

Dhia na Ufanisi wa Mchezo wa 'Ingilio la Roboti la Shaaban' Katika Kuboresha Uelewa wa Shairi la Kiswahili: Utafiti wa Kiswahili kama Lugha ya Kigeni

Salem, Badredden 

Department of African Languages, Swahili Language, University of Tripoli,
Libya

b.salem@uot.edu.ly

Ikisiri

Utafiti huu unalenga kuchunguza dhima ya shughuli za mwingiliano katika kuelewa matini za kishairi, kupitia matumizi ya mchezo wa kielimu unaoitwa *"Ingilio la Roboti la Shaaban,"* ndani ya kozi ya lugha ya Kiswahili katika Idara ya Lugha za Kiafrika-Asia, Kitivo cha Sanaa na Lugha, Chuo Kikuu cha Tripoli. Utafiti huu ulijikita kwenye shairi la kisasa la elimu linaloitwa *"Shaaban na Nywele Nyeupe,"* ambalo linaonyesha tafakuri za kiroho wakati wa mwezi wa Shaaban, likibainisha mabadiliko ya muda na ishara ya mvi kama hatua ya kutafakari, si udhaifu, na lina thamani ya kiisimu, kifasihi na kitamaduni. Jaribio lilifanyika kwa wanafunzi 24 waliogawanywa katika vikundi 6 vya wanafunzi 4 kila kikundi. Wanafunzi walisikiliza sehemu za shairi hilo kupitia sauti ya "roboti" (kwa kutumia zana kama Google Text-to-Speech), kisha walifanya shughuli zifuatazo:

- Kutahajia maneno waliyosikia kwa usahihi,
- Kupangilia mistari ya shairi kwa mpangilio sahihi.
- Kutambua na kutafsiri maneno mapya au kuyawakilisha kwa michoro.
- Ushindani wa vikundi kwa kupata pointi kulingana na usahihi na kasi katika utekelezaji wa shughuli.

Matokeo yalionesha kuwa mchezo huu ulipelekea maboresho makubwa katika tahajia, msamiati, na ujuzi wa kusikiliza na kuandika. Aidha, aligundua ongezeko la ushiriki na motisha miongoni mwa wanafunzi, ikithibitisha ufanisi wa matumizi ya shughuli shirikishi za fasihi kama njia bunifu na yenye matokeo chanya katika kufundisha Kiswahili kama lugha ya kigeni. *"Utafiti huu unaonyesha kuwa matumizi ya michezo shirikishi kama 'Ingilio la Roboti la Shaaban' ni mbinu yenye ufanisi mkubwa katika kufundisha Kiswahili kama lugha ya kigeni, na inaahidi kuleta mabadiliko chanya katika mbinu za ufundishaji wa lugha za asili na za kigeni."*

Maneno Mkuu: Kujifunza kwa Maingiliano, Shaaban Robert, Teknolojia katika Elimu

الملخص

يهدف هذا البحث إلى دراسة دور الأنشطة التفاعلية في فهم النصوص الأدبية الشعرية، من خلال تطبيق لعبة تعليمية بعنوان *"Ingilio la Roboti la Shaaban"*، ضمن مقرر مادة الأدب باللغة السواحيلية بقسم اللغات الأفروآسيوية، كلية الآداب واللغات، جامعة طرابلس. تناول البحث قصيدة تعليمية معاصرة بعنوان *"Shaaban na Nywele"*، وهي قصيدة تعكس التأمل الروحي والوجودي خلال شعر شعبان، وتحدث عن التغيرات الزمنية ورمزية الشيب كمرحلة للتفكير لا للضعف، مما يمنحها قيمة لغوية وأدبية وثقافية غنية، تم إجراء التجربة على 24 طالبًا مقسمين إلى 6 مجموعات (4 طلاب في كل مجموعة). استمع الطلاب إلى مقاطع من القصيدة عبر صوت "روبوت" (باستخدام أدوات مثل Google Text-to-Speech)، ثم قاموا بعدة أنشطة:

- تهجئة الكلمات التي سمعوها بدقة.
 - ترتيب أبيات القصيدة.
 - تحديد الكلمات غير المألوفة وترجمتها أو تمثيلها برسم.
 - المشاركة التنافسية بين المجموعات للحصول على النقاط بناءً على السرعة والدقة في الفهم والإملاء.
- أظهرت النتائج أن اللعبة ساهمت بشكل كبير في تحسين التهجئة، إثراء المفردات، وتعزيز مهارات الاستماع والكتابة. كما تمت الملاحظة بازدياد التفاعل والتحفيز لدى الطلبة، مما يؤكد فعالية استخدام الأنشطة الأدبية التفاعلية كأداة تعليمية مبتكرة لتعليم اللغة السواحيلية كلغة أجنبية.

الكلمات المفتاحية: التعليم التفاعلي، شعبان روبرت، التكنولوجيا في التعليم

Utangulizi

Kufundisha lugha ya Kiswahili kwa wazungumzaji wasio asilia ni kazi ya kielimu inayohitaji uboreshaji endelevu wa mbinu na mbinu za elimu, hasa wakati wa kushughulikia matini za kifasihi kama vile matini za kishairi zenye thamani nyingi za kiisimu na kitamaduni. Katika muktadha huu, utafiti huu unalenga kuchunguza athari za shughuli za mwingiliano kwa kuzingatia tamthilia ya kielimu katika kuimarisha uelewa wa matini za kishairi. Kupitia matumizi ya shughuli ya "Ingilio la Roboti la Shaaban" ndani ya kozi ya lugha ya Kiswahili kwa wazungumzaji wasio asilia katika Idara ya Lugha za Kiafrika-Asia, Kitivo cha Sanaa na Lugha, Chuo Kikuu cha Tripoli.

Utafiti ulijikita katika shairi la kuelimisha lililochochewa na mtindo na kazi za mshairi maarufu wa Kitanzania Shaaban Robert, ambaye anachukuliwa kuwa mmoja wa watu mashuhuri wa fasihi ya Kiswahili katika karne ya ishirini. Robert alichangia maendeleo ya lugha ya

Kiswahili kupitia mashairi, makala na riwaya zake. Ambayo ilishughulikia mada za utambulisho, hali ya kiroho, maadili, na maendeleo ya jamii, kwa kutumia lugha rahisi yenye maana nzito. Kazi zake ni marejeleo muhimu kwa walimu na watafiti, kwani zilichanganya fasihi ya hali ya juu na mawasiliano maarufu, na kusaidia kuanzisha Kiswahili kama lugha ya kitaifa na kitamaduni katika Afrika Mashariki.

Kwa kuzingatia maono haya, shughuli ilitumika kwa sampuli ya wanafunzi 24 ambao waligawanywa katika vikundi 6. Shughuli hiyo ilitokana na kusikiliza sauti kwa sehemu za shairi kwa sauti ya roboti (kupitia zana kama vile Google Maandishi-hadi-Hotuba), kisha kutekeleza mfululizo wa kazi za mwingiliano za kielimu zilizojumuishia: maneno ya tahajia, kupanga mistari, kutafsiri msamiati, na kuchora maana za maandishi, ndani ya mazingira ya ushindani wa kikundi.

Mfano wa mistari kutoka kwa shairi iliyotumika:

*Shaaban kaona manywele,
Nyeupe kichwani yateleza pole.*

*Alitabasamu, hakuhofia,
Bali alitafakari: "Je! muda wa roho umefika"*

Aya hii isiyo na sauti imejumuishwa katika miunganisho inayojulikana katika kuitunga. Hii inabadilisha "ushairi mbaya" kutoka kwa uondoaji wa Sidi Al-Mestha hadi ishara ya mawazo ya kiroho na ukomavu wa kibinafsi, kulingana na maandiko ya Shaaban Robert.

