



بازی کشور من

← هدف چه بوده است؟

با نگاهی گذرا به عنوان‌های متنوع دوازده فصل کتاب «مطالعات اجتماعی» پایه ششم دبستان،

به راحتی می‌توان دریافت که تدریس

کتاب مذکور چالش برانگیز و پیچیده است؛ به خصوص برای آن دسته از معلمانی که در خصوص درک مفهومی هر کدام از مباحث متفاوت چنین کتاب «سختی» دارند. آنچه در این نوشته پیش روی شماست، انتقال تجربه‌ای چندماهه برای رفع نسبی دغدغه‌های مذکور است. برای نگارنده این سطور، همه چیز از این پرسش به ظاهر ساده آغاز شد که چگونه می‌توان عمده مفاهیم و مطالب چنین کتابی را در قالب یک بازی، رهسپار ذهن دانش‌آموزان ۱۲ یا ۱۳ ساله پایه ششم کرد. بنابراین، کمک به فرایند آموزش مطالب مذکور، با ایجاد سرگرمی، برای کاربردی کردن هر مطلب در ذهن دانش‌آموزان، هدف من بوده است.

← ماجرا از کجا آغاز می‌شود؟

اصل بازی از این قرار است که هر دانش‌آموز باید با کمک تعدادی از دوستانش، کشور ابداعی خود را داشته باشد و بنابر وظایفی که در قالب کار گروهی بر عهده می‌گیرد و در حد توان و اختیاراتی که به او سپرده می‌شود، به ایجاد سازندگی و رشد در کشور خود کمک کند.

بازی «کشور من» از اینجا آغاز می‌شود که دانش‌آموزان هر کلاس، به چهار یا پنج گروه چهار تا شش نفری تقسیم شوند. هر گروه باید عنوانی برای کشور خود انتخاب کند. پس از اینکه تعداد کشورها مشخص شدند، معلم باید نقشه یک قاره کوچک (با ابعاد کاملاً بزرگ) را آماده کند؛ نقشه‌ای که تا پایان سال تحصیلی در گوشه‌ای از کلاس درس نصب می‌شود و بچه‌ها رشد روزانه کشور خود را روی آن شاهد خواهند بود. وقتی دانش‌آموزان نقشه قاره خود و کشورهای همسایه‌شان را روی دیوار کلاس می‌بینند، متوجه می‌شوند باید با مشورت هم‌گروهی‌هایشان (هم‌وطنانشان)



و البته تعامل با گروه‌های دیگر (کشورهای دیگر) یکی از چهار یا پنج کشور طراحی شده روی نقشه را انتخاب کنند. اما پیش از آن لازم است در هر کشوری وظیفه هر دانش‌آموز مشخص شود. اینجاست که معلم مربوطه باید فهرست شغل‌های اصلی بازی را در اختیار دانش‌آموزان قرار دهد و وظیفه و اختیارات هر پست و عنوان را نیز برای آنان توضیح دهد: رئیس‌جمهور، وزیر کشور، وزیر دفاع و سازندگی، وزیر آموزش و فرهنگ و جوانان، وزیر نیرو و ... پرواضح است که تعداد وزیران به تعداد دانش‌آموزان حاضر در کلاس بستگی دارد.

آنچه در تجربه ما اتفاق افتاد، این بود که به دلیل تعداد دانش‌آموزان، مجبور شدیم عنوان‌های چند وزارتخانه (در دنیای واقعی) را در هم ادغام کنیم؛ برای مثال «وزیر آموزش و پرورش و فرهنگ و جوانان» که یک پست ترکیبی در این بازی است.

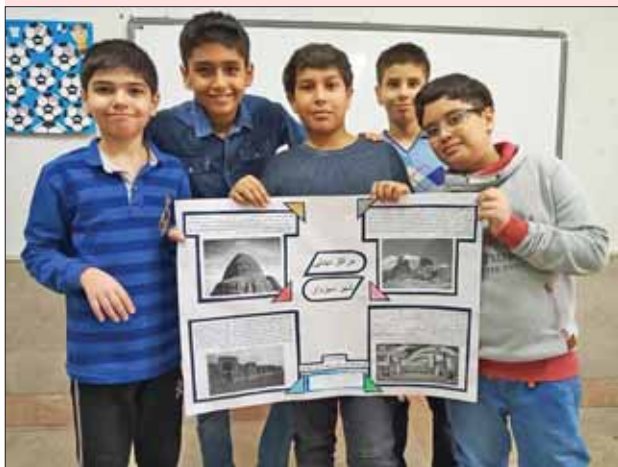
وقتی هر کشوری داخل خود انتخابات برگزار کرد و وظیفه تک‌تک نفرات هر کشور مشخص شد، رئیس‌جمهورهای هر کشور، به نمایندگی از تفکر شورایی اعضای هر کشور، با هم به گفت‌وگو می‌نشینند تا نقشه جغرافیایی‌شان مشخص شود. پرواضح است که نقش و حضور معلم در تک‌تک این مراحل پرچالش، به شدت کلیدی است. وقتی نقشه جغرافیایی هر کشور مشخص شد، برای دانش‌آموزان توضیح داده می‌شود که یک واحد پول مشترک برای شروع بازی لازم است. عنوان واحد پول بازی می‌تواند با مشورت خود دانش‌آموزان انتخاب شود. با انتخاب واحد پول و به چاپ رساندن پول‌های مشترک قاره‌ای، بازی آماده آغاز شدن است.

