



STUDIMI I LOJËS NË MJEDISE MËSIMOREⁱ

Sermin Turtulla

Assoc. Prof. Dr., Faculty of Philology,
University of Prizren "Ukshin Hoti",
Kosovo

Abstrakt:

Njëra prej shumë sfidave me të cilën ballafaqohet shoqëria kosovare në ndërtimin e shtetit të mirëfilltë bashkëkohor është edhe zhvillimi i sistemit të arsimit. Në sistemin bashkëkohor me nxënësin në qendër të vëmendjes, përmirësimi i mënyrës së mbajtjes së orës mësimore është domosdoshmëri. Kjo kumtesë ka për qëllim të ngrit vetëdijen për mësimdhënien që i përgjigjet nevojave të avancuara të nxënësve në regjion. Kësodore shpresojmë se kumtesa jonë do të jap kontributin në arritjen e synimeve të shoqërisë kosovare për aftësimin e mësimdhënësve dhe ngritjen e cilësisë së mësimdhënies në Kosovë. Përqendrimi ynë në këtë kumtesë drejton vëmendjen e mësimdhënësve në orët e ushtrimeve në klasë. Studimi ynë e trajton mënyrën alternative për këtë orë mësimore përmes lojës. Përfshirja e llojeve të ndryshme të lojës në arsim e sidomos në mësimin e gjuhëve të huaja është shumë e përhapur në botën moderne dhe është metodë e testuar e thyerjes së monotonisë shkollore dhe andaj të ngritjes së shkallës së nxënies. Për paraqitje sa më të pastër, hulumtimin tonë e kemi ndarë në tri pjesë:

1. Mënyra e prezantimit të lojës dhe dhënia e udhëzimeve;
2. Reagimet e nxënësve ndaj lojës si pjesë e mësimit;
3. Vështirësitë /të metat dhe sugjerimet për përballimin e tyre.

Kumtesa jonë është fryt i hulumtimit të bërë nga ana e degës së gjuhës angleze, në shkollat fillore të regjionit të Prizrenit dhe më gjerë, gjatë mësimit praktik që përfshin kohën nëntor 2011 - dhjetor 2011. Pikësynimi i drejtpërdrejtë i kumtesës është sfida e shfrytëzimit të lojës në përmirësimin e motivimit nëpër klasa ku mësohet gjuha angleze dhe ofrimi i alternativës për mënyrën e mbajtjes së orës së ushtrimit. Ndërsa pikësynimi i tërthortë i kumtesës është vetëdijësimi në nivel më të lartë i mësimdhënësve dhe veçmas i studentëve të rinj për mënyrat alternative që mund të ngrit cilësinë e mësimdhënies së tyre.

Fjalët kyçe: mësimdhënia e gjuhës angleze, loja në klasë, të nxëniet e gjuhës angleze

ⁱ STUDY OF KINESTHETIC GAMES IN ELT ENVIRONMENT

Abstract:

This study aims to tackle the challenge of using games to boost motivation in ELT classrooms in southern region of Kosovo and offer alternatives for practice classes. Data was collected during the teaching practice period of the English Department of University of Prizren in winter semester of 2011/2012 academic year whereby kinesthetic games were used in the total of 35 classes in lower secondary grades from fifth through ninth grades. Data was analysed using frequency count and percentage distribution. Findings of the study identified three main reactions to games: surprise, curiosity and happiness of which surprise was seen in 14% of cases, curiosity was identified in 88% classes and in over 90% of cases schoolchildren showed happiness in playing the game and learning alongside it.

Keywords: EFL teaching, classroom games, ELT learning

1. Hyrje

Njëra prej shumë sfidave të ndërtimit të një shteti bashkëkohor në Kosovë është edhe fusha e mësimdhënies. Kësaj fushe të zhvillimit të shoqërisë filloi t'i përkushtohet rëndësia e duhur mjaft vonë. Në botën bashkëkohore mësimdhënia është ndryshuar në përputhje me hulumtimet e shkencëtareve të kësaj fushe. Për shembull disa hulumtime kanë nxjerr në pah ekzistimin e tre llojeve të nxënësve: dëgjimor (auditive), pamor (visual) dhe lëvizor (kinesthetic) (Fleming, 2005). Ora mësimore do të duhej t'i merr parasysh të tre këta tipa të nxënësve për një nxënie sa më ideale. Me qëllim që t'i përgjigjemi këtyre nevojave të avancuara të nxënësve duhet medoemos të përmirësojmë mënyrën e mbajtjes së orës mësimore. Ndonëse mënyrat e reja janë mjaft të përhapura në shoqërinë e zhvilluar botërore, për arsimin në Prizren janë ende pak të njohura dhe po kaq të shfrytëzuara. Mënyra tradicionale e mësimdhënies ka zgjatur aq shumë sa që dalja nga praktika e deritanishme dhe përdorimi i metodave alternative është bërë e vështirë edhe për mësimdhënësit por edhe për nxënësit të cilët nuk dinë si të sillen në situata kur disa mësimdhënës guxojnë të sjellin risi në praktikën e tyre. Për këtë arsye edhe prezantimi i tyre në arsim duhet të jetë gradual dhe jo i menjëhershëm me qëllim që të dy aktorët në mësim të mund të mësohen me to dhe kështu të shfrytëzojnë maksimalisht të gjitha të mirat që i ofrojnë ato.

