

طراحی و تولید منابع یادگیری



شهبین سپاسی  
کارشناس تعلیم و تربیت  
فائزه احمدی و شنوه  
دانشجوی کارشناسی ارشد  
آموزش و بهسازی منابع انسانی

## کلاس زندگی

### اهمیت ذهن گرمی در یادگیری

اشاره

برای جلب و جذب توجه دانش‌آموزان شیوه‌های گوناگونی به کار گرفته می‌شوند تا فرایند یاددهی-یادگیری بهبود یابد. ممکن است عبارتهایی مانند ایجاد انگیزه، ذهن گرمی، بازی‌های آموزشی و رفع خستگی ذهنی برای این مقصود به کار برده شوند که در تمامی آن‌ها، ایجاد تمرکز بیشتر بر روند یادگیری و نیز دنبال کردن فعالیت‌های مرتبط با اهداف کلاس مورد نظرند. برخی از این فعالیت‌ها در آغاز کلاس و برخی دیگر در میانه آن مورد استفاده قرار می‌گیرند. در این نوشته، به شرح بیشتر و نمونه‌هایی از ذهن گرمی پرداخته می‌شود.

کلیدواژه‌ها: ذهن گرمی، ایجاد انگیزه، طراحی آموزشی، فرایند یاددهی-یادگیری

#### یک آغاز گرم‌کننده

برای شروع درس و کلاس لازم است فعالیت‌هایی انجام شوند تا توجه دانش‌آموزان را از قضایا و اتفاقات قبل از کلاس دور و به موضوع درس جلب کنند. برای این منظور، یکی از پرکاربردترین اوقات برای اقدامات مرتبط با ذهن گرمی‌ها، ابتدای ساعت درسی است. در این شرایط فعالیت‌ها به دو شکل ممکن هستند:

فعالیت‌های ناوابسته به  
موضوع درس

فعالیت‌های وابسته به  
موضوع درس

## الف) فعالیت‌های وابسته به موضوع درس

معلم برای ایجاد انگیزه و جلب توجه دانش‌آموزان به کلاس و نیز موضوع درس، فعالیت‌هایی را طراحی می‌کند که علاوه بر ویژگی‌های کلی، با موضوع درس نیز ارتباط دارند. در این حالت ممکن است مفهومی از درس گذشته یا موضوعی از درس جدید انتخاب شود تا مبنای فعالیت قرار گیرد. نمونه‌های زیر از جمله فعالیت‌های ذهن‌گرمی مرتبط با درس هستند.

### بهترین خلاصه

در این شیوه، معلم در شروع کلاس از همه دانش‌آموزان می‌خواهد کوتاه‌ترین و زیباترین یا جامع‌ترین بیان خود را درباره درس قبل بیان کنند. به جای این کار، می‌تواند ابتدا عنوان درس جدید را بیان کند و از دانش‌آموزان بخواهد برداشت خود را در خلاصه‌ترین حالت ممکن درباره موضوع جدید مطرح کنند.

### جدول کلمات

بازی پر کردن جدول کلمات به صورت فردی یا گروهی، اما در سطح کلاس، از دیگر اقدامات مفید در ذهن‌گرمی است. برای این منظور، معلم جدول کلماتی را مطابق با مفاهیم و موضوعات درسی طراحی می‌کند و بچه‌ها به صورت گروهی یا انفرادی، اما با دریافت امتیاز لازم، جدول را حل می‌کنند. طولانی نبودن جدول به اثرگذاری بیشتر این روش کمک می‌کند.

### واژه‌بازی

برای این بازی، ابتدا معلم تعدادی تعریف و کلمات مرتبط با درس جدید یا درس قبل را در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد. آن‌ها باید بتوانند حدس بزنند کدام کلمه به کدام تعریف ارتباط دارد. این بازی در صورتی که برای درس جدید است، تنها حالت حدسی دارد. به همین دلیل بهتر است برای کودکان دوره ابتدایی به کار برده نشود یا با تکرار کمتری مورد استفاده قرار گیرد.

### بازی تصویرها

معلم تصویرهایی را که نشان‌دهنده مفهومی از درس هستند، انتخاب یا طراحی می‌کند و سپس با برش‌هایی آن را به صورت درهم درمی‌آورد یا با تار کردن تصویر، ابهامی در آن ایجاد می‌کند. دانش‌آموزان حدس می‌زنند که این تصویر چه مفهومی را دربر دارد و برای پاسخ درست امتیاز می‌گیرند. این امتیازها نقش نموده درسی را ندارند و صرفاً برای جذاب کردن فعالیت به کار گرفته می‌شوند. معلم می‌تواند در نهایت برای امتیازها فعالیت‌های جذاب دیگری را به عنوان پاداش در نظر بگیرد؛ مانند ارائه نقش‌های مهم در کلاس.

