

# راهبرد

فصلنامه تخصصی علمی دانشجویی روانشناسی تربیتی

سال ۸، شماره ۲۴، تابستان ۹۸، قیمت: ۳۰۰۰۰ ریال



**در این شماره می خوانید:**

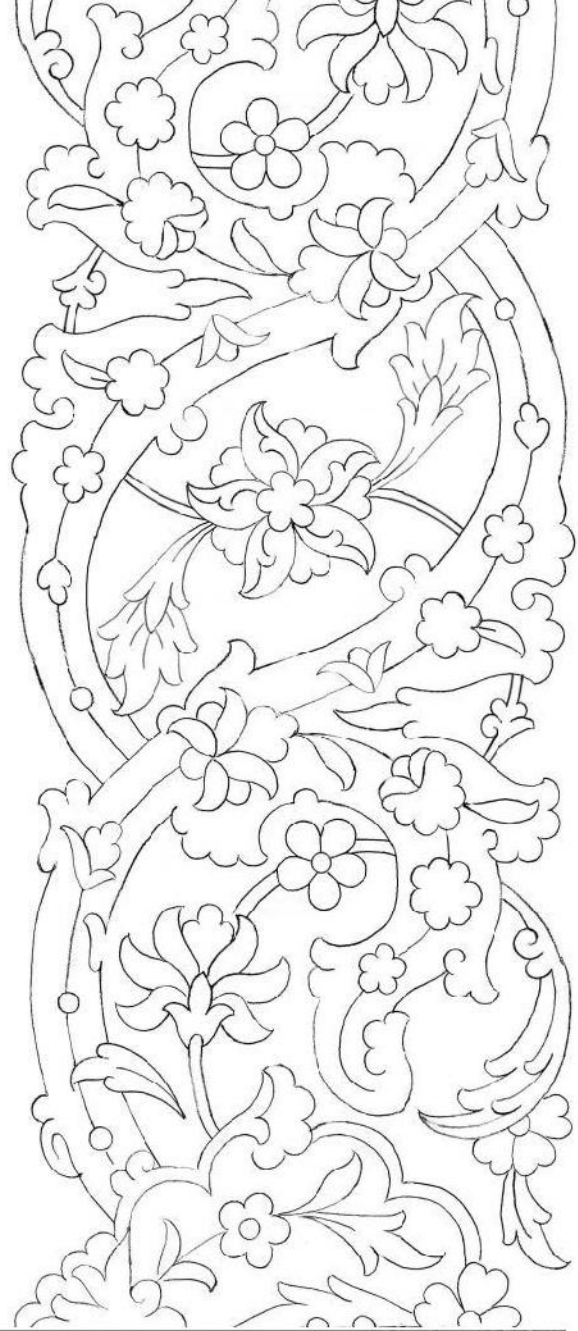
آموزش فلسفه به کودکان و چالش های فضای مجازی

خلاصه ای از کتاب بازی های آموزشی برای کلاس فارسی (املا)

مصاحبه با آقای سیروس میرزازاده مدیر و آموزگار نخستین پژوهش سرای روستایی کشور

معرفی فیلم "سکسکه" (به زبان هندو Hichki)





بسمه تعالی

صاحب امتیاز:

انجمن علمی دانشجویی روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا (س)

مدیر مسئول:

دکتر زهرا عبدی (دکتری در آموزش زبان انگلیسی و دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا س)

سر دبیر:

نغمه عزیزیان (دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا س)

استاد مشاور:

سرکار خانم دکتر مریم محسن پور (عضو هیئت علمی دانشگاه الزهرا س)

هیئت تحریریه:

نغمه عزیزیان (دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا س)، دکتر زهرا عبدی (دکتری در آموزش زبان انگلیسی و دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا س)، مهدیه دهقان نیری (دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا س)، نگار حسینی بافقی (دانشجوی دکتری روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا س)، فاطمه محسنی زاده (دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا س)، حمیده یزدی (دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا س)

با سپاس از کارشناس نشریات: سرکار خانم زهرا وزیر

گرافیکست:

مینا محمدی

چاپخانه:

چاپخانه حکیم



## سخن سردبیر

از کوزه همان برون تراود که دروست

سلام با دومین شماره از نشریه راهبرد در سال ۱۳۹۸ در خدمت شما عزیزان هستیم. به طور کلی نشریه و محتوای آن میتواند کمک شایان توجهی به اطلاعات و دانش خواننده در بخشهای مختلف بنماید. از ویژگی‌های نشریات تخصصی می‌توان به به‌روز بودن اطلاعات آن اشاره نمود و دانشجویان روانشناسی به عنوان روانشناسان تربیتی در آینده باید طبق آخرین و جدیدترین اتفاقات در دنیای روانشناسی پیش رفته و از جدیدترین اخبار مطلع باشند.

پژوهش یکی از اساسی‌ترین نیازها برای نیل به اهداف و پیشرفت و توسعه‌ی همه‌جانبه‌ی یک کشور است و قدرت و استقلال هر کشوری بر پژوهش و تولید علم استوار است. بنابراین نوع و سطح فعالیت‌های پژوهشی یکی از شاخص‌های اصلی توسعه و پیشرفت محسوب می‌شود، بر این اساس مجموعه‌ی نشریه‌ی راهبرد تمام تلاش خود را می‌کند تا رسالت خویش را مبنی بر انتقال نتایج پژوهش به طالبان علم و پژوهشگران انجام دهد.

در پایان، نشریه‌ی راهبرد مفتخر است با ثابت بودن تیرها و افزایش مخاطب و شگفتانه‌هایی در برخی شماره‌ها به روند مثبت خود ادامه دهد.

با آرزوی موفقیت

نغمه عزیزیان

(دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا)



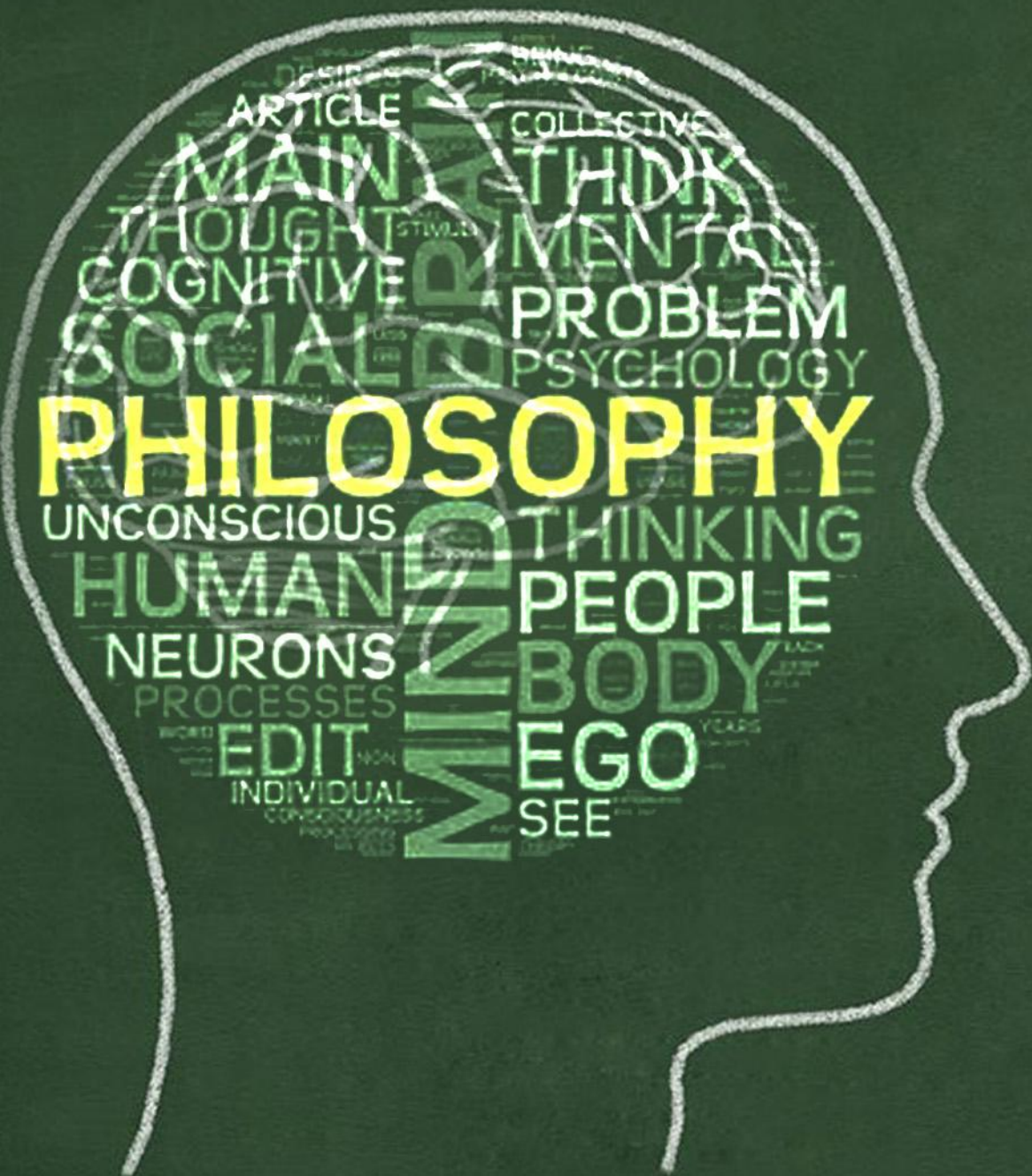


سخن ناب

The most useful piece of learning for the use of life  
is to unlearn what is untrue  
«Antisthenes, a Greek philosopher and a pupil of Socrates»

