مقدمة

سبق للباحث أن عرض أوجه تطويع وتنفيذ الفكرة المذكورة المتعلقة باللعبة الشعرية اليابانية بما يتناسب مع الأشعار العربية؛ وقد عرض بعض أوجه التطويع المقترحة بالإضافة إلى أوجه أخرى قريبة توصل إليها، وقد ذكر أنه يمكن تنفيذ أوجه تطويع أخرى أو ابتكار أوجه تطويع جديدة متي رأي أحدهم إمكانية ذلك.

وللمساعدة في تنفيذ أو ابتكار أوجه تطويع جديدة تنبغي الإشارة إلى الأوجه الأصلية وإلى المشكلات اللغوية للتطويع.

وقد سبق للباحث أن أشار إلى تقنيات الحفظ اليابانية عبر التبويب (2-3-2) من الفصل الثاني بالإضافة إلى أمثلة فعلية لها عبر التبويب (3-3) من الفصل الثالث.

وفي إطار التبويب الحالي يعيد الباحث الإشارة إلي تقنيات الحفظ اليابانية الأصلية كما يلي أدناه:

1. حفظ الكلمة الأولى من كل شطر (حفظ الكلمتين معاً). [تم التطويع]
2. تكوين جملة من الكلمتين المذكورتين أو من الشطرين. لا يشترط تضمين الأحرف النحوية ولا يتم التقيد بالنص الأصلي حيث يمكن التعديل أو الإضافة بما يكفل تكوين عبارة مفهومة ولو لم تكن جملة كاملة مفيدة؛ يترك الأمر لكل حالة لكن في كل الأحوال يجب أن تكون الجملة مفهومة ومختصرة بقدر الإمكان. (مثال: فوجي تشان، الخ.. فهذه ليست جملة كاملة مفيدة لكنها مفهومة ومختصرة_ وهي أحد شكلي ما تعرفه العربية تحت مسمى "جملة غير مفيدة" إذا أنها لا تقدم معنياً تاماً) [تم التطويع]
3. الحفظ وتذكر موضع الورقة. [للسنسخة الورقية فقط] [تم التطويع]

٤. ابتكار كلمة أو تعبير 語呂合わせ / goro-awase (نتاج لعبة كلمات) من مطلع البيت مع مطلع الشطر الثاني.

٥. ابتكار كلمة أو تعبير جورو أواسيه من مطلع البيت مع كلمات من الشطر الثاني.

٦. الخ...

وعبر المذكور أعلاه نلاحظ أن الباحث قام بتطويع أغلب الجوانب للأشعار العربية بأنواعها ومدارسها الشعرية قديمها وحديثها؛ هذا بخلاف تطويعها أيضاً للفهم بدلاً من اتباع أسلوب "الحفظ والتلقين" المتبع عند الطرف الياباني سواء عبر بطاقات التعليم المرح والمبسط سواء البطاقات التعليمية التي تقدم المعنى والشرح أو عبر بطاقات الأسئلة التي تقيس الحفظ والفهم معاً وأيضاً مع تطلب الفهم لغرض الحفظ في الحالة المطوعة المذكورة وذلك كما ذكر تفصيلاً بموضعه.

(2-4-3) الاختلافات اللغوية المسببة للاستحالة

(1-2-4-3) المرونة اللغوية الفريدة في الحالة اليابانية

أما الجوانب محل المشكلة المتمثلة في استعصاء تحويلها_ وهي موضوع هذا الجزء من الفصل الحالي_ فيستعرض الباحث فيما يلي الخلفية المتعلقة التي تقف وراء ذلك؛ وذلك حيث أن مشاركة هذه الخلفية ربما تفيد الغير في إيجاد أوجه تطويع أخرى_ وان كانت قريبة. فمن المعروف ما عند أرباب اللغة العربية من المتخصصين من قدرة بالغة على اللعب بالكلمات وعلى تطويع اللغة؛ كما أنه من المعروف أيضاً أن اللغة العربية لينة سهلة التشكيل وقادرة على استيعاب ما هو مستحدث عليها وعلى مجازاة اللغات الأخرى.

تتمثل المشكلة المذكورة في جانب لغوي؛ فاللغة اليابانية لها خاصية التحول في الأحرف والألفاظ؛ وأقرب وصف لذلك يفهمه القارئ العربي هو "المتحولون" في الأفلام الأجنبية وفي أفلام الكرتون الأجنبية. فعلى عكس اللغة العربية جامدة وثابتة الحروف حيث كلمة "نمر" مثلاً تكتب بطريقة واحدة وتنطق بطريقة واحدة في إطار المعنى الواحد (فاذا كانت فعلاً تغير النطق والمعنى معاً) ففي اليابانية إذا افترضنا أن كلمة "نمر" بهيئتها هذه هي كلمة يابانية وإذا اعتبرنا أيضاً أن هذه الكلمة اليابانية هي في حالتها الاسمية فقط دون الفعلية فنقول هنا أنه لهذه الكلمة بحروفها المذكورة_ أي "نمر" _ عدة طرق للكتابة وعدة طرق للنطق وأنه مع كل اختلاف يتغير المعنى؛ ومع بعض الاختلافات المحددة يبقى المعنى على حاله، ففي اللغة اليابانية هناك نظم كتابة هي: هيراجانا، كانجي، كاتاكانا؛ وفي حالة النظامين الأول والثاني فالكلمة تكتب عادةً بالنظام الثاني لكن نطقها يحدده النظام الأول بالإضافة إلى المعنى؛ فيمكن بسهولة شديدة تغيير الكلمة تماماً وتغيير النطق والمعنى. وللعلم فبشكل رئيسي حروف الهيراجانا هي في الأصل حروف صوتية (وكذلك حروف الكاتاكانا)؛ وهو ما يجعل هذه الحروف هي الحروف المحددة للصوت كما نرى لاحقاً في غير موضع.

ففي الشكل رقم (4) مثلاً نجد ما يلي فيما يتعلق بالحرفين الأولين من البيت:



ち في السياق الأصلي يكتب حرف الهيراجانا الصوتي هذا وفق النظام الثاني (الكانجي) بالشكل التالي 千 حاملاً معنى "شديد" (وهناك معنى آخر لم يستخدم هنا هو "رقم ألف")؛ لكن تحول الحرف في السياق الجديد ليحمل الشكل 皿 حاملاً معنى "الدم" ومع احتفاظه بنفس الصوت "النطق".

は في السياق الأصلي حرف الهيراجانا هذا هو جزء من كلمة فعلية؛ وفي السياق الجديد تم اقتطاعه من الكلمة المذكورة واحالته إلي احدي معانيه المستقلة كحرف نحوي.

وبالتالي تم ببساطة تغيير الحرفين الأوليين من سياقيهما إلي عبارة (الدم يكون...) فصار السياق الجديد بعد تعديل السياقين الأصليين لكل حرف بمعنى: (الدم أحمر اللون). وهذه الحالة لحرف は هي على نقيض الحالة السابقة (حرف ち) اذ تم النظر إلي الجانب الكتابي من حرف الهيراجانا وليس إلي جانبه الصوتي ومع العلم بأن صوت "نطق" الحرف تغير في الحالتين.



(شكل رقم 5)

وإذا نظرنا إلي الشكل رقم (5) لوجدنا جانب مرونة آخر للأحرف اليابانية؛ فالعبارة تكتب من الأعلى إلي الأسفل وتبدأ من الجهة اليميني؛ لكن تم أخذ حرفين متجاورين ليسا متتابعين ولا يشكلان كلمة أو جزء منها في السياق الأصلي؛ ولكن تم اختيار الحرفين المتجاورين المذكورين تحديداً لأنهما يمثلان بالمصادفة معني محدد مطلوب (فالكاتب بأحرف الهيراجانا تفتح العنان للكلمات والمعاني بعكس مقاطع الكانجي التي تقدم معاني مسبقة وأشكال نطق متعددة)، ويساعد على ذلك كون الأحرف اليابانية مُفَرَّطَة (منفصلة) وليست متشابكة كالعربية؛ ولكن لا يعني ذلك أن المشكلة في تشابك الأحرف العربية؛ وذلك كما سيأتي بيانه بموضعه.



(شكل رقم 6)

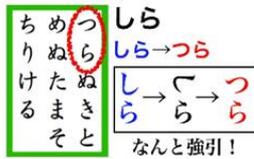
أما الشكل رقم (6) فيزيد على ذلك أن الحرفين المتجاورين أخذاً بترتيب عكسي لنفس الغرض.

ولا يقتصر الأمر على ذلك؛ بل يمكن أيضاً أخذ الحروف من أي اتجاه أفقي أو عرضي (كما نري في الأمثلة الأخرى)؛ أو أخذ الحروف بدون ترتيب بتبديل مواضعها كما نري في الشكل رقم (7).



(شكل رقم 7)

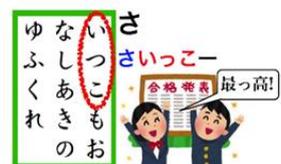
بل يصل الأمر أيضاً إلى تغيير نطق الحرف أو شكله أو تغيير الحالتين معاً (الأشكال 7 و 8 و 9)؛ أو اللعب بشكل الحرف لتشبيهه بحرف آخر مثلاً (الشكل 10).



(شكل رقم 10)



(شكل رقم 9)



(شكل رقم 8)



(شكل رقم 11)

وهناك أيضاً حالة مشابهة تشهد تغيير تشكيل الكلمة كما في اضافة صوت الشدة لحرف موجود "الشكلين 7 و 8"؛ وأيضاً اضافة صوت الشدة لحرف غير موجود "اضافة شدة و اضافة حرف أيضاً" كما في الشكل (11)؛ وأيضاً تشبيه النطقين ōke الياباني و OK الإنجليزي بغرض تقريبهما "الشكل (7)".

(3-4-2-1-1) خلاصة ما سبق

اذن لاحظنا أعلاه مدي مرونة الأحرف اليابانية ودور ذلك في تشكيل كلمات وسياقات للألعاب الشعرية؛ ويدعو الباحث باحثي ومتخصصي اللغة العربية إلى إيجاد ألعاب لغوية اضافية قريبة أو مشابهة لزيادة مساحة الحرية اللغوية في ابتكار الألعاب الشعرية وبالتالي تيسير حفظها بدرجة أكبر. ومن المعروف أنه للغة العربية ليونتها هي الأخرى وإمكانية واسعة للتشكيل واللعب بالأحرف والكلمات بل والكتابة بأشكال رسومية.

ففي مقابل الميزات التي أتاحتها الأحرف المنفصلة للغة اليابانية_ كما رأينا أعلاه_ أتاحت الأحرف المتصلة للغة العربية القابلية لاكتساب أشكال هندسية مختلفة من خلال المد والرجع والاستدارة والتزوية والتشابك والتداخل والتركيب⁶ فأتاح ذلك الكتابة الرسومية (على أشكال حيوانات أو غيرها)، بل أن اللغة العربية تعرف التلاعب بالكلمات والأحرف والأصوات؛ ولسنا في معرض المقارنة بين اللغتين أو نقد احدهما؛ وإنما في معرض ابراز الخصائص اللغوية اليابانية السابق الإشارة إليها بغرض إيجاد واستحداث ما يشابهها في اللغة العربية ان أمكن ذلك لأجل تحقيق الغرض المذكور_ وهو إيجاد ألعاب لغوية اضافية قريبة أو مشابهة لزيادة مساحة الحرية اللغوية في ابتكار الألعاب الشعرية وبالتالي تيسير حفظها بدرجة أكبر.

