

ارزشیابی با بازی



مرضیه حکمتی، فاطمه معارف مربی فلسفه برای کودکان

برای بچه‌ها مرور کنیم و چهارم اینکه در دل این ارزشیابی یادگیری‌های نو ایجاد شود.

بعد از گفت‌وگوهای فراوان، تصمیم گرفتیم برای ارزشیابی کلاس از روش طراحی بازی استفاده کنیم. حالا باید یک بازی طراحی می‌کردیم که به خوبی همهٔ مباحث کلاس در آن گنجانده شود و در عین حال از سرگرمی و جذابیت کافی هم برخوردار باشد. مباحث کلاس را به چند بخش اصلی تقسیم کردیم و تصمیم گرفتیم در بین انواع بازی از قالب بازی‌های رومیزی برای طراحی استفاده کنیم؛ به این صورت که نمود عینی حرکت دانش‌آموزان در بازی روی یک صفحه اصلی که در وسط کلاس قرار می‌گرفت، نمایش داده شود. طراحی‌ها انجام شد و بعد از یازده ساعت کار مستمر روی بازی، صفحه اصلی به همراه تمامی اجزا و کارت‌های ساخته شد.

صبح روز شنبه وارد کلاس شدیم و در حالی که بچه‌ها از وسایلی که در دستمان بود متعجب و هیجان‌زده شده بودند، نحوهٔ نشستن همیشگی را تغییر دادیم و صفحه بازی را در وسط کلاس گذاشتیم. به وسیلهٔ کارت‌های رنگی، دانش‌آموزان را در

داستان از اینجا شروع شد که برای کلاس فوق برنامهٔ فلسفه برای کودکان (فبک) در پایهٔ نهم، به ارزشیابی جدیدی نیاز داشتیم که با امتحان‌های رایج در مدرسه متفاوت باشد؛ چون هدفمان از این ارزشیابی در آوردن نمره از دانش‌آموزان نبود. در واقع، در کلاس‌هایی مثل کلاس تفکر و فلسفه برای کودکان، چیزی که فرایند رشد و یادگیری را در دانش‌آموز نشان می‌دهد، از جنس معلومات و دانش نیست بلکه از جنس شیوهٔ فکر کردن و نحوهٔ عملکرد است.

خب، شاید برایتان سؤال باشد که اصلاً در چنین کلاس‌هایی چه اهدافی برای ارزشیابی از دانش‌آموزان وجود دارد. پاسخ به این سؤال کاملاً به شرایط کلاس و تسهیلات و دانش‌آموزان آن کلاس بستگی دارد. ما در کلاس فلسفه برای کودکان (فبک) نهم دو تسهیلگر بودیم که در ارزشیابی خود چهار هدف اصلی را مدنظر داشتیم؛ اول اینکه می‌خواستیم ببینیم الگوهای فکری و رفتاری دانش‌آموزانمان در طول یک ترم چه تغییراتی کرده است. دوم اینکه برایمان جالب بود بدانیم کدام‌یک از درون‌مایه‌های فلسفی کار شده در کلاس، بیشتر در خاطر بچه‌ها مانده است. سوم اینکه دوست داشتیم در قالب یک ارزشیابی مهیج، مباحث کار شده در طول دوره را دوباره

تلنگرهای ارزشیابی

اگر از مقایسه مستقیم کار دانش‌آموزان با ملک‌های یک کار خوب نتیجه نمی‌گیرید، پیشنهاد می‌شود برای تعیین نشانه‌های پیشرفت وی کار فعلی را با کار قبلیش مقایسه کنید. زمانی که دانش‌آموز متوجه می‌شود که پیشرفت کرده است، احتمالاً رغبت یادگیری بیشتر می‌شود. دانش‌آموزی که ناامید می‌شود، تمایلی به پافشاری بر یادگیری ندارد (این شیوه بازخورد در مورد سنجش مستمر کارایی دارد، بدیهی است در مورد سنجش پایانی معیار مقایسه، ملکی است و نتایج کار دانش‌آموز با انتظارات برنامه درسی مقایسه می‌شود.)

بازی گروهی بود که علاوه بر اینکه بیشترین امتیاز را می‌آورد، اختلاف امتیازش با میانگین سه گروه دیگر بیشتر از یک حد مشخص شده‌ای نبود. این قانون با این هدف پایه‌ریزی شده بود که دانش‌آموزان علاوه بر پیشرفت خود در بازی، در فرصت‌هایی که برایشان ایجاد می‌شد به سایر گروه‌ها نیز کمک برسانند و صرفاً به دنبال اختلاف بیش از حد امتیاز خود با سایرین نباشند. بدین ترتیب، در برخی از کلاس‌ها برنده امتیازی نداشتیم و صرفاً برنده کاپ اخلاق داشتیم. برنده کاپ اخلاق گروهی بود که بیشتر از سایر گروه‌ها کارت کاپ اخلاق به دست آورده بود. در هر کلاس، ده دقیقه پایانی را به گرفتن بازخورد از دانش‌آموزان درباره بازی اختصاص دادیم. تقریباً همه دانش‌آموزان از بازی لذت فراوانی برده بودند و در عین حال، بازخوردهای تأثیرگذاری در مورد نحوه یادگیری‌شان در بازی ارائه دادند.

