پاتوق

فکر و عمل

مائده عسکرزاده
هلیا خانزاده
لعیا شکوهی
یگانه کشاورز
مهران مداح
سیده میترا امیری
علی ظاهری
یوسف غفرویی



محمدرضا رشیدی
دبیر پاتوق فکر و عمل

هلیا خانزاده
دانش‌آموز پایه دوازدهم

فروردین؛ فصل تفریح‌های سالم

فروردین فصل تولد دوباره است؛ فصلی که طبیعت با زبانی آرام اما قاطع، انسان را به مکث و بازاندیشی دعوت می‌کند. در جهانی که سرعت، ارزش شده و فرسودگی عادی تلقی می‌شود، تفریح دیگر یک انتخاب حاشیه‌ای نیست، بلکه ضرورتی بنیادین برای سلامت فردی و اجتماعی است.

تفریح اگر درست فهمیده شود، نه گریز از مسئولیت، بلکه شرط تداوم آن است. ذهن و روح انسان، همان‌قدر که به تلاش، نظم و جدیت نیاز دارند، محتاج بازیابی و طراوت‌اند. با این حال، هر سرگرمی‌ای آرامش نمی‌آورد. تفاوتی عمیق میان تفریحِ سازنده و سرگرمیِ مصرف‌محور وجود دارد؛ اولی انسان را به خود نزدیک‌تر و دومی او را از خویشتن دور می‌کند.

فروردین فرصتی است برای بازگشت به تجربه‌های اصیل و کم‌هزینه اما عمیق: طبیعت‌گردی، گفت‌وگوی خانوادگی، بازی‌های جمعی، سفرهای کوتاه و لذتِ نانِ باهم‌بودن. در مقابل، سرگرمی‌های منفعل و بی‌پایان، ذهن را خسته و روح را تهی می‌کنند؛ بی‌آنکه شادی پایدار به همراه داشته باشند.

نوجوان امروز بیش از هر نسل دیگری در معرض انتخاب است؛ انتخاب میان سرگرمی‌ای که رشد می‌آورد و سرگرمی‌ای که تنها مصرف می‌کند. فروردین زمان تمرین این انتخاب آگاهانه است. جامعه‌ای که تفریح سالم را جدی بگیرد، انسان‌هایی شادتر، خلاق‌تر، متعادل‌تر و مسئول‌تر پرورش می‌دهد. شادی مهارتی است که اگر آموخته نشود، جای خود را به خستگی پنهان خواهد داد.

رسانهٔ مکتوب

هیچ چیز اتفاقی نیست!

قدم هفتم

مائده عسکرزاده

من حدوداً دو سال زودتر از اینکه رسماً به مدرسه بروم، سواد خواندن و نوشتن را یاد گرفتم. برای همین، تقریباً تا سه سال اول دبستان، کلاس‌های نگارش در نظرم مسخره و بی‌اهمیت جلوه می‌کردند. املاهم برایم خنده‌دار بود. خیال می‌کردم آدم‌ها اگر واقعاً نوشتن را یاد بگیرند، دیگر نیازی به املا نیست و از همان اول باید بدانند همه چیز را چطور بنویسند.

اما یک روز اتفاقی جلوی این باورم علامت سؤال بزرگی گذاشت. روی تخت دراز کشیده بودم و داشتم کتابی را می‌خواندم که یک‌دفعه به این جمله برخوردم: «در حیات خانهٔ مادربزرگِ پسرک، یک درخت آلبالوی بزرگ بود.»

چشم‌هایم چهارتا شده بودند. کتاب را بستم و به اسم نویسنده نگاه کردم. در مخیله‌ام نمی‌گنجید آدمی که کارش نوشتن است، «حیاط» را «حیات» نوشته باشد! شاید درست نوشتن آن قدرها هم اتفاقی نبود. انگار معلم‌ها حق داشتند که نصف زندگی‌شان را به ما املا می‌گفتند! تا مدت‌ها، فکر «حیات» و «حیاط» مرا رها نمی‌کرد. فکر اینکه نکند یک موقع یک کودک کلاس اولی برای فهمیدن شکل نوشتاری درست «حیاط» کتابی را ورق بزند و خیال کند آن را با «ت» می‌نویسند و تا آخر عمرش حیاط خانه‌شان را یک حیات با ت دو نقطه بداند، مثل خوره به جانم افتاده بود. تا اینکه فهمیدم اصلاً شغل و حرفهٔ جداگانه‌ای برای جلوگیری از این اتفاق و کلی چیزهای دیگر وجود دارد: ویراستار! آدم دقیقی که هر مویی را از ماست می‌کشد بیرون و اجازه نمی‌دهد هیچ «ط» دسته‌داری، به هر دلیلی دونقطه نوشته شود.

