

جایگاه بازی‌ها در تدریس زبانهای خارجی

اثر: دکتر جاوید قیطانچی

دانشیار دانشکده زبانهای خارجی دانشگاه تهران

(از ص ۱۲۵ تا ۱۴۵)

چکیده:

همراه با آغاز هزاره جدید، دنیای ارتباطات ماهواره‌ای و کامپیوتری، تسهیلات فراوانی را برای بشر به ارمغان آورده است. نیاز به دانستن انگلیسی به عنوان زبان بین‌المللی سبب شده که متخصصان تدریس و روش‌ها، مواد و راه‌های جدیدی را برای بهینه‌سازی به بازار و مردم علاقه‌مند عرضه نمایند.

استفاده از بازی‌های زبان‌آموز با یاری کامپیوتر رواج بیشتری یافته است و معلمین و دانش‌آموزان استقبال فراوانی را به آن نشان می‌دهند. موفقیت در کلاس‌ها به مرحله‌ای رسیده است که پیشروان و استادان روش‌های تدریس، بخشی از کتاب‌ها و آموختارهای خود را به توضیح و معرفی بازی‌ها اختصاص داده‌اند. به همین منظور پایگاه‌ها و شبکه‌های کامپیوتری جدیدی طراحی و افتتاح گردیده‌اند. امروزه مدرسین و علاقه‌مندان می‌توانند در این شبکه‌های محلی و بین‌المللی شرکت نموده و بازی‌ها و روش‌های خود را به همگان عرضه نمایند.

نتیجه مثبت و مفید استفاده از بازی‌ها، گویای این حقیقت است که در آموزش زبان خارجی شادمانی و به‌کامی دوش به دوش یکدیگرند. مربیان آگاه و هوشیار از این راه می‌توانند روش‌های آموزشی خود را با موفقیت بیشتر همراه سازند.

واژه‌های کلیدی: بازی‌ها، زبان‌آموز، تفریحی-آموزشی، معلمین زبان.

مقدمه:

نیمه دوم قرن بیستم، امکانات و تسهیلات ارتباط ماهواره‌ای و شبکه‌های کامپیوتری را برای بشر به ارمغان آورد. فاصله و مرزهای ملل درهم کوبیده شد و جهان ما به صورت دهکده‌ای درآمد که ساکنان آن در شب و روز با یکدیگر در تماس‌اند. دانستن زبانهای خارجی، بخصوص زبان انگلیسی، بیشتر از پیش مورد توجه قرار گرفته است. به گونه‌یی که امروزه دانستن زبان انگلیسی، شرط اول فعالیت‌های علمی و بین‌المللی است. پایه‌ی اهمیت دانستن این زبان، روش‌های تدریس و یادگیری آن به عنوان زبان دوم (Teaching English as a Second Language) و یا زبان خارجی (Teaching English as a Foreign Language, TEFL) نیز مورد توجه بیشتر قرار گرفته و گروه‌های آموزشی دانشگاه‌ها توجه خاصی به این امر مبذول داشته و می‌دارند. در این زمینه کتاب‌ها و منابع بی‌شماری جهت یاری به آموزش زبان خارجی چاپ و منتشر شده و هنوز هم در حال رشد و توسعه است. در سطح کارشناسی ارشد و دکترای این رشته‌ها، دانشجویان می‌آموزند تا آموزندگان را در تدریس و یادگیری زبان‌های خارجی کمک نمایند. به همین ترتیب، مواد درسی و روش‌های ویژه در آموزش زبان کاربرد گسترده‌تری می‌یابد، بر این پایه است که راه‌های کوتاه، آسان و موفق‌تری برای تدریس و یادگیری زبان گزیده می‌شود. یکی از این فنون و شیوه‌های یادگیری، بازی‌ها و مسابقاتی‌اند که بر محور مهارت‌های یادگیری زبان ساخته شده و می‌توان از آنها در محیط‌های آموزشی استفاده نمود. باید توجه داشت که تفنن، تفریح و جنب و جوش و رقابت که شاخصه‌های زیست و رموز حرکات ذهنی و فیزیکی‌اند، در یادگیری تأثیر به‌سزایی دارند. در این مقاله، اهمیت بازی‌های زبان‌آموز شرح داده می‌شود، به همین منظور، در این نوشتار نظرات پیشروان و متخصصان روش تدریس را بازتاب داده و منابع کتاب، مقاله، و یا پایگاه و شبکه‌های کامپیوتری معرفی خواهند گردید.

