

همبستگی مستقیمی میان انگیزه یادگیری و اثربخشی آموزشی وجود دارد. چه بسیار دانش آموزانی که مشارکت کمی در کلاس داشته اما با تغییر رویکرد آموزشی، رفتارهای باورنکردنی از خود به نمایش گذاشته‌اند.

سوال اساسی، چگونگی ایجاد و تقویت انگیزه درونی برای یادگیری مفاهیم پایه‌ای در دانش‌آموزان مقطع ابتدایی است. عواملی چون؛ رعایت سطح دانش اولیه، واقع‌گرایی، لوازم محوری، یکپارچگی طراحی، نوگرایی در قالب و شروع متفاوت برخی از عناصر مهم انگیزه ساز خواهند بود. خلق محیط‌های یادگیری فعال و موثر وابستگی زیادی به وجود سناریوی دراماتیک خواهد داشت. سناریویی که با هدف گیری محور آموزشی تعیین شده، دانش آموزان را در بستر احساس، عاطفه، هیجان و منطق با خود همراه نموده و آن‌ها را از محیط‌های معمول آموزشی خارج و با نوگرایی در نحوه پرداختن به مفاهیم آموزشی و نیز ساخت و سازهای فردی-گروهی، لذت یادگیری را به اوج می‌رساند.

پرهیز از نگرش دیسپلینینی میان دروس و برخورداری از رویکرد آموزش تلفیقی شرط لازم برای طراحی چنین سناریوهایی است. چنین اطلاعات و لوازم به صورت پازلی و عدم تعریف خط‌کش‌های یکسان سنجش و کاهش استرس رقابت‌های ناسالم، از شروط این رویکرد خواهد بود تا به صورت سیستمی مراجعه دانش‌آموزان به یکدیگر را افزایش داده و به تقویت کارگروهی و دیده شدن تک تک آن‌ها منجر شود. این دیده شدن اختصاصی، ابتدای مسیر انگیزسازی خواهد بود. فاصله گذاری میان آموزش فرآیند محور با جواب‌گرایی آموزشی از اصولی است که طراحان می‌بایست مقید به آن باشند.

طراحان موسسه نموبال در محصولی به نام "وایکینگ‌ها در هور" با تلفیق چندین موضوع از کتاب‌های درسی پایه چهارم؛ ریاضی "زاویه"، علوم "آهنربا در زندگی"، اجتماعی "نقشه و کره جغرافیایی"، "جهت یابی" و هدیه‌های آسمانی؛ یک سناریو بهم تنیده ایجاد کرده‌اند.

کلاس با همزاد پنداری دانش‌آموزان با قهرمان قصه به نام مصطفی که کودکی ۱۱ ساله است آغاز میشود که حکایت از حضور مهمانان خارجی برای افتتاح یک پروژه نفتی در جنوب ایران دارد. توماس دانمارکی، احمد محمد عراقی و بشیر مصری در مصاف با تصمیمات خطرناک کاپیتان مصطفی، علی و پوریا به منطقه هور وارد می‌شوند. در پس مخاطرات، قایق بچه‌ها واژگون می‌شود. مصطفی، جان توماس را نجات می‌دهد و بچه‌ها شناکنان خود را به جزیره‌ای می‌رسانند. به دستور مصطفی وسایل از روی آب جمع‌آوری می‌شود. چهار آبراه به جزیره وارد می‌شود. مصطفی می‌داند که آبراه جنوبی راه نجات است اما قطب نما غرق شده!

حالا وسایلی که از روی آب توسط بچه‌ها جمع شده در اختیار دانش‌آموزان کلاس قرار داده می‌شود تا راه حلی برای کمک به کاپیتان مصطفی پیدا کنند. وسایل عبارتند از: میخ، فوم برد ۵\*۵ سانتیمتر مربعی، سوزن، درب بطری آبمعدنی، نخ کاموا، کاغذ پوستی، بادکنک، قطعه آهنربا، کاسه یکبار مصرف، نقشه جهان، بندکفش، خط کش، کیسه فریزر، نقاله و مداد.

در قدم اول از دانش‌آموزان خواسته می‌شود هر فکری به ذهنشان می‌آید را در برگه‌ای به نام " فکر من " نگارش نمایند. سپس گروه‌بندی شده و کاتب "ایده اعضای گروه" را تکمیل می‌نمایند. دو مولفه عملی بودن و موثر بودن راه حل‌ها، توسط معلم برای گروه‌ها تشریح می‌شود. کاتب دوم در برگه " تصمیم گروه ما " راه حل نهایی نجات از جزیره را مکتوب می‌نماید. اعضای گروه به پیاده‌سازی تصمیم‌شان با توجه به وسایل در اختیار می‌پردازند و وارد مرحله یافتن آبراه جنوبی می‌شوند. از ایده بادکردن بادکنک و رها سازی در مسیر باد و آتش زدن نیزار و بلند کردن دود تا ساخت قطب نما توسط گروه‌ها مطرح می‌گردد.

ایده هر گروه می‌بایست جهت جنوب کلاس را نشان دهد. دانش‌آموزان در علوم، ساخت قطب نما را آموزش دیده‌اند اما در بسیاری از موارد، این آموزش به مهارت تبدیل نشده است!

پس از ساخت وسیله جهت یابی، از آن‌ها خواسته می‌شود به زمان دقت کنند! آفتاب در حال غروب است و چهار کودک از شش کودک، مسلمان هستند. با کمک نقاله و خط کش و نقشه جهانی که در قصه، از روی آب جمع شده، می‌توان از شهر آبادان جهت قبله را برای نماز خواندن پیدا کرد. به تصویر ابتدای فصل چهارم کتاب ریاضی توجه داده می‌شود که عکس کعبه و یک عقربه است. پس از تسهیلگری معلم و یادگیری قبله‌یابی از شهر آبادان، از دانش‌آموزان سوال می‌شود که آیا جهت‌یابی و قبله‌یابی را یاد گرفته‌اند؟ به تجربه، پاسخ اکثریت دانش‌آموزان مثبت است. اکنون معلم برگه "ماموریت سفر" را به بچه‌ها می‌دهد. در یک چالش واقعی با نقشه جهان، ابتدا می‌بایست شهر مقصد را بیابند؛ از کابل، مسکو، هانوی در شرق تا دوبلین، ادمونتون در غرب و هاوانا و سانتیاگو در آمریکای لاتین و جنوبی. از شهرهای خود با نخ کاموا یا بند کفش به شهر مکه خط مستقیمی ایجاد می‌کنند و با جهت شمال یا جنوب جغرافیایی زاویه ای می‌سازند.

این همان سناریوی واقعی دراماتیک منحصر به فردی است که به طراحی آموزشی هویت می‌دهد و منجر به یکپارچگی مراحل آموزشی می‌شود. سنجش چنین فرآیندهای عملگرایی بسیار ساده است تا حدی که معلم، والدین و ناظران می‌توانند از دانش‌آموزان بخواهند که به شهر دیگری سفر خیالی کنند و در آن شهر جهت قبله را وقتی رو به شمال ایستاده‌اند تعیین نمایند. رویکرد آموزشی در این محصول (وایکینگها در هور) به خوبی نشان می‌دهد می‌توان پایه‌های کارآفرینی را در کودکان تقویت و آن‌ها را در مسیری عاری از استرس به مساله محوری و تقویت مهارت‌های تفکر وارد نمود؛ به گونه‌ای که جایگاه کیفیت را از همان کودکی بشناسند.