"تبسيط تعلم الشعر العربي واتاحته 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_ وفى 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 الي العامية وتدهور لغتهم الفصحى؛ وان كان التدهور قد بدأ قبل ذلك لأسباب اضافية 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 وأعماره للأشعار إلي حد كونها هواية ولعبة أيضاً وكذلك تيسير تعليم وتعلم الأشعار العربية؛ هذا بالإضافة إلي ما يترتب علي النتيجتين المذكورتين من آثار أخري.
وأخيراً يأمل الباحث أن يحقق ذلك البحث هدفه وأن يؤدي تنفيذه إلي صحوة أدبية ثقافية علي مستوي الشعب المصري وعلى مستوي الشعوب العربية ليكون الثاني من نوعه من حيث ظهورها بفعل ثقافة خارجية بعد ظهور المدارس الشعرية الحديثة تأثراً بالآداب 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
  (1-2) الهدف من المقترح
  (1-3) تفاصيل عن المقترح
  الفصل الثاني: تفاصيل متعلقة بالتجربة اليابانية
  (2-1) فكرة اللعبة
  (2-2) التقنيات المستخدمة باللعبة
  (2-3) كيفية ممارسة اللعبة
  (2-3-1) الطريقة اليابانية الأصلية
  (2-3-2) تقنيات اللعبة
  الفصل الثالث: تطويع اللعبة اليابانية للأشعار العربية
  مقدمة
  (3-1) المسار الأول: كيفية تأهيل المادة الشعرية للعبة
  (3-2) المسار الثاني: كيفية تحويل المادة الشعرية إلى لعبة
  (3-3) المسار الثالث: تطبيق عملي
  مقدمة
  (3-3-1) تقنيات التطويع
  (3-3-1-1) الجزء المتعلق بالبطاقات التعليمية
  (أولاً) في حالة الأشعار العربية القديمة
  (ثانياً): في حالة الأشعار العربية الحديثة
  (3-3-1-2) الجزء المتعلق ببطاقات الأسئلة
  (1) التقنيات المقترحة لعمل بطاقات الأسئلة
  (2)التقنيات المقترحة لعرض الأسئلة
  (3-4) أثر الاختلافات اللغوية على استحالة العمل بالطرق اليابانية الأصلية
  (3-4-1) مقدمة
  (3-4-2) الاختلافات اللغوية المسببة للاستحالة
  (3-4-2-1) المرونة اللغوية الفريدة فى الحالة اليابانية
  (3-4-2-2) خصائص للغة 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 رقم2: بيان المقصود بـ "حروف تحديد القصيدة"، 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 عنترة العبسي بحروف منفصلة): صفحة 35.
- شكل رقم 13 (مثال رقم (1) لاشتقاقات مطلع معلقة عنترة منفصل الأحرف): صفحة 36.
- شكل رقم 14 (مثال رقم (2) لاشتقاقات مطلع معلقة عنترة منفصل الأحرف): صفحة 36.
- شكل رقم 15 (مثال رقم (3) لاشتقاقات مطلع معلقة عنترة 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 تتفرع 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 التلقيني وانّما 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 التعلّم النشط على أنّه وسيلة لإشغال الطلبة بشكل مباشر في البيئة التعليمية، وذلك من خلال القراءة، والكتابة، والتفكير، والتأمّل، والتحدّث، والإصغاء الجيّد للآخرين، بدلاً من الطريقة المألوفة في استقبال المعلومات من المعلّم مباشرة، ويكون ذلك من خلال استخدام تقنيات متعددة تتطلّب ممارسة ما يتعلّمونه 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 اذ يعمل التعلم بالمتعة على تحريك الدوافع الذاتية والداخلية للمتعلم 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. ارتبط التعليم الممتع قديماً بالتلوين وبانتاج الأفلام التعليمية؛ وحالياً يرتبط بالأنشطة والألعاب التعليمية غير أنه لا يمكن اختزاله أو اختصاره في هذه الأنشطة والألعاب اذ 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 تضم4500 قصيدة واكا فأكثر 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 التفاعلي للأسئلة: هو نظام ذكاء صناعي يراعي الفروق الفردية بين الطلاب خلال العملية التعليمية عن طريق تحديد الأسئلة التي من مصلحة الطالب اعادتها 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) [Kimari-ji / 決まり字]". يقصد بحروف تحديد القصيدة "الأحرف الأولي 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 7-7-5-7-5. لها مسميات أخري 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 الموضوعة 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 تتبقي 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 أخري 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. تسمي أيضاً بـ "السموط".

٢٧. الذكاء الصناعي/ الاصطناعي: وينقسم إلي نوعين هما: (النوع الأول) ذكاء اصطناعي محدود (ANI) أي أنواع الذكاء الاصطناعي التي تفعل شيئًا واحدًا 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 أخري 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 فيهِ معظم الأشكال المعروفة للمادة.

٣٤. رباعي الأبعاد: متَّسم بالأبعاد الرباعيّة خاصّة الأبعاد الحيزيّة الثلاثة مع البعد الزمني في النظريّة النسبيّة. (معجم المعاني الجامع- معجم عربي عربي)

٣٥. خماسي الأبعاد: الفضاء خماسي الأبعاد هو مساحة ذات خمسة أبعاد. إذا تم تفسيره ماديًا فهذا أكثر من الأبعاد المكانية الثلاثة المعتادة والبعد الرابع للوقت المستخدم في الفيزياء النسبية.

المراجع:

قائمة بالمراجع العربية:

١. المعلقات السبع: شرح معاصر وتبسيط للدروس القديمة، د. سليمان العطار، الدار الثقافية للنشر، 2002، 9789773390861.

٢. نبذة عن الخط العربي وأنواعه، الموقع الالكتروني لكلية التربية للعلوم الإنسانية، جامعة كربلاء، العراق.
الاتاحة:

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=y88eKOASDSs
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/0BxvgV2tVDibAWlUxTkZLX2V3cE0/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 و16 و26 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. بتصرّف. التعريف الفلسفي

٤. التعلم الممتع (المصطلح رقم 4)
موقع تعلم جديد- أخبار وأفكار تقنيات التعليم.
الاتاحة:

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.

الاتاحة:

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/

٦. الواقع المعزز، الواقع الافتراضي * (المصطلحين رقمي 10 و11 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 و34 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)

- "^معلومات عن ثلاثي الأبعاد على موقع zthiztegia.elhuyar.eus". *zthiztegia.elhuyar.eus*. مؤرشف من الأصل في *14 ديسمبر 2019*.
- "^معلومات عن ثلاثي الأبعاد على موقع psh.techlib.cz". *psh.techlib.cz*. مؤرشف من الأصل في *14 ديسمبر 2019*.
- "^معلومات عن ثلاثي الأبعاد على موقع mathworld.wolfram.com". *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 6و 8 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 للعامة 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 أخري.

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 إلي العملية التعليمية بتحويلها إلي "التعلم عن طريق اللعب" و"التعلم الممتع" وتحقيق الاقبال الساحق عليها يجعل من الحاجة إلي استطلاع رأي أو تجربة ميدانية أمراً اختياراً أو غير ملزماً.

ومن الجدير بالاشارة أن التجربة اليابانية الناجحة التي يعرضها الباحث هي احدي أنواع لعبة الورق (الكوتشينة) الشعرية اليابانية؛ وهي لعبة لها شكلين ورقي والكتروني؛ تسمي هذه اللعبة "كوتشينة تجميعة أشعار أوجورا المائة"، وهناك أيضاً "كوتشينة المان يوو شوو" علي سبيل المثال لكن الباحث يكتفي بعرض اللعبة الأولي 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) وفى شكل مانجا (كتب مصورة على غرار مجلة ميكي مثلاً في الدول العربية)

أمثلة (وتخص تجميعة 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 تاكاكازو كانيه كو (金子　貴一, Kaneko TAKAKAZU) لمساعدته له في انجاز الجزء (2-3-1) من هذا البحث عن طريق الرد على استفساراته بخصوص معاني مصطلحات يابانية وردت في النص الياباني للمرجع؛ كما يثمن مساعدته المذكورة له اذ 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 الهاتف 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 والطاولة وغيرها؛ وذلك بدلاً من وضعها الحالي حيث يتجنبها الكثيرون ولا يتناولونها الا خلال العملية الدراسية لتقتصر بذلك على المتخصصين في الأدب العربي وفى 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 تجبره_ 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 كنشاط 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 اضافياً 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 الدرس واللعبة جنباً إلى جنب؛ مع الغاء ما في اللعبة اليابانية الأصلية من حفظ أعمي 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 علي 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 باللجوء 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 وفائدةَ 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 مزاولة 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 للعامة 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) كلٍ في موضع منفصل؛ وأنه يمكن للعامة الذين لا يرغبون في الاطلاع على الشرح ومعاني المفردات الاطلاع على الكارت دون رؤية ذلك الموضع.

- العناصر الثلاثة المذكورة للتو للبطاقة الالكترونية يمكن تضمينها أيضاً بالبطاقة المطبوعة ولكن بشكل مختلف؛ وذلك عن طريق تخصيص وجه البطاقة للبيت ولتلميح حفظ شطري القصيدة على أن يكون الأخير بلون مختلف وبخط 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 سبقت الإشارة فلهذه الأسئلة وكذلك طرقها المتبعة الموضحة تفصيلاً في موضع لاحق دور كبير في مساعدة الطالب علي الحفظ الدقيق للأبيات ولكل كلمة منها).

الفصل الثاني: تفاصيل متعلقة بالتجربة اليابانية

(2-1) 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_ تنبغي مراعاة استخدام بطاقات الأبيات وبطاقات الأسئلة أيضاً. مع العلم بأن بطاقات الأسئلة تكون متاحة بشكل منفصل؛ ولا يري الباحث مانعاً من اتاحة 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 مزاولة اللعبة؛ حيث أنها تقنيات خاصة لحفظ ترتيب الأشطر لكل بيت. ولا مانع من تطبيق ما يمكن تطبيقه على القصيدة لحفظ أبيات متتالية.

(2) الممارسة المتكررة للعبة كتنافس وهواية

وهذا يعني مزاولة 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 شفهياً 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 الأشطر 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 أخري 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 اذ 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 الأصلية[1]

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

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

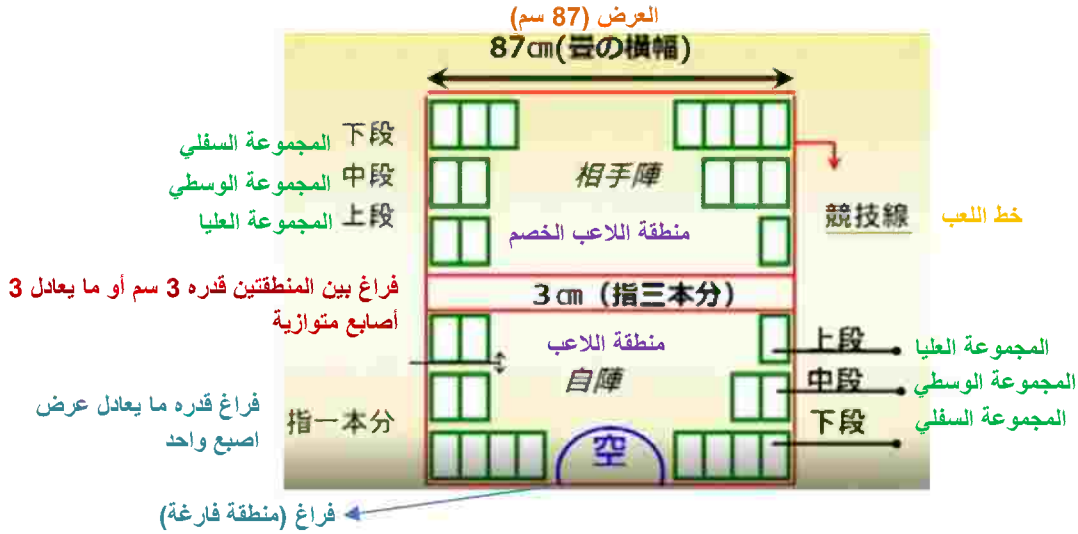
(1-1-3-2) الترتيب

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 المجمعة)

---

[1] كل ما هو مذكور تحت هذا التبويب عدا البند الأخير من الجزء (2-1-3-3) المعنون بعنوان "هـ. قواعد أخري 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: أعلي - وسط- أسفل (الأعلى الأبعد والأسفل الأقرب) وله حرية توزيع الأوراق في مواضعها كما يحلو له وعلي أن تكون الأوراق ظاهرة للطرفين.

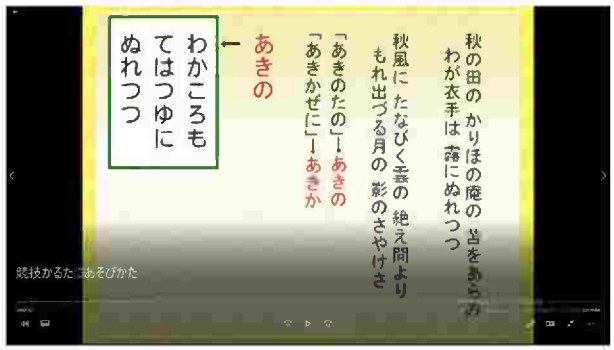


(شكل رقم 1: بيان توزيع الأوراق في النسخة المطبوعة من اللعبة اليابانية الأصلية "واكا جاروتا")

في هذه اللعبة هناك مجموعتين من الأوراق كما يلي:

- المجموعة الأولي (نسخة القارئ): وهي أوراق مخصصة للقارئ (نسخة القارئ) تشمل القصيدة كاملةً "بما في ذلك ما يسمي بـ (حروف تحديد القصيدة) [Kimari-ji / 決まり字]". يقصد بحروف تحديد القصيدة "الأحرف الأولي 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 ففي حالة النسخة الالكترونية من اللعبة يكون الوضع مختلفاً حيث يتاح للاعب اختيار الشطر الذي عليه تذكره.



(شكل رقم2: 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 الموضوعة (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]
  - اذا كانت ورقة الشطر موجودة يحصل عليها من يلمسها أولاً.
  - اذا لمس الطرفان الورقة موضع البيت المقروء في نفس الوقت يحصل عليها الطرف صاحب هذه الورقة (الموجودة في منطقته).
  - اذا لم يكن في الإمكان تحديد من الذي من حقه الحصول على الورقة يتم النقاش والاتفاق. (وفى اللغة اليابانية يطلق على هذه العملية مسمي 主張/ mome)
  - اذا أخذ اللاعب الورقة من مجموعاته يبقي الوضع كما هو عليه، لكن اذا 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 مسمي "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 أخري

- يمنح أطراف اللعبة فترة (مهلة) قدرها 15 دقيقة قبل بدء اللعبة مباشرةً 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 أقصي 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.