سودمندترین بخش یادگیری برای استفاده در زندگی فراموش کردن  
هرآنچه نیست که نادرست است  
( آنیستنز ، فیلسوف یونانی و یکی از شاگردان سقراط )





## آموزش فلسفه به کودکان و چالش‌های فضای مجازی

نگارنده:

نگار حسینی بافقی (دانشجوی دکتری روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا)

### چکیده

کودکی یکی از دوران‌های سرنوشت ساز و حساس زندگی انسان می باشد. عمده یادگیری کودکان و نوجوانان از طریق رسانه ها به ویژه اینترنت است که در کنار فواید، آسیب ها و خطرات مخصوص به خود را دارد. فضای مجازی علاوه بر تسهیل برقراری ارتباط و دسترسی به اطلاعات و همچنین فرصت های جدیدی که برای زندگی بشر با خود به ارمغان آورده است، بشر امروزی را دستخوش چالش ها و نگرانی هایی نیز نموده است. امکان تعامل آسان با این فضا و در دسترس بودن تجهیزات آن برای کودکان و نوجوانان، عملاً این فضا را وارد زندگی روزمره کودکان و نوجوانان نموده است. در کنار این مسأله، یکی از مباحث روز دنیا چگونگی پرورش قدرت استدلال، داوری و تمیز در کودکان و نوجوانان است که با بحث روش فلسفه برای کودکان شهرت پیدا کرده است و در طی آن به کودک یاد داده می شود چگونه درست بیندیشد، درست تصمیم گیری نماید و مسائل را خودش حل کند، در نتیجه می توان از این طریق آن ها را از مزایا و معایب فضای مجازی آگاه کرد تا با چشم باز و انتقادی بنگرند و از حمایت دیگران برخوردار باشند. در این مطالعه هدف بررسی چالش های اساسی که فلسفه برای کودکان با توجه به ظهور رسانه های چندگانه با آنها مواجهه است می باشد. نتایج حاصل از این پژوهش کتابخانه ای بیان می کند که معلمان فلسفه برای کودکان باید دانش آموزان خود را با عواملی که در قلب گفتمان ارتباطی یا فضای مجازی وجود دارد به ویژه آن هایی که دانش آموزان بیشتر در معرض آن قرار دارند، کاملاً آشنا سازند. معلمان نباید نظر خود را مستقیماً بر علیه ارتباطات یا گفتمان باز و فضای مجازی مورد علاقه دانش آموزان قرار دهند بلکه باید سواد رسانه ای خود را بالا ببرند تا بتوانند به دانش آموزان خود نشان دهند که گفتمان فلسفی انواع متفاوتی دارد و از این طریق، توانایی های آنها را ارتقا دهند تا به دنیای هیجانی و عاطفی که از طریق گفتمان ارتباطی و فضای مجازی برانگیخته می شود با نگاه انتقادی بنگرند. هدف این نیست که آنها را به مخالفت با این جهان و فضای مجازی تحریک کنند، بلکه هدف، نزدیک شدن به این فضاها به طور انتقادی و از طریق بحث و گفتگو است. به نظر می رسد در سایه چنین رویکردی دانش آموزان می توانند علی رغم استفاده از چنین فضای کارآمد از خطرات و آسیب های احتمالی آن، خود را مصون نگه دارند.

کلمات کلیدی: فلسفه برای کودکان، فضای مجازی، ارتباطات

# PHILOSOPHY

## مقدمه

جکسون و دوتچ (۱۹۷۸)، در مطالعاتشان که بر روی ۱۰۰۰ دانش آموز ابتدایی اجرا شد، نشان دادند که نمرات بالاتر در آزمون مهارت های منطقی نیوجرسی به کسانی که در کلاس فلسفه شرکت کرده بودند نسبت به گروه کنترل و دانش آموزانی که در این کلاس شرکت نکرده بودند، تعلق داشت. دانیال (۱۹۹۸)، برنامه فلسفه برای کودکان و اثرات آن بر روی تفکر انتقادی دانش آموزان را بررسی کرد. نتایج نشان دادند که دانش آموزانی که در دوره آموزشی ۹ تا ۱۵ هفته ای (۲ ساعت در هفته) عملکرد بهتری در تفکر انتقادی نسبت به گروه کنترل داشتند. مالمهستر (۱۹۹۹)، برنامه ای را در مورد فلسفه برای کودکان در یک مطالعه طولانی به مدت ۶ سال در چهار مدرسه ابتدایی طراحی کرد. در جریان این مطالعه، گروه آزمایشی در کلاس های فلسفه شرکت می کردند و گروه کنترل به طور عادی مطالعه می کردند. نتایج این مطالعه نشان داد که عملکرد گروه آزمایش به طور واضح با عملکرد گروه کنترل متفاوت بود و آنها در آزمون های متفاوت عملکرد مانند پیشرفت تحصیلی، آزمون مهارت های منطقی نیوجرسی و خواندن بهتر بودند.

در ابتدا عبارت فلسفه برای کودکان تلاش می کرد که فلسفه را از یک موقعیت انتزاعی بیرون بکشد و به دنیای اجتماعی وارد سازد. بعدها، به عنوان یک روش جدید در سیستم آموزشی وارد شد تا مشکلات اساسی و ضعف های سیستم آموزشی که قبلاً غیرقابل حل به حساب می آمدند را حل کند. در تلاش برای استفاده از فلسفه و آموزش کاربردی تفکر انتقادی، جدیدترین و مهمترین گام فلسفه برای کودکان است که هدف آن، تقویت و افزایش منطق، قضاوت است. هدف فلسفه برای کودکان با هدف دیگر فلسفه های کاربردی متفاوت است. فلسفه برای کودکان به دانش آموزان کمک می کند تا به مشکلات خود به طور انفرادی فکر کنند و آنها را حل کنند (لیپمن ، ۲۰۰۳). کودکانی که فلسفه را به کار می گیرند، می مانند جهان و خودشان را در یک چشم انداز جدید ببینند و ایده هایی را که از طرق دیگر به ذهنشان خطور نمی کند را دریافت کنند (فیشر ، ۱۹۹۵). بنابراین، فلسفه به معنای یادگیری تاریخچه اندیشه های فلسفی نیست، همه افراد باید مفاهیم انتزاعی را به تجربه های ملموسی متصل کنند (لوو ، ۱۹۹۳). جسپرسون، معتقد است که متن های فلسفی باید برای کودکان و نوجوانان داستان گونه باشد و معلمان و دانش آموزان از آن لذت ببرند و در آخر بگویند واقعاً داستان خوبی بود، بیایید دوباره به آن گوش دهیم (جسپرسون ، ۱۹۹۳).

**Why  
Study  
Philosophy?**

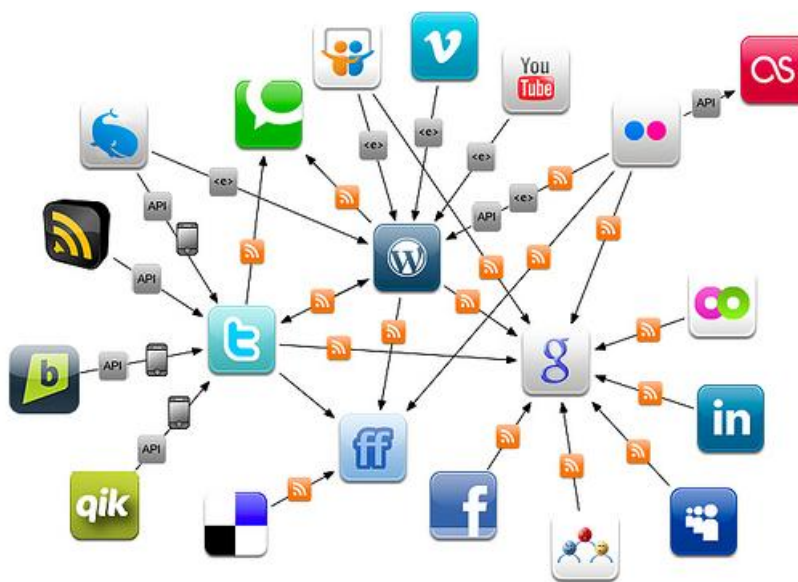




## فضای مجازی و آسیب های آن

ارتباط از طریق فضای مجازی در سال‌های اخیر جایگاه قابل توجهی در بین نسل جوان جامعه ما پیدا کرده است. شبکه های اجتماعی در ابعاد مختلف زندگی افراد (فردی و اجتماعی) تأثیرگذارند، در شکل دهی به هویت، نقش دارند و حتی روی ابعاد اقتصادی و اجتماعی و سیاسی جوامع هم تأثیرگذارند. امروزه با توجه به نقشی که تاکنون در ابعاد مختلف زندگی داشته اند، نمی توان آنها را نادیده گرفت. در حال حاضر اینترنت، ابزاری مناسب برای توسعه افکار و اندیشه های بشری محسوب می شود به شرط آنکه در راه صحیح استفاده شود. افراد باید برای ورود به دنیای مجازی، اطلاعات کافی در اختیار داشته باشند تا دچار مشکلات مالی و اجتماعی نشوند. ارتباطات سالم در فضای مجازی و لزوم هوشیاری جوانان و خانواده ها نسبت به تهدیدات فضای سایبری در درجه نخست اولویت قرار دارد. پیشگیری از آسیب های اجتماعی و توجه والدین به رفتار فرزندان بسیار مهم می باشد و برای جلوگیری از هم پاشیدگی خانواده ها، والدین باید تاحدودی به فناوری های روز دنیا مسلط باشند و آگاه باشند که تغییر در رفتار فرزندان به معنای ایجاد تغییر در طرز فکر آنهاست و هنگامی که بنیان فکری و شخصیت آنها به صورت ناصحیح شکل گیرد، راه نفوذ شیادان به حریم خصوصی افراد و محیط امن خانواده باز می شود. لذا، چنانچه خانواده ها نسبت به شیوه های جدید ارتباط فرزندان خود، آگاهی و شناخت کافی و لازم را داشته باشند، از انجام بسیاری از جرائم و ارتباطات پنهانی آنان جلوگیری به عمل می آید.