دهه‌های پایانی سده بیستم با یاری تصاویر ماهواره‌ای و پایگاه‌ها و شبکه‌های

کامپیوتری، دیسک‌های نوری و دیسک‌ها، گنجینه‌های فراوانی از بازی‌ها را به همراه آورده است. متخصصان زبان‌شناسی و روش تدریس نیز به اهمیت بازی‌ها در تدریس و یادگیری پی برده و کتاب‌های جدیدی را به همین منظور به رشته تحریر در آورده‌اند و یا در چاپ‌های جدید کتاب‌های خود توصیه‌های بیشتری را به این امر مبذول داشته‌اند. (خانم ویلگام. رپورز Wilga M. Rivers پیشرو و یکی از شناخته‌ترین استادان دانشگاه ایلینوی آمریکا، کتاب موفقی را که در باره تدریس مهارت‌های زبان خارجی نوشته Teaching Foreign-Language Skills در اوایل فقط یک صفحه از آن رابه بازی‌ها، اختصاص داده بود (رپورز ۱۹۷۲، ص ۱۴۷) ولی در چاپ‌های اخیر بیش از بیست صفحه را به طرز استفاده از بازی‌ها و جایگاه آنها در تدریس و کلاس‌ها اختصاص داده است. بعضی از بازی‌ها جهت تمرین "دستور زبان" و یا "یادگیری لغات" توصیه شده و در قسمتی از کتاب، خود بازی‌ها و منابع دیگر آنها نیز معرفی گردیده‌است). (رپورز ۱۹۸۱، صص ۴۷۰-۴۶۹). این بازی‌ها به طور کلی به منظور تفریح، مسابقه، سرگرمی و آموزش و حتی تدریس، تدارک دیده شده و به کمک وسایل ارتباطی، همه روزه بازی‌های سرگرم‌کننده بیشتر و راه‌های یادگیری آسان‌تر و جالب و زیبایی را ارائه می‌دهند. آموزش علوم، از ریاضیات و جغرافیا گرفته تا آزمایشگاه‌ها از طریق برگزاری بازی‌ها که بر مبنی دروس مورد نظر انتخاب شده است، تحرک، حیات و فضای آموزشی پویاتری را در کلاس‌ها به وجود می‌آورند که در نتیجه، هوش و ذکاوت شرکت‌کنندگان و دیگر شاگردان حاضر در کلاس را به فعالیت بیشتر و می‌دارند. جالب است بدانیم به این نوع بازی‌ها، که در این مقاله بیشتر از نظر یادگیری زبان خارجی و به خصوص انگلیسی مورد نظر است، عنوان "تفریحی آموزشی" ("تفریحی آموزشی" ترجمه کلمه edutainment است. این کلمه ترکیب شده از education به مفهوم "تعلیم و تربیت یا آموزش" و entertainment به مفهوم "سرگرمی و تفریح") داده شده است. به عبارت دیگر چاشنی هر درس، بخصوص در یادگیری زبان خارجی، شاید بازی مناسبی است که با استفاده از فرصت مناسب، که معمولاً وسط و یا در آخر وقت کلاس است، جهت تعقیب و یا تاکید و تمرین موضوع درس می‌توان استفاده نمود. پایان چنین کلاس‌هایی همراه با تفریح و صمیمیت بوده و

دانش آموزان و دانشجویان با روحیه و قیافه‌های باز و شاداب از کلاس بیرون می‌آیند. توجه کنیم که با کاربری این شیوه، صحبت آنها ادامه تفریح و تعقیب موضوعی خواهد بود که مورد بحث و مسابقه بوده است. چنین حالاتی نشانه‌هایی از تدریس و یادگیری موفق است.