(ه) قواعد أخري تخص النسخة الالكترونية من اللعبة

فيما يتعلق بالنسخة الالكترونية من اللعبة فهناك اختلافات طفيفة في قواعدها ونظامها أو طريقة لعبها لكنها تبقي مهمة ولافتة؛ وهي كما يلي:

- لا حد أدني أو أقصي 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 الأولي من كل شطر (حفظ الكلمتين معاً).

٢. تكوين جملة من الكلمتين المذكورتين أو من الشطرين. لا يشترط تضمين الأحرف النحوية ولا يتم التقيد بالنص الأصلي حيث يمكن التعديل أو الاضافة بما يكفل تكوين عبارة مفهومة ولو لم تكن جملة كاملةً 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 مذكورة بموضعها بالفصل الثالث)

ملحوظات خاصة

- البندين 1 و2 كما في 3 • 1 百人一首の覚え方[2]
- البند الثالث كما في 百人一首 児童新春かるた大会[3]
- البنود 4-6 كما في【PDF あり】1-4【競技かるた】百人一首 決まり字 語呂合わせ 覚え方[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 كنشاط 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 كنشاط 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=y88eKOASDSs

[4] الاتاحة: يرجي الاطلاع على اتاحات الفيديوهات الأربعة بصفحة المراجع.

الفصل الثالث: تطويع اللعبة اليابانية للأشعار العربية

مقدمة

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 الأولي تجهيز القصيدة العربية المحددة لتكون متوافقة مع متطلبات التطويع، وبعد تحقق متطلبات التطويع يبدأ المسار الثاني_ والذي يستعرض فيه الباحث كيفية التطويع "أو بكلمات أخري كيفية تحويل المادة الشعرية إلي لعبة"، ويلي المساران المسار الثالث المتمثل في التطبيق الفعلي؛ وهذا بالاضافة إلي مسار رابع يهدف إلي مساعدة المهتمين في ايجاد طرق تطويع اضافية عبر عرض الخصائص اللغوية التي تتفرد بها الحالة اليابانية وما تمثله من عوائق ليكون الباب مفتوحاً أمامهم لدراستها ومن ثم ايجاد طرق التطويع الاضافية اذا 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 اذ 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 اليها بالفقرة الأولي؛ أما مسارات التطويع وأنواعه فستكون واضحة جلية في مواضعها؛ وبمزيد من التفصيل بالمقارنة بما سبق التطرق اليه بشأنها في المواضع السابقة.

(3-1) 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 اليها؛ اذن 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 أخري تحتاج هي بدورها إلى معجم لفهمها.

(3-2) 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؛ ويري 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 بأنواعهما فهي متاحة بالفعل في حالة اللعبة اليابانية؛ وهنا يري الباحث أن هذه البرامج مفيدة للتدرب 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 الالكتروني الخاص، مجموعة دراسية افتراضية، الخ...).

أيضاً فاستخدام الشكل الالكتروني 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 وفى حفظه له.

يقدم الباحث بالفعل تطبيق عملي لذلك المقترح المتمثل في اتاحة الشكل الالكتروني للعبة؛ وذلك عبر توفير عدد "2" تطبيق انترنت (تطبيق ويب Web app) أحدهما للدروس والآخر للأسئلة كمرفقات بالبحث[5] ليمثلا أول استجابة عملية لتوصياته وليكونا مثالاً 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 اكتفي بعرض تطبيق الويب مثالاً_ 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 أخري اضافية_ وهي طرق معروفة لا حاجة لذكرها.

[5] راجع روابط Cram و Topgrade الواردة بمواضعها.

(3-3) المسار الثالث: تطبيق عملي

مقدمة

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 بمعني آخر أمكن استنباطها وابتكارها بعد الاطلاع على الحالة اليابانية؛ اذ يقترح الباحث أوجه تطويع من النوعين المذكورين.

سيقتصر الباحث هنا على الشكل الالكتروني 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 وفى مدي سهولة الفهم بين الشعرين العربيين القديم والحديث ثانياً تبقي الطريقة المتبعة هنا هي نفسها للنوعين المذكورين ولأنواعهما الفرعية أيضاً؛ وفيما يتعلق بتفاصيل ذلك يرجي 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 المرحة للأسئلة_ وذلك كما أشار الباحث في موضعه.

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

(3-3-1) تقنيات التطويع

(3-3-1-1) 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 الأشطر:

- حفظ الكلمة الأولي 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 الأوْلي 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 الأوْلي حفظ البيت بأكمله، وبرغم ذلك فربما توجد حالات تكون معها هذه الطريقة مفيدة)

(٢)<u>حفظ تسلسل وترابط الأبيات:</u>

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

مثال (1): [الكلمة الأولي 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 أخري 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 أخري والأمر متروك لكل طالب".

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

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

ملحوظة (1): يمكن أيضاً ابتكار طرق أخري سواء مشابهة أو مختلفة؛ وسواء لحفظ ترتيب الأشطر 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 تجميعة أشعار أوجورا المائة)_ تعبير جورو أواسيه هو娘房干せ وينطق (むす めふさほせ/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 إلي كونها أبيات لا يتكرر الحرف الأول منها مع أية أبيات أخري علي مستوي قصائد تجميعة أشعار أوجورا المائة (وهي الأشعار محل لعبة واكا جاروتا اليابانية التي يتناولها البحث).

ملحوظة (3): فكرة حفظ تسلسل وترابط الأبيات للباحث هي ابتكار بحت 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 اضافة 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 أخري_ بما في ذلك الأشعار العربية الحديثة. ومنها قصيدة المساء لمطران خليل مطران.

➢ للاطلاع على الأمثلة والنماذج العملية_ والخاصة ببطاقات الشرح_ يرجي 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 الأشطر والأبيات بأشكال جذابة.
  - ترتيب الأشطر والأبيات بتحريكها لوضعها في مواضعها (يمين/ يسار/ أعلي/ أسفل).
- أسئلة ملأ الفراغات.
- أسئلة "من ..." و "ما ..." على سبيل المثال لا الحصر؛ ومعها إمكانية التصحيح الآلي؛ وذلك عبر تطويعها إلى النوع السابق "المذكور أعلاه" كما نري بالأمثلة المرفقة "رابط Top grade المتاح بموضعه لاحقاً" (أو عبر تطويعها إلى أنواع أخري 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 أخري 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 أخري 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 التدرب 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 شفهياً بمعرفة المعلم) أيضاً في الجهات التي تتبع نظم التعليم المراعية للفروق الفردية بين الطلاب، وبالتالي فلا يقتصر ذلك الأخير على الشكل الالكتروني.

ملحوظة (2): للاطلاع على الأمثلة والنماذج العملية_ والخاصة ببطاقات الأسئلة_ يرجي 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 أخري "ان وجدت"؛ وأيضاً الاقتداء بسبل التعلم النشط والممتع 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 الأشطر، 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 اليه 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 المثالين 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 أخري قريبة توصل اليها، وقد ذكر أنه يمكن تنفيذ أوجه تطويع أخري 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 (2-3-2-1) من الفصل الثاني بالإضافة إلى أمثلة فعلية لها عبر التبويب (3-3) من الفصل الثالث.

وفى اطار التبويب الحالي يعيد الباحث الإشارة إلي تقنيات الحفظ اليابانية الأصلية كما يلي أدناه:

١. حفظ الكلمة الأولي من كل شطر (حفظ الكلمتين معاً). [تم التطويع]

٢. تكوين جملة من الكلمتين المذكورتين أو من الشطرين. لا يشترط تضمين الأحرف النحوية ولا يتم التقيد بالنص الأصلي حيث يمكن التعديل أو الاضافة بما يكفل تكوين عبارة مفهومة ولو لم تكن جملة كاملةً 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 مسمي "جملة غير مفيدة" اذا أنها لا تقدم معنياً تاماً) [تم التطويع]

٣. الحفظ وتذكر موضع الورقة. [للنسخة 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 المعني والشرح أو عبر بطاقات الأسئلة التي تقيس الحفظ والفهم معاً وأيضاً مع تطلب الفهم لغرض الحفظ في الحالة المطوعة المذكورة وذلك كما ذُكر 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 أخري_ 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 ماهو مستحدث عليها وعلى مجاراة 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 وفى أفلام الكرتون الأجنبية. فعلي عكس اللغة العربية جامدة وثابتة الحروف حيث كلمة "نمر" مثالاً تكتب بطريقة واحدة وتنطق بطريقة واحدة في اطار المعني الواحد (فاذا كانت فِعْلاً تغير النطق والمعني معاً) ففي اليابانية اذا افترضنا أن كلمة "نمر" بهيئتها هذه هي كلمة يابانية واذا 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 المعني؛ ومع بعض الاختلافات المحددة يبقي المعني على حاله، ففي اللغة اليابانية هناك نظم كتابة هي: هيراجانا، كانجي، كاتاكانا؛ وفى حالة النظامين الأول والثاني فالكلمة تكتب عادةً بالنظام الثاني لكن نطقها يحدده النظام الأول بالإضافة إلي المعني؛ فيمكن بسهولة شديدة تغيير الكلمة تماماً وتغيير النطق والمعني. وللعلم فبشكل رئيسي حروف الهيراجانا هي فى الأصل حروف صوتية (وكذلك حروف الكاتاكانا)؛ وهو ما يجعل هذه الحروف هي الحروف المحددة للصوت كما نري لاحقاً فى غير موضع.

ففي الشكل رقم (4) مثالاً 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 معني "شديد" (وهناك معني آخر لم يستخدم هنا هو "رقم ألف")؛ لكن تحول الحرف في السياق الجديد ليحمل الشكل 血 حاملاً معني "الدم" ومع احتفاظه بنفس الصوت "النطق").

(شكل رقم 4)

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 بمعني: (الدم أحمر اللون). وهذه الحالة لحرفは هي على نقيض الحالة السابقة (لحرف ち) اذ تم النظر إلي الجانب الكتابي من حرف الهيراجانا وليس إلي جانبه الصوتي ومع العلم بأن صوت "نطق" الحرف تغير فى الحالتين.

(شكل رقم 5)

واذا نظرنا إلي الشكل رقم (5) لوجدنا جانب مرونة آخر للأحرف اليابانية؛ فالعبارة تكتب من الأعلى إلي الأسفل وتبدأ من الجهة اليمني؛ 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 (فالكتابة بأحرف الهيراجانا تفتح العنان للكلمات والمعاني بعكس مقاطع الكانجي التي تقدم معاني مسبقة وأشكال نطق متعددة)، ويساعد على ذلك كون الأحرف اليابانية مُفَرَطة (منفصلة) وليست متشابكة كالعربية؛ ولكن لا يعني ذلك أن المشكلة في تشابك الأحرف العربية؛ وذلك كما سَيَلي بيانه بموضعه.

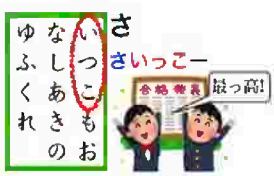
(شكل رقم ٦)

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

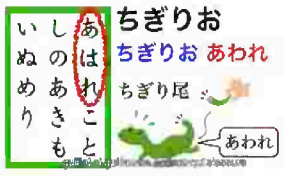
ولا يقتصر الأمر على ذلك؛ بل يمكن أيضاً أخذ الحروف من أي اتجاه أفقي أو عرضي (كما نري في الأمثلة الأخرى)؛ أو أخذ الحروف بدون ترتيب بتبديل مواضعها كما نري في الشكل رقم (7).

(شكل رقم ٧)

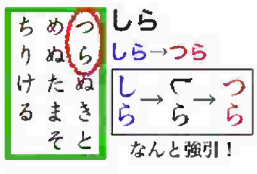
بل يصل الأمر أيضاً إلى تغيير نطق الحرف أو شكله أو تغيير الحالتين معاً (الأشكال 7 و 8 و9)؛ أو اللعب بشكل الحرف لتشبيهه بحرف آخر مثلاً (الشكل 10).



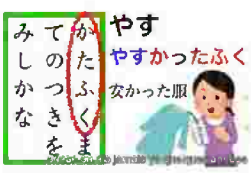
(شكل رقم ٨)



(شكل رقم ٩)



(شكل رقم ١٠)



(شكل رقم ١١)

وهناك أيضاً حالة مشابهة تشهد تغيير تشكيل الكلمة كما في اضافة صوت الشدة لحرف موجود "الشكلين 7 و8 "؛ وأيضاً اضافة صوت الشدة لحرف غير موجود "اضافة شدة واضافة حرف أيضاً" كما في الشكل (11)؛ وأيضاً تشبيه النطقين ōke الياباني وOK 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 والتركيب[6] 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 احداهما؛ وانما في معرض ابراز الخصائص اللغوية اليابانية السابق الإشارة اليها 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 الاشارة اليه للتو من اتصال أو انفصال الأحرف ففي حالة اللغة العربية لا يعد اتصال حروفها مشكلة أو عائقاً؛ وانما خصائص لغوية عربية هي المشكلة هنا؛ وذلك كما نري عبر المثال أدناه الذي يعرض الباحث فيه مطلع معلقة عنترة بن شداد بحروف منفصلة مفهومة:

هل غادر الشعراء من متردم أم هل عرفت الدار بعد توهم

يا دار عبلة بالجواء تكلمي وعمي صباحا دار عبلة واسلمي

ويمكن أيضاً عرض البيتين المذكورين في جدول كما يلي أدناه:

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

(شكل رقم 12: البيتان 1 و2 من معلقة عنترة العبسي بحروف منفصلة)

هذا ويمكن أيضاً عرض البيتين المذكورين في أشكال أخري 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] الاتاحة:
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/

فهنا يتحقق شرطا انفصال الحروف و سهولة الفهم؛ لكن ذلك لا يخدم الغرض كما يوضح الباحث أدناه عبر تطبيق الحالة اليابانية فيما يتعلق بالأحرف المنفصلة على الحالة العربية.

(2-2-2-4-3) الاشتقاقات الممكنة للمثال السابق

الاشتقاقات الممكنة للجدول أعلاه حسب المتبع في الحالة اليابانية:

المثال (1):

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

(شكل رقم 13: مثال رقم (1) لاشتقاقات مطلع معلقة عنترة منفصل الأحرف)

هل/ أم هل عرفت/ يا دار/ وعمي

- هل غادر/ أم هل عرفت/ يا دار/ وأمي (بتغيير حرف العين في كلمة "عمي" إلى حرف الألف كما هي حالة الشكلين 9 و10 السابق عرضهما).
- أهوي (بتغيير ترتيب حروف الصف الطولي الأول)/ آمل (بتغيير ترتيب حروف الصف الطولي الثاني)/ ....