از سوی دیگر، کودکی یکی از دوران های سرنوشت ساز و حساس زندگی انسان می باشد. در دنیایی که بسیاری از افراد بزرگسال از ناراحتی جسمی و روان و تبعات آن رنج می-برند و با وجود تکنولوژی های نوین ارتباطی در عصر حاضر همراه با تحولاتی در فضای مجازی به محصولاتی که خود، منشأ بروز دگرگونه های عمیق و اساسی در نوع روابط و ارزش های خانوادگی می باشد، توجه به دوره های حساس کودکی و نوجوانی برای آموزش فلسفه به آنها به این دلیل که این آموزش به شاگردان کمک می کند تا خودشان کار فکری انجام دهند و مسائل را خودشان حل کنند و مهارت های استدلال، داوری و قدرت تمییز داشته باشند که این مهارت ها به آنها کمک می کند تا با توجه به ظهور رسانه های چندگانه و فضای مجازی از مزایا و معایب آنها آگاه گردند و به آنها با چشم باز و دیدی انتقادی بنگرند و از حمایت دیگران استفاده کنند، امری ضروری است.





## آسیب های اجتماعی فضای مجازی

### □ آسیب های اخلاقی

آنچه می تواند در اینترنت خطرناکتر تلقی شود، ارتباطی است که از طریق اتاق های گفتگو بین افراد برقرار می شود و در برخی موارد، صدمات فراوانی به وجود می آورد. این اتاق های گفتگو که معمولاً در آنها امکان ارتباط با نام های جعلی و مجهول وجود دارد، می توانند زمینه های لازم را برای ایجاد برخی از مفاسد اجتماعی به وجود آورند و تقریباً راهی برای جلوگیری از آن وجود ندارد. بی اطلاعی خانواده ها از این موضوع، خطرهایی را به آنان تحمیل می کند. از سوی دیگر، از جمله چالش های اساسی گسترش فناوری ارتباطات در جهان، مخصوصاً در کشورهای در حال توسعه، آسیب های فرهنگی و اجتماعی است.

- قرار گرفتن در معرض فرهنگ های گوناگون
- آزادی های زیاد در یک دوره زمانی نسبتاً کوتاه
- امکان دسترسی به اطلاعات غیراخلاقی گوناگون از طریق اینترنت
- برخی از نمونه های این خطرها محسوب می شوند.



### □ آسیب های فکری

استفاده خارج از حد متعارف از اینترنت، به وابستگی شدید روانی و فکری می انجامد. با ورود اینترنت و رایانه به درون خانواده ها، بین والدین، معلمان، مربیان و دانش آموزان (فرزندان) جدایی فکری و عاطفی، رخ می دهد. نتیجه تحقیقات نشان می دهد که درصد بالایی از نوجوانان و جوانان از اینترنت برای فعالیت های بیهوده ای نظیر دوست یابی، بازی و صحبت با یکدیگر استفاده می کنند.

### □ آسیب های اجتماعی فرهنگی

در سال ۱۹۹۵، روانشناسی به نام گلدبرگ، اعتیاد جدیدی به نام اعتیاد به اینترنت را کشف کرد. این اعتیاد به سرعت رو به گسترش است و هر روز افراد جدیدی را به کام خود می کشد. گاه مشاهده می شود که افراد یا فرزندان ما چنان در اتاق های گفتگو غرق می شوند که حتی زمان صرف ناهار یا شام را فراموش می کنند. اینها علائمی شبیه الکلی ها یا معتادان به مواد مخدر دارند. بسیاری از آنها از بی خوابی رنج می برند، خسته اند، با اطرافیان و جامعه، روابطشان به حداقل می رسد و بیشتر حالت عصبی دارند. کمرنگ شدن و از بین رفتن رابطه عاطفی کاربر با اعضای خانواده و تبدیل آن به رابطه ای سرد مسالمت آمیز، از دیگر اثرات نامطلوب اعتیاد به اینترنت است.



## فلسفه برای کودکان در فضای مجازی

وب های آشفته مبادله اطلاعات بدون مرتبه، ارزش ها و علاقه هایی که همیشه ناتمام، موقتی و موضعی هستند نسبت به اینکه طولی یا خطی باشند یا به عبارتی در امتداد یکدیگر باشند را منعکس می کند، در حالیکه همه افراد به آن دسترسی دارند، نه ادعای همگانی بودن دارد و نه هیچگونه ادعایی مبنی بر مطلق بودن حقایقش و یا اعتبار واقعی همبستگی اش در مورد بنیان خود، چهارهائیش، نتایج موافقش و هدف هایش دارد. چالش ها و مسائلی که این رسانه جدید یا به طور دقیق تر این زندگی جدید برای ما ایجاد کرده است این نگرانی ها را نیز در بر دارد: در این دوره فناوری حاضر ما انسان بودن را چگونه تعریف می کنیم؟ آیا من زمانی که در فضای مجازی هستم در جهان واقعی به سر می برم؟ آیا زندگی بعد از این زندگی (زندگی که در اینترنت هستم) وجود دارد و اگر وجود دارد از چه نوعی خواهد بود؟ این سؤالات را می توان در بحث های کلاسی آموزش فلسفه به کودکان بین معلم و دانش آموزان پاسخ داد و آنها را از مزایا و معایب زندگی جدید آگاه ساخت.



دانش آموزان و معلمان، خودشان را در میان دو نوع بحث (ارتباطی و آموزشی) درگیر می دانند، در حالیکه مباحث رسانه سنتی در ابتدا در تلویزیون به تصویر کشیده شده است، چالش هایی را برای جوانان و بزرگسالان در بر دارد. فضای مجازی که رسانه جدید نامیده می شود، چالشهای جدیدی را برای تحصیل کنندگان و معلمان در بردارد که از طریق آن، اطلاعات دیجیتال به آزادی به صورت الکتریکی بدون هیچگونه پيشداوری سیاسی، احساسی و وجودی که مربوط به فرهنگی ها می باشند و اطلاعات درستی را ارتقا دهند انتقال می یابند (لاندو، ۱۹۹۲). همانند بزرگسالان، فضای مجازی اغلب به کودکان به عنوان مکانی که در آن حقیقت و دروغ بی معنی می باشند، معرفی می شود. فضای مجازی توهماتی از داستان های جدید که در آن اطلاعات گسترده، مشروط، متغیر و دو پهلو وجود دارند و در مقابل فرضیات چشم اندازها و انتقادهای مختلف باز هستند را ایجاد می کند و همچنین در آن روایت های واگرا و اطلاعات گسترده ترویج داده می شود. همانطور که بالساو (۲۰۱۱)، نشان می دهد همزمان با تسهیل مکالمات قوم پرستی در میان عقاید متفاوت، به تشویق پذیرش چشم اندازهای چندگانه از مکالمات مختلف نیز می پردازد. بنابراین فضای مجازی، چالش های مهم آموزشی را در ارائه احتمالات جدید برای گفتار، ارائه و پذیرش صدای محروم شده اساسی در جامعه به طور کلی و در مدارس به صورت ویژه، مطرح می کند. این پدیده جدید چند فاعلی که لانگدون وینر (۱۹۹۷) آن را "فضای مجازی آزاد" می نامد.



## فلسفه برای کودکان در فضای مجازی



فلسفه ای که در آن نسل جدید از تحصیل کنندگان و معلمان آموزش فلسفه به کودکان در آن درگیر هستند، باید با چالش های اینترنت و فضای مجازی روبرو شوند و با دام گسترده آن که به استفاده کنندگان خود اجازه می دهد آزادانه بدون محدودیت های فرهنگی - اجتماعی و زیستی به فعالیت پردازند، به مقابله پردازند. (دری، ۱۹۹۴: ۷).

فضای مجازی به دیگران اجازه می دهد تا دیدگاهشان، عقایدشان را آزادانه و بدون در نظر گرفتن اینکه حقیقت اند یا نه، بیان کنند. همانطور که مارک پوستر (۱۹۹۵)، بیان می کند که در این سیستم ارتباطی غیرمتعالی و نامتمرکز، اصالت، اعتبار و حقیقت معنایی ندارد. با وجود اشتیاق علمی و عمومی که برای اینترنت وجود دارد و با موقعیت ها و گزینه هایی که معرفی می کند؛ آن توهمات فلسفی در مورد فضای محاوره ای که احتمالات چندگانه و رقابتی را در میان جامعه پژوهشی مربوط به آموزش فلسفه به کودکان دربردارد را تولید می کند (لیپین، ۱۹۹۷؛ شارپ، ۲۰۰۷؛ متیوز، ۱۹۸۴).





## آموزش فلسفه به کودکان و چالش های فضای مجازی

۱. احترام بگذارید: فرض کنید که شما در میان افراد یکسانی هستید که همه آنها حق یادگیری و تحصیل را دارند بدون در نظر گرفتن اینکه آیا آنها با شما موافق هستند یا نه.