(3-4-2-2) خصائص للغة العربية (لا تشمل اتصال الأحرف)

(3-4-2-2-1) مثال عملي يراعي انفصال الأحرف في الحالة العربية

وفيما يتعلق بما سبقت الإشارة اليه للتو من اتصال أو انفصال الأحرف ففي حالة اللغة العربية لا يعد اتصال حروفها مشكلة أو عائقاً؛ وإنما خصائص لغوية عربية هي المشكلة هنا؛ وذلك كما نري عبر المثال أدناه الذي يعرض الباحث فيه مطلع معلقة عنتره بن شداد بحروف منفصلة مفهومة:

هل غادر الشعراء من متردم أم هل عرفت الدار بعد توهم

يادار عبدة بالجواء تكلمي وعمي صبا حدادار عبدة واسلمي

ويمكن أيضاً عرض البيتين المذكورين في جدول كما يلي أدناه:

ه	ل	غ	ا	د	ر	ا	ل	ش	ع	ر	ا	ع	م	ن	م	ت	ر	د	م				
أ	م	ه	ل	ع	ر	ف	ت	ا	ل	د	ا	ر	ب	ع	د	ت	و	ه	م				
ي	ا	د	ا	ر	ع	ب	ل	ة	ب	ا	ل	ج	و	ا	ع	ت	ك	ل	م	ي			
و	ع	م	ي	ص	ب	ا	ح	ا	د	ا	ر	ع	ب	ل	ة	و	ا	س	ل	م	ي		

(شكل رقم 12: البيتان 1 و2 من معلقة عنتره العبيسي بحروف منفصلة)

هذا ويمكن أيضاً عرض البيتين المذكورين في أشكال أخرى متنوعة للجدول كترك المربع الأول فارغاً للدلالة على الشطر الثاني أو غير ذلك من أشكال لتوزيع الأحرف ولتصميم الجدول وأيضاً عرض كل بيت كامل في جدول واحد منفصل الخ...

⁶ الإتاحة:

<https://cohe.uokerbala.edu.iq/wp/blog/2016/08/10/%d9%86%d8%a8%d8%b0%d8%a9-%d8%b9%d9%86-%d8%a7%d9%84%d8%ae%d8%b7-%d8%a7%d9%84%d8%b9%d8%b1%d8%a8%d9%8a-%d9%88-%d8%a3%d9%86%d9%88%d8%a7%d8%b9%d9%87/>

(3-2-2-4-3) خلاصة ما سبق

إذا نظرنا إلى الاشتقاقات أعلاه أو إلى غير ذلك من اشتقاقات أخرى يمكن إيجادها لوجدنا أنه لا توجد أية فائدة من تطبيق هذه الأساليب سواء بتكوين كلمات أو عبارات من مطالع الأبيات أو من داخل الأبيات وسواء أكانت العبارات مفهومة أم غير مفهومة؛ وذلك إذ أن هذه الطرق لا تساعدنا على استرجاع الأبيات أو تذكرها كما أنه ليست لها أية فائدة أخرى؛ وذلك باستثناء حالات نادرة كالمثال الأخير مثلاً لكن حتى مثل هذه الحالات النادرة لا تستحق هذا العناء ليكون هنا الحفظ والفهم أسهل من تطبيق الأسلوب القائم على فصل الأحرف.

(3-4-3) خلاصة ما سبق

مما ذكر أعلاه يتضح جلياً وبما لا يدع مجالاً للشك أن انفصال الأحرف في اللغة العربية ليس هو العائق وراء تنفيذ هذا الجزء من الفكرة؛ وإنما العائق هو خصائص خاصة باللغة العربية كما رأينا أعلاه. وأخيراً فلا يري الباحث مشكلة هنا إذ سبق له بالفعل القيام بالتطويع بطرق أخرى؛ هذا بخلاف دعوته لاكتشاف طرق تطويع إضافية_ والتي تشمل أيضاً المعلومات التي قد تفيد في ذلك الصدد).

(مقدمة)

يمكن تقديم المادتين الشعريية (النص الشعري) والعلمية (الشرح وخلافه) باستخدام تقنيات الواقع المعزز AR والواقع الافتراضي VR حيث تكون أكثر جاذبية بخلاف ما هنا من محاكاة واقعية أيضاً. وذلك سواء بعرض القصيدة بالإضافة إلى ارفاق شرحها (مع خلفية متحركة مناسبة في اطار القصيدة) أو بعرض قصة القصيدة في شكل أحداث متسلسلة_ وهو ما من شأنه تيسير عملية فهم القصيدة لدي الطالب وأيضاً عملية شرح القصيدة لدي المدرس؛ ومما يغني عن الذكر أن الأسلوب السردى المذكور متاح أيضاً في أشكال الأنيمي والمانجا والرواية والقصة القصيرة؛ وهي أشكال يمكن أن تكون ورقية أو تكون الكترونية_ وذلك بعكس أفلام وألعاب ومجسمات الواقعين الافتراضي والمعزز التي تتسم بالطبيعة الالكترونية فقط بل وبحاجتها إلى امكانيات مرتفعة سواء لعرضها أو انتاجها.

وعلى مدار السطور التالية يعرض الباحث ما الذي يمكن أن تقدمه الأشكال المذكورة.

(الواقعين الافتراضي والمعزز)

تقدم أشكال الواقع المعزز والواقع الافتراضي وكذلك الشكل الأساسي لهما (وهو الشكل ثلاثي الأبعاد) امكانية انتاج أفلام ورسوم متحركة بتقنيتي "ثلاثي الأبعاد 3D" وكذلك "رباعي الأبعاد 4D" وغيرهما من تقنيات مشابهة بالإضافة لاتاحة نفس الامكانية في بيئتي الواقع المعزز والواقع الافتراضي أيضاً. والتقديم في اطار هذه الأشكال هو فكرة الباحث ولم تبدئه اليابان بعد برغم أن فرص انتاجه هناك أكبر لوجود كمية ضخمة من الأشعار المتعلقة بالطبيعة وامكانية وضع خلفية مناسبة وعرضها بأسلوب الواقع الافتراضي. وأقرب حدث في اليابان ذي صلة بالموضوع هو كتاب عن كيفية استخدام الواقع الافتراضي في تدريس اللغة اليابانية وآخر عن كيفية استخدام وسائل التواصل الاجتماعي لنفس الغرض_ ولو أن الكتابان المذكوران يخصان تعليم اللغة اليابانية ولا صلة لهما بالأشعار.

يحتاج انتاج هذه المواد إلى الالمام بكيفية انتاج المواد ثلاثية الأبعاد كمعرفة أساسية ثم الالمام بكيفية انتاج المادة المطلوبة سواء أكانت بعد رباعية الأبعاد أو غيرها_ بما في ذلك الشكلين الواقع المعزز والواقع الافتراضي.⁷ ونظراً لطبيعة المجال وكذلك طبيعة الشكلين المذكورين "الأخيرين" فمن المتاح انتاج كتب الكترونية ومطبوعة تعتمد أسلوب الواقع المعزز ومجسماته ومن المتاح أيضاً انتاج أفلام الواقع الافتراضي وغيرها من أفلام أخرى.

ولا يُشترط المام المدرس بهذه التقنيات وانما يمكن له الاستعانة بالمتخصصين لانتاجها (أو قيام الدولة بذلك). وبرغم وجود دورات تدريبية موجهة للمدرسين وغيرهم من المهتمين بالعملية التعليمية الا أن هذه الدورات تطرح أساسيات بسيطة وحلول سهلة الاستخدام بديلة للحلول البرمجية لكنها غير مناسبة لانتاج المواد الشعريية المقترحة هنا. (وقد حصل الباحث على دورات أساسية ومتقدمة ذات صلة داخل وخارج مصر).

⁷ Introduction to Augmented Reality and ARCore, Google AR & VR.(Course completed on April 12, 2020)

ومن الجدير بالذكر أن النصوص المكتوبة غير ملائمة للواقعين الافتراضي والمعزز الا في استخدامات خاصة قليلة⁸؛ وبالتالي يعتقد الباحث أن تقديم الشكل الروائي (القصصي المرئي والمسموع معاً) للنص هو المناسب بدلاً من عرض القصيدة نفسها كتابياً؛ غير أن ذلك لا يعني استحالة عرض النصوص الشعرية المكتوبة في اطار الواقعين المذكورين اذ يمكن عرض النصوص علي هيئة صور داخل بيئة جذابة في اطار الواقعين المذكورين.

(الأشكال الأدبية)

أما فيما يتعلق بأشكال الأنيمي والمانجا والرواية والقصة القصيرة فهذه أشكال يمكن تنفيذها بشكل ورقي أو بشكل الكتروني أو بالشكلين معاً؛ وكما هو حال لعبة الأشعار اليابانية فتنفيذ هذه الأشكال هو فكرة الباحث لكن عرضه للتجربة اليابانية يأتي في اطار عرض تجربة حية ناجحة بغرض الاقتداء بها. وعلى عكس التقنيات الالكترونية فقط المذكورة للتوفيق وجدت هذه الأشكال الأخيرة بالفعل في اليابان طريقها إلي النور، وهنا يعرض الباحث أمثلة قليلة كما يلي_ وتخص تجميعاً أشعار أوجورا المائة:

- أنيمي: مسلسل أنيمي ياباني بعنوان Uta Koi (انتاج شركة TŌYO Animations، عام 2012).
- مانجا: سلسلة مانجا تحمل عنوان Uta Koi (من عمل Sugita Kei، عام 2010).
- كتاب الجيب: "Koi suru: Ogura Hyakunin Isshu"، لمؤلفها Atōda Takashi، ضمن سلسلة Kadokawa Bunko الصادرة عن دار نشر كادوكاوا اليابانية، الطبعة الورقية (2013)، الطبعة الرقمية EPUB (2014).

(الخلاصة)

اذن يمكن تطويع أساليب وتقنيات التعليم الحديثة ومن الأساليب الإعلامية والأدبية في تقديم المادة الشعرية والمادة العلمية المرتبطة بها في شكل أنيمي (رسوم متحركة كارتونية) وفي شكل مانجا (كتب مصورة على غرار مجلة ميكي مثلاً في الدول العربية) أو في شكل قصص طويلة أو قصيرة أو في غير ذلك من أشكال السرد الرقمية وغير الرقمية التي تجعل وصول المعلومة أكثر مرحاً وسهولةً.

⁸ VR and 360 Video Production, Google AR & VR. (Course completed on April 27, 2020)

الخاتمة

عرض الباحث خلال هذا البحث مقترحه لتنفيذ تطبيقات تعليم ممتع ونشط عملية جديدة في حالة الأشعار العربية ومع عرض الحالة اليابانية كنموذج ناجح، فهذه الفكرة من اقتراح الباحث لكن يأتي عرض الحالة اليابانية في اطار تناول تجربة ناجحة قائمة بالفعل.

عرض الباحث هنا الأمثلة الورقية والالكترونية من تطبيقات التعليم هذه؛ فعرض ما يتعلق بوضع الأشعار العربية في شكل لعبة (ورقية/ الكترونية) كما عرض تطبيقات أخرى من تحويل اعلامي وأدبي وخلافه؛ ومن بينها تحويلها في شكل مواد فيلمية (فيلم/ رسوم كارتونية) ثلاثية/ رباعية/ خماسية الأبعاد أو مواد أدبية أو وفق الواقع الافتراضي أو تطويعها للعرض الرقمي عبر الواقع المعزز ككتب الكترونية ومطبوعة؛ لكن هذه الأوجه الأخيرة تختلف عن بقية الأوجه التي تناولها الباحث في البحث من حيث كونها لم تطبق باليابان وانما عرضها الباحث كأوجه تطبيق إضافية في اطار دعوة منه لتنفيذ أوجه التطبيق هذه مجتمعة بما من شأنه تيسير تعليم الأشعار العربية قديمها وحديثها ونشرها بين العامة باختلاف أعمارهم_ بمن فيهم الأطفال كما هو الوضع في الحالة اليابانية.

