الأسبوع العربي للبرمجة

الدورة الرابعة لسنة 2024

الذكاء الاصطناعي في خدمة اللغة العربية

تقرير حول لعبة كرة السلة :

أهداف النّشاط:

أن يبتكر التلميذ لعبة تعليمية في مادة اللغة العربية ، مستخدمًا تقنيات الذكاء الاصطناعي لتقديم فوائدها وإعادة الحياة إليها في زمن الرقمنة.

وصف موجز للنّشاط:

تصميم لعبة كرة السلة كنشاط ختامي تقييمي في شرح درس المقالة ، هذه اللعبة تقوم على مبدأ اختيار التلميذ للإجابة ، فإن كانت صحيحة دخلت ضمن شباك السّلة، وإن كانت خاطئة وقعت خارجًا.

****

أصبح التعلم الرقمي، ذا أهمية متزايدة في عصرنا الحالي إذ يلعب دورًا حاسمًا في إضفاء الطابع الجاذب على التعليم، وتحسين نتائج التعلم، والتكيف مع احتياجات المتعلمين ، وهي دائمة التطور مما يوفر إمكانيات جديدة للتعليم على نطاق عالمي ،

وجاءت مسابقة Arab code لكسر الحواجز التي تعترض التعليم من خلال السماح بالمشاركة بأنشطة تفاعلية رقمية تزرع عند التلامذة التحفيز للدرس بعيدًا عن الطرق التقليدية ،

إنطلاقًا من ذلك كان العمل على مشروع " كرة السّلة " حيث طلب من التلامذة تصميم لعبة تربوية هافة جاذبة ، فكان الإبداع من خلال قدرتهم على برمجة لعبة على برنامج بوربونت ، تمكن التلامذة فيه من جمع **المهارات الرقمية مع المهارات الأدبية والرياضية في لعبة كرة السّلة** وهنا كان مركز الإبداع.

هذا المشروع **جذب التلامذة** أولاً للسهولة في حفظ المعلومات ، ثانيًا الرغبة في المشاركة ، بالإضافة إلى **الأثر الجيد الذي لوحظ خلال التقييم النهائي** ، حيث نال التلامذة علامات في ذكر سمات المقالة عن الصفوف التي لم ينفذ فيها المشروع ، وعليه تمّ **اعتماده كنشاط ثابت في كل الحلقة للعام القادم** لأهميته وتأثيره على التلامذة .

أول التطبيقات التي استخدمت كانت الحاسوب بالإضافة إلى الهواتف النقالة ، برنامج بوربونت ، word wall، شاشة العرض lcd إلاّ أنّ **الإبداع كمن من خلال تطبيق الذكاء الإصطناعي** وهي كانت جديدة في دروس اللغة العربية، **ولكن الأثر العاطفي الوجداني** الذي تركه هذا النشاط يفوق كل شيء حيث تعاون التلامذة مع بعضهم البعض لتقديم نشاط جاذب هادف نأمل أن ينال إعجابكم

ليلى جوني