در اجرای بازی‌ها، نوع بازی، بازیکنان، سن، جنسیت و سلیقه فرد در نظر گرفته می‌شود، چون بازی‌هایی که از طریق کامپیوتر، دیسک‌های نوری و دیسک‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند، انواع بی‌شماری دارند، بنا بر این هرکس می‌تواند به نسبت سلیقه و نیاز خود و یا مربیان، آن را انتخاب نماید. باید توجه داشت که بازی‌ها نباید بیش از حد ساده و یا بیش از حد مشکل، پیچیده و وقت گیر باشند. بازی‌های کامپیوتری، بخصوص بازی‌های زبان‌آموز، معمولاً طوری طرح ریزی می‌شوند که از ساده به دشوار بوده و نکته‌های اوج و موفقیت را در خود داشته باشند. بنا بر این بازیکن اگر اوایل یک بازی را ساده بیابد، می‌تواند به سرعت جلوتر رفته و به مراحل و قسمت‌هایی برسد که با قدرت ذهنی و علاقه شخصی او هماهنگ باشد. در این روند، با موفقیت در یک مرحله، امکان دستیابی به مرحله بعدی به دست می‌آید که این خود سبب می‌شود تا بازیکن از فعالیت خود خسته نشود و یا اگر محاسبه امتیاز، رقابت گروهی و مسابقه در بین همکلاسی‌ها وجود داشته باشد، هرچه بیشتر تلاش نموده و به سرعت به منابع ذهنی خود بیافزاید. به یاد داشته باشیم که زبان کامپیوتر و اکثر برنامه‌های محلی و بین‌المللی به زبان انگلیسی هستند که هر قدر شخص با این وسیله سمعی و بصری آشنایی بیشتری داشته باشد و در بازی‌ها و انجمن‌های مختلف شرکت نماید، تمرین بسیار مفیدی برای پیشبرد زبان خود خواهد داشت.

کلاس درس محیط مناسبی برای اشتراک مساعی، کار گروهی و بازی‌های زبان‌آموز است. این بازی‌ها افراد کلاس را وادار به حرکت و شرکت در رقابت و نتیجه‌گیری می‌نمایند. از همه مهم‌تر، چون اسم تمرین و درس نداشته و شرایط

انضباط معمولی را دارا نیستند، بنابراین شرکت کنندگان در بازی‌ها به استعدادهای خود آزادانه میدان می‌دهند و از این رو شکوفایی بیشتری به وجود می‌آورند، و بی‌آنکه خود بدانند در مسیر یادگیری و گویایی حرکت می‌کنند، آنها برای پیشی گرفتن از رقیبان خود نهایت انرژی را به کار می‌گیرند تا برنده بازی شناخته شوند. منظور از برنده بودن بازی رسیدن به اهداف بازی است که با مهارت بخصوصی برای یادگیری زبان طرح ریزی شده‌اند و به نقش معلم کلاس در گزینش موضوع و جهت دادن آن توجه شده است. نتیجه چنین تمرین‌ها و خلاقیت‌هاست که به معلم رضایت خاطر و به شرکت‌کننده که ممکن است شاگرد مدرسه و یا دانشجو باشد، قدرت اعتماد به نفس و جرأت صحبت و فعالیت بیشتر در به کار بردن مهارت‌ها را می‌دهد.

یکی از علل و موانع پیشرفت دانشجویان در یادگیری زبان خارجی، احساس خجالت و ترس از ارتکاب به اشتباه است. اخیراً رساله‌ای در گروه آموزشی زبان و ادبیات انگلیسی دانشگاه تهران دفاع شد که تحقیقی بود در مورد نگرانی دانشجویان در یادگیری زبان خارجی. (Rezvan Noormohammadi: *On the Relationship Between Foreign Language Anxiety and Language Learning Strategies, Summer 2000* جهت مطالعه رساله‌های کارشناسی ارشد می‌توان به کتابخانه دانشکده زبان‌های خارجی دانشگاه تهران مراجعه کرد) علل مختلف نگرانی از ندانستن و یا اشتباه سبب می‌شود که شاگردان ضعیف در کلاس‌ها گوشه‌گیری کرده و سکوت کنند. امتحان و ارزشیابی برای آنها وحشت‌آور است. ولی امروزه شرکت در بازی‌ها کمک می‌کند اگر هم شده، برای لحظه‌هایی این احساس‌ها به فراموشی سپرده شوند. از امتیازهای بزرگ بازی‌های کامپیوتری، فایده آمدن و کنار گذاشتن چنین عادات مضر و ترس و لرزه‌هایی است که به یک عده مستولی می‌شود. چون شخص آزادی کامل داشته و در روبرویی با کامپیوتر امکان به وجود آمدن چنین احساساتی برایش وجود ندارد. فرد برنامه را خود انتخاب می‌نماید، می‌تواند از نظر صحیح یا غلط بودن آن را کنترل نماید، تکرار کند. سرعت

کار و زمان استفاده از این منابع نیز به دست خود اوست. همراه با مرحله به مرحله هر درس، نتایج را می بیند و اگر اشتباهی بوده ناگزیر از تکرار مرحله قبلی است. خود این تکرارها از نظر آموزشی کمک بسیاری می کند تا مطالب در ذهن او جای ثابتی را پیدا کنند. هم چنین کل برنامه خود به صورت خودآموزی در می آید که پاسخ های صحیح همانند حل المسائل در برنامه گنجانده شده است.

