



قبیله من!

یک بازی راهبردی برای یادگیری فعال و لذتبخش درس مطالعات اجتماعی

محمد یاسر توسل پناهی
طاها کریم زاده

معلمان دوره ابتدایی، تهران

برای انتخاب مسئولیتش بسیار مهم و ارزنده است. دانش‌آموزان موظفاند برای قبیله خود یک خط اختراع کنند و راهنمای آن را به حاکم قبیله بدهند، چراکه از آن به بعد باید نامه‌هایشان را با دست خط قبیله خود به حاکم یا قبیله‌های دیگر بفرستند.

پس از اتمام این مراحل، همه دانش‌آموزان به یک قبیله مشخص تعلق دارند و مسئولیتی بر دوش آن‌ها گذاشته شده است که شانه‌خالی کردن از آن به شکست قبیله منجر خواهد شد. این مهم اهمیت حضور او را در بازی و قبیله‌اش نشان می‌دهد.

هر قبیله باید روزانه تولیداتی داشته باشد. این به معنای زنده‌بودن قبیله است. مواد تولیدی عبارت‌اند از:

۱. نمک (خرید توسط شما با ضریب ۱)؛
۲. گندم (خرید توسط شما با ضریب ۲)؛
۳. اسب (خرید توسط شما با ضریب ۴)؛
۴. صنعت (با راهبرد شما تولید می‌شود)؛
۵. گوشت (خرید توسط شما با ضریب ۳)؛
۶. دارو (با راهبرد شما تولید می‌شود)؛
۷. ارتش (هر پنج رأس اسب یک ارتش می‌سازد)؛
۸. سکه (شما با خرید تولیدات، آن را به قبیله‌ها پرداخت می‌کنید).

آموزگار با توجه به راهبردی که می‌خواهد در بازی طراحی کند، می‌تواند تولیدات را در هر قبیله تقسیم کند، اما به یاد داشته باشیم، نباید در کلیت دارایی‌های قبیله‌ها تفاوت چشمگیری باشد. این بدین معناست که تقریباً همه قبیله‌ها تولید روزانه‌شان نزدیک به هم است. بازی شروع می‌شود و معلم می‌تواند مفاهیمی از قبیل جهت‌های جغرافیایی، محصولات کشاورزی، و آب‌وهوا را به دانش‌آموزان منتقل کند.

ترجیح این است که معلم نکات و مفاهیم بازی را به صورت

محله، روستا، شهر، کشور و قاره و سکه کلماتی هستند که تقریباً اکثر دانش‌آموزان در هر رده سنی در دبستان کم‌وبیش با آن آشنا هستند. ما قصد داریم برای آموزش هر یک از این مفاهیم به کلاس درس برویم. سؤال این است که چگونه می‌توانیم به گونه‌ای تدریس کنیم که در دانش‌آموزان انگیزه یادگیری برای ادامه فرایند تدریس مطالعات اجتماعی فراهم شود؟

طراحی یک بازی جذاب می‌تواند این انگیزه را در دانش‌آموزان پدید آورد. این طرح درس تلفیقی که صرفاً معلم انجام می‌دهد، مفاهیم را در قالب یک بازی راهبردی به دانش‌آموزان می‌آموزد.

شیوه بازی

در این بازی که نام‌گذاری آن کاملاً سلیقه‌ای است، دانش‌آموزان به گروه‌های هفت‌نفره تقسیم می‌شوند. هر گروه برای خود یک اسم انتخاب می‌کند. گروه‌ها به قبیله‌های کوچک تبدیل و در یک قلمرو و زیر سلطه یک حاکم (همان معلم) قرار می‌گیرند. هر قبیله برای خود یک پرچم طراحی می‌کند. پرچم هر گروه باید کار دست (کاردستی) و مورد تأیید همه افراد قبیله باشد. سپس هر قبیله باید مسئولیت‌های هر شخص را در آن قبیله مشخص کند:

۱. رئیس
۲. فرمانده
۳. دامدار
۴. کشاورز
۵. خزانه‌دار
۶. پیشگو
۷. مشاور

دقت داشته باشید، نظر و رضایت هر یک از افراد قبیله



که دارید، باید از قبيله‌ها مالیات دریافت کنید. با توجه به تولیدات روزانه هر قبيله در سرزمینش، شما مالیات را به‌طور هفتگی اعلام کنید. دانش‌آموزان برای پرداخت مالیات به شما مجبورند با قبيله‌های دیگر وارد معامله شوند. تمام افراد در گروه با یکدیگر گفت‌وگو می‌کنند و هر یک راهبرد خود را بابت پرداخت خراج، با هم‌گروهی‌هایش در میان می‌گذارد. قبيله‌ای که خراج نمی‌دهد، آن هفته از حمایت قبيله‌های دیگر برخوردار نخواهد بود.

