

لیلا سلیقه‌دار
دکترای برنامه‌ریزی آموزشی
عکاس: غلامرضا بهرامی

تجربه‌های مر تبط با برنامه‌درسی ملی



بازی‌های آموزشی فرصت یادگیری

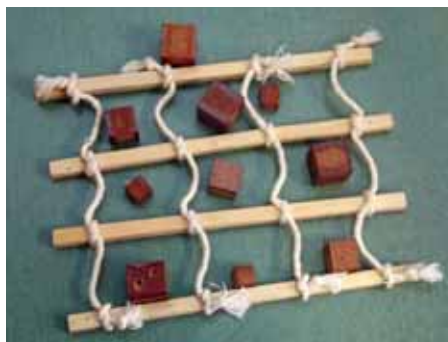
ایجاد محیط‌های متنوع یادگیری از جمله نیازهای انکارناپذیر دانش‌آموزان است

مقدمه

فرایند یاددهی - یادگیری فرایندی زمینه‌ساز برای ابراز گرایش‌های فطری، شناخت موقعیت یادگیرنده است. در این سند، یادگیری نیز حاصل تعامل خلاق، هدفمند و فعال یادگیرنده با محیط‌های متنوع یادگیرنده و فعال‌بودن نقش یادگیرنده و نیز تنوع در محیط‌های یادگیری، از جمله تأکیدهای پایه در فرایند یادگیری عمیق و ماندگار به آن‌ها توجه شود. با این نگاه، طرح پرسش از چگونگی ایجاد محیط‌های متنوع یادگیرنده، اساسی و اثرگذار است. تا چه اندازه کلاس‌های درس امکان ایجاد تنوع در محیط یادگیری می‌توانند هدفمندانه و با انتخاب و میل خود دست به انجام فعالیت بزنند و به اصلاح موقعیت آن‌ها برای ایجاد محیط‌های متنوع یادگیری آمادگی و امکان دارند؟ پاسخ به این سؤالات در بستر تجربه به گفت‌وگو و بحث گذاشته شده است.

مدرسه در تابستان تعطیل نیست!

ظهر یک روز از ماه شهریور، مهمان مدرسه «آیین مهر» در منطقه نوزده آموزش و پرورش شهر تهران شدیم و دیدیم که تعطیلی دوره تحصیلی و خالی بودن مدرسه از دانش‌آموزان، چیزی از هیاهوی مدرسه نکاسته است. کلاس‌ها شاهد حضور معلمانی هستند که برای آغاز مهر مشغول‌اند. در یکی از کلاس‌ها، تعدادی از معلمان که از چند منطقه تهران گردهم آمده‌اند، در انتظار آغاز گفت‌وگویی هستند که گزارش آن در ادامه آمده است. سکینه سلمانی که دانشجوی دکترای مدیریت آموزشی است و سال‌های بسیاری مدیریت مدرسه را تجربه کرده است، در پاسخ به کنجکاوی ما که چه عاملی موجب این گردهمایی معلمان از نقاط مختلف شهر در اینجا شده است، به یکی از دغدغه‌های مشترک بین افراد گروه اشاره می‌کند و توضیح می‌دهد: «همه ما دوست داشتیم و داریم که



بازی‌های آموزشی،
فرصت‌های مؤثر
و جذابی برای
یادگیری
هستند

شاهد حضور مشتاق و علاقه‌مند دانش‌آموزان در مدرسه و کلاس درس باشیم. دوست داریم دانش‌آموزانمان صبح بدون اجبار و درخواست والدین و بدون ناراحتی به مدرسه بیایند و از این حضور لذت ببرند. این دغدغه مشترک موجب شد هر کدام به دنبال کشف راه‌حل‌هایی باشیم و در نهایت همین اشتراک ما را در یک جا جمع کرد. تعدادی از ما سال‌های گذشته در مدرسه‌ای واقع در منطقه هفت تهران، همکار بودیم. آنجا

فرزندان و پر کردن مناسب اوقات فراغت آن‌ها نیز مفید واقع شود. به همین دلیل، این اندیشه در ما قوت گرفت تا هر چه بیشتر به طراحی و تولید ابزارها و بازی‌های آموزشی ساده و در دسترس بپردازیم. از آن روز سال‌ها می‌گذرد، اما این تجربه موجب آشنایی‌هایی با معلمان خلاق و علاقه‌مند به یادگیری شد که تا امروز ادامه داشته و همه ساله در حال گسترش است.»



