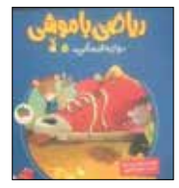
جمع‌زدن‌های گربه و موش



شش جلد دوم مجموعه «ریاضی با موشی» نوشته لورا دریسکول و تصویرگری دبورا ملمون با ترجمه محبوبه نجف‌خانی از سوی نشر افق برای خردسالان منتشر شد و به این ترتیب مجموعه «ریاضی با موشی» ۱۲ جلدی شد. به گزارش ایبنا، این مجموعه شامل فعالیت‌های سرگرم‌کننده برای کودکان است. فعالیت‌هایی که آنها را تشویق می‌کند با شیوه متفاوتی درباره ریاضی فکر و گفت‌وگو کنند. همچنین مهارت خواندن کودکان را تقویت می‌کند. والدین و مربیان هم می‌توانند داستان‌های این مجموعه را برای کودکان بلندخوانی کنند. در این مجموعه تلاش شده برای کودکانی که تازه با مفاهیم ریاضی آشنا می‌شوند، جهانی خلق شود که در آن ریاضی فقط اعداد و ارقام روی کاغذ نباشد بلکه تبدیل به بخشی از زندگی روزمره و ماجراجویی‌های آنها شود. در این مجموعه دو موش کوچولو به نام‌های آلبرت و واندا وارد داستان شده‌اند که در دیوار خانه آدم‌ها زندگی می‌کنند. آنها به خوبی از عهده مشکلات و تنگناهایی که پیش رویشان قرار دارد برمی‌آیند.

بوی ماه ثبت‌نام مدرسه

باتوجه به نزدیک شدن زمان ثبت نام مدارس برای سال جدید نگاهی داریم به معیارهای انتخاب یک مدرسه خوب

زینب ملایی

روان‌شناس حوزه کودک

هر سال از همین روزها، تب و تاب والدین برای ثبت‌نام فرزندشان در مدارس آغاز می‌شود. دغدغه مهم آموزش و پرورش فرزندان در فضای آکادمیک دقیقا از همین نقطه برای خانواده‌ها آغاز می‌شود و در طول سال نیز ادامه می‌یابد. شاید تصور کنید انتخاب یک مدرسه خوب بستگی به میزان درآمد والدین دارد و هرچه پول بیشتری باشد، امکانات موجود در مدرسه بیشتر و در نتیجه رفاه و موفقیت بیشتری نیز حاصل خواهد شد. از ملاک‌های انتخاب مدرسه در بعضی از خانواده‌ها می‌توان زبان خارجی، نظم، کلاس‌های فوق‌برنامه، شهریه بالا، مذهبی بودن و... نیز باشد. شاید این معیارها در نظر والدین معیار یک مدرسه خوب باشد اما معیار یک مدرسه خوب از نظر کودکان چه چیزی است؟ اصلا چه مدرسه‌ای از لحاظ روانی مدرسه خوبی محسوب می‌شود؟ در این گزارش تلاش می‌کنیم که به این سوالات پاسخ دهیم.

