عنوان المبادرة

رحلة في عالم اللّغة العربيّة

تلامذة من ذوي الهمم، كفف كلي وبقايا بصر يتحدّون الإعاقة ويبدعون في تسخير الوسائل الرّقمية في خدمة اللّغة العربية.

يسعدني أن أقدم لكم تقريرًا شاملاً حول مشروع مبادرة بعنوان "رحلة في عالم اللغة العربية"، الذي يهدف إلى تعليم اللغة العربية بطرق رقمية مبتكرة لتلامذة ضعاف البصر. يأتي هذا المشروع ضمن إطار التعلم الرقمي للغة العربية، ويستخدم تقنيات متنوعة لتعزيز محاور مختلفة من اللغة، مثل التعبير الكتابي: الوصف\ كتابة الرسائل\ الاملاء\ ترتيب الكلمات\ لغة البرايل ... بطرق الكترونية رقمية متنوعة ومتخطين الإعاقة.

تشكل اللغة العربية تحديًا للتعلم بالنسبة للطلاب ضعاف البصر، نظرًا لتعقيداتها اللغوية والبنية الدقيقة التي تتطلب فهمًا دقيقًا واستخدامًا دقيقًا للأدوات اللغوية. بفضل التقنيات الحديثة، يمكن الآن توفير تجارب تعلم محسنة ومناسبة لاحتياجات الطلاب ضعاف البصر، مما يزيد من فرصهم في اكتساب واستيعاب مهارات اللغة العربية بفعالية.

يعرض فيديو المبادرة المحاور الأساسية للمبادرة، والمحتوى والتصميم وتطوير الموارد الرقمية المتنوعة الموجهة لتعلم اللغة العربية. سيشمل ذلك النظرة الشاملة على الأدوات والتطبيقات الرقمية التي تم استخدامها.

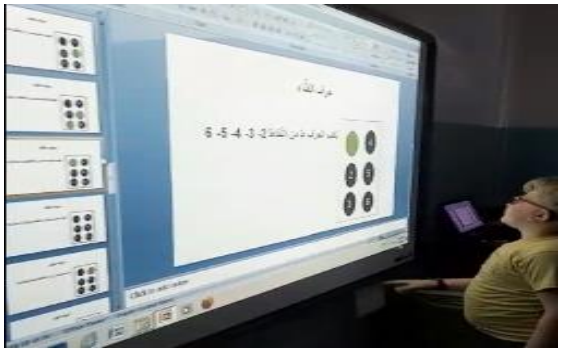
وقد لاقت المبادرة تجاوباً من الطلاب بفضل التعاون المستمر والتطور التكنولوجي.

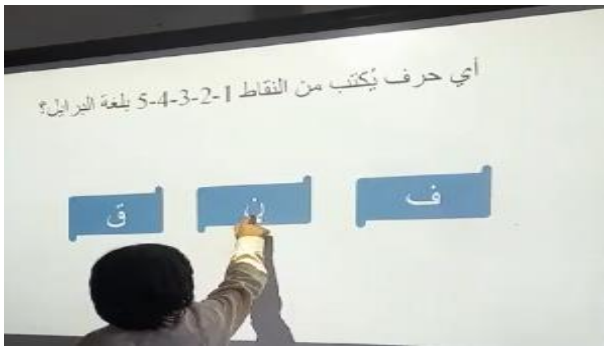
باختصار، تمثل مبادرة "رحلة في عالم اللغة العربية" خطوة نحو الأمام في دعم التعلم الرقمي للغة العربية لدى الطلاب ضعاف البصر، وتعزيز قدراتهم اللغوية بطرق تفاعلية وملهمة، وذلك من خلال استخدام تقنيات مبتكرة تتناسب مع احتياجاتهم التعليمية الفريدة.

محتوى المبادرة:

تتضمّن مبادرة رحلة في عالم اللغة العربية أنشطة متنوعة تخدم معظم محاور اللغة العربية وهي:

1 ـ ألعب مع حروف البرايل وهي لعبة الكترونية لتهيئة ضعاف البصر والتمهيد لتعلم حروف البرايل.





2 ـ بالورد ألعب أصف أعبّر لعبة الكترونية لتعليم ذوي الهمم (ضعاف البصر) العبارات الوصفية المتنوعة واغناء المخزون اللغوي لديهم.

3 ـ مشروع من الظّلام الى النور وهو استعانة التلامذة من ذوي الهمم (كفف كلّي) بالذكاء الاصطناعي في قراءة مضمون الصّور الشّخصية والعامة والتدرّب على تقنية الوصف وتأليف المواضيع الوصفية المتنوعة.

4 ـ مشروع أكتب لي بالعربي وهو إعداد دليل الكتروني يتضمّن أنواع الرّسائل الشّخصيّة ونماذج متنوعة من الرّسائل لتعزيز فن التّواصل باللغة العربيّة.

5 ـ الألعاب الكترونية الجاهزة عبر اللوح التّفاعلي التي تعزّز تعلم اللغة العربية من ناحية الاملاء والتّعبير وإضفاء أجواء المرح واللعب خلال التّعلّم.

التّطبيقات الذّكية والوسائل الالكترونية المستخدمة في المبادرة:

محرك البحث في غوغل\ تطبيق كانفا\ تطبيقات الذّكاء الاصطناعي ومنها chat \copilot gpt\ مايكروسوفت وورد\ مايكروسوفت بوربوينت\ اللوح التفاعلي\ الحواسيب\ الهواتف

الأثر والإنتشار

أثناء مشاركة المشاريع الخاصة باللغة العربية في الصفوف الأخرى والتعلم من خلالها تبين حماس التلامذة لاستخدام التطبيقات الإلكترونية المتنوعة. وعبّروا عن سعادتهم بإيجاد حلول لمشاكل لطالما أثار موضوعها فضولهم من خلال تطبيقات الذكاء الاصطناعي لتعزيز اللغة العربية في مختلف محاورها.

في الختام

نأمل أن يكون هذا التقرير مصدر إلهام لمزيد من الابتكارات في مجال تكنولوجيا التعليم، وأن يسهم في تحفيز جهودنا المشتركة نحو تعزيز فرص التعلم والتطور الشخصي لطلابنا ضعاف البصر في مجال اللغة العربية.

دمتم بخير وعافية

والله ولي التّوفيق