نده و اصلاح مداوم آن در برنامه درسی ملی عنوان شده
یری شناخته و معرفی می‌شود. در این تعاریف، خلاقیت
دهی - یادگیری هستند که لازم است برای داشتن
وع یادگیری و زمینه‌سازی برای ایفای نقش فعال توسط
ی دانش‌آموزان را دارند؟ آیا آن‌ها در فرایند یاددهی -
یادگیری خود اقدام کنند؟ تا چه اندازه معلمان و شرایط
به گروهی از معلمان پژوهشگر و علاقه‌مند به یادگیری،

هم‌افزایی حرفه‌ای

با یادآوری معلمان خلاق بسیاری که از طریق مجلات رشد با آن‌ها آشنا شده‌ایم و اغلب آن‌ها فعالیت‌های پراکنده‌ای انجام می‌دهند و با یکدیگر در ارتباط نیستند، این پرسش برای ما مطرح شد که چگونه این گروه توانسته‌اند فعالیت‌های خود را سازمان‌دهی کنند و تجارب خود را به اشتراک بگذارند؟ **پولک یعقوبی**^۱ از جمله طراحان و مجریان بازی‌های آموزشی است که با معلمان خلاق و علاقه‌مند به بازی‌های آموزشی ارتباط گرفته و تجارب خود را با آن‌ها به اشتراک گذاشته است. او رویکرد این گروه را توجه به تفاوت‌های فردی و روش‌های یادگیری متفاوت کودکان، و هدف را توسعه مهارت‌های مشارکتی همراه با تجربه احساس شادی و نیز توسعه مهارت‌های تفکر و یادگیری غیرمستقیم ذکر می‌کند. سکینه سلمانی^۲ همچنین طرح خواهرخواندگی مدارس را یادآوری می‌کند

تجربه‌های گوناگونی برای ایجاد شوق یادگیری را پشت‌سر گذاشتیم. توجه جمع ما به این نکته که همه جا بازی‌های آموزشی می‌توانند مشوق خوبی برای استمرار کار یادگیرنده در مسیر یادگیری باشند، شاید به سخن ساده باشد، اما اثبات و باور آن مدتی به طول انجامید و ما تلاش کردیم نمونه‌هایی از بازی‌های آموزشی را در کلاس‌های درس، با هدف افزایش انگیزه یادگیری، تجربه کنیم. مشاهده میزان شوق و لذتی که دانش‌آموزان در حین انجام بازی‌های آموزشی داشتند، موجب شد از همان ابزارهای ساده که خودمان می‌ساختیم، کمد جوائز تهیه کنیم و به‌عنوان پاداش در مراحل مختلف یادگیری در اختیار آن‌ها قرار دهیم. علاوه بر این، در برگزاری کارگاه‌های آموزشی مشترک والدین و دانش‌آموزان که بازی‌های آموزشی محور اصلی آن‌ها محسوب می‌شد، نتیجه گرفتیم که این روش تأثیرگذار و لذت‌بخش یادگیری می‌تواند در ایجاد ارتباط خانواده‌ها با





و می‌گویند ایجاد ارتباط حرفه‌ای بین مدارس از طریق طرح‌های گوناگون مانند خواهرخواندگی، موجب شد همکاران علاقه‌مند به این موضوع بیشتر با یکدیگر آشنا شوند و فعالیت‌های بیشتری را در طراحی و بازآفرینی بازی‌های آموزشی در کنار یکدیگر تجربه کنند.

