

تدریس داستانی با مشورت هوش مصنوعی!

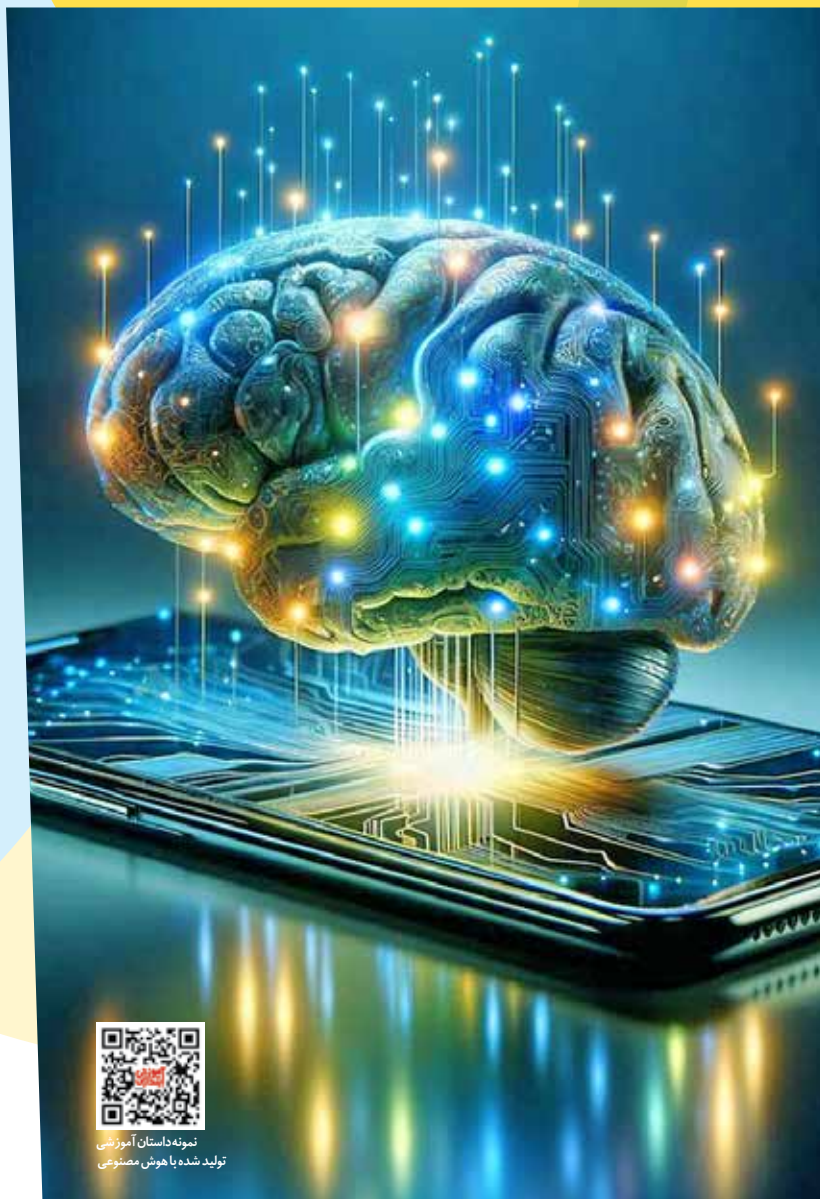
سیدعلی عبداللہی حسینی
کارشناس ارشد برنامه‌ریزی آموزشی، مربی (کوچ)
عملکرد
عدرا بیگم ہڑیری
دکترای برنامه‌ریزی آموزشی، مدرس دانشگاه و مدیر
مدرسه‌ی ابتدایی

روش تدریس «داستان محور» یکی از روش‌های مؤثر و جذابی است که از آن برای انتقال مفاهیم آموزشی به دانش‌آموزان استفاده می‌شود. این روش به‌خصوص در کلاس‌های درس دوره‌ی ابتدایی، نقش مهمی در تقویت تفکر خلاق و مهارت‌های زبانی دانش‌آموزان دارد. در دنیای امروز، ابزارهای هوش مصنوعی می‌توانند به معلمان کمک کنند داستان‌های آموزشی جذاب و تعاملی بسازند؛ داستان‌هایی که نه تنها برای دانش‌آموزان جذاب‌اند، بلکه می‌توانند فرایند یادگیری را شخصی‌سازی کنند. این مقاله به بررسی روش استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی در تولید داستان‌های آموزشی و نحوه‌ی بهره‌برداری از آن‌ها در دوره‌ی ابتدایی می‌پردازد.

