



بازی هدایت شده

زهرا لاهوتی فرد

معلم سواد رسانه‌ای منطقه‌ی ۱ تهران

درس سواد رسانه‌ای هنوز جایگاهی رسمی در دوره‌ی ابتدایی ندارد؛ اما گفت و گو درباره‌ی موضوعات تربیتی مربوط به کاربری رسانه‌ها و آموزش استفاده‌ی صحیح و فهم درست از رسانه‌ها موضوع آن چنان مهمی است که بدون شک باید در فرایند رشد و آموزش دانش‌آموزان قرار بگیرد.

در این بخش از مجله، هر شماره، با هدف آموزش سواد رسانه‌ای و ارتقای تربیت رسانه‌ای دانش‌آموزان به یکی از تجربه‌های اجرا شده، در مدرسه‌های متعدد، می‌پردازیم:

بازی یکی از مهم‌ترین سرگرمی‌های انسان از ابتدایی‌ترین روزهای کودکی تا جوانی و حتی بزرگسالی است که امروزه سهم زیادی از آن اختصاص دارد به بازی‌های دیجیتال، اعم از بازی‌هایی که با گوشی همراه صورت می‌گیرد یا به واسطه‌ی پیشانه‌ی (کنسول) بازی یا بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌شود. چرا بازی‌های دیجیتال تا این اندازه کودکان و نوجوانان مارا درگیر خود کرده و روز به روز تعداد کاربران و زمان مصرف آن‌ها

رو به افزایش است؟ برای پاسخ به این سؤال، باید نگاهی دقیق به عوامل جذابیت این نوع از بازی‌ها بیندازیم. از جمله عوامل جذابیت این است که در این بازی‌ها سطوح بالایی از احساسات شادی و ترس و خشونت تجربه می‌شوند. همچنین در این نوع بازی‌ها تجربه‌هایی مانند احساس آزادی و قدرت، فرار از دنیای واقعی و کمبودهای آن، انجام کارهای غیرممکن، زندگی به سبک بزرگسالان و استفاده از فناوری‌های روز دنیا در دسترس است. همچنین احساس اعتماد به نفس از موفقیت‌ها و دستاوردهای بدون رنج و وصول راحت و کم هزینه به اهداف با کمترین احساس مسئولیت‌پذیری و نقش‌آفرینی در هویت‌های متعدد و متنوع و بسیاری از عوامل دیگر همگی نقش اساسی در جذب مخاطبان به این دسته از بازی‌ها دارند.

بنابراین یکی از مسائلی که در مباحث کلاس تربیت رسانه‌ای مورد انتظار مدرسه و خانواده‌هاست و باید به آن پرداخته شود، همین موضوع بازی‌های دیجیتال است.

در گفت و گو با دانش‌آموزان درباره‌ی انواع رسانه‌ها اعم از رسانه‌های تصویری، مثل سینما و تلویزیون، یا رسانه‌های صوتی، مثل موسیقی، و رسانه‌های نوشتاری، همچون کتاب و روزنامه، یک ویژگی

مشترک دیده می‌شود که اساساً اصلی‌ترین شاخصه‌ی تعریف رسانه هم است و آن داشتن پیام برای مخاطب است. در بازی‌ها نیز این عنصر به وضوح یافت می‌شود، هر چند کودکان و نوجوانان، در بیشتر اوقات، به سبب جذابیت‌های سمعی و بصری و گرافیکی واز همه مهم‌تر داستانی بازی، به پیام‌های دریافتی از آن بی‌توجهند. بنابراین ضروری است، در کلاس، در مورد اهمیت بازی دیجیتال و مهارت انتخاب آن گفت و گو کنیم. از مهم‌ترین مهارت‌های انتخاب، آگاهی دادن در مورد نظام رده‌بندی سنی بازی‌هاست که باید پیش از نصب بازی به آن توجه شود. به همین منظور لازم است با همراهی و نظارت والدین، از سامانه‌های هدایت مصرف، در حوزه‌ی بازی دیجیتال، کمک گرفت. از جمله‌ی این سامانه‌ها می‌توان به «کدومو» و «رامون» اشاره کرد. بسیاری از بازی‌ها در این وبگاه‌ها ارزیابی کارشناسانه و نقد و بررسی شده‌اند.