چرتکه نمدی

تارا صادقی از دیگر معلمان حاضر در گفت‌وگو، به شکل‌گیری کارگاه‌های متفاوت آموزشی اشاره می‌کند و می‌گوید: «بازی‌هایی که تمام ابزار آن‌ها را خودمان ساخته‌ایم، از وسایلی تهیه شده‌اند که با طبیعت سازگار هستند؛ مانند چوب، کاغذ و نمد. این سادگی موجب می‌شود دانش‌آموزان و والدین آن‌ها هم بتوانند با خلاقیت خود به محیط اطراف نگاه کنند و از فرصت‌های ساده برای یادگیری بیشتر و لذت بردن از یادگیری بهره بگیرند. از جمله ویژگی دیگر این بازی‌ها، سیر تکاملی آن‌هاست که در طول زمان و به مرور کامل شده است. برای مثال، به منظور دست‌ورزی کودکان پیش‌دبستانی و نیز ارتباط الگویی در ریاضی پایه اول دوره ابتدایی و دیگر مفاهیمی که در پایه‌های بالاتر درس ریاضی مطرح است، چرتکه‌ای ساختیم که ابتدا از مهره‌ها و پایه چوبی تشکیل شده بود. به مرور و با مشاهده بازی‌های کودکان متوجه شدیم لازم است شکل چرتکه تغییر کند و به همین دلیل، به جای مهره از نمدهای رنگی استفاده کردیم و چرتکه را به شکلی درست کردیم که امکان قرارگیری آن داخل یک محفظه وجود

داشته باشد (شکل ۱). دیگر بازی‌ها نیز شامل همین سیر تکاملی بوده‌اند و برای استفاده هر کدام دستورالعملی تعیین شده است که نشان می‌دهد نحوه استفاده از آن ابزار با کدام محتوا از کتاب‌های درسی در دوره ابتدایی هم‌خوانی و تناسب دارد.»

پنج‌چینه

سارایه سلیمانی آموزگار پایه دوم دبستان بادبادک منطقه یک، از تجربه خود در کلاس درس سخن می‌گوید: «چند سالی است از بازی‌های آموزشی برای یادگیری دانش‌آموزانم استفاده می‌کنم. هر وسیله‌ای را ابتدا روی میز می‌چینم و اجازه می‌دهم دانش‌آموزانم از طریق مشاهده و تجربه مستقیم از طریق آن به تولید اندیشه‌ای در ذهن خود برسند و سپس توضیحات تکمیلی را ارائه می‌دهم. یکی از این بازی‌ها «پنج‌چینه» است. این بازی برای هر پایه تحصیلی کاربرد خاص

خود را دارد. برای مثال، در پایه‌های بالاتر، وسیله مناسبی برای شناخت سطح و مساحت است. در پایه دوم از این ابزار برای اندازه‌گیری استفاده می‌کنم. این وسیله که از تعدادی از سطوح رنگین با اشکال متفاوت روی نمد ساخته شده است، برای دانش‌آموزان بسیار جذاب است و فعالیت‌های متنوعی با کمک آن قابل انجام است. برای مثال، دانش‌آموزان می‌توانند با کمک الگوی هر یک از اشکال، خودشان مشابه آن را بسازند. یا برای ارزشیابی که به صورت آزمون عملکردی برگزار می‌شود، از هر یک می‌خواهیم با اندازه‌گیری یکی از اشکال، آن را یا روی مقوا بسازد و یا برای ساخت نمونه مطابق دستورالعملی که برایش شرح می‌دهم، شکلی را بسازد» (شکل ۲).

ارزشیابی پرشی

شهلا شریفیان، آموزگار دبستان ابوطالب منطقه یک، نیز در شرح نقش



شکل ۲



شکل ۱ چرتکه نمدی

نیکی به والدین

«ای پدر و ای مادر و ای گمشدگان عزیز،
من همه چیز خود را به شما مدیون هستم و همواره تا آخرین
لحظات عمر خویش مدیون شما باقی خواهم ماند.»
«پستور»

دو برادر، مادر پیر و بیماری داشتند. هر دو متقی، پرهیزگار، عالم و عارف بودند. با هم پیمان بستند که یکی به خدا خدمت کند و دیگری در خدمت مادر بیمارشان باشد.

برادری که پیمان بسته بود به خدا خدمت کند، به صومعه رفت و به عبادت مشغول شد و آن دیگری در خانه ماند و به پرستاری مادر پرداخت.

چندی که گذشت، برادر صومعه‌نشین مشهور خاص و عام شد و از اقصانقاط دنیا، عالمان و عرفا و زهاد به دیدارش شتافتند و آن دیگری که خدمت مادر می‌کرد، فرصت هم‌نشینی و هم‌کلاسی با دوستان قدیم را نیز از دست داد و یکسره به امور مادر مشغول بود.