بازخوردهایی از جمله:

«انگار داشتیم امتحان می‌دادیم؛ بدون اینکه در رنج و استرس باشیم.»

«با اینکه برنده نشدیم، اصلاً ناراحت نیستیم؛ چون رقابت بسیار سالمی شکل گرفت.»

«خیلی خوشحالم که ما برای معلم‌هایمان آن قدر مهم هستیم که روی بازی و طراحی آن وقت گذاشته‌اند.»

«انگار تمام مباحثی که در این سه ماه خواندیم، برایمان در یک جلسه مرور شد.»

«امروز در این بازی حتی چیزهایی فراتر از مباحث کلاس یاد گرفتیم.»

در نهایت، می‌توانیم بگوییم که تجربه این بازی و اجرای آن در جلسه پایانی کلاس فبک باعث شد عمیقاً بفهمیم که استفاده از روش‌های متنوع برای طراحی بخش‌های مختلف کلاس از جمله بخش ارزشیابی، بخش یادگیری و بخش مرور، چه قدر می‌تواند مؤثر باشد؛ هم برای دانش‌آموزان و هم برای معلمان.

چهار گروه مختلف به صورت تصادفی دسته‌بندی کردیم. پس از توضیح دادن روش بازی و نحوه جمع‌آوری امتیاز بازی آغاز شد. اولین گروه با انداختن تاس در خانه آبی‌رنگ جای گرفت. حالا باید یکی از اعضای گروه یکی از کارت‌های دسته آبی‌رنگ را برمی‌داشت، سؤال روی آن را با صدای بلند می‌خواند و در یک دقیقه با مشورت اعضای گروه خود، به آن پاسخ می‌داد. از آنجا که امتیاز گرفتن در این بازی با دو روش امتیاز گرفتن از تسهیلگر و یا امتیاز گرفتن از سایر گروه‌ها انجام می‌شد، هر زمان که گروهی سؤالی را می‌خواند، گروه‌های دیگر برای اینکه بتوانند در مورد امتیاز آن داوری کنند و امتیاز دهند، هم با دقت به سؤال گوش می‌دادند و هم در آن یک دقیقه‌ای که گروه اصلی برای پاسخ دادن به سؤال فرصت داشت، سراپا غرق گفت‌وگو و مشورت با هم می‌شدند. این روند موجب شده بود که در طول بازی حوصله هیچ گروهی سر نرود و تمام روند بازی با هیجان دنبال شود.

گروه بعدی تاس انداخت و وارد خانه شانس شد. خانه‌های شانس به این علت در بازی قرار گرفته بودند که از سنگینی فضای فکری و فلسفی بکاهند و لحظات مهیج بازی را افزایش دهند. دوباره تاس انداختند و گروه بعدی وارد یکی از خانه‌های تفکر شد. این خانه تنها خانه فردی مسابقه بود و می‌بایست فقط یکی از اعضای گروه که کارت را برداشته بود، به سؤال روی آن به صورت فردی پاسخ دهد و برای گروه خود امتیاز جمع کند. این قسمت از بازی به این منظور طراحی شده بود که قسمت‌هایی هم برای تمرکز و تفکر انفرادی در نظر گرفته شده باشد.

در دور بعدی بازی، یکی از گروه‌ها وارد خانه «انتخاب رشته» شد. با توجه به اینکه بازی برای دانش‌آموزان پایه نهم طراحی شده بود و یکی از دغدغه‌های اصلی این پایه موضوع انتخاب رشته است، تصمیم گرفتیم با پیش‌زمینه فکری و استدلالی، سؤال‌هایی در زمینه اولویت‌ها و معیارهای آن‌ها طراحی کنیم و به صورت بداهه در این حیطه نیز آن‌ها را به چالش بکشیم؛ یکی از خانه‌های بازی، خانه «کاپ اخلاق» بود. هر گروهی که وارد این خانه می‌شد، باید یکی از کارت‌های کاپ اخلاق را از صفحه بازی برمی‌داشت و پس از مشورت با تک‌تک اعضای گروه آن کارت را با ارائه دلیل به گروه خود یا گروهی دیگر اهدا می‌کرد. چیزی که برایمان جالب بود این بود که در تمامی چهار کلاس نهم، هیچ گروهی این کارت را برای خودش برنداشت. بچه‌ها پس از مشورت با هم این کارت را به گروهی دیگر اهدا می‌کردند و آن گروه را از خود و سایر گروه‌ها اخلاقی‌تر می‌دانستند. جالب‌تر اینکه معیارهای بچه‌ها برای تشخیص رفتار اخلاقی در هر گروه نسبت به سایر گروه‌ها متفاوت بود.

پس از چند دور بازی، طی زمان مشخص زنگ پایان بازی به صدا درآمد و بازی به اتمام رسید. در طول بازی، تقریباً همه گروه‌ها دست‌کم یک بار وارد تک‌تک خانه‌ها شدند و طیف وسیعی از فعالیت‌های فردی و گروهی را انجام دادند. در نهایت، برنده