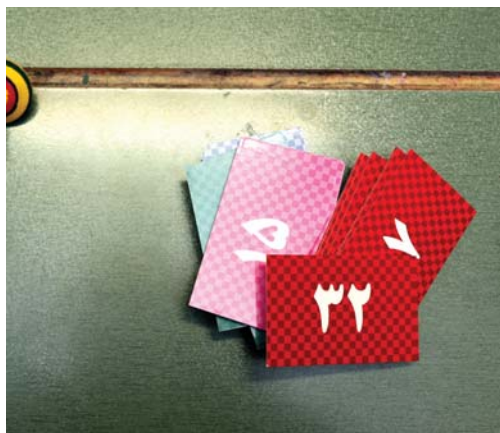


لیلا سلیقه‌دار
دکترای برنامه‌ریزی آموزشی
عکاس: غلامرضا بهرامی

تجربه‌های مرتبط با برنامه‌درسی ملی

بازی‌های آموزنده فرصت یادگیری



مقدمه

در شماره گذشته گفت‌وگویی درباره بازی‌های آموزشی خواندیم که با تعدادی از معلمان در مؤسسه شوق یادگیری کوچ در محل مدرسه آئین مهر انجام گرفت. از آنجا که بازی‌های آموزشی و تنوع در فعالیت‌های عملی مربوط به یادگیری اهمیت و گستره زیادی دارند، به همین دلیل، ادامه گفت‌وگو در این خصوص به این شماره وعده داده شد. لازم به یادآوری است، در این نشست، توجه و تأکید بر تعریف برنامه درسی ملی از فرایند یاددهی - یادگیری است که در آن، یادگیری حاصل تعامل خلاق، هدفمند و فعال یادگیرنده با محیط‌های متنوع یادگیری معرفی شده است و از آنجا که بازی‌های آموزشی در ایجاد تنوع در محیط یادگیری عوامل مؤثری هستند و می‌توانند موجب تعامل متناسب یادگیرنده در این محیط‌ها شوند، در این گفت‌وگو، نگاهمان به بازی‌های آموزشی متمرکز است.

چشمی، تقویت حافظه دیداری و شنیداری و مواردی از این دست در دوره‌های آغازین و قبل از آموزش‌های رسمی، فرصت اثرگذاری دارند و به همین دلیل توجه به فعالیت‌های عملی در قالب بازی و تنوع آن‌ها برای کودکان بسیار حیاتی است.»

او با یادآوری این نکته که برای چنین مقصودی وسایل ساده و ابتدایی اطراف ما کافی هستند، به ساخت یک وسیله ساده با کمک دانه‌های تسبیح اشاره می‌کند که برای آموزش ریاضی و مفهوم عدد بسیار راهگشاست.

از دیگر موارد، بازی قرقره و طناب است. روی هر قرقره تصویری چسبانده می‌شود و برای دانش‌آموزان پایه‌های بالاتر کلماتی نوشته می‌شود که آن‌ها باید با کمک این تصاویر و کلمات، و رد کردن آن‌ها از یک طناب جمله‌ای بسازند.

عمل اصلی و در ادامه اعداد اعشاری و کسر و مفاهیمی از این دست نیز از طریق کار با چرتکه فراهم می‌شود. از جمله مواردی که این نوع چرتکه یادگیری ساده‌تری برای آن فراهم می‌کند، بخش انتقال در تفریق است. کودکان می‌توانند با تجربه مستقیم و درک تبدیل هر مهره از ده‌تایی‌ها یا صدتایی‌ها، به سادگی به مفهوم انتقال در تفریق پی ببرند.»

قرقره یادگیری

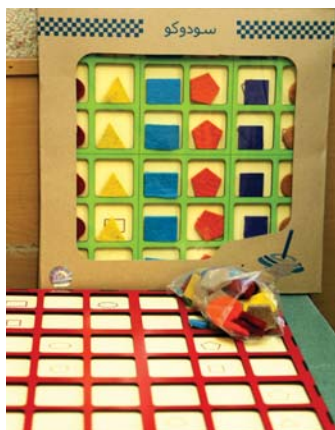
زهرا سلمانی، آموزگار پایه اول دبستان سوده منطقه دو تهران و مربی پیش‌دبستان آیین مهر، بازی کودکان را همانند زندگی کردن تشریح می‌کند و می‌گوید: «پیش‌دبستان قلک یادگیری است و بازی‌ها و فعالیت‌های آموزشی آن به پیشگیری از اختلالات یادگیری در طول تحصیل در دوره ابتدایی کمک می‌کنند. تلاش برای تطابق

