

گفت و گو

امیلیا صمدی

گفت‌وگو با محبوبه اسفندیاری
معلم خلاق درس عربی در مدارس تهران

معجزه بازی در تدریس

عکاس: غلامرضا بهرامی



مصاحبه کامل را از
رمزبینه بالا بشنوید.

● روش تدریس شما با روش همکارانتان چه تمایزی دارد؟

● روش کارم تدریس با بازی است. جای خالی بازی در درس عربی احساس می‌شد و بچه‌ها نگاه خوبی به این درس نداشتند. به همین خاطر، به فکر افتادم درس عربی را به درس جذاب و مورد علاقه بچه‌ها تبدیل کنم تا یادگیری آنان نیز افزایش یابد. از آنجا که مدرس عربی هستم، در ابتدا شروع به تحقیق در خصوص روش‌های تدریس در کشورهای عربی کردم. متوجه شدم در این کشورها از بازی‌وارسازی (گیمیفیکیشن) استفاده می‌کنند. از آن‌ها یاد گرفتم و بازی‌هایشان را در کلاس خودم اجرا کردم. خودم نیز شروع به طراحی بازی کردم. در ادامه تحقیقاتم سراغ روش‌های تدریس در کشورهای اروپایی رفتم. از فیلم‌های آموزشی‌شان یاد گرفتم. در کلاس خودم اجرا کردم و نتایج مثبت آن را در علاقه‌مندی بچه‌ها به درس عربی و افزایش میزان و سرعت یادگیری آنان دیدم. بچه‌ها چون به بازی علاقه‌مند بودند، زود یاد می‌گرفتند. بازی برایشان جذاب بود و حتی در زنگ تفریح هم اصرار می‌کردند سر کلاس بمانیم و به بازی ادامه دهیم. بازی در همه پایه‌ها و همه درس‌ها قابل اجراست. معلمان پایه‌های بالاتر، به‌ویژه پایه دوازدهم، این واژه را دارند که بازی بتواند خواسته آن‌ها را در آموزش

اشاره

محبوبه اسفندیاری، متولد ۱۳۶۰، کارشناس ارشد رشته فقه و حقوق اسلامی است که تدریس خود را از سال ۱۳۸۳ به‌عنوان معلم عربی آغاز کرده است. زمانی که در تدریس با موضوع بی‌علاقگی بچه‌ها مواجه شد، با انجام مطالعات تطبیقی، تدریس مبتنی بر بازی را به‌عنوان راه‌حل انتخاب کرد و موفق شد از این طریق درس عربی را به‌درس مورد علاقه و جذاب دانش‌آموزانش تبدیل کند. اسفندیاری معتقد است آموزش چهار مهارت مهم «ارتباطی»، «همکاری»، «تفکر انتقادی» و «خلاقیت» از طریق بازی اتفاق می‌افتد.

به سراغ این معلم نوآور رقتیم تا درباره آنچه از تدریس مبتنی بر بازی در کلاس درس تجربه کرده، برایمان بگوید. آنچه در ادامه می‌خوانید، خلاصه گفت‌وگوی ما با محبوبه اسفندیاری است که در دفتر مجله رشد فناوری آموزشی انجام شده است.

برآورده کند، اما معلمانی که خشک هستند و در تدریس در پایه‌های بالاتر نیز از بازی استفاده می‌کنند، به یقین موفق‌ترند.

● بازی‌وارسازی در آموزش به چه معناست؟ شما چه نوع بازی‌هایی را طراحی و در تدریس از آن‌ها استفاده می‌کنید؟

● بازی‌وارسازی به این معناست که عناصر بازی را وارد آموزش کنیم. البته بازی‌وارسازی نه تنها در آموزش، بلکه در سایر حوزه‌ها مثل تجارت نیز کاربرد دارد. من بازی‌ها را در سه حیطه بازی‌های جنبشی حرکتی، بازی‌های رومیزی و بازی‌های دیجیتالی طراحی می‌کنم. بازی‌های جنبشی حرکتی مناسب کلاس‌های حضوری هستند و لازمه آن‌ها انرژی‌دار بودن بازی است. بچه‌ها این نوع بازی‌ها را خیلی دوست دارند و ضمن آن یاد می‌گیرند. برای مثال، در یک بازی، روی تعداد زیادی توپ مفاهیم آموزشی را می‌نوشتیم و قوانین بازی را به بچه‌ها می‌گفتم. بچه‌ها را گروه‌بندی می‌کردم. آن‌ها در یک زمان مشخص، همراه با صدای سوت، مفاهیم را از بین توپ‌ها پیدا می‌کردند و بین سبدها، در سبد مخصوص آن، قرار می‌دادند. وقتی بازی تمام می‌شد، بین بچه‌ها شور زیادی به پا بود. بچه‌ها، بدون اینکه من از آن‌ها بخواهم، به صورت خودجوش درس را با هم مرور می‌کردند. این معجزه تدریس با بازی است. فکر می‌کنم آرزوی هر معلمی همین باشد. به این ترتیب، یادگیری ماندگارتری در بچه‌ها اتفاق می‌افتد.