در کلاس تربیت رسانه‌ای، بعد از گفت و گو در مورد انواع بازی‌ها و عوامل جذابیت آن‌ها، فرصت خوبی است که در مورد میزان مهارت‌افزایی بازی‌ها و کمک به رشد انواع توانمندی‌های ذهنی و حرکتی صحبت کنیم. با توجه به نگاه‌های متعدد روان‌شناسی به ابعاد متنوع



هوش بین فردی و اجتماعی نیز تقویت می شود. ● بازی دیگر برای تقویت هوش کلامی این است که معلم یک کلمه برای شروع اعلام می کند و نفرات بعدی با دو حرف پایانی کلمه‌ی ما قبل کلمه‌ی جدیدی را می سازند؛ مثلاً اگر کلمه‌ی اول فرش باشد، کلمه‌ی بعدی می تواند رشادت باشد.

● روش دیگر بازی برای تقویت هوش کلامی این است که یک کلمه برای شروع بیان شود و هر نفر یک کلمه به کلمات ماقبل اضافه کند تا کم کم یک داستان کامل شود؛ مثلاً اولین نفر کلمه‌ی «من» را می گوید، نفر بعد می تواند بگوید «من و دوستم» و به همین ترتیب بازی ادامه می یابد تا داستانی کامل شود.

پیشنهاد کار در منزل

از دانش آموزان می خواهیم یکی از بازی های دیجیتال خود را که بیشتر مورد علاقه و مصرفشان است، با جست و جود در سامانه های هدایت مصرف ارزیابی کنند و در مورد معرفی بازی، داستان بازی و شخصیت ها و پیام های مثبت و منفی و موارد دیگر به صلاح دید معلم یادداشتی بنویسند. همچنین در مورد میزان مهارت افزودن بازی و اینکه این بازی احیاناً در تقویت کدام یک از هوش های چندگانه کمک کننده است، نظر خود را بنویسند و نمره بدهند.

معلم برای تقویت انواع هوش می تواند با خلاقیت خود انواع فعالیت ها و بازی ها را در طول سال طراحی و در جلسات متعدد بخشی از هر کدام را توضیح دهد و اجرا کند و در مورد میزان مهارت افزایی آن ها و ارتباط آن ها با انواع هوش های چندگانه با دانش آموزان گفت و گو کند.

پیشنهاد بازی در کلاس

● برای تقویت هوش تصویری ابتدا همه ی بچه ها جای خود را با فرد دیگری عوض می کنند. سپس یک نفر به صورت داوطلبانه انتخاب می شود. از او می خواهیم، به جای نشستن تک تک بچه ها یا به اجزا و وسایل کلاس با دقت و تمرکز نگاه کند و جای آن ها را به خاطر بسپارد و از کلاس بیرون برود. بعد بقیه ی دانش آموزان جای نشستن دو نفر یا جای یک وسیله در کلاس را جابه جا کنند تا او حدس بزند و این جابه جایی را تشخیص دهد.

● برای تقویت هوش کلامی چند کلمه ی غیرمرتبط با هم را روی تخته می نویسیم (این کلمات را خود دانش آموزان هم می توانند پیشنهاد دهند) و از آن ها می خواهیم، به صورت گروهی، داستان کوتاه طنز یا ماجراجویانه ای را بنویسند. البته در این فعالیت و همه ی بازی هایی که به صورت گروهی انجام می شوند،

پرورش هوش و استعداد، می توان سطوح گوناگونی از انواع آن را در بازی ها بررسی کرد. هوش جنبشی و حرکتی، هوش منطقی و ریاضی، هوش زبانی و کلامی، هوش دیداری و فضایی، هوش درون فردی، هوش بین فردی، هوش موسیقایی و همچنین هوش طبیعت گرایی هر کدام در بازی های متعدد استفاده و به میزان استفاده، تقویت هم می شوند.

در ادامه، می توانیم به سراغ معرفی تعدادی از بازی هایی غیر دیجیتال برویم و برخی از آن ها را با هدف تقویت هوش های چندگانه انتخاب و در کلاس انجام دهیم. با انجام این بازی ها در کلاس، علاوه بر توجه دادن دانش آموزان به بحث مهارت افزایی بازی و تقویت انواع توانمندی ها و استعدادها از طریق بازی ها، به معرفی انواع بازی های فردی و گروهی به عنوان جایگزین بازی های دیجیتال می پردازیم.

معلم همچنین می تواند چند نمونه از بازی های رومیزی و بازی های فکری موجود در بازار (که مورد تأیید سامان دهی منابع آموزشی هستند) را سر کلاس بیاورد و به بچه ها معرفی کند و با توضیح روش بازی به بررسی آن از لحاظ میزان مهارت افزودن برای تقویت انواع هوش های چندگانه بپردازد.