Hulumtimi ynë është ndërmarr në shkollat fillore në Prizren dhe në rrethinën e saj. Vështrimi ka ndodhur brenda një periudhe prej dy muajve: nëntor dhe dhjetor 2011. Vështrimi është bërë nga vështruesit studentë të vitit të tretë të programit të gjuhës angleze në Prizren. Loja është zbatuar në gjithsej 35 orë mësimore në të gjitha nivelet e mësimit fillor të lartë përfshirë prej klasave të pesta deri te klasat e nënta. Rezultatet e mbledhura kanë pasqyruar mënyrën e prezantimit dhe dhënien e udhëzimeve, reagimet e nxënësve si dhe të metat e shfrytëzimit të lojës në procesin mësimor.

Kumtesa jonë përqendrohet në tipin e orës mësimore që ka të bëjë me ushtrimet në klasë si formë e riprodhimit të njohurisë së fituar gjatë orës së mësimit. Rëndom, me disa përjashtime të mirëseardhura, në praktikën në shkollat fillore në regjionin e Prizrenit ora e ushtrimeve kryhet në mënyrë tradicionale gjithnjë duke u bazuar në ushtrimet e dhëna në tekstin shkollor ku nxënësit janë të ulur gati gjatë tërë orës 45-minutshe të mësimit. Kjo

praktikë nganjëherë përfshinë shkrimin e ushtrimeve në tabelë që është një rast i mirë për nxënësit e lëvizshëm të tipit lëvizor që të dalin nga bankat e tyre dhe i përgjigjet mirë nxënësve pamor. Mbikëqyrjet disa vjeçare të studentëveⁱⁱ të fakultetit tonë nëpër shkollat fillore të regjionit të Prizrenit kanë treguar një njëtrajtshmëri të theksuar të mbajtjes së orës mësimore. Kjo shkakton monotoni në mësim që rezulton me rënien e interesimit për nxënie. Me qëllim që t'i iket kësaj njëtrajtshmërie studimi ynë hulumtoi mënyrën alternative të zhvillimit të orës së ushtrimeve duke futur lojën në të.

2. Mënyra e prezantimit të lojës dhe dhënia e udhëzimeve

Rëndësia e ngërthimit të argëtimit në mësim përmes lojës nuk mund të theksohet sa duhet (Dang and Ruiter, 2005). Loja është, në fakt, nevojë psikologjike e njerëzve dhe sidomos e fëmijëve për jetën e të cilëve duhet plot lojë për të pasur një psikikë të shëndetshme (Lu, 2003).

Loja e shfrytëzuar në hulumtimin tonë ishte “Snakes and Ladders” një verzion i lojës “Burrec mos u zemro”. Kjo është zhvilluar në grupet prej 4-5 lojëtarësh varësisht nga madhësia e klasës, ku secili grup ka pasur një tabelë me lojën dhe një zarë. Nxënësit lojëtar mund të avanconin deri në fund (Finish) duke iu përgjigjur saktë pyetjeve në katrore të caktuara. Të parët që arrinin në fund ishin fitimtarë. Mësimdhënësit studentë i kanë bartur ushtrimet nga teksti shkollor në tabelë duke i shënuar në katroret përkatëse. Ushtrimet kanë përfshirë ato gramatikore por dhe përforcimin e fjalëve të reja të mësuara në nivelin përkatës. Disa mësimdhënës i kanë shfrytëzuar lojën edhe si mënyrë e vlerësimit të nxënësve. Rregullat e lojës janë dhënë para lojës, por udhëzimet shtesë janë kërkuar nga nxënësit edhe gjatë kohës së zhvillimit të lojës.

