

کلاسی در ابعاد یک دوربین عکاسی!

این طرح درس در شرایطی به دایره افکار راه پیدا کرد که چالشی ذهنی مبنی بر چگونه شناساندن سازوکار اولیه و اصلی دوربین‌های عکاسی (دیافراگم، شاتر، ISO) در کوتاه‌ترین زمان آموزش و با بیشترین حد اثربخشی مدنظر بود. با اعتقاد به این موضوع که آموزش بر مبنای بازی و فعالیت‌های مشارکتی در سوق دادن دانش‌آموزان به سمت هدف‌های آموزش مؤثر تأثیر بسزایی دارد، طرح مذکور در کلاس درس هنر، پایه نهم به اجرا درآمد. مشخصات این طرح به اجمال به شرح زیر است.

مرحله اول

فضاسازی کلاس درس (پیش از ورود دانش‌آموزان به کلاس) و تقسیم به سه بخش با شرایط نوری متفاوت و همچنین، به یکباره مواجه کردن دانش‌آموزان با کلاسی متفاوت نسبت به جلسات گذشته.

مرحله دوم

تقسیم‌بندی دانش‌آموزان در گروه‌هایی که اعضای آن‌ها به‌صورت دلخواه با هم خواهند بود و سپس درخواست از سرگروه برای دریافت تعدادی کاغذ پوستی و کاغذ ساده A4 و تقسیم آن‌ها بین اعضای گروه.

مرحله سوم

توضیح مقررات بازی از جمله مدت زمان و همچنین نحوه اجرای آن که بدین شرح است:

هر دانش‌آموز می‌بایست کاغذ خود را از روی شیشه بر یکی از مدل‌های قرار گرفته پشت پنجره بچسباند و شروع به کپی‌برداری از روی مدل مزبور نماید. این فرایند با توجه به میزان نوررسانی پنجره، مدت زمان نوررسانی و همچنین نوع کاغذهای قرار گرفته در اختیار دانش‌آموزان، آن‌ها را دچار چالش‌های متعددی نمود.

حسین حاج اکبر کرمانی

دبیر هنر منطقه ۲ تهران

کلاس
در ابعاد
دوربین
عکاسی!



تصویر شماره ۴

نکته‌ای که در این طرح درس جلب توجه می‌کرد، این بود که از ابتدای کلاس چراغ‌ها خاموش بود تا دقایق پایانی بازی چراغ‌ها روشن شد. دانش‌آموزان در ارائه نتایج خود به این موضوع اشاره می‌کردند که وقتی فضای کلاس تاریک بود، فرایند بازی بهتر انجام می‌شد. این نتیجه از سوی دانش‌آموزان زمینه لازم را برای تشریح اتاقک تاریک در دوربین عکاسی به صورت کامل فراهم کرد.

نتیجه‌گیری

از آنجا که نور عنصر اصلی فرایند عکاسی محسوب می‌شود و شناسایی ابزارهای کنترل و ثبت نور در دوربین عکاسی، عمده‌ترین مبحث آموزش مقدماتی عکاسی است، در این طراحی آموزشی سعی شد که با آموزش بر مبنای بازی، بهره‌گیری از اصل مشارکت و همچنین کمک گرفتن از فعالیت‌ها و محیط‌هایی که دانش‌آموز به صورت روزمره در آن‌ها حضور دارد، مبحث آموزش به انجام رسد (تصویر شماره ۵).



تصویر شماره ۵

مرحله چهارم

پس از اتمام زمان بازی، از همه دانش‌آموزان درخواست شد که به صورت گروهی در کلاس بنشینند و هر یک نتیجه فعالیت خود را در گروه به اشتراک گذارد. در نهایت نیز نتایج حاصل از جمع‌بندی مشاهدات خود را در زمان مقرر در کلاس ارائه دهند.

جالب توجه است که نتایج حاصل از این بازی در بین دانش‌آموزان تقریباً مشترک بود و اکثر گروه‌ها اذعان داشتند که سه عامل در تهیه بهترین تصویر نقش اساسی داشت:

۱. مدت زمان نوررسانی (کارکرد شاتر در دوربین عکاسی)

مختص به فضایی بود که در آن نوررسانی توسط چند چراغ چشمک‌زن انجام شد و هیچ‌گونه نور طبیعی وجود نداشت. بنابراین، دانش‌آموزان می‌بایست بیشتر با موضوع مدت زمان رسیدن نور به صفحه خود درگیر شوند (تصویر شماره ۱ و ۲).

۲. میزان نوردهی (مفهوم دیافراگم)

مرتبط با فضایی بود که پنجره‌های رو به فضای بیرون داشت و از میزان نور قابل توجهی برخوردار بود. لازم به ذکر است که پنجره‌های رو به فضای آزاد به دو دسته تقسیم شده بودند: یکی پنجره‌هایی که به صورت مستقیم نور می‌گرفتند و دسته دوم پنجره‌هایی که یک پارچه تیره نصب شده بر پشت آن‌ها، از میزان عبور نور به میزان قابل توجهی می‌کاست (تصویر شماره ۳).

۳. نوع کاغذ (مفهوم ISO)

کاغذهایی که در اختیار دانش‌آموزان قرار داشت، در دو دسته پوستی و ساده بودند. دانش‌آموزانی که کاغذهای پوستی داشتند، در مقایسه با دانش‌آموزانی که از کاغذ معمولی استفاده می‌کردند، احساس رضایت بیشتری در زمینه اجرای بازی داشتند. (تصویر شماره ۴).



تصویر شماره یک



تصویر شماره ۲



تصویر شماره ۳

