

میانبرهای یادگیری

■ مهدیه السادات ابطیحی

معلم پایه سوم، دبستان دخترانه ناحیه یک



مهدیه السادات ابطیحی با مدرک کارشناسی و کارشناسی ارشد ژنتیک، از سال ۱۳۹۳ وارد این مجموعه شده است. او طی دوازده سال سابقه آموزشی خود، تجربه‌هایی را به عنوان مربی پیش دبستانی و معاون آموزشی پیش دبستانی کسب کرده و اکنون دو سال است که معلم پایه سوم است.

یادگیری یکی از اساسی‌ترین نیازهای انسان است که نه تنها برای رشد فردی و اجتماعی ضروری است، بلکه می‌تواند منبع لذت و شادی نیز باشد. در این میان، خواندن و بازی دوروش مؤثر و جذاب برای یادگیری هستند که می‌توانند به صورت هم‌زمان هم دانش ما را افزایش دهند و هم لحظات خوشی را برایمان رقم بزنند.

خواندن یکی از مؤثرترین روش‌های یادگیری است. کتاب‌ها، مقالات و داستان‌ها می‌توانند دریچه‌ای به سوی دنیای جدیدی از دانش و تجربه باشند. خواندن به ما در کسب اطلاعات جدید و کشف دنیای ناشناخته و تجربه احساسات گوناگون کمک می‌کند. این فرایند کشف می‌تواند بسیار لذت بخش باشد. داستان‌ها و رمان‌ها ما را در دنیای تخیل غوطه‌ور می‌کنند و شخصیت‌ها و مکان‌های جدید را به ما نشان می‌دهند. زمانی که فرد در حال خواندن کتاب یا داستان است، ذهن او درگیر پردازش اطلاعات و ارتباط بین مفاهیم متعدد می‌شود.

بدین منظور و برای تقویت مهارت خواندن دانش‌آموزانم، طرحی را تحت عنوان «شبی با کتاب خوانی» برنامه‌ریزی کردم که با صدای دلنشین دختران کلاس سوم و برای تقویت مهارت‌های شنیداری، روان خوانی، فن بیان و قصه‌گویی آن‌ها انجام می‌شد. در این طرح، مجموعه قصه‌های خوب برای بچه‌های خوب، نوشته آقای مهدی آذریزدی، به بچه‌ها معرفی شد. دانش‌آموزان از نیمه سال تحصیلی به نوبت و داوطلبانه، داستانی را از یکی از جلد‌های این مجموعه انتخاب کردند و با تمرین و ممارست در روان خوانی آن کوشیدند. آن‌ها پس از روان خوانی داستان انتخابی، صدای خود را ضبط کردند و برای من فرستادند. صدای دانش‌آموزان ویرایش شد و با توجه به محتوای آن، صداگذاری و به صورت پادپخش (پادکست) در کانال کلاسی بارگذاری شد تا سایر دانش‌آموزان هم آن را بشنوند و از شنیدن داستان با صدای هم‌کلاسی خود لذت ببرند و تجربه جدیدی کسب کنند.

علاوه بر خواندن، بازی به‌ویژه بازی‌های آموزشی و فکری هم می‌توانند ابزار قدرتمندی برای یادگیری باشند. بازی‌ها نه تنها باعث سرگرمی می‌شوند، بلکه می‌توانند مهارت‌های متعددی مانند حل مسئله، تفکر و همکاری را تقویت کنند. بازی‌ها بیشتر اوقات شامل چالش‌هایی هستند که بچه‌ها باید بر آن‌ها غلبه کنند. این چالش‌ها می‌توانند انگیزه بخش باشند و احساس پیشرفت و موفقیت ایجاد کنند. آن‌ها علاوه بر سرگرم‌کنندگی، مهارت‌های شناختی، اجتماعی و حرکتی را نیز تقویت می‌کنند. همچنین یادگیری را از حالت خسته‌کننده تدریس خارج و به تجربه‌ای لذت بخش تبدیل می‌سازند. بازی‌ها به ما این امکان را می‌دهند که مفاهیم را به صورت عملی و تجربی یاد بگیریم.

با در نظر گرفتن این موضوع و با توجه به آشنایی دانش‌آموزان پایه سوم با کلمات هم‌خانواده در فارسی و ثقیل بودن مطلب برای آن‌ها، برای جذاب‌تر کردن این مفهوم و یادگیری عمیق‌تر آن، فعالیت‌هایی را طراحی و برنامه‌ریزی کردم. پس از ارائه مطلب موردنظر، برای تمرین بیشتر، از دانش‌آموزان خواستم به صورت گروهی یا فردی، کاردستی یا فعالیتی هنری را به سلیقه خود برای کلمات هم‌خانواده آماده کنند. دانش‌آموزان به شکل‌های متعدد از جمله کاردستی، بازی، نقاشی و جورچین فعالیت‌های خود را ارائه کردند. بچه‌ها با روش‌های گوناگون کلمات هم‌خانواده را تمرین کردند و در قالب بازی از یکدیگر سؤال پرسیدند.

در مرحله‌ای دیگر با همکاری مربی تربیت بدنی، بازی دیگری هم برای تقویت مهارت‌های حرکتی و هم برای تثبیت مفهوم هم‌خانواده طراحی کردیم. بازی بدین صورت بود که چندین حلقه به صورت پشت سر هم روی زمین گذاشته و کلمات هم‌خانواده داخل حلقه‌ها نوشته می‌شد. دانش‌آموزان به نوبت با توجه به ریشه کلمه موردنظر، هم‌خانواده صحیح آن را انتخاب می‌کردند و به صورت جفت‌پا، داخل حلقه مناسب می‌پریدند. این بازی‌ها با جذاب‌تر کردن موضوع (کلمات هم‌خانواده)، علاقه‌مندی دانش‌آموزان را به یادگیری این مفهوم و تشخیص کلمات صحیح افزایش دادند.

لذت یادگیری نه تنها در نتیجه نهایی، بلکه در فرایند یادگیری نهفته است. خواندن کتاب‌های متعدد و انجام بازی‌های لذت بخش به ما کمک می‌کند این فرایند را به تجربه‌ای شاد و معنادار تبدیل کنیم. بهره‌گیری از این دو ابزار در محیط‌های آموزشی می‌تواند نقش مهمی در توسعه پایدار ایفا کند. ■