یکی از مشکلات اساسی معلمان، در مدرسه‌ی ابتدایی، این است که تولید محتوای آموزشی، به‌ویژه داستان، می‌تواند برای آن‌ها زمان‌بر، تخصصی و پیچیده باشد. اینجاست که می‌توان از هوش مصنوعی کمک گرفت. ابزارهای هوش مصنوعی می‌توانند با کاهش زمان و هزینه، فرایند تولید محتوای آموزشی را ساده‌تر کنند.

در این شماره، نحوه‌ی استفاده از «Writer for me» را برای تولید داستان‌های آموزشی توضیح می‌دهیم:

وارد وبگاه یا برنامه‌ی کاربردی چت‌جی‌پی‌تی شوید. از قسمت بالای صفحه، سمت چپ، دو خط همبرگری را کلیک کنید، نوار ابزاری باز می‌شود. گزینه‌ی Explore Gpt s را کلیک کنید. منتظر بمانید صفحه‌ی جدید که در آن انواع هوش مصنوعی وجود دارد، نمایش داده شود. از نوار ابزار بالا، طبقه‌ی writing را کلیک کنید. گزینه‌ی Writer for me را انتخاب کنید. پس از باز شدن صفحه، در قسمت نوشتن پیام، شروع به نوشتن متاپرامپت کنید. یادتان باشد برای دریافت خروجی باکیفیت، باید درخواست باکیفیتی ارائه دهید.



نمونه داستان آموزشی
تولید شده با هوش مصنوعی



روش تولید داستان‌های
آموزشی یا استفاده از
هوش مصنوعی



به نمونه‌ی متاپرامپت داده‌شده توجه کنید:

تو نویسنده و متخصص داستان هستی و سال‌های زیادی است که برای کودکان رده‌های سنی «الف» و «ب» قصه‌های خواندنی و تربیتی می‌نویسی. به‌عنوان معلم پایه‌ی اول ابتدایی قرار است مفهوم «گیاهان قسمت‌های مختلفی دارند» را تدریس کنی. لطفاً بر اساس عناصر اصلی و فرعی قصه‌نویسی، داستانی را برای کودکان هفت‌ساله بنویس که با اجرای آن، دانش‌آموزان بتوانند مفهوم «گیاهان قسمت‌های مختلف دارند» را عمیقاً درک کنند. انتظار دارم با طراحی پرسش‌ها یا فعالیت‌هایی، قصه را به‌صورت تعاملی آماده کنی. مدت‌زمان اجرای این قصه، در کلاس درس، بین ده تا پانزده دقیقه است.

گام دوم: سفارشی‌سازی محتوا

در این مرحله، معلم باید قصه‌ای را که هوش مصنوعی تولید کرده است، با دقت مطالعه کند و در صورت نیاز، با نوشتن پرامپت بعدی، جواب مناسب‌تر و باکیفیت‌تری را دریافت کند. وقتی قصه‌ای را که هوش مصنوعی برای پرامپت داده‌شده تهیه کرده بود، خواندیم، متوجه شدیم متن قصه نیاز به اصلاحاتی دارد؛ بنابراین پرامپت بعدی را چنین نوشتیم:

کلمات نوشته‌شده در قصه، خیلی جدی و با لحن رسمی است و قابل درک برای بچه‌های هفت‌ساله نیست؛ بنابراین متن را بازنویسی کن، به‌گونه‌ای که از کلمات غیررسمی و خودمانی در متن قصه استفاده شود و واژگان به‌کارگرفته‌شده، با سن کودک متناسب باشد.