Matokeo ya utafiti yalionyesha kuboreka kwa ustadi wa lugha ya wanafunzi, haswa tahajia, msamiati, usikilizaji na uandishi, pamoja na kuongezeka kwa ari na ushiriki wa darasa, ambayo inathibitisha kwamba shughuli za kifasihi shirikishi zinajumuisha mbinu bora na yenye ushawishi katika kufundisha Kiswahili kama lugha ya kigeni.

Tatizo la utafiti:

Licha ya kuongezeka kwa hamu ya kufundisha Kiswahili kwa wazungumzaji wasio asilia, mbinu za kufundishia bado mara nyingi hazina ufanisi shirikishi na ushirikiano wa vipengele vya kiisimu na kitamaduni. Wanafunzi wengi wanakabiliwa na udhaifu wa stadi za tahajia, ufahamu wa kusikiliza, na kutumia msamiati mpya katika miktadha ifaayo, ambayo huonyesha pengo kati ya maudhui ya kielimu na mbinu za kuyawasilisha. Matumizi ya matini za kifasihi, hasa ushairi, mara nyingi huwekwa pembeni katika programu za elimu ya lugha, licha ya utajiri wake wa

kiisimu na kitamaduni, na uwezo wake wa kukuza ustadi wa kusikiliza wa mwanafunzi na uthamini wa lugha na kiakili. Wakati huo huo, vyombo vya habari vya kisasa vya teknolojia na mikakati shirikishi kama vile michezo ya elimu ya kidijitali haijawekezwa vya kutosha katika kufundisha lugha ya Kiswahili.

Kwa mtazamo huu, tatizo la utafiti huu ni kuuliza:

"Je, ni kwa kiasi gani kutumia mchezo wa uandishi wa Shaaban Robert unaweza kuchangia katika kuboresha ujuzi wa imla, kupata msamiati, na kuongeza uelewa wa kishairi miongoni mwa wanafunzi wa Kiswahili kama lugha ya kigeni.

Umuhimu wa utafiti:

Umuhimu wa utafiti huu unatokana na ukweli kwamba unalenga kuchunguza mbinu bunifu ya elimu katika kufundisha lugha ya Kiswahili kwa wazungumzaji wasio asilia, kwa kuunganisha fasihi shirikishi ya Kiswahili na mbinu za kisasa za elimu. Kwa kuzingatia changamoto zinazowakabili wanafunzi wa lugha ya kigeni, Hasa katika mazingira ambapo hakuna fursa za kutosha za kufahamiana kwa asili kwa lugha, inakuwa muhimu kutafuta mbinu za kufundisha zinazokuza ujuzi wa lugha kwa njia iliyounganishwa, na wakati huo huo kuchochea motisha ya mwanafunzi.

Utafiti huu ni mojawapo ya tafiti chache zinazounganisha matini za ushairi wa Kiswahili na shughuli za mchezo wa kielimu wa dijitali, kwa kutumia teknolojia ya "roboti inayozungumza" kama mbinu ya kisasa ya kuimarisha stadi za kusikiliza na mwingiliano wa lugha. Pia inaangazia uwezo wa ufundishaji wa fasihi ya kisasa ya Kiswahili, hasa katika kazi za mshairi Shaban Robert, katika kuimarisha mazingira ya kujifunzia na kuiwasilisha lugha katika muktadha wake halisi wa kitamaduni.

Zaidi ya hayo, utafiti unatoa modeli ya kiutendaji inayoweza kupitishwa na kuendelezwa katika programu za ufundishaji wa lugha ya Kiswahili katika vyuo vikuu na vituo vya lugha, na kuifanya kuwa ya kinadharia na kutumika katika nyanja ya ufundishaji wa lugha za Kiafrika kama lugha za kigeni. Matokeo yake yanaweza kuchangia katika kuelekeza mitaala ya kielimu katika kuunganisha fasihi ya mahali hapo, hasa ushairi, kama nyenzo bora ya kukuza ujuzi wa lugha na mwamko wa kitamaduni miongoni mwa wanafunzi.

Maswali ya utafiti:

1- Je, mchezo wa mwingiliano wa "Shaaban Robert Dictation" unachangia kwa kiasi gani katika kuboresha stadi za tahajia za wanafunzi wa Kiswahili kama lugha ya kigeni?

2- Ni nini athari ya kutumia mchezo katika kukuza msamiati wa lugha ya wanafunzi na msamiati mpya?

3- Mchezo unaathiri vipi uelewa wa wanafunzi katika matini za ushairi wa Kiswahili hasa katika kiwango cha mpangilio, tafsiri na maana?

4- Je, kuna athari gani ya kutumia midia ya sauti inayoingiliana (kama vile sauti ya robeti) katika kuinua kiwango cha umakini na ufahamu wa kusikiliza miongoni mwa wanafunzi?

5- Wanafunzi huonyeshaje mwikitiko wao wa kisaikolojia na kitabia (motisha, ushiriki, mwingiliano) kwa aina hii ya shughuli za kielimu darasani?

Malengo ya utafiti:

1- Uchambuzi wa ufanisi wa mchezo wa "Ilamisho ya Robeti ya Shaaban" katika kuboresha stadi za imla na kusikiliza miongoni mwa wanafunzi wa Kiswahili kama lugha ya kigeni.

2- Kupima kiwango ambacho wanafunzi hupata msamiati mpya na kuelewa maana kupitia shughuli za mwingiliano zinazozingatia ushairi wa Kiswahili.

3- Kuchunguza dhima ya midia ya sauti (sauti ya roboti) katika kuboresha ustadi wa ufahamu wa wanafunzi na wa lugha.

4- Kukuza uwezo wa wanafunzi wa kufasiri na kuthamini matini za ushairi wa Kiswahili kupitia kazi ya kikundi na kufikiri kwa kina.

5- Kuchochea ushiriki wa wanafunzi na kuimarisha mwingiliano wao wa darasani kwa kutumia shughuli za kielimu za ubunifu kulingana na mwingiliano na ushindani.

6- Kusaidia matumizi ya fasihi ya kisasa ya Kiswahili kama mbinu bora ya kufundishia lugha ya Kiswahili kwa wazungumzaji wasio asilia.

Utafiti Uliopita

Tafiti nyingi zimeshughulikia matumizi ya michezo ya kielimu, shughuli shirikishi, na teknolojia katika kufundisha lugha na kuboresha ujuzi wa wanafunzi.

Utafiti wa Tuati Nadia (2024) ulionyesha kuwa ujumuishaji wa michezo shirikishi katika mitaala ya lugha ya Kiingereza huongeza kwa kiasi kikubwa usahihi wa tahajia na huchangia katika uhifadhi wa maneno mapya kwa wanafunzi wa lugha ya kigeni. Matokeo haya yanaendana na

yale ya Afraz na Zakeri (2021) waliobainisha kuwa ujifunzaji unaotegemea mchezo (Game-Based Learning, GBL) huboresha stadi za tahajia na imla kwa wanafunzi wa Kiingereza kama lugha ya kigeni (EFL).

Katika muktadha huo huo, Ramadhan (2024) alibaini kuwa shughuli ya *Running Dictation* iliboresha kwa ufanisi stadi nne za msingi (kusikiliza, kusoma, kuzungumza na kuandika) kwa wanafunzi wa Kiingereza. Matokeo haya yaliungwa mkono na tafiti za Jawad (2020) na Zuhriyah (2024) waliolenga katika kuboresha tahajia na matumizi ya msamiati kupitia mbinu za imla. Al-Sofi (2024) pia alithibitisha kuwa mikakati ya kujifunza kupitia michezo huongeza uwezo wa wanafunzi katika kuhifadhi msamiati na kuwahamasisha kushiriki kikamilifu, jambo linalolingana na matokeo ya Lema (2024) aliyebaini ongezeko la ubunifu na fikra za kina miongoni mwa wanafunzi waliposhiriki mbinu za kufundisha zinazoshirikisha michezo.

