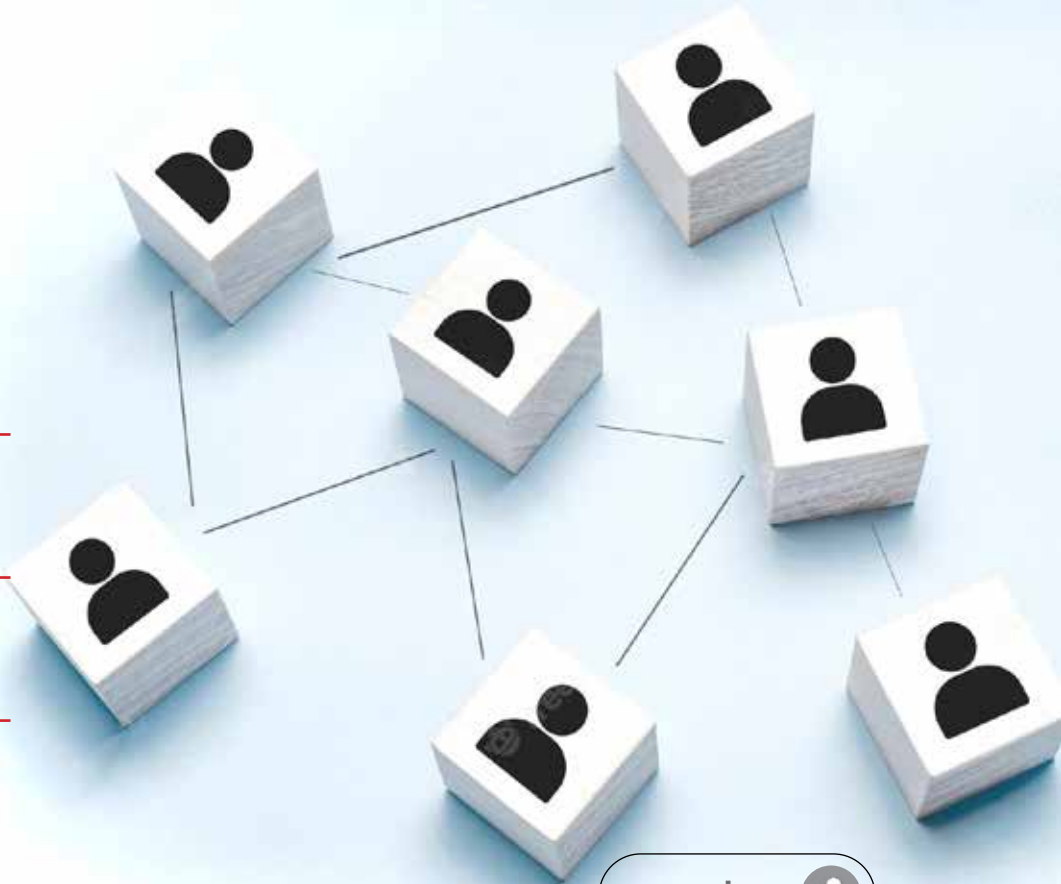


حلقهٔ مفقودهٔ معلم

■ نجمه شاهچراغی

آموزگار پایهٔ چهارم دبستان پسرانه، ناحیهٔ ۱



معلمی



به نام آن که دانایی را دوست دارد و به قلم و آنچه با آن سطر می‌کنند، سوگند یاد می‌کند.

در روزهای ابتدایی آذرماه بود که فراخوان فصل‌نامهٔ جدید مؤسسه در اختیار مدرسه‌ها قرار گرفت. آنچه توجه من را بیشتر از همه به خود جلب کرد موضوع فصل‌نامه، یعنی راهکارهای توانمندسازی نیروی انسانی بود. از آنجا که معلمان و آموزگاران از ارکان مهم نیروی انسانی یک مجموعهٔ آموزشی هستند، کلمهٔ «توانمندسازی» برایم بسیار برجسته و خاص شد.

کارکردن در مجموعه‌های آموزشی بزرگ تو را با انسان‌هایی آشنا می‌کند که بسیاری از آن‌ها توانایی بالایی در امر تدریس و آموزش دارند و می‌توانند الگوی خوبی برای ادامهٔ مسیر تعلیم و تربیت باشند. همکارانی که با نفوذ به روح و عواطف یادگیرنده توانسته‌اند یادگیرنده را با خود و هدف‌های آموزشی و تربیتی مجموعه همراه کنند و در نهایت شما شاهد تلاش دانش‌آموز برای تغییر رفتار خواهید بود؛ تلاشی که هدف غایی یادگیری است.

