



اولین روزنامه جوانان و نوجوانان ایران

با حکم مدیرعامل کانون؛

## مصطفی مومنی رییس کانون زبان ایران شد



مصطفی مومنی با حکم مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به عنوان رییس کانون زبان ایران منصوب شد.

فاضل نظری در این حکم با اشاره به شایستگی و سوابق رییس جدید کانون زبان، تاکید کرده است که آموزش زبان‌های خارجی به عنوان یک مهارت ارتباطی می‌تواند به عنوان یک هدف نهایی، ابزاری برای گفت‌وگو و اثرگذاری فرهنگی باشد.

مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در ادامه این حکم خاطرنشان کرد: تمرکز بر آموزش‌های هدفمند بر سبک زندگی ایرانی اسلامی از رهگذر تولید کتاب‌های کمک آموزشی با رویکرد ترویج ارزش‌ها و ایجاد زمینه آموزش بر پایه مهارت در قالب‌هایی چون دهکده فرهنگی زبان آموزی و تقویت و توسعه زبان‌های حوزه تمدن اسلامی و همچنین تمرکز بر محتوای فرهنگی مورد نیاز کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی اسلامی در عرصه زبان آموزی می‌تواند تحقق این مهم را تسهیل کند.

در ادامه این حکم آمده است: از آنجا که یکی از آسیب‌های احتمالی حوزه آموزش زبان‌های خارجی تأثیر پذیری یک سو به از فرهنگ بیگانه است، انتظار

می‌رود با هدف گذاری دقیق و تمرکز بر روش‌ها و محتوای مورد نیاز و ارتباط با دیگر سازمان‌ها و مجموعه‌های فرهنگی به فعالیت‌های این نهاد با سابقه و خوش‌نام آموزشی به عنوان فرصتی برای زمینه‌سازی اثرگذاری فرهنگی نگریسته شود. مصطفی مومنی دارای مدرک دکتری مدیریت استراتژیک از دانشگاه علامه طباطبائی است و در سابقه کاری او، تائکون مسئولیت‌هایی همچون مشاور مدیرعامل کانون، مدیر آموزش کل دانشگاه امام صادق (ع) و مدیر مدارس مجتمع امام صادق، محقق میهمان دانشگاه دی تی یو از یک میلیون زبان آموز در سال برعهده دارد.

تهران ثبت شده است. وی هم‌چنین صاحب تالیفاتی چون حق مالکیت زنان و ویژگی‌های مدیران است. پیش از این سیدمحمدرضا هاشمی ریاست کانون زبان ایران را بر عهده داشت. کانون زبان ایران موسسه‌ای آموزشی و باسابقه است که با دارا بودن ۲۷۰ شعبه و مرکز آموزشی در سراسر کشور کار آموزش شش زبان خارجی شامل انگلیسی، عربی، فرانسه، آلمانی، روسی و اسپانیایی و زبان فارسی به غیر فارسی زبان‌ها را به بیش از یک میلیون زبان آموز در سال برعهده دارد.

مدیرعامل کانون عنوان کرد؛

## برجسته‌سازی اهمیت اسباب‌بازی؛ دستاورد جشنواره چهارم



مدیرعامل کانون یکی از مهم‌ترین اهداف برگزاری جشنواره ملی اسباب‌بازی را برجسته‌سازی اهمیت این حوزه دانست که با حضور مسوولان، دست‌اندرکاران، خانواده‌ها و رسانه‌ها در چهارمین دوره، تا حدود زیادی محقق شد. به گزارش اداره کل روابط عمومی و امور بین‌الملل کانون، فاضل نظری مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در آیین تجلیل از مدیران کمیته‌ها، داوران، رسانه‌ها و دست‌اندرکاران برگزاری چهارمین جشنواره ملی اسباب‌بازی با بیان این مطلب گفت: همواره این‌گونه رویدادها با ابزاری برای رسیدن به اهداف از پیش تعیین شده است. وی افزود: با توجه به ایجاد گفت‌وگوها و اراده عمومی که در این رویداد شاهد بودیم جشنواره تا حد زیادی به اهداف خود نزدیک شد. نظری ضمن قدردانی از بخش خصوصی و برگزارکنندگان دوره‌های پیشین، برگزاری چهارمین دوره با رویکردهای متفاوت را تولدی تازه برای این رویداد فرهنگی دانست. مدیرعامل کانون بار دیگر با تاکید بر توسعه نقش تولی‌گری کانون در حوزه‌های فرهنگی کودکان و نوجوان یادآور شد: ما بخش خصوصی را به هیچ وجه رقیب خود نمی‌دانیم و آن‌ها را