۲. گوش دهید: برای یادگیری و فهمیدن، گوش کنید نه برای اصلاح کردن؛ از گوش دادن خود به دیگران باخبر باشید. با توجه کردن به مدل های ذهنی و موانعی که ایجاد می شوند، در حین گوش دادن و چیزهایی که گفته می شوند، گوش ندهید برای اینکه متوجه شوید نه برای اینکه طرفداری کنید یا پاسخ دهید.

۳. قضاوت را به تعویض بیاندازید: از فرضیه ها و حقایق آگاه باشید و یاد بگیرید که آنها را از احساسات خود جدا نگه دارید و براساس احساسات عمل نکنید.

۴. خود را رها کنید: بین دفاع و بررسی، تعادل برقرار کنید. خود را از تعصب فکری رها کنید. در بررسی، به جستجوی واضح سازی و فهمیدن عمیق پردازید.

۵. در مورد فرآیند استدلال خود گفتگو کنید: در مورد حدس های خود و اینکه چگونه به این باور رسیده اید، صحبت کنید. به جستجوی داده هایی که فرضیات شما بر پایه آن است، پردازید.

تحصیل کنندگان و معلمان معاصر به ویژه افرادی که آموزش در فلسفه برای کودکان فعالیت دارند نمی توانند پیشرفت های تکنولوژی مربوط به حرفه و دانش آموزان خود را نادیده بگیرند، بلکه باید راهی پیدا کنند تا بتوانند پیشرفتهای جدید فناوری را با جهان علمی ترکیب کنند و از آنها استفاده واقعی داشته باشند. به طور همزمان آنها با این سؤال مواجه می شوند که آیا مباحث ارتباطی را بپذیرند و یا برای مقابله با آنها تلاش کنند؟ مباحث رسانه در حالیکه دموکراتیک و آزاد هستند، آنها همچنین پر سر و صدا و سطحی نیز هستند، در نتیجه افراد آکادمیک، معلمان باید با دانش آموزان برای ایجاد انجمن بررسی و تحقیق که بحث آزادی که با تعمیم غیرضروری و بدون دقت فاصله دارد و از چند بعدی بودن جلوگیری می کند، گشودگی را تشویق می کند و سؤالات را قانونی می کند را ارتقا دهند، همکاری کنند.

بحثهایی که در این انجمن ایجاد می شوند، باید بر پایه محاوره مشابه باشند که شامل ۵ مؤلفه براساس ویلیام ایساک (۱۹۹۹) می باشد:





نتایج حاصل از این پژوهش کتابخانه ای بیان می کند که معلمان فلسفه برای کودکان باید دانش آموزان خود را با عواملی که در قلب گفتمان ارتباطی یا فضای مجازی وجود دارد به ویژه آنهایی که دانش آموزان بیشتر در معرض آن قرار دارند، کاملا آشنا سازند. معلمان نباید نظر خود را مستقیماً بر علیه ارتباطات یا گفتمان باز و فضای مجازی مورد علاقه ی دانش آموزان قرار دهند بلکه باید سواد رسانه ای خود را بالا ببرند تا بتوانند به دانش آموزان خود نشان دهند که گفتمان فلسفی انواع متفاوتی دارد و از این طریق توانایی های آنها را ارتقاء دهند تا به دنیای هیجانی و عاطفی که از طریق گفتمان ارتباطی و فضای مجازی برانگیخته می شود با نگاه انتقادی بنگرند. هدف این نیست که آنها را به مخالفت با این جهان و فضای مجازی تحریک کنند بلکه هدف نزدیک شدن به این فضاها به طور انتقادی و از طریق بحث و گفتگو است. به نظر می رسد در سایه ی چنین رویکردی دانش آموزان می توانند علی رغم استفاده از چنین فضای کارآمد از خطرات و آسیب های احتمالی آن خود را مصون نگه دارند.



## منابع

برهمن، مریم و خدابخشی صادق-آبادی، فاطمه. (۱۳۹۶). آموزش فلسفه برای کودکان. مجله پیشرفت های نوین در علوم رفتاری، دوره دوم، شماره نهم، تیرماه ۱۳۹۶، صص ۹۰-۱۰۴.

- Balsamo, A. (2011). *Designing Culture: The Technological Imagination at Work* (Durham, NC: Duke University Press).
- Daniel, M.F. (1998). "P4c in pre-service teacher education". *Journal of Analytic Teaching*, 19(1), 13-20.
- Dery, M. (1994). *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture* (Durham, NC: Duke University Press). Fisher, R. (1995) *Teaching Children to Learn*, London: Blackwell/Simon & Schuster/Stanley Thornes. Also published in Arabic, Hebrew, Czech, Polish, Hungarian, Estonian, Latvian and Persia.
- Isaacs, W. (1999). *Dialogue and the Art of Thinking Together* (New York: Doubleday).
- Jackson, T.E and Deutsch, E. (1978). "Where we are now". *Journal of Thinking*, 6(2), 12-1
- Jespersen, P. (1992). "On Philosophy". *Journal of Analytic Teaching*.
- Jespersen, P. (1993). "Philosophy for children in Denmark". *Journal of analytic Teaching*.
- Leeuw, Karel van der. (1993). "Experiences with Kio & Gus", *Thinking*, Vol, 11. No, 1
- Lipman, M. (1988). "Critical thinking what can it be?". *Journal of Educational leadership*.
- Lipman, M (2003). "Thinking in Education", Cambridge, the university press of Cambridge.
- Landow, G. (1992). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (Baltimore; Johns Hopkins University Press).
- Malmhester, M. (1999). "The 6 Years Long Swedish Project". *Best in the world in thinking, partly presented at the ICPIC congress*.
- Matthews, G. B. (1984). *Dialogues with Children* (Cambridge: Harvard University Press).
- Poster, M. (1995). *Cyber democracy: Internet and the Public Sphere*. [www.hnet.uci.edu/mposter/writings/democ.html](http://www.hnet.uci.edu/mposter/writings/democ.html). (accessed 5 May 2013).
- Sharp, A. M. (2007). Education of the Emotions in the Classroom Community of Inquiry. *Gifted Education International*, vol.22, no 2/3.
- Winner, L. (1997). Cyber libertarian Myths and the Prospects for Community. *ACM SIGCAS Computers and Society*, 27(3), pp. 14-19.





## گزیده ای از کتاب بازی های آموزشی برای کلاس فارسی (املا)

گرد آورنده: مهدیه دهقان نیری  
(دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا)

در این شماره از مجله به معرفی کتاب بازی های آموزشی برای درس فارسی (املا) تألیف دکتر رضاعلی نوروزی و منیره عابدی درچه پردازیم. این کتاب توسط انتشارات اصفهان در سال ۱۳۹۴ در ۱۱۷ صفحه به چاپ رسیده است. این کتاب به معرفی ۲۷ مدل بازی متنوع و جذاب برای تدریس املا فارسی پرداخته است. پس از مقدمه ای کوتاه به معرفی ۵ مدل بازی می پردازیم و خوانندگان علاقه مند را دعوت می کنیم که برای مطالعه ۲۲ مدل بازی دیگر به کتاب مرجعه کنند. نسخه ی الکترونیکی کتاب نیز در فروشگاه قانونی کتاب الکترونیک و صوتی فیدیبو قابل خریداری است.

یکی از بزرگترین مسائل پیش روی مربیان در عصر حاضر درگیر شدن با گروه‌های گسترده و مختلف دانش آموزان است. کودکانی که در یک کلاس درس می‌خوانند از نظر انگیزه، اشتیاق، توانایی و سبک‌های زندگی و سطح تلاش متفاوت اند؛ هم چنین زمینه های فرهنگی و خانوادگی و تجارب غیر رسمی آنها نیز تفاوت دارد که همه این عوامل در میزان یادگیری و تاثیرگذاری آن موثر است. با این وجود در مدارس، محتوا و تجارب یادگیری در قالب های یکسان و از پس پیش معلوم ریخته شده اند و در بیشتر موارد از روشهای سنتی یکسان برای تدریس موضوعات درسی به همه فراگیران استفاده می شود. برای اینکه دانش آموزان به یادگیری بهتر و عمیق تری دست پیدا کنند لازم است با علاقه و اشتیاق در فعالیت های یادگیری درگیر شوند به همین دلیل استفاده از روش های سنتی که اغلب خشک و غیر برانگیزاننده هستند چندان موثر نیست. با توجه به مطالب گفته شده برای حل این مسائل و قرار دادن آموزش در مسیر توجه به قابلیت ها و ویژگی های فردی و ایجاد محیط یادگیری شاد و برانگیزاننده میتوان از بازی به عنوان روشی در تدریس و یادگیری استفاده کرد. با توجه به مطالب گفته شده برای حل این مسائل و قرار دادن آموزش در مسیر توجه به قابلیت ها و ویژگی های فردی و ایجاد محیط یادگیری شاد و برانگیزاننده میتوان از بازی به عنوان روشی در تدریس و یادگیری استفاده کرد. بازی موقعیتی ایجاد می کند که دانش آموزان بتوانند پیشرفت خود را در یک روش غیر تهاجمی ملاحظه کنند. در مجموع بازی نتایج منفی شکست را که می تواند کاملاً جدی و پایدار باشد از بین میبرد؛ در واقع بازی ها جالب و سرگرم کننده هستند و همین دو عامل خود انگیزاننده است.

