

یادگیری زبان انگلیسی

از تجربه تا عمل

مولف و پژوهشگر:
نازنین حاجی محمد تقی



یادگیری زبان از تجربه تا عمل

مدل چندحسی-تجربی

آموزش زبان همراه با مطالعه‌های موردی کلاس درس

نویسنده و مؤلف: نازنین حاجی محمدتقی

- شناسنامه کتاب

عنوان: یادگیری زبان انگلیسی از تجربه تا عمل

ژانر: علمی؛ آموزشی

گردآورنده و پژوهشگر: نازنین حاجی محمد تقی

نگارش مقدمه: سوسن جعفرزاده

طراح جلد: سوسن جعفرزاده

سال انتشار: ۲۰۲۷

ناشر:

انتشارات جاده ابریشم تورنتو - کانادا

Silk Road Publishing

www.Silkroadpublishing.com

شابک/ISBN

نسخه چاپی

۹۷۸-۱-۸۳۴۴۲-۰۳۴-۹

نسخه الکترونیک

۹۷۸-۱-۸۳۴۴۲-۰۳۵-۶

- حق نشر محفوظ است.

- هر گونه نسخه برداری بازنشر یا استفاده از محتوای این کتاب بدون کسب اجازه کتبی از

ناشر، پیگرد قانونی دارد.

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

.....مقدمه

فصل اول یادگیری زبان به مثابه یک فرایند طبیعی، ارگانیکی و تجربه محور

.....۴	زبان یک فعالیت اجتماعی.....
.....۷	مدل یکپارچه یادگیری زبان مبتنی بر تجربه، حواس و حرکت.....
.....۹	آیا هر حرکت و فعالیتی منجر به یادگیری می شود؟.....
.....۱۰	حرکت غیر هدفمند.....
.....۱۰	حرکت هدفمند.....
.....۱۱	یادگیری از طریق حرکت دیگران.....
.....۱۲	خلاقیت در تکرار: تبدیل تمرین به تجربه.....
.....۱۴	مثال آموزش عملی رنگ ها به انگلیسی:.....
.....۱۷	آیا والدین شریک یادگیری هستند؟.....
.....۲۱	جمع بندی.....

فصل دوم مبانی نظری یادگیری زبان چندحسی - تجربی

.....۲۳	مقدمه
.....۲۵	نقش تجربه در یادگیری.....
.....۲۸	در گروه کلاسی.....
.....۳۰	نقش بازی و فعالیت.....
.....۳۲	چالش صف و مسئله عدالت در مشارکت.....
.....۳۳	تأمل آموزشی معلم.....
.....۳۴	نقش تکرار و تنوع.....
.....۳۵	مثال و اهمیت تکرار در یادگیری با استفاده از روش حسی حرکتی.....
.....۳۶	چالش های آموزشی و مسئله یادگیری پایدار.....

۳۶	بحث: نقش تکرار در تثبیت یادگیری.....
۳۹	نقش تعامل اجتماعی.....
۴۲	نقش محیط یادگیری.....
۴۴	تبدیل کلاس به آزمایشگاه یادگیری.....
۴۵	نمونه‌ای از اجرای مدل در کلاس: جعبه اسرار.....
۴۶	نمونه‌ای از اجرای مدل در کلاس: مطب پزشک در کلاس درس.....
۴۷	نقش معلم در مدل.....
۵۰	نقش خطا در یادگیری.....
۵۳	جمع‌بندی.....

فصل سوم کاربرد مدل در آموزش چهار مهارت زبان (شنیدن، گفتن ، خواندن و نوشتن)

۵۶	کاربرد مدل یادگیری زبان چندحسی- تجربی در آموزش چهار مهارت زبان
۵۸	نقش معلم در رویکرد چندحسی-تجربی.....
۵۹	داستان‌گویی؛ پلی میان تخیل و زبان تقویت مهارت گفتاری و ارتباطی.....
۵۹	آموزش مهارت‌های شنیداری و گفتاری
۶۰	موسیقی و یادگیری زبان
۶۱	مکالمه طبیعی در کلاس
۶۱	یادگیری واژگان

فصل چهارم فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی

۶۸	بخش اول
۶۸	جدول ۴-۱- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی
۶۹	چالش‌های احتمالی.....
۶۹	جدول ۴-۲- چالش‌ها.....
۶۹	فعالیت:.....
۶۹	اطلاعات فعالیت

مقدمه.....	۷۰
اهداف آموزشی.....	۷۰
وسایل مورد نیاز.....	۷۰
مراحل اجرا.....	۷۰
مشاهده‌های کلاسی.....	۷۱
چالش‌های فعالیت.....	۷۱
راهکارهای اصلاحی.....	۷۲
تأمل معلم.....	۷۲
تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی.....	۷۲
جدول ۳-۴- مؤلفه‌های مدل در این فعالیت.....	۷۳
فعالیت.....	۷۳
اطلاعات فعالیت.....	۷۳
مقدمه.....	۷۴
اهداف آموزشی.....	۷۴
وسایل مورد نیاز.....	۷۴
مراحل اجرای فعالیت.....	۷۴
مشاهده‌های کلاسی.....	۷۵
چالش‌های فعالیت.....	۷۵
راهکارهای اصلاحی.....	۷۵
تأمل معلم.....	۷۵
تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی.....	۷۶
جدول ۴-۴- مؤلفه‌های مدل در این فعالیت.....	۷۷
فعالیت‌های تقویت مهارت شنیداری.....	۷۷
جدول ۵-۴- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی.....	۷۸
بخش دوم.....	۷۸

فعالیت‌های تقویت مهارت گفتاری.....	۷۸
جدول ۴-۶- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی.....	۷۹
فعالیت‌های تلفیقی.....	۷۹
جدول ۴-۷- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی.....	۸۰
عنوان فعالیت.....	۸۰
اهداف آموزشی.....	۸۰
وسایل مورد نیاز.....	۸۰
مراحل اجرای فعالیت.....	۸۱
مشاهده‌های کلاسی.....	۸۲
چالش‌های مشاهده‌شده.....	۸۲
راهکارهای اصلاحی.....	۸۲
جدول ۴-۸- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی.....	۸۳
عنوان فعالیت.....	۸۳
تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی.....	۸۳
جدول ۴-۹- مؤلفه‌های مدل در این فعالیت.....	۸۴
آموزش آب‌وهوا، فصل‌ها و میوه‌ها از طریق تجربه، پروژه و فعالیت‌های چندحسی.....	۸۵
اهداف آموزشی.....	۸۵
مشاهده‌های کلاسی.....	۸۸
چالش‌های اجرا.....	۸۸
راهکارهای اصلاحی.....	۸۸
تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی.....	۸۹
جدول ۴-۱۰- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی.....	۸۹
آموزش مفاهیم Sink، Float، Light و Heavy از طریق آزمایش عملی و تجربه مستقیم.....	۹۰
مقدمه.....	۹۰
اهداف آموزشی.....	۹۰

۹۱	وسایل مورد نیاز
۹۱	مراحل اجرای فعالیت
۹۲	مشاهده‌های کلاسی
۹۲	چالش‌های اجرا
۹۳	راهکارهای اصلاحی
۹۳	تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی
۹۳	جدول ۴-۱۱- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی
۹۴	تأمل معلم
۹۵	مطالعه موردی ۱: آموزش Reading با بازی بادکنک
۹۵	هدف آموزشی
۹۵	فعالیت آموزشی
۹۵	اهداف فعالیت
۹۶	مشاهده‌های کلاسی
۹۶	چالش‌های مشاهده‌شده
۹۷	اصلاح فعالیت
۹۷	راهکار جایگزین
۹۷	تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی
۹۸	تأمل معلم
۹۸	جدول ۴-۱۲- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)
۹۹	نکته
۱۰۰	مطالعه موردی ۲: آموزش واژگان با بازی زنگ و فلش کارت
۱۰۰	هدف آموزشی
۱۰۰	اهداف آموزشی
۱۰۰	وسایل مورد نیاز
۱۰۰	مراحل اجرا

مشاهده‌های کلاسی	۱۰۱
چالش‌های مشاهده‌شده	۱۰۱
اصلاح فعالیت	۱۰۱
جدول ۴-۱۳- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)	۱۰۲
جدول ۴-۱۴- تأملات معلم	۱۰۲
نکته	۱۰۳
مطالعه موردی ۳: آموزش Reading با بازی بادکنک	۱۰۴
هدف آموزشی	۱۰۴
فعالیت آموزشی	۱۰۴
اهداف فعالیت	۱۰۴
مشاهده‌های کلاسی	۱۰۴
چالش‌های مشاهده‌شده	۱۰۵
اصلاح فعالیت	۱۰۵
راهکار جایگزین	۱۰۶
جدول ۴-۱۵- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)	۱۰۶
نتیجه‌گیری	۱۰۶
مطالعه موردی ۴: استفاده از خمیر بازی برای آموزش احساسات	۱۰۷
نحوه اجرا	۱۰۷
نقاط قوت فعالیت	۱۰۷
درس آموخته‌شده	۱۰۸
جدول ۴-۱۶- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)	۱۰۸
مطالعه موردی ۵: بازی دستورات کلاسی (Put, Place, and Arrange Game)	۱۰۹
اهداف آموزشی	۱۰۹
روش اجرا	۱۰۹
مشاهده‌های کلاسی	۱۱۰

تحلیل آموزشی (مشاهده کلیدی).....	۱۱۰
نتیجه‌گیری.....	۱۱۰
جدول ۴-۱۷- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE).....	۱۱۱
مطالعه موردی ۶: بازی دایره‌ای روزهای هفته با توپ و موسیقی (Circle Days Game).....	۱۱۲
اهداف آموزشی.....	۱۱۲
وسایل مورد نیاز.....	۱۱۲
روش اجرا.....	۱۱۲
مشاهده‌های کلاسی.....	۱۱۳
تأمل معلم.....	۱۱۳
چالش‌های اجرا.....	۱۱۳
نکات مدیریتی.....	۱۱۳
نتیجه‌گیری.....	۱۱۴
جدول ۴-۱۸- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE).....	۱۱۴
مطالعه موردی ۷: بازی مرتب‌سازی زمان (Ordering Days, Months & Numbers Game).....	۱۱۵
وسایل مورد نیاز.....	۱۱۵
روش اجرا.....	۱۱۵
مشاهده‌های کلاسی.....	۱۱۵
تأمل معلم.....	۱۱۶
چالش‌ها.....	۱۱۶
مزایا.....	۱۱۶
نتیجه‌گیری.....	۱۱۶
جدول ۴-۱۹- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE).....	۱۱۷
مطالعه موردی ۸: بازی ساخت جمله از کلمات درهم (Sentence Building Game).....	۱۱۸
اهداف آموزشی.....	۱۱۸
روش اجرا.....	۱۱۸

مشاهده‌های کلاسی	۱۱۹
تأمل معلم	۱۱۹
چالش‌های اجرا	۱۱۹
جدول ۴-۲۰- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)	۱۲۰
نتیجه‌گیری	۱۲۰
مطالعه موردی ۹: بازی پانتومیم دستورات ساخت کاردستی (Action Vocabulary Pantomime)	۱۲۱
اهداف آموزشی	۱۲۱
واژگان هدف:	۱۲۱
روش اجرا	۱۲۱
مشاهده‌های کلاسی	۱۲۱
تأمل معلم	۱۲۲
نتیجه‌گیری	۱۲۲
مطالعه موردی ۱۰: بازی پانتومیم دستورات ساخت کاردستی (Action Vocabulary Pantomime)	
	۱۲۳
اهداف آموزشی	۱۲۳
مشاهده‌های کلاسی	۱۲۳
تأمل معلم	۱۲۴
نتیجه‌گیری	۱۲۴
جدول ۴-۲۱- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)	۱۲۴
مطالعه موردی ۱۱: تکمیل متن واژگان (Vocabulary Gap-Fill Text Activity)	۱۲۵
اهداف آموزشی	۱۲۵
وسایل مورد نیاز	۱۲۵
روش اجرا	۱۲۵
مشاهده‌های کلاسی	۱۲۶
تأمل معلم	۱۲۶

نتیجه‌گیری.....	۱۲۶
جدول ۴-۲۲- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE).....	۱۲۷
نکته:.....	۱۲۷
مطالعه موردی ۱۲: بازی سرعتی فلش کارت (Back-to-Back Flashcard Game).....	۱۲۸
اهداف آموزشی.....	۱۲۸
وسایل مورد نیاز.....	۱۲۸
روش اجرا.....	۱۲۸
مشاهده‌های کلاسی.....	۱۲۸
تأمل معلم.....	۱۲۹
نتیجه‌گیری.....	۱۲۹
جدول ۴-۲۳- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE).....	۱۳۰
نکته:.....	۱۳۰
مطالعه موردی ۱۳: بازی «دو حقیقت و یک دروغ» برای آموزش گرامر (Two Truths and a Lie).....	۱۳۱
اهداف آموزشی.....	۱۳۱
روش اجرا.....	۱۳۱
مشاهده‌های کلاسی.....	۱۳۲
چالش‌های مشاهده‌شده.....	۱۳۲
اصلاح فعالیت.....	۱۳۲
تأمل معلم.....	۱۳۲
نتیجه‌گیری.....	۱۳۳
جدول ۴-۲۴- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE).....	۱۳۳
مطالعه موردی ۱۴: بازی پریدن روی خانه‌های واژگان (Vocabulary Jump Game).....	۱۳۴
هدف آموزشی.....	۱۳۴
وسایل مورد نیاز.....	۱۳۴
روش اجرا.....	۱۳۴

۱۳۵.....	مشاهده‌های کلاسی
۱۳۵.....	چالش‌های مشاهده‌شده
۱۳۵.....	اصلاح فعالیت
۱۳۵.....	تأمل معلم
۱۳۶.....	نتیجه‌گیری
۱۳۶.....	جدول ۴-۲۵- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)
۱۳۷.....	نکته
۱۳۷.....	فعالیت آموزشی چندحسی برای آموزش مزه‌ها (Taste Activity)
۱۳۷.....	هدف‌های آموزشی
۱۳۷.....	وسایل مورد نیاز
۱۳۷.....	روش اجرا
۱۳۸.....	رویکرد مونته‌سوری (یادگیری حسی-حرکتی)
۱۳۸.....	نکات مهم ایمنی و مدیریتی
۱۳۸.....	مزایای آموزشی
۱۳۸.....	چالش‌ها
۱۳۸.....	راهکارهای پیشنهادی
۱۳۹.....	نتیجه‌گیری
۱۳۹.....	اصل ایمنی در طراحی فعالیت‌های آموزشی
۱۳۹.....	تناسب محیط کلاس با گروه سنی
۱۴۰.....	مطالعه موردی ۱۵: بازی سرعتی فلش کارت (Back-to-Back Flashcard Game)
۱۴۰.....	هدف آموزشی:
۱۴۰.....	مقدمه
۱۴۰.....	نحوه اجرا
۱۴۰.....	واکنش دانش‌آموزان
۱۴۱.....	چالش‌های مشاهده‌شده

مشاهده مهم معلم.....	۱۴۱
تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE).....	۱۴۱
جدول ۲۶-۴- تأمل معلم.....	۱۴۲
نتیجه‌گیری.....	۱۴۲
نکته: اصل تناسب رشدی.....	۱۴۳
مطالعه موردی ۱۶: بازی توپ پرسش و پاسخ برای تقویت مهارت گفتاری.....	۱۴۴
هدف آموزشی.....	۱۴۴
اهداف آموزشی.....	۱۴۴
مقدمه.....	۱۴۴
مراحل اجرا.....	۱۴۴
مشاهده‌های کلاسی.....	۱۴۵
چالش‌های مشاهده‌شده.....	۱۴۵
اصلاح فعالیت.....	۱۴۵
تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE).....	۱۴۶
جدول ۲۷-۴- تأمل معلم.....	۱۴۷
نتیجه‌گیری.....	۱۴۷
عنوان فعالیت: دیکته تصویری.....	۱۴۸
هدف آموزشی.....	۱۴۸
وسایل مورد نیاز.....	۱۴۸
روش اجرا.....	۱۴۸
نسخه پیشرفته فعالیت.....	۱۴۸
نقش معلم.....	۱۴۹
مشاهدات آموزشی.....	۱۴۹
چالش‌های مشاهده‌شده.....	۱۴۹
اصلاح فعالیت.....	۱۴۹

تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE).....	۱۵۰
جدول ۴-۲۸- تأمل و تحلیل معلم.....	۱۵۰
مطالعه موردی ۱۷: مسابقه نوشتن واژگان (Vocabulary Writing Race).....	۱۵۱
مقدمه.....	۱۵۱
اهداف آموزشی.....	۱۵۱
وسایل آموزشی.....	۱۵۱
مراحل اجرا.....	۱۵۱
مشاهدات کلاسی.....	۱۵۲
چالش‌های مشاهده‌شده.....	۱۵۲
اصلاح فعالیت.....	۱۵۲
تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE).....	۱۵۳
جدول ۴-۲۹- تأمل و تحلیل معلم.....	۱۵۳
نکته.....	۱۵۳
مطالعه موردی ۱۸: مسیر واژگان (Vocabulary Path Game).....	۱۵۵
مقدمه.....	۱۵۵
اهداف آموزشی.....	۱۵۵
وسایل مورد نیاز.....	۱۵۵
مراحل اجرا.....	۱۵۶
مشاهدات کلاسی.....	۱۵۶
چالش‌های مشاهده‌شده.....	۱۵۶
اصلاح فعالیت.....	۱۵۶
تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE).....	۱۵۷
جدول ۴-۳۰- تأمل و تحلیل معلم.....	۱۵۷
نکته.....	۱۵۷
عنوان فعالیت: مسابقه جمله‌سازی.....	۱۵۹

هدف آموزشی.....	۱۵۹
مشخصات کلاس.....	۱۵۹
روش اجرا.....	۱۵۹
نقش معلم.....	۱۵۹
جدول ۴-۳۱- تحلیل آموزشی فعالیت.....	۱۶۰
نتایج مشاهده شده.....	۱۶۰
نتیجه گیری.....	۱۶۰
تأمل معلم.....	۱۶۰
عنوان فعالیت: دایره واژگان.....	۱۶۱
هدف آموزشی.....	۱۶۱
وسایل مورد نیاز.....	۱۶۱
مراحل اجرا.....	۱۶۱
مزایا.....	۱۶۱
مشکلات مشاهده شده.....	۱۶۲
جدول ۴-۳۲- تحلیل آموزشی فعالیت.....	۱۶۲
نتیجه گیری.....	۱۶۲
تأمل معلم.....	۱۶۳
عنوان فعالیت: استفاده از بازی های Wordwall در مرور زبان انگلیسی.....	۱۶۴
مشاهدات اولیه.....	۱۶۴
راهبرد آموزشی.....	۱۶۴
واکنش دانش آموزان.....	۱۶۴
نمونه بازخورد دانش آموزان.....	۱۶۴
جدول ۴-۳۳- تحلیل آموزشی فعالیت.....	۱۶۵
نتایج مشاهده شده.....	۱۶۵
تحلیل آموزشی.....	۱۶۵

۱۶۶	 اصل هدفمندی در بازی‌های آموزشی
۱۶۶	 نتیجه‌گیری
۱۶۶	 تأمل معلم
۱۶۷	 جدول ۴-۳۴- تحلیل آموزشی فعالیت (Wordwall) در کلاس زبان انگلیسی
۱۶۷	 نکته
۱۶۸	 عنوان فعالیت: شنیان و ملیسا؛ رقابت، بازی و یادگیری زبان
۱۶۸	 مشاهدات اولیه
۱۶۸	 چالش‌های آموزشی
۱۶۸	 راهبردهای معلم
۱۶۸	 فعالیت‌ها شامل:
۱۶۹	 نتایج مشاهده‌شده در کلاس دونفره
۱۶۹	 تغییر شرایط آموزشی
۱۶۹	 جدول ۴-۳۵- تحلیل آموزشی
۱۷۰	 تأمل معلم
۱۷۰	 نتیجه‌گیری
۱۷۱	 مطالعه موردی ۱۹: طاها؛ یادگیری زبان از طریق بازی، نقش‌آفرینی و تجربه حسی
۱۷۱	 مشاهدات اولیه
۱۷۱	 راهبردهای آموزشی معلم
۱۷۱	 اهداف:
۱۷۳	 جدول ۴-۳۶- تحلیل آموزشی
۱۷۳	 نتایج مشاهده‌شده
۱۷۳	 نتیجه‌گیری
۱۷۴	 تأمل معلم
۱۷۴	 نکته
۱۷۵	 مطالعه موردی ۲۰: استفاده از ضبط صدا برای انتقال یادگیری به خانه

زمینه کلاس.....	۱۷۵
روش اجرا.....	۱۷۵
مشاهدات.....	۱۷۵
مزایای آموزشی.....	۱۷۵
محدودیت‌ها.....	۱۷۵
درس آموخته شده.....	۱۷۶
مطالعه موردی ۲۱: ضبط صدا و انتقال یادگیری به خانه.....	۱۷۷
جدول ۴-۳۷ تحلیل آموزشی.....	۱۷۷
نکته آموزشی استخراج شده.....	۱۷۷
مطالعه موردی ۲۲: نقش فیلم‌برداری در تکرار طبیعی زبان.....	۱۷۸
زمینه کلاس.....	۱۷۸
روش اجرا.....	۱۷۸
مشاهدات.....	۱۷۸
مزایای آموزشی.....	۱۷۸
چالش‌ها.....	۱۷۸
نتیجه آموزشی.....	۱۷۹
مطالعه موردی ۲۳: فیلم‌برداری و بازبینی ویدئو.....	۱۸۰
جدول ۴-۳۸ تحلیل آموزشی.....	۱۸۰
نکته آموزشی استخراج شده.....	۱۸۰
جمع‌بندی مفهومی.....	۱۸۰
مطالعه موردی ۲۴: وقتی کلاس زبان به فضای ارتباط تبدیل می‌شود.....	۱۸۱
زمینه کلاس.....	۱۸۱
نمونه فعالیت‌ها.....	۱۸۱
مشاهدات رفتاری.....	۱۸۱
چالش آموزشی.....	۱۸۱

جدول ۴-۳۹- تحلیل آموزشی	۱۸۲
یافته آموزشی	۱۸۲
نکته آموزشی استخراج شده	۱۸۲
جمع بندی مفهومی	۱۸۳
هدف آموزشی	۱۸۳
زمینه آموزشی	۱۸۳
اجرای فعالیت	۱۸۳
مشاهدات	۱۸۳
چالش ها	۱۸۴
اصلاحات	۱۸۴
جدول ۴-۴۰- تحلیل آموزشی	۱۸۴
نکته آموزشی استخراج شده	۱۸۴
مطالعه موردی ۲۵: Learner Resistance و نیازهای عاطفی در یادگیری زبان	۱۸۵
زمینه کلاس	۱۸۵
مشاهده کلیدی	۱۸۵
راهبرد آموزشی	۱۸۵
چالش معلم	۱۸۵
بازخورد والدین	۱۸۵
جدول ۴-۴۱- تحلیل آموزشی	۱۸۶
نکته آموزشی استخراج شده	۱۸۶
جمع بندی مفهومی مشترک دو مطالعه	۱۸۶
مطالعه موردی ۲۶: آموزش should / shouldn't از طریق بازی، موسیقی و نقش آفرینی	۱۸۷
هدف آموزشی	۱۸۷
اجرای فعالیت	۱۸۷
مشاهدات کلاسی	۱۸۷

چالش‌ها.....	۱۸۷
جدول ۴-۴۲-تحلیل آموزشی.....	۱۸۸
نکته آموزشی استخراج‌شده.....	۱۸۸
مطالعه موردی ۲۷: آموزش الفبا با حروف برجسته و حس لامسه.....	۱۸۹
هدف آموزشی.....	۱۸۹
اجرای فعالیت.....	۱۸۹
مشاهدات کلاسی.....	۱۸۹
چالش‌ها.....	۱۸۹
جدول ۴-۴۳-تحلیل آموزشی.....	۱۹۰
نکته آموزشی استخراج‌شده.....	۱۹۰
جمع‌بندی مفهومی مشترک ۱۴ و ۱۵.....	۱۹۰
منابع و مآخذ.....	۶۸

مقدمه

از آموزش زبان تا تجربه زبان

در جهان امروز، زبان انگلیسی دیگر تنها یک درس در برنامه‌های آموزشی یا یک مهارت جانبی برای گروهی خاص نیست، بلکه به یکی از مهم‌ترین ابزارهای ارتباط، یادگیری، پژوهش، اشتغال و تعامل میان فرهنگی تبدیل شده است. میلیون‌ها نفر در سراسر جهان هر سال زمان، انرژی و هزینه قابل توجهی را صرف یادگیری این زبان می‌کنند؛ با این امید که بتوانند در محیط‌های علمی، حرفه‌ای و اجتماعی مؤثرتر ارتباط برقرار کنند. باوجود این سرمایه‌گذاری گسترده، واقعیتی قابل تأمل همچنان پابرجاست. بسیاری از زبان‌آموزان، حتی پس از سال‌ها حضور در کلاس‌های آموزشی، مطالعه منابع مختلف و شرکت در آزمون‌های گوناگون، هنگام استفاده واقعی از زبان با دشواری روبه‌رو می‌شوند. آن‌ها ممکن است قواعد دستوری را بشناسند، دامنه قابل قبولی از واژگان را حفظ کرده باشند و در آزمون‌های کتبی عملکرد مناسبی داشته باشند، اما در یک گفت‌وگوی طبیعی، درک یک موقعیت واقعی یا بیان آزادانه افکار خود، احساس تردید و ناتوانی کنند.

این مسئله تنها به زبان‌آموزان محدود نمی‌شود. بسیاری از معلمان، مدیران آموزشی و والدین نیز بارها با این پرسش مواجه شده‌اند که چرا با وجود تلاش فراوان، نتیجه نهایی آموزش زبان همیشه به توانایی واقعی در برقراری ارتباط منجر نمی‌شود. پاسخ این پرسش را نمی‌توان صرفاً در میزان تلاش زبان‌آموز یا کیفیت کتاب‌های درسی جست‌وجو کرد. بخش مهمی از پاسخ، به شیوه نگاه ما به «یادگیری زبان» بازمی‌گردد.

سال‌ها تجربه تدریس زبان انگلیسی به کودکان و نوجوانان این فرصت را برای من فراهم کرد تا از نزدیک فرایند یادگیری صدها زبان‌آموز را مشاهده کنم. بارها دیده‌ام که دانش‌آموزان می‌توانند قواعد دستوری را توضیح دهند یا واژگان متعددی را به خاطر بسپارند، اما در استفاده عملی از همان آموخته‌ها با مشکل روبه‌رو هستند. در مقابل، کودکانی نیز وجود داشتند که از طریق بازی، حرکت، داستان، تعامل و تجربه، بدون تکیه بر حفظ کردن مداوم، زبان را طبیعی‌تر و ماندگارتر می‌آموختند.

همین تجربه‌ها مرا به این پرسش اساسی رساند: آیا مسئله اصلی در میزان اطلاعاتی است که آموزش می‌دهیم، یا در شیوه‌ای که فرصت تجربه کردن زبان را برای یادگیرنده فراهم می‌کنیم؟

در سال‌های اخیر، پژوهش‌های حوزه علوم شناختی، روانشناسی یادگیری، زبانشناسی کاربردی و علوم اعصاب، تصویری متفاوت از فرایند یادگیری ارائه کرده‌اند. این پژوهش‌ها نشان می‌دهند که یادگیری مؤثر تنها حاصل دریافت اطلاعات نیست، بلکه نتیجه تعامل میان ذهن، بدن، هیجان، محیط و تجربه است. هرچه یادگیرنده فعال‌تر باشد و بتواند زبان را در موقعیت‌های معنادار تجربه کند، احتمال یادگیری عمیق و ماندگار افزایش می‌یابد.

این کتاب از دل همین نگاه شکل گرفته است.

هدف این اثر ارائه روشی جدید به معنای حذف کامل سایر روش‌های آموزش زبان نیست؛ بلکه تلاش می‌کند نشان دهد، چگونه می‌توان ظرفیت‌های ارزشمند رویکردهایی مانند یادگیری تجربه محور، شناخت بدن‌مند، آموزش مبتنی بر تعامل، پاسخ فیزیکی کامل (TPR)، بازی، هنر، داستان و فعالیت‌های خلاقانه را در قالب یک چارچوب منسجم و قابل اجرا با یکدیگر تلفیق کرد.

بر همین اساس، در این کتاب «مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی» معرفی می‌شود؛ مدلی که بر این اصل استوار است که زبان زمانی عمیق‌تر آموخته می‌شود که تنها به‌عنوان مجموعه‌ای از قواعد و واژگان ارائه نشود، بلکه به بخشی از تجربه زیسته زبان‌آموز تبدیل گردد. در این رویکرد، دیدن، شنیدن، لمس کردن، حرکت، تعامل، بازی، کشف، حل مسئله و مشارکت اجتماعی، اجزای مکمل فرایند یادگیری محسوب می‌شوند. در این نگاه، معلم صرفاً انتقال‌دهنده دانش نیست؛ بلکه طراح تجربه‌های یادگیری است. کلاس درس نیز تنها مکانی برای ارائه مطالب آموزشی نیست، بلکه محیطی است که در آن زبان‌آموز فرصت می‌یابد زبان را زندگی کند، نه اینکه فقط درباره آن بیاموزد.

یکی از ویژگی‌های اساسی این مدل، کاربردپذیری آن در شرایط واقعی آموزش است. بسیاری از فعالیت‌های معرفی‌شده در این کتاب با امکانات ساده، هزینه اندک و در کلاس‌های معمولی نیز قابل اجرا هستند. بنابراین، اجرای این رویکرد وابسته به تجهیزات گران‌قیمت یا محیط‌های آموزشی خاص نیست، بلکه بیش از هر چیز به خلاقیت، طراحی مناسب فعالیت‌ها و شناخت فرایند یادگیری وابسته است.

این کتاب برای معلمان زبان، دانشجویان رشته‌های آموزش زبان، مربیان کودک، مدیران مراکز آموزشی، والدین و تمامی علاقه‌مندان به یادگیری و آموزش زبان نوشته شده است. تلاش شده است میان نظریه‌های علمی و واقعیت‌های روزمره کلاس درس پلی ایجاد شود؛ پلی که از یک سو بر یافته‌های پژوهشی تکیه دارد و از سوی دیگر، از تجربه‌های عملی آموزش در کلاس‌های زبان الهام گرفته است.

امید است مطالب این کتاب بتواند الهام‌بخش معلمانی باشد که می‌خواهند کلاس درس را به محیطی پویا، خلاق، انسانی و لذت‌بخش تبدیل کنند؛ محیطی که در آن زبان نه صرفاً برای آزمون، بلکه برای زندگی، ارتباط، همکاری و تجربه کردن آموخته شود.

زیرا باور اصلی این کتاب ساده اما بنیادین است:

زبان زمانی به طور واقعی آموخته می‌شود که زندگی شود، نه زمانی که تنها حفظ شود.

فصل اول

یادگیری زبان به مثابه یک فرایند

طبیعی، ارگانیک و تجربه محور

یادگیری زبان به مثابه یک فرایند طبیعی، ارگانیکی و تجربه محور

یادگیری زبان، به ویژه در دوران کودکی، همواره یکی از موضوعات اساسی در حوزه زبان شناسی کاربردی و علوم تربیتی بوده است. برخلاف رویکردهای سنتی که زبان را مجموعه‌ای از قواعد قابل حفظ کردن می‌دانند، دیدگاه‌های نوین بر این نکته تأکید دارند که زبان یک پدیده زنده، پویا و وابسته به تجربه است. در این فصل، یادگیری زبان به عنوان یک فرایند طبیعی و ارگانیکی بررسی می‌شود که در تعامل با محیط و از طریق تجربه شکل می‌گیرد. مطالعات نوروساینس شناختی نشان می‌دهند که پردازش زبان تنها به نواحی کلاسیک زبانی محدود نیست، بلکه سیستم حسی-حرکتی نیز در شکل‌گیری معنا نقش فعال دارد. در این چارچوب، درک واژگان و ساختارهای زبانی با شبیه‌سازی‌های حرکتی در مغز همراه است، به گونه‌ای که فهم زبان دوم تا حد زیادی از مسیر تجربه‌های بدنی و تعامل با محیط پشتیبانی می‌شود. این یافته‌ها از نظریه «شناخت بدن‌مند» حمایت می‌کنند که بر اساس آن، معنا از تعامل میان ادراک، حرکت و تجربه زیسته شکل می‌گیرد و نه صرفاً از پردازش نمادهای انتزاعی.

زبان مادری در انسان نه از طریق آموزش مستقیم، بلکه در یک فرایند طبیعی و تدریجی شکل می‌گیرد. نظریه پردازانی مانند "Maria Montessori" بر این باورند که کودک دارای توانایی درونی برای جذب زبان از محیط است. در این دیدگاه، یادگیری زبان یک فرایند مکانیکی و انتقال‌پذیر نیست، بلکه یک سیستم ارگانیکی است که در بستر تعامل، تجربه و معنا رشد می‌کند. از این منظر، آموزش‌هایی که صرفاً بر انتقال قواعد و اطلاعات تکیه دارند، با ماهیت طبیعی یادگیری زبان در تضاد هستند.

در رویکردهای سنتی، زبان اغلب به عنوان مجموعه‌ای از نشانه‌های انتزاعی و قراردادی در نظر گرفته می‌شود که رابطه‌ای دل‌خواهی با معنادارند. اما در زبان‌شناسی شناختی معاصر، این دیدگاه به چالش کشیده شده است. نظریه «شناخت بدن‌مند»^۱ استدلال می‌کند که معنا نه صرفاً در ذهن انتزاعی، بلکه در تعامل میان بدن، محیط و تجربه شکل می‌گیرد. در واقع بدن یکی از ورودی‌های مهم برای تحریک عصب‌شناختی جهت افزایش میزان یادگیری است. بر این اساس، فهم زبان نوعی فرایند شبیه‌سازی تجربی است که در آن تجربه‌های حسی-حرکتی در ساختارهای شناختی فعال می‌شوند.

باین‌حال، یکی از نقدهای مهم به این دیدگاه آن است که زبان ذاتاً دارای ویژگی دل‌خواهی بودن نشانه‌هاست. همان‌طور که در تغییرات تاریخی واژه‌ها مشاهده می‌شود، هیچ پیوند طبیعی و ثابتی میان شکل واژه و معنای آن وجود ندارد. از این رو، برخی پژوهشگران این پرسش را مطرح می‌کنند که چگونه زبانی با چنین ماهیت انتزاعی می‌تواند به طور مستقیم بر تجربه بدن‌مند تکیه داشته باشد. علی‌الخصوص که موضوع ما آموزش زبان دوم نیز باشد چون فردی که زبان مادری‌اش را می‌آموزد به تدریج ریشه‌ها و پیوندهای دال‌ها و مدلول‌های

¹ -Embodied Cognition

یادگیری زبان به مثابه یک فرایند طبیعی، ارگانیک و تجربه محور^۲

زبان مادری درمی یابد اما در زبان دوم نیاز به زمان بیشتری برای فهم این ارتباطات است. علاوه بر این، تجربه زبانی در مقایسه با تجربه مستقیم حسی- حرکتی، از غنای حسی کمتری برخوردار است و به تنهایی نمی تواند بنیان کاملی برای شکل گیری معنا فراهم کند. بنابراین تجربه های حسی حرکتی و بدن مند می توانند فهم زبانی را مجسم و قابل فهم نمایند.

در پاسخ به این چالش، رویکردهایی مانند¹TPR پیشنهاد می کنند که زبان باید از طریق بدن و حرکت تجربه شود. در این روش، هنگامی که زبان آموز دستوراتی مانند "stand up" یا "open the door" را به صورت فیزیکی اجرا می کند، معنا نه از طریق ترجمه ذهنی، بلکه از طریق تجربه مستقیم بدنی تثبیت می شود. در نتیجه، حرکت و در کنار آن مشاهده به عنوان واسطه ای میان زبان و معنا عمل کرده و شکاف میان نشانه های زبانی و تجربه را کاهش می دهد. این دیدگاه، یادگیری صرفاً یک فعالیت ذهنی انتزاعی تلقی نمی شود، بلکه نتیجه تعامل پویا میان بدن، محیط و نظام شناختی است.

پژوهش ها نشان داده اند که استفاده از حرکت، ژست و فعالیت های فیزیکی می تواند به بهبود حافظه واژگانی و افزایش ماندگاری اطلاعات زبانی منجر شود. به ویژه در آموزش زبان دوم، روش هایی مانند "Total Physical Response" نشان داده اند که اجرای فیزیکی دستورات زبانی توسط یادگیرندگان، درک معنایی و یادداری واژگان را به طور معناداری افزایش می دهد. ژست ها و حرکات بدن نقش مهمی در تقویت یادگیری زبان و تسهیل پردازش مفاهیم زبانی دارند. زمانی که یادگیرندگان هم زمان با دریافت ورودی زبانی، حرکات معنادار را نیز اجرا می کنند، عملکرد حافظه و بازیابی واژگان به طور قابل توجهی افزایش می یابد. این امر به دلیل فعال شدن هم زمان سیستم های دیداری، حرکتی و معنایی در مغز است که منجر به ایجاد کدگذاری چندوجهی اطلاعات می شود. بنابراین، ژست نه تنها یک ابزار کمکی ارتباطی، بلکه بخشی از فرایند شناختی یادگیری زبان محسوب می شود. کاربرد رویکرد بدن مند در آموزش زبان، پیامدهای مهمی برای طراحی فعالیت های آموزشی دارد. این رویکرد پیشنهاد می کند که یادگیری زبان باید از حالت صرفاً شنیداری و نوشتاری خارج شده و به سمت فعالیت های تعاملی، حرکتی و خلاقانه حرکت کند. استفاده از بازی های حرکتی، ایفای نقش، و فعالیت های چندحسی می تواند انگیزه یادگیرندگان را افزایش داده و یادگیری عمیق تری ایجاد کند. در نتیجه، آموزش زبان در چارچوب رویکرد بدن مند به یک فرایند فعال، تجربی و چندبعدی تبدیل می شود که هم شناخت و هم بدن را درگیر می کند.

در دهه های گذشته، آموزش زبان دوم عمدتاً تحت تأثیر رویکرد شناختی قرار داشته است. این دیدگاه، یادگیری را فرایندی ذهنی می داند که طی آن زبان آموز اطلاعات، واژگان و قواعد دستوری را در قالب بازنمایی های ذهنی در مغز ذخیره کرده و سپس در هنگام برقراری ارتباط آن ها را بازیابی می کند. در چنین

¹ - Total Physical Response

فصل اول/ ۳

رویکردی، یادگیری به پردازش اطلاعات، سازمان‌دهی دانش و تولید ساختارهای زبانی صحیح محدود می‌شود و نقش بدن، احساسات، تجربه زیسته و تعامل با محیط تا حد زیادی نادیده گرفته می‌شود. پیامد این نگرش آن است که کلاس زبان به محیطی آزمون‌محور، نتیجه‌گرا و مبتنی بر انتقال اطلاعات تبدیل می‌شود؛ محیطی که موفقیت زبان‌آموز بیشتر با میزان حفظ واژگان و قواعد و عملکرد او در آزمون‌های استاندارد سنجیده می‌شود تا کیفیت تجربه یادگیری یا توانایی او در استفاده معنادار از زبان.

در مقابل، نظریه‌های بدن‌مندی^۱ و کنش‌مندی^۲ دیدگاه متفاوتی نسبت به یادگیری زبان ارائه می‌کنند. این نظریه‌ها یادگیری را صرفاً محصول فعالیت‌های مغز نمی‌دانند، بلکه آن را نتیجه تعامل پویا میان مغز، بدن و محیط تلقی می‌کنند. از این منظر، معنا از طریق تجربه، ادراک، حرکت، تعامل اجتماعی و فعالیت‌های حسی- حرکتی شکل می‌گیرد و زبان‌آموز با مشارکت فعال در محیط، دانش زبانی خود را می‌سازد. بنابراین، یادگیری فرایندی خطی از دریافت اطلاعات و ذخیره آن‌ها نیست، بلکه حاصل تجربه‌های مداوم و تعامل فعال فرد با دیگران و با محیط پیرامون است.

مفهوم کنش‌مندی بر این اصل استوار است که یادگیرنده موجودی فعال است که در تعامل با محیط، معنا را خلق می‌کند. محیط تنها منبع ارائه اطلاعات نیست، بلکه فرصت‌ها و امکاناتی را فراهم می‌آورد که فرد از طریق آن‌ها به یادگیری دست می‌یابد. در نتیجه، دانش زبانی نه به صورت انتقال مستقیم از معلم به زبان‌آموز، بلکه در جریان انجام فعالیت‌های واقعی، حل مسئله، بازی، گفت‌وگو، ایفای نقش، تجربه‌های اجتماعی و تعاملات روزمره شکل می‌گیرد. این دیدگاه با رویکرد آموزش عمل‌محور همسو است؛ رویکردی که در آن زبان وسیله‌ای برای انجام عمل و مشارکت در فعالیت‌های اجتماعی محسوب می‌شود، نه صرفاً مجموعه‌ای از قواعد برای حفظ کردن.

یکی از مفاهیم کلیدی این رویکرد، «بدن زیسته»^۳ است. در فلسفه پدیدارشناسی، میان بدن به‌عنوان یک شیء فیزیکی و بدن زیسته به‌عنوان تجربه درونی انسان تفاوت قائل می‌شوند. بدن زیسته همان بدنی است که احساس می‌کند، ادراک می‌کند، هیجان را تجربه می‌کند و از طریق تعامل با دیگران و محیط، به جهان معنا می‌بخشد. بر این اساس، زبان تنها مجموعه‌ای از نمادها و واژگان نیست، بلکه بخشی از تجربه زیسته فرد محسوب می‌شود و یادگیری آن نیز با تجربه‌های بدنی، عاطفی و اجتماعی پیوند خورده است. هر زبان، شیوه خاصی از تجربه جهان را در اختیار یادگیرنده قرار می‌دهد و از طریق بدن زیسته، بخشی از هویت و شخصیت او را شکل می‌دهد.

^۱ -Embodiment

^۲ -Enaction

^۳ - Lived Body

یادگیری زبان به مثابه یک فرایند طبیعی، ارگانیک و تجربه محور/۴

این دیدگاه همچنین بر نقش تعاملات میان بدنی^۱ تأکید دارد. ارتباط انسانی صرفاً از طریق واژه‌ها شکل نمی‌گیرد، بلکه ژست‌ها، حالت چهره، نگاه، لحن صدا، فاصله فیزیکی، حرکات بدن و سایر نشانه‌های غیرکلامی نیز بخش مهمی از فرایند معناپردازی را تشکیل می‌دهند. از این رو، یادگیری زبان زمانی عمیق‌تر خواهد بود که زبان‌آموز بتواند در موقعیت‌های واقعی و تعاملی حضور یابد، با دیگران همکاری کند، نقش‌های مختلف را تجربه نماید و از تمامی ظرفیت‌های ارتباطی بدن خود استفاده کند.

یافته‌های علوم اعصاب نیز از این دیدگاه حمایت می‌کنند. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که هنگام پردازش واژه‌ها و عبارات مرتبط با اعمال، نواحی حسی-حرکتی مغز نیز فعال می‌شوند؛ گویی فرد همان عمل را واقعاً انجام می‌دهد. همچنین، تجربه‌های بدنی و هیجانی در حافظه رویه‌ای ذخیره می‌شوند و در موقعیت‌های مشابه دوباره فعال می‌گردند. بنابراین، حرکت، لمس، مشاهده، شنیدن، تجربه مستقیم و فعالیت بدنی صرفاً ابزارهایی برای جذاب‌تر شدن کلاس نیستند، بلکه بخشی از سازوکار شناخت و یادگیری زبان به شمار می‌آیند.

بر این اساس، آموزش زبان خارجی باید از الگوی صرفاً شناختی و انتقال اطلاعات فاصله گرفته و به سمت یادگیری چندحسی، بدن‌مند و تجربه‌محور حرکت کند. در چنین رویکردی، بازی، حرکت، ایفای نقش، فعالیت‌های چندوجهی، تعاملات گروهی، تجربه‌های واقعی، استفاده هم‌زمان از حواس مختلف و فرصت‌های یادگیری مشارکتی جایگاه ویژه‌ای پیدا می‌کنند. این فعالیت‌ها نه تنها موجب افزایش انگیزه، مشارکت و لذت یادگیری می‌شوند، بلکه با درگیر کردن هم‌زمان مغز، بدن، هیجان و محیط، یادگیری عمیق‌تر، ماندگارتر و معنادارتری را برای زبان‌آموزان فراهم می‌کنند. از این منظر، هدف آموزش زبان تنها انتقال دانش دستوری نیست، بلکه کمک به زبان‌آموز برای درونی‌سازی زبان به عنوان بخشی از توانایی‌های ارتباطی، اجتماعی و فرهنگی اوست؛ فرایندی که از طریق تجربه زیسته، تعامل اجتماعی و مشارکت فعال در موقعیت‌های واقعی شکل می‌گیرد.

زبان یک فعالیت اجتماعی

زبان یک ابزار اجتماعی برای تعامل میان انسان‌ها است در این راستا نظریه ویگوتسکی نیز نقش مهمی در تبیین ماهیت اجتماعی زبان دارد. از نظر ویگوتسکی، زبان یک ابزار شناختی-اجتماعی است که در تعامل با دیگران شکل می‌گیرد. معنا نه در واژه‌ها به صورت مستقل، بلکه در فرایند میانجی‌گری اجتماعی^۲ و فعالیت‌های مشترک انسانی ساخته می‌شود. بنابراین، مفهوم embodiment در این دیدگاه نه تنها به حرکت فیزیکی، بلکه به درگیری در کنش‌های اجتماعی معنادار نیز گسترش می‌یابد.

^۱ -Intercorporeality

^۲ - mediation

فصل اول/ ۵

مطالعات جدید در حوزه یادگیری زبان، به‌ویژه در محیط‌های تعاملی و دیجیتال، نشان می‌دهند که یادگیری زمانی مؤثرتر است که بدن، تعامل اجتماعی و محیط به‌طور هم‌زمان درگیر باشند. حتی محیط‌های مجازی نیز می‌توانند نوعی تجربه شبه واقعی ایجاد کنند و از این طریق به شکل‌گیری معنا کمک نمایند.

در مجموع، در رویکرد یادگیری ارگانیک زبان، زبان صرفاً یک نظام نمادین انتزاعی نیست، بلکه فرایندی زنده و پویاست که در تقاطع بدن، حرکت، تعامل اجتماعی و محیط شکل می‌گیرد. معنا نه در واژه‌ها، بلکه در تجربه زیسته زبان‌آموز ساخته می‌شود؛ تجربه‌ای که هم جسمانی است، هم اجتماعی و هم موقعیتی. از این منظر، یادگیری زبان زمانی به‌صورت واقعی و پایدار رخ می‌دهد که کل وجود انسان—ذهن، بدن و محیط—درگیر فرایند یادگیری باشد.

در یادگیری زبان دوم، به‌ویژه در کودکان، زبان جدید بر پایه شبکه‌ای از تجربه‌های بدن‌مند و مفاهیم شکل‌گرفته در زبان اول ساخته می‌شود. بنابراین، یادگیری مؤثر زمانی رخ می‌دهد که زبان دوم نه به‌عنوان یک نظام انتزاعی، بلکه به‌عنوان یک تجربه زیسته در بدن، حرکت و تعامل اجتماعی ارائه شود. در این فرآیند، معلم با طراحی موقعیت‌های تعاملی و حرکتی، زبان را از سطح نمادهای زبانی به سطح تجربه واقعی منتقل می‌کند و زمینه یادگیری طبیعی و ارگانیک را فراهم می‌سازد. از این‌رو، ایجاد موقعیت‌هایی مشابه تجربه‌های زبان مادری برای زبان‌آموز اهمیت اساسی دارد.

معلم در رویکردهای نوین یادگیری زبان از نقش انتقال‌دهنده صرف اطلاعات فاصله گرفته و به طراح و تسهیل‌گر فرایند یادگیری تبدیل می‌شود. در این دیدگاه، معلم با طراحی سناریوهای آموزشی، استفاده از حرکت، ژست، بازی و تعامل هدفمند، محیطی شبیه به موقعیت‌های واقعی ارتباطی ایجاد می‌کند. در چنین فضایی، زبان نه یک محتوای حفظ‌کردنی، بلکه ابزاری برای عمل و ارتباط است.

در این فرآیند، بدن و حرکت نقش واسطه‌ای کلیدی میان زبان و معنا ایفا می‌کنند. با این‌حال، نقش معلم به معنای حذف آموزش مستقیم نیست، بلکه به تغییر نوع مداخله اشاره دارد؛ از آموزش مستقیم به طراحی تجربه و هدایت تدریجی یادگیری. این فرایند به‌تدریج از «هدایت فعال» به «پشتیبانی آموزشی»^۱ تبدیل می‌شود.

یادگیری زبان دوم، در رویکردهای مبتنی بر تجربه، با نظریه‌های سازنده‌گرایی نیز هم‌راستا است. بر اساس دیدگاه “Jean Piaget”، کودک دانش را دریافت نمی‌کند، بلکه آن را از طریق تعامل فعال با محیط می‌سازد. برای مثال، آموزش واژه “under” صرفاً از طریق ترجمه، درک عمیقی ایجاد نمی‌کند، اما زمانی که کودک در فعالیت‌هایی مانند قرار دادن اشیاء زیر میز یا صندلی مشارکت می‌کند، معنا به‌صورت تجربی در ذهن او شکل می‌گیرد.

^۱ -scaffolding

یادگیری زبان به مثابه یک فرایند طبیعی، ارگانیک و تجربه محور/۶

در روش ”^۱ (TPR)“ نیز زبان از طریق ترکیب ورودی شنیداری و حرکت بدنی آموخته می شود. کودک ابتدا دستور را می شنود، سپس آن را اجرا می کند و در نهایت معنا در ذهن او تثبیت می شود. در این رویکرد، حرکت نه یک فعالیت جانبی، بلکه یک ابزار شناختی برای درونی سازی زبان است.

فهم زودتر از تولید زبانی اتفاق می افتد به این معنا که دانش آموز زودتر از آن که بتواند اسم یک شیء را بگوید، کودک پیش از آن که نام توپ را بتواند بگوید بارها توپ را از والدین و اطرافیانش دریافت کرده و در دنیای واقعی آن را تجربه کرده است. یکی از اصول مهم یادگیری زبان این است که درک^۲ پیش از تولید^۳ شکل می گیرد. بنابراین، اجبار به تولید زبان پیش از شکل گیری درک کافی می تواند روند یادگیری را مختل کند. آموزش مؤثر باید بر ارائه ورودی قابل فهم و تدریجی تمرکز داشته باشد.

برای مثال، در یک کلاس زبان، زمانی که واژگانی مانند ”shirt“، ”shorts“، ”drawer“، ”pencil“ آموزش داده شده اند، معلم می تواند با استفاده از تصاویر و اشیاء واقعی، فعالیت هایی طراحی کند که زبان آموزان دستوراتی مانند ”Put the pencil in the pencil box“ یا ”Put the shorts in the drawer“ را اجرا کنند. باین حال، در بسیاری از موارد مشاهده می شود که زبان آموزان بدون کمک زمینه معنایی، تنها به اجرای دستور اکتفا می کنند و درک مفهومی عمیقی از واژه ها ندارند و اگر از آن ها در خارج از این زمینه معنای واژه ی ”put“ را بی رسیم نمی توانند معنای آن را بگویند. این مسئله نشان می دهد که حتی فعالیت های حرکتی نیز باید کاملاً معنادار و در بستر موقعیت واقعی طراحی شوند.

مطالعات نشان می دهند که بخش عمده ای از یادگیری زبان از طریق ورودی قابل فهم^۴ و تعامل در موقعیت های واقعی شکل می گیرد. در این فرآیند، زبان آموز ابتدا زبان را در موقعیت های معنادار دریافت می کند و سپس به تدریج آن را در تولید به کار می گیرد. این فرایند مشابه یادگیری زبان مادری است، جایی که کودک ابتدا در معرض زبان قرار می گیرد و سپس به طور طبیعی شروع به استفاده از آن می کند.

یکی از چالش های مهم در کلاس های زبان کودکان، وابستگی آن ها به ترجمه است. هنگامی که زبان آموز به طور مداوم درخواست ترجمه می کند، نشان دهنده آن است که زبان هنوز به تجربه قابل فهم تبدیل شده است. در این شرایط، نقش معلم باید ایجاد موقعیت های تجربی باشد، نه ترجمه مستقیم. برای مثال، دستور ”Open your book“ زمانی که همراه با عمل اجرا شود، بدون نیاز به ترجمه درک خواهد شد. به تدریج واژه ها و عبارت های بیشتر می شوند تا جایی که دانش آموزان بتوانند برای بیان درخواست ها و برقراری تعامل بیشتر با مربی و هم کلاسی های خود از واژه آن بیشتری استفاده نماید.

¹ - Total Physical Response

² - Comprehension

³ - Production

⁴ - Comprehensible input

فصل اول/ ۷

در نهایت، یادگیری زبان زمانی موفق است که با معنا همراه باشد. معنا زمانی شکل می‌گیرد که زبان در بستر عمل، موقعیت و تجربه واقعی ارائه شود. در چنین حالتی، زبان از حافظه کوتاه‌مدت به درک عمیق و پایدار منتقل می‌شود و یادگیری به تجربه‌ای زنده و انسانی تبدیل می‌گردد. باید یادگیری به نحوی باشد که دانش‌آموز با کدهای حرکتی، بدنی و محیطی امکان ارتباط میان یک امر انتزاعی مانند زبان با نشانه‌های فیزیکی آن در محیط و در تعامل با دیگران فراهم نماید و این هنر معلم است که تدریس را به امری تلفیقی از هنر و علم تبدیل می‌کند.

مدل یکپارچه یادگیری زبان مبتنی بر تجربه، حواس و حرکت

بر اساس یافته‌های پژوهش‌های یادگیری تجسم‌یافته، حرکت‌های بدنی مانند ژست‌ها، ایفای نقش، و فعالیت‌های فیزیکی می‌توانند به درک بهتر مفاهیم زبانی کمک کنند. هنگامی که زبان‌آموز از بدن خود برای نمایش معنا استفاده می‌کند، شبکه‌های حسی-حرکتی مغز فعال شده و این امر موجب تقویت حافظه و درک عمیق‌تر واژگان و ساختارهای زبانی می‌شود.

به عبارت دیگر، حرکت بدن نه تنها ابزار بیان زبان است، بلکه به‌عنوان «محرک شناختی» نیز عمل می‌کند و فرآیند یادگیری را تسهیل می‌کند. این رویکرد نشان می‌دهد که استفاده هدفمند از فعالیت‌های حرکتی در کلاس زبان می‌تواند به افزایش ماندگاری یادگیری و کاهش بار شناختی کمک کند.

کودکان در فرایند طبیعی یادگیری زبان مادری، پیش از آنکه بتوانند سخن بگویند، ماه‌ها به گفتار اطرافیان گوش می‌دهند، پیام‌ها را درک می‌کنند و آن‌ها را با تجربه‌های روزمره و اعمال خود پیوند می‌دهند. این مرحله که در روش پاسخ فیزیکی کامل نیز با عنوان دوره خاموش^۱ شناخته می‌شود، از دیدگاه روان‌شناسی زبان اهمیت زیادی دارد؛ زیرا مغز در این زمان به جای تمرکز بر تولید زبان، درگیر ساختن بازنمایی‌های ذهنی، رمزگشایی پیام‌ها و ایجاد ارتباط میان واژه‌ها، اعمال و موقعیت‌های واقعی است.

از دیدگاه ویگوتسکی، این یادگیری ابتدا در تعامل با دیگران شکل می‌گیرد و سپس به تدریج درونی می‌شود. به عبارت دیگر، آنچه در آغاز به کمک معلم، والدین یا همسالان انجام می‌شود، پس از مدتی به توانایی مستقل زبان‌آموز تبدیل خواهد شد. این همان فرایند درونی‌سازی^۲ است که طی آن، گفت‌وگوها و تجربه‌های مشترک به بخشی از ساختار شناختی فرد تبدیل می‌شوند.

در آموزش زبان انگلیسی نیز می‌توان از همین اصل بهره گرفت. به جای آنکه زبان‌آموز از همان ابتدای آموزش مجبور به صحبت کردن شود، ابتدا فرصت کافی برای شنیدن، مشاهده، درک و انجام فعالیت‌های حرکتی فراهم می‌شود. برای مثال، معلم فرمان‌هایی مانند “Touch your”, “Open the door”, “Stand up”

^۱ - Silent Period

^۲ -Internalization

یادگیری زبان به مثابه یک فرایند طبیعی، ارگانیک و تجربه محور/ ۸

”head یا “Pick up the book” را بیان می کند و زبان آموز تنها با انجام حرکت مناسب به آن ها پاسخ می دهد. در این مرحله، هدف تولید زبان نیست، بلکه ایجاد پیوند میان ورودی شنیداری، ادراک دیداری، تجربه حرکتی و معنای واژه ها است. اگر این دستورهای ساده برای چندین جلسه تکرار شوند دانش آموزان تا انتهای ترم دیگر به حالت عادی می توانند از آن استفاده کنند و خودشان نیز به کار ببرند. به طور مثال معلم در هر جلسه سعی می کرد این عبارت ها به کار ببرد.

“Come welcome”

“sit down please”

“good afternoon”

“good morning”

“where is your friend?”

در ابتدا ممکن بود دانش آموزان متوجه نشوند ولی به تدریج می توانستند این دستورات خود نیز در ارتباط با همکلاسی های خود به کار ببرند.

یادگیری زبان یکی از شگفت انگیزترین توانایی های انسان است. هر کودکی که پا به این جهان می گذارد، بدون آنکه آموزش رسمی دیده باشد، در مدت کوتاهی قادر می شود زبان مادری خود را بیاموزد، افکار و احساساتش را بیان کند و با اطرافیان ارتباط برقرار نماید. این پدیده همواره مورد توجه روان شناسان، زبان شناسان و متخصصان تعلیم و تربیت بوده است. پرسش اساسی این است که چگونه کودکی که هیچ آگاهی قبلی از زبان ندارد، در مدت چند سال به چنین توانایی پیچیده ای دست پیدا می کند؟

ماریا مونته سوری پاسخ این پرسش را در مفهومی به نام «ذهن جذب کننده»^۱ جست و جو می کند. از دیدگاه او، کودک در سال های نخست زندگی دارای توانایی خارق العاده ای برای جذب اطلاعات محیط است. او بدون تلاش آگاهانه، زبان، فرهنگ، ارزش ها و الگوهای رفتاری اطراف خود را درونی می کند. بنابراین در تمام روش هایی که او برای آموزش به کودکان استفاده می کند به کاری حواس پنج گانه دخیل هستند چون انسان ها در دوران اولیه ی زندگی خود قوی ترین حواس را دارند.

در کنار این نگاه، ویگوتسکی نیز بر نقش «تعامل اجتماعی» تأکید می کند. از دیدگاه او، زبان ابتدا در سطح اجتماعی شکل می گیرد و سپس در ذهن کودک درونی می شود. بنابراین یادگیری زبان تنها یک فرایند فردی نیست، بلکه در گفت و گو با دیگران، در همکاری، و در تعامل با بزرگسالان و همسالان رشد می کند. مفهوم «منطقه تقریبی رشد» در این دیدگاه نشان می دهد کودک زمانی بهتر یاد می گیرد که در کنار فردی توانمندتر در حال انجام فعالیت باشد.