وليست هذه هي التوصية الوحيدة للبحث؛ فبخلاف دعوة الباحث لتطبيق "دوري المدارس في المسابقات الشعرية" علي غرار الحالة اليابانية_ خرج البحث أيضاً بدعوة لمتخصصي اللغة العربية لبحث استحداث أوجه تطبيق إضافية متعلقة بتقنيات حفظ اللعبة الشعرية الورقية والالكترونية مقدماً التقنيات اليابانية مثلاً وشارحاً إياها كمحاولة لتقريبها إلى المتخصص العربي بقدر الإمكان لبحث مدي إمكانية استحداث نظائر لها في الحالة العربية_ وان كان الباحث قد استحدث بالفعل تقنيات قريبة وأخرى مطابقة أمكن تطبيقها_ لكن دعوته الثانية هذه هي بهدف إيجاد تقنيات إضافية متي أمكن ذلك؛ فالعلم لا يزدهر الا بتعاون الباحثين.

مرقات

- بطاقات الشرح والأسئلة الواردة روابطها
- استطلاع رأي لم يعقد لتعذر ذلك قانوناً كما سبقت الإشارة

أولاً: بطاقات الأسئلة والشرح الواردة روابطها

أولاً: أمثلة لبطاقات الأسئلة الموجهة للطلاب

تجدر بالإشارة أن البطاقات الواردة في التبويبين "ثالثاً" و "رابعاً" هي البطاقات كما تظهر في بيئة إدارة وتعديل البطاقات_ وهي البيئة الخاصة بالمدرس؛ وإلي وجود اختلاف حاد بينها وبين تلك الموجهة للطلاب من حيث التصميم والشكل الجذاب؛ ولذلك يعرض الباحث هنا أمثلة للبطاقات المخصصة للطلاب؛ وهي أمثلة مأخوذة من الروابط المذكورة بمواضعها وتمثل بعض الأمثلة فقط فلا تمثل كافة الأمثلة الواردة بالروابط ولا تمثل كافة أنواع الأمثلة "الأسئلة" _ وذكرت هنا لابرز الشكل الحقيقي الموجه للطلاب في مقابل الشكل الموجه للمدرس في بيئة التعديل والطباعة مع العلم بأن الشكل الموجه للمدرس في بيئة الانشاء يتمتع بالتصميم (الجذاب).

[مثالين لبطاقات ترتيب أبيات]

طرفة بن العبد

الوقت المتبقي: 56s

لاعب: ashrafa.kader

كأنَّ حُدُوجَ المَالِكِيَّةِ غُدُوَّةٌ	1.
خَلَايَا سَفِينٍ بِالنَّوَاصِفِ مِنْ دَدٍ	2.
لِحَوْلَةِ أَظْلَالٍ بِنِزْقَةِ تَهْمَدٍ	3.
وَقُوفاً بِهَا صَحْبِي عَلِيٍّ مَطِيَّهُمْ	4.
تَلُوخُ كَبَاقِي الوَشْمِ فِي ظَاهِرِ اليَدِ	5.

طرفة بن العبد

الوقت المتبقي: 65s

لاعب: ashrafa.kader

رتب أشطر الأبيات ٢

اضغط على الأسم لإعادة الترتيب

لِحَوْلَةِ أَظْلَالٍ بِنِزْقَةِ تَهْمَدٍ	لِحَوْلَةِ أَظْلَالٍ بِنِزْقَةِ تَهْمَدٍ
وَقُوفاً بِهَا صَحْبِي عَلِيٍّ مَطِيَّهُمْ	وَقُوفاً بِهَا صَحْبِي عَلِيٍّ مَطِيَّهُمْ
كأنَّ حُدُوجَ المَالِكِيَّةِ غُدُوَّةٌ	كأنَّ حُدُوجَ المَالِكِيَّةِ غُدُوَّةٌ

طرفة بن العبد

الوقت المتبقي: 147s

لاعب: ashrafa.kader

حدد الأبيات الصحيحة فقط (لا تحدد الأبيات التي تراها خطأ)

تم العثور على الإجابات: 0/3

سؤال 4/5

صح و خطأ

تم العثور على الإجابات: 0/1

سقته إياه الشمس إلا لئاته
أسف ولم تكدم عليه بأهد

إني لأمضي لهم عند احتضاره
وتبسم عن ألفى كأن متوراً

جمالية وحناء تزدى كأنها
سفة تيري لأعز أزد

كأن حدوح المالكية غدوة خلأيا سفين
بالتواصف من ند

ووجه كأن الشمس ألث رداءها بعوجاء مزقال

عدولية أو من سفين ابن يامن بجور بها الفلأخ
طوراً ويهتدي

عدولية أو من سفين ابن يامن تناول أطراف
البريد وتزدي

أسئلة من الأدب العربي القديم

لاعب: ashrafa.kader الوقت المتبقي: 55s

سؤال 4/5

من القائل: "فَمَا نَبِيكَ مِنْ ذِكْرِي حَبِيبٍ وَمَنْزِلِ بِسْفِطِ اللَّوَى بَيْنَ الدَّخُولِ فَحَوْمَلِ فَتُوضِحُ فَالمِقْرَاةُ لَمْ يَغْفُ رَسْمَهَا لِمَا نَسَجْتَهَا مِنْ جَنُوبِ وَشَمَالِ"

الفراغات الملحقة قبل الإرسال: 3

إرسال الإجابات

القائل هو

أدخل إجابة مفقودة هنا

أدخل إجابة مفقودة هنا

أدخل إجابة مفقودة هنا

السؤال أعلاه يتضمن عدة طرق محتملة للإجابة؛ وبما أن التصحيح آلي فتم تسجيل كافة الإجابات الصحيحة في النظام مع تسجيل أن وضع أحد الحلول فقط كافٍ لتسجيل الدرجة كاملة للطلاب؛ وذلك كما نري أدناه

الفراغات تم ملؤها بشكل صحيح: 1/3

القائل هو

✓ امرئ القيس

× امرؤ القيس

× الكندي

شرح السؤال

الآبيات المذكورة هي من مطلع معلقة امرئ القيس؛ وتحديداً البيتين الأول والثاني من المعلقة المذكورة.

لعب السؤال التالي

طرفة بن العبد

لاعب: ashrafa.kader الوقت المتبقي: 113s

إملاء الفراغات

الفراغات الملحقة قبل الإرسال: 8

إرسال الإجابات

يَشْقُ

أدخل إجابة مفقودة هنا

الماء حَيْرُومَهَا

أدخل إجابة مفقودة هنا

أدخل إجابة مفقودة هنا

أدخل إجابة مفقودة هنا

بِالْيَدِ

وَفِي الحَيِّ أَحْوَى يَنْقُضُ

أدخل إجابة مفقودة هنا

مُظَاهِرُ

أدخل إجابة مفقودة هنا

ثانياً: أمثلة لبطاقات الدروس الموجهة للطلاب

الشكل الأول يمثل البطاقة الرئيسية؛ بينما يمثل الشكل الثاني بطاقة الشرح_ والتي تشمل معاني المفردات وشرح الأبيات؛ ويليها الشكل الثالث الذي يمثل بطاقة تيسير الحفظ "بناءً على تقنيات الحفظ المشار إليها بصفحة 22"

تظهر البطاقة الرئيسية بشكل افتراضي، بينما تظهر بطاقة الشرح عند ضغط علامة الاستفهام بالزاوية اليمنى السفلي، وتظهر البطاقة الأخيرة (بطاقة تيسير الحفظ) برفع البطاقة الرئيسية لأعلي. وللمستخدم (كالكاتب وغيره) الحرية الكاملة في الترتيب وفي عرض من أي من البطاقات سواء بترتيب محدد أو بعدم عرض بعضها "تبقى البطاقة الرئيسية ظاهرة وله الحرية في عدم عرض البطاقتين الأخرتين أو احدهما".

لِحَوْلَةِ أَظْلَالٍ بِبَرَقَةٍ تَهْمِدِ تَلَوِّحَ كِبَاقِي الْوَشْمِ فِي
ظَاهِرِ الْيَدِ

الصبوة: الميل في نفس الفتى .
البرحاء: شدة الأذى . هناك داءان داء قديم
(مرض القلب) وآخر جديد (الهوى وميل
النفس) ، وقد ظن الشاعر أن الجديد سيدفع
القديم ويشفيه منه ، لكن سرعان ما خاب ظنه ،
إذ تضاعفت آلامه ، واشتدت أوجاعه.

دَاءٌ أَلَمٌ فَجَلَّتْ فِيهِ شَفَائِي * مِنْ صَبَوْتِي ،
فَتَضَاعَفَتْ بُرْحَائِي

ثالثاً: بطاقات الأسئلة الواردة صفحة 29.

وهي مرفقة هنا_ ومقدمة في الأصل لهيئة تحكيم هذا البحث/ الكتاب الأكاديمي حيث أن الروابط المقدمة تتطلب تسجيل دخول إلي الموقع.

البطاقات الواردة هي أمثلة استرشادية من اعداد الباحث؛ مع إمكانية تصميم بطاقات أخرى بها أنواع أخرى من الأسئلة_ وقد سبق بيان هذه الأنواع المقترحة تفصيلاً.

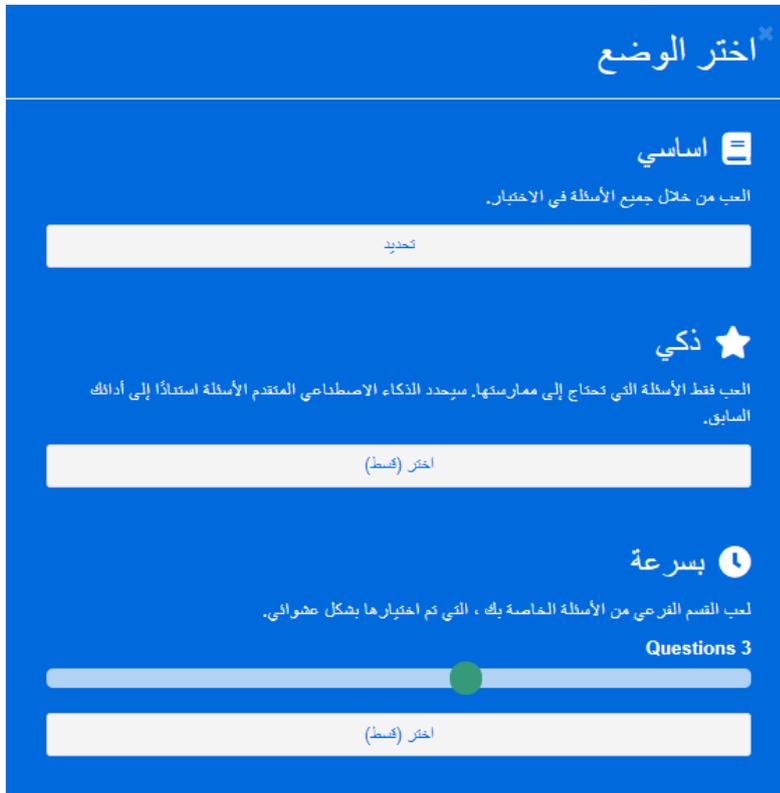
(1) بطاقات أسئلة قصيدة المساء لمطران

- رابط الدخول: <https://topgradeapp.com/quizzes/ksyd-lms-lmtr-n>

١- الواجهة العامة قبل عرض البطاقات



٢- واجهة اختيار وضع عرض البطاقات



قصيدة المساء لمطران

✖ خروج

الوقت المتبقي 00:47 سؤال 1 من 6

تعليق السؤال

كشف الإجابة

⏪

رتب أشطر الأبيات التالية

تحقق من ترتيب الإجابة

(0/6) تطابق النص (انقر واسحب)

