



# جور شدن با هوش‌های چندگانه!



● محمد کاشانچی  
دبیر ریاضی منطقه ۱ تهران

چند روز قبل از شروع سال تحصیلی، کارگاهی با عنوان «هوش‌های هشت‌گانه گاردنر» در مدرسه تشکیل شد و آقایان رحمان پور (معاون آموزشی) و سلطانی (مسئول پایه دوم) به ارائه مطلب در این زمینه پرداختند. قبلاً مطالبی درباره هوش‌های هشت‌گانه شنیده بودم و یک‌بار با یکی از همکاران، تست‌های آن را هم کار کرده بودیم، اما آنچه این بار متفاوت و مطلوب ارائه‌دهندگان به نظر می‌رسید، دادن جنبه عملی به بحث‌های مرتبط به هوش‌های هشت‌گانه در کلاس درس بود.



هوش‌های هشت‌گانه گاردنر عبارت‌اند از: ۱. تجسمی یا فضایی، ۲. جنبش جسمانی، ۳. موسیقایی، ۴. طبیعت‌گرایی، ۵. منطق ریاضی، ۶. زبانی کلامی، ۷. درون فردی، ۸. برون فردی.

وقتی که درس مجموعه‌ها داشت به پایان خود نزدیک می‌شدم، به ذهنم رسید که آیا می‌توانم از دریچه‌ای دیگر به موضوع درس پرداخت تا صرفاً بچه‌هایی که هوش ریاضی خوبی دارند، یک‌هفته کلاس نباشند و بقیه بچه‌ها هم فرصتی برای بروز توانایی‌های خود داشته باشند. پاسخ این سؤال را در اجرای یک بازی به اسم «بازی جور»<sup>۱</sup> که در دو سال گذشته با آن مواجه شده بودم، یافتم. اساس بازی جور بر مفهوم مجموعه‌ها استوار است و اجرای آن را در کارگاه رایانه مدرسه و به صورت بر خط (آنلاین) در وبگاه این بازی (www.setgame.com) مناسب دیدم.

## مراحل انجام بازی به صورت برخط

نکته مهم در بازی جور این است که اگرچه اساس این بازی بر مفاهیم مجموعه‌ها استوار است، اگر کسی حتی اسم مجموعه‌ها را هم نشنیده باشد، صرفاً با دانستن قوانین ساده بازی می‌تواند آن را بارها و بارها انجام دهد و هر بار از کشف جورهای مختلف شگفت‌زده شود. شما هم اگر علاقه دارید از جنبه‌های دیگر توانایی‌ها و هوش‌هایتان لذت ببرید، می‌توانید مراحل زیر را برای انجام دادن این بازی طی کنید: ابتدا در قسمت نشانی مرورگر اینترنت، [www.setgame.com](http://www.setgame.com) را وارد می‌کنیم (در شکل هم دیده می‌شود).

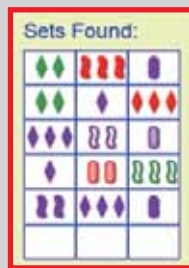
صفحه‌ای مانند آنچه در شکل ● می‌بینید، برایمان ظاهر می‌شود:





هر روز یک بازی جور جدید و متفاوت روی این وبگاه گذاشته می‌شود. برای مشاهده بازی می‌توانیم روی گزینه Daily puz که در ستون سمت چپ ملاحظه می‌شود - کلیک کنیم.

در شکل ● صفحه Daily Puzzle را ملاحظه می‌کنید. همان‌طور که می‌بینید، ۱۲ کارت که سه تا سه تا با هم جور می‌شوند، در کل ۶ جور را تشکیل می‌دهند. برای انتخاب هر کارت کافی است روی آن یک بار کلیک کنیم. اگر سه کارت را به‌درستی انتخاب کنیم، پیغامی از طرف وبگاه داده می‌شود و تصویر سه کارت انتخابی در جدول سمت راست کارت‌ها قرار می‌گیرد. آیا می‌توانید آخرین جور را (که در جدول ● جای آن خالی است) از روی تصویر بالا حدس بزنید؟



آخرین نکته هم اینکه هر روز، پاسخ بازی روز قبل روی وبگاه قرار می‌گیرد. اگر در همان صفحه بازی، به قسمت پایین صفحه توجه کنیم، نواری را می‌بینیم که چند گزینه روی آن نوشته شده است: از جمله: Yesterday's Solution. ●

[Yesterday's Solution](#) | [SET Main Page](#) | [Edit Profile](#) | [Merchandise](#) | [Puzzle FAQ](#)  
[Previous Winners](#) | [Email To a Friend](#) | [Use Pop-up Text](#) | [Multiplayer Set](#)

با کلیک روی این گزینه، حل بازی روز قبل در صفحه‌ای جدید برایمان نمایان می‌شود.