¹ -Absorbent Mind

فصل اول/ ۹

این موضوع در آموزش زبان دوم اهمیت بیشتری پیدا می‌کند. اگر معلمان و والدین ویژگی‌های ذهن کودک، نقش تعامل اجتماعی، و شیوه طبیعی یادگیری او را درک کنند، می‌توانند محیطی فراهم کنند که یادگیری زبان به جای اجبار و فشار، به تجربه‌ای زنده، اجتماعی و معنادار تبدیل شود. اما تجسم و درک نیاز به خلاقیت نیز دارد و مربی برای آموزش متربی باید از روش‌های خلاقانه برای تحریک حواس او و قرار دادن او در یک محیط تعاملی و هدفمند بهره‌مند شود بنابراین توجه به استفاده از رویکردهای خلاقانه در کلاس درس حائز اهمیت هستند یکی از اندیشمندان این حوزه والدورف است که بر نقش تخیل، هنر، داستان‌گویی و ریتم در یادگیری تأکید دارد. در این نگاه، کودک از طریق تصویرسازی ذهنی، روایت، موسیقی و حرکتهای هنری زبان را عمیق‌تر تجربه می‌کند. زبان تنها ابزار ارتباط نیست، بلکه بخشی از تجربه هنری و تخیلی کودک است. در ضمن یک فعالیت‌های هنری است که کودک با دنیای اطراف خود جهت خلق یک شیء جدید و از طریق حواس ارتباط برقرار می‌کند.

همچنین رویکرد بدن‌مند^۱ نشان می‌دهد که یادگیری زمانی عمیق‌تر رخ می‌دهد که بدن نیز درگیر باشد. حرکت، لمس، بازی، ژست و فعالیت‌های فیزیکی باعث می‌شوند زبان فقط در سطح ذهنی باقی نماند، بلکه در حافظه حسی و حرکتی تثبیت شود.

آیا هر حرکت و فعالیتی منجر به یادگیری می‌شود؟

علاوه بر این، استفاده از حرکات بدن، اشاره، ژست‌ها و تعامل با اشیای واقعی باعث فعال شدن هم‌زمان چندین مسیر حسی و حرکتی در مغز می‌شود. چنین تجربه‌ای نه تنها فهم واژگان را آسان‌تر می‌کند، بلکه فرایند رمزگذاری اطلاعات در حافظه را نیز تقویت کرده و یادگیری را پایدارتر می‌سازد. از این منظر، روش پاسخ فیزیکی کامل تنها یک شیوه سرگرم‌کننده برای آموزش زبان نیست، بلکه کاربرد عملی نظریه‌های یادگیری اجتماعی، شناخت بدن‌مند و یادگیری حسی-حرکتی در کلاس زبان به شمار می‌رود.

روش‌های متعددی برای آموزش زبان وجود دارد نظریه‌پردازان در حوزه‌ی آموزش حسی و حرکتی معتقد به آموزش از طریق حرکت هستند. اما حرکت برای آن‌ها دو معنای اصلی دارد یک حرکت برای ایجاد قابلیت در مغز برای یادگیری بالا می‌برد و می‌توان پیش از آموزش تمرین‌های حرکتی برای دانش‌آموزان قرارداد اما در بخش دوم به طور مثال در کلاس و برای آموزش زبان هر حرکتی و فعالیت حرکتی منجر به یادگیری نمی‌شود در این روش این‌طور نیست که هرچقدر در کلاس‌ها و فعالیت‌های متعدد بیشتر باشد یا حرکت بیشتر باشد حرکت زمانی به یادگیری کمک می‌کند که از نظر شناختی و معنایی با محتوی آموزشی هم مسیر باشد.

¹ -Embodied Learning

یادگیری زبان به مثابه یک فرایند طبیعی، ارگانیک و تجربه محور/۱۰

بنابراین در کلاس‌های زبان می‌توان دو نوع فعالیت حرکتی را مقرر نمود علی‌الخصوص در کلاس‌هایی که دانش‌آموزان برای مدت زیادی نمی‌توانند روی صندلی بنشینند یک حرکت مانند بخش ابتدایی کلاس یا همان وارم اپ برای تخلیه‌ی انرژی دانش‌آموزان است. پژوهش‌ها نشان داده‌اند فعالیت بدنی پردازش دیداری و فضایی را افزایش می‌دهد و برخی از فرآیندهای شناختی را بهبود بخشد و افزایش تمرکز و حرکت دیگر حرکتی معنا دارد که منجر به یادگیری اهداف درسی طی یک جلسه‌ی آموزشی می‌شود.

به طور مثال به این مثال‌ها توجه نمایید:

حرکت غیر هدفمند

- بچه‌ها دور کلاس می‌دوند؛
- هر فردی که زودتر به فلش کارت برسد برنده است؛

“Put the rabbit in the farm”

حرکت هدفمند

معلم می‌گوید:

دانش‌آموز باید

- ✓ خرگوش را پیدا بکند؛
- ✓ مزرعه را پیدا بکند؛
- ✓ جمله را بفهمد؛
- ✓ خرگوش را در محل درست قرار دهد؛

در این حالت حرکت بخشی از فهم جمله است نه فعالیتی جدا از آن اصل مهم، مقدار حرکت نیست؛ کیفیت حرکت است. حرکات آموزشی باید هدفمند، معنادار و مستقیماً با پردازش زبان مرتبط باشند، در غیر این صورت ممکن است توجه زبان‌آموز از یادگیری زبان به خود فعالیت معطوف شود.

زمانی که در یک کلاس داریم فقط تأکید را بر روی امور ذهنی و انجام دادن امور ذهنی می‌گذاریم تمام بار یادگیری بر روی ذهن است اما زمانی که حرکتی را انجام می‌دهیم به جای اینکه فقط همه‌چیز در ذهن انجام شود ما از دست‌ها، اشیاء حرکت به عنوان ابزار فکر کردن استفاده می‌کنیم.

مثال خیلی ساده

“Put the pencil in the box”

فرض کن دانش‌آموز باید جمله بسازد:

حالت ذهنی (سخت‌تر):

باید معنی “put” را در ذهن نگه دارد. موقعیت را تصور کند، دستور را تحلیل کند.

حالت “offloaded cognition” (ساده‌تر):

مداد را واقعاً برمی‌دارد

داخل جعبه می‌گذارد

دیگر لازم نیست همه‌چیز را در ذهن نگه دارد

یعنی بخشی از “فکر کردن” می‌رود روی عمل فیزیکی

یادگیری از طریق حرکت دیگران

دانش‌آموزان به حرکات هم دیگر توجه می‌کنند و یادگیری زمانی مؤثرتر می‌شود که حرکات دیگران به صورت هدفمند و معنادار در فرآیند آموزش ادغام شود حرکات‌های بدنی (مانند انجام دادن دستورات زبانی، جابه‌جایی اشیاء و استفاده از ژست‌ها) و همچنین مشاهده حرکات دیگران، می‌توانند به درک بهتر معنا و تقویت حافظه زبانی کمک کنند. این حرکات با درگیر کردن هم‌زمان سیستم‌های شناختی، حسی و حرکتی، فرصت‌های بیشتری برای پردازش عمیق زبان فراهم می‌کنند.

باین‌حال، اثربخشی این رویکرد زمانی افزایش می‌یابد که حرکات‌ها هدفمند، مرتبط با ساختار زبانی و متناسب با سطح شناختی زبان‌آموز باشند. در غیر این صورت، حرکات بیش‌ازحد یا صرفاً بازی محور ممکن است موجب کاهش تمرکز بر زبان و تداخل در پردازش شناختی شوند بنابراین خوب است که معلم یک فعالیت معنادار و هدفمند را برای بارها به وسیله‌ی باقی دانش‌آموزان انجام دهد.

علاوه بر حرکات‌هایی که معلم از دانش‌آموزان می‌خواهد تا انجام دهند یکسری از اعمالی که معلم‌ها انجام می‌دهند نیز منجر به جلب‌توجه به دانش‌آموزان را جلب می‌کند، اطلاعات غیرضروری نادیده گرفته شود و منابع شناختی هدر نرود به طور مثال معلم با ژست، استفاده از فلش، نگاه کرده به شیء و... می‌تواند تمرکز دانش‌آموزان را بر روی مطالبی که مد نظرش است بیشتر جلب بکند.

در برخی از فعالیت‌های کلاسی مشاهده شد که زمانی که متن آموزشی فاقد نشانه‌گذاری دیداری مناسب مانند رنگ‌بندی، بولد کردن یا برجسته‌سازی بخش‌های مهم باشد، زبان‌آموزان به‌ویژه کودکان در پیدا کردن اطلاعات هدف دچار مشکل می‌شوند. برای مثال، زمانی که یک متن یا چند خط جمله بدون هیچ‌گونه هایلایت یا نشانه بصری ارائه می‌شد، دانش‌آموزان بارها بیان می‌کردند که «نمی‌دانیم دقیقاً کجای متن را باید نگاه کنیم» یا «بخش مهم را پیدا نمی‌کنیم». این موضوع نشان می‌دهد که در نبود نشانه‌گذاری مناسب، توجه یادگیرندگان به‌درستی هدایت نمی‌شود و آن‌ها در انتخاب اطلاعات مهم از اطلاعات غیرمهم دچار سردرگمی می‌شوند.

این مشاهده با اصول نظریه بار شناختی و اصل نشانه‌گذاری در یادگیری چندرسانه‌ای هم‌راستا است، زیرا در چنین شرایطی بخشی از منابع شناختی زبان‌آموز صرف جست‌وجوی بصری اطلاعات می‌شود و ظرفیت

یادگیری زبان به مثابه یک فرایند طبیعی، ارگانیک و تجربه محور/۱۲

کمتری برای پردازش زبان باقی می ماند. در مقابل، زمانی که از نشانه های دیداری مانند رنگ، بولد کردن یا برجسته سازی استفاده می شود، توجه یادگیرنده به طور مؤثرتری هدایت شده و درک مطلب تسهیل می گردد. بنابراین، این تجربه کلاسی نشان می دهد که نشانه گذاری نه یک عنصر تزئینی، بلکه یک ابزار شناختی مهم برای کاهش بار شناختی و افزایش تمرکز بر محتوای زبانی است.

در تجربه های آموزشی کلاسی مشاهده شد که استفاده از حرکات بدنی در هنگام آموزش آهنگ ها^۱ و واژگان، همیشه منجر به درک مستقیم معنا در زبان آموزان نمی شود. در برخی موارد، معلم هنگام اجرای آهنگ از حرکاتی استفاده می کرد که از دید خود او معنادار و مرتبط با محتوا بودند، اما دانش آموزان در مواجهه با این حرکات دچار سردرگمی می شدند و تنها به مشاهده معلم بسنده می کردند، بدون آن که بتوانند ارتباط واضحی میان حرکت و معنای زبانی برقرار کنند. در چنین شرایطی، زبان آموزان اغلب نیاز به توضیح مستقیم یا ترجمه داشتند تا بتوانند معنای مورد نظر را درک کنند.

این وضعیت نشان می دهد که صرف استفاده از حرکت یا ژست در فرایند آموزش زبان کافی نیست، بلکه باید ارتباط میان حرکت، زبان و معنا به صورت شفاف، تدریجی و قابل فهم برای زبان آموز شکل بگیرد. در غیر این صورت، حتی حرکات به ظاهر معنادار نیز ممکن است برای کودک مبهم باقی بمانند و نتوانند نقش تسهیل گر درک معنا را ایفا کنند. به بیان دیگر، حرکت زمانی مؤثر است که به طور مستقیم به ورودی زبانی متصل شده و با تکرار، زمینه سازی و توضیح مناسب تقویت شود.

همچنین در مواردی مشاهده شد که حتی استفاده از تصاویر یا برگه های آموزشی بدون نشانه گذاری یا اشاره مستقیم به بخش های مهم، باعث سردرگمی دانش آموزان می شد. دانش آموزان در این شرایط نمی توانستند تشخیص دهند که توجه خود را دقیقاً باید به کدام بخش از تصویر یا متن معطوف کنند. این یافته ها نشان می دهد که درک زبان آموزان به شدت وابسته به وجود نشانه های هدایت کننده توجه است و در غیاب این نشانه ها، پردازش شناختی آن ها با دشواری مواجه می شود.

در مجموع، این مشاهدات کلاسی بیانگر آن است که در آموزش زبان دوم، حرکت و تصویر تنها زمانی مؤثر هستند که به عنوان بخشی از یک سیستم هدایت شده و معنادار مورد استفاده قرار گیرند. در غیر این صورت، این عناصر نه تنها به یادگیری کمک نمی کنند، بلکه ممکن است باعث ابهام شناختی و کاهش درک زبان شوند.

خلاقیت در تکرار: تبدیل تمرین به تجربه

یکی از روش هایی که معلمان یا مدیران آموزشی از دانش آموزان می خواهند، تکرار در کلاس درس است. اما تکرارهای بی هدف و مکانیکی در کلاس درس نمی تواند برای دانش آموزان مفید باشد. بنابراین، به کارگیری

¹-songs

فصل اول/ ۱۳

روش‌های خلاقانه مانند بازی، نمایش یا حتی کارهای هنری، به معلم این امکان را می‌دهد که بدون تبدیل کردن تکرار بیکاری خسته‌کننده، جملات و کلمات را به صورت طبیعی تمرین کند.

مثال عملی: آشپزی و سالاد

برای آموزش کلماتی مانند "Pour" (ریختن)، "Mix" (مخلوط کردن)، "Stir" (هم زدن) و "Add" (اضافه کردن)، دانش‌آموزان می‌توانند تنها با استفاده از چند نوع سبزیجات ساده، سالاد موردعلاقه‌ی خود را درست کنند و سپس دستور پخت خود را به انگلیسی برای سایر دانش‌آموزان توضیح دهند. یا اینکه فیلمی از دستور درست کردن سالاد خود را در نقش یک سرآشپز، برای بچه‌ها در یک گروه کلاسی ارسال نمایند. این تمرین ساده می‌تواند برای درست کردن غذای موردعلاقه یا هر اسنک ساده نیز اجرا شود و دانش‌آموزان راه‌های ساده اما خلاقانه را برای به کارگیری زبان را به کار بگیرند.

به عنوان مثال، «آیسل» در یک گروه کلاسی است. معلم فیلم آشپزی او را در گروه کلاسی قرار می‌دهد. او هرروز از مادرش می‌خواهد که فیلم آشپزی او و هم‌کلاسی‌هایش را برایش بگذارد. «آرش» چون دیده است که سایر هم‌کلاسی‌هایش فیلم‌هایشان را در گروه گذاشته‌اند، او نیز داوطلبانه از مادرش می‌خواهد تا فیلمش را تهیه و در گروه قرار دهد. این تکلیف دیگر خشک و خسته‌کننده نیست، زیرا دانش‌آموز خودش به صورت داوطلبانه خواسته است که مطالب را تمرین و در گروه قرار دهد. معلم فیلم مکالمه‌ی یکتا را در گروه گذاشته است. یکتا دوست دارد که هرروز فیلم خودش را تماشا بکند. او بدون اینکه مجبور باشد کلمات را می‌شنود و تکرار می‌کند. مادر نیز خوشحال است.

معلم در حین آشپزی، به صورت خودجوش مراحل و کلمات را دانه‌دانه از دانش‌آموزان می‌پرسد. در مورد میوه‌هایی که برای درست کردن سالاد استفاده می‌شوند، سؤال می‌پرسد. در این صورت، دیگر لازم نیست با اجبار از بچه‌ها بخواهد که اسم یک میوه را چندین بار تکرار کنند، بدون اینکه درکی بصری یا حسی از آن نوع سبزیجات داشته باشند.

در مدرسه‌هایی که از روش‌های سنتی برای آموزش زبان استفاده می‌کنند معلمان و متون درسی استفاده از متن‌های معنادار زمانی که اطلاعات را ارائه می‌کنند را نادیده می‌گیرند به طور مثال بسیاری از متن‌هایی که در متون درسی استفاده می‌شوند یا با دنیای دانش‌آموزانی که با این متون در ارتباط هستند تهیه نشده‌اند یا بر اساس اولین تغییر در نحوه‌ی مواجهه‌ی دانش‌آموزان بی‌توجه هستند بدون وجود متن‌های تعاملی که مبتنی بر نیاز دانش‌آموزان هستند سبب می‌شوند که دانش‌آموزان که دانش‌آموزان ارتباط کمتری با اطلاعات جدید داشته باشند که این خود باعث کم کردن انگیزه برای یادگیری می‌شوند که خوب نیاز به نگارش چنین منابعی بسیار احساس می‌شود. بر این اساس برنامه ریزان آموزشی و معلمان از طریق روش حسی حرکتی بدن‌مند می‌توانند زبان را از یادگیری انتزاعی که هیچ ارتباطی با دنیای بیرون نداشته باشد در لول‌های مختلف کودکان

یادگیری زبان به مثابه یک فرایند طبیعی، ارگانیک و تجربه محور/۱۴

و نوجوان هم به امری مبتنی و متوجه با نیازهای ایشان تبدیل بکنند و هم از طرف دانش آموزان لذت کشف دنیای جدید را هم اگر فرصتی در سایر فضاهای آموزشی پیدا نکرده اند از این طریق پیدا نمایند.

مثال آموزش عملی رنگ ها به انگلیسی:

به طور مثال در یک کلاس درس انگلیسی معلم برای آموزش دادن رنگ های اصلی قرمز آبی زرد سفید و سیاه از دانش آموزان خواسته بود تا رنگ های خود را با خود به کلاس بیاورند بچه ها ضمن استفاده از رنگ ها نام رنگ ها را به انگلیسی تکرار می کنند برای آموختن رنگ های ترکیبی لذت ترکیب رنگ و ایجاد و کشف رنگ جدید برای دانش آموزان هم لذت بخش بود و هم اینکه بچه ها ترکیب رنگ جدید و کلماتی مانند "mix" "add" را به انگلیسی آموختند بعد از چند جلسه یکی از دانش آموزان به سراغ معلم می آید و به او می گوید که چند رنگ دیگر نیز خودش کشف کرده است و کشف رنگ های جدید برای بچه هایی که مداد رنگی های کمی داشتند به یک راه حل برای جبران کمبود تعداد رنگ هایشان در کلاس درس تبدیل شده بود. در واقع در روش عمل گرایی دانش آموزان راه حل های جدید را کشف می کنند. این روش، «فیلتر عاطفی» یا همان ترس و استرس را کاملاً از بین می برد. وقتی کودک در حال بازی، دویدن یا ساختن چیزی است، مغز او در حالتی قرار دارد که برای یادگیری آماده تر است و ترس از اشتباه کردن یا قضاوت شدن معلم، وجود ندارد. در این فضا، زبان به صورت طبیعی و خودجوش جریان می یابد. کودک یاد می گیرد که زبان فقط برای نمره گرفتن نیست، بلکه برای ارتباط برقرار کردن، درخواست کردن و بازی کردن است. به همین دلیل، در کلاس های عمل گرا، ما کمتر از «صحبت کردن درباره زبان» و بیشتر از «استفاده از زبان» صحبت می کنیم.

عمل گرایی بر اساس حسی حرکتی بدن مند امکان مشاهده ی علمی برای درک ضعف دانش آموزان را نیز می دهد تا بتواند به صورت غیرمستقیم ضعف آن را برطرف بکند.

مثال تصحیح غیرمستقیم و به چالش کشیدن غیرمستقیم دانش آموزی که ضعیف تر عمل کرده است:

"معلم فلش کارتهایی را روی زمین می چیند. او از بچه ها می خواهد تا با شنیدن نام هر کارت به ستون آن کارت بروند این روند در حین عمل دانش آموزان در کنار اسم اشیا تلفظ آن را نیز یاد می گیرند. معلم بعد از آن ها می خواهد که هر کدام به ترتیب نام کارتها را بخوانند. نورا هنوز در خواندن ضعف دارد معلم بدون اینکه به نورا بگوید تا هنوز یاد نگرفته ای از او می خواهد تا این بار او برای بچه ها بخواند و همکلاسی هایشان در خانه های مربوطه ببرند نورا چند بار از معلم می خواهد تا اسم کارتی را که نمی داند را به او بگوید معلم هم این کار را انجام می دهد حالا حین بازی نورا کلمات را یاد گرفته است. آیسل هم می خواهد در دور بعدی کلمات را بخواند و هم کلاسی هایش را به چالش بکشد."

فصل اول/ ۱۵

در نهایت، عمل‌گرایی به ما یاد می‌دهد که زبان باید در بافت^۱ یاد گرفته شود. کلمه «سیب» وقتی روی یک کارت خشک دیده شود، فقط یک تصویر است؛ اما وقتی کودک آن را لمس کند، بو کند، بچشد و در حین خوردن آن بگوید «Apple»، این کلمه در حافظه بلندمدت او حک می‌شود. این تجربه حسی-حرکتی، چیزی است که روش‌های سنتی هرگز نمی‌توانند به آن دست پیدا کنند. بنابراین، هدف ما در این کتاب این است که کلاس‌های زبان را به فضایی تبدیل کنیم که در آن بچه‌ها نه فقط «درباره» زبان یاد می‌گیرند، بلکه «با» زبان زندگی می‌کنند و آن را تجربه می‌کنند.

برای مثال، می‌توان یک فعالیت طراحی کرد که در آن دانش‌آموزان شهری را روی زمین می‌کشند و بخش‌هایی مانند “school”، “hospital”، “park” و “restaurant” را در آن قرار می‌دهند. سپس مکالمه‌هایی درباره مسیر دادن در شهر شکل می‌گیرد. چون فضا ساخته دست خود کودکان است، احساس تعلق ایجاد می‌شود و مشارکت افزایش می‌یابد.

گاهی نیز می‌توان بازی‌هایی مانند صندلی‌برداری را با آموزش زبان ترکیب کرد. کلمات روی صندلی‌ها قرار می‌گیرند و کودک هنگام نشستن باید آن کلمه را بگوید یا از دیگران سؤال بپرسد. حتی اگر بعضی دانش‌آموزان در ابتدا مقاومت نشان دهند، قرار گرفتن زبان در دل بازی باعث می‌شود مشارکت به تدریج افزایش یابد و یادگیری به یک چالش هیجان‌انگیز تبدیل شود.

در این نوع آموزش، هدف این است که زبان از حالت «درس» خارج شده و به «ابزار زندگی» تبدیل شود. کودک زبان را برای ارتباط، بازی، درخواست و تعامل استفاده می‌کند، نه صرفاً برای امتحان.

در ادامه، می‌توان این رویکرد را به مهارت‌های شنیداری و گفتاری نیز گسترش داد. داستان‌گویی یکی از اصلی‌ترین ابزارهاست. داستان فقط خوانده نمی‌شود، بلکه اجرا می‌شود. مثلاً در داستان‌هایی مانند “The Very Hungry Caterpillar”، کودکان نقش شخصیت‌ها را بازی می‌کنند، اشیاء را لمس می‌کنند، حرکت می‌کنند و دیالوگ‌ها را تکرار می‌کنند. در این حالت تخیل، بدن و زبان هم‌زمان فعال می‌شوند.

موسیقی نیز نقش مهمی دارد. ترانه‌هایی مانند “Head”، “Shoulders”، “Knees and Toes” باعث می‌شوند کودک با شنیدن کلمات، حرکت کند و هم‌زمان چند حس درگیر شود. این ترکیب باعث تثبیت عمیق‌تر زبان در حافظه می‌شود.

در مکالمه‌های کلاسی نیز لازم نیست زبان به جملات کتابی محدود بماند. فعالیت‌های روزمره مانند تقسیم وسایل، بازی، یا مرتب کردن کلاس می‌توانند به فرصت‌هایی واقعی برای استفاده از زبان تبدیل شوند. جملاتی مثل “Can you help me?” یا “Give me the red paper” زبان را به ابزار واقعی ارتباط تبدیل می‌کنند.

¹ -Context

یادگیری زبان به مثابه یک فرایند طبیعی، ارگانیک و تجربه محور/۱۶

بازی‌های شفاهی نیز نقش مهمی دارند. در بازی‌هایی مانند “What’s Missing?” یا “Mystery Bag”، کودک هم می‌شنود، هم حدس می‌زند و هم صحبت می‌کند. حتی حس لامسه نیز وارد یادگیری می‌شود. در بازی “Who Find Someone?” دانش‌آموزان در کلاس حرکت می‌کنند و با یکدیگر مکالمه واقعی انجام می‌دهند.

در تمام این فرایندها، معلم نقش اصلی سخنران را ندارد، بلکه طراحی‌کننده فضا است. او شرایطی ایجاد می‌کند که کودک بیشتر صحبت کند، بیشتر گوش دهد و کمتر در معرض ترس از اشتباه قرار گیرد. اشتباه در این نگاه، بخشی از فرایند یادگیری است نه خطا.

برای تقویت این روند، می‌توان از وسایل ساده و دورریختنی نیز استفاده کرد. بطری‌های پلاستیکی می‌توانند به عروسک‌های نمایشی تبدیل شوند یا روی آن‌ها احساسات مختلف کشیده شود. کودکان با این ابزارها احساسات را تمرین می‌کنند و مکالمه‌های ساده را اجرا می‌کنند. همچنین عروسک‌های انگشتی، تلفن‌های دست‌ساز با لیوان و نخ، و فعالیت‌های تصویری می‌توانند مکالمه را واقعی‌تر و جذاب‌تر کنند.

در نهایت، زمانی که یادگیری زبان در بستر داستان، بازی، حرکت و تجربه قرار می‌گیرد، کودک دیگر احساس نمی‌کند در حال «درس خواندن» است، بلکه در حال زندگی کردن با زبان است. این همان نقطه‌ای است که رویکردهای مونته‌سوری، ویگوتسکی، والدورف و یادگیری بدن‌مند به هم می‌رسند: یادگیری طبیعی، اجتماعی، خلاق و مبتنی بر تجربه واقعی.

زبان یکی از مهم‌ترین ویژگی‌هایی است که انسان را از سایر موجودات متمایز می‌کند. انسان‌ها به کمک زبان می‌توانند دانش خود را منتقل کنند، تجربیاتشان را به اشتراک بگذارند و برای حل مسائل با یکدیگر همکاری کنند. تمدن بشری نیز تا حد زیادی محصول همین توانایی ارتباطی است. هیچ جامعه‌ای بدون زبان نمی‌تواند رشد فرهنگی، علمی یا اجتماعی داشته باشد. زبان تنها مجموعه‌ای از کلمات و قواعد دستوری نیست، بلکه ابزاری برای تفکر، استدلال، برنامه‌ریزی، حل مسئله و ایجاد روابط انسانی است.

کودک از نخستین روزهای زندگی به دنبال ارتباط با محیط پیرامون خود است. پیش از آنکه سخن بگوید، از طریق نگاه کردن، گوش دادن، لمس کردن، حرکت کردن و مشاهده کردن در حال یادگیری است. در اینجا رویکرد مونته‌سوری بر تجربه حسی، ویگوتسکی بر تعامل، والدورف بر تخیل، و رویکرد بدن‌مند بر حرکت تأکید می‌کنند؛ و همه این‌ها در کنار هم نشان می‌دهند که یادگیری زبان یک فرایند چندبعدی است.

مونته‌سوری معتقد بود کودک دارای ذهنی ویژه است که می‌تواند تجربیات محیط را مانند اسفنج جذب کند. کودک برای یادگیری زبان نیازی به کلاس درس، حفظ واژگان یا توضیح قواعد پیچیده ندارد؛ او از طریق شنیدن، مشاهده و تعامل، زبان را به‌طور طبیعی یاد می‌گیرد. ابتدا صداها را تشخیص می‌دهد، سپس واژه‌ها را درک می‌کند و به تدریج جمله می‌سازد.

فصل اول/ ۱۷

یکی از مفاهیم مهم مونته‌سوری «دوره‌های حساس» است. دوره حساس زمانی است که کودک آمادگی ویژه‌ای برای یادگیری یک مهارت دارد. سال‌های اولیه زندگی دوره حساس زبان هستند، زیرا مغز کودک بیشترین آمادگی را برای دریافت صداها و الگوهای زبانی دارد. به همین دلیل کودکان می‌توانند چند زبان را هم‌زمان بیاموزند، درحالی‌که بزرگ‌سالان برای یادگیری زبان نیاز به تلاش آگاهانه بیشتری دارند.

در واقع کودکان زبان را زندگی می‌کنند، اما بزرگ‌سالان آن را مطالعه می‌کنند. کودک هنگام بازی، نقاشی، آشپزی، دویدن، گفت‌وگو یا داستان‌سازی در حال یادگیری زبان است. او زبان را ابزار تجربه می‌بیند، نه مجموعه‌ای از قوانین. در مقابل، بسیاری از بزرگ‌سالان با حفظ واژگان و مطالعه گرامر شروع می‌کنند.

برای مثال در آموزش واژه "Apple"، در روش سنتی تنها تصویر نشان داده می‌شود، اما در رویکرد ترکیبی کودک سیب را لمس می‌کند، بو می‌کند، می‌چشد، درباره آن صحبت می‌کند، در قالب بازی گروهی آن را با دیگران به اشتراک می‌گذارد، در یک داستان یا نمایش آن را وارد روایت می‌کند و حتی با حرکت بدن آن را تجربه می‌کند. در این حالت، زبان وارد حافظه چندحسی و اجتماعی می‌شود.

زبان زمانی مؤثر یاد گرفته می‌شود که ابزار زندگی باشد، نه فقط محتوای درس. کودک وقتی زبان را برای انجام کار واقعی به کار می‌برد بهتر یاد می‌گیرد؛ مثل تهیه سالاد، ساخت کاردستی، بازی گروهی، اجرای نمایش یا انجام آزمایش ساده.

در این فعالیت‌ها، مونته‌سوری بر تجربه مستقیم، ویگوتسکی بر همکاری، والدورف بر تخیل و روایت، و بدن‌مندی بر حرکت تأکید دارد. ترکیب این چهار نگاه، یادگیری را از حالت انتزاعی خارج می‌کند.

در نهایت، یادگیری زمانی عمیق می‌شود که در بافت واقعی، اجتماعی، تخیلی و جسمانی اتفاق بیفتد. واژه‌ای مانند سیب وقتی تنها روی کارت دیده شود، یک تصویر است، اما وقتی لمس، بو، چشیده، بازی، روایت و اجرا شود، به تجربه‌ای زنده تبدیل می‌شود.

هدف این رویکرد ترکیبی این است که زبان از «دانستن درباره آن» به «زندگی کردن با آن» تبدیل شود؛ جایی که کودک هم می‌بیند، هم حرکت می‌کند، هم با دیگران تعامل دارد، و هم در داستان و تخیل آن را تجربه می‌کند. علاوه بر کلاس برای کودکانی که انگلیسی‌زبان دومشان است در محیط‌های بومی امکان عامل کمتری برای یادگیری زبان دارند بنابراین خانه و والدین نقش منفعل را در روند یادگیری ندارند و باید فعلاً نه متناسب با وقت و زمان خود در این فرایند شرکت نمایند تا در نهایت دانش‌آموزان به صورت مستقل بتوانند روند یادگیری زبان دوم را به نهایت خود که تولید زبانی و فهم مخاطب است برسانند.

آیا والدین شریک یادگیری هستند؟

والدین و ارزیابی غیرمستقیم؛ راز موفقیت پنهان هدف نهایی ما این است که نشان دهیم چگونه می‌توان بدون نیاز به بودجه‌های کلان، بدون تغییر دکوراسیون‌های گران‌قیمت و بدون حذف سرفصل‌های آموزشی،

یادگیری زبان به مثابه یک فرایند طبیعی، ارگانیک و تجربه محور/ ۱۸

روح روش‌های حسی حرکتی را در کلاس‌های زبان ایران دمید. کلید این موفقیت درک نقش حیاتی والدین و تغییر روش ارزیابی است.

وقتی والدین از «ناظر» به «شریک فعال» تبدیل می‌شوند و ارزیابی از حالت «آزمون و نمره» به «مشاهده و رشد» تغییر می‌کند، یادگیری عمیق‌تر و پایدارتر می‌شود. و از «تدریس» به «یادگیری خودجوش»: تغییر نگرش می‌دهند. در روش‌های سنتی، معلم «منبع دانش» و دانش‌آموز «گیرنده‌ی منفعل» است. این رابطه یک‌طرفه باعث می‌شود کودکان منتظر دستورالعمل بمانند، از قضاوت معلم بترسند و زبان را صرفاً برای امتحان حفظ کنند، نه برای یادگیری واقعی.

اما فلسفه‌ی روش حسی- حرکتی و تجربه‌مند بر این اصل استوار است:

«کمک کن تا خودم انجام دهم.»

ماریا مونته‌سوری معتقد بود: «دست‌ها، مغز کودک را هدایت می‌کنند.»

در آموزش زبان یعنی کودک:

- با لمس کارت‌ها تلفظ را درک می‌کند؛
- با حرکت در کلاس گرامر را حس می‌کند؛
- و با بازی کردن اعتمادبه‌نفس پیدا می‌کند؛

در این روش، والدین فقط ناظر نیستند، بلکه شریک فعال فرآیند یادگیری‌اند.

نقش والدین؛ حتی بدون دانش زبان تحقیقات نشان می‌دهد زمانی که والدین اصول حسی حرکتی را در خانه اجرا می‌کنند، سرعت پیشرفت زبانی کودک تا ۴۰٪ افزایش می‌یابد (Pinter, ۲۰۱۷).

اما سؤال مهم این است: آیا والدین باید حتماً انگلیسی بلد باشند؟ پاسخ کوتاه: خیر.

والدین حتی بدون تسلط به زبان انگلیسی می‌توانند نقش حیاتی ایفا کنند؛ زیرا بیشترین زمان را با کودک می‌گذرانند و می‌توانند محیط خانه را به یک «کلاس غوطه‌وری»^۱ تبدیل کنند.

نکته اول: راهکار برای والدین شاغل

بسیاری از والدین به دلیل مشغله کاری فرصت کمی برای تعامل مستقیم دارند، اما می‌توانند با تغییر سبک بازی‌ها این کمبود را جبران کنند:

- استفاده از ابزارهای هدفمند به جای اسباب‌بازی‌های صرفاً تفریحی؛
- طراحی فعالیت‌های مستقل مونته‌سوری که کودک بتواند بدون حضور والدین نیز آن‌ها را انجام دهد؛
- تکرار و تقویت مهارت‌های زبانی از طریق بازی‌های خودآموز؛

^۱ - Immersion

نکته دوم: خلاقیت با کمترین هزینه

الهام از ابزارهای حسی حرکتی برای درست کردن وسایل کمک آموزشی کم هزینه والدین می توانند با وسایل ساده و دورریختنی ابزارهای آموزشی بسازند:

- ساخت فلش کارتهای تصویری
- طراحی بازیهای حسی برای تقویت شنیداری، دیداری و لامسه
- استفاده از وسایل روزمره برای یادگیری زبان

روانشناسان توصیه می کنند والدین روزانه حداقل دو ساعت را به بازی با کودک اختصاص دهند. اگر این زمان به فعالیت های هدفمند تبدیل شود، علاوه بر زبان، رشد شناختی، حرکتی و اجتماعی کودک نیز تقویت می شود.

تبدیل خانه به کارگاه زبانی؛ بدون استرس، با عشق بسیاری از والدین نگران هستند که استفاده از زبان انگلیسی در خانه باعث فشار یا سردرگمی کودک شود. اما واقعیت این است که «کارگاه زبانی» به معنای کلاس درس نیست.

نکته:

کارگاه زبانی یعنی ایجاد فضایی که در آن زبان انگلیسی مانند هوا، طبیعی و لذت بخش باشد.

مثال ها:

نورا در خانه تمرین رسمی ندارد اما با ابزارهای آموزشی و همراهی خانواده، به صورت بازی یاد می گیرد مربی از مادر خواسته است تا نورا هر زمانی که خانه بیرون می رود به انگلیسی به مادرش بگوید هوا امروز چطور است. معلم با استفاده از بازی های «Wordwall» فعالیت هایی را طراحی می کند و یکتا در خانه با خانواده و حتی در مهمانی ها آن ها را تکرار می کند. حالا یکتا به خانه ی دخترعمویش رفته است و آن ها بازی سبزیجات را با همدیگر انجام می دهند. او هر جلسه از معلم می خواهد تا بازی های بیشتری برایش ارسال بکند تا با دخترعمویش انجام دهند.

هدف اصلی

کودک نباید احساس کند در حال «درس خواندن» است، بلکه باید احساس کند در حال «بازی کردن و زندگی کردن» است.

یادگیری زبان به مثابه یک فرایند طبیعی، ارگانیک و تجربه محور/۲۰

راهکارهای عملی برای ساختن فضای زبانی

۱. رها کردن کمال گرایی

والدین «همراه یادگیری» هستند نه «معلم».

اگر تلفظ کامل نیست، از منابع صوتی و تصویری کمک بگیرید. مهم ترین عامل، فضای عاطفی مثبت است.

۲. ادغام زبان در فعالیتهای روزمره

آشپزخانه: "Pass me the salt"

لباس پوشیدن: "Put on your blue socks"

بازی: "The car is fast"

۳. قانون «۵ دقیقه در روز»

به جای جلسات طولانی:

روزانه ۵ تا ۱۰ دقیقه تعامل کافی است

تداوم مهم تر از زمان است

۴. تشویق تلاش، نه نتیجه

غلط: «چرا اشتباه گفتی؟ دوباره بگو» درست: «آفرین که تلاش کردی، بیا با هم درستش را بگوییم»

مثال:

کودک: "I goed to park"

والد: "Oh, you went to the park? That sounds fun!"

۵. ایجاد گوشه آرامش زبانی

یک فضای کوچک با کتابها و عروسکهای انگلیسی بسازید؛ فضایی برای بازی، نه امتحان.

۶. صبر، صبر، صبر

یادگیری زبان یک ماراتن است، نه دو سرعت. دوره سکوت^۱ کاملاً طبیعی است. مقایسه کودک با دیگران می تواند

اعتماد به نفس او را کاهش دهد.

¹ - Silent Period

چرا این روش استرس‌زا نیست؟

- کنترل از والدین برداشته می‌شود و محیط جایگزین آن می‌شود
- کودک حق انتخاب دارد
- اشتباه بخشی از بازی است، نه خطا

جمع‌بندی

با اجرای این رویکرد، خانه به محیطی تبدیل می‌شود که در آن انگلیسی نه یک «درس سخت»، بلکه یک «دوست بازیگوش و طبیعی» است. زمانی که این تجربه‌ها بارها تکرار شوند، زبان‌آموز بدون حفظ کردن فهرستی از واژگان، معنای آن‌ها را در موقعیت‌های واقعی درک می‌کند. در نتیجه، واژه‌ها و ساختارهای زبانی به تدریج در حافظه بلندمدت تثبیت شده و در زمان مناسب، به صورت طبیعی در گفتار ظاهر می‌شوند. این روند با دیدگاه ویگوتسکی نیز همخوانی دارد که معتقد است یادگیری ابتدا در سطح تعامل اجتماعی رخ می‌دهد و سپس به توانایی فردی تبدیل می‌شود.

فصل دوم

مبانی نظری یادگیری

زبان چندحسی - تجربی

مقدمه

یادگیری زبان در این پژوهش به عنوان یک فرایند پویا، چندبعدی و تجربه محور در نظر گرفته می شود که در آن یادگیرنده نقش فعال، سازنده و محوری در شکل گیری دانش زبانی دارد. این رویکرد بر این اصل استوار است که یادگیری زبان صرفاً یک فرایند شناختی مبتنی بر دریافت و پردازش اطلاعات نیست، بلکه یک تجربه زیسته است که در تعامل میان ذهن، بدن، محیط و بافت اجتماعی شکل می گیرد.

یکی از تجربه های آموزشی که به شکل گیری این دیدگاه کمک کرد، فعالیت آموزش ترکیب رنگ ها در کلاس زبان بود. در این فعالیت، زبان آموزان تنها نام رنگ ها را حفظ نمی کردند، بلکه با استفاده از رنگ های واقعی، آن ها را با یکدیگر ترکیب می کردند و همزمان جملاتی مانند "I mix yellow and red" و "I make orange" را به زبان انگلیسی بیان می کردند. مشاهده مستقیم نتیجه ترکیب رنگ ها موجب شد واژگان، افعال و ساختارهای زبانی در قالب یک تجربه عملی معنا پیدا کنند. در جریان فعالیت، بسیاری از دانش آموزان پس از پایان کلاس نیز درباره ترکیب رنگ های جدید صحبت می کردند و به آزمایش آن ها ادامه می دادند؛ موضوعی که نشان می داد تجربه یادگیری از فضای کلاس فراتر رفته و به بخشی از تجربه روزمره آنان تبدیل شده است. یافته های آموزشی و زبان شناسی کاربردی نشان می دهند که در بسیاری از محیط های آموزشی سنتی، علی رغم ارائه توضیحات شفاهی، مثال های متعدد و تمرین های ساختاری، بخش قابل توجهی از زبان آموزان قادر به ایجاد پیوند معنادار میان محتوای زبانی و تجربه ذهنی خود نیستند. این امر عمدتاً ناشی از غلبه رویکردهای انتزاعی و غیر تجربی در آموزش زبان است که در آن زبان به عنوان مجموعه ای از قواعد و ساختارهای مستقل از تجربه زیسته ارائه می شود.

در مقابل، رویکردهای مبتنی بر یادگیری چند حسی و تجربه محور نشان می دهند که زمانی که فرآیند یادگیری با درگیری همزمان حواس مختلف، فعالیت های حرکتی و تجربه های عینی همراه می شود، میزان پردازش شناختی عمیق تر و ماندگاری یادگیری به طور معناداری افزایش می یابد. به عبارت دیگر، همزمانی درگیری سیستم های حسی، حرکتی و شناختی موجب تقویت شبکه های حافظه و تسهیل انتقال اطلاعات به حافظه بلندمدت می شود.

در یکی از فعالیت های آموزش الفبای انگلیسی، به جای استفاده از فلش کارت های معمول، حروف برجسته و فومی در اختیار زبان آموزان قرار گرفت. دانش آموزان با چشمان بسته حروف را لمس می کردند، سپس نام حرف، صدای آن و در صورت امکان واژه ای مرتبط را بیان می کردند. این فعالیت نشان داد که مشارکت همزمان حس لامسه، شنیدن، گفتار و حرکت، موجب افزایش علاقه و مشارکت حتی در میان دانش آموزانی می شود که معمولاً در فعالیت های کلامی مشارکت کمتری دارند. درعین حال، تجربه کلاس نشان داد که استفاده از یک

مبانی نظری یادگیری زبان چندحسی - تجربی / ۲۴

کانال حسی به تنهایی کافی نیست و برای تثبیت یادگیری باید فعالیت در جلسات بعدی با تمرین‌ها و مرورهای متنوع تکمیل شود.

در چنین چارچوبی، نقش معلم از یک انتقال‌دهنده صرف دانش به یک تسهیل‌گر و طراح تجربه‌های یادگیری تغییر می‌یابد. معلم در این رویکرد با طراحی فعالیت‌های چند حسی، استفاده از اشیای واقعی، موقعیت‌های شبیه‌سازی شده و تعاملات گروهی، شرایطی را فراهم می‌سازد که زبان‌آموز بتواند زبان را در بستر تجربه مستقیم و معنادار درک و تولید کند. این تغییر نقش، منجر به افزایش درگیری شناختی، انگیزش درونی و مشارکت فعال یادگیرندگان می‌شود.

به طور مثال در آموزش ساختارهای "should" و "shouldn't"، نقش معلم صرفاً ارائه قواعد دستوری نبود. ابتدا واژگان بیماری‌ها معرفی شد، سپس با استفاده از موسیقی، فلش کارت و در ادامه اشیای واقعی مانند آب، چای، شکلات و نوشابه، محیطی شبیه یک موقعیت واقعی ایجاد شد. زبان‌آموزان در نقش پزشک و بیمار قرار می‌گرفتند و توصیه‌های مناسب را بیان می‌کردند. تجربه اجرای این فعالیت نشان داد که طراحی هدفمند موقعیت‌های یادگیری، مشارکت زبان‌آموزان را افزایش می‌دهد؛ اما درعین حال، اگر فعالیت تنها بر جنبه سرگرمی متمرکز شود، ممکن است توجه زبان‌آموزان از هدف زبانی منحرف شود. از این رو، طراحی فعالیت باید همواره با هدف آموزشی مشخص همراه باشد.

یکی از چالش‌های اساسی در آموزش زبان، شکاف میان «دانش زبانی» و «کاربرد زبانی» است؛ به گونه‌ای که بسیاری از زبان‌آموزان علی‌رغم تسلط نسبی بر قواعد، در استفاده عملی از زبان در موقعیت‌های واقعی با مشکل مواجه هستند. رویکرد چند حسی - تجربی تلاش می‌کند این شکاف را از طریق ایجاد پیوند مستقیم میان زبان و تجربه عملی کاهش دهد. در این راستا، زبان در قالب فعالیت‌های تعاملی، بازی محور و موقعیت‌مند ارائه می‌شود تا فرآیند یادگیری به جای حفظ محوری، به سمت کاربر محوری سوق داده شود. برای کاهش فاصله میان دانستن واژگان مربوط به جهت‌ها و استفاده عملی از آن‌ها، فعالیت‌های طراحی شد که در آن یکی از زبان‌آموزان با چشمان بسته تنها بر اساس دستورهای شفاهی هم‌کلاسی‌های خود حرکت می‌کرد. در این فعالیت، واژگانی مانند "left"، "right"، "go straight" و "stop" دیگر صرفاً کلمات کتاب نبودند، بلکه به ابزار واقعی ارتباط تبدیل شدند. تجربه کلاس نشان داد که زمانی که زبان در موقعیتی واقعی و هدفمند به کار گرفته می‌شود، دقت شنیداری، تعامل و مشارکت زبان‌آموزان نیز افزایش می‌یابد، هرچند اجرای موفق چنین فعالیت‌هایی به مدیریت مناسب کلاس و طراحی متناسب با تعداد زبان‌آموزان وابسته است.

علاوه بر این، شواهد پژوهشی در حوزه روان‌شناسی تربیتی نشان می‌دهد که هیجان و انگیزش نقش تعیین‌کننده‌ای در تثبیت یادگیری دارند. تجارب یادگیری که با احساسات مثبت نظیر کنجکاوی، لذت و درگیری فعال همراه هستند، احتمال بیشتری برای انتقال به حافظه بلندمدت دارند. بنابراین، طراحی

فصل دوم/ ۲۵

محیط‌های یادگیری چند حسی که در آن تعامل، بازی و تجربه فعال حضور دارد، می‌تواند به‌طور مستقیم بر کیفیت یادگیری تأثیرگذار باشد. در یکی از فعالیت‌های آموزش واژگان مربوط به احساسات، زبان‌آموزان با استفاده از خمیربازی، اجزای صورت را به گونه‌ای طراحی می‌کردند که احساساتی مانند شادی، غم، خشم یا ترس را نشان دهد و سپس درباره شخصیت ساخته‌شده با یکدیگر گفت‌وگو می‌کردند. این فعالیت نشان داد که فعالیت‌های کوتاه، ساده و هدفمند می‌توانند فضایی سرشار از تعامل، خلاقیت و مشارکت ایجاد کنند. همچنین تجربه کلاس نشان داد که یادگیری تنها به زمان حضور در کلاس محدود نمی‌شود؛ به همین دلیل از زبان‌آموزان خواسته شد همین فعالیت را در خانه نیز تکرار کنند و احساسات خود را برای اعضای خانواده توصیف کنند.

از منظر محیط یادگیری، این رویکرد بر اهمیت طراحی فضاهای آموزشی غنی و تعاملی تأکید دارد. استفاده از محرک‌های دیداری، شنیداری و حرکتی، به همراه اشیای واقعی و فعالیت‌های مشارکتی، زمینه‌ای فراهم می‌سازد که در آن یادگیری به‌صورت طبیعی و در بستر تعامل با محیط شکل گیرد. چنین محیطی، یادگیری را از سطح انتزاعی به سطح تجربه زیسته ارتقا می‌دهد.

در نهایت، این پژوهش بر این دیدگاه استوار است که یادگیری زبان یک فرایند خطی و صرفاً ذهنی نیست، بلکه فرآیندی یکپارچه و چند سیستمی است که در آن تعامل میان شناخت، تجربه، بدن و محیط نقش اساسی ایفا می‌کند. بر این اساس، مدل یادگیری زبان چند حسی - تجربی تلاش دارد چارچوبی یکپارچه ارائه دهد که بتواند این ابعاد را در یک ساختار آموزشی منسجم تلفیق کرده و یادگیری زبان را به تجربه‌ای معنادار، پایدار و کاربردی تبدیل نماید.

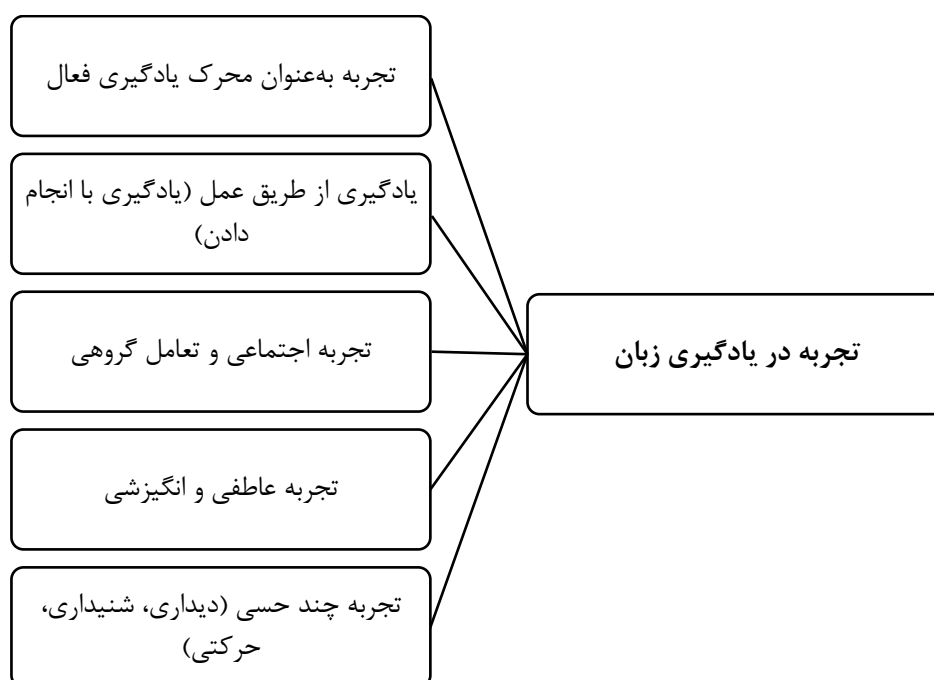
نقش تجربه در یادگیری

تجربه مستقیم یکی از بنیادی‌ترین عناصر در فرآیند یادگیری زبان به شمار می‌رود و نقش تعیین‌کننده‌ای در شکل‌گیری، تثبیت و کاربردی شدن دانش زبانی دارد. در چارچوب یادگیری زبان چند حسی - تجربی، تجربه نه به‌عنوان یک فعالیت جانبی، بلکه به‌عنوان محور اصلی فرآیند آموزش در نظر گرفته می‌شود. در این دیدگاه، زبان‌آموز تنها دریافت‌کننده اطلاعات نیست، بلکه مشارکت‌کننده فعال در فرایند ساخت معنا از طریق تجربه مستقیم است. زمانی که فرد در موقعیت‌های واقعی یا شبیه‌سازی‌شده قرار می‌گیرد، زبان از سطح انتزاعی خارج شده و به یک پدیده قابل لمس، قابل مشاهده و قابل استفاده تبدیل می‌شود.

نکته

در رویکرد چند حسی-تجربی، تجربه به معنای قرار گرفتن زبان‌آموز در موقعیت‌های واقعی یا شبیه‌سازی‌شده است که در آن زبان از حالت انتزاعی خارج شده و از طریق عمل، مشاهده و تعامل شکل می‌گیرد.

انواع تجربه

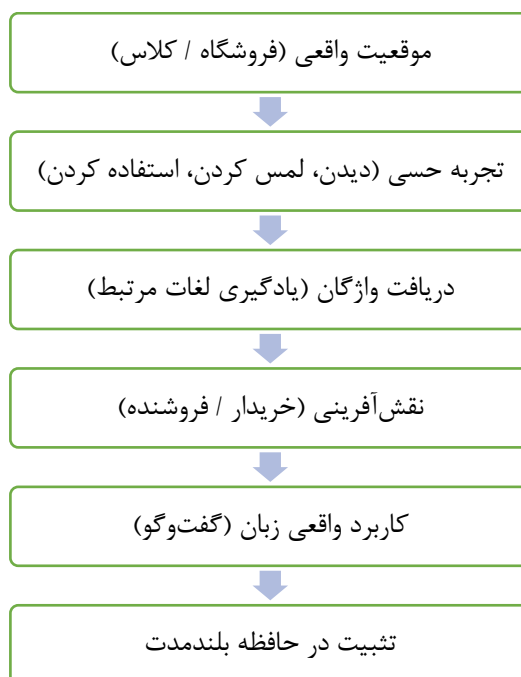


در این رویکرد، یادگیری زبان زمانی عمیق‌تر می‌شود که زبان‌آموز درگیر تجربه واقعی یا شبه‌واقعی شود. برای مثال، زمانی که کودک به‌جای حفظ کردن واژگان، در یک فعالیت عملی مانند خرید در یک فروشگاه ساختگی شرکت می‌کند، زبان به‌صورت طبیعی در ذهن او شکل می‌گیرد. این تجربه باعث می‌شود واژگان نه به‌صورت انتزاعی، بلکه در یک موقعیت معنادار تثبیت شوند. دستاوردی که این روش دارد افزایش ماندگاری واژگان و توانایی استفاده کاربردی از زبان در موقعیت واقعی.

در یک کلاس اسپیکینگ کودکان، معلم برای آموزش واژگان مربوط به خوراکی‌ها و مهارت خرید کردن در زبان انگلیسی، از یک تجربه واقعی و مشارکتی استفاده می‌کند. در مرحله اول، از زبان‌آموزان خواسته می‌شود خوراکی‌های مورد علاقه خود را به کلاس بیاورند. در طول جلسه، نام این خوراکی‌ها به زبان انگلیسی معرفی و تمرین می‌شود و کودکان ضمن مشاهده مستقیم و در دست گرفتن مواد غذایی، واژگان را در یک زمینه واقعی یاد می‌گیرند. سپس، همان خوراکی‌ها در کلاس مصرف می‌شود و دانش‌آموزان درباره ترجیحات غذایی

فصل دوم/ ۲۷

خود به زبان انگلیسی گفتگو می‌کنند. در نهایت دانش‌آموزان در یک فرصت مناسب به فروشگاه می‌روند و فیلمی از خود تهیه می‌کنند که در حال معرفی خوراکی‌های مورد علاقه‌شان و خرید به زبان انگلیسی هستند. در مراحل بعدی، فعالیت به شکل نقش‌آفرینی^۱ ادامه پیدا می‌کند؛ به‌طوری‌که برخی دانش‌آموزان نقش فروشنده و برخی نقش خریدار را ایفا می‌کنند. در این فرآیند، ساختارهای زبانی مرتبط با خرید کردن، درخواست کردن و انتخاب کردن به‌صورت کاربردی آموزش داده می‌شود. دانش‌آموزان با قرار گرفتن در یک محیط شبیه‌سازی‌شده فروشگاه، مفاهیم زبانی را نه به‌صورت حفظی، بلکه در بستر تجربه و عمل یاد می‌گیرند. این نوع تجربه یادگیری باعث می‌شود زبان‌آموزان ارتباط مستقیم میان واژگان و موقعیت واقعی برقرار کنند و بتوانند از زبان برای رسیدن به اهداف واقعی مانند خرید خوراکی مورد علاقه خود استفاده کنند. تنها باید توجه نمود طی یک جلسه‌ی آموزشی نمی‌توان هم لغت، هم جمله و هم کل یک مکالمه را درس داد و این روند باید به صورت ابتدا لغت و جملات ساده به همراه تکرار و تمرین و در جلسات بعد از آموزش تجربی گرامر با تمرکز روی مکالمه باشد.



در بسیاری از کلاس‌های زبان، مشاهده می‌شود که معلم با وجود استفاده از توضیحات شفاهی، مثال‌های متعدد و حتی تمرین‌های نوشتاری، همچنان با مشکل عدم درگیری واقعی زبان‌آموزان مواجه است. دلیل اصلی این مسئله آن است که در چنین شرایطی، یادگیری بیشتر بر پایه دریافت منفعلانه اطلاعات استوار است و فرصت تجربه مستقیم برای زبان‌آموز فراهم نمی‌شود. در نتیجه، اطلاعات زبانی به‌صورت سطحی پردازش شده

^۱ -Role Play

مبانی نظری یادگیری زبان چندحسی - تجربی ۲۸

و ارتباط عمیقی با حافظه بلندمدت برقرار نمی‌کنند. این موضوع به‌ویژه در یادگیری زبان خارجی بسیار برجسته است، زیرا زبان‌آموز نیاز دارد ارتباط میان واژه، معنا و کاربرد را به‌صورت واقعی تجربه کند. به طور مثال ما به عنوان فارسی‌زبان می‌دانیم که جامدادی چیست دانش‌آموزی که برای اولین بار واژه‌ی "pencil box" را می‌شنود هیچ درکی از آن ندارد مگر اینکه معلم جامدادی را به او نشان دهد در این حالت با تجربه‌ی دیداری دانش‌آموز می‌تواند بین کلمه‌ی "pencil box" شیء جامدادی ارتباط برقرار بکند.

در گروه کلاسی

در مقابل، زمانی که تجربه مستقیم وارد فرآیند یادگیری می‌شود، ساختار یادگیری به‌طور کامل تغییر می‌کند. برای مثال، هنگامی که معلم به جای ارائه صرف یک واژه یا ساختار، از اشیای واقعی، حرکات بدنی، تصاویر یا فعالیت‌های عملی استفاده می‌کند، زبان‌آموز نه‌تنها مفهوم را می‌شنود، بلکه آن را می‌بیند، لمس می‌کند و در قالب یک فعالیت عملی انجام می‌دهد. این درگیری هم‌زمان حسی و حرکتی باعث فعال شدن مسیرهای شناختی مختلف در مغز شده و یادگیری را عمیق‌تر و پایدارتر می‌سازد.

از منظر علوم شناختی، یادگیری زمانی مؤثرتر است که اطلاعات از چند کانال حسی به‌صورت هم‌زمان پردازش شوند. درگیری هم‌زمان سیستم‌های دیداری، شنیداری و حرکتی باعث تقویت شبکه‌های عصبی مرتبط با حافظه شده و احتمال انتقال اطلاعات به حافظه بلندمدت را افزایش می‌دهد. به همین دلیل، تجربه نه‌تنها فرآیند یادگیری را تسهیل می‌کند، بلکه کیفیت و ماندگاری آن را نیز به‌طور قابل‌توجهی ارتقا می‌دهد. در یکی از فعالیت‌های آموزش واژگان، اشیای واقعی داخل یک جعبه قرار داده شد. زبان‌آموز بدون آنکه داخل جعبه را ببیند، تنها از طریق لمس کردن شیء تلاش می‌کرد آن را حدس بزند. پس از بیان حدس خود، شیء را خارج می‌کرد، نام آن را می‌گفت و سپس جمله‌ای درباره آن می‌ساخت یا به پرسش‌های معلم پاسخ می‌داد.

در این فعالیت، حس لامسه پیش از بینایی فعال می‌شد و همین موضوع باعث می‌شد زبان‌آموز برای یافتن پاسخ، از دانش قبلی خود استفاده کند. پس از مشاهده شیء واقعی، ارتباط میان تجربه حسی و واژگان زبانی کامل می‌شد. تجربه کلاس نشان داد که اشیایی که به این روش آموزش داده شدند، نسبت به واژگانی که تنها از طریق تصویر معرفی شده بودند، ماندگاری بیشتری در حافظه زبان‌آموزان داشتند.

در این چارچوب، تجربه باعث می‌شود زبان از یک سیستم انتزاعی و ساختاریافته به یک مهارت کاربردی و قابل‌استفاده تبدیل شود. زمانی که زبان‌آموز در موقعیت‌های واقعی مانند بازی، تعامل گروهی، نقش‌آفرینی یا فعالیت‌های عملی قرار می‌گیرد، مجبور است از زبان برای حل مسئله، ارتباط و انجام وظایف استفاده کند. این نوع استفاده فعال از زبان، شکاف میان «دانستن» و «توانستن» را کاهش می‌دهد؛ شکافی که یکی از چالش‌های اصلی در آموزش زبان محسوب می‌شود.