تطابق النص	انقر واسحب	
1	من صَبَوْتِي فَتَصَاعَفْتُ بِرِخَائِي	⏪
2	قَلْبُ أَدَابِيَّةِ الصَّبَابَةِ وَالْجَوَى	⏪
3	وَعِلَالَةٌ رَنَّتْ مِنَ الْأَدْوَاءِ	⏪
4	يَا لِلصَّعِيفِينَ ! اسْتَنْدَا بِي ، وَمَا	⏪
5	دَاءُ أَلَمٍ فَجَلْتُ فِيهِ شِفَائِي	⏪
6	فِي الطَّلْمِ مِثْلُ تَحَكُّمِ الصُّعْقَاءِ	⏪

تحقق من ترتيب الإجابة

قصيدة المساء لمطران

✕ مخرج

الوقت المتبقي 00:54 سؤال 2 من 6

تحقق من السؤال

اكتب الإجابة

⏪

أربط أشطر الأبيات التالية:

تحقق من ترتيب الإجابة

(0/4) تطابق النص (انقر واسحب)

تطابق النص

انقر واسحب

قلْبُ أَدَابِنَه الصَّبَابَةُ وَالجَوَى

فِي غُرْبَةٍ قَالُوا : تَكُونُ دَوَائِي

وَالرُّوْحُ بَيْنَهُمَا نَسِيمٌ تَنْهَدُ

وَعِلَالَةٌ رَثَّتْ مِنَ الْأَدْوَاءِ

وَالعَقْلُ كَالْمَصْنَبِاحِ يَغْتَسِي نُورَهُ

كَدَرِي ، وَيُضَعِّفُهُ نُصُوبُ دِمَائِي

إِنِّي أَقْمُتُ عَلَى التَّعَلُّهِ بِالْمُنَى

فِي خَالِي التَّصْنُوبِ وَالصُّعْدَاءِ

تحقق من ترتيب الإجابة

قصيدة المساء لمطران

✕ مخرج

الوقت المتبقي 00:52 سؤال 3 من 6

تحقق من السؤال

اكتب الإجابة

⏪

اختر البيت الصحيح- ولقد ذكرتك

حدد الإجابات الصحيحة

(0/1)

وَلَقَدْ ذَكَرْتُكَ وَالنَّهَارَ مُرَوِّعٌ * يُحْسِنِي عَلَى
الْعَمْرَاتِ وَالْأَقْدَاءِ

وَلَقَدْ ذَكَرْتُكَ وَالنَّهَارَ مُرَوِّعٌ * وَالْقَلْبُ بَيْنَ مَهَابَةِ
وَرَجَاءِ

وَلَقَدْ ذَكَرْتُكَ وَالنَّهَارَ مُرَوِّعٌ * لِلشَّمْسِ بَيْنَ مَاكِ
الْأَحْنَاءِ

قصيدة المساء لمطران

✕ نخرج

الوقت المتبقي 00:49 سؤال 4 من 6

اكتف الإجابات

تخطي السؤال

0/1

اختر البيت الصحيح- شاك الي البحر

حدد الإجابات الصحيحة

(0/1)

شاك إلى البحر اضطر اب خواطر ي بنتابها مؤج كمؤج مكار هي

0/1

شاك إلى البحر اضطر اب خواطر ي والبخر خفاق الجوايب ضنايق

0/1

شاك إلى البحر اضطر اب خواطر ي فيجبني بريجاه الهوجاه

0/1

Windows のラ
設定を開き、Windc

قصيدة المساء لمطران

✕ نخرج

الوقت المتبقي 00:55 سؤال 5 من 6

اكتف الإجابات

تخطي السؤال

0/1

اختر البيت الصحيح - وخواطر ي تبدو تجاه نواظري

حدد الإجابات الصحيحة

(0/1)

وخواطر ي تبدو تجاه نواظري للمثق بين غلايل الطلما

0/1

وخواطر ي تبدو تجاه نواظري والبخر خفاق الجوايب ضنايق

0/1

وخواطر ي تبدو تجاه نواظري بنتابها مؤج كمؤج مكار هي

0/1

وخواطر ي تبدو تجاه نواظري كلى كدامية السحاب إز الي

0/1

Windows のラ
設定を開き、Window

الوقت المتبقي 00:47 سؤال 6 من 6

تخفي السؤال اكشف الاجابات



إملا الفراغات.

تحقق من كل الاجابات

0/8) إملا الفراغات

وَلَقَدْ ذُكِّرْتُم بِنُوحٍ وَإِبْرَاهِيمَ

أدخل النص المفقود

وَالْقَلْبَ يَرْئِ

أدخل النص المفقود

أدخل النص المفقود

فَيُؤْتِرُ جُجَاءَ

أدخل النص المفقود

أدخل النص المفقود

أدخل النص المفقود

الْمُحَابِبِ إِزَاهِي

وَالْمُحِبِّ

أدخل النص المفقود

مُتَمَتِّعَتَا

بِمَنْعَى الشُّعَاعِ

أدخل النص المفقود



Win
設定を

تحقق من كل الاجابات

(٢) بطاقات أسئلة معلقة طرفة بن العبد

رابط الدخول: <https://topgradeapp.com/quizzes/trf-bn-laabd>

١- الواجهة العامة قبل عرض البطاقات

The screenshot shows the main interface of the Topgrade app. At the top, there are navigation buttons: 'إضافة سؤال' (Add Question), 'معلومات' (Info), 'مفضلة' (Favorites), 'Quiz الإعدادات' (Quiz Settings), 'سؤال الفهم' (Understanding Question), 'المعادلة والمصور' (Equation and Image), and 'مخرج' (Exit). The main title is 'طرفة بن العبد' with a logo 'A' and 'Created منذ شهر • 5 questions'. Below this, there are three main sections: 'خلق' (Create) with 'إضافة سؤال' (Add Question) and 'منظمة العلو الدولية (بريميوم)' (International Education Organization (Premium)); 'لعب' (Play) with 'لعب واحد' (Single Play) and 'متعدده' (Multiplayer); and 'Share' with 'مشاركة الخيارات' (Share Options) and 'النتائج' (Results). At the bottom, there is a section for 'الأسئلة' (Questions) with a 'تنظيم' (Organize) button and a 'رتب الأشرطة والأبيات ١' (Sort Lines and Verses 1) button. There are also 'معاينة' (Preview), 'تصحيح' (Correct), and 'حذف' (Delete) buttons. The footer shows 'Created منذ شهر • Last Updated منذ شهر • 12 answer blocks'.

٢- واجهة اختيار وضع عرض البطاقات

The screenshot shows the 'اختر الوضع' (Choose Mode) screen. The title is 'اختر الوضع' with a star icon. There are three main options: 'اساسي' (Basic) with a list icon, 'ذكي' (Smart) with a star icon, and 'بسرعة' (Fast) with a clock icon. Each option has a brief description: 'العب من خلال جميع الأسئلة في الاختبار.' (Play through all questions in the test.), 'العب فقط الأسئلة التي تحتاج إلى ممارستها. سيحدد الذكاء الاصطناعي المتقدم الأسئلة استنادًا إلى أدائك السابق.' (Play only the questions you need to practice. The AI will determine the questions based on your previous performance.), and 'لعب القسم الفرعي من الأسئلة الخاصة بك ، التي تم اختيارها بشكل عشوائي.' (Play the sub-section of your questions, which were randomly selected.). Below each option is a button: 'تحديد' (Select) for Basic, 'اختر (كسطة)' (Select (Shortcut)) for Smart, and 'اختر (كسطة)' (Select (Shortcut)) for Fast. At the bottom, there is a progress bar for 'Questions 3' and a 'اختر (كسطة)' (Select (Shortcut)) button.

الوقت المتبقي 00:58 سؤال 1 من 5

اكتفب الإجابات

مخطى السؤال

◀▶

رتب الأشطر والأببات ١

محقق من ترتيب الإجابات

(0/6) تطابق النص (انقر واسحب)

تطابق النص	انقر واسحب	
1	وَقُوفاً بِها صَخبى عَلى مَطيهِم	◀▶
2	تَلوُح كِتابى الوِشم فى ظَاهر اليَد	◀▶
3	لِخِوَلَة أَطالٍ بِبُرقةِ تَهَمَد	◀▶
4	خالِيا سَفينَ بالنَّوِاصفِ من دَد	◀▶
5	كانَ خُدُوج المَاليكِيةِ عُذوةَ	◀▶
6	يُفُولونَ لا تَهلكَ أسىً وتَجَدَد	◀▶

محقق من ترتيب الإجابات

٤ - البطاقة الثانية

طرفة بن العبد

✕ مخرج

تخطي السؤال اكتف الإجابات

الوقت المتبقي 01:10 سؤال 2 من 5

رتب أشطر الأبيات ٢

تحقق من ترتيب الإجابات

(0/3) تطابق النص (انقر واسحب)

تطابق النص	انقر واسحب
لِحَوْلَةِ أَطْلَالٍ بِبُرْقَةِ تُهَمِّدُ	تَلُوْحُ كِبَاقِي الوَثْمِ فِي ظَاهِرِ اليَدِ
وَقُوفًا بِهَا صَخْبِي عَلَيَّ مَطِيئُهُمْ	خَلَايَا سَفِينٍ بِالنَّوْاصِفِ مِنْ دَدِ
كَأَنَّ حُدُوجَ المَالِكِيَّةِ غُدُوَّةٌ	يَقُولُونَ لَا تَهْلِكُ أَسَى وَتَجَلَّدُ

تحقق من ترتيب الإجابات

٥ - البطاقة الثالثة

طرفة بن العبد

✕ مخرج

تخطي السؤال اكتف الإجابات

الوقت المتبقي 01:10 سؤال 2 من 5

رتب أشطر الأبيات ٢

تحقق من ترتيب الإجابات

(0/3) تطابق النص (انقر واسحب)

تطابق النص	انقر واسحب
لِحَوْلَةِ أَطْلَالٍ بِبُرْقَةِ تُهَمِّدُ	تَلُوْحُ كِبَاقِي الوَثْمِ فِي ظَاهِرِ اليَدِ
وَقُوفًا بِهَا صَخْبِي عَلَيَّ مَطِيئُهُمْ	خَلَايَا سَفِينٍ بِالنَّوْاصِفِ مِنْ دَدِ
كَأَنَّ حُدُوجَ المَالِكِيَّةِ غُدُوَّةٌ	يَقُولُونَ لَا تَهْلِكُ أَسَى وَتَجَلَّدُ

تحقق من ترتيب الإجابات

٦- البطاقة الرابعة

الوقت المتبقي 01:49 سؤال 4 من 5

تخطي السؤال اكتب الإجابة

0

إملاء الفراغات

تحقق من كل الإجابة

(0/8) إملاء الفراغات

يُشَقُّ	0
أدخل النص المقفول	
الماء خَيْرٌ مِنْهَا	0
أدخل النص المقفول	
أدخل النص المقفول	
أدخل النص المقفول	
وَالْيَدُ	0
وَفِي الْمَحِيْ أَمْزَجَ يُؤْمِنُ	0
أدخل النص المقفول	
مُطَابِرٌ	0
أدخل النص المقفول	
خُدُولٌ تُرَاعِي زَيْبًا	0
أدخل النص المقفول	
تَنَازُلٌ أَمْزَافٌ	0
أدخل النص المقفول	
وَتُرْتَدِي	0

Windk
設定を閉

تحقق من كل الإجابة

٧- البطاقة الخامسة

الوقت المتبقي 02:51 سؤال 5 من 5

تخطي السؤال اكتب الإجابة

0

حدد الأبيات الصحيحة فقط (لا تحدد الأبيات التي تراها خطأ)

حدد الإجابات الصحيحة

(0/3)

