

تجربه زبانی

منیژه حسنی

دبیر زبان انگلیسی
استان کردستان، منطقه موچش

مختلف یادگیری افعال در سه بخش مختلف کتاب در دوره متوسطه ۱ و ۲ می‌پردازند.

از طرفی با ایجاد ارتباط‌های اجتماعی از طریق بازی، علاوه بر آموزش مفاهیم شناختی، به بعضی از اهداف آموزشی، یادگیری عاطفی و نگرشی نیز دست می‌یابیم.

همچنین با شرکت دادن دانش‌آموزان در برنامه‌ریزی و تدارک وسایل لازم و آموزش صرفه‌جویی در هزینه، قبل از اجرا و حین بازی می‌توان به اهداف بیشتری نائل شویم.

در این روش معلم، فقط نقش تسهیل‌کننده دارد و با شور و نشاط بازی، بچه‌ها بدون خستگی می‌توانند شکل صحیح افعال را به خوبی یاد بگیرند و با کاربرد صحیح جملات در زندگی روزمره به خوبی آشنا شوند.

این نوع تدریس به پویایی، نشاط فضای آموزشی و در نهایت کارآمدی یادگیری و کیفیت‌بخشی به فرآیند آموزش کمک بسیاری خواهد نمود.

چون محل قرارگیری یادگیری زبان در مغز درست، کنار محل قرارگیری یادگیری حرکتی است؛ بازی و حرکت می‌تواند پشتیبانی بسیار قوی برای آموزش مفاهیم انتزاعی و آشنایی با رویدادهای واقعی در زندگی دانش‌آموزان باشد (تلخایی، ۱۳۹۸). در پایان کلاس با استفاده از روش سنجش سه‌دو یک و انعکاس در نوشته‌های بچه‌ها فهمیدم که درس را به خوبی یاد گرفته‌اند.

منبع

تلخایی، محمود (۱۳۹۸). شناخت و تربیت. انتشارات سمت.



یکی از موضوعات زبان انگلیسی که مدت‌ها پیش خودم، به‌عنوان دانش‌آموز، همیشه فراموش می‌کردم، قرار گرفتن دو فعل کنار هم بود. سعی کردم این مطلب را برای دانش‌آموزانم به بهترین وجه، تدریس نمایم. از طرفی همیشه یکی از موضوعاتی که آن‌ها در آزمون اشتباه می‌کردند فراموش کردن نحوه درست قرار گرفتن دو فعل کنار هم بود. تصمیم گرفتم این موضوع را به‌صورت بازی در بیاورم و سنجش بچه‌ها از طریق بازی و در راستای آموزش باشد.

از گروه اول خواستم تعدادی از افعال را روی CD بنویسند. این فعل‌ها از تمام بخش‌های مختلف کتاب جمع‌آوری شده بود. کاردستی را که طراحی کرده بودم به کلاس آوردم. یک تخته الوار که سه عدد چوب بستنی روی آن تعبیه شده بود، در کنار هر چوب بستنی سه فرم از افعال قید شده بود (فعل ساده - مصدر با to و فعل یدار).

پس از تدریس این بخش به منظور سنجش عملکردی، از بچه‌ها خواسته شد جهت اجرای بازی در دو ردیف قرار بگیرند و افعال را (CDها) در جای درست، داخل هر کدام از چوب بستنی‌ها پس از خواندن جمله‌ای که فعل دوم آن افتاده بود، قرار دهند. اگر دانش‌آموزی اشتباه می‌کرد دوباره به انتهای صف می‌رفت تا این افعال مجدداً پرسیده شود و آن را در جای درست قرار دهند. چون این کار گروهی بود، آن‌ها فرصت تبادل اندیشه را نیز داشتند و همچنین خوارزمایی توسط خود بچه‌ها انجام می‌شد.

این کار آنقدر ادامه داشت تا بچه‌ها تمام افعال را در جای درست قرار می‌دادند. شور و نشاط دانش‌آموزان در حین انجام بازی و مشورت با همدیگر جهت دریافت جایزه، فضایی خاص به کلاس بخشیده بود.

این بازی هم برنده داشت و هم بازنده. مجازات بازنده، رفتن به انتهای صف بود که می‌بایست منتظر بمانند تا نوبت آن‌ها دوباره برسد اما این انتظار باعث می‌شد به سؤالات دانش‌آموزان دیگر توجه خاصی داشته باشند چون ممکن بود سؤال خودشان هم باشد و به این ترتیب بازی و یادگیری به پایان رسید.

در واقع ایجاد موقعیت‌های یادگیری تعاملی، روش‌های مطلوب آموزش و پرورش به شمار می‌آید. پژوهشگران و دانشمندان در حوزه آموزش و پرورش، ارزش‌های والای «تعاملی بودن محیط‌های آموزشی» را پیوسته مطرح و بر آن تأکید کرده‌اند. این محیط‌ها شامل موقعیت‌هایی هستند که در آن‌ها دانش‌آموزان به جای اینکه، گیرندگان غیرفعال اطلاعات از منابع آموزشی باشند، خود به‌طور مستقیم در فرآیند یادگیری شرکت فعالانه دارند و از طرفی یکی از موقعیت‌های تعاملی بین شاگرد و معلم، «بازی‌های آموزشی» است که در بطن خود، دارای هدف آموزشی است؛ یعنی انتقال نکته‌ای خاص، برجسته کردن قابلیت‌های ویژه با تعمیق مهارت‌ها.

در این بازی تمامی فراگیران بدون این‌که خود احساس کنند به تمرین و تکرار مفاهیم یا مهارت‌های