

بازی خوانداری

قلمداد می‌شود (نیمل و همکاران، ۲۰۲۰). با توجه به موارد مذکور، طرحی خلاقانه در قالب یک بازی خوانداری مستمر ارائه و قرار بر این شد که در پایان اجرای آن، جشنواره‌ی علمی ارزشیابی چندبعدی به نام «بشارت» برگزار شود. در اینجا مراد از عبارت ارزشیابی چندبعدی، توجه هم‌زمان به عملکرد یادگیری و آموزش بود. کلمه‌ی بشارت نیز از حروف اول کلمات «بازی، شفافیت، ارزشیابی، رغبت و تفکر» تشکیل شده و نماد توجه به هماهنگی فرایند آموزش خواندن با طبیعت فراگیرندگان است.

شیوه‌ی اجرا

با ابلاغ مدیر مدرسه اعضای کمیته‌ی فنی طرح با ترکیب معاون آموزشی، معاون پرورشی و نماینده‌ی معلمان تشکیل شد. وظیفه‌ی این کمیته بررسی کیفیت اجرای طرح و پایش طرح با استفاده از نظر شورای معلمان بود. کمیته‌ی فنی، محتوای بازی خوانداری را بر اساس تجربه‌های مرتبط با موضوع اولویت‌بندی مؤلفه‌های مهارت خوانداری در مناطق دوزبانه، به شرح ذیل اعلام کرد:

پایه‌ی اول: سرعت و مهارت صحت در خواندن با صدا از محتوای کتاب فارسی پایه‌ی اول ابتدایی؛ در اینجا مراد از صحت خواندن با صدا خواندن صحیح کلمات، اضافه‌نکردن حرف یا کلمه در متن ارائه‌شده و رعایت زمان جمله در هنگام خواندن است.

پایه‌ی دوم: سرعت و مهارت صحت خواندن با صدا و تشخیص غلط املائی از محتوای کتاب فارسی پایه‌ی دوم ابتدایی؛ در اینجا دانش آموز باید علاوه بر رعایت موارد خواسته‌شده در پایه‌ی قبلی، سه غلط املائی را در متن تشخیص دهد.

پایه‌ی سوم: سرعت و مهارت صحت خواندن با صدا و شناخت مترادف از محتوای کتاب فارسی پایه‌ی سوم ابتدایی؛ در اینجا دانش آموز باید علاوه بر رعایت موارد خواسته‌شده در پایه‌ی قبلی، مترادف سه واژه‌ی مشخص شده در متن را بگوید.

نکته‌ی گفتنی در محتوای این بازی آن است که با توجه به میانگین سرعت خواندن دانش‌آموزان دوزبانه، برای یک متن سه‌خطی و تعداد واژه‌های مشخص با اندازه‌ی قلم یکسان و همچنین رعایت سرعت پاسخ‌دهی فراگیرندگان در سبک‌های یادگیری تکانشی و تأملی و سایر موارد خواسته‌شده در هر پایه، حداکثر زمان موردقبول شصت ثانیه تعیین شده است که به‌ازای هر ثانیه‌ی اضافی یک امتیاز منفی و به‌ازای هر ثانیه کمتر از رکورد، یک امتیاز مثبت تعلق می‌گیرد. مبنای این تصمیم تجربه‌ی همکاران در ثبت میانگین زمان سرعت خواندن متن‌هایی با مشخصات مذکور، در سه‌ماهه‌ی اول سال، در بین دانش‌آموزان همگن با عملکرد متوسط است. در ضمن هدف از اضافه‌کردن چاشنی سرعت خواندن، القای حس هیجان بازی و مسابقه است. سایر موارد خواسته‌شده در محتوای بازی، در بطن خود، ویژگی افزایش هیجان بازی را نیز دارند.

مجید نیسی

مدرس دانشگاه فرهنگیان و

معاون پرورشی مدرسه‌ی مرصاد، استان

خوزستان، شهر شاور



آموزش خواندن، به‌عنوان کلید یادگیری در بستر «طرح ارگانیزم آموزشی»، متناسب با طبیعت فراگیرندگان تسهیل و محقق می‌شود. این مقاله به بیان تجربه‌ی آموزش مهارت خوانداری در تاروپود نیاز طبیعی کودکان یعنی بازی می‌پردازد.

کلیدواژه‌ها: خواندن، آموزش، یادگیری، خوانداری، بازی.

مقدمه

تقویت توانش‌های خواندن و درک مطلب کلید همه‌ی یادگیری‌هاست (احمدی و اعتمادی، ۱۳۹۱). با وجود آگاهی از اهمیت فرایند خواندن در پیشرفت تحصیلی و سایر جنبه‌های زندگی، نتایج مطالعات پرلز نشان می‌دهد وضعیت سواد خواندن دانش‌آموزان ایرانی در مقایسه با دانش‌آموزان سایر کشورها هنوز در حد مطلوبی نیست (قائد امینی، کیامنش و قربانی، ۱۳۹۳). علاوه بر این، وضعیت توانایی خواندن دانش‌آموزان دوزبانه نیز نسبت به دانش‌آموزان تک‌زبانه پایین‌تر است (نتن و همکاران، ۲۰۱۱). با توجه به این موارد، برای دبستان دوزبانه‌ای که بنده در آن مشغول بودم، به‌دلیل تراکم بالای جمعیت دانش‌آموزان دوزبانه، این امر چالش بزرگی به حساب می‌آمد. از این‌رو، ضرورت ارائه‌ی طرحی متناسب با طبیعت فراگیرندگان، برای آموزش مهارت خوانداری آن‌ها بیش‌ازپیش احساس می‌شد. به‌منظور رویارویی با این مسئله تمهیداتی را بررسی کردیم که زمینه‌ساز یادگیری بانشاط در این مهارت دانش‌آموزان باشد.