اما راستش را بخواهید احساس می‌کنم تعریف وظیفهٔ ویراستار، به عنوان کسی که صرفاً غلط‌های املایی را درست می‌کند و حواسش به علامت‌های نگارشی و تعداد بندهای یک متن است، اجحافی است که خیلی‌ها در حق این حرفه می‌کنند.

البته کاملاً درست است! کسی با این عنوان، قبل از هر چیز باید به شیوهٔ صحیح نوشتن کلمه‌ها و علامت‌های نگارشی تسلط داشته باشد تا کسانی که کتاب‌ها را می‌خوانند و به مقاله‌ها رجوع می‌کنند، دچار اشتباه نشوند. پس ویراستار در مرحلهٔ اول خودش را جای خواننده می‌گذارد. بعد باید ببیند ساختار جمله‌ای که نویسنده به کار برده، برای خواننده قابل فهم است یا نه، رسم‌الخط و قلم (فونت) کتاب را باب میل خواننده تنظیم کند، و چیزهایی از این قبیل.

اما چیزی که خیلی‌ها در این میان از دستش می‌دهند، لزوم چندبعدی بودن ویراستار است. ویراستار حرفه‌ای، علاوه بر تخصص در حیطه‌ای که آن را ویرایش می‌کند، باید ادبیات را بداند. تاریخ انقلاب‌ها را خوانده باشد، از فلسفه و عرفان سر در بیاورد تا حرف نویسنده را بفهمد، بتواند احیاناً اشتباه‌های محتوایی‌اش را برطرف کند، و سطح محتوا را متناسب با خواننده‌اش تنظیم کند. به قول آقای احمد شهدادی، ویراستار پدر، برادر و خواهر بزرگ‌تر نویسنده است و باید هدایتش کند.

این‌ها را گفتم تا هم روی باور کودکی خودم خط بطلانی کشیده باشم و هم شما با حرفهٔ مظلوم ویراستاری آشنا شوید و بدانید که در روند تهیهٔ یک رسانهٔ مکتوب، هیچ چیز اتفاقی نیست. هر کلمه، هر علامت و هر جمله‌ای حساب شده است و قبل از اینکه شما آن‌ها را بخوانید، از صافی (فیلتر) و نگاه ویراستاری دقیق و آگاه عبور کرده است.

پس در هفتمین قدم باید آستین‌هایتان را بالا بزنید و برای نشریه‌تان ویراستاری کار درست پیدا کنید. یادتان باشد، پشت هر نویسندهٔ موفق یک ویراستار حضور دارد که خط‌به‌خط آن متن را خوانده و گَرد جادویی‌اش را به آن پاشیده است!

پی‌نوشت

۱. برای کسانی که دربارهٔ ویراستاری کنجکاو یا به آن علاقه‌مند هستند، این وبگاه (سایت) می‌تواند مفید و جذاب باشد:

https://virastaran.net/

تأثیر هوش مصنوعی بر زندگی روزمره

یوسف غفرویی
پایهٔ یازدهم، سیستان‌وبلوچستان



هوش مصنوعی[1] (AI) به‌عنوان یکی از پویاترین و تأثیرگذارترین فناوری‌های قرن بیست و یکم، مرزهای سنتی تعامل انسان با محیط‌های کاری، آموزشی و اجتماعی را دستخوش تغییر کرده است. این پژوهش با هدف بررسی جامع تأثیرات این فناوری پیشرفته بر ابعاد کلیدی زندگی روزمرهٔ انسان‌ها، از جمله آموزش، سلامت، بازار کار و تعاملات اجتماعی، انجام پذیرفته است. هدف اصلی، شناسایی دقیق فرصت‌های بهبود کارایی و ارتقای کیفیت زندگی ناشی از قابلیت‌های هوش مصنوعی در تحلیل کلان داده‌ها و خودکارسازی (اتوماسیون)، در کنار تحلیل چالش‌های ذاتی و پیامدهای اجتماعی آن است.