روزالیند (Rosalind) طی مقاله ای می گوید: "چنین به نظر می رسد که کمک بازی های زبان آموز در مراحل مختلف یادگیری مکالمه متفاوت است. در مراحل ابتدایی شرکت در این بازی ها به دانش آموز اطمینان خاطر داده و تمرین شفاهی را آموزش می دهد. در مراحل متوسط و پیشرفته، دانش آموز مقداری از زبان را یاد گرفته و با احساس آزادی الگوهای زبان را به کار می گیرد" (روزالیند ۱۹۷۹، صص ۲۰۶-۲۰۵). منظور روزالیند با توجه به بقیه مقاله این است که بازی ها در مراحل ابتدایی اطمینان خاطر داده و در مراحل متوسطه یادگیری را شتاب بخشیده و در مراحل پیشرفته الگوها به صورت ناخودآگاه تمرین و تکرار می شوند.

دیکنسن (Dickinson) با اشاره به تحقیقات انجام شده توسط دو نویسنده پیشرو آموزش زبان، ریورز و تمپلی (Rivers and Temperley)، و کتاب آنها می گوید: "برای آموزش مکالمه یک زبان بر دو نکته تاکید می شود. نکته اول آموزش و نکته دوم به کارگیری آن است. نکته اول مراجلی است که قواعد و دستور زبان و زبانشناسی جهت ادای کلام به کار گرفته می شوند و نکته دوم به کار گرفتن مهارت های آموخته شده برای محاوره با دیگران است. مسئله مهمی که در مرحله دوم معلمین با آن روبرویند یافتن راه و روشی در محدوده کلاس، جهت پیشبرد صحبت و مکالمه است. یکی از راه هایی که معلمین به خوبی می توانند از آن استفاده نمایند، بازی هایی است که در آنها هرکدام از محصلین وظیفه ای را به عهده می گیرند و در هم چشمی و مسابقه به منظور برنده شدن مجبورند مهارت های زبان خود را به کار ببرند، در حالی که حواس شان معطوف بردن مسابقه است، بطور جدی کلیه

آموخته‌های خود را تا آن مرحله از یادگیری به کار می‌برند" (دیکنسن ۱۹۸۱، صص ۳۸۴-۳۸۱). به عبارت دیگر حالت ذهنی و مسابقه‌ای که به قصد پیش‌گیری از رقبا به دانش‌آموز مستولی می‌گردد، مراحل مختلف ذهن را به صورت جدی به کار می‌گیرد و ناخودآگاه از ضمیر خود واژگان و الگوهایی را به زبان می‌آورد که در حالت‌های عادی به کارگیری آنها به صورت ارادی امکان‌پذیر نبوده است. در این مرحله است که محصل سعی می‌کند آنچه را که خود می‌خواهد بگوید، بنا بر این او به ناگزیر الگوهای مختلفی را از ذهن و ضمیر خود به کار می‌گیرد و از میان آنها واژه و جمله مورد نیاز را به نحو جالبی انتخاب می‌نماید. اینک دیگر ماشین ذهنی محصل معطوف به قواعد و قوانین زبان نیست، او انتخاب خود را بلافاصله ارائه می‌دهد و سریع و روان صحبت‌های خود را ادا می‌کند.

رابینسن (Robinson) می‌گوید: "بازی‌های زبان‌آموز قیافه‌های یخ زده دانش‌آموزان کلاس را متبسم و شادمان می‌سازد. این شیوه، راه کوتاهی است برای یادگیری زبان... (رابینسن ۱۹۸۱، صص ۳۸۶-۳۸۴).