وَأَبَى لِأَسْجَبِي الْهَمَّ عِنْدَ اخْتِصَارِهِ وَتَبَسُّمٌ عَنِ أَلْسَى كَأَنَّ مُنْزُورًا	0	سَقَنَهُ إِيَاءَ الشَّمْسِ إِلَّا لِقَاتِهِ أَسْبَغَتْ وَلَمْ تَقْدِمِ عَلَيْهِ بِأَيْدٍ	0
عَمَّا نَ خُدُوجِ الْمَالِكِيَّةِ خُدُوءٌ خَلَايَا سَفِينِ بِالْوَأَصِيفِ مِنْ نَدٍ	0	خَمَائِلُهُ وَجَنَاءُ تَزْدَى كَأَنَّهَا سَفْتَجَةٌ تَبْرِي لِأَزْ عَرِ أَزِيدِ	0
وَوَجْهٍ كَأَنَّ الشَّمْسَ أَلْقَتْ رِءَاءَهَا بَعْدَ جَاءِ مِرْقَالِ تَلُوحٌ وَتَعْتَدِي	0	خُدُولٌ تُرَاعِي زَيْبًا بِجَمِيلَةٍ تَنَازُلُ أَمْزَافِ الْبَرِيرِ وَتُرْتَدِي	0
خُدُولٌ تُرَاعِي زَيْبًا بِجَمِيلَةٍ تَنَازُلُ أَمْزَافِ الْبَرِيرِ وَتُرْتَدِي	0	إِنِّي لِأَمْصِي الْهَمَّ عِنْدَ اخْتِصَارِهِ وَتَبَسُّمٌ عَنِ أَلْسَى كَأَنَّ مُنْزُورًا	0
وَوَجْهٍ كَأَنَّ الشَّمْسَ أَلْقَتْ رِءَاءَهَا بَعْدَ جَاءِ مِرْقَالِ تَلُوحٌ وَتَعْتَدِي	0		

Windows のラ
設定を閉

(٣) بطاقات أسئلة عن الأدب العربي القديم
رابط الدخول: <https://topgradeapp.com/quizzes/as-l-mn-ladb-laarby-lkdym>

١- الواجهة العامة قبل عرض البطاقات

The screenshot shows the 'أسئلة من الأدب العربي القديم' (Questions from Classical Arabic Literature) quiz page. At the top, there are navigation buttons: 'إدارة المسودات' (Manage Drafts), 'تعاون' (Collaborate), 'مضيفك' (Your Host), 'Quiz الإعدادات' (Quiz Settings), 'سؤال البنك' (Question Bank), 'مفردات ومسئول' (Vocabulary and Responsibility), and 'تخرج' (Exit). The main title is 'أسئلة من الأدب العربي القديم' with a logo featuring the Arabic letter 'أ'. Below the title, it says 'Created منذ شهر • 5 questions'. There are three main sections: 'خلق' (Create) with 'إضافة Question +' and 'منظمة العفو الدولية (بريميوم) +' buttons; 'لعب' (Play) with 'لاعب واحد' and 'متعدده' buttons; and 'Share' (Share) with 'مشاركة الخيارات' and 'النتائج' buttons. At the bottom, there is a search bar and a 'الأسئلة' (Questions) button. A Windows notification is visible in the bottom right corner.

٢- واجهة اختيار وضع عرض البطاقات

The screenshot shows the 'اختر الوضع' (Choose the mode) screen. The title is 'اختر الوضع'. There are three main options: 'اساسي' (Basic) with a description 'العب من خلال جمع الأسئلة في الاختبار.' and a 'تحديد' (Select) button; 'ذكي' (Smart) with a star icon and a description 'العب فقط الأسئلة التي تحتاج إلى ممارستها. سيحدد الذكاء الاصطناعي المتقدم الأسئلة استنادًا إلى أدائك السابق.' and an 'اختر (قسط)' (Select (quota)) button; and 'بسرعة' (Fast) with a clock icon and a description 'لعب القسم الفرعي من الأسئلة الخاصة بك ، التي تم اختيارها بشكل عشوائي.' and a 'Questions 3' label. At the bottom, there is a progress bar and another 'اختر (قسط)' (Select (quota)) button.

٣- البطاقة الأولى

أسئلة من الأدب العربي القديم

✕ خارج

الوقت المتبقي 00:53 سؤال 1 من 5

تعطي السؤال تصف الإجابات

0

أي الأبيات التالية لا تنتمي إلى معلقة زهير

حدد الإجابات الصحيحة

(0/5)

أمن أم أوهي دمنة لم تكلم بحوسانة الذراج فالتننم	0	الأرب خصم فيك الوى رذذله نصيح على تغذاله غير مؤنل	0
أصاح نرى بزفا أربك ومبصنة كلنع البنين هي خبير شغل	0	ألا مبي بصخيك فاصتجينا ولا لئبي حنوز الأندرينا	0
الأرب يوم لك مؤنن صالح ولا سيمًا يوم دازو جلجل	0	نصي ة الضلام بالعشاء كاتها منارة مؤننى راهب مؤننل	0

Windows の

٤- البطاقة الثانية

أسئلة من الأدب العربي القديم

✕ خارج

الوقت المتبقي 00:49 سؤال 2 من 5

تعطي السؤال تصف الإجابات

0

حدد البيت من معلقة امرئ القيس

حدد الإجابات الصحيحة

(0/1)

وليل كنوز النخر ازخى سؤولة على بانواع الهشوم لينتسى	0	ومها تكن عند امرئ من خليفة وإن خالها تخفى على الناس تعلم	0
--	---	---	---

٥- البطاقة الثالثة

أسئلة من الأدب العربي القديم

✕ خارج

الوقت المتبقي 00:38 سؤال 3 من 5

تعطي السؤال تصف الإجابات

0

من القائل: "فقا نذك من ذكري حبيب ومنزل بسيف اللوى بين الدحول فحولم فنوضح فالمقراة لم يغف

رسمها لما نستجتها من جنوب وشمال"

تحقق من كل الإجابات

(0/3) إملأ الفراغات

القتل هو	0
أدخل النص المفقود	
أدخل النص المفقود	
أدخل النص المفقود	

Windows のライセンス
設定を開き、Windows の

تحقق من كل الإجابات

٦- البطاقة الرابعة

أسئلة من الأدب العربي القديم

✕ مخرج

الوقت المتبقي 00:56 سؤال 4 من 5

تخطي السؤال

اكتف الإجابات

0

ما هي أقدم المعلقات؟

تحقق من كل الإجابات

(0/1) املأ الفراغات

ا قدم المعلقات او بمعنى آخر اولها

0

هو معلقة

0

ادخل النص المفقود

تحقق من كل الإجابات

Microsoft Word 2017

٧- البطاقة الخامسة

الوقت المتبقي 00:32 سؤال 5 من 5

تخطي السؤال

اكتف الإجابات

0

رتب الأبيات التالية:

تحقق من ترتيب الإجابات

(0/8) تطابق النص (انقر واسحب)

تطابق النص	انقر واسحب	
1	ألا أيُّها اللَّيْلُ الطَّوِيلُ إلا انجلى	0
2	فبِأَنَّكَ مَنْ لَيْلٍ كَمَا نَسْجُومُهُ	0
3	ولَيْلٍ كَمَوْجِ النَّخْرِ أَرْحَى سُدُولَهُ	0
4	فَقُلْتُ لَهُ لَمَّا تَمَطَّى بِصَنْبِهِ	0
5	بِكُلِّ مُعَارِ الْفَتْلِ شَدَّتْ بِنْدِيلِ	0
6	عَلَى بَأْنَوَاعِ الْهُمُومِ لِيَبْتَلِي	0
7	وَأَزْدَتْ أَحْجَاراً وَنَاءً بِكُلِّ	0
8	بِصَنْبِجٍ وَمَا الْإِصْبَاحُ مِنْكَ بِأَمْتَلِ	0

تحقق من ترتيب الإجابات

رابعاً: بطاقات الشرح الواردة صفحة 28.

وهي مرفقة هنا_ ومقدمة في الأصل لهيئة تحكيم هذا البحث/ الكتاب الأكاديمي حيث أن الروابط المقدمة تتطلب تسجيل دخول إلي الموقع.

البطاقات الواردة هي أمثلة استرشادية من اعداد الباحث؛ مع إمكانية تصميم بطاقات أخرى بها أنواع أخرى من الأسئلة_ وقد سبق بيان هذه الأنواع المقترحة تفصيلاً.

(1) بطاقات شرح قصيدة المساء لمطران

رابط الدخول: <https://www.cram.com/flashcards/--11396818>

١- الواجهة العامة قبل عرض البطاقات

The screenshot shows the Cram.com interface for a flashcard set titled 'قصيدة المساء' (Qasida al-Masaa). The interface includes a header with the title, a rating of 4.5 stars, and a 'by , Apr. 2020' label. Below the header are four buttons: 'Flashcards', 'Memorize', 'Test', and 'Games'. The main content area features a 'CARD RANGE TO STUDY' section with input fields for '1' and '9' separated by 'through', and a slider below. A green button with the text 'Click or Press Spacebar to Begin »' is centered below the range. At the bottom, there are instructions: 'Use LEFT and RIGHT arrow keys to navigate between flashcards;', 'Use UP and DOWN arrow keys to flip the card;', 'H to show hint;', and 'A reads text to speech;'. To the right of these instructions are two buttons: 'GET IT ON Google Play' and 'Download on the App Store'.

