

# قالب های مسئله محوری

سعیده مشگینی  
پژوهشگر بنیاد  
تعلیم و تربیت برهان



در شماره‌ی قبل درباره‌ی سطح‌های مسئله محوری صحبت کردیم و اینکه می‌شود باروش‌های متعدد و پله‌پله دانش‌آموزان را از مسئله محوری به تکلیف محوری برسانیم. آنچه در این مسیر برایمان بیش از حل یا بهبود مسئله موضوعیت دارد، محتوا نیست، بلکه فرایندی است که دانش‌آموزان برای حل مسئله طی می‌کنند. در این فرایند مهم این است که شاگرد مسئله بین و حلال آن باشد، در چارچوبی احساس مسئولیت کند و برای حل مسئله‌ای، کار گروهی و پژوهش انجام دهد تا راه‌حلی ارائه دهد. مهم این است که کم‌کم به دانش‌آموزان آزادی عمل داده شود تا خودشان بتوانند انتخاب بکنند. در این مسیر حتی سطح پیچیدگی راه‌حل نهایی مهم نیست؛ بلکه «درک موقعیت» مهم است تا شاگرد به این نگرش برسد: «من مسئولم این مسئله را حل کنم.» برای درگیر کردن دانش‌آموز در فرایند حل مسئله، قالب‌های متنوعی می‌تواند به کار گرفته شود، از برنامه‌های خانوادگی تا اردو. در این شماره می‌خواهیم با پرکاربردترین قالب‌هایی که می‌شود با آن‌ها طرح درس مسئله محوری طراحی کرد، یعنی داستان و پروژه و اردو، آشنا شویم.

## داستان

اولین قالبی که می‌خواهیم درباره‌ی آن صحبت کنیم «داستان» است. همه‌ی ما با داستان و جذابیت آن آشنا هستیم؛ اما چطور می‌شود داستان را به یک قالب جذاب برای طراحی برنامه‌ی درسی مسئله محوری تبدیل کرد؟ شاید بهتر باشد کمی به عقب برگردیم و بوم طراحی برنامه‌ی درسی و سطح‌های آن را مرور کنیم. در سطح یک و دو، مربی مسئله را انتخاب و موقعیت را طراحی می‌کند و دانش‌آموزان متناسب با فرایندی که مربی از پیش مشخص کرده بود یا روش حل مسئله را پیدا می‌کردند که سطح یک مسئله محوری بود یا خودشان راه‌حلی ارائه می‌دادند که



آیندپژوهی

اسفندماه

دوره‌ی بیست و ششم

شماره‌ی ۶ | ۱۴۰۱

۴۴



سطح‌های مسئله‌محوری

نشده باشد؛ یعنی دانش‌آموز آن فعالیت را انجام می‌دهد، چون روال مدرسه است، چون معلم می‌خواهد و... ما در بوم هم توضیح دادیم که مسئله‌ی معلم باید به مسئله‌ی دانش‌آموز تبدیل شود تا روند مسئله‌شناسی در او ایجاد و تقویت شود. طراحی پروژه وقتی بر اساس مسئله‌ی دانش‌آموز باشد، سیر دیگری ممکن است طی کند و حتی موارد معمول‌تری حذف یا موارد خلاقانه‌تری اضافه شود. مثلاً به دانش‌آموزان در ابتدای سال اعلام شود مسئولیت برگزاری مناسبت‌های ملی و... بر عهده‌ی پایه‌هاست و حتی مشخص شود چه مناسبتی با کدام کلاس است. معلم برای درگیر کردن دانش‌آموزان ممکن است چندین هفته زودتر این مناسبت را در ذهن بچه‌ها پررنگ و ارزشمند بکند، طوری که همه بخواهند برای گرامیداشت آن وظیفه‌ای به عهده بگیرند. ممکن است سرآخر یک نمایش ساده و کوچک کلاسی طراحی و اجرا کنند، ولی مهم این است که این موضوع از درون خود آن‌ها جوشیده و فقط یک خواسته‌ی بیرونی نبوده است.

### اردو

«اردو» قالب بعدی و بسیار جذابی است که البته مدت‌ها قبل و مدت‌ها بعد از برگزاری آن شما درگیر آن می‌مانید. اینکه چرا بچه‌ها را به این اردو می‌برید، مهم‌ترین سؤال طراحی اردوست. وقتی به جواب این سؤال رسیدید، طراحی آن به‌سادگی اتفاق می‌افتد. شما می‌دانید چه می‌خواهید و چه نیازی دارید و چه مواردی حاشیه و غیرضروری‌اند. مثلاً می‌خواهیم برای آموزش یکی از زیرفصل‌های درس اجتماعی مانند «تشکیل شورا و مجلس قانون‌گذاری» بچه‌ها را به اردو ببریم. شاید خیلی ارتباطی دیده نشود، اما صبر کنید. اگر لازم است دانش‌آموز اهمیت شورا را بداند، باید نبود شورا را متوجه شود و اینکه اصلاً چرا تشکیل می‌شود. پس برای نشان‌دادن اهمیت قانون این اردو طراحی شد و سازوکاری که طی آن رقم می‌خورد، می‌تواند بچه‌ها را با اثرات نبود قانون آشنا کند. سپس بچه‌ها باید با تسهیلگری مربی به سمت قانون‌گذاری و تشکیل شورای کلاسی هدایت و خودشان با روند ایجاد نهادهای اجتماعی و اثرات آن آشنا شوند.