لی (Lee) یکی از پیشروان آموزش زبان که خود کتابی نیز در این موضوع تألیف نموده و راهنمایی‌های فراوان او هزاران مدرس زبان انگلیسی را یاری داده است، می‌گوید: "دبیرانی که از بازیهای زبان‌آموز در تدریس استفاده نمی‌کنند، در حقیقت یکی از حیاتی‌ترین تمرین‌های یادگیری را نادیده می‌گیرند. شاگردان نه تنها از بازی‌ها لذت می‌برند، بلکه از طریق همان بازی‌ها، یادگیری به نحوی انجام می‌پذیرد که به طرق دیگر نمی‌توان بدان هدف‌ها دست یافت. به وسیله بازی‌هاست که زمینه شکوفایی طبیعی زبان در اشکال و سطوح مختلف آماده می‌شوند." (لی ۱۹۸۱، صص ۲۱۴-۲۰۶).

ریکسن (Rixon) در کتاب خود می‌گوید معلمین به خوبی آگاه‌اند که خستگی و نگرانی، دشمنان عمده یادگیری‌اند. لذت بردن و احساس آزادی کمک بزرگی برای درک مطلب و یادگیری می‌باشند. دیگر آن دوره سپری شده که فکر می‌شد بازی‌ها

تفریحات ملایم بعد از ظهر جمعه‌هاست و یا تفریحاتی است برای معلمین و یا شاگردان خسته. از سال ۱۹۷۰ به این طرف دیگر شکی در مورد ارزش بازی‌ها و مسابقات زبان‌آموز به عنوان عامل انگیزش باقی نمانده است. کتاب‌ها و مقالاتی که در این مورد به چاپ رسیده نمایانگر همین ارزش‌ها است (ریکسن ۱۹۸۱).

کوک (Cook) در مقاله خود چهار نوع بازی کامپیوتری را که به منظور یادگیری انگلیسی طراحی شده‌اند، شرح می‌دهد (کوک ۱۹۸۴، صص ۱۲۳-۱۱۹). این بازی‌ها برای دوره‌های ابتدایی و متوسطه آموزش زبان توصیه شده‌اند. مقاله کوک نشانگر کمک‌گیری از کامپیوتر در برگزاری بازی‌هاست. همین توجه و علایق بیشتر و بیشتر رشد پیدا می‌کند تا آن‌که در سال‌های آخر سده بیستم به شکوفایی می‌رسد. کتابهایی تألیف می‌شود که راه‌های مختلفی را برای استفاده از کامپیوتر در آموزش زبان نشان می‌دهند. در همین راستا در سال ۱۹۹۰، می‌توان از کتاب کِنینگ (Kenning) به عنوان نمونه یاد کرد. این کتاب فهرستی ۱۲ صفحه‌ای از عناوین کتاب‌ها و مقالات مربوطه را در آخر ارائه می‌دهد و بر اهمیت استفاده از کامپیوتر در تدریس و برگزاری بازی‌ها تأکید می‌کند. کِنینگ در یک مرحله از کتاب خود چنین می‌گوید: "امروزه تمرین لغت و واژه از طریق بازی‌ها صورت می‌گیرد. بازی با واژگان یکی از راه‌های مطلوب و سرگرم‌کننده به حساب می‌آید. از خوانندگان مجله تایم گرفته تا تماشاگران تلویزیونی و شنوندگان رادیو، همه در حل جدول واژگان متقاطع شرکت می‌نمایند و حتی علاقه‌مندانی هستند که مجلات مخصوص جدول واژگان متقاطع را خریداری می‌کنند و در حل جدول‌ها شرکت می‌نمایند" (کِنینگ ۱۹۹۰، صص ۱۲۶). امروزه اهمیت بازی با واژگان به مرحله‌ای رسیده که کتابهای درسی و فرهنگ‌های لغات، بخشی از صفحات خود را به این بازی‌ها تخصیص داده‌اند (آکسفورد ۱۹۹۳، صص ۱۲۵-۱۱۰). برنامه نویسان و تهیه‌کنندگان بازی‌های کامپیوتری نیز از این مهم غافل نبوده‌اند. کانال‌های تلویزیونی دنیا، همانند شبکه‌های کامپیوتری، بازی‌هایی را به صورت زنده از طریق خطوط تلفنی و

ماهواره‌ای برگزار می‌کنند و جایزه‌های خوبی نیز به برندگان اهدا می‌کنند. عنوان این نوع بازی‌ها و مسابقه‌ها بی‌شمار و از فرهنگ اجتماعی، سیاسی گرفته تا زبان و ادبیات ملل را در بر می‌گیرند.