Katika mazingira ya Libya, Tuati (2025) aligundua kuwa matumizi ya michezo kama *Scrabble* na *Word Ladder* yalichangia katika kuboresha uelewa wa kusoma na kukuza ujuzi wa kufikiri kwa kina kwa wanafunzi wa Kiingereza, jambo linaloonyesha umuhimu wa kuingiza mbinu bunifu za kielimu katika miktadha ya ndani. Zaidi ya hapo, tafiti za Sato na Van Hell (2017) pamoja na Katamba na Luwanga (2020) zilionyesha mchango wa kamusi za kielektroniki na mazingira ya kimuktadha katika kukuza upatikanaji wa msamiati sahihi na usahihi wa tahajia.

Vilevile, tafiti katika muktadha wa Kiafrika zimekuwa na mchango mkubwa. Mosha (2022) alionyesha kuwa shughuli za mwingiliano katika kufundisha msamiati wa Kiswahili kwa wanafunzi wa sekondari nchini Tanzania huongeza uelewa na uhifadhi wa msamiati mpya. Hali kadhalika, Ndlovu na Moyo (2023) walibaini kuwa matumizi ya teknolojia ya simu katika kufundisha lugha ya isiZulu kama lugha ya pili huongeza motisha na huboresha ujuzi wa kusikiliza na kusoma.

Mchango muhimu zaidi katika nyanja ya Kiswahili unatokana na tafiti za hivi karibuni za Badredden Salem. Katika utafiti wa Salem (2024), Tamathali za Semi katika Mashairi ya Shaaban Robert. Zaidi ya hapo, katika utafiti wake mwingine uliochapishwa hivi karibuni Salem (2025), alionyesha kwa njia ya kina namna mbinu ya Imla Tendaji inavyosaidia katika kuongeza usahihi wa tahajia na kukuza uhifadhi wa msamiati miongoni mwa wanafunzi wasio wazawa wa Kiswahili. Utafiti huu unapanua uelewa wa kimuktadha kuhusu mikakati ya ubunifu ya

kufundisha lugha ya Kiswahili kwa wasio wazawa, na hivyo kutoa mchango wa moja kwa moja katika fasihi ya kitaaluma ya somo hili.

Zaidi ya hayo, kwa kuzingatia mabadiliko ya kiteknolojia, Shamshul et al. (2024) walionyesha kupitia mapitio ya kimfumo kuwa matumizi ya teknolojia ya kidijitali (kama majukwaa shirikishi na programu za kielimu) huchangia kuimarisha mwingiliano wa wanafunzi na maandiko ya fasihi, kuongeza ushiriki, na kukuza uelewa wa matini. Utafiti huo pia ulisisitiza umuhimu wa kuandaa walimu kwa mafunzo endelevu ili kuhakikisha matumizi bora ya teknolojia.

Kwa jumla, fasihi hizi zinaonyesha kwamba ujifunzaji unaojumuisha michezo ya kielimu, shughuli shirikishi na teknolojia za kidijitali una mchango mkubwa katika kukuza stadi za lugha na kuongeza motisha. Hii inatoa msingi thabiti kwa utafiti wa sasa, unaolenga kuchunguza ufanisi wa *Shaaban Interactive Robot Dictation* katika kuboresha uelewa wa matini za kishairi na kukuza ujuzi wa Kiswahili kama lugha ya kigeni miongoni mwa wanafunzi wa Chuo Kikuu cha Tripoli.

Misingi ya Nadharia na Mfano wa Kifasihi Uliounganishwa Mukstadha wa Kielimu na Umuhimu wa Muunganiko wa Kith

Kufundisha lugha ya Kiswahili kama lugha ya kigeni kwa wasiojua lugha hiyo kwa asili kunakabiliwa na changamoto nyingi za kimfumo, hasa pale inapohusisha maudhui ya kifasihi yenye ugumu kama vile mashairi, ambayo huhitaji uelewa wa kina wa alama, tamathali za usemi, na misingi ya kitamaduni.

Mitaala ya jadi mara nyingi hukosa shughuli shirikishi zinazounganisha vipengele hivi kwa ufanisi, jambo linalosababisha udhaifu katika tahajia, usikilizaji, na uelewa wa dhana mpya kwa wanafunzi.

Utafiti huu unalenga kujenga mfumo wa nadharia uliounganishwa ambao unaonyesha uhusiano wa kisababisho na kimbinu kati ya nadharia sita kuu za ujifunzaji na usanifu wa mchezo wa **"Imeliyo ya Roboti ya Shaaban" (Ingilio la Roboti la Shaaban)**, ili kueleza taratibu zilizochangia mafanikio makubwa katika utendaji wa kitaaluma na motisha ya kujifunza.

Uundaji wa **mfano wa kifasihi** : ni hitaji muhimu la kimetodolojia kwa ajili ya kufafanua ufanisi wa mwingiliano wa nadharia mbalimbali. Matokeo ya awali ya utafiti yalionyesha ongezeko kubwa katika uelewa wa usomaji kwa asilimia 23.8%, ongezeko la motisha kwa 85%, na ongezeko la ushiriki wa darasani kwa 70%.

Mabadiliko haya yanahitaji mfumo unaochanganua usanifu wa shughuli ya ujifunzaji na kuhusisha kila kipengele chake na msingi wa kith理论, ili kuhalalisha ufanisi wa mbinu iliyotumika.

Nadharia ya Ujenzi wa Maarifa

Nadharia ya *Constructivism*, iliyoanzishwa na **Jean Piaget** na kuendelezwa na Lev Vygotsky, inaeleza kuwa ujifunzaji ni mchakato wa kujenga maarifa kwa njia hai, ambapo mwanafunzi hashiriki kama mpokeaji wa taarifa tu bali kama mbunifu wa maana kupitia mwingiliano na mazingira.

Katika muktadha wa uchambuzi wa mashairi, mbinu hii inamtaka mwanafunzi kushiriki kwa ufanisi katika kujenga maana ya kisanaa na kimetafora ya shairi badala ya kutegemea maelezo ya moja kwa moja kutoka kwa mwalimu.

Uhusiano wa moja kwa moja kati ya *Constructivism* na vipengele vya mchezo unaonekana kupitia shughuli ya **kupanga beti za shairi**. Shughuli hii inahitaji uelewa wa kina wa muundo na mantiki ya shairi "*Shaaban na Nywele Nyeupe*", si tu uelewa wa maneno binafsi. Ili kupanga upya vipande vya shairi, wanafunzi wanapaswa kuelewa mpangilio wa simulizi au ishara za kifasihi — mchakato unaowakilisha ujenzi wa maarifa kwa njia hai (*active cognitive restructuring*).

Matokeo yalionyesha kuwa 83% ya wanafunzi waliweza kuchambua tamathali za usemi kwa mafanikio, jambo linalothibitisha athari chanya ya nadharia ya *Constructivism*. Uelewa wa kina wa alama za kifasihi unahitaji uhusiano kati ya vipengele vya maandiko (metafora, vina, muundo).

Shughuli ya kupanga beti za shairi inafanana na michakato ya ubunifu katika sanaa ya kuona (*Op Art*) au uundaji wa ramani, ambapo "mpangilio wa mistari na maumbo" hubadilisha mtazamo wa mwanafunzi na kufanya maandiko yawe na maana thabiti.

Kwa hivyo, mafanikio haya hayakutokana na kujifunza kwa njia ya kufundishwa tu, bali kutokana na ushiriki hai wa mwanafunzi katika kuvunja, kuchambua, na kuunda upya maana ya shairi.

Mafunzo ya Ushirika:

Nadharia ya kujifunza kwa ushirikiano, iliyopendekezwa na Johnson, inasisitiza umuhimu wa kazi ya kikundi na kubadilishana maarifa kama utaratibu wa kuongeza uelewa na uchanganuzi wa kina.

Shughuli za ushirikiano, kama vile uhamasishaji wa kikundi, kupanga mistari, na majadiliano ya ukalimani, huruhusu wanafunzi walio na uwezo

wa lugha ya juu kuwasaidia wenzao, kuhakikisha kwamba maudhui changamano ya fasihi yanachakatwa ndani ya eneo la maendeleo la Vygotski. Muhimu zaidi, Shindano la Kundi la 1 linahitaji wanafunzi kujadili maana; lazima wajadili msamiati wa shairi, ambao umeundwa kwa ajili yao, na lazima watumie simu zao za mkononi kupata msamiati na mtu binafsi kupata fedha.