راه‌حل مناسب این مسئله را در دوره‌ی ابتدایی، در ابزار نام‌آشنایی به نام بازی یافتیم؛ چراکه نیاز پیچیده‌ی کودکان به بازی از راهبردهای اصلی آموزش و یادگیری در دوران ابتدایی

گردد. در طول سال تحصیلی، معلمان موظف‌اند دانش آموزان کلاس خود را با توجه به عملکردشان در درس خوانداری، تا سه روز قبل از شروع جشنواره‌ی نهایی، به سه گروه قوی، متوسط و نیاز به تلاش بیشتر تقسیم کنند. برای جلوگیری از برچسب خوردن، دانش آموزان به ترتیب عملکردشان به گروه‌های یک و دو و سه نام‌گذاری می‌شوند. به معلمان تأکید شده است که دلیل این گروه‌بندی را به تلاش دانش آموز در تسلط به مهارت خوانداری نسبت دهند و اعلام کنند که روند صعود و نزول هر یک از دانش آموزان تا آخرین روز برای راه‌یابی به گروه بالاتر باز است.

در مسابقه‌ی نهایی، گروه‌های پنج‌نفره‌ی شبیه به هم، به شکل زوج، و از دو کلاس مختلف از پایه‌های اول تا سوم ابتدایی یک‌به‌یک در محل اجرای برنامه حاضر می‌شوند و در بازی ارزشیابی چندبعدی خوانداری شرکت می‌کنند. مجری برنامه که از معلمان هم‌پایه‌ی مدرسه است با روحیه‌ی شاد اجرا را بر عهده می‌گیرد. در سالن جشنواره و در بین حاضران، مدیر و معاون آموزشی مدرسه بدون جلب توجه با در دست داشتن برگه‌های مخصوص به ارزیابی شرکت‌کنندگان می‌پردازند. این برگه‌ها رفتارهای موردانتظار هر پایه را می‌سنجند. نماینده‌ی انجمن اولیا و مربیان نیز در جلسه حاضر است تا شاهد روند برگزاری جشنواره باشد. همه‌ی رویداد مذکور برای پایش، نظارت و ارزیابی دقیق‌تر فیلم‌برداری می‌شود.

با توجه به جدول زمانی و در طول اجرای جشنواره‌ی نهایی، عوامل حوزه‌ی پرورشی مدرسه، یعنی مربی سلامت و معلم تربیت‌بدنی و همیار معلمان، مدیریت کلاس معلم مجری و رسیدگی به بقیه‌ی دانش آموزان از کلاس معلمانی که همراه گروه شرکت‌کننده‌ی خود در جشنواره حضور دارند، به عهده می‌گیرند تا معلمان هم‌پایه و دانش آموزان از فرصت یادگیری و تجربه‌ی جمعی در حوزه‌ی خوانداری بهره‌مند شوند. برای در نظر گرفتن طبیعت فراگیرندگان، چیدمان فضای محل برگزاری، با توجه به ویژگی‌های سنی دوره‌ی ابتدایی، به شکلی شاد و جذاب آماده می‌شود. دانش آموز با تشویق و راهنمایی مجری و با توجه به زمان در نظر گرفته‌شده به موارد خواسته‌شده پاسخ می‌دهد.

در طراحی این بازی از فناوری و وسایل دیگر با خاصیت تحرک‌بخشی حس‌های چندگانه بهره برده می‌شود. همچنین برای هیجان و نشاط بیشتر، فرایند قرعه‌کشی با گردونه انجام می‌پذیرد. با در نظر گرفتن محتوای هر پایه و طرح پرسش در قالب یک بازی شاد و جذاب، قرعه‌های هر پایه با درجه‌ی دشواری یکسان تهیه و طرح می‌شوند. این شرایط محتوایی با جلوه‌های ویژه و رنگ‌های شاد و متناسب با دوره‌ی ابتدایی به شکل پرده‌نگار طراحی می‌شود و بعد از مشخص شدن شماره‌ی قرعه، کاربر سیستم پرده‌نگار هم‌شماره‌ی آن را روی پرده ارائه می‌دهد. مجری برای شروع بازی از دانش آموزان حاضر به شکل داوطلبانه می‌خواهد که پیش‌قدم شوند. دانش آموز داوطلب روی صحنه می‌رود و با تشویق سایر شرکت‌کنندگان

نتیجه
 قله‌ی آمال مدیریت آموزشی در وجود آموزش و یادگیری اثربخش و جذاب خلاصه می‌شود. غایت و مقصد مذکور بدون توجه به طبیعت فراگیرندگان میسر نمی‌شود. در تجربه‌ی بازی خوانداری با تعیین اولویت و در نظر گرفتن طبیعت مخاطبان بر آن شدیم تا مهم‌ترین عناصر آموزش و یادگیری را پیوند دهیم. این بازی به مدت سه سال تحصیلی، به شکل مرتب، اجرا شد و مورد پایش قرار گرفت. پیشنهاد می‌شود با توجه به اهمیت مهارت خوانداری، این تجربه با در نظر گرفتن ظرفیت طرح بوم، به شکل وسیع‌تری در مدرسه‌ها برنامه‌ریزی و اجرا شود.