٢- عرض لعشرة بطاقات شرح مختارة للقصيد

Front	Back	3rd side (hint)
٤١ دَاءُ أَلَمٍ فَجَلْتُ فِيهِ تِبْقَالِي * مِنْ صَنْوَتِي ، فَقَضْنَا غَشَّتْ بُرْخَالِي	دَاءُ أَلَمٍ تِبْقَالِي بُرْخَالِي	. الصبوة: الميل في نفس الفتى البرحاء: شدة الأذى . هناك داءان داء قديم (مرض القلب) وآخر جديد (الهوى وميل النفس) ، وقد ظن الشاعر أن الجديد سيضعف القديم ويشفيه منه ، لكن سرعان ما خاب ظنه ، إذ تضاعفت آلامه ، واشتدَّت أوجاعه
٤٢ يَا لَصُّعْبَيْنِ ! اسْتَكْبَدَا بِي ، وَمَا * فِي الظُّلْمِ مِثْلُ تُحَكِّجِ الصُّعْبَاءِ	ضعيفين ظلم ضعفاء	وصف الشاعر قلبه وجسمه بالضعيفين المستكبدين به، وما أنكره من ظلم واستبداد
٤٣ قَلْبُ عَيْلٍ مِثْلُ الْجِرَاحِ ، وَجِسْمٌ هَزِيلٌ أَنْهَكَتَهُ الْأَمْرَاضُ	قلب مذاب جوي.. جسم متهلك أنواء	قلب عليل مثل الجراح ، وجسد هزيل أنهكته الأمراض
٤٤ وَالرُّوحُ بَيْنَهُمَا نَسِيمٌ تَنْهَى * فِي خَالِي التَّصَوُّبِ وَالصُّعْبَاءِ	الروح نسيم تنهد الصعداء	والروح بينهما مدنية تنشد الخلاص
٤٥ بَلْ حَتَّى الْعَقْلِ أَصْبَحَ كَالْمَصْبَاحِ تَخَفْتُ أَنْوَارَهُ هِيَ الْأُخْرَى جِرَاءُ شِدَّةِ الْمَرَضِ	عقل يضعف مع قلة الدم - من شدة المرض- كالمصباح مع قلة نوره	بل حتى العقل أصبح كالمصباح تخفت أنواره هي الأخرى جراء شدة المرض
٤٦ إِنِّي أَقَمْتُ عَلَى التُّهْلُبَةِ بِالْمُنَى * فِي غُرْبَةٍ قَالُوا : تَكُونُ دَوَالِي	أقمت بالمني والغربة دوالي	بعد أن انتهى خليل مطران من وصف أمره واضطرابه بين جرحين ، أحدهما في القلب والآخر في الجسد ، انتقل إلى وصف حاله في الغربة ، حيث اقترح عليه أن يسافر قصد الاستشفاء ، لكن الشاعر يرى أن رحلة الاستشفاء ما هي سوى رحلة جحيم ينكي نار مرضه ويزيد ألمه اعتصاراً
٤٧ يَا لِلْغُرُوبِ وَمَا بِهِ مِنْ عَجْرَةٍ * لِلْمُسْتَهَامِ ! وَجَعْرَةٍ - لِلرَّالِي - أَوْ لَيْسَ نُرْعَا لِلنَّهَارِ ، وَصُرْعَةٍ * لِلشَّمْسِ بَيْنَ مَائِمِ الْأَضْوَاءِ ؟	عبرة الغروب وصرعة الشمس	لقد أبدع الشاعر في تصويره للغروب ، إذ أخرج كل ما في نفسه من أحاسيس وتصورات ، اقتضتها حالة الشاعر ، ومنظر الغروب ، إذ يرى فيه حكماً ومواعظ ، ساقها الشاعر في لوحات زاوية حلفت بنا إلى جو رفيع ، وهذا إن دل على شيء ، فإنه يدل على سعة خيال الشاعر ، ومقدرته الكبيرة في التصوير .
٤٨ وَالشَّمْسُ فِي شَفَقٍ يُبِيدُ لَمَعَاتُهَا * فَوْقَ الْعَقِيْقِ عَلَى ذُرَى سَوْدَاءِ	شفق الشمس على العقيق الأسود	وصف الشاعر خليل مطران رحلة الشمس نحو المغرب وصفاً مبهرًا وجميلًا ، كان من ضمنه أنها تقطرت كالمحمة الحمراء وقد امتجزت بدماعه لترتيبه ، فكانت آخر دمعة للكون ، تشكلت اربكاطا متناغما ، رسم لوحة نهاية حياة الشاعر بنهاية النهار .
٤٩ بَلْ حَتَّى الْعَقْلِ أَصْبَحَ كَالْمَصْبَاحِ تَخَفْتُ أَنْوَارَهُ هِيَ الْأُخْرَى جِرَاءُ شِدَّةِ الْمَرَضِ	عقل يضعف مع قلة الدم - من شدة المرض- كالمصباح مع قلة نوره	بل حتى العقل أصبح كالمصباح تخفت أنواره هي الأخرى جراء شدة المرض
٥٠ إِنِّي أَقَمْتُ عَلَى التُّهْلُبَةِ بِالْمُنَى * فِي غُرْبَةٍ قَالُوا : تَكُونُ دَوَالِي	أقمت بالمني والغربة دوالي	بعد أن انتهى خليل مطران من وصف أمره واضطرابه بين جرحين ، أحدهما في القلب والآخر في الجسد ، انتقل إلى وصف حاله في الغربة ، حيث اقترح عليه أن يسافر قصد الاستشفاء ، لكن الشاعر يرى أن رحلة الاستشفاء ما هي سوى رحلة جحيم ينكي نار مرضه ويزيد ألمه اعتصاراً

(٢) بطاقات شرح معلقة طرفة بن العبد

رابط الدخول: <https://www.cram.com/flashcards/--11363092>

١- الواجهة العامة قبل عرض البطاقات

طرفة بن العبد » Flashcards

طرفة بن العبد

by , Apr. 2020 | Subjects: مملكات عربية | ★★★★★ | ❤️ | 📄 [?] | 🗨️

Flashcards Memorize Test Games

CARD RANGE TO STUDY

through

Click or Press Spacebar to Begin »

Use LEFT and RIGHT arrow keys to navigate between flashcards;
Use UP and DOWN arrow keys to flip the card;
H to show hint;
A reads text to speech;

GET IT ON
Google Play

Download on the
App Store

٢- عرض لعشرة بطاقات شرح مختارة للمعلقة

Front	Back	3rd side (hint)
<p>بِخَوْلَةٍ أَطْلَانِ بِبِرْفَةٍ تُهْمِدُ تَلْوُحَ كِبَاقِي التَّوْشِمِ فِي ظَاهِرِ التَّيْدِ</p>	<p>بِخَوْلَةٍ تَلْوُحَ</p>	<p>خَوْلَةٌ: اسم امرأة كلبية. الطُّلَانُ: ما شخص من رسوم الدار، والجمع أطلال وطلول. البِرْفَةُ والأبرق والبرفقاء: مكان اختلط ترابه بحجارة أو حصي، والجمع الأبارق والبراق والبرق والبيرقالات، إذا حمل على معنى البقعة أو الأرض قِيلَ البرفقاء، وإذا حمل على المكان أو الموضع قِيلَ الأبرق. تُهْمِدُ: موضع. تلوح: تلمع، واللوح اللمعان. التَّوْشِمُ: عرّض ظاهر اليد وغيره بآبرة وحشو المغارز بالكحل أو النقش بالنيلج، والفعل منه وشم وشمًا، ثم جعل اسمًا لتلك النقوش، وتجمع بالتوشام والتوشوم. يقول: لهذه المرأة أطلال ديار بالموضع الذي يخالط أرضه حجارة وحصي من تهمد، فتلمع تلك الأطلال لمعان بقايا التوشم في ظاهر الكف، شبه لمعان آثار ديارها ووضوحها بلمعان آثار التوشم في ظاهر الكف.</p>
<p>كُنْ خُدُوجَ المَالِكِيَّةِ عُدُوَ قَلَايَا سَفِينٍ بِالتَّوْاصِبِ مِنْ دُو</p>	<p>كُنْ خُدُوجَ خَلَايَا سَفِينٍ</p>	<p>أُجْدَجُ: مركب من مراكب النساء، والجمع حدوج وأحداج، والجداجة مثله، وجمعها حدالج. المالكية: منسوبة إلى بني مالك قبيلة من كلب. الخلايا: جمع الخلية وهي السفينة العظيمة. السفِينُ: جمع سفينة، ثم يجمع السفين على السفن، وقد يكون السفين واحدًا، وتجمع السفينة على السفائن. التواصيف: جمع الناصفة وهي أماكن تتسع من نواحي الأودية مثال السكك وغيرها. دد، قِيلَ: هو اسم واد في هذا البيت وقِيلَ دد مثل يد، وددًا مثل عصا، وددن مثل بدن، وهذه الثلاثة بمعنى اللهو واللحِب. يقول: كأن مراكب المشيقة المالكية غدوة فراقها بنواحي وادي دد سفن عظام، شبه الإبل وعليها الهوادج بالسفن العظام، وقِيلَ: بل حسيها سفنًا عظامًا من فرط لهُوه وولُوه، وهذا إذا حملت ددًا على اللُهو، وإن حملته على أنه واد بجينه فمعناه على القول الأول أُجْدَجُ: مركب من مراكب النساء، والجمع حدوج وأحداج، والجداجة مثله، وجمعها حدالج. المالكية: منسوبة إلى بني مالك قبيلة من كلب. الخلايا: جمع الخلية وهي السفينة العظيمة. السفِينُ: جمع سفينة، ثم يجمع السفين على السفن، وقد يكون السفين واحدًا، وتجمع السفينة على السفائن. التواصيف: جمع الناصفة وهي أماكن تتسع من نواحي الأودية مثال السكك وغيرها. دد، قِيلَ: هو اسم واد في هذا البيت وقِيلَ دد مثل يد، وددًا مثل عصا، وددن مثل بدن، وهذه الثلاثة بمعنى اللهو واللحِب. يقول: كأن مراكب المشيقة المالكية غدوة فراقها بنواحي وادي دد سفن عظام، شبه الإبل وعليها الهوادج بالسفن العظام، وقِيلَ: بل حسيها سفنًا عظامًا من فرط لهُوه وولُوه، وهذا إذا حملت ددًا على اللُهو، وإن حملته على أنه واد بجينه فمعناه على القول الأول</p>

<p>عَدُولِيَّةٌ أَوْ مِنْ سَقِينِ ابْنِ يَامِينِجُورُ بِهِ الْمَلِاحُ طَوْرًا وَيَهْتَدِي</p>	<p>عَدُولِيَّةٌ بِجُورٍ وَيَهْتَدِي</p>	<p>عدولي: قبيلة من أهل البحرين، وابن يامن: رجل من أهلها، وروى أبو عبيدة: ابن نبتل، وهو رجل آخر منها. الجور: العدول عن الطريق، والباء هنا للتخدية. الطور: التآزر، والجمع الأطوار يقول: هذه السفن التي تشبهها هذه الإبل من هذه القبيلة أو من سفن هذا الرجل، والملاح يجريها مرة على استواء واهتداء، وتارة يحل بها فيميلها عن سنن الاستواء، وكذلك الحداة، تارة يسوقون هذه الإبل على سمت الطريق، وتارة يميلونها عن الطريق ليختصروا المسافة، وخص سفن هذه القبيلة وهذا الرجل لظمها وضخمها، ثم شبه سوق الإبل تارة على الطريق وتارة على غير الطريق بإجراء الملاح السفينة مرة على سمت الطريق ومرة عادلاً عن ذلك سمت</p>
---	---	---

<p>يَشُقُّ حِيَابَ الْمَاءِ خَيْرُومَهَا بِهَا كَمَا قَسَمَ التَّرْبُ الْمُغْفَلُ بِالْيَدِ</p>	<p>يَشُقُّ حِيَابَ الْمَاءِ كَمَا قَسَمَ التَّرْبُ</p>	<p>حباب الماء: أمواجه، الواحدة حبابة. الحيزوم: الصدر، والجمع: الحيازيم، التراب والتراب والتراب والتورب والتورب والتيراب والتوراب واحد، ثم يجمع التراب على أتربة وتربان وتربيات، والترية على التراب، نكر هذا كله ابن الأثيري. الغفال: ضرب من اللب، وهو أن يجمع التراب فيفن فيه شيء، ثم يقسم التراب نصفين، ويسأل عن النصف في أيهما هو، فمن أصاب قمر ومن أخطأ قمر. يقال: فائل هذا الرجل يفائل مغفلة وفيالاً إذا لعب بهذا الضرب من اللب، شبه شق السفن الماء بشق المغائل التراب المجموع بيده</p>
---	--	--

<p>وَفِي الْحَيِّ أَحْوَى يَنْفُضُ الْمَرْبَةَ شَادَنْمُظَاهِرٌ سَمَطِي لَوْلُو وَزَبْرَجِدِ</p>	<p>وَفِي الْحَيِّ مُظَاهِرُ</p>	<p>الأحوى: الذي في شفتيه سمرة، والأثني الحواء، والجمع الحَوَى. وأيضاً الأحوى ظبي في لونه حَوَى، والشادن أحوى لشدة سواد أجنانه ومقلته. قال الأصمعي: حَوَى: حمرة تضرب إلى السواد، يقال: حوي الفرس مال إلى السواد، فطلى هذا شادن صفة أحوى، وقيل: بدل من أحوى، وينفض المرد صفة أحوى. الشادن: الغزال الذي قوي واستغنى عن أمه، المظاهر الذي ليس توباً فوق توب أو درعاً فوق درع أو عقداً فوق عقدة. السمط: الخيط الذي نظمت فيه الجواهر والجمع سموط. يقول: وفي الحي حبيب يشبه ظبياً أحوى في كحل العينين وسمرة الشفتين في حال نفخ الظبي ثم الأراك، لأنه يمد عنقه في تلك الحال، ثم صرح بأنه يريد إنساناً، وقال: قد ليس عقدين أحدهما من اللؤلؤ والآخر من الزبرجد، شبهه بالظبي في ثلاثة أشياء: في كحل العينين، وحوة الشفتين، وحسن الجيد، ثم أخير أنه مُتَّحَلٌّ بعقدين من لؤلؤ وزبرجد</p>
--	---------------------------------	--

