

پویش، رویش، دوزش

سیده فاطمه شبیری

هوش و استعداد، تسلط بر فناوری‌های نوین، و داشتن دغدغهٔ تعلیم و تربیت. کافی است به این‌ها کمی چاشنی خلاقیت هم اضافه کنیم، تا معلمی پیشرو را به ما معرفی کند. محمد آزین دبیر و معلم راهنمای «مدرسهٔ راهنمایی علامه حلی» تهران است. او فعالیت‌های نوآورانه‌ای در حوزهٔ تعلیم و تربیت داشته و توانسته است از تسلط خود بر استفاده از رایانه نیز در بیشتر این فعالیت‌ها به خوبی بهره ببرد. در این مقاله با سه مورد از کارهای مبتکرانهٔ آزین و دوستان همکارش، که فناوری در آن‌ها نقشی داشته است، آشنا می‌شویم.

آزمون دوزش

دینی، زیست‌شناسی و پویش، عنوان‌های سه درسی است که در برنامهٔ هفتگی دانش‌آموزان گنجانده شده‌اند و ظاهراً ربطی به هم ندارند. دانش‌آموزان در درس دینی با منابع معرفت، ویژگی‌های آن‌ها و محدودیت‌های هر یک آشنا می‌شوند. در درس زیست‌شناسی مفاهیم اصلی نظریهٔ سیستم‌ها، سیستم‌های پیچیده، ارتباط زیر سیستم‌ها با هم و... را فرا می‌گیرند. در درس پویش نیز قرار است مهارت‌هایی مثل تفکر، گفت‌وگو، نقد کردن و... را کسب کنند اما این سه درس به ظاهر نامربوط را وقتی با نخ و سوزن خلاقیت و ابتکار به هم بدوزی، می‌توانی آزمونی طراحی کنی که بچه‌ها برای موفقیت در آن، نیازمند استفاده از مهارت‌هایی باشند که در هر سه کلاس آموخته‌اند: «آزمون دوزش»!

حال اگر این آزمون برای کودکان نسل صفر و یک، به شکل یک بازی رایانه‌ای جذاب طراحی شود، می‌توان تصور کرد که آن‌ها دو روز و یک شب در مدرسه مشغول آزمون - بازی باشند و خسته هم نشوند. هم بازی کنند، هم بیاموزند و هم خودشان را ارزیابی کنند. در این بازی رایانه‌ای که آزین

سایت رویش

اگر انتظار از پژوهش صرفاً تولید علم باشد - آن هم نه علم مفید - حاصل فقط جزوه‌های صحافی شدهٔ شکلی است که ردیف شده در کنار هم، قفسه‌های کتابخانه‌ها را پر می‌کنند و نه چیزی بیش از این، اما انتظار آزین و دوستان همکارش از پژوهش، فراتر از انجام یک کار صرفاً جالب! و در نهایت، تولید یک مقالهٔ علمی است. آن‌ها معیارهای زیادی را برای ارزشیابی یک پژوهش تعریف کرده‌اند و دانش‌آموزان را به این سمت سوق می‌دهند که پژوهش ارزشمند، باید مسئله‌ای را حل کند. مسئله چیزی است که مربوط به ماست (مربوط به خود، خانواده، مدرسه، محله و جامعهٔ ما) و باید گره‌ای از کار ما باز کند. معیار ارزشمندی پژوهش همین است.

طراحی «سایت رویش» به این منظور بوده که کودکان هر موضوعی را که برایشان مسئله است، مطرح کنند و بانک بزرگی از مسائل واقعی بچه‌ها ساخته شود و فضایی به‌وجود آید برای ارتباط بچه‌ها با هم و با مربی‌هایشان. دانش‌آموزان با مسائل هم آشنا می‌شوند، برای هم یادداشت می‌گذارند، مسائل یکدیگر را نقد می‌کنند، نقد دیگران بر مسئله‌هایشان را می‌خوانند و آن‌ها را اصلاح

اگر انتظار از پژوهش صرفاً تولید علم باشد - آن هم نه علم مفید - حاصل فقط جزوهای صحافی شده شکلی است که ردیف شده در کنار هم، قفسه‌های کتابخانه‌ها را پر می‌کنند و نه چیزی بیش از این، اما انتظار آذین و دوستان همکارش از پژوهش، فراتر از انجام یک کار صرفاً جالب! و در نهایت، تولید یک مقاله علمی است. آن‌ها معیارهای زیادی را برای ارزشیابی یک پژوهش تعریف کرده‌اند

می‌کنند. مریبان هم از طریق سایت، مسائل کودکان را بررسی می‌کنند و به آن‌ها برچسب می‌زنند تا مسائل دسته‌بندی شوند. بعد، هر گروه از کودکان از میان انبوه مسائل واقعی - که از بوی بد پا تا طراحی دستگاه‌های پیچیده مکانیک را دربرمی‌گیرد- با توجه به معیارهای داده شده، ارزشمندترین مسئله را به‌عنوان کار پژوهشی خود انتخاب می‌کنند. این مسئله که از دل نیازهای دانش‌آموزان بیرون آمده و در جمع پخته شده است، انگیزه کافی را برای کار کردن به آن‌ها می‌دهد. ساز و کار طراحی شده برای سایت «hrooyesh.ir» آن قدر قابلیت دارد که ما در یک شماره از مجله به صورت مستقل به آن بپردازیم.

درخت دوستی

در طول سال‌های فعالیت مجله، در زمینه کاربردهای «آی‌تی» در حوزه آموزش و حتی حوزه مدیریت اجرایی مدرسه و دفترداری، بسیار سخن گفته‌ایم اما گمان نمی‌کردیم یک معلم راهنما بتواند ضمن انجام دادن کارهای معمولی (مثل استفاده از نرم‌افزارهایی نظیر اکسل و اکسس)، برای درست کردن پایگاه‌های اطلاعاتی جامع از مشخصات و ویژگی‌های دانش‌آموزان، فعالیت‌هایشان، ساعات کار درسی آن‌ها و... تجزیه و تحلیل آن‌ها برای تولید انواع گزارش از روند پیشرفت بچه‌ها برای ارائه به اولیا و مریبان آن‌ها به شکلی خلاقانه از فاوا استفاده کند. نحوه بهره‌گیری آذین از امکانات فاوا در حوزه کارش - به‌عنوان معلم راهنما - حتماً شما را هم مثل ما شگفت‌زده خواهد کرد.

نرم‌افزار ...، نرم‌افزار رسم گراف است و آذین، که هم با گراف‌ها آشناست و هم تسلط خوبی بر رایانه دارد، توانسته است به کمک این نرم‌افزار، پاسخ‌های دانش‌آموزان را به این سؤال - که معمولاً معلمان راهنما برای شناخت گروه‌های دوستی از بچه‌ها می‌پرسند - به خوبی تحلیل کند: «اگر قرار باشد به اردو بروی، دوست داری کدام یک از بچه‌ها همراه تو بیایند؟» یا: «دوست داری سال آینده با کدام بچه‌ها هم کلاس باشی؟» او به کمک نرم‌افزار، گراف دوستی کودکان را رسم کرده و بر مبنای آن، به دنبال یافتن مشکلات دوستی دانش‌آموزان و راه‌حل آن‌ها رفته است. این نمودار را (بدون ذکر نام دانش‌آموزان) سر کلاس هم برده و با کودکان درباره آن گفت‌وگو کرده است. یادداشت آذین درباره این نرم‌افزار و تحلیل گراف دوستی دانش‌آموزان بسیار خواندنی است و شما آن را در شماره بعد مجله خواهید خواند؛ ان شاء الله.

