

# یادگیری معکوس

## در کلاس مطالعات اجتماعی

مترجم: محمدامین اسپروز

برخی موارد، تهیه ویدیو اختیاری است؛ زیرا دانش‌آموزان دانش کافی را از طریق مطالعه و یا سایر فعالیت‌ها به دست آورده‌اند. رایان هال<sup>۱</sup>، که در یک مدرسه راهنمایی معلم مطالعات اجتماعی است، از مدافعان نگارش اول شخص است. او با استفاده از این روش، دانش‌آموزان را از حفظ مطالب، به سمت استفاده از مفاهیم و خلاقیت سوق می‌دهد. او وقتی دانش‌آموزان در حال بازنمایی یک شخصیت تاریخی هستند، از عبارت «جهان من<sup>۲</sup>» استفاده می‌کند. در یکی از این تکالیف که در مورد کاشفان کانزاس<sup>۳</sup> بود، دانش‌آموزان می‌بایست به مطالعه دو نفر از این کاشفان می‌پرداختند. سپس باید در نقش نویسنده مجله نشنال جئوگرافیک<sup>۴</sup>، با این کاشفان، که سایر دانش‌آموزان نقش آن‌ها را بازی می‌کردند، مصاحبه می‌کردند. این مصاحبه‌ها در گروه‌های چهارتایی انجام می‌شد و برای دانش‌آموزان بسیار لذت‌بخش و آموزنده بود.

رایان در تکالیف نگارش اول شخص، از خاطره‌نویسی و نامه‌نگاری استفاده می‌کند. او از دانش‌آموزان خواسته که برای یک نفر که در جنگ داخلی آمریکا شرکت داشته است، دفتر خاطرات تهیه کنند. این کار دانش‌آموزان را به انجام دادن پژوهش‌های تاریخی ملزم می‌کند. در تکلیف دیگر، دانش‌آموزان در نقش سرخ‌پوستان بومی آمریکا، باید نامه‌ای متقاعدکننده برای رئیس‌جمهور کشورشان بنویسند و دلیل انتقال خود به کانزاس را جویا شوند و شرایط خوب یا بدشان را توصیف کنند. به این منظور، دانش‌آموزان در قالب کلاس معکوس، ویدیویی از پیشینه قبایل سرخ‌پوستی را که به کانزاس منتقل شده‌اند، تماشا می‌کنند. در این ویدیو همچنین به روند جابه‌جایی سرخ‌پوستان و «مسیر اشک<sup>۵</sup>»، یعنی همان مسیری که سرخ‌پوستان برای جابه‌جایی طی کرده‌اند، اشاره می‌شود.

### تولید محتوا توسط دانش‌آموزان

دانش‌آموزان برای نشان دادن یادگیری خود، راه‌های دیگری

کلاس معکوس به‌طور طبیعی خود، زمان بیشتری برای یادگیری فعال دانش‌آموزان فراهم می‌کند. در یک کلاس علوم، این زمان اضافه برای یادگیری فعال می‌تواند در قالب آزمایشگاه، در کلاس زبان انگلیسی در قالب بحث پیرامون متن، و در کلاس ریاضی در قالب استفاده از دست‌سازها باشد اما در کلاس مطالعات اجتماعی چه فعالیت مشابهی وجود دارد؟ خوشبختانه برای این کلاس نیز فعالیت‌های تعاملی بسیاری از جمله نگارش اول شخص، موجود است. علاوه بر کارهای عملی و مشارکتی، دانش‌آموزان می‌توانند با تولید محتوا در جمع‌آوری منابع تعاملی مشارکت کنند.

### نگارش اول شخص

یکی از راه‌هایی که می‌تواند دانش‌آموزان را با منابع درسی انس و الفت دهد، نگارش اول شخص، یعنی نوشتن از زاویه دید یک چهره تاریخی یا معاصر است. این کار باعث می‌شود دانش‌آموزان بتوانند شرایط متفاوتی را تصور کنند، خارج از محدوده پیش‌فرض‌های خودشان بیندیشند و موقعیت‌های مختلف را بی‌طرفانه تحلیل کنند. برای مثال، در یک کلاس مطالعات اجتماعی در دوره راهنمایی در آمریکا، معلم از دانش‌آموزان خواست با استفاده از نگارش اول شخص، سه امپراتور چین باستان را که در سه دوره مختلف و با سه نگرش متفاوت می‌زیسته‌اند، مورد مطالعه قرار دهند. نگارش دانش‌آموزان درباره مسائلی چون فلسفه امپراتور، دلیل نبرد، دیوار چین، هدف و نگرش به مجازات، هدف و تأثیر مذهب در جامعه، تأثیر تجارت بر اقتصاد و اهداف کشاورزی، شکل می‌گرفت. دانش‌آموزان سپس، طنزی از ملاقات این سه امپراتور آماده کردند. آنان با فرو رفتن در نقش امپراتورها، می‌توانند با مفاهیم و موضوعات ارتباط عمیق‌تری برقرار کنند. بخش معکوس این کلاس جایی است که معلم در مورد پیشینه این سلسله‌ها، ویدیو تهیه می‌کند. در