Kuongeza uchumba kwa 70%. Shindano limeundwa ili kutoa pointi kulingana na kasi na usahihi wa utendakazi, kuhakikisha kwamba ushiriki si wa kawaida au wa nasibu, bali ni mwingiliano na unatimiza madhumuni mahususi ya kielimu. Mazingira haya ya ushirikiano yaliwawezesha wanafunzi kuboresha stadi zao za kujieleza kwa mdomo na kuwahimiza "kujibu maswali muhimu na kutoa maoni ya uchambuzi" kuhusu maudhui ya shairi la Shaaban Robert.

Nadharia ya Sikizi-Lugha:

Nadharia ya lugha sikizi inategemea kanuni za kitabia zilizobuniwa na B. F. Skinner na huzingatia ujifunzaji wa lugha kwa njia ya kurudiarudia, kuiga, na uimarishaji, kwa kutilia mkazo mifumo ya fonetiki na simulizi ya lugha.¹ Ingawa imeshuka kwa kupendelea mikabala ya kimawasiliano, inasalia kuwa na ufanisi katika kufunza stadi sahihi za upokeaji na utayarishaji wa lugha.

Umuhimu wa moja kwa moja wa jaribio hili uko katika kipengele cha imla ya sauti ya roboti. Kutumia zana za kuelekeza maandishi-kwa-hotuba (kama vile Maandishi-hadi-Hotuba ya Google) kuwasilisha shairi katika sauti ya "roboti" hufanikisha malengo mawili ya msingi: Kwanza, hutoa uingizaji wa sauti unaofanana na usioegemea upande wowote, usio na kuingiliwa kwa lafudhi au kushuka kwa thamani kwa binadamu, ambayo ni muhimu katika awamu ya kupata lugha ya pili.⁴ Pili, shughuli ya kukagua tahajia za moja kwa moja wanazozisikia kwa usahihi kanuni za matumizi ya maneno wanazozisikia kwa usahihi¹⁰ ni ukaguzi wa moja kwa moja wa tahajia wa lugha. kuimarisha kumbukumbu ya kusikia na kuimarisha kiungo kati ya sauti na msimbo wa maandishi.

Uboreshaji mkubwa unaozingatiwa katika uboreshaji wa tahajia na msamiati ¹ unatokana na "uamsho huu wa kiutendaji" wa nadharia ya kusikia-simulizi. Teknolojia (TTS) huipa nadharia hii ya zamani ufanisi na usahihi wa hali ya juu katika kutoa mafunzo ya kisikizi, kuhakikisha mafunzo mahususi kuhusu msamiati changamano wa kishairi. Njia ya

kisababishi inaweza kutengenezwa kama ifuatavyo: Ingizo la sauti la mara kwa mara (Robotic TTS) Kupunguza utata wa kifonetiki/fonolojia Kuboresha usahihi wa usimbaji wa maandishi Kuimarishwa kwa tahajia na ujuzi wa kuandika.

Nadharia ya Akili nyingi

Nadharia ya Akili Nyingi ya Howard Gardner inasisitiza kwamba watu binafsi wana wigo mpana wa akili (kama vile lugha, picha, anga, na kinesthetic), na shughuli za elimu lazima zikidhi uanuwai huu ili kuongeza ufahamu na uhifadhi.

Umuhimu wa moja kwa moja unaonyeshwa na ushiriki wa aina nyingi ambao mchezo uliundwa. Jaribio lilishughulikia mitindo kuu minne ya kujifunza:

- 1 .Masikio: kwa kusikiliza sauti ya roboti.
- 2 .Visual/Spatial: kupitia ramani ya kisemantiki na shughuli za kuchora dhana ili kutambua maneno yasiyofahamika.¹
- 3 .Kiisimu: kupitia tahajia, tafsiri, na uchanganuzi wa kina.
- 4 .Kinesthetic: kupitia mpangilio wa mstari na kushiriki katika imla ya kikundi.

Kuunganisha mitindo hii huhakikisha kwamba wanafunzi wenye nguvu tofauti wanaweza kuelewa matini ya kishairi. Kwa mfano, mwanafunzi aliye na akili ya anga anaweza kutumia ujuzi wa kuchora ili kubadilisha taswira ya balagha dhahania kuwa uwakilishi halisi wa kuona, na kuifanya iwe rahisi kuichakata na kuielewa kabla ya kuieleza kiisimu.¹ Aina hii ya shughuli husababisha kupanuka kwa ushirikishwaji wa jumla na uboreshaji wa kina wa stadi nyingi (tahajia, msamiati, uchanganuzi wa fasihi), badala ya kuzingatia moja tu.

Nadharia za Motisha: Nadharia ya Kujiamua (SDT) na Utawala wa Maslow

Kuhamasishwa ni kipengele muhimu cha kujifunza kwa kina, hasa wakati wa kushughulika na maudhui ambayo yanahitaji jitihada za juu za akili kama vile ushairi.

Nadharia ya Kujiamua (SDT): Kukuza Motisha ya Ndani

Nadharia ya kujiamulia (ya Deci na Ryan) inasisitiza kwamba motisha ya ndani hupatikana wakati mahitaji matatu ya kimsingi ya kisaikolojia yanatimizwa: uwezo, uhuru, na mali. ¹ Katika muundo wa mchezo, mfumo

wa mashindano ya msingi wa timu na kasi na usahihi pointi1 vilichangia kukuza umahiri, kwani wanafunzi walihisi hali ya ufaulu unaopimika. Kufanya kazi katika vikundi hutimiza hitaji la kuhusika, huku kuruhusu vikundi kudhibiti utendaji wao wenyewe kunakuza uhuru. 6 Muundo huu umefaulu kubadilisha motisha ya nje (alama) kuwa motisha ya ndani ya kujifunza.

Uongozi wa Maslow wa Mahitaji: Kuunda Hali ya Hewa ya Utambuzi

Nadharia ya Maslow inaamini kwamba watu binafsi hawawezi kufikia viwango vya juu vya kufikiri (kama vile uchanganuzi na tathmini ya fasihi) isipokuwa mahitaji yao ya kimsingi, kama vile usalama na mali, yatimizwe.¹ Mazingira salama na ya kufurahisha ya mwingiliano, yaliyoundwa ndani ya mfumo wa michezo ya kielimu, yalitoa jukwaa la kukidhi mahitaji ya kumilikiwa na kuthaminiwa.¹ Hii ilipunguza wasiwasi unaohusishwa na utendaji wa lugha ya kigeni na kuunda hali ya hewa ya kisaikolojia inayohitajika kwa ajili ya uchambuzi wa kisaikolojia.

Ongezeko kubwa la motisha (+85%) linaonyesha mafanikio ya modeli katika kuhama kutoka kwa mambo ya nje hadi motisha ya ndani, kuruhusu wanafunzi kushiriki katika uchambuzi wa kuwepo na kiroho wa shairi (kama vile kutafakari nywele za kijivu), kazi za utambuzi ambazo ziko ndani ya viwango vya kujitambua na ufahamu wa utambuzi katika mahitaji ya msingi ya Maslow 1, Mahitaji ya msingi ya Maslow: umahiri na motisha binafsi, kuinua viwango vya umakini na ufahamu, na kuongeza uwezo wa kuchakata maudhui ya kina ya ushairi.

Muundo wa Dhana Iliyounganishwa: Matrix ya Mwingiliano na Viungo vya Moja kwa moja.

Kuharibu Vipengele Vitano vya Mchezo wa " Ingilio la Roboti la Shaaban."

