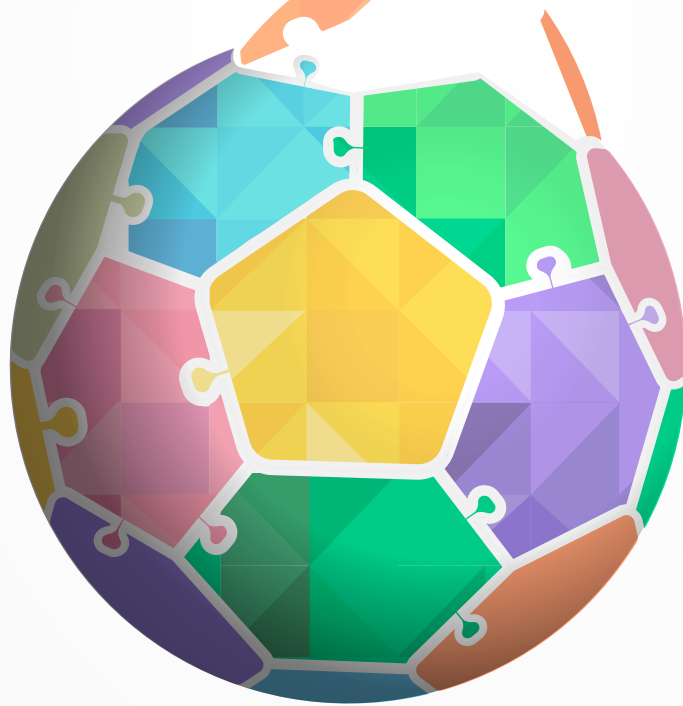
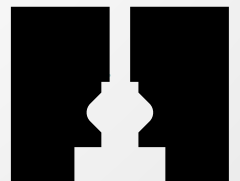


بازی‌های آموزشی افروز



مدرسه
افروز

جامعه‌فردا
رایاهم بسازیم



www.afroozschool.org

ما در مدرسه افروز اعتقاد داریم که فرهنگ، مشارکت اجتماعی و مسئولیت‌های فردی و مدنی پیوندی گسست‌ناپذیر با آموزش دارند. به باور ما، کسب دانش و پرورش مهارت‌های اجتماعی در هم تنیده و تفکیک‌ناپذیرند. هر کلاس درس -از ریاضی تا ادبیات و علوم اجتماعی- امکانی است برای تمرین مهارت‌های شهروندی با دانش‌آموزان و پرورش این مهارت‌ها اگر مهم‌تر از افزایش علم و دانش کودکان و نوجوانان نباشد، از آن کم‌اهمیت‌تر نیست. به همین منظور قصد داریم با برگزاری دوره‌ها و کارگاه‌های آموزشی، درباره این مهارت‌ها و روش‌های انتقال آن‌ها به دانش‌آموزان در قالب بازی و فعالیت‌های سرگرم‌کننده و هیجان‌انگیز گفت‌وگو کنیم و در کنار هم، با راه کارهایی عملی برای پیاده‌سازی این مفاهیم در کلاس درس آشنا شویم.

سنگ بنای همه فعالیت‌ها در مدرسه افروز دو اصل «آموزش مشارکتی» و «کاربردی بودن مطالب» است و دوره‌های آموزشی به گونه‌ای تدوین شده که همگام با معرفی هر مفهوم نظری، نحوه انتقال آن به دانش‌آموزان هم به بحث و گفت‌وگو گذاشته شود.

مدرسه افروز این چشم‌انداز را سرلوحه همه فعالیت‌های خود قرار داده است: «جامعه فردا را با هم بسازیم» و بر این اساس معتقد است می‌توان با بهره‌گیری از فرصت‌های موجود در کلاس‌های درس برای تبدیل دانش‌آموزان به شهروندانی آگاه و مؤثر کوشید.