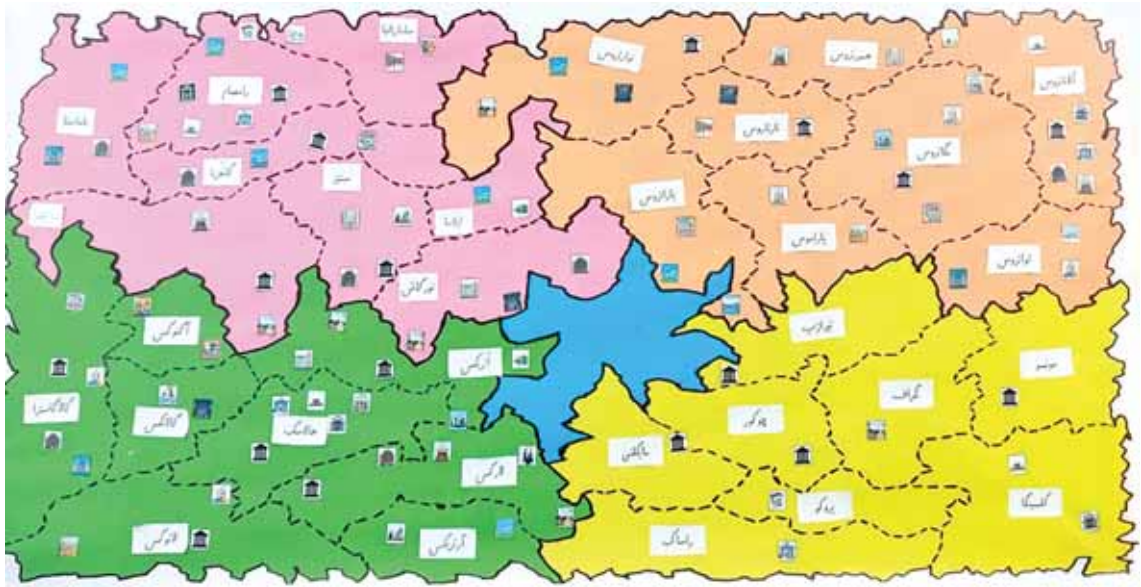
در مرحله اول، می‌توان برای ایجاد شور و نشاط بیشتر در دانش‌آموزان، مبالغی را به‌عنوان مبالغ اولیه هر کشور برای ایجاد سازندگی تعیین کرد تا در طول بازی به آن برسند.

ما این کار را در مدرسه خود با بازی گنج‌یابی انجام دادیم. به هر کشور یک نقشه گنج دادیم (گنج‌هایی که معلم از قبل در مدرسه مخفی کرده بود). دانش‌آموزان با همفکری هم در طول مدت زمانی مشخص، خود را به گنج‌های دفن شده در خاک کشور ذهنی‌شان رساندند. پس از این، با فروش گنج‌ها، دانش‌آموزان توانستند به سرمایه اولیه برای آغاز سازندگی در کشور خود دست پیدا کنند. این آغاز مرحله‌ای دیگر در بازی است. حالا معلم باید یک فهرست بلند بالا در اختیار دانش‌آموزان قرار دهد که همه چیزهایی که یک کشور به آن نیاز دارد، به همراه مبالغ ساخت آنان، در آن درج شده باشد. طبیعی است تعدادی از موارد این فهرست باید در همان مرحله اولیه خریداری شوند؛ مواردی مانند: نهاد ریاست جمهوری، وزارتخانه‌ها، بانک مرکزی و از همه مهم‌تر پژوهشگاه.