از این رو، یک بار دیگر به موضوع برگشتم و این بار سؤال را این‌گونه پرسیدم: «چه راهکارهایی برای دیده شدن توانمندی نیروی انسانی و در این مورد خاص، آموزگاران

وجود دارد؟» تصمیم گرفتم با توجه به تجربهٔ شخصی خودم به این سؤال پاسخ دهم.

در تابستانی که گذشت، در دوره‌ای آزاد به نام «روش‌های فعال تربیتی» شرکت کردم که در اردوگاه چالوس برگزار می‌شد. تمرکز این دوره بیشتر روی آموزش با بازی بود و مدرس آن جناب آقای دکتر عبدالملکی از صاحب‌نظران حوزهٔ بازی‌های آموزشی بودند. بیشتر زمان کلاس بعد از توضیح اثرات بازی و نحوهٔ طراحی بازی‌ها به درگیرکردن افراد شرکت‌کننده در فعالیت‌ها می‌گذشت. ما باید در بازی‌هایی که استاد طراحی می‌کردند، شرکت می‌کردیم. بازی‌ها پیچیدگی خاصی نداشتند. روش کار بسیار ساده بود، حتی برخی از بازی‌ها فقط با یک برگ کاغذ ساده انجام می‌شدند. کارگاه دیگری که در این دوره گنجانده شده بود «واسطه‌های آموزشی» نام داشت. مقصود این کارگاه، آموزش استفاده از ابزار و وسایلی در کلاس درس بود که مانند کاتالیزور عمل می‌کنند و سرعت و عمق یادگیری را بهبود می‌بخشند؛ مانند لباس محلی، ابزارآلات موسیقی برای همراه کردن قسمت‌های «بخوان و حفظ کن» کتاب با موسیقی دلپذیر ایرانی، عروسک و ...

کلاس‌های دیگری چون «یادگیری با طعم طنز» یا «فن بیان» نیز در این دوره گنجانده شده بود که به‌اختصار می‌توان هدف آن‌ها را ایجاد جرقه در ذهن آموزگار

برای پیاده‌کردن روش‌های خلاقانه و شاد در کلاس درس برای کمک به آموزش دانش‌آموزان نام برد. به نظرم از معدود دوره‌هایی بود که اثر خود را گذاشت و در من انگیزهٔ پیاده‌کردن برخی از روش‌های مذکور برای تدریس بهتر و لذت بخش‌تر در کلاس درس را ایجاد کرد و باعث شد به این نتیجه برسم که یکی از روش‌های شاد و جذاب‌کردن آموزش، تلفیق تدریس با بازی است. چون بازی می‌تواند از کسالت‌آوردن آموزش و اینکه بچه‌ها یک جا بنشینند و خوب گوش دهند، کم کند و در حالی که دانش‌آموز فعال و شاداب است، او را وادار به تفکر و حل مسئله کند. این دانش‌آموز شاید تا مدت‌ها روند و خاطرهٔ بازی آموزشی خود را برای دیگر دوستان و والدین بالذت تعریف کند و مراحل آن را با دقت به یاد بیاورد، عاملی که می‌تواند یادگیری را عمیق‌تر و ساخت ذهنی را محکم‌تر کند.

متأثر از این اردوی آموزشی، زمانی که برای مصاحبه به منظور مشغول به کار شدن در مجموعهٔ جوادالائمه (ع) دعوت شدم، در پایان تدریسم که موضوع آن تساوی کسرها بود، یک بازی به صورت کارت کسر طراحی کردم و همراه خود به جلسه بردم که توجه صاحب‌نظران حاضر در جلسه را نیز جلب کرد. در ابتدای سال تحصیلی نیز که زمان آزاد بیشتری داشتم، چند بازی برای یادآوری جدول ضرب که مبحث بسیار مهم و پایه‌ای

در کلاس چهارم است، در محیط کلاس یا نمازخانه انجام دادم که مورد استقبال خانواده‌ها و دانش‌آموزان قرار گرفت.

