

تحقق رفاهه وتبعد عنه شبح الخوف من الفشل؟ وكيف نقنعه بأنّ الخطأ أساسيٌّ للتعلّم؟ وكيف نجعله سعيدًا بأخطائه التي يتعلّم منها؟

التعلّم المَرِح في تعليم اللغة الفرنسيّة

حين لاحظتُ أنّ تعلّم اللغة الفرنسيّة شهد تراجعًا عند معظم المتعلّمين منذ أكثر من عشرين عامًا، حاولتُ تغيير المقاربات في التعليم عمدًا بغية إيجاد وسيلة من شأنها تحفيز المتعلّمين وإقناعهم بأنّ تعلّم هذه اللغة ليس صعبًا كما يظنّون، وأنها مادّة تعليميّة في غاية الأهميّة، رغم هيمنة اللغة الإنكليزيّة على سوق العمل في وقتنا الحاليّ. إلّا أنّ معظم المقاربات والوسائل التعليميّة باءت بالفشل مع عدد كبير من المتعلّمين، ولا سيّما في المدارس الرسميّة، حيث لا تتيح البيئة الخارجيّة للمتعلّم إمكانيّة التواصل باللغة الفرنسيّة.

لكنّ الأمر اختلف تمامًا عندما بدأتُ بتوظيف التعليم المرح في الحصص الدراسيّة، وهو نشاط يقوم على إدخال الفكاهة إلى الدروس اليوميّة وفق استراتيجيّات اللعب التربويّ الهادف، وقد لمسّ تغييرًا جذريًّا في سلوكيّات المتعلّمين داخل الحصّة الدراسيّة وخارجها، حيث كان معظمهم يستخدمون الألعاب التعليميّة التي اكتشفوها خلال حصّة تعليم اللغة الفرنسيّة ليمارسوها مع متعلّمين آخرين يصغرونهم سنًّا، وبذلك انتقل المتعلّمون من مرحلة تلقّي المعلومات إلى مرحلة نقلها، كما أنّهم تمكّنوا من استخدام اللغة خارج الحصّة الدراسيّة، الأمر الذي أسهم في تطوير مهاراتهم اللغويّة، ولا سيّما في ما يتعلّق بالتعبير والتواصل الشفهيّ.

التعلّم المَرِح في قراءة النّصّ

غالبًا ما يجد المتعلّمون صعوبة في قراءة النصوص باللغة الفرنسيّة، ويجتنبون القراءة في الحصّة التعليميّة خجلًا من بعض الأخطاء التي يقعون فيها وما ينتج عنها من تنمّر أو سخرية قد يتعرّضون لها من رفاقهم. لذلك، كان لا بدّ من إيجاد

لعبة تعليميّة تحفّز المتعلّمين عامّة، وذوي الصعوبات خاصّة، وتدفعهم إلى اتّخاذ قرار القراءة دون إيعاز من المعلّم.

نذكر من هذه الألعاب التعليميّة تقنيّة "Lecture Flash" التي تتوافر مجّانًا على موقع "micetf.fr"، والتي يمكن إعادة تركيبها بسهولة في برنامج بور بوينت لإضافة مؤثّرات سمعيّة وبصريّة. تسمح تقنيّة Lecture flash باختيار المقاطع التي يتوجّب على المتعلّم قراءتها لوضعها على شريحة، حيث تختفي الكلمات تدريجيًّا وفق سرعة نستطيع التحكّم بها، كما يمكن للطلاب اختيارها بنفسه بغية التحديّ. وبذلك نتيح الفرصة أمام المتعلّم لاختيار السرعة التي يريدّها لاختفاء الكلمات، فيربح اللعبة عندما يستطيع أن يكمل قراءة النّصّ قبل اختفاء الكلمة الأخيرة من المقطع، ويخسر عندما يختفي النّصّ أمامه دون أن يكمل القراءة.

لا بدّ من إعطاء المتعلّمين وقتًا لتحضير المقطع وفق قراءة صامتة، الأمر الذي نلاحظ من خلاله أنّ معظم المتعلّمين الذي يعانون من صعوبات في القراءة يسألون عن كيفيّة لفظ بعض الكلمات ويحاولون المشاركة باللعبة سعيًا للربح. تكمن أهميّة هذه اللعبة في تحفيز المتعلّمين والإسهام في تحقيق رفاهم أثناء الدرس، كما يؤهّلهم ذلك، في وقت لاحق، لقراءة النّصّ المختار دون أيّ صعوبات.

التعلّم المرح في التعبير الكتابيّ

صحيح أنّ المتعلّمين يعانون من صعوبات عديدة في التعبير الكتابيّ نظرًا لعدم توافر المخزون اللغويّ لديهم، إلّا أنّه يمكن معالجتها بتنظيم ورشة كتابيّة مبنية على المرح، ذلك أنّ معظم المتعلّمين يرفضون استخدام المعجم لإيجاد المفردات ويستعوضون عنه بالترجمة الرقمية التي تساعد الطالب على تخطّي صعوبة معيّنة في الكتابة، دون ترك مخزون لغويّ يمكن استخدامه واستثماره في وقت لاحق.