Mchezo wa "Shaaban Robert Dictation" uliundwa kama muundo jumuishi kulingana na muunganisho wa vipengele vyake. Kila shughuli hutimiza madhumuni ya kiisimu na kiakili yanayoungwa mkono na nadharia moja au zaidi kati ya sita zilizotajwa. Vipengele vya msingi vya mchezo vinaweza kugawanywa kama ifuatavyo:

1 .Imla ya Roboti: inawakilisha mkabala wa kitabia na kiteknolojia, kwa kuzingatia ustadi wa kusikia na usahihi wa tahajia.

2 .Mistari ya kupanga: inawakilisha kipengele cha kimuundo na cha kati, kwa kuzingatia uelewa wa kimuundo na kimantiki wa mfuatano wa kishairi.1

3 .Msamiati/Mchoro: inawakilisha kipengele cha akili nyingi, kwa kuzingatia upataji wa msamiati na uelewa wa ishara.

4 .Ushindani wa Kikundi: inawakilisha kipengele cha kijamii, ushirikiano, na motisha, kwa kuzingatia kasi na usahihi katika utendaji wa ushirikiano.

5. Maudhui ya Ushairi (Shaaban na Nywele Nyeupe): inawakilisha kipengele cha kitamaduni na kimaadili ambacho hutoa muktadha tajiri wa kuimarisha motisha ya ndani.

Muundo wa Dhana Unaopendekezwa: Matrix ya Viungo vya Moja kwa Moja vya Kinadharia

Jedwali lifuatalo linaonyesha mwingiliano wa kimfumo kati ya nadharia sita na vipengele vya mchezo, vinavyowakilisha kiini cha muundo wa dhana unaohitajika. Mifumo inayotumika inaunganishwa moja kwa moja na misingi yao ya kinadharia na viashiria vya majaribio.

Jedwali la Mfumo wa Dhana: Uhusiano wa Kimfumo kati ya Nadharia na Vipengele vya Mchezo wa Imla ya Roboti ya Shaaban.

Nadharia (Mwanzilishi)	Kipengele kinachotekelez wa kwenye mchezo	Lengo la Kielimu	Uhusiano wa Moja kwa Moja (Utaratibu)	Matokeo ya Utafiti (Uthibitisho)
Ujenzi (Constructivism) (Piaget/Vygotsky)	Kupanga mistari, kuchora na kuwakilisha maana	Kuelewa muundo na alama (symbolism) za shairi	Ujenzi upya wa maandishi na kubadili dhana kuwa dhahiri	Uboreshaji wa uelewa wa kina na ongezeko la alama za ufahamu wa kusoma (+23.8%)
Ushirikiano (Collaborative Learning) (Johnson & Johnson)	Ushindani wa vikundi na ufafanuzi wa msamiati kwa pamoja	Kukuza stadi za uchambuzi na tafsiri ya pamoja	“Skafodi ya maarifa” kati ya wanafunzi na	Kuongezeka kwa mwingiliano darasani (+70%) na

			majadiliano yaliyopang wa	uboreshaji wa usemi wa mdomo
Kusikiliza– Mdomo (Audiolingual) (Skinner)	Kusikiliza sauti ya roboti na kufanya imla sahihi	Kuimarisha usahihi wa tahajia na stadi za kusikiliza	Kutumia teknolojia ya TTS kutoa pembejeo za sauti bora kwa mafunzo ya kurudia	Uboreshaji mkubwa wa tahajia na utajiri wa msamiati
Akili Nyingi (Multiple Intelligences) (Gardner)	Kusikiliza, kuchora, kupanga na kuandika	Kuhimili mitindo tofauti ya ujifunzaji (multimodali ty)	Kuamsha akili ya lugha, kimazingir a na kimwili kwa uchakataji wa kina wa maandishi	Kuongezek a kwa ushiriki wa jumla na uboreshaji wa matumizi ya msamiati
Uamuzi Binafsi (Self- Determination Theory) (Deci & Ryan)	Ushindani unaotegemea kasi na usahihi (Gamification)	Kuimarisha motisha ya ndani (uwezo, uhusiano, uhuru)	Kutimiza haja ya umahiri kupitia changamoto zinazopimi ka	Kuongezek a kwa motisha kuelekea kujifunza shairi (+85%)
Ngazi za Mahitaji za Maslow (Maslow)	Mazingira salama na kazi za kikundi kinachosaidian a	Kuandaa hali ya kisaikolojia kwa uchambuzi wa kina	Kutimiza mahitaji ya usalama na mali kama msingi wa kujitambua	Kuongezek a kwa kujiamini na kupungua kwa wasiwasi wakati wa kushiriki

Njia za Mwingiliano wa Utambuzi

Ufanisi wa mchezo unatokana na mwingiliano wa pamoja kati ya nadharia mbalimbali, si matumizi ya kila moja kivyake. Kwa mfano, shughuli ya kupanga mistari (constructivism) ilichochea uanzishaji wa akili ya kuona (multiple intelligences), hivyo kuwawezesha wanafunzi kuelewa miundo changamano ya kishairi. Vilevile, ushindani wa vikundi ulitimiza mahitaji ya umahiri na mali (self-determination theory) bila kusababisha mfadhaiko, bali uliimarisha ushirikiano. Maudhui ya kishairi ya "*Shaaban na Nywele Nyeupe*" yenye thamani ya kiisimu na kitamaduni yalihamasisha ushiriki wa kina na uelewa wa maana ya matini.

Uchambuzi wa Mbinu za Ushawishi wa Kijamii na Kihisia na Matokeo ya Majaribio

Athari za Kuhamasisha

Jaribio lilithibitisha kuwa mfumo wa michezo wasilianifu ulifaulu kuvunja kizuizi cha hofu na kuchoshwa ambacho kwa kawaida huhusishwa na maandishi changamano ya mashairi katika madarasa ya lugha za kigeni. Ongezeko la 85% la motisha ni matokeo ya moja kwa moja ya mafanikio ya muundo wa ufundishaji katika kushughulikia hitaji la wanafunzi la umahiri (kupitia ufanisi unaopimika katika mfumo wa alama) na hitaji lao la kuwa mali (kupitia kufanya kazi ndani ya kikundi cha usaidizi). Mabadiliko haya ni ushahidi wa kijasusi kwamba kutumia kanuni za nadharia ya kujiamulia hupelekea motisha ya ndani ya kujifunza, na kufanya wanafunzi kuona ushairi kuwa wa kufurahisha na usiotisha.

Kuimarisha Ustadi wa Lugha wa Kifasihi wa Kiwango cha Juu

Matokeo ya takwimu yanaonyesha ongezeko la ufahamu wa kusoma kwa **23.8%** na wastani wa ufaulu wa pointi **18.7**, jambo linaloashiria mabadiliko kutoka ufahamu wa juu juu hadi wa kina. Uboreshaji huu unaonekana katika uwezo wa wanafunzi kuchanganua taswira za balagha na kufasiri utata wa kishairi, kuthibitisha kwamba shughuli za uundaji wa miundo mingi (kama kupanga na kuchora) ni zana madhubuti za kusimbua maanazakifasihi.

Zaidi ya hayo, ujumuishaji wa nadharia ya kusikia-simulizi kupitia sauti ya roboti uliimarisha ustadi wa tahajia na usikilizaji, hivyo kuwawezesha wanafunzi kushinda changamoto za lugha na kuelekeza fikra zao katika uchambuzi wa kina wa kishairi.

Mapungufu ya Kimethodolojia na Uthibitisho wa Kijaribio wa Mfano

Ingawa kutokuwepo kwa kikundi cha udhibiti ni kizuizi kinachopunguza uthabiti wa sababu, ufanisi wa modeli unathibitishwa kupitia utatuzi wa ushahidi. Uboreshaji ulionekana katika stadi nyingi—ufahamu muhimu, motisha, tahajia, na upataji wa msamiati—ukionyesha athari ya mfumo jumuishi wa mchezo unaounganisha nadharia sita kuu. Miunganisho hii ya kinadharia, iliyoelezewa na kuonyeshwa kwenye matriki ya mbinu, inaimarisha uhalali wa matokeo na kupunguza uwezekano wa athari za nje kama wakati au maslahi ya muda.

