

تخته هوشمند را به بازی گرفتیم!

نادیا غلامی پور

آموزگار پایه دوم دبستان شاهد شهرستان قائم شهر

محمدصادق اسماعیلی فر

مربی تربیتی دبستان شهید متولی شهرستان قائم شهر

آموزگار که باشی، زنگ آخر برایت هیچ مفهومی ندارد جز اینکه محل کارت از مدرسه به خانه منتقل می‌شود. دانش‌آموزانت به خانه‌هایشان می‌روند و تو نیز با فکر و ذکر آن‌ها به خانه می‌روی. در طول راه با خود کلنجار می‌روی و اتفاقات روز را در ذهن مرور می‌کنی. به یاد لبخندهایشان می‌افتی و لبخند می‌زنی. به یاد اشتباهات کودکانشان می‌افتی و از ته دل می‌خندی. نگاه ناراحت یکی را به خاطر می‌آوری و با غم او غمگین می‌شوی. تدریس خود را مرور می‌کنی و از خود می‌پرسی نکند خوب یاد نگرفته باشند یا شاید در دل به این نتیجه برسی که باید بیشتر توضیح می‌دادی یا شاید تمرین‌های بیشتری حل می‌کردی. هزاران فکر و ایده می‌آیند و می‌روند تا به خانه برسی. اگر همسرت هم آموزگار و مربی ابتدایی باشد که دیگر نور علی نور است. در خانه هم شورای معلمان برقرار است! ماجراهای تو و ماجراهای او تمام ساعات نهار و استراحتت را پر می‌کند و مابقی ساعات اختصاص می‌یابد به تصحیح ورقه‌های آزمون‌های مداد- کاغذی و بازخوردهای توصیفی، طراحی آزمون عملکردی، خواندن نامه‌های دانش‌آموزانی که نصف آن‌ها «معلم عزیزم دوستت دارم!» است و ...

در یکی از همین روزها که درس الگویابی عددی و تمرین‌های آن حسابی ذهنم را درگیر کرده بود و مشغول طراحی چند تمرین تکمیلی برای این بخش بودم، همسرم گفت: «چرا برای درس الگویابی از تخته هوشمند کلاست کمک نمی‌گیری؟ مگر نگفتی به تمرین‌های بیشتری احتیاج داری و سرعت بچه‌ها در جواب دادن به این سؤالات کم است؟ یک بازی طراحی کن و بگذار تخته هوشمند به صورت تصادفی الگوی عددی را تولید کند و بچه‌ها حلش کنند.»

پیشنهادش ذهنم را قلقلک داد؛ پرسیدم: «واقعاً شدنی است؟ یعنی می‌شود کاری کنیم که کامپیوتر عدهای تصادفی درست کند و بچه‌ها گام بعدی را پیدا کنند؟» با شنیدن پاسخ مثبت، دست به کار شدیم. همه چیز را در نظر گرفتیم و تلاش کردیم الگوها و اعداد تولید شده منطبق با سرفصل کتاب باشند. پس از اینکه ساعت‌ها وقت صرف کشیدن ظاهر بازی و ارتباط بین مراحل آن شد، مرحله اصلی طراحی بازی را آغاز کردیم. اولین چیزی که پس از اجرای بازی در رایانه مشاهده می‌شود، نام و لوگوی آن است. در واقع، پس از چند ثانیه دانش‌آموز به صفحه انتخاب و وارد کردن نام بازیکن هدایت می‌شود تا بتواند با بازی ارتباط برقرار کند. پس



از آن، پنجره‌های محاوره‌ای بر صفحه نمایش ظاهر می‌گردد و توضیحاتی به زبان ساده دربارهٔ چگونگی مراحل انجام بازی و همچنین اهداف درسی آن به دانش‌آموز داده می‌شود. دانش‌آموز پس از خواندن این توضیحات و فشردن دکمهٔ شروع، به مرحلهٔ اول بازی وارد می‌شود که در پس‌زمینهٔ آن موسیقی متناسب با سبک بازی پخش می‌شود. برای هر مرحله از بازی، نوار زمان‌سنجی در نظر گرفته شده که یکی از معیارهای امتیاز هر مرحله است. به عبارت دیگر، آنچه از زمان هر مرحله باقی بماند، به‌عنوان امتیاز در گوشهٔ سمت راست صفحه نمایش برای دانش‌آموز ثبت می‌شود. در ابتدای بازی، پنج سیب به‌طور نمادین و به‌عنوان تعداد جان‌های بازیکن به وی داده می‌شود و اگر او مرحله‌ای را ناموفق طی کند، یک سیب از دست می‌دهد اما به او فرصت داده می‌شود که دوباره آن مرحله را بازی کند. پس از هر ۵ مرحلهٔ بازی، سطح دشواری آن بالاتر می‌رود و زمان اختصاص داده شده نیز کمتر می‌شود. بدین ترتیب، بازیکن باید به سؤالات در زمان کمتری جواب دهد و این به هیجان بازی می‌افزاید. در پایان بازی، چه در صورت از دست دادن همه سیب‌ها و چه در صورت طی کردن ۲۵ مرحلهٔ طراحی شده، امتیاز دانش‌آموز به وی نشان داده می‌شود و بازی در پایگاه داده ثبت می‌گردد.

پس از چند روز تلاش برای ساخت این بازی، با شور و شغف آن را روی سی‌دی رایت کردم و با خود به کلاس بردم. وقتی به بچه‌ها گفتم «بیا بیاید جلو تخته تا با هم بازی کنیم» آن‌قدر خوشحال شدند که قابل توصیف نیست. هر کدامشان لحظه‌شماری می‌کرد تا نوبت به او برسد و بازی را تا مرحلهٔ آخرش طی کند. در پایان کلاس به هر کدام یک حلقه سی‌دی بازی دادم و از آن‌ها خواستم به همراه خانواده از آن استفاده کنند.

واکنش دانش‌آموزان در جلسهٔ بعد بسیار جالب بود. به محض اینکه درس را شروع کردم، یکی از آن‌ها گفت: «اجازه! امروز هم بهمون سی‌دی بازی می‌دین؟»