از منظر یافته‌های مثبت، این فناوری در حوزهٔ سلامت با توانایی‌های خود در تشخیص زودهنگام بیماری‌ها (نظیر آنچه در تشخیص سرطان پوست توسط الگوریتم‌ها مشاهده شده است) و ارائهٔ درمان‌های شخصی‌سازی‌شده، انقلابی ایجاد کرده است. در بخش آموزش نیز، نظام‌های یادگیری هوشمند، امکان انطباق محتوا با نیازهای فردی دانش‌آموزان را فراهم آورده‌اند.

با این حال، هستهٔ اصلی این تحقیق بر تحلیل چالش‌ها متمرکز است. تأثیر هوش مصنوعی بر شغل‌ها به‌عنوان یک دوگانگی مورد بررسی قرار گرفت: در حالی که بهره‌وری افزایش می‌یابد، تهدید جدی جایگزینی نیروی انسانی و نیاز به بازآموزی مداوم نیروی کار مطرح می‌شود. مهم‌تر از آن، پژوهش به ملاحظات اخلاقی می‌پردازد؛ مسائلی نظیر حریم خصوصی داده‌ها و خطر تقویت تبعیض‌های اجتماعی و اقتصادی توسط الگوریتم‌های سوگیرانه (مبتنی بر منابع کرافورد و اونیل) که لزوم توسعهٔ هوش مصنوعی اخلاقی را گوشزد می‌کند.

روش‌شناسی تحقیق حاضر به‌طور بنیادین بر رویکرد کیفی استوار است. این رویکرد برای درک عمق مفهوم‌های پیچیدهٔ اجتماعی و اخلاقی ضروری است. داده‌ها از طریق تحلیل محتوای نظام‌مند (سیستماتیک) مقاله‌های علمی معتبر (منتشر شده پس از ۲۰۱۵) گردآوری شده‌اند. برای اطمینان از عمق و استحکام تحلیل‌ها، از روش «مثلث‌سازی[2]» منابع استفاده شد. علاوه بر این، فرایند کدگذاری و استخراج مفهوم‌های کلیدی از داده‌های کیفی، با بهره‌گیری از نرم‌افزارهای پیشرفتهٔ تحلیل کیفی، مانند «ان ویوو» و «اطلس.تی‌آی» انجام گرفت تا دقت و روایی نتایج تقویت شود. محدودیت‌های تحقیق شامل دسترسی محدود به برخی منابع غیرانگلیسی‌بود.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر بر این اصل تأکید دارد که بهره‌برداری کامل از ظرفیت‌های هوش مصنوعی منوط به مدیریت مسئولانه و تدوین سیاست‌های اخلاقی منسجم است. ضرورت دارد پژوهش‌های آینده بر توسعهٔ چارچوب‌های نظارتی متمرکز شوند تا مطمئن شویم که پیشرفت‌های فناورانه به شیوه‌ای عادلانه و در راستای ارتقای کلیت جامعه به‌کار گرفته می‌شوند.

کلیدواژه‌ها: هوش مصنوعی، زندگی روزمره، تحلیل کیفی، اخلاق الگوریتمی، بازار کار، آموزش، سلامت

پی‌نوشت‌ها

1. Artificial intelligence
2. Triangulation



بیا پینوکیونشی!

لعیا شکوهی

داستان پینوکیو همیشه دربارهٔ یک چیز است:
«اشتباه‌انتخاب‌کردن!»
پینوکیو هرجا می‌دید سروصداست، می‌پرید وسطش. هرجا بوی تفریح می‌آمد، مغزش خاموش می‌شد. همین هم شد که آخرش به‌جای تبدیل‌شدن به «آدم»، تبدیل شد به «همان موجود درازگوش با ویژگی‌های چوبی!»
این مجموعهٔ هشت‌تایی، دقیقاً همین موضوع را برای شما باز می‌کند: «سرگرمی خوب، تو را آدم‌تر می‌کند؛ سرگرمی بد، تو را پینوکیوتر!»

۱. شهربازی همیشه باحال نیست!

پینوکیو مثل بعضی از بچه‌های امروز که تا اسم «پارک آبی» می‌آید شارژ می‌شوند، با شنیدن «شهربازی» از بالای بام! پرید پایین.
ولی پشت آن نورها یک کارخانهٔ حیوان درازگوش‌سازی بود.
پیام ساده‌اش این است: «بعضی سرگرمی‌ها شبیه خوراکی‌های رنگی‌اند؛ قشنگ‌اند، ولی تهش می‌زنند تو معدهٔ روح آدم!»