<p>خَدُونُ تَرَاعِي رُزْمًا بِخَمِيلِ تَنَّاوُلِ أَطْرَافِ التَّرِيدِ وَتَرْتَنَدِي</p>	<p>خَدُونُ تَرَاعِي تَنَّاوُلُ وَتَرْتَنَدِي</p>	<p>خَدون: أي خذلت أولادها. تراعي ريرياً: أي ترعى معة. التريب: القطيع من الظباء ويقر الوحش. الخميلية: رملة مئنتة، قال الأصمعي: هي أرض ذات شجر، والجمع الخمائل. البرير: تمر الأراك المررك البالغ، الواحدة بريرة، الارتداء والتريدي: ليس الرداء يقول: هذه الظبية التي أشبهها الحبيب ظبية خذلت أولادها وذهبت مع صواحبها في قطع من الظباء ترعى معها في أرض ذات شجر أو ذات رملة مئنتة تتناول أطراف الأراك وترتدي بأعصانه، وإنما خص تلك الحال لمدها عنقها إلى تمر الشجرة، شبه طول عنق الحبيب وحسنه بذلك</p>
---	--	---

<p>وَتَبَسُّمُ عَنْ أَمَى كَانَ مُنَوَّرًا تَخَلَّلَ حُرَّ الرَّمْلِ دَعْصِ له ندى</p>	<p>وَتَبَسُّمُ تَخَلَّلَ</p>	<p>الألمى: الذي يضرب لون شفقيه إلى السواد، والألمى لمياء، والجمع ألمى، والمصدر اللَّمَى، والفعل لمى يلمى. البسم والتبسم والابتسام واحد. كان منورًا يعني أحوالًا منورًا، فحذف الموصوف اجتزاء بدلالة الصفة عليه. نُور النبات إذا خرج نوره فهو مُنَوَّر. حر كل شيء: خالسه. الدعص: الكتيب من الرمل، والجمع الأدهاص. الندى يكون دون الأبتلال، والفعل ندى يندى ندى، ونثيته تنديّة. يقول: وتبسم الحبيبة عن ثغر ألمى الشفتين كأنه أقحوان خرج نوره في دعص ندى يكون ذلك الدعص فيما بين رمل خالص لا يخالطه تراب، وإنما جعله نديًا ليكون الأقحوان غصنًا ناضرًا، شبه به ثغرها وشرط لمى الشفتين ليكون أبلغ في بريق الثغر. وشرط كون الأقحوان في دعص ندى لما ذكرنا، وتقدير الكلام كأن به أقحوانًا منورًا تخلل دعص له ندى حر الرمل ثغرها، فحذف الخبر الألمى: الذي يضرب لون شفقيه إلى السواد، والألمى لمياء، والجمع ألمى، والمصدر اللَّمَى، والفعل لمى يلمى. البسم والتبسم والابتسام واحد. كان منورًا يعني أحوالًا منورًا، فحذف الموصوف اجتزاء بدلالة الصفة عليه. نُور النبات إذا خرج نوره فهو مُنَوَّر. حر كل شيء: خالسه. الدعص: الكتيب من الرمل، والجمع الأدهاص. الندى يكون دون الأبتلال، والفعل ندى يندى ندى، ونثيته تنديّة. يقول: وتبسم الحبيبة عن ثغر ألمى الشفتين كأنه أقحوان خرج نوره في دعص ندى يكون ذلك الدعص فيما بين رمل خالص لا يخالطه تراب، وإنما جعله نديًا ليكون الأقحوان غصنًا ناضرًا، شبه به ثغرها وشرط لمى الشفتين ليكون أبلغ في بريق الثغر. وشرط كون الأقحوان في دعص ندى لما ذكرنا، وتقدير الكلام كأن به أقحوانًا منورًا تخلل دعص له ندى حر الرمل ثغرها، فحذف الخبر</p>
<p>سَقَّتُهُ إِيَاءَ الشَّمْسِ إِلَّا لِتَابِهِ أُبَيْتَ وَلَمْ تَكُومِ عَلَيْهِ بِأُيُودِ</p>	<p>سَقَّتُهُ الشَّمْسِ وَلَمْ تَكُومِ عَلَيْهِ</p>	<p>إيأة الشمس وإياها: شعاعها. اللثة: مغرز الأسنان، والجمع اللثات. الإسفاف: إفعال من سفتت الشيء أسفه سفاً. الإتمد: الكحل، الكدم: العضم. تم وصف تفرها فقال: سفاها شعاع الشمس، أي: كأن الشمس أعارته ضوءها. تم قال: إلا لثاته، يستنتي اللثة؛ لأنه لا يستحب بريقها. تم قال: أبفت عليه الإتمد، أي ذر الإتمد على اللثة، ولم تكدم بأسنانها على شيء يؤثر فيها، وتقديره: أسف بإتمد ولم تكدم عليه بشيء. ونساء العرب تنز الإتمد على الشفاه واللثات فيكون ذلك أشد للمعان الأسنان.</p>
<p>وَوَجِهَ كَأَنَّ الشَّمْسِ أَلْفَتْ رِءَاءَهَا عَلَيْهِ نَعَى اللَّوْنِ لَمْ يَتَّخَذْ</p>	<p>وَوَجِهَ نَعَى لَمْ يَتَّخَذْ</p>	<p>التخذ: التلذذ والتحضن. يقول: وتبسم عن وجه كأن الشمس كسفه ضياءها وجمالها، فاستعار لضياء الشمس اسم الرداء ثم ذكر أن وجهها نعى اللون غير متلذذ متحضن، وصف وجهها بكمال الضياء والنقاء والنضارة، وجر الوجه عطفاً على ألمى.</p>
<p>وَأِنِّي لِأَمْضَى أَلْهَمَ عِنْدَ الْخَيْصَانَةِ بِعُجَاءٍ مِرْقَالٍ تُرْوَحُ وَتَخْتَدِي</p>	<p>لَأَمْضَى أَلْهَمَ تُرْوَحُ وَتَخْتَدِي</p>	<p>الاحتضار والحضور واحد. العوجاء: الناقة التي لا تستقيم في سيرها لفرط نشاطها. المرقال: مبالغة مرقل من الإزقال: وهو بين السير والحذر. يقول: وإني لأمضى همي وأنفذ إرادتي عند حضورها بناقة نشيطة في سيرها تخب خبيثًا وتتمل نميلًا في رواجها واعتدائها، يريد أنها تصل سير الليل بسير النهار، وسير النهار بسير الليل؛ يقول: وإني لأنفذ همي عند حضوره بإعجاب ناقة مسرعة في سيرها</p>

ثانياً: استطلاع رأي لم ينفذ لتعذر ذلك

استطلاع رأي لتطبيق التجربة اليابانية في تعلم الفرد للشعر في اطار أساليب التعليم الحديثة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته....

يعقد الباحث هذا الاستطلاع في اطار بحث ينوي عبره تطبيق تجربة يابانية رائدة في تعلم الأشعار في بينتنا العربية؛ ففي اليابان هناك لعبة ورق شبيهة بألعاب الورق (الكوتشينة) وأيضاً ألعاب الكترونية للمحمول وخلافه متعلقة بالأشعار؛ وقد أدت دورها في اكتساب الجميع لها بدءاً من الأطفال أنفسهم وحبهم لها لدرجة أنه لا يوجد ياباني واحد لا يعرفها وربما لا ينساها أيضاً ولو تقدم به السن. ويتحفظ الباحث هنا على لفظة "دورها" فربما اللعبة في اليابان هي لعبة في المقام الأول وأدت دوراً تعليمياً ثانوياً؛ وفي كل الأحوال فاللعبة ثقافية تحافظ على الإرث الثقافي عبر الأجيال وتعليمية ممتعة أيضاً.

ومن المعلوم والمتفق عليه الاختلاف التام في خصائص اللغتين العربية واليابانية وكذلك أشعارهما؛ لكن الباحث عمل في بحثه المشار اليه على تطويعها بقدر الإمكان عن طريق تطبيق ما أمكن تطبيقه منها بالإضافة إلى ابتكار طرق اضافية مشابهة؛ ويندرج ذلك كله في اطار التعلم النشط والتعلم الممتع؛ وهما من أساليب التعليم الحديثة المعروفة في علم النفس الحديث وفي علم التربية الحديث أيضاً.

وأخيراً فالهدف هنا هو انتشار الشعر العربي من كيوته المجتمعية الحالية؛ فحالياً لا يقبل عليه أحد سوي المتخصصون بالإضافة إلى الطلاب الذين يتعلمونه عن اضطرار وليس عن حب أو اقتناع؛ ومن المتوقع أيضاً أن تشمل النتائج نشر اللعبة بين العامة.

والله هو الموفق إلى سواء السبيل.....

أولاً: فكرة عامة.....

تتمثل الفكرة باختصار في لعبة محددة متعددة الأشكال (فلها أكثر من طريقة لتنفيذها كما أنها من جانب آخر متاحة أيضاً ورقياً و إلكترونياً على مختلف الأنظمة والأجهزة. (ويمكن استغلال ادمان الأجيال الجديدة للهواتف المحمولة بأنواعها في تقديم هذه اللعبة لهم على الهاتف المحمول).

في الشكل العربي المقترح من اللعبة يتم ما يلي:

(1) بالنسبة للطلاب والتربويين:

تقديم الدرس واللعبة جنباً إلى جنب؛ مع الغاء ما في اللعبة اليابانية الأصلية من حفظ أعمى أو تطويعه لتيسير الحفظ علي الطالب لكن مع ربط اللعبة بالفهم الدقيق أيضاً فلا يكتمل أحد الركناز دون الآخر ليكون على الطالب فهم الشرح والخصائص البلاغية وغيرها بالإضافة إلى تحقيق التيسير في حفظ القصيدة، هذا مع تشجيعهم على التنافس فيما بينهم باستخدام هذه اللعبة ومع عدة أشعار.

(2) بالنسبة للجمهور:

تقدم اللعبة في شكل لعبة فقط؛ ويمكن أن تتطلب فقط الحفظ الأعمى كالحالة اليابانية أو تتضمن أيضاً معاني المفردات وشرح موجز داخل البطاقات التعليمية الخاصة المضمنة باللعبة؛ ولا مانع من توفير اللعبة في الشكلين ليختار كل فرد الشكل المناسب له.

(3) بالنسبة للمتخصصين من شعراء ونقاد وعلماء لغة غير تربويين:

يأمل الباحث أن تجد هذه اللعبة اقبالاً طرفهم وفائدة لهم؛ ربما تدخل اللعبة عالمهم كاحدي مسابقاتهم الشعرية أو تيسر عليهم أعباء استمرار الحفظ دون النسيان مع تقادم الوقت.

ثانياً: فكرة اللعبة

يتم حفظ الأبيات سواء باستخدام بطاقات تعليمية ورقية أو الكترونية أو ببساطة حفظها في العقل باستخدام تقنيات خاصة.

بعد ذلك يمكن استخدام هذه التقنيات في تذكر الأبيات خلال اللعبة أو الاختبار الدراسي أو المسابقة.

تعتمد أسئلة الاختبارات أنفسها أساليب خاصة باللعبة نفسها؛ وبما يضمن المرح في الاختبار_ مع عدم توتر الطالب بفضل تعوده مسبقاً وحبه للفكرة وممارسته لها كلعبة_ وبما يضمن أيضاً ضمان حفظ الطالب للقصيدة؛ مع أشكال اضافية للأسئلة تكفل التأكد من فهم الطالب للقصيدة ودون الاخلال بالشكل العام للعبة أو غيره.

(1) التقنيات المستخدمة

- تقنيات خاصة بالحفظ

وهي تقنيات تجعل من السهل على الفرد مزاوله للعبة؛ حيث أنها تقنيات خاصة لحفظ ترتيب الأشرطة لكل بيت. ولا مانع من تطبيق ما يمكن تطبيقه على القصيدة لحفظ أبيات متتالية.