## استخوان ماهی

استفاده از نقشه مفهومی به هر شکل، اعم از نموداری، آبشاری یا استخوان ماهی، برای ذهن‌گرمی دانش‌آموزان بسیار مؤثر است. این نقشه ابتدا در اختیار دانش‌آموز قرار می‌گیرد، در حالی که به عنوان اصلی اشاره شده، اما جزئیات و کلمات داخل آن نوشته نشده‌اند. حالا دانش‌آموزان در این باره حدس‌هایی می‌زنند و در طول درس فرصت دارند جاهای خالی را پر کنند. در نهایت هم جدول خود را به کلاس ارائه دهند.

در صورتی که کلمات انتخاب‌شده از درس قبل، اقدام و فعالیت خوبی برای شروع کلاس به صورت گروهی یا امتیازی است.

### نمایش به شیوه بارشی

در این روش، معلم با تکیه بر موضوع جدید درس، از روش تدریس بارش فکری استفاده می‌کند، اما کلاس را با نمایشی شروع می‌کند که مسئله در آن مطرح شده است و حالا از دانش‌آموزان می‌خواهد ایده‌های خود را برای حل آن ارائه دهند. نمایشی بودن و جذابیت نمایش توجه دانش‌آموزان را به موضوع درس جلب و جذب می‌کند.

### معماهای درسی

معما از جمله فعالیت‌های مورد علاقه دانش‌آموزان است که می‌تواند برای آغاز کلاس، کار ذهن‌گرمی را انجام دهد. معماهای تصویری یا متنی که با درس مرتبط هستند و ذهن مخاطب را به حل آن جلب می‌کنند، موجب می‌شوند دانش‌آموز تا ادامه راه و تا پایان یادگیری درس که به معما ارتباط دارد، همراه شود.

### آزمایش‌های هیجان‌انگیز

شروع درس همراه با انجام آزمایش هیجان‌انگیز یا شریطی از آزمایش که برای دانش‌آموز حالتی جادویی و جذاب دارد، از دیگر ذهن‌گرمی‌هاست. در این حالت، اغلب دانش‌آموزان تمایل پیدا می‌کنند برای کشف رابطه در آزمایش و دلایل آن، درس را دنبال کنند.

## ب) فعالیت‌های ناوابسته به درس

در این گروه، اقداماتی که برای دانش‌آموزان جالب هستند و ویژگی‌های کلی مربوط به ذهن‌گرمی‌ها را دارند ارائه می‌شوند که لزوماً با درس و موضوع درسی ارتباط ندارند و در واقع به نوعی فقط به جلب تمرکز آن‌ها به کلاس می‌انجامند تا از محیط و فضای قبل از کلاس رها شوند و به ادامه فعالیت‌ها در کلاس توجه نشان دهند. نمونه‌هایی از این فعالیت‌ها به صورت خلاصه در ادامه آمده‌اند.

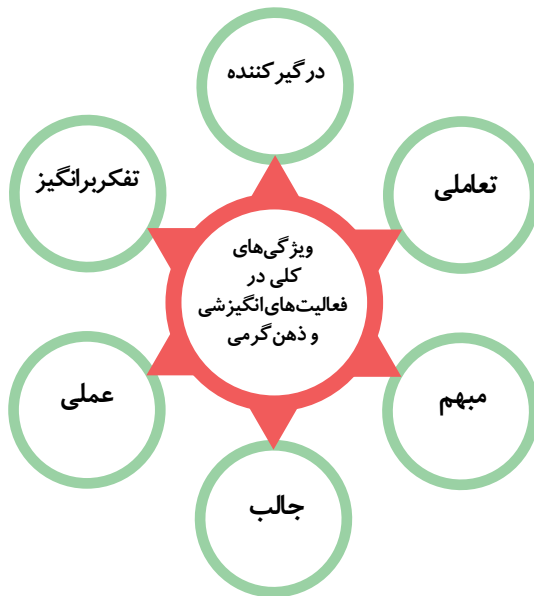
امتیازدهی به فعالیت‌های ذهن‌گرمی و بازی نباید بر نمره درسی تأثیری داشته باشد و صرفاً برای ایجاد هیجان مثبت در کلاس است