کودکی و خاطرات مدرسه را به ذهن‌تان بیاورید. یادتان می‌آید در ترم یا ثلث فلان نمره فلان درس‌تان چند بوده؟ در سال‌های اخیر از بعضی فشارهای بی‌دلیل آموزشی بر کودکان به طور کلی کاسته شده است و نمرات جنبه کیفی گرفته‌اند. اما با این حال فشار آموزشی بر اساس متر و معیارهای مدرسه و والدین می‌تواند کم و زیاد شود. شاید ما نمرات درس‌های دبستان و راهنمایی و دبیرستان‌مان را به خاطر نداشته باشیم اما احساساتی که از کسب بعضی نمرات، رفتار دانش‌آموزان و معلمان با ما، رفتار والدین در خصوص درس با ما و حسی که از این ناکامی‌ها در خصوص خودمان تجربه کرده‌ایم در ما احساساتی را ایجاد می‌کند که ممکن است تا آخر عمر فراموش نکنیم. نوع ارتباط مدرسه با کودک می‌تواند به‌ویژه در سن ابتدایی - که طبق نظریه اریکسون کودک دراین سن در مرحله «سخت‌کوشی در برابر احساس حقارت» قرار دارد - بسیار مهم باشد. یعنی اگر کودک که به طور ذاتی تمایل به یادگیری دارد در برابر تلاش‌ها و شایستگی‌هایش مورد تشویق قرار بگیرد، نسبت به خود احساس غرور و کفایت خواهد کرد و نسبت به توانمندی‌های خود مطمئن می‌شود. اما اگر به طور مداوم حس ناکامی و شکست را در برابر تلاش‌هایش تجربه کند و نتواند مهارت‌های به‌خصوصی را در خود ایجاد کند و جامعه‌ای که در آن قرار گرفته است آیینه‌ای از توانمندی او نباشد، کودک احساس حقارت را درک خواهد کرد.

رقابت یا مشارکت؟

نقش معلم و همسالان در این سن از اهمیت ویژه‌ای در سلامت روان کودک برخوردار است. اصولا در مدارسی که نقش رقابت پررنگ است کودکان دائما در حال شرکت در مسابقاتی هستند که دو سر باخت محسوب می‌شود. کودکی که همیشه برنده است ممکن است درگیر احساس خودبزرگ‌بینی و کمال‌گرایی و کودکی که دائم در حال باخت است دچار خودکم‌بینی شود. در فضایی که برنده شدن به هر قیمتی اهمیت پیدا کند، اضطراب و استرس دائمی وجود خواهد داشت. پس اگر وارد مدرسه‌ای شدید و روی دیوارها اسامی برندگان را دیدید، کمی مکث کنید و دقیق‌تر شوید! البته در سن دبستان می‌توانیم تیم برنده و تلاش جمعی را تجربه کنیم زیرا حس ناکامی ناشی از باخت و حس غرور ناشی از برد در یک کار مشارکتی و جمعی بسیار تعدیل می‌یابد و بین اعضا تقسیم می‌شود اما در بسیاری از کارها و برنامه‌های درسی ایجاد روحیه مشارکت بسیار مفیدتر از رقابت است.

تشویق و تنبیه یا ریشه‌یابی؟

زمانی که وارد یک مدرسه می‌شوید به دیوارها و کمدها نگاه کنید آیا کمد جوایز و ستاره و برچسب روی دیوار می‌بینید؟ در سیستم تشویق و تنبیه دانش‌آموزان بابت رفتار و نمرات خوب جایزه و برچسب و امتیاز دریافت می‌کنند و در مقابل رفتار غلط و نمرات پایین از امتیاز برخوردار نخواهند شد و یا امتیازشان کسر خواهد شد. اما در سیستم‌هایی که براساس نیازسنجی جلو می‌روند، ریشه‌یابی یک مساله در اولویت است و مدیران مجموعه معتقدند تنبیه و تشویق کنترل بیرونی و موقت محسوب می‌شود و کودک آن کار یا رفتار را به دلیل جایزه و تا زمان دریافت آن انجام می‌دهد و علت و معنای آن را ممکن است درک نکرده باشد و یا هنوز آن رفتار را انتخاب نکرده است و در نتیجه آن رفتار یا عمل را درونی نمی‌کند.

اما اگر ما با نگاه نیازسنجی جلو برویم، به این موضوع آگاه خواهیم بود که در صورتی که یک دانش‌آموز دارد سر و صدا می‌کند آیا نیاز به استراحت دارد و خسته شده است؟ آیا نیاز به دیده شدن دارد؟ آیا نیاز به تفریح دارد؟ در این شرایط بر اساس نیازی که دانش‌آموز دارد سعی می‌کنیم با او گفت‌وگو کنیم و به توافق برسیم.