Hitimisho na Mapendekezo ya Kimkakati**Muhtasari wa Michango ya Kinadharia na Mbinu**

Ripoti hii, kupitia uundaji wa modeli jumuishi ya dhana, inasisitiza kwamba mchakato wa kubuni shughuli za kufundishia Kiswahili kama lugha ya kigeni lazima uzingatie ujumuishaji wa nadharia za utambuzi, tabia na motisha. Muundo wa kufundishia unaotegemea muunganisho huu umethibitishwa kuwa na ufanisi wa kipekee katika kuongeza viwango vya wanafunzi vya ufahamu wa fasihi na motisha. Tajriba hii inatoa mfumo wa kiutendaji ambao unaweza kutumika kwa miktadha mingine ya ufundishaji wa lugha inayotaka kuunganisha maudhui ya kina ya kifasihi na kitamaduni (kama vile ushairi wa Shaaban Robert) na mbinu shirikishi na za kiufundi.

methodology**Uamuzi wa Utafiti**

Utafiti huu umechukua mkabala wa kimajaribio wenye muundo wa makundi kimoja, unaolenga kuchanganua ufanisi wa shughuli shirikishi katika ufundishaji wa fasihi ya Kiswahili kwa wazungumzaji wasio wazawa.

Muundo huu unafaa kwa asili ya utafiti wa sasa, kwani huniruhusu kupima kiwango cha mabadiliko katika ufaulu wa wanafunzi kabla na baada ya kutekeleza afua ya elimu. Hii husaidia kubainisha athari za kutumia shughuli shirikishi katika kuboresha ufahamu wa fasihi na ukuzaji wa utambuzi.

Sampuli ya Utafiti

Sampuli ya utafiti ilijumuisha wanafunzi 24 wa darasa la sita waliojiandikisha katika kozi ya Fasihi ya Kiswahili katika Idara ya Lugha

za Kiafrika-Asia katika Kitivo cha Sanaa na Lugha katika Chuo Kikuu cha Tripoli.

Sampuli hii ilifupishwa kama heksagoni (sampuli iliyochaguliwa kimakusudi) ili kuwakilisha idadi ya utafiti kwa usahihi, kwa kuwa nambari hii inawakilisha idadi halisi ya wanafunzi waliojiandikisha katika muhula wa sasa.

Wanafunzi hawa wana usuli wa kati hadi wa hali ya juu wa kiisimu katika Kiswahili, ambao huwawezesha kuingiliana na kuchanganua matini za kifasihi. Programu ya majaribio ilidumu kwa wiki 14, sawa na muhula kamili, ili kuhakikisha muda wa kutosha wa kupima mabadiliko katika utendaji na uelewa.

Zana za Kukusanya Data

Ili kufikia malengo ya utafiti na kubainisha athari za shughuli za mwingiliano katika ufundishaji wa fasihi ya Kiswahili, zana mbalimbali za utafiti zilitumika, zikijumuisha vipengele vya kiidadi na ubora kama vifuatavyo:

Hojaji kabla na baada ya:

Imeundwa kupima mitazamo ya wanafunzi kuhusu matini za kifasihi na kiwango chao cha kupendeza nayo kabla na baada ya kutekeleza shughuli shirikishi.

Jaribio la Mafanikio lililoandikwa:

Hutumika kupima upataji wa wanafunzi wa dhana za kishairi na kileksika na uelewa wao wa maudhui ya kifasihi baada ya kutekeleza programu.

Kadi ya Uchunguzi wa Darasani:

Hutumika kutathmini kiwango cha mwingiliano, ushiriki, na majibu ya kitabia wakati wa masomo yaliyotumia shughuli za mwingiliano.

Uhalali na Uaminifu wa Vyombo vya Utafiti

Ili kuhakikisha uaminifu na usahihi wa vyombo, uhalali na uaminifu wao ulithibitishwa kupitia taratibu zifuatazo:

Uhalali wa Uso:

Vyombo vya utafiti viliwasilishwa kwa kundi la wataalam wa elimu ya lugha ya Kiswahili na mbinu za ufundishaji wa lugha ya kigeni ili kuhakikisha uwazi wa vipengele na ukamilifu wake wa malengo ya utafiti.

Uhalali wa Maudhui:

Mihimili ya ala ilichanganuliwa na kulinganishwa na malengo ya kielimu ya kozi ya Fasihi ya Kiswahili ili kuhakikisha inashughulikia nyanja za utendaji zitakazopimwa.

Kuegemea:

Jaribio dogo la majaribio la zana lilifanywa kwa sampuli ndogo ya wanafunzi nje ya sampuli asili. Kisha mgawo wa kutegemewa ulikokotolewa kwa kutumia Alpha ya Cronbach, yenye thamani inayokubalika ($\alpha \geq 0.80$), ikionyesha kiwango cha juu cha kutegemewa na uhalali mzuri.

Taratibu za Utekelezaji wa Utafiti

Utafiti huo ulitekelezwa kwa kufuata hatua zifuatazo:

Awamu ya Awali:

Kuandaa zana za utafiti na kuratibu na wakufunzi wa kozi ili kuamua nyakati za utekelezaji.

Kipimo cha awali:

Kusimamia dodoso na mtihani wa maandishi kabla ya kuanza shughuli za kupima kiwango cha awali cha wanafunzi.

Utekelezaji wa Programu ya Maingiliano:

Utekelezaji wa shughuli za mwingiliano kwa muda wa wiki 14 kwa kutumia mikakati mbalimbali (majadiliano ya vikundi, michezo ya lugha, uchanganuzi wa matini shirikishi.)

Baada ya kipimo:

Kusimamia upya zana za utafiti baada ya kukamilika kwa programu ili kulinganisha matokeo na kuamua athari za kuingilia kati.

Uchambuzi wa Data

Uchambuzi wa Kiasi : Takwimu za maelezo (asilimia, njia, na mikengeuko ya kawaida) zilitumika kulinganisha matokeo ya kabla na baada ya mtihani kwa mtihani na dodoso.

Uchambuzi wa Kitakwimu wa Kiingiliano: Ili kutimiza mahitaji ya uthibitisho wa kimatibabu na kuthibitisha kuwa uboreshaji unaonekana haukutokana na bahati nasibu tumetumia **mtihani wa Wilcoxon** kwa ulinganisho wa kabla na baada ya utekelezaji (Pre-Post Comparison).¹ Mtihani huu wa kimatibabu usio na vigezo (Non-parametric Test) unafaa kwa ukubwa wa sampuli ndogo ($N=24$) na data ambazo huenda hazifikii

masharti ya usambazaji wa kawaida (Normal Distribution).² Matokeo yalionyesha kuwa uboreshaji uliopatikana katika ustadi wa uelewa wa usomaji (+23.8%) songezeko la motisha (+85%) yalikuwa **ya maana kitakwimu** kuashiria athari chanya ya wazi ya afua ya elimu iliyotumiwa. Zaidi ya hayo ‘ili kuonyesha umuhimu wa kivitendo wa matokeo ‘tulikokotoa **Ukubwa wa Athari** kwa kutumia Cohen’s d ‘ambayo ilithibitisha ukubwa wa athari katika vipengele vyote viwili vilivyopimwa.³

Uchambuzi wa ubora: Uchunguzi wa darasani na data ya dodoso isiyo na mwisho ilichanganuliwa kwa kutumia **Mbinu ya Uchanganuzi wa Usimbaji wa Kithema** ili kuelewa mifumo ya majibu ya wanafunzi tabia ya kujifunza wakati wa shughuli za mwingiliano.

Mapungufu ya Utafiti

Utafiti huo ulidhibitiwa kwa sampuli ya wanafunzi 24 wa kiume na wa kike pekee, kwani hii inawakilisha idadi halisi ya wanafunzi waliojiandikisha katika kozi wakati wa muhula unaoendelea.