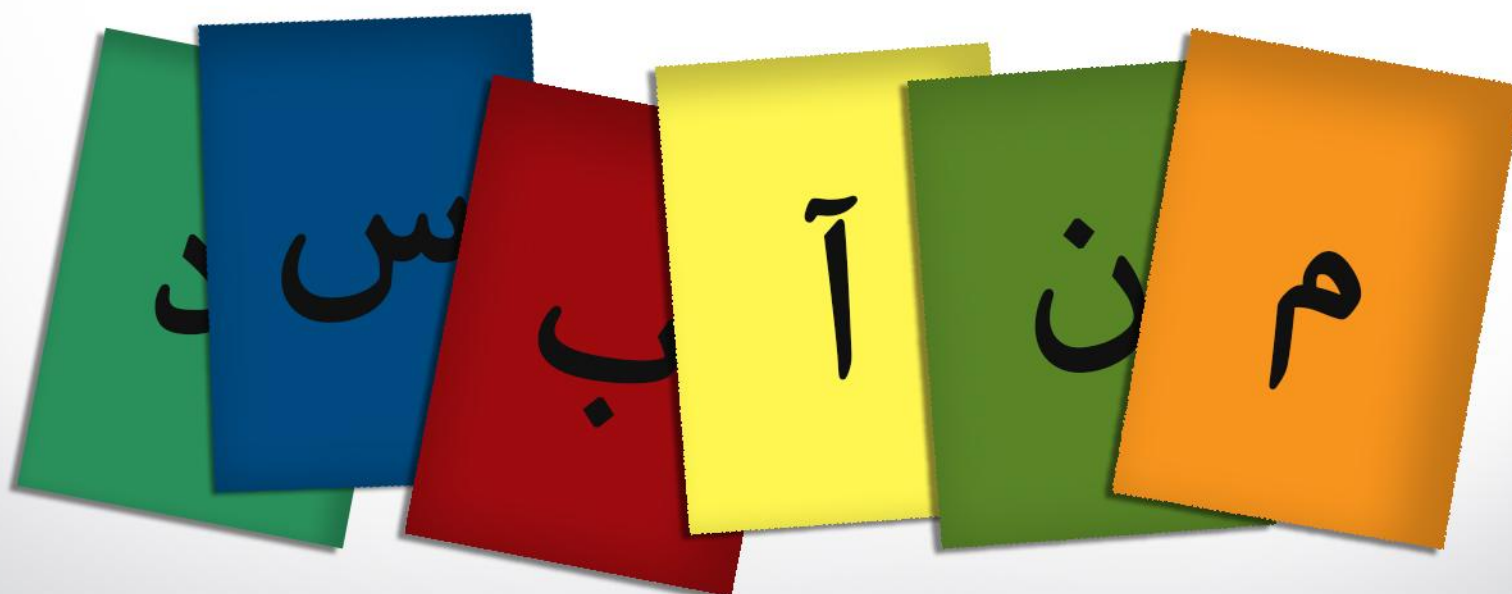




در ادامه به معرفی ۵ مدل بازی که در کتاب بازی های آموزشی برای درس فارسی (املا) آمده میپردازیم:

۱. بازی جعبه کلمات (صفحه ۲۷\_۳۱): هدف از این بازی افزایش گنجینه لغات و درست نویسی کلمات در محدوده سنی ۷ تا ۱۴ سال می باشد که برای تعداد بازیکنان محدودیتی ندارد؛ وسایل مورد نیاز کارت های حروف الفبا، مداد، کاغذ زمان سنج و گواش است. پیش از بازی یک جعبه خالی در ابعاد متوسط تهیه شود که کف جعبه را به حداقل ۶ قسمت مساوی تقسیم کرده و می توان این قسمت ها را به صورت مربع یا مستطیل درآورد. چهارقسمت به صورت تصادفی انتخاب کرده و رنگ بزنید، روی ۳۲ کارت کوچک الفبا را بنویسید و از هر کدام از حروف پرکاربرد مثل م، ن، الف و س دو کارت تهیه کنید. بازی بدین صورت شروع می شود که اولین بازیکن همه کارت ها را داخل جعبه می ریزد، درش را می بندد و آن را تکان می دهد سپس جعبه را روی میز می گذارد و درش را بر میدارد. کاغذ هایی که در قسمت رنگ شده جعبه قرار گرفته بیرون آورده و به همه بازیکنان نشان میدهید تا حروف آن را روی برگه های خود یادداشت کنند. در این زمان معلم زمان سنج را تنظیم میکند و هر دانش آموز تا جایی که امکان دارد کلماتی می سازد که فقط همان حروفی که به دست آمده در آن به کار رفته باشد. البته نیازی نیست از تمام آن حروف در کلمه در هر کلمه استفاده شود

برای مثال اگر در یک دور حروف ب، م، ا، د، س، ر از جعبه خارج شد بازیکن میتواند کلماتی مانند مرد، سار، ماست و ماد و... را بنویسد. معلم بعد از ۳ دقیقه پایان فرصت را اعلام میکند و هر کدام برگه خود را با بغل دستی اش عوض میکند. آنگاه دانش آموزان تعداد کلمات درستی که روی برگه نوشته شده می شمارند و زیر کلماتی که غلط املائی دارند خط کشیده و درست آن را مینویسند. همچنین کلمات بی معنا حذف می شوند و هر کس بیشترین تعداد کلمات را روی برگه نوشته بود برنده است. نکته مهم این است که به دانش آموزان اجازه دهیم در پایان هر مرحله کلمات خود را بررسی کنند تا مطمئن شوند آنها را درست نوشتند و به جز حروف روی کارت از حرف دیگری استفاده نکرده اند.





از این روش علاوه بر درس فارسی در درس ریاضی نیز می توان استفاده کرد؛ بدین صورت که به جای حروف، اعداد ۰ تا ۹ را روی کارت ها بنویسیم و یک عدد خاص را مانند ۱۰ انتخاب کرده ، دانش آموزان باید با اعدادی که روی قسمت های رنگی جعبه قرار میگیرد جمع و تفریق و تقسیم ها و ضرب هایی بنویسند که پاسخ آن عدد مورد نظر است. آنها همچنین می توانند با ترکیب دو یا بیشتر از دو عملیات ریاضی به عدد مورد نظر برسند. علاوه بر این چنین روشی در درس انشا نیز کاربرد دارد بدین صورت که از دانش آموزان بخواهیم با استفاده از کلمات به دست آمده از جعبه یک متن یا داستان کوتاه بنویسند یا با هر کلمه یک جمله بسازند. در درس هنر نیز به منظور پرورش خلاقیت با استفاده از مقوا اشکال هندسی مختلفی درست کرده و داخل جعبه بیندازیم. هر کس بعد از تکان دادن جعبه شکل هایی را که در قسمت رنگی جعبه قرار داد بر میدارد و به مدت پنج دقیقه با کنار هم گذاشتن این اشکال هر تعداد شکل خلاقانه که می تواند درست می کند. بعد از تمام شدن زمان معین تعداد شکل هایی که دانش آموزان ساخته را جلوی اسمشان یادداشت می کنیم و دوباره به جعبه برمی گردانیم و نوبت رابه نفر بعدی میدهیم. در پایان دانش آموزی که بیشترین شکل را درست کرده باشد برنده است.







۲. بازی حروف هم آوا (صفحه ۵۱\_۵۵): که در آن گروه های دو یا سه نفره برای نوشتن کلماتی که حروف هم آوا با شکل نوشتاری متفاوت دارند رقابت می کنند؛ محدوده سنی این بازی ۱۰ تا ۱۴ سال و حداکثر ۱۳ نفر انجام می شود. پیش از بازی معلم باید هر جفت از حروف هم آوا را روی یک کارت بنویسد و اندازه کارت ها باید با هم برابر باشد. روش بازی بدین صورت است که کارت ها را به پشت روی میز قرار می دهیم و تخته را به دو قسمت تقسیم می کنیم، دو نفر از دانش آموزان را به قید قرعه انتخاب کرده و از نفر اول می خواهیم یکی از کارت ها را بردارد و بدون آنکه به رو برگرداند به معلم بدهد. سپس هر دو بازیکن پشت به تابلو بایستند هر یک از دو حرفی را که روی کارت است در یک قسمت از تابلو می نویسیم و دو بازیکن باید بدون این که ببینند کدام حرف در کدام قسمت نوشته شده یک سمت تخته را به توافق انتخاب کنند. بعد از آنکه هر دانش آموز در جای خود قرار گرفت باید تا جایی که میتوانند کلماتی را با آن حرفی که بر روی تخته مشخص شده بنویسند. بعد از پانزده دقیقه زمان پایان را اعلام می کنیم و بقیه دانش آموزان کلمات این دو را از نظر درست نویسی و استفاده درست از حروف مورد نظر بررسی میکنند. کسی که بیشترین کلمات درست را داشت یا کسی که کمترین تعداد کلمات را غلط نوشته بود برنده است

۳. بازی ببین و املا بگو ( صفحه ۷۱\_۷۵): هدف از چنین بازی درست نویسی کلمات دشوار و تقویت حافظه دیداری است و محدوده سنی ۸ تا ۱۲ سال با حداکثر تعداد بازیکنان ۴ تا ۱۲ نفر را شامل می شود. پیش از شروع بازی باید حدود ۱۰ کلمه دشوار از درس انتخاب کرده و هر کدام را با حروف درشت روی یک مقوا یا کاغذ بنویسیم. برای این بازی باید فضای نسبتاً بزرگی را در نظر بگیریم مانند سالن اجتماعات، حیاط و نمازخانه. کارتهای کلمات را در قسمت های مختلف دیوار با فاصله قرار می دهیم سپس دانش آموزان را به دو تا چهار گروه مساوی تقسیم می کنیم. همه دانش آموزان با فاصله مساوی از گروه دیگر در مکان مشخصی قرار داده می شوند که هر گروه بتواند به طور مستقل کار کند. علاوه برای فاصله هر دو گروه از همدیگر، از قسمتی که کارتهای کلمات را در آنجا گذاشته ایم نیز باید فاصله برابری داشته باشند. با اعلام شروع بازی اولین دانش آموز هر گروه لی لی کنان به سمت کارتهای کلمات می رود و در همان حالت لی لی از جلوی تمام کارت های مربوط به گروه خود رد می شود و کلمات روی آنها را با صدای آرام برای خودش می خواند؛ هر بازیکن سعی کند تا جایی که می تواند کلمات را به حافظه اش بسپارد سپس با همان حالت لی لی به طرف گروه خود برگشته و با کلماتی که به یاد می آورد برای آنها املا بگوید. هر دانش آموز و از جمله دانش آموزی که املا میگوید باید کلمات را روی کاغذ جداگانه بنویسد اما آنها اجازه دارند که در درست نویسی کلمات به هم کمک کنند.