۲. فرار از کار = سقوط در چالهٔ درازگوش‌شدگی

پینوکیو به‌جای مشق‌نوشتن، رفت دنبال عشق‌وحال. فکر کرد تفریح نسخهٔ حل هر مشکلی است. ولی واقعیت این است: «سرگرمی باید استراحت باشد، نه فرار.»
همان‌طور که وقتی غذا را هضم نکنی دل‌درد می‌گیری، وقتی کار و تفریحت قاطی‌پاتی بشود هم تهش می‌شوی شبیه همان چیزی که پینوکیو شد.

۳. بازی را بازی کن، نگذار بازی‌ات بدهد!

بازی‌های شهربازی خوشگل و رنگی بودند، ولی مغز پینوکیو را خاموش می‌کردند. امروز هم این مدل بازی را داریم: «امتیاز می‌دهی، مغز نمی‌گیری! بازی خوب، چیزی به تو اضافه می‌کند؛ بازی بد، فقط شارژ گوشی‌ات را کم می‌کند و شارژ افسوس‌ها را بالا می‌برد!»

۴. وقتت را درست خرج کن

«زمان» مثل پول نیست که پس‌اندازش کنی؛ بیشتر شبیه بستنی تو گرماست؛ یا می‌خوری و کیف می‌کنی، یا آب می‌شود و می‌ریزد روی دستت.
پینوکیو نفهمید وقت چطور گذشت و شد آنچه که نباید می‌شد. جوان امروز هم اگر سه ساعت اسکرول کند و فکر کند «پنج دقیقه گذشت»، سرنوشتش همین است!

۵. سرگرمی خالی مغزخالی‌کن است!

خنده خوب است، ولی خندهٔ بی‌فکر مثل چیپسِ بدون پروتئین است. خوردنش کیف دارد، ولی نان نمی‌شود. سرگرمی خوب باید برایت چیزی بسازد؛ مثل یک ایده، یک تجربه، یا حداقل یک خندهٔ درست‌ودرمان.

۶. هرکی گفت «بیا حال کنیم»، ندو!

پینوکیو با چنین جمعی رفت و گرفتار شد. جمع بد نیست، ولی «جوگیری» همیشه بد است! گاهی بهترین انتخاب دنیا این است که بگویی: «نه داداش، من امروز حال نمی‌کنم باهات!»

۷. بعضی سرگرمی‌ها فرشته‌نما هستند!

ظاهر بامزه دارند، ولی تهش بی‌خوابی، اعصاب‌خوردی و فشار روانی است. پینوکیو قربانی همین ظاهر بامزه شد. جوان امروز هم اگر فقط دنبال‌کنندهٔ (فالوئرِ) شادی‌های نمایشی (فان‌نماها) باشد، تهش گرگ‌ها حالش را می‌گیرند.

۸. سرگرمی خوب آدم می‌سازد

پینوکیو وقتی مسیر درست را رفت، کم‌کم از «عروسک» به «آدم» تبدیل شد. سرگرمی خوب هم همین‌طور است. تو را بهتر و شادتر می‌کند و از تو نسخهٔ بامزه‌تر و باحال‌تری می‌سازد.

و اما طعم خوش زندگی در خانوادهٔ پُرجمعیت

اگر پینوکیو خانواده‌ای پُرجمعیت داشت - مثلاً مثل بعضی خانه‌ها که تا در را باز می‌کنی یکی دارد گریه می‌کند، یکی می‌خندد، یکی لیوان می‌خواهد، و یکی دنبال دورفرمان (ریموت‌کنترل) تلویزیون می‌گردد - اصلاً وقت نمی‌کرد آن کارها را بکند. چون در خانوادهٔ شلوغ:

- کسی نمی‌گذارد اشتباهت ریشه بدواند.
- یکی نصیحت می‌کند، یکی می‌خنداند، یکی حوصله‌ات را سر می‌برد، ولی حواست را جمع می‌کند.
- سرگرمی‌ها همیشه جمعی‌اند و سالم‌ترند.
- و آدم همیشه در حال یادگرفتن و خندیدن است.

خانوادهٔ پُرجمعیت یک شهربازی واقعی است؛ با این تفاوت که: «اینجا کسی تو را پینوکیو نمی‌کند؛ همه کمک می‌کنند آدم‌تر بشوی!»