می‌توان مشخص کرد که شخصیت‌های داستان باید چه ویژگی‌هایی داشته باشند (مثل دانش‌آموزی کنجکاو یا معلمی مهربان). این ابزار قادر است شخصیت‌ها، رویدادها و حتی موقعیت‌های متعدد را ایجاد کند و داستانی مطابق با نیازهای آموزشی معلم ارائه دهد. در این مورد نیز با نوشتن آخرین پرامپت، قصه‌ی نهایی تولید شد:

متن قصه را «گسترده‌تر» و «طولانی‌تر» کن، به‌ویژه در بخش معرفی قسمت‌های گوناگون گیاه تا قصه برای کودکان جذاب‌تر شود.

گام سوم: استفاده از قصه در کلاس درس

اجرای قصه به‌صورت تعاملی، به‌خصوص برای کودکان کلاس اول، می‌تواند تجربه‌ای جذاب و آموزنده باشد. در ادامه، چند پیشنهاد کاربردی برای اجرای بهتر و باکیفیت‌تر قصه‌ی «ماجرای دانه کوچولو» که با هوش

مصنوعی آن را ساخته‌ایم، بیان می‌کنیم:

۱. استفاده از حرکات نمایشی و صداهای متنوع

الف) صداسازی متناسب با هر شخصیت صدای خود را برای هر شخصیت متفاوت کنید؛ مثلاً صدای «باد مهربون» آرام و ملایم باشد، صدای «بارون شیطان» شاد و پرهیجان، صدای «خورشید خانم» گرم و دلنشین و صدای توتو (دانه کوچولو) می‌تواند معصوم و کودکانه باشد.

ب) شبیه‌سازی با حرکات بدن برای شخصیت‌های غیرانسانی مثل باد و باران، از حرکت دست‌ها و چرخش بدن و حتی از شبیه‌سازی صدا با دست کمک بگیرید؛ مثلاً برای «باد» دست‌هایتان را به‌آرامی حرکت دهید و صدای «وووو» در بیاورید یا برای باران، انگشت‌هایتان را به‌آرامی روی میز یا روی هوا تکان دهید.

ج) نمایش رشد دانه با بدن خود رشد دانه را نشان دهید؛ ابتدا خم و سپس جمع شوید (مثل دانه). به‌تدریج قد بکشید و باز شوید (مثل رشد ساقه و برگ). بچه‌ها هم می‌توانند همراه شما این حرکات را انجام دهند.

۲. تعامل مستقیم با کودکان

الف) پرسش و پاسخ از سؤال‌هایی که در متن قصه آمده

است، به‌صورت زنده و طبیعی استفاده کنید. پس از هر اتفاق جدید، از بچه‌ها نظرشان را بپرسید:

- ریشه‌ها کجا هستند؟
- آگه ساقه نباشه، چه اتفاقی می‌افته؟
- برگ‌ها چطور غذا درست می‌کنن؟
ب) تشویق به ایفای نقش بچه‌ها را در داستان مشارکت دهید؛ مثلاً یک نفر نقش باد مهربون را بازی کند و «وووو» کند، یک نفر نقش باران شیطان باشد و با دستش روی میز «تق تق» باران را نشان دهد و بقیه‌ی بچه‌ها نقش دانه‌های کوچولو را بازی کنند و رشدشان را نشان دهند.

۳. استفاده از وسایل کمکی و ابزارهای ساده

الف) تصویرها یا نقاشی‌ها تصویرهای ساده‌ای را از قسمت‌های گوناگون گیاه (ریشه، ساقه، برگ و گل) تهیه کنید و هنگام معرفی هر قسمت، آن‌ها را نشان دهید. این کار کمک می‌کند بچه‌ها بهتر مفهوم را درک کنند. حتی می‌توانید از بچه‌ها بخواهید با انگشت، هر قسمت را روی نقاشی گیاه نشان دهند.

ب) وسایل نمایشی از وسایل ساده و دست‌ساز استفاده کنید؛ مثل استفاده از پارچه‌ای آبی برای نمایش باران، تکه‌ای مقوا یا چراغ قوه برای خورشید و بادبزن برای نمایش باد.