فصل دوم/ ۲۹

همچنین تجربه نقش مهمی در افزایش انگیزه یادگیری دارد. زمانی که فعالیت‌های آموزشی با تجربه‌های واقعی و ملموس همراه می‌شوند، یادگیری برای زبان‌آموز معنادارتر و جذاب‌تر می‌شود. در چنین شرایطی، یادگیری دیگر یک فرآیند خشک و نظری نیست، بلکه به یک فعالیت پویا و لذت‌بخش تبدیل می‌شود. این موضوع به‌ویژه در محیط‌های آموزشی گروهی اهمیت بیشتری دارد، زیرا تعامل میان زبان‌آموزان در بستر تجربه مشترک باعث افزایش مشارکت و درگیری ذهنی می‌شود.

برای مثال، در یکی از جلسات آموزشی با کودکان، برای آموزش واژگان مربوط به لباس‌ها و رنگ‌ها، از خود دانش‌آموزان خواسته شد لباس‌های واقعی خود را به کلاس بیاورند. در طول فعالیت، هر کودک درباره لباس شخصی خود صحبت می‌کرد؛ برای نمونه می‌گفت: "I am wearing a red T-shirt" یا "These are my blue shoes". این تجربه ساده باعث شد واژگان نه به‌صورت حفظی، بلکه در ارتباط مستقیم با خود دانش‌آموزان شکل بگیرد. مشاهده شد که میزان مشارکت و هیجان کلاس به‌طور قابل‌توجهی افزایش یافت، زیرا زبان‌آموزان درباره موضوعی صحبت می‌کردند که به زندگی شخصی آن‌ها مرتبط بود.

از سوی دیگر، تجربه باعث می‌شود یادگیری به‌صورت طبیعی‌تر و مشابه فرایند یادگیری زبان مادری شکل بگیرد. در یادگیری زبان مادری، کودک ابتدا زبان را در بستر تجربه، مشاهده و تعامل اجتماعی می‌آموزد و سپس به تدریج ساختارهای زبانی را درک می‌کند. مدل چند حسی-تجربی تلاش می‌کند این فرآیند طبیعی را در آموزش زبان خارجی بازسازی کند تا یادگیری از حالت مصنوعی و آموزشی صرف خارج شود.

در این مجموعه جلسات، آموزش زبان از طریق مفهوم «محل زندگی حیوانات» و با تکیه بر تجربه مستقیم طراحی شد. به جای آغاز مستقیم با سؤال‌های انتزاعی، فرایند یادگیری با حیوانات آغاز گردید، زیرا کودکان ارتباط عاطفی و شناختی بیشتری با آن‌ها برقرار می‌کنند.

در مرحله نخست، یک ویدئوی کوتاه برای آشنایی اولیه با واژگان نمایش داده شد. سپس تصاویر حیوانات و زیستگاه‌ها در کلاس نصب گردید و فعالیت حرکتی طراحی شد؛ به این صورت که معلم نام یک حیوان را بیان می‌کرد و دانش‌آموزان باید تصویر مربوطه را در کلاس پیدا می‌کردند.

در مرحله بعد، بازی «پرش روی فلش کارت‌ها» اجرا شد. دانش‌آموزان روی کارت مناسب می‌پریدند و جمله هدف را تولید می‌کردند:

"A rabbit lives on a farm."

سؤالات چالشی نیز برای افزایش پردازش شناختی اضافه شد تا دانش‌آموزان تنها به حافظه وابسته نباشند، بلکه به تحلیل پاسخ بپردازند.

مشاهده‌های کلاسی نشان داد که استفاده از تصاویر، نقش فعالی در تحریک حافظه و افزایش زمان پردازش ذهنی دارد. همچنین واکنش عاطفی کودکان نسبت به حیوانات مختلف متفاوت بود و این موضوع نشان داد که انتخاب محرک‌های دیداری می‌تواند بر میزان مشارکت تأثیر مستقیم داشته باشد.

مبانی نظری یادگیری زبان چندحسی - تجربی / ۳۰

نکته مهم دیگر این است که تجربه نه تنها به درک بهتر مفاهیم کمک می‌کند، بلکه نقش مهمی در تثبیت حافظه نیز دارد. هنگامی که یک مفهوم زبانی در قالب یک تجربه واقعی یا شبیه‌سازی شده ارائه می‌شود، آن مفهوم با احساسات، حرکت و موقعیت خاصی در ذهن پیوند می‌خورد. این پیوند چندلایه باعث می‌شود بازیابی اطلاعات در آینده آسان‌تر و پایدارتر باشد.

برای مثال، در یکی از فعالیت‌های کلاسی، هنگام آموزش مفاهیم “sink” و “float”، دانش‌آموزان اشیای مختلف مانند سنگ، قایق کاغذی و پاک‌کن را در ظرف آب قرار می‌دادند و نتیجه را مشاهده می‌کردند. هر بار که شیء داخل آب قرار می‌گرفت، دانش‌آموزان به صورت هم‌زمان نتیجه را بیان می‌کردند: “It sinks” یا “It floats” مشاهده شد که حتی چند هفته بعد، بسیاری از دانش‌آموزان بدون نیاز به یادآوری مستقیم، این واژگان را به خاطر می‌آوردند، زیرا یادگیری آن‌ها با یک تجربه دیداری و حرکتی واقعی همراه شده بود.

در نهایت، می‌توان گفت که تجربه در یادگیری زبان یک عنصر مکمل نیست، بلکه یک عنصر بنیادی و ساختاری است. بدون تجربه، یادگیری زبان به فرآیندی انتزاعی، محدود و کوتاه‌مدت تبدیل می‌شود؛ اما با ورود تجربه به فرآیند آموزش، زبان به یک مهارت زنده، پویا و کاربردی تبدیل می‌گردد که در زندگی واقعی قابل استفاده است. بنابراین، در مدل یادگیری زبان چند حسی-تجربی، تجربه به عنوان هسته اصلی یادگیری در نظر گرفته می‌شود که سایر عناصر آموزشی حول آن سازمان‌دهی می‌شوند.

نقش بازی و فعالیت

در مدل یادگیری زبان چند حسی-تجربی، بازی به عنوان یکی از ابزارهای اصلی تبدیل دانش زبانی به تجربه عملی در نظر گرفته می‌شود. در این مدل، بازی صرفاً وسیله‌ای برای سرگرمی یا ایجاد تنوع در کلاس نیست، بلکه بستری است که از طریق آن زبان‌آموز می‌تواند زبان را در قالب عمل، تعامل و تجربه واقعی به کار گیرد. بسیاری از فعالیت‌های طراحی شده در این مدل بر پایه بازی‌های هدفمند شکل گرفته‌اند؛ بازی‌هایی که در آن‌ها زبان‌آموز برای رسیدن به یک هدف مشخص ناچار به استفاده از واژگان، ساختارها و مهارت‌های زبانی است. در مورد بازی باید توجه شود که:

بازی باید متناسب با ویژگی‌های شناختی، حرکتی دانش‌آموزان باشند یعنی نه زیاد سخت و نه زیاد آسان باشند قابل کنترل و مدیریت باشد و دانش‌آموز را برای یادگیری زبان دوم آماده بکنند. احساس رقابت ناسالم را برانگیزد.

یکی از ویژگی‌های بازی در این مدل، تلفیق هم‌زمان حرکت، تعامل اجتماعی و تولید زبان است. برای مثال، در فعالیت «پرتاب توپ و فلش کارت»، زبان‌آموز ابتدا یک عمل حرکتی انجام می‌دهد، سپس به صورت تصادفی با یک واژه یا تصویر مواجه می‌شود و در نهایت باید آن را در قالب جمله یا گفت‌وگو به کار گیرد. در این فرایند،

فصل دوم/ ۳۱

عناصر حرکتی، شناختی و زبانی به صورت هم‌زمان فعال می‌شوند. چنین فعالیتی نمونه‌ای از پیوند میان یادگیری چند حسی، تجربه عملی و استفاده واقعی از زبان است که یکی از اصول اساسی مدل حاضر محسوب می‌شود.

نمونه دیگری از این رویکرد را می‌توان در فعالیت‌های مبتنی بر نقش‌آفرینی مشاهده کرد. در این فعالیت‌ها، زبان‌آموزان در قالب نقش‌های مختلف مانند پزشک، بیمار، فروشنده یا مشتری قرار می‌گیرند و برای پیشبرد فعالیت ناچار به برقراری ارتباط زبانی می‌شوند. در این شرایط، زبان نه به عنوان مجموعه‌ای از قواعد انتزاعی، بلکه به عنوان ابزاری برای حل مسئله، انتقال معنا و تعامل اجتماعی مورد استفاده قرار می‌گیرد. این ویژگی باعث می‌شود یادگیری از سطح حفظ کردن فراتر رفته و به تجربه‌ای معنادار و کاربردی تبدیل شود.

درعین حال، تجربه اجرای فعالیت‌های بازی‌محور نشان داده است که جذابیت بازی به تنهایی ضامن یادگیری نیست. برخی فعالیت‌ها اگرچه با استقبال بالای زبان‌آموزان مواجه شده‌اند، اما در صورت نبود هدف آموزشی مشخص، ممکن است توجه دانش‌آموزان را از هدف زبانی منحرف کنند. به همین دلیل، در مدل یادگیری زبان چند حسی-تجربی، هر بازی باید دارای هدف زبانی روشن، فرصت استفاده از زبان و امکان دریافت بازخورد باشد. بر این اساس، ارزش آموزشی بازی نه در میزان سرگرم‌کنندگی آن، بلکه در میزان کمک آن به تحقق اهداف یادگیری زبان نهفته است.

بنابراین، بازی در این مدل به عنوان پلی میان تجربه، حرکت، تعامل و یادگیری زبان عمل می‌کند. این رویکرد تلاش می‌کند از ظرفیت طبیعی بازی برای ایجاد انگیزه، افزایش مشارکت و تقویت حافظه استفاده کند و آن را در خدمت یادگیری معنادار و پایدار زبان قرار دهد.

بازی یکی از مهم‌ترین و بنیادی‌ترین عناصر در مدل یادگیری زبان چند حسی-تجربی به شمار می‌رود که نقش اساسی در تبدیل فرآیند آموزش به یک تجربه طبیعی، معنادار و درگیر کننده دارد. در این رویکرد، بازی صرفاً به عنوان یک فعالیت سرگرم‌کننده یا مکمل آموزشی در نظر گرفته نمی‌شود، بلکه به عنوان یک بستر آموزشی ساختاریافته و هدفمند عمل می‌کند که از طریق آن زبان‌آموزان می‌توانند زبان را در موقعیت‌های واقعی یا شبیه‌سازی شده تجربه کنند. این تجربه عملی باعث می‌شود زبان از حالت انتزاعی و نظری خارج شده و به یک ابزار ارتباطی زنده و قابل استفاده در موقعیت‌های واقعی تبدیل شود.

یکی از ویژگی‌های مهم بازی در این مدل، ایجاد شرایطی است که در آن زبان‌آموز به صورت فعال در فرآیند یادگیری درگیر می‌شود. در جریان بازی، افراد ناچارند برای رسیدن به هدف مشخص، با یکدیگر تعامل برقرار کنند، تصمیم بگیرند، واکنش نشان دهند و از زبان برای انجام فعالیت‌های واقعی استفاده کنند. این نوع درگیری فعال باعث افزایش پردازش شناختی و در نتیجه تقویت یادگیری می‌شود. به بیان دیگر، زبان در بستر بازی نه به عنوان یک موضوع آموزشی، بلکه به عنوان یک ابزار واقعی برای انجام فعالیت معنا پیدا می‌کند.

مبانی نظری یادگیری زبان چندحسی - تجربی ۳۲

از سوی دیگر، بازی به‌طور طبیعی با عناصر هیجان، کنجکاوی، رقابت سالم و همکاری همراه است. این ویژگی‌ها نقش مهمی در افزایش انگیزه درونی زبان‌آموزان دارند و باعث می‌شوند فرآیند یادگیری برای آن‌ها جذاب‌تر و قابل‌تحمّل‌تر شود. در چنین شرایطی، یادگیری از حالت اجباری و رسمی خارج شده و به یک فعالیت لذت‌بخش و معنادار تبدیل می‌شود. همین امر موجب افزایش مشارکت فعال و کاهش اضطراب یادگیری در زبان‌آموزان می‌گردد.

باین‌حال، یکی از اصول بسیار مهم در استفاده از بازی در آموزش زبان این است که بازی نباید صرفاً به سرگرمی تبدیل شود. اگرچه جذابیت و هیجان از عناصر مهم بازی هستند، اما در چارچوب آموزشی، بازی باید همواره دارای هدف زبانی مشخص باشد. این هدف می‌تواند شامل تقویت واژگان، تمرین ساختارهای دستوری، بهبود مهارت گفتاری یا افزایش درک شنیداری باشد. در واقع، هر بازی باید به‌گونه‌ای طراحی شود که در خدمت یک هدف آموزشی مشخص قرار گیرد و به‌طور مستقیم یا غیرمستقیم به تحقق آن کمک کند. به‌طور مثال در یک کلاس مشاهده شد. فعالیت آموزشی: پرتاب توپ و فلش کارت.

هدف اصلی این فعالیت، یادگیری واژگان است، اما ساختار آن به‌گونه‌ای طراحی شده که می‌تواند در انواع مختلف آموزش نیز مورد استفاده قرار گیرد. این فعالیت با هدف افزایش مشارکت، تعامل و درگیری فعال دانش‌آموزان با زبان اجرا می‌شود و بر ترکیب حرکت بدنی، شانس و تولید زبانی استوار است.

در این فعالیت، دانش‌آموزان به صورت صف قرار می‌گیرند. هر دانش‌آموز یک توپ را به داخل جعبه‌ای حاوی فلش کارت‌ها پرتاب می‌کند. سپس به صورت تصادفی یک فلش کارت از جعبه خارج می‌شود. دانش‌آموز موظف است ابتدا نام تصویر روی کارت را بیان کند و سپس یک جمله مرتبط با آن بسازد. این ساختار ساده اما هدفمند، موجب می‌شود زبان‌آموز علاوه بر یادگیری واژگان، آن‌ها را در یک بافت معنایی نیز به کار گیرد. این فعالیت به دلیل ترکیب عناصر حرکتی، هیجان و عنصر شانس، معمولاً با استقبال بالای دانش‌آموزان مواجه می‌شود. حضور حرکت بدنی در کنار تولید زبانی، موجب افزایش تمرکز و درگیری شناختی یادگیرندگان شده و فرآیند یادگیری را از حالت صرفاً ذهنی به یک تجربه فعال و چندحسی تبدیل می‌کند.

چالش صف و مسئله عدالت در مشارکت

با وجود جذابیت بالای این فعالیت، در عمل چالشی جدید ظاهر شد که به مدیریت کلاس مربوط می‌شد. برخی دانش‌آموزان درباره ترتیب قرار گرفتن در صف بحث می‌کردند و تمایل داشتند در اولویت اجرا قرار بگیرند. در مقابل، برخی دیگر در صورت قرار گرفتن در انتهای صف احساس نارضایتی نشان می‌دادند. این مسئله نشان داد که حتی فعالیت‌های آموزشی ساده نیز نیازمند قوانین روشن و از پیش تعیین‌شده هستند.

در بسیاری از مواقع، مدیریت نوبت‌دهی و حفظ عدالت در مشارکت، پیچیده‌تر از اجرای خود فعالیت آموزشی بود. این تجربه نشان داد که طراحی فعالیت‌های بازی‌محور تنها به جذابیت آن‌ها محدود نمی‌شود، بلکه باید ساختار منصفانه و قابل پیش‌بینی برای مشارکت همه یادگیرندگان نیز در نظر گرفته شود.

تأمل آموزشی معلم

مهم‌ترین نکته‌ای که از اجرای این فعالیت‌ها به دست آمد این بود که موفقیت یک بازی آموزشی صرفاً به جذاب بودن آن وابسته نیست. یک بازی آموزشی مؤثر باید بتواند همه دانش‌آموزان را درگیر کند، فرصت برابر برای مشارکت ایجاد نماید و حتی دانش‌آموزان ضعیف‌تر را نیز فعال نگه دارد. همچنین لازم است رقابت در کلاس به گونه‌ای مدیریت شود که هدف اصلی یادگیری تحت تأثیر هیجان یا بی‌نظمی قرار نگیرد.

به تدریج روشن شد که هدف اصلی در کلاس درس، صرفاً انجام یک بازی نیست، بلکه استفاده از بازی به عنوان ابزاری برای افزایش فرصت‌های شنیدن، صحبت کردن، تکرار و به کارگیری زبان است. بنابراین هر فعالیت آموزشی باید به گونه‌ای طراحی شود که هم‌زمان ابعاد یادگیری، مشارکت فعال، ارزیابی غیرمستقیم و مدیریت کلاس را پوشش دهد.

در مدل چند حسی-تجربی، فعالیت‌های بازی‌محور به گونه‌ای طراحی می‌شوند که چندین مهارت زبانی به‌طور هم‌زمان درگیر شوند. برای مثال، یک بازی ساده می‌تواند هم‌زمان شامل شنیدن دستورالعمل‌ها، صحبت کردن در گروه، حرکت فیزیکی و تصمیم‌گیری باشد. این درگیری چندبعدی باعث فعال شدن هم‌زمان سیستم‌های شناختی، حسی و حرکتی در مغز می‌شود و در نتیجه، یادگیری عمیق‌تر و پایدارتر شکل می‌گیرد. همچنین بازی‌ها فرصت مناسبی برای ایجاد یادگیری اجتماعی فراهم می‌کنند. در فعالیت‌های گروهی، زبان‌آموزان از طریق تعامل با یکدیگر، تبادل اطلاعات و همکاری در انجام وظایف، زبان را در یک بستر واقعی ارتباطی تجربه می‌کنند. این تعامل اجتماعی نه‌تنها باعث تقویت مهارت‌های زبانی می‌شود، بلکه به رشد مهارت‌های ارتباطی، همکاری و حل مسئله نیز کمک می‌کند.

یکی دیگر از مزایای مهم بازی در یادگیری زبان، کاهش فشار روانی و اضطراب است. بسیاری از زبان‌آموزان در موقعیت‌های رسمی کلاس دچار ترس از اشتباه کردن می‌شوند، اما در محیط بازی این فشار کاهش می‌یابد. زیرا اشتباه کردن بخشی طبیعی از بازی تلقی می‌شود و نه یک خطای آموزشی. این امر باعث افزایش اعتماد به نفس و تمایل بیشتر به مشارکت در فعالیت‌های زبانی می‌شود. اما یادگیری هم‌جانبه از طریق بازی اضطراب زمانی موفقیت‌آمیز خواهد بود که همه در آن فعالیت مشخص مشارکت داشته باشند.

در نهایت، می‌توان گفت که بازی در مدل چند حسی-تجربی یک ابزار آموزشی چند منظوره است که هم‌زمان نقش انگیزشی، شناختی، اجتماعی و حرکتی دارد. این ابزار زمانی بیشترین اثربخشی را دارد که به‌صورت هدفمند، ساختارمند و متناسب با اهداف آموزشی طراحی شود. در چنین شرایطی، بازی نه‌تنها

مبانی نظری یادگیری زبان چندحسی - تجربی / ۳۴

یادگیری زبان را تسهیل می‌کند، بلکه آن را به یک تجربه زنده، پویا و ماندگار تبدیل می‌سازد که در حافظه بلندمدت زبان‌آموز تثبیت می‌شود.

دانش‌آموزان در هر گروه سنی تمایل زیادی به چالش کشیدن و احساس توجه از جانب معلم دارند بنابراین بازی‌های آموزشی مبتنی بر نیاز آموزشی فراگیران بهانه این فرصت را می‌دهد تا این حس توجه را ارضا بکنند. گاهی اوقات زمانی که دانش‌آموزان متوجه می‌شوند که معلم به بازی با آن‌ها تمایل دارد بازی‌هایی را نیز پیشنهاد می‌دهند. در این حالت خوب است مربی به درخواست‌ها و پیشنهادهای آن‌ها نیز توجه بکند.

نقش تکرار و تنوع

تکرار یکی از اساسی‌ترین و بنیادی‌ترین عوامل در فرآیند یادگیری زبان محسوب می‌شود و نقش مهمی در تثبیت، بازیابی و انتقال اطلاعات از حافظه کوتاه‌مدت به حافظه بلندمدت دارد. در واقع، هیچ فرایند یادگیری بدون نوعی از تکرار پایدار و مؤثر نخواهد بود. با این حال، در مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی، تکرار صرفاً به معنای بازگویی یا تمرین مکانیکی اطلاعات نیست، بلکه به‌عنوان یک فرایند پویا، متنوع و موقعیت‌محور در نظر گرفته می‌شود که در بستر تجربه‌های مختلف آموزشی شکل می‌گیرد.

در بسیاری از رویکردهای سنتی آموزش زبان، تکرار اغلب به‌صورت مکانیکی و یکنواخت انجام می‌شود؛ به‌گونه‌ای که زبان‌آموز یک واژه یا ساختار را بارها و بارها در قالب تمرین‌های ثابت و بدون تغییر تکرار می‌کند. اگرچه این نوع تکرار می‌تواند در کوتاه‌مدت به یادگیری سطحی کمک کند، اما معمولاً منجر به تثبیت عمیق و پایدار در حافظه بلندمدت نمی‌شود. دلیل اصلی این مسئله آن است که مغز انسان در برابر اطلاعات تکراری و بدون تنوع، به‌تدریج حساسیت خود را کاهش می‌دهد و میزان توجه شناختی کاهش می‌یابد.

در مقابل، زمانی که تکرار همراه با تنوع در موقعیت، بافت و نوع فعالیت باشد، فرآیند یادگیری به‌طور قابل‌توجهی تقویت می‌شود. به عنوان مثال، اگر یک ساختار زبانی در قالب‌های مختلفی مانند بازی، گفت‌وگوی گروهی، فعالیت حرکتی، داستان‌سازی یا موقعیت‌های واقعی تکرار شود، زبان‌آموز هر بار آن ساختار را در یک زمینه جدید تجربه می‌کند. این تنوع موقعیتی باعث می‌شود ارتباط‌های ذهنی گسترده‌تری میان معنا، کاربرد و ساختار زبان شکل بگیرد و در نتیجه، یادگیری عمیق‌تر و پایدارتر شود.

تکرار در یادگیری زبان

✓	×
تکرار متنوع	تکرار مکانیکی
حافظه بلندمدت	حافظه کوتاه‌مدت
یادگیری پایدار	فراموشی سریع

از منظر شناختی، تکرار همراه با تنوع موجب فعال شدن مسیرهای عصبی متفاوت در مغز می‌شود. این امر باعث می‌شود که اطلاعات نه تنها حفظ شوند، بلکه در قالب شبکه‌ای از ارتباطات معنایی ذخیره گردند. در نتیجه، بازیابی اطلاعات در موقعیت‌های مختلف آسان‌تر و سریع‌تر انجام می‌شود. به بیان دیگر، یادگیری زمانی موثرتر است که یک مفهوم در چندین زمینه متفاوت تجربه شود، نه اینکه تنها در یک قالب ثابت تکرار گردد. در مدل چند حسی-تجربی، تکرار همواره در بستر فعالیت‌های چندبعدی طراحی می‌شود. این بدان معناست که یک واژه یا ساختار زبانی ممکن است در یک فعالیت حرکتی، سپس در یک بازی گروهی، و بعد در یک گفت‌وگوی واقعی تکرار شود. این نوع طراحی آموزشی باعث می‌شود زبان‌آموز بدون احساس یکنواختی یا خستگی، به‌طور طبیعی در معرض تکرار هدفمند قرار گیرد. در این فرآیند، تکرار دیگر یک فعالیت خسته‌کننده نیست، بلکه بخشی از تجربه یادگیری محسوب می‌شود.

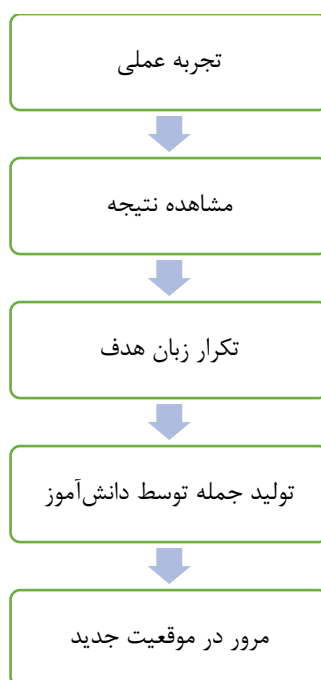
مثال و اهمیت تکرار در یادگیری با استفاده از روش حسی حرکتی

در این فعالیت آموزشی، هدف اصلی، آموزش و تثبیت واژگان مرتبط با مفاهیم “sink” و “float” و همچنین صفات “heavy” و “light” بود. در پایان درس، دانش‌آموزان انتظار داشتند بتوانند معنای واژگان هدف را درک کرده، تفاوت آن‌ها را تشخیص دهند و جملات ساده‌ای در ارتباط با نتایج یک آزمایش علمی تولید کنند. برای تحقق این اهداف، مجموعه‌ای از اشیای ساده مانند قایق کاغذی، سنگ، مداد، پاک‌کن و درب بطری در یک ظرف آب مورد استفاده قرار گرفت. در ابتدای فعالیت، یک قایق کاغذی داخل آب قرار داده شد و از دانش‌آموزان پرسیده شد:

“What do you think? Will it sink or float?”

پس از پیش‌بینی دانش‌آموزان، اشیای مختلف یکی‌یکی در آب قرار داده شد و نتیجه به صورت عملی مشاهده گردید. در هر مرحله، دانش‌آموزان موظف بودند جملات ساده‌ای مانند “It floats” یا “It sinks” را تکرار کنند.

در ادامه، مفهوم heavy و light نیز از طریق مقایسه مستقیم اشیای تمرین شد تا ارتباط معنایی میان واژگان و تجربه واقعی تقویت شود. این فعالیت به دلیل ماهیت حسی-حرکتی و مشاهده مستقیم نتایج، توجه و درگیری بالای دانش‌آموزان را به همراه داشت. در مقایسه با آموزش صرفاً مبتنی بر متن، دانش‌آموزان درک عمیق‌تری از مفاهیم پیدا کردند و توانستند ارتباط میان واژه و معنا را به‌صورت ملموس تجربه کنند.



چالش‌های آموزشی و مسئله یادگیری پایدار

با وجود موفقیت در مرحله درک مفهومی، چند چالش مهم در فرآیند اجرا مشاهده شد. نخست، تفاوت میان «درک لحظه‌ای» و «یادآوری بلندمدت» بود. بسیاری از دانش‌آموزان در حین فعالیت، مفاهیم را به‌درستی درک می‌کردند، اما در جلسات بعد بخشی از واژگان را فراموش می‌کردند. این مسئله نشان داد که فهم اولیه، به‌تنهایی برای تثبیت زبان کافی نیست.

چالش دوم به مشارکت نامتوازن دانش‌آموزان مربوط می‌شد. برخی دانش‌آموزان نقش فعال‌تری در انجام آزمایش داشتند، درحالی‌که برخی دیگر بیشتر نقش مشاهده‌گر داشتند. این وضعیت موجب شد فرصت تولید زبانی برای همه به‌صورت برابر فراهم نشود. در ادامه مشخص شد که لازم است هر دانش‌آموز به‌طور مستقیم در اجرای آزمایش و بیان نتیجه به زبان انگلیسی مشارکت داشته باشد.

چالش سوم، محدودیت زمان کلاس بود. اجرای فعالیت برای تک‌تک دانش‌آموزان نیازمند زمان قابل‌توجهی بود، درحالی‌که برنامه آموزشی اجازه توقف طولانی روی یک فعالیت را نمی‌داد. این موضوع یکی از چالش‌های رایج در آموزش زبان است که همواره میان «یادگیری عمیق» و «پوشش محتوای درسی» تعادل ایجاد می‌کند.

بحث: نقش تکرار در تثبیت یادگیری

این تجربه آموزشی نشان داد که فعالیت‌های عملی و حسی-حرکتی، نقش مهمی در درک اولیه مفاهیم زبانی دارند، اما برای تبدیل این درک به یادگیری پایدار، تکرار هدفمند و ساختاریافته ضروری است. به عبارت

فصل دوم/ ۳۷

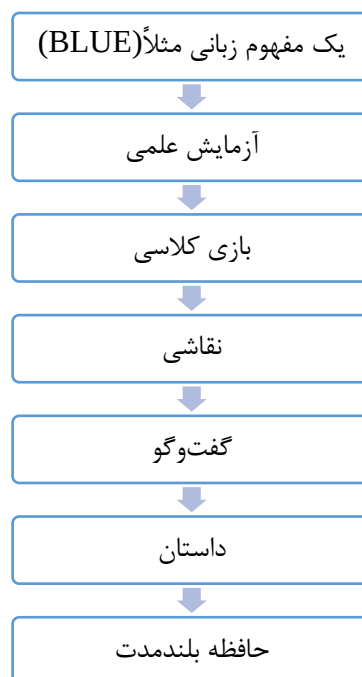
دیگر، مشاهده و تجربه عملی می‌تواند نقطه شروع یادگیری باشد، اما تثبیت واژگان در حافظه بلندمدت نیازمند مواجهه‌های مکرر با همان زبان در موقعیت‌های مختلف است.

بر این اساس، مؤثرترین رویکرد در این فعالیت شامل چند مرحله بود:

ابتدا انجام آزمایش عملی، سپس تکرار مداوم واژگان و جملات هدف، بعد از آن تولید زبان توسط دانش‌آموزان در قالب توضیح نتایج، و در نهایت مرور مجدد همان واژگان در جلسات بعدی در موقعیت‌های جدید.

به طور مثال در جلسه‌ی آموزش رنگ‌ها، زبان‌آموزان ابتدا با استفاده از رنگ‌های واقعی، ترکیب رنگ‌ها را تجربه کردند و هم‌زمان نام رنگ‌ها و جمله‌هایی مانند “Blue and yellow make green” را بیان کردند. بالاین‌حال، آموزش به همان فعالیت محدود نشد. در جلسات بعد، همان واژگان در قالب فعالیت‌های متفاوتی مانند بازی پیدا کردن رنگ‌ها در کلاس، توصیف اشیای واقعی، نقاشی، مسابقه گروهی و گفت‌وگوهای کوتاه دوباره مورد استفاده قرار گرفت.

مشاهده کلاس نشان داد که تکرار یک مفهوم زبانی در قالب فعالیت‌های متنوع، موجب شد زبان‌آموزان بدون احساس خستگی یا یکنواختی، بارها با همان واژگان روبه‌رو شوند. در نتیجه، رنگ‌ها نه به صورت حفظی، بلکه به عنوان بخشی از تجربه روزمره آنان در ذهن تثبیت شد. این تجربه نشان داد که ماندگاری یادگیری بیش از آنکه به تعداد دفعات تکرار وابسته باشد، به تنوع موقعیت‌هایی بستگی دارد که زبان در آن‌ها به کار گرفته می‌شود.



در آموزش ساختار "should" و "shouldn't"، زبان‌آموزان ابتدا واژگان بیماری‌ها را از طریق تصاویر و اشیای واقعی یاد گرفتند و سپس در قالب نقش‌آفرینی پزشک و بیمار از ساختارهای هدف استفاده کردند. اما برای تثبیت یادگیری، همان ساختار در جلسات بعدی نیز در موقعیت‌های متفاوت تکرار شد؛ برای مثال، زبان‌آموزان درباره مشکلات اعضای خانواده، شخصیت‌های داستان یا حتی عروسک‌های کلاس توصیه ارائه می‌کردند.

این تغییر در موقعیت‌های آموزشی باعث شد زبان‌آموزان هر بار همان ساختار را در زمینه‌ای جدید تجربه کنند. به مرور، استفاده از "should" از حالت پاسخ به تمرین کتاب خارج شد و به بخشی از گفت‌وگوهای طبیعی کلاس تبدیل گردید. تجربه اجرای این فعالیت نشان داد که تکرار همراه با تنوع، علاوه بر افزایش ماندگاری یادگیری، انعطاف‌پذیری زبان‌آموزان را در استفاده از ساختارهای زبانی نیز تقویت می‌کند.

در یکی از دوره‌های آموزشی، واژگان جدید ابتدا از طریق بازی «پرتاب توپ و فلش کارت» معرفی شدند. در جلسات بعد، همان واژگان در بازی‌های دیگری مانند حدس زدن شیء، مسابقه گروهی، داستان‌سازی، ایفای نقش و گفت‌وگوهای دوفره دوباره به کار گرفته شدند. اگرچه شکل فعالیت‌ها تغییر می‌کرد، اما هدف زبانی ثابت باقی می‌ماند.

تجربه کلاس نشان داد که تغییر مداوم نوع فعالیت، مانع ایجاد یکنواختی می‌شود و زبان‌آموزان بدون احساس تکرار، بارها از واژگان هدف استفاده می‌کنند. این فرایند موجب شد واژگان به تدریج از حافظه کوتاه‌مدت به حافظه بلندمدت منتقل شوند و زبان‌آموزان بتوانند آن‌ها را در موقعیت‌های جدید نیز به کار گیرند. این تجربه یکی از اصول اساسی مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی را تأیید می‌کند؛ اصلی که بر «تکرار هدفمند همراه با تنوع» به عنوان شرط تثبیت یادگیری تأکید دارد.

همچنین تنوع در تکرار نقش مهمی در افزایش انگیزه یادگیری دارد. زمانی که فعالیت‌های آموزشی متنوع باشند، جذب اشتیاق بیشتری در فرآیند یادگیری مشارکت می‌کند. این تنوع می‌تواند شامل تغییر در نوع فعالیت، تغییر در محیط یادگیری، تغییر در نقش‌های دانش‌آموزان یا حتی تغییر در ابزارهای آموزشی باشد. چنین تغییراتی باعث می‌شود یادگیری همواره تازگی خود را حفظ کند و از حالت یکنواختی خارج شود.

یکی دیگر از جنبه‌های مهم تکرار همراه با تنوع، کاهش فراموشی اطلاعات است. زمانی که یک مفهوم زبانی در موقعیت‌های مختلف و با شیوه‌های گوناگون تکرار می‌شود، احتمال فراموش شدن آن به‌طور قابل توجهی کاهش می‌یابد. این امر به‌ویژه در یادگیری زبان خارجی اهمیت دارد، زیرا زبان‌آموز نیاز دارد واژگان و ساختارها را در شرایط واقعی و متنوع به کار گیرد.

در کنار این موارد، تکرار متنوع به تقویت انعطاف‌پذیری زبانی نیز کمک می‌کند. زبان‌آموزی که یک ساختار را در موقعیت‌های مختلف تجربه کرده است، قادر خواهد بود آن را در شرایط جدید نیز به‌درستی به کار ببرد.

فصل دوم/ ۳۹

این توانایی یکی از اهداف اصلی آموزش زبان است، زیرا هدف نهایی یادگیری زبان، استفاده کاربردی و انعطاف‌پذیر از آن در موقعیت‌های واقعی است.

در نهایت، می‌توان گفت که در مدل یادگیری زبان چند حسی-تجربی، تکرار نه یک فرآیند ساده و مکانیکی، بلکه یک فرآیند پیچیده، پویا و مبتنی بر تجربه است. این تکرار زمانی بیشترین اثربخشی را دارد که با تنوع در فعالیت‌ها، موقعیت‌ها و شیوه‌های ارائه همراه باشد. در چنین شرایطی، یادگیری نه تنها پایدارتر می‌شود، بلکه به تجربه‌ای معنادار، جذاب و قابل استفاده در زندگی واقعی تبدیل می‌گردد.

نقش تعامل اجتماعی

تعامل میان زبان‌آموزان نقش مهمی در شکل‌گیری معنا دارد. یادگیری در بستر اجتماعی عمیق‌تر و پایدارتر است.

یادگیری پایدار = تکرار هدفمند + تنوع موقعیتی + درگیری حسی + تجربه واقعی

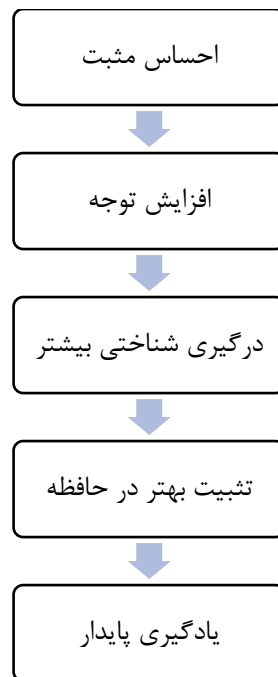
در رویکرد چند حسی-تجربی، تکرار یک فرآیند مکانیکی نیست، بلکه بخشی از تجربه یادگیری است. زمانی که تکرار با تنوع در فعالیت، نقش، محیط و ابزار همراه شود، یادگیری از سطح حفظی خارج شده و به تجربه‌ای معنادار و پایدار تبدیل می‌شود.

نقش احساس و انگیزه

احساسات و انگیزه از مهم‌ترین عوامل تعیین‌کننده در کیفیت و پایداری یادگیری زبان به شمار می‌آیند و نقش اساسی در میزان درگیری شناختی، توجه و تثبیت اطلاعات دارند. در مدل یادگیری زبان چند حسی-تجربی، یادگیری تنها یک فرآیند شناختی نیست، بلکه فرآیندی عمیقاً عاطفی و انگیزشی است که در آن احساسات مثبت و منفی می‌توانند به‌طور مستقیم بر کیفیت یادگیری تأثیر بگذارند. به همین دلیل، توجه به بعد هیجانی یادگیری، یکی از اصول بنیادین این رویکرد محسوب می‌شود.

احساسات مثبت مانند شادی، هیجان، کنجکاوی و لذت نقش بسیار مهمی در افزایش انگیزه یادگیری دارند. زمانی که زبان‌آموز در محیطی قرار می‌گیرد که در آن احساس امنیت روانی، نشاط و جذابیت وجود دارد، سطح مشارکت او در فعالیت‌های آموزشی به‌طور قابل‌توجهی افزایش می‌یابد. این احساسات مثبت باعث فعال شدن سیستم‌های توجه و حافظه در مغز شده و در نتیجه، فرآیند یادگیری با سرعت و عمق بیشتری انجام می‌شود. در چنین شرایطی، یادگیری از حالت اجباری و رسمی خارج شده و به یک تجربه لذت‌بخش و درگیرکننده تبدیل می‌گردد.

مبانی نظری یادگیری زبان چندحسی - تجربی / ۴۰



از منظر روان‌شناسی تربیتی، انگیزه به‌عنوان نیروی محرک اصلی در فرآیند یادگیری شناخته می‌شود. انگیزه درونی، که ناشی از علاقه، کنجکاوی و لذت از یادگیری است، معمولاً تأثیر پایدارتر و عمیق‌تری نسبت به انگیزه بیرونی دارد. در مدل چند حسی-تجربی، تلاش می‌شود فعالیت‌های آموزشی به‌گونه‌ای طراحی شوند که انگیزه درونی زبان‌آموزان را فعال کنند. استفاده از فعالیت‌های تعاملی، بازی‌های آموزشی، تجربه‌های عملی و موقعیت‌های واقعی ارتباطی، از جمله عواملی هستند که می‌توانند انگیزه درونی را تقویت کنند.

انگیزه بیرونی			انگیزه درونی		
اجبار	تشویق	نمره	کنجکاوی	لذت	علاقه
یادگیری کوتاه‌مدت			یادگیری پایدار		

یکی از نکات مهم در این زمینه آن است که یادگیری زمانی مؤثرتر می‌شود که با تجربه‌های احساسی همراه باشد. تجربه‌های احساسی، چه مثبت و چه چالش‌برانگیز، باعث می‌شوند اطلاعات زبانی در حافظه بلندمدت به‌صورت عمیق‌تری ثبت شوند. به عبارت دیگر، مغز انسان تمایل دارد اطلاعاتی را که با احساسات همراه هستند، بهتر پردازش و ذخیره کند. این ویژگی نشان می‌دهد که یادگیری خنثی و بدون احساس، معمولاً از ماندگاری کمتری برخوردار است.

در این چارچوب، نقش معلم نیز اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند. معلم نه‌تنها مسئول انتقال دانش زبانی است، بلکه باید به‌عنوان ایجادکننده فضای انگیزشی و هیجانی مثبت در کلاس عمل کند. نحوه ارائه محتوا، نوع تعامل

فصل دوم/۴۱

با زبان‌آموزان، استفاده از تشویق‌های مناسب و طراحی فعالیت‌های جذاب، همگی می‌توانند در شکل‌گیری احساسات مثبت نسبت به یادگیری نقش داشته باشند. در واقع، معلم در این مدل یک تسهیل‌گر هیجانی و شناختی است که شرایط لازم برای یادگیری مؤثر را فراهم می‌کند در این حالت معلم در کلاس دائماً میان نقش سنتی معلم و نقش مدرن معلم به عنوان تسهیل‌گر در رفت و آمد است در این حالت نه او خسته می‌شود نه دانش‌آموزان.

از سوی دیگر، کاهش اضطراب یادگیری نیز یکی از جنبه‌های مهم نقش احساس در آموزش زبان است. بسیاری از زبان‌آموزان در محیط‌های رسمی کلاس دچار ترس از اشتباه کردن یا ارزیابی منفی می‌شوند. این اضطراب می‌تواند به‌طور مستقیم بر عملکرد زبانی تأثیر منفی بگذارد و مانع از مشارکت فعال شود. در مقابل، ایجاد فضای امن، حمایت‌گر و غیر قضاوتی در کلاس باعث کاهش این اضطراب و افزایش اعتماد به نفس زبان‌آموزان می‌شود.

در مدل چند حسی- تجربی، فعالیت‌های آموزشی به‌گونه‌ای طراحی می‌شوند که احساسات مثبت به‌طور طبیعی در فرآیند یادگیری ایجاد شوند. فعالیت‌های گروهی، بازی‌های آموزشی، نقش‌آفرینی و تعاملات واقعی، همگی می‌توانند باعث ایجاد هیجان مثبت و افزایش انگیزه شوند. این نوع طراحی آموزشی باعث می‌شود زبان‌آموزان بدون احساس فشار یا ترس، در فرآیند یادگیری مشارکت فعال داشته باشند.

همچنین ارتباط میان احساس و حافظه یکی از نکات کلیدی در این حوزه است. تحقیقات نشان می‌دهند که اطلاعاتی که با احساسات قوی همراه هستند، احتمال بیشتری برای ذخیره‌سازی در حافظه بلندمدت دارند. این امر به‌ویژه در یادگیری زبان اهمیت دارد، زیرا زبان‌آموز باید بتواند واژگان و ساختارها را در موقعیت‌های واقعی به‌خاطر آورده و استفاده کند.

در نهایت، می‌توان گفت که احساسات و انگیزه در مدل یادگیری زبان چند حسی-تجربی نه تنها عناصر مکمل، بلکه عناصر بنیادین و ساختاری هستند. بدون وجود انگیزه و احساسات مثبت، حتی بهترین روش‌های آموزشی نیز نمی‌توانند به یادگیری پایدار منجر شوند. بنابراین، این مدل بر این اصل تأکید دارد که یادگیری زبان زمانی بهینه خواهد بود که در کنار درگیری شناختی و حسی، بعد عاطفی و انگیزشی نیز به‌طور کامل فعال باشد.

نکته: در مدل یادگیری زبان چند حسی-تجربی، احساسات و انگیزه نه عناصر جانبی، بلکه عناصر بنیادین فرآیند یادگیری هستند. بدون حضور انگیزه و احساسات مثبت، حتی بهترین روش‌های آموزشی نیز به یادگیری پایدار منجر نمی‌شوند. بنابراین، یادگیری زمانی بهینه خواهد بود که در کنار درگیری شناختی و حسی، بعد عاطفی و انگیزشی نیز به‌طور کامل فعال باشد.

نقش محیط یادگیری

محیط یادگیری یکی از عوامل اساسی و تعیین کننده در کیفیت فرآیند آموزش زبان محسوب می شود و نقش مهمی در شکل گیری، تثبیت و تعمیق یادگیری دارد. در مدل یادگیری زبان چند حسی-تجربی، محیط آموزشی تنها یک فضای فیزیکی برای برگزاری کلاس نیست، بلکه به عنوان یک عنصر فعال در فرآیند یادگیری در نظر گرفته می شود که می تواند به طور مستقیم بر میزان درگیری شناختی، انگیزشی و حسی زبان آموزان تأثیر بگذارد. به همین دلیل، طراحی و سازمان دهی محیط یادگیری اهمیت ویژه ای در این رویکرد دارد.

پژوهش های اخیر نشان می دهند که یادگیری زبان خارجی زمانی بیشترین اثربخشی را دارد که زبان آموز در محیطی غنی از محرک های دیداری، شنیداری، حرکتی و اجتماعی قرار گیرد. بر اساس نظریه یادگیری چندوجهی^۱، افراد اطلاعات را تنها از طریق زبان گفتاری یا نوشتاری دریافت نمی کنند، بلکه معنا از ترکیب کانال های مختلف ادراکی، از جمله تصویر، صدا، حرکت، ژست، تعامل، فضا و تجربه عملی شکل می گیرد. هرچه این کانال ها به صورت هماهنگ و هدفمند در فرایند آموزش به کار گرفته شوند، یادگیری عمیق تر، معنادارتر و ماندگارتر خواهد بود.

در رویکرد چندوجهی، زبان آموز نقش فعالی در ساخت دانش دارد و یادگیری صرفاً به دریافت اطلاعات از معلم محدود نمی شود. محیط های تعاملی فرصت هایی را فراهم می کنند تا زبان آموز از طریق مشاهده، گفت و گو، همکاری، تصمیم گیری و انجام فعالیت های واقعی، معنا را به صورت فعال خلق کند. در چنین شرایطی، زبان به ابزاری برای برقراری ارتباط، حل مسئله و مشارکت اجتماعی تبدیل می شود و یادگیرنده به جای حفظ کردن قواعد، زبان را در بافت های واقعی تجربه می کند. این نوع یادگیری موجب افزایش درگیری شناختی، تقویت مهارت های ارتباطی و انتقال بهتر آموخته ها به موقعیت های واقعی زندگی می شود.

یکی از اصول اساسی یادگیری چندوجهی، درگیر کردن همزمان چند حس در فرایند آموزش است. هنگامی که زبان آموز همزمان تصاویر را مشاهده می کند، صداها را می شنود، با اشیای واقعی کار می کند، حرکت انجام می دهد، با همکلاسی های خود تعامل دارد و از زبان برای انجام یک فعالیت هدفمند استفاده می کند، شبکه های شناختی متعددی در مغز فعال می شوند. این فرایند موجب ایجاد پیوندهای قوی تر میان اطلاعات جدید و تجربه های پیشین می شود و در نتیجه، درک مفاهیم و یادسپاری بلندمدت را تسهیل می کند. به همین دلیل، استفاده از فعالیت های چند حسی نه تنها جذابیت کلاس را افزایش می دهد، بلکه کیفیت یادگیری را نیز به طور چشمگیری بهبود می بخشد.

پژوهش های تجربی همچنین نشان داده اند که محیط های چندوجهی تأثیر قابل توجهی بر ابعاد عاطفی یادگیری دارند. زبان آموزانی که در فعالیت های تعاملی و تجربه محور شرکت می کنند، معمولاً انگیزه بیشتری

¹- Multimodal Learning

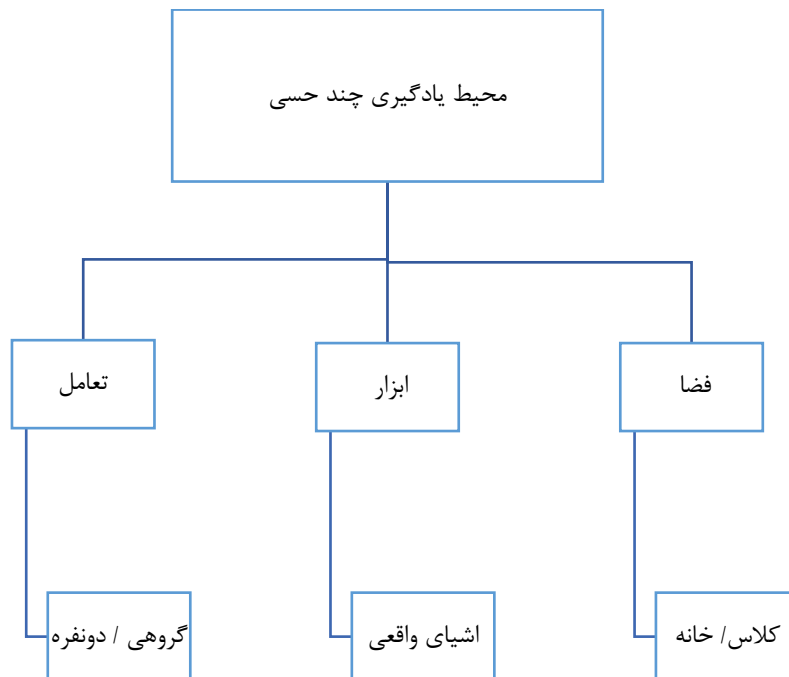
فصل دوم/ ۴۳

برای یادگیری از خود نشان می‌دهند، اعتماد به نفس بالاتری در استفاده از زبان پیدا می‌کنند و اضطراب کمتری هنگام برقراری ارتباط احساس می‌کنند. این محیط‌ها حس کنجکاوی، مشارکت و مسئولیت‌پذیری را نیز تقویت می‌کنند و باعث می‌شوند یادگیرندگان با علاقه بیشتری در فعالیتهای کلاسی حضور یابند. بنابراین، هیجان و تعامل اجتماعی نه عوامل جانبی، بلکه بخش جدایی‌ناپذیر فرایند یادگیری زبان محسوب می‌شوند.

اگرچه برخی پژوهش‌ها این اصول را در محیط‌های نوین مانند متاورس و کلاس‌های مجازی بررسی کرده‌اند، اما کاربرد آن‌ها به فناوری محدود نیست. مبانی یادگیری چندوجهی را می‌توان به سادگی در کلاس‌های حضوری نیز اجرا کرد. استفاده از بازی‌های آموزشی، ایفای نقش، داستان‌گویی، فعالیتهای حرکتی، پروژه‌های گروهی، اشیای واقعی^۱، موسیقی، تصاویر، فیلم، نمایش و سایر فعالیتهایی که چند حس را به طور هم‌زمان درگیر می‌کنند، نمونه‌هایی از به‌کارگیری این رویکرد در آموزش زبان هستند. آنچه اهمیت دارد، فراهم کردن فرصتهایی است که زبان‌آموز بتواند زبان را از طریق تجربه، تعامل و عمل بیاموزد، نه اینکه تنها به حفظ واژگان و قواعد دستوری بپردازد.

در یک محیط آموزشی سنتی، یادگیری اغلب محدود به کتاب، تخته و توضیحات شفاهی معلم است. چنین محیطی معمولاً فاقد تنوع حسی و تعامل فعال است و همین امر باعث می‌شود یادگیری برای بسیاری از زبان‌آموزان انتزاعی، غیر جذاب و دشوار باشد. در این شرایط، زبان‌آموزان تنها دریافت‌کننده اطلاعات هستند و فرصت کافی برای تجربه عملی زبان ندارند. در نتیجه، میزان درگیری ذهنی کاهش یافته و یادگیری به سطحی سطحی و کوتاه‌مدت محدود می‌شود.

¹ - Realia

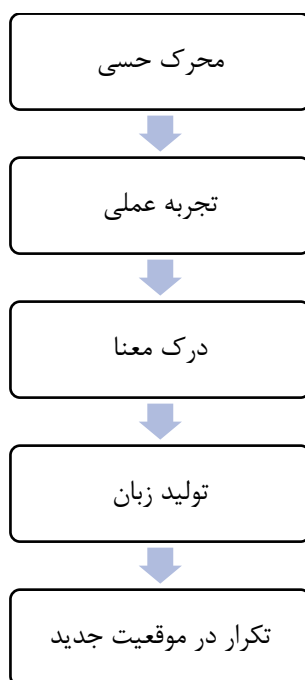


در مقابل، زمانی که محیط یادگیری به صورت غنی، پویا و چند حسی طراحی می‌شود، فرآیند یادگیری به طور قابل توجهی بهبود می‌یابد. محیط غنی آموزشی محیطی است که در آن از عناصر مختلفی مانند اشیای واقعی، تصاویر، کارت‌ها، ابزارهای دیداری و شنیداری، و موقعیت‌های شبیه‌سازی شده استفاده می‌شود. این عناصر باعث می‌شوند زبان‌آموزان بتوانند مفاهیم زبانی را نه تنها بشنوند یا بخوانند، بلکه آن‌ها را ببینند، لمس کنند و در قالب فعالیت‌های عملی تجربه کنند.

تبدیل کلاس به آزمایشگاه یادگیری

در یکی از جلسات آموزش مفاهیم “sink” و “float”، کلاس درس به یک محیط آزمایشی تبدیل شد. به جای معرفی واژگان از طریق تصویر یا ترجمه، ظرفی پر از آب و مجموعه‌ای از اشیای واقعی مانند سنگ، قاشق، چوب، برگ، توپ پلاستیکی و سکه در اختیار زبان‌آموزان قرار گرفت. دانش‌آموزان پیش از انداختن هر وسیله در آب، درباره نتیجه آزمایش حدس می‌زدند و جملاتی مانند “I think it will sink” یا “It might float” را بیان می‌کردند. پس از مشاهده نتیجه، درباره آن گفت‌وگو می‌کردند و یافته‌های خود را با سایر اعضای گروه به اشتراک می‌گذاشتند.

در این فعالیت، کلاس از یک فضای صرفاً آموزشی به محیطی برای مشاهده، آزمایش و کشف تبدیل شد. تجربه مستقیم باعث شد واژگان جدید با یک رویداد واقعی پیوند بخورند و یادگیری از سطح حفظ کردن به درک عمیق‌تر مفهوم ارتقا یابد.



یکی از ویژگی‌های مهم محیط یادگیری چند حسی، فعال‌سازی هم‌زمان چندین مسیر شناختی در مغز است. زمانی که یادگیری از طریق ترکیب محرک‌های دیداری، شنیداری و حرکتی انجام می‌شود، ارتباط‌های عصبی قوی‌تری شکل می‌گیرد و در نتیجه، احتمال تثبیت اطلاعات در حافظه بلندمدت افزایش می‌یابد. به همین دلیل، محیط‌های آموزشی چند حسی نسبت به محیط‌های سنتی، کارآمدتر و مؤثرتر هستند.

در این مدل، استفاده از اشیای واقعی نقش بسیار مهمی در یادگیری دارد. زمانی که زبان‌آموز با یک شیء واقعی مانند یک وسیله، تصویر یا ابزار آموزشی تعامل دارد، مفهوم زبانی به‌صورت مستقیم با تجربه عینی او مرتبط می‌شود. این ارتباط مستقیم میان زبان و تجربه، باعث کاهش فاصله میان مفاهیم انتزاعی و کاربرد واقعی آن‌ها می‌شود. در نتیجه، زبان‌آموز بهتر می‌تواند واژگان و ساختارها را در موقعیت‌های واقعی به کار گیرد.

نمونه‌ای از اجرای مدل در کلاس: جعبه اسرار

برای آموزش واژگان مربوط به اشیای روزمره، مجموعه‌ای از وسایل واقعی داخل یک جعبه قرار داده شد. زبان‌آموزان بدون نگاه کردن، تنها از طریق لمس کردن شیء تلاش می‌کردند آن را تشخیص دهند. پس از بیان حدس خود، شیء را از جعبه خارج می‌کردند، نام آن را می‌گفتند و درباره کاربرد آن جمله‌ای می‌ساختند. در این فعالیت، محیط کلاس به فضایی اکتشافی تبدیل شد. اشیای واقعی جایگزین تصاویر کتاب شدند و زبان‌آموزان پیش از مشاهده، از حس لامسه برای شناخت مفهوم استفاده کردند. این تجربه باعث شد ارتباط میان واژه، معنا و تجربه حسی به شکل عمیق‌تری در ذهن آنان شکل بگیرد.

همچنین موقعیت‌های واقعی یا شبیه‌سازی شده یکی دیگر از عناصر کلیدی محیط یادگیری در این مدل محسوب می‌شوند. زمانی که کلاس درس به محیطی مشابه موقعیت‌های واقعی زندگی تبدیل می‌شود، زبان‌آموزان فرصت پیدا می‌کنند زبان را در بستر کاربردی تمرین کنند. برای مثال، نقش‌آفرینی، بازی‌های گروهی یا شبیه‌سازی موقعیت‌های روزمره می‌توانند به عنوان ابزارهایی مؤثر در ایجاد چنین محیطی مورد استفاده قرار گیرند. این نوع فعالیت‌ها باعث افزایش تعامل، مشارکت و انگیزه در یادگیری می‌شوند.

نمونه‌ای از اجرای مدل در کلاس: مطب پزشک در کلاس درس

در یکی از جلسات آموزش بیماری‌ها و توصیه‌های پزشکی، فضای کلاس به یک مطب ساده تبدیل شد. با استفاده از گوشی پزشکی اسباب‌بازی، بانداز، دماسنج و چند وسیله ساده دیگر، زبان‌آموزان در نقش پزشک و بیمار قرار گرفتند. بیمار علائم خود را توضیح می‌داد و پزشک با استفاده از ساختارهایی مانند "You should..." یا "You shouldn't..." توصیه‌های لازم را ارائه می‌کرد.

در این فعالیت، محیط کلاس از یک فضای آموزشی معمولی به موقعیتی نزدیک به زندگی واقعی تبدیل شد. استفاده از وسایل واقعی و ایفای نقش باعث شد زبان‌آموزان ساختارهای زبانی را در جریان یک تعامل طبیعی به کار بگیرند و ارتباط میان زبان و کاربرد عملی آن را تجربه کنند.

از سوی دیگر، محیط یادگیری باید به گونه‌ای طراحی شود که احساس امنیت روانی در زبان‌آموزان ایجاد کند. زمانی که زبان‌آموز احساس کند در محیطی امن و بدون قضاوت قرار دارد، تمایل بیشتری برای مشارکت فعال، آزمون و خطا و استفاده از زبان خواهد داشت. این موضوع به‌ویژه در یادگیری زبان خارجی اهمیت دارد، زیرا بسیاری از زبان‌آموزان به دلیل ترس از اشتباه کردن، از مشارکت فعال در کلاس خودداری می‌کنند.

در مدل چندحسی-تجربی، معلم نقش مهمی در طراحی و مدیریت محیط یادگیری دارد. معلم باید بتواند فضایی ایجاد کند که در آن تعامل، حرکت، تجربه و استفاده فعال از زبان امکان‌پذیر باشد. در این رویکرد، محیط یادگیری به صورت خودکار شکل نمی‌گیرد، بلکه نتیجه طراحی هدفمند و آگاهانه معلم است. انتخاب ابزارهای آموزشی مناسب، سازمان‌دهی فعالیت‌های گروهی و ایجاد موقعیت‌های یادگیری متنوع، همگی از وظایف معلم در این چارچوب محسوب می‌شوند.

همچنین محیط یادگیری باید انعطاف‌پذیر و قابل تغییر باشد تا بتواند با نیازهای مختلف زبان‌آموزان سازگار شود. هر گروه آموزشی دارای ویژگی‌های خاص خود از نظر سطح، سن، انگیزه و سبک یادگیری است. بنابراین، محیط آموزشی باید به گونه‌ای طراحی شود که امکان تغییر و تطبیق با این تفاوت‌ها را داشته باشد.

نمونه‌ای از اجرای مدل در کلاس: یادگیری در فضای خارج از کلاس

در برخی فعالیت‌ها، آموزش تنها به فضای کلاس محدود نشد. برای مثال، در آموزش رنگ‌ها یا واژگان مربوط به طبیعت، زبان‌آموزان به حیاط آموزشگاه یا فضای باز هدایت شدند تا اشیای واقعی را مشاهده کرده و درباره آن‌ها صحبت کنند. آنان با اشاره به درختان، گل‌ها، آسمان یا اشیای اطراف، واژگان و جمله‌های هدف را در موقعیت واقعی به کار می‌بردند.