3. Reagimet e nxënësve ndaj lojës si pjesë e mësimit

Loja në mësim përdoret si nxitës i interesimit dhe i kërshtërisë natyrore për nxënie (Dang dhe Ruiter, 2005). Kështu nxënësit përmes lojës argëtuese në mënyrë të tërthortë dhe të pavetëdijshme marrin dijeni të caktuara. Nxënësit e shohin lojën si ikje nga serioziteti i përditshmërisë mësimore. Ajo është mundësi për relaksim dhe ikje ankthit që përmbajnë testet e rëndomta nëpër tekste shkollore. Nxënësit e pëlqejnë sidomos sfidën dhe ndjenjën e garës që ajo përmban, mundësi për të treguar moshatarëve se janë më të mirët (Dang and Ruiter, 2005). Loja i ndihmon atyre të tregojnë anën shoqërore duke ndihmuar njëri tjetrin dhe luftuar për grupin që të dalë fitimtarë.

Në studimin tonë nëpër klasa nxënësit kanë treguar këto tre reagime kryesore: habi, kureshtje dhe gëzim. Prezantimi i lojës në fillim në 14% të klasave është përcjellë me habi ngase diçka të tillë nuk kanë bërë kurrë me ç'rast vëmendja e nxënësve ka qenë shumë e lartë. Në 88 % të klasave është hasur ndjenja e kërshtërisë për të mësuar rregullat e lojës. Kjo është përcjellë edhe me kureshtjen për t'i mësuar përgjigjet e sakta për pyetjet në tabelë.

ⁱⁱ Mbikëqyrjet përfshijnë periudhën prej 2008 deri më 2012 të viteve akademike

Përmby 91% të klasave kanë shfaqur ndjenjën e gëzimit për të luajtur lojën të përcjellë me shtendosjen dhe relaksim.

Krahas këtyre reagimeve të përbashkëta nxënësit nëpër këto klasa gjithashtu kanë shfaqur: rehati, argëtim të hapur, shumë të qeshura, përpjekje të mirëfillta dhe padurim për të dal fitimtar. Është vërejtur se nxënësit që rëndom kanë qenë pasiv ose të turpshëm janë aktivizuar dhe kanë bashkëpunuar me të tjerët në grup për synim të përbashkët. Në të gjitha këto klasa bashkëpunimi ndërmjet nxënësve të grupit të njëjtë ka qenë i lart. Pas kryerjes së lojës në së paku 40% të klasave nxënësit kanë shfaqur interesim për ta luajtur përsëri. Nxënësit në përgjithësi i kanë shfaqur të gjitha karakteristikat e nxënësve të motivuar:

- Orientimi pozitiv kah detyra;
- Përfshirja e egos;
- Nevoja për arritje;
- Aspiratat e larta;
- Orientimi kah pikësynimi;
- Këmbëngulje dhe durim;
- Toleranca e ambiguitetit. (Ur, 2002 fq. 275)

Nga 8.5 % të klasave që nuk kanë treguar interesim dy kanë qenë klasat e teta ku në njërin nxënësit nuk kanë treguar fare dëshirën për të luajtur dhe në tjetrën kanë bërë shumë zhurmë; ndërsa e treta ishte një klasë e pestë ku nxënësit nuk kanë pasur fare vëmendjen në prezantimin e lojës.

4. Vështirësitë /të metat dhe sugjerimet për përbalimin e tyre

Njëra prej vështirësive kryesore të raportuara nga këto orë është pa mëdyshje zhurma dhe disiplina dhe atë në 60% të klasave mësimdhënësit janë ballafaquar me zhurmën. Zhurma në vete është njëra nga ankthet e mësimdhënësve dhe mendimi i përgjithshëm është se vlera e mësimdhënësve varet nga ajo sa janë të disiplinuar nxënësit e tyre. Dhe me plotë arsye mësimdhënësit i druajnë zhurmës në orën mësimore duke mos dashur ta komprometojnë vlerën e tyre si mësimdhënës ose mos të qortohen nga kryesisht drejtorët e shkollave, ndonëse në orët e disiplinuar nuk do të thotë se gjithmonë ka nxënie (Ur, 2002). Pra, prania e zhurmës gjithmonë lidhet me mungesën e disiplinës në orë që paraqet anën negative të mësimi (Richmond,1968). Mirëpo kjo nuk është gjithmonë kështu. Sidomos në orët e gjuhës angleze bëhet krahasimi ndërmjet zhurmës së dobishme dhe zhurmës së dëmshme (productive and disruptive) (Blackham and Silberman, 1980). Nxënësit që mërziten gjatë orës do të mundohen të plotësojnë nevojat e tyre në mënyra tjera dhe kohën do ta kalojnë duke i ngacmuar të tjerët ose duke folur me shokët e bankës me çka do të përfshihen në zhurmën e dëmshme (Tauber, 2007). Zhurma e raportuar në studimin tonë ka qenë pjesë e argëtimit të nxënësve dhe si e tillë ishte e dobishme. Prandaj në vend se të flijohet interesimi i mirëfilltë i nxënësve për mësim për hir të disiplinës, mësimdhënësit do të ishte më mirë të harmonizojnë lirinë me disiplinën në mënyrë që të arrijnë nxënie të mirëfilltë (Richmond,1968).