**رایان از دانش آموزان خواسته که برای یک نفر که در جنگ داخلی آمریکا شرکت داشته است، دفتر خاطرات تهیه کنند. این کار دانش آموزان را به انجام دادن پژوهش‌های تاریخی ملزم می‌کند**



هر دانش‌آموز یک دوره تاریخی را برای فیلم مستندش انتخاب می‌کند. هر فیلم مستند باید از پنج تا ده منبع دست اول، ویدیوهای از عکس‌ها و منابع اصلی، روایت صوتی و موسیقی متن داشته باشد. بهترین فیلم‌ها در کلاس‌های آینده این معلم به نمایش گذاشته می‌شوند و هر وقت مستند بهتری تولید شود، جایگزین آن‌ها می‌شود. با ساخت فیلم مستند، دانش‌آموزان نه تنها مورخ‌های خوبی می‌شوند بلکه نگاه منتقدانه تجسمی آن‌ها نیز رشد پیدا می‌کند. در این پروژه، دانش‌آموزان برای یافتن معتبرترین اطلاعات تحقیق می‌کنند، آنچه را آموخته‌اند به کار می‌بندند، مستندات را

از جمله تولید محصولات دسته اول و خلاقانه، نیز دارند. خلاقیت در رأس طبقه‌بندی بلوم قرار دارد و نشانگر عمق درک و مهارت دانش‌آموزان است. دو نمونه موفق از کلاس‌های معکوسی که در آن دانش‌آموزان محتوا را خلق کرده‌اند، در ادامه آمده است.

**کارخانه تولید ایده‌های بد**

یک معلم مطالعات اجتماعی کلاس یازدهم و دوازدهم، برای تولید محتوا توسط دانش‌آموزان از فعالیتی به نام «کارخانه تولید ایده‌های بد» استفاده می‌کند. او از دانش‌آموزان می‌خواهد با بدترین ایده‌ای که به ذهنشان می‌رسد، خلق محصولی را آغاز کنند و سپس این ایده بد را به ایده‌ای خوب تبدیل نمایند. محصولی که تولید می‌کنند نشان می‌دهد که تا چه حد در یادگیری آن موضوع مسلط شده‌اند. در این کلاس، دانش‌آموزان نمایش عروسکی، بازی، رقابت، گفت‌وگوهای برخط (آنلاین) و موارد مشابه، تولید می‌کنند. معلم نیز به جای اینکه به فکر این باشد که وقت خالی به دست آمده از کلاس معکوس را چگونه پر کند، در فکر این است که چگونه وقت کافی برای استفاده از این همه فعالیت‌های لذت‌بخش را پیدا کند. فعالیت دیگری که این معلم در کلاس از آن استفاده می‌کند؛ تدوین کتابی درباره آمریکا است که این کار را هم دانش‌آموزان انجام می‌دهند. دانش‌آموزان کتاب را در سه فصل، به همراه داده‌ها و توضیحات ایده‌پردازی می‌کنند. وقتی نگارش کتاب توسط دانش‌آموزان به پایان برسد و کتاب پر از محتوا و داستان شود، آن‌ها می‌توانند کتاب را منتشر کنند.

**ساخت فیلم مستند**

فیلم مستند نمونه دیگری از محتواهایی است که می‌تواند توسط دانش‌آموزان تولید شود. یک معلم تاریخ در نیویورک از دانش‌آموزان خواسته است که برای پروژه پایان کلاس، فیلم مستند تهیه کنند. این کار، جایگزین روش معمول برای تحویل مقاله پایان کلاس شده است. این معلم روند کلاس معکوس را پیش‌تر این‌گونه شروع کرده بود که از دانش‌آموزان خواسته بود برای پروژه کلاسی، یک وسیله مخابراتی رادیویی تهیه کنند. سپس این روند به داستان‌سرایی تصویری تکامل یافت که در آن صدا و تصویر در کنار هم قرار می‌گیرند. او در کلاس، با نمایش یک فیلم مستند درباره جنگ داخلی آمریکا که خودش روی آن توضیح داده است دانش‌آموزان را برای پروژه پایانی‌شان آماده می‌کند. برای دانش‌آموزان این فیلم مستند نمونه خوبی از استفاده از منابع دست اول، مانند نامه یک سرباز، و منابع دست دوم، مانند مقاله‌ای در روزنامه، است. سپس در کلاس بحثی درباره راه‌های مؤثر ساخت فیلم

دانش‌آموزان در گروه‌های دو تایی قرار می‌گیرند، قوانین بازی را می‌آموزند و ویدیویی دربارهٔ چگونگی بازی می‌بینند.



