دور اللعب في تعليم وتقويم قضايا املائية ونحوية أساسية في اللغة العربية عن طريق لعبة صل تصل

حياة ابراهيم خالد النتشة

لغتنا العربية لغة نفيسة تستحق منا أفضل العناية والاهتمام، فيكفينا فخراً أن تكون هذه اللغة لغتنا لكن للأسف هناك مشاكل متكررة لا يخلوبيت منها ؛ سواء أكانت مشاكل املائية أونحوية تؤثر في الكتابة والقراءة بالتالي على الفهم الصحيح لمحتوى الكلام.

وخلال عملي كمدرّسة ومديرة لمركز تعليمي يختص في تقوية وتدريس الطلاب للغة العربية ، وملاحظتي لبعض المشاكل اللغوية المهمة والمتكررة عند معظم الحالات التي تعاملت معها، فكرت بلعبة تجذب الطلاب وسميتها صل تصل لتعالج هذه المشاكل بشكل مباشر من خلال ممارسة الطلاب للعبة بحب وشغف وتصحيحهم الاخطاء التي الديهم بأنفسهم عند رؤيتهم للصواب وبالتالي يرسخ الصواب في الاذهان.

الوصف:

لعبة صل تصل عبارة عن لوحة تحتوي قضايا إملائية ونحوية مهمة لجميع المراحل الدراسية، بحيث أن معرفتها والالمام بها يعتبر كحجر الأساس لبناء القواعد والكتابة الصحيحة في اللغة العربية ، واللعبة تتكون من ثلاثة أجزاء كل جزء يطرح عدة مواضيع مهمة بحيث يتوفر مفتاح لكتابة وفهم كل موضوع خلف اللعبة تساعد الطالب التعرف على القاعدة ومراجعتها عند الحاجة.

أجزاء اللعبة :

الجزء الأول يتناول قضية كتابة التاء المبسوطة والمربوطة (ت، ة، ـة) والتمييز بينها وقضية كتابة الهمزة المتوسطة بأشكالها الثلاثة (أ ، ئ ، ؤ)

الجزء الثاني يتناول قضية اللام الشمسية واللام القمرية كما يتناول أفعال بأنواعها الثلاثة حسب زمن حدوثها (ماضٍ ومضارع وأمر)

الجزء الثالث يتناول موضوعي الجملة الاسمية والجملة الفعلية كما ويتعرض لموضوعي إن وأخواتها وكان واخواتها الداخلات على الجملة الاسمية كما يتناول هذا الجزء موضوع همزتي القطع والوصل.

ونكون بذلك قد اتبعنا طريقة التعلم عن طريق اللعب والتقويم الذاتي بين الطلاب وابتعدنا عن التلقين.

ملخص الدراسة :

الدافع:

كما ذكرت من خلال عملي كمعلمة ومديرة وملاحظتي الضعف الواضح في مادة اللغة العربية قررت أن أكون معينة للطلاب في توفير ألعاب تحاكي أكثر من نمط من أنماط الذكاء المتعدد وايصال قضايا أساسية في قواعد واملاء اللغة العربية عن طريق اللعب.

وبما أن هدفي هورفع المستوى التعليمي فقد أنتجت لعبة أسميتها صل تصل (Match to Reach) تتكون من ثلاثة أجزاء وكل جزء يحاكي ستة مواضيع أساسية لإملاء وقواعد اللغة العربية للمرحلة الأساسية ويكون لها أثر واضح في المراحل المتقدمة.

وقد أجريت عدة أبحاث على طلبة لديهم هذه المشاكل وبعد استخدامهم لهذه الألعاب كانت النتيجة تحسناً واضحاً وملموساً لدى الطالب والمعلم وولي الامر.

وكل جزء من أجزاء اللعبة يساعد الطالب في فهم وتطبيق القضايا الإملائية أوالنحوية من خلال استخدام حجر النرد وأقلام اللوح الأبيض بلونين مع بطاقة اللعبة.

الجزء الأول يعالج ست قضايا وهي : كتابة حرف التاء آخر الكلمة بأشكاله (ت ، ة ، ـة) مع ايضاح القاعدة الأساسية. وطريقة كتابة الهمزة وسط الكلمة حسب قوة الحركة (أ، ؤ، ئ).

الجزء الثاني يعالج كتابة الـ القمرية والـ الشمسية ومعرفة حروف الجر

والتمييز بين الأفعال الثلاثة ماض، ومضارع وأمر.