5. Përfundim

Dega e gjuhës dhe e letërsisë angleze në Prizren, në kuadër të Universitetit të Prizrenit, e ka marr përsipër me shumë përgjegjësi rolin e nismëtarit të ngritjes së cilësisë së mësuesisë në regjionin e Prizrenit dhe të zhvillimit të mënyrës së deritanishme të mësimdhënies. Këto nisma përmes prezantimit të lojës së këtyllë i përmbushin synimet e përbashkëta të mësimdhënies në tërë botën e civilizuar: ngritjen e nivelit të interesimit për përdorimin e gjuhës angleze; aktivizimin e njëkohshëm të tërë klasës; aktivizimin e nxënësve të turpshëm dhe pasiv; nxënie të mirëfilltë. Prezantimi i argëtimit në mësim ka treguar se të dy edhe mësimdhënësit edhe nxënësit mund të argëtohen por edhe të përfitojnë. Nxënësit kanë qenë të gëzuar që nuk duhet të shkruajnë, të lexojnë ose të dëgjojnë por vetëm të luajnë. E në fakt kanë bërë po këto: kanë dëgjuar me vëmendje, kanë lexuar me po aq kujdes, dhe janë përpjekur me mish e shpirt të mësojnë përgjigjen e saktë. Mësimdhënësit kanë arritur që përmes lojës që sjell ndjenje psikologjike të rrjedhjes (flow) të sigurojnë nxënie afatgjatë dhe të palodhshme (Lu, 2003). Loja ka kontribuar edhe në aspektin psikologjik të ndërlikohjes shoqërore të nxënësve ndërmjet vete që ngërthen bashkëpunimin në grup për të ngadhënjyer, ndihmën e njëri tjetrit për të fituar pikë dhe shkëmbimin e njohurive të veta në dhënie e përgjigjes së saktë.

Rezultatet e paraqitura në kumtesë, ndonëse me vëllim të vogël, kanë për qëllim që të ndihmojnë në ngritjen e vetëdijesë për mësimdhënien bashkëkohore që i përshtatet nevojave të avancuara të nxënësve në regjionin e Prizrenit. Në këtë mënyrë shpresojmë që kumtesa do të ndihmojë në arritjen e synimeve të përgjithshme të MASHT-it duke filluar nga aftësimi i mësimdhënësve për zbatimin e metodologjive të reja e deri te zhvillimi i projekteve për zhvillimin e arsimit në regjion tonë (MASHT, 2003).

Literatura e konsultuar

- Dang, P. Y. & Ruitter, R., (2005). *Highway to E.S.L.: A User-Friendly Guide to Teaching English As A Second Language*. Lincoln: iUniverse.
- Fleming, N. D. (2005). *Teaching and Learning styles: VARK strategies*. Christchurch, NZ: Microfilm Limited.
- Lu, X., (2003). *Reflections on Communication, Education, Scholarship, and Life*. Lincoln: iUniverse.
- Masht, (2003). *Raporti vjetor i punës (2002-2003)*. Prishtinë.
- Richmond, W. K., (1968). *Readings in Education*. London: Methuen & Co Ltd.
- Blackham, G. J. & Silberman, A. (1980). *Modification of Child and Adolescent behavior*. Wadsworth Pub. Co.
- Tauber, R. T., (2007). *Classroom Management: Sound Theory and Effective Practice*. 4th ed. Westport: Prager Publishers.
- Ur, P., (2002). *A course in Language Teaching: Practice and Theory*. Cambridge: University Press.

Creative Commons licensing terms

Author(s) will retain the copyright of their published articles agreeing that a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0) terms will be applied to their work. Under the terms of this license, no permission is required from the author(s) or publisher for members of the community to copy, distribute, transmit or adapt the article content, providing a proper, prominent and unambiguous attribution to the authors in a manner that makes clear that the materials are being reused under permission of a Creative Commons License. Views, opinions and conclusions expressed in this research article are views, opinions and conclusions of the author(s). and European Journal of Literature, Language and Linguistics Studies shall not be responsible or answerable for any loss, damage or liability caused in relation to/arising out of conflicts of interest, copyright violations and inappropriate or inaccurate use of any kind content related or integrated into the research work. All the published works are meeting the Open Access Publishing requirements and can be freely accessed, shared, modified, distributed and used in educational, commercial and non-commercial purposes under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).