



شکستن یخ کلاس از پشت صفحه نمایشگر

سارا صیادی

[پایه مناسب برای هر فعالیت، در متن ذکر شده است.]

با توجه به این که سال تحصیلی جدید در حالی آغاز می شود که بسیاری از آموزگاران و تسهیل گرها هم چون من، نخستین بار است که با شاگردانشان مواجه می شوند و نخستین دیدارشان از طریق پلتفرم های مجازی رخ می دهد، فعالیت های زیر به منظور آشناسدن شاگردان با تسهیل گر، گردآوری و ارائه شده است. لازم به ذکر است که اجراپذیری این فعالیت ها به تعداد نفرات، ظرفیت پلتفرم مجازی مورد استفاده و شرایط ویژه هر کلاس درس بستگی دارد.

بازی شماره یک (بنا بر طراحی ویژه تسهیل گر، مناسب برای پایه سوم دبستان به بالا)

تسهیل گر لیست اسامی دانش آموزان را در دست دارد. با توجه به این که پلتفرم آموزشی چگونه است و دامنه ی صوتی و بصری آن چگونه تعریف شده است، تسهیل گر نام دانش آموزان را یکی یکی خوانده و از همه اعضای کلاس می خواهد که در مدت زمانی کوتاه و مشخص، توصیفی از آن فرد ارائه دهند. ارائه توصیف بسته به امکانات پلتفرم مجازی خواهد بود. با توجه به تعداد دانش آموزان و زمان کلاس لازم است تا تبصره ای برای کوتاه بودن توصیف ها در نظر گرفته شود. مثلاً می توان دامنه توصیف را به یک کلمه محدود کرد. یا می توان از پرسش های هدایت گر استفاده کرد. مثلاً می توان از دانش آموزان خواست که بر این اساس در مورد شخص نام برده نظر دهند که:

«اگر رنگ باشد چه رنگی است؟ اگر شکل هندسی باشد چه شکلی است؟ اگر حیوان باشد چه حیوانی است؟ اگر میوه باشد چه میوه ایست؟» و ... این پرسش ها را می توان با توجه به پایه مربوط و شرایط ویژه هر کلاس به طور اختصاصی طراحی کرد.

بازی شماره دو- بگرد و بیار (مناسب برای پایه های سوم تا ششم)

تسهیل گر با دستورالعمل های متفاوتی از دانش آموزان می خواهد از جای خود بلند شده، در محیطشان بگردند و اشیائی را که تسهیل گر خواسته بیاورند و نشان دهند و بعد پیرامون آن اشیا سوال ها و بحث های سرگرم کننده و چالشی مطرح شود.

تسهیل گر می تواند به دانش آموزان ۵ دقیقه وقت دهد تا بروند و تعداد مشخصی از وسایل را بیاورند که مثلاً:

«از مشت دست کوچک ترند.»

یا «اسمشان بیشتر از چهار حرف است.»

یا «در اسمشان حرف کاف وجود دارد.»

یا «نامشان سه بخش یا بیشتر است.»

... و

پس از این که هر یک از دانش آموزان وسایلی که آورده را نشان داد، تسهیل گر سوالاتی را با محوریت آن وسایل مطرح می کند.

مثلاً:



«اگر موجودات فرامینی واقعی باشند و به زمین بیایند و شما قرار باشد یکی از این اشیا را به آن‌ها هدیه دهید، کدام یک از اشیایی را که آورده‌اید انتخاب می‌کنید؟ چرا؟»
«اگر قرار باشد هر کدام از این اشیا را به یکی از همکلاسی‌هایتان بدهید، چه چیز را به چه کسی می‌دهید و چرا؟»
«اگر با عده‌ای در قایق باشید و به دلیل سنگینی قایق قرار باشد تعدادی از این وسایل را به آب بیندازید و فقط یکی را نگه دارید، کدام را انتخاب می‌کنید و چرا؟»
دستورالعمل‌ها و پرسش‌ها را می‌توان بنا بر تشخیص تسهیل‌گر و سطح کلاس، تنظیم کرد.

از این بازی در جهت معرفی دانش‌آموزان هم می‌توان بهره برد. مثلاً از دانش‌آموزان بخواهید که ۵ وسیله‌ای را بیاورند که شخصیتشان را توضیح می‌دهد. وسایلی که علاقه خاصی به آن‌ها دارند و یا وسایلی که وقت زیادی در روز را با آن‌ها می‌گذرانند. و یا وسایلی که معنای خاصی برایشان دارد. از دانش‌آموزان بخواهید درباره علت انتخاب وسیله‌ها توضیح دهند.