المثال (2): [تطبيق آخر على الشطر الأول من البيت الأول]

						م	ر	ت	ه	ن	ه	ء	ا	ر	ع	ش	ل	ا	ر	د	ا	غ	ل	ه

(شكل رقم 14: مثال رقم (2) لاشتقاقات مطلع معلقة عنترة منفصل الأحرف)

- هل- شعر- أمن- مترم≺مترو (بتغيير شكل حرف الهمزة في كلمة "أمن" كما في الأشكال 7،8،9،10) وباستبدال حرف الميم في كلمة "مترم" إلي حرف الواو ليصير "مترو" (أقرب شكل لذلك هو الشكل رقم 9 لكن يبقي ذلك باعتباره تقنية جديدة لم تضمها الأمثلة المذكورة)

المثال (3): [تطبيق آخر على الشطر الأول من البيت الأول]

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

(شكل رقم 15: مثال رقم (3) لاشتقاقات مطلع معلقة عنترة منفصل الأحرف)

- هل- لشعر
- أم- هل- لدار
- يا دار- تكلمي
- و-عمي- صباحاً-و- أسلمي

(3-2-2-4-3) خلاصة ما سبق

اذا نظرنا إلي الاشتقاقات أعلاه أو إلي غير ذلك من اشتقاقات أخري يمكن ايجادها 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 اذ أن هذه الطرق لا تساعدنا على استرجاع الأبيات أو تذكرها كما أنه ليست لها أية فائدة أخري؛ 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؛ وانما العائق هو خصائص خاصة باللغة العربية كما رأينا أعلاه.

وأخيراً فلا يري الباحث مشكلة هنا اذ سبق له بالفعل القيام بالتطويع بطرق أخري؛ هذا بخلاف دعوته لاكتشاف طرق تطويع اضافية_ والتي تشمل أيضاً المعلومات التي قد تفيد في ذلك الصدد).

[الباب الثاني] فيما يتعلق بالأساليب الأخرى

(مقدمة)

يمكن تقديم المادتين الشعرية (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 السردي 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 أخري.

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 الشعرية 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 قليلة[8]؛ 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 للتو فقد وجدت هذه الأشكال الأخيرة بالفعل في اليابان طريقها إلي النور، وهنا يعرض الباحث أمثلة قليلة كما يلي_ وتخص تجميعة 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) وفى 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 أخري 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 مجتمعةً 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 مثالاً 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 وأخري مطابقة أمكن تطبيقها_ لكن دعوته الثانية هذه هي بهدف إيجاد تقنيات إضافية متي أمكن ذلك؛ فالعلم لا يزدهر الا بتعاون الباحثين.

مرفقات

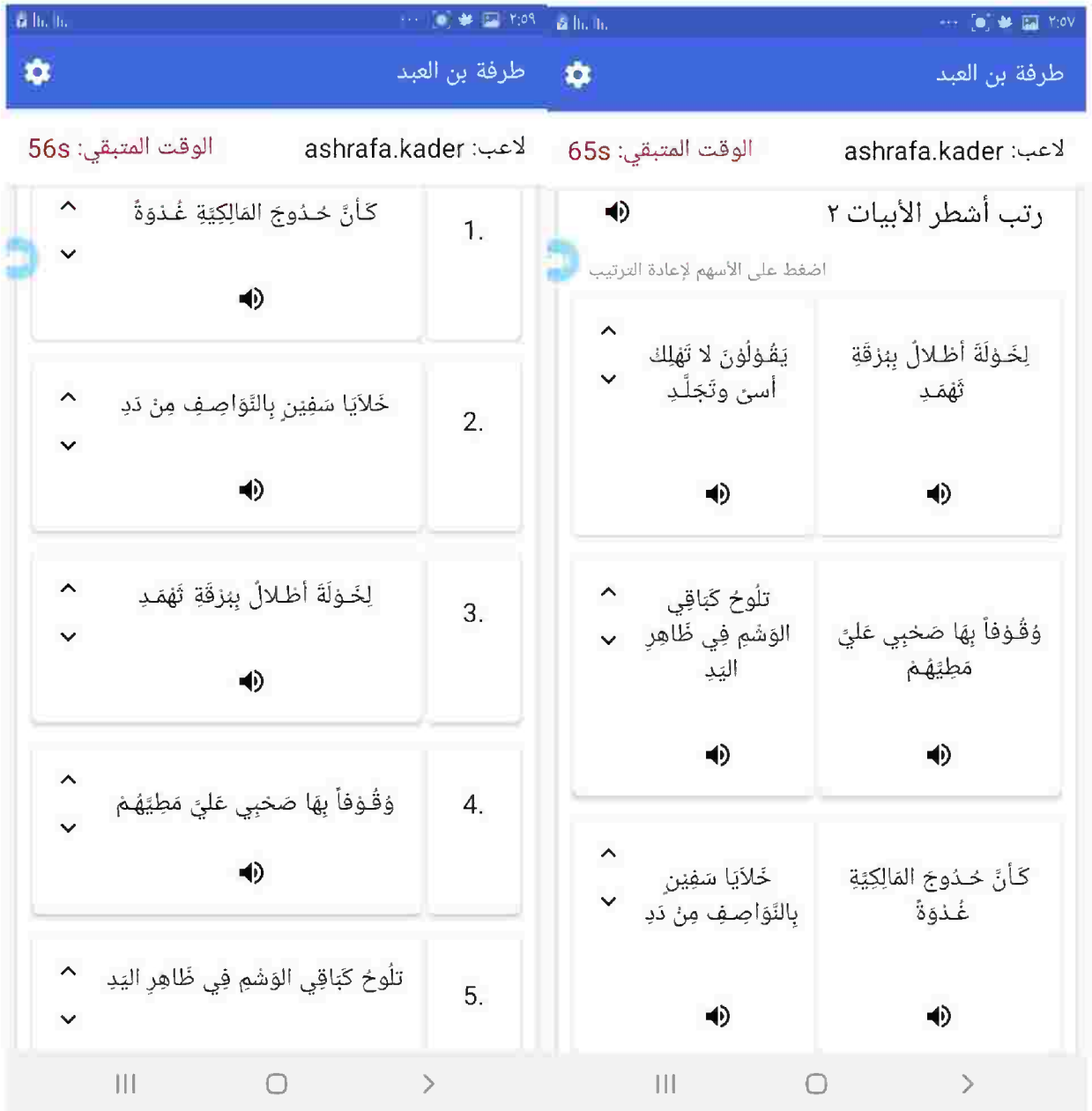
- **بطاقات الشرح والأسئلة الواردة روابطها**
- **استطلاع رأي لم يعقد لتعذر ذلك قانوناً كما سبقت الإشارة**

أولاً: بطاقات الأسئلة والشرح الواردة روابطها

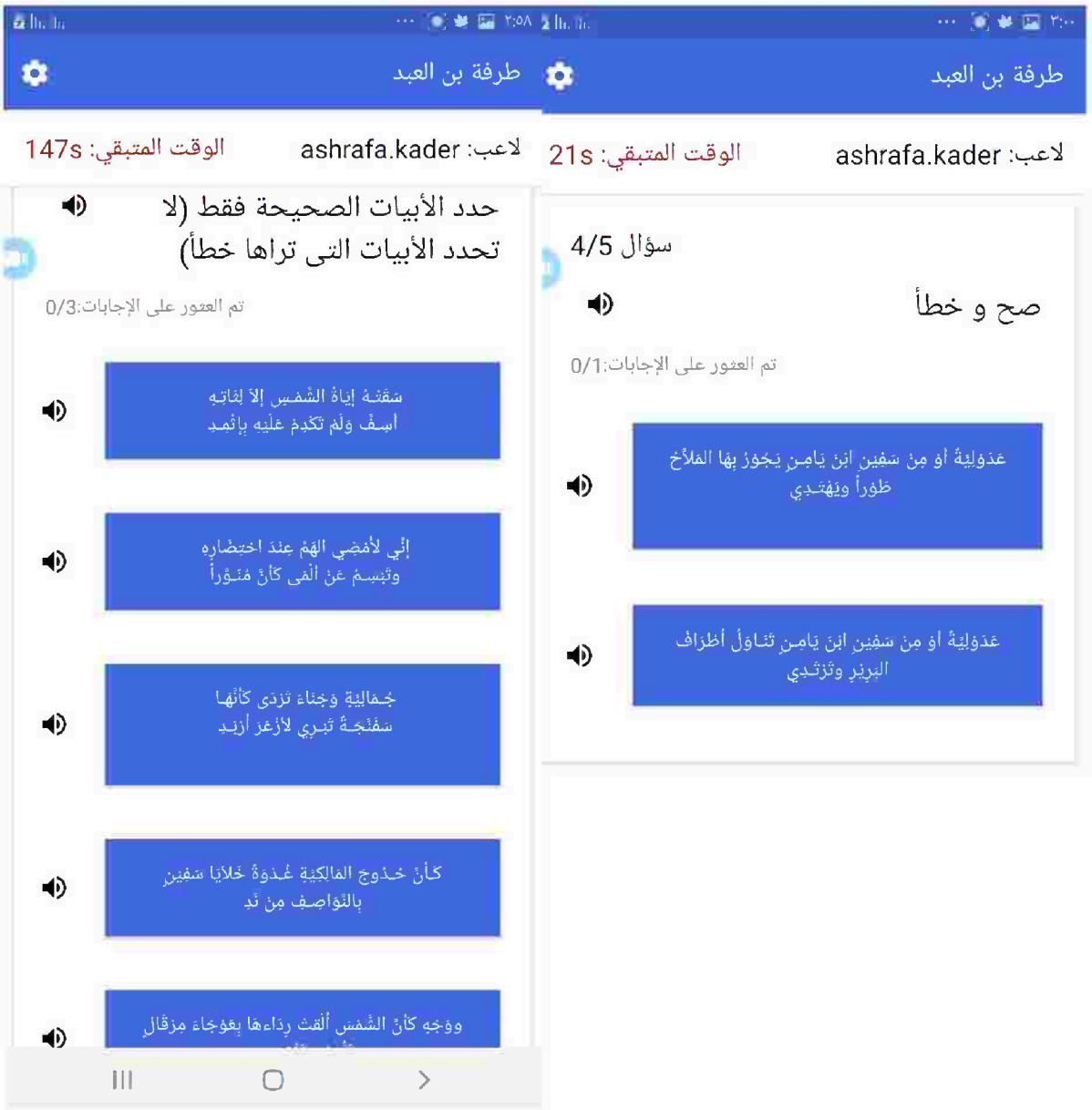
أولاً: أمثلة لبطاقات الأسئلة الموجهة للطلاب

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 لابراز 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).

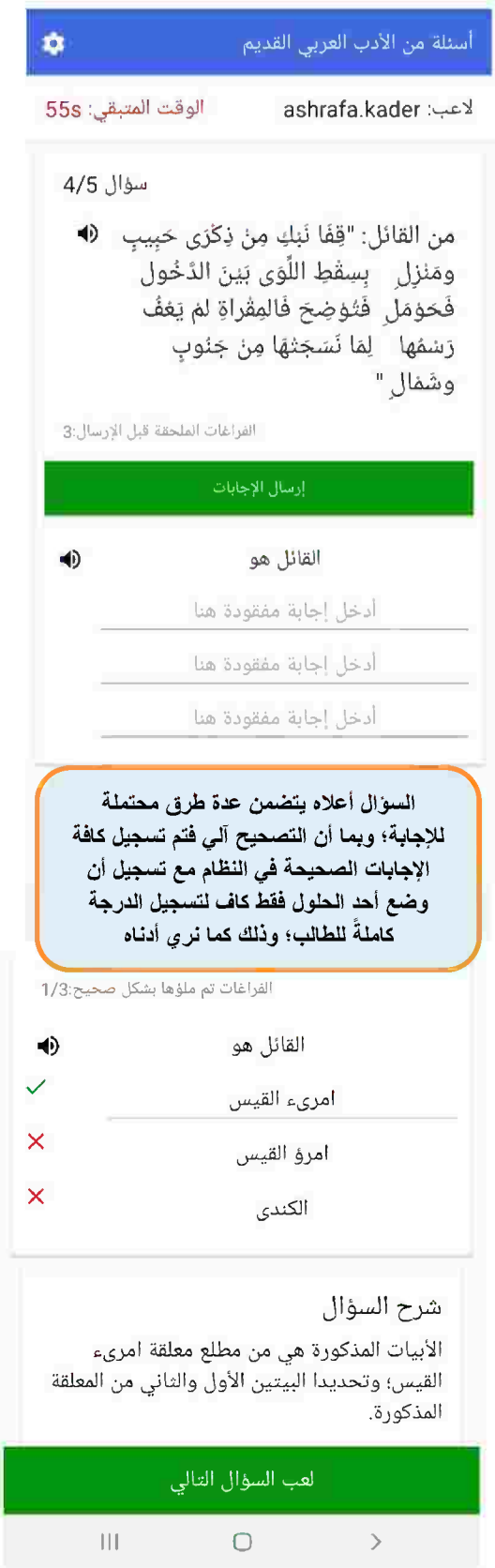
[مثالين لبطاقات ترتيب أبيات]



[مثالين لبطاقات اختيار من متعدد]



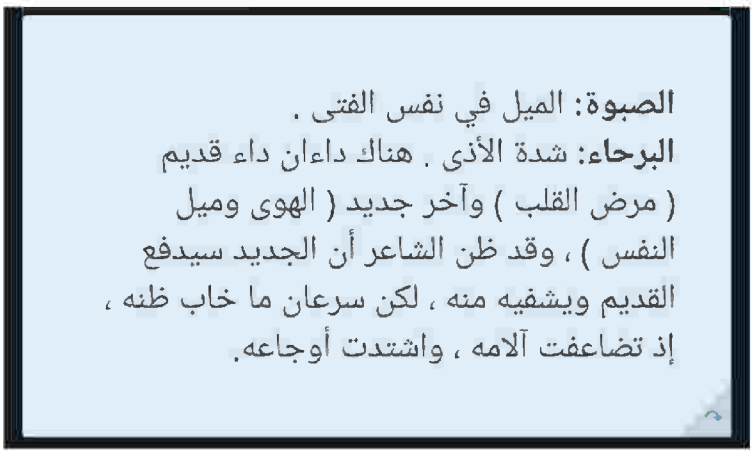
[مثال لبطاقة اكمال فراغات]



ثانياً: أمثلة لبطاقات الدروس الموجهة للطلاب

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

تظهر البطاقة الرئيسية بشكل افتراضي، بينما تظهر بطاقة الشرح عند ضغط علامة الاستفهام بالزاوية اليمني السفلي، وتظهر البطاقة الأخيرة (بطاقة تيسير الحفظ) برفع البطاقة الرئيسية لأعلي. وللمستخدم (كالكالب وغيره) الحرية الكاملة في الترتيب وفى عرض من أيٍ من البطاقات سواء بترتيب محدد أو بعدم عرض بعضها "تبقي البطاقة الرئيسية ظاهرة وله الحرية في عدم عرض البطاقتين الأخريتين أو احداهما".



