



بازی‌های هدفمند، تفریح‌های راهگشا

گزارشی از کارسوق ریاضی دبیرستان شیخ انصاری دزفول

ایجاد انگیزه باعث پیشرفت و علاقه‌مندی بیشتر دانش‌آموزان در زمینه‌های علمی به ویژه ریاضی باشیم. بنابراین طرح را از سال ۹۵ اجرا کردیم که با استقبال همهٔ بچه‌ها روبه‌رو شد.

● **می‌برسم: آیا این مسابقه مانند آزمون‌های درسی است و بچه‌ها باید در آن حضور داشته باشند؟**
○ همان‌طور که با او به سمت کنیخله در حرکت بودیم یا دستش به حضور بچه‌ها اشاره کرد و گفته کدام آزمون است که بچه‌ها این امکان را داشته باشند که بتوانند از هر کتابی که می‌خواهند استفاده کنند و به پرسش‌ها پاسخ بدهند و با همدیگر مشورت کنند تا در نهایت به جواب برسند؟ این فقط یک حرکت اختیاری است که به آنان کمک می‌کند تا در درس ریاضی پیشرفت کنند بچه‌ها می‌توانند با هم در ارتباط باشند از همدیگر بی‌رسند و حتی گروهی را تشکیل بدهند که همهٔ دانش‌آموزانش از یک پایه نباشند.

● **می‌برسم سوالات چگونه طرح می‌شود و شما چطور باید به آن‌ها پاسخ بدهید؟**

کنیخانه بروند، مطالعه کنند و حتی از اینترنت استفاده کنند. مهم این است که بتوانند به پرسش‌های مطرح شده مسئله‌ها به درستی پاسخ بدهند عنوان این برنامه را کارسوق ریاضی گذاشته‌اند تنها تفاوت این رقابت در شرایط کرونا این است که بچه‌ها در منزل این فعالیت‌ها را در مدت ۳ ساعت به جای ۶ ساعت دنبال می‌کنند و از طریق برنامه‌های کاربردی (اپلیکیشن‌های) جلسات مجازی فعالیت می‌کنند و معلمان هم بر کار آنان نظارت می‌کنند. همچنین بازی‌هایی برای شکل مجازی کار انتخاب می‌شود که قابلیت اجرا داشته باشد. با ما همراه باشید تا از این برنامه بیشتر بدانیم.

پهروز شیرین‌جانی مدیر دبیرستان در فضای مجموعه در حرکت است و به پرسش‌های احتمالی دانش‌آموزان پاسخ می‌دهد یا اگر امکاناتی نیاز داشته باشند برایشان فراهم کند. همکاری هم بر کارها نظارت دارند و دانش‌آموزان نیز هر کدام سرگرم برنامه‌های خود هستند ما نیز از فرصت استفاده می‌کنیم و سراغ مدیر دبیرستان می‌رویم. می‌گوییم بین کارسوق و ریاضی یک ربطی به هم بدهید لیختدی می‌زند و می‌گوید: ما همیشه به دنبال راه و روشی بودیم تا بتولیم علاوه بر

اغلب وقتی اسم ریاضی به میان می‌آید بعضی‌ها یک آه از ته دل می‌کشند که باز بحث فرمول و امتحان است، اما اینجا صحبت از بازی و تفریح است به همین خاطر لیختدی روی چهره‌ها نشسته است و هیچ کسی نگران نیست همین لیختدی و شادی و نشاط است که ما را ترغیب می‌کند تا با به درون مجموعه آموزشی تیزهوشان شیخ انصاری شهر دزفول در استان خوزستان بگذاریم و با بچه‌ها همراه باشیم. از همین اول صبح دانش‌آموزان این مکان را دارند تا هر طور که تمایل دارند گروه تشکیل بدهند و سپس با همفکری هم در یک رقابت و مسابقه شرکت کنند پرسش‌ها روی برگه‌ها نوشته شده و هر گروه بر لبهٔ میز و سلیقهٔ خود ورقه را انتخاب کرده و فرصت دارد تا پایان زمان مقرر به این سؤال‌ها و معماها پاسخ بدهد. بعضی گروه‌ها هم‌کلاسی و هم‌سطح هستند و برخی از چند پایه تشکیل شده است یعنی یک دانش‌آموز پایه هفتم می‌تواند در گروه کسلی قرار بگیرد که مثلاً در پایهٔ هشتم و نهم باشند هیچ محدودیتی برای نشستن در یک فضا و پشت یک صندلی مانند آزمون امتحان وجود ندارد و بچه‌ها می‌توانند آزادانه با هم مشورت کنند به





○ بنیلمین می‌گویند سوالات به صورت بازی ریاضی است که امکان حضور مجازی و غیر مجازی در آن وجود دارد و ما به این بازی‌های فکری و هوشی باید با تدبیر خودمان و اطلاعاتی که کسب می‌کنیم جواب بدهیم و بعد از هر مرحله امتیازی را به خودمان اختصاص می‌دهیم.