ووکِر (Walker) در مجله تربیت معلم دانشگاه کنت انگلستان بازی زبان آموزی را بر مبنای تشابه و مقایسه ساخته و مدت ۲۰ دقیقه را برای برگزاری آن در نظر گرفته است (ووکِر ۱۹۹۳، ص ۱۸). در آنجا پیشنهاد می‌شود که تصاویری انتخاب و روی کارت‌ها چسبانده شود. تصاویر حیوانات، حشرات، آلات موسیقی، وسایل آشپزخانه، غذا، لباس و هر تصویر دیگری را که جالب باشد، می‌توان انتخاب نمود. اسامی هر تصویر در پشت کارت‌ها نوشته می‌شود. شرکت کنندگان که می‌توان آنها را به صورت گروه‌های پنج نفری در بازی شرکت داد، دور هم می‌نشینند و تعدادی از کارت‌ها به آنها داده می‌شود. به عنوان نمونه یک جمله مقایسه‌ای ارائه می‌شود تا بازیکنان جملات خود را در همین قالب‌ها بسازند. بهترین جمله مقایسه‌ای به کلاس معرفی می‌شود و یا برای نویسنده آن جایزه‌ای تعلق می‌گیرد.

بروتن (Broughton) و همکارانش از مؤسسه علوم تربیتی دانشگاه لندن ضمن تاکید بر مفید بودن بازی‌های زبان آموز می‌گویند برای تقویت انگیزه دانش‌آموزان در یادگیری مکالمه، حتماً باید از بازی‌ها استفاده کرد. روش و نوع بازی و محتوی تلفظی آن، گروه بندی کلاس و غیره را توضیح می‌دهند و می‌افزایند که نکات ضعف تلفظی دانش‌آموزان و یا دانشجویان را که به خاطر زبان مادری و فرهنگ بومی آنها پیش می‌آید، می‌توان به کمک بازی‌های مناسب تغییر داد (بروتن و دیگران، ۱۹۹۴، صص ۵۹-۶۰). در صفحات بعدی کتاب، در همین زمینه بازی‌ها تمرین‌هایی داده شده است. و هم چنین تعدادی از کتاب‌ها و منابع بازی‌های زبان آموز معرفی گردیده است (بروتن و دیگران، همان، ص ۸۷).

اور (Ur) می‌گوید: در تمرین‌های یادگیری زبان، شاید بهتر باشد به جای واژه "بازی" عنوان "فعالیت‌های بازی‌گونه" را به کار ببریم. به نظر او واژه بازی ممکن

است سبب شود که محصلین موضوع درس و یادگیری را جدی نگیرند. گرچه او خود فایده سرشار بازی‌های زبان‌آموز را یادآور می‌شود و حتی سه بازی را به عنوان نمونه معرفی می‌نماید و می‌افزاید که آنها را با خردسالان و بزرگسالان برگزار نموده و نتیجه خوبی به دست آورده است (اور ۱۹۹۶، ص ۲۹۷). وی خواننده را برای توضیحات بیشتر در مورد بازی‌های آموزشی به یکی دیگر از کتاب‌های خود ارجاع می‌دهد. او در اینجا هم منابع دیگری را در مورد بازی‌ها معرفی می‌نماید (اور، همان، صص ۳۰۱-۳۰۰).

ریورز می‌گوید: می‌توان مواردی از مطالب درسی را به صورت بازی درآورد و حالت‌های ملال آور آن را از میان برداشت. این کار به عهده معلم و مسئول کلاس است که طرح بازی را ریخته و به موقع بتواند موضوع را با دانشجویان خود در میان بگذارد (ریورز ۱۹۷۲، ص ۲۴). او اضافه می‌کند که مسئول کلاس باید توجه دانش‌آموزان را به موضوع مورد نظر جلب نماید و گاهی نیز جهت شروع و آشنایی کلاس، خود او نیز در بازی و یا به عبارت دیگر در انجام تمرین‌ها، شرکت نماید. وی در این زمینه ۱۲ نوع بازی و مسابقه زبان‌آموز را نوشته و توصیه می‌نماید که در کلاس‌های درس برای پیشبرد اهداف و موفقیت از آنها استفاده شود (ریورز، همان، صص ۳۲-۳۰).