أما الجزء الثالث فيساعد الطالب على التمييز بين الجملة الاسمية والجملة الفعلية وإنّ وأخواتها وكان وأخواتها وهمزة الوصل وهمزة القطع.

هذه اللعبة تعالج مواضيع مهمة للمرحلة الأساسية تم اختيارها من قبل معلمين لمادة اللغة العربية لما لهذه المواضيع أثر كبير في المراحل الدراسية المتقدمة. وقد أنتجت اللعبة وتم استخدامها ونحن بصدد تسجيلها كبراءة اختراع في وزارة الاقتصاد الفلسطيني وسيتم إنتاج طبعة ثانية ستكون موجودة في المؤتمر.

أما بالنسبة لاستخدام هذه اللعبة فيوجد طريقتان:

الأولى تُلعب من قبل شخصين فبعد تحديد من يبدأ أولا واختيار الخط الطولي أوالعرضي ولون القلم يكون الفائز الذي ينهي تظليل خط متواصل بين الخلايا بشكل طولي أوعرضي وهذه الطريقة تبين مدى ذكاء الطالب في التخطيط.

الطريقة الثانية كل طالب يضع اشارة صح (√) بلون يختلف عن الآخر وبعد إنهاء جميع الخلايا ، الذي يحصل على أكبر عدد من الخلايا يكون هوالفائز.

طريقة اللعب:

تتم بعد تحديد أي طريقة سيتم اللعب بها من الطرق السابقة.

يبدأ اللاعب الأول برمي حجر النرد، ويظهر على وجه حجر النرد قضية (مثلاً ت) التاء المفتوحة آخر الكلمة، فعلى اللاعب البحث عن كلمة ينقصها حرف التاء في آخر الكلمة ، وهنا وبعد كتابتها بلونه الخاص يتحول اللعب الى اللاعب الثاني ليرمي حجر النرد وتظهر قضية أخرى.

اذا كان هناك عدم اطمئنان وشك في صحة المعلومة من قبل اللاعبين باستطاعتهم النظر إلى خلف اللعبة لرؤية الجواب الصحيح.

حازت هذه اللعبة على اهتمام وحب من الطلاب لأن الطالب هويسأل ويجيب ويكون التقويم من قبل الطلاب أنفسهم قبل اللجوء إلى النظر خلف اللعبة .

لقد تم اختيار طلاب من عدة مدارس في مدينة الخليل من قبل معلميهم وأولياء أمورهم لا يجيدوا كتابة قضايا إملائية ولا يتقنوا معرفة قضايا نحوية. وبعد استخدام تلك الوسيلة كانت النتائج واضحة بالتحسن الملموس ، وبذلك طُلِب مني أن أزيد عدد المواضيع التي تعالج المشاكل .

وقد حصل الطلبة على هذه الوسيلة وتم استخدامها بالمنزل مما زاد إقبال الطلبة عليها لأن هذه الألعاب تزيد من الترابط الأسري ومشاركة أفراد الأسرة باستخدام هذه اللعبة معا .

بعد كل لعبة يتم إنتاجها واستخدامها أحصل على تغذية راجعة مما ساعدني في زيادة إنتاج هذه الوسائل. وأنا الآن بصدد إنتاج أجزاء أخرى لمادة اللغة العربية مع العلم أنه قد تم إنتاج ألعاب لعدة مواد مثل التربية الإسلامية والرياضيات.

أهم ما تميزت به مبادرتي أثناء استخدام لعبة صل تصل:

١- كان التركيز على الطالب كمحور للعملية التعليمية .
٢- استخدام أكثر من نمط من أنماط الذكاء المتعدد.
٣- تحسس المشكلات التي تواجه العملية التعليمية والبحث عن حلول واقعية وممكنة لها.
٤- الحرص على توفير أدلة قوية وملموسة تدعم المبادرة وتؤكد القدرة على احداث تغيير ملموس.
٥- الترابط الاسري والشعور بالمتعة عند اللعب بالوسيلة.
٦- سيتم إنتاج طبعة ثانية.

وفي النهاية أتطلع:

- أن أرى انتشار أوسع للوسائل التعليمية نتيجة للآثار الإيجابية الملموسة.
- برمجة هذه الألعاب كبرامج تطبيقية بحيث تستخدم على الأجهزة المحمولة.
- انتشار هذه الأفكار على مستوى المجتمع المحلي بشكل أوسع والوطن العربي وأن تصل للجاليات العربية في جميع الأقطار.