ثالثاً: بطاقات الأسئلة الواردة صفحة 29.

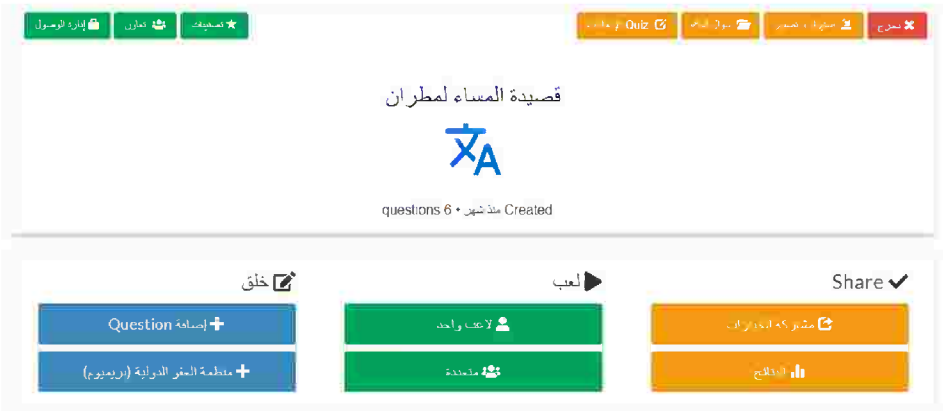
وهي مرفقة هنا_ ومقدمة في الأصل لهيئة تحكيم هذا البحث/ الكتاب الأكاديمي حيث أن الروابط المقدمة تتطلب تسجيل دخول إلي الموقع.

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

(١)بطاقات أسئلة قصيدة المساء لمطران

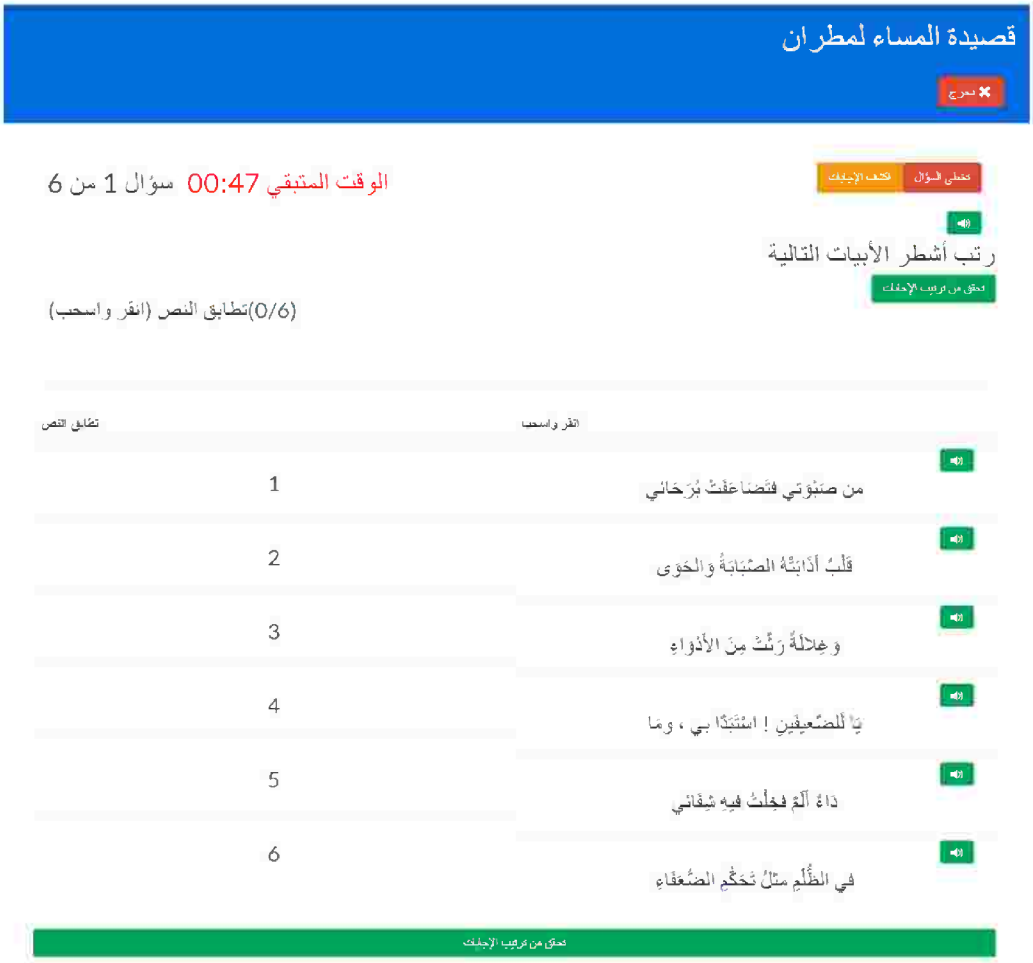
- **رابط الدخول:** https://topgradeapp.com/quizzes/ksyd-lms-lmtr-n