لازم برای اجرایی شدن این طرح نیز صورت گیرد. نظری در پایان ابراز داشت با توجه به تجربه‌ها و دست‌آوردهایی که از برگزاری این رویداد در تهران به دست آمد و درخواست‌هایی که از سوی برخی مدیران کل استانی کانون به دست‌مان رسیده لازم است تدبیری برای برگزاری استانی این جشنواره در استان‌های مختلف اندیشیده شود. در این نشست پیش از صحبت‌های مدیرعامل حسین ربانی معاون تولید کانون و رییس چهارمین جشنواره ملی اسباب‌بازی ضمن ارایه گزارش کوتاهی، از دست‌اندرکاران این رویداد به‌ویژه محسن حموله دبیر این دوره قدردانی کرد. فاضل نظری در پاسخ به درخواست دست‌اندرکاران برای راه‌اندازی دبیرخانه دبیر جشنواره، تأسیس رشته‌های طراحی و تولید اسباب‌بازی، انجمن تولیدکنندگان و توزیع کنندگان تاکید کرد به منظور اهمیت‌بخشی بیشتر به این حوزه این تولیدکنندگان و توزیع‌کنندگان... را بیان کرد. نمایش ناهنگی از روند اجرای چهارمین جشنواره ملی اسباب‌بازی از دیگر بخش‌های این آیین بود که روز ۱۳ آذر ۱۳۹۷ در دفتر مدیرعامل کانون برگزار شد.

کنار خود می‌بینیم و از آن‌ها تولید محصولات تازه بر مبنای نیاز و فرهنگ جامعه و ایجاد زمینه خلق فکر را خواستاریم. نظری با اشاره به این که باید مواد لازم برای فرآیند بهتر را مهیا کنیم که به کودکان تمرین فکر در ادامه داد: باید تلاش کنیم در حوزه اسباب‌بازی‌ها توسعه متوازن داشته باشیم و محصولاتی تولید کنیم که به کودکان تمرین فکر کردن و مهارت زندگی بیاموزد و چرخ اقتصادی این صنعت نیز بچرخد. وی اضافه کرد لازم است نیز باشد و به آن‌ها یاد دهد که صبور باشند، فرهنگ کار گروهی بیاموزند و خودخواه نباشند. رییس هیات مدیره کانون هم‌چنین اظهار داشت باید

سهم کودکان با نیازهای ویژه از بازی‌های رایانه‌ای

## بازی‌های پوشیدنی؛ سرگرمی، آموزش و درمان



گزارش: فریاد میری «استفاده از فناوری‌های واقعیت افزوده یا واقعیت مجازی و ابزارهای پوشیدنی برای تولید بازی مانند دستکش، عینک یا لباس امکان تولید بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان دارای محدودیت‌های جسمی و حرکتی را افزایش می‌دهد و از سوی دیگر اگر این بازی‌ها پایه علمی هم داشته باشند می‌توانند علاوه بر جنبه سرگرمی در فرآیندهای درمانی یا آموزشی این کودکان نیز به کار گرفته شوند.»

### رویکردهای آموزشی و درمانی در بازی‌های جدی!

محمد میرزایی، معاون آموزشی بیناد بازی‌های رایانه‌ای / میرزایی در آغاز اشاره‌ای به برپایی دومین دوره مسابقات «بازی‌های جدی» از سوی این بنیاد در آذر ماه امسال داشت و گفت: «بازی‌های جدی» بازی‌هایی هستند که با رویکردهایی فراتر از رویکرد سرگرمی تولید می‌شوند. این رویکردها می‌توانند آموزشی-درمانی یا تولید بازی برای قشر خاصی از مخاطبان باشد. به گفته او تمرکز امسال این دوره از مسابقات بر روی کودکان مبتلا به اوتیسم بود. در همین راستا در کنار این رویداد مسابقه ۴۸ ساعته بازی‌سازی با حضور تیم‌های مختلف برگزار شد. از سوی دیگر با همکاری دانشگاه علوم پزشکی شهید بهشتی پیش از این مسابقه یک دوره آموزشی برای بازی‌سازها برگزار شد تا به آن‌ها درباره نیازها، ویژگی‌ها و مشکلات کودکان اوتیستیک آموزش‌های لازم ارایه شود و بدانند یک بازی باید چه ویژگی‌هایی باید داشته باشد تا بتواند با این کودکان ارتباط برقرار کند و آن‌ها را سرگرم کند.