تحلیل می‌کنند و تصمیم می‌گیرند. او معتقد است این روش دانش‌آموزان را با استانداردهای تازه‌ای که برای آن‌ها الزامی است، تربیت می‌کند.



بازی از طریق سکه‌هایی (ژتون) با ارزش‌های متفاوت انجام می‌شود و دانش‌آموزان با حدس زدن عدد تاس، آن‌ها را می‌برند یا می‌بازند. همین‌طور که بازی ادامه می‌یابد، معلم دانش‌آموزان را برای دریافت امتیاز بیشتر، به خرید سکه با امتیازشان تشویق می‌کند. در دو دور آخر مسابقه، امتیاز برد و باخت چند برابر می‌شود و دانش‌آموزان بیشتر به خرید تشویق می‌شوند. در بازی به گونه‌ای تقلب شده است که تمام دانش‌آموزان در دست آخر امتیازهای خود را ببازند و حتی امتیاز منفی بگیرند. این بازی حس شکست بازار بورس در سال ۱۹۲۹ را شبیه‌سازی می‌کند. دانش‌آموزان شوکه، عصبانی و نگران از دست دادن نمره می‌شوند. معلم، سپس به دانش‌آموزان اطمینان می‌دهد که قرار نیست این بازی در نمرهٔ آن‌ها تأثیری داشته باشد و فقط قرار است بخشی از تاریخ را به آن‌ها بیاموزد. به اعتقاد او، مهم‌ترین بخش بازی پرسش‌هایی است که حین بازی از دانش‌آموزان می‌شود؛ پرسش‌هایی دربارهٔ راهکارهایی که انتخاب می‌کنند و حسی که از آن دارند.

### شبیه‌سازی‌ها

شبیه‌سازی روشی مناسب برای علاقه‌مند کردن دانش‌آموزان در کلاس‌های معکوس است. این نوع فعالیت‌ها باعث می‌شوند دانش‌آموزان در حین یادگیری، خارج از نقطه‌نظر خود با

**معلم نیز به جای اینکه به فکر این باشد که وقت خالی به دست آمده از کلاس معکوس را چگونه پر کند، در فکر این است که چگونه وقت کافی برای همهٔ فعالیت‌های لذت‌بخش را پیدا کند**

مسائل روبه‌رو شوند و با دروس تازه رابطه‌ای تعاملی داشته باشند. یک معلم دبیرستان که معتقد است شبیه‌سازی‌ها دانش‌آموزان را بیشتر به درس علاقه‌مند می‌کنند، از این روش در کلاس‌هایش استفاده می‌کند. یکی از شبیه‌سازی‌هایی که او به کار می‌برد، دربارهٔ فراز و فرود بازار بورس ایالات متحدهٔ آمریکا در دههٔ ۱۹۲۰ میلادی است که «بازی یوهو» نام دارد. این بازی به عنوان پشتیبان یک درس اصلی با همین موضوع است و هدف از آن «ایجاد تجربهٔ شکست در بازار بورس توسط دانش‌آموزان و مقایسهٔ تاریخ و آنچه تجربه کرده‌اند» است. برای رسیدن به این هدف، معلم از لحن مثبت و شاد استفاده می‌کند و موسیقی جاز دههٔ ۱۹۲۰ میلادی را می‌گذارد. او بازی را برای دانش‌آموزان توضیح می‌دهد و می‌گوید امتیازی که با حدس زدن جواب‌ها به دست می‌آورند، در نمرهٔ کلاس آن‌ها مؤثر است. او می‌گوید نام این بازی یوهو است؛ زیرا ممکن است آن‌قدر امتیاز به دست آورید که از خوشحالی فریاد بزنید.

### \* پی‌نوشت‌ها

1. Ryan Hull
2. The World of I
3. Kansas
4. National Geographic
5. Trail of Tears
6. Bloom's Taxonomy

در طبقه‌بندی بلوم سطوح یادگیری، به ترتیب عبارت‌اند از: خلق، ارزیابی، تحلیل، به کارگیری، درک، و به خاطر سپردن. م.  
7. Storyboard