



جاری شدن واژگان در بازی

هیوا علی زاده



پژوهشگر و طراح آموزشی

علی رضا لولاگر



مدیر پروژه بازی‌های رومیزی

خواهند بود. بنابراین، اینکه بازیکنان چطور سرخ می‌دهند تا بازیکن فعال واژه درست را حدس بزند، اهمیت دارد؛ واژه‌ای که ممکن است برای مخاطبانش ناآشنا باشد و آن‌ها را با چالش‌هایی روبه‌رو کند؛ از ندانستن معنای آن گرفته تا اینکه چطور از دانش قبلی خود و شناخت بازیکن فعال، برای سرخ دادن استفاده کنند. همین چالش‌ها می‌تواند به بستر آموزشی این بازی غنا بخشد. برای مثال، به بازیکن‌ها می‌توان اجازه داد که از یک لغت‌نامه برای درک معنی آن واژه بهره بگیرند.

این بازی کمک می‌کند افراد با دانش و نگاه یکدیگر در ارتباط با معانی و کاربردهای واژه‌ها آشنا شوند و در بستری لذت‌بخش، دامنه درکشان از یک واژه را گسترش دهند.

همچنین، واژه‌هایی که اشتباه حدس زده می‌شوند یا اصلاً تشخیص داده نمی‌شوند، می‌توانند برای معلم نقطه شروعی برای طراحی یک فعالیت باشند. او می‌تواند در انتهای بازی، برای درک بهتر آن واژه‌ها فضاهای بارش فکری

یکی از دستاوردهای رفاقت با کتاب، گسترش دامنه واژه‌هاست؛ واژه‌هایی که به فرد در ارتباط و درک دنیای درون و برونش کمک می‌کنند. می‌خواهیم در مسیر آشنایی با واژه‌ها، دوست دیگری را معرفی کنیم که می‌تواند همیار باشد.

این همیار کیست؟ یک بازی؛ یک بازی رومیزی با تعدادی کارت و ماژیک که به صورت گروهی انجام می‌شود. «نهالک» که شرکت تولیدکننده این بازی است، نام آن را «لغت نومهجه» گذاشته است. لغت نومهجه بازطراحی از بازی Just One به شمار می‌رود. در بازی لغت نومهجه، یک بازیکن به‌عنوان بازیکن فعال در نظر گرفته می‌شود؛ کسی که به صورت تصادفی یک واژه را از بین واژه‌ها انتخاب کرده است. بازی به گونه‌ای است که او انتخابش را نمی‌بیند و سایر بازیکنان که انتخاب او را می‌بینند، با هم تلاش می‌کنند که او بتواند واژه انتخاب شده را تشخیص دهد و حدس خود را بیان کند. این حدس مطرح شده است که نتیجه یک دور از بازی را مشخص می‌کند. این بازی مشارکتی است و در نهایت برنده همه بازیکنان



بازی بستری برای ارتباط با کودک درون افراد ایجاد می‌کند؛ بنابراین این شکل‌گیری این ارتباط به محدوده سنی خاصی ربط ندارد

ایجاد کند و یا کتاب‌هایی را برای بچه‌ها بخواند که در تفهیم معنای آن واژه کمک‌کننده‌اند.

برای مثال، یکی از لغت‌ها در این بازی کلمه «سنت» است. بسته به اینکه این بازی در چه رده سنی انجام می‌شود، ممکن است بازیکن‌ها نتوانند برای آن سرنخی بیابند. معلم همین نتوانستن‌ها را می‌تواند به یک ضرورت آموزشی و فرصت یادگیری در زمینه‌هایی مانند علوم اجتماعی و جغرافیا و حتی ریاضیات تبدیل کند. همچنین او و دانش‌آموزان املاي درست لغت را بررسی کنند و نتایج این بررسی را با تولیدکننده نیز به اشتراک گذارند.

معلم همچنین می‌تواند از این بازی ایده بگیرد و به کمک بچه‌های کلاس، کارت‌های خودشان را بسازند و بازی کنند و به این ترتیب، دانش واژه‌های جمع نیز گسترش یابد.

در این راستا و کاربرد بازی‌ها در فرایند آموزش، این نوشته می‌خواهد ایده بازی خانه را با خوانندگان در میان بگذارد. البته این ایده در برخی فضاهای آموزشی در حال اجراست و نویسندگان این متن می‌خواهند بگویند که با توجه به تجربه‌هایی که در کاربرد بازی‌ها برای لذت‌بخش کردن فضاهای آموزشی داشته‌اند،

می‌توان قفسه‌هایی از کتابخانه را به بازی‌ها اختصاص داد؛ چه بازی‌هایی که خریداری می‌شود و چه بازی‌هایی که خود دانش‌آموزان آن‌ها را می‌سازند. چه بسا که همین بازی‌ها کمک می‌کنند افراد بیشتری به کتابخانه سر بزنند و کتاب‌ها را نیز بیشتر ببینند و ورق بزنند.

بازی بستری برای ارتباط با کودک درون افراد ایجاد می‌کند؛ بنابراین شکل‌گیری این ارتباط به محدوده سنی خاصی ربط ندارد. تا وقتی برای این مسئله ارزش قائلیم که کودک درون هر فرد حق زیستن دارد و همین کودک کمک می‌کند تا فرصت‌هایی برای تخیل و خلق شکوفا شود، با این نگاه و به احترام خواسته‌های کودک - که از مهم‌ترین آن‌ها بازی کردن است، خوب است این احترام به کنشی تبدیل شود و یکی از بسترها باز کردن پای بازی‌ها به فضای مدارس و قفسه کتابخانه‌هاست؛ حتی اگر این کتابخانه گوشه‌ای از یک کلاس باشد.

از آنجا که کتاب‌ها می‌توانند فرصتی برای احترام گذاشتن به دنیای خیال و کودکی و لذت بردن ایجاد کنند، از این بابت شاید دوستان خوبی برای بازی‌ها باشند.



**بازی لغت نوچه
کمک می‌کند
افراد با دانش و
نگاه یکدیگر در
ارتباط با معانی
و کاربردهای
واژه‌ها آشنا شوند
و در بستری
لذت‌بخش، دامنه
درکشان از یک
واژه را گسترش
دهند**