می‌توان اسم یکی از دانش‌آموزان را گفت و از سایرین خواست تا در مدت مشخصی وسایلی را بیاورند که برایشان می‌تواند شبیه یا بیان‌گر فرد نام‌برده باشد، و بعد درباره علت انتخاب آن، ه‌سله خاص، حرف بزنند.



شیوه‌ای دیگر از این بازی که مناسب پایه‌های سوم تا ششم دبستان است، مبتنی بر حواس پنج‌گانه است. از دانش‌آموزان می‌خواهیم که بروند و با دستورالعملی مشخص، وسیله‌ای بیاورند. اما این بار وسایل را لو ندهند و فقط در نسبت با حواس پنج‌گانه‌شان آن وسیله را توصیف کنند و سایرین حدس بزنند که آن وسیله چیست. پس از اعلام حدس‌های دیگران، وسیله‌ای که آورده‌اند را نشان دهند.
شیوه‌ای دیگر برای انجام این بازی این است که واژه توصیفی خاصی را بیان کنیم و از دانش‌آموزان بخواهیم وسایلی را بیاورند که به نظرشان با آن واژه در تناظر است.
صفاتمانند: زیبا، لطیف، عجیب و ...

بازی شماره سه - پیکشتری^۲ (مناسب برای پایه‌های هفتم تا نهم)



روال این بازی از این قرار است که یکی از افراد- در این جا تسهیل‌گر- چیزی را انتخاب می‌کند و هدف این است که بقیه بتوانند حدس بزنند این انتخاب، چیست. مثلاً تسهیل‌گر در ذهنش «پرخوری» را انتخاب می‌کند. در ادامه برای این‌که به طور غیرمستقیم دانش‌آموزان را راهنمایی کند، سعی می‌کند تصویری نشان‌گر پرخوری بکشد. در حین این‌که تسهیل‌گر در حال کشیدن تصویر است، دانش‌آموزان می‌توانند حدس بزنند یا سوال‌هایی بپرسند که با «آری» یا «نه» پاسخ داده می‌شود. به غیر از این دو، تسهیل‌گر هیچ حرف دیگری نباید بزند.

بازی شماره چهار- اون‌ور چه خبره؟ (مناسب برای پایه‌های هفتم تا نهم)

این فعالیت متمرکز بر توان توصیفی دانش‌آموزان و در راستای برانگیختن کنجکاوی آنان است. از دانش‌آموزان می‌خواهیم که در همان نقطه‌ای که نشسته‌اند و در کلاس مجازی حاضر شده‌اند، منظره روبه‌رویشان را توصیف کنند. مجازی بودن کلاس‌ها این پیش‌فرض را به همراه دارد که فقط میدان دید دوربین دستگاه در معرض دید سایر افراد کلاس است. مثلاً ممکن است خود تسهیل‌گر در شرایطی باشد که قابی که در آن قرار گرفته بسیار تمیز و مرتب باشد، اما پشت صحنه ظرف‌های نشسته شام دیشب یا فرد دیگری از اعضای خانه حضور داشته باشد. شروع بازی با تسهیل‌گر خواهد بود و پس از توصیف منظره مقابلش، می‌تواند، در صورت تمایل، تصویری از آن را به دانش‌آموزان نشان دهد. دانش‌آموزان به شیوه‌ای مشابه عمل خواهند کرد.



بازی شماره پنج - تخیل یک پایان (مناسب برای تمام پایه‌ها)

از دانش‌آموزان خواسته می‌شود تا خیال کنند که ماجرای پاندمی تمام شده. دلشان می‌خواست کجا بودند و چه کاری می‌کردند که الان نمی‌توانند. به دانش‌آموزان فرصت خیال‌پردازی در سکوت بدهید و بعد از هر کدام بخواهید که تخیلشان را تعریف کنند. در پایان هر روایت می‌توان از کلاس پرسید که چه افراد دیگری دوست دارند در خیال فرد راوی شریک باشند؟

منابع:

[/https://vestals1stcenturyclassroom.com](https://vestals1stcenturyclassroom.com)

[/zoom-scavenger-hunt-ideas-for-teachers](https://zoom-scavenger-hunt-ideas-for-teachers)

اطلاعات تماس:

@baztabschool

@baztabschool

ایمیل:

info@baztabschool.ir

وبسایت: baztabschool.ir