فیناکیارو و بونومو (Finocchiaro and Bonomo) که هر دو متخصص تعلیم و تربیت و آموزش زبان خارجی بوده و در هانتر کالج (Hunter College) شهر نیویورک تدریس کرده‌اند، استفاده از بازی‌های زبان‌آموز را در کلاس‌ها توصیه می‌نمایند. به این سؤال که "بازی‌ها را چه زمانی می‌شود و لازم است در کلاس درس به کار برد؟" پاسخ می‌دهند. آنها می‌نویسند که بیشتر این امور مربوط به سن و سطح معلومات دانش‌آموزان می‌شود و روشی است که جهت تدریس و ارائه مطلب انتخاب شده است. خردسالان ممکن است از بازی‌های مربوط به خانه‌داری و یا قایم موشک و پنهان و پیدا کردن اشیاء لذت ببرند، در حالی که بزرگسالان بیشتر می‌خواهند در

صحبت تلفنی، و یا در اجرای موضوعی به صورت نمایش در روی صحنه و غیره شرکت نمایند. بیشتر دانش‌آموزان خردسال و بزرگ سال از بازی‌هایی که با لغات سر و کار دارند لذت می‌برند و یکی از بازی‌های ایده‌آل برایشان حل جدول واژگان متقاطع است (فیناکیارو و دیگران، ۱۹۷۳، صص ۱۶۴-۱۶۳).

فیناکیارو در کتاب دیگری که در همین زمینه در سال بعد به رشته تحریر درآورده می‌گوید: "انواع زیاد بازی‌ها و سرودها از سطح خیلی ساده تا بسیار پیشرفته وجود دارند که در تدریس و تمرین زبان می‌توان از آنها کمک گرفت و کلاس‌ها را زنده و بشاش برگزار کرد" (فیناکیارو، ۱۹۷۴، صص ۱۱۰-۱۰۸). او ۱۰ بازی را به عنوان نمونه معرفی می‌نماید. نکته جالبی که در مورد سرود و آوازهای زبان‌آموز بیان می‌کند، این است که اگر واژگان انگلیسی و کلیدی تمرین مورد نظر بر روی آهنگ سرود و آوازی که دانشجویان به زبان مادری خود با آن آشنا هستند گذاشته شود، بسیار جلب توجه کرده و مفید خواهد بود.

سلسه - ماریسا و مکینتاش (Celce-Murcia and McIntosh) که هر دو استادان دانشگاه کالیفرنیا در لوس آنجلس آمریکا هستند و در بخش "انگلیسی به عنوان زبان دوم" مشغول تدریس اند، مجموعه‌ای از مقالات متخصصان آموزش زبان "انگلیسی به عنوان زبان دوم" را گردآوری کرده‌اند. یکی از مقالات در ۱۳ صفحه زیر عنوان "استفاده از سرودها و بازی‌ها در کلاس‌های انگلیسی به عنوان زبان دوم" توسط دو نفر (Michael Gasser and Elyn Waldman) نوشته شده است (سلسه - ماریسا و دیگران، ۱۹۷۹، صص ۴۹-۶۱). در این مقاله ۱۹ بازی زبان‌آموز معرفی شده و مطالب مفیدی در مورد فایده بازی‌ها در تدریس به خردسالان و بزرگسالان بیان گردیده است. سرودهایی نیز برای تدریس انگلیسی در این مقاله معرفی شده که برخی جهت تمرین در تلفظ حروف و واژگان بخصوص ساخته شده‌اند. در مورد بازی‌ها چنین گفته شده: "همه بر این باورند که بازی‌ها توأم با تفریح و لذت هستند و تقریباً همه نیز بر این عقیده‌اند که اگر یادگیری توأم با تفریح و لذت باشد، شاگردان

بیشتر یاد می‌گیرند" (سلسه - مارسیا و دیگران، همان، ص ۵۳). در این مجموعه، در بخش‌های دیگر نیز بازی‌های جالبی در زمینه تقویت مهارت خواندن و یادگیری معرفی شده است (سلسه - مارسیا و دیگران، همان، صص ۱۲۷-۱۲۶). بالاخره در صفحات پایانی این مجموعه، بازی‌های دیگری گنجانده شده و ضمن مفید دانستن آنها برای تدریس زبان، چنین آمده که: "این بازی‌ها در مدارس مختلف بزرگسالان از بوطه آزمایش گذشته و از کاربری آنها نتایج خوبی حاصل شده است" (سلسه - مارسیا و دیگران، همان، صص ۲۸۳-۲۸۱).

در این مقاله بعد از اشاراتی که به تسهیلات ارتباطی و منابع و بانک‌های اطلاعاتی موجود و بازتاب نظریات پیشروان و متخصصان روش تدریس زبان خارجی شده است، شاید اشاره به نظریک دانشمند و ادیب ایرانی و دو نویسنده و ادیب انگلیسی نیز مفید باشد.