موضع از بالا به پایین یا برابر؟

در نگاه کنترل‌گرایانه و از بالا به پایین، کودک، کمتر حق ابراز نظر دارد و کودک خوب کودک چشم‌گوست! در این نگاه کودکی که حس واقعی و نیازش را بگوید سرکوب شده و بی‌ادب خوانده می‌شود. شیوه چیدمان میز و صندلی‌ها از بالا به پایین است و معلم به عنوان دانای کل در بالا قرار دارد، هر آنچه که او می‌گوید صحیح است و برای همه سوال‌ها یک جواب وجود دارد، آموزش‌ها بیشتر به صورت مستقیم است. اما در موضع برابر نظر کودک هم محترم شمرده می‌شود و با کودک مانند یک بزرگسال با احترام رفتار می‌شود و اعتقاد بر این است که شخصیت کودک و بزرگسال از جهت نیاز به احترام تفاوتی ندارند. با کودک از موضع بالا صحبت نمی‌شود یعنی «چون من می‌گویم پس درست است!» وجود ندارد، بلکه معیار و ملاک گفت‌وگو و منطق است. بیشتر آموزش‌ها به صورت غیرمستقیم است و بیشتر از مسیر کارهای عملی و درگیری کودک در پروژه‌ها به درک و اندیشیدن کودک کمک می‌شود. نقش معلم بیشتر ایجاد کننده سوال در ذهن کودکان است و کودکان را نیز پرسشگر و کنجکاو پرورش می‌دهند. کودک توانایی ابراز نظر و بیان احساسش را دارد.

فرآیندگرا یا نتیجه‌گرا؟

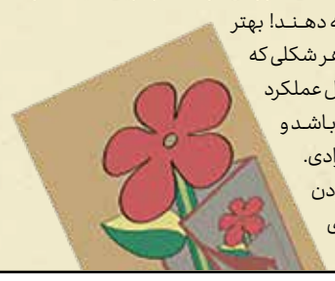
در مدارس نتیجه‌گرا نمایش نتایج کارهای دانش‌آموزان از اهمیت فراوانی برخوردار است. گاه این نمایشگاه‌ها و نتایج باعث ایجاد رقابت برای بهترین بودن می‌شود و گاه دانش‌آموزان برای رقابت در این بهترین بودن حتی نتایجی را ارائه می‌دهند که کار خودشان نیست و معلم یا بزرگسالان دیگر به وسیله دانش‌آموز می‌خواهند بهترین نتیجه کار خودشان را ارائه دهند! بهتر است یک کار به هر شکلی که ارائه می‌شود حاصل عملکرد خود دانش‌آموز باشد و گروهی باشد تا انفرادی. آسیب نتیجه‌گرا بودن این است که برای رسیدن به یک نتیجه در زمانی مشخص ممکن است دانش‌آموزان در برای ارائه تحت فشار باشند و دلزدگی و تحمل اضطراب یکی از آفات نتیجه‌گرایی است. اما در سیستم فرآیندمحور، لذت بردن از روند یک فعالیت فارغ از حاصل شدن نتیجه یا حاصل نشدن آن اهمیت دارد و ما نیاز به فشار مضاعف برای رسیدن به نتیجه‌ای که انتخاب دانش‌آموز نیست، نداریم.