داوود دنبالهٔ حرف دوستش را می‌گیرد و می‌گوید: هر کلاس و اتاق مدرسه را به یک بخش جداگانه اختصاص داده‌اند. اتاق‌هایی مانند بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های فکری، مسابقات اتللو و حل سوالات متنوع دیگر از اورنگامی تا مکعب رویک را هم در یکی از اتاق‌ها به بچه‌ها آموزش می‌دهند.

برای مثال در منچ یا سودوکو هم تلاش می‌شد تا بچه‌ها از زوئیهٔ ریاضی به آن نگاه کنند حتی در مورد رسم شکل‌های هندسی با استفاده از خطوط، یکی دیگر از این سرگرمی‌ها بود به طوری که ما نباید قلم خود را از روی کفشد برداریم و خط را به گونه‌ای دنبال کنیم تا آن شکل ایجاد شود.

مهدی می‌گوید: تعدادی از پرسش‌ها شبیه به مسابقات بزرگ و المپیادها است. انگار از آنجا الگوبرداری شده است. هر سؤال امتیاز خاص خودش را دارد، چون بچه‌ها امکان مشورت با همدیگر را دارند. بنابراین شانس پاسخگویی بالا می‌رود برای مثال ما سؤالی داشتیم که هدف آن رسیدن به یک مقصد مشخص شده با کمترین تعداد حرکات است. فرض کنید شما دارید منچ بازی می‌کنید این سؤال مطرح می‌شود که با کمترین حرکات چطور می‌توان به هدفی که برای ما مشخص کرده‌اند خود را برسانیم.

بنیامین ادامه می‌دهد: قلب این بازی‌ها به گونه‌ای طراحی شده تا علاوه بر درک بهتر مفاهیم اولیهٔ علوم ریاضی، ذهن ما نیز ورز داده شود و به نوعی به چالش کشیده شود. به طور مثال در بازی سودوکو یا درک درستی از اعداد و ترتیب قرار گرفتن آن‌ها به درک بهتر رابطه بین اعداد خواهیم رسید یا بازی‌هایی مثل اتللو مفاهیم خط مورب، قطر و نظایر آن در ذهن ما پایدارتر می‌شود و آرام آرام یا درک اولیهٔ مباحثی مانند برنامه‌نویسی روبه‌رو می‌شویم و این اتفاق‌ها از طریق بازی و تعداد حرکات مشخص انجام می‌شود.

● **می‌پرسم آیا نمی‌شد این برنامه را در قالب یک سلسله سؤال به شما بدهند و از شما بخواهند تا به آن‌ها پاسخ بدهید؟**

○ داوود می‌گویند آن وقت دیگر برای بچه‌ها جذابیتی وجود نداشت، چیزی شبیه امتحانات مدرسه می‌شد لما کارسوق یا توجه به ویژگی‌هایی که دارد اشتیاق بچه‌ها را زیاد می‌کند و کار را به صورت تفریحی درمی‌آورد. شاید برایتان جالب باشد که ما اصلاً احساس خستگی نمی‌کنیم. بر اساس تجربه‌ای که از قبل داریم گاهی زمان را حس نمی‌کنیم. بزرگترین نکته در این ماجرا لذت بردن از ریاضیات است.

داوود نصرتی امیرآبادی می‌گوید من و مهدی تاکنون دو دوره و بنیلمین تنها یک دوره در این رقابت‌ها شرکت کرده‌ایم.

