





عکس: محمد قاسم پور

ارزشیابی در قالب

بازی‌های بومی محلی در درس فرهنگ و هنر

هاجر دسترنج

دبیر هنر ساری

اشاره

اقدام پژوهی، یا همان پژوهش‌های مقدماتی در متن کلاس، هر چند از تمام مؤلفه‌های علمی برخوردار نیستند اما به لحاظ درگیر بودن مستقیم محقق به موضوع پژوهش واجد امتیازی ویژه می‌باشند. دبیر هنر با داشته‌های بومی خود از بهترین وسیله ارتباطی با دانش‌آموزانش برخوردار است و از این طریق راه را برای ایجاد نگرش تازه و تقویت روحیه آن‌ها باز می‌کند. هر اندازه که ما، با راهنمایی و هدایت پژوهشگران با تجربه؛ بیشتر بتوانیم بر اشتیاق دبیران هنر برای اقدام پژوهی کوشش کنیم شایسته‌تر و پسنندیده‌تر خواهد بود. در اقدام پژوهی زیر تجربه یکی از دبیران هنر را در تلفیق ارزشیابی این درس با بازی‌های بومی مرور می‌کنیم.

فرزندان امروز ما
بازی‌های بومی و
محلی را کنار گذاشته
و به بازی‌های فردی،
و بیش از همه
بازی‌های رایانه‌ای،
می‌پردازند، لذا
روزبه‌روز از اجتماع
دورتر شده و از
حضور در اجتماع و
مشارکت در کارهای
گروهی کلاس‌واهمه
دارند

مقدمه

با توجه به اینکه با اجرای برنامه درس ملی و سند تحول در آموزش و پرورش و جدیدالتألیف شدن کتب درسی، امتحان از درس فرهنگ و هنر حذف شده و دانش‌آموز با پوشه کارش سنجیده می‌شود من سعی کرده‌ام علاوه بر پوشه کار، در آخر هر نوبت و بسته به هر موضوع درسی از انواع ارزشیابی‌ها استفاده کنم. برای مثال، در درس طراحی، مسابقه سرعت در طراحی را اجرا کردم. و بعد با ژوژمان یا نصب کارها روی تابلو به نقد و بررسی و نمره دادن به آن‌ها پرداختم. یا در اجرای کاردستی‌ها مسابقه خلاق‌ترین کارها را برگزار کردم و کارها را در نمایشگاه دائمی مدرسه قرار دادم تا هم دانش‌آموزان خلاق تشویق شوند و هم دیگر دوستانشان از آثار آن‌ها ایده بگیرند. در سایر موضوعات هم روش‌هایی را امتحان

موضوع طرح تجربه برتر

برگزاری آزمون‌ها و ارزشیابی‌ها در امر یاددهی-یادگیری همراه با بازی‌های بومی محلی.

اهداف طرح

- * اجرای انواع ارزشیابی‌ها به صورت بازی‌های بومی و محلی
- * کاستن نگرانی و اضطراب دانش‌آموز در حین ارزشیابی
- * آشنایی با هنر نمایشی در قالب بازی
- * ایجاد شادی و نشاط در دانش‌آموز، در حین ارزشیابی و تدریس
- * مشارکت دادن اولیای دانش‌آموز در ارزشیابی دانش‌آموز
- * آشناکردن دانش‌آموزان با بازی‌های بومی محلی در حین ارزشیابی



بومی محلی) من مشاهده کردم که این دسته از دانش‌آموزان برای انجام بازی راغب می‌شوند؛ در نتیجه، هم در بازی مشارکت می‌کنند و هم خود را در این امر اجتماعی و در حقیقت ارزشیابی عملکردی گروهی محک می‌زنند.

۳. یاددهی و یادگیری برتر همراه با شادی و نشاط در کلاس درس سومین هدفی است که در انجام این طرح به نتیجه مثبت رسیده است.

۴. همان‌طور که می‌دانید در درس فرهنگ و هنر چند سالی است که آزمون حذف شده و دانش‌آموز براساس فعالیت‌های کلاسی و پوشه کار نمره می‌گیرد. لذا در این طرح ارزشیابی‌ها به صورت عملکردی بوده و با توجه به موضوع تدریس نمایش و گفت‌وگوی نمایشی، دانش‌آموز رفتارها و حالت‌های نمایشی را در قالب بازی بومی محلی می‌آموزد و نسبت به طرح مسئله‌ها و سؤالاتی که در قالب بازی طرح شده به ارزشیابی‌های خود به صورت فردی یا گروهی با شادی و نشاط و بدون نگرانی پاسخ می‌دهد.

نحوه اجرای فرایند ارزشیابی‌ها در حین تدریس

ارزشیابی آغازین

این ارزشیابی که در شروع درس انجام می‌شود به صورت شفاهی است، لذا دانش‌آموز را به بحث و گفت‌وگو می‌کشاند. در حقیقت در این روش از بارش فکری دانش‌آموزان استفاده می‌شود.

نکته: البته در کلاس، قبل از ورود دانش‌آموزان، صندلی‌هایی را که به آن‌ها مقواهایی نصب شده و روی هر کدام حالت‌هایی مثل خنده، گریه، عصبانی و ... نوشته شده در کنار هم می‌چینیم، برای بازی «صندلی بازی» که همین چیدمان برای دانش‌آموزان در بدو ورود ایجاد انگیزه می‌کند.

ارزشیابی تکوینی

در حقیقت در درس گفت‌وگوی نمایشی این

کردم؛ البته با پرهیز از اجرای کارهای تکراری. من در هر کلاسی با توجه به روحیات و جو کلاس برای اجرای هر ارزشیابی در حین تدریس نقشه‌های خلاقانه را آزمودم و بازخوردهای مختلف دانش‌آموزان را در حین برنامه اجرایی خود مشاهده و نتیجه یاددهی-یادگیری را تجزیه و تحلیل می‌نمایم. برای مثال، در هنر نمایشی، ارزشیابی‌ها را با بازی‌های بومی محلی مثل: لی‌لی، سنگ‌سنگ و رورو و ... به اجرا درمی‌آورم.

چرا باید از بازی‌های بومی محلی در ارزشیابی‌ها استفاده کرد؟

۱. لازم به ذکر است که برگزاری امتحانات و پرسش‌های شفاهی در حضور جمع همیشه برای بعضی از دانش‌آموزان نگران‌کننده و اضطراب‌آور است؛ لذا سعی من این است که این استرس را در زمان برگزاری ارزشیابی‌ها به کمک انجام انواع بازی‌های بومی و محلی مثل لی‌لی، سنگ‌سنگ و رورو و بعضی از بازی‌های دیگر کم کنم و یا از بین ببرم.

۲. در این برهه از زمان که ما در آن واقع شده‌ایم، بسیاری از دانش‌آموزان گرایش و وابستگی شدیدی به گوشی همراه و تبلت و رایانه پیدا کرده‌اند که همین امر به سلامت جسمی و روحی آن‌ها به مرور زمان لطمه وارد می‌کند.

علت بسیاری از پرخاشگری‌ها، افسردگی‌ها و گوشه‌گیر شدن دانش‌آموزان، در همین امر نهفته است. فرزندان امروز ما بازی‌های بومی و محلی را کنار گذاشته و به بازی‌های فردی، و بیش از همه بازی‌های رایانه‌ای، می‌پردازند، لذا روزبه‌روز از اجتماع دورتر شده و از حضور در اجتماع و مشارکت در کارهای گروهی کلاس واهمه دارند، یا اگر در جمعی قرار بگیرند با جمع دوستانشان ناسازگاری دارند و درخواست کار فردی می‌کنند. (این دسته از دانش‌آموزان معمولاً خسته یا خواب‌آلوده نیز هستند)

با انجام این نوع ارزشیابی (ارزشیابی همراه با بازی



عکس: اعظم لاریجانی

شاخص	کلاس و پایه	مشارکت در بحث و گفت‌وگو	ارزشیابی تکوینی	ارزشیابی پایانی	خودارزیابی	تحقیق و پژوهش	ارزشیابی والدین	جمع نمره مستمر	پوشه کار
ردیف و نمره	هفتم	۲ نمره	۵ نمره	۵ نمره	۵ نمره	۲ نمره	۱ نمره	۲۰ نمره	۲۰ نمره

جدول ۱

تکلیف و تمرین نمایش در منزل به صورت بازی، بازی‌های دیگری را طرح کنند و پاسخ اجرای آن را در این نمون‌برگ‌ها بنویسند و آن را به وسیله فرزند خود به مدرسه بفرستند.

خودارزیابی

سؤالاتی از قبل طرح شده یا در کتاب درسی موجود است که دانش‌آموزان موظفند به آن‌ها پاسخ دهند.

نحوه بررسی ارزشیابی‌ها

جدول ۱ را ملاحظه نمایید.

نکته ۱: پوشه کار یعنی کار نهایی هر موضوع درسی؛ که در درس هنر نمایشی عبارت است از اجرای نمایش برای کلاس‌های دیگر در برنامه‌های مدرسه پوشه کار در موضوعات دیگر بسته به موضوع درس، متفاوت می‌باشد.

نکته ۲: میانگین دو نمره مستمر و پوشه کار می‌شود نمره نوبت.

نکته ۳: خودارزیابی، تحقیق و پژوهش و ارزشیابی والدین در بخش تعیین تکلیف می‌گنجد.

نتایج به دست آمده از اجرای این ارزشیابی شامل موارد ذیل است:

- ✓ یادگیری بهتر دانش‌آموزان
- ✓ کاهش نگرانی دانش‌آموزان در حین ارزشیابی
- ✓ پاسخ دانش‌آموزان به ارزشیابی‌ها، همراه با شادی و نشاط
- ✓ افزایش مشارکت دانش‌آموزان گوشه‌گیر و رغبت آن‌ها در کارهای گروهی
- ✓ بیشتر از ۹۰ درصد فرایند یاددهی - یادگیری در اختیار دانش‌آموزان است.
- ✓ به کارگیری اولیای دانش‌آموزان در امر ارزشیابی فرزندانشان
- ✓ قابل اجرا بودن این طرح در مدارس روستا و شهر

ارزشیابی را با اجرای دو بازی «سنگ‌سنگ رورو» و «صندلی بازی» با هم انجام می‌دهیم. دانش‌آموزان دورتادور صندلی‌هایی که در بند بالا ذکر شد می‌نشینند و بازی سنگ‌سنگ رورو را یکی از دانش‌آموزان با برداشتن جمله‌ای از ظرف ارزشیابی تکوینی شروع کرده و دور تا دور دوستانش می‌چرخد و شعر سنگ‌سنگ و رورو را می‌خواند و بقیه جواب او را می‌دهند. در ادامه، کاغذ ارزشیابی را در دستان یکی از دوستانش می‌گذارد. او می‌بایست دور هم‌کلاسی‌هایش بدود تا دوستش او را نگیرد و در جای او بنشیند. اگر نشست و نتوانست به جای او برسد (یعنی بازی را باخته) باید دور صندلی‌ها با موزیک یا دست‌زدن بچه‌ها بچرخد. هر جا که موزیک یا صدای دست بچه‌ها قطع شد بایستد. روبه‌روی هر صندلی یا هر حالتی که ایستاد باید آن جمله‌ای را که در دستش دارد، در همان حالت اجرا نماید.

مثال

جمله او این است: مادر تو را دوست دارم. حالتی که روبه‌روی آن قرار گرفته، عصبانیت است. بنابراین باید جمله «مادر تو را دوست دارم» را در حالت «عصبانیت» تمام بگوید.

ارزشیابی پایانی

در ارزشیابی پایانی موضوعاتی را از قبل در ظرف قرعه انداخته، از بچه‌ها به صورت گروهی خواسته می‌شود تا موضوعی را برداشته و در زمانی کوتاه برای اجرای آن قصه‌ای بسازند و آن را برای دوستانشان به صورت گفت‌وگوی نمایشی اجرا کنند.

ارزشیابی والدین

همچنین در اجرای این طرح از حضور اولیا استفاده کردم و در آخر کلاس برگه‌های ارزشیابی را به آن‌ها دادم و خواستم برای اجرا و انجام

در هر کلاسی با توجه به روحیات و جو کلاس برای اجرای هر ارزشیابی در حین تدریس نقشه‌های خلاقانه را آزمودم و بازخوردهای مختلف دانش‌آموزان را در حین برنامه‌اجرائی خود مشاهده و نتیجه یاددهی - یادگیری را تجزیه و تحلیل می‌نمایم