- تقنيات خاصة بالأسئلة

وتكمن في طريقة عرض السؤال وطريقة إجابة الطالب؛ وهي متنوعة مثل الترتيب وملء الفراغات وغيرها؛ وهي مذكورة بالبحث تفصيلاً؛ وتم استخدام عدد من هذه التقنيات في أسئلة هذا الاستطلاع.

وهناك جانب آخر من تقنيات عرض الأسئلة وتم تطبيقه هو الأخر؛ كالعروض العشوائي للأسئلة (دون ترتيب ثابت في كل مرة) والعرض التفاعلي للأسئلة (حسب أداء الطالب اذ تعاد الأسئلة التي أخطأ معها الطالب) الخ.. وهي مذكورة بالبحث تفصيلاً وعدد منها مطبق في الاستطلاع.

- الممارسة المتكررة للعبة كتنافس وهواية.

وهذا يعني مزاوله للعبة بشكل متكرر؛ أو حل الأسئلة المرححة بشكل متكرر (وفى واقع الأمر لا فرق بينهما). [يرجى الانتقال إلى تجربة اللعبة مباشرة]

وهنا يحفظ الفرد بفضل التعلم المرح وتكرار ممارسة اللعبة_ ولو أن الطريقة المثلي هي اتباع تقنيات الحفظ أيضاً بالإضافة إلى ممارسة اللعبة؛ وذلك كما سبقت الإشارة.

(2) تجربة اللعبة نفسها

ويلاحظ أن تجربة اللعبة عبر الاستطلاع تقتصر فقط على الشكل الرقمي (الالكتروني) للعبة؛ ويختلف الشكل الالكتروني تماماً عن الشكل الورقي حيث أنه للأخير قواعد واتيقيات لا تتبع بالأول.

ثالثاً: تطبيق اللعبة في اطار الاستطلاع

يرجي اختيار احدي المراحل التالية:

- التعرف علي تقنيات الحفظ وتطبيقها علي الأبيات 1- 11 من معلقة طرفة بن العبد؛ ومن ثم ممارسة اللعبة. [يرجي ممن يختار ذلك المسار_ بخلاف ذكر رأيه وانطباعه_ ذكر أنه اتبع "الأسلوب الأول" في الاستطلاع؛ وهو غير ملزم بذكر اسمه أو أية تفاصيل سوي الأسلوب المتبع وصفته (تربوي، طالب، الخ...); مع تعهد الباحث بسرية كافة البيانات وعدم استخدامها لغير الأغراض البحثية].
- ممارسة اللعبة مباشرة؛ ويرجي ممن يتبع ذلك المسار ذكر اتباعه للأسلوب الثاني بالاستطلاع؛ وأيضاً ذكر عدد مرات تجربته للعبة وذكر رأيه وانطباعه.
- ينصح الباحث بشدة بضرورة ممارسة اللعبة التجريبية أيضاً؛ وبرغم ذلك فاذا وجد_ من بين من شاركوا في الاستطلاع_ من قام بالاطلاع على تقنيات الحفظ فقط دون تجربة اللعبة فيرجي منه ذكر اتباعه للخيار الثالث؛ مع ذكر رأيه أو انطباعه وسبب عدم تجربة اللعبة.

تَلُوخٌ كَبَاقِيِ الْوَشْمِ فِي ظَاهِرِ الْيَدِ يَقُولُونَ لَا تَهْلِكُ أَسَى وَتَجَلِدُ خَلَايَا سَفِينٍ بِالْوَأَصْفِ مِنْ دَدٍ يَجُورُ بِهَا الْمَلَاخُ طَوْرًا وَيَهْتَدِي كَمَا قَسَمَ التُّرْبُ الْمُفَايِلُ بِالْيَدِ مُظَاهِرُ سِمَطِي لَوْلُو وَرَبْرَجِدِ تَتَاوَلُ أَطْرَافَ الْبَرِيرِ وَتِرْتَدِي تَخَلُّ حُرَّ الرَّمْلِ دَغِصٍ لَهُ نَدٍ أَسِيفٌ وَلَمْ تَكْدُمِ عَلَيْهِ بِأَيْمِدِ عَلَيْهِ نَقِيَّ اللَّوْنِ لَمْ يَتَّخَذْ بِعَوْجَاءِ مِرْقَالٍ تَلُوخٌ وَتَعْتَدِي	لِحَوْلَةِ أَطْلَالٍ بِرُقَّةٍ تَهْمِدِ وُقُوفًا بِهَا صَحْبِي عَلَيَّ مَطِيَّهُمْ كَأَنَّ حُدُوجَ الْمَالِكِيَّةِ غُدُوءَ عَدُوْلِيَّةٍ أَوْ مِنْ سَفِينِ ابْنِ يَامِنِ يَشُقُّ حَبَابَ الْمَاءِ حَيْرُومَهَا بِهَا وَفِي الْحَيِّ أَحْوَى يُنْفِضُ الْمَرْدَ شَادِنِ حَدُولُ تِرَاعِي رَبْرِبًا بِحَمِيلَةٍ وَتَبْسِمُ عَنِ اللَّمَى كَأَنَّ مُنُورًا سَقْتَهُ إِيَّاهُ الشَّمْسُ إِلَّا لِثَاتِهِ وَوَجْهَهُ كَأَنَّ الشَّمْسَ أَلْقَتْ رِذَاءَهَا وَإِنِّي لِأَمْضِي الْهَمَّ عِنْدَ اخْتِصَارِهِ
---	---

- يمكن أيضاً للراغبين استخدام الأبيات أدناه من الشعر الحديث (الأبيات 18-36 من قصيدة المساء لمطران خليل مطران)

فِي غُرْبَةٍ قَالُوا تَكُونُ دَوَائِي أَبْلُطَفَ النَّيِّرَانَ طَيْبُ هَوَائِي هَلْ مَسْكَةٌ فِي الْبُعْدِ لِلْحَوْبَاءِ فِي عِلَّةٍ مُنْفَايَ لِاسْتِشْفَاءِ بِكَأَبِي مُتَقَرِّدٌ بَعْنَائِي فَيَجِيئُنِي بِرِيَاحِهِ الْهُوجَاءِ قَلْبًا كَهَذِي الصَّخْرَةَ الصَّمَاءِ وَيَفْتُنُنِي كَالسُّقْمِ فِي أَعْضَائِي كَمَدًا كَصَدْرِي سَاعَةَ الْإِمْسَاءِ صَعِدْتُ إِلَى عَيْنِي مِنْ أَحْسَائِي بُغْضِي عَلَى الْعَمْرَاتِ وَالْأَقْدَاءِ لِلْمُسْتَهَامِ وَعَبْرَةَ لِلرَّائِي لِلشَّمْسِ بَيْنَ مَاتِمِ الْأَصْنَوَاءِ لِلشَّكِّ بَيْنَ غَلَاذِلِ الظُّلْمَاءِ وَإِبَادَةَ لِمَعَالِمِ الْأَشْيَاءِ وَيَكُونُ شِبْهَ الْبُعْثِ عَوْدُ دُكَاةٍ وَالْقَلْبُ بَيْنَ مَهَادِي وَرَجَاءِ كَلْمِي كَدَامِيَةِ السَّحَابِ إِزَائِي بِسْتَى الشُّعَاعِ الْعَارِبِ الْمُتْرَائِي	إِنِّي أَقَمْتُ عَلَى النَّعْلَةِ بِالْمُنَى إِنْ يَشْفِ هَذَا الْجِسْمَ طَيْبُ هَوَائِي أَوْ يُمَسِّكُ الْحَوْبَاءَ حُسْنُ مُقَامِهَا عَبْتُ طَوَائِفِي فِي الْبِلَادِ وَعِلَّةُ مُتَقَرِّدٌ بِصَبَابَتِي مُتَقَرِّدِ شَاكَ إِلَى الْبَحْرِ اضْطِرَابَ حَوَاطِرِي ثَاوٍ عَلَى صَخْرٍ أَصَمٍّ وَلَيْتَ لِي يُنْتَابِيهَا مَوْجٌ كَمَوْجِ مَكَارِهي وَالْبَحْرُ حَقَاقُ الْجَوَائِبِ صَانِقُ تَعَشَى الْبُرِّيَّةَ كُدْرَةَ وَكَأَنَّهَا وَالْأَفْقُ مُعْتَكِرٌ قَرِيحٌ جَفْنُهُ يَا لِلْعُرُوبِ وَمَا بِهِ مِنْ عَبْرَةٍ أَوْلَيْسَ نَزْعًا لِلنَّهَارِ وَصَرَعَةً أَوْلَيْسَ طَمَسًا لِلْيَقِينِ وَمَبْعَثًا أَوْلَيْسَ مَحْوًا لِلْوُجُودِ إِلَى مَدَى حَتَّى يَكُونَ النُّورُ تَجْدِيدًا لَهَا وَلَقَدْ ذَكَرْتُكَ وَالنَّهَارُ مُوَدِّعُ وَحَوَاطِرِي تَبْدُو نَجَاةً نَوَاطِرِي وَالدَّمْعُ مِنْ جَفْنِي يَسِيلُ مُشْعَشِعًا
---	---

[تقنيات الحفظ للأبيات المذكورة]

- حفظ الكلمة الأولى من كل شطر (حفظ الكلمتين معاً).
- تكوين جملة من الكلمتين المذكورتين؛ أو مع إضافة أخرى اليهما بما يكفل تكوين جملة؛ أو من كلمات مختارة من الشطرين؛ وفي كل الأحوال لا يشترط أن تكون الجملة كاملة ومفيدة؛ كما لا يشترط تضمين الأحرف النحوية. يترك الأمر لكل حالة لكن في كل الأحوال يجب أن تكون الجملة مفهومة ومختصرة بقدر الإمكان.
- تقنيات أخرى غير مناسبة للحالة العربية ولن تذكر هنا.

[ملحوظة (1)] لتحقيق الغرض التعليمي تشمل البطاقات المرفقة شرح الأبيات ومعاني مفرداتها أيضاً؛ وهذا هو شكل الإصدار المقترح توجيهها للطلاب؛ مع تبسيط إضافي متي أمكن ذلك ليكون تلقي المعلومة أسهل للطلاب.

[ملحوظة (2)] يمكن للراغبين تجربة تطبيق تقنيات حفظ بأنفسهم دون الرجوع إلى البطاقات التعليمية إذا أرادوا ذلك، وبعد ذلك الانتقال إلى الأسئلة مباشرة أو إلى البطاقات التعليمية أولاً.

رابط بطاقات الشرح: [يكتفي برابط واحد مما يلي، ولا مانع من استخدام أكثر من رابط]

- رابط (1): <https://www.cram.com/flashcards/--11396818>

- رابط (2): <https://www.cram.com/flashcards/--11363092>

رابط بطاقات الأسئلة: [يكتفي برابط واحد مما يلي، ولا مانع من استخدام أكثر من رابط]

- رابط (1): <https://topgradeapp.com/quizzes/ksyd-lms-lmtr-n>

- رابط (2): <https://topgradeapp.com/quizzes/trf-bn-laabd>

- رابط (3): <https://topgradeapp.com/quizzes/as-l-mn-ladb-laarby-lkdym>

الأسلوب المتبع:

الصفة:

رأيك وانطباعاتك:

هل تري أن اللعبة حققت هدفها؟

- نعم.

- لا.

- يحتاج الأمر إلى بعض الوقت لتحديد ذلك.

- لدي بعض التحفظ. والسبب هو:

ضع تقييمك للفكرة على مقياس من 1 إلى 10، وان أمكن يرجى ذكر مبرر التقييم أيضاً.

هل لديك تعليق أو إجابة أخرى؟ برجاء التكرم مشكوراً بتدوين تفاصيل ذلك أدناه.

الاسم [اختياري]:

البريد الإلكتروني [اختياري]:

تمحمد الله