باشگاه رشد امید

نقش طوفان

یگانه کشاورز

پایهٔ یازدهم رشتهٔ رایانه

آن سه روز، نه مانند روزهای عادی که گویی سه فصل فشرده بود؛ فصلی از هیجان، فرسودگی و کشف. نام مسابقه را «نقش طوفان» گذاشته بودند و ما موج‌هایی بودیم که به ساحل زمان برخورد می‌کردیم: کوتاه، پرتب‌وتاب و درعین حال فراموش‌نشدنی.

صبح روز اول، محیط همراه با سکوت مشتاق بود. بوی قهوه با اضطراب شیرین رقابت درهم می‌پیچید. موضوع‌های رویداد توسط استادان با تجربه - آقای حسین براتی، آقای علیرضا کرمی، خانم پرستو بیات - اعلام شدند: «ایران جان»، «شهید سید حسن نصرالله» و «جنگ تحمیلی ۱۲ روزه».

سه مفهومی که باید در قالب گرافیک پیکسلی جان می‌گرفتند، روی بوم و کاغذ با مداد و قلم زندگی می‌کردند و با مخاطب سخن می‌گفتند. موضوع‌ها سخت ذهن ما را مشغول کرده و باعث شده بودند ما خودمان را در موقعیت خیالی غرق کنیم و فکر خود را به آن‌ها بسپاریم.

کار ما با پذیرایی شروع شد. ابتدا حس عجیبی داشت. تمام محوطه پر از بچه‌هایی بود که با جدیت شروع به کار کرده بودند. استادان با نگاهی مشفقانه و با حوصله، ما را راهنمایی می‌کردند. روز دوم آهسته‌آهسته کارها جان می‌گرفتند. هر لحظه همراه با کلی هیجان می‌گذشت. انگار هرچه به پایان نزدیک می‌شدیم، شور و دلهره از اینکه کارهایمان چطور خواهند شد، ما را بیشتر به حرکت وا می‌داشت.

روز آخر سخت مشغول کار بودیم. گاهی خستگی ما را به سمت ناامیدی می‌کشاند، اما دست از تلاش برنمی‌داشتیم. غروب نزدیک بود و کار ما داشت به پایان می‌رسید. استادان رویداد، با نگاهی امیدوارانه و با نشاط، بچه‌ها را هدایت می‌کردند و به آن‌ها امید می‌دادند.

و سرانجام کار را تحویل دادیم و با بدرقه استادن مهربان و مسئولان برنامه، محل رویداد را ترک کردیم و منتظر نتایج بودیم.

حالا که به آن روزها فکر می‌کنم، درمی‌یابم که «نقش طوفان» فقط یک مسابقه نبود؛ یک کارگاه کوچک زندگی بود. به ما یاد داد که گاهی بزرگ‌ترین ایده‌ها در تنگنای محدودیت متولد می‌شوند، که گاهی یک نقطهٔ کوچک روی صفحه می‌تواند آغازگر داستانی بزرگ باشد، و مهم‌تر از بردن یا باختن، ساختن چیزی با دیگران است؛ با ذهن‌ها و قلب‌هایی که برای سه روز، یک طوفان مشترک شدند.









مهران مداح

تفریح در ژرفای اندیشه

سرگرمی موتور محرک نخبگی

در شماره‌های پیشین از وارستگی علمی سخن گفتیم و آموختیم که چگونه می‌توان با سفر به درون، ظرفیت‌های پنهان خود را کشف کرد. سپس نقشهٔ راهی برای ورود به میدان پرچالش المپیادهای علمی ترسیم کردیم. اما یک سؤال اساسی باقی می‌ماند: «آیا دانش‌آموز پژوهشگر یا دانش‌پژوه المپیادی، در میان هیاهوی فرمول‌ها، اتم‌ها و کدنویسی‌ها، زمانی برای تفریح دارد؟» و مهم‌تر آنکه: «تفریح برای چنین فردی به چه معناست؟»

تفریح؛ فرار از علم یا سوخت‌رسانی به آن؟

بسیاری تصور می‌کنند تفریح یعنی توقف موقت یادگیری؛ یعنی زمانی که ذهن را کاملاً خاموش کنیم و به فعالیت‌های بی‌هدف بپردازیم. اما برای کسی که در جست‌وجوی وارستگی علمی است، تفریح معنای متفاوتی دارد. همان‌طور که غواصان برای یافتن مروارید در اعماق اقیانوس غوطه‌ور می‌شوند، انسان‌های خودساخته حتی در زمان فراغت نیز در فکرها و اندیشه‌های خویش غوطه‌ورند تا گنجینه‌های جدیدی بیابند. در واقع، تفریح برای ذهنی پویا، نه تعطیلی اندیشه، بلکه تغییر زمین بازی است.

بازی‌های راهبردی؛ المپیاد در ابعاد کوچک

اگر شما به المپیادهای تحلیلی مانند ریاضی، فیزیک یا رایانه علاقه‌مند هستید، تفریح‌های شما می‌تواند تمرینی برای تقویت تمرکزگرایی و تفکر تحلیلی باشد. بازی‌های فکری و راهبردی، تنها سرگرمی ساده نیستند. آن‌ها بستری برای سنجش ظرفیت تحمل چالش و مدیریت بحران در لحظه‌های حساس هستند. وقتی در یک بازی پیچیده، برای پیروزی نقشه می‌کشید، در حال تمرین همان مهارتی هستید که در مرحلهٔ دوم المپیاد برای حل مسئله‌های پیچیده به آن نیاز دارید.

تفریح‌های میدانی و کشف جهان

برای علاقه‌مندان به علوم زمین، جغرافیا یا زیست‌شناسی، تفریح می‌تواند خروج از منطقهٔ امن اتاق مطالعه و ورود به آزمایشگاه بزرگ طبیعت باشد. یک سفر خانوادگی به کوهستان یا کویر، برای یک دانش‌پژوه علوم زمین، صرفاً گشت‌وگذاری ساده نیست، بلکه فرصتی برای مشاهدهٔ پدیده‌های کوه‌زایی و تحلیل سنگ‌ها در مقیاس بزرگ است. این همان جست‌وجوگری فعال است که در پژوهش‌سراهای دانش‌آموزی نیز به دنبال آن هستیم. در اینجا تفریح و آموزش چنان درهم تنیده می‌شوند که مرزی میان لذت‌بردن و آموختن باقی نمی‌ماند.

فناوری و هنر؛ سرگرمی‌هایی از جنس نوآوری

آیا تا به حال به کدنویسی یک بازی کوچک یا ساخت یک ابزارک (گجت) ساده به عنوان تفریح فکر کرده‌اید؟ برای کسی که از حل مشکل با ابزارهای فناوری لذت می‌برد، این فعالیت‌ها بهترین نوع سرگرمی هستند. جشنواره‌هایی مانند جوان خوارزمی نشان داده‌اند که بزرگ‌ترین اختراع‌ها، غالباً از دل کنجکاوی‌های فراغتی و خلاقیت‌های ساختاری بیرون آمده‌اند. وقتی در زمان استراحت خود، ایده‌ای خام را به یک نمونهٔ ساخته‌شده تبدیل می‌کنید، در حال تجربهٔ بلوغ فکری یک پژوهشگر هستید.

مهارت‌های نرم در قالب کار گروهی

تفریح‌های گروهی بهترین فضا برای پرورش مهارت‌های نرم، مانند همکاری، رهبری و ارتباطات هستند. دانش تنها آغاز مسیر است و این مهارت‌های نرم هستند که دانش شما را به قدرت عمل تبدیل می‌کنند. شرکت در بازی‌های تیمی یا حتی گروه‌های کتاب‌خوانی علمی، به شما می‌آموزد که چگونه از حصار پشتکار فردی خارج شوید و در یک همکاری فعال برای رسیدن به یک هدف مشترک تلاش کنید.

سخن پایانی

رشد حقیقی خارج از مرزهای آسایش اتفاق می‌افتد. تفریح برای شما باید آینه‌ای باشد که استعدادهایتان را در رنگی دیگر به نمایش بگذارد. اجازه ندهید زمان فراغت شما به بطالت بگذرد؛ بلکه آن را به سکوی پروازی تبدیل کنید که شما را با انرژی مضاعف به سوی آینده و موفقیت پرتاب کند.

سیده میترا امیری

چرا تفریح فقط «خوش‌گذرانی» نیست؟

دنیای امروز با سرعتی باورنکردنی در حال تغییر است و دیگر جایی برای «وقت‌کشی» باقی نمانده.

هوشمندترین نوجوانان دنیا کسانی هستند که یاد گرفته‌اند حتی در زمان استراحت هم در حال «به‌روزکردن» نسخهٔ مغز خودشان باشند. آن‌ها مصرف‌کنندهٔ صرف نیستند، بلکه خالق و کاشف‌اند. در ادامه، فهرستی از جذاب‌ترین، خلاقانه‌ترین و نوین‌ترین تفریح‌های سازنده‌ای را می‌خوانید که هم‌سن‌وسال‌های پیشروی شما در سراسر جهان انتخاب کرده‌اند.

پنج تفریح فوق هوشمند که مغز نوجوانان دنیا را شارژ می‌کند.

فراموش کنید که تفریح فقط برای «وقت‌کشی» است. نسل زد فقط دنبال پسند (لایک) و بازدید (ویو) نیست، آن‌ها به دنبال تجربه، مهارت و رشد هستند. تفریح‌هایی که در ادامه می‌آیند، فعالیت‌هایی هستند که نوجوانان در سراسر جهان از آن‌ها برای ایجاد رخنه (هک‌کردن) در آینده‌شان استفاده می‌کنند.

۱. معماری دنیاهای دیجیتال

به جای بازی‌کردن در دنیاهایی که دیگران ساخته‌اند، خودشان دنیا می‌سازند! با استفاده از سکوهایی مثل روبلکس استودیو[1]، آن ریبل اینجین[2] یا حتی ماینکرفت[3] در حالت خلاق، نوجوانان نه تنها بازی، بلکه تجربه‌های تعاملی کامل، داستان و قوانین فیزیک دنیای خودشان را طراحی می‌کنند.

چرا هوشمندانه است؟ زیرا یک کلاس آموزشی کامل در تفکر نظام‌دار است. آن‌ها یاد می‌گیرند چطور اجزای هنر، کد، داستان و قوانین، مثل یک جورچین پیچیده، کنار هم کار می‌کنند تا یک کلِ منسجم را بسازند. این مهارت در مهندسی، مدیریت و هر شغل آینده‌محوری حیاتی است.

۲. رخنهٔ زیستی (بیوهکینگ) و علوم شهروندی

یعنی تبدیل‌شدن به دانشمند در زندگی روزانه. نوجوانان با استفاده از برنامه‌هایی مثل آی نچرالیست[4]، گونه‌های گیاهی و جانوری اطرافشان را شناسایی و در یک پایگاه دادهٔ (دیتابیس) جهانی ثبت می‌کنند.

چرا هوشمندانه است؟ این کار کنجکاوی علمی و مهارت تحلیل داده را به‌شکلی عملی و جذاب تقویت می‌کند. آن‌ها یاد می‌گیرند چطور از داده‌های واقعی برای نتیجه‌گیری و حل مسئله استفاده کنند. این تفریح، علم را از کتاب‌های درسی حوصله‌سربر خارج و به ماجراجویی‌ای واقعی تبدیل می‌کند.

۳. بازی‌های واقعیت جایگزین

این تفریح یک فیلم معمایی است که شما شخصیت اصلی آن هستید. بازی‌های واقعیت جایگزین[5] آن‌هایی هستند که از دنیای واقعی به‌عنوان سکو استفاده می‌کنند.

چرا هوشمندانه است؟ این فعالیت یک تمرین فوق‌العاده برای حل مسئلهٔ خلاقانه و همکاری بین‌المللی است. بازیکنان باید مثل کارآگاه‌ها فکر کنند، اطلاعات را از منابع گوناگون جمع و الگوهای پنهان را کشف کنند. این کار هوش منطقی و هوش هیجانی را هم‌زمان درگیر می‌کند.

۴. کارآفرینی خرد و اقتصاد خلاق

نوجوانان برای شروع کسب‌وکار دیگر منتظر رسیدن به ۱۸ سالگی نیستند. آن‌ها با استفاده از سکوهایی مثل اتسی[6] یا ردبابل[7]، طرح‌های گرافیکی خود را روی تیشرت و لیوان دسته‌دار (ماگ) می‌فروشند. کانال یوتیوب یا تیک‌تاک تخصصی در مورد موضوع مورد علاقه‌شان (از نقد کتاب تا آموزش تعمیرات ابزارک) راه می‌اندازند و از آن درآمدزایی می‌کنند.

چرا هوشمندانه است؟ این فعالیت یک دورهٔ فشردهٔ ام‌بی‌ای در دنیای واقعی است! آن‌ها سواد مالی، بازاریابی دیجیتال، نمانام (برند)سازی شخصی و مدیریت پروژه را به‌صورت عملی یاد می‌گیرند. این مهارت‌ها از نظریه‌های کتاب‌های درسی بسیار ارزشمندترند.

۵. هکاتون‌ها و مسابقه‌های حل مسئله

یک رویداد ۲۴ یا ۴۸ ساعته که در آن تیم‌هایی از نوجوانان دور هم جمع می‌شوند تا یک مشکل واقعی را با استفاده از فناوری حل کنند.

چرا هوشمندانه است؟ این تفریح توانایی کار تیمی زیر فشار شدید، تفکر طراحی و ارائهٔ ایده را به‌شکل فوق‌العاده‌ای تقویت می‌کند. نوجوانان یاد می‌گیرند چطور یک ایدهٔ خام را در مدت‌زمان کوتاه به محصول اولیهٔ قابل‌ارائه‌ای تبدیل کنند.

خلاقانه‌ترین و هوشمندانه‌ترین تفریح‌های امروزی دیگر فعالیت‌های منزوی و فردی نیستند، بلکه مشارکتی، مسئله‌محور و خلاقانه‌اند و به نوجوانان قدرت می‌دهند که نه تنها مصرف‌کنندهٔ فرهنگ و فناوری نباشند، بلکه خودشان آن را خلق کنند.

پی‌نوشت‌ها

1.Roblox Studio
2.Unreal Engine
3.Minecraft
4.iNaturalist
5.ARGs
6.Etsy
7.Redbubble

تقویم

فروردین

علی ظاهری

۱ فروردین: عید نوروز
۷ فروردین: روز هنرهای نمایشی
۱۳ فروردین: روز طبیعت
۱۷ فروردین: روز فرهنگ پهلوانی و ورزش زورخانه‌ای
۲۰ فروردین: روز ملی فناوری هسته‌ای
۲۰ فروردین: سالروز شهادت سید مرتضی آوینی و روز هنر انقلاب اسلامی

فروردین
۱

عید سعید فطر

عید سعید فطر، عید جدایی از آتش غفلت و رهایی از زنجیر نفس بعد از یک ماه بندگی و پایان مهمانی خداست. عید فطر مبارک رفیق.



فروردین
۲

تهاجم مأموران پهلوی به مدرسهٔ فیضیهٔ قم

پس از ناکامی‌های فراوان رژیم پهلوی در برابر روحانیون و علمای آن زمان، مأموران پهلوی در خلال برگزاری مراسم شهادت امام صادق (ع)، به «مدرسهٔ فیضیه» حمله کردند و تعدای از طلاب و مردم عادی را به شهادت رساندند.



فروردین
۱۲

روز جمهوری اسلامی ایران

بعد از پیروزی انقلاب اسلامی، همه‌پرسی حکومت جمهوری اسلامی برگزار شد و مرم شریف ایران با رأیی قاطع به آن آری گفتند. از این رو ۱۲ فروردین روز جمهوری اسلامی ایران نامیده شد.



فروردین
۲۱

۲۱ فروردین: شهادت سپهبد علی صیاد شیرازی

این روز سال‌روز شهادت مردی است، که منافقین را در مرصاد به زانو درآورد. او درحالی‌که عازم محل کارش بود، توسط عامل منافقین با شلیک گلوله به شهادت رسید.



فروردین
۲۵

۲۵ فروردین: شهادت امام صادق (ع)

امام صادق (ع) شاگردان بی‌شماری پرورش دادند و بسیاری از شاخه‌های علوم اسلامی کنونی مدیون تلاش‌ها و دانشگاه بزرگ این امام بزرگوار است.



فروردین
۲۹

۲۹ فروردین: روز ارتش جمهوری اسلامی ایران و نیروی زمینی

بعد از پیروزی انقلاب ، منافقین در حال هدایت افکار به‌سمت انحلال ارتش بودند که امام خمینی (ره) نه‌تنها مانع انحلال ارتش شدند، بلکه ۲۹ فروردین را روز ارتش جمهوری اسلامی نام نهادند.



فروردین
۳۰

۳۰ فروردین: سالروز ولادت حضرت معصومه (س) و روز دختر

فاطمه معصومه (س) دختر امام کاظم (ع) و خواهر امام رضا (ع) در این روز متولد شدند و به افتخار ایشان این روز به نام «روز دختر» نام‌گذاری شد. روز همهٔ دختران رشد جوانی مبارک.

