



بدنی

در تربیت

تلفیقی

آموزش

بخش دوم

عصر جدید به روش های آموزشی جدید نیاز دارد

مقدمه

جوامع امروز و فردا، از منابع بی شمار اطلاعاتی، دیدگاه های گوناگون، محیط های در حال تغییر و نظام های متعددی تشکیل شده اند که با وجود متن های متعدد، سرتاسر جهان را به یکدیگر پیوند داده اند. افرادی که در این جوامع زندگی می کنند، باید از توانایی ها و مهارت هایی خاص برخوردار باشند و بتوانند، آگاهانه و دقیق به حل مسائل گوناگون بپردازند. از آن جا که مهارت حل مسأله در دوره کودکی و محیط مدرسه فرا گرفته می شود، لازم است محیط های آموزشی، موقعیت های مناسبی را برای فراگیران فراهم سازند. پیش از این، روش های آموزشی سنتی که پرسش و پاسخ، اساس آن ها را تشکیل می دهد، مناسب به نظر می رسیدند. اما اکنون، دانش آموزان به محیطی فعال و پویا نیاز دارند که در آن، معلم و دانش آموز بخشی از فرایند آموزشی به شمار روند و هدف اصلی، گسترش ابعاد فکری دانش آموزان و شناخت راه حل های تازه برای حل مسائل باشد. معلم تسهیل کننده یادگیری و یک راهنماست و دانش آموز فقط پاسخ های درست را به ذهن خود نمی سپارد، بلکه خود نیز یک پرسشگر است.

گاردرنر^۱ (۱۹۸۳)، فرضیه هوش چندگانه را مطرح کرد. او انواع هوش عینی^۲، زبانی^۳ و فردی^۴ را به بخش های جزئی تری تقسیم کرد. اجزای هوش عینی عبارتند از: هوش منطقی - ریاضی^۵، هوش دیداری - فضایی^۶ و هوش بدنی - جنبشی^۷. هوش زبانی از بخش های کلامی - زبانی^۸ و موسیقی^۹ - نواختی (ریتمی) تشکیل شده است. هوش درون فردی^۱ و بین فردی^{۱۱} نیز، از اجزای هوش فردی به شمار می روند. گاردنر به تازگی انواع هوش وجودی^{۱۲} و طبیعت گرا^{۱۳} را نیز، به مجموعه خود افزوده است. افراد هوش متفاوتی دارند. اما ممکن است نتوانند، آن را پرورش یا به یک اندازه تقویت کنند. برای مثال، برخی از افراد هوش منطقی - ریاضی تکامل یافته ای دارند، ولی هوش درون فردی کاملی ندارند. سروکار داشتن با رشته های تحصیلی چندگانه یا موضوعات درسی چند رشته ای که به منظور تقویت انواع هوش طراحی شده اند، می تواند به تقویت و پرورش انواع هوش و افزایش توانایی فرد برای حل مسائل کمک کند. در بخش پیشین، تلفیق رشته های تحصیلی علوم، ریاضی و مهارت های

زبانی با درس تربیت بدنی را یکی از راه های مناسب برای خلق یک محیط آموزشی فعال مطرح کردیم. در این بخش، نقش فناوری در یادگیری فعال و چگونگی تلفیق آن با درس تربیت بدنی بررسی می شود.

ویژگی های یک محیط یادگیری فعال و نقش فناوری در آن

در یک محیط یادگیری فعال، آموزش بر اساس فعالیت های معنادار و تجربه های آموزشی هدفمند قرار دارد. معلم و برنامه آموزشی، نیازهای دانش آموزان را تأمین می کنند. دانش آموزان نیز پس از یادگیری مفاهیم آموزشی و تفکر درباره آن ها، پرسش هایی را مطرح می کنند که درک عمیق و ترسیم نگرش های تازه را امکان پذیر می سازند. تکالیف درسی و رقابت دانش آموزان، با دنیای واقعی ارتباط دارد و دشواری مطالب بر جذابیت موضوع می افزاید، نه بر کسالت دانش آموزان. باربارا مینز^{۱۴} شاخص های هفت گانه زیر را برای یک محیط یادگیری فعال ارائه می دهد:

۱. موضوع درسی چند رشته ای و واقعی است.
۲. ارزشیابی بر اساس سنجش



**هوش
بدنی جنبش
از اجزای هوش
عینی است**

**افراد هوش
متفاوتی دارند.
اما ممکن است**

**نتوانند، آن را
پرورش یا به
یک اندازه
تقویت کنند**

کافی در اختیار دانش آموزان قرار داده شود. بازخورد آموزشی^{۱۵} مناسبی ارائه دهیم و سرانجام، مهارت‌ها را در شرایط دشوارتر و به شکل تلفیقی اجرا کنیم.

پس از تصمیم‌گیری درباره انتخاب نوع فناوری مناسب، باید به طراحی یک برنامه آموزشی پربار بپردازیم که بتواند، انواع هوش چندگانه را تقویت کند. آن‌گاه این سؤال مطرح می‌شود، «کدام یک از انواع هوش، در کنار یکدیگر پرورش می‌یابند و هنگام آموزش مهارت‌ها، با تعدادی از انواع هوش یا همه آن‌ها سروکار داریم، بنابراین ابزاری باید انتخاب شود که امکان استفاده و تلفیق آن با درس تربیت بدنی وجود داشته باشد، سپس ابزار بیش تری به کار رود.

هدف از تلفیق فناوری، اصرار بر استفاده از ابزار آموزشی خاصی نیست، بلکه خلق شرایطی است که ما را برای رسیدن به هدف‌ها و نتایج پیش‌بینی شده یاری دهد.

تلفیق فناوری با درس تربیت بدنی و ارتباط آن با هوش چندگانه

۱. هوش منطقی - ریاضی:
توانایی استفاده از استدلال‌های قیاسی و استقرایی، حل مسائل خلاصه شده،

تلفیق فناوری با درس تربیت بدنی

پیش از تلفیق فناوری با درس تربیت بدنی، معلم باید توانایی‌های مالی و علمی خود را بررسی کند. به عبارت دیگر، امکان تهیه فناوری برای مدرسه و دانش آموزان وجود داشته باشد. مهم‌تر از آن، معلم بتواند از آن‌ها استفاده کند. زیرا اگر او نتواند ابزار آموزشی را به کار برده، دانش آموزان نیز با مشکل روبه‌رو خواهند شد. بنابراین توصیه می‌شود:

الف) فهرستی از فناوری‌های قابل استفاده و قابل دسترس تهیه شود.
ب) هدف‌های آموزشی و نتایج قابل پیش‌بینی در پایان دوره آموزشی نیز مشخص شوند.
پ) انتخاب فناوری با دقت و هم‌راستا با هدف‌های برنامه آموزشی صورت گیرد.
ت) به یادگیری هدفمند، با استفاده از فناوری توجه شود.
آشنایی با یک ابزار آموزشی، همانند فراگیری یک مهارت حرکتی، مرحله‌های متفاوتی دارد که بدین قرار است:

ابتدا باید به دانش آموزان معرفی شود. سپس راهنمایی‌های لازم را برای استفاده از آن ارائه دهیم. زمان

مهارت‌های دانش آموزان، در انجام تکالیف درسی واقعی و قابل لمس صورت می‌گیرد.

۳. دانش آموزان در روش‌های آموزشی تعاملی شرکت می‌کنند.

۴. دانش آموزان به شکل گروهی کار می‌کنند.

۵. دانش آموزان، گروه‌های دانش آموزی را تشکیل می‌دهند.

۶. معلم، تسهیل‌کننده یادگیری است.

۷. دانش آموزان از طریق کاوش و بررسی یاد می‌گیرند.

فناوری ابزاری آموزشی است و استفاده از آن، محیط آموزشی مناسب‌تری برای تأمین نیازهای دانش آموزان فراهم خواهد کرد. تکامل و تنوع فناوری مانند: دیسک لیزری، نمایشگر ضریب قلب، دوربین فیلمبرداری، ویدئو و ضبط صوت، معلمان را با چالش‌ها و گزینش‌های تازه‌ای روبه‌رو ساخته‌اند.