بچه‌ها خیلی مشغلهٔ فکری دارند و ما برای ادامهٔ این گزارش به سراغ **هادی ثنائی مهر** رفتیم. یکی از دبیران ریاضی مدرسه که کارشناسی همین رشته را دارد. برای ما جالب بود که بدلیم در اولین کارسوق ریاضی، شاگردان دورهٔ اول متوسطه چه واکنشی از خود نشان داده‌اند. او نیز در این رابطه گفته در اولین مرحله چون بچه‌ها اطلاعات کمتری داشتند و شناخت آنان کافی نبود خیلی مشتاق نبودند ولی به تدریج میزان شور و علاقهٔ آنان بیشتر شد به طوری که در سال‌های بعد خودشان پیگیر بودند که این مسابقه چه زمانی شروع خواهد شد.

من خودم خیلی دنبال این ماجرا نبوده و نیستم که این مسابقات و بازی‌ها دقیقاً منطبق بر مفاهیم ریاضی باشد بلکه هدف ما این است که آنان به دور از بحث تدریس و مفاهیم انتزاعی؛ از بازی، مسابقه و معما لذت ببرند و خودشان به‌طور غیرمستقیم به ارزش و اهمیت ریاضی واقف باشند. بچه‌ها در این کارسوق یاد می‌گیرند که کار گروهی چقدر اهمیت دارد و به اشتراک گذاشتن دانش و توانایی‌ها چقدر می‌تواند به آنان کمک کند. بچه‌ها برای شرکت در کارسوق محدود به سوالات نیستند و اگر بخواهند می‌توانند پرسش‌های جدیدتری را هم دریافت و به حل آن بپردازند. البته محتوای سوالات بر اساس میزان دانش آنان طراحی می‌شود. بچه‌ها در این مدت کلاً آزاد هستند و می‌توانند در فضای مدرسه

در رفت و آمد باشند و در پایان زمان مقرر باید پاسخ‌های خود را ارائه کنند همچنین فعالیت‌های هریخش به موازات هم پیش می‌رود. امتیازات هر گروه را بررسی می‌کنیم و قطعاً گروه‌های برتر جوایزی دریافت می‌کنند و تشویق می‌شوند. نکتهٔ جالب اینجاست که تمام دبیران به نوعی در این برنامه مشارکت دارند و هر کدام مسئولیت‌هایی را بر عهده می‌گیرند. تمام سعی و هدف این برنامه ایجاد لذت برای بچه‌هاست تا نگاه آنان نسبت به ریاضی نسبت به گذشته به مراتب بهبود پیدا کند و از آن لذت ببرند کارسوق از بخش‌های مختلفی تشکیل شده است که هر بخش شامل چند کارگاه و تعدادی اتاق است. این کارگاه‌ها شامل بازی‌های فکری و معمایی بازی‌های رایانه‌ای و معمایی، کارگاه حل مسئله و کارگاه آموزشی می‌شود. همچنین اتاق بلدک سؤال، اتاق آموزشی، اتاق اجارهٔ بازی‌های فکری و اتاق اجرای بازی‌های فکری هم از جمله قسمت‌های این کارسوق است. حالا کم‌کم باید این کارسوق را ترک کنیم پیش از ترک این مجموعه، به سراغ مدیر آن رفتیم تا دربارهٔ نظر او در خصوص تأثیر این کارسوق بر روی دانش‌آموزان مدرسه پرسیم. همان سؤالی که شیرین جلی آن رایه یکی دو دانش آموز ارجاع داده بود. او در هنگام خداحافظی در حلیکه ما را بدرقه می‌کرد گفته تأثیر این کارسوق علاوه بر ایجاد حس خوب و فعالیت آموزشی بین دبیران و دانش‌آموزان و حتی خانواده‌ها، بسیار لذت‌بخش است به‌خصوص اینکه دانش‌آموزان برای جذب امتیاز بیشتر به دنبال حل مسئله‌های ریاضی بیشتر هستند نکتهٔ جالب‌تر این است که برنامهٔ اجرایی همان‌طور که شما خودتان شاهد بودید بر عهدهٔ خود دانش‌آموزان است و دبیران و سایر عوامل تنها آنان را هدایت و راهنمایی می‌کنند. مادر جلی دبیرستان را ترک کردیم و به سوی دفتر مجله آمدیم که تملی دانش‌آموزان مدرسه حس خوبی نسبت به درس ریاضی داشتند و آزمون‌های پیش رو را با شوق و ذوق دنبال می‌کردند و این نگاه مثبت نسبت به درس ریاضی برگرفته از همین کارسوق بود که با تدبیر مدیر و همکاری طراحی و اجرا می‌شود. امید آنکه روزی برای گزارش از کارسوق ریاضی به مدرسه شما بیاییم.