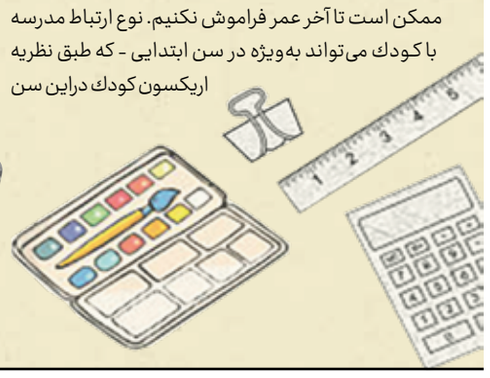
آموزش محور یا رابطه‌محور؟

در سیستم‌های آموزش‌محور علاوه بر تمام نکاتی که گفته شد، به طور اهمیت و اولویت اول با رسیدن به بالاترین نمرات بدون توجه به تفاوت‌های فردی است و معیار یک معلم خوب هم معلمی است که نمرات دانش‌آموزانش بالا باشد. اما در یک مدرسه رابطه‌محور، اولویت در ارتباط بین دانش‌آموزان، ارتباط دانش‌آموز با معلم و کادر مدرسه، سلامت روان و توانایی بیان احساس، شناخت بهتر خود و برقراری ارتباط موثر با همسالان است.

در یک مدرسه رابطه محور تفاوت‌های فردی لحاظ و به نیازها و انتخاب‌های کودکان اهمیت داده می‌شود. دانش‌آموز بسیاری از فعالیت‌های مدرسه را بر اساس علایقش انتخاب می‌کند و برای او حق انتخاب قائل می‌شوند. در این مدارس دانش‌آموزان از حضور در مدرسه لذت بیشتری می‌برند، روان سالم‌تری دارند و به طور کلی شادتر خواهند بود.

نگارنده معتقد است تعداد مدارس با ملاک‌های ذکر شده در حال حاضر در کشور کم بوده اما امید است با آگاهی و مطالبه‌گری والدین اصلاحات بیشتری در ساختار مدارس ایجاد شود.





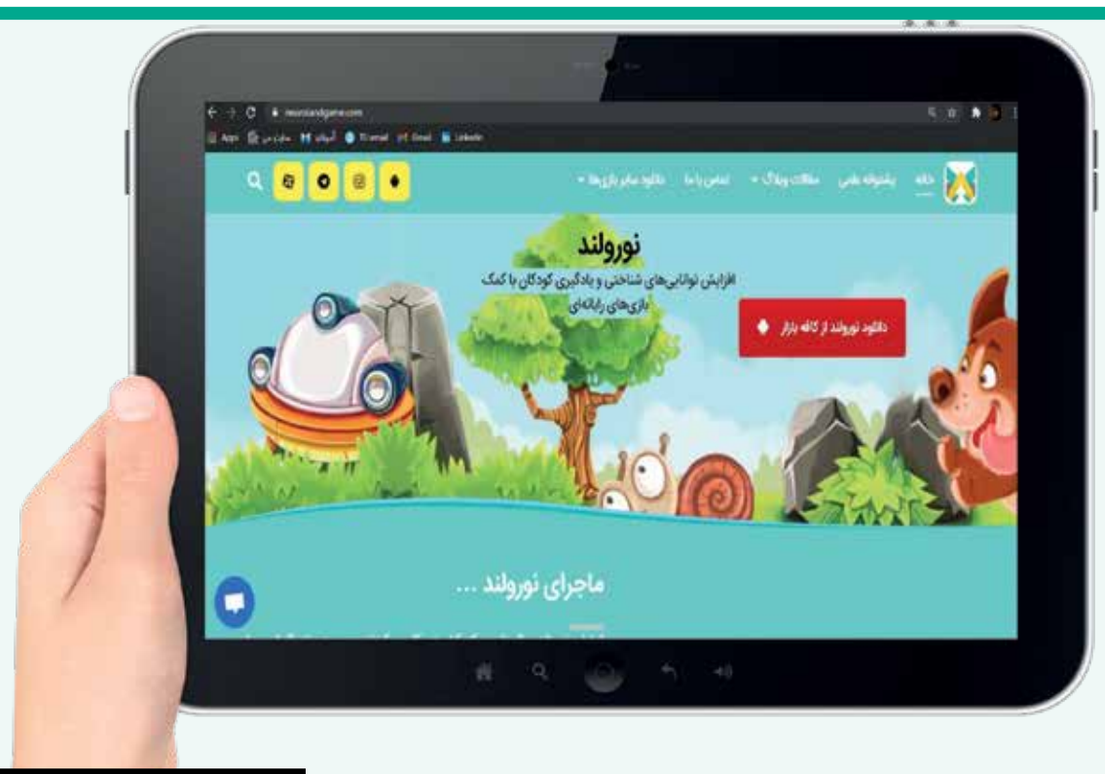
شرکت دانش‌بنیان «نوین اندیشه‌پردازان آمولای» با طراحی بازی‌های رایانه‌ای ویژه به ارتقای توانایی‌های شناختی و یادگیری کودکان کمک می‌کند