آیا می‌توان فناوری را با درس تلفیق کرد؟

آیا به کار بردن فناوری، دستیابی به هدف‌های آموزشی را آسان‌تر می‌کند؟

چه نوع و تا چه حد از فناوری را می‌توان به کار برد؟

هوش بدنی-جنبشی، شامل توانایی فرد برای کنترل و اجرای حرکت های بدنی، دستکاری با اشیای متحرک و ایجاد هماهنگی بین مغز و بدن است

فهم روابط پیچیده، شناخت الگوها و روابط بین آن ها را در بر می گیرد.

بنابراین تدابیری برای تلفیق فناوری با تربیت بدنی پیشنهاد می شود:

● می توان اعداد و ارقام بازی ها را با استفاده از نمودارهای رایانه ای خلاصه کرد و به نمایش گذاشت.

● می توان از فیلم های ویدئویی کوتاه استفاده کرد. برای مثال، دانش آموزان با مشاهده یک رفتار غیر ورزشی در کلیپ ویدئویی، مشکل را تجزیه و تحلیل و راه حل قابل اجرایی ارائه دهند.

۲. هوش بینایی-فضایی: به توانایی درک دقیق از دنیای دیداری و بازسازی تجربه های دیداری فرد گفته می شود.

این تدابیر نیز پیشنهاد می شوند:

● با استفاده از یک دیسک لیزری دانش آموزان می توانند، یک مهارت

ورزشی را با دقت مشاهده کنند و ویژگی های آن را شرح دهند. همچنین، اهمیت هر یک را در اجرای مهارت های ورزشی مشخص کنند.

● دانش آموزان با مشاهده فیلم ویدئویی بازی گروهی خود می توانند، درباره نقاط قوت و ضعف اعضای گروه در اجرای مهارت ورزشی به بحث و گفت و گو بپردازند.

۳. هوش بدنی-جنبشی: شامل توانایی فرد برای کنترل و اجرای حرکت های بدنی، دستکاری با اشیای متحرک و ایجاد هماهنگی بین مغز و بدن است.

می توان از روش های زیر استفاده کرد:

● با استفاده از نمایشگر ضربان قلب به عنوان ابزار آموزشی، دانش آموزان می توانند شدت عملکرد خود را در

فعالیت های هوازی کنترل کنند.

● با استفاده از دستگاه قلب نما^۱، منحنی های الکتروکاردیوگرام قلب، هنگام فعالیت بدنی مشخص می شوند. دانش آموز با شدتی فعالیت می کند که متناسب با سطح آمادگی و سن اوست. به علاوه، با شنیدن صدای قلب خود، با زخورد مناسبی ارائه می دهد. می توان از علائم حیاتی دانش آموزان گزارشی تهیه و پیشرفت آنان را بررسی کرد.

۴. هوش کلامی-زبانی: این نوع هوش توانایی استفاده کامل و واضح از مهارت های زبانی را در بر می گیرد.

● با استفاده از این نوع هوش تدابیری برای تلفیق فناوری با تربیت بدنی ارائه می شوند:

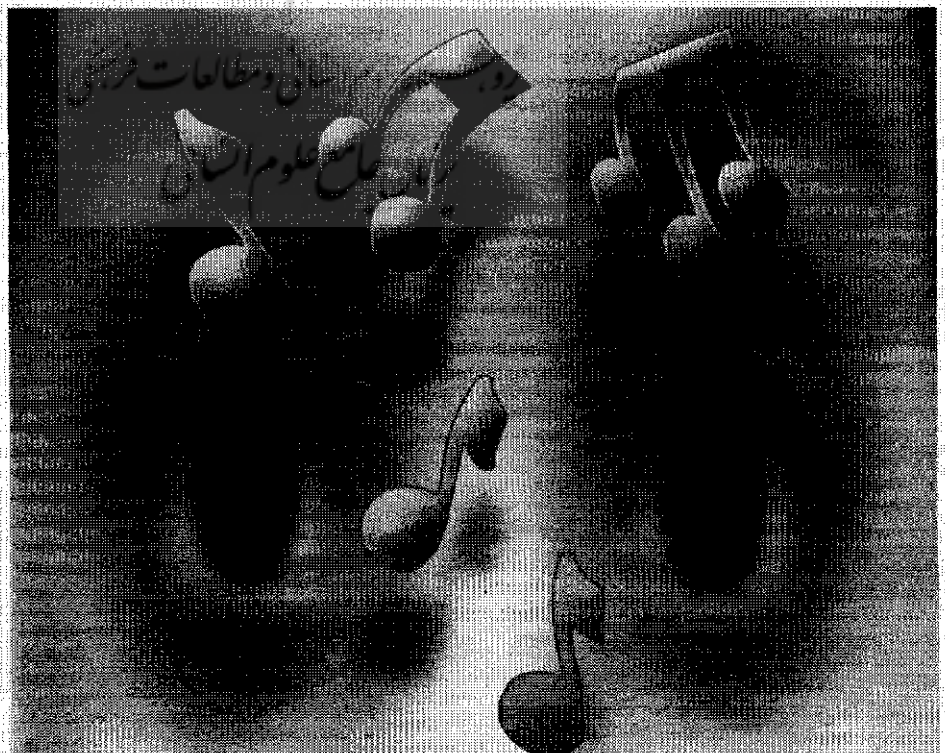
دانش آموزان می توانند در رقابت های کلاسی، از نوار کاست یا فیلم ویدئویی که اجرای یک بازی را شرح می دهد، استفاده کنند.

● با استفاده از رایانه و تهیه نمودار می توان، پیشرفت دانش آموزان را در زمینه حرکت های موزون، ژیمناستیک که قسمتی از مهارت ورزشی را تشکیل می دهند، ثبت کرد.

۵. هوش موسیقی-ریتمی: شامل توانایی لازم برای استفاده از قسمت های اصلی اجزای موسیقی، مانند تون، ریتم و صداست.

● هنگام اجرای فعالیت های ورزشی از موسیقی استفاده کنید و به دانش آموزان کمک کنید، شدت فعالیت را به کمک موسیقی درک کنند. برای مثال، حرکت های انعطاف پذیری با ضرب کند موسیقی و فعالیت قلبی-عروقی با ضرب تند موسیقی اجرا شوند.

● هنگامی که دانش آموزان از محلی به محل دیگر می روند، از موسیقی



استفاده از فناوری به عنوان یک ابزار آموزشی، انرژی لازم را برای رسیدن به هدف‌های آموزشی و نتایج مورد نظر فراهم می‌سازد

گفتار پایانی

دانش آموزان در یک محیط یادگیری فعال، فعالیت‌های آموزشی با کیفیتی را اجرا و تجربه‌های پرباری را کسب می‌کنند. آن‌ها ساختار دانش خود را بر مبنای اطلاعات پیشین بنا می‌کنند، تدابیری برای حل مسأله به کار می‌گیرند و به تدریج، از تدابیر مناسب‌تری استفاده خواهند کرد. معلم نیز به طور مرتب سطح آگاهی آنان را می‌سنجد تا بتواند، نیازهای آموزشی آنان را تأمین کند. تأمین فرصت کافی برای کار گروهی، به اشتراک گذاشتن اطلاعات و داشتن حس مسئولیت پذیری به آن‌ها می‌آموزد، چگونه یاد بگیرند.

زیر نویس

1. Gardner
2. Object related Intelligence
3. Language related Intelligence
4. Personal related Intelligence
5. Logic-mathematical
6. visual-Spatial
7. bodily - Kinesthetic
8. verbal -Linguistic
9. Musical - rhythmic
10. Interpersonal
11. Intrapersonal
12. existential
13. naturalistic
14. Barbara Means
15. Instructional feedback
16. Heartalker

منابع

1. Townsend, J.Scott and Gurvitch, Rachel. 2002. "Integrating technology into physical Education". TEPE. P:35-39
2. "New times demand new ways of learning". North Central Regional Educational Laboratory (NCREL).
3. "New Life techno logies", <http://www.Heartalker.com>.