← ارتباط بازی با درس «مطالعات اجتماعی» چیست؟

وقتی دانش‌آموزان سازندگی‌های اولیه را در کشور خود آغاز کردند، به آنان گفته می‌شود از این به بعد راه دستیابی‌شان به پول مشترک قاره، برای ایجاد سازندگی در هر کشور، از پژوهش و پژوهشگاه می‌گذرد. به این ترتیب، وقتی معلم سراغ هر فصل از کتاب درسی می‌رود، اعضای هر کشور با هدایت معلم به ایجاد یک پژوهش گروهی در آن موضوع خاص می‌پردازند تا در یک روز مشخص در ارائه پروژه‌هایشان با هم رقابت کنند. این را هم باید اضافه کرد که انجام بخشی از خریدها زمانی امکان‌پذیر است که معلم مباحث مربوط به آن را در کلاس تشریح کرده باشد؛ برای مثال، خرید نیروگاه برق آبی یا نیروگاه هسته‌ای زمانی برای یک کشور امکان‌پذیر است که معلم پرداخت اولیه خود را نسبت به درس‌های ۷ و ۸ کتاب درسی (فصل چهارم) گذرانده باشد و کل کلاس پروژه‌های خود را درباره این درس ارائه کرده باشند. گفتنی است، چستی پروژه هر فصل به خلاقیت و ابتکار و ایجاد تنوع نیاز دارد. برای مثال، رقابت پروژه‌های درس‌های ۷ و ۸ کتاب درسی می‌تواند ارائه پروژه‌های پنج تا ده دقیقه‌ای درباره یکی از چندین سؤالی باشد که کتاب پیش روی ما می‌گذارد (مثلاً اینکه اصلاً انرژی هسته‌ای چیست؟ یا نفت به‌طور دقیق‌تر چگونه به وجود می‌آید و استخراج می‌شود). اما بهتر است در برخورد با فصلی مانند فصل اول (درس‌های ۱ و ۲) سراغ کارهای سرگرم‌کننده‌تری مانند ارائه نمایش گروهی رفت. یا مثلاً در برخورد با فصل هشتم (پوشاک) از بچه‌ها خواست الگوی یک لباس نو را بر مبنای سلیقه خود به کلاس ارائه دهد.





چگونه از یکنواخت شدن فرایند بازی جلوگیری کنیم؟

برای پاسخ به این سؤال، دو راه پیشنهاد می‌شود: اول اینکه هر چند هفته یکبار از تعدادی از افراد خارج از کلاس (معلمان کلاس‌های دیگر یا دست‌اندرکاران مدرسه) خواسته شود به عنوان توریست (جهانگرد) به کلاس بیایند و یکی از کشورها را برای اقامت چند روزه خود انتخاب کنند (بی‌شک این کار، هم اهمیت موضوع جهانگردی را در ذهن بچه‌ها قدرتمندتر می‌کند و هم با مفاهیم فصل دهم کتاب مرتبط است). راه دوم درست کردن تعدادی کارت هفتگی است؛ کارتهایی که رویشان اطلاعاتی نوشته شده است که کاملاً به عملکرد دانش‌آموزان وابسته است. مثلاً فرض کنید هر هفته، هر کشور باید یک کارت را از میان ۵۰ کارتی که در دستتان معلم است، به صورت شانسی خارج کند. حال فرض کنید روی یکی از این کارت‌ها نوشته شده باشد: «در غربی‌ترین شهر کشور شما زلزله به وقوع می‌پیوندد. اگر در این شهر سازمان مقابله با حوادث طبیعی ساخته باشید، هیچ ضرری به شما و کشورتان نمی‌رسد، اما اگر تاکنون این کار را نکرده‌اید، باید مبلغ ... از سرمایه کشور خود را برای بازسازی این شهر هزینه کنید.» این کار هم اهمیت هر موضوع (در این مثال، سازمان مقابله با حوادث طبیعی) را به شکل قوی‌تری در ذهن دانش‌آموزان ثبت می‌کند و هم به اصطلاح بازی را زنده و گرم نگاه می‌دارد.

هدف نهایی کجاست؟

قطعاً در پایان سال تحصیلی نباید به این سمت‌وسو رفت که کشوری را برنده و پیروز اعلام کرد و کشور یا کشورهای دیگر را بازنده یا دارای مقام‌های بعدی. هدف اصلی این بازی، کمک به فعال‌تر شدن قوه تحلیل دانش‌آموزان در مباحث مرتبط با موضوعات کتاب «مطالعات اجتماعی» این پایه است. بنابراین، آنچه دانش‌آموزان در پایان به آن می‌رسند، باید نزدیکی حقیقی کشور خودشان به واقعیت دنیای امروز باشد. یعنی هر کشور از چه نقاط ضعف و چه نقاط قوتی برخوردار است و چگونه هر فعالیت و سازندگی می‌تواند به آهنگ پیشرفت و آسایش مردمان یک کشور کمک کند. بنابراین، نقطه پایانی بازی «کشور من» تحلیل گروهی همه دانش‌آموزان از وضعیت دقیق همه کشورها در تک‌تک زمینه‌هاست: فرهنگ، آموزش، امنیت، اقتصاد و ...

● در پایان باید از سازندگان خلاق اپلیکیشن «رئیس جمهور» تشکر کنم که ایده اولیه این بازی از آن گرفته شده است. در هنگام طراحی این بازی و پیاده‌سازی مراحل اولیه آن، از لطف و بزرگواری خالقان این اپلیکیشن برخوردار بوده‌ام. ■