برادر صومعه‌نشین کم‌کم به خود غره شد که خدمت من ارزشمندتر از خدمت برادرم است، چرا که او در اختیار مخلوق است و من در خدمت خالق، و من از او برترم!

همان شب که این فکر به ذهن او خطور کرد، خواب دید که خداوند وی را مورد خطاب قرار داد و گفت: «برادر تو را آمرزیدیم و تو را به حرمت او بخشیدیم. از این پس به تو حکم می‌کنیم که در خدمت برادرت باشی.»

عارف صومعه‌نشین اشک به چشم آورد و گفت: «یا رب العالمین، من در خدمت تو بودم و او به خدمت مادر. چگونه است مرا به خدمت او می‌گماری و به حرمت او مرا می‌بخشی؟ آنچه کرده‌ام مایه رضای تو نیست؟!»

ندا رسید: «آنچه تو می‌کنی، ما از آن بی‌نیازیم، ولكن مادرت از آنچه او می‌کند، بی‌نیاز نیست. تو خدمت بی‌نیاز می‌کنی و او خدمت نیازمند. بدین حرمت، مرتبت او را فزونی بخشیدیم و تو را به خدمت او واداشتیم.»

بازی‌های آموزشی و کاربرد این بازی‌ها در ارزشیابی توصیفی می‌گوید: «اعتقاد به ارزشیابی توصیفی و نقش مؤثر آن در یادگیری دانش‌آموزان چنان بود که تا پیش از رسمی شدن ارزشیابی توصیفی در مدارس، درس‌هایی مانند قرآن و انضباط را به صورت کیفی به خانواده‌های دانش‌آموزانم اطلاع می‌دادم. با این باور، هنگامی که صحبت از ارزشیابی توصیفی در مدارس آغاز شد، نقش فعالیت‌های عملی در این نوع از ارزشیابی بالا بود. به همین دلیل، از چنین بازی‌هایی استقبال کردم، چون اجازه می‌دادند دانش‌آموزانم بتوانند با سهولت بیشتری موقعیت یادگیری خود را شناسایی کنند و نیز در حین فعالیت بیشتر یاد بگیرند. یکی از این فعالیت‌ها به این شکل است که دانش‌آموزان پس از شناخت اندازه‌ها و اندازه‌گیری، یک متر درست می‌کنند. حالا این متر را در کنار دیوار، مقابل کلاس یا مکان مناسب دیگری قرار می‌دهند. هر گروه لازم است فردی را برای پریدن در کنار متر مأمور کنند. در کنار متر و در برابر هر اندازه، یک پرسش مطرح شده است. فردی که می‌پرد، سؤال کنار جایی را که پریده است به گروه می‌برد تا در گروه مشورت کنند و به آن پاسخ دهند. برای پاسخ‌یابی، با توجه به موضوع درس، آن‌ها می‌توانند از فرهنگ‌نامه کودک و نوجوان و یا منابع دیگر استفاده کنند. تعدادی از افراد گروه هم در این حین لازم است اندازه جایی را که نفر اول پریده است از روی متر بخوانند و سپس با کمک گرد کردن یا قطع کردن آن را بنویسند و به گروه باز گردند. در این گونه فعالیت‌ها، دانش‌آموزان تجارب و یادگیری فراوانی کسب می‌کنند و در عین حال از انجام فعالیت لذت می‌برند. هر چند به دنبال بالا رفتن تعداد قبولی‌های دانش‌آموزان در آزمون‌های ورودی مدارس خاص مانند تیزهوشان نبودیم، اما کاربرد شیوه‌های جذاب و متنوع برای دانش‌آموزان موجب شد آن‌ها نگاه عمیق و مقبولی به یادگیری داشته باشند و اتفاقاً نتایج قبولی آن‌ها هم بالا برود.»

* پی‌نوشت‌ها

۱. طراح و مجری بازی‌های آموزشی در شرکت شوق یادگیری کوجه
۲. مدیر مدرسه آئین مهر واقع در منطقه نوزده آموزش و پرورش شهر تهران