

غرق

در دنیای بازی



گفت و گو با مجید بایرامی، معلم بازی وارسازی



فهرست فیلم‌های
فارسی پایه‌ی ششم

حامد ابتهاج

عکاس: غلامرضا بهرامی

به باور کارشناسان، بازی در پیشرفت روند یاددهی-یادگیری دانش‌آموزان نقش کم‌نظیری ایفا می‌کند. زمانی بود که بازی به‌صورت فیزیکی و جمعی، با شرکت چند کودک، در محیط خانه یا مدرسه انجام می‌یافت. تنوع این بازی‌ها زیاد بود، اما ممکن بود هر لحظه، با نبود یکی از طرف‌ها، ادامه‌ی آن متوقف شود. در بیش از سه‌دهه‌ی اخیر، بازی و سرگرمی شکل انفرادی بیشتری به خود گرفته است و از طریق تلفن‌های هوشمند و دستگاه‌های رایانه‌ی شخصی در دنیایی چندبعدی انجام می‌شود. امروزه، با پیشرفت این فناوری‌ها می‌توان حتی فضاها-بی ترتیب داد که کودکان بازی‌گونه به کسب‌وکار یا آزمایش و خطا دست بزنند. به همین روی، با مجید بایرامی، معلم ریاضی در تهران، در زمینه‌ی تلفیق این موضوع، یعنی بازی‌وارسازی (گیمیفیکیشن) در آموزش، گفت‌وگویی انجام داده‌ایم که نظر‌تان را به آن جلب می‌کنیم.

■ آقای بایرامی از سابقه‌ی کاری و فعالیت‌های خود بگویید؟

من سال‌ها افتخار معلمی در رشته‌ی ریاضی را داشته‌ام و چند سالی هم مدیر مدرسه بوده‌ام. با افتخار جانباز ۵۵ درصد دفاع مقدس هستم و سه‌بار سابقه‌ی مجروح‌شدن در منطقه‌ی جنگی را دارم. در حال حاضر نیز دوره‌های آزاد بازی وارسازی را در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می‌کنم و علاقه‌ام پژوهش در حوزه‌ی فناوری‌های نوین آموزشی است.

■ از نظر شما بازی و تلفیق آن با محتوای درسی چه اندازه اهمیت دارد؟

داستان تلفیق بازی با محتوای درسی بر می‌گردد به بیست سال قبل. آن سال‌ها با شور و اشتیاق در این خصوص فعالیت می‌کردم، ولی در واقع چالشی عظیم موجب شد نتوانم روش تدریس اکتشافی را به‌نحوی پیاده کنم که خودم دنبالش بودم. چالش اصلی، کمبود زمان لازم



گیمیفیکیشن یعنی بازی‌وارسازی و بازی‌گونه کردن فعالیت‌های جدی بشر؛ برای مثال انجام تکالیف مدرسه یا پرداختن به فعالیت‌های شغلی یک کار جدی است. گیمیفیکیشن به دنبال ایجاد تجربه‌ی لذت‌بخش است. این با انجام بازی تفاوت دارد. وقتی شما تکالیف درسی را بازی‌وار می‌کنید، بازی نساخته‌اید، بلکه با وضع یک مجموعه قوانین (سازوکار) آن را سرگرم‌کننده کرده‌اید. بازی‌وارسازی یا گیمیفیکیشن در دهه‌ی اخیر به شکلی گسترده رواج یافته است. گیمیفیکیشن استفاده از ابزارها و سازوکارهای بازی برای درگیر کردن افراد در شرایط گوناگون و خارج از فضای بازی است. استفاده از این ابزارها و سازوکارها، علاوه بر جنبه‌های زیبایی‌شناسانه، درگیر کردن انسان‌ها با تفکر بازی، برانگیختن آن‌ها به رفتارهای مشخص، تشویق به یادگیری و حل مسئله را در پی خواهد داشت.



نمونه‌ای از ویدیوهای درسی پارگذاری شده در آپارات

کردنی‌های سند برنامه‌ی درسی ملی

سند تحول بنیادین در بخش اهداف کلان، در هدف هفتم، بر این موضوع تأکید کرده است: بهره‌مندی هوشمندانه از فناوری‌های نوین در نظام تعلیم و تربیت رسمی عمومی، مبتنی بر نظام معیار اسلامی.

الکترونیکی مناسب است و ساخت فیلم‌ها و پویانمایی‌های درسی هم یک ضرورت محسوب می‌شود.

پنجاه معلم را آموزش دادیم. این آموزگاران محتواساز شجاعانه وارد معرکه شدند و توانستیم تمام محتوای کتاب‌های علوم ابتدایی را به فیلم تبدیل کنیم. آن‌ها را هدیه کردیم به تمام دانش‌آموزان و معلمان و الان این فیلم‌ها در آپارات موجودند؛ حدود هزار فیلم سه‌چهار دقیقه‌ای. نمونه‌ای از این فیلم‌های درسی را با اسکن کردن رمزینده‌ی این صفحه ملاحظه کنید.