وقتی دانش آموز اول هیچ کلمه دیگری به یاد نیآورد دانش آموز دوم با همان حالت لی لی به طرف کارتها میرود و مانند دانش آموز اول عمل میکند؛ بعد از او دانش آموز سوم به همین صورت عمل میکند و اگر هنوز کلمه باقی مانده بود دوباره دانش آموزان اول برای به خاطر سپردن آن برمی گردند. این کار تا زمانی که اولین گروه با همه کلمات املا نوشتن ادامه مییابد و در پایان این گروه برنده است. از این روش می توان در همه دروس برای مرور درس پرسش های از آن طراحی کرده و پاسخ هر کدام را روی دیوار بچسبانیم؛ هر گروه یک کارت سوال بر میدارند و یک نفر از آن گروه لی لی به طرف دیواری که پاسخ روی آن نصب شده میرود. پاسخ سوال را پیدا میکند آن را می خواند و در بازگشت برای بقیه اعضای گروه خود میگوید، در پایان یک نفر از هر گروه سوال اش را با صدای بلند برای بقیه گروه میخواند و یک نفر دیگر از همان گروه پاسخ آن را می گویند. بقیه گروه ها می توانند بر درستی و کامل شدن هر پاسخ با مراجعه به پاسخ روی دیوار نظارت کنند.



۴. بازی کدام کلمه را داری؟ ( صفحه ۹۹\_۱۰۳): برای محدوده سنی ۷ تا ۱۹ سال با تعداد ۵ تا ۱۵ نفر مجاز است و در درست نویسی کلمات دشوار، تقویت حافظه دیداری و شنیداری کاربرد دارد. برای چنین بازی مجموعه ای از کلمات دشوار و نسبتاً دشوار درس را انتخاب کرده و آنها را بر اساس درجه دشواری در سه دسته دشوار، متوسط و آسان قرار می دهیم. هر یک از کلمات دشوار را روی سه کاغذ کوچک و متوسط را روی دو کاغذ کوچک و هر کلمه آسان روی یک کاغذ نوشته میشود. تعداد کل کاغذها باید طوری باشد که به همه بازیکنان به اندازه مساوی برسد؛ روی یک کاغذ اسم همه بچه ها را نوشته و جلوی اسم هر کدام فضای کافی برای یادداشت نمودن امتیازها می گذاریم. روش بازی به این صورت است که همه کاغذهای کوچک را به یک شکل تا زده و در جعبه گذاشته و جعبه را تکان می دهیم تا مخلوط شوند. جعبه را در کلاس چرخانده تا هر کس به تعداد مشخص شد کاغذ بردارد. آشکار است که تعداد کاغذهایی که هر کس میتواند بردارد از بستگی به تعداد کاغذها و بازیکنان دارد. وقتی همه دانش آموزان کاغذهایشان را برداشتند از آنها میخواهیم که هر کس کلمات روی کاغذ را برای خودش بخواند. کس دیگری نباید از این کلمات آگاه شود. یک کلمه را از فهرست خود انتخاب می کنیم و با صدای بلند می خوانیم؛ دانش آموزانی که این کلمه را بر روی کاغذ خود دارند باید به طرف تابلو رفته و آن را به شکل درست بنویسند. آنها موقع نوشتن کلمه برای حرکت به سوی تابلو اجازه ندارند دوباره به کلمه نگاه کنند. وقتی هر سه یا دو یا یک دانش آموز کلمه مورد نظر را نوشتند آنگاه دانش آموزان دیگر کلمه را به درستی بررسی میکنند. سپس امتیاز افرادی که کلمه را درست نوشتند بر اساس تعداد تکرار کلمه مشخص می شود مثلاً اگر سه نفر برای نوشتن کلمه که خوانده اید به سمت تابلو آمدند هر کدام کلمه را درست نوشته باشند سه امتیاز میگیرند، اگر دو نفر به هر کدام دو امتیاز تعلق می گیرد. بازی با خواندن کلمات بعدی ادامه دارد و در پی آن مجموع امتیازات محاسبه میشود و کسی که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد به عنوان برنده اعلام میشود. گاهی اوقات می توان برای تنوع بعضی از کلمات را به صورت تصویر کشید تا دانش آموزان کلمه مورد نظر آن را بنویسند مثلاً تصویر قورباغه؛ بهتر است با توجه به تعداد بازیکنان تعداد کلمات طوری انتخاب شود که به هر بازیکن حداقل سه کلمه برسد.





۵. بازی حرف اول و آخر (صفحه ۷۵-۷۷): هدف از آن درست نویسی کلمات دشوار و تقویت حافظه شنیداری در محدوده سنی ۱۰ تا ۱۴ سال می باشد که در تعداد دانش آموزان محدودیتی وجود ندارد. پیش از بازی معلم باید کاغذها را به صورت نوارهای ۲۰ سانتیمتر ببرد و به تعداد دانش آموزان کاغذ داشته باشد. از درسی که میخواهد املا بگوید هر تعداد کلمه دشوار که وجود دارد پیدا کرده و روی کاغذ بنویسد سپس به هر دانش آموزی کاغذ آنها را داده و از فهرست لغات دشوار یک تا سه مرتبه با صدای بلند و شمرده شمرده بخوانید.

آنگاه املا گفتن را شروع کنید به این صورت که هر کلمه ای که می گوید افراد فقط میتوانند حرف اول و آخر آن را یادداشت کنند. با پایان یافتن املا دانش آموزان به ازای هر کلمه ۲۰ تا ۳۰ ثانیه وقت دارند تا هر کلمه را که حرف اول و آخرش نوشته شده به یاد آورده و کلمه را کامل کنند. بعد از پایان زمان همه کلمات را روی تابلو بنویسید پس از آن دانش آموزان کاغذهای خود را با هم عوض کنند و هر کس کاغذ دیگری را تصحیح کند و در پایان کسی که کمترین اشتباه را داشت برنده است. بخاطر اهمیت فراوان تدریس و یادگیری در دوران تحصیل دانش آموزان شایسته است معلمان مقطع ابتدایی مطالعه این کتاب را در اولویت برنامه های خود قرار دهند.

#### منبع:

نوروزی، رضا علی، عابدی درچه، منیره،

۱۳۹۴. بازی های آموزشی برای کلاس

فارسی (املا). اصفهان: نشر

یارمانا



# داستانک

## پسرک چوپان

نمیدانی چقدر زیبا  
سفید مثل برف  
نوک گوشها و چهار تا سمم سیاهند  
سیاه مثل نیمه شب  
خیلی هم عزیزم  
چرا که وقتی به دنیا آمدم هیچکس انتظارم  
را نداشت  
هیچ بره ای توی این فصل به دنیا نمی آید  
پسرک چوپان عاشق منست  
همیشه روی تپه وقت غروب نی که میزند  
مرا روی پاهایش مینشاند  
صدای نی لبکش توی تمام دره می پیچد  
توی یک دستش نی و با دست دیگرش سرم  
را نوازش میکند  
گاهی صلات ظهر که کلاه حصیری روی سرش  
گذاشته  
چرتی میزند و میدانم که رویا می بافد  
آرام جلو میروم و با سرم کلاه را از روی صورتش  
کنار میزنم  
اخم میکند  
ولی میدانم که چقدر اینکار را دوست دارد  
کنارش طوری می ایستم که سایه ی  
کوچولویم بیفتد روی صورتش و هرچقدر که  
میخواهد رویای دختر کد خدا را ببیند  
گاهی مرا میبرد کنار چشمه و میشویدم  
ایندفعه که خودم را توی آینه ی آب دیدم  
نشناختم  
یاد مادرم افتادم  
چه شیر غلیظی داشت  
راستی مادرم چه شد؟  
امروز در این خانه چقدر برو بیاست  
انگاری عروسی تک دختر کدخداست

چند روزست نوای نی لبک پسرک چوپان سوز  
عجیبی دارد  
گاهی هم که سرم را در آغوش دارد صدای باران  
توی گوشم میپیچد  
حتی پشمهای سرم تر میشود  
این آدمها چقدر عجیب و غریبند  
حالا که عروسیست  
باید همه شاد باشند و پایکوبی کنند  
اما چوپانک عزیزم  
دورش بگردم  
چقدر غمگینست  
راستی آخرین باری که مادرم را دیدم مثل امروز  
من دور شاخهایش تور بسته بودند  
پشمهایش را هم رنگین کرده بودند  
آخر مادرم گل سر سبد گله بود و آنروز هم  
عروسی پسر ارشد کدخدا  
نفهمیدم مادرم چه شد  
چقدر دیگ روی آتش است  
چه مهمانی میشود امشب  
بچه های ده دورم حلقه زده اند  
میچرخند و میرقصند  
دخترک کوچکی که گونه هایش مرا یاد  
خورشید انداخت  
دستی به سرم کشید و گفت  
طفلکی  
آخرین چیزی که یادم مانده  
آب گوارایی بود که خوردم اگرچه تشنه نبودم و  
برق لبه ی درخشان و تیز چیزی توی داستان  
مهربان پسرک چوپان که نمیدانم چرا میلرزید  
و چشمانش که دمام می بارید  
انگار که دو چیز بسیار عزیز را  
با هم  
از دست داده باشد.