این تغییر محیط باعث افزایش انگیزه و مشارکت زبان‌آموزان شد و نشان داد که یادگیری زبان می‌تواند در هر محیطی که فرصت مشاهده، تجربه و تعامل فراهم باشد، اتفاق بیفتد.

در نهایت، می‌توان گفت که محیط یادگیری در مدل چند حسی-تجربی یک عامل مکمل نیست، بلکه یکی از عناصر اصلی و ساختاری فرآیند آموزش زبان است. محیط غنی، پویا و چند حسی می‌تواند یادگیری را از حالت انتزاعی و منفعل به یک تجربه فعال، معنادار و پایدار تبدیل کند. در چنین شرایطی، زبان‌آموز نه تنها زبان را می‌آموزد، بلکه آن را زندگی می‌کند و در موقعیت‌های واقعی به کار می‌گیرد.

در مدل یادگیری زبان چند حسی-تجربی، محیط یادگیری یک عامل از پیش موجود نیست، بلکه بخشی از فرایند طراحی آموزشی است. معلم با استفاده از ساده‌ترین امکانات مانند اشیای روزمره، اسباب‌بازی‌ها، فلش‌کارت‌ها، مواد هنری یا تغییر چیدمان کلاس، محیطی خلق می‌کند که زبان‌آموز بتواند زبان را در بستر تجربه مستقیم، تعامل و فعالیت عملی بیاموزد. بنابراین، کیفیت یادگیری بیش از آنکه به امکانات پیچیده وابسته باشد، به کیفیت طراحی محیط آموزشی بستگی دارد.

نقش معلم در مدل

در مدل یادگیری زبان چند حسی-تجربی، نقش معلم به‌طور اساسی از یک انتقال‌دهنده صرف اطلاعات به یک تسهیل‌گر، طراح تجربه‌های یادگیری و هدایت‌گر فرآیند آموزشی تغییر می‌یابد. در این رویکرد، معلم دیگر محور اصلی انتقال دانش نیست، بلکه به‌عنوان فردی عمل می‌کند که شرایط لازم برای یادگیری فعال، تجربه محور و چند حسی را برای زبان‌آموزان فراهم می‌سازد. این تغییر نقش، یکی از مهم‌ترین تحولات در رویکردهای نوین آموزش زبان محسوب می‌شود.

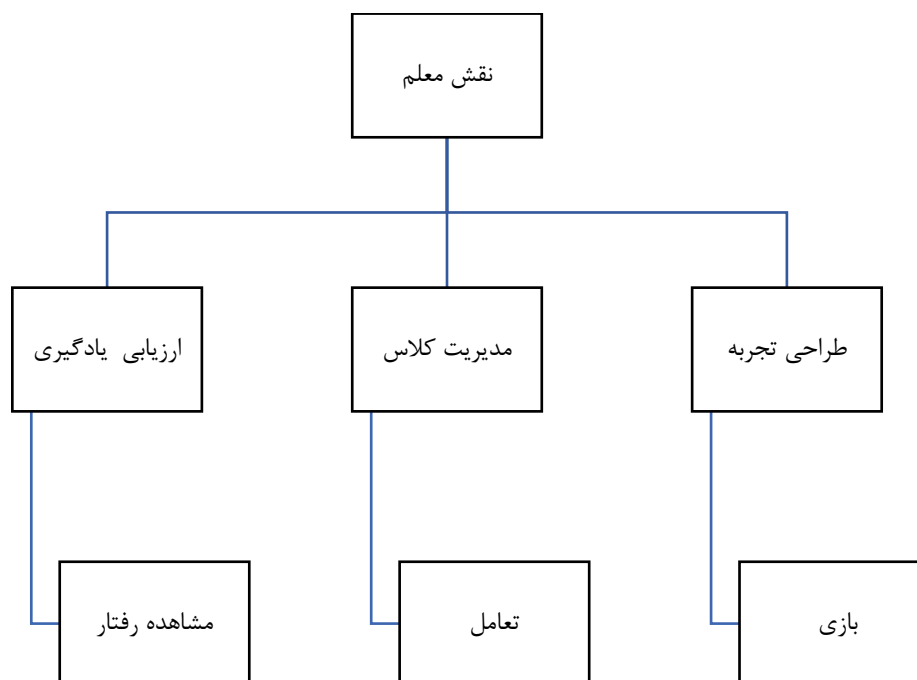
در نظام‌های آموزشی سنتی، معلم معمولاً نقش اصلی را در ارائه محتوا ایفا می‌کند و زبان‌آموزان در موقعیتی نسبتاً منفعل قرار دارند که بیشتر شامل گوش دادن، یادداشت‌برداری و انجام تمرین‌های ساختاری است. این

مبانی نظری یادگیری زبان چندحسی - تجربی / ۴۸

نوع آموزش، اگرچه می‌تواند در انتقال برخی اطلاعات نظری مؤثر باشد، اما معمولاً در ایجاد مهارت‌های کاربردی و ارتباطی زبان کافی نیست. در مقابل، در مدل چندحسی - تجربی، تأکید اصلی بر فعال بودن زبان‌آموز و درگیر شدن او در فرآیند یادگیری از طریق تجربه مستقیم است.

معلم سنی	معلم چندحسی - تجربی
انتقال‌دهنده اطلاعات	طراح تجربه تسهیل‌گر یادگیری

در این چارچوب، معلم به‌عنوان طراح محیط و فعالیت‌های آموزشی عمل می‌کند. او باید بتواند موقعیت‌هایی را ایجاد کند که در آن زبان‌آموزان بتوانند زبان را از طریق تعامل، حرکت، مشاهده و مشارکت فعال تجربه کنند. این امر مستلزم آن است که معلم نه تنها به محتوای زبانی مسلط باشد، بلکه با اصول یادگیری چندحسی و تجربه محور نیز آشنایی داشته باشد و بتواند آن‌ها را در طراحی فعالیت‌های آموزشی به کار گیرد.



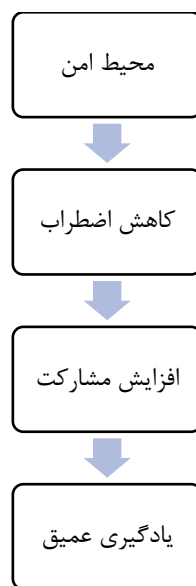
یکی از وظایف مهم معلم در این مدل، ایجاد شرایطی است که یادگیری به‌صورت طبیعی و در بستر تجربه شکل بگیرد. این شرایط می‌تواند شامل استفاده از بازی‌های آموزشی، فعالیت‌های گروهی، نقش‌آفرینی، استفاده از اشیای واقعی، تصاویر و موقعیت‌های شبیه‌سازی شده باشد. چنین فعالیت‌هایی باعث می‌شوند زبان‌آموزان

فصل دوم/ ۴۹

زبان را در موقعیت‌های واقعی یا نزدیک به واقعیت تجربه کنند و ارتباط میان زبان و کاربرد را به صورت عملی درک نمایند.

از سوی دیگر، معلم در این مدل نقش مهمی در ایجاد انگیزه و حفظ درگیری ذهنی زبان‌آموزان دارد. طراحی فعالیت‌های جذاب، متنوع و معنادار باعث می‌شود زبان‌آموزان با اشتیاق بیشتری در فرآیند یادگیری مشارکت کنند. در چنین فضایی، یادگیری دیگر یک فرآیند اجباری و یک‌طرفه نیست، بلکه به یک تجربه پویا و تعاملی تبدیل می‌شود که در آن زبان‌آموز نقش فعال دارد.

یکی دیگر از وظایف کلیدی معلم، مدیریت فضای کلاس و ایجاد محیطی امن و حمایت‌گر است. در چنین محیطی، زبان‌آموزان باید احساس راحتی کنند تا بتوانند بدون ترس از اشتباه کردن، در فعالیت‌های زبانی مشارکت کنند. کاهش اضطراب یادگیری و ایجاد فضای غیر قضاوتی از جمله عوامل مهمی هستند که معلم باید به آن‌ها توجه داشته باشد، زیرا این عوامل به طور مستقیم بر کیفیت مشارکت و یادگیری تأثیر می‌گذارند.



همچنین معلم در این مدل باید توانایی مشاهده و تحلیل فرآیند یادگیری زبان‌آموزان را داشته باشد. او باید بتواند نیازهای یادگیری، نقاط ضعف و قوت زبان‌آموزان را شناسایی کرده و بر اساس آن، فعالیت‌های مناسب را طراحی یا اصلاح کند. این نقش تحلیلی باعث می‌شود آموزش به صورت انعطاف‌پذیر و متناسب با شرایط واقعی کلاس پیش برود.

در مدل چند حسی-تجربی، معلم همچنین نقش مهمی در هدایت تعاملات گروهی دارد. از آنجا که بخش مهمی از یادگیری در این مدل از طریق تعامل اجتماعی شکل می‌گیرد، معلم باید بتواند فعالیت‌هایی طراحی

مبانی نظری یادگیری زبان چندحسی - تجربی / ۵۰

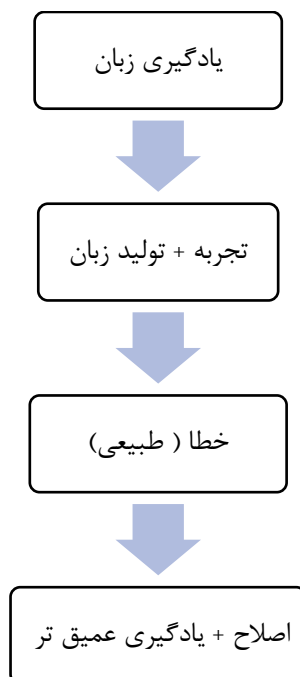
کند که همکاری، گفتگو و مشارکت میان زبان‌آموزان را تقویت کند. این تعاملات نه تنها به یادگیری زبان کمک می‌کند، بلکه مهارت‌های اجتماعی و ارتباطی زبان‌آموزان را نیز توسعه می‌دهد.

در نهایت، می‌توان گفت که نقش معلم در این مدل، نقشی چندبعدی، پویا و تسهیل‌گرانه است. معلم در این رویکرد نه مرکز انتقال دانش، بلکه سازنده بسترهای یادگیری است که در آن زبان‌آموزان بتوانند از طریق تجربه مستقیم، تعامل و فعالیت‌های چندحسی، زبان را به صورت عمیق و پایدار بیاموزند. این تغییر نقش، یکی از ارکان اصلی موفقیت مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی محسوب می‌شود و آن را از رویکردهای سنتی متمایز می‌سازد.

معلم سنتی	معلم چند حسی-تجربی
انتقال‌دهنده دانش	طراح تجربه
محور کلاس	تسهیل‌گر
کنترل‌کننده کامل	هدایت‌کننده
آموزش مستقیم	یادگیری تجربی

نقش خطا در یادگیری

خطا یکی از اجزای طبیعی، اجتناب‌ناپذیر و بنیادی در فرآیند یادگیری زبان محسوب می‌شود و در مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی، نه به عنوان یک ضعف یا شکست، بلکه به عنوان بخشی ضروری از مسیر رشد و یادگیری در نظر گرفته می‌شود. در این رویکرد، اشتباه کردن نشانه تلاش برای یادگیری و ورود به فرآیند تولید زبانی است، نه دلیلی برای توقف یا سرکوب یادگیری. به همین دلیل، نگرش نسبت به خطا در این مدل از یک رویکرد منفی و تنبیهی به یک رویکرد مثبت، تحلیلی و آموزشی تغییر می‌کند.



در بسیاری از نظام‌های آموزشی سنتی، خطا معمولاً به عنوان یک مشکل تلقی می‌شود که باید سریعاً اصلاح یا حذف شود. این نوع نگرش باعث ایجاد اضطراب در زبان‌آموزان می‌شود و آن‌ها را از مشارکت فعال در فرآیند یادگیری باز می‌دارد. در چنین شرایطی، زبان‌آموزان به دلیل ترس از اشتباه کردن، کمتر در فعالیت‌های کلاسی مشارکت می‌کنند و بیشتر به سمت یادگیری منفعل و حفظی سوق داده می‌شوند. این امر در نهایت مانع از شکل‌گیری مهارت‌های ارتباطی واقعی در زبان می‌شود.

در مقابل، در مدل چند حسی-تجربی، خطا به عنوان بخشی طبیعی از فرایند یادگیری و نشانه‌ای از درگیری فعال ذهنی و زبانی زبان‌آموز تلقی می‌شود. زمانی که زبان‌آموز در حال استفاده از زبان در موقعیت‌های واقعی یا شبیه‌سازی شده است، احتمال بروز اشتباه کاملاً طبیعی است، زیرا او در حال آزمون فرضیه‌های زبانی خود و ساختن معنا از طریق تجربه است. این فرآیند آزمون و خطا، یکی از مهم‌ترین سازوکارهای یادگیری عمیق محسوب می‌شود.

از منظر شناختی، خطاها اطلاعات ارزشمندی درباره نحوه پردازش زبان در ذهن یادگیرنده ارائه می‌دهند. هر خطا می‌تواند نشان‌دهنده یک فرض نادرست، یک ساختار ناقص یا یک درک محدود از زبان باشد. بنابراین، تحلیل خطاها به معلم این امکان را می‌دهد که نیازهای واقعی یادگیری زبان‌آموزان را شناسایی کرده و آموزش را متناسب با آن تنظیم کند. به همین دلیل، خطا نه تنها یک مانع نیست، بلکه یک منبع مهم اطلاعاتی در فرآیند آموزش محسوب می‌شود.

در این مدل، نحوه برخورد معلم با خطا نقش بسیار تعیین‌کننده‌ای دارد. معلم به جای سرکوب یا اصلاح فوری و مداخله‌گرایانه خطا، باید رویکردی حمایتی، هدایت‌گر و تحلیلی داشته باشد. این بدان معناست که

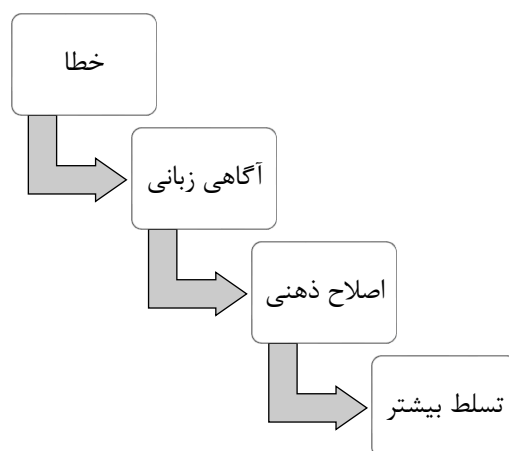
مبانی نظری یادگیری زبان چندحسی - تجربی ۵۲/

خطاها باید در فضایی امن و غیر قضاوتی بررسی شوند تا زبان‌آموز احساس ترس یا شرم نداشته باشد. ایجاد چنین فضایی باعث افزایش اعتماد به نفس و تشویق زبان‌آموزان به استفاده فعال‌تر از زبان می‌شود. همچنین، پذیرش خطا به‌عنوان بخشی از فرآیند یادگیری، ارتباط مستقیم با افزایش انگیزه و کاهش اضطراب دارد. زمانی که زبان‌آموز بداند اشتباه کردن بخشی طبیعی از یادگیری است، با جسارت بیشتری در فعالیت‌های زبانی شرکت می‌کند و از تجربه‌های جدید زبانی نمی‌ترسد. این موضوع به‌ویژه در یادگیری زبان خارجی اهمیت زیادی دارد، زیرا ترس از اشتباه یکی از موانع اصلی در توسعه مهارت گفتاری است. در مدل چند حسی- تجربی، فعالیت‌های آموزشی به‌گونه‌ای طراحی می‌شوند که امکان آزمون و خطا به‌صورت طبیعی در آن‌ها وجود داشته باشد. بازی‌های آموزشی، فعالیت‌های گروهی، نقش‌آفرینی و موقعیت‌های واقعی ارتباطی همگی فضاهایی هستند که در آن‌ها خطا به‌عنوان بخشی از فرآیند تعامل پذیرفته می‌شود. این نوع طراحی آموزشی باعث می‌شود یادگیری به یک فرآیند پویا و تجربی تبدیل شود، نه یک فرآیند خطی و بدون اشتباه.



در نهایت، می‌توان گفت که خطا در این مدل نه‌تنها یک عنصر منفی نیست، بلکه یکی از عناصر کلیدی و سازنده در یادگیری زبان محسوب می‌شود. پذیرش خطا، تحلیل آن و استفاده آموزشی از آن، می‌تواند به تعمیق یادگیری، افزایش انعطاف‌پذیری زبانی و ارتقای مهارت‌های ارتباطی زبان‌آموزان کمک کند. بنابراین، در مدل

یادگیری زبان چند حسی- تجربی، خطاب بخشی جدایی ناپذیر از مسیر رشد زبانی و نشانه‌ای از پیشرفت در فرآیند یادگیری تلقی می‌شود.



جمع‌بندی

مدل یادگیری زبان چند حسی-تجربی بر این اصل بنیادین استوار است که یادگیری زمانی به بالاترین سطح اثربخشی خود می‌رسد که مجموعه‌ای از عناصر کلیدی شامل تجربه، تعامل اجتماعی، حرکت، احساس و فرایندهای شناختی به صورت هم‌زمان و یکپارچه درگیر شوند. در این رویکرد، یادگیری زبان نه یک فرآیند خطی و صرفاً ذهنی، بلکه یک تجربه چندبعدی و زنده تلقی می‌شود که در آن زبان‌آموز از طریق مشارکت فعال در فعالیت‌های آموزشی، به ساخت معنا و درک کاربردی زبان می‌پردازد.

بر اساس این مدل، تجربه نقش محوری در تبدیل مفاهیم انتزاعی زبانی به دانش کاربردی دارد. زمانی که زبان‌آموز در موقعیت‌های واقعی یا شبیه‌سازی‌شده قرار می‌گیرد، مفاهیم زبانی نه تنها در سطح شناختی پردازش می‌شوند، بلکه از طریق درگیری حسی و حرکتی نیز تقویت می‌گردند. این امر باعث می‌شود یادگیری از حالت حفظی و کوتاه‌مدت خارج شده و به یک دانش پایدار و قابل استفاده در موقعیت‌های واقعی تبدیل شود.

همچنین تعامل اجتماعی به عنوان یکی از ارکان اصلی این مدل، نقش مهمی در شکل‌گیری معنا و توسعه مهارت‌های زبانی دارد. یادگیری زبان در بستر ارتباط با دیگران معنا پیدا می‌کند و از طریق گفتگو، همکاری و مشارکت گروهی، زبان‌آموزان فرصت می‌یابند زبان را در موقعیت‌های واقعی ارتباطی تجربه کنند. این تعاملات نه تنها به تقویت مهارت‌های زبانی کمک می‌کند، بلکه موجب رشد مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی نیز می‌شود. از سوی دیگر، حرکت و فعالیت‌های بدنی به عنوان بخش مهمی از یادگیری چند حسی، موجب فعال شدن مسیرهای شناختی مختلف در مغز می‌شود. درگیری هم‌زمان ذهن و بدن در فرآیند یادگیری، باعث افزایش توجه، تمرکز و تثبیت اطلاعات در حافظه بلندمدت می‌گردد. این ویژگی به ویژه در یادگیری زبان خارجی اهمیت زیادی دارد، زیرا ارتباط میان معنا و عمل را تقویت می‌کند.

مبانی نظری یادگیری زبان چندحسی - تجربی / ۵۴

نقش احساس و انگیزه نیز در این مدل بسیار برجسته است. احساسات مثبت مانند هیجان، کنجکاوی و لذت، محرک‌های مهمی برای افزایش مشارکت و درگیری ذهنی زبان‌آموزان هستند. زمانی که یادگیری با تجربه‌های هیجانی مثبت همراه باشد، احتمال تثبیت اطلاعات و یادگیری عمیق‌تر افزایش می‌یابد. در مقابل، کاهش اضطراب و ایجاد فضای امن یادگیری، زمینه را برای مشارکت فعال‌تر زبان‌آموزان فراهم می‌سازد.

در نهایت، این مدل تلاش می‌کند یادگیری زبان را از یک فرآیند انتزاعی، ساختاریافته و نظری به یک تجربه واقعی، پویا و کاربردی تبدیل کند. در این چارچوب، زبان نه صرفاً به‌عنوان یک مجموعه قواعد، بلکه به‌عنوان یک ابزار زنده برای تجربه، تعامل و ارتباط در نظر گرفته می‌شود. به این ترتیب، مدل چندحسی-تجربی با تلفیق ابعاد شناختی، حسی، حرکتی، اجتماعی و عاطفی، چارچوبی جامع برای ارتقای کیفیت یادگیری زبان ارائه می‌دهد که می‌تواند پاسخگوی نیازهای متنوع زبان‌آموزان در محیط‌های آموزشی واقعی باشد.

فصل سوم

کاربرد مدل در آموزش چهار مهارت زبان

(شنیدن، گفتن، خواندن و نوشتن)

کاربرد مدل یادگیری زبان چندحسی - تجربی در آموزش چهار مهارت زبان

یکی از مهم‌ترین اهداف هر برنامه آموزش زبان، پرورش متوازن چهار مهارت اصلی زبان یعنی شنیدن (Listening)، گفتن (Speaking)، خواندن (Reading) و نوشتن (Writing) است. این چهار مهارت، پایه‌های اصلی برقراری ارتباط مؤثر را تشکیل می‌دهند و یادگیری موفق زبان زمانی محقق می‌شود که زبان‌آموز بتواند آن‌ها را در موقعیت‌های واقعی و معنادار به صورت هماهنگ و مکمل به کار گیرد. با این حال، در بسیاری از شیوه‌های سنتی آموزش زبان، این مهارت‌ها اغلب به صورت جداگانه و مستقل آموزش داده می‌شوند؛ به گونه‌ای که هر جلسه یا هر بخش از کتاب تنها بر یکی از مهارت‌ها تمرکز دارد. چنین رویکردی اگرچه ممکن است در آموزش برخی ساختارهای زبانی مؤثر باشد، اما همیشه نمی‌تواند توانایی استفاده واقعی از زبان را در موقعیت‌های روزمره و ارتباطی ایجاد کند.

مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی بر این باور است که زبان، پدیده‌ای زنده، پویا و اجتماعی است و نمی‌توان آن را به مجموعه‌ای از مهارت‌های مجزا یا قواعد مستقل تقلیل داد. در زندگی واقعی، افراد هنگام برقراری ارتباط، به طور هم‌زمان به سخنان دیگران گوش می‌دهند، صحبت می‌کنند، متون کوتاه را می‌خوانند و در صورت نیاز می‌نویسند. بنابراین، آموزش زبان نیز باید تا حد امکان بازتاب‌دهنده همین فرایند طبیعی باشد. در این مدل، چهار مهارت زبانی در قالب فعالیت‌های یکپارچه، تجربه‌محور و هدفمند رشد می‌کنند و زبان‌آموز به جای حفظ کردن قواعد یا تکرار مکانیکی واژگان، زبان را از طریق عمل، تجربه و تعامل با محیط پیرامون خود می‌آموزد.

در این رویکرد، معلم تنها انتقال‌دهنده اطلاعات نیست، بلکه طراح موقعیت‌های یادگیری است. او با استفاده از بازی، حرکت، اشیای واقعی، تصاویر، داستان، ایفای نقش، فعالیت‌های گروهی و سایر تجربه‌های حسی، محیطی غنی برای یادگیری فراهم می‌کند؛ محیطی که در آن زبان‌آموز بتواند با مشاهده، لمس، شنیدن، حرکت کردن، گفت‌وگو، حل مسئله و تولید زبان، مفاهیم جدید را کشف و درک کند. چنین فعالیت‌هایی نه تنها موجب تقویت هر یک از مهارت‌های زبانی می‌شوند، بلکه ارتباط میان آن‌ها را نیز حفظ می‌کنند و از یادگیری پراکنده و غیرکاربردی جلوگیری می‌کنند.

یکی از ویژگی‌های مهم مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی، تأکید بر تجربه مستقیم است. در این مدل، زبان‌آموز ابتدا با یک تجربه واقعی یا شبیه‌سازی‌شده روبه‌رو می‌شود، سپس از طریق تعامل با دیگران، مشاهده، حرکت و استفاده از ابزارهای مختلف، مفهوم زبانی را درک می‌کند و در ادامه آن را در قالب گفتار، خواندن یا نوشتن به کار می‌گیرد. به این ترتیب، یادگیری از حالت انتزاعی خارج شده و به فرایندی فعال،

کاربرد مدل یادگیری زبان چندحسی - تجربی در آموزش چهار مهارت زبان/ ۵۷

معنادار و ماندگار تبدیل می‌شود. در چنین شرایطی، هر فعالیت آموزشی می‌تواند به‌طور هم‌زمان چند مهارت را درگیر کند و فرصت‌های متعددی برای استفاده واقعی از زبان فراهم آورد.

از سوی دیگر، این مدل بر این اصل استوار است که یادگیری زبان زمانی عمیق‌تر و پایدارتر خواهد بود که ابعاد شناختی، حسی، حرکتی، عاطفی و اجتماعی یادگیرنده به‌طور هم‌زمان فعال شوند. هنگامی که زبان‌آموز در یک بازی گروهی شرکت می‌کند، با هم‌کلاسی‌های خود تعامل دارد، به دستورهای معلم گوش می‌دهد، اشیای واقعی را مشاهده و لمس می‌کند، درباره آن‌ها صحبت می‌کند و در پایان تجربه خود را به‌صورت شفاهی یا نوشتاری بیان می‌کند، در واقع هر چهار مهارت زبانی را در یک موقعیت واحد تمرین کرده است. این یکپارچگی، علاوه بر افزایش انگیزه، به انتقال یادگیری به موقعیت‌های واقعی زندگی نیز کمک می‌کند.

در این فصل، نشان داده خواهد شد که چگونه می‌توان اصول مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی را در آموزش هر یک از چهار مهارت اصلی زبان به کار گرفت. همچنین با ارائه نمونه‌هایی از فعالیت‌های اجراشده در کلاس، تلاش خواهد شد ارتباط میان مبانی نظری ارائه‌شده در فصل‌های پیشین و کاربرد عملی آن‌ها در محیط آموزشی روشن شود. هدف نهایی این فصل، ارائه چارچوبی عملی برای معلمان است تا بتوانند با استفاده از فعالیت‌های چندحسی، تجربه‌محور و تعاملی، فرایند آموزش زبان را به تجربه‌ای پویا، لذت‌بخش و اثربخش برای زبان‌آموزان تبدیل کنند.

مهارت‌های شنیداری و گفتاری نخستین مهارت‌هایی هستند که کودکان در فرایند یادگیری زبان مادری خود کسب می‌کنند. کودک پیش از آنکه خواندن و نوشتن را بیاموزد، ماه‌ها و حتی سال‌ها به شنیدن زبان اطرافیان می‌پردازد و به تدریج توانایی سخن گفتن را به دست می‌آورد.

با این حال، در بسیاری از کلاس‌های آموزش زبان، تمرکز اصلی بر حفظ واژگان و یادگیری ساختارهای گرامری است و فرصت کافی برای شنیدن و استفاده واقعی از زبان فراهم نمی‌شود. در نتیجه بسیاری از زبان‌آموزان می‌توانند تمرین‌های کتاب را انجام دهند، اما در برقراری یک مکالمه ساده دچار مشکل می‌شوند. رویکرد حسی-حرکتی تلاش می‌کند محیطی فراهم کند که در آن کودکان زبان را از طریق شنیدن، حرکت کردن، بازی کردن و تعامل با دیگران تجربه کنند. در چنین محیطی، "Listening" و "Speaking" به فعالیت‌هایی زنده و معنادار تبدیل می‌شوند.

یکی از اهداف اساسی در آموزش زبان، پرورش متوازن چهار مهارت اصلی شامل شنیدن^۱، گفتن^۲، خواندن^۳ و نوشتن^۴ است. این مهارت‌ها اساس ارتباط زبانی را تشکیل می‌دهند و یادگیری مؤثر زمانی رخ می‌دهد که زبان‌آموز بتواند آن‌ها را به‌صورت هماهنگ و در موقعیت‌های واقعی به کار گیرد.

¹ - Listening

² - Speaking

³ - Reading

⁴ - Writing

فصل سوم/ ۵۸

با این حال، در بسیاری از نظام‌های آموزشی سنتی، این مهارت‌ها به صورت مجزا و غیرمرتبط آموزش داده می‌شوند. چنین رویکردی اگرچه ممکن است در آموزش ساختارهای زبانی مفید باشد، اما معمولاً به توانایی استفاده عملی از زبان در موقعیت‌های واقعی منجر نمی‌شود.

نقش معلم در رویکرد چندحسی-تجربی

در رویکرد یادگیری زبان چندحسی-تجربی، نقش معلم از «انتقال‌دهنده دانش» به «طراح تجربه یادگیری» تغییر می‌یابد. در این دیدگاه، معلم فردی است که شرایطی را فراهم می‌کند تا زبان‌آموز بتواند زبان را در بستر تجربه‌های واقعی، تعامل اجتماعی و فعالیت‌های چندحسی کشف و استفاده کند. به همین دلیل، یادگیری زبان دیگر یک فرآیند انتقال اطلاعات نیست، بلکه فرایندی مبتنی بر تجربه، مشارکت و درگیری فعال زبان‌آموز است.

در این چارچوب، وظایف اصلی معلم شامل طراحی فعالیت‌های چندحسی، ایجاد موقعیت‌های تعاملی، کاهش اضطراب یادگیری، هدایت فرایند آموزش و ارائه بازخورد سازنده است. معلم با استفاده از ابزارهایی مانند بازی، داستان، موسیقی و فعالیت‌های حرکتی، محیطی ایجاد می‌کند که در آن زبان به صورت طبیعی و کاربردی شکل می‌گیرد. در نتیجه، زبان‌آموز به جای حفظ کردن ساختارهای زبانی، آن‌ها را در موقعیت‌های واقعی تجربه و استفاده می‌کند.

در فعالیت‌های شنیداری و گفتاری، معلم نقش سخنران اصلی را ندارد، بلکه نقش تسهیل‌گر و هدایت‌کننده تعامل را ایفا می‌کند. هدف اصلی این است که دانش‌آموزان بیشتر صحبت کنند، بیشتر گوش دهند و به طور فعال در فرایند ارتباط زبانی مشارکت داشته باشند. بنابراین کلاس درس به محیطی تعاملی تبدیل می‌شود که در آن زبان از طریق عمل، تجربه و ارتباط واقعی آموخته می‌شود، نه صرفاً از طریق تکرار یا تمرین‌های کتابی. یکی از نکات کلیدی در این رویکرد، تقویت مهارت شنیداری فعال است. در بسیاری از کلاس‌ها مشاهده می‌شود که دانش‌آموزان به صحبت‌های یکدیگر توجه کافی ندارند. برای رفع این مشکل، معلم می‌تواند فعالیت‌هایی طراحی کند که در آن دانش‌آموزان مجبور شوند به گفته‌های همکلاسی‌های خود گوش دهند و آن‌ها را بازگو کنند. به این ترتیب، شنیدن از حالت منفعل خارج شده و به یک فعالیت شناختی فعال تبدیل می‌شود.

در نهایت، گوش دادن فعال زمانی تحقق می‌یابد که دانش‌آموز بتواند پس از چند بار مواجهه با زبان، بخش عمده‌ای از واژگان و جملات شنیده‌شده را درک کرده و بازگو کند. این سطح از درک و بازگویی نشان‌دهنده شکل‌گیری واقعی مهارت شنیداری است. در چنین شرایطی، کلاس زبان به فضایی پویا و تعاملی تبدیل می‌شود که در آن یادگیری نه تنها مؤثرتر، بلکه لذت‌بخش‌تر و پایدارتر خواهد بود.

داستان گویی؛ پلی میان تخیل و زبان تقویت مهارت گفتاری و ارتباطی

آموزش مهارت‌های شنیداری و گفتاری

شنیدن و گفتن نخستین مهارت‌هایی هستند که در فرایند یادگیری زبان شکل می‌گیرند. با این حال، در آموزش سنتی اغلب این مهارت‌ها به تمرین‌های محدود و غیرواقعی تقلیل می‌یابند. در رویکرد چندحسی-تجربی، این مهارت‌ها در بستر فعالیت‌های واقعی، تعاملی و حرکتی توسعه می‌یابند.

داستان گویی یکی از طبیعی‌ترین و مؤثرترین ابزارهای یادگیری زبان است. کودکان پیش از ورود به نظام آموزشی نیز از طریق داستان با واژگان، ساختارهای زبانی و جنبه‌های فرهنگی زبان آشنا می‌شوند. در رویکرد چندحسی-تجربی، داستان صرفاً یک متن خواندنی نیست، بلکه به تجربه‌ای زنده، تعاملی و بدن‌مند تبدیل می‌شود که در آن زبان‌آموز نقش فعال در فرایند یادگیری دارد.

در این رویکرد، داستان از حالت خواندن منفعل خارج شده و به فعالیتی پویا تبدیل می‌شود که در آن تخیل، حرکت و تعامل هم‌زمان فعال هستند. کودکان نه تنها شنونده داستان نیستند، بلکه در آن مشارکت می‌کنند و آن را از طریق نقش‌آفرینی تجربه می‌کنند. این فرایند باعث می‌شود زبان به صورت طبیعی و در بستر معنا آموخته شود، نه از طریق حفظ کردن ساختارهای انتزاعی.

ویژگی اصلی این رویکرد، فعال‌سازی هم‌زمان تخیل و حرکت است. زبان‌آموزان در جریان داستان، با ایفای نقش، استفاده از ژست‌ها و مشارکت در فعالیت‌های بدنی، مفاهیم زبانی را به صورت عینی تجربه می‌کنند. این امر موجب افزایش درگیری شناختی و تقویت ارتباط میان ذهن، بدن و زبان می‌شود.

در کلاس درس، معلم می‌تواند داستان را به صورت مرحله‌ای ارائه دهد و سپس هر دانش‌آموز را در نقش یکی از شخصیت‌ها قرار دهد. با استفاده از ابزارهایی مانند عروسک‌های انگشتی یا نمایش ساده، داستان بازآفرینی می‌شود و زبان‌آموزان جملات کلیدی را در قالب عملکرد واقعی تمرین می‌کنند. در این حالت، زبان‌آموز به جای حفظ کردن دیالوگ‌ها، آن‌ها را «زندگی» می‌کند.

برای مثال، در داستان‌های ساده کلاسی، هر دانش‌آموز یک نقش مشخص دارد و دیالوگ‌ها در قالب بازی اجرا می‌شوند. این شیوه باعث می‌شود مهارت‌های شنیداری و گفتاری به صورت هم‌زمان تقویت شوند و زبان‌آموز بتواند بدون اضطراب، در موقعیت ارتباطی واقعی مشارکت کند.

پژوهش‌های حوزه یادگیری بدن‌مند نشان می‌دهند که ژست‌ها نقش مهمی در پیوند میان مفاهیم انتزاعی و تجربه‌های عینی دارند. ژست‌ها به زبان‌آموز کمک می‌کنند تا مفاهیم زبانی را از طریق حرکت‌های ساده و نمادین بدن درک و بازنمایی کنند. در نتیجه، ژست‌ها به عنوان نوعی «کدگذاری چندحسی» عمل می‌کنند که هم‌زمان اطلاعات دیداری، حرکتی و زبانی را در ذهن ادغام می‌سازد.

فصل سوم/ ۶۰

در آموزش زبان، استفاده از داستان‌های تکرارشونده و ریتمیک اهمیت ویژه‌ای دارد. معلم به جای خواندن صرف متن، با ایفای نقش‌های مختلف داستان را زنده می‌کند و به تدریج دانش‌آموزان را وارد جریان نمایش می‌سازد. هدف اصلی در این فرآیند، تنها درک خواندن نیست، بلکه توانایی استفاده از زبان در موقعیت‌های واقعی و بیان جملات ساده و کاربردی است.

در این میان، اجرای نمایش برای گروه‌های سنی مختلف بسیار مؤثر است، زیرا کودکان علاقه دارند در نقش شخصیت‌های مورد علاقه خود قرار گیرند و بارها آن را تکرار کنند. برای مثال، کودکان ممکن است نقش‌هایی مانند سرآشپز، پلیس یا شخصیت‌های یک شهر خیالی را تجربه کنند. این نقش‌آفرینی‌ها موجب افزایش انگیزه و مشارکت فعال آن‌ها در فرایند یادگیری می‌شود.

همچنین می‌توان از وسایل شخصی کودکان به عنوان ابزار آموزشی استفاده کرد. زمانی که کودکان اشیای مورد علاقه خود مانند عروسک یا وسایل شخصی را به کلاس می‌آورند، این اشیاء به بخشی از فرایند یادگیری تبدیل می‌شوند. معلم می‌تواند از آن‌ها برای تمرین واژگان مربوط به رنگ، احساسات یا اشیای روزمره استفاده کند و حتی آن‌ها را در نقش شخصیت‌های داستانی قرار دهد. این امر یادگیری را از سطح انتزاعی به سطح تجربه زیسته ارتقا می‌دهد.

در نهایت، در رویکرد چندحسی-تجربی، داستان تنها خوانده نمی‌شود، بلکه اجرا و تجربه می‌شود. این فرایند با بهره‌گیری از نظریه‌های یادگیری اجتماعی و یگوتسکی، مفهوم «منطقه رشد نزدیک»، و رویکردهای بدن‌مند و تخیل‌محور مانند رویکرد والدورف، به یک چارچوب منسجم تبدیل می‌شود. نتیجه این رویکرد، یادگیری عمیق‌تر، مشارکتی‌تر و پایدارتر است که در آن کودکان نه تنها زبان را می‌آموزند، بلکه از فرایند یادگیری نیز لذت می‌برند.

موسیقی و یادگیری زبان

موسیقی یکی از مؤثرترین ابزارها در یادگیری و تثبیت زبان است. ریتم، تکرار و ملودی باعث می‌شوند واژگان و ساختارهای زبانی سریع‌تر در حافظه بلندمدت ثبت شوند و فرایند یادگیری برای زبان‌آموزان، به‌ویژه کودکان، ساده‌تر و لذت‌بخش‌تر گردد. استفاده از ترانه‌های آموزشی علاوه بر تقویت حافظه زبانی، به کاهش اضطراب یادگیری و افزایش انگیزه نیز کمک می‌کند.

با این حال، در به کارگیری ترانه‌ها باید توجه داشت که موسیقی انتخاب‌شده ساده، ریتمیک و دارای تکرار کافی باشد تا امکان درک و همراهی زبان‌آموز فراهم شود. همچنین پیش از اجرای ترانه، لازم است واژگان کلیدی و مفاهیم آن از طریق فعالیت‌های مقدماتی برای زبان‌آموز قابل فهم شود تا یادگیری صرفاً مبتنی بر تقلید صوتی نباشد.

کاربرد مدل یادگیری زبان چندحسی - تجربی در آموزش چهار مهارت زبان/۶۱

یکی از ویژگی‌های مهم موسیقی در آموزش زبان این است که کودکان معمولاً واژگان یک ترانه را سریع‌تر از فهرست‌های واژگانی حفظ می‌کنند. علاوه بر این، موسیقی فضای کلاس را شادتر کرده و یادگیری را از یک فعالیت رسمی و خشک به یک تجربه عاطفی و تعاملی تبدیل می‌کند.

به عنوان نمونه، در آموزش اعضای بدن با استفاده از ترانه "Head", "Shoulders", "Knees and Toes"، زبان‌آموزان هم‌زمان چند فعالیت انجام می‌دهند: شنیدن واژه‌ها، تکرار آن‌ها، لمس اعضای بدن و انجام حرکات هماهنگ با آهنگ. این ترکیب موجب درگیری هم‌زمان حس شنوایی، بینایی و حرکت شده و در نتیجه، یادگیری عمیق‌تر و ماندگارتری ایجاد می‌کند.

مکالمه طبیعی در کلاس

یکی از چالش‌های مهم در آموزش زبان این است که مکالمات آموزشی اغلب از زندگی واقعی کودکان فاصله دارند. جملات کتابی مانند "How old are you?" یا "I am eight years old" اگرچه مفید هستند، اما در صورت تکرار صرف و بدون کاربرد عملی، به شکل‌گیری ارتباط واقعی زبانی منجر نمی‌شوند.

در رویکرد چندحسی-تجربی، زبان باید در بستر فعالیت‌های روزمره کلاس وارد شود. فعالیت‌هایی مانند تقسیم وسایل، مرتب کردن کلاس، انجام بازی‌ها، ساخت کاردستی یا حتی صرف میان‌وعده، فرصت‌های طبیعی برای استفاده از زبان ایجاد می‌کنند. در این موقعیت‌ها، زبان‌آموزان از زبان به عنوان ابزار واقعی ارتباط استفاده می‌کنند، نه صرفاً یک تمرین آموزشی.

در چنین فضایی، جملاتی مانند "Let's clean", "Give me the red paper", "Can you help me?", "Open the box" و "the table" به بخشی طبیعی از تعاملات کلاسی تبدیل می‌شوند. این امر باعث می‌شود زبان از حالت انتزاعی خارج شده و به ابزاری کاربردی برای ارتباط روزمره تبدیل گردد.

یادگیری واژگان

یادگیری واژگان یکی از اساسی‌ترین مؤلفه‌های آموزش زبان است و نقش مهمی در توسعه مهارت‌های ارتباطی ایفا می‌کند. با این حال، زمانی که واژگان به صورت فهرست‌های جداگانه و صرفاً حفظی آموزش داده می‌شوند، ماندگاری آن‌ها در حافظه بلندمدت کاهش می‌یابد. رویکرد چندحسی-تجربی بر این اصل تأکید دارد که واژگان باید در بستر تجربه، تعامل و فعالیت‌های معنادار آموخته شوند.

در این رویکرد، واژه‌ها نه به عنوان واحدهای انتزاعی، بلکه به عنوان بخش‌هایی از تجربه زیسته کودک در نظر گرفته می‌شوند. همان‌گونه که کودکان زبان مادری را از طریق مشاهده، بازی، لمس اشیاء و تعامل اجتماعی می‌آموزند، در یادگیری زبان دوم نیز باید واژگان در موقعیت‌های واقعی و چندحسی ارائه شوند.

فصل سوم/ ۶۲

یکی از ابزارهای اصلی در این فرآیند، فلش کارت‌ها هستند. با این حال، در رویکرد چندحسی، فلش کارت‌ها صرفاً ابزار نمایش نیستند، بلکه به ابزار فعالیت و تعامل تبدیل می‌شوند. برای مثال، معلم کارت واژه “Apple” را نشان نمی‌دهد تا فقط حفظ شود، بلکه از آن در یک فعالیت حرکتی و گروهی استفاده می‌کند. از جمله ویژگی‌های مهم فلش کارت‌ها در این رویکرد، فعال‌سازی حافظه و افزایش مشارکت دانش‌آموزان است. زبان‌آموز به جای مشاهده منفعل، درگیر بازیابی فعال اطلاعات می‌شود و همین امر باعث تقویت حافظه بلندمدت می‌گردد.

برای نمونه، در فعالیت “Touch and Find”، فلش کارت‌ها در نقاط مختلف کلاس قرار می‌گیرند و معلم می‌گوید: “Touch red”. دانش‌آموزان باید به سمت کارت مربوطه حرکت کرده و آن را لمس کنند. در این فعالیت، شنیدن، دیدن و حرکت کردن هم‌زمان درگیر می‌شود.

در فعالیت گروهی دیگری، معلم واژه‌ای مانند “Banana” را بیان می‌کند و دانش‌آموزان در قالب رقابت باید کارت مربوطه را سریع‌تر پیدا کنند. این نوع فعالیت‌ها علاوه بر تقویت واژگان، انگیزه و مشارکت فعال را نیز افزایش می‌دهند.

علاوه بر فلش کارت‌ها، استفاده از اشیای واقعی نقش بسیار مهمی در تثبیت واژگان دارد. زمانی که زبان‌آموز با شیء واقعی مواجه می‌شود، ارتباط مستقیم میان واژه و تجربه شکل می‌گیرد و یادگیری عمیق‌تر می‌شود. برای مثال، در آموزش واژه «Apple»، کودک تنها تصویر نمی‌بیند، بلکه سیب واقعی را لمس می‌کند، آن را بو می‌کند، مزه آن را می‌چشد و سپس درباره آن صحبت می‌کند. این تجربه چندحسی باعث تثبیت عمیق‌تر واژه در ذهن می‌شود.

در چنین شرایطی، واژه در قالب جملات ساده نیز به کار گرفته می‌شود. برای مثال دانش‌آموز می‌گوید: “It is an apple”، “It is red”، “I like apples”. در این حالت، واژه به بخشی از ارتباط واقعی تبدیل می‌شود.

یکی دیگر از روش‌های مهم در آموزش واژگان، استفاده از بازی‌های آموزشی است. بازی محیطی ایجاد می‌کند که در آن اضطراب یادگیری کاهش یافته و زبان‌آموز با آزادی بیشتری از زبان استفاده می‌کند.

در بازی “Treasure Hunt”، معلم اشیایی را در کلاس پنهان می‌کند و از دانش‌آموزان می‌خواهد آن‌ها را پیدا کنند. جملاتی مانند “Find the pencil” یا “Find the blue ball” در این فعالیت استفاده می‌شود و واژگان در موقعیت واقعی تجربه می‌شوند.

در بازی “Pass the Object”، یک شیء در میان دانش‌آموزان دست به دست می‌شود و هنگام توقف موسیقی، فردی که شیء را در دست دارد باید آن را نام ببرد یا درباره آن جمله‌ای بسازد، مانند “It is soft”.

کاربرد مدل یادگیری زبان چندحسی – تجربی در آموزش چهار مهارت زبان/۶۳

در بازی “Guessing Game”، شیء داخل یک جعبه قرار می‌گیرد و دانش‌آموزان با پرسیدن سؤال‌هایی مانند “Is it big?” یا “Can we eat it?” سعی در حدس زدن آن دارند. این فعالیت مهارت مکالمه را نیز تقویت می‌کند.

اصل مهم دیگر در یادگیری واژگان، تکرار طبیعی است. برخلاف تکرار مکانیکی، تکرار در این رویکرد در بستر فعالیت‌های متنوع انجام می‌شود تا واژه در موقعیت‌های مختلف دیده و استفاده شود. برای مثال، واژه «Apple» می‌تواند در داستان‌گویی، بازی، نقاشی، نمایش یا فعالیت‌های گروهی تکرار شود. این تنوع باعث انتقال واژه به حافظه بلندمدت بدون احساس خستگی می‌شود. از منظر نظری، این رویکرد با مفاهیمی مانند رمزگذاری دوگانه^۱ و بازیابی فعال^۲ هم‌راستا است. زمانی که واژه همراه با تصویر، حرکت و تجربه ارائه می‌شود، پردازش شناختی عمیق‌تر انجام می‌گیرد. همچنین، پردازش عمیق زمانی رخ می‌دهد که زبان‌آموز واژه را در موقعیت‌های واقعی به کار ببرد، نه صرفاً آن را حفظ کند. این امر موجب ایجاد شبکه معنایی قوی‌تر در ذهن می‌شود.

در مرحله نهایی یادگیری، هدف صرفاً حفظ واژگان نیست، بلکه توانایی استفاده از آن‌ها در ارتباط واقعی است. به همین دلیل، فعالیت‌هایی مانند طراحی منو، ایفای نقش مشتری و فروشنده یا گفت‌وگو درباره موضوعات روزمره بسیار مؤثر هستند.

برای مثال، پس از آموزش واژگان غذا، دانش‌آموزان می‌توانند یک رستوران خیالی طراحی کنند، سفارش بگیرند و درباره غذاهای مورد علاقه خود صحبت کنند. این فعالیت‌ها واژگان را به ابزار ارتباط تبدیل می‌کنند. در جمع‌بندی، می‌توان گفت یادگیری واژگان زمانی مؤثر است که در بستر تجربه، تعامل و فعالیت‌های چندحسی قرار گیرد. ترکیب فلش‌کارت‌ها، اشیای واقعی، بازی‌های آموزشی و تکرار طبیعی موجب یادگیری عمیق، پایدار و معنادار می‌شود.

در نهایت، واژگان در این رویکرد نه به‌عنوان فهرستی برای حفظ کردن، بلکه به‌عنوان ابزارهایی برای ارتباط، تجربه و کشف جهان پیرامون کودک مطرح می‌شوند و همین امر کیفیت یادگیری زبان را به‌طور اساسی ارتقا می‌دهد.

آموزش مهارت نوشتن^۳ در رویکرد حسی-حرکتی، آخرین مرحله از فرایند یادگیری زبان محسوب می‌شود و پس از تقویت مهارت‌های شنیداری و گفتاری شکل می‌گیرد. در این دیدگاه، نوشتن صرفاً یک مهارت مکانیکی نیست، بلکه نتیجه‌ی یک فرایند تدریجی از «شنیدن، درک کردن، گفتن و سپس نوشتن» است. کودک ابتدا

^۱ -Dual Coding

^۲ - Active Recall

^۳ - Writing

فصل سوم/ ۶۴

زبان را در بستر طبیعی می‌شنود، سپس آن را در گفتار به کار می‌گیرد و در نهایت به بازنمایی نوشتاری آن می‌رسد.

در این رویکرد، نقش معلم از آموزش مستقیم به «طراح تجربه یادگیری» تغییر می‌کند. معلم به جای این‌که صرفاً از کودک بخواهد بنویسد، شرایطی ایجاد می‌کند که کودک بتواند از طریق لمس، حرکت و تجربه، ارتباط میان صدا، شکل و معنا را درک کند. بنابراین نوشتن نتیجه یک تجربه زیسته است، نه یک تکلیف انتزاعی. یکی از پایه‌های مهم در این روش، تقویت آمادگی عضلات دست و هماهنگی چشم و دست است. پیش از ورود به نوشتن روی کاغذ، کودک باید از طریق فعالیت‌های دست‌ورزی، کنترل حرکتی لازم را کسب کند. برای مثال، استفاده از خمیر بازی برای ساختن حروف یا شکل دادن آن‌ها با نی و قطعات کوچک، به کودک کمک می‌کند تا عضلات ظریف دست خود را تقویت کند.

در رویکرد مونته‌سوری، ابزارهایی مانند “Sandpaper Letters” نقش کلیدی دارند. کودک حروف را با انگشت لمس می‌کند، مسیر آن را دنبال می‌کند و همزمان صدای آن را بیان می‌کند. این فعالیت باعث ایجاد ارتباطی چندحسی میان دیدن، لمس کردن و شنیدن می‌شود و حافظه عضلانی را تقویت می‌کند. مرحله بعدی، تمرین “Tracing” یا ردیابی حروف است. کودک ابتدا روی حروف نقطه‌چین یا روی لوحه‌های آماده، مسیر نوشتن را دنبال می‌کند. این تمرین می‌تواند روی برگه‌های ساده یا حتی روی سینی شن انجام شود. برای مثال، معلم حرف «A» را روی کارت نشان می‌دهد و کودک آن را در سینی نمک یا شن بازنویسی می‌کند.

در این فرایند، کودک اجازه دارد اشتباه کند و دوباره تلاش کند. همین ویژگی باعث کاهش اضطراب یادگیری می‌شود. ابزارهایی مانند وایت‌برد کوچک نیز برای این هدف بسیار مفید هستند؛ کودک می‌تواند بارها بنویسد، پاک کند و دوباره تمرین کند بدون اینکه از اشتباه کردن بترسد.

یکی از روش‌های مؤثر دیگر، استفاده از خمیر بازی برای ساخت حروف است. برای مثال، کودک با رول کردن خمیر، حروفی مانند “L” یا “T” را می‌سازد. این فعالیت علاوه بر سرگرم‌کننده بودن، درک بصری و لمسی کودک از شکل حروف را تقویت می‌کند.

در سطح پیش‌دبستانی (۳ تا ۵ سال)، هدف اصلی نوشتن، تولید متن نیست، بلکه آشنایی حسی با شکل حروف است. کودک ممکن است با اسفنج، سیم مفتول یا نقاشی با انگشت، شکل حروف را تجربه کند. برای مثال، معلم می‌تواند حرف B را روی مقوا با سیم بسازد و از کودک بخواهد مسیر آن را با انگشت دنبال کند. در این سن، بازی نقش مهمی دارد. فعالیت‌هایی مانند «حرف گمشده» یا ساخت حروف با خمیر، باعث می‌شود کودک بدون فشار آموزشی، با ساختار نوشتاری زبان آشنا شود. در واقع نوشتن هنوز به شکل رسمی وجود ندارد، بلکه در قالب تجربه حسی شکل می‌گیرد.

کاربرد مدل یادگیری زبان چندحسی - تجربی در آموزش چهار مهارت زبان/ ۶۵

در سطح دبستان پایین (۶ تا ۸ سال)، کودک وارد مرحله نوشتن واقعی می‌شود. در این مرحله، تمرکز بر شناخت صداها^۱ و ساخت کلمات ساده است. برای مثال، کودک با استفاده از حروف چوبی، کلمه "CAT" را می‌سازد و همزمان صدای هر حرف را بیان می‌کند.

فلش‌کارت‌ها نیز در این مرحله نقش فعالی دارند. معلم ممکن است کارت "Apple" را نشان دهد و از کودک بخواهد هم حرف اول را بنویسد و هم تصویر آن را توصیف کند. این فعالیت، ارتباط میان تصویر، صدا و نوشتار را تقویت می‌کند.

یکی از بازی‌های مؤثر در این سطح، «شکار کلمات» است. معلم کلمات ساده‌ای را در کلاس پنهان می‌کند و دانش‌آموزان باید آن‌ها را پیدا کنند. سپس هر کودک کلمه پیدا شده را روی تخته یا دفتر خود می‌نویسد. این فعالیت نوشتن را به یک تجربه حرکتی تبدیل می‌کند.

در کنار این فعالیت‌ها، نوشتن روی وایت‌برد یا تخته‌های پاک‌شونده باعث افزایش اعتمادبه‌نفس کودک می‌شود. کودک بدون ترس از اشتباه، بارها می‌نویسد و اصلاح می‌کند، که این امر برای تثبیت یادگیری بسیار مهم است.

در سطح دبستان بالا (۹ تا ۱۲ سال)، هدف نوشتن از سطح کلمه به سطح جمله و متن ساده ارتقا می‌یابد. کودک در این مرحله می‌تواند جمله‌های کوتاه بسازد، دیکته بنویسد و حتی خلاصه‌نویسی انجام دهد. برای مثال، پس از خواندن یک داستان کوتاه، از او خواسته می‌شود سه جمله درباره داستان بنویسد.

یکی از فعالیت‌های مهم در این سطح، دفترچه خاطرات^۲ است. کودک هر روز چند خط درباره تجربه‌های خود می‌نویسد، مثلاً: "I went to the park today" این فعالیت نوشتن را به یک ابزار واقعی ارتباطی تبدیل می‌کند، نه صرفاً تمرین درسی.

دیکته‌نویسی نیز در این مرحله به شکل تعاملی انجام می‌شود. معلم جمله را می‌گوید، کودک می‌نویسد و سپس با متن اصلی مقایسه می‌کند. این روش باعث تقویت دقت شنیداری و نوشتاری به صورت همزمان می‌شود.

در کنار این موارد، فعالیت‌هایی مانند تکمیل جمله "Fill in the blanks" یا اصلاح متن^۳ به کودک کمک می‌کند ساختار زبان را بهتر درک کند. برای مثال، جمله "The sky is ____" را کامل می‌کند یا اشتباهات یک متن ساده را اصلاح می‌کند.

^۱ -Phonics

^۲ - Journal Writing

^۳ - Editing Practice

فصل سوم/ ۶۶

در رویکرد حسی-حرکتی، نوشتن فقط یک مهارت فردی نیست، بلکه بخشی از تعامل اجتماعی نیز محسوب می‌شود. کودک ممکن است در قالب بازی نقش‌آفرینی، منوی رستوران طراحی کند یا درباره اشیای کلاس جمله بنویسد. برای مثال، می‌گوید: "This is my red pencil".

در نهایت، هدف اصلی آموزش نوشتن در این رویکرد، انتقال از «نوشتن مکانیکی» به «نوشتن معنادار» است. کودک یاد می‌گیرد که نوشتن ابزار ارتباط، بیان احساس و انتقال تجربه است، نه صرفاً تکمیل یک تمرین درسی.

بنابراین، زمانی که نوشتن در بستر بازی، حرکت، لمس و تجربه شکل می‌گیرد، تبدیل به یک فرایند طبیعی و لذت‌بخش می‌شود. در این حالت، کودک نه تنها می‌تواند بنویسد، بلکه می‌خواهد بنویسد، زیرا نوشتن بخشی از زندگی او شده است.

فصل چهارم درباره‌ی نمونه‌هایی از کاربرد عملی اصول مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی است. هر فعالیت به گونه‌ای طراحی شده است که یکی یا چند اصل اساسی مدل، مانند تجربه مستقیم، درگیری چندحسی، حرکت، تعامل اجتماعی، تکرار هدفمند، تولید زبان و یادگیری معنادار را در عمل به کار گیرد. هدف این فصل آن است که نشان دهد چگونه می‌توان مبانی نظری فصل‌های پیشین را به فعالیت‌های قابل اجرا در کلاس درس تبدیل کرد.

فصل چهارم

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی

مدل چندحسی-تجربی

- هدف این فصل چیست؟
- چرا فعالیت‌های عملی ارائه شده‌اند؟
- این فعالیت‌ها چگونه بر اساس اصول مدل طراحی شده‌اند؟
- معلم چگونه می‌تواند آن‌ها را متناسب با سن، سطح و هدف آموزشی تغییر دهد؟

بخش اول

فعالیت‌های آموزش واژگان و Speaking

زیرعنوان: آموزش کشورها و ملیت‌ها از طریق حرکت و ایفای نقش

در عین حال، در پایان فعالیت می‌توان نشان داد که چگونه این فعالیت به سایر بخش‌های مدل نیز مرتبط است.

جدول ۴-۱- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

مؤلفه مدل	نحوه اجرای آن در این فعالیت
تجربه مستقیم	دانش آموز با پرچم واقعی و آدمک دست‌ساز خودکار می‌کند و مفهوم کشور و ملیت را به‌صورت عینی تجربه می‌کند.
یادگیری چندحسی	بینایی (پرچم‌ها)، حرکت (پريدن روی پرچم)، گفتار (پرسش و پاسخ)، لامسه (ساخت پرچم و آدمک) و شنوایی هم‌زمان درگیر هستند.
حرکت بدن	حرکت به سمت پرچم صحیح و ایستادن روی آن بخشی از فرایند یادگیری است، نه صرفاً یک فعالیت جانبی.
تعامل اجتماعی	زبان‌آموزان از یکدیگر سؤال می‌پرسند، پاسخ می‌دهند و آثار همدیگر را مشاهده می‌کنند.
تولید زبان	زبان‌آموز فقط واژه را تکرار نمی‌کند، بلکه ساختارهای «Where are you from?» و «I'm from...» را در گفت‌وگوی واقعی به کار می‌برد.
تکرار هدفمند	سؤال و پاسخ در طول بازی بارها با پرچم‌های مختلف تکرار می‌شود، اما هر بار در موقعیتی تازه و با دانش‌آموزی متفاوت.
انگیزش	ساخت پرچم در خانه، آوردن آن به کلاس و نصب آثار روی دیوار، حس مالکیت و انگیزه یادگیری را افزایش می‌دهد.
محیط یادگیری	کلاس از یک فضای معمولی به محیطی تعاملی تبدیل می‌شود که پرچم‌ها، آدمک‌ها و آثار دانش‌آموزان بخشی از محیط آموزشی هستند.
نقش معلم	معلم طراح محیط، هدایت‌کننده بازی و ارائه‌دهنده بازخورد است، نه صرفاً انتقال‌دهنده اطلاعات.
یادگیری معنادار	کشورها و ملیت‌ها در قالب بازی، حرکت و ارتباط واقعی آموخته می‌شوند و از حالت حفظی خارج می‌شوند.