نورولند، بازی تقویت‌کننده قوای شناختی کودکان

مریم ملی

نشان ایرانی۲

در سال‌های اخیر بازی‌های رایانه‌ای از مهم‌ترین و جذاب‌ترین تفریحات کودکان شده است. شاید در نگاه اول این طور به نظر برسد که این بازی‌ها فرصت آموختن و یادگیری و تفریحات سالم را از بچه‌ها می‌گیرد اما روان‌شناسان معتقدند بازی‌ها زبان یادگیری و رشد کودکان هستند. درست است که در دوره معاصر بازی‌های رایانه‌ای جای بازی‌های رایج گذشته را گرفته است اما بسیاری از همین بازی‌ها این قابلیت را دارند که بر اساس نیاز کودکان به یادگیری طراحی شوند. شرکت دانش‌بنیان «نوین اندیشه‌پردازان آمولای» با سال‌ها تجربه در زمینه ساخت بازی‌های دیجیتال، از بهمن ۱۳۹۷ استارت‌آپ تازه‌ای را به پروژه‌های خود افزوده که نوعی بازی دیجیتال مخصوص برای کودکان است. این بازی توانایی‌های شناختی کودکان را در نظر می‌گیرد و همزمان باعث افزایش توجه دیداری کودک و تقویت حافظه شنیداری او می‌شود.



لیلا کشاورز، هم‌بنیان‌گذار شرکت دانش‌بنیان «نوین اندیشه‌پردازان آمولای» درباره این که چه شد وارد این حوزه از کسب‌وکار شدند به جام جم می‌گوید: «ما در تمام سال‌های فعالیت‌مان، علاقه‌مند بودیم کاری برای کودکان انجام بدهیم. یکی از دغدغه‌هایمان این بود که بتوانیم نوعی بازی دیجیتالی برای گروه سنی کودک طراحی کنیم تا این که پروژه بازی‌درمانی از سوی مراکز روان‌شناسی به ما پیشنهاد شد.

در نهایت با همکاری روان‌شناسان حوزه کودک و متخصصان علوم شناختی و طراحان بازی و سرگرمی و همچنین با بهره‌گیری از کتاب‌ها و مقاله‌های علمی، تمرین‌هایی را برای بهبود این کارکردها استخراج کردیم و آنها را در قالب بازی‌های دیجیتال در اختیار کودکان قرار دادیم.»

مزایای نورولند نسبت به سایر بازی‌های دیجیتالی

۱ امکان شخصی‌سازی بازی

بازی دیجیتالی نورولند متناسب با شرایط هر کودک شخصی‌سازی می‌شود؛ به این معنا که سطح سختی مراحل مختلف آن بر اساس عملکرد هر کودک تعیین می‌شود.

۲ امکان تشخیص گفتار و نوشتار فارسی

نورولند برای اولین بار در یک بازی امکان تشخیص گفتار و نوشتار فارسی را فراهم کرده است و کودک می‌تواند با نوشتن یا اداکردن کلمات، مراحل بازی را پیش ببرد. طی این مراحل، هوش مصنوعی حاکم بر بازی تشخیص می‌دهد که کودک آن را به‌درستی پاسخ داده است یا خیر.