شخصیت‌ها را از مربی پیگیری می‌کنند. در نمونه‌ی اجراشده‌ای در کلاس اول یک مدرسه‌ی ابتدایی، معلمان این پایه برای آموزش الفبا یک داستان دنباله‌دار به نام «شهر دوستی» طراحی کرده‌اند که با استفاده از چند شخصیت و تلاششان برای پیدا کردن نشانه‌های (حروف الفبا) گم‌شده، هر بار درگیر یک داستان و چالش جدید می‌شوند و در حین پیدا کردن نشانه‌ها، مسائلشان را حل می‌کنند و هم الفبا را می‌آموزند. برای تثبیت این آموزش شخصیت پیرزنی مهربان به نام «خان‌جون» طراحی شده است که دانش‌آموزان به جای انجام تکلیف‌های ساده و بسته‌ی همیشگی، به‌منظور کمک به خان‌جون برای نوشتن نامه به فرزندان، خریدن هدیه و سوغات برای نوه‌ها و حساب و کتاب خریدهایش، فارسی، ریاضی و بقیه‌ی درس‌ها را تکرار و رفع اشکال می‌کنند.

### پروژه

قالب بعدی یعنی «پروژه» تقریباً برای همه‌ی معلم‌ها آشناست. طرح‌درس پروژه‌محور یعنی درس را به‌طور غیرمستقیم و با استفاده از انجام یک فعالیت ارائه کردن. نکته‌ای که باعث می‌شود ما مجدداً پروژه را به‌عنوان یک قالب بررسی کنیم، فوت کوزه‌گری مسئله‌محوری است. به زبان ساده بخواهیم بگوییم؛ یعنی پروژه‌ی مسئله‌محور باید جواب ضمنی این سؤال را بدهد: «خب که چی؟» یعنی اگر کل پروژه‌ی ما انجام نمی‌شد، چه اتفاقی می‌افتاد؟

فکر می‌کنم با تعریف یک خاطره این موضوع روشن‌تر می‌شود. زمانی در یک مدرسه در حال آموزش طراحی برنامه‌ی درسی مسئله‌محور بودیم. یکی از معلمان باسابقه تعریف کردند که برای گرامیداشت یک مناسبت ملی، دانش‌آموزان یک ماه درگیر تزیین نمازخانه با انواع عناصر و نمونک‌ها (ماکت‌ها) بودند و سرانجام کار شکلی آماده شد و بچه‌ها در حین انجام کار رنگ‌آمیزی و احجام و... را هم به‌خوبی یاد گرفتند. سؤالی که ما از معلم محترم داشتیم این بود که جواب سؤال ذهنی بچه‌های مدرسه به سؤال: «خب که چی؟» چه چیزی بود؟

خلاصه‌ی کلام این است که کل پروژه می‌تواند بسیار ارزشمند و شکیل باشد؛ اما انجام آن برای دانش‌آموز مسئله‌ی درونی

سطح دو بود. مسئله‌ای که معلم متناسب با آن بوم را طراحی می‌کرد، ممکن بود یک مسئله‌ی آموزشی یا تربیتی یا هر دوی این‌ها باشد. حالا اگر در سطح‌های یک و دو و برای دانش‌آموز اوایل دوره‌ی ابتدایی که خیال‌آمیزی یکی از بهترین راه‌های انتقال مفاهیم پیچیده به اوست، قصه در خدمت طراحی برنامه‌ی درسی قرار بگیرد، می‌تواند یک شیوه‌ی درگیر کردن مؤثر رقم بزند. در شماره‌ی آبان‌ماه یک نمونه‌ی دقیق و کامل طرح‌درس مسئله‌محور بر اساس داستان، به نام «سیرین جیرین» منتشر شده است.

برای استفاده از این روش، طراحی شخصیت (کاراکتر) جذاب برای دانش‌آموزان و موضوعی که با آن ارتباط بگیرند اهمیت زیادی دارد؛ مثلاً در داستان سیرین جیرین که برای دانش‌آموزان پسر پایه‌ی دوم ابتدایی طراحی شده بود، زمینه‌ی کلی داستان بر محوریت کمک به نجات یک سرزمین از دست غول‌گولک‌ها چیده شده است. بزرگ این سرزمین که پیرین نام دارد به معلم نامه می‌نویسد و برای مقابله با غول‌گولک‌ها از بچه‌های کلاس کمک می‌خواهد. این داستان حدوداً یک سال در جریان است و هرچند هفته یکبار یک نامه به کلاس می‌رسد. معلم گاهی برای رفع اشکال درسی دانش‌آموزان چالشی طراحی می‌کند تا بچه‌ها حین درگیر شدن برای کمک به پیرین، مشکلات درسی‌شان هم حل شود. گاهی برای شروع آموزش یک مفهوم از نامه‌های پیرین استفاده می‌کند یا گاهی مسائل تربیتی و اخلاقی کلاس را به‌واسطه‌ی مسئله‌ای که پیرین فرستاده است، حل می‌کند.

نکته‌ی مهم این است که داستان حول یک موضوع ارزشمند یعنی کمک به پیرین برای نجات سرزمینشان شکل گرفته است. محتوای آموزشی و تربیتی روی این زمینه سوار می‌شود و کمک‌کننده به پیشبرد آن است. این باعث می‌شود دانش‌آموز با موضوع ارتباط قلبی پیدا کند. علاوه بر آن برای درگیر کردن او با موضوع هر بار نیاز به طراحی یک محرک نیست. البته هر داستان می‌تواند یک موضوع مستقل داشته باشد و لزوماً مانند سیرین جیرین پیوسته نباشد؛ اما چون قالب داستان معمولاً برای سنین پایین استفاده می‌شود، ادامه‌دار بودن آن برای دانش‌آموزان جذاب‌تر است. آن‌ها سرنوشت