

جشنواره عصر خلاق

چگونه می توان هم از آموختن به دیگری و هم از آموختن از دیگری لذت برد؟

محمد شاکر
مهدی رضاییان
سعید سادروانان

آموزش غیررسمی	آموزش رسمی
<p>۱. آموزش غیررسمی آموزش در بطن زندگی است.</p> <p>۲. آموزش غیررسمی یادگیری در موقعیت‌های واقعی و متنوع است.</p> <p>۳. آموزش غیررسمی یادگیری با توجه جدی به آمادگی یادگیرنده شکل می‌گیرد.</p> <p>۴. در آموزش غیررسمی نوعی انتخاب براساس علاقه‌های فردی برای یادگرفتن به چشم می‌خورد که باعث لذت بردن فراگیرنده از روند یادگیری می‌شود.</p> <p>۵. در آموزش غیررسمی یادگیرنده در وضعیتی یگانه، ممتاز و منحصر به فرد قرار می‌گیرد و بیشترین اعتمادبه‌نفس را پیدا می‌کند.</p> <p>۶. در آموزش غیررسمی یادگیرنده خود مسئول یادگیری خود است.</p> <p>۷. فرایند یادگیری در آموزش غیررسمی با توجه به ویژگی‌های یادگیرنده تعریف می‌شود و فراگیرنده را نسبت به مضمون‌ها و موضوع‌های یادگیری ارجح می‌داند.</p> <p>۸. آموزش غیررسمی بر فلسفه لذت یادگیری خلاق مبتنی است.</p> <p>۹. حضور یادگیرنده در فضاهای آموزش غیررسمی واقعی و داوطلبانه است.</p>	<p>۱. آموزش رسمی (مدرسه‌ای) غیرخلاقانه است.</p> <p>۲. آموزش رسمی به‌خاطر محدودیت‌ها و چارچوب‌های ساختاری‌اش به دانش‌آموز کمتر اجازه ابراز وجود می‌دهد.</p> <p>۳. مدرسه در برنامه‌های آموزشی‌اش تفاوت‌های فردی را کمتر به رسمیت می‌شناسد و به همه ارکان آموزشی از جمله دانش‌آموزان، اولیا و معلمان نگاهی عام و تعریف شده دارد.</p> <p>۴. آموزش رسمی مرزهای مشخصی دارد و معمولاً اصراری برای بیرون رفتن از این مرزها وجود ندارد.</p> <p>۵. آموزش مدرسه‌ای معمولاً به بخشی از طیف هوش‌های ما که بیشتر هوش‌های زبانی - کلامی و ریاضی منطقی است می‌پردازد.</p> <p>۶. روش‌های آموزش‌های مدرسه‌ای مستقیم، عبوس و ارزیابی‌کننده است.</p> <p>۷. در آموزش‌های مدرسه‌ای تحمیل و اجبار باعث خراب شدن ارتباط عاطفی بین یاددهنده و یادگیرنده می‌شود و آموزش را که در ذات خود بسیار لذت‌بخش است به فعالیتی کسالت‌آور تبدیل می‌کند.</p> <p>۸. برنامه‌های آموزش مدرسه‌ای انعطاف ندارد و آماده‌نبودن یادگیرنده در آن مطرح نیست.</p> <p>۹. حضور عناصر انسانی در فضاهای آموزش رسمی مثل مدرسه حضوری نسبی است، در حالی که برای مناسبات آموزشی برتر نیازمند حضور واقعی هستیم.</p>

دگرگونی‌های سریع علم و فناوری و نیاز به انسانی متفکر که باید خود را با تغییرات غیرقابل پیش‌بینی و شرایط پیچیده آینده سازگار کند، ما را به طراحی و اجرای فعالیت‌های نوین آموزشی در کنار فعالیت‌های سنتی و تعریف شده ملزم می‌سازد تا در آن بتوان به‌صورت عملی و مؤثر به مقوله‌های مهارت و خلاقیت پرداخت.

جشنواره عصر خلاق، پیشنهادی عملی برای کشف و پرورش تفکر خلاق در فضایی متفاوت، جذاب و عمومی برای هر نوع سلیقه، جنس، شخصیت و سن و سال و متناسب با اهداف آموزش و پرورش است. شرکت در فرایند آموزشی عصر خلاق موجب پرورش ذهن و خلاقیت شرکت‌کنندگان می‌شود که معمولاً در فضای آموزش رسمی، به‌خاطر وجود رویکرد تفکر همگرا و بی‌توجهی به تفاوت‌های فردی، چندان توجهی به آن نمی‌شود. فعالیت‌های عصر خلاق ترکیبی جذاب و شگفت‌آور از آموزش و بازی است؛ به طوری که بازی به‌عنوان مؤثرترین روش آموزش به کودکان با ایجاد موقعیت‌های واقعی برای یادگیری همراه می‌شود. این فعالیت‌ها مکمل برنامه‌های آموزشی مدرسه‌ها هستند و غالباً راه‌حل‌ها و پاسخ‌های از پیش تعیین شده ندارند. بر این اساس می‌توانند تفکر واگرا را فعال کنند تا هر فرد برای هر مسئله راه‌ها و پاسخ‌های متعددی بیابد. بخشی از فعالیت‌های جشنواره عصر خلاق برای ایجاد ارتباط مؤثر با خانه، آموزش غیررسمی، طراحی شده‌اند.