۳ طراحی بر اساس توانایی شناختی

بازی نورولند طبق توانایی‌های شناختی کودک طراحی و تقسیم‌بندی شده است. نورولند نه‌تنها کارکردهای اجرایی مختلفی را در مغز تقویت می‌کند، بلکه به‌طور خاص برای کودک طراحی شده است و منطبق بر توانایی و نیازهای فردی اوست. به علاوه ساختار بازی‌وار شده آن به اندازه‌ای برای او جذاب است که در یک لحظه، فراموش می‌کند مشغول یادگیری ریاضی است یا زبان!

۴ دانلود رایگان بازی در مراحل اولیه

در حال حاضر بازی دیجیتال نورولند به شکل اپلیکیشن از کافه بازار و از سایت نورولند به شکل رایگان قابل دانلود و در دسترس است و والدین می‌توانند با تهیه این بازی برای کودکان خود توانایی‌های آنها را ارزیابی کنند.

۵ تحلیل نقاط قوت و ضعف کودک با هوش مصنوعی

در صفحه گزارش بازی، بخشی وجود دارد که والدین می‌توانند در آن بازی‌هایی که کودک انجام داده را ببینند و نقاط قوت و ضعف او را بفهمند. این تحلیل‌ها با هوش مصنوعی درون بازی انجام می‌شود و برای دسترسی به تحلیل‌های پیشرفته و گزارش‌های دقیق‌تر والدین می‌توانند هزینه مراحل را پرداخت کنند و از این امکانات نیز استفاده کنند.

۶ امکان محدودکردن زمان بازی از طرف والدین

با توجه به این که خانواده‌ها همیشه این نگرانی را دارند که کودک‌شان زمان زیادی را صرف بازی‌های رایانه‌ای و دیجیتالی نکند، نورولند این امکان را فراهم کرده است که والدین بتوانند زمان مد نظرشان را در بازی مشخص کنند و مثلا بعد از ۱۵ دقیقه یا هر بازه زمانی تعیین شده از طرف آنها، کاراکتر بازی به خواب می‌رود و کودک تا روز بعد اجازه بازی نخواهد داشت.

چالش‌های مسیر طراحی نورولند

کشاورز درباره چالش‌هایی که در مسیر عرضه محصول خود با آن مواجه شده بودند، می‌گوید: «از چالش‌های جدی ما برای اجرایی کردن ایده اولیه، اثبات این بود که کار طراحی بازی و تحلیل‌هایش علمی هستند و طبق حقایق روان‌شناختی بنا شده‌اند. از آنجا که مراکز روان‌شناسی مخاطب ما هستند، باید می‌توانستیم با ارائه مقالات علمی و مراحل پژوهشی اهمیت و کارایی این بازی‌ها را نشان می‌دهیم که همین مرحله زمان زیادی برد و تلاش کردیم در این زمینه تحقیقات گسترده‌ای انجام بدهیم.

نیاز به سرمایه اولیه برای راه‌اندازی این استارت‌آپ جدید از دیگر چالش‌ها بود. ما با هزینه شخصی مراحل اولیه را شروع کردیم و کم‌کم توانستیم از معاونت علمی ریاست جمهوری تسهیلات دریافت کنیم و راه را ادامه دهیم. لازم به ذکر است که در این مسیر مرکز فناوری سامسونگ امیرکبیر هم حمایت‌های خیلی خوبی از ما داشت.

راه‌های ارتباط با «نورولند»

neurolandgame.com

Neurolandgame

۰۹۳۹۸۶۰۵۳۰۴ و ۰۲۱۲۸۴۲۵۵۶۰

تهران، خیابان انقلاب، نرسیده به چهارراه ولیعصر، کوچه بالاور، پلاک ۷، برج فناوری دانشگاه امیرکبیر، طبقه اول، واحد سامسونگ