با بچه‌های کلاس درباره قوانین بازی صحبت کردیم؛ در این بازی، هر شکل روی هر کارت چهار ویژگی دارد: رنگ، هاشورخوردگی، تعداد و شکل که هر ویژگی خودش سه حالت دارد:

رنگ: سبز، بنفش و قرمز.

هاشورخوردگی: هاشورخورده، توپر و توخالی.

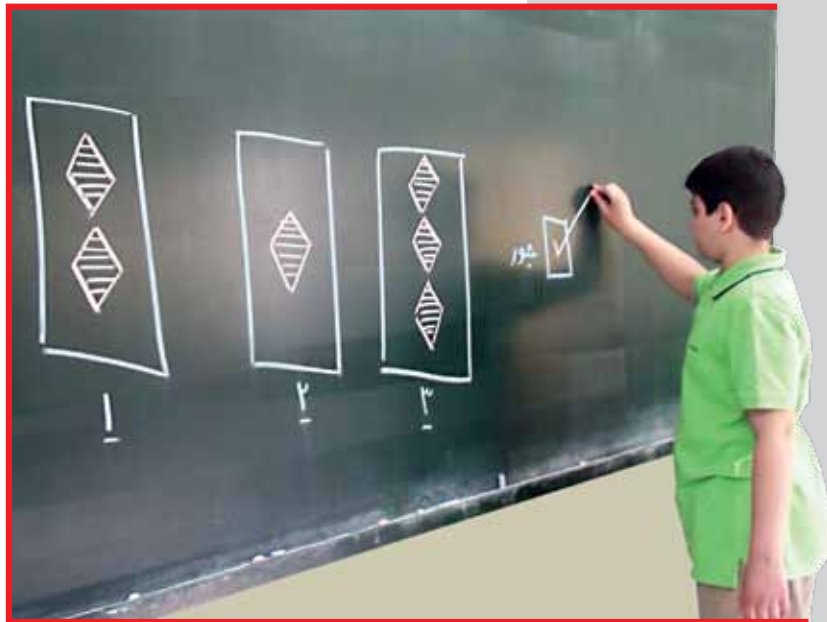
تعداد: یکی، دو تا و سه تا.

شکل: لوزی، بیضی و مد شکل.

روی تخته توضیح دادم که در این بازی هر سه کارت (که از چهار نظر ممکن است حالت‌های مختلفی را داشته باشند) می‌توانند یک مجموعه (جور) را تشکیل بدهند؛ به این ترتیب که هر سه کارت در هر ویژگی، یا باید دقیقاً یکسان باشند یا کاملاً متفاوت. برای مثال، در شکل ● سه کارتی که روی تخته رسم کرده‌ام، در سه ویژگی جورند (رنگ، تعداد و شکل)، اما در یک ویژگی (هاشورخوردگی) جور نیستند. پس در مجموع این سه کارت نمی‌توانند تشکیل‌دهنده یک جور باشند!



یا مثلاً شکل ● یک جور را نشان می‌دهد.



پس از مروری مختصر در کلاس به کارگاه رایانه رفتیم و بچه‌ها با هیجان زیادی بازی جور را شروع کردند.

بچه‌ها با پیدا کردن هر جور بسیار هیجان زده می‌شدند و در مواردی حتی روی صندلی خود بالا و پایین می‌پریدند. مسئول محترم کارگاه رایانه با صبر و حوصله به ابهامات بچه‌ها پاسخ می‌داد.

نکته‌ای که به طرز عجیبی توجهم را جلب کرد، توانایی بسیار بالای بعضی از بچه‌ها در پیش برد این بازی بود که شاید حتی در کلاس از نظر محاسبات و دقت‌های خاص ریاضی ضعف

داشتند. از طرف دیگر، بعضی از بچه‌هایی که در محاسبات خیلی هم دقیق و سریع بودند، در این بازی خوب جلو نمی‌رفتند. در این کارگاه تفاوت دانش‌آموزان از جهت هوش‌های مختلف، به‌ویژه دو هوش ریاضی و تجسمی (فضایی) کاملاً مشهود بود.

به نظر می‌رسد با کمی توجه بیشتر به بعدهای وجودی دانش‌آموزان و حتی با تعریف فعالیت‌های بسیار ساده و با امکانات محدود، درگیر کردن همه آن‌ها با مطالب کلاس درس ممکن خواهد بود.

پس از آن جلسه بچه‌ها هر از چندگاهی سراغ کارگاه‌های بعدی را می‌گیرند.

سؤال: آیا می‌توانید برای سریع‌تر پیدا کردن سه کارتی که با هم جورند، راه‌حل (راهبرد حل) مناسبی ارائه دهید؟

پاسخ‌های خود را می‌توانید به پست الکترونیکی مدرسه فردا، به نشانی [www.roshdmag.ir](http://www.roshdmag.ir) ارسال کنید. لطفاً در قسمت موضوع (Subject) بنویسید:

بازی جور.