در این فعالیت، یادگیری از معرفی ساده واژگان فراتر می‌رود و به یک تجربه چندبعدی تبدیل می‌شود. زبان‌آموز پیش از ورود به کلاس با ساخت پرچم و آدمک، در فرآیند یادگیری مشارکت می‌کند؛ سپس در کلاس با حرکت، مشاهده، گفت‌وگو و تعامل اجتماعی، همان مفاهیم را در موقعیت‌های گوناگون تجربه می‌کند.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۶۹

بنابراین، یادگیری نه از طریق حفظ کردن نام کشورها، بلکه از طریق تجربه مستقیم، فعالیت بدنی، تولید زبان و تعامل اجتماعی شکل می‌گیرد. این ویژگی‌ها با اصول بنیادین مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی همخوانی کامل دارند.

چالش‌های احتمالی

چالش‌ها را نیز به این صورت بنویس:

جدول ۴-۲- چالش‌ها

چالش	راهکار پیشنهادی
رقابت بیش از حد دانش‌آموزان	تأکید بر همکاری گروهی و دادن امتیاز به مشارکت، نه فقط سرعت
افزایش سر و صدای کلاس	تعیین قوانین بازی قبل از شروع و استفاده از علائم توقف
مشارکت کمتر دانش‌آموزان خجالتی	اجرای فعالیت به صورت دونفره یا گروه‌های کوچک و دادن زمان برای آماده شدن
اشتباه در تلفظ کشورها	مدل‌سازی تلفظ صحیح توسط معلم و تکرار گروهی قبل از شروع بازی
تمرکز بیش از حد بر حرکت و فراموش شدن هدف زبانی	درخواست از هر دانش‌آموز برای بیان جمله کامل پس از انتخاب پرچم

فعالیت:

آموزش سبزیجات از طریق تجربه چندحسی، لمس و تعامل

اطلاعات فعالیت

عنوان مهارت اصلی: Speaking با تلفیق Listening

گروه سنی: پیش‌دبستان و دبستان

تعداد زبان‌آموزان: ۸ تا ۱۰ نفر

موضوع درس: Vegetables

ساختارهای زبانی: What is your favorite vegetable? / I like... / My favorite vegetable is...

رویکرد آموزشی: مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

مقدمه

در این مجموعه جلسات، هدف اصلی آموزش واژگان مربوط به سبزیجات بود. به جای استفاده از تصاویر کتاب یا فلش کارت به عنوان ابزار اصلی آموزش، از سبزیجات واقعی استفاده شد تا زبان آموزان بتوانند مفاهیم را از طریق مشاهده، لمس و تجربه مستقیم درک کنند.

هدف این فعالیت تنها حفظ کردن نام سبزیجات نبود؛ بلکه تلاش شد یادگیرندگان از طریق درگیری همزمان حواس مختلف، حرکت، تعامل و گفت و گو، واژگان را در حافظه بلندمدت تثبیت کنند.

اهداف آموزشی

در پایان فعالیت انتظار می رفت زبان آموزان بتوانند:

- نام چند نوع سبزی را بیان کنند.
- سبزیجات را از طریق لمس یا مشاهده تشخیص دهند.
- درباره سبزی مورد علاقه خود صحبت کنند.
- در پرسش و پاسخ های ساده کلاسی مشارکت کنند.

وسایل مورد نیاز

- سبزیجات واقعی
- چشم بند
- زنگ کوچک
- فلش کارت های سبزیجات
- سبد یا جعبه

مراحل اجرا

مرحله اول: آشنایی اولیه

- معلم سبزیجات واقعی را در اختیار دانش آموزان قرار داد.
- کودکان آن ها را مشاهده کردند، لمس کردند و نام هر کدام را تکرار نمودند.
- در این مرحله هدف تنها ایجاد ارتباط اولیه میان واژه و شیء واقعی بود.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۷۱

مرحله دوم: لمس و حدس زدن

یکی از دانش‌آموزان چشم‌بند می‌بست.

معلم یک سبزی در اختیار او قرار می‌داد.

دانش‌آموز بدون دیدن شیء، تنها از طریق لمس باید حدس می‌زد:

“Is it cabbage? یا Is it corn?”

پس از پاسخ صحیح، سایر دانش‌آموزان نیز نام آن را تکرار می‌کردند.

مرحله سوم: گفت‌وگو

پس از شناسایی سبزیجات، مکالمه آغاز شد.

Teacher: What is your favorite vegetable?

Students: I like corn. My favorite vegetable is cabbage.

مرحله چهارم: استفاده از زنگ

در ادامه فعالیت، زنگ کوچکی وارد بازی شد.

هر دانش‌آموزی که پاسخ را تشخیص می‌داد، ابتدا زنگ را به صدا درمی‌آورد و سپس پاسخ خود را بیان می‌کرد.

مشاهده‌های کلاسی

در ابتدا استفاده از زنگ باعث افزایش هیجان و انگیزه شد. اما پس از چند دقیقه مشاهده کردم که بسیاری از کودکان دیگر به واژه‌ها توجه نمی‌کنند. هدف اصلی آن‌ها این بود که زودتر از دیگران زنگ را بزنند. در واقع رقابت به تدریج جایگزین یادگیری شد. این مشاهده برای من بسیار ارزشمند بود؛ زیرا نشان داد هر ابزار انگیزشی، اگر به درستی مدیریت نشود، می‌تواند خود به هدف فعالیت تبدیل شود.

چالش‌های فعالیت

در جریان اجرای فعالیت چند چالش مشاهده شد.

- برخی دانش‌آموزان تنها منتظر زدن زنگ بودند و به زبان توجه نمی‌کردند.
- کودکان پرنرژژی فرصت مشارکت دانش‌آموزان آرام‌تر را کاهش می‌دادند.
- هیجان زیاد گاهی باعث افزایش سر و صدای کلاس می‌شد.
- بعضی کودکان بدون فکر کردن پاسخ می‌دادند.

راهکارهای اصلاحی

برای حل این مشکلات، تغییراتی در اجرای فعالیت ایجاد شد.

- ✓ تنها دانش‌آموزی اجازه زدن زنگ داشت که ابتدا پاسخ را به زبان انگلیسی بیان کند.
- ✓ نوبت پاسخ‌گویی میان همه دانش‌آموزان به صورت چرخشی تقسیم شد.
- ✓ پس از هر پاسخ صحیح، همه کلاس جمله هدف را تکرار می‌کردند.
- ✓ رقابت فردی به فعالیت گروهی تبدیل شد.
- ✓ پس از این تغییرات، تمرکز دانش‌آموزان دوباره به زبان بازگشت.

تأمل معلم

این فعالیت نشان داد که استفاده از اشیای واقعی، کنجکاوی کودکان را بسیار بیشتر از تصاویر کتاب برمی‌انگیزد. همچنین دریافتم که ابزارهای انگیزشی مانند زنگ، امتیاز یا مسابقه زمانی ارزش آموزشی دارند که در خدمت هدف زبانی باشند. اگر طراحی فعالیت به گونه‌ای باشد که کودکان بیشتر به بردن فکر کنند تا صحبت کردن، بازی دیگر نقش آموزشی خود را از دست خواهد داد. این تجربه باعث شد در فعالیت‌های بعدی، ابتدا هدف زبانی را طراحی کنم و سپس بازی را متناسب با آن انتخاب نمایم، نه برعکس.

تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

این فعالیت نمونه‌ای روشن از اجرای مدل چندحسی-تجربی در آموزش واژگان است. زبان‌آموزان واژه‌های جدید را نه از طریق حفظ کردن، بلکه با لمس، مشاهده، حدس زدن، گفت‌وگو و تعامل آموختند. استفاده از سبزیجات واقعی باعث شد ارتباط مستقیمی میان واژه و تجربه عینی شکل بگیرد و در نتیجه، مفهوم هر واژه با سهولت بیشتری در حافظه تثبیت شود.

فعالیت لمس و حدس زدن چندین کانال حسی را به‌طور هم‌زمان فعال کرد. حس لامسه، مشاهده، شنیدن، تولید گفتار و حرکت بدنی در کنار یکدیگر موجب افزایش درگیری شناختی شدند. علاوه بر این، پرسش و پاسخ‌های کلاسی فرصت استفاده واقعی از زبان را فراهم کرد و واژگان از سطح شناخت منفعل به کاربرد فعال منتقل شدند.

در عین حال، این تجربه نشان داد که بازی به‌تنهایی ضامن یادگیری نیست. زمانی که عنصر رقابت (زنگ) بر هدف آموزشی غلبه کرد، توجه زبان‌آموزان از زبان به مسابقه منتقل شد. بنابراین، یکی از اصول اساسی مدل چندحسی-تجربی این است که تمام عناصر انگیزشی باید در خدمت هدف زبانی باشند، نه اینکه خود به هدف تبدیل شوند.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۷۳

جدول ۴-۳- مؤلفه‌های مدل در این فعالیت

مؤلفه مدل	نمود آن در فعالیت
یادگیری چندحسی	مشاهده، لمس، شنیدن، صحبت کردن و حرکت به‌طور هم‌زمان
یادگیری تجربه‌محور	استفاده از سبزیجات واقعی به جای تصاویر
شناخت بدن‌مند (Embodied Learning)	پیوند مفهوم واژه با تجربه مستقیم لمس اشیا
استفاده از اشیای واقعی (Realia)	آموزش واژگان با سبزیجات واقعی
بازی هدفمند	بازی حدس زدن برای تمرین واژگان و مکالمه
تعامل اجتماعی	پرسش و پاسخ میان معلم و زبان‌آموزان و مشارکت گروهی
تکرار هدفمند	تکرار واژگان در مراحل مختلف فعالیت و گفت‌وگو
انگیزش	ایجاد کنجکاوی و هیجان از طریق لمس و حدس زدن
مدیریت کلاس	اصلاح قوانین بازی برای حفظ تمرکز بر هدف زبانی
بازتاب معلم (Reflective Teaching)	اصلاح فعالیت بر اساس مشاهده رفتار واقعی زبان‌آموزان

فعالیت

- آموزش واژگان از طریق پرتاب توپ
- فلش کارت

اطلاعات فعالیت

مهارت اصلی: Speaking (با تلفیق Listening)

گروه سنی: پیش‌دبستان و دبستان

تعداد زبان‌آموزان: ۸ تا ۱۰ نفر

هدف آموزشی: آموزش و تثبیت واژگان (قابل استفاده برای هر موضوع آموزشی)

رویکرد آموزشی: مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

مقدمه

این فعالیت یکی از انعطاف پذیرترین بازی های آموزشی بود که تقریباً در تمام موضوعات درسی قابل استفاده بود. هدف اصلی آن، ایجاد فرصتی برای استفاده فعال از واژگان در فضایی پویا، هیجان انگیز و مشارکتی بود. برخلاف فعالیت هایی که زبان آموز تنها واژه را مشاهده یا تکرار می کند، در این بازی کودک باید حرکت کند، منتظر نوبت بماند، عنصر شانس را تجربه کند، تصویر را تشخیص دهد و در نهایت از واژه در یک جمله استفاده کند.

به همین دلیل، این فعالیت تنها یک بازی برای آموزش لغت نبود، بلکه مجموعه ای از فرایندهای شناختی، حرکتی و اجتماعی را به طور همزمان درگیر می کرد.

اهداف آموزشی

در پایان فعالیت انتظار می رفت زبان آموزان بتوانند:

- واژگان جدید را تشخیص دهند.
- نام تصویر را به زبان انگلیسی بیان کنند.
- با واژه موردنظر یک جمله ساده بسازند.
- به صحبت های همکلاسی های خود گوش دهند.
- در فعالیت گروهی با رعایت قوانین کلاس مشارکت کنند.

وسایل مورد نیاز

- جعبه
- فلش کارت های موضوع درس
- توپ پلاستیکی کوچک

مراحل اجرای فعالیت

- ابتدا فلش کارت های مربوط به درس داخل یک جعبه قرار داده می شد.
 - دانش آموزان در یک صف می ایستادند و هر نفر به نوبت توپ را داخل جعبه پرتاب می کرد.
 - پس از برخورد توپ با کارت ها، یکی از فلش کارت ها به صورت تصادفی انتخاب می شد.
 - دانش آموز باید ابتدا نام تصویر را بیان می کرد و سپس با همان واژه یک جمله می ساخت.
- برای مثال اگر کارت Apple انتخاب می شد، زبان آموز می توانست بگوید:

“Apple”

“It is a red apple. یا I like apples.”

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۷۵

در صورتی که پاسخ کامل نبود، معلم با طرح پرسش‌های تکمیلی فرصت بیشتری برای تولید زبان فراهم می‌کرد.

مشاهده‌های کلاسی

یکی از ویژگی‌های جالب این فعالیت، نقش عنصر «شانس» بود. از آنجا که هیچ دانش‌آموزی نمی‌دانست کدام کارت انتخاب خواهد شد، همه تا پایان بازی با دقت فعالیت را دنبال می‌کردند. این انتظار، میزان توجه و مشارکت را به‌طور محسوسی افزایش می‌داد. همچنین مشاهده شد که حتی دانش‌آموزانی که معمولاً در فعالیت‌های کلامی کمتر مشارکت می‌کردند، هنگام پرتاب توپ با اشتیاق بیشتری وارد فعالیت می‌شدند. حرکت بدنی و هیجان ناشی از بازی، ترس از صحبت کردن را کاهش می‌داد و زمینه را برای استفاده فعال از زبان فراهم می‌کرد.

چالش‌های فعالیت

با وجود موفقیت این بازی، اجرای آن بدون چالش نبود. مهم‌ترین مشکل، مدیریت صف بود. بسیاری از کودکان تمایل داشتند اولین نفر باشند و گاهی درباره ترتیب نوبت خود بحث می‌کردند. در برخی موارد، انتظار طولانی موجب کاهش تمرکز دانش‌آموزان می‌شد و کودکان خارج از نوبت نیز از فعالیت فاصله می‌گرفتند. همچنین گاهی هیجان ناشی از پرتاب توپ بر هدف زبانی غلبه می‌کرد و برخی زبان‌آموزان بیشتر منتظر نوبت خود بودند تا اینکه به پاسخ‌های همکلاسی‌هایشان گوش دهند.

راهکارهای اصلاحی

برای رفع این مشکلات، تغییراتی در نحوه اجرای فعالیت ایجاد شد. ترتیب صف در هر جلسه تغییر می‌کرد تا همه فرصت یکسانی برای شروع فعالیت داشته باشند. تا زمانی که دانش‌آموز جمله کامل را بیان نمی‌کرد، نوبت نفر بعد آغاز نمی‌شد. از دانش‌آموزان خارج از صف نیز سؤال‌های کوتاه پرسیده می‌شد تا همه درگیر فعالیت باقی بمانند. در برخی جلسات، فعالیت به‌صورت گروهی اجرا شد تا زمان انتظار کاهش یابد. این تغییرات باعث شد مشارکت زبان‌آموزان متعادل‌تر شود و تمرکز کلاس بر هدف زبانی حفظ گردد.

تأمل معلم

این تجربه به من آموخت که موفقیت یک بازی آموزشی تنها به جذاب بودن آن وابسته نیست. آنچه یادگیری را شکل می‌دهد، نحوه طراحی و هدایت بازی است. اگرچه حرکت، هیجان و عنصر شانس می‌توانند انگیزه

فصل چهارم/ ۷۶

یادگیری را افزایش دهند، اما در صورت نبود قوانین روشن، همین عوامل ممکن است توجه زبان‌آموزان را از هدف اصلی منحرف کنند.

همچنین دریافته‌ام که یک بازی موفق باید بتواند هم‌زمان چند هدف را دنبال کند؛ یعنی علاوه بر ایجاد انگیزه، فرصت شنیدن، صحبت کردن، تکرار، ارزیابی و مشارکت برابر همه زبان‌آموزان را نیز فراهم آورد. از این رو، نقش معلم تنها اجرای بازی نیست، بلکه طراحی تجربه‌ای است که در آن بازی در خدمت یادگیری قرار گیرد، نه اینکه خود به هدف تبدیل شود.

تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

این فعالیت نمونه‌ای از کاربرد اصول مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی در آموزش واژگان است. یادگیرنده تنها شنونده یا تماشاگر نیست، بلکه با حرکت، تصمیم‌گیری، مشاهده، گفتار و تعامل اجتماعی در فرایند یادگیری مشارکت می‌کند. پرتاب توپ، انتخاب تصادفی فلش‌کارت و تولید جمله، زنجیره‌ای از فعالیت‌های شناختی و حرکتی را ایجاد می‌کند که موجب پردازش عمیق‌تر اطلاعات می‌شود. عنصر تصادفی بودن انتخاب کارت‌ها، علاوه بر افزایش انگیزه، ذهن زبان‌آموز را برای بازیابی فعال واژگان آماده می‌کند. از سوی دیگر، ساختن جمله با هر واژه باعث می‌شود زبان‌آموز واژه را تنها به صورت منفرد حفظ نکند، بلکه آن را در یک بافت معنایی به کار گیرد. در نتیجه، یادگیری از سطح حفظ کردن واژگان فراتر رفته و به استفاده واقعی از زبان نزدیک می‌شود.

همچنین تجربه این فعالیت نشان داد که مدیریت کلاس بخش جدایی‌ناپذیر از طراحی فعالیت‌های چندحسی است. ایجاد فرصت برابر برای مشارکت، تنظیم میزان رقابت و حفظ تمرکز بر هدف آموزشی، عواملی هستند که اثربخشی چنین فعالیت‌هایی را به میزان قابل توجهی افزایش می‌دهند.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۷۷

جدول ۴-۴- مؤلفه‌های مدل در این فعالیت

مؤلفه مدل	نمود آن در فعالیت
یادگیری چندحسی	حرکت، مشاهده تصویر، شنیدن واژگان، گفتن جمله و تعامل هم‌زمان
یادگیری تجربه‌محور	یادگیری از طریق اجرای عملی فعالیت، نه حفظ کردن واژگان
بازی هدفمند	استفاده از بازی برای تولید زبان و تمرین واژگان
حرکت و یادگیری بدن‌مند	پرتاب توپ و حرکت فیزیکی در جریان فعالیت
تکرار هدفمند	تکرار واژگان در قالب جمله‌سازی و پاسخ به پرسش‌های معلم
تعامل اجتماعی	گوش دادن به پاسخ همکلاسی‌ها، رعایت نوبت و مشارکت گروهی
تولید زبان	بیان واژه و ساخت جمله با آن
انگیزش	استفاده از عنصر شانس و حرکت برای حفظ توجه و علاقه
مدیریت کلاس	تنظیم قوانین صف، نوبت‌دهی و ایجاد فرصت مشارکت برابر
نقش معلم	طراحی فعالیت، هدایت تعاملات، ارائه بازخورد و حفظ تمرکز بر اهداف زبانی

فعالیت‌های تقویت مهارت شنیداری^۱

در مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی، مهارت شنیداری فراتر از شنیدن منفعل واژگان یا جملات است. هدف اصلی آن است که زبان‌آموز بتواند اطلاعات شنیده‌شده را پردازش کند، با محرک‌های دیداری و حرکتی پیوند دهد و بر اساس آن واکنش مناسبی نشان دهد. در این رویکرد، شنیدن آغاز یک زنجیره یادگیری است که به مشاهده، حرکت، تفکر و در نهایت تولید زبان منجر می‌شود. به همین دلیل، فعالیت‌های شنیداری معمولاً با عناصر دیداری، حرکتی و تعاملی همراه هستند تا زبان‌آموز تنها دریافت‌کننده پیام نباشد، بلکه در ساخت معنا نیز مشارکت فعال داشته باشد.

نمونه حاضر با هدف آموزش واژگان مربوط به حیوانات و محل زندگی آن‌ها طراحی شده است. زبان‌آموزان ابتدا به نام حیوان یا زیستگاه که توسط معلم بیان می‌شود گوش می‌دهند، سپس با حرکت در کلاس تصویر مناسب را پیدا می‌کنند و در ادامه جمله کامل را بیان می‌کنند. در مراحل بعد، با شنیدن پرسش‌های چالشی مانند “Does a camel live in the jungle?” ناچار می‌شوند اطلاعات شنیده‌شده را تحلیل کرده و پاسخ صحیح را ارائه دهند. بنابراین، شنیدن در این فعالیت صرفاً دریافت اطلاعات نیست، بلکه زمینه‌ای برای پردازش شناختی، تصمیم‌گیری و یادگیری عمیق‌تر فراهم می‌کند.

¹ - Listening

جدول ۴-۵- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

مؤلفه مدل	نحوه تحقق در فعالیت
تجربه مستقیم	مشاهده تصاویر حیوانات و زیستگاه‌ها
یادگیری چندحسی	شنیدن، دیدن، حرکت و گفتار به صورت هم‌زمان
حرکت	جست‌وجوی تصاویر و پرش روی فلش‌کارت‌ها
پردازش شناختی	تحلیل پرسش‌های چالشی و انتخاب پاسخ صحیح
تعامل اجتماعی	پاسخ به معلم و مشارکت گروهی
تکرار هدفمند	تکرار ساختار <i>lives in</i> در موقعیت‌های مختلف
تولید زبان	بیان جمله کامل پس از شنیدن دستور
نقش معلم	هدایت فعالیت، ارائه بازخورد و مدیریت تعامل

بخش دوم

فعالیت‌های تقویت مهارت گفتاری^۱

در مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی، مهارت گفتاری نتیجه طبیعی مجموعه‌ای از تجربه‌های حسی، شناختی و اجتماعی است. زبان‌آموز ابتدا مفهوم را مشاهده و تجربه می‌کند، سپس از طریق تعامل و تمرین، آن را در قالب گفتار به کار می‌گیرد. بنابراین، هدف فعالیت‌های گفتاری تنها تمرین تلفظ یا تکرار جملات نیست، بلکه ایجاد فرصت‌هایی است که زبان‌آموز بتواند از زبان برای برقراری ارتباط واقعی استفاده کند. این رویکرد موجب می‌شود گفتار از حالت حفظی خارج شده و به یک مهارت ارتباطی معنادار تبدیل شود.

فعالیت آموزش لباس‌ها نمونه‌ای از این نوع فعالیت‌هاست. در این فعالیت، دانش‌آموزان با استفاده از لباس‌های واقعی خود، درباره رنگ، اندازه و نوع لباس صحبت می‌کنند. سپس در بازی توصیف لباس، یکی از دانش‌آموزان با استفاده از ساختارهایی مانند "She is wearing a red T-shirt". همکلاسی خود را توصیف می‌کند و دیگران باید حدس بزنند درباره چه کسی صحبت می‌شود. در ادامه نیز کودکان در قالب گفت‌وگوهای ساده فروشگاهی از واژگان و ساختارهای آموخته‌شده استفاده می‌کنند. بدین ترتیب، هدف اصلی فعالیت تولید گفتار و استفاده کاربردی از زبان در موقعیت‌های ارتباطی است.

^۱ -Speaking

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۷۹

جدول ۴-۶- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

مؤلفه مدل	نحوه تحقق در فعالیت
تجربه مستقیم	استفاده از لباس‌های واقعی دانش‌آموزان
یادگیری چندحسی	مشاهده، لمس، شنیدن، گفتن و حرکت
تعامل اجتماعی	توصیف لباس دوستان و گفت‌وگوی کلاسی
تولید زبان	بیان جمله‌های کامل درباره لباس‌ها
تکرار هدفمند	مرور واژگان لباس در فعالیت‌های مختلف
انگیزش	استفاده از وسایل شخصی و بازی امتیازی
انتقال یادگیری	تهیه فیلم در خانه و تمرین خارج از کلاس
نقش معلم	هدایت گفت‌وگو، مدل‌سازی ساختارها و اصلاح خطاها

فعالیت‌های تلفیقی^۱

یکی از ویژگی‌های متمایز مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی، آموزش هم‌زمان مهارت‌های مختلف زبان در قالب یک فعالیت واحد است. در این رویکرد، مهارت‌های شنیدن، گفتن، مشاهده، حرکت و تعامل اجتماعی از یکدیگر جدا نیستند، بلکه در کنار هم و در یک تجربه معنادار شکل می‌گیرند. چنین فعالیت‌هایی موجب می‌شوند زبان‌آموز به جای تمرین جداگانه هر مهارت، از زبان به‌عنوان ابزاری برای برقراری ارتباط و حل مسئله استفاده کند. این تلفیق نه تنها موجب افزایش انگیزه و مشارکت می‌شود، بلکه انتقال یادگیری به موقعیت‌های واقعی را نیز تسهیل می‌کند.

فعالیت آموزش کشورها و ملیت‌ها نمونه‌ای از یک فعالیت تلفیقی است. دانش‌آموزان ابتدا در خانه پرچم یکی از کشورها را می‌سازند و به کلاس می‌آورند. سپس در کلاس با حرکت روی پرچم‌ها، پاسخ به پرسش‌های معلم، معرفی ملیت شخصیت‌های کاغذی و گفت‌وگو درباره کشورها، هم‌زمان از مهارت‌های شنیداری، گفتاری، مشاهده، حرکت و تعامل اجتماعی استفاده می‌کنند. در پایان نیز آثار خود را روی دیوار کلاس نصب می‌کنند که این امر محیط یادگیری را غنی‌تر کرده و حس تعلق و انگیزه آن‌ها را افزایش می‌دهد. در این فعالیت، هیچ مهارتی به‌صورت مستقل آموزش داده نمی‌شود، بلکه همه مهارت‌ها در خدمت یک تجربه آموزشی یکپارچه قرار می‌گیرند.

¹- Integrated Language Activities

جدول ۴-۷- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

مؤلفه مدل	نحوه تحقق در فعالیت
تجربه مستقیم	ساخت پرچم و آدمک توسط زبان آموز
یادگیری چندحسی	ساختن، دیدن، شنیدن، حرکت و صحبت کردن
حرکت	پريدن روی پرچم صحیح
تعامل اجتماعی	پرسش و پاسخ و معرفی ملیت‌ها
تولید زبان	استفاده از ساختارهای Where are you from? و I'm from...
تکرار هدفمند	تکرار ساختارها در قالب بازی و گفت‌وگو
محیط یادگیری	استفاده از آثار دانش‌آموزان برای غنی‌سازی کلاس
انگیزش	مشارکت خانواده و نمایش آثار
نقش معلم	طراحی تجربه یادگیری، هدایت تعامل و ارائه بازخورد

عنوان فعالیت

آموزش محل زندگی حیوانات و محل زندگی افراد از طریق تصاویر، حرکت و انتقال تدریجی مفهوم

اهداف آموزشی

در این فعالیت هدف تنها آموزش نام حیوانات نبود، بلکه زبان‌آموزان به‌صورت تدریجی با مفهوم «محل زندگی» آشنا می‌شدند تا در پایان بتوانند همان ساختار را درباره خود نیز به کار ببرند.

بر این اساس انتظار می‌رفت زبان‌آموزان بتوانند:

- نام حیوانات مختلف را بیان کنند.
- زیستگاه هر حیوان را معرفی کنند.
- از ساختارهایی مانند "A rabbit lives on a farm" استفاده کنند.
- مفهوم city، house و apartment را یاد بگیرند.
- در پایان درباره محل زندگی خود صحبت کنند.

وسایل مورد نیاز

- ویدئوی کوتاه حیوانات
- فلش کارت حیوانات
- فلش کارت زیستگاه‌ها
- تصاویر خانه، آپارتمان و شهر

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۸۱

- فضای مناسب برای حرکت

مراحل اجرای فعالیت

مرحله اول: فعال‌سازی دانش قبلی

کلاس با نمایش یک ویدئوی کوتاه درباره حیوانات آغاز شد. هدف از این مرحله، ایجاد علاقه، فعال کردن دانش قبلی و آشنا کردن زبان‌آموزان با واژگان جدید بود.

مرحله دوم: جست‌وجوی تصاویر

تصاویر حیوانات و زیستگاه‌های آن‌ها در نقاط مختلف کلاس نصب شد. معلم نام یک حیوان را بیان می‌کرد و دانش‌آموزان باید با حرکت در کلاس تصویر مناسب را پیدا می‌کردند.

مرحله سوم: پرش روی فلش‌کارت‌ها

فلش‌کارت‌های حیوانات و زیستگاه‌ها روی زمین قرار گرفت. هر زبان‌آموز پس از انتخاب کارت مناسب، جمله کامل را بیان می‌کرد:

“A rabbit lives on a farm.”

در مراحل بعد، معلم با طرح پرسش‌های نادرست مانند:

“Does a camel live in the jungle?”

دانش‌آموزان را وادار می‌کرد درباره پاسخ فکر کنند، نه اینکه تنها اطلاعات را حفظ کنند.

مرحله چهارم: انتقال مفهوم به زندگی شخصی

پس از آنکه ساختار “lives in” درباره حیوانات تثبیت شد، همان ساختار به زندگی واقعی زبان‌آموزان منتقل شد.

معلم تصاویر “house”، “apartment” و “city” را معرفی کرد و سپس از دانش‌آموزان پرسید:

“Where do you live?”

دانش‌آموزان به تدریج توانستند پاسخ‌هایی مانند موارد زیر را تولید کنند:

“I live in a house.”

“I live in an apartment.”

“I live in Tehran.”

بدین ترتیب، ساختاری که ابتدا در قالب حیوانات آموزش داده شده بود، به موقعیت واقعی زندگی زبان‌آموزان انتقال یافت.

مشاهده‌های کلاسی

مشاهده کلاس نشان داد که تصاویر تنها نقش نمایش واژگان را نداشتند، بلکه فرآیند بازیابی اطلاعات را نیز فعال می‌کردند. بسیاری از زبان‌آموزان پیش از پاسخ دادن، چند ثانیه به تصویر نگاه می‌کردند و سپس تلاش می‌کردند واژه مناسب را از حافظه بازیابی کنند. این مکث کوتاه نشان می‌داد که تصویر به‌عنوان یک محرک شناختی عمل کرده و فرآیند یادآوری را تسهیل می‌کند.

همچنین مشخص شد که همه تصاویر واکنش یکسانی ایجاد نمی‌کنند. تصاویر حیواناتی مانند اسب، سگ و خرگوش توجه بیشتری جلب می‌کردند، در حالی که برخی کودکان نسبت به تصاویر حیوانات کمتر آشنا، مانند قورباغه، با احتیاط بیشتری واکنش نشان می‌دادند. این مشاهده نشان داد که انتخاب تصاویر می‌تواند بر میزان مشارکت و انگیزه زبان‌آموزان تأثیرگذار باشد.

چالش‌های مشاهده‌شده

- ✓ رقابت بیش از حد برخی دانش‌آموزان در فعالیت‌های حرکتی
- ✓ افزایش سر و صدای کلاس
- ✓ مشارکت کمتر زبان‌آموزان خجالتی
- ✓ احتمال تمرکز بیش از حد بر حرکت و کاهش توجه به هدف زبانی

راهکارهای اصلاحی

- اجرای فعالیت به صورت گروه‌های کوچک
- تعیین قوانین بازی پیش از شروع فعالیت
- اختصاص فرصت برابر برای پاسخ‌گویی همه زبان‌آموزان
- تأکید بر بیان جمله کامل پس از هر حرکت

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۸۳

جدول ۴-۸- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

مؤلفه مدل	نحوه تحقق در این فعالیت
تجربه مستقیم	مشاهده ویدئو، تصاویر و کاربرد ساختار در زندگی واقعی
یادگیری چندحسی	ترکیب بینایی، شنوایی، حرکت و گفتار
حرکت	جست‌وجوی تصاویر و پرش روی فلش‌کارت‌ها
تعامل اجتماعی	پاسخ‌گویی، گفت‌وگو و مشارکت گروهی
پردازش شناختی	تحلیل پرسش‌های چالشی و بازیابی اطلاعات از حافظه
انتقال یادگیری	انتقال ساختار از حیوانات به زندگی شخصی زبان‌آموز
تکرار هدفمند	استفاده مکرر از ساختار در موقعیت‌های متفاوت
تولید زبان	تولید جمله‌های کامل درباره حیوانات و محل زندگی خود

عنوان فعالیت

آموزش ساختار “Can” از طریق حیوانات، اسباب‌بازی‌های واقعی، بازی و تعامل اجتماعی

تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

این فعالیت نمونه‌ای از به‌کارگیری عملی اصول مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی در آموزش ساختار دستوری “Can” است. در این فعالیت، هدف صرفاً آموزش یک الگوی گرامری نبود، بلکه تلاش شد زبان‌آموزان از طریق مشاهده، تجربه، حرکت، تعامل و تولید زبان، مفهوم «توانایی» را به‌صورت عمیق و معنادار درک کنند. به همین دلیل، ساختار دستوری از حالت انتزاعی خارج شده و در قالب تجربه‌های واقعی و قابل لمس به کار گرفته شد.

فرآیند یادگیری با مشاهده حیوانات و ارتباط دادن آن‌ها با توانایی‌های طبیعی‌شان آغاز شد. در ادامه، استفاده از اسباب‌بازی‌های شخصی دانش‌آموزان موجب شد مفهوم آموزش داده‌شده به دنیای واقعی کودکان منتقل شود و ارتباط عاطفی آن‌ها با فعالیت افزایش یابد. این پیوند میان تجربه شخصی و زبان، یکی از ویژگی‌های اصلی مدل چندحسی-تجربی است؛ زیرا یادگیرنده اطلاعات را نه به‌صورت منفصل، بلکه در ارتباط با تجربه‌های واقعی خود سازمان‌دهی می‌کند.

از سوی دیگر، فعالیت تنها بر مشاهده و پاسخ‌های کوتاه متکی نبود. دانش‌آموزان با پرسیدن سؤال از یکدیگر، تکمیل چک‌لیست، گزارش نتایج و بیان توانایی‌های خود، به‌طور مداوم در تولید زبان مشارکت داشتند. این تعامل اجتماعی، فرصت‌های متعددی برای استفاده واقعی از ساختار “Can” فراهم کرد و موجب شد زبان به ابزاری برای برقراری ارتباط تبدیل شود، نه صرفاً موضوعی برای تمرین.

فصل چهارم/ ۸۴

یکی دیگر از مؤلفه‌های برجسته این فعالیت، تکرار هدفمند بود. ساختار دستوری در قالب حیوانات، اسباب‌بازی‌ها، بازی، موسیقی، گفت‌وگو، نظرسنجی و گزارش‌دهی بارها تکرار شد، اما هر بار در موقعیتی متفاوت. این تنوع در تکرار، ضمن جلوگیری از یکنواختی، موجب تثبیت تدریجی ساختار در حافظه بلندمدت شد. همچنین، استفاده از آهنگ‌ها و فعالیت‌های خانگی نشان داد که یادگیری تنها به فضای کلاس محدود نمی‌شود. زمانی که دانش‌آموزان درباره توانایی‌های خود در خانه فیلم تهیه می‌کردند یا همان ساختارها را در محیط خانواده به کار می‌بردند، فرصت‌های طبیعی برای مرور و انتقال یادگیری به زندگی روزمره فراهم می‌شد. این انتقال یادگیری، یکی از اهداف اصلی مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی است.

در مجموع، این فعالیت نشان می‌دهد که حتی آموزش یک ساختار ساده گرامری نیز می‌تواند با تلفیق تجربه، حرکت، تعامل، بازی، اشیای واقعی و تکرار هدفمند، به یک تجربه یادگیری عمیق، معنادار و پایدار تبدیل شود؛ تجربه‌ای که در آن زبان‌آموز نه تنها قواعد زبان را می‌آموزد، بلکه آن‌ها را در بستر موقعیت‌های واقعی به کار می‌گیرد.

جدول ۴-۹- مؤلفه‌های مدل در این فعالیت

مؤلفه مدل	نمود آن در فعالیت
یادگیری تجربه‌محور	آغاز آموزش از توانایی حیوانات و انتقال تدریجی مفهوم به زندگی واقعی دانش‌آموزان.
یادگیری چندحسی	ترکیب دیدن فلش‌کارت‌ها، شنیدن پرسش‌ها، حرکت، لمس اسباب‌بازی‌ها، صحبت کردن و نوشتن چک‌لیست.
یادگیری بدن‌مند	اجرای عملی افعالی مانند run، jump و fly و پیوند دادن معنا با حرکت بدن.
استفاده از اشیای واقعی (Realia)	استفاده از اسباب‌بازی‌های شخصی دانش‌آموزان برای ایجاد ارتباط عاطفی و افزایش مشارکت.
تعامل اجتماعی	پرسش از همکلاسی‌ها، پاسخ دادن، انجام نظرسنجی و گزارش نتایج برای کلاس.
بازی هدفمند	استفاده از بازی به‌عنوان بستری برای تمرین ساختار زبانی، نه صرفاً سرگرمی.
تکرار همراه با تنوع	تکرار ساختار Can در قالب فعالیت‌های متفاوت مانند بازی، آهنگ، گفت‌وگو، اسباب‌بازی و پروژه کلاسی.
تولید زبان	استفاده مستقل از ساختارهای پرسشی و خبری در موقعیت‌های واقعی ارتباطی.
انتقال یادگیری	استفاده از ساختارهای آموخته‌شده در خانه و تعامل با اعضای خانواده.
نقش معلم	طراحی تجربه یادگیری، هدایت تعاملات، ارائه بازخورد و ایجاد فرصت‌های متعدد برای استفاده از زبان.
نقش انگیزش	افزایش انگیزه از طریق استفاده از وسایل مورد علاقه کودکان، حرکت، موسیقی و بازی.
یادگیری از خطا	اصلاح تدریجی خطاها از طریق بازخورد، تکرار و استفاده مداوم از زبان در فعالیت‌های مختلف.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۸۵

آموزش آب‌وهوا، فصل‌ها و میوه‌ها از طریق تجربه، پروژه و فعالیت‌های چندحسی

اطلاعات کلاس

مهارت اصلی: Speaking

مهارت‌های تلفیقی: Listening, Vocabulary, Project Work

گروه سنی: پیش‌دبستان و دبستان

تعداد زبان‌آموزان: ۸ تا ۱۰ نفر

مدت اجرا: ۳ تا ۵ جلسه

اهداف آموزشی

در پایان این مجموعه جلسات انتظار می‌رود زبان‌آموزان بتوانند:

- فصل‌های سال را نام ببرند.
- انواع وضعیت آب‌وهوا را توصیف کنند.
- لباس مناسب هر فصل را بیان کنند.
- میوه‌های هر فصل را معرفی کنند.
- درباره آب‌وهوا سؤال و پاسخ تولید کنند.
- در قالب یک ارائه کوتاه، درباره فصل مورد علاقه خود صحبت کنند.

واژگان هدف

Spring- Summer- Autumn- Winter- Sunny- Rainy- Snowy- Cloudy-
Warm-Cold- Apple- Orange- Peach- Banana- Coat- T-shirt- Boots

ساختارهای زبانی

“How is the weather today?”

“It is sunny.”

“It is rainy.”

“My favorite season is summer.”

“I wear a coat in winter.”

“Apples grow in autumn.”

مواد و وسایل آموزشی

- فلش کارت‌های آب و هوا
- تصاویر فصل‌ها
- کارت لباس‌ها
- میوه‌های واقعی
- سبد
- پارچه
- چوب بستنی برای ساخت فلش کارت
- مقوا و کاغذ رنگی
- قیچی و چسب

مرحله اول: درگیر کردن یادگیری پیش از کلاس

چند روز پیش از شروع درس، از دانش‌آموزان خواسته شد همراه خانواده یک فعالیت ساده انجام دهند. هر دانش‌آموز یکی از موارد زیر را آماده کرد:

- ساخت درخت فصل‌ها
- طراحی خورشید، ابر، باران یا برف
- تهیه برگ‌های رنگی
- ساخت پوستر فصل مورد علاقه

هدف از این فعالیت تنها ساخت وسیله نبود، بلکه ایجاد ارتباط میان خانه و کلاس و آغاز فرایند یادگیری پیش از ورود به کلاس بود. کودکان هنگام ساخت این وسایل درباره فصل‌ها با والدین خود گفت‌وگو می‌کردند و همین موضوع باعث فعال شدن دانش پیشین آن‌ها می‌شد.

مرحله دوم: معرفی واژگان از طریق فلش کارت‌های دسته‌دار

فلش کارت‌های مربوط به وضعیت آب و هوا روی دسته‌های چوبی نصب شدند. معلم هر کارت را بالا می‌گرفت و دانش‌آموزان:

- نام تصویر را بیان می‌کردند.
- جمله‌ای درباره آن می‌ساختند.
- فصل مناسب را مشخص می‌کردند.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۸۷

به عنوان مثال، با مشاهده تصویر برف، دانش‌آموزان می‌گفتند:

“It is snowy.”

سپس پاسخ می‌دادند:

“Winter.”

در این مرحله، تصویر تنها وسیله‌ای برای معرفی واژه نبود؛ بلکه محرکی برای بازیابی واژگان، تولید جمله و برقراری ارتباط میان مفهوم آب‌وهوا و فصل محسوب می‌شد.

مرحله سوم: فعالیت دسته‌بندی

تصاویر مختلف روی زمین قرار داده شد.

دانش‌آموزان باید تصاویر را در چهار گروه قرار می‌دادند:

Spring- Summer-Autumn-Winter

در طول فعالیت، از دانش‌آموزان خواسته می‌شد دلیل انتخاب خود را نیز بیان کنند.
برای مثال:

“Apple is in autumn.”

“We wear coats in winter.”

این مرحله موجب شد کودکان تنها نام فصل‌ها را حفظ نکنند، بلکه میان مفاهیم مختلف ارتباط برقرار کنند.

مرحله چهارم: فعالیت چندحسی (سبد میوه‌های فصلی)

برای افزایش درگیری حسی، از میوه‌های واقعی استفاده شد.

میوه‌ها داخل یک سبد قرار گرفتند و روی آن‌ها پارچه‌ای کشیده شد.

دانش‌آموز بدون نگاه کردن، دست خود را داخل سبد می‌برد و تلاش می‌کرد تنها از طریق لمس، میوه را تشخیص دهد.

سپس باید می‌گفت:

“It is an apple.”

“It is red.”

“It grows in autumn.”

در این فعالیت، حس لامسه، بینایی، گفتار و حافظه به‌طور هم‌زمان درگیر می‌شدند.

مرحله پنجم: نقش آفرینی

در پایان، دانش‌آموزان نقش گزارشگر هواشناسی را بر عهده گرفتند.

هر دانش‌آموز مقابل کلاس می‌ایستاد و گزارش کوتاهی ارائه می‌کرد:

“Today it is sunny.”

“It is warm.”

“You can wear a T-shirt.”

این فعالیت فرصتی برای استفاده طبیعی از واژگان و ساختارهای آموخته‌شده در یک موقعیت ارتباطی فراهم کرد.

مشاهده‌های کلاسی

در جلسات نخست، بیشتر دانش‌آموزان پاسخ‌های صحیح ارائه می‌کردند، اما پس از گذشت حدود یک هفته، بخشی از واژگان را فراموش کرده بودند. این تجربه نشان داد که شناخت اولیه با یادگیری پایدار تفاوت دارد و ارائه یک‌باره مطالب، حتی اگر با فعالیت‌های جذاب همراه باشد، برای تثبیت زبان کافی نیست.

همچنین مشاهده شد دانش‌آموزانی که در ساخت پروژه‌های خانگی مشارکت کرده بودند، هنگام یادآوری واژگان عملکرد بهتری نسبت به سایر دانش‌آموزان داشتند. به نظر می‌رسید مشارکت فعال در ساخت ابزارهای آموزشی، پیوند عمیق‌تری میان تجربه و زبان ایجاد کرده است.

چالش‌های اجرا

در اجرای این فعالیت چند چالش نیز مشاهده شد:

- جذابیت فعالیت سبب میوه پس از چند بار تکرار کاهش یافت.
- برخی دانش‌آموزان بیشتر بر جنبه بازی تمرکز داشتند تا تولید زبان.
- تفاوت سطح زبان‌آموزان باعث می‌شد برخی کودکان سریع‌تر پاسخ دهند و فرصت مشارکت دیگران کاهش یابد.
- محدود بودن زمان کلاس، امکان اجرای کامل همه فعالیت‌ها را دشوار می‌کرد.

راهکارهای اصلاحی

برای رفع این مشکلات، در جلسات بعد تغییراتی در طراحی فعالیت‌ها ایجاد شد:

شکل بازی‌ها به‌طور مرتب تغییر داده شد تا تازگی آن‌ها حفظ شود.

از والدین خواسته شد روزانه تنها یک سؤال ساده مانند

“What is your favorite season? یا How is the weather today?”

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی/ ۸۹

را در خانه از فرزند خود بپرسند.

در پایان واحد آموزشی، اجرای پروژه‌های فردی به برنامه اضافه شد تا زبان‌آموزان فرصت مرور و تولید مستقل زبان را داشته باشند.

تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

این فعالیت نمونه‌ای از به‌کارگیری اصول مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی است. زبان‌آموزان ابتدا از طریق ساخت ابزارهای آموزشی در خانه، پیش از ورود به کلاس در فرایند یادگیری درگیر شدند. سپس با مشاهده تصاویر، لمس میوه‌های واقعی، دسته‌بندی مفاهیم، نقش‌آفرینی و ارائه شفاهی، واژگان و ساختارهای زبانی را از مسیرهای مختلف حسی و شناختی تجربه کردند. تکرار مفاهیم در قالب فعالیت‌های متنوع و مشارکت خانواده در تمرین‌های کوتاه خانگی نیز به تثبیت یادگیری کمک کرد. در این الگو، زبان نه به صورت فهرستی از واژگان، بلکه در قالب تجربه‌های واقعی، تعامل اجتماعی و کاربرد معنادار آموخته شد.

جدول ۴-۱۰- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

مؤلفه مدل	نحوه تحقق در این فعالیت
تجربه مستقیم	لمس میوه‌های واقعی، ساخت پروژه و نقش‌آفرینی
یادگیری چندحسی	مشاهده، لمس، شنیدن، صحبت کردن و حرکت
یادگیری مبتنی بر حرکت	جابه‌جایی، دسته‌بندی تصاویر و ارائه مقابل کلاس
تعامل اجتماعی	گفت‌وگو با معلم، همکاری با همکلاسی‌ها و ارائه پروژه
تکرار هدفمند	مرور واژگان در کلاس، خانه و پروژه پایانی
ارتباط خانه و کلاس	ساخت وسایل آموزشی و تمرین با والدین
انگیزش	استفاده از پروژه، بازی و نقش‌آفرینی
انتقال به موقعیت واقعی	گزارش آب‌وهوا و صحبت درباره فصل مورد علاقه

آموزش مفاهیم Sink، Float، Light و Heavy از طریق آزمایش عملی و تجربه مستقیم

مهارت اصلی: Speaking

مهارت‌های تلفیقی: Listening، Vocabulary، Prediction، Scientific Observation

گروه سنی: پیش دبستان و دبستان

تعداد زبان آموزان: ۸ تا ۱۰ نفر

منبع آموزشی: Family and Friends 2

مقدمه

یکی از درس‌های کتاب Family and Friends 2 به آموزش مفاهیمی مانند sink، float، light و heavy اختصاص دارد. تجربه تدریس این درس نشان داد که ارائه این واژگان از طریق ترجمه، تصاویر یا توضیح شفاهی به تنهایی برای بسیاری از کودکان کافی نیست. این مفاهیم زمانی برای زبان آموز معنا پیدا می کنند که بتوانند آن‌ها را به صورت عملی مشاهده و تجربه کنند.

بر همین اساس، تصمیم گرفتم به جای آغاز درس از کتاب، یک آزمایش ساده علمی را در کلاس اجرا کنم تا کودکان بتوانند قبل از شنیدن واژگان، مفهوم آن‌ها را از طریق مشاهده، پیش‌بینی و تجربه کشف کنند. هدف این فعالیت تنها آموزش چند واژه جدید نبود، بلکه ایجاد پیوند میان زبان، تجربه و تفکر بود.

اهداف آموزشی

در پایان فعالیت انتظار می رفت زبان آموزان بتوانند:

- مفهوم واژگان sink و float را درک کنند.
- تفاوت light و heavy را تشخیص دهند.
- قبل از انجام آزمایش درباره نتیجه پیش‌بینی کنند.
- نتایج آزمایش را به زبان انگلیسی بیان کنند.
- جملات ساده مرتبط با موضوع تولید کنند.

زبان هدف

واژگان

Sink-Float-Heavy-Light

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۹۱

نمونه جملات

“The boat floats.”
“The stone sinks.”
“It is heavy.”
“It is light.”
“What will happen?”
“Will it sink?”
“Will it float?”

وسایل مورد نیاز

- ظرف آب
- قایق کاغذی
- سنگ
- پاک‌کن
- مداد
- در بطری
- اسفنج
- سکه
- چند شیء سبک و سنگین

مراحل اجرای فعالیت

مرحله اول: پیش‌بینی

پیش از قرار دادن اشیاء در آب، آن‌ها را به دانش‌آموزان نشان دادم و از آنان خواستم نتیجه را حدس بزنند.

نمونه پرسش‌ها:

“What do you think?”
“Will it sink or float?”

در این مرحله هیچ پاسخی به عنوان پاسخ صحیح یا غلط اعلام نمی‌شد؛ هدف، فعال کردن تفکر و ایجاد کنجکاوی بود.

مرحله دوم: آزمایش عملی

دانش‌آموزان اشیاء را یکی‌یکی داخل ظرف آب قرار دادند و نتیجه را مشاهده کردند.

فصل چهارم/ ۹۲

پس از هر آزمایش، همه کلاس جمله مربوط را با صدای بلند بیان می کردند.

“It floats.”

“It sinks.”

در ادامه اشیا از نظر وزن نیز با یکدیگر مقایسه شدند تا مفهوم heavy و light نیز به صورت عملی تجربه شود.

مرحله سوم: تولید زبان

پس از پایان آزمایش، از هر دانش آموز خواسته شد یکی از اشیا را انتخاب کند و درباره آن توضیح دهد.
برای مثال:

“The stone is heavy.”

“It sinks.”

“The bottle cap is light.”

“It floats.”

در این مرحله زبان آموزان تنها مشاهده کننده نبودند، بلکه زبان را برای توصیف تجربه خود به کار می بردند.

مشاهده های کلاسی

این فعالیت از همان ابتدای اجرا توجه کودکان را به خود جلب کرد. تقریباً همه زبان آموزان مشتاق بودند نتیجه آزمایش را ببینند و پیش از انداختن هر وسیله در آب، درباره آن حدس بزنند. برخلاف تدریس مستقیم کتاب، کودکان در این فعالیت با اشتیاق سؤال می پرسیدند و برای آزمایش اشیای جدید پیشنهاد ارائه می کردند. با این حال، تجربه کلاس نکته مهم دیگری را نیز آشکار کرد. اگرچه بیشتر دانش آموزان در پایان فعالیت مفهوم sink و float را به خوبی درک کرده بودند، اما در جلسه بعد بخشی از واژگان را فراموش کرده بودند. این مشاهده نشان داد که درک مفهومی لزوماً به معنای تثبیت زبان نیست و تجربه عملی باید با مرور و استفاده مجدد همراه شود.

چالش های اجرا

در اجرای این فعالیت چند چالش مهم مشاهده شد.

نخست، تفاوت میان «درک مفهوم» و «یادگیری پایدار واژگان» بود. کودکان مفهوم علمی را سریع یاد می گرفتند، اما اگر واژگان در جلسات بعد تکرار نمی شدند، بخشی از آن ها فراموش می شد. چالش دوم، مشارکت نامتوازن دانش آموزان بود. برخی کودکان چندین بار داوطلب انجام آزمایش می شدند، در حالی که گروهی دیگر تنها مشاهده کننده باقی می ماندند.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی/۹۳

چالش سوم، محدودیت زمان کلاس بود. اجرای آزمایش برای همه زبان‌آموزان زمان زیادی می‌گرفت و ایجاد تعادل میان فعالیت عملی و پیشبرد برنامه کتاب، یکی از دشوارترین بخش‌های تدریس بود.

راهکارهای اصلاحی

- ✓ برای افزایش اثربخشی فعالیت، تغییراتی در جلسات بعد ایجاد شد.
- ✓ هر دانش‌آموز مسئول آزمایش یک شیء شد.
- ✓ همه زبان‌آموزان موظف بودند نتیجه آزمایش را به زبان انگلیسی بیان کنند.
- ✓ واژگان هدف در جلسات بعد، در قالب بازی‌ها و فعالیت‌های جدید دوباره استفاده شدند.
- ✓ از کودکان خواسته شد در خانه نیز چند وسیله را آزمایش کنند و نتیجه را برای کلاس گزارش دهند.

تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

این فعالیت نمونه‌ای روشن از اصول مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی است. زبان‌آموزان پیش از دریافت واژه‌ها، مفهوم را از طریق مشاهده، پیش‌بینی و آزمایش کشف کردند. در طول فعالیت، بینایی، لامسه، حرکت، گفتار و تفکر به صورت هم‌زمان درگیر بود و همین امر موجب شد واژگان با تجربه‌ای واقعی و معنادار پیوند بخورند.

از سوی دیگر، این فعالیت یکی از یافته‌های مهم این مدل را نیز آشکار ساخت؛ تجربه عملی یادگیری را آغاز می‌کند، اما تثبیت زبان تنها زمانی رخ می‌دهد که تجربه با تکرار هدفمند، تولید زبان و مرور در موقعیت‌های جدید همراه شود. بنابراین، بازی یا آزمایش به خودی خود هدف نهایی نیست، بلکه نقطه شروعی برای چرخه‌ای از تجربه، بازگویی، تمرین و تثبیت است.

جدول ۴-۱۱- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

مؤلفه مدل	نحوه تحقق در این فعالیت
تجربه مستقیم	انجام آزمایش واقعی با آب و اشیای مختلف
یادگیری چندحسی	مشاهده، لمس، حرکت، شنیدن و صحبت کردن
یادگیری اکتشافی	پیش‌بینی نتیجه قبل از آزمایش
تعامل اجتماعی	گفت‌وگو، پیش‌بینی و مقایسه پاسخ‌ها
تولید زبان	توصیف نتایج آزمایش با جملات کامل
تکرار هدفمند	تکرار واژگان در جلسات بعد و در فعالیت‌های متفاوت
انتقال یادگیری	انجام آزمایش مشابه در خانه و گزارش به کلاس

تأمل معلم

این تجربه نگاه مرا نسبت به آموزش زبان تغییر داد. پیش از آن تصور می‌کردم اگر دانش‌آموزان مفهوم واژه‌ای را از طریق فعالیت عملی درک کنند، یادگیری کامل شده است. اما مشاهده کلاس نشان داد که تجربه تنها آغاز مسیر است. آنچه یادگیری را ماندگار می‌کند، بازگشت مکرر به همان واژگان در موقعیت‌های متنوع، فرصت تولید زبان توسط زبان‌آموز و استفاده از مفاهیم در بافت‌های جدید است.

به بیان دیگر، فعالیت عملی باعث فهم می‌شود، اما تکرار هدفمند، تولید زبان و استفاده مجدد از واژگان است که آن فهم را به یادگیری پایدار تبدیل می‌کند. این یافته بعدها به یکی از اصول اساسی مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی تبدیل شد.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۹۵

مطالعه موردی ۱: آموزش Reading با بازی بادکنک

کلاس: Big English 2

تعداد دانش‌آموزان : ۸ نفر

گروه سنی: دبستان

هدف آموزشی

در این جلسه هدف اصلی، افزایش روان‌خوانی^۱، بهبود تلفظ واژگان و کاهش اضطراب دانش‌آموزان هنگام خواندن متن بود.

در آن زمان این فرض وجود داشت که اگر فعالیت خواندن با یک بازی حرکتی ترکیب شود، کودکان با انگیزه بیشتری در فعالیت شرکت خواهند کرد و خواندن برای آنان به تجربه‌ای لذت‌بخش‌تر تبدیل خواهد شد.

فعالیت آموزشی

ایده فعالیت از یک ویدئوی آموزشی الهام گرفته شده بود.

هر دانش‌آموز باید هنگام خواندن متن، یک بادکنک را نیز در هوا نگه می‌داشت تا روی زمین نیفتد.

بنابراین دو فعالیت به طور هم‌زمان انجام می‌شد:

خواندن متن

کنترل حرکت بادکنک

اهداف فعالیت

انتظار می‌رفت دانش‌آموزان بتوانند:

متن را روان‌تر بخوانند.

اعتماد به نفس بیشتری هنگام “Reading” پیدا کنند.

اضطراب خواندن را کاهش دهند.

با علاقه بیشتری در فعالیت “Reading” شرکت کنند.

مراحل اجرا

ابتدا متن کتاب یک بار توسط معلم خوانده شد.

سپس دانش‌آموزان متن را به صورت گروهی تمرین کردند.

¹ - Reading Fluency

در مرحله بعد، هر دانش‌آموز بادکنک را در هوا نگه می‌داشت و هم‌زمان متن را با صدای بلند می‌خواند.

مشاهده‌های کلاسی

- در نگاه اول فعالیت بسیار موفق به نظر می‌رسید.
- دانش‌آموزان مشتاق بودند نوبتشان برسد.
- همه کلاس پرانرژی شده بود.
- تقریباً هیچ دانش‌آموزی از خواندن امتناع نمی‌کرد.
- اما پس از چند جلسه متوجه شدم نتیجه آموزشی با میزان هیجان کلاس یکسان نیست.

چالش‌های مشاهده‌شده

۱. انتقال توجه از متن به بازی

بیشتر کودکان بخش عمده توجه خود را صرف داشتن بادکنک می‌کردند. در نتیجه، تمرکز آن‌ها بر تلفظ، معنی و روان‌خوانی متن کاهش می‌یافت. پس از پایان فعالیت، بیشتر دانش‌آموزان درباره بازی صحبت می‌کردند تا درباره محتوای متن.

۲. افزایش بار شناختی

دانش‌آموز باید به طور هم‌زمان:

متن را بخواند،

تلفظ را کنترل کند،

تعادل بدن را حفظ کند،

مسیر بادکنک را دنبال کند.

این هم‌زمانی چند فعالیت، بار شناختی را افزایش می‌داد و بخشی از منابع ذهنی که باید صرف پردازش زبان می‌شد، به کنترل حرکت اختصاص پیدا می‌کرد.

۳. کاهش فرصت تمرین

به دلیل اینکه فعالیت به صورت انفرادی انجام می‌شد، زمان زیادی صرف اجرای آن می‌شد و فرصت تمرین برای همه دانش‌آموزان محدود بود.

۴. بهبود محدود روان‌خوانی

پس از پایان بازی، از دانش‌آموزان خواسته شد همان متن را دوباره بخوانند.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۹۷

مشاهده شد که:

سرعت خواندن تغییر چشمگیری نکرده بود.
بسیاری از خطاهای تلفظ همچنان تکرار می‌شد.
روان‌خوانی تنها در تعداد محدودی از دانش‌آموزان بهبود یافته بود.

اصلاح فعالیت

پس از مشاهده این نتایج، ساختار آموزش تغییر کرد.
ابتدا: واژگان جدید آموزش داده می‌شد.
فایل صوتی چند بار گوش داده می‌شد.
متن چندین مرتبه خوانده می‌شد.
اشکالات تلفظ اصلاح می‌شد. سپس، زمانی که دانش‌آموزان تا حدی بر متن مسلط می‌شدند، بازی بادکنک تنها به عنوان یک فعالیت مرور و ایجاد انگیزه اجرا می‌شد، نه به عنوان روش اصلی آموزش "Reading".

راهکار جایگزین

در ادامه تجربه آموزشی، روش دیگری نتایج بسیار بهتری ایجاد کرد.
از دانش‌آموزان خواسته شد:

- فایل صوتی متن را در خانه گوش دهند.
- متن را چندین بار بخوانند.
- صدای خود را ضبط کنند.
- فایل صوتی را برای معلم ارسال کنند.

اگرچه این فعالیت هیجان کمتری داشت، اما موجب بهبود قابل توجه روان‌خوانی، تلفظ، اعتماد به نفس و تثبیت واژگان شد.

تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی

این تجربه نشان داد که استفاده از حرکت بدنی، اگرچه می‌تواند انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان را افزایش دهد، اما لزوماً به یادگیری عمیق‌تر زبان منجر نمی‌شود. در مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی، حرکت زمانی ارزش آموزشی دارد که مستقیماً در خدمت پردازش زبان باشد. در این فعالیت، وظیفه حرکتی کنترل بادکنک ارتباط مستقیمی با هدف زبانی نداشت و بخش قابل توجهی از ظرفیت توجه دانش‌آموزان را به خود اختصاص می‌داد.

فصل چهارم/ ۹۸

از دیدگاه شناختی، هنگامی که دو تکلیف هم‌زمان به منابع توجه نیاز دارند، احتمال کاهش کیفیت پردازش هر دو افزایش می‌یابد. در این فعالیت، کنترل بادکنک و خواندن متن به طور هم‌زمان انجام می‌شد و همین موضوع باعث شد بخشی از توجه دانش‌آموزان از خواندن، تلفظ و درک متن منحرف شود. این تجربه نشان داد که در طراحی فعالیت‌های چندحسی، هر حرکت بدنی ارزش آموزشی یکسانی ندارد. حرکت باید با هدف زبانی پیوند معنادار داشته باشد؛ در غیر این صورت، ممکن است به جای تسهیل یادگیری، به یک عامل حواس‌پرتی تبدیل شود.

تأمل معلم

این تجربه یکی از مهم‌ترین درس‌های آموزشی را برای من به همراه داشت. در ابتدا تصور می‌کردم هرچه فعالیت جذاب‌تر و پرتحرک‌تر باشد، یادگیری نیز بیشتر خواهد بود؛ اما مشاهده عملکرد دانش‌آموزان نشان داد که هیجان کلاس همیشه به معنای یادگیری مؤثر نیست. گاهی یک فعالیت آرام، اما همراه با تکرار هدفمند و بازخورد مناسب، نتایج بسیار بهتری نسبت به یک بازی پرهیجان ایجاد می‌کند. به تدریج به این نتیجه رسیدم که بازی باید نقش حمایتی در فرایند آموزش داشته باشد، نه اینکه خود به هدف اصلی کلاس تبدیل شود. حرکت زمانی ارزشمند است که به یادگیری زبان کمک کند، نه اینکه جای آن را بگیرد.

جدول ۴-۱۲- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا در این فعالیت	نقاط قوت	محدودیت‌ها
تجربه (Experiential Learning)	خواندن متن همراه با انجام یک فعالیت واقعی (کنترل بادکنک)	کاهش اضطراب و افزایش اشتیاق برای خواندن	تجربه بیشتر بر بازی متمرکز شد تا خواندن متن
حرکت (Movement-Based Learning)	حرکت مداوم دست و بدن برای حفظ بادکنک در هوا	افزایش مشارکت و فعالیت بدنی	حرکت با هدف زبانی ارتباط مستقیم نداشت و موجب حواس‌پرتی شد.
یادگیری چندحسی (Multisensory Learning)	درگیری هم‌زمان حس بینایی، حرکت و شنیدن	کلاس پویا و جذاب شد.	حجم زیاد محرک‌ها باعث افزایش بار شناختی شد.
تولید زبان (Generative Language Use)	خواندن متن با صدای بلند	افزایش اعتماد به نفس برخی دانش‌آموزان	فرصت تولید زبان محدود به روخوانی بود و تعامل کمی وجود داشت.
تکرار هدفمند (Structured Repetition)	پس از اصلاح روش، متن چندین بار خوانده و فایل صوتی مرور شد.	روان‌خوانی و تلفظ بهبود یافت.	بازی به تنهایی تکرار مؤثر ایجاد نمی‌کرد.
بازخورد (Feedback)	اصلاح تلفظ توسط معلم و ارسال فایل صوتی توسط دانش‌آموز	امکان اصلاح خطاها فراهم شد.	هنگام انجام بازی فرصت ارائه بازخورد فوری کمتر بود.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۹۹

نکته

در مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی، بازی زمانی اثربخش است که در خدمت پردازش زبان قرار گیرد. اگر فعالیت حرکتی بخش عمده منابع شناختی زبان‌آموز را به خود اختصاص دهد، احتمال کاهش یادگیری افزایش می‌یابد. بنابراین، توالی مناسب آموزش عبارت است از:

آماده‌سازی زبانی → تمرین و تکرار هدفمند → استفاده از بازی برای تثبیت و افزایش انگیزه.

بازی زنگ و فلش‌کارت (Bell Game)

بازی لغت‌چین (Student-Created Word Puzzle)

این دو، دو ایده آموزشی مستقل هستند و بهتر است در کتاب به صورت دو مطالعه موردی جداگانه نوشته شوند. زیرا پیام آموزشی آن‌ها متفاوت است.

بازی زنگ درباره سرعت پردازش، رقابت و مدیریت کلاس است.

لغت‌چین درباره مشارکت دانش‌آموز در تولید مواد آموزشی و یادگیری مولد^۱ است.

بنابراین پیشنهاد می‌کنم ابتدا مطالعه موردی «بازی زنگ و فلش‌کارت» را بیاورید و سپس «لغت‌چین» را به عنوان مطالعه موردی بعدی قرار دهید.

در ادامه، نمونه اول را به همان سبک فصل‌های قبلی برایتان می‌نویسم.

¹ - Generative Learning

مطالعه موردی ۲: آموزش واژگان با بازی زنگ و فلش کارت

کلاس: Family and Friends 2

تعداد دانش آموزان: ۸ تا ۱۰ نفر

گروه سنی: دبستان

هدف آموزشی

در این جلسه هدف اصلی، آموزش و مرور واژگان جدید کتاب Family and Friends 2 و افزایش سرعت بازیابی واژگان از حافظه بود. علاوه بر یادگیری لغات، تلاش شد دانش آموزان بتوانند پس از شناسایی تصویر، آن واژه را در یک جمله ساده نیز به کار ببرند.

اهداف آموزشی

در پایان فعالیت انتظار می‌رفت دانش آموزان بتوانند:

- واژگان جدید را تشخیص دهند.
- نام صحیح تصویر را بیان کنند.
- با واژه مورد نظر جمله‌ای کوتاه بسازند.
- سرعت بازیابی واژگان را افزایش دهند.

وسایل مورد نیاز

- فلش کارت‌های تصویری
- زنگ رومیزی
- کارت امتیاز

مراحل اجرا

- ✓ ابتدا فلش کارت‌های تصویری روی میز یا کف کلاس قرار داده می‌شد.
- ✓ دانش آموزان در دو گروه قرار می‌گرفتند.
- ✓ معلم یکی از تصاویر را توصیف می‌کرد یا بخشی از واژه را بیان می‌کرد.
- ✓ هر دانش آموزی که پاسخ را می‌دانست، زنگ را به صدا در می‌آورد.
- ✓ پس از گفتن واژه، باید یک جمله ساده نیز با آن می‌ساخت.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۰۱

برای مثال:

Teacher: What is this?

Student: Apple.

Teacher: Make a sentence.

Student: I like apples.

مشاهده‌های کلاسی

در جلسات نخست، فضای کلاس بسیار پرنرژی و هیجان‌انگیز بود. بیشتر دانش‌آموزان مشتاق بودند زودتر از دیگران زنگ را بزنند و پاسخ صحیح را اعلام کنند. این رقابت باعث افزایش انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان می‌شد.

همچنین مشاهده شد که دانش‌آموزان به مرور زمان واژگان را سریع‌تر تشخیص می‌دهند و سرعت بازیابی آن‌ها از حافظه افزایش می‌یابد.

چالش‌های مشاهده‌شده

۱. غلبه رقابت بر یادگیری

پس از چند جلسه متوجه شدم که هدف بسیاری از کودکان دیگر یادگیری واژه نبود، بلکه تلاش می‌کردند فقط زودتر از دیگران زنگ را بزنند.

در نتیجه گاهی بدون فکر کردن پاسخ می‌دادند یا حتی پاسخ اشتباه اعلام می‌کردند.

۲. مشارکت نامتوازن

دانش‌آموزان قوی‌تر تقریباً همیشه زودتر پاسخ می‌دادند.

در مقابل، دانش‌آموزان ضعیف‌تر فرصت کافی برای فکر کردن پیدا نمی‌کردند و به تدریج نقش تماشاگر را به خود می‌گرفتند.

۳. افزایش هیجان کلاس

استفاده از زنگ هیجان کلاس را افزایش می‌داد، اما گاهی همین هیجان باعث بالا رفتن سر و صدا و دشوار شدن مدیریت کلاس می‌شد.

اصلاح فعالیت

برای رفع این مشکلات، تغییراتی در شیوه اجرا ایجاد شد. ابتدا چند ثانیه زمان فکر کردن به همه دانش‌آموزان داده می‌شد. سپس اجازه استفاده از زنگ صادر می‌شد.

فصل چهارم/۱۰۲

در برخی جلسات، پاسخ باید ابتدا در گروه‌ها مورد مشورت قرار می‌گرفت و سپس نماینده گروه زنگ را به صدا درمی‌آورد.

گاهی نیز دانش‌آموزان ضعیف‌تر در اولویت پاسخ‌گویی قرار می‌گرفتند. این تغییرات باعث شد فرصت مشارکت برای همه دانش‌آموزان افزایش یابد و رقابت از هدف اصلی آموزش فاصله نگیرد.

جدول ۴-۱۳- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا	نقاط قوت	محدودیت
یادگیری چندحسی	مشاهده تصویر، شنیدن سؤال، حرکت برای زدن زنگ و بیان پاسخ	درگیری هم‌زمان چند حس و افزایش توجه	هیجان زیاد گاهی تمرکز بر زبان را کاهش می‌داد.
یادگیری مبتنی بر حرکت	حرکت برای زدن زنگ	افزایش انگیزه و مشارکت	رقابت شدید می‌توانست فرصت برخی دانش‌آموزان را محدود کند.
یادگیری مولد	ساخت جمله با واژه جدید	انتقال واژه از سطح شناخت به کاربرد	برخی دانش‌آموزان فقط واژه را می‌گفتند و از ساخت جمله اجتناب می‌کردند.
تعامل اجتماعی	رقابت و همکاری گروهی	افزایش تعامل میان دانش‌آموزان	دانش‌آموزان قوی‌تر گاهی بر فعالیت مسلط می‌شدند.
بازخورد	اصلاح پاسخ‌ها توسط معلم	اصلاح فوری خطاها	در زمان هیجان زیاد، فرصت بازخورد کاهش می‌یافت.

جدول ۴-۱۴- تأملات معلم

مشاهده	برداشت معلم	تغییر ایجاد شده
دانش‌آموزان بیشتر منتظر زدن زنگ بودند تا فکر کردن به پاسخ.	ابزار انگیزشی نباید جای هدف آموزشی را بگیرد.	قبل از استفاده از زنگ، زمان فکر کردن در نظر گرفته شد.
دانش‌آموزان قوی تقریباً همیشه برنده بودند.	رقابت کنترل‌نشده مشارکت برابر را کاهش می‌دهد.	اولویت پاسخ‌گویی گاهی به دانش‌آموزان ضعیف‌تر داده شد.
کلاس بسیار پرهیجان می‌شد.	هیجان اگر مدیریت نشود، تمرکز را کاهش می‌دهد.	قوانین مشخصی برای استفاده از زنگ تعیین شد.
ساخت جمله دشوارتر از گفتن واژه بود.	یادگیری واقعی زمانی اتفاق می‌افتد که واژه در جمله به کار رود.	گفتن جمله به بخشی الزامی از فعالیت تبدیل شد.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۰۳

نکته

رقابت می‌تواند انگیزه ایجاد کند، اما اگر به‌درستی هدایت نشود، هدف آموزشی را تحت‌الشعاع قرار می‌دهد. در فعالیت‌های واژگانی، همه دانش‌آموزان باید فرصت کافی برای فکر کردن، پاسخ دادن و استفاده از زبان داشته باشند.

مطالعه موردی ۳: آموزش Reading با بازی بادکنک

کلاس: Big English 2

تعداد دانش آموزان: ۸ نفر

گروه سنی: دبستان

هدف آموزشی

هدف اصلی این فعالیت، تقویت روان خوانی^۱، بهبود تلفظ واژگان و کاهش اضطراب دانش آموزان در هنگام خواندن متن بود.

در طراحی اولیه فرض بر این بود که ترکیب “Reading” با یک فعالیت حرکتی می تواند انگیزه دانش آموزان را افزایش دهد و خواندن را به تجربه ای فعال و لذت بخش تبدیل کند.

فعالیت آموزشی

ایده فعالیت از یک ویدئوی آموزشی الهام گرفته شده بود. در این فعالیت، هر دانش آموز هنگام خواندن متن باید یک بادکنک را در هوا نگه می داشت تا روی زمین نیفتد.

بنابراین دو فعالیت همزمان انجام می شد:

خواندن متن

کنترل حرکت بادکنک

اهداف فعالیت

انتظار می رفت دانش آموزان بتوانند:

- متن را روان تر بخوانند
- اعتماد به نفس بیشتری در “Reading” پیدا کنند
- اضطراب خواندن را کاهش دهند
- مشارکت فعال تری در کلاس داشته باشند

مشاهده های کلاسی

در ابتدا فعالیت بسیار موفق به نظر می رسید.

کلاس پرنرژی بود و دانش آموزان برای انجام فعالیت انگیزه بالایی داشتند. تقریباً همه دانش آموزان تمایل داشتند در بازی شرکت کنند.

¹ -Reading Fluency

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۰۵

اما با گذشت چند جلسه، مشخص شد که میزان هیجان با میزان یادگیری برابر نیست.

چالش‌های مشاهده‌شده

۱. انتقال توجه از متن به بازی

بیشتر دانش‌آموزان تمرکز اصلی خود را بر نگه داشتن بادکنک قرار می‌دادند و توجه آن‌ها از تلفظ و درک متن منحرف می‌شد.

۲. افزایش بار شناختی

دانش‌آموزان باید هم‌زمان:

متن را بخوانند

تلفظ را کنترل کنند

بادکنک را در هوا نگه دارند

این هم‌زمانی باعث شد بخش قابل توجهی از ظرفیت ذهنی به جای پردازش زبان، صرف کنترل حرکت شود.

۳. کاهش فرصت تمرین

به دلیل اجرای انفرادی فعالیت، زمان زیادی برای هر دانش‌آموز صرف می‌شد و فرصت تمرین گروهی کاهش می‌یافت.

۴. بهبود محدود روان‌خوانی

در ارزیابی مجدد مشاهده شد که:

سرعت خواندن تغییر چشمگیری نداشت

خطاهای تلفظ همچنان تکرار می‌شد

تنها برخی دانش‌آموزان پیشرفت جزئی داشتند

اصلاح فعالیت

پس از این تجربه، ساختار فعالیت بازطراحی شد. ابتدا آموزش به صورت مرحله‌ای انجام می‌شد:

- آموزش واژگان
- گوش دادن به فایل صوتی
- تمرین چندباره متن

- اصلاح تلفظ

سپس بازی بادکنک فقط به عنوان فعالیت مرور و انگیزشی استفاده شد، نه روش اصلی آموزش Reading.

راهکار جایگزین

در ادامه، روش دیگری نتایج بهتری ایجاد کرد:

- گوش دادن به فایل صوتی در خانه
- تمرین چندباره خواندن متن
- ضبط صدای دانش آموز
- ارسال فایل برای معلم

این روش اگرچه ساده تر و کم هیجان تر بود، اما باعث بهبود قابل توجه در روان خوانی، تلفظ و اعتماد به نفس شد.

جدول ۴-۱۵- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا در فعالیت	نقاط قوت	محدودیت‌ها
تجربه (Experiential Learning)	خواندن متن همراه با فعالیت حرکتی (بادکنک)	کاهش اضطراب و افزایش انگیزه	تمرکز بیشتر بر بازی تا زبان
حرکت (Movement-Based Learning)	کنترل بادکنک هنگام خواندن	افزایش مشارکت و انرژی	ارتباط غیرمستقیم حرکت با هدف زبانی
یادگیری چندحسی	درگیری همزمان دیداری، شنیداری و حرکتی	جذابیت و پویایی کلاس	افزایش بار شناختی
تولید زبان	خواندن متن با صدای بلند	افزایش اعتماد به نفس	محدود به روخوانی
تکرار هدفمند	تمرین مجدد پس از اصلاح روش	بهبود روان خوانی	در نسخه اولیه کافی نبود
بازخورد	اصلاح تلفظ توسط معلم و ضبط صدا	اصلاح خطاها	در حین بازی محدود بود

نتیجه‌گیری

این تجربه نشان داد که هیجان و فعالیت حرکتی لزوماً به یادگیری عمیق منجر نمی‌شود. زمانی که یک فعالیت چندین وظیفه شناختی را هم‌زمان تحمیل می‌کند، ممکن است تمرکز از هدف اصلی (یادگیری زبان) منحرف شود. در نهایت مشخص شد که حرکت زمانی ارزش آموزشی دارد که در خدمت پردازش زبان باشد، نه جایگزین آن.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۰۷

مطالعه موردی ۴: استفاده از خمیر بازی برای آموزش احساسات

هدف آموزشی

در یکی از جلسات Speaking Kids، هدف اصلی آموزش واژگان مرتبط با احساسات^۱ بود.

واژگان هدف شامل:

Happy-Sad-Angry-Scared-Tired-Excited

همچنین ساختارهای زبانی زیر برای تمرین در نظر گرفته شدند:

“How are you feeling today?”

“I am happy.”

“How is she feeling?”

“She is sad.”

نحوه اجرا

برای آموزش این مفاهیم، تصویری ساده از چهره انسان بدون اجزای صورت در اختیار دانش‌آموزان قرار گرفت.

دانش‌آموزان با استفاده از خمیر بازی اجزای مختلف صورت را طراحی می‌کردند، از جمله:

چشم-ابرو-بینی-دهان

سپس با تغییر حالت اجزای صورت، احساسات مختلف را نمایش می‌دادند. در پایان، آثار ساخته‌شده روی دیوار کلاس نصب می‌شد و درباره هر چهره گفت‌وگو صورت می‌گرفت.

نقاط قوت فعالیت

این فعالیت در مقایسه با بسیاری از فعالیت‌های دست‌ورزی، ویژگی‌های مثبتی داشت:

- اجرای سریع و ساده
- عدم نیاز به زمان طولانی آماده‌سازی
- جذابیت بالا برای دانش‌آموزان
- ایجاد فرصت مناسب برای مکالمه و تعامل کلاسی

^۱ - Feelings

تقریباً تمامی دانش‌آموزان در فعالیت مشارکت فعال داشتند و فضای کلاس پویا و تعاملی بود.

درس آموخته‌شده

این تجربه نشان داد که فعالیت‌های آموزشی زمانی موثرتر هستند که کوتاه، هدفمند و متمرکز بر زبان طراحی شوند. برخلاف پروژه‌های پیچیده و زمان‌بر، فعالیت‌های ساده می‌توانند فرصت بیشتری برای تمرین واقعی زبان ایجاد کنند.

همچنین این تجربه تأکید کرد که یادگیری زبان تنها به کلاس محدود نمی‌شود و بخش مهمی از تثبیت واژگان از طریق تکرار و استفاده در خانه شکل می‌گیرد.

بر همین اساس، در ادامه پیشنهاد شد دانش‌آموزان نسخه‌ای مشابه از این فعالیت را در خانه انجام دهند و احساسات خود را برای والدین توضیح دهند تا فرآیند یادگیری به محیط واقعی زندگی نیز منتقل شود.

جدول ۴-۱۶- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا در فعالیت	نقاط قوت	محدودیت‌ها
تجربه (Experiential Learning)	خواندن متن همراه با فعالیت حرکتی (بادکنک)	کاهش اضطراب و افزایش انگیزه	تمرکز بیشتر بر بازی تا زبان
حرکت (Movement-Based Learning)	کنترل بادکنک هنگام خواندن	افزایش مشارکت و انرژی	ارتباط غیرمستقیم حرکت با هدف زبانی
یادگیری چند حسی	درگیری هم‌زمان دیداری، شنیداری و حرکتی	جذابیت و پویایی کلاس	افزایش بار شناختی
تولید زبان	خواندن متن با صدای بلند	افزایش اعتمادبه‌نفس	محدود به روخوانی
تکرار هدفمند	تمرین مجدد پس از اصلاح روش	بهبود روان‌خوانی	در نسخه اولیه کافی نبود
بازخورد	اصلاح تلفظ توسط معلم و ضبط صدا	اصلاح خطاها	در حین بازی محدود بود

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۰۹

مطالعه موردی ۵: بازی دستورات کلاسی (Put, Place, and Arrange Game)

گروه سنی: دانش‌آموزان دبستانی

کتاب آموزشی: First Friends 2

اهداف آموزشی

هدف اصلی این فعالیت، تقویت درک و اجرای دستورات کلاسی^۱ و آموزش حروف اضافه و افعال ساده بود. به طور مشخص، اهداف شامل موارد زیر بود:

- یادگیری افعال: put, place
- یادگیری حروف اضافه: in, on, under
- تقویت درک شنیداری (Listening Comprehension)
- یادگیری از طریق عمل (Total Physical Response - TPR)
- ایجاد ارتباط مستقیم بین زبان و عمل

مفاهیم هدف

Put- place- in- on-under- drawer-pencil case-clothes

روش اجرا

در این فعالیت، دانش‌آموزان ابتدا با مفاهیم مربوط به قرار دادن و دسته‌بندی اشیاء آشنا شدند. سپس معلم دستورات ساده‌ای را ارائه می‌داد و دانش‌آموزان باید آن‌ها را اجرا می‌کردند.

برای مثال:

“Put the pencil in the pencil case.”

“Put the clothes in the drawer.”

دانش‌آموزان ابتدا دستور را اجرا می‌کردند و سپس آیتم‌ها را با استفاده از تصاویر یا کارتهای آموزشی روی تخته کلاس قرار می‌دادند.

¹ - Classroom Instructions

مشاهده‌های کلاسی

در طول فعالیت مشاهده شد که بیشتر دانش‌آموزان قادر بودند دستورات را به‌درستی اجرا کنند، حتی اگر هنوز در تولید جملات دچار خطا بودند. با وجود تکرار چندباره واژگان و ساختارها، برخی دانش‌آموزان همچنان در جمله‌سازی دقیق دچار اشتباه بودند، اما در بخش عملی (اجرای دستور) عملکرد بسیار بهتری نشان دادند.

تحلیل آموزشی (مشاهده کلیدی)

این فعالیت نشان داد که در مراحل اولیه یادگیری زبان:

درک^۱ سریع‌تر از تولید^۲ شکل می‌گیرد.

به عبارت دیگر، دانش‌آموزان ابتدا زبان را می‌فهمند، اما برای توانایی استفاده فعال از آن به زمان و تمرین بیشتری نیاز دارند.

نتیجه‌گیری

استفاده از روش TPR و دستورات عملی باعث تقویت درک مفاهیم زبانی شد، اما برای تثبیت ساختارهای زبانی و انتقال آن به تولید فعال، نیاز به تکرار در موقعیت‌های مختلف و تمرین‌های تکمیلی وجود دارد. این فعالیت نشان داد که یادگیری زبان یک فرآیند تدریجی است که از درک → به تولید حرکت می‌کند، و این فاصله طبیعی باید در طراحی فعالیت‌های آموزشی در نظر گرفته شود.

^۱ - Comprehension

^۲ - Production

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۱۱

جدول ۴-۱۷- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا در فعالیت	نقاط قوت	محدودیت‌ها
تجربه (Experiential Learning)	اجرای دستورات واقعی توسط دانش‌آموزان (قرار دادن اشیاء در جای درست)	افزایش درک عملی و کاهش نیاز به ترجمه	تمرکز بیشتر بر اجرای عمل تا تولید زبان
حرکت (-Movement Based Learning)	جاب‌جایی اشیاء مانند مداد، لباس و کارت‌ها	افزایش مشارکت فعال و درگیری بدنی	محدود بودن ارتباط حرکت با ساختار زبانی پیچیده
یادگیری چندحسی	درگیری هم‌زمان دیداری، شنیداری و حرکتی	تقویت درک مفهومی و واژگان	احتمال وابستگی بیش از حد به نشانه‌های بصری
درک زبان (Comprehension)	شنیدن دستور و انجام آن	عملکرد بسیار قوی در فهم جملات	عدم انتقال کامل به تولید زبان
تولید زبان (Language Production)	تلاش برای گفتن یا تکرار دستورها	شروع اولیه تولید جملات ساده	خطاهای زبانی در جمله‌سازی
تکرار هدفمند (Structured Repetition)	تکرار دستورات در موقعیت‌های مختلف کلاسی	تثبیت بهتر معنی افعال و حروف اضافه	نیاز به تمرین بیشتر برای تولید خودکار
بازخورد (Feedback)	اصلاح فوری توسط معلم هنگام اجرای دستور	اصلاح سریع خطاها و یادگیری آنی	زمان محدود برای بازخورد فردی در کلاس شلوغ

مطالعه موردی ۶: بازی دایره‌ای روزهای هفته با توپ و موسیقی (Circle Days Game)

عنوان فعالیت: بازی دایره‌ای روزهای هفته با توپ و موسیقی^۱

رده سنی: دانش‌آموزان دبستانی

کتاب آموزشی: First Friends 3

اهداف آموزشی

این فعالیت با هدف تقویت مهارت‌های زبانی و شناختی زیر طراحی شد:

- یادگیری و تثبیت روزهای هفته
- تقویت درک ترتیب زمانی^۲
- افزایش مهارت شنیداری^۳
- تقویت واکنش سریع زبانی
- ایجاد یادگیری از طریق حرکت، موسیقی و بازی^۴

وسایل مورد نیاز

- توپ نرم
- دستگاه پخش موسیقی
- فضای کلاس یا فضای باز با چیدمان دایره‌ای

روش اجرا

دانش‌آموزان به صورت دایره‌ای می‌ایستند و یک توپ نرم بین آن‌ها در حال گردش است. هم‌زمان موسیقی پخش می‌شود و توپ از دانش‌آموزی به دانش‌آموز دیگر منتقل می‌گردد. زمانی که موسیقی متوقف می‌شود، دانش‌آموزی که توپ در دست دارد باید یکی از وظایف زیر را انجام دهد:

- ادامه دادن ترتیب روزهای هفته
- یا گفتن روز قبل یا بعد (مثلاً اگر “Wednesday” گفته شده باشد، باید “Thursday” یا “Tuesday” را بیان کند)

این روند به صورت تکرار شونده ادامه پیدا می‌کند تا تمام دانش‌آموزان درگیر تمرین شوند.

^۱ - Circle Days Game

^۲ - Sequencing

^۳ - Listening Comprehension

^۴ - TPR-based learning

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۱۳

مشاهده‌های کلاسی

در طول اجرا مشاهده شد که دانش‌آموزان به سرعت با فعالیت درگیر شدند و یادگیری روزهای هفته از حالت حفظی و مکانیکی خارج شد. دانش‌آموزان برای پاسخ دادن مجبور بودند به ترتیب روزها فکر کنند و آن‌ها را در حافظه فعال خود بازیابی کنند. استفاده از موسیقی و حرکت توپ باعث افزایش هیجان، انگیزه و مشارکت در کلاس شد.

تأمل معلم

این فعالیت نشان داد که زمانی که مفاهیم زبانی در قالب بازی و حرکت ارائه می‌شوند، یادگیری به تجربه‌ای فعال و معنادار تبدیل می‌شود. در عین حال، معلم باید بین هیجان بازی و کنترل کلاس تعادل ایجاد کند. همچنین مشخص شد که یادگیری ترتیب^۱ زمانی دشوار است که صرفاً به حفظ کردن محدود شود، اما وقتی در قالب بازی قرار می‌گیرد، به شکل طبیعی‌تری در ذهن دانش‌آموزان تثبیت می‌شود. این تجربه همچنین نشان داد که مدیریت هیجان کلاس، بخشی جدایی‌ناپذیر از طراحی فعالیت‌های چندحسی است.

چالش‌های اجرا

- احتمال پرتاب شدید توپ توسط دانش‌آموزان
- افزایش هیجان و احتمال بی‌نظمی در کلاس
- خروج موقت از فضای نشسته و رسمی کلاس

نکات مدیریتی

برای اجرای مؤثرتر این فعالیت، رعایت موارد زیر ضروری است:

- استفاده از توپ نرم
- تعیین قوانین واضح قبل از شروع بازی
- کنترل سرعت بازی در صورت نیاز
- کاهش شدت حرکت در کلاس‌های حساس

¹ - sequence

نتیجه‌گیری

بازی دایره‌ای روزهای هفته یک روش مؤثر برای آموزش ترتیب زمانی است که با ترکیب حرکت، موسیقی و تعامل، یادگیری را از حالت حفظی به تجربه‌ای فعال و ماندگار تبدیل می‌کند. این فعالیت نشان داد که مفاهیم ترتیبی زمانی زمانی بهتر یاد گرفته می‌شوند که در بستر تجربه و بازی قرار گیرند، نه صرفاً تمرین ذهنی.

جدول ۴-۱۸- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا در فعالیت	نقاط قوت	محدودیت‌ها
تجربه (Experiential Learning)	یادگیری روزهای هفته در قالب بازی دایره‌ای با توقف موسیقی	تبدیل یادگیری حفظی به تجربه فعال و معنادار	احتمال غلبه هیجان بر تمرکز زبانی
حرکت (Movement-Based Learning)	انتقال توپ بین دانش‌آموزان در حالت دایره‌ای	افزایش مشارکت و انرژی کلاس	نیاز به مدیریت دقیق برای جلوگیری از بی‌نظمی
یادگیری چندحسی	ترکیب موسیقی، حرکت و گفتار	افزایش جذابیت و حافظه چندحسی	افزایش تحریک محیطی و احتمال حواس‌پرتی
درک ترتیب (Sequencing) (Cognition)	گفتن روز قبل/بعد در زنجیره زمانی	تقویت درک ساختار زمانی	دشواری برای دانش‌آموزان ضعیف‌تر
تولید زبان	پاسخ سریع با گفتن روز هفته	افزایش واکنش زبانی	محدود به ساختارهای کوتاه
تکرار هدفمند	تکرار مداوم روزها در جریان بازی	تثبیت بهتر ترتیب روزها	نیاز به تمرین تکمیلی خارج از بازی
بازخورد	اصلاح فوری توسط معلم هنگام پاسخ	یادگیری آنی از خطاها	فرصت محدود برای اصلاح فردی

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۱۵

مطالعه موردی ۷: بازی مرتب‌سازی زمان (Ordering Days, Months & Numbers Game)

عنوان فعالیت: بازی مرتب‌سازی زمان^۱

رده سنی: دانش‌آموزان دبستانی (کلاس‌های کوچک)

کتاب آموزشی: First Friends

اهداف آموزشی

این فعالیت با هدف تقویت مهارت‌های زبانی و شناختی زیر طراحی شد:

- یادگیری و تثبیت روزهای هفته، ماه‌ها و اعداد
- تقویت درک ترتیب^۲
- افزایش سرعت تشخیص واژگان
- تقویت کار گروهی و همکاری
- مرور فعال واژگان در قالب بازی^۳

وسایل مورد نیاز

- فلش کارت‌های روزهای هفته، ماه‌ها و اعداد
- فضای کلاس یا زمین برای چیدمان کارت‌ها

روش اجرا

معلم فلش کارت‌های مربوط به روزهای هفته، ماه‌های سال و اعداد را در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد و آن‌ها را روی زمین پخش می‌کند. دانش‌آموزان به صورت دو یا سه گروه تقسیم می‌شوند و باید در مدت زمان محدود (حدود ۵ دقیقه) کارت‌ها را به ترتیب صحیح مرتب کنند. در نسخه دیگر فعالیت، برخی کارت‌ها حذف می‌شوند و دانش‌آموزان باید جای خالی‌ها را با واژگان مناسب کامل کنند.

مشاهده‌های کلاسی

این فعالیت برای دانش‌آموزان بسیار جذاب و پرنرژی بود. رقابت گروهی باعث افزایش مشارکت شد و دانش‌آموزان با سرعت بیشتری واژگان را مرور کردند.

^۱ - Ordering Days, Months & Numbers Game

^۲ - Sequencing

^۳ - Active Recall

همچنین مشاهده شد که این فعالیت به دانش‌آموزان کمک می‌کند مفهوم ترتیب^۱ را به صورت عملی و غیرمستقیم درک کنند.

تأمل معلم

این فعالیت نشان داد که مرور واژگان اگر در قالب بازی‌های کوتاه و هدفمند طراحی شود، می‌تواند بسیار مؤثرتر از تمرین‌های سنتی باشد.

مدل «مرور خشک → بازی کوتاه → یادگیری فعال» باعث شد دانش‌آموزان بدون احساس فشار، واژگان را سریع بازیابی و استفاده کنند.

همچنین مشخص شد که بازی‌های کوتاه ۵ دقیقه‌ای می‌توانند نقش مهمی در فعال‌سازی دانش قبلی^۲ داشته باشند.

چالش‌ها

- احتمال ایجاد بی‌نظمی در کلاس‌های شلوغ
- نیاز به مدیریت دقیق زمان
- افزایش رقابت شدید بین گروه‌ها

مزایا

- کم‌هزینه و قابل اجرا در هر کلاس
- مناسب برای مرور سریع (۵- minute review game)
- افزایش انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان
- تقویت حافظه دیداری و ترتیب ذهنی

نتیجه‌گیری

بازی مرتب‌سازی زمان یک فعالیت ساده اما بسیار مؤثر برای آموزش و مرور روزهای هفته، ماه‌ها و اعداد است. این روش به‌ویژه برای مرور سریع و فعال‌سازی دانش قبلی مناسب است و می‌تواند به عنوان یک فعالیت کوتاه در ابتدای یا انتهای کلاس مورد استفاده قرار گیرد.

این تجربه نشان داد که یادگیری زمانی عمیق‌تر می‌شود که حتی مرور نیز به یک فعالیت فعال و بازی‌محور تبدیل شود، نه یک تمرین مکانیکی.

^۱ - sequence

^۲ - Prior Knowledge Activation

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۱۷

جدول ۴-۱۹ تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا در فعالیت	نقاط قوت	محدودیت‌ها
تجربه (Experiential Learning)	مرتب‌سازی واقعی کارت‌ها توسط دانش‌آموزان در قالب بازی گروهی	تبدیل مرور واژگان به تجربه فعال و مشارکتی	تمرکز بیشتر بر سرعت و رقابت تا دقت زبانی
حرکت (Movement-Based Learning)	جابه‌جایی و چیدمان کارت‌ها روی زمین	افزایش انرژی، مشارکت و درگیری بدنی	احتمال ایجاد بی‌نظمی در کلاس‌های شلوغ
یادگیری چندحسی	ترکیب دیدن کارت‌ها، حرکت و تصمیم‌گیری گروهی	تقویت حافظه دیداری و یادگیری سریع‌تر	فشار شناختی در زمان محدود
درک ترتیب (Sequencing) (Cognition)	مرتب‌سازی روزها، ماه‌ها و اعداد	تقویت مفهوم ترتیب زمانی به صورت عملی	دشواری برای برخی دانش‌آموزان در سرعت پردازش
تولید زبان (Language Production)	گفتن واژه صحیح هنگام قرار دادن کارت	فعال‌سازی زبان در موقعیت واقعی	محدود به واژگان کوتاه و تک‌کلمه‌ای
تکرار هدفمند (Structured Repetition)	مرور سریع واژگان در قالب بازی ۵ دقیقه‌ای	تثبیت سریع و فعال‌سازی دانش قبلی	نیاز به تمرین تکمیلی برای ماندگاری بلندمدت
بازخورد (Feedback)	اصلاح فوری توسط معلم هنگام مرتب‌سازی	یادگیری آنی از خطاها	فرصت محدود برای بازخورد فردی در رقابت گروهی

مطالعه موردی ۸: بازی ساخت جمله از کلمات درهم (Sentence Building Game)

عنوان فعالیت: بازی ساخت جمله از کلمات درهم^۱

رده سنی: دانش‌آموزان دبستانی (کلاس‌های کوچک ۶ تا ۸ نفره)

کتاب آموزشی: First Friends

اهداف آموزشی

این فعالیت با هدف تقویت مهارت‌های زبانی و شناختی زیر طراحی شد:

- تقویت مهارت جمله‌سازی^۲
- افزایش درک ساختار جمله و ترتیب صحیح کلمات
- مرور واژگان و افعال کتاب
- تقویت مهارت گفتاری از طریق خواندن جملات
- افزایش همکاری و تعامل گروهی
- ارزیابی غیرمستقیم میزان تسلط دانش‌آموزان بر ساختارهای زبانی
- وسایل مورد نیاز
- کارت‌های کلمات جدا شده از جملات کتاب^۳
- میز یا فضای مناسب برای کار گروهی

روش اجرا

معلم پیش از کلاس چند جمله ساده از کتاب را انتخاب کرده و هر جمله را به کلمات جداگانه تقسیم می‌کند. سپس تمام کارت‌های کلمات روی میز قرار داده می‌شوند.

دانش‌آموزان به صورت گروهی باید کلمات مناسب را پیدا کرده و آن‌ها را به ترتیب صحیح کنار یکدیگر قرار دهند تا جمله کامل شود.

پس از ساخت هر جمله، اعضای گروه آن را با صدای بلند می‌خوانند و در صورت نیاز، معلم درباره ساختار جمله توضیح می‌دهد.

برای افزایش سطح چالش، تعدادی کلمه اضافی نیز میان کارت‌ها قرار داده می‌شود تا دانش‌آموزان ناچار شوند علاوه بر تشخیص ترتیب صحیح، واژه‌های نامرتبط را نیز حذف کنند.

^۱ - Sentence Building Game

^۲ - Sentence Construction

^۳ - Cut-up Sentences

مشاهده‌های کلاسی

دانش‌آموزان با علاقه فراوان در فعالیت شرکت کردند و همکاری میان اعضای گروه افزایش یافت. برخلاف تمرین‌های نوشتاری، در این فعالیت همه دانش‌آموزان به طور هم‌زمان درگیر تصمیم‌گیری درباره ترتیب صحیح کلمات بودند.

همچنین این فعالیت به معلم امکان داد تا به‌وضوح تشخیص دهد کدام دانش‌آموزان ساختار جمله را درک کرده‌اند و کدام دانش‌آموزان هنوز در تشخیص ترتیب صحیح واژگان یا نقش اجزای جمله مشکل دارند.

تأمل معلم

این تجربه نشان داد که یادگیری دستور زبان زمانی مؤثرتر است که دانش‌آموزان خودشان ساختار جمله را کشف کنند، نه اینکه تنها قوانین را حفظ کنند. هنگام جابه‌جا کردن کارت‌ها، دانش‌آموزان درباره ترتیب صحیح واژگان بحث می‌کردند، فرضیه‌های مختلف را امتحان می‌کردند و از طریق آزمون و خطا به پاسخ درست می‌رسیدند.

همچنین متوجه شدم این فعالیت علاوه بر آموزش، ابزار ارزشمندی برای ارزشیابی تکوینی است. بدون برگزاری آزمون رسمی، می‌توان سطح واقعی درک دانش‌آموزان از ساختار جمله را مشاهده کرد و بر اساس آن، آموزش‌های بعدی را برنامه‌ریزی نمود.

چالش‌های اجرا

- ✓ رقابت بیش از حد میان برخی گروه‌ها
- ✓ ایجاد بحث بر سر انتخاب کارت‌ها
- ✓ نیاز به آماده‌سازی قبلی کارت‌ها توسط معلم
- ✓ محدود بودن زمان اجرای هر مرحله (حدود ۵ تا ۱۰ دقیقه)

جدول ۴-۲۰- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا در فعالیت	نقاط قوت	محدودیت‌ها
تجربه (Experiential Learning)	ساخت جمله از طریق مرتب‌سازی عملی کارت‌های کلمات	یادگیری فعال و کشف ساختار جمله توسط دانش‌آموز	نیاز به آماده‌سازی قبلی کارت‌ها
حرکت (Movement-Based Learning)	جابه‌جا کردن و مرتب کردن کارت‌های کلمات	افزایش مشارکت و تعامل با محتوای آموزشی	حرکت محدود و بیشتر مبتنی بر دست‌ورزی است تا فعالیت بدنی گسترده
یادگیری چندحسی (Multisensory Learning)	ترکیب دیدن کلمات، لمس کارت‌ها، گفت‌وگو و خواندن جمله	تقویت حافظه دیداری، حرکتی و شنیداری به‌صورت هم‌زمان	در صورت شلوغی گروه، ممکن است برخی دانش‌آموزان مشارکت کمتری داشته باشند
تولید زبان (Generative Language Use)	خواندن و بیان جمله ساخته‌شده توسط گروه	تقویت جمله‌سازی و تولید زبان	تولید زبان بیشتر به جملات کتاب محدود است
تکرار هدفمند (Structured Repetition)	ساخت چندین جمله با الگوهای مشابه	تثبیت تدریجی ساختارهای دستوری و واژگان	برای انتقال به مکالمه آزاد، به تمرین‌های تکمیلی نیاز دارد
بازخورد (Feedback)	بررسی جملات توسط معلم و اصلاح خطاها پس از هر مرحله	امکان اصلاح فوری خطاها و تقویت یادگیری	در کلاس‌های پرجمعیت، ارائه بازخورد فردی دشوارتر است

نتیجه‌گیری

این فعالیت نشان داد که ساخت جمله با استفاده از کلمات درهم، روشی ساده اما بسیار مؤثر برای آموزش ساختار جمله است. ترکیب دست‌ورزی، همکاری گروهی و حل مسئله باعث می‌شود دانش‌آموزان به جای حفظ کردن الگوهای دستوری، منطق ساخت جمله را درک کنند. همچنین این فعالیت فرصت مناسبی برای مشاهده فرآیند تفکر دانش‌آموزان و ارائه بازخورد فوری فراهم می‌کند.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۲۱

مطالعه موردی ۹: بازی پانتومیم دستورات ساخت کاردستی (Action Vocabulary Pantomime)

عنوان فعالیت: بازی پانتومیم دستورات ساخت کاردستی^۱

رده سنی: دانش‌آموزان دبستانی

کتاب آموزشی: Family and Friends 1

اهداف آموزشی

این فعالیت با هدف دستیابی به اهداف زیر طراحی شد:

- آموزش واژگان مربوط به دستورات کلاسی
- تقویت مهارت درک شنیداری^۲
- تثبیت واژگان از طریق حرکت (TPR)
- افزایش مشارکت فعال دانش‌آموزان
- تبدیل واژگان انتزاعی به تجربه عملی

واژگان هدف:

cut- glue- stick- fold- put- color- draw

روش اجرا

ابتدا واژگان مربوط به ساخت کاردستی چندین بار آموزش و تمرین شدند. با وجود این تکرارها، مشاهده شد که برخی دانش‌آموزان همچنان در به خاطر سپردن واژگان مشکل دارند. در ادامه، فعالیت به صورت بازی پانتومیم اجرا شد. هر بار یکی از دانش‌آموزان بدون صحبت کردن یکی از افعال را اجرا می‌کرد و سایر دانش‌آموزان باید حرکت را حدس زده و واژه انگلیسی آن را بیان می‌کردند. سپس نقش اجراکننده میان دانش‌آموزان جابه‌جا می‌شد.

مشاهده‌های کلاسی

این فعالیت باعث شد تقریباً همه دانش‌آموزان درگیر یادگیری شوند. حرکت بدن، حدس زدن و مشاهده عملکرد همکلاسی‌ها موجب شد معنی واژگان بهتر در حافظه باقی بماند. در عین حال مشخص شد که میزان موفقیت این فعالیت در کلاس‌های مختلف یکسان نیست و عواملی مانند تعداد دانش‌آموزان، سطح کلاس و شیوه مدیریت معلم در اثربخشی آن نقش مهمی دارند.

^۱ - Action Vocabulary Pantomime

^۲ - Listening Comprehension

تأمل معلم

این تجربه نشان داد که اگر تکرار صرف باعث یادگیری نشود، لزوماً مشکل از توانایی یادگیری دانش‌آموز نیست، بلکه ممکن است نوع تجربه یادگیری مناسب نباشد.

افزودن حرکت، بازی و حدس زدن باعث شد واژگان از حالت انتزاعی خارج شده و به تجربه‌ای ملموس تبدیل شوند.

همچنین مشاهده شد که رقابت در این نوع فعالیت‌ها می‌تواند هم انگیزه ایجاد کند و هم در صورت مدیریت نشدن، موجب تنش و بی‌نظمی شود. بنابراین تعیین قوانین روشن، استفاده از سیستم امتیازدهی عادلانه و تأکید بر همکاری گروهی، بخش مهمی از موفقیت فعالیت است.

نتیجه‌گیری

پانتومیم یکی از مؤثرترین فعالیت‌های حسی-حرکتی برای آموزش افعال و دستورات عملی است. این روش علاوه بر افزایش انگیزه و مشارکت، به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا ارتباط عمیق‌تری میان واژه، حرکت و معنا برقرار کنند.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۲۳

مطالعه موردی ۱۰: بازی پانتومیم دستورات ساخت کاردستی (Action Vocabulary Pantomime)

عنوان فعالیت: بازی پانتومیم دستورات ساخت کاردستی^۱

رده سنی: دانش‌آموزان دبستانی

کتاب آموزشی: Family and Friends 1

اهداف آموزشی

این فعالیت با هدف دستیابی به اهداف زیر طراحی شد:

- آموزش واژگان مربوط به دستورات کلاسی
- تقویت مهارت درک شنیداری^۲
- تثبیت واژگان از طریق حرکت (TPR)
- افزایش مشارکت فعال دانش‌آموزان
- تبدیل واژگان انتزاعی به تجربه عملی

واژگان هدف:

cut- glue- stick- fold- put- color- draw

روش اجرا

ابتدا واژگان مربوط به ساخت کاردستی چندین بار آموزش و تمرین شدند. با وجود این تکرارها، مشاهده شد که برخی دانش‌آموزان همچنان در به خاطر سپردن واژگان مشکل دارند. در ادامه، فعالیت به صورت بازی پانتومیم اجرا شد. هر بار یکی از دانش‌آموزان بدون صحبت کردن یکی از افعال را اجرا می‌کرد و سایر دانش‌آموزان باید حرکت را حدس زده و واژه انگلیسی آن را بیان می‌کردند. سپس نقش اجراکننده میان دانش‌آموزان جابه‌جا می‌شد.

مشاهده‌های کلاسی

این فعالیت باعث شد تقریباً همه دانش‌آموزان درگیر یادگیری شوند. حرکت بدن، حدس زدن و مشاهده عملکرد همکلاسی‌ها موجب شد معنی واژگان بهتر در حافظه باقی بماند. در عین حال مشخص شد که میزان موفقیت این فعالیت در کلاس‌های مختلف یکسان نیست و عواملی مانند تعداد دانش‌آموزان، سطح کلاس و شیوه مدیریت معلم در اثربخشی آن نقش مهمی دارند.

^۱ - Action Vocabulary Pantomime

^۲ - Listening Comprehension

تأمل معلم

این تجربه نشان داد که اگر تکرار صرف باعث یادگیری نشود، لزوماً مشکل از توانایی یادگیری دانش آموز نیست، بلکه ممکن است نوع تجربه یادگیری مناسب نباشد.

افزودن حرکت، بازی و حدس زدن باعث شد واژگان از حالت انتزاعی خارج شده و به تجربه‌ای ملموس تبدیل شوند.

همچنین مشاهده شد که رقابت در این نوع فعالیت‌ها می‌تواند هم انگیزه ایجاد کند و هم در صورت مدیریت نشدن، موجب تنش و بی‌نظمی شود. بنابراین تعیین قوانین روشن، استفاده از سیستم امتیازدهی عادلانه و تأکید بر همکاری گروهی، بخش مهمی از موفقیت فعالیت است.

نتیجه‌گیری

پانتومیم یکی از مؤثرترین فعالیت‌های حسی-حرکتی برای آموزش افعال و دستورات عملی است. این روش علاوه بر افزایش انگیزه و مشارکت، به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا ارتباط عمیق‌تری میان واژه، حرکت و معنا برقرار کنند.

جدول ۴-۲۱- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا در فعالیت	نقاط قوت	محدودیت‌ها
تجربه (Experiential Learning)	اجرای عملی افعال از طریق پانتومیم	تبدیل واژگان به تجربه واقعی	برخی افعال به راحتی قابل نمایش نیستند
حرکت (Movement-Based Learning)	استفاده از حرکات بدن برای نمایش معنا	افزایش مشارکت و یادگیری فعال	احتمال افزایش هیجان و بی‌نظمی
یادگیری چندحسی	ترکیب مشاهده، حرکت، شنیدن و گفتن	تقویت حافظه معنایی و حرکتی	در کلاس‌های پرجمعیت مدیریت دشوارتر است
تولید زبان (Generative Language Use)	بیان واژه پس از مشاهده حرکت	تقویت یادآوری سریع واژگان	محدود به واژگان منفرد
تکرار هدفمند (Structured Repetition)	اجرای چندباره افعال توسط دانش‌آموزان مختلف	تشبیه بهتر واژگان	نیاز به استفاده از واژگان در جمله برای تعمیم یادگیری
بازخورد (Feedback)	اصلاح پاسخ‌ها و تأیید اجرای صحیح توسط معلم	اصلاح فوری خطاها	فرصت محدود برای بازخورد فردی در کلاس‌های بزرگ

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۲۵

مطالعه موردی ۱۱: تکمیل متن واژگان (Vocabulary Gap-Fill Text Activity)

عنوان فعالیت: تکمیل متن واژگان^۱

رده سنی: دانش‌آموزان دبستانی- زبان‌آموزان بزرگسال در سطح مبتدی

کتاب آموزشی: Destination 1

اهداف آموزشی

این فعالیت با هدف دستیابی به اهداف زیر طراحی شد:

- تثبیت و مرور واژگان جدید
- تقویت مهارت درک مطلب^۲
- افزایش سرعت بازیابی واژگان^۳
- یادگیری واژگان در بافت جمله^۴
- کاهش وابستگی به تمرین‌های سنتی مانند دیکته
- تقویت دقت و تمرکز در خواندن

وسایل مورد نیاز

برگه متن دارای جای خالی^۵

نسخه کامل متن برای بررسی پاسخ‌ها

روش اجرا

معلم متنی متناسب با سطح زبان‌آموزان تهیه می‌کند که تعدادی از واژگان هدف از آن حذف شده بود. دانش‌آموزان با استفاده از آموخته‌های خود باید جای خالی‌ها را با واژه مناسب تکمیل می‌کردند. پس از پایان فعالیت، متن کامل به صورت گروهی خوانده می‌شد و پاسخ‌ها مورد بررسی قرار می‌گرفت. در برخی جلسات، نسخه پشت و روی برگه‌ها طراحی می‌شد تا دانش‌آموزان ابتدا به طور مستقل پاسخ دهند و سپس پاسخ صحیح را با متن اصلی مقایسه کنند.

^۱ - Vocabulary Gap-Fill Text Activity

^۲ - Reading Comprehension

^۳ - Vocabulary Retrieval

^۴ - Contextual Learning

^۵ - Gap-fill Worksheet

مشاهده‌های کلاسی

این فعالیت موجب شد دانش‌آموزان واژگان را در متن واقعی مشاهده و استفاده کنند، نه به صورت فهرستی و جداگانه. همچنین مشخص شد که قرار گرفتن واژه در بافت جمله، درک معنا و به خاطر سپردن آن را آسان‌تر می‌کند.

با این حال، مشاهده شد که اجرای مداوم این نوع تمرین، به‌ویژه برای دانش‌آموزان کم‌سن، ممکن است از جذابیت کلاس بکاهد. برخی دانش‌آموزان بیان می‌کردند که در کنار تمرین‌های نوشتاری، به فعالیت‌های بازی‌محور و تعاملی نیز نیاز دارند تا انگیزه آن‌ها حفظ شود.

تأمل معلم

این تجربه نشان داد که تمرین‌های شناختی مانند تکمیل متن، اگرچه نقش مهمی در تثبیت واژگان دارند، اما به‌تنهایی برای حفظ انگیزه دانش‌آموزان کافی نیستند. یادگیری مؤثر زمانی اتفاق می‌افتد که فعالیت‌های تحلیلی و تمرین‌های بازی‌محور در کنار یکدیگر قرار گیرند.

همچنین بازخورد دانش‌آموزان نکته مهمی را آشکار کرد. برخی از آن‌ها می‌گفتند: «ما فقط تمرین فکری نمی‌خواهیم؛ بازی هم می‌خواهیم.» این بازخورد نشان داد که دانش‌آموزان میان فعالیت‌های آموزشی و بازی تعارضی احساس نمی‌کنند، بلکه انتظار دارند هر دو در کنار هم باشند.

جالب‌تر آنکه برخی دانش‌آموزان خود به هدف آموزشی بازی‌ها نیز آگاه بودند و بیان می‌کردند: «ما داریم بازی می‌کنیم، اما در واقع داریم لغت تمرین می‌کنیم.» این جمله نشان می‌دهد که اگر فعالیت‌ها به‌درستی طراحی شوند، بازی نه‌تنها مانع یادگیری نیست، بلکه می‌تواند بستر طبیعی تمرین زبان باشد.

نتیجه‌گیری

تکمیل متن واژگان روشی مؤثر برای آموزش واژگان در بافت واقعی زبان است و نسبت به تمرین‌های سنتی مانند دیکته، فرصت بیشتری برای درک معنا و کاربرد واژه‌ها فراهم می‌کند. با این حال، این تجربه نشان داد که بیشترین اثربخشی زمانی حاصل می‌شود که تمرین‌های شناختی در کنار فعالیت‌های بازی‌محور و تعاملی قرار گیرند. در چنین شرایطی، هم اهداف آموزشی محقق می‌شوند و هم انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان حفظ می‌شود.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۲۷

جدول ۴-۲۲- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا در فعالیت	نقاط قوت	محدودیت‌ها
تجربه (Experiential Learning)	تکمیل واژگان در متن واقعی و مرتبط با درس	یادگیری واژگان در بافت معنادار و کاربردی	تجربه بیشتر شناختی است و تعامل عملی کمتری دارد.
حرکت (Movement-Based Learning)	تعامل محدود به نوشتن و جابه‌جایی برگه‌ها	تمرکز بیشتر بر پردازش زبانی	مؤلفه حرکتی نسبت به سایر فعالیت‌های مدل کمتر است.
یادگیری چندحسی (Multisensory Learning)	ترکیب خواندن، نوشتن، شنیدن و بررسی گروهی پاسخ‌ها	تقویت هم‌زمان درک مطلب و یادگیری واژگان	برای برخی دانش‌آموزان کم‌سن ممکن است یکنواخت شود.
تولید زبان (Generative Language Use)	خواندن متن کامل و بیان پاسخ‌های صحیح	استفاده از واژگان در جمله و بافت واقعی	فرصت مکالمه آزاد محدود است.
تکرار هدفمند (Structured Repetition)	تکرار واژگان در متن، بررسی پاسخ‌ها و خواندن مجدد	تثبیت بهتر واژگان و افزایش سرعت بازیابی آن‌ها	برای ماندگاری بلندمدت به مرور در فعالیت‌های دیگر نیز نیاز دارد.
بازخورد (Feedback)	بررسی پاسخ‌ها و اصلاح خطاها توسط معلم	اصلاح فوری خطاها و روشن شدن کاربرد صحیح واژگان	در کلاس‌های پرجمعیت، فرصت بازخورد فردی محدودتر است.

نکته:

فعالیت‌های شناختی و بازی‌محور مکمل یکدیگر هستند، نه رقیب یکدیگر. تمرین‌های مبتنی بر متن به تثبیت و سازمان‌دهی دانش زبانی کمک می‌کنند، در حالی که بازی‌ها انگیزه، مشارکت و تکرار طبیعی را افزایش می‌دهند. یادگیری پایدار زمانی شکل می‌گیرد که این دو نوع تجربه آموزشی به‌صورت متعادل و هدفمند در کنار هم قرار گیرند.

مطالعه موردی ۱۲: بازی سرعتی فلش کارت (Back-to-Back Flashcard Game)

عنوان فعالیت: بازی سرعتی فلش کارت^۱

رده سنی: دانش آموزان پیش دبستانی و دبستانی

اهداف آموزشی

این فعالیت با هدف دستیابی به اهداف زیر طراحی شد:

- تمرین و مرور واژگان
- افزایش سرعت بازیابی واژگان^۲
- تقویت مهارت گفتاری^۳
- افزایش دقت در تشخیص واژگان
- ایجاد انگیزه از طریق رقابت کنترل شده
- تقویت تمرکز و واکنش سریع

وسایل مورد نیاز

- فلش کارت‌های تصویری یا واژگانی
- فضای مناسب برای ایستادن دو دانش آموز

روش اجرا

دو دانش آموز در مقابل کلاس و پشت به یکدیگر می ایستادند. معلم یک فلش کارت را آماده می کرد و با علامت یا دستور مشخص، هر دو دانش آموز همزمان برمی گشتند.

پس از مشاهده فلش کارت، هر دو باید در کوتاه ترین زمان ممکن نام صحیح واژه را بیان می کردند. دانش آموزی که پاسخ درست را سریع تر ارائه می داد، برنده آن دور می شد. فعالیت در چندین دور اجرا می شد تا همه دانش آموزان فرصت مشارکت داشته باشند.

مشاهده های کلاسی

این بازی فضای کلاس را بسیار پرنرژی و پویا می کرد و دانش آموزان با اشتیاق منتظر نوبت خود بودند. رقابت باعث افزایش سرعت یادآوری واژگان شد و بسیاری از دانش آموزان نسبت به تمرین های معمولی، مشارکت بیشتری نشان می دادند.

^۱ - Back-to-Back Flashcard Game

^۲ - Rapid Vocabulary Retrieval

^۳ - Speaking

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۲۹

با این حال، مشاهده شد که برخی دانش‌آموزان تلاش می‌کردند پیش از اعلام معلم فلش‌کارت را ببینند یا تنها بر سرعت پاسخ دادن تمرکز کنند و دقت زبانی کاهش یابد. همچنین تجربه نشان داد که اجرای یکسان این فعالیت برای همه گروه‌های سنی مناسب نیست. برخی دانش‌آموزان دبستانی و حتی پیش‌دبستانی نسبت به موسیقی‌ها یا فضای بیش از حد کودکانه واکنش مثبتی نداشتند و ترجیح می‌دادند فعالیت‌ها متناسب با سن و شخصیت آن‌ها طراحی شوند.

تأمل معلم

این تجربه نشان داد که جذاب بودن یک فعالیت، تنها به بازی بودن آن وابسته نیست، بلکه به میزان تناسب آن با ویژگی‌های رشدی و هویت دانش‌آموزان نیز بستگی دارد. به تدریج متوجه شدم که «کودک بودن» به معنای علاقه به هر نوع فعالیت کودکانه نیست. حتی زبان‌آموزان کم‌سن نیز دوست دارند با آن‌ها متناسب با سن و توانایی‌هایشان رفتار شود. انتخاب موسیقی، نحوه رقابت، لحن معلم و حتی ظاهر ابزارهای آموزشی باید با گروه سنی هماهنگ باشد تا احساس احترام، تعلق و مشارکت در کلاس افزایش یابد. همچنین این تجربه نشان داد که رقابت زمانی به یادگیری کمک می‌کند که در خدمت اهداف آموزشی باشد، نه اینکه تنها برنده شدن به هدف اصلی فعالیت تبدیل شود.

نتیجه‌گیری

بازی سرعتی فلش‌کارت روشی مؤثر برای مرور و بازیابی سریع واژگان است و می‌تواند انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان را افزایش دهد. با این حال، اثربخشی آن به مدیریت صحیح رقابت، ایجاد تعادل میان سرعت و دقت، تکرار هدفمند و طراحی فعالیت متناسب با ویژگی‌های سنی زبان‌آموزان بستگی دارد. این تجربه نشان داد که احترام به هویت و مرحله رشدی دانش‌آموزان، یکی از عوامل کلیدی موفقیت فعالیت‌های بازی‌محور در آموزش زبان است.