ساده‌سازی مفهوم انتقال در تفریق

هائیه یونسی، از دیگر معلمان حاضر در گفت‌وگو، به موضوع یادگیری از کودکان در بازی‌های آموزشی اشاره می‌کند و می‌گوید: «هنگامی که کودکان را در معرض فعالیتی آزاد قرار می‌دهیم، باید منتظر هیجان ناشی از ابتکارات خاص آن‌ها باشیم. و به همین سبب، من بخشی از خلاقیت‌های وابسته به بازی‌های آموزشی را مدیون دانش‌آموزانم هستم. برای مثال، سیر تکامل بازی‌ها مانند به کارگیری چرتکه و شکل فعلی آن، دقیقاً به نگاه دانش‌آموزان و انتظار آن‌ها از این وسیله مربوط می‌شود.»

او با اشاره به چرتکه، به توضیح بیشتر این ابزار می‌پردازد و می‌گوید: «در دوره پیش از دبستان، الگوسازی، شناخت رنگ و شناخت عدد از طریق چرتکه بسیار ساده و مؤثر است. بعد از این، در دوره بالاتر، چهار

بازی‌های آموزشی فرصت‌های مؤثر و جذابی برای یادگیری هستند



می‌گیرند. با کمک دانه‌ها، پوست میوه‌ها، جعبه‌های وسایلی که دیگر استفاده نمی‌شوند (مانند جعبه کفش و جعبه شیرینی) به ایجاد حس مسئولیت آن‌ها برای توجه به محیط زیست و پدیده بازیافت منجر می‌شود.

از جمله فعالیت‌های خاص و مؤثر، به کارگاه ساخت و بازی مربوط است. در برنامه این کارگاه، پس از شناساندن نحوه ساخت یک بازی مانند دومینو، از آن‌ها خواسته می‌شود یک بازی مشابه آن بسازند یا کاربردی برای این بازی طراحی کنند. دیدن فعالیت‌های طراحی شده آن‌ها بسیار جذاب است. برای مثال، دانش‌آموزان پایه دوم ابتدایی برای بازی دومینو جمع و تفریق یا کنار هم قرار دادن اعداد مشابه را اضافه کرده بودند.

در فعالیت دیگر، با کمک صدف و انواع

اهمیت هنر و تأثیر تلفیق آن با دیگر درس‌ها که منجر به یادگیری‌های دلنشین و ماندنی می‌شود، به توضیح نمونه فعالیت‌هایش در این کارگاه می‌پردازد: «در کارگاه هنر، بر هماهنگی هر چه بیشتر دست و ذهن تأکید شده و کار با قیچی و ابزارهای مشابه و نیز انجام فعالیت بدون ابزار مورد توجه است. برای مثال، دانش‌آموزان هم‌زمان با یادگیری اندازه‌گیری که به آن اشاره شد، راهنمایی و ترغیب می‌شوند تا بتوانند یک شهر بسازند.

علاوه بر این‌ها، هنر ویترای (نقاشی روی شیشه) نیز در کنار دیگر فعالیت‌ها مورد توجه قرار دارد. کار با یخ، ماسه و مواردی که خیلی زود از بین می‌روند و ماندنی نیستند، در پرورش خلاقیت آن‌ها تأثیرگذار است. چنانچه آن‌ها از دورریختنی‌ها هم به همین اندازه بهره

سودوکو از دیگر فعالیت‌ها و بازی‌هایی است که معرفی می‌شود. معلمان می‌توانند با توجه به اهداف درسی خود، استفاده‌های گوناگونی از این فعالیت داشته باشند. برای مثال، در کلاس اول با کمک حرفی خاص تعدادی کلمه روی هر تکه از سودوکو نوشته می‌شود. دانش‌آموزان باید با توجه به آن حرف، کلمات را به گونه‌ای درون جدول قرار دهند که در آن ردیف و ستون، آن حرف نیامده باشد.

این کار برای درس‌ها و محتواهای دیگر آموزشی مانند ضرب در ریاضی یا مفاهیم علوم مانند جانوران نیز قابل استفاده است.