یک بار هم در اواسط ماه آبان عروسکم «عجول» را برای مدت ۱۵ دقیقه به کلاس علوم بردم و بدون اینکه صحبتی از ارزشیابی داشته باشم، با حرف‌های عجولانه و نادرست «عجول»، دانش‌آموزان را به طور نامحسوس وادار به تصحیح اشتباهات او کردم. با این روش مطمئن شدم بیشتر دانش‌آموزان مفاهیم فصل سوم علوم (انرژی) را به خوبی فرا گرفته‌اند؛ ولی متأسفانه هرچه سال تحصیلی پیش می‌رفت، عواملی باعث می‌شد تا فرصت بازی‌های آموزشی از من گرفته شود و از بچه‌ها بخواهم بیشتر در هنگام تدریس فقط چشم و گوش باشند تا مطالب مهم را به درستی یاد بگیرند و بتوانند در ارزشیابی‌ها نتیجه خوبی کسب کنند. این چیزی است که از مدرسه شاد و آرمانی من بسیار فاصله دارد. هر بار که بازی‌های جدید برای هر درسی به ذهنم می‌رسد یا هر زمان برای بردن «عجول» به کلاس درس که مشتاقانه دانش‌آموزان منتظر حضور مجدد او هستند، برنامه‌ریزی و فرآیند (سناریوی) آن را طراحی می‌کنم، به دلایلی از انجام این کارها منصرف می‌شوم. دلایلی که می‌توانند توانایی هر آموزگاری را تحت تأثیر قرار دهند و بر آن سرپوش بگذارند. نمونه‌هایی از آنچه مانع تحقق این امر می‌شود، عبارت‌اند از:

- ترس از تحت تأثیر قرار گرفتن «زمان» ارائه محتوای درسی به واسطه بازی.

- کابوس عقب ماندن از بودجه‌بندی آموزش و پرورش
- زمان بر بودن نظارت بر تکالیف، روزنگار، دفتر مهارتی، تکرار و تمرین موارد تدریس شده که به دلیل جمعیت زیاد کلاس اتفاق می‌افتد. این روند همچنین باعث فرسایش تدریجی معلم می‌شود.

- دست‌پاگیر بودن برخی از بخشنامه‌های اجرایی آموزش و پرورش و برخی از بخشنامه‌های اجرایی درون سازمانی.

- توجه نبودن برخی از والدین

با روش تلفیق بازی و آموزش؛ چون اکثر والدین با تدریس‌های سنتی بیشتر ارتباط برقرار می‌کنند. آن‌ها بر این گمان‌اند که برای نتیجه بهتر فرزندانشان، آموزش محتوای کتاب درسی و تکرار و تمرین با استفاده از سؤال‌های اضافه بر کتاب می‌تواند روشی بهتر و آینده‌سازتر باشد.

در نتیجه من و دیگر آموزگاران، برای جلب رضایت و خواست خانه و مدرسه، ترجیح می‌دهیم زمان بیشتری را به تدریس و رفع اشکال و تکرار و تمرین بپردازیم تا پرداختن به طراحی یک بازی زمان‌بر آموزشی یا اجرای یک نمایش با هدف بالا بردن سطح یادگیری در کلاس.

به نظرم اگر آموزگاران زمان و فرصت کافی داشتند، می‌توانستند خیلی از مهارت‌ها و توانمندی‌های خلاقانه یا حتی الگوبرداری شده اما مفید و امتحان‌پس داده

خود را به نمایش بگذارند و مدرسه را محلی دوست‌داشتنی برای دانش‌آموز بسازند. فکر نمی‌کنم اگر آموزگاری فراغت خاطر داشته باشد، برای خدمت‌رسانی به جامعه یادگیرنده لحظه‌ای اهمال‌کاری کند. اعتقاد شخصی من بر این است که نیروهای توانمند و آگاه در مدرسه‌ها کم نیستند. مشکل فقط از اینجاست که آن‌ها کمتر فرصت پیدا می‌کنند تا توانمندی‌ها و مهارت‌های خود را عرضه کنند و دانش‌آموزان را از آن بهره‌مند سازند.

امید که روزی مدرسه به جایگاهی برسد که دانش‌آموزان منتظر زنگ خانه نباشند؛ بلکه آرزو کنند کاش می‌شد زمان بیشتری را در مدرسه و در کنار آموزگار بگذرانند. □