١- الواجهة العامة قبل عرض البطاقات



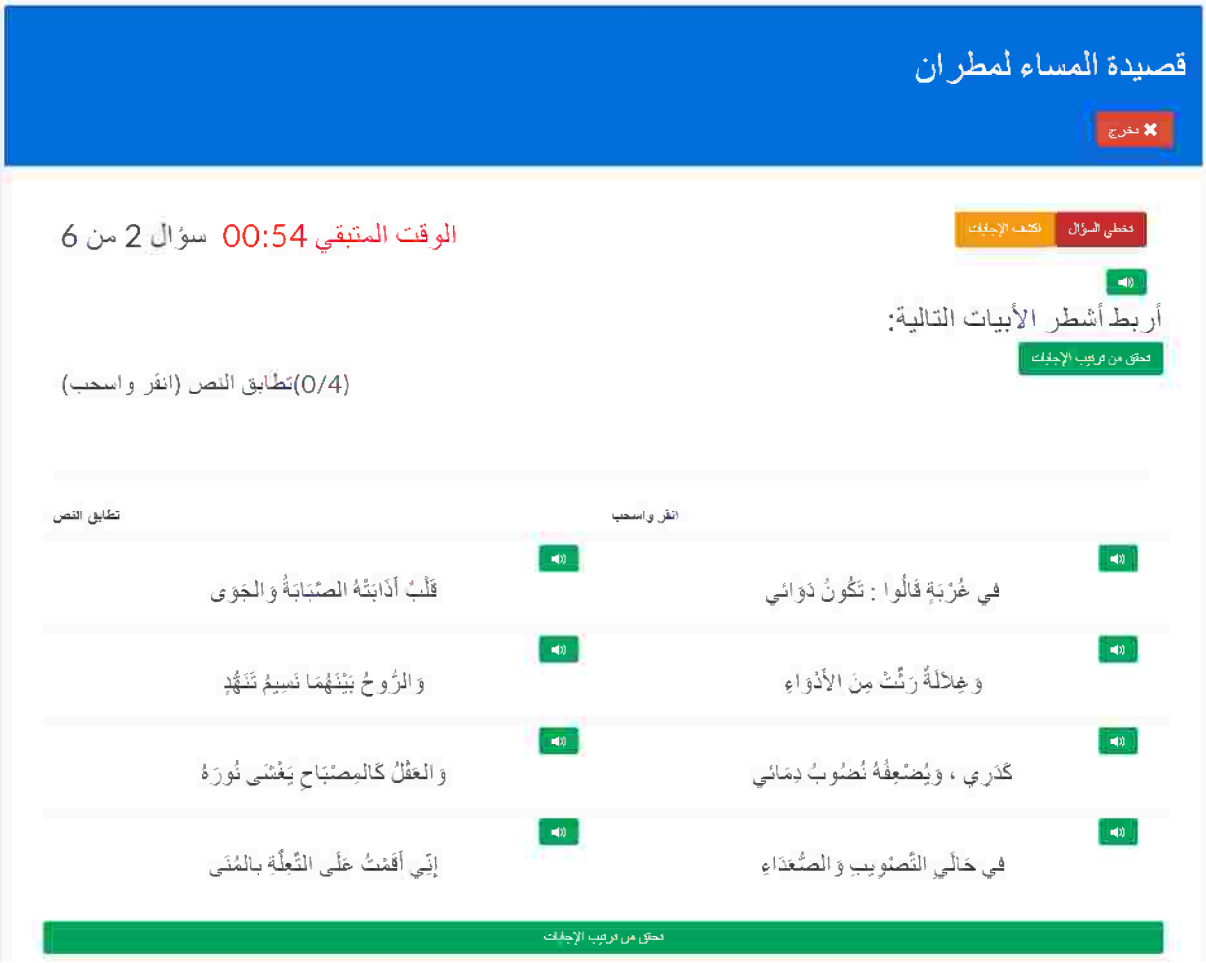
٢- واجهة اختيار وضع عرض البطاقات

٣- البطاقة الأولي

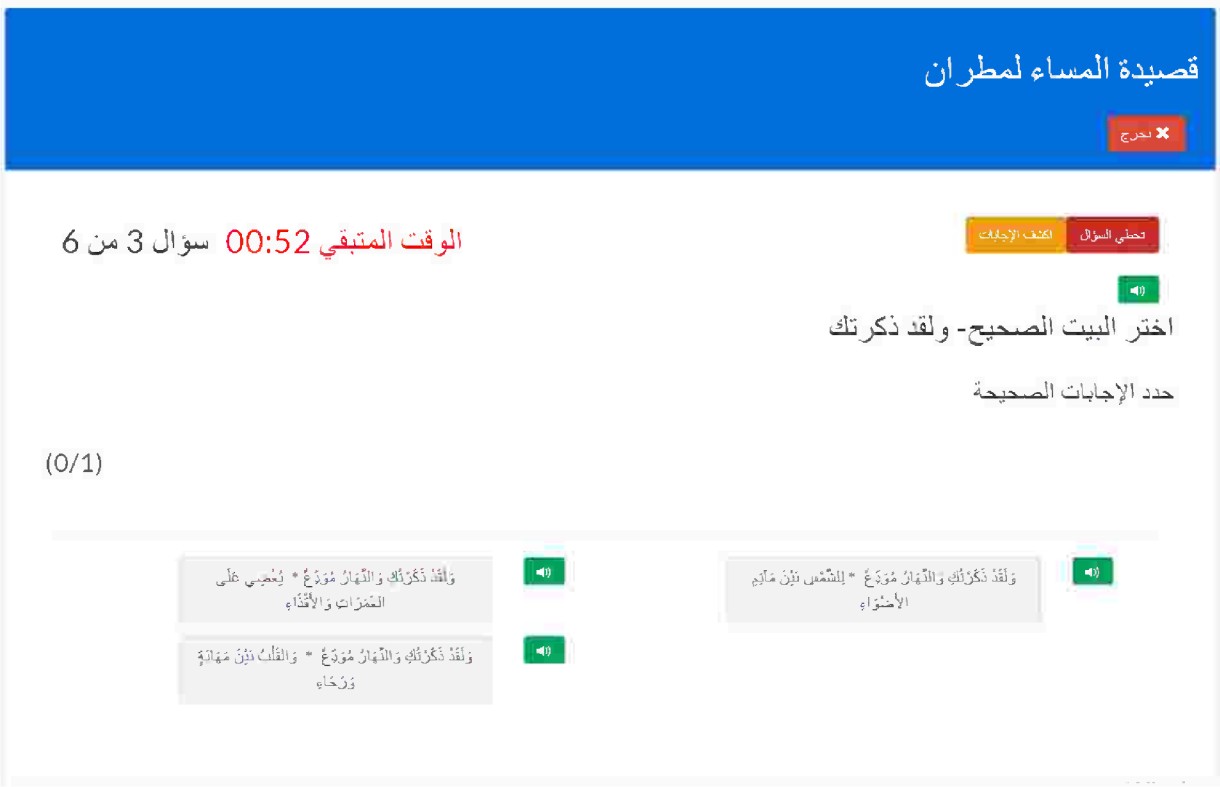


٤- البطاقة الثانية

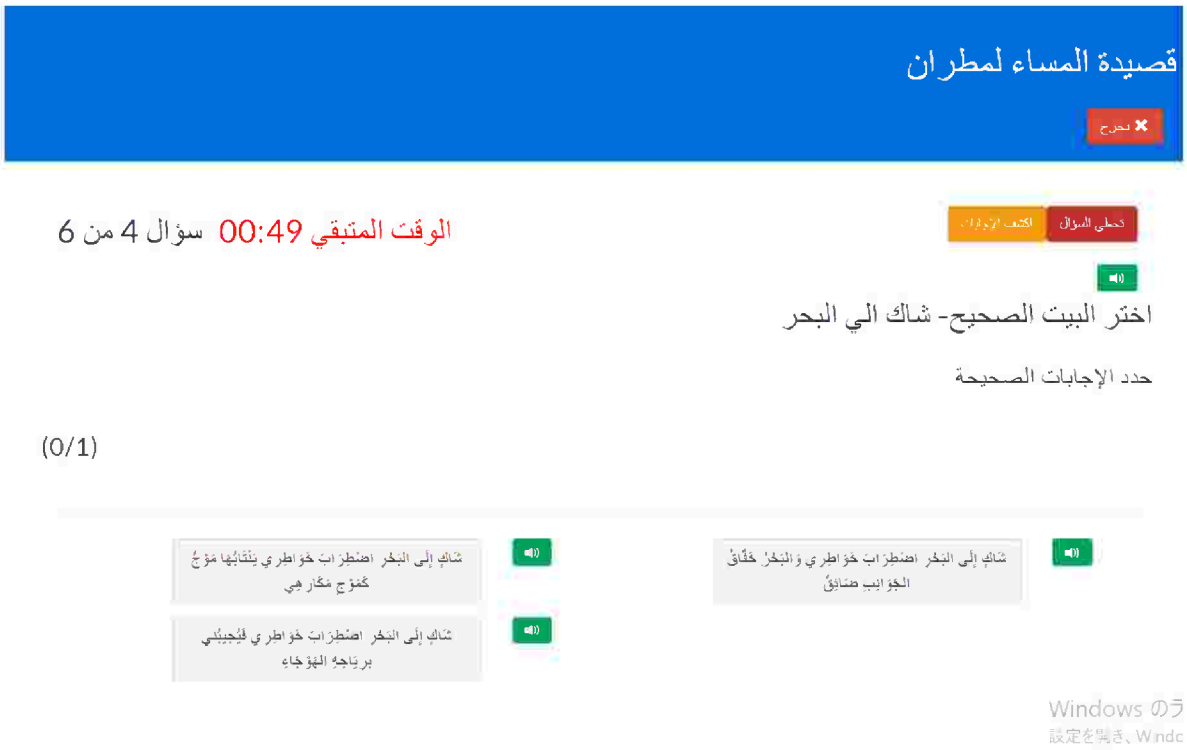
٥-



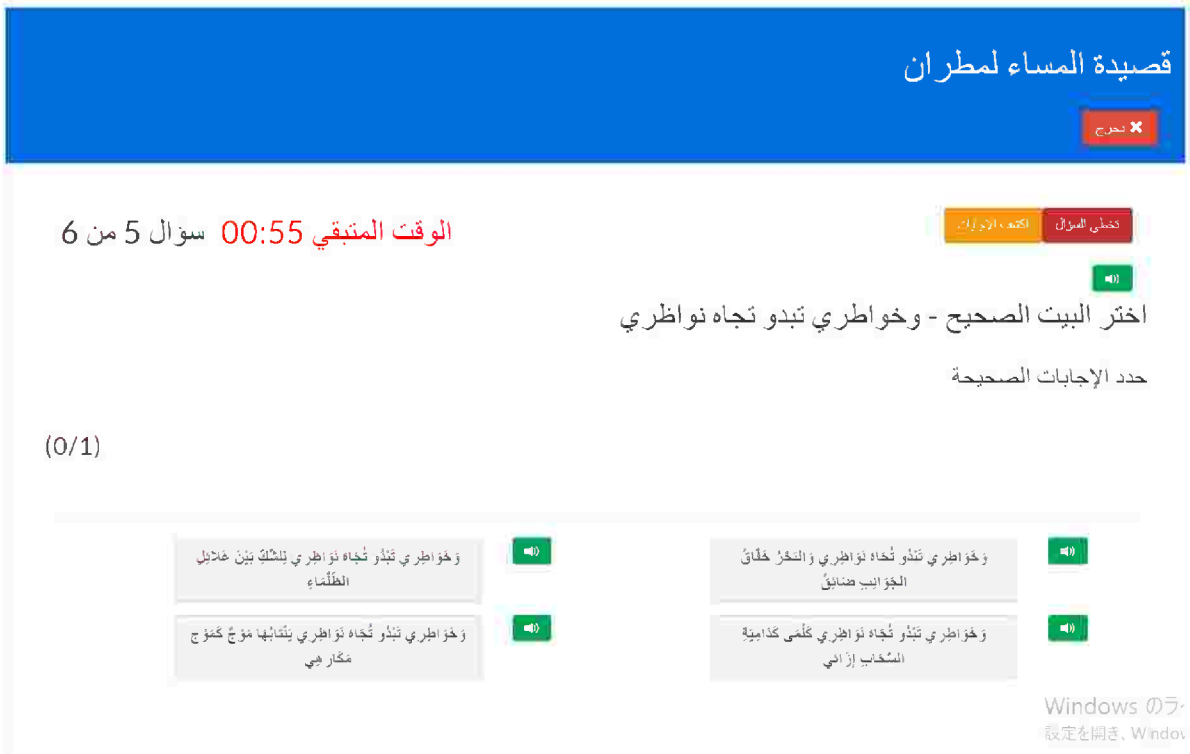
٥- البطاقة الثالثة



٦- البطاقة الرابعة



٧- البطاقة الخامسة

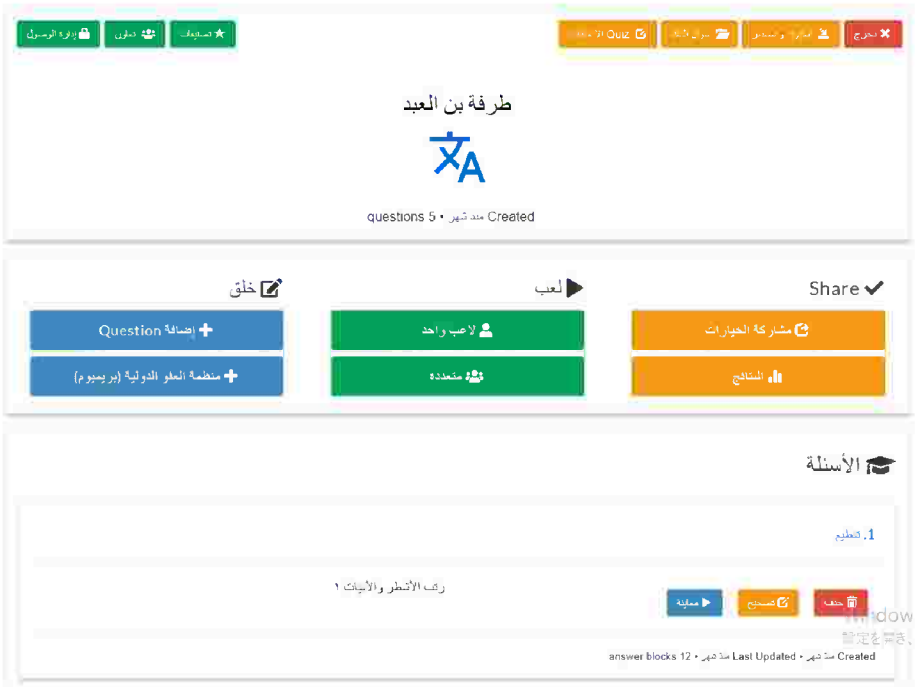


٨- البطاقة السادسة

(٢) بطاقات أسئلة معلقة طرفة بن العبد

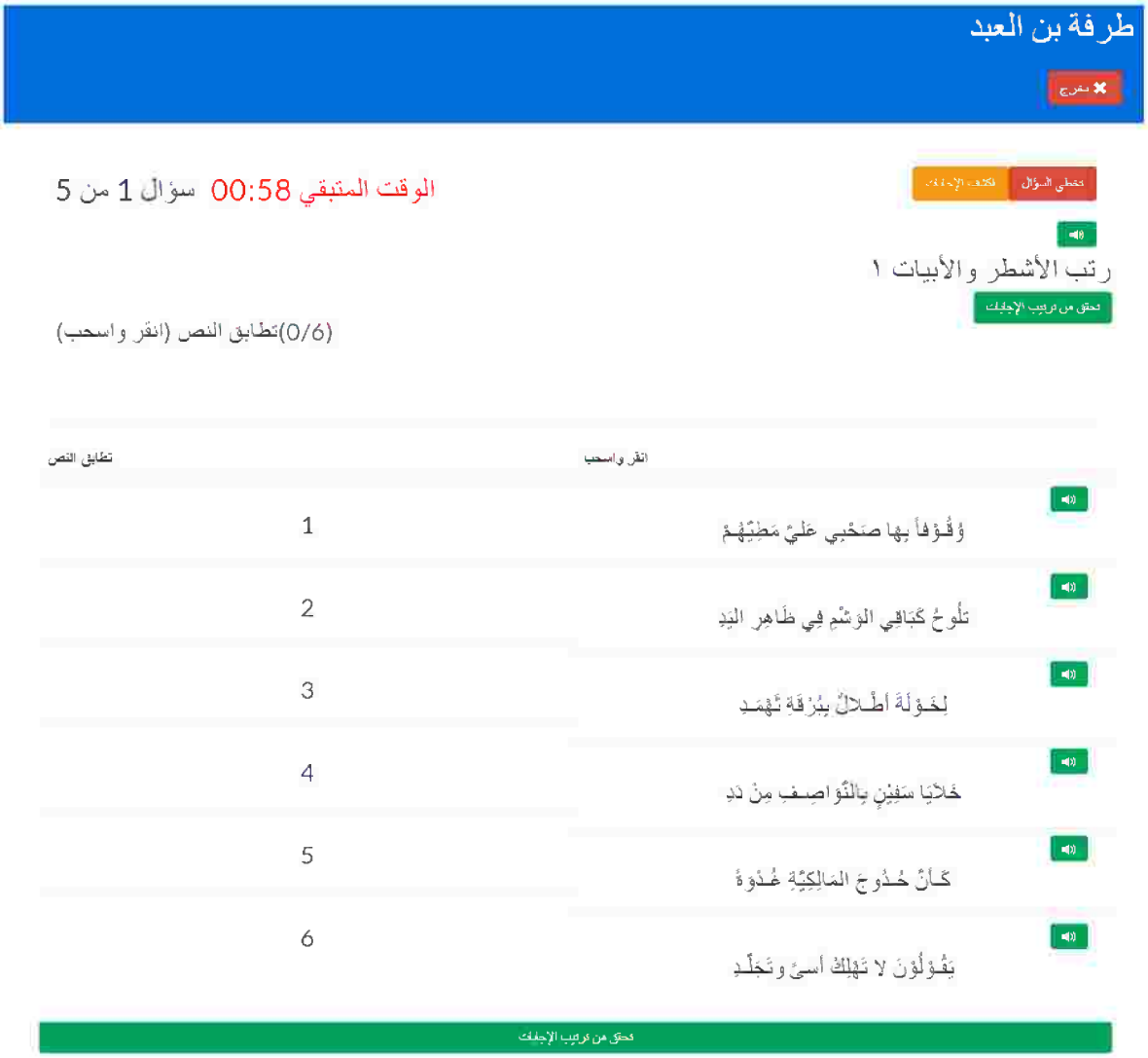
رابط الدخول: https://topgradeapp.com/quizzes/trf-bn-laabd