نویسنده: دکتر زهرا عبدی





# مصاحبه

گردآورندگان:

فاطمه محسنی زاده، حمیده یزدی  
دانشجویان کارشناسی ارشد  
روانشناسی تربیتی دانشگاه الزهرا

مصاحبه با آقای سیروس میرزازاده مدیر  
و آموزگار نخستین پژوهش‌سرای  
روستایی کشور در روستای یاقوز آغاج  
میانه استان آذربایجان شرقی  
(معلم نمونه ی کشور در سال ۱۳۹۵)



**- چرا آموزگاری را انتخاب کرده اید؟**  
به خاطر الگوبرداری از معلم فداکار و رئیس  
جمهور شهیدمان زنده یاد محمدعلی رجایی  
به معلمی نه تنها به عنوان شغل بلکه به  
عنوان عشق به تدریس نونهالان انقلاب  
اسلامی وطن عزیزمان ایران اسلامی بدان  
نگریسته و برای آینده روشن فرزندان این  
مرز و بوم پیوسته به فعالیت خود ادامه می  
دهم.

**- نظرتان درباره ی تدریس در کلاس های  
چند پایه و تدابیر شما برای حل  
مشکلات این کلاس ها چیست؟**

به خاطر مهاجرت روستاییان به شهرها و  
کاهش جمعیت روستاییان و پراکندگی  
روستاها و... کلاس های چندپایه به وجود  
آمده است که دارای مشکلات زیادی است،  
تدابیری که در این مدرسه بدان اندیشیده  
شده برای جبران کمبود وقت و دو زبانه  
بودن دانش آموزان و سنگینی حجم کار با  
دانش آموزان مدرسه چندپایه و فقدان  
تجهیزات آموزشی و... بود.

**- شرح حال خودتان را به طور مختصر  
بیان کنید؟**

اینجانب سیروس میرزازاده مدیر آموزگار این  
مدرسه در همین روستا به دنیا آمده و  
تحصیلات ابتدایی خود را در همین مدرسه  
سپری نموده و برای ادامه تحصیل دوره  
راهنمایی به دهستان قره چمن و دوره  
متوسطه را به شهر تهران رفته و تحصیل  
نموده و دیپلم گرفته ام.

**- سابقه ی تدریس شما چقدر است؟**

از سال ۱۳۷۰ به استخدام آموزش و پرورش  
منطقه ترکمانچای درآمده و در مدرسه این  
روستا خدمت خود را آغاز نموده و دوره  
کاردانی و کارشناسی آموزش ابتدایی را در  
حین خدمت معلمی در دانشگاه عالی  
فرهنگیان تبریز گذرانده ام و در بین سنوات  
خدمتی خود بیست سال آن را در کلاس های  
چندپایه از پیش دبستانی گرفته تا ششم  
ابتدایی مشغول تدریس بوده و می باشم.



تمامی فعالیت ها و اقداماتی که در این مدرسه انجام می دهیم باعث شده که در یک جلسه آموزشی کلیه دانش آموزان فعال باشند و از آموزش یکسان و تمام جانبه برخوردار گردند به این صورت که بنده کامپیوتر را از دفتر مدرسه به کلاس درس انتقال داده ام و برنامه هایی در آن نصب کرده ام و بالای سر هر دانش آموز هدفون قرار داده ام و با استفاده از سی دی های آموزشی کمک درسی و هوشمند و با تنظیم برنامه ی چندپایه و با استفاده از روش مشارکتی و گروهی دانش آموزان این آموزشگاه را به کاوشگری و پژوهش علاقه مند کرده ام.

### - دلیل تفاوت مدرسه ی شما با مدارس دیگر (مدارس شهری یا روستایی) چه چیزهایی بوده است؟

لازم است به عرض برسانم که اینجانب به کمک دانش آموزان سعی کرده ایم امکانات را ایجاد کنیم نه این که اول امکانات را بخواهیم و بعد فعالیتی انجام دهیم و با توجه به پتانسیل های منطقه روستایی خود اقدام به جمع آوری امکانات کرده ایم ما وسایل کمک آموزشی را با مشارکت دانش آموزان در زنگ های هنر و فوق برنامه و... ایجاد کرده ایم. مثلا از چندسال قبل به کمک دانش آموزان روستا نمایشگاهی در این آموزشگاه تشکیل داده و وسایل تکنولوژی همه از وسایل موجود در این روستا جمع اوری شده که هزینه ای در بر نداشته ، هر کدام از کلاس های خالی این روستا جمع اوری شده که هزینه ای در بر نداشته ، هر کدام از کلاس های خالی این مدرسه را برای موضوعات مختلف درسی آماده کردیم.

مثلا در یک کلاس نمایشگاهی از محصولات کشاورزی روستایمان به صورت حروف الفبا ردیف شده است مثلا آلبالو، انگور، بادام و به این شکل تا حرف آخر الفبا که مجموعا سی و دو حرف داریم و همه از محصولات خود روستاست. علت تشکیل این نمایشگاه در درجه اول این بوده که دانش آموزان نعمت های خداوند را شناخته و شاکر باشند و در درجه دوم برای یاددهی حروف برای دانش آموزان سال اول ابتدایی ما از محصولات خودمان استفاده می کنیم که برایشان ملموس می باشد مثلا ب مثل بادام که هم در این جا و هم تصویر آن را داریم و هم در محیط روستا درخت بادام فراوان است و این آشنایی قبلی باعث تسریع یادگیری می شود. در قسمت دیگری از این کلاس ما گیاهان دارویی منطقه را با کمک دانش آموزان جمع کرده و بسته بندی نموده ایم. روی هر یک هم از منابع علمی، خواص آن را نوشته ایم. مثلا از خواص برگ گردو جهت بیماری قند استفاده می شود. به این دانش آموزان با اجرای پژوهشی خود با گیاهان دارویی منطقه خودشان که برای بعضی از بیماری ها با اقتباس از کتاب درسی علوم چهارم ابتدایی مفید است با گیاهان دارویی منطقه خودشان آشنا می شوند که مجموع گیاهان جمع اوری شده بیش از صد نوع است. در قسمت دیگری از این کلاس دانش آموزان با کاشت و داشت بذر گیاهان مفید، روند رشد گیاهان را اندازه گیری نموده و با مراقبت از آنها آزمایش و پژوهش های مختلفی را انجام می دهند فعالیت هایی که در این مدرسه انجام می شوند مرتبط با موضوعات درسی است.



در کلاس دیگر که (علوم طبیعی و اجتماعی) نام دارد بخشی مربوط به جانورشناسی است، حیوانات منطقه را مانند انواع مارها و دوزیست ها، پرندگان، خزندگان و حشراتی که در مراتع این روستا وجود دارند جمع آوری کردیم و در قسمت دیگر نمایشگاه میز شنی قرار دادیم و نقشه ی ایران را به صورت سه بعدی در آن نشان دادیم. بر روی همین میز خطوط را آهن را درست کردیم و در این قسمت مجسمه ی ریزعلی خواجه بهمان دهقان فداکار که از اهالی این منطقه هستند را به نمایش گذاشته ایم.

در قسمتی از کلاس جاده هایی درست کرده ایم و علائم راهنمایی و رانندگی را نصب کرده ایم و ماشین های اسباب بازی قرار داده ایم و از آن برای آموزش این علائم استفاده می کنیم.

در بخشی از نمایشگاه هم به معرفی اشخاص برتر روستا که شهرت علمی داشته پرداخته شده است مانند علمایی که عکس آنها، تالیفات و تحقیقات آنها در این جا در معرض نمایش درآمده است و با عکس و دیوان استاد شهریار که روستای زادگاه شهریار در نزدیکی روستای ما می باشد.

کلاس دیگری برای نمایش فناوری و اطلاعات و بخش های مکانیکی علوم کتاب درسی دانش آموزان داریم. از راننده ها خواستیم که وسایل تعویضی خود را دور نیندازند مثلا محور، چرخ دنده و... از آنها استفاده می کنند. در قسمت دیگر هم یک توربین برق را شبیه سازی کرده ایم که دانش آموزان با چگونگی تولید برق آبی آشنا شوند

و در قسمت دیگر آکواریومی از انواع ماهی های منطقه نگه داری می شود که دانش آموزان با خواص ماهی ها (نحوه آبشش، حرکت باله ها و پوشش بدن و...) نیز آشنا می شوند.

قسمتی از کلاس را به ابزارهایی برای آموزش ریاضی اختصاص داده ایم و سعی بر این است که از امکانات موجود برای تدریس کاربردی استفاده نماییم و از تئوری کمتر استفاده کنیم.

#### - نقش شما در کلاس چگونه است؟

تا آن جا که توان دارم مطالب را به شکل نو و طرح های جدید به دانش آموزان انتقال می دهم؛ دانش آموزان خودشان فعالیت می کنند و با روش پژوهشی و عملکردی یاد می گیرند

#### - مزایای کلاس شما (روش پژوهش محور) چیست؟

آموزش به روش سودمند و بنیادین انجام می گیرد، دانش آموزان به فضاهای معلوماتی بیشتری دسترسی پیدا می کنند و به مراتب پویاتر و دارای بار علمی پربارتر و نیز روابط اجتماعی بهتری هستند و دانش آموزان این فرصت را پیدا می کنند که بر اساس مهارت ها و استعدادها و علایق و... پژوهش انجام دهند و از آموزش بهتری بهره مند شوند.