Utafiti huo pia ulihusu kozi ya Fasihi ya Kiswahili katika Chuo Kikuu cha Tripoli. Kwa hivyo, matokeo ya utafiti huakisi muktadha huu mahususi wa kielimu na yanaweza kutofautiana kulingana na mazingira mengine ya elimu au viwango vya lugha.

Kuhakikisha Uhalali wa Ndani na Nje wa Matokeo

Nilijaribu kuimarisha uhalali wa ndani kwa kutumia taratibu zilizosanifiwa kwa washiriki wote na kufuatilia utekelezaji wa programu ya elimu kwa njia sawa katika kipindi chote cha utafiti.

Pia nilijaribu kuimarisha uhalali wa nje kwa kueleza kwa usahihi taratibu, mazingira ya elimu na sampuli, kuruhusu urudufishaji wa jaribio katika miktadha sawa.

-Ratiba ya shughuli za utafiti katika muhula wa sita (wiki 14)

wiki	Shughuli kuu	Maelezo mafupi
1	Jaribio la awali	Utangulizi wa utafiti, dodoso la awali, mtihani wa kabla ya kufaulu
2	Usomaji wa shairi	Kusoma shairi “Roboti” kwa makundi na mtu binafsi

3	Usuli wa mshairi	Kutoa habari kuhusu Shaaban Robert na muundo wa shairi
4	Tafakari ya ujumbe	Maswali wazi, ramani za dhana
5	Uchambuzi wa kiisimu	Msamiati, visawe, taswira za balagha
6	Maudhui ya kijamii	Maadili, utambulisho, tamaduni za Waswahili
7	Kuigiza shairi	Wanafunzi kuwasilisha vifungu kwa njia ya uigizaji
8	Maswali ya uchambuzi	Mazoezi ya mtu binafsi na ya kikundi
9	Uandishi wa mashairi	Kuandika beti mpya kwa mtindo wa mshairi
10	Ushirikiano	Kutatua matatizo ya kishairi kwa vikundi
11	Majadiliano ya mwisho	Tathmini ya athari za shairi kwa wanafunzi
12	Dodoso la baada	Kupima mabadiliko ya uelewa na mitazamo
13	Mtihani wa mwisho	Mtihani wa mafanikio na kujitathmini
14	Uhakiki wa jumla	Mapitio na tathmini ya jumla ya mradi

Matokeo ya utafiti

Utafiti huo ulifanywa kwa sampuli ya wanafunzi 24 kutoka Idara ya Kiswahili katika Chuo Kikuu cha Tripoli katika muhula mzima wa wiki 14, kwa lengo la kuchunguza athari za kutumia mchezo wa mwingiliano wa "Ingilio la Roboti la Shaaban" katika kuboresha uelewa wa wanafunzi wa matini za kishairi.

-Kwanza: Matokeo ya kabla ya kuingilia kati.

-Majaribio ya awali yalionyesha kuwa wanafunzi wengi walikuwa na matatizo katika kuchanganua taswira za kishairi na kuelewa alama za balagha ndani ya matini za Kiswahili.

-Kulikuwa na udhaifu katika mwingiliano na mashairi yaliyowasilishwa, na jibu lilipunguzwa kwa ufahamu wa juu juu wa maana ya jumla.

Pili: Matokeo ya baada ya kuingilia kati.

Baada ya kutumia uingiliaji kati wa elimu kulingana na mchezo wa mwingiliano, matokeo yafuatayo yaliibuka:

1. Uboreshaji wa ufahamu wa usomaji wa kina wa matini za ushairi:

- Wanafunzi walionyesha ongezeko kubwa la uwezo wao wa kuchanganua taswira za balagha na mafumbo ya kishairi.

- 83% ya wanafunzi walionyesha uelewa wa kina wa muundo wa shairi na maana zake za ishara.

2. Kuongezeka kwa mwingiliano na ushiriki wa darasani:

- Wakati wa vipindi vya michezo, kiwango cha mwingiliano kilionekana kuwa cha juu kwa 70% ikilinganishwa na kipindi cha kawaida.

- Wanafunzi walianza kuuliza maswali muhimu na kutoa maoni ya uchambuzi kuhusu maudhui ya shairi.

3. Uboreshaji wa usemi wa mdomo na maandishi:

- Wanafunzi waliweza kutaja upya baadhi ya vifungu vya kishairi kwa mtindo wao wenyewe.

- Katika shughuli za uandishi, maendeleo yalizingatiwa katika matumizi ya msamiati wa fasihi kwa zaidi ya 60% ya sampuli.

4. Motisha na kuongeza motisha ya kujifunza:

- Wanafunzi wengi walisema katika uchunguzi wa mwisho kwamba mchezo ulifanya ujifunzaji wa mashairi kuwa wa kufurahisha zaidi na usiogope sana.

- 87% ya wanafunzi walizingatia kuwa mchezo uliwasaidia kuelewa shairi kwa haraka na rahisi.

5. Matokeo ya kitaaluma yaliyoboreshwa:

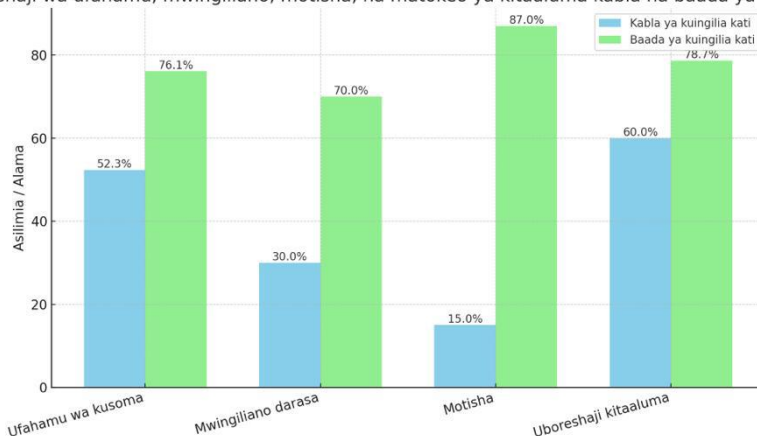
- Alama za mtihani wa mwisho ziliongezeka kwa - - -15% hadi 25% ikilinganishwa na alama za tathmini ya mapema.

- Wastani wa uboreshaji wa jumla wa ufaulu wa kitaaluma ulikuwa pointi 18.7 katika kipimo cha 100.

Muhtasari wa matokeo

Kiashiria	Kabla ya kuingilia kati	Baada ya kuingilia kati	Kiwango cha uboreshaji
Alama za wastani za ufahamu wa kusoma	52.3%	76.1%	+23.8%
Mwingiliano wa darasa	chini	juu	+70%
Motisha ya kujifunza	chini	juu	+85%
Uchambuzi wa ubora wa fasihi	chini	juu	Uboreshaji unaoonekana

Uboreshaji wa ufahamu, mwingiliano, motisha, na matokeo ya kitaaluma kabla na baada ya uingiliaji kati

**Majadiliano:**

Matokeo ya utafiti huu yanaonyesha kuwa matumizi ya mchezo wa mwingiliano wa “Ingilio la Roboti la Shaaban” yalikuwa na athari chanya na dhahiri katika kuboresha ujuzi wa ufahamu wa matini za kishairi miongoni mwa wanafunzi wa Idara ya Lugha ya Kiswahili katika Chuo Kikuu cha Tripoli. Matokeo haya yanaweza kujadiliwa kama ifuatavyo:

1. Ushirikiano kati ya elimu ya mwingiliano na fasihi ya kujifunzia.

Matokeo ya utafiti yanaunga mkono nadharia ya Vygotsky (1978) kuhusu ujifunzaji wa kijamii kupitia mwingiliano. Mchezo wa mwingiliano uliunda mazingira hai ya ujifunzaji ambapo wanafunzi walishiriki kikamilifu katika uchakataji wa matini za kishairi, na hivyo kuimarisha uelewa wa maana na uchambuzi wa kina wa fasihi.