میرزایی توضیح داد: تیم‌های بازی‌سازی بعد از گذراندن این دوره آموزشی در دوره ۴۸ ساعته بازی‌های‌شان را ارایه و ارتقا دادند و در نهایت از تیم برگزیده حمایت مالی شد تا بتواند علوم پزشکی شهید بهشتی که در این زمینه خیلی فعال هستند آن‌ها منتشر کنند. او در ادامه گفت: فارغ از این برنده سال گذشته این دوره از مسابقات نیز تیمی از دانشگاه اصفهان بود که یک بازی برای کودکان بیش فعال طراحی و تولید کرده بود. بازی که هم بتواند کودکان بیش فعال را سرگرم کند و هم کارکردهای درمانی داشته باشد تا آن‌ها

نیز بتوانند در کنار دیگر کودکان از بازی‌های ویدئویی استفاده کنند.

### بهبودسازی بازی برای کودکان ناشنوا!

معاون آموزش بنیاد بازی‌های رایانه‌ای از ایجاد بخش دیگری در این بنیاد خبر داد و اظهار داشت: به تازگی قرار است در صورت تأمین منابع مالی مورد نیاز بخش جدیدی را راه‌اندازی کنیم تا بازی‌های عادی تولید شده در کشور با اضافه کردن زیرنویس یا بهینه‌سازی منوی بازی‌ها برای کودکان ناشنوا جذاب و کاربردی شوند. او یادآور شد: واحد پژوهش بنیاد نیز پروژه تحقیقاتی با دانشگاه شهید بهشتی در دست بحث و بررسی دارد که برای کودکان نابینا بازی‌هایی با محوریت صدا تولید کنیم.

به گفته میرزایی نمونه‌های خارجی در این حوزه وجود دارد اما ما سعی می‌کنیم با کمک دانشکده‌های پزشکی که در این حوزه فعال هستند مانند دانشکده‌های روان‌پزشکی به چهارچوب‌هایی برسیم تا برای هر نیاز متفاوتی فضای در دسترس ایجاد کنیم. هرچند تمامی این طرح‌ها برای ادامه تولید نیاز به معرفی و حمایت دارند.

### آمادگی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای برای همکاری با مراکز فراگیر کانون

او به بازدید جمعی از فعالان و علاقه‌مندان حوزه کودک از مرکز فراگیر شماره ۲۰ کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در تابستان امسال اشاره کرد و گفت: پیش‌تر هم در آن بازدید از سوی بنیاد برای همکاری و اجرای پروژه‌های مشترک با کانون اعلام آمادگی

او در پاسخ به این پرسش که آیا تاکنون برای معلولان جسمی و حرکتی بازی‌های رایانه‌ای تولید شده است تا آن‌ها نیز از دنیای بازی‌های رایانه‌ای سهمی داشته باشند، توضیح داد: با فناوری واقعیت مجازی و واقعیت افزوده یعنی AR و VR که چند سالی است در دسترس قرار گرفته می‌توانیم بازی‌های رایانه‌ای را برای کودکان دارای معلولیت جسمی یا حرکتی نیز قابل استفاده کنیم. مسوول مجله «بازی نما» گفت: تیم‌های بازی‌سازی هستند که در کشور ما بر روی این فناوری‌ها کار می‌کنند. ابزارهای پوشیدنی برای تولید بازی مانند دستکش و عینک یا لباس با به‌کارگیری چنین فناوری‌هایی پتانسیل خیلی زیادی به ما می‌دهد تا برای کودکان دارای محدودیت‌های جسمی و حرکتی هم بتوان بازی طراحی کرد. او ادامه داد: با کمک عینک یا حرکت کم و محدود صورت یا انگشت می‌توان این کودکان را وارد دنیای جدیدی کرد. همچنین اگر این بازی‌ها پایه علمی هم داشته باشند می‌توان علاوه بر جنبه سرگرمی در فرآیندهای درمانی نیز از آن‌ها بهره گرفت تا با استفاده از مکانیزم‌های بازی فرآیند درمان یا آموزش را برای آن‌ها جذاب‌تر کرد.