## - پیشنهاد شما برای مدارس پژوهش محور چیست؟

اگر هر پژوهشسرا یک پژوهش علمی خاص را انجام دهد برند بهتری خواهند داشت و برند این آموزشگاه تحقیق و پژوهش در خصوص خواص گیاهان دارویی منطقه می باشد که به نظر من دانش آموزان این آموزشگاه با جمع آوری گیاهان مراتع این روستا با این عنوان که بعضی از گیاهان برای بعضی از بیماری ها مفید است با اقتباس از کتب علوم دانش آموزان ابتدایی به ویژه علوم چهارم ابتدایی می باشد که البته نظر کارشناسان محترم بعد از تماشای نمایشگاه کشاورزی و گیاهان دارویی توسط دانش آموزان این مدرسه انجام گرفته است محترم می باشد.

## - اگر خاطره ای دوست داشتنی و جذاب از این مدرسه و پژوهش سرا دارید برای ما تعریف کنید؟

اوایل بهمن ماه ۱۳۹۳، اداره آموزش و پرورش آذربایجان شرقی چند بازرس را برای بازدید از مدرسه ای در ترکمنچای می فرستد. این بازدید کنندگان با اشتباه رفتن مسیری، کاملاً اتفاقی به روستای یالغوزآغاج می رسند و تصمیم می گیرند که از وقت استفاده نمایند و به مدرسه این روستا سربرزنند. روزی که این بازدید کنندگان وارد کلاس من شدند را هیچ وقت فراموش نمی کنم. با بازدید از کلاس و نمایشگاه حاصل کارمن و اولیا و شاگردان شگفت زده شده بودند و باورشان نمی شد در

یک مدرسه ی روستایی به این اندازه وسایل آموزشی فراهم شده باشد. همین بازدید مقدمه ی تهیه گزارش و تصاویر و مصاحبه و معروف شدن این مدرسه شد. بازدیدکنندگان از مدیرکل آموزش درخواست کرده بودند به این روستا بیاید و برای ادامه ی این فعالیت ها برنامه ریزی هایی کنند. همین اتفاق باعث شد این مدرسه به عنوان چهلمین مدرسه پژوهش سرایی و اولین پژوهش سرای روستایی کشور شناخته شد.

در حال حاضر دانشجویان تربیت معلم استان آذربایجان برای یادگیری روش تدریس های چندپایه ای به این مدرسه می آیند، با اینکه این روستا مسیری بسیار طولانی دارد و به قول معروف دورافتاده است ولی از پژوهش سرای ما بازدید می کنند. و همه ی این اتفاقات از همان روزی شروع شد که آن بازدیدکنندگان یک مسیر روستایی را اشتباهی آمده بودند.

### سخن آخر

امیدوارم که دانش آموزان این آموزشگاه در آینده افرادی خوب و موفق و ارزشمند برای نظام و کشور جمهوری اسلامی ایران بوده باشند.

تاریخ مصاحبه:  
بهار ۱۳۹۸





## معرفی فیلم

تهیه کننده: دکتر زهرا عبدی

فیلم "سکسکه" (به زبان هندو Hichki)، محصول سال ۲۰۱۸ میلادی کشور هند در ژانر خانوادگی است. داستان این فیلم درباره ی زن جوان و با استعدادی به نام نایناست (با هنرمندی رانی موکرجی) که مبتلا به سندروم توره (Tourette's syndrome) است. سندرم توره یک عارضه عصبی است که به وسیله ترکیبی از حرکات و صداهای ناخواسته یا تیک (Tic) توصیف می شود. ناینا علیرغم مبتلا بودن به این سندرم و عدم پذیرش از سوی مدارس بسیار، به دلیل علاقه ی وافر به تدریس با پشتکار و روحیه ی مثبت برای یافتن شغل معلمی تلاش میکند. پس از پنج سال، در مدرسه ای خوشنام پذیرفته میشود ولی برای تدریس به دانش آموزانی که هفت معلم در طی هفت ماه گذشته از ادامه ی تدریس به آنان انصراف داده بودند. برخلاف سایر دانش آموزان مدرسه، این چهارده دانش آموز از سطح بسیار پائین اقتصادی بودند و در برخورد با بی عدالتیهای که در جامعه و در مدرسه در حقشان میشد راه مبارزه ی منفی را در پیش گرفته بودند. ناینا در برخورد با ایشان نه تنها با چالشهای بسیار زیادی روبرو بود بلکه با مخالفت ها و تمسخر یکی از معلمان موفق مدرسه نیز مواجه میشد که معتقد بود این دانش آموزان قابل آموزش و اصلاح نیستند و باید اخراج شوند. ناینا با روشهای تدریس غیرسنتی و خلاقانه سعی کرد موضوعات درسی را با زندگی روزمره آنان بیامیزد و به این طریق یادگیری را برای آنان معنادار کند. او معتقد بود دانش آموز بد وجود ندارد ولی معلم بد چرا. پس از اتفاقات بسیار ... برای ادامه پیشنهاد میکنم این فیلم انگیزشی را تماشا کنید. این فیلم حدود ۱ ساعت و ۵۵ دقیقه و از طریق نرم افزار روبیکا به صورت رایگان و با زیرنویس فارسی قابل تماشا است.







## نظرسنجی

از خوانندگان محترم نشریه راهبرد:

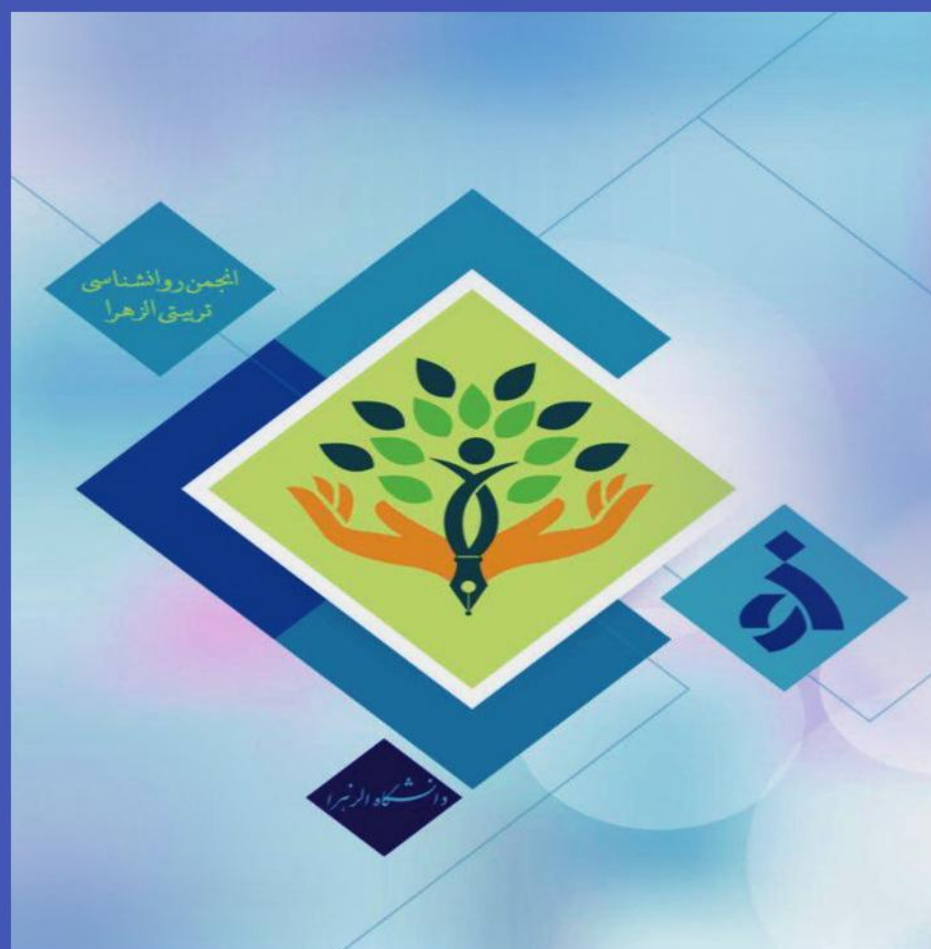
خواننده‌ی گرامی و یار صمیمی نشریه راهبرد، مسئولان و دست‌اندرکاران در پی آنند که با بهره‌گیری از دیدگاه‌ها و پیشنهادهای شما همواره در مسیر بهبود کیفیت این نشریه از لحاظ محتوا و شکل ظاهری گام بردارند. از این رو خواهشمند است پیشنهادات و انتقادات خود را با توجه به سوالات زیر با ما در میان بگذارید و ما را در این امر مهم یاری بفرمایید.

۱. نظر شما درباره‌ی سطح علمی مجله چیست؟
۲. نظر شما درباره‌ی تعداد صفحات مجله چیست؟
۳. کدام یک از مطالب مجله را بیش از سایر مطالب مطالعه می‌کنید؟
۴. جای چه مطالبی را در مجله خالی می‌بینید؟

هرگونه نظر و پیشنهاد دیگری برای بهبود نشریه دارید، مرقوم فرمایید. لطفاً نظرات خود را به آدرس پست الکترونیکی زیر با ما در میان بگذارید.

 Naghmeh\_azizi1992@yahoo.com

 [https://t.me/Alzahra\\_EducationalPsychology](https://t.me/Alzahra_EducationalPsychology)



تابستان ۱۳۹۸