فرانسس بیکن (Francis Bacon) فیلسوف، مقاله نویس و سیاستمدار انگلیسی قرن هفده در مقاله‌ای که زیر عنوان "در باب مطالعه" (هریس ۱۹۶۵، ص ۸) نوشته در مورد خواندن کتاب‌ها می‌گوید: "مردم کتاب‌ها را یا برای ازدیاد مسرت، یا برای زینت گفتار و یا برای افزایش قدرت و توانایی علمی مطالعه می‌کنند.... بعضی از کتاب‌ها تنها برای چشیدن مزه مفیدند، برخی را بایستی یکبار به بلعید، ولی معدودی را باید درست جویده و کاملاً مزه کرد..." (صورتگر ۱۳۲۰، صص ۹۶-۹۵). این جملات که حدود ۴۰۰ سال پیش بیان گردیده در مورد بازی‌ها نیز صدق می‌کند و پاسخ و راه‌گشایی است برای آنان که فکر می‌کنند بازی فقط برای خردسالان است و باور ندارند که بزرگسالان نیز به همان خوبی و شاید بهتر از بچه‌ها می‌توانند از بازی‌ها استفاده نمایند.

آقای دکتر حسین الهی قمشه‌ای، دانشمند و ادیب ایرانی در یکی از سخنرانی‌های خود که از تلویزیون ایران پخش می‌شد، اظهار داشت زندگی ما در این جهان به قدری کوتاه است که ما اصلاً بچه به دنیا می‌آییم، مجال بزرگ شدن

نداریم و با همان بچگی از این دنیا می‌رویم. عمر بشر که امروزه به ۸۰ و یا بیشتر محدود شده زمان قابل ملاحظه‌ای برای رشد کافی ذهنی نیست، به عبارت دیگر با این سالها کسی نمی‌تواند به حد کمال برسد. اگر چه از نظر فیزیکی رشد انجام می‌پذیرد و دورانی را پشت سر می‌گذاریم. اما به عقیده بعضی‌ها حتی بهتر است آدم بچه بماند، ساده و بی‌گناه باشد، آرایش دوران را به خود نبیند، تخریب نشود، فرسودگی پیدا نکند، شاداب بماند، آماده یاد گرفتن و هوشیار باشد. بر پایه همین تفاسیر است که بازی‌ها برای همه در نظر گرفته شده است. به عبارت دیگر مخلوط و درهم، بزرگ و کوچک، ساده و مشکل، قدیم و جدید همه متاع ما بدین شکل عرضه می‌گردد. بعضی از بازی‌ها برای "ازدیاد مسرت" است که این یکی از شرایط اساسی یادگیری است. طبع و روان انسان چیزهایی را انتخاب و می‌پذیرد که مورد قبول و توجه وی قرار می‌گیرد. بعضی از بازی‌ها برای روان و سلیس بودن کلام است و تلفظ واژگان و آهنگ جملات را می‌آموزند و لذا برای "زینت گفتارند" و هرچه بیشتر الگوهای زبان، واژگان و جملات مورد تمرین و تکرار قرار بگیرد "قدرت توانایی علمی" بازیکنان بیشتر و بیشتر خواهد بود.

یکی از شعرای معاصر انگلستان بنام چارلز کازلی (Charles Caustley) که بسیار موفق هم بوده است و تعداد زیادی از اشعار وی نیز مورد پسند خردسالان و جوانان قرار گرفته، در یکی از مصاحبه‌ها که از وی پرسیده شد "آیا اشعار خود را برای خردسالان می‌نویسد؟" چنین پاسخ داد که موقع نوشتن و یا خلق اشعار، جماعت خاصی را در نظر نمی‌گیرد. موضوعاتی که در ذهن او جاری می‌شود و به صورت نظم و نثر شکل می‌گیرند، برای همه انسان‌هاست. به عبارت دیگر منظور او این بود که تراوش ذهنی وی چون کالای سفارشی مخصوص مشتریان بخصوصی نمی‌باشد. یک جا و درهم برای همه است و هرکس باید به نسبت زمینه و ظرفیت و استعداد فکری و نیاز، به نسبت سن و سالهایی که پشت سر گذاشته است انتخاب کند. پاسخ جالب دیگری نیز که کازلی اضافه کرد این بود