جدول ۴-۲۳- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا در فعالیت	نقاط قوت	محدودیت‌ها
تجربه (Experiential Learning)	نام بردن سریع واژه پس از مشاهده فلش کارت در یک موقعیت رقابتی	تبدیل مرور واژگان به تجربه‌ای فعال، هیجان‌انگیز و معنادار	احتمال غلبه هیجان و رقابت بر هدف آموزشی
حرکت (Movement-Based Learning)	ایستادن، چرخیدن و واکنش سریع به فلش کارت	افزایش مشارکت بدنی، تمرکز و آمادگی ذهنی	امکان بی‌نظمی یا تقلب در صورت نبود قوانین روشن
یادگیری چندحسی (Multisensory Learning)	ترکیب دیدن تصویر، حرکت، گفتار و شنیدن پاسخ‌ها	تقویت حافظه دیداری، شنیداری و حرکتی	تمرکز بیش از حد بر سرعت ممکن است دقت را کاهش دهد
تولید زبان (Generative Language Use)	بیان سریع واژه پس از مشاهده تصویر	افزایش سرعت بازیابی واژگان و اعتماد به نفس در گفتار	تولید زبان محدود به واژه‌های منفرد است و به تمرین جمله‌سازی نیاز دارد
تکرار هدفمند (Structured Repetition)	اجرای چندین دور بازی با واژگان مختلف	تثبیت واژگان از طریق مرور مکرر و فعال	برای انتقال واژگان به کاربرد واقعی، باید با فعالیت‌های تکمیلی همراه شود
بازخورد (Feedback)	اصلاح فوری تلفظ و پاسخ‌ها توسط معلم	اصلاح سریع خطاها و تقویت یادگیری	در کلاس‌های پرجمعیت فرصت بازخورد فردی محدودتر است

نکته:

یادگیری چند حسی تنها به استفاده از بازی، حرکت یا ابزارهای جذاب وابسته نیست؛ بلکه اثربخشی آن زمانی به حداکثر می‌رسد که تجربه یادگیری با مرحله رشدی، هویت و نیازهای روان‌شناختی زبان‌آموزان متناسب باشد. بنابراین، طراحی فعالیت باید علاوه بر اهداف زبانی، ویژگی‌های سنی و ادراک دانش‌آموزان از خود را نیز در نظر بگیرد.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۳۱

مطالعه موردی ۱۳: بازی «دو حقیقت و یک دروغ» برای آموزش گرامر (Two Truths and a Lie)

عنوان فعالیت: بازی «دو حقیقت و یک دروغ»^۱

گروه سنی: دانش‌آموزان نوجوان و دبستانی (کلاس‌های کوچک ۸ نفره)

کتاب آموزشی: American English File 1

گرامر هدف: Simple Past - Present Perfect (قابل تعمیم به سایر زمان‌های گرامری)

اهداف آموزشی

این فعالیت با هدف دستیابی به اهداف زیر طراحی شد:

- تمرین ساخت جملات صحیح در زمان گرامری هدف
- افزایش مهارت گفتاری^۲
- شخصی‌سازی تمرین‌های گرامری^۳
- افزایش تعامل بین دانش‌آموزان
- تقویت دقت در ساخت جمله
- افزایش روانی گفتار^۴
- استفاده از زبان برای بیان تجربه‌ها و اطلاعات واقعی

روش اجرا

هر دانش‌آموز دو جمله درست و یک جمله نادرست درباره خود بیان می‌کند. سایر دانش‌آموزان باید حدس می‌زدند کدام جمله نادرست است و دلیل خود را بیان می‌کردند.

این فعالیت متناسب با هدف درس برای تمرین زمان‌های مختلف، از جمله گذشته ساده و حال کامل، اجرا می‌شد. در پایان هر دور، معلم ضمن اصلاح خطاهای احتمالی، درباره ساختارهای گرامری استفاده‌شده توضیح می‌داد و نمونه‌های صحیح را مرور می‌کرد.

^۱ - Two Truths and a Lie

^۲ - Speaking

^۳ - Personalized Grammar Practice

^۴ - Fluency

مشاهده‌های کلاسی

این فعالیت در کلاس‌های کوچک بسیار موفق بود. همه دانش‌آموزان فرصت داشتند درباره زندگی واقعی خود صحبت کنند و ساختارهای هدف را در یک موقعیت ارتباطی طبیعی به کار ببرند. دانش‌آموزان علاقه زیادی به این بازی نشان می‌دادند و بارها درخواست تکرار آن را داشتند. فضای کلاس نیز به محیطی تعاملی و مشارکتی تبدیل می‌شد و همه زبان‌آموزان در فرآیند صحبت کردن، گوش دادن و حدس زدن نقش فعالی داشتند.

چالش‌های مشاهده‌شده

با وجود موفقیت فعالیت، چند چالش نیز مشاهده شد. در برخی موارد، دانش‌آموزان از ساختار گرامری هدف فاصله می‌گرفتند و بیشتر بر جذاب‌تر کردن داستان یا گمراه کردن همکلاسی‌های خود تمرکز می‌کردند. همچنین در برخی نوبت‌ها لازم بود معلم قوانین بازی را یادآوری کند تا همه دانش‌آموزان فرصت برابر برای مشارکت داشته باشند. در کلاس‌های پرجمعیت نیز اجرای کامل فعالیت زمان بیشتری نیاز داشت و ارائه بازخورد فردی برای همه دانش‌آموزان دشوارتر بود.

اصلاح فعالیت

برای افزایش اثربخشی، ابتدا چند جمله نمونه روی تخته نوشته می‌شد و ساختار گرامری آن‌ها مرور می‌شد. سپس دانش‌آموزان فرصت کوتاهی برای آماده کردن جمله‌های خود داشتند. پس از پایان هر دور نیز معلم خطاهای رایج را به صورت گروهی بررسی می‌کرد و از دانش‌آموزان می‌خواست جمله‌های صحیح را دوباره تولید کنند تا علاوه بر ایجاد هیجان، تکرار هدفمند نیز شکل بگیرد.

تأمل معلم

این تجربه نشان داد که گرامر زمانی عمیق‌تر آموخته می‌شود که زبان‌آموز بتواند آن را برای بیان زندگی، تجربه‌ها و واقعیت‌های شخصی خود به کار ببرد. در چنین شرایطی، قواعد دستوری دیگر مجموعه‌ای از قوانین حفظی نیستند، بلکه به ابزاری برای برقراری ارتباط واقعی تبدیل می‌شوند. همچنین مشاهده کردم که بازی زمانی بیشترین ارزش آموزشی را دارد که هدف زبانی در دل آن پنهان باشد. دانش‌آموزان احساس می‌کردند در حال انجام یک بازی سرگرم‌کننده هستند، اما در واقع بارها ساختارهای گرامری هدف را تولید، اصلاح و تکرار می‌کردند. این تجربه بار دیگر نشان داد که شخصی‌سازی فعالیت‌های آموزشی، انگیزه و ماندگاری یادگیری را به شکل چشمگیری افزایش می‌دهد.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی/۱۳۳

نتیجه‌گیری

بازی «دو حقیقت و یک دروغ» روشی مؤثر برای آموزش گرامر در قالب ارتباط واقعی و شخصی است. این فعالیت باعث می‌شود دانش‌آموزان ساختارهای دستوری را نه در قالب تمرین‌های مکانیکی، بلکه در موقعیت‌های ارتباطی معنادار به کار ببرند. همچنین ترکیب تعامل، بازخورد و تکرار هدفمند، به تثبیت بهتر ساختارهای گرامری و افزایش اعتمادبه‌نفس در گفتار کمک می‌کند.

جدول ۴-۲۴- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا در فعالیت	نقاط قوت	محدودیت‌ها
تجربه (Experiential Learning)	بیان دو جمله واقعی و یک جمله نادرست درباره زندگی شخصی و حدس زدن توسط همکلاسی‌ها	استفاده از گرامر در موقعیتی واقعی و معنادار، افزایش انگیزه و مشارکت	برخی دانش‌آموزان در ابتدا برای بیان اطلاعات شخصی یا ساخت جمله به زمان بیشتری نیاز دارند.
حرکت (Movement-Based Learning)	تعامل کلامی، نوبت‌گیری و مشارکت فعال در گفت‌وگو	افزایش تعامل اجتماعی و مشارکت همه دانش‌آموزان	مؤلفه حرکتی نسبت به فعالیت‌های مبتنی بر TPR محدودتر است.
یادگیری چندحسی (Multisensory Learning)	ترکیب شنیدن، صحبت کردن، تفکر، تحلیل و تعامل اجتماعی	درگیری هم‌زمان مهارت‌های شنیداری، گفتاری و شناختی	در صورت طولانی شدن فعالیت، احتمال کاهش تمرکز برخی دانش‌آموزان وجود دارد.
تولید زبان (Generative Language Use)	تولید جمله‌های شخصی با استفاده از زمان گرامری هدف و پاسخ به پرسش‌های همکلاسی‌ها	تقویت تولید آزاد زبان، روانی گفتار و کاربرد واقعی گرامر	زبان‌آموزان ضعیف‌تر ممکن است برای تولید جمله به الگو یا حمایت معلم نیاز داشته باشند.
تکرار هدفمند (Structured Repetition)	تولید و شنیدن مکرر ساختارهای گرامری در طول بازی و اصلاح آن‌ها	تثبیت ساختارهای دستوری از طریق کاربردهای متنوع و معنادار	برای ماندگاری بیشتر، فعالیت باید در جلسات بعد نیز با ساختارهای جدید تکرار شود.
بازخورد (Feedback)	اصلاح خطاهای گرامری و تلفظ توسط معلم پس از هر نوبت	اصلاح فوری خطاها بدون قطع جریان ارتباط و افزایش دقت زبانی	در کلاس‌های پرجمعیت فرصت ارائه بازخورد فردی برای همه دانش‌آموزان محدودتر است.

نکته ساختارهای گرامری زمانی پایدارتر آموخته می‌شوند که زبان‌آموز آن‌ها را برای بیان تجربه‌ها، باورها و اطلاعات شخصی خود به کار گیرد؛ زیرا در این حالت، گرامر از یک دانش انتزاعی به ابزاری برای ارتباط معنادار تبدیل می‌شود.

مطالعه موردی ۱۴: بازی پریدن روی خانه‌های واژگان (Vocabulary Jump Game)

عنوان فعالیت: بازی پریدن روی خانه‌های واژگان (Vocabulary Jump Game)

گروه سنی: دانش‌آموزان دبستانی و دوره اول متوسطه (راهنمایی)

هدف آموزشی

این فعالیت با هدف دستیابی به اهداف زیر طراحی شد:

- تمرین و تثبیت واژگان
- افزایش سرعت تشخیص کلمات
- تقویت جمله‌سازی شفاهی^۱
- ایجاد یادگیری حرکتی^۲
- افزایش انگیزه و مشارکت در کلاس
- تقویت ارتباط بین حرکت و یادگیری واژگان

وسایل مورد نیاز

- کاغذ یا برچسب‌های حاوی واژگان هدف
- فضای مناسب برای حرکت
- در صورت نیاز، فلش کارت یا تصاویر مرتبط

روش اجرا

واژگان هدف روی برگه‌هایی نوشته و به صورت خانه‌های مشخص روی زمین چسبانده شدند. دانش‌آموزان به صورت دو نفره یا در گروه‌های کوچک در فعالیت شرکت می‌کردند. معلم یکی از واژگان را بیان می‌کرد و دانش‌آموز باید روی خانه مربوط به همان واژه می‌پرید. سپس واژه را با صدای بلند تکرار می‌کرد و در مرحله بعد، جمله‌ای کوتاه با آن می‌ساخت. برای افزایش انگیزه، فعالیت گاهی به صورت رقابتی اجرا می‌شد و دانش‌آموزان بر اساس سرعت و صحت پاسخ امتیاز دریافت می‌کردند.

^۱ - Speaking

^۲ - Kinesthetic Learning

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۳۵

مشاهده‌های کلاسی

این فعالیت به‌ویژه در کلاس‌های کوچک (۲ تا ۴ نفره) بسیار موفق بود. دانش‌آموزان با اشتیاق در بازی شرکت می‌کردند و حرکت بدنی باعث افزایش توجه و مشارکت آن‌ها می‌شد. ترکیب حرکت، گفتار و مشاهده واژگان موجب می‌شد دانش‌آموزان لغات را سریع‌تر بازیابی کنند و با اعتماد بیشتری از آن‌ها در جمله استفاده کنند.

با این حال، مشاهده شد که در کلاس‌های پرجمعیت، محدودیت فضا و افزایش تعداد دانش‌آموزان، کنترل فعالیت را دشوارتر می‌کند و گاهی بخشی از زمان کلاس صرف مدیریت نظم و ایمنی می‌شود.

چالش‌های مشاهده‌شده

اگرچه این فعالیت انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان را افزایش می‌داد، اما محدودیت‌هایی نیز داشت. در کلاس‌های پرجمعیت، فضای محدود باعث می‌شد دانش‌آموزان هنگام حرکت با یکدیگر یا با وسایل کلاس برخورد کنند. همچنین در برخی موارد، هیجان ناشی از رقابت باعث می‌شد سرعت بردقت غلبه کند و بعضی دانش‌آموزان بدون فکر کردن روی خانه‌ها بپرند یا در جمله‌سازی اشتباه کنند. این تجربه نشان داد که فعالیت‌های حرکتی، هرچند بسیار جذاب هستند، اما برای دستیابی به اهداف آموزشی نیازمند مدیریت دقیق کلاس و رعایت اصول ایمنی‌اند.

اصلاح فعالیت

پس از چند جلسه، شیوه اجرا تغییر کرد. فعالیت به جای اجرای هم‌زمان برای همه دانش‌آموزان، در گروه‌های کوچک اجرا شد و فاصله مناسبی بین خانه‌های واژگان در نظر گرفته شد. همچنین پس از هر پرسش، دانش‌آموز موظف بود جمله‌ای با واژه موردنظر بسازد یا به پرسش کوتاهی پاسخ دهد تا حرکت بدنی مستقیماً با تولید زبان همراه شود. در پایان فعالیت نیز همان واژگان در گفت‌وگو، فلش‌کارت و تمرین‌های نوشتاری دوباره مرور می‌شد تا یادگیری تثبیت شود.

تأمل معلم

این تجربه نشان داد که حرکت بدنی به‌تنهایی موجب یادگیری زبان نمی‌شود، بلکه زمانی بیشترین اثربخشی را دارد که مستقیماً با پردازش زبان همراه باشد. اگر دانش‌آموز تنها روی پیدا کردن خانه صحیح تمرکز کند، ممکن است هدف اصلی یعنی یادگیری واژگان به حاشیه برود.

فصل چهارم/ ۱۳۶

همچنین مشاهده کردم که اندازه کلاس نقش مهمی در موفقیت فعالیت‌های حرکتی دارد. فعالیتی که در یک کلاس چهار نفره بسیار موفق است، ممکن است در کلاس بیست نفره نیازمند تغییرات اساسی در نحوه اجرا باشد. بنابراین، طراحی فعالیت باید علاوه بر اهداف آموزشی، شرایط واقعی کلاس، تعداد زبان‌آموزان و ایمنی محیط را نیز در نظر بگیرد.

نتیجه‌گیری

بازی پریدن روی خانه‌های واژگان، نمونه‌ای مؤثر از یادگیری حسی-حرکتی در آموزش زبان است. این فعالیت با ترکیب حرکت، دیدن، شنیدن و تولید زبان، انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان را افزایش می‌دهد. با این حال، موفقیت آن به طراحی مناسب، مدیریت کلاس، رعایت اصول ایمنی و همراه کردن حرکت با تمرین‌های هدفمند زبانی وابسته است.

جدول ۴-۲۵- تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

مؤلفه مدل	نحوه اجرا در فعالیت	نقاط قوت	محدودیت‌ها
تجربه (Experiential Learning)	تشخیص واژه، پریدن روی خانه صحیح و استفاده از آن در جمله	یادگیری فعال و تجربه مستقیم واژگان، افزایش انگیزه و مشارکت	در کلاس‌های شلوغ، مدیریت فعالیت دشوارتر می‌شود.
حرکت (Movement-Based Learning)	حرکت، پریدن و جابه‌جایی بین خانه‌های واژگان	تقویت ارتباط بین حرکت بدن و یادگیری واژگان، افزایش تمرکز	محدودیت فضا و احتمال برخورد یا بی‌نظمی در کلاس‌های پرجمعیت
یادگیری چندحسی (Multisensory Learning)	ترکیب دیدن واژه، شنیدن دستور، حرکت و بیان شفاهی	درگیری هم‌زمان حواس دیداری، شنیداری، حرکتی و گفتاری و افزایش ماندگاری واژگان	در صورت تمرکز بیش از حد بر سرعت، ممکن است دقت زبانی کاهش یابد.
تولید زبان (Generative Language Use)	بیان واژه و ساخت جمله پس از هر پرش	انتقال واژگان از مرحله تشخیص به مرحله استفاده فعال در گفتار	برخی دانش‌آموزان برای جمله‌سازی به حمایت معلم نیاز دارند.
تکرار هدفمند (Structured Repetition)	تکرار واژگان در چند دور بازی و مرور مجدد در فعالیت‌های بعدی	تثبیت بهتر واژگان از طریق تکرار در موقعیت‌های متنوع	اگر فعالیت تنها یک بار اجرا شود، یادگیری عمیق شکل نمی‌گیرد.
بازخورد (Feedback)	اصلاح تلفظ، جمله‌سازی و انتخاب واژگان توسط معلم پس از هر نوبت	اصلاح فوری خطاها و افزایش دقت در کاربرد واژگان	در کلاس‌های بزرگ فرصت بازخورد فردی برای همه دانش‌آموزان محدودتر است.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۳۷

نکته

حرکت زمانی بیشترین ارزش آموزشی را دارد که بلافاصله با تولید زبان همراه شود. اگر دانش‌آموز فقط بپرد، اثر آموزشی محدود است؛ اما وقتی پس از پرسش واژه را تلفظ کند و با آن جمله بسازد، چرخه کامل ادراک → حرکت → تولید زبان → بازخورد → تثبیت شکل می‌گیرد که یکی از اصول اساسی مدل تو است.

فعالیت آموزشی چندحسی برای آموزش مزه‌ها (Taste Activity)

گروه هدف: دانش‌آموزان دبستانی (کلاس‌های Speaking Kids)

موضوع درس: آموزش مزه‌ها: Sour, Sweet, Salty, Bitter, Spicy, Bland

هدف‌های آموزشی

این فعالیت با هدف تقویت یادگیری واژگان مرتبط با مزه‌ها طراحی شده است و تلاش می‌کند یادگیری زبان را از سطح ذهنی به تجربه واقعی و حسی پیوند دهد. اهداف اصلی شامل موارد زیر است:

- یادگیری و تثبیت واژگان مربوط به مزه‌ها
- تقویت مهارت گفتاری (Speaking) در موقعیت واقعی
- ایجاد تجربه حسی مستقیم برای درک مفاهیم زبانی
- افزایش ارتباط میان زبان انگلیسی و تجربه‌های روزمره
- تقویت حافظه بلندمدت از طریق یادگیری چندحسی

وسایل مورد نیاز

- خوراکی‌های ساده، سالم و ایمن (ترجیحاً شخصی برای هر دانش‌آموز)
- تصاویر مربوط به مزه‌ها
- چشم‌بند یا دستمال برای پوشاندن چشم‌ها (در صورت نیاز)
- دست ضدعفونی‌کننده (برای رعایت بهداشت)

روش اجرا

در ابتدای فعالیت، معلم واژگان مربوط به مزه‌ها را همراه با تصاویر آموزشی معرفی می‌کند. سپس خوراکی‌های ساده و ایمن وارد کلاس می‌شوند.

دانش‌آموزان به صورت نوبتی شرکت می‌کنند. در هر نوبت، دانش‌آموز چشم‌های خود را می‌بندد یا از چشم‌بند استفاده می‌کند و یک خوراکی کوچک را می‌چشد. سپس باید مزه را به زبان انگلیسی بیان کند؛ برای مثال:

“It is sweet / It is sour / It is salty.”

در مرحله بعد، دانش آموز می تواند نام خوراکی یا تجربه شخصی خود را نیز به صورت ساده بیان کند.

رویکرد مונته سوری (یادگیری حسی-حرکتی)

در این رویکرد، تأکید اصلی بر تجربه مستقیم حواس، به ویژه حس چشایی است. دانش آموز بدون مشاهده خوراکی، تنها از طریق چشیدن، مفهوم واژه را درک می کند. این نوع یادگیری باعث فعال شدن همزمان سیستم های حسی و زبانی شده و در نتیجه، به تثبیت عمیق تر و ماندگارتر واژگان کمک می کند.

نکات مهم ایمنی و مدیریتی

- هر دانش آموز فقط از خوراکی شخصی خود استفاده کند
- از به اشتراک گذاشتن خوراکی ها بین دانش آموزان جلوگیری شود
- معلم نظارت کامل بر اجرای فعالیت داشته باشد
- خوراکی ها باید ساده، سالم و بدون آلرژی زا باشند
- قبل از شروع فعالیت، قوانین به صورت شفاف توضیح داده شود

مزایای آموزشی

- تقویت یادگیری چندحسی (دیداری، چشایی و گفتاری)
- افزایش انگیزه، هیجان و مشارکت فعال در کلاس
- ایجاد ارتباط مستقیم میان واژه و تجربه واقعی
- مناسب برای یادگیری عمیق و پایدار واژگان
- کاهش میزان فراموشی لغات

چالش ها

- ✓ نگرانی های بهداشتی و ایمنی
- ✓ احتمال بی نظمی در صورت مدیریت ضعیف کلاس
- ✓ حساسیت برخی دانش آموزان به مواد غذایی
- ✓ نیاز به نظارت دقیق معلم در طول فعالیت

راهکارهای پیشنهادی

- ✚ استفاده از خوراکی های کاملاً شخصی برای هر دانش آموز
- ✚ جایگزینی بخشی از فعالیت با تصاویر در صورت ضرورت

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۳۹

✚ اجرای فعالیت در گروه‌های کوچک برای کنترل بهتر

✚ تأکید بر قوانین بهداشتی قبل از شروع فعالیت

نتیجه‌گیری

این فعالیت یکی از روش‌های مؤثر در آموزش واژگان مربوط به مزه‌ها در زبان انگلیسی است، زیرا یادگیری را از سطح نظری به تجربه واقعی و حسی تبدیل می‌کند. ترکیب حس چشایی با تولید زبانی باعث افزایش ماندگاری واژگان و مشارکت فعال دانش‌آموزان می‌شود. با این حال، موفقیت این فعالیت وابسته به رعایت کامل اصول بهداشتی و مدیریت دقیق کلاس است.

اصل ایمنی در طراحی فعالیت‌های آموزشی

در طراحی فعالیت‌های آموزشی برای کودکان، اصل ایمنی همواره در اولویت قرار دارد. هیچ فعالیتی نباید شامل خطر فیزیکی، بی‌نظمی شدید یا فشار مدیریتی بیش از حد برای معلم باشد.

پیش از اجرای هر فعالیت، معلم باید بررسی کند:

آیا وسایل مورد استفاده کاملاً ایمن هستند؟

آیا فعالیت در شرایط واقعی کلاس قابل کنترل است؟

آیا احتمال ایجاد خطر یا شلوغی غیرقابل مدیریت وجود دارد؟

در صورت وجود هرگونه ریسک، لازم است روش اجرا اصلاح یا جایگزین ایمن‌تری انتخاب شود. رعایت اصل ایمنی علاوه بر حفظ سلامت دانش‌آموزان، موجب افزایش آرامش محیط کلاس و بهبود کیفیت یادگیری نیز می‌شود.

تناسب محیط کلاس با گروه سنی

محیط آموزشی باید متناسب با ویژگی‌های رشد و نیازهای یادگیری کودکان طراحی شود. کلاس‌های کودکان نباید مشابه کلاس‌های بزرگسالان باشند، زیرا کودکان برای یادگیری موثر به فضای پویا، انعطاف‌پذیر و قابل حرکت نیاز دارند.

در چنین محیطی، دانش‌آموزان باید امکان حرکت، تعامل، استفاده از ابزارهای آموزشی و مشارکت فعال را داشته باشند. در مقابل، چیدمان ثابت و رسمی کلاس می‌تواند مانع اجرای فعالیت‌های بازی‌محور و چندحسی شود. بنابراین، حتی در شرایط محدودیت فضا، لازم است چیدمان کلاس تا حد امکان به گونه‌ای تنظیم شود که از یادگیری فعال، تعامل و تجربه‌محور حمایت کند.

مطالعه موردی ۱۵: بازی سرعتی فلش کارت (Back-to-Back Flashcard Game)

کلاس: اسپیکینگ کودکان

تعداد دانش آموزان: ۶ تا ۱۰ نفر

گروه سنی: پیش دبستان و دبستان

هدف آموزشی:

مرور و تثبیت واژگان، افزایش سرعت بازیابی واژه، تقویت مهارت گفتاری و ایجاد انگیزه از طریق بازی

مقدمه

یکی از چالش‌های آموزش واژگان، حفظ انگیزه دانش آموزان در جلسات مرور است. اگر مرور لغات تنها به تکرار شفاهی یا حفظ کردن محدود شود، بسیاری از کودکان به تدریج علاقه خود را از دست می‌دهند. به همین دلیل تلاش کردم از یک بازی ساده و حرکتی استفاده کنم تا دانش آموزان در فضایی هیجان‌انگیز، واژگان را با سرعت بیشتری بازیابی و تولید کنند.

نحوه اجرا

دو دانش آموز در مقابل کلاس و پشت به یکدیگر می‌ایستادند. معلم یک فلش کارت را به یکی از آن‌ها نشان می‌داد. با اعلام دستور معلم، هر دو دانش آموز هم‌زمان برمی‌گشتند و باید در کوتاه‌ترین زمان ممکن نام تصویر را بیان می‌کردند. دانش آموزی که سریع‌تر و صحیح‌تر پاسخ می‌داد، برنده آن مرحله بود. در مراحل بعدی، برای افزایش سطح دشواری، از دانش آموزان خواسته می‌شد علاوه بر بیان واژه، با آن جمله‌ای نیز بسازند.

نمونه:

Teacher: Apple

Student: Apple.

یا در مراحل بعد:

“I like apples.”

واکنش دانش آموزان

این فعالیت با استقبال زیادی روبه‌رو شد. فضای رقابتی باعث افزایش انگیزه و مشارکت دانش آموزان می‌شد و بیشتر کودکان مشتاق بودند چندین بار در بازی شرکت کنند.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی/۱۴۱

همچنین مشاهده شد که سرعت بازیابی واژگان در بسیاری از دانش‌آموزان به مرور افزایش پیدا می‌کند و آن‌ها با اعتماد به نفس بیشتری پاسخ می‌دهند.

چالش‌های مشاهده‌شده

در کنار مزایای فعالیت، چند چالش نیز وجود داشت. برخی دانش‌آموزان تلاش می‌کردند پیش از اعلام معلم، تصویر فلش کارت را ببینند. گاهی سرعت پاسخ‌گویی باعث کاهش دقت می‌شد و دانش‌آموزان بدون فکر کردن پاسخ اشتباه می‌دادند. همچنین مشاهده شد که اجرای یک‌باره بازی برای تثبیت واژگان کافی نیست و واژگان باید در فعالیت‌های بعدی نیز دوباره استفاده شوند.

مشاهده مهم معلم

یکی از نکات جالب این فعالیت، واکنش دانش‌آموزان نسبت به فضای بازی بود. در ابتدا تصور می‌کردم هرچه فضای کلاس کودکانه‌تر باشد، انگیزه دانش‌آموزان بیشتر خواهد شد. اما در عمل مشاهده کردم که حتی برخی کودکان پیش‌دبستانی و به‌ویژه دانش‌آموزان دبستانی نسبت به موسیقی‌ها یا فعالیت‌هایی که بیش از حد کودکانه طراحی شده بودند، واکنش مثبتی نشان نمی‌دادند. آن‌ها تمایل داشتند در فعالیت‌هایی شرکت کنند که در عین جذاب بودن، احساس کنند با احترام و متناسب با سنشان طراحی شده است. این تجربه باعث شد در انتخاب موسیقی، نوع رقابت، ابزارهای آموزشی و شیوه اجرای بازی، به تناسب فعالیت با سن و هویت دانش‌آموزان توجه بیشتری داشته باشم.

تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

این فعالیت نشان داد که ترکیب حرکت، مشاهده تصویر، تصمیم‌گیری سریع و تولید زبان، می‌تواند فرایند بازیابی واژگان را تسهیل کند. دانش‌آموزان در مدت کوتاهی باید تصویر را پردازش کرده، واژه مناسب را از حافظه بازیابی کنند و آن را به زبان بیاورند. این فرایند موجب فعال شدن هم‌زمان پردازش دیداری، شناختی، حرکتی و زبانی می‌شود.

از سوی دیگر، تجربه کلاس نشان داد که سرعت، به تنهایی شاخص یادگیری نیست. اگرچه رقابت باعث افزایش هیجان و مشارکت می‌شود، اما زمانی یادگیری پایدار شکل می‌گیرد که همان واژگان در فعالیت‌های متنوع و موقعیت‌های جدید نیز دوباره مورد استفاده قرار گیرند.

فصل چهارم/۱۴۲

همچنین این فعالیت اهمیت طراحی متناسب با ویژگی‌های رشدی زبان‌آموزان را نشان داد. کودکان، حتی در سنین پایین، نسبت به نوع فعالیت و نحوه برخورد معلم حساس هستند و زمانی مشارکت بیشتری نشان می‌دهند که احساس کنند فعالیت‌ها با سن، علایق و هویت آن‌ها هماهنگ است.

جدول ۲۶-۴- تأمل معلم

مشاهده	تحلیل	اقدام اصلاحی	اصل آموزشی استخراج‌شده
رقابت باعث افزایش هیجان دانش‌آموزان شد.	انگیزش درونی افزایش یافت، اما گاهی تمرکز از زبان به رقابت منتقل می‌شد.	پس از پاسخ، جمله‌سازی نیز الزامی شد.	بازی باید در خدمت یادگیری زبان باشد، نه صرفاً ایجاد هیجان.
برخی دانش‌آموزان قبل از دستور معلم تلاش می‌کردند کارت را ببینند.	هیجان زیاد موجب بی‌توجهی به قوانین بازی می‌شد.	قوانین بازی پیش از شروع فعالیت مرور شد.	وجود قوانین روشن، بخشی از طراحی فعالیت آموزشی است.
سرعت پاسخ‌گویی گاهی باعث کاهش دقت می‌شد.	سرعت و دقت باید هم‌زمان تقویت شوند.	علاوه بر سرعت، پاسخ صحیح نیز در امتیازدهی لحاظ شد.	کیفیت پاسخ مهم‌تر از سرعت پاسخ است.
بعضی دانش‌آموزان نسبت به فعالیت‌های بیش از حد کودکانه علاقه نشان نمی‌دادند.	کودکان نیز به هویت و احساس احترام نیاز دارند.	انتخاب بازی، موسیقی و ابزارها متناسب با گروه سنی انجام شد.	بازی باید متناسب با سن و هویت زبان‌آموز طراحی شود.
اجرای یک‌باره بازی باعث یادگیری پایدار نشد.	مرور و تکرار در موقعیت‌های متنوع ضروری است.	واژگان در جلسات بعدی نیز در قالب فعالیت‌های مختلف تمرین شدند.	تکرار هدفمند شرط تثبیت یادگیری است.

نتیجه‌گیری

این تجربه نشان داد که بازی‌های سرعتی می‌توانند انگیزه، مشارکت و سرعت بازیابی واژگان را افزایش دهند، اما اثربخشی آن‌ها زمانی بیشتر خواهد بود که با تکرار هدفمند، تولید زبان و مدیریت مناسب کلاس همراه شوند. همچنین این فعالیت نشان داد که طراحی بازی‌های آموزشی باید علاوه بر اهداف زبانی، ویژگی‌های رشدی، هویت و نیازهای روان‌شناختی زبان‌آموزان را نیز در نظر بگیرد.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۴۳

نکته: اصل تناسب رشدی^۱

در آموزش زبان، «بازی» به معنای کودکانه‌سازی افراطی نیست. حتی زبان‌آموزان پیش‌دبستانی و دبستانی نیز هویت، عزت‌نفس و ترجیحات خود را دارند. فعالیت‌های آموزشی زمانی بیشترین اثربخشی را دارند که در کنار جذابیت و حرکت، با سن، علایق و احساس احترام زبان‌آموزان نیز متناسب باشند.

^۱ - Developmental Appropriateness

مطالعه موردی ۱۶: بازی توپ پرسش و پاسخ برای تقویت مهارت گفتاری

کلاس: Speaking Kids

تعداد دانش آموزان: ۸ تا ۱۰ نفر

گروه سنی: کودکان دبستانی

هدف آموزشی

در این فعالیت هدف اصلی، تقویت مهارت گفتاری از طریق تعامل بین دانش آموزان بود. دانش آموزان علاوه بر مرور واژگان و ساختارهای آموخته شده، یاد می گرفتند چگونه سؤال بپرسند، به سؤال پاسخ دهند و مکالمه را ادامه دهند.

اهداف آموزشی

- تمرین ساخت سؤال های ساده انگلیسی
- تقویت پاسخ گویی شفاهی
- افزایش روانی گفتار^۱
- تقویت تعامل بین دانش آموزان
- افزایش سرعت بازیابی واژگان
- کاهش اضطراب هنگام صحبت کردن به زبان انگلیسی

مقدمه

یکی از دشوارترین بخش های آموزش زبان به کودکان، ایجاد فرصت برای صحبت کردن همه دانش آموزان است. در بسیاری از کلاس ها، تنها چند دانش آموز فعال پاسخ می دهند و دیگران نقش شنونده دارند. به همین دلیل تلاش کردم فعالیتی طراحی کنم که همه دانش آموزان به صورت پیوسته در جریان مکالمه قرار بگیرند. بازی توپ پرسش و پاسخ یکی از فعالیت هایی بود که برای افزایش تعامل کلاسی طراحی شد. حرکت توپ باعث می شد دانش آموزان همیشه منتظر نوبت خود باشند و آمادگی ذهنی خود را حفظ کنند.

مراحل اجرا

دانش آموزان به صورت دایره ای در کلاس قرار می گرفتند.

- یک توپ نرم بین آن ها رد و بدل می شد.
- دانش آموزی که توپ را دریافت می کرد باید:

^۱ - Fluency

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۴۵

- به سؤال قبلی پاسخ می‌داد.
- سپس سؤال جدیدی از یکی از همکلاسی‌های خود می‌پرسید.
- توپ را به دانش‌آموز بعدی پرتاب می‌کرد.

نمونه سؤال‌ها:

“What's your name?”

“How old are you?”

“What is your favorite animal?”

“Can you swim?”

در سطوح بالاتر، سؤالات متناسب با گرامر هر درس تغییر می‌کردند؛ برای مثال از زمان حال ساده، افعال کمکی، یا سؤال‌های WH استفاده می‌شد.

مشاهده‌های کلاسی

در کلاس‌های کم‌جمعیت، این فعالیت بسیار موفق بود. تقریباً همه دانش‌آموزان فرصت صحبت کردن پیدا می‌کردند و فضای کلاس به یک گفت‌وگوی واقعی تبدیل می‌شد. حرکت توپ باعث می‌شد دانش‌آموزان تا لحظه دریافت توپ، به پاسخ احتمالی خود فکر کنند و برای صحبت کردن آماده باشند. همین انتظار فعال، میزان مشارکت ذهنی آن‌ها را افزایش می‌داد. همچنین مشاهده کردم که دانش‌آموزان خجالتی نیز به تدریج اعتمادبه‌نفس بیشتری برای صحبت کردن پیدا می‌کردند، زیرا فضای بازی فشار روانی پاسخ دادن را کاهش می‌داد.

چالش‌های مشاهده‌شده

با وجود جذابیت فعالیت، اجرای آن بدون مشکل نبود. در کلاس‌های پرجمعیت، گاهی توپ به‌صورت نامنظم پرتاب می‌شد و نظم کلاس را برهم می‌زد. برخی دانش‌آموزان بیش از حد هیجان‌زده می‌شدند و تمرکز کلاس کاهش پیدا می‌کرد. از سوی دیگر، بعضی دانش‌آموزان هنگام گرفتن توپ بیشتر نگران پرتاب صحیح آن بودند تا تولید جمله انگلیسی. این موضوع نشان داد که اگر فعالیت حرکتی بیش از اندازه بر جنبه بازی تأکید کند، ممکن است هدف زبانی تحت تأثیر قرار گیرد.

اصلاح فعالیت

برای افزایش کیفیت یادگیری، تغییراتی در نحوه اجرای بازی ایجاد کردم.

در کلاس‌های شلوغ، دانش‌آموزان به جای ایستادن، به صورت دایره‌ای روی صندلی می‌نشستند تا حرکات‌های اضافی کاهش یابد.

همچنین قبل از پرتاب توپ، چند ثانیه فرصت فکر کردن در اختیار دانش‌آموز قرار داده می‌شد تا پاسخ دقیق‌تری تولید کند.

در مراحل بعد، قوانین جدیدی نیز اضافه شد؛ از جمله اینکه هر دانش‌آموز باید علاوه بر پاسخ دادن، از واژگان جدید همان درس نیز در جمله خود استفاده می‌کرد.

تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

در این فعالیت، یادگیری تنها از طریق گفتن جمله‌ها اتفاق نمی‌افتاد، بلکه حرکت بدن، تعامل اجتماعی و تصمیم‌گیری هم‌زمان نیز درگیر بودند. گرفتن و پرتاب توپ، کودک را از حالت شنونده منفعل خارج می‌کرد و او را به مشارکت فعال در فرایند یادگیری وا می‌داشت.

حرکت توپ نقش یک محرک توجه^۱ را ایفا می‌کرد؛ زیرا دانش‌آموزان تا لحظه دریافت توپ، از نظر ذهنی آماده پاسخ‌گویی باقی می‌ماندند. علاوه بر این، تعامل مستقیم با همکلاسی‌ها موجب می‌شد زبان در یک موقعیت ارتباطی واقعی تمرین شود، نه صرفاً در قالب پاسخ به معلم.

با این حال، تجربه کلاس نشان داد که اگر جنبه حرکتی فعالیت بر هدف زبانی غلبه کند، بخشی از منابع شناختی دانش‌آموز صرف کنترل بازی می‌شود و کیفیت تولید زبان کاهش می‌یابد. بنابراین، در مدل L-CARE حرکت باید در خدمت یادگیری باشد، نه اینکه خود به هدف اصلی تبدیل شود.

¹ - Attentional Cue

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۴۷

جدول ۴-۲۷- تأمل معلم

مشاهده	برداشت آموزشی	اصلاح انجام‌شده
حرکت توپ انگیزه دانش‌آموزان را افزایش داد.	فعالیت حرکتی می‌تواند اضطراب صحبت کردن را کاهش دهد.	از توپ نرم و سبک استفاده شد تا تمرکز روی زبان باقی بماند.
برخی دانش‌آموزان فقط منتظر گرفتن توپ بودند.	هیجان بازی گاهی از هدف آموزشی پیشی می‌گیرد.	قبل از پرتاب، دانش‌آموز باید ابتدا پاسخ کامل را بیان می‌کرد.
در کلاس‌های پرجمعیت نظم کاهش می‌یافت.	نوع اجرای فعالیت باید با تعداد دانش‌آموزان متناسب باشد.	اجرای بازی به صورت نشسته یا در گروه‌های کوچک انجام شد.
دانش‌آموزان خجالتی به تدریج بیشتر صحبت می‌کردند.	فضای بازی اضطراب گفتاری را کاهش می‌دهد.	فرصت برابر برای مشارکت همه دانش‌آموزان در نظر گرفته شد.
پاسخ‌های دانش‌آموزان پس از چند جلسه روان‌تر شد.	تکرار مکالمه در موقعیت‌های تعاملی موجب افزایش روانی گفتار می‌شود.	همان ساختارها در جلسات بعد با موضوعات جدید دوباره تمرین شدند.

نتیجه‌گیری

این تجربه نشان داد که بازی توپ پرسش و پاسخ می‌تواند یکی از مؤثرترین فعالیت‌ها برای تقویت مهارت گفتاری باشد، زیرا حرکت، تعامل اجتماعی و تولید زبان را به صورت هم‌زمان درگیر می‌کند. با این حال، موفقیت آن به مدیریت دقیق کلاس، طراحی قوانین روشن و حفظ تعادل میان هیجان بازی و هدف آموزشی وابسته است.

تجربه اجرای این فعالیت نشان داد که تقویت مهارت گفتاری تنها با وادار کردن زبان‌آموز به صحبت کردن حاصل نمی‌شود، بلکه مستلزم ایجاد موقعیت‌های ارتباطی واقعی، مشارکت فعال و تکرار هدفمند ساختارهای زبانی است. استفاده از یک ابزار ساده مانند توپ، با ایجاد حرکت، انتظار برای نوبت و تعامل میان دانش‌آموزان، فرصت‌های بیشتری برای تولید زبان فراهم کرد و اضطراب صحبت کردن را کاهش داد. با این حال، مشاهده کلاس نشان داد که اگر جنبه رقابتی یا حرکتی فعالیت بر هدف زبانی غلبه کند، بخشی از توجه زبان‌آموز صرف خود بازی می‌شود و کیفیت یادگیری کاهش می‌یابد. بنابراین، در طراحی فعالیت‌های گفتاری، حرکت و بازی باید در خدمت ارتباط و تولید زبان باشند، نه اینکه به هدف اصلی کلاس تبدیل شوند. از این تجربه می‌توان نتیجه گرفت که تعامل واقعی، حرکت هدفمند، فرصت برابر برای مشارکت و تکرار مستمر ساختارهای زبانی چهار عامل اساسی در رشد مهارت گفتاری و افزایش روانی گفتار زبان‌آموزان هستند.

عنوان فعالیت: دیکته تصویری^۱

گروه سنی: دانش‌آموزان دبستانی (قابل استفاده برای کلاس‌های زبان سطح مبتدی)
کتاب آموزشی: قابل استفاده در کتاب‌های Big English / First Friends یا مشابه

هدف آموزشی

- تقویت نوشتار واژگان^۲
- افزایش حافظه دیداری و شنیداری
- تثبیت واژگان تدریس شده
- افزایش مشارکت فعال دانش‌آموزان
- کاهش اضطراب دیکته سنتی

وسایل مورد نیاز

- کارت‌های تصویری^۳ یا تصاویر واژگان
- تخته کلاس یا نمایش تصاویر روی میز/دیوار
- دفتر و مداد دانش‌آموزان

روش اجرا

- (۱) معلم مجموعه‌ای از تصاویر واژگان آموزش داده شده را آماده می‌کند.
- (۲) تصاویر یکی‌یکی به دانش‌آموزان نشان داده می‌شود (روی تخته یا کارت).
- (۳) دانش‌آموزان باید نام واژه مربوط به تصویر را در دفتر خود بنویسند.
- (۴) پس از نوشتن، معلم واژه صحیح را تلفظ می‌کند.
- (۵) دانش‌آموزان واژه را تکرار کرده و نوشتار خود را بررسی می‌کنند.
- (۶) در پایان فعالیت، پاسخ‌ها بررسی شده و به دانش‌آموزان امتیاز داده می‌شود.

نسخه پیشرفته فعالیت

- در مرحله اول فقط تصویر نشان داده می‌شود.
- در مرحله دوم تصویر + گفتن کلمه توسط معلم.
- در مرحله سوم حذف تصویر و فقط شنیدن کلمه (شبیه دیکته سنتی).

^۱ - Picture Dictation

^۲ - Spelling

^۳ - Flashcards

نقش معلم

- هدایت فعالیت
- تصحیح تلفظ و نوشتار
- مدیریت زمان و نظم کلاس
- تشویق دانش‌آموزان به مشارکت فعال

مشاهدات آموزشی

اجرای دیکته تصویری نشان داد که بسیاری از دانش‌آموزان هنگام مشاهده تصویر، پیش از نوشتن واژه چند ثانیه مکث می‌کردند و تلاش می‌کردند شکل نوشتاری آن را از حافظه بازیابی کنند. این مکث کوتاه بیانگر آن بود که تصویر صرفاً نقش یک محرک دیداری ندارد، بلکه فرایند یادآوری و بازیابی واژگان را نیز فعال می‌کند. همچنین مشاهده شد که دانش‌آموزان نسبت به دیکته سنتی اضطراب کمتری داشتند. در روش سنتی، بسیاری از کودکان نگران شنیدن صحیح واژه بودند؛ اما وجود تصویر باعث می‌شد با اطمینان بیشتری به نوشتن بپردازند و احساس موفقیت بیشتری تجربه کنند.

در پایان فعالیت، اغلب دانش‌آموزان نه تنها واژه را بهتر به خاطر می‌سپردند، بلکه می‌توانستند آن را در جمله‌های ساده نیز به کار ببرند.

چالش‌های مشاهده‌شده

با وجود موفقیت فعالیت، اجرای آن با چند چالش نیز همراه بود. برخی دانش‌آموزان تنها با دیدن تصویر، واژه را حدس می‌زدند و بدون توجه به املای صحیح، آن را می‌نوشتند. در نتیجه، اگرچه مفهوم واژه را می‌شناختند، اما هنوز در نوشتن آن دچار خطا بودند.

همچنین تفاوت سرعت میان دانش‌آموزان باعث می‌شد برخی کودکان زودتر فعالیت را به پایان برسانند و منتظر دیگران بمانند. در این زمان احتمال کاهش تمرکز یا صحبت با همکلاسی‌ها افزایش پیدا می‌کرد.

چالش دیگر این بود که اگر تصاویر بیش از حد ساده یا بسیار آشنا بودند، بعضی از دانش‌آموزان پاسخ را بدون تلاش ذهنی می‌نوشتند و فرصت بازیابی فعال اطلاعات کاهش می‌یافت.

اصلاح فعالیت

برای افزایش اثربخشی، فعالیت را در چند مرحله اجرا کردم. در مرحله نخست تنها تصویر نمایش داده می‌شد و دانش‌آموزان باید واژه را از حافظه می‌نوشتند.

فصل چهارم/۱۵۰

در مرحله دوم، پس از پایان نوشتن، واژه به صورت صحیح تلفظ می‌شد و دانش‌آموزان املاي خود را اصلاح می‌کردند.

در مرحله سوم، از همان واژه‌ها در جمله‌سازی، گفت‌وگو یا بازی‌های دیگر استفاده می‌شد تا واژگان تنها در سطح نوشتن باقی نمانند و در مهارت گفتاری نیز به کار گرفته شوند.

به تدریج متوجه شدم ترکیب تصویر، نوشتن، تلفظ و استفاده مجدد از واژه در موقعیت‌های مختلف، ماندگاری یادگیری را به طور محسوسی افزایش می‌دهد.

تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

در این فعالیت، یادگیری از طریق تعامل هم‌زمان چند حس و چند فرایند شناختی شکل می‌گیرد. تصویر به عنوان محرک دیداری، حافظه معنایی دانش‌آموز را فعال می‌کند؛ نوشتن واژه، مسیرهای حرکتی و حافظه املاي را درگیر می‌سازد؛ شنیدن تلفظ صحیح، پردازش شنیداری را تقویت می‌کند و بازخورد معلم به اصلاح خطاها کمک می‌کند. هنگامی که همین واژگان در جمله‌سازی یا گفت‌وگو نیز استفاده می‌شوند، دانش‌آموز از مرحله تشخیص واژه به مرحله تولید فعال زبان می‌رسد. از دیدگاه مدل L-CARE، این توالی موجب می‌شود یادگیری از یک فعالیت صرفاً نوشتاری به تجربه‌ای چندحسی، فعال و معنادار تبدیل شود.

جدول ۴-۲۸- تأمل و تحلیل معلم

مشاهده	تحلیل	اصلاح انجام شده	اصل آموزشی استخراج شده
دانش‌آموزان با دیدن تصویر راحت‌تر واژه را به یاد می‌آوردند.	تصویر حافظه دیداری و بازیابی واژگان را فعال می‌کند.	استفاده از تصاویر واقعی و واضح.	تصویر، یادآوری واژگان را تسهیل می‌کند.
برخی دانش‌آموزان املاي واژه را اشتباه می‌نوشتند.	شناخت معنا با تسلط بر املاي واژه یکسان نیست.	بررسی گروهی املاي صحیح و تکرار نوشتن.	درک واژه باید با تمرین نوشتاری همراه شود.
بعضی دانش‌آموزان پس از پایان کار منتظر دیگران می‌ماندند.	تفاوت سرعت یادگیری باعث کاهش تمرکز می‌شود.	سپردن فعالیت تکمیلی مانند جمله‌سازی به دانش‌آموزان سریع‌تر.	فعالیت باید برای همه دانش‌آموزان متناسب با سرعت یادگیری طراحی شود.
استفاده از همان واژگان در فعالیت‌های بعدی باعث یادگیری بهتر شد.	انتقال واژه به موقعیت‌های مختلف موجب تثبیت آن در حافظه می‌شود.	مرور واژگان در گفت‌وگو، بازی و جمله‌سازی.	تکرار هدفمند در بافت‌های متنوع، ماندگاری یادگیری را افزایش می‌دهد.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۵۱

مطالعه موردی ۱۷: مسابقه نوشتن واژگان (Vocabulary Writing Race)

کلاس: Big English 2

گروه سنی: دانش‌آموزان دبستانی

تعداد دانش‌آموزان: ۸ نفر

مقدمه

در کلاس‌های زبان کودکان، یکی از دشوارترین بخش‌های آموزش، تثبیت املای صحیح واژگان است. بسیاری از دانش‌آموزان معنی کلمات را می‌دانند و حتی می‌توانند آن‌ها را در مکالمه به کار ببرند، اما هنگام نوشتن، ترتیب حروف را فراموش می‌کنند یا دچار خطاهای املایی می‌شوند. برای افزایش انگیزه و تبدیل تمرین نوشتن به فعالیتی فعال و جذاب، از بازی «مسابقه نوشتن واژگان» استفاده کردم. هدف این فعالیت آن بود که دانش‌آموزان با تکیه بر تصاویر، واژگان آموخته‌شده را از حافظه بازیابی کرده و در مدت زمان مشخص به‌صورت صحیح بنویسند.

اهداف آموزشی

در پایان فعالیت انتظار می‌رفت دانش‌آموزان بتوانند:

- املای صحیح واژگان را بنویسند.
- ارتباط میان تصویر و واژه را تقویت کنند.
- سرعت بازیابی واژگان را افزایش دهند.
- واژگان تدریس‌شده را مرور و تثبیت کنند.
- با دقت بیشتری به ترتیب حروف توجه داشته باشند.

وسایل آموزشی

- ورکشیت شامل تصاویر واژگان
- مداد و پاک‌کن
- زمان‌سنج (در صورت نیاز)

مراحل اجرا

پس از آموزش واژگان، ورکشیتی شامل تصاویر همان کلمات بین گروه‌ها توزیع می‌شد.

فصل چهارم/ ۱۵۲

دانش‌آموزان به صورت دو یا چند نفره فعالیت را انجام می‌دادند و باید در مدت زمان مشخص، نام صحیح هر تصویر را می‌نوشتند.

پس از پایان زمان، پاسخ‌ها بررسی می‌شد و گروه‌هایی که بیشترین پاسخ صحیح را داشتند امتیاز دریافت می‌کردند.

مشاهدات کلاسی

این فعالیت با استقبال زیادی روبه‌رو شد و فضای کلاس را پرنشاط و رقابتی کرد. بیشتر دانش‌آموزان تلاش می‌کردند در کوتاه‌ترین زمان ممکن پاسخ‌ها را کامل کنند و رقابت بین گروه‌ها انگیزه آن‌ها را برای مشارکت افزایش می‌داد.

در جریان فعالیت متوجه شدم که مشاهده تصویر، دانش‌آموزان را وادار می‌کند واژه را از حافظه بازیابی کنند. بسیاری از آن‌ها پیش از نوشتن، چند ثانیه مکث می‌کردند و سپس با اطمینان بیشتری پاسخ را می‌نوشتند. این مکث کوتاه نشان می‌داد که تصویر تنها یک محرک دیداری نیست، بلکه فرایند یادآوری واژگان را نیز فعال می‌کند.

چالش‌های مشاهده‌شده

با وجود موفقیت فعالیت، چند چالش نیز آشکار شد. دانش‌آموزان قوی‌تر معمولاً با سرعت بیشتری پاسخ می‌دادند و بخش عمده فعالیت را بر عهده می‌گرفتند، در حالی که دانش‌آموزان ضعیف‌تر فرصت کمتری برای فکر کردن و نوشتن پیدا می‌کردند. همچنین مشاهده شد که برخی گروه‌ها آن‌قدر بر سرعت تمرکز داشتند که دقت در نوشتن واژگان کاهش می‌یافت و خطاهای املایی افزایش پیدا می‌کرد. از سوی دیگر، استفاده مکرر از یک نوع ورک‌شیت باعث می‌شد فعالیت به تدریج جذابیت اولیه خود را از دست بدهد و دانش‌آموزان پاسخ‌ها را حفظ کنند، نه اینکه آن‌ها را از حافظه بازیابی کنند.

اصلاح فعالیت

برای افزایش اثربخشی فعالیت، تغییراتی در شیوه اجرا ایجاد کردم. ورک‌شیت‌های متنوع با ترتیب متفاوت تصاویر طراحی شد تا دانش‌آموزان هر بار با نسخه‌ای جدید روبه‌رو شوند. در کنار امتیاز سرعت، بخشی از امتیاز به دقت املایی اختصاص داده شد تا دانش‌آموزان تنها به سریع نوشتن توجه نکنند.

همچنین پس از پایان مسابقه، همان واژگان در فعالیت‌های دیگری مانند جمله‌سازی، گفت‌وگو یا بازی‌های شفاهی استفاده شد تا کلمات تنها در سطح نوشتن باقی نمانند و در مهارت‌های دیگر نیز تمرین شوند.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۵۳

تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

در این فعالیت، تصویر به‌عنوان محرک دیداری، حافظه معنایی دانش‌آموز را فعال می‌کند و او را به بازیابی واژه از حافظه بلندمدت وادار می‌سازد. نوشتن واژه، حافظه حرکتی و الگوی املایی را تقویت می‌کند و رقابت کنترل‌شده، انگیزه و توجه را افزایش می‌دهد. با این حال، تجربه کلاس نشان داد که اگر رقابت بر دقت غلبه کند، ممکن است کیفیت یادگیری کاهش یابد. از دیدگاه مدل L-CARE، اثربخشی این فعالیت زمانی افزایش می‌یابد که تصویر، بازیابی ذهنی، نوشتن، بازخورد معلم و استفاده مجدد از واژگان در فعالیت‌های ارتباطی، به‌صورت یک چرخه منسجم طراحی شوند.

جدول ۴-۲۹- تأمل و تحلیل معلم

مشاهده	تحلیل	اصلاح انجام‌شده	اصل آموزشی استخراج‌شده
رقابت انگیزه دانش‌آموزان را افزایش داد.	رقابت می‌تواند توجه و مشارکت را بالا ببرد، اما اگر کنترل نشود بر کیفیت یادگیری غلبه می‌کند.	اضافه کردن امتیاز برای دقت نوشتاری در کنار سرعت.	رقابت باید در خدمت یادگیری باشد، نه جایگزین آن.
دانش‌آموزان قوی‌تر فرصت بیشتری برای پاسخ دادن داشتند.	تفاوت سرعت باعث کاهش مشارکت دانش‌آموزان ضعیف‌تر می‌شود.	اجرای چرخشی فعالیت و تقسیم نقش در گروه‌ها.	فرصت یادگیری باید برای همه دانش‌آموزان برابر باشد.
تصاویر به یادآوری واژگان کمک می‌کردند.	تصویر حافظه دیداری و فرایند بازیابی اطلاعات را فعال می‌کند.	استفاده از تصاویر واقعی و متنوع.	تصویر، یادگیری واژگان را تسهیل می‌کند، اما به‌تنهایی کافی نیست.
تکرار همان ورکشیت جذابیت فعالیت را کاهش داد.	تنوع در شکل اجرا، انگیزه و مشارکت را حفظ می‌کند.	طراحی نسخه‌های مختلف ورکشیت و تغییر ترتیب تصاویر.	تنوع در اجرا، اثربخشی فعالیت را در طول زمان حفظ می‌کند.

نکته

نوشتن واژگان زمانی اثربخش‌تر است که دانش‌آموز پیش از نوشتن، واژه را به‌طور فعال از حافظه بازیابی کند. تصاویر می‌توانند این فرایند بازیابی را تسهیل کنند، اما یادگیری پایدار تنها زمانی شکل می‌گیرد که نوشتن با بازخورد، تکرار هدفمند و استفاده مجدد از واژگان در موقعیت‌های ارتباطی همراه باشد. همچنین، رقابت اگرچه انگیزه و مشارکت را افزایش می‌دهد، اما باید به گونه‌ای طراحی شود که همه دانش‌آموزان فرصت برابر برای فکر کردن، نوشتن و یادگیری داشته باشند. از این رو، در مدل L-CARE، فعالیت‌های نوشتاری

فصل چهارم/ ۱۵۴

زمانی بیشترین اثربخشی را دارند که بازیابی ذهنی، تجربه دیداری، تولید نوشتاری، بازخورد و تکرار به صورت یک چرخه منسجم در کنار یکدیگر قرار گیرند.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۵۵

مطالعه موردی ۱۸: مسیر واژگان (Vocabulary Path Game)

کلاس: Big English 2

گروه سنی: دانش‌آموزان دبستانی

موضوع درس: Places in a City

مقدمه

یکی از اهداف آموزش واژگان در کلاس‌های زبان، تنها آشنایی اولیه با کلمات نیست، بلکه افزایش سرعت بازیابی، تلفظ صحیح و استفاده روان از آن‌ها در موقعیت‌های مختلف است. به همین دلیل، پس از معرفی واژگان جدید، تلاش کردم از یک فعالیت حرکتی استفاده کنم که دانش‌آموزان بتوانند واژگان را در قالب یک بازی فعال و پرنرژی مرور کنند.

فعالیت «مسیر واژگان» با همین هدف طراحی شد. در این بازی، دانش‌آموزان هنگام حرکت روی مسیر فلش‌کارت‌ها، واژگان را با صدای بلند می‌خواندند و تلاش می‌کردند هرچه سریع‌تر به پایان مسیر برسند. اگرچه این فعالیت در افزایش انگیزه و مشارکت بسیار موفق بود، اما تجربه کلاس نشان داد که زمان اجرای آن نقش تعیین‌کننده‌ای در اثربخشی یادگیری دارد.

اهداف آموزشی

در پایان فعالیت انتظار می‌رفت دانش‌آموزان بتوانند:

- واژگان جدید را روان‌تر بخوانند.
- تلفظ صحیح کلمات را تمرین کنند.
- سرعت بازیابی واژگان را افزایش دهند.
- واژگان را از طریق تکرار هدفمند مرور کنند.
- در یک فعالیت حرکتی همراه با استفاده از زبان مشارکت فعال داشته باشند.

وسایل مورد نیاز

- فلش‌کارت‌های واژگان
- فضای مناسب برای حرکت
- مسیر مشخص روی زمین

مراحل اجرا

پس از معرفی و تمرین اولیه واژگان، فلش کارت‌ها روی زمین و در قالب یک مسیر قرار داده می‌شدند. دو دانش‌آموز از دو طرف مسیر شروع می‌کردند و هنگام حرکت باید واژه روی هر کارت را با صدای بلند و تلفظ صحیح می‌خواندند. هر دانش‌آموز پس از رسیدن به پایان مسیر، می‌توانست دوباره بازی را تکرار کند. در نسخه دیگری از فعالیت، کارت‌ها به شکل بازی «لی‌لی» چیده می‌شدند و دانش‌آموزان هنگام پرش روی هر کارت، واژه مربوط به آن را بیان می‌کردند.