انطلاقًا من إيماننا بأهميّة استخدام المعجم، كان لا بدّ من إيجاد تقنية تشجّع الطالب على استخدامه، فيقدّم المعلّم مقالة

معاصرة تعالج الأمور الأليمة في حياتنا، مثل الفقر والحروب والنزاعات، ويطلب إلى المتعلّمين في المرحلة الأولى استخلاص الكلمات ذات الدلالات السليبيّة، ثمّ البحث عنها في القاموس، وعندما يجد المتعلّم الكلمة في صفحة معيّنة يتوجّب عليه استبدالها بأوّل كلمة إيجابيّة يجدها في الصفحة عينها، مع مراعاة نوع الكلمة المُستبدّلة (فعل، اسم، صفة)، وبالتالي، عليه إعادة كتابة المقال مع الكلمات التي تمّ استبدالها.

يسهم هذا النشاط في تنشيط ذاكرة المتعلّم الذي بحث بنفسه عن الكلمات وكوّن مخزونه الثقافيّ، كما ينتج عنه جوّ من المرح، ولا سيّما عندما ينتهي المتعلّمون من كتابة الكلمات البديلة، فيقرأون ما كتبوا وهم مدركون أنّ للكلمات قدرة على تغيير التاريخ ومجرى الأحداث، ما يؤدّي إلى تحقيق رفاه المتعلّمين النفسيّ والعاطفيّ. يمكن كذلك، بلا شكّ، بعد انتهاء النشاط إعادة استخدام جميع المفردات المُستخرجة واستثمارها في أيّ نشاط آخر.

تكمن أهميّة هذا النشاط، رغم بساطته وسهولة تنفيذه، في تحفيز الطالب على القراءة والبحث عن المفردات، ثمّ كتابتها، لارتباط القراءة بالكتابة، ولاعتبار أنّ كلّ قارئ مُفكّر هو مشروع كاتب جيّد.

التعلّم المرح في قواعد اللغة

تشكّل مادّة القواعد صعوبات عديدة لدى المتعلّمين، لا سيّما وأنّ معظم الذين يفهمون القاعدة يجدون صعوبة في تطبيقها في التمارين، وقد جرت العادة مؤخرًا، في معظم المناهج، على استخدام تمارين الأسئلة متعدّدة الإجابات التي، رغم أهميّتها، تدفع ببعض المتعلّمين إلى اختيار الإجابة الخاطئة على نحو سريع، أو اختيار أيّ إجابة دونما تفكير. ولما كانت أرقى غاياتنا تكمن في تحفيز تفكير المتعلّمين، ارتأينا تحويل الأسئلة متعدّدة الإجابات، التي نؤمن كثيرًا بأهميّتها، إلى لعبة من سيربح المليون (بصيغة البور بوينت) مع المؤثّرات السمعيّة والبصريّة كافّة. فبعد الانتقال من حصّة الشرح إلى حصّة التطبيق، يدرك

المتعلّمون أنّ عليهم الجلوس ضمن مجموعات نختر من كلّ منها طالبًا واحدًا ليمثّل مجموعته التي تشكّل بدورها جمهوره الذي يستعين به.

تكمن أهميّة هذه اللعبة في دفع المتعلّمين إلى التركيز كثيرًا أثناء حصّة الشرح والسعي إلى التفكير مليًا قبل اختيار الإجابات وسط أجواء من المرح والسعادة.

كثيرة هي الألعاب التعليميّة التي يمكننا استخدامها وتطويرها في مختلف المواد التعليميّة، وكثيرة هي الوسائل التي تؤمّن أجواء إيجابيّة للمتعلّم داخل المدرسة، إلّا أنّ الأساس يبقى في تدريب المعلّم ليتمكّن من استثمارها بشكل فعّال خلال حصصه التعليميّة.

خاتمة

ليس الرفاه مفهومًا جديدًا، فقد طرحه قدامى المفكرين والفلاسفة التربويين الذين بيّنوا أهميّة الصّحة النفسيّة في التعلّم، إلّا أنّ التحديّ الأكبر اليوم يكمن في كيفيّة دمج الرفاه بالمناهج التربويّة ودفع صنّاع القرار والقيمين على السياسات التربويّة إلى إيجاد سبل تحقيقه والمشاركة به، وذلك في مختلف المراحل التعليميّة، بغية فرض بيئة تعليميّة إيجابيّة وصحيّة والحوّول دون التسرّب المدرسيّ.

كلارا اللقيس

أستاذة ومدربة على التعليم الرقميّ
لبنان