نوع دیگر، بازی رومیزی است که فکری است و ابزار فیزیکی نیز دارد. برای مثال، معلم از دانش‌آموزان می‌خواهد با مهره‌ها یا کارت‌هایی که روی آن‌ها مفاهیم آموزشی نوشته شده‌اند، فعالیت‌هایی را روی یک صفحه بزرگ انجام دهند. این نوع بازی‌ها در قالب گروه‌های دو یا سه‌نفره از دانش‌آموزان، در کلاس، قابل پیاده‌سازی‌اند. برخلاف بازی‌های جنبشی حرکتی که با آن‌ها شور و هیجان زیادی در کلاس حاکم می‌شود، بازی رومیزی بازی آرام‌تری است که مستلزم فکر کردن و تحلیل آموخته‌ها توسط دانش‌آموز است.

نوع سوم، بازی‌های دیجیتالی هستند که در آموزش مجازی بیشتر کاربرد دارند. بازی دیجیتالی با ابزارهایی چون گوشی و رایانه کیفی (لپ‌تاپ) انجام می‌شود. بازی‌های دیجیتالی گسترده‌اند و شامل بازی‌های فکری هم می‌شوند. برای مثال، من با برنامه‌های بازی‌سازی، بازی سودو کو را که در حالت معمول به‌عنوان بازی فکری رومیزی اجرا می‌شود، ساختم تا به‌عنوان بازی دیجیتالی در گوشی و رایانه کیفی (لپ‌تاپ) بچه‌ها قابل اجرا باشد. می‌توان از جدول سودو کو به راحتی برای آموزش درس عربی استفاده کرد. می‌توانیم در ردیف و ستون جدول، فعل‌ها را قرار دهیم و طوری چیدمان کنیم که دانش‌آموز تشخیص دهد در هر ردیف یا ستون چه صیغه‌ای بگذارد که تکراری نباشد. در یک ویدئوی هیجان‌انگیز، از بازی شمارش معکوس برای تطبیق فعل و ضمیر کمک گرفتیم. من فعل می‌گفتم و بچه‌ها متناسب با فعل ضمیر می‌گفتند. بچه‌ها شمارش معکوس را می‌بینند و در همین

حین به سؤال جواب می‌دهند. هر چه سرعت جواب‌دادنشان بالاتر برود، تعداد جواب‌های درستشان بیشتر می‌شود. همچنین، بسیاری از کشورها وبگاه‌های بازی دارند که می‌توان در آن‌ها بازی‌های انفرادی و گروهی متنوعی را به صورت برخط بازی کرد.

● برای ساخت بازی‌های دیجیتال از چه نرم‌افزارهایی استفاده می‌کنید؟

● در حال حاضر از برنامه‌های ساده اسکرچ، استوری لاین و پاورپوینت برای بازی‌سازی استفاده می‌کنم. برنامه‌ام این است که در آینده پایتون و یونیتی را نیز یاد بگیرم.

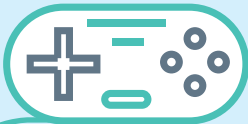
● هنگام اجرای بازی‌های جنبشی حرکتی در کلاس درس چگونه کلاس را مدیریت می‌کنید؟ برایتان پیش آمده است که در چنین مواقعی با بی‌نظمی دانش‌آموزان مواجه شوید؟

● بسیاری از معلمان می‌گویند، در بازی بچه‌ها ولوله به پا می‌کنند و مدیریت کلاس از دست ما خارج می‌شود. برای طراحی بازی اصولی داریم که اگر معلم آن‌ها را رعایت کند، امکان ندارد کلاس به هم بریزد. حتی اگر کلاس به هم بریزد، معلم بازی را قطع می‌کند و ادامه نمی‌دهد. بنابراین، چون بچه‌ها بازی را دوست دارند، خود را با قوانین کلاسی تطبیق می‌دهند تا دیگر این اتفاق نیفتد. لازم است بچه‌ها قبل از ورود به بازی، نحوه بازی را آموزش ببینند و قوانین بازی و مراحل آن برای بچه‌ها شرح داده شود. همچنین، جنبه سرگرمی بودن و جذاب بودن آن برای بچه‌ها لحاظ شود. اگر آن بازی که به کلاس می‌برم، مناسب دانش‌آموزان و فضای کلاس نباشد، بچه‌ها نمی‌توانند خود را با شرایط آن وفق دهند و شروع به انجام کارهای جانبی می‌کنند. این مشکل هیچ‌گاه برای من پیش نیامد. وقتی تدریس سنتی داشتم، کلاس پر سر و صدا بود، اما از وقتی با بازی تدریس می‌کنم، هر بار که از مسئولان اجرایی مدرسه در مورد صدای کلاس سؤال می‌کنم، می‌گویند ما از کلاس شما صدایی نشنیدیم. باید حواسم باشد که روش تدریس موجب آزار بقیه کلاس‌ها نشود.

● شرایط کرونایی در روش تدریس و بازی‌های مورد استفاده شما در کلاس چه تغییری ایجاد کرد؟

● وقتی کرونا آمد، با اتفاقی غیرمنتظره مواجه شدم. قبل از کرونا سه سال تحقیق کردم و بازی‌های متعددی را که ابزارمدار بودند طراحی کردم و ساختم. اما یک‌باره با فضای برخط مواجه شدم که هیچ کدام از آن بازی‌ها در این فضا قابل اجرا نبودند. بچه‌ها را در مدرسه نداشتیم و وسایل بازی به کارمان نمی‌آمد. بازی‌های جنبشی حذف شدند و چیزی نتوانست جایگزین آن‌ها شود. اما از آنجا که همیشه سعی می‌کنم خودم را با شرایط همسو کنم و دست روی دست





یکی از درس‌ها بازی تعریف کنند. بچه‌ها خیلی خلاقانه و عالی بازی طراحی کرده بودند. واقعا لذت بردم. می‌توان به دانش‌آموزان یاد داد از بازی برای سرگرمی و یادگیری توأمان استفاده کنند.

● معلمی که تازه به تدریس مبتنی بر بازی علاقه‌مند می‌شود، از کجا شروع کند؟

● معلمی که تازه می‌خواهد به روش تدریس مبتنی بر بازی ورود پیدا کند، ابتدا باید هر بازی را که بلد است اجرا کند. گاهی معلم بازی را دست کم می‌گیرد و می‌گوید این بازی ساده است و به درد نمی‌خورد. معلم نباید از کنار بازی‌های ساده به‌راحتی رد شود. اگر معلم همان بازی ساده را اجرا کند، نتایج آن را می‌بیند، خلاقیتش شکوفا می‌شود و شروع به طراحی بازی‌های پیشرفته‌تر متناسب با سطح دانش‌آموزان کلاسش می‌کند. این همان اتفاقی بود که برای من افتاد.

● در تدریس با کمک بازی باید چه باید‌ها و نبایدهایی را لحاظ کرد؟

● اگر معلم چندجلسه یک‌بار بازی را به سر کلاس بیاورد، نمی‌تواند بگوید از روش تدریس مبتنی بر بازی استفاده می‌کند و به هدف‌های این روش نمی‌رسد. معلم باید طرح درس‌های خود را بر مبنای بازی‌آموزی بنویسد. او باید هر جلسه تحت هر شرایطی خود را ملزم کند به اینکه بازی در کلاسش اجرا شود. معلم در ابتدای کلاس مباحث تئوری را آموزش می‌دهد. سپس برای تثبیت یادگیری، حل تمرین و همین‌طور در ارائه تکالیف، از بازی استفاده می‌کند. گاهی معلم عناصر بازی را در تدریس خود به کار می‌برد، اما دانش‌آموز آن بازی را دوست ندارد. این بازی واقعی نیست. اگر من بچه‌های کلاس را از پشت‌میزنشینی خارج و وارد کار گروهی کردم، نمی‌توانم این کار را بازی بنامم؛ حتی اگر ظاهر بازی را در آن رعایت کرده باشم! بازی نباید صرفاً آموزشی باشد. بازی واقعی آن است که جنبه سرگرمی داشته باشد، بچه‌ها دوستش داشته باشند، برایشان هیجان‌انگیز باشد و از آن لذت ببرند. یکی از ملاک‌های بازی بودن یا نبودن یک فعالیت، نظر دانش‌آموز است.

● در آخر هر نکته‌ای که ذکر آن را لازم می‌دانید بفرمایید؟

● تغییر برای همه انسان‌ها سخت است. معلمی که برای اولین بار می‌خواهد در تدریس از بازی استفاده کند، به سختی می‌افتد؛ چرا که ساخت بازی زمان و انرژی زیادی می‌برد. اما وقتی معلم این سختی را بپذیرد و بازی را در تدریس وارد کند، برایش لذت‌بخش خواهد شد، چرا که نتیجه آن صدچندان بیشتر از آن انرژی است که صرفش کرده است. بسیاری از معلمان مشتاق به‌صورت خودجوش این اتفاق را رقم می‌زنند، اما اگر مدیر مدرسه این روش را باور و وارد مدرسه کند، زودتر به نتیجه می‌رسیم.

نگذارم، سایر بازی‌ها را در فضای دیجیتال طراحی کردم.

● یادگیری مبتنی بر بازی برای معلمان و دانش‌آموزان چه مزایایی دارد؟

● بازی تدریس را برای معلم نیز لذت‌بخش و جذاب می‌کند. وقتی روش تدریس معلم شادی و لذت دانش‌آموزان را به همراه دارد، این شادی و انرژی به معلم نیز برمی‌گردد. در روش تدریس سنتی، معلم بدون در نظر گرفتن تفاوت‌های فردی، از یک روش برای همه دانش‌آموزان استفاده می‌کند. اما تنوع بازی این فرصت را به معلم می‌دهد که از هزاران روش استفاده کند. اگر دانش‌آموز نتوانست خود را با یک بازی وفق دهد و یاد بگیرد، معلم می‌تواند از سایر بازی‌ها و روش‌ها استفاده کند. سطح دانش‌آموزان با هم متفاوت است. ممکن است یک نوع بازی از نگاه یک دانش‌آموز بچگانه باشد. بنابراین، من به‌عنوان معلم باید آن‌قدر بازی در دستم داشته باشم که بازی دیگری را برای آموزش او در نظر بگیرم. با بازی علاقه دانش‌آموز به درس افزایش می‌یابد، سرعت یادگیری دانش‌آموز بیشتر می‌شود و از همه مهم‌تر، بازی به برقراری عدالت آموزشی کمک می‌کند. بازی فراگیر است و بچه‌ها آن را دوست دارند. وقتی موضوع مشخصی در بازی مطرح می‌شود، هر معلمی، حتی در روستای دورافتاده هم، می‌تواند از آن استفاده کند. همچنین، به‌ویژه در بازی‌های گروهی، همکاری شکل می‌گیرد. بچه‌ها تلاش می‌کنند درس بخوانند تا در امتیاز گروهشان تأثیر منفی نداشته باشند.

● خود شما بعد از وارد کردن بازی به تدریستان، نسبت به قبل از آن، چه تغییری را در کلاستان مشاهده کردید؟

● وقتی میزان یادگیری دانش‌آموزانم را با زمانی که تدریس سنتی داشتم، مقایسه می‌کنم، تأثیر مثبت بازی بر پیشرفت درسی بچه‌ها مشخص می‌شود. بچه‌ها می‌گویند ما کلاس عربی را دوست داریم. علاقه‌شان به درس عربی به این دلیل است که در کلاس عربی بازی داریم. از بازخوردهای خوبی که دریافت کردم، این است که بچه‌ها هر ساله درخواست می‌کنند در سال بعد نیز خودم معلمشان باشم. چند سال قبل، زمانی که به خاطر آلودگی هوا بسیاری از کلاس‌های ما تعطیل شده بودند، من برخلاف همکاران، هیچ کلاس جبرانی نگرفتم. از آنجا که روش تدریسم بر بازی مبتنی بود، بچه‌ها علاقه‌مند بودند و به‌خوبی یاد می‌گرفتند. بنابراین من با مشکل کمبود وقت مواجه نشدم.

● آیا دانش‌آموزان فرصت مشارکت در مراحل ساخت بازی را دارند؟

● سؤال جالبی است. چند ماه قبل برای اولین بار این کار را انجام دادم. در مدرسه ما برنامه بازی‌سازی اسکرچ به دانش‌آموزان آموزش داده شده بود و بچه‌ها آن را بلد بودند. من از آن‌ها خواستم برای



فیلم آموزش زبان عربی