دانش آموزان در زمینه تجزیه و تحلیل مسائل، تعیین هدف‌ها و تصمیم‌گیری تقویت شود. به علاوه، هنگامی که آنان مهارت‌های خود را در یک گزارش شرح می‌دهند، از قسمت‌های متفاوت هوش زبانی، مثل: دستور زبان، نقطه‌گذاری و مپک نوشتاری استفاده می‌کنند. زمانی که به تجزیه و تحلیل کارایی فردی، شناخت و تعیین هدف‌ها می‌پردازند، هوش بین فردی آنان پرورش می‌یابد.

هوش بدنی - جنبشی آنان نیز با دیدن حرکات بدن خود و توضیح درباره مؤثر و کافی بودن حرکات تقویت می‌شود. آن‌ها با استفاده از هوش بینایی - فضایی می‌توانند، تصمیم‌های آگاهانه‌ای درباره وضعیت بدنی خود یا موقعیت خود نسبت به سایرین اتخاذ کنند. شرح حرکت‌های متوالی که یک بازی را شکل می‌دهد و در رقابت‌های کلاسی اجرا می‌شود، هوش منطقی - ریاضی را تقویت می‌کند.

چنان که گفته شد، استفاده از ابزار آموزشی با یک نوع از انواع هوش ارتباط ندارد، بلکه یادگیری از این راه فرایندی است که انواع گوناگون هوش را دربرمی‌گیرد. دانش آموزان، با مشاهده فیلم از میزان پیشرفت خود در اجرای مهارت‌ها آگاه می‌شوند و با رفع نواقص می‌توانند، سطح عملکردشان را بالا ببرند. به این ترتیب، استفاده از فناوری به عنوان یک ابزار آموزشی، انرژی لازم را برای رسیدن به هدف‌های آموزشی و نتایج مورد نظر فراهم می‌سازد. زیرا دانش آموزان به منظور فراگیری مجموعه‌ای از مهارت‌ها، در فعالیت‌های معنادار شرکت می‌کنند.

خاصی استفاده کنید. می‌توان برای بخش‌های گوناگون درسی، از موسیقی‌های معین استفاده کرد.

۶. هوش درون فردی: شامل توانایی فرد برای اداره کردن امور، برقرار کردن تعامل، همکاری با دیگران و تشویق سایرین به منظور رسیدن به یک هدف است. تدابیر زیر برای تلفیق فناوری با تربیت بدنی پیشنهاد می‌شوند که بدین قرارند:

● با استفاده از نرم افزارهای آماده، از دانش آموزان بخواهید، یک روزنامه گروهی یا کلاسی درست کنند و در آن فعالیت‌های کلاسی خود را شرح دهند.

● گروه‌های دانش آموزی از اجرای مهارت بازی خود فیلم ویدئویی تهیه و هدف‌های گروهی را مشخص کنند و تدابیر لازم برای حل مسائل ارائه دهند.

۷. هوش بین فردی: توانایی برای ساخت یک مدل دقیق از خود و استفاده از آن برای رسیدن به هدف‌های معلوم را دربر دارد.

تدابیری برای تلفیق فناوری با تربیت بدنی ارائه می‌شوند:

● دانش آموزان می‌توانند، مجله‌های الکترونیکی درباره آمادگی جسمانی تهیه کنند یا به شکل مصور آن را ارائه دهند و در آن، به مستندسازی تغییر رفتار به منظور رسیدن به هدف‌های کلاسی بپردازند.

● دانش آموزان می‌توانند، به منظور جمع‌آوری، ضبط و بخش حرکات و تعیین هدف‌ها، از یک نرم افزار آمادگی جسمانی استفاده کنند و با توجه به کارایی فردی اعضای گروه، آن را به کار ببرند.

مشاهده یک فیلم ویدئویی از بازی گروهی دانش آموزان و نوشتن یک گزارش درباره آن باعث می‌شود، مهارت‌های فردی و گروهی