١- الواجهة العامة قبل عرض البطاقات

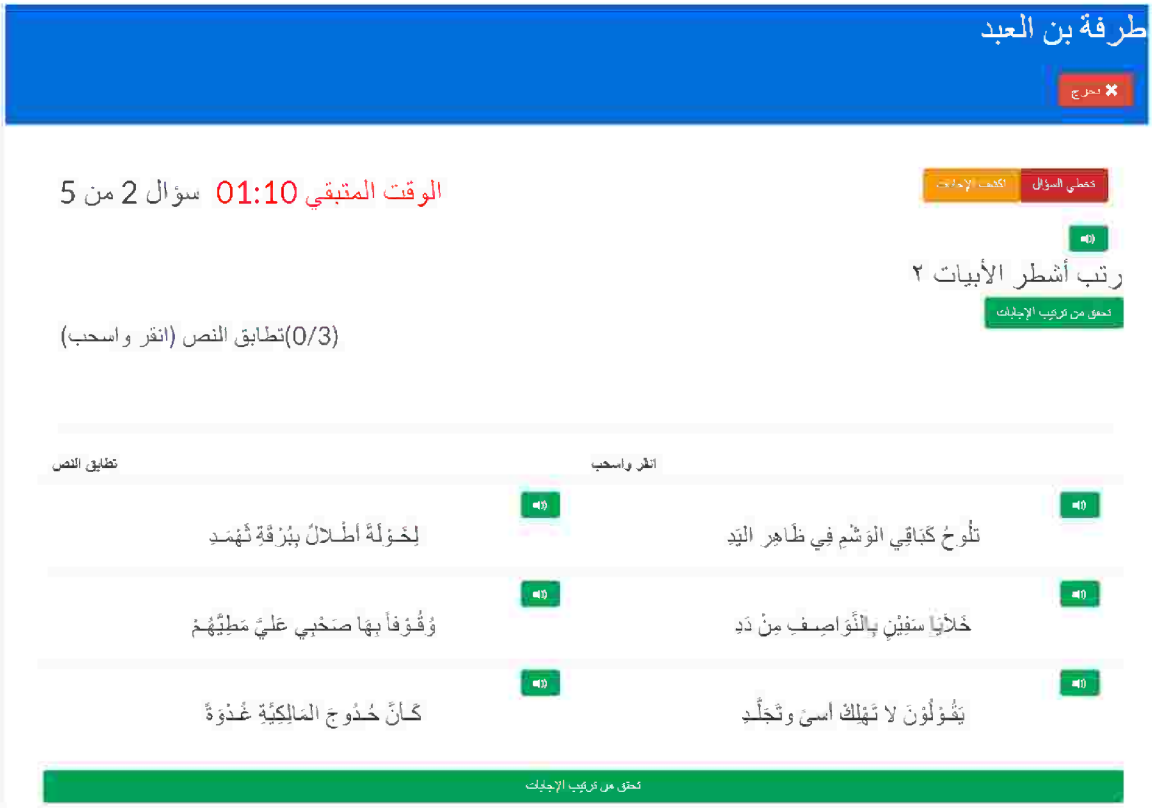


٢- واجهة اختيار وضع عرض البطاقات

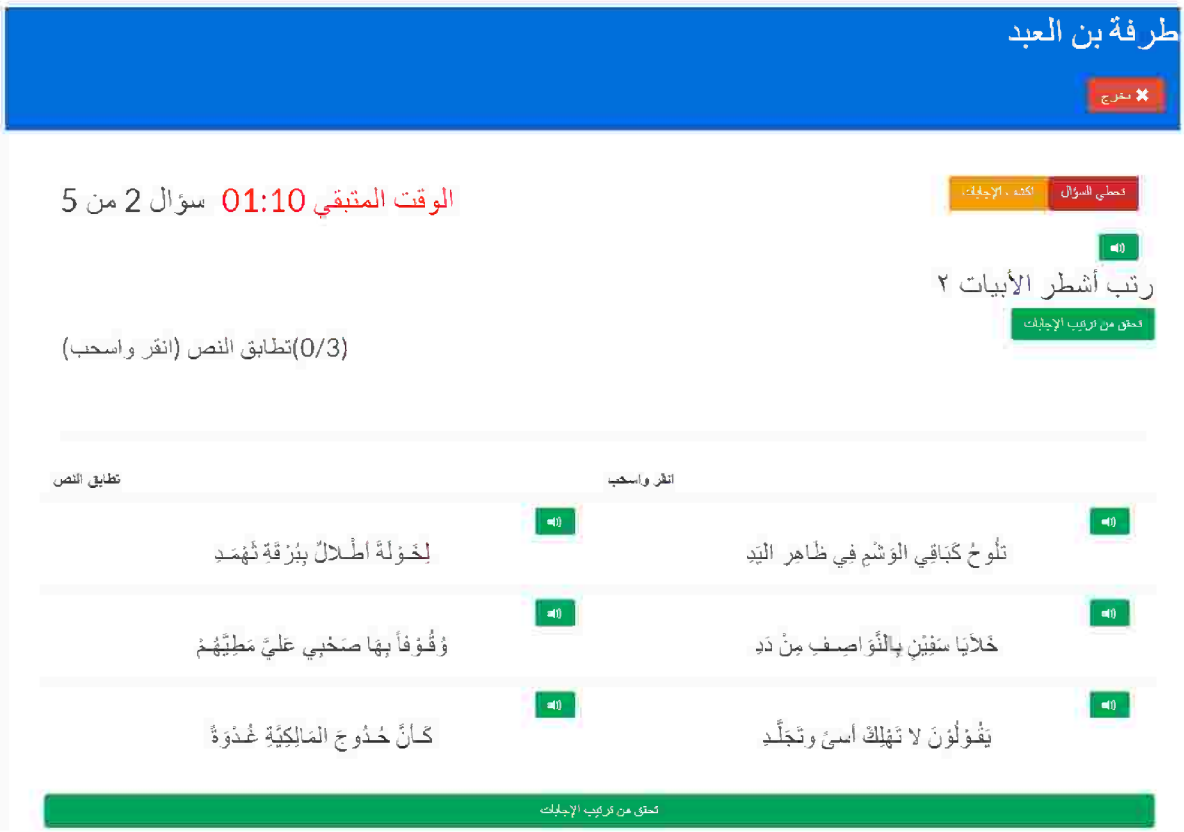
٣- البطاقة الأولي



٤- البطاقة الثانية



٥- البطاقة الثالثة



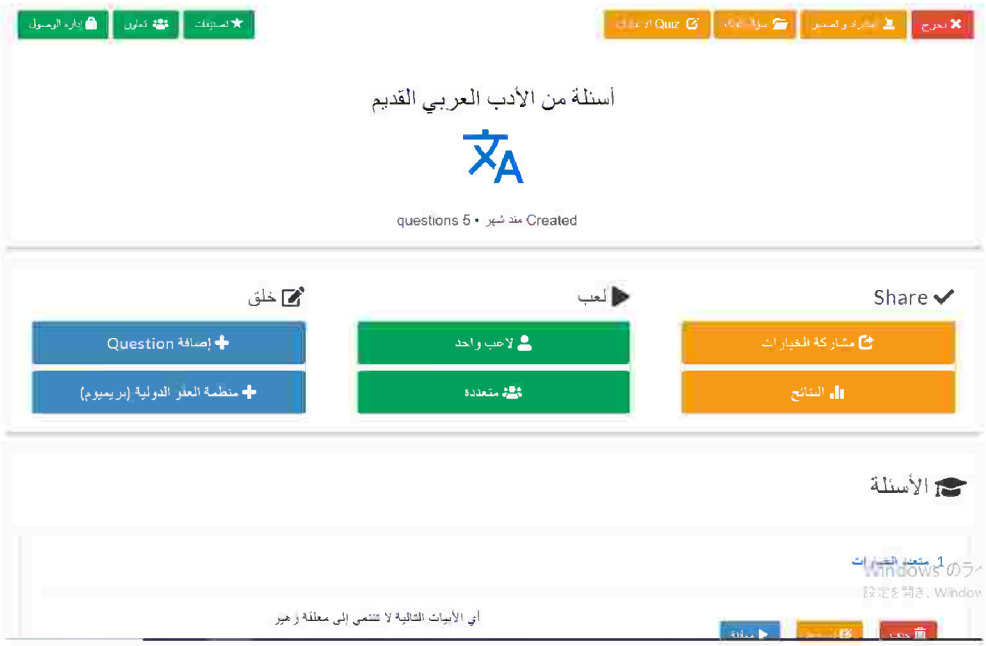
٦- البطاقة الرابعة

٧- البطاقة الخامسة

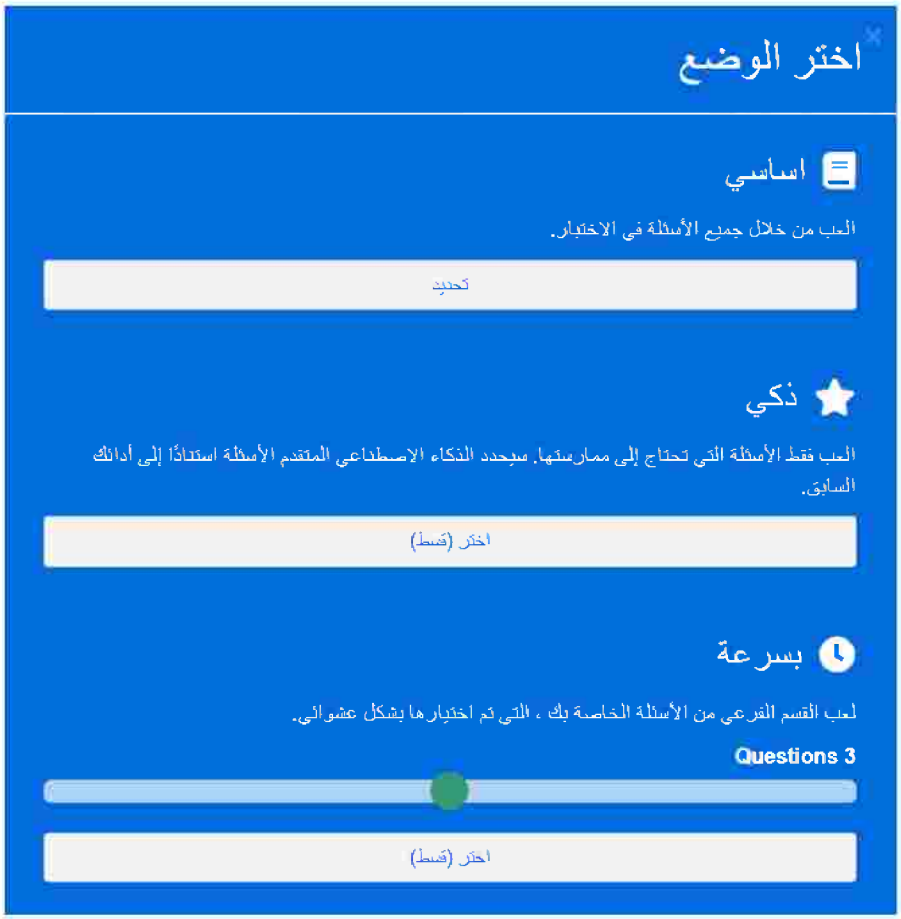
(٣)بطاقات أسئلة عن الأدب العربي القديم

رابط الدخول: https://topgradeapp.com/quizzes/as-l-mn-ladb-laarby-lkdym

١- الواجهة العامة قبل عرض البطاقات

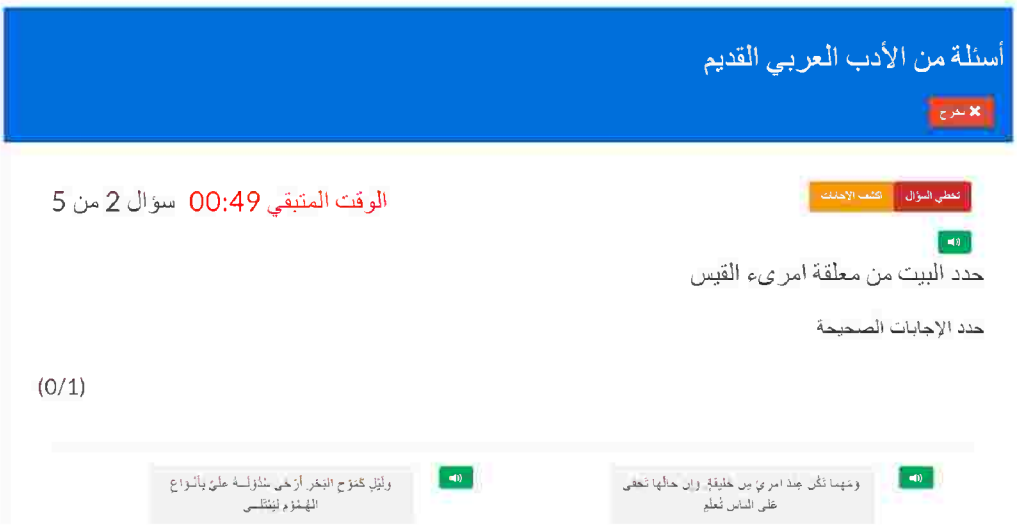


٢- واجهة اختيار وضع عرض البطاقات



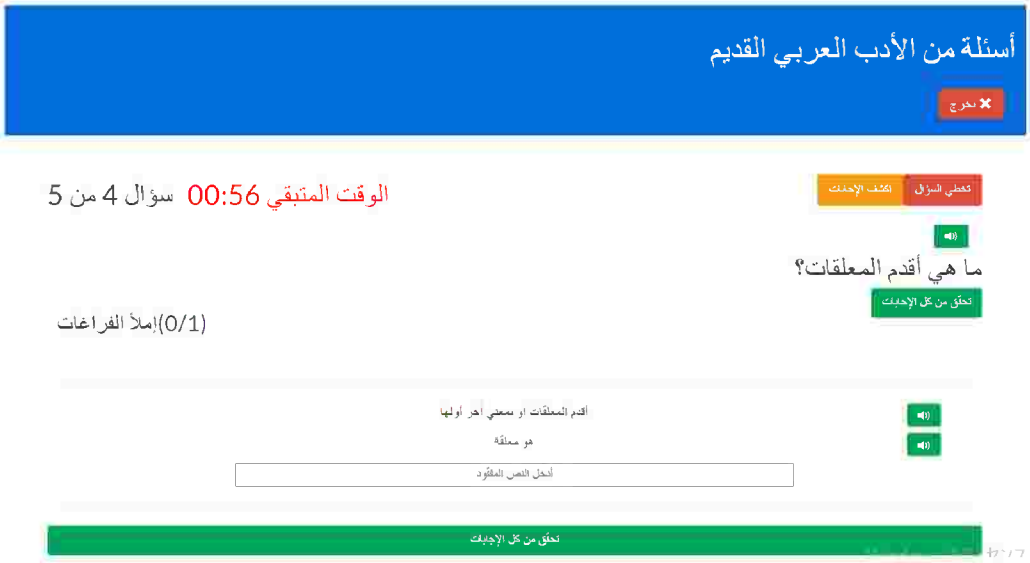
٣- البطاقة الأولي

٤- البطاقة الثانية

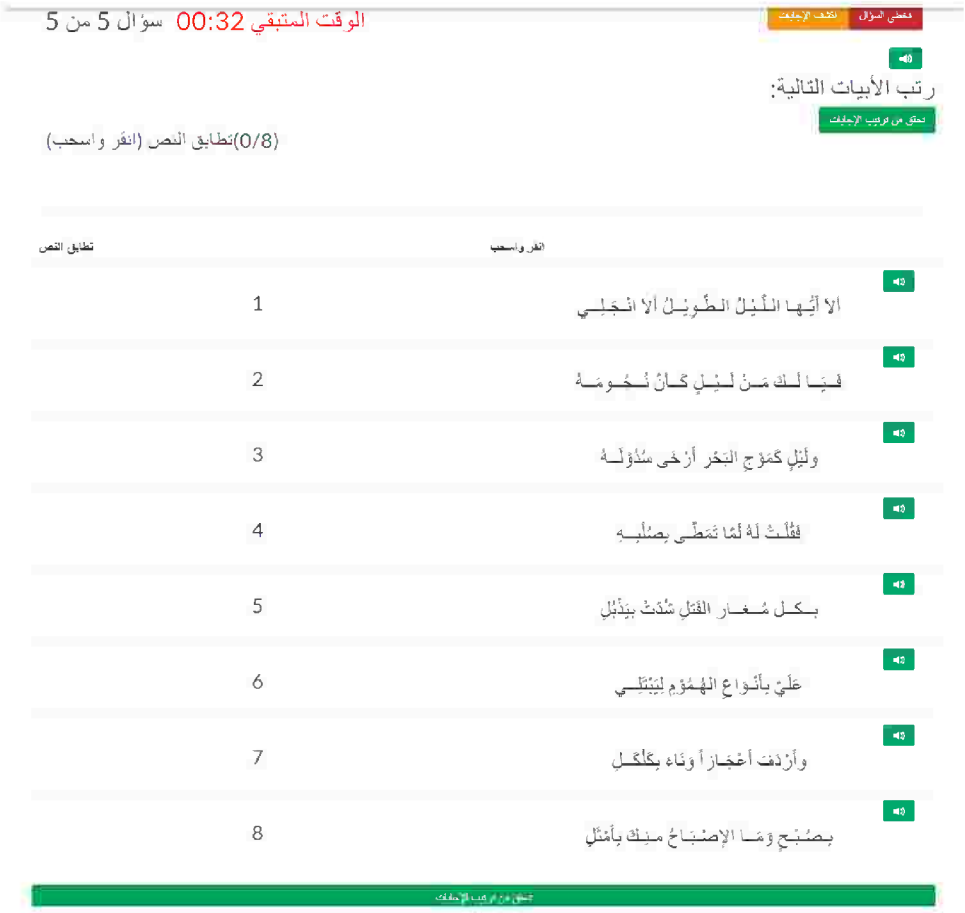


٥- البطاقة الثالثة

٦- البطاقة الرابعة



٧- البطاقة الخامسة



رابعاً: بطاقات الشرح الواردة صفحة 28.

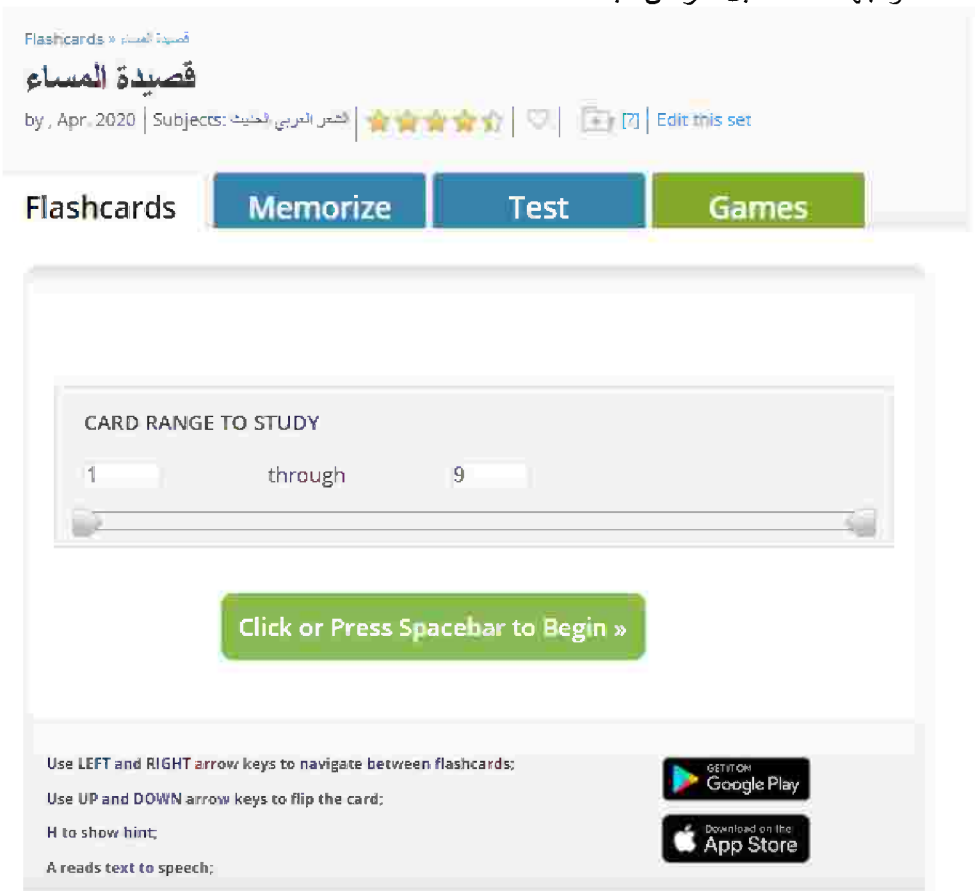
وهي مرفقة هنا_ ومقدمة في الأصل لهيئة تحكيم هذا البحث/ الكتاب الأكاديمي حيث أن الروابط المقدمة تتطلب تسجيل دخول إلي الموقع.