امیدوارم این جسارت و بی‌باکی روزی به ثمر برسد. آن روز دانش‌آموز و دانشجو، «طلبه»، به معنی طالب علم، خواهد شد. گروهی که با چنین نبیتی وارد این جهاد آموزشی شدند، راه طولانی و پرپیچ‌وخمی در مقابلشان دارند. ساده‌انگاری است که تصور کنیم با ساخت چند هزار موشن گرافی درسی، کار تمام شده است!

زمان دانش‌آموزی شما و الان چه تفاوت‌هایی دارند؟

زمان دانش‌آموزی من در پیش از انقلاب اسلامی، چوب و فلک ابزار تعلیم و تأدیب بود؛ ولی باید دانست و باور داشت که کودکان غرق در دنیای بازی هستند. آنان با بازی فکر می‌کنند و تجربه‌های جدید و جسورانه‌ی را رقم می‌زنند. درباره‌ی اینکه چرا کودک و حتی بزرگ سال به سمت بازی یا بهتر بگوییم تجربه‌های لذت‌بخش می‌رود، به هشت «رانه» یا انگیزه‌ی اصلی می‌رسیم. بازی‌ها، سریال‌ها و داستان‌های پرمخاطب و ماندگار همگی به کمک همین انگیزه‌ها توانسته‌اند مخاطبان خود را مشتاق کنند.

معلم با کمک میکروفیلم‌ها می‌تواند آموزش را به بیرون از کلاس ببرد. برای بازخورد و گزارش‌گیری می‌تواند از سیستم‌های ال‌ام‌اس (LMS) استفاده کند.

شاید بگویید، شما که همه‌ی وظایف معلمی را به الکترونیک سپردید! این سخن اشتباه است. یکی از وظایف معلم گوش دادن است؛ گوش دادن به دغدغه‌های دانش‌آموزان. وظیفه‌ی معلم همدلی و همراهی با چالش‌ها و مسائل شاگردانش است. معلم معمار آموزش است. نقش اصلی در یادگیری با خود دانش‌آموز است و علم الکترونیک این مسیر را تسهیل می‌کند.

برای دانش‌آموزان در حین انجام مراحل کشف رابطه‌ها و الگوسازی بود. انجام این فرایند بسیار زمان‌بر بود و همین باعث می‌شد نتوانم سایر وظایف معلمی را به خوبی به سرانجام برسانم. ایده‌ی من این بود که تمرین و تشییع را به خارج از کلاس ببرم. برای همین سراغ بازی‌های آموزشی رفتم؛ ابتدا بازی‌های کارتی و دست‌سازها و سپس بازی‌های رایانه‌ای.

آیا همه‌ی درس‌ها این قابلیت را دارند که برایشان بازی‌سازی انجام شود؟

گیمیفیکیشن در هر جا که با مردم سروکار داشته باشیم، تأثیرگذار است. انسان به‌طور ذاتی بازی و سرگرمی را دوست دارد و دائم به دنبال تکرار تجربه‌های لذت‌بخش است. امروزه تنها بازی‌وار کردن (گیمیفای کردن) درس‌ها یا مباحث آموزشی مطرح نیست، بلکه در همه‌ی بخش‌های جامعه می‌توان از این تکنیک‌ها استفاده کرد.

برای کدام پایه‌های تحصیلی بازی‌سازی کرده‌اید؟

در حال حاضر سه کتاب فارسی، ریاضی و علوم دوره‌ی ابتدایی را تولید محتوا کرده‌ایم. به واقع محتواها اکنون به «تصویرهای گرافیکی متحرک» (موشن گرافی) و چندرسانه‌ای تبدیل شده‌اند و هنوز جا دارد تا بازی‌وار (گیمیفای) شوند.

در بازی‌وارسازی ما ۵۲ سازوکار داریم. در ظاهر، به کارگیری این عناصر و قوانین ساده هستند، ولی وقتی آن‌ها را در عمل و تجربه‌ی واقعی به کار می‌بندیم، متوجه خواهیم شد هنوز با ایجاد اثر هنری فاصله‌ی زیادی داریم. تلفیق سازوکارهای بازی، داستان و طنز با محتوای آموزشی، هنر است و معلمی را طلب می‌کند که با تمرین مکرر به پختگی در این زمینه برسد.

جامعه‌ی بشری برای رسیدن به محصولاتی که هم مفید و مناسب و هم سرگرم‌کننده و لذت‌بخش باشند، راه درازی در پیش دارد.

ماجرای هدیه کردن فیلم‌هایتان چیست؟

افتخارم فقط همراهی با آموزگاران است که عاشق معلمی‌اند و نیت کرده‌اند یک وقف آموزشی انجام دهند. در این برهه، جامعه‌ی آموزشی ما به شدت نیازمند محتوای