فیلم ۲۰ بازی و سرگرمی  
در کلاس آنلاین



مقاله شروع خلاقانه  
کلاس درس



## شیوه گروه‌بندی جورچینی (پازلی)

هنگامی که بناست کار کلاسی به صورت گروهی دنبال شود، بهتر است شروع کلاس با فعالیتی جالب همراه شود که طبق آن دانش‌آموزان در گروه‌هایی قرار می‌گیرند. برای مثال، تکه‌های چند پازل میان دانش‌آموزان تقسیم می‌شود. آن‌ها لازم است با کنار هم قرار دادن تکه‌ها هم‌گروهی خود را پیدا کنند. این فعالیت ساده به میزان زیادی توجه دانش‌آموزان را به کلاس جلب می‌کند.

## تغییر محیط کلاس

از دیگر فوونی که بر جلب و جذب ذهن دانش‌آموزان مؤثر است، تغییر فضایی است که دانش‌آموزان در آن شرکت می‌کنند. این تغییرات از خستگی و یکنواختی ذهنی دانش‌آموزان کم می‌کند و در عین حال ممکن است در برخی موارد به دلیل تناسب فضای انتخاب‌شده با موضوع درس، به یادگیری بهتر نیز منجر شود؛ مانند برگزاری کلاس معارف در سالن نمازخانه یا کلاس علوم تجربی در آزمایشگاه.

## فعالیت‌های حرکتی

هنگامی که دانش‌آموزان با حرکاتی از جمله بلند شدن و حرکات کششی به دعوت از معلم، خستگی را از خود دور می‌کنند، به نوعی با انرژی بیشتری به کلاس توجه نشان می‌دهند و این فعالیت می‌تواند برای شروع یا میانه کلاس مناسب باشد.

## شعر و ترانه

برخی شعرهای درسی می‌توانند برای مرور درس و نیز جذابیت شروع کلاس مورد استفاده قرار گیرند که همین تکرار به ماندگاری بیشتر یادگیری نیز می‌انجامد.

## پیش‌بینی

از دانش‌آموزان خواسته می‌شود اتفاقات آن ساعت درسی را پیش‌بینی یا بیان کنند انتظار چه کلاسی را دارند. این فعالیت، به‌ویژه برای شروع کلاس، در جذب دانش‌آموزان به کلاس تأثیر بالایی دارد.

## دماسنج وضعیت

در طول کلاس یا در آغاز، معلم با تعیین نمادهای معینی مانند رنگ‌های مشخص یا اشاره‌های خاصی، از دانش‌آموزان می‌خواهد اعلام کنند وضعیت حالشان یا وضعیت یادگیری‌شان چگونه است. این کار، علاوه بر اینکه اطلاعاتی را برای تصمیم‌گیری بهتر در اختیار معلم قرار می‌دهد، می‌تواند به استراحت ذهنی دانش‌آموزان و جلب آن‌ها به کلاس کمک کند.

## جمع‌بندی

به‌صورت کلی، برای ایجاد انگیزه، ذهن‌گرمی و نیز دوری از خستگی ذهنی دانش‌آموزان فعالیت و اقدامات گوناگونی وجود دارند که مهم‌ترین آن‌ها به بازی‌ها یا اقدامات مبتنی بر بازی اشاره دارند. مقصود از این اقدامات، تلاش برای همراهی مؤثر و فعال دانش‌آموزان در فرایند یاددهی-یادگیری است. معلمی که در طراحی آموزشی بر این بخش از فرایند متمرکز نمی‌شود، با دیگر موانع یادگیری روبه‌روست که معمولاً شامل کاهش انگیزه دانش‌آموزان و نیز کم‌رنگ‌شدن همراهی آنان در مسیر یادگیری است. به عبارت دیگر، فعالیت‌های مربوط به ذهن‌گرمی و ایجاد انگیزه و نیز آن گروه از فعالیت‌های پیشگیری از خستگی ذهنی یادگیرندگان، حکم تیز کردن اره را دارد که ممکن است وقت کمی بگیرد، اما نتیجه درخور توجهی دارد.

### منابع

۱. صاغانیان، زهرا و اکبری، سهیلا (۱۳۸۹) آموزش جامع سازمانی. تهران: سمت.
۲. اولانسکی، جری (۱۳۹۰) عوامل ایجاد انگیزه در کلاس درس. ترجمه پری‌ناز علی‌اکبری، ناشران: آیدین، یانار.