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

(١)بطاقات شرح قصيدة المساء لمطران

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

١- الواجهة العامة قبل عرض البطاقات



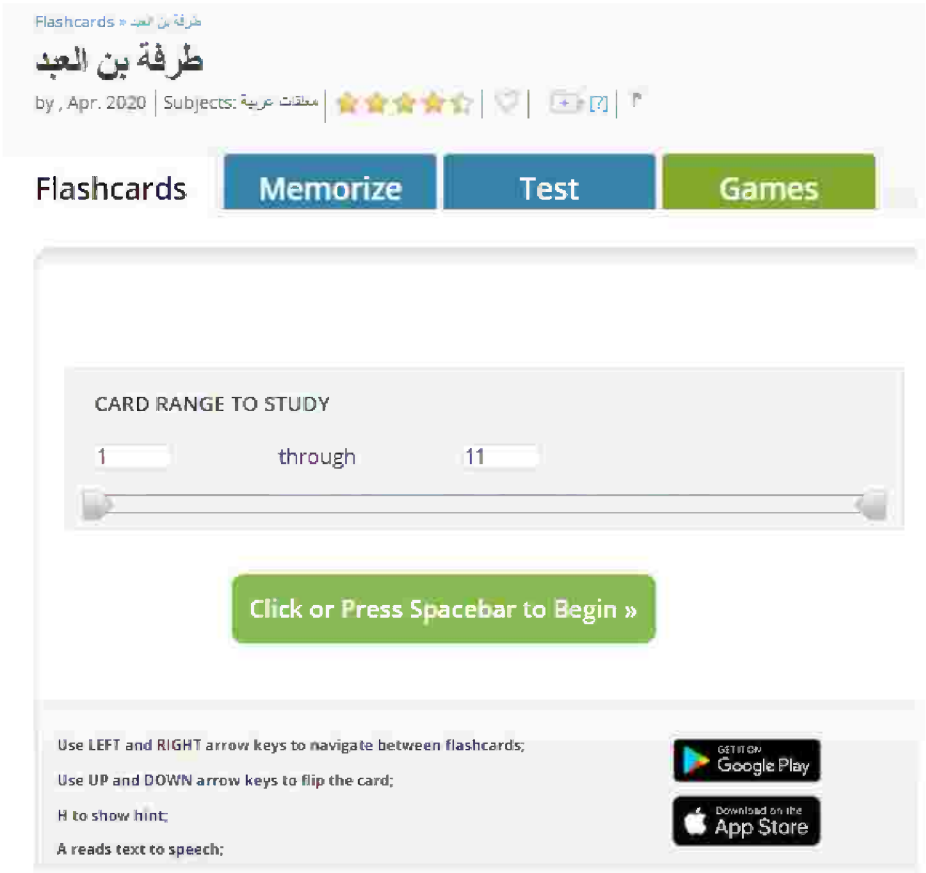
٢- عرض لعشرة بطاقات شرح مختارة للقصيدة

Front	Back	3rd side (hint)
دَاءٌ أَلَمَّ فَجِئْتُ فِيهِ شِفَائِي * من صَنْوَتِي ، فَتَضَاعَفَتْ بُرَحَائِي	دَاءٌ أَلَمَّ شِفَائِي بُرَحَائِي	**الصبوة:** الميل في نعس الفتى . **البرحاء:** شدة الأذى . هذاك 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.
يَا لِلضَّمِيفَيْنِ ! اسْتَنَدَّا دَمِي ، ومَا * فِي الظُّلْمِ مِثْلُ تَحَكُّمِ الضَّعَفَاءِ	ضعيفين ظلم ضعفاء	وصف الشاعر قلبه وجسمه بالضعيفين المستبدين به، وما أنكره من ظلم واستبداد.
قَلْبٌ أَذَابَتْهُ الصَّبَابَةُ وَالجَوَى * وَعِظَامُهُ رَثَّتْ مِنَ الأَنْوَاءِ	قلب مذاب جوي.. جسم منهك أنواء	قلب عليل مثقل بالجراح ، وجسد هزيل أنهكته الأمراض
وَالرُّوحُ بَيْنَهُمَا نَسِيمُ تَنَهُّدٍ * فِي خَالِصِ الضُّعَفَاءِ وَالصُّعَدَاءِ	الروح نسيم تنهد الصعداء	والروح بينهما معذبة تتشد الخلاص
وَالعَقْلُ كَالمِصْبَاحِ يَخْبُو نُورُهُ * كَدَرِي ، وَيُضْعِفُهُ نُضُوبُ دِمَائِي	عقل يضعف مع قلة الدم - من شدة المرض- كالمصباح مع قلة نوره	بل حتى العقل أصبح كالمصباح تخفت أنواره هي الأخرى جراء شدة المرض
إِنِّي أَقَمْتُ عَلَى الثِّلَّةِ بالمُنَى * فِي غُرْبَةٍ قَالُوا : تَكُونُ ثَوَائِي	أقمت بالمنى والغربة ثوائي	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 يذكي نار مرضه ويزيد ألمه اعتصارا .
يَا لِلْغُرُوبِ وَمَا بِهِ مِنْ عِبْرَةٍ * لِلْمُسْتَهَامِ ! وَعِبْرَةٍ - لِلرَّائِي !- أَوَ لَيْسَ تَزْعَمُ لِلنَّهَارِ ، وَصَرْعَةٌ * لِلشَّمْسِ بَيْنَ مَآبِهِ الأَسْوَاءِ ؟	عبرة الغروب وصرعة الشمس	لقد أبدع الشاعر في تصويره للغروب ، إذ أخرج كل ما هي نفسه من أحاسيس وتصورات ، اقتضتها حالة الشاعر ، وملظر الغروب ، إذ يرى فيه حكما ومواعظ ، سقاها الشاعر في لوحات زاهية حلقت بنا إلى جو رفيع ، وهذا إن دل على شيء ، فإنه يدل على سعة خيال الشاعر ، ومقدرته الكبيرة في التصوير .
وَالشَّمْسُ فِي شَفَقٍ يَسِيلُ نُضَارُهُ * فَوْقَ العَقِيقِ عَلَى ذُرَىً سَوْدَاءِ	شفق الشمس على العقيق الأسود	وصف الشاعر خليل مطران رحلة الشمس نحو المغيب وصفا مبهرا وجميلا ، كان من ضمنه أنها تقطرت كالدمعة الحمراء وقد امتزجت بمدامعه لترثيه ، فكانت آخر دمعة للكون ، شكلت ارتباطا متناغما ، ورسم لوحة نهاية حياة الشاعر بنهاية النهار .
وَالعَقْلُ كَالمِصْبَاحِ يَخْبُو نُورُهُ * كَدَرِي ، وَيُضْعِفُهُ نُضُوبُ دِمَائِي	عقل يضعف مع قلة الدم - من شدة المرض- كالمصباح مع قلة نوره	بل حتى العقل أصبح كالمصباح تخفت أنواره هي الأخرى جراء شدة المرض
إِنِّي أَقَمْتُ عَلَى الثِّلَّةِ بالمُنَى * فِي غُرْبَةٍ قَالُوا : تَكُونُ ثَوَائِي	أقمت بالمنى والغربة ثوائي	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 يذكي نار مرضه ويزيد ألمه اعتصارا .

(٢)بطاقات شرح معلقة طرفة بن العبد

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

١- الواجهة العامة قبل عرض البطاقات



٢- عرض لعشرة بطاقات شرح مختارة للمعلقة

Front	Back	3rd side (hint)
لِخَوْلَةَ أَطْلالٌ بِبُرقَةِ ثُهْمُدِ تَلوحُ كَباقي الوَشْمِ في ظاهِرِ اليَدِ	لِخَوْلَةَ تَلوحُ	**خولة:** اسم امرأة كلبية. **الطلل:** ما شخص من رسوم الدار، والجمع أطلال وطلول. **البرقة والأبرق والبرقاء:** مكان اختلط ترابه بحجارة أو حصى، والجمع الأبارق والبراق والبرق والبرقوات، إذا حمل على معنى البقعة أو الأرض قيل البرقاء، وإذا حمل على المكان أو الموضع قيل الأبرق. **ثهمد:** موضع. **تلوح:** تلمع، واللوح اللمعان. **الوشم:** غرز ظاهر اليد وغيره بإبرة وحشو المغارز بالكحل أو النقش بالنيلج، والفعل منه وشم يشم وشمًا، ثم جعل اسمًا لتلك النقوش، ويجمع بالوشام والوشوم. **يقول:** لهند المرأة أطلال ديار بالموضع الذي بخالط أرضه حجارة وحصى من ثهمد، فتلمع تلك الأطلال لمعان بقايا الوشم في ظاهر الكف، شبه لمعان آثار ديارها ووضوحها بلمعان آثار الوشم في ظاهر الكف.
كأنَّ حُدوجَ المالِكِيَّةِ غُدْوَةً خَلايا سَفينٍ بِالنَّواصِفِ مِن دَدِ	كأنَّ حُدوجَ خَلايا سَفينِ	**الْجِدج:** مركب من مراكب النساء، والجمع حدوج وأحداج، والجداجة مثله، وجمعها حدائج. **المالكية:** منسوبة إلى بني مالك قبيلة من كلب. **الخلايا:** جمع الخلية وهي السفينة العظيمة. **السفين:** جمع سفينة، ثم يجمع السفين على السفن، وقد يكون السفين واحدًا، وتجمع السفينة على السفائن. **النواصف:** جمع الناصفة وهي أماكن تنبع من نواحي الأودية مثل السكك وغيرها. **دد،** قيل: هو اسم واد في هذا البيت وقيل دد مثل يد، ودًا مثل عصا، ودد مثل بد، وهذه الثلاثة بمعنى اللهو واللعب.**يقول:** كأن مراكب العشيقة المالكية غدوة فراقها بنواحي وادي دد سفن عظام، شبه الإبل وعليها الهوادج بالسفن العظام، وقيل: بل حسبها سفنًا عظامًا من قرط لهوه ولهمه، وهذا إذا حملت ددًا على اللهو، وإن حملته على أنه واد بعينه فمعناه على القول الأول.

الْجِدج: مركب من مراكب النساء، والجمع حدوج وأحداج، والجداجة مثله، وجمعها حدائج. **المالكية:** منسوبة إلى بني مالك قبيلة من كلب. **الخلايا:** جمع الخلية وهي السفينة العظيمة. **السفين:** جمع سفينة، ثم يجمع السفين على السفن، وقد يكون السفين واحدًا، وتجمع السفينة على السفائن. **النواصف:** جمع الناصفة وهي أماكن تنبع من نواحي الأودية مثل السكك وغيرها. **دد،** قيل: هو اسم واد في هذا البيت وقيل دد مثل يد، ودًا مثل عصا، ودد مثل بد، وهذه الثلاثة بمعنى اللهو واللعب.**يقول:** كأن مراكب العشيقة المالكية غدوة فراقها بنواحي وادي دد سفن عظام، شبه الإبل وعليها الهوادج بالسفن العظام، وقيل: بل حسبها سفنًا عظامًا من قرط لهوه ولهمه، وهذا إذا حملت ددًا على اللهو، وإن حملته على أنه واد بعينه فمعناه على القول الأول.

