

بازی

نمایش اعشاری عددها

یکی از امکانات تئاتر کاربردی، ایجاد فضایی انگیزاننده و پر نشاط است نمایش در زنگ ریاضی، ویژه پایه ششم دبستان

الناز قلی‌زاده
عکاس: اعظم لاریجانی

بهترین راه ماندگاری یک مفهوم در ذهن، انگیزش هیجانی یادگیرندگان است؛ هیجانی آمیخته با خلاقیت و فرصت کشف. در این جا بچه‌ها نقش کوچک‌ترین جزو وجودشان را بازی می‌کنند تا این گلِ اعجاب‌انگیز را بهتر بشناسند.

ریاضی و بازی

هنگام تدریس، معلم و دانش‌آموز ارتباطی دوجانبه برقرار می‌کنند. محتوا و موضوع تدریس در مشت معلم است و ذهن دانش‌آموزان از بخش اعظم این محتوا و موضوع تازه تهی است. برای شکل‌گیری این رابطه، معلم از خشش و مهربانی بی‌دریغ خود مایه می‌گذارد و دانش‌آموزان ضمن اعتماد و پذیرش معلم خود، خواهان یادگیری هستند. حال برای شکل‌گیری مؤثر این ارتباط صمیمانه آموزشی، بهتر است معلم به‌عنوان فرستنده، علاقه‌های مخاطبان‌ش را مورد توجه قرار دهد. به‌طور مثال، خوب است در درس‌های کم‌انعطافی همچون ریاضی، از روحیه بازیگوشی و لذت‌جویانه کودکان در پیشبرد اهداف یادگیری به شکل مثبت سود جوید. یکی از راه‌های پیشنهادی برای اغنای احساس لذت‌جویی کودکان در کلاس، طراحی و اجرای بازی به‌گونه‌ای است که در قالب نمایش تبلور یابد. اجرای بازی - نمایش در کلاس باعث می‌شود معلم نقش فرستنده را به تنهایی ایفا نکند؛ بلکه دانش‌آموزان نیز جابه‌جا نقش فرستنده و گیرنده را به‌عهده بگیرند و محتوای درسی را از آن خود کنند.

مشخصات نمایش

نام نمایش پیشنهادی: نمایش اعشاری عددها
موضوع درس: تبدیل کسر به اعشار
زمان: کمتر از ۵ دقیقه (برای هر گروه)
مکان: کلاس ریاضی
معلم - کارگردان: معلم پایه ششم
بازیگران هر گروه (۴ نفره): ۱. ربات
۲. کنترل‌کننده ربات
۳. دو نفر گیرنده محور اعداد

ابزار صحنه

- نواری کاغذی به عرض ۱۰ سانتی‌متر و به طول ۲ متر یا بیشتر ساخته شود. روی این نوار، خط محور اعداد کشیده شود، به‌طوری که در ابتدای محور از چپ، عدد صفر و به فاصله، اعداد ۱ و ۲ نوشته شوند. هر متر به ده قسمت بزرگ و صد قسمت کوچک تقسیم گردد. روی این ده قسمت بزرگ، اعداد $\frac{0}{1}$ ، $\frac{0}{2}$ ، $\frac{0}{3}$ ، $\frac{0}{4}$ ، $\frac{0}{5}$ ، $\frac{0}{6}$ ، $\frac{0}{7}$ ، $\frac{0}{8}$ و $\frac{0}{9}$ درج شوند. برای عددهای بزرگ‌تر می‌توان بر طول این نوار افزود و دو طرف نوار را به‌صورت یک طومار لوله کرد.
- ریموت کنترلی ساخته شده از جنس یونولیت
- چند کاغذ متوسط
- پارچه‌ای تمیز برای بستن چشم

قبل از اجرا باید...

از این نمایش که شباهت زیادی به بازی دارد، می‌توان در مرحله یادآوری درس گذشته یا پس از حل تمرین در کلاس بهره برد. قبل از اجرا، محور کاغذی اعداد آماده می‌شود. معلم - کارگردان، مراحل اجرای بازی را برای دانش‌آموزان شرح می‌دهد. همان‌طور که قبل از هر بازی، قوانین و نحوه انجام آن توضیح داده می‌شود.