صدف‌های حافظه

مریم میرهاشمی، که حوزه تخصصی او در هنر است و به همین دلیل مسئولیت کارگاه‌های هنری را برعهده دارد، با تأکید بر



به تأییدهای دیگر مانند آفرین و انگیزه‌های خارجی وجود ندارد. همه این‌ها در حالی است که کودکان دارای نیازهای ویژه، امکان ارتباط کلامی را به سهولت آنچه که در کودکان عادی دیده می‌شود، ندارند و به همین دلیل ایجاد ارتباط با آن‌ها با دشواری‌های بیشتری همراه است. این نکته یادآور موضوع ارتباط با دانش‌آموزان در مدارس است که از سلامت برخوردارند و معلمان و مربیان می‌توانند در قالب گروه‌های کوچک دانش‌آموزی و نیز با به‌کارگیری بازی‌های آموزشی، با سادگی بیشتری، شوق درونی و انگیزه لازم برای یادگیری را در آن‌ها فراهم کنند. در چنین فضایی و با کمک بازی‌های آموزشی، موضوع ممنوعیت رقابت بین فردی بیشتر نمایان می‌شود تا همه دانش‌آموزان احساس برنده بودن را با توجه به توانایی و تلاش خود تجربه کنند و تفاوت‌های فردی بیشتر رعایت شود. این نوع یادگیری با طبیعت کودکان بیشتر تناسب دارد و با تکیه بر این نگاه، هنگامی که در گروه قرار می‌گیرند، می‌توانند مشارکت فعالانه‌تری داشته باشند.»

گفت‌وگو درباره بازی‌های آموزشی و نگاه به تجربه‌های متنوع و پربار این گروه از معلمان، بیشتر از نوشته‌هایی است که در این گزارش آمده است. با این امید که همه معلمان بتوانند به بازی‌های آموزشی به‌عنوان یک فرصت و محیط یادگیری مؤثر اجازه بیشتری برای ورود به کلاس درس بدهند و لذت یادگیری را برای دانش‌آموزان خود فراهم آورند، برای دوستان شرکت‌کننده در این گفت‌وگو و همه معلمان خلاق کشور عزیزمان آرزوی موفقیت روزافزون داریم.

آموزشی ممکن است. برای مثال، هنگامی که با کودک دارای مشکل ناشنوایی، اوتیسم یا سندرم داون رو به رو هستیم، او را در معرض لمس و در دست گرفتن اشکال و اشیایی قرار می‌دهیم که قصد داریم از این طریق مفهومی را به او آموزش دهیم. در این برنامه‌ها که غالباً از کل به جزء طراحی می‌شوند، کودک هنگامی می‌تواند به مرحله بعدی آموزش هدایت شود که مرحله قبل را به درستی فراگرفته باشد. برای مثال، در زمان آموزش رنگ‌ها، از هر رنگ اصلی دو کارت مقابل او چیده می‌شود. حالا یکی از رنگ‌ها را بالا می‌بریم و از او می‌خواهیم مانند ما رنگ مشابه را پیدا کند و بالا ببرد. اگر او در این کار موفق شود، بازی ادامه پیدا می‌کند. در غیر این صورت، فعالیت اول تکرار می‌شود یا فعالیت قبلی که زمینه‌ساز رسیدن به این مرحله بوده است انجام می‌شود.

در این شرایط و در طول یادگیری، علاقه و تمایل کودک به ادامه کار بسیار اهمیت دارد. هر گاه احساس کنیم او دیگر تمایلی به ادامه فعالیت ندارد، نوع فعالیت را تغییر می‌دهیم. این موقعیت موجب ایجاد انگیزه و شوق درونی در کودک می‌شود و به همین دلیل در حین انجام کار نیازی



حیوانات که تعدادی از هر کدام داخل صدف‌ها چسبانده می‌شود، از دانش‌آموزان پایه‌های دوم و سوم ابتدایی دعوت کردیم بازی‌هایی را بر این اساس طراحی کنند. این بازی برای تقویت حافظه آن‌ها تولید شده بود و موجب می‌شد آن‌ها بتوانند با برگرداندن هر صدف و به یادسپاری محتویات آن نمونه مشابه آن را نیز بین صدف‌هایی که داخل آن‌ها دیده نمی‌شد پیدا کنند. بچه‌ها نمونه‌های درسی متنوعی برای ارتباط با این بازی پیشنهاد داده بودند.»

همه برنده هستند

زهرنا ناطقی که تحصیلات دوره دکتری خود را در رشته کودکان استثنایی سپری کرده است، به نقش پراهمیت بازی‌های آموزشی در رابطه با کودکان ویژه اشاره می‌کند. او در حال حاضر مدیر بخش پیش‌دبستان مدرسه «واله» است و می‌گوید: «کودک در ارتباط با مربی می‌تواند به سهولت به توانایی‌های خود پی‌ببرد و برای رفع ضعف‌های خود اقدام کند. این شرایط زمانی مؤثر و ممکن است که تنوع در فعالیت‌ها وجود داشته و امکان انجام عملی و تجربه مستقیم برای کودک فراهم باشد. یقیناً این کار از طریق بازی‌های

ابزارهای آموزشی، بیش از تجهیزات پیشرفته، به افکاری خلاقانه برای تولید نیاز دارند