عَدَوْلِيَّةٌ أَوْ مِنْ سَفِينِ ابنِ يَامِنٍيَجُورُ بِهِ المَلاحُ طَوْرًا وَيَهْتَدِي	عَدَوْلِيَّةٌ يَجُورُ وَيَهْتَدِي	**عدولي:** قَبِيلَة من أهل البحرين، **وابن يامن:** رجل من أهلها، ويروى أبو عبيدة: ابن نيزل، وهو رجل آخر منها. **الْجَور:** العدول عن الطريق، والماء هنا للتعدية. **الطور:** الدَّارة، والجمع الأطوار. **يقول:** هذه السفن التي تشبهها هذه الإبل من هذه القبيلة أو من سفن هذا الرجل، والملاح يجريها مرة على استواء واهتداء، وتارة يعدل 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 لمعرفتها وصنعتها، ثم شبه سوق الإبل تارة على الطريق وتارة على غير الطريق بإجراء الملاح السفينة مرة على سمت الطريق ومرة عادلًا عن ذلك السمت.
يَشُقُّ حَبابَ المَاءِ حَيْزُومُها بِها كَمَا قَسَمَ التُّرْبَ المُغَايِلُ بِاليَدِ	يَشُقُّ حَبابَ المَاءِ كَمَا قَسَمَ التُّرْبَ	**حباب الماء:** أمواجه، الواحدة حبابة. **الحيزوم:** الصدر، والجمع: الحيازيم. الترب والتراب والثرياء والثورب والتيرب والتيراب والثوراب واحد، ثم يجمع التراب على أتربة وترباء وتربات، والتربة على الترب، ذكر هذا كله ابن الأنباري. **الغيال:** ضرب من اللعب، وهو أن يجمع التراب فيدفن فيه شيء، ثم يقسم التراب نصفين، ويسأل عن النصفين في أيهما هو، فمن أصاب قمر ومن أخطأ قُمِر. يقال: فايل هذا الرجل يفايل مفايلة وفيالًا إذا لعب بهذا الضرب من اللعب، شبه شق السفن الماء بشق المفايل التراب المجموع بيده.
وَفِي الْحَيِّ أَحْوَى يَنْفُضُ الْمَرْدَ شَادِنٌمُظَاهِرُ سِمْطَيْ لُؤْلُؤٍ وَزَبَرْجَدِ	وَفِي الْحَيِّ مُظَاهِرُ	**الأحوى:** الذي في شفتيه سمرة، والأنثى الحواء، والجمع الْحُوّ. وأيضًا الأحوى طيب في لونه حُوَّة، والشادن أحوى لشدة سواد أجفانه ومقلتيه، قال الأصمعي: الْحُوَّة: حمرة تضرب إلى السواد، يقال: حوي القرن مال إلى السواد، فعلى هذا شادن صفة أحوى، وقيل: بدل من أحوى، وينفض المرد صفة أحوى. **الشادن:** الغزال الذي قوي واستغنى عن أمه. المظاهر الذي لبس ثوبًا فوق ثوب أو درعًا فوق درع أو عقدًا فوق عقد. **السمط:** الخيط الذي تنظم فيه الجواهر والجمع سموط. **يقول:** وفي الحي حبيب يشبه ظبيًا أحوى في كحل العينين وسمرة الشفتين في حال نفض الظبي ثمر الأراك؛ لأنه يمد عنقه في تلك الحال، ثم صرح بأنه يريد إنسانًا، وقال: قد لبس عقدين أحدهما من اللؤلؤ والآخر من الزبرجد، شبهه بالظبي في ثلاثة أشياء: في كحل العينين، وحوة الشفتين، وحسن الجيد، ثم أخبر أنه مُتَحَلٍّ بعقدين من لؤلؤ وزبرجد.
خَذُولٌ تُرَاعِي رَبْرَبًا بِخَمِيلَةٍتَنَاوَلُ أَطْرَافَ البَرِيرِ وَتَرْتَدِي	خَذُولٌ تُرَاعِي تَنَاوَلُ وَتَرْتَدِي	**خذول:** أي خذلت أولادها. **تراعي ربربًا:** أي ترعى معه. **الربرب:** القطيع من الظباء وبقر الوحش. **الخميلة:** رملة منبتة، قال الأصمعي: هي أرض ذات شجر، والجمع الخمائل. **البرير:** ثمر الأراك المدرك الناضج، الواحدة بريرة. **الارتداء والتردي:** لبس الرداء. **يقول:** هذه الظبية التي أشبهها الحبيب ظبية خذلت أولادها وذهبت مع صواحبها في قطيع من الظباء ترعى معها في أرض ذات شجر أو ذات رملة منبتة تتناول أطراف الأراك وترتدي بأغصانه، وإنما خص تلك الحال لمدها عنقها إلى ثمر الشجرة، شبه طول عنق الحبيب وحسنه بذلك.

الألمى: الذي يضرب لون شفتيه إلى السواد، والأنثى لمياء، والجمع لُمْي، والمصدر اللُّمَى، والفعل لمي يلمى. **البسم والتبسم والابتسام** واحد. **كأن منورًا** يعني أقحوانًا منورًا، فحذف الموصوف اجتزاء بدلالة الصفة عليه. نوَّر النبت إذا خرج نوره فهو مُنوِّر. **حر كل شيء:** خالصه. **الدعص:** الكثيب من الرمل، والجمع الأدعاص. **الندى** يكون دون الابتلال، والفعل ندي يندى ندى، ونَدِيَه نَدية.**يقول: وتبسم الحبيبة عن ثغر ألمى الشفتين كأنه أقحوان خرج نَوره في دعص نَدٍ يكون ذلك الدعص فيما بين رمل خالص لا يخالطه تراب، وإنما جعله نديًّا ليكون الأقحوان غضًّا ناضرًا، شبه به ثغرها وشرط لمى الشفتين ليكون أبلغ في بريق الثغر. وشرط كون الأقحوان في دعص ند لما ذكرنا، وتقدير الكلام كأن به أقحوانًا منورًا تخلل دعص له نَدٍ حر الرمل ثغرها، فحذف الخبر.**	وَتَبْسِمُ تَخَلَّلَ	وَتَبْسِمُ عن ألمى كأنّ مُنَوَّرًاتَخَلَّلَ حَرّ الرَّمْلِ دِعْصٍ لَه نَدِ
إياة الشمس وإياها: شعاعها. **اللثة:** مغرز الأسنان، والجمع اللثات. **الإسفاف:** إفعال من سففت الشيء أسفه سفًّا. **الإثمد:** الكحل. **الكدم:** العض. ثم وصف ثغرها فقال: سقاه شعاع الشمس، أي: كأن الشمس أعارته ضوءها. ثم قال: إلا لثاته، يستثني اللثاته لأنه لا يستحب بريقها. ثم قال: أُسِفَّ عليه الإثمد، أي ذر الإثمد على اللثة، ولم تكدم بأسنانها على شيء يؤثر فيها، وتقديره: أسف بالإثمد ولم تكدم عليه بشيء. ونساء العرب تذر الإثمد على الشفاه واللثات فيكون ذلك أشد للمعان الأسنان.	سَقَتْهُ إياةُ الشَّمْسِ وَلَمْ تَكْدِمْ عَلَيْهِ	سَقَتْهُ إياةُ الشَّمْسِ إلّا لِثاتِهِ أُسِفَّ وَلَمْ تَكْدِمْ عَلَيْهِ بِإِثْمِدِ
التخدد: التثنج والتغضن.**يقول:** وتبسم عن وجه كأن الشمس كسته ضياءها وجمالها، فاستعار لضياء الشمس اسم الرداء ثم ذكر أن وجهها نقي اللون غير متثنج متغضن، ووصف وجهها بكمال الصفاء والنقاء والنضارة، وجر الوجه عطفًا على ألمى.	وَوَجهٍ نَقِيّ لَمْ يَتَخَدَّدِ	وَوَجهٍ كأنّ الشَّمس ألْقَتْ رداءها عَلَيْهِ نَقِيّ اللَّوْنِ لَمْ يَتَخَدَّدِ
الاحتضار والحضور واحد. **العوجاء:** الناقة التي لا تستقيم في سيرها لفرط نشاطها. **المرقال:** مبالغة مرقل من الإرقال: وهو بين السير والعدو.**يقول:** وإني لأمصي همي وأنفذ إرادتي عند حضورها بناقة نشيطة في سيرها تخب خببًا وتدمل ذميلًا في رواحها واعتدالها، يريد أنها تصل سير الليل بسير النهار، وسير النهار بسير الليل، يقول: وإني لأنفذ همي عند حضوره بإتعاب ناقة مسرعة في سيرها.	لأمْصي الْهَمّ تَرُوحُ وَتَغْتَدِي	وإنّي لأُمْصي الْهَمّ عندَ احْتِضارِهِ بِعَوْجاءَ مِرْقالٍ تَرُوحُ وَتَغْتَدِي

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 بيئتنا 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؛ وفى 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 وفى علم التربية الحديث أيضاً.

وأخيراً فالهدف هنا هو انتشال الشعر العربي من كبوته 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 والكترونياً على مختلف الأنظمة والأجهزة. (ويمكن استغلال ادمان الأجيال الجديدة للهواتف المحمولة بأنواعها في تقديم هذه اللعبة لهم على الهاتف المحمول).

<u>في الشكل العربي المقترح من اللعبة يتم ما يلي:</u>

(1) بالنسبة للطلاب والتربويين:

تقديم الدرس واللعبة جنباً إلى جنب؛ مع الغاء ما في اللعبة اليابانية الأصلية من حفظ أعمي 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.

(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 مزاولة اللعبة؛ حيث أنها تقنيات خاصة لحفظ ترتيب الأشطر 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 الآخر؛ كالعرض 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 مزاولة اللعبة بشكل متكرر؛ أو حل الأسئلة المرحة بشكل متكرر (وفى واقع الأمر لا فرق بينهما).[يرجي الانتقال إلى تجربة اللعبة مباشرةً]

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 واتيكيات 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 وبعدم استخدامها لغير الأغراض البحثية].

- ممارسة اللعبة مباشرةً؛ 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.

لِخَـوْلَةَ أَطْـلالٌ بِبُرْقَةِ ثَهْمَـدِ ... تَلُوحُ كَبَاقِي الوَشْمِ فِي ظَاهِرِ اليَدِ
وُقُـوْفاً بِهَا صَحْبِي عَلَيَّ مَطِيَّهُمْ ... يَقُـوْلُوْنَ لا تَهْلِكْ أسىً وتَجَلَّـدِ
كَـأَنَّ حُـدُوجَ المَالِكِيَّةِ غُـدْوَةً ... خَلاَيَا سَفِيْنٍ بِالنَّوَاصِـفِ مِنْ دَدِ
عَدَوْلِيَّةٌ أَوْ مِنْ سَفِيْنِ ابْنَ يَامِـنِ ... يَجُوْرُ بِهَا المَلاَّحُ طَوْراً ويَهْتَـدِي
يَشُـقُّ حَبَابَ المَاءِ حَيْزُومُهَا بِهَـا ... كَمَـا قَسَمَ التُّرْبَ المُفَايِلَ بِاليَـدِ
وفِي الحَيِّ أَحْوَى يَنْفُضُ المَرْدَ شَادِنٌ ... مُظَـاهِرُ سِمْطَـيْ لُؤْلُؤٍ وزَبَرْجَـدِ
خَـذُولٌ تُرَاعِـي رَبْرَباً بِخَمِيْلَـةٍ ... تَنَـاوَلُ أَطْرَافَ البَرِيْرِ وتَرْتَـدِي
وتَبْسِـمُ عَنْ أَلْمَى كَأَنَّ مُنَـوَّراً ... تَخَلَّلَ حُرَّ الرَّمْلِ دِعْصٍ لَهُ نَـدِ
سَقَتْـهُ إِيَاةُ الشَّمْـسِ إلاَّ لِثَاتِـهِ ... أَسِـفَّ وَلَمْ تَكْدِمْ عَلَيْهِ بِإِثْمِـدِ
ووَجْهٍ كَأَنَّ الشَّمْسَ أَلْقتْ رِدَاءهَا ... عَلَيْـهِ نَقِيِّ اللَّـوْنِ لَمْ يَتَخَـدَّدِ
وإِنِّي لأُمْضِـي الهَمَّ عِنْدَ احْتِضَارِهِ ... بِعَوْجَاءَ مِرْقَالٍ تَلُوحُ وتَغْتَـدِي

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

إِنِّي أَقَمْتُ عَلى التَّعِلَّةِ بِالمُنَى ... فِي غُرْبَةٍ قَالوا تَكُونُ دَوَائِي
إِنْ يَشْفِ هَذَا الْجِسْمَ طِيبُ هَوَائِهَا ... أَيُلَطِّف النِّيرَانَ طِيبُ هَوَاءِ
أَوْ يُمْسِكُ الْحَوْبَاءَ حُسْنُ مُقَامَهَا ... هَلْ مَسْكَةٌ فِي البُعْدِ لِلْحَوْبَاءِ
عَبَثٌ طَوَافِي فِي الْبِلاَدِ وَعِلَّةٌ ... فِي عِلَّةٍ مَنْفَايَ لِاسْتِشْفَاءِ
مُتَفَرِّدٌ بِصَبَابَتِي مُتَفَرِّد ... بِكَآبَتِي مُتَفَرِّدٌ بَعَنَائِي
شاكٍ إِلى البَحْرِ اضْطِرابَ خَوَاطِرِي ... فَيُجِيبُنِي بِرِيَاحِهِ الهَوْجَاءِ
ثاوٍ عَلَى صَخْرٍ أَصَمَّ وَلَيْتَ لِي ... قَلْباً كَهَذِي الصَّخْرَةِ الصَّمَّاءِ
يَنْتَابُهَا مَوْجٌ كَمَوْجِ مَكَارِهِي ... وَيَفُتُّهَا كَالسُّقْمِ فِي أَعْضَائِي
وَالبَحْرُ خَفَّاقُ الْجَوَانِبِ ضَائِقٌ ... كَمَداً كصَدْرِي سَاعَةَ الإِمْسَاءِ
تَغْشَى الْبَرِيَّةَ كُدْرَةٌ وَكَأَنَّهَا ... صَعِدَتْ إِلى عَيْنَيَّ مِنْ أَحْشَائي
وَالأُفْقُ مُعْتَكِرٌ قَرِيحٌ جَفْنُهُ ... يُغْضِي عَلَى الْغَمَرَاتِ وَالأَقْذَاءِ
يا لَلْغُرُوبِ وَمَا بِهِ مِنْ عِبْرَةٍ ... لِلْمُسْتَهَامِ وَعِبْرَةٍ لِلرَّائي
أَوَلَيْسَ نَزْعاً لِلنَّهَارِ وَصَرْعَةً ... لِلشَّمْسِ بَيْنَ مَآتِمِ الأَضْوَاءِ
أَوَلَيْسَ طَمْساً لِلْيَقِينِ وَمَبْعَثاً ... لِلشَّكِّ بَيْنَ غَلاَئِلِ الظَّلْمَاءِ
أَوَلَيْسَ مَحْواً لِلْوُجُودِ إِلى مَدىً ... وَإِبَادَةً لِمَعَالِمِ الأَشْيَاءِ
حَتَّى يَكُونَ النُّورُ تَجْدِيداً لَهَا ... وَيَكونَ شِبْهَ الْبَعْثِ عَوْدُ ذُكَاءِ
وَلَقَدْ ذَكَرْتُكِ وَالنَّهَارُ مُوَدِّعٌ ... وَالْقَلْبُ بَيْنَ مَهَابَةٍ وَرَجَاءِ
وَخَوَاطِرِي تَبْدُو تُجَاهَ نَوَاظِرِي ... كَلْمَى كَدَامِيَةِ السَّحَابِ إِزَائِي
وَالدَّمْعُ مِنْ جَفْنِي يَسِيلُ مُشَعْشَعاً ... بِسَنَى الشُّعَاعِ الْغَارِبِ المُتَرَائِي

[تقنيات الحفظ للأبيات المذكورة]

- حفظ الكلمة الأولي من كل شطر (حفظ الكلمتين معاً).
- تكوين جملة من الكلمتين المذكورتين؛ أو مع إضافة أخري اليهما بما يكفل تكوين جملة؛ أو من كلمات مختارة من الشطرين؛ وفى 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 أخري غير مناسبة للحالة العربية ولن تذكر هنا.

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

[ملحوظة (2)] يمكن للراغبين تجربة تطبيق تقنيات حفظ بأنفسهم دون الرجوع إلى البطاقات التعليمية اذا أرادوا ذلك، وبعد ذلك الانتقال الي الأسئلة مباشرةً أو إلي 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 وانطباعك:

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 يرجي ذكر مبرر التقييم أيضاً.

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

الاسم [اختياري]:

البريد الالكتروني [اختياري]:

تم بحمد الله