بیشتر بدانیم

به‌طور کلی، از شیوه آموزشی نمایش در کلاس درس می‌توان در همه مراحل آموزشی یک مبحث درسی بهره برد. انتخاب مرحله شایسته برای اجرای نمایش، به طراحی نمایش و ساختار موضوع مورد تدریس بستگی دارد.





کارشناس موضوعی: سیامک قادر (دبیر ریاضی مدرسه علامه حلی تهران - شعبه یک)

این نمایش‌نامه فقط یک پیشنهاد است. شما هم برای کلاس خود نمایش‌های گوناگون طراحی کنید.

پیشنهاد نحوه اجرا

دو دانش‌آموز گیرنده محور اعداد، نوار کاغذی را جلوی تخته کلاس و رو به دانش‌آموزان می‌گیرند. چشمان دانش‌آموز نقش ربات با پارچه‌ای تمیز بسته می‌شود. ربات باید روی خطی موازی با محور اعداد به آهستگی راه برود؛ در وضعیت نیم‌رخ در مقابل دانش‌آموزان کلاس و در فاصله تخته کلاس و محور اعداد. او باید مانند رباتی که تحت فرمان کنترل‌کننده است بازی کند. معلم کسری را روی یک کاغذ می‌نویسد. ابتدا این کسر را به همه دانش‌آموزان نشان می‌دهد. هیچ‌کس نباید این کسر را بلند بخواند و بعد هر کس باید در دفترش کسر را به اعداد تبدیل کند.

معلم بنا به شرایط کلاس، دانش‌آموزی را برای اجرای نقش کنترل‌کننده ربات انتخاب می‌کند. این بازیگر کنترل را در دست می‌گیرد و ربات را با گفتن «برو جلو» و «برو عقب» راهنمایی می‌کند. زیرا ربات این عدد را نمی‌داند. ربات، انگشت سیب‌باهش را روی محور، که رو به تماشاگران است می‌کشد، تا زمانی که کنترل‌کننده بگوید: «ایست». یادمان باشد که ربات محور را نمی‌بیند و به کمک کنترل باید حدس بزند که آن عدد اعشاری حداقل در چه کسری از محور قرار دارد و عدد را روی محور نمایش دهد. معلم با هر کسر امکان شرکت در نقش ربات و کنترل‌کننده را به گروهی تازه از بازیگران می‌دهد.

در این بازی - نمایش، دانش‌آموزان ارزیابی می‌شوند که کنترل را به دست دارد.

استفاده از نمایش در مراحل گوناگون آموزش

- قبل از تدریس (مرحله یادآوری برای آمادگی ذهنی دانش‌آموزان)
 - در حین تدریس
 - در مثال‌های درس
 - هنگام حل تمرین
 - یادآوری و تکرار مبحث درسی
 - جمع‌بندی پایان ترم مباحث درسی
 در واقع معلم با به‌کارگیری این فناوری آموزشی تسهیل‌گر می‌تواند بسته به شرایط دوره تحصیلی و سطح دانش شاگردانش، کلاس را به فضایی پویا و مشارکت‌جویانه تبدیل کند. ماحصل این فضای پویا، افزایش رضایتمندی متقابل معلم و شاگرد است. به‌کارگیری نمایش در کلاس درس نتیجه‌ای فراتر از انتقال دانش‌آموزان به دوره تحصیلی بعدی دارد؛ چراکه دانش‌آموزان به‌صورت زنده در روند یادگیری قرار می‌گیرند. در درس‌هایی که از این فن (نمایش) استفاده شده است، آموزگاران، مهارت‌های دیداری، شنیداری و گفتاری شاگردان خود را بهتر محک زده‌اند و راه‌حل‌های تازه‌ای در گشودن گره‌های نامرئی یادگیری دانش‌آموزان یافته‌اند.
 نکته بعدی احساس توانمندی است که دانش‌آموز پس از اجرای یک نقش درسی در نمایش به‌دست می‌آورد؛ به‌طوری‌که بسیاری از دانش‌آموزان توانایی ارائه مطالب را در حد تدریس به‌دست می‌آورند و این یعنی یادگیری تثبیت شده.