مشاهدات کلاسی

این فعالیت فضای کلاس را بسیار پرنشاط و پویا می‌کرد. بیشتر دانش‌آموزان علاقه داشتند بارها در بازی شرکت کنند و حتی گاهی از من می‌خواستند که خودم نیز به‌عنوان رقیب در مسابقه حضور داشته باشم. حضور معلم در بازی انگیزه آن‌ها را افزایش می‌داد و فضای صمیمانه‌تری ایجاد می‌کرد. در عین حال، مشاهده کردم که زمانی که واژگان هنوز به‌خوبی آموزش داده نشده بودند، دانش‌آموزان بیش از آنکه به تلفظ صحیح فکر کنند، تلاش می‌کردند سریع‌تر از همکلاسی خود به پایان مسیر برسند. در نتیجه، سرعت بر دقت غلبه می‌کرد و برخی واژگان با تلفظ نادرست تکرار می‌شدند. اما هنگامی که همین بازی پس از چند مرحله تمرین و تثبیت واژگان اجرا می‌شد، دانش‌آموزان با اعتمادبه‌نفس بیشتری کلمات را می‌خواندند و فعالیت به مرور مؤثری برای افزایش روانی خواندن تبدیل می‌شد.

چالش‌های مشاهده‌شده

اگر فعالیت در ابتدای آموزش اجرا می‌شد، بسیاری از دانش‌آموزان هنوز واژگان را به‌خوبی نمی‌شناختند و بازی برای آن‌ها استرس‌زا می‌شد. همچنین در برخی موارد، هیجان رقابت باعث می‌شد دانش‌آموزان تلفظ صحیح را فدای سرعت کنند و تنها به رسیدن به خط پایان فکر کنند. در کلاس‌های پرانرژی نیز کنترل حرکت دانش‌آموزان و جلوگیری از برخورد آن‌ها با یکدیگر نیازمند مدیریت دقیق معلم بود.

اصلاح فعالیت

پس از چند جلسه، ترتیب اجرای فعالیت را تغییر دادم. ابتدا واژگان از طریق تصویر، مثال و تکرار معرفی می‌شدند. سپس دانش‌آموزان آن‌ها را در جمله‌های کوتاه و تمرین‌های شفاهی به کار می‌بردند. در مرحله پایانی، بازی مسیر واژگان اجرا می‌شد.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۵۷

همچنین هنگام بازی، اگر دانش‌آموزی واژه‌ای را اشتباه تلفظ می‌کند، باید پیش از ادامه مسیر، آن واژه را یک بار دیگر به‌درستی تکرار می‌کند. به این ترتیب، دقت نیز در کنار سرعت تقویت می‌شود.

تحلیل فعالیت بر اساس مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی (L-CARE)

این فعالیت نمونه‌ای از ترکیب حرکت، ادراک دیداری و تولید زبانی است. دانش‌آموز هم‌زمان با حرکت در مسیر، تصویر واژه را می‌بیند، آن را از حافظه بازیابی می‌کند و با صدای بلند تلفظ می‌کند. این هم‌زمانی میان حرکت، پردازش شناختی و تولید زبان، بازیابی واژگان را تسهیل می‌کند. با این حال، تجربه کلاس نشان داد که اثربخشی این فرایند به مرحله یادگیری وابسته است. زمانی که واژگان هنوز در حافظه دانش‌آموز تثبیت نشده باشند، رقابت و حرکت می‌توانند بار شناختی فعالیت را افزایش دهند و توجه را از یادگیری دقیق منحرف کنند. بنابراین، در مدل L-CARE فعالیت‌های حرکتی بیشترین اثربخشی را زمانی دارند که پس از مرحله معرفی و تمرین اولیه، به‌عنوان ابزاری برای مرور، تثبیت و افزایش روانی استفاده شوند.

جدول ۴-۳۰- تأمل و تحلیل معلم

مشاهده	تحلیل	اصلاح انجام‌شده	اصل آموزشی استخراج‌شده
دانش‌آموزان از رقابت و حرکت لذت می‌بردند.	حرکت انگیزه و مشارکت را افزایش می‌دهد.	اجرای بازی پس از آموزش اولیه واژگان.	حرکت زمانی مؤثر است که یادگیری اولیه شکل گرفته باشد.
برخی دانش‌آموزان واژگان را با تلفظ نادرست می‌خواندند.	تمرکز بیش از حد بر سرعت، دقت را کاهش می‌دهد.	الزام به تکرار صحیح واژه قبل از ادامه مسیر.	سرعت نباید جایگزین دقت شود.
در جلسات اولیه بازی برای برخی دانش‌آموزان دشوار بود.	رقابت زودهنگام، بار شناختی را افزایش می‌دهد.	انتقال بازی به مرحله مرور و تثبیت.	زمان اجرای فعالیت به اندازه خود فعالیت اهمیت دارد.
حضور معلم در بازی انگیزه دانش‌آموزان را افزایش داد.	مشارکت فعال معلم احساس امنیت و انگیزه ایجاد می‌کند.	شرکت معلم در	

نکته

این تجربه نشان داد که بازی‌های حرکتی زمانی بیشترین اثربخشی را دارند که در مرحله مناسب فرایند یادگیری به کار گرفته شوند. اگر دانش‌آموزان پیش از بازی فرصت کافی برای آشنایی با واژگان، شنیدن تلفظ صحیح و تمرین اولیه نداشته باشند، رقابت و هیجان بازی ممکن است توجه آن‌ها را از یادگیری صحیح به برنده شدن معطوف کند. در مقابل، زمانی که بازی به‌عنوان مرحله مرور و تثبیت اجرا شود، تکرار فعال واژگان، سرعت بازیابی اطلاعات از حافظه و اعتماد به نفس دانش‌آموزان افزایش می‌یابد. همچنین مشاهده شد که نقش

فصل چهارم/ ۱۵۸

معلم تنها هدایت بازی نیست، بلکه باید با نظارت بر تلفظ، ایجاد فرصت برابر برای مشارکت و حفظ تعادل میان سرعت و دقت، بازی را به ابزاری برای یادگیری هدفمند تبدیل کند. این تجربه بار دیگر یکی از اصول اساسی مدل یادگیری زبان چندحسی-تجربی را تأیید کرد؛ حرکت و بازی زمانی به یادگیری پایدار منجر می‌شوند که در خدمت اهداف آموزشی، تکرار هدفمند و استفاده معنادار از زبان قرار گیرند، نه آنکه خود به هدف اصلی کلاس تبدیل شوند.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۵۹

عنوان فعالیت: مسابقه جمله‌سازی

گروه سنی: دانش‌آموزان دبستانی

کتاب آموزشی: Big English 2

هدف آموزشی

- تمرین جمله‌سازی صحیح
- استفاده از واژگان در بافت جمله
- افزایش دقت در ساختارهای زبانی
- تقویت مهارت نوشتاری
- تشویق به تفکر زبانی

مشخصات کلاس

کلاس شامل حدود هشت دانش‌آموز دختر دبستانی با سطوح زبانی متفاوت بود. برخی دانش‌آموزان در سطح قوی‌تر و برخی در سطح ضعیف‌تر قرار داشتند. مشاهده‌های قبلی نشان می‌داد که فعالیت‌های بسیار پرتحرک گاهی باعث افزایش هیجان و کاهش تمرکز در کلاس می‌شود.

روش اجرا

- ارائه فهرست واژگان درس توسط معلم
- تعیین زمان مشخص برای فعالیت
- نوشتن جمله با استفاده از واژگان داده‌شده
- امتیازدهی به جملات صحیح
- بررسی نهایی تعداد و کیفیت جملات

نقش معلم

معلم در طول فعالیت نقش راهنما داشت و به دانش‌آموزان در زمینه واژگان، ترتیب کلمات و ساختار جمله کمک می‌کرد. هدف اصلی، تقویت استقلال یادگیری بود.

جدول ۴-۳۱- تحلیل آموزشی فعالیت

مؤلفه	مشاهده در کلاس	تحلیل آموزشی
میزان مشارکت	بالا	رقابت باعث افزایش مشارکت فعال شد
کیفیت جملات	متوسط تا خوب	نیاز به کنترل بیشتر بر دقت ساختار وجود داشت
انگیزه دانش‌آموزان	بالا	عنصر رقابت انگیزه بیرونی مؤثری ایجاد کرد
تعامل کلاسی	متوسط	تمرکز بیشتر بر کار فردی بود تا تعامل گروهی
مدیریت کلاس	نسبتاً آسان	ماهیت کم‌تحرك فعالیت به کنترل کلاس کمک کرد
توجه به معنا	متوسط	برخی دانش‌آموزان بیشتر بر تعداد تمرکز داشتند تا معنا
استفاده از واژگان	خوب	واژگان درس به صورت فعال در جمله‌ها استفاده شد

نتایج مشاهده شده

دانش‌آموزان علاقه زیادی به فعالیت نشان دادند و درخواست تکرار آن را مطرح کردند. رقابت باعث افزایش تولید جملات شد و آن‌ها را به استفاده فعال از واژگان واداشت. همچنین کلاس نسبت به فعالیت‌های پرتحرک آرام‌تر و متمرکزتر بود.

نتیجه‌گیری

این فعالیت نشان داد که بازی‌های رقابتی مبتنی بر نوشتن می‌توانند جایگزین مناسبی برای فعالیت‌های پرتحرک در کلاس‌های پرانرژی باشند. در این نوع فعالیت، یادگیری زبان در مرکز قرار می‌گیرد و دانش‌آموزان به طور واقعی درگیر تولید زبان می‌شوند.

تأمل معلم^۱

این تجربه برای من نشان داد که همیشه فعالیت‌های پرتحرک، بهترین گزینه برای ایجاد انگیزه نیستند. در این کلاس، یک فعالیت ساده اما هدفمند نوشتاری توانست سطح بالایی از درگیری ذهنی ایجاد کند. با این حال، متوجه شدم که رقابت اگر به درستی مدیریت نشود، ممکن است باعث کاهش توجه به کیفیت جمله‌ها شود. در آینده لازم است معیارهای امتیازدهی شفاف‌تر و تأکید بیشتری بر کیفیت و خلاقیت جملات داشته باشم.

همچنین این فعالیت نشان داد که دانش‌آموزان حتی در سنین پایین نیز قادرند در یک فضای ساختارمند، به تولید زبان واقعی بپردازند و از واژگان به صورت فعال استفاده کنند.

¹ - Teacher Reflection

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۶۱

عنوان فعالیت: دایره واژگان^۱

گروه سنی: دانش‌آموزان دبستانی (حدود ۷ تا ۱۱ سال)

کتاب آموزشی: First Friends 2

هدف آموزشی

- مرور و تثبیت واژگان
- افزایش سرعت بازیابی لغات
- ایجاد تحرک هدفمند در کلاس
- تمرین تلفظ صحیح واژگان
- آماده‌سازی برای جمله‌سازی

وسایل مورد نیاز

- فلش کارت واژگان یا تصاویر
- موسیقی
- فضای کافی برای حرکت

مراحل اجرا

معلم یک دایره روی زمین مشخص می‌کند و فلش کارت‌ها یا تصاویر واژگان را در اطراف آن قرار می‌دهد. دانش‌آموزان در اطراف دایره حرکت می‌کنند و هم‌زمان موسیقی پخش می‌شود. با قطع شدن موسیقی، هر دانش‌آموز باید واژه یا تصویر مقابل خود را نام ببرد. در مراحل پیشرفته‌تر، از دانش‌آموز خواسته می‌شود علاوه بر نام بردن واژه، یک جمله ساده نیز با آن بسازد.

مزایا

- افزایش تحرک و انرژی مثبت در کلاس
- بالا رفتن میزان مشارکت دانش‌آموزان
- مناسب برای کاهش خستگی ناشی از نشستن طولانی
- تکرار واژگان در فضای شاد و غیررسمی
- قابل استفاده در کلاس‌های کوچک و خصوصی

^۱ - Vocabulary Circle

مشکلات مشاهده شده

- انتخاب آگاهانه برخی دانش آموزان برای ایستادن کنار واژگان آشنا
- تمرکز بیشتر روی برخی واژگان و کمتر تمرین شدن برخی دیگر
- دشواری در ارزیابی دقیق میزان یادگیری واقعی همه دانش آموزان
- افزایش سطح هیجان در برخی مراحل و نیاز به مدیریت کلاس

جدول ۴-۳۲- تحلیل آموزشی فعالیت

مؤلفه	مشاهده در کلاس	تحلیل آموزشی
میزان مشارکت	بالا	ماهیت حرکتی فعالیت مشارکت را افزایش داد
انگیزه دانش آموزان	بسیار بالا	موسیقی و حرکت عامل اصلی انگیزش بودند
یادگیری واژگان	متوسط تا خوب	وابسته به تکرار و کنترل معلم
مدیریت کلاس	متوسط	نیازمند کنترل فعال در لحظات توقف موسیقی
عدالت یادگیری	متوسط	برخی واژگان بیشتر از سایرین تمرین شدند
تمرکز بر تلفظ	خوب	تکرار شفاهی واژگان به تقویت تلفظ کمک کرد
درگیری شناختی	متوسط	بیشتر تمرکز بر واکنش سریع بود تا تحلیل زبان

نتیجه گیری

این فعالیت نمونه‌ای از یادگیری مبتنی بر حرکت^۱ در آموزش زبان است. اگرچه در برخی بخش‌ها مانند کنترل عدالت تمرین واژگان و ارزیابی دقیق یادگیری محدودیت‌هایی وجود دارد، اما این روش توانست محیطی پویا و جذاب برای مرور واژگان ایجاد کند.

نتایج کلاس نشان داد که این فعالیت به‌ویژه برای دانش آموزانی که از نشستن طولانی خسته می‌شوند یا تمرکز پایین‌تری دارند، بسیار مؤثر و انگیزشی است. همچنین ترکیب حرکت، موسیقی و زبان باعث افزایش مشارکت فعال در یادگیری شد.

^۱ - Kinesthetic Learning

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۶۳

تأمل معلم^۱

این فعالیت به من نشان داد که حرکت می‌تواند نقش مهمی در فعال‌سازی یادگیری زبان داشته باشد، به‌ویژه در سنین پایین. دانش‌آموزان در چنین فضایی با اشتیاق بیشتری در فعالیت شرکت می‌کنند و واژگان را بدون احساس فشار یاد می‌گیرند. با این حال، متوجه شدم که این نوع فعالیت اگر بدون ساختار دقیق اجرا شود، ممکن است باعث تمرکز بر سرعت به جای دقت شود. در آینده لازم است برای هر مرحله، کنترل بیشتری بر توزیع واژگان و فرصت برابر برای همه دانش‌آموزان داشته باشم. همچنین اضافه کردن مرحله جمله‌سازی در پایان فعالیت می‌تواند این روش را از سطح صرفاً واژگانی به سطح تولید زبان ارتقا دهد.

¹ - Teacher Reflection

عنوان فعالیت: استفاده از بازی‌های Wordwall در مرور زبان انگلیسی

گروه سنی: پسران دبیرستانی

نوع کلاس: گروهی

درس: زبان انگلیسی

حوزه‌های آموزشی: گرامر، واژگان، جمله‌سازی و مرور مطالب

مشاهدات اولیه

دانش‌آموزان این کلاس پرانرژی و گاهی شلوغ بودند. در فعالیت‌های سنتی، حفظ تمرکز آن‌ها برای مدت طولانی دشوار بود. با این حال، علاقه قابل توجهی به فعالیت‌های رقابتی، تعاملی و بازی‌محور نشان می‌دادند.

راهنمای آموزشی

معلم به صورت منظم از بازی‌های آموزشی Wordwall برای مرور مطالب استفاده می‌کرد. این فعالیت‌ها شامل موارد زیر بودند:

- مرتب‌سازی کلمات برای ساخت جمله
- ساخت سؤال
- مرور واژگان
- تمرین ساختارهای گرامری
- فعالیت‌های رقابتی گروهی

در برخی فعالیت‌ها، دانش‌آموزان به پای تخته می‌آمدند و به صورت فردی یا گروهی در حل تمرین‌ها مشارکت می‌کردند.

واکنش دانش‌آموزان

دانش‌آموزان با اشتیاق بالا در فعالیت‌ها شرکت می‌کردند. حتی پس از چند ترم، همچنان درخواست اجرای بازی‌های Wordwall را داشتند. مشارکت در کلاس افزایش یافته بود و اغلب دانش‌آموزان فعالیت‌های مربوط به گرامر و واژگان را با انگیزه بیشتری انجام می‌دادند. برخی نیز بیان می‌کردند که این فعالیت‌ها کلاس را از حالت یکنواخت خارج می‌کند.

نمونه بازخورد دانش‌آموزان

دانش‌آموزان در بازخوردهای خود اشاره می‌کردند:

«خانم، شما به این فکر می‌کنید که ما در کلاس به کمی تفریح و فعالیت نیاز داریم.»

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۶۵

این جمله نشان می‌داد که دانش‌آموزان بازی را صرفاً سرگرمی نمی‌دانستند، بلکه آن را نشانه‌ای از توجه معلم به نیازهای انگیزشی و روانی خود تلقی می‌کردند.

جدول ۴-۳۳- تحلیل آموزشی فعالیت

مؤلفه	مشاهده در کلاس	تحلیل آموزشی
میزان مشارکت	بسیار بالا	ساختار بازی محور موجب درگیری فعال همه دانش‌آموزان شد
انگیزه یادگیری	بالا	رقابت و تعامل دیجیتال انگیزه را افزایش داد
یادگیری گرامر	خوب	تمرین‌های هدفمند باعث تثبیت ساختارها شد
یادگیری واژگان	خوب	تکرار در قالب بازی موجب تثبیت بهتر شد
تعامل کلاسی	متوسط تا بالا	فعالیت‌ها زمینه تعامل گروهی ایجاد کردند
فضای عاطفی کلاس	مثبت	کاهش اضطراب و افزایش حس مشارکت مشاهده شد
تمرکز پایدار	متوسط	نیاز به مدیریت زمان و ساختار فعالیت وجود داشت

نتایج مشاهده شده

- افزایش مشارکت فعال دانش‌آموزان
- افزایش انگیزه برای مرور مطالب
- تکرار بیشتر ساختارهای گرامری و واژگان
- بهبود تعامل بین دانش‌آموزان
- ایجاد فضای عاطفی مثبت در کلاس
- کاهش مقاومت نسبت به فعالیت‌های آموزشی

تحلیل آموزشی

این تجربه نشان داد که بازی‌های دیجیتال آموزشی تنها برای کودکان مناسب نیستند، بلکه در گروه نوجوانان نیز می‌توانند نقش مؤثری در افزایش انگیزه، مشارکت و تکرار زبان داشته باشند. جذابیت این فعالیت‌ها صرفاً به جنبه سرگرمی محدود نمی‌شود، بلکه احساس توجه، مشارکت فعال و دیده شدن نیز در موفقیت آن‌ها نقش مهمی دارد.

در مقایسه با سایر تجربه‌های کلاسی، یک الگوی قابل توجه مشاهده شد:

- در کودکان کم‌سن، بازی‌های حرکتی و ملموس مؤثرتر بودند.
- در نوجوانان، بازی‌های دیجیتال و رقابتی مانند Wordwall مؤثرتر عمل کردند.
- در برخی کلاس‌های کوچک، رقابت بیش از حد می‌تواند بخشی از تمرکز زبانی را کاهش دهد.

اصل هدفمندی در بازی‌های آموزشی

بازی به خودی خود موجب یادگیری نمی‌شود؛ ارزش آموزشی آن به میزان ارتباطش با هدف یادگیری بستگی دارد.

در انتخاب بازی، معلم باید به این پرسش‌ها توجه کند:

- هدف آموزشی چیست؟
 - دانش‌آموز قرار است چه چیزی یاد بگیرد؟
 - چند بار از زبان هدف استفاده می‌شود؟
 - آیا بازی دانش‌آموز را به تولید زبان مجبور می‌کند؟
 - آیا پس از فعالیت، شواهدی از یادگیری قابل مشاهده است؟
- بازی زمانی ارزش آموزشی دارد که دانش‌آموز برای موفق شدن مجبور به استفاده از زبان باشد، نه صرفاً حضور در یک فعالیت سرگرم‌کننده.
- اگر دانش‌آموز بتواند بدون استفاده از زبان در بازی موفق شود، بخش مهمی از زمان کلاس به سرگرمی اختصاص یافته است، نه یادگیری.

نتیجه‌گیری

بازی‌های Wordwall ابزاری مؤثر برای مرور گرامر و واژگان در کلاس‌های نوجوانان بودند. این فعالیت‌ها علاوه بر افزایش یادگیری، موجب ایجاد محیطی مثبت، پویا و مشارکتی در کلاس شدند.

الگوی کلی مشاهده‌شده در تجربه‌های مختلف نشان می‌دهد:

بازی → افزایش انگیزه → افزایش مشارکت → افزایش تکرار زبان → یادگیری بهتر

اما انتخاب نوع بازی باید متناسب با سن، سطح و هدف آموزشی باشد.

تأمل معلم^۱

این تجربه نشان داد که بازی‌های آموزشی زمانی بیشترین اثر را دارند که به‌طور مستقیم در خدمت هدف زبانی باشند. من مشاهده کردم که حتی دانش‌آموزان پرنرزی و گاهی بی‌تمرکز، زمانی که درگیر فعالیتی هدفمند و رقابتی می‌شوند، به شکل قابل توجهی زبان تولید می‌کنند.

^۱ - Teacher Reflection

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۶۷

در عین حال، مهم است که بازی به هدف تبدیل نشود. اگر تمرکز بیش از حد بر رقابت یا سرگرمی باشد، کیفیت یادگیری کاهش می‌یابد. بنابراین نقش معلم در هدایت، تنظیم قوانین و حفظ تعادل میان سرگرمی و یادگیری بسیار حیاتی است.

این تجربه همچنین به من نشان داد که «احساس توجه شدن» در دانش‌آموزان نقش مهمی در پذیرش فعالیت‌های آموزشی دارد. آن‌ها بازی را نه فقط به عنوان سرگرمی، بلکه به عنوان نشانه‌ای از درک نیازهایشان توسط معلم می‌بینند.

جدول ۴-۳۴- تحلیل آموزشی فعالیت (Wordwall) در کلاس زبان انگلیسی

مؤلفه	مشاهده در کلاس	تحلیل آموزشی
میزان مشارکت	بسیار بالا	ساختار بازی محور باعث درگیری فعال تقریباً همه دانش‌آموزان شد
انگیزه یادگیری	بالا	رقابت، امتیازدهی و فضای دیجیتال انگیزه بیرونی قوی ایجاد کرد
یادگیری گرامر	خوب	تمرین‌های هدفمند Wordwall به تثبیت ساختارهای گرامری کمک کرد
یادگیری واژگان	خوب تا بسیار خوب	تکرار واژگان در قالب بازی موجب تثبیت و بازیابی سریع‌تر شد
جمله‌سازی	متوسط تا خوب	در فعالیت‌هایی مثل مرتب‌سازی کلمات، تولید جمله تقویت شد
تعامل کلاسی	متوسط تا بالا	فعالیت‌های گروهی و حضور پای تخته تعامل را افزایش داد
فضای عاطفی کلاس	مثبت	کاهش استرس و افزایش حس رقابت سالم مشاهده شد
تمرکز پایدار	متوسط	هیجان بازی گاهی باعث کاهش تمرکز بر دقت زبانی می‌شد
عدالت آموزشی	متوسط	برخی دانش‌آموزان فعال‌تر سهم بیشتری در پاسخ‌دهی داشتند
ماندگاری یادگیری	خوب	تکرار چندباره فعالیت‌ها به تثبیت نسبی مطالب کمک کرد

نکته

هدف از بازی در کلاس زبان سرگرم کردن دانش‌آموز نیست؛ هدف ایجاد موقعیت‌هایی است که دانش‌آموز زبان را بارها و بارها با لذت استفاده کند.

عنوان فعالیت: شنیان و ملیسا؛ رقابت، بازی و یادگیری زبان

مشخصات دانش آموزان: شنیان و ملیسا

رابطه: دخترخاله

سن: حدود ۷ تا ۹ سال

کتاب آموزشی: Pockets

نوع کلاس: کلاس دونفره زبان انگلیسی

مشاهدات اولیه

شنیان و ملیسا علاقه زیادی به بازی داشتند و معمولاً در فعالیتهای بازی محور مشارکت بالایی نشان می دادند. با این حال، حضور همزمان آنها در کلاس باعث ایجاد رقابت دائمی می شد. هر دو دانش آموز تمایل داشتند برنده شوند و توجه معلم را به خود جلب کنند.

چالش های آموزشی

- ✓ رقابت بیش از حد بین دو دانش آموز
- ✓ کاهش تمرکز در فعالیتهای مشترک
- ✓ غلبه انگیزه «برنده شدن» بر «یادگیری»
- ✓ دشواری در مدیریت نوبت گیری
- ✓ کاهش فرصت تمرین فردی

راهبردهای معلم

معلم برای حفظ انگیزه از بازی های آموزشی متنوع استفاده کرد تا واژگان و ساختارهای زبانی در قالب تکرار هدفمند تمرین شوند.

فعالیت ها شامل:

- مسابقه خواندن واژگان
- بازی های حرکتی
- کارت های تصویری
- فعالیتهای امتیازی
- بازی های مبتنی بر تکرار جمله

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۶۹

نتایج مشاهده‌شده در کلاس دونفره

بازی‌ها موجب افزایش انگیزه و مشارکت هر دو دانش‌آموز شدند. آن‌ها واژگان را سریع‌تر یاد می‌گرفتند و با اشتیاق در فعالیت‌ها شرکت می‌کردند. با این حال، رقابت مداوم گاهی باعث می‌شد تمرکز از یادگیری به برنده شدن در بازی تغییر کند.

تغییر شرایط آموزشی

در ادامه، کلاس‌ها به‌صورت تک‌نفره برگزار شدند و هر دانش‌آموز به‌طور جداگانه آموزش دید.

- نتایج مشاهده‌شده در کلاس تک‌نفره
- افزایش تمرکز دانش‌آموزان
- کاهش حواس‌پرتی ناشی از رقابت
- افزایش تولید جمله توسط هر دانش‌آموز
- فرصت بیشتر برای تکرار و تمرین فردی
- پیشرفت سریع‌تر در یادگیری زبان
- تعامل مستقیم‌تر معلم با هر دانش‌آموز

جدول ۴-۳۵-تحلیل آموزشی

مؤلفه	کلاس دونفره	کلاس تک‌نفره	تحلیل آموزشی
میزان مشارکت	بالا	بسیار بالا	بازی در هر دو حالت مشارکت را افزایش داد
تمرکز	متوسط	بالا	حذف رقابت تمرکز را تقویت کرد
انگیزه	بسیار بالا	بالا	رقابت انگیزه‌ساز بود اما گاهی مخرب تمرکز
یادگیری واژگان	خوب	بسیار خوب	تمرین فردی یادگیری را تثبیت کرد
تولید زبان	متوسط	بالا	فرصت فردی تولید جمله بیشتر شد
تعامل	بالا (بین دو دانش‌آموز)	مستقیم با معلم	نوع تعامل تغییر یافت
مدیریت کلاس	دشوارتر	آسان‌تر	کنترل رفتار در کلاس تک‌نفره ساده‌تر بود

تأمل معلم^۱

این تجربه برای من نشان داد که رقابت همیشه به معنای یادگیری بهتر نیست. اگرچه شنیان و ملیسا در فضای رقابتی بسیار فعال بودند، اما گاهی هدف اصلی یعنی یادگیری زبان تحت تأثیر هیجان بازی قرار می‌گرفت.

در مقابل، زمانی که آموزش به صورت فردی انجام شد، فرصت بیشتری برای تمرکز، اصلاح خطاها و تولید زبان ایجاد شد. این موضوع برای من اهمیت تعادل بین «انگیزه بیرونی» و «تمرکز شناختی» را روشن‌تر کرد. در نهایت، به این نتیجه رسیدم که بازی زمانی بیشترین اثر را دارد که نه تنها سرگرم‌کننده باشد، بلکه ساختار آن به گونه‌ای طراحی شود که هر دانش‌آموز به‌طور واقعی درگیر تولید زبان شود.

نتیجه‌گیری

این تجربه نشان داد که بازی در آموزش زبان برای کودکان نقش مهمی در افزایش انگیزه و مشارکت دارد. با این حال، ساختار کلاس می‌تواند اثر بازی را تغییر دهد. در کلاس‌های دونفره، رقابت شدید ممکن است تمرکز بر یادگیری را کاهش دهد، در حالی که کلاس‌های تک‌نفره فرصت بیشتری برای تمرین عمیق و تولید زبان فراهم می‌کنند.

بنابراین، موفقیت بازی‌های آموزشی تنها به نوع بازی وابسته نیست، بلکه به ساختار کلاس و نوع تعامل دانش‌آموزان نیز بستگی دارد.

¹ - Teacher Reflection

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۷۱

مطالعه موردی ۱۹: طاهّا؛ یادگیری زبان از طریق بازی، نقش آفرینی و تجربه حسی

مشاهدات اولیه

طاهّا دانش‌آموزی است که تمایل دارد بخش عمده زمان کلاس را به بازی اختصاص دهد و نسبت به فعالیت‌های سنتی آموزشی علاقه کمتری نشان می‌دهد. در عین حال، او از انجام تکرارهای مکرر واژگان خسته می‌شود و به سرعت انگیزه خود را از دست می‌دهد.

مشاهدات نشان می‌دهد که وضعیت هیجانی او پایدار نیست؛ گاهی بسیار پرنرژی و مشتاق است و گاهی اعلام خستگی یا بی‌حوصلگی می‌کند. همچنین، نیاز قابل توجهی به تعامل اجتماعی و توجه بزرگسالان دارد، زیرا در خانه هم‌بازی ثابتی ندارد. یکی دیگر از ویژگی‌های رفتاری او، تمایل به کنترل شرایط و ایفای نقش معلم در کلاس است.

راهنمایی‌های آموزشی معلم

۱. نقش آفرینی^۱

معلم به طاهّا اجازه می‌دهد نقش معلم را در برخی بخش‌های کلاس بر عهده بگیرد.

اهداف:

- افزایش انگیزه درونی
- تقویت اعتماد به نفس
- افزایش تولید زبان
- درگیر شدن فعال در فرایند یادگیری

۲. یادگیری مبتنی بر بازی^۲

بازی دکمه:

دکمه روی صفحات کتاب انداخته می‌شود و دانش‌آموز باید واژه یا جمله مرتبط را بخواند.

اهداف:

- مرور واژگان
- افزایش سرعت بازیابی لغات

^۱ - Role Play

^۲ - Game-Based Learning

- کاهش یکنواختی فعالیت‌ها

۳. استفاده از وسایل مورد علاقه کودک
استفاده از ماشین اسباب‌بازی طاه‌ها در فعالیت‌های آموزشی.

اهداف:

- افزایش ارتباط عاطفی با یادگیری
- تقویت مشارکت
- حفظ توجه در طول فعالیت

۴. استفاده از فیلم‌برداری آموزشی
ضبط عملکرد دانش‌آموز و ارسال آن برای والدین.

اهداف:

- افزایش انگیزه
- تقویت ارتباط خانه و مدرسه
- ایجاد حس موفقیت

۵. استفاده از فناوری آموزشی
بازی‌های موبایلی برای مرور واژگان.

اهداف:

- افزایش جذابیت
- ایجاد تکرار بدون خستگی
- تقویت حافظه واژگانی

۶. موسیقی و ریتم
استفاده از ریتم و موسیقی همراه با تکرار واژگان.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۷۳

اهداف:

- تقویت حافظه شنیداری
- افزایش تکرار طبیعی زبان
- ایجاد فضای شاد یادگیری

جدول ۴-۳۶- تحلیل آموزشی

مؤلفه	مشاهده	تحلیل آموزشی
انگیزه یادگیری	بالا	بازی و نقش‌آفرینی انگیزه را فعال کرد
مشارکت کلاسی	بالا	فعالیت‌های حسی-حرکتی مشارکت را افزایش داد
تمرکز	متوسط	نیاز به تنوع فعالیت برای حفظ توجه وجود داشت
یادگیری واژگان	خوب	تکرار در قالب بازی مؤثرتر از روش سنتی بود
کنترل رفتار	متوسط	هیجان بالا نیاز به مدیریت فعال معلم داشت
تعامل اجتماعی	بالا	نقش‌آفرینی و بازی تعامل را تقویت کرد
پذیرش یادگیری	بالا	مقاومت اولیه نسبت به یادگیری کاهش یافت

نتایج مشاهده‌شده

- افزایش مشارکت فعال در کلاس
- کاهش مقاومت نسبت به یادگیری واژگان
- افزایش تعداد واژگان تولید و تکرار شده
- بهبود انگیزه برای حضور در کلاس
- افزایش تعامل بین معلم و دانش‌آموز
- شکل‌گیری نگرش مثبت نسبت به زبان انگلیسی

نتیجه‌گیری

این مطالعه نشان می‌دهد که برای دانش‌آموزان پرتحرک و بازی‌محور، استفاده از رویکردهای مبتنی بر بازی، نقش‌آفرینی و فعالیت‌های حسی-حرکتی می‌تواند مقاومت در برابر یادگیری را کاهش داده و مشارکت فعال را افزایش دهد.

در این تجربه، بازی نه به‌عنوان فعالیت جانبی، بلکه به‌عنوان ابزار اصلی یادگیری زبان به کار گرفته شد و توانست زبان را در قالب تجربه‌ای معنادار و لذت‌بخش وارد فرایند آموزش کند.

تأمل معلم^۱

این تجربه برای من نشان داد که برخی دانش‌آموزان زمانی بهتر یاد می‌گیرند که ساختار کلاس انعطاف‌پذیرتر و مبتنی بر تجربه باشد. طاه‌ها در فضای بازی‌محور نه‌تنها مقاومت کمتری نشان داد، بلکه تمایل بیشتری برای تولید زبان پیدا کرد.

همچنین متوجه شدم که نقش معلم در چنین شرایطی از «انتقال‌دهنده دانش» به «طراح تجربه یادگیری» تغییر می‌کند. استفاده از علایق کودک، موسیقی، حرکت و نقش‌آفرینی باعث شد یادگیری برای او معنادارتر و پایدارتر شود.

در نهایت، این تجربه نشان داد که حذف بازی راه‌حل مناسبی برای کنترل رفتار نیست؛ بلکه هدایت بازی به سمت اهداف آموزشی می‌تواند مؤثرترین رویکرد باشد.

نکته

این مطالعه نمونه‌ای از رویکردهای مبتنی بر یادگیری حسی-حرکتی در آموزش زبان است که در آن، بازی، حرکت و تجربه صرفاً به‌عنوان فعالیت‌های سرگرم‌کننده یا مکمل در نظر گرفته نشده‌اند، بلکه به ابزارهایی هدفمند برای تولید و تثبیت زبان تبدیل شده‌اند. در این رویکرد، یادگیری زمانی عمیق‌تر رخ می‌دهد که دانش‌آموز از طریق تعامل بدنی، مشارکت فعال و درگیری ذهنی، زبان را در موقعیت‌های معنادار به کار بگیرد. به عبارت دیگر، زبان نه به‌صورت منفک و انتزاعی، بلکه در بستر تجربه، تکرار و عمل واقعی شکل می‌گیرد و تثبیت می‌شود.

¹ - Teacher Reflection

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۷۵

مطالعه موردی ۲۰: استفاده از ضبط صدا برای انتقال یادگیری به خانه

زمینه کلاس

در یکی از کلاس‌های خصوصی، دانش‌آموزی حضور داشت که علاقه زیادی به تولید ریتم و صدا داشت. او با ضربه زدن مداد روی میز، الگوهای ریتمیک ایجاد می‌کرد و در همین حین، واژگان و عبارات انگلیسی به صورت هماهنگ با ریتم تکرار می‌شد.

در ابتدا، این فعالیت بیشتر جنبه بازی داشت تا آموزش رسمی زبان. با این حال، همین ویژگی غیررسمی بودن، زمینه‌ای برای یادگیری طبیعی و بدون فشار فراهم کرد.

روش اجرا

در پایان جلسه، صدای تولیدشده در کلاس ضبط شد و به دانش‌آموز ارائه گردید. سپس به او گفته شد: «این فایل را در خانه گوش کن و جلسه بعد کلمات را برایم تکرار کن.»

هدف اصلی این اقدام، انتقال یادگیری از کلاس به خانه و افزایش مواجهه دانش‌آموز با زبان هدف بود.

مشاهدات

مشاهده شد که دانش‌آموز هنگام گوش دادن به صدای خود در خانه، انگیزه بیشتری برای تکرار واژگان نشان می‌دهد. به نظر می‌رسید شنیدن صدای شخصی، احساس مالکیت نسبت به یادگیری ایجاد می‌کند. در این حالت، کودک نه در حال انجام تکلیف، بلکه در حال مواجهه با «محصول یادگیری خود» بود.

مزایای آموزشی

- تکرار واژگان بدون احساس انجام تکلیف
- افزایش انگیزه برای مرور مطالب در خانه
- ایجاد پیوند بین کلاس و خانه
- مشارکت غیرمستقیم والدین
- افزایش دفعات مواجهه با زبان هدف

محدودیت‌ها

- عدم استفاده برخی دانش‌آموزان از فایل در خانه
- نبود پیگیری کافی در برخی خانواده‌ها
- تمرکز برخی دانش‌آموزان بر جنبه سرگرم‌کننده صدا به جای محتوای زبانی

درس آموخته شده

این تجربه نشان داد که زمانی که دانش آموز در تولید محتوای آموزشی نقش دارد، احتمال استفاده او از آن محتوا در خارج از کلاس افزایش می یابد. بر این اساس، چرخه زیر شکل گرفت:

Create → Record → Repeat

(بساز → ضبط کن → تکرار کن)

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۷۷

مطالعه موردی ۲۱: ضبط صدا و انتقال یادگیری به خانه

جدول ۴-۳۷ تحلیل آموزشی

مؤلفه	مشاهده	تحلیل آموزشی
میزان مشارکت در کلاس	بالا	فعالیت ریتمیک باعث درگیری فعال دانش‌آموز شد
انگیزه برای تمرین در خانه	متوسط تا بالا	شنیدن صدای خود انگیزه درونی ایجاد کرد
تکرار واژگان	خوب	تکرار طبیعی بدون فشار تکلیف اتفاق افتاد
نقش والدین	متوسط	در برخی موارد مشارکت داشتند اما یکسان نبود
انتقال یادگیری	خوب	فایل صوتی کلاس به خانه منتقل شد
مقاومت در برابر تمرین	پایین‌تر از تکالیف سنتی	حذف حالت «تکلیف رسمی» مقاومت را کاهش داد
ماندگاری یادگیری	متوسط تا خوب	تکرار شنیداری به تثبیت کمک کرد

نکته آموزشی استخراج‌شده

وقتی دانش‌آموز در تولید محتوای یادگیری نقش دارد، احتمال استفاده او از آن محتوا در خانه به‌طور قابل توجهی افزایش می‌یابد. تبدیل فعالیت کلاسی به یک فایل قابل تکرار (صوتی)، یادگیری را از حالت لحظه‌ای به فرآیند پیوسته تبدیل می‌کند.

مطالعه موردی ۲۲: نقش فیلم‌برداری در تکرار طبیعی زبان

زمینه کلاس

در یک کلاس خصوصی دیگر، دانش‌آموزی کم‌انگیزه حضور داشت که علاقه کمی به فعالیت‌های سنتی آموزشی نشان می‌داد و بیشتر به وسایل شخصی و بازی‌های آزاد تمایل داشت.

روش اجرا

برای افزایش انگیزه، فعالیت‌های زبانی با علایق او ترکیب شد. در یکی از جلسات، او با استفاده از یک چرخونه دست‌ساز مربوط به مواد غذایی، مکالمه‌های ساده زیر را تمرین کرد:

“Would you like some cake?”

“Yes, please. / No, thank you.”

در حین فعالیت، از عملکرد او فیلم کوتاهی تهیه شد و برای خانواده ارسال گردید.

مشاهدات

در جلسات بعدی، مادر دانش‌آموز گزارش داد که کودک بارها ویدئوی خود را در خانه مشاهده کرده است. نکته مهم این بود که کودک در هنگام تماشای ویدئو، بدون احساس اجبار، همان واژگان را دوباره می‌شنید و تکرار می‌کرد.

در واقع، بازبینی ویدئو به یک شکل تکرار غیرمستقیم و طبیعی زبان تبدیل شده بود.

مزایای آموزشی

- افزایش انگیزه از طریق مشاهده عملکرد شخصی
- ایجاد فرصت تکرار خارج از کلاس
- مشارکت بیشتر والدین در یادگیری
- کاهش مقاومت نسبت به تمرین زبان
- تقویت حافظه شنیداری از طریق مواجهه مکرر

چالش‌ها

- زمان‌بر بودن تهیه و مدیریت فایل‌ها برای معلم
- تفاوت در میزان همکاری خانواده‌ها
- تمرکز برخی دانش‌آموزان بر جنبه نمایشی ویدئو

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۷۹

نتیجه آموزشی

کودکان علاقه زیادی به مشاهده خود دارند و این ویژگی می‌تواند به ابزاری آموزشی تبدیل شود. در این روش، تکرار زبان به جای اینکه به شکل تکلیف اجباری باشد، به تجربه‌ای لذت‌بخش و خودانگیخته تبدیل می‌شود.

مطالعه موردی ۲۳: فیلم‌برداری و بازبینی ویدئو

جدول ۴-۳۸- تحلیل آموزشی

مؤلفه	مشاهده	تحلیل آموزشی
انگیزه دانش‌آموز	بالا	مشاهده تصویر خود انگیزه درونی ایجاد کرد
تکرار زبان در خانه	بسیار خوب	بازبینی ویدئو منجر به تکرار طبیعی شد
مشارکت والدین	بالا	ارسال ویدئو والدین را درگیر فرایند کرد
یادگیری واژگان	خوب	تکرار دیداری-شنیداری مؤثر بود
تمرکز بر محتوا	متوسط	برخی دانش‌آموزان به جنبه نمایشی توجه داشتند
انتقال یادگیری	بسیار خوب	ویدئو نقش پل بین کلاس و خانه را داشت
ماندگاری یادگیری	خوب	مشاهده مکرر باعث تثبیت شد

نکته آموزشی استخراج شده

بازبینی ویدئوی شخصی، نوعی «تکرار غیرمستقیم و طبیعی زبان» ایجاد می‌کند. زمانی که دانش‌آموز خود را در حال استفاده از زبان می‌بیند، فرآیند یادگیری از حالت تکلیف به تجربه شخصی و لذت‌بخش تبدیل می‌شود و همین موضوع باعث افزایش تکرار خارج از کلاس می‌شود.

جمع‌بندی مفهومی

این دو مطالعه موردی نشان می‌دهند که انتقال یادگیری از کلاس به خانه زمانی مؤثرتر می‌شود که دانش‌آموز در تولید محتوای آموزشی نقش فعال داشته باشد. استفاده از ابزارهای ساده مانند ضبط صدا و فیلم‌برداری، می‌تواند زبان را از یک فعالیت محدود به کلاس، به یک تجربه پیوسته در خانه تبدیل کند. در این رویکرد، تکرار زبان نه به‌عنوان تمرین مکانیکی، بلکه به‌عنوان نتیجه طبیعی تعامل دانش‌آموز با محصول یادگیری خود شکل می‌گیرد.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۸۱

مطالعه موردی ۲۴: وقتی کلاس زبان به فضای ارتباط تبدیل می‌شود.

زمینه کلاس

یکی از دانش‌آموزان خصوصی، پسر بچه‌ای بود که علاقه کمی به فعالیت‌های سنتی آموزش زبان داشت. او در هر جلسه وسیله‌ای متفاوت همراه خود می‌آورد؛ مانند دکمه، ماشین اسباب‌بازی یا چرخونه‌ای که خودش ساخته بود.

در ابتدا این رفتارها به عنوان عامل حواس‌پرتی تلقی می‌شد، اما به تدریج مشخص شد که این وسایل در واقع ابزار ارتباطی کودک برای ورود به فضای کلاس هستند.

نمونه فعالیت‌ها

- استفاده از دکمه برای انتخاب تصویر و نام‌گذاری آن به انگلیسی
- حرکت ماشین اسباب‌بازی روی فلش‌کارت‌ها و نام‌بردن کلمات
- پرتاب توپ و تکرار واژگان هدف

استفاده از چرخونه دست‌ساز برای تمرین مکالمه‌های ساده مانند:

“Would you like some cake?”

“Yes, please. / No, thank you.”

مشاهدات رفتاری

دانش‌آموز تمایل داشت در فعالیت‌ها برنده باشد و اغلب درخواست می‌کرد عملکردش به مادر گزارش شود یا از او فیلم گرفته شود. این رفتار نشان‌دهنده نیاز بالای او به توجه، تأیید و دیده شدن بود.

چالش آموزشی

از یک سو، این فعالیت‌ها مشارکت دانش‌آموز را افزایش می‌داد. از سوی دیگر، معلم نگران بود که زمان کافی برای آموزش ساختارمند زبان باقی نماند. با حذف بازی‌ها، میزان همکاری کاهش می‌یافت. بنابراین نیاز به ایجاد تعادل میان بازی و هدف آموزشی احساس شد.

جدول ۴-۳۹- تحلیل آموزشی

مؤلفه	مشاهده	تحلیل آموزشی
میزان مشارکت	بسیار بالا	استفاده از اشیای شخصی انگیزه درونی ایجاد کرد
انگیزه یادگیری	بالا	کودک از طریق وسایل خود وارد فرایند یادگیری شد
یادگیری واژگان	خوب	واژگان در قالب بازی و تکرار طبیعی تمرین شدند
تولید زبان	متوسط تا خوب	مکالمه‌های کوتاه و کاربردی شکل گرفت
تمرکز بر درس رسمی	متوسط	گاهی بازی بر ساختار آموزشی غلبه می‌کرد
تعامل معلم-دانش‌آموز	بسیار بالا	ارتباط عاطفی و تعاملی تقویت شد
اضطراب یادگیری	پایین	استفاده از وسایل آشنا اضطراب را کاهش داد
مدیریت کلاس	چالش‌برانگیز	نیاز به هدایت مداوم فعالیت‌ها وجود داشت

یافته آموزشی

این تجربه نشان داد که کودکان الزاماً به محتوای آموزشی علاقه نشان نمی‌دهند، اما تقریباً همیشه به اشیایی که خودشان انتخاب می‌کنند علاقه‌مند هستند.

بنابراین، به جای وارد کردن کودک به دنیای آموزش، باید آموزش را وارد دنیای کودک کرد.

نکته آموزشی استخراج شده

استفاده از «اشیای متعلق به دانش‌آموز»^۱ می‌تواند یادگیری زبان را به یک تجربه شخصی و معنادار تبدیل کند. در این حالت:

- مشارکت افزایش می‌یابد
- اضطراب کاهش می‌یابد
- تولید زبان طبیعی‌تر می‌شود
- تکرار بدون اجبار اتفاق می‌افتد

با این حال، معلم باید نقش هدایت‌گر داشته باشد تا بازی به هدف اصلی کلاس تبدیل نشود، بلکه در خدمت یادگیری زبان باقی بماند.

^۱ - Student-Owned Learning Objects

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۸۳

جمع‌بندی مفهومی

این مطالعه نشان می‌دهد که یادگیری زبان زمانی عمیق‌تر رخ می‌دهد که از اشیای شخصی و علائق واقعی کودک به‌عنوان ابزار آموزشی استفاده شود. در این رویکرد، کلاس از یک محیط آموزشی رسمی به یک فضای ارتباطی تبدیل می‌شود؛ جایی که زبان نه به‌صورت تمرین، بلکه به‌عنوان ابزار واقعی تعامل شکل می‌گیرد. مطالعه موردی ۱۶: بازی «پیام مخفی»؛ تمرکز، گوش دادن و تنظیم هیجان کلاس

هدف آموزشی

- تمرین واژگان
- تقویت مهارت شنیداری^۱
- افزایش تمرکز
- کاهش هیجان بیش‌ازحد کلاس
- تقویت همکاری گروهی

زمینه آموزشی

در کلاس‌های کودکان، پس از فعالیت‌های پرتحرک، بازگرداندن تمرکز دانش‌آموزان دشوار بود. برای حل این مسئله، بازی ساده‌ای با عنوان «پیام مخفی» طراحی شد که نیازمند سکوت نسبی و دقت شنیداری بود.

اجرای فعالیت

دانش‌آموزان در صف یا دایره قرار می‌گرفتند. معلم یک واژه را در گوش دانش‌آموز اول زمزمه می‌کرد و پیام به‌صورت زنجیره‌ای منتقل می‌شد. در پایان، آخرین دانش‌آموز واژه را اعلام می‌کرد.

نمونه واژگان:

Elephant-hospital-rainy-playground

مشاهدات

این فعالیت باعث کاهش هیجان کلاس و افزایش توجه شنیداری شد. دانش‌آموزان معمولاً از تغییرات ایجادشده در پیام نهایی و نتایج غیرمنتظره لذت می‌بردند.

¹ - Listening

چالش‌ها

حواس‌پرتی برخی دانش‌آموزان
تغییر عمدی یا غیرعمدی پیام
ضعف شنیداری در برخی دانش‌آموزان
بی‌نظمی در نوبت‌گیری

اصلاحات

- استفاده از واژگان ساده‌تر
- کاهش تعداد اعضای گروه
- نوشتن واژه نهایی روی تخته
- تکرار جمعی واژه توسط کل کلاس

جدول ۴-۴۰- تحلیل آموزشی

مؤلفه	مشاهده	تحلیل آموزشی
تمرکز شنیداری	متوسط تا خوب	نیاز به ساختار دقیق گروهی دارد
مشارکت	بالا	همه دانش‌آموزان درگیر زنجیره پیام بودند
یادگیری واژگان	متوسط	وابسته به دقت انتقال پیام
مدیریت کلاس	خوب	فعالیت باعث کاهش هیجان شد
انگیزه	بالا	عنصر بازی و نتیجه غیرمنتظره جذاب بود
عدالت آموزشی	متوسط	دانش‌آموزان ضعیف‌تر بیشتر دچار خطا شدند

نکته آموزشی استخراج‌شده

بازی‌های ساده و کم‌تحرك می‌توانند ابزار مؤثری برای مدیریت هیجان کلاس و تقویت مهارت شنیداری باشند، به شرطی که هدف آموزشی آن‌ها به‌وضوح تعریف شده باشد. در این نوع فعالیت‌ها، معلم نه صرفاً سرگرمی، بلکه دقت شنیداری و پردازش زبان را هدف قرار می‌دهد.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۸۵

مطالعه موردی ۲۵: Learner Resistance و نیازهای عاطفی در یادگیری زبان

زمینه کلاس

یکی از دانش‌آموزان خصوصی پسرپچه‌ای بود که علاقه کمی به یادگیری زبان نشان می‌داد و اغلب درخواست بازی می‌کرد. در ابتدا تصور می‌شد مشکل از دشواری درس است، اما رفتار او نشان‌دهنده نوعی مقاومت یادگیرنده^۱ بود.

مشاهده کلیدی

دانش‌آموز بیان کرد:

«من تنهام... مامانم با من بازی نمی‌کنه...»

این جمله نشان داد که مسئله اصلی، یادگیری زبان نبود بلکه نیاز عاطفی و اجتماعی برآورده نشده بود.

راهبرد آموزشی

استفاده از بازی‌های دیجیتال مانند Wordwall برای ایجاد تعامل:

- تمرین حروف الفبا
- مرور واژگان ساده
- افزایش زمان توجه
- کاهش مقاومت رفتاری

چالش معلم

- ✓ تعادل بین بازی و آموزش
- ✓ نگرانی از کاهش زمان یادگیری واقعی
- ✓ وابستگی دانش‌آموز به فعالیت‌های بازی محور

بازخورد والدین

مشاهده کلاس توسط والدین نشان داد که حجم تمرین و تکرار در آموزش کودکان زیاد است و برای آن‌ها کمتر قابل تصور است.

¹ - Learner Resistance

جدول ۴-۴۱- تحلیل آموزشی

مؤلفه	مشاهده	تحلیل آموزشی
مقاومت یادگیرنده	بالا	ریشه در نیاز عاطفی داشت نه دشواری زبان
انگیزه	وابسته به بازی	بازی عامل اصلی درگیری بود
یادگیری واژگان	متوسط	در قالب تکرار بازی محور انجام شد
تعامل اجتماعی	بالا	بازی نقش رابطه‌ای پیدا کرده بود
تمرکز	متوسط	فقط در فعالیت‌های جذاب پایدار بود
پیشرفت زبانی	تدریجی	وابسته به استمرار بازی‌ها

نکته آموزشی استخراج شده

در برخی موارد، مقاومت در یادگیری زبان ناشی از مشکل زبانی نیست، بلکه نتیجه نیازهای عاطفی و اجتماعی برآورده نشده است. در چنین شرایطی، بازی نه فقط ابزار آموزشی، بلکه **پل ارتباطی بین معلم و کودک** است. با این حال، بازی باید به تدریج به تولید زبان منجر شود تا از سطح سرگرمی فراتر رود.

جمع‌بندی مفهومی مشترک دو مطالعه

این دو مطالعه نشان می‌دهند که بازی در کلاس زبان تنها یک ابزار سرگرمی نیست، بلکه می‌تواند همزمان سه نقش ایفا کند:

- ابزار مدیریت رفتار و هیجان کلاس
- وسیله ارزیابی مهارت‌های شنیداری و زبانی
- پل ارتباطی برای پاسخ به نیازهای عاطفی کودک
- در نتیجه، طراحی بازی آموزشی باید بر اساس یک اصل کلیدی باشد:
- هر بازی باید یک هدف زبانی مشخص و یک خروجی قابل مشاهده از یادگیری داشته باشد.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۸۷

مطالعه موردی ۲۶: آموزش should / shouldn't از طریق بازی، موسیقی و نقش‌آفرینی

گروه سنی: دبستان

تعداد دانش‌آموزان: ۱۰ نفر

هدف آموزشی

- آموزش بیماری‌های رایج
- یادگیری ساختار should / shouldn't
- تمرین مکالمه در موقعیت‌های واقعی

اجرای فعالیت

ابتدا واژگان مربوط به بیماری‌ها با فلش‌کارت معرفی شد. سپس کارت‌ها به‌صورت دایره‌ای در کلاس قرار گرفتند و دانش‌آموزان همراه با موسیقی "What's the matter?" حرکت کردند. با توقف موسیقی، هر دانش‌آموز باید به سؤال پاسخ می‌داد:

"What's the matter?"

"I have a cold."

"I have a headache."

در مراحل بعدی، نقش‌آفرینی پزشک و بیمار با استفاده از اشیای واقعی مانند آب، چای، شکلات و نوشابه انجام شد:

"You should drink water."

"You shouldn't eat too much chocolate."

مشاهدات کلاسی

موسیقی باعث طبیعی‌تر شدن الگوی سؤال و جواب شد. همچنین استفاده از اشیای واقعی باعث افزایش مشارکت و درگیری ذهنی دانش‌آموزان شد.

چالش‌ها

- ✓ برخی تصاویر بیماری برای کودکان نگران‌کننده بود
- ✓ یادگیری ساختارها به چند جلسه نیاز داشت
- ✓ هم‌زمانی واژگان + گرامر + نقش‌آفرینی باعث بار شناختی بالا شد

جدول ۴-۴۲- تحلیل آموزشی

مؤلفه	مشاهده	تحلیل آموزشی
مشارکت	بالا	موسیقی و حرکت انگیزه را افزایش داد
یادگیری گرامر	متوسط تا خوب	نیاز به تکرار در جلسات متعدد داشت
یادگیری واژگان	خوب	در بستر موقعیت واقعی تثبیت شد
تمرکز	متوسط	هیجان گاهی تمرکز را کاهش می داد
درگیری شناختی	بالا	چند مهارت همزمان فعال شد
ماندگاری یادگیری	خوب	نقش آفرینی به تثبیت کمک کرد

نکته آموزشی استخراج شده

یادگیری زمانی عمیق تر اتفاق می افتد که گرامر در موقعیت واقعی و همراه با تجربه حسی آموزش داده شود. با این حال، ترکیب همزمان چند عنصر (موسیقی، حرکت، نقش آفرینی) نیازمند مدیریت دقیق است تا از بار شناختی بیش از حد جلوگیری شود.

فعالیت‌ها، بازی‌ها و سناریوهای آموزشی مدل چندحسی-تجربی / ۱۸۹

مطالعه موردی ۲۷: آموزش الفبا با حروف برجسته و حس لامسه

کتاب: First Friends 2

تعداد دانش‌آموزان: ۶ نفر

هدف آموزشی

شناخت حروف انگلیسی

تقویت یادگیری چندحسی (Multi-sensory learning)

افزایش مشارکت فعال دانش‌آموزان

اجرای فعالیت

حروف فومی برجسته به کلاس آورده شد. دانش‌آموزان با چشم بسته، حروف را لمس می‌کردند و باید آن‌ها را تشخیص می‌دادند. سپس:

- نام حرف را می‌گفتند
- صدای آن را تولید می‌کردند
- در صورت امکان یک کلمه مثال بیان می‌کردند

مشاهدات کلاسی

دانش‌آموزان از تجربه لمسی بسیار لذت بردند. حتی دانش‌آموزانی که در فعالیت‌های معمولی کم‌مشارکت بودند، در این فعالیت فعال‌تر شدند.

چالش‌ها

- ✓ نیاز به کنترل نوبت‌دهی دقیق
- ✓ حواس‌پرتی سایر دانش‌آموزان هنگام انجام فعالیت فردی
- ✓ ناکافی بودن یک فعالیت برای تثبیت کامل یادگیری

جدول ۴-۴۳- تحلیل آموزشی

مؤلفه	مشاهده	تحلیل آموزشی
مشارکت	بالا	لمس واقعی باعث درگیری فعال شد
یادگیری حروف	خوب	تجربه حسی به شناخت بهتر کمک کرد
تمرکز	خوب	فعالیت ساختارمند تمرکز را حفظ کرد
یادگیری صوتی	متوسط تا خوب	نیاز به تکرار شنیداری مکمل داشت
انگیزه	بالا	ماهیت بازی محور جذاب بود
عدالت آموزشی	متوسط	برخی دانش آموزان بیشتر درگیر شدند

نکته آموزشی استخراج شده

یادگیری حسی (به ویژه لامسه) می تواند ابزار مؤثری برای آموزش الفبا باشد، اما زمانی بیشترین اثر را دارد که با تکرار و مشارکت همه دانش آموزان همراه شود. در این رویکرد، تجربه فیزیکی به تقویت حافظه زبانی کمک می کند.

جمع بندی مفهومی مشترک ۱۴ و ۱۵

این دو مطالعه نشان می دهند که یادگیری زبان زمانی مؤثرتر می شود که گرامر و حروف در قالب تجربه های حسی، حرکتی و چندرسانه ای ارائه شوند. با این حال، افزایش عناصر جذاب (موسیقی، حرکت، لمس، نقش آفرینی) باید با مدیریت شناختی همراه باشد تا یادگیری از هدف اصلی فاصله نگیرد.

در نتیجه، بازی و تجربه زمانی ارزش آموزشی دارند که:

همزمان سه عنصر را پوشش دهند:

درگیری حسی + هدف زبانی + تکرار ساختاریافته

منابع و ماخذ

Witte, A. (2026). Embodiment, enaction, and the lived body in foreign language learning: A novel conception of action-oriented language education. *Frontiers in Language Sciences*, 4, 1761548

.Garcia, M. B. (2026). Multilingual Language Learning in a Multimodal Metaverse: A Multidimensional Study of Communicative, Affective, and Cognitive Development. *Innovation in Language Learning and Teaching*

Language Learning from Experience to Action

Multisensory-Experiential Model Language Teaching with Classroom Case Studies

**Author:
Nazanin Haji Mohammad Taghi**

2026



«آموزش زبان انگلیسی؛ از تجربه تا عمل»
نوشته‌ی نازنین حاجی محمد تقی، نگاهی کاربردی
به مسیر یادگیری و آموزش زبان انگلیسی دارد؛
این کتاب پلی است میان تجربه و عمل برای
یادگیری مؤثرتر، هدفمندتر و ماندگارتر.