برای آشنایی بیشتر با فرایند آموزشی جشنواره عصر خلاق، تفاوت آموزش‌های رسمی و غیررسمی و همچنین یادگیری از طریق بازی در ادامه آمده است.



عصر خلاق

جشنواره

در مدرسه (۱)

عصر خلاق، عصر پیروزی و تجربه است، نه پیروزی و شکست



غواص دکارت

درک مفاهیم پیچیده علمی
از طریق فعالیت‌های ساده

یافتن عدد پی



به جای دانشمندان،
غیبات الدین جمشید کاشانی

جدول کلمات



شاخص هوش زبانی کلامی در نظریه هوش‌های چندگانه،
کلمه است.

معمای شطرنج



مهارت در بازی شطرنج،
از نشانه‌های افراد دارای هوش فضایی مکانی است.

سال ۱۳۹۲

شماره ۱

شماره آموزش

متوسطه

۲۴

برج سازی

تمرکز و تسلط از ابزارهای صعود به قله تفکر خلاق است.



مثلث طلایی



شاخص هوش منطقی ریاضی عددی است.

تنگرام



در تفکر همگرا انسان همواره در پی یافتن یک جواب صحیح برای هر معماست.

عمل توپ



ایجاد نشاط از طریق فعالیت‌های تفننی در بطن فعالیت‌های آموزشی یک ضرورت است.

تعادل پایدار



هر وسیله‌ای می‌تواند یک ابزار کمک آموزشی باشد.

دور قضایه



طراحی یک نقشه راه منحصر به فرد، برای رسیدن به موفقیت ضروری است.

زنجیر کلمات



افراد خلاق در مقابل محدودیت‌ها انعطاف‌پذیرند.



چند نکته درباره یادگیری از طریق بازی

- میان خلاقیت و بازی رابطه مستقیم وجود دارد.
- در فرایند تدریس خلاق و طراحی فعالیت‌های آموزشی برتر، بازی یک اصل است.
- سرگرمی و بازی یکی از مؤثرترین روش‌های غیررسمی آموزش مفاهیم علمی به فراگیرنده است.
- بعضی از مهم‌ترین ایده‌ها برای اولین بار با هدف بازی شکل گرفته‌اند.
- در بازی شادی وجود دارد و ماندگارترین یادگیری‌ها زمانی اتفاق می‌افتند که یادگیرنده شاد است.
- یکی از نتایج بازی لذت بردن است و لذت بردن باعث موفقیت می‌شود.
- در بازی یا می‌بریم یا یاد می‌گیریم. باختن وجود ندارد.
- بازی‌های فکری تمرین‌هایی هستند که مغز را برای تفکر سریع و هوشمند آماده می‌کنند و می‌توانند توانایی حل مسئله و قدرت تصمیم‌گیری ما را افزایش دهند.
- بازی صرفاً امکانی برای سرگرمی و تفریح تلقی نمی‌شود، تدابیری که برای دستیابی به موفقیت در انواع بازی به کار می‌روند، در زندگی واقعی نیز قابل اجرا هستند.
- هدف هر بازی خلاق بازسازی موقعیتی در زندگی واقعی است.

عصر خلاق چیست؟

- عصر خلاق یک المپاد بازی‌های آموزشی است.
- عصر خلاق مجموعه‌ای است از کارگاه‌های حل مسئله و بازی‌های فکری.
- عصر خلاق شامل ایستگاه‌هایی با فعالیت‌های متفاوت و متنوع در همه شاخه‌ها و حوزه‌های آموزشی است.
- برنامه‌های عصر خلاق، واگرا، میان‌رشته‌ای و بازی‌محور و تفننی است.
- عصر خلاق عصر پیروزی و تجربه است، نه پیروزی و شکست.
- وظیفه اصلی بازی‌های عصر خلاق آموزش غیرمستقیم است.
- برنامه‌های عصر خلاق مکمل برنامه‌های آموزشی مدرسه‌هاست.
- هدف نهایی عصر خلاق ایجاد فرصت برای ابراز وجود براساس علاقه‌ها و مهارت‌های نهفته دانش‌آموزان است.
- فعالیت‌های عصر خلاق بر پایه ترکیب تفکر، تحرک و تفنن استوار شده است.
- ارزیابی و بررسی عملکرد افراد در فرایند آموزشی عصر خلاق موجب ایجاد خودآگاهی از توانمندی‌ها، علاقه‌ها و مهارت‌های افراد می‌شود.