۴. استفاده از بازی‌های حرکتی و نمایشی در بین قصه

الف) حرکت ریشه‌ها
وقتی ریشه‌ها معرفی می‌شوند، از بچه‌ها بخواهید انگشتان دستشان را مثل ریشه‌ها حرکت دهند و تصور کنند در خاک فرو می‌روند.

- قد کشیدن ساقه
وقتی ساقه رشد می‌کند، از بچه‌ها بخواهید بلند شوند و مثل ساقه، صاف بایستند و دست‌هایشان را بالا ببرند.

- ارتباط برگ‌ها با خورشید
وقتی برگ‌ها نور خورشید را می‌گیرند، از بچه‌ها بخواهید دست‌هایشان را مثل برگ باز کنند و گرفتن نور را نشان دهند.

۵. فضاسازی و استفاده از محیط کلاس

الف) طراحی فضای داستانی
کلاس را طوری آماده کنید که حال و هوای جنگل و خاک را تداعی کند. گوشه‌ای از کلاس را برای «خاک» مشخص کنید (با پارچه‌ای قهوه‌ای یا خاکی‌رنگ خاک را نشان دهید). از وسایل ساده برای نمایش خورشید، باد و باران استفاده کنید، حتی می‌توانید از صداها ضبط‌شده‌ی باد، باران، و پرندوها استفاده کنید تا قصه زنده‌تر شود.

ب) مکان‌یابی داستانی
هر قسمتی از کلاس می‌تواند نماینده‌ی یک بخش از داستان باشد؛ مثلاً در سمتی از کلاس «ریشه‌ها» باشند، جایی که بچه‌ها حرکت ریشه‌ها را انجام می‌دهند، سمت دیگر

متعلق به «نور خورشید» باشد، جایی که بچه‌ها برگ‌هایشان را باز می‌کنند.

۶. درگیر کردن احساسات کودکان

الف) تشویق حس کنجکاوی
از بچه‌ها بخواهید حدس بزنند در مرحله‌ی بعدی چه اتفاقی می‌افتد؛ مثلاً از آن‌ها بپرسید: «به نظرتون بعد از ریشه‌ها، چه چیزی باید رشد کنه یا برگ‌ها چه کاری می‌تونن انجام بدن؟»

ب) بیان احساس شخصیت‌ها
وقتی توتو ریشه یا ساقه درمی‌آورد، احساساتش را با کلمات پررنگ کنید؛ مثلاً بگویید: «وای! توتو خیلی هیجان‌زده شده! داره می‌گه: حالا می‌تونم آب بخورم» این کار باعث می‌شود بچه‌ها با توتو هم‌ذات‌پنداری کنند.

۷. جمع‌بندی پایانی با مشارکت بچه‌ها

الف) بازسازی داستان
بعد از قصه، از بچه‌ها بخواهید داستان را دوباره تعریف کنند و هر کدام قسمتی را بگویند. یکی از بچه‌ها از درآمدن ریشه‌ها بگوید و دیگری از بلندشدن ساقه.

ب) نقاشی و کاردستی
به بچه‌ها فرصت دهید دانه‌ای شبیه توتو را نقاشی کنند و قسمت‌های گوناگونش را (ریشه، ساقه، برگ و گل) رنگ کنند و اسم بگذارند.

ج) جمع‌بندی شفاهی
از بچه‌ها سؤال‌هایی ساده بپرسید: «حالا می‌دونید که هر گیاه چه قسمت‌هایی داره؟ کدوم قسمت گیاه غذا درست می‌کنه؟ چرا ریشه‌ها توی خاک زندگی می‌کنن؟»

نتیجه‌گیری

استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی در تولید داستان‌های آموزشی می‌تواند به معلمان کمک کند روش تدریس خود را جذاب‌تر، کارآمدتر و شخصی‌سازی‌شده‌تر کنند. این ابزارها علاوه بر اینکه در زمان و منابع معلمان صرفه‌جویی می‌کنند، فرصتی را برای دانش‌آموزان ایجاد می‌کنند تا آن‌ها نیز در فرایند یادگیری فعالانه‌تر مشارکت کنند و مهارت‌هایشان از جمله تفکر انتقادی، خلاقیت و همکاری گروهی تقویت شود.