### توجه به زمان در بازی‌های رایانه‌ای!

زهرا عبدالحی، کارشناس فرهنگی استان تهران / عبدالحی از سال ۱۶ مریب فرهنگی کانون بوده و تاکنون به عنوان مربی مسوول، کارشناس فرهنگی استان تهران و کارشناس فراگیر کل کشور با کانون همکاری داشته است. او در ابتدا با اشاره بر این که کودکان دارای نیازهای ویژه طیف‌های مختلف مسایل و مشکلات آسیبی را شامل می‌شوند گفت: بازی‌های رایانه‌ای برای هر کدام از این هفت گروه دارای معلولیت یا نیاز ویژه خیلی متفاوت است؛ چراکه این کودکان در گروه‌های دارای آسیب بینایی، آسیب شنوایی، آسیب جسمی و حرکتی و با معلولیت‌های پنهان مانند سندرم دان یا اختلال توجه و تمرکز مانند اوتیسم قرار می‌گیرند. عبدالحی توضیح داد: برای مثال کودکان نابینا خیلی خوب با کامپیوتر کار می‌کنند. از سوی دیگر کامپیوترهای مراکز فراگیر مجهز به سیستم گویا هستند. این کودکان خیلی خوب شطرنج بازی می‌کنند. بر همین اساس در بازی‌های رایانه‌ای باید بازی‌هایی برای کودکان نابینا طراحی شود که حس شنوایی‌شان را تحریک می‌کند. او ادامه داد: برای کودکان دارای آسیب

بینایی چنین بازی‌هایی خیلی در تقویت تمرکز و عملکرد همزمان دست و توجه و همچنین بالا بردن سرعت عمل موثر است. اما به گفته این کارشناس فرهنگی برای کودکان ناشنوا موضوع برعکس است. از آنجا که بخش شنوایی و کانال ورودی اطلاعات یعنی گوش را نداریم باید از طریق کانال دیگری اطلاعات بازی را به این کودکان منتقل کنیم و آن چیزی نیست جز کانال بینایی آن‌ها. عبدالحی گفت: یعنی باید بازی به اندازه‌ای برای کودکان ناشنوا قابل فهم باشد که بتوانند خیلی خوب اطلاعات لازم را دریافت کنند. معمولاً بازی‌های معمایی یا بازی‌هایی که حالت کشف کردن و با دید آن‌ها سرورکار دارند بازی‌های خوبی برای کودکان ناشنوا هستند. بنابر این فقط با مراقب باشیم ناشنوا بازی‌های رایانه‌ای بیشتر توجه‌شان را جلب می‌کند و تقویت سایر مهارت‌ها را برای آن‌ها به دنبال دارد. این کارشناس فرهنگی با تاکید بر این که در کلیت امر بازی‌های رایانه‌ای یک نکته را نباید فراموش کنیم، اظهار داشت: در استفاده از این بازی‌ها بحث زمان و استفاده صحیح و مناسب از زمان خیلی مهم است. بازی قرار است تقویت یکسری مهارت‌ها را برای کودکان در پی داشته باشد. رایانه و فضای مجازی به سهم خودش جای خیلی چیزها را پر کرده است. بنابراین فقط باید مراقب باشیم تا کودکان را از دنیای واقعی دور نکنیم و در استفاده از این بازی‌ها به موضوع زمان توجه کنیم. بحث زمان در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای چه در مورد کودکان دارای نیازهای ویژه و چه کودکان عادی معضلی اساسی است. او در ادامه و درباره کمیت و کیفیت بازار داخلی بازی‌های رایانه‌ای موجود برای کودکان با نیازهای ویژه گفت: در کشور ما قدم‌های اندک و کوچکی در این زمینه برداشته شده است اما فراگیر نیست. یک بحث اساسی در این زمینه بحث اطلاع‌رسانی و حرکتی و سایر نهاد‌های فرهنگی و آموزشی نقش پررنگی دارد. دنیای امروز بازی و اسباب‌بازی را تنها وسیله‌ای برای سرگرم کردن کودکان نمی‌بیند؛ بلکه با تولید محصولات ویژه برای گروه‌های متفاوت و دارای نیازهای مختلف و با تخصصی کردن بازی‌ها به دنبال تقویت مهارت‌های گوناگون در کودکان است. این دنیای بازی از شرایط امروز یعنی فضای مجازی، تکنولوژی و رایانه دور نمانده و همواره خود را با