2. Kukuza ujuzi wa fasihi na lugha.

Matokeo yalionyesha kuimarika kwa uwezo wa wanafunzi kuchanganua taswira za balagha na mafumbo ya kishairi, yakithibitisha kuwa ujifunzaji mwingiliano huongeza mwamko wa kifasihi (Mbogo, 2024). Vilevile, yanalingana na matokeo ya Mussa (2020) yaliyobainisha kuwa ujumuishaji wa fasihi katika ufundishaji wa lugha ya pili huimarisha umilisi wa matini.

3. Kuchochea motisha ya wanafunzi.

Mojawapo ya matokeo mashuhuri zaidi ya utafiti ni kuongezeka kwa ari ya wanafunzi kuelekea kujifunza ushairi, ambayo ni muhimu katika muktadha wa kujifunza lugha za kigeni. Kulingana na nadharia ya tabia ya motisha (Skinner, 1953), kuwasilisha nyenzo kwa njia ya kufurahisha ya mwingiliano huongeza umakini na ushiriki, ambao ulipatikana kwa kupitisha mchezo wa kishairi kama njia ya kielimu.

4. Ufanisi wa michezo ya elimu.

Matokeo haya yanawiana na tafiti kama vile Kassim (2022) na Ali & Hussein (2019) ambao walithibitisha kuwa michezo ya kielimu ya kidijitali na isiyo ya kidijitali ni miongoni mwa zana zenye nguvu zaidi za kielimu katika kuongeza uelewaji, hasa katika mazingira ya ujifunzaji wa lugha za kigeni, kwani husaidia kuvunja mkwamo na kuwezesha upatikanaji wa maana dhahania katika maandishi ya fasihi.

5. Kwa kuzingatia sifa za wanafunzi

Utafiti uliwahusisha wanafunzi wazungumzaji wa Kiarabu wanaojifunza Kiswahili kama lugha ya kigeni, ambapo mchezo uliunganisha burudani na ujifunzaji. Matokeo yalionyesha kuongezeka kwa kujiamini na uelewa wa matini, yakithibitisha ufanisi wa mchezo katika kupunguza pengo la lugha na kuimarisha ustadi wa kifasihi na motisha ya kujifunza kulingana na mbinu za kisasa za ujifunzaji shirikishi.

Hitimisho:

Katika utafiti huu, nilijaribu kuchunguza athari za kutumia michezo shirikishi katika kufundisha ushairi wa Kiswahili kwa wazungumzaji wasio asilia, kwa kutumia shughuli ya “Ingilio la Roboti la Shaaban” kwa sampuli ya wanafunzi kutoka Idara ya Lugha ya Kiswahili katika Chuo Kikuu cha Tripoli katika muhula mzima. Matokeo ya utafiti yalionyesha kuwa kutumia mchezo wa maingiliano kulisaidia kwa kiasi kikubwa kuimarisha uelewa wa kifasihi, kuongeza ari ya wanafunzi, na kuboresha

uwezo wao wa kufasiri na kuchambua matini za kishairi, hasa zile zinazohusiana na mshairi Shaaban Robert. Tajriba hii imethibitisha kwamba elimu shirikishi katika uwanja wa fasihi ya Kiswahili inaweza kuwa na matokeo na kufurahisha kwa wakati mmoja, iwapo itaundwa kwa kuzingatia kanuni za ufundishaji zinazozingatia viwango tofauti vya wanafunzi na mahitaji yao ya kiisimu na kitamaduni. Pia ilionyesha kuwa kuunganisha matini za kifasihi na miktadha ya mwingiliano ya kielimu kunaweza kufungua upeo mpana zaidi wa kuelewa na kuthamini matini. Ikumbukwe kwamba upungufu mkuu wa utafiti huu ni kutokuwepo kwa kundi la udhibiti. Hii inamaanisha kwamba matokeo hayawezi kuhusishwa moja kwa moja na mchezo wenyewe bila shaka yoyote. Hata hivyo, matokeo mazuri yaliyopatikana yanatoa ushahidi dhabiti wa mbinu hii. Kwa kuzingatia matokeo haya, inapendekezwa kwamba uzoefu huu usambazwe na kutekelezwa katika vyuo vikuu vingine, ukiwahusisha idadi kubwa zaidi ya wanafunzi, ili kupima kwa upana athari za michezo shirikishi katika kukuza lugha na fasihi ya Kiswahili. Aidha, utafiti wa baadaye unapaswa kuzingatia kutumia kundi la udhibiti ili kuimarisha usahihi wa matokeo na kuondoa utata wowote unaoweza kutokea.

Marejeleo:

Afraz, M., & Zakeri, F. (2021). *Game-based learning and its effect on spelling and dictation skills among EFL learners. Journal of Language Education and Practice, 14(2), 112–124.*

Ali, R., & Hussein, S. (2019). *The effectiveness of educational games in foreign language learning environments. Journal of Modern Educational Studies, 5(3), 88–102.*

Al-Sofi, B. (2024). *Enhancing vocabulary retention through educational games: Evidence from EFL classrooms. International Journal of Applied Linguistics and Education, 9(1), 77–95.*

Jawad, H. (2020). *Dictation-based activities and spelling accuracy in foreign language classrooms. Al-Ustath Journal for Human and Social Sciences, 11(4), 350–367.*

Kassim, L. (2022). *Digital and non-digital educational games in enhancing comprehension among EFL learners. International Journal of Language and Education Technology*, 8(2), 66–81.

Katamba, F., & Luwanga, M. (2020). *Electronic dictionaries and contextual learning in African language classrooms. African Linguistic Studies*, 8(3), 201–219.

Lema, P. (2024). *Creative thinking through game-based learning: A case of secondary schools in Tanzania. Journal of Educational Innovation in Africa*, 5(2), 59–74.

Mosha, D. (2022). *Interactive activities in teaching Swahili vocabulary to Tanzanian secondary learners. Swahili Language and Pedagogy Review*, 7(1), 30–48.

Mussa, J. (2020). *Integrating literature in second language curricula to enhance textual competence. African Journal of Language and Literature Studies*, 6(1), 35–51.

Ndlovu, T., & Moyo, L. (2023). *Mobile technology in teaching isiZulu as a second language: Motivation and skill improvement. Southern African Journal of Language Learning*, 12(2), 145–162.

Ramadhan, H. (2024). *Running Dictation as a tool for developing four language skills in EFL classrooms. Arab World English Journal*, 15(3), 88–105.

Salem, B. (2024). *Tamathali za Semi katika Mashairi ya Shaaban Robert. Journal of Human Sciences*, 11(2), 80–99.

Salem, B. (2025). *Athari za mbinu ya Imla Tendaji katika Tahajia na Uhifadhi wa Maneno miongoni mwa Wanafunzi wa Kiswahili. Journal of Human Sciences*, 12(1), 1–22

Sato, M., & Van Hell, J. (2017). *Contextual support and vocabulary acquisition in second language learning. Language Learning Research Quarterly*, 9(1), 45–67.

Shamshul, N., Rahman, F., & Idris, A. (2024). *Digital tools and literary engagement: A systematic review of educational technology in language teaching.* *Computers & Education Advances*, 6(4), 204–223.

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior.* New York, NY: Macmillan.

Tuati, N. (2024). *Integrating interactive games in EFL curricula to enhance spelling and vocabulary retention.* *Al-Mukhtar Journal of Social Science*, 42(2), 234–243.

Tuati, N. (2025). *Game-based strategies for reading comprehension among Libyan university students.* *Al-Mukhtar Journal of Social Science*, 43(1), 1–7.

Mbogo, A. (2024). *Interactive learning approaches and literary awareness among university language students.* *Journal of Language Pedagogy and Communication*, 13(4).

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Zuhriyah, M. (2024). *The effectiveness of dictation activities in improving vocabulary and spelling accuracy in EFL learners.* *Indonesian TESOL Review*, 8(1), 56–73.