استفاده از منابع و مقاله‌های افروز آزاد است. لطفاً در صورت استفاده از آن‌ها در مقاله‌ها و نوشته‌های خود، ذکر منبع را فراموش نکنید.

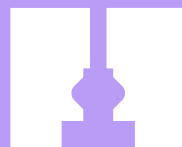
متشکریم.



چند بازی کوتاه برای پرورش تفکر انتقادی

تفکر انتقادی به معنای فکر کردن درباره فرآیند تفکر نیازمند بازشناسی مسیری است که در ذهن ما برای تحلیل و ارزیابی داده‌ها و شواهد طی شده است. فردی که به شیوه‌ای سنجش‌گرانه می‌اندیشد به مهارت پرسشگری مسلط است. او می‌داند که موضع‌گیری منصفانه درباره یک مسئله و نتیجه‌گیری قابل اطمینان درباره آن جز با در نظر گرفتن دیدگاه‌های متفاوت و حتی متضاد، مورد سؤال قرار دادن گزاره‌های پذیرفته شده درباره آن، سنجش صحت و اعتبار داده‌ها و شواهد و ارزیابی و تجزیه و تحلیل آن‌ها بدون سوگیری و جانب‌داری ممکن نخواهد بود. یک متفکر سنجش‌گر دقیق و ریزبین و نکته‌سنج است، پرسش‌گر است، به اهمیت کسب اطلاعات از منابع معتبر و قابل اعتماد آگاه است، با نحوه ارزیابی صحت و سقم اطلاعات آشناست و هیچ چیزی را به آسانی باور نمی‌کند.

مهارت تفکر انتقادی اکتسابی است؛ یعنی با تمرین و به مرور زمان تقویت می‌شود. برای تقویت این مهارت‌ها در دانش‌آموزان می‌توان از فعالیت‌های آموزشی بهره گرفت؛ می‌توان فضایی امن برای آن‌ها ایجاد کرد تا تفکر انتقادی را با قدم‌هایی کوچک در نخستین سال‌های تحصیل تجربه کنند. فعالیت‌هایی که در این مجموعه گنجانده شده‌اند بر تقویت یک یا چند مهارت تفکر انتقادی تمرکز دارند.



در این فعالیت دانش‌آموزان خلاف عادت معمول نقاشی می‌کشند. هدف اصلی این فعالیت مواجه شدن با پیش‌داوری‌ها و انتظاراتی است که به آن‌ها عادت کرده‌ایم و به همین دلیل رهایی از آن‌ها برای ما آسان نیست. برای اجرای این بازی بهتر است شکل نشستن دانش‌آموزان در کلاس را تغییر دهید و از آن‌ها بخواهید حول یک دایره فرضی بنشینند. یک شی را به عنوان مدل نقاشی در مرکز دایره بگذارید و از آن‌ها بخواهید آن را با دست ضعیف تر خود (دستی که با آن نمی‌نویسند) طراحی کنند. خودتان هم می‌توانید با آن‌ها همراه شوید. این تجربه باعث خنده و مزاح بچه‌ها می‌شود. بعد از پایان کار از آن‌ها بخواهید برگه‌های خود را به نفر سمت راستی‌شان بدهند، طوری که کارها در دایره دست به دست بگردد و همه آن‌ها نتیجه کار دیگران را ببینند. برای تثبیت آموزه‌های فعالیت در پایان کار یک گفت‌وگوی کلاسی ترتیب دهید.

پرسش‌های پیشنهادی برای گفت‌وگو

- نظرتان درباره این فعالیت چیست؟
- وقتی داشتید خلاف عادت همیشه نقاشی می‌کردید، چه احساسی داشتید؟
- چه کسانی احساس ناراحتی می‌کردند و چه کسانی راحت و بی‌خیال بودند؟
- وقتی هنوز طراحی را شروع نکرده بودید، توقع داشتید نتیجه کار با دست ضعیف‌ترتان چه طور باشد؟
- اگر قرار باشد دوباره این کار را انجام دهید، راحت‌تر هستید؟
- این فعالیت چه چیزهایی را به شما یادآوری کرد؟ (نکته اصلی در پاسخ به این سؤال گفت‌وگو درباره انتظارات و پیش‌فرض‌هاست؛ توقع‌هایی که از خود یا دیگران داریم و پیش‌فرض‌هایی که بر اساس عادت شکل گرفته‌اند. گفت‌وگو را از طریق پرسیدن سؤال‌های جزئی‌تر یا صحبت از تجربه شخصی خودتان به سمتی هدایت کنید که دانش‌آموزان نیز درباره این دو موضوع صحبت کنند و تجربه‌ها و دریافته‌هایشان را با دیگران به اشتراک بگذارند.)



این فعالیت با در نظر داشتن اهمیت کار مشارکتی، آفرینش جمعی و نوآوری شکل گرفته و طی اجرای آن دانش‌آموزان با استفاده از امکاناتی که در محیط پیرامون‌شان می‌بینند یک قطعه کوتاه موسیقی می‌سازند. برای شروع از دانش‌آموزان بخواهید چند دقیقه با دقت به اطراف خود توجه کنند و اشیایی را بیابند که می‌شود با آن‌ها صدا تولید کرد. هر کدام از دانش‌آموزان باید یکی از آن اشیاء را به عنوان منبع تولید صدا انتخاب کند. مرحله بعد، تشکیل چند گروه و مشارکت برای تولید یک قطعه موسیقی است. از هر گروه بخواهید با استفاده از منابع صوتی هر یک از افراد گروه، یک قطعه موسیقی دو دقیقه‌ای بسازند. هر کدام از گروه‌ها موظف است پس از اعلام عنوان کار، قطعه‌ای را که ساخته است برای کل کلاس اجرا کند. اگر امکان ضبط این قطعات را دارید، آن‌ها را به صورت متوالی ضبط و به صورت یک قطعه طولانی برای بچه‌ها پخش کنید. پس از پایان فعالیت زمانی را برای اظهار نظر دانش‌آموزان درباره این کار گروهی و تجربه خلاقانه‌شان اختصاص دهید. در این مباحثه به عنوان ناظر شرکت کنید و به آن‌ها اجازه دهید بدون دخالت شما بحث را بسط دهند. این مباحثه باید به طور هدفمند، حول محورهایی چون همکاری، تجربه آفرینش گروهی و لازمه‌های آن، نوآوری و روند شکل‌گیری کار ادامه یابد. چنانچه بحث از مسیر اصلی خارج شد، بهتر است با کمترین مداخله و به طور نامحسوس، دانش‌آموزان را کمک کنید که به مسیر مباحثه هدفمند بازگردند. برای این کار می‌توانید از پرسش‌هایی استفاده کنید که دانش‌آموزان را به بیان احساسی که از اجرای این فعالیت داشتند، آنچه حین کار آموختند و استفاده از آموزه‌های فعالیت خارج از فضای کلاس تشویق کنید.



هدف اصلی این فعالیت آشنایی با مفهوم اعتماد و مسئولیت‌پذیری در عین اعتماد کردن به دیگری است. قرار است دانش‌آموزان در قالب گروه‌های دو نفره رانندگی کنند؛ یک نفر نقش ماشین و یک نفر نقش راننده را بر عهده می‌گیرد. نحوه اجرای فعالیت را برای دانش‌آموزان توضیح دهید. از همان ابتدا به آن‌ها بگویید که بازی دو مرحله دارد و هر کدام از آن‌ها هر دو نقش را تجربه خواهند کرد. قانون بازی این است که ماشین باید چشم‌های خود را ببندد و برای حرکت به هدایت راننده اکتفا کند. راننده اجازه صحبت ندارد و فقط می‌تواند با حرکت دادن انگشت اشاره خود روی کمر و دو کتف دانش‌آموز او را راهنمایی کند به نحوی که مانع برخورد او با ماشین‌های دیگر شود. دانش‌آموزی که نقش ماشین را بر عهده دارد، باید با اعتماد به هدایت راننده و بر اساس حس لامسه خود قدم بردارد. دانش‌آموزان باید در یک ردیف بایستند و در یک زمان با اعلام تسهیلگر حرکت کنند. هدایت ماشین و جلوگیری از تصادف و برخورد احتمالی بر عهده راننده است. پس از چند دقیقه شما به عنوان تسهیلگر باید دستور ایست بدهید و از دانش‌آموزان بخواهید نقش‌ها را عوض کنند، دوباره در یک ردیف بایستند و بازی از نو شروع شود.

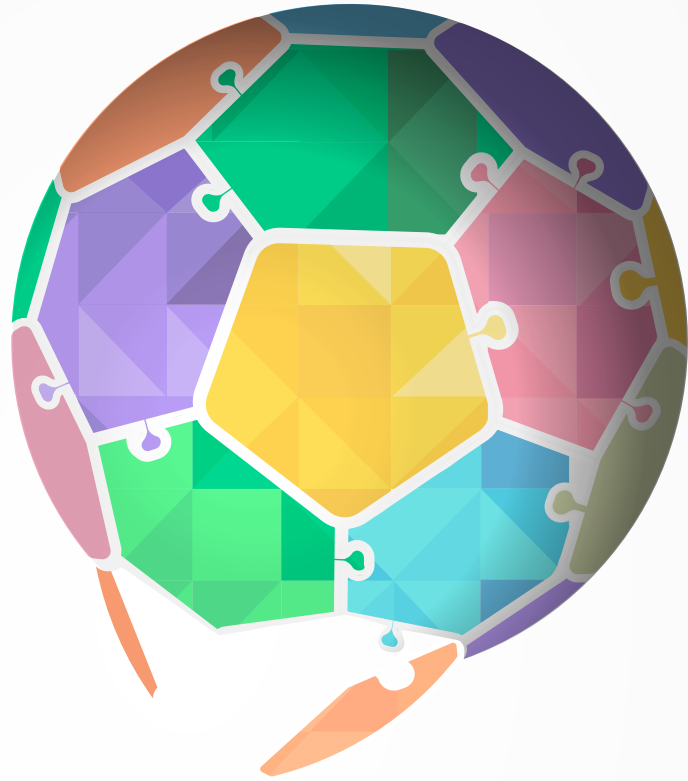
وقتی همه دانش‌آموزان هر دو نقش را تجربه کردند، یک گفت‌وگوی کلاسی ترتیب دهید تا دانش‌آموزان از تجربه مشارکت در فعالیت و درک و دریافتهای تازه‌شان بگویند. با استفاده از پرسش‌های زیر می‌توانید گفت‌وگو را رونق دهید.

پرسش‌های پیشنهادی

- چه کسانی از نقش ماشین و چه کسانی از ایفای نقش راننده لذت بردند؟ چرا؟
- در کدام یک از نقش‌ها احساس راحتی و امنیت بیشتری می‌کردید؟
- وقتی در نقش ماشین بودید، اعتماد کردن به راننده برای شما آسان بود؟
- وقتی داشتید ماشین را هدایت می‌کردید، چه احساسی داشتید؟
- اگر قرار باشد دوباره بازی را اجرا کنیم، کدام نقش را ترجیح می‌دهید؟ چرا؟

به این نکته توجه داشته باشید که دانش‌آموزان در جریان این بازی باید با دو مفهوم اعتماد به دیگری و احساس مسئولیت به هنگام پذیرفتن یک وظیفه اجتماعی آشنا شوند.





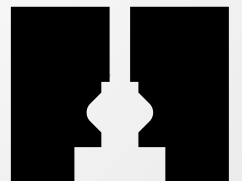
سؤال؟؟

با مدرسه افروز تماس بگیرید

info@afroozschool.org

مدرسه
افروز

جامعه فردا
را با هم بسازیم



www.afroozschool.org