آن‌ها می‌توانند در این بازی به قبيله‌های یکدیگر حمله کنند. شما باید این شرایط را طوری مدیریت کنید که هیچ قبيله‌ای حذف نشود. در این حمله‌ها، هر قبيله تعداد اندکی غنیمت از دیگری می‌گیرد که تعیین آن با شماست. همیشه و در هر شرایطی بازی را تا انتها متعادل نگه دارید، چرا که در این صورت شما به آرامی بازی و دانش‌آموزان را از دست می‌دهید و کار از دستتان خارج می‌شود. به عبارت دیگر، تا انتهای بازی هیچ شخصی بی‌کار نباشد.

همیشه آن‌ها را شگفت‌زده کنید. یعنی اگر گمان می‌برید دانش‌آموزان حرکت بعدی شما را حدس خواهند زد، سناریو را هیجان‌انگیزتر کنید (اجازه ندهید آن‌ها ادامه بازی را حدس بزنند).

در روز و ساعتی معین، فیلم یا وب‌آوا را در اختیارشان بگذارید و سعی کنید در این باره بدقولی نکنید. اگر شرایط آموزش به حالت مجازی تغییر کرد، حتماً به قول خود عمل کنید و بازی را ناتمام نگذارید.

در انتها امید داریم توانسته باشیم تجربه کوچکی برای تغییری بزرگ در روند آموزش مطالعات اجتماعی دوره ابتدایی به شما همکار گرامی تقدیم کرده باشیم.

فیلم برای دانش‌آموزان نمایش دهد. داستان را به‌صورت فیلم برای دانش‌آموزان بازی کنید، ولی در صورت نبود امکانات یا نداشتن دانش استفاده از نرم‌افزارهای تدوین فیلم، می‌توان آن را به‌صورت وب‌آوا (پادکست) هم فراهم کرد. تا حد امکان سعی کنید نمایش یا وب‌آوا را شما در قالب طنز باشد. اما به یادداشته باشید، شما گرداننده اصلی این بازی هستید. سناریو را از دست ندهید.

برای بازی یک رمز بگذارید. در اصل این رمز می‌تواند جنبه تربیتی هم داشته باشد. شما مطالعات اجتماعی را با فیلم یا فایل صوتی تدریس می‌کنید و دانش‌آموزان درس را فرا می‌گیرند. اما در انتهای بازی شما توقع دارید قبيله‌ها بتوانند رمز و راز موفقیتشان را به‌عنوان رمز نهایی بازی به شما بگویند.

برای مثال، شما قصد دارید اتحاد، تفکر و تدبیر، حل مسئله و کمک به هم نوع را به دانش‌آموزان انتقال دهید، این بهترین فرصت است که آن‌ها می‌توانند این مفاهیم را در کنار یکدیگر و در قالب یک بازی که هر یک به‌تنهایی می‌تواند در روند آن تأثیرگذار باشد، فرا بگیرند. به قول معروف: «یک تیر و دو نشان.»

فراموش نکنید، رویدادهای تاریخی در کشورمان کم نیستند و در کتاب به مواردی از آن‌ها اشاره شده است. تاریخ را طوری ارائه دهید که در طول بازی خود را در روند و تغییر آن مؤثر ببینند.

در ادامه بازی، با نامه‌های مخفی خود به هر عضو قبيله، روند بازی را آن‌طور که می‌خواهید ادامه می‌دهید. دانش‌آموزان باید با درایت و تعقل مسیر درست را با هم‌فکری یکدیگر بیابند. حالا شما به‌عنوان حاکم یا هر عنوان دیگری