

بهشت گمشده من

گفت‌وگو با علی‌اکبر تاجیک، برگزیده
نفر اول تولید بازی آموزشی در
دهمین جشنواره تولید محتوای
الکترونیکی رشد
الهام فراستی

علی‌اکبر تاجیک متولد ۱۳۶۱ از استان گلستان، شهرستان گرگان، روستای سُرخ‌نکلاته است. لیسانس آموزش و پرورش ابتدایی دارد. در گذشته آموزگار سوم ابتدایی و چندپایه در پایه‌های پنجم و ششم بوده است. به مدت یک سال مسئول دفتر مدیر آموزش و پرورش شهرستان گرگان و چهار سال هم در سمت کارشناس تکنولوژی و گروه‌های آموزشی ابتدایی شهرستان گرگان خدمت کرده است. در اداره آموزش و پرورش هم بوده است، اما می‌گوید: «برای من بهشت گمشدهام مدرسه روستایی بود، که آن را پیدا کردم. چون بچه‌های روستا از نظر امکانات آموزشی، رسیدگی والدین و شرایط اقتصادی کمتر برخوردارند. در چنین شرایطی، بهتر دیدم در محیط روستا به خدمت ادامه دهم. از طرف دیگر، فضای آرام و دوستانه و طبیعت بکر روستا هر انسان خوش ذوقی را به سمت خود می‌کشاند.»





تغییر کرد، کوشیدیم جذابیت آثارم از نظر گرافیک و کیفیت آموزشی بهتر شود. من در سطح شهر گرگان دوره‌های آموزش نرم‌افزارهای ساخت بازی و آموزش تعاملی را داشتم. ولی با شروع کرونا و طبق دستورالعمل‌های حراست، مجاز به ادامه کارگاه‌ها به صورت حضوری نبودم و متأسفانه کارگاه‌ها تعطیل شدند.

یکی از بازی‌هایتان را معرفی کنید.

یکی از درس‌های پایه اول ابتدایی تشخیص صدای «ا» از «و» است. برای این درس یک بازی با عنوان «پویان» طراحی کردم. در این بازی که مجموعه سه بازی در یک اثر است، شخصیت اصلی بازی به نام پویان در یکی از بازی‌ها سوار بر اسکیت از موانع رد می‌شود. یعنی اسباب‌بازی‌هایی را که با حروف غلط نوشته شده‌اند، به‌عنوان مانع باید رد کند. در یک بازی، سوار بر ماشین مدرسه، دوستانش را که صدای یک کلمه هستند، سوار می‌کند. در آخرین مرحله بازی، سوار بر خودروی پلیس، خودروهایی را که حروف دارای صدای ا را دزدیده‌اند، دستگیر می‌کند. این اثر رتبه نخست جشنواره را کسب کرد.

برای آموزش در دوران پسا کرونا چه پیشنهادی دارید؟

آموزش باید از صرف مجازی خارج شود. به نظر من، از آموزش مجازی تنها به‌عنوان مکمل تدریس و یادگیری باید استفاده شود؛ مثل مکمل‌های غذایی که برای رشد خوب و ضروری هستند، ولی هیچ‌گاه جای وعده اصلی غذا را نمی‌گیرند.

با مخاطبان مجله رشد معلم چه صحبتی دارید؟

ما همان دانش‌آموزان دیروز هستیم که شاید اکثراً با ترس و اضطراب به مدرسه می‌آمدیم و نگاهمان به معلم نگاه دوستانه نبود. من تمام سعیم این بوده که نگاه بچه‌ها را به کلاس و معلم تغییر دهم و کاری کنم آن‌ها با اشتیاق به مدرسه بیایند. استفاده از بازی آموزشی خیلی به من کمک کرد تا بتوانم دانش‌آموزانم را با علاقه بیشتر به کلاس و مدرسه سوق دهم؛ طوری که مثلاً در زنگ ریاضی بچه‌ها می‌گویند: «آخ جون، این زنگ بازی ریاضی داریم.»

در تدریس از چه روش‌هایی استفاده می‌کنید؟

روش من در تدریس معمولاً دانش‌آموزی و کار گروهی است. سعی دارم دانش‌آموزان با کمک هم بحث تدریس را پیش ببرند. به‌علاوه، چون در روستا امکانات و ابزار مانند شهر آماده و مصنوعی نیست، غالباً از طبیعت و آنچه در آن است استفاده می‌کنیم. در ابتدای خدمت، یک شعار را سرلوحه کارم قرار دادم و آن اینکه به دانش‌آموزان لذت زندگی ببخشم تا لذت زندگی شامل من هم بشود.

چگونه با جشنواره تولید محتوای الکترونیکی رشد آشنا شدید؟

به پیشنهاد یکی از همکاران، در دو دوره گذشته با جشنواره تولید محتوای الکترونیکی رشد و نرم‌افزار استوری لاین آشنا شدم. ایشان مسیر خود را در جشنواره رفت و من هم یادگیری نرم‌افزار را شروع کردم؛ به شکل خودآموز. در مدت یک ماهی که به جشنواره باقی مانده بود، اولین ایده‌های را که به ذهنم رسید، پیاده کردم. در نهمین دوره جشنواره تولید محتوای الکترونیکی رشد، بازی آموزشی تولید کردم و رتبه سوم مشترک را کسب کردم. سال گذشته هم به فضل الهی رتبه اول را به دست آوردم.

در تولید بازی آموزشی الکترونیکی چه مواردی را لحاظ کردید؟

اول توجه به خلاقیت. دوم چالش‌هایی که دانش‌آموزان درگیر آن هستند. سوم کیفیت تصویری و صوتی. چهارم بدیع بودن کار. پنجم جذابیت موضوع. ششم ارتباط با زندگی روزمره دانش‌آموزان. هفتم تعاملی بودن بازی.

شما در زمان کرونا این بازی‌ها را تولید کردید یا قبل از کرونا هم از آموزش مجازی استفاده می‌کردید؟

بله. قبل از کرونا هم از آموزش‌های مجازی استفاده می‌کردم. تولید هم داشتم. در واقع، کرونا باعث شد دید والدین، دانش‌آموزان و آموزگاران نسبت به دنیای مجازی و نرم‌افزار و تولید محتوای الکترونیک بازتر شود و توجه بیشتری به آن اعمال کنند. در واقع ایام کرونا سبب شد اهمیت استفاده از رایانه و تلفن همراه پررنگ‌تر شود. تولیدات بنده صرفاً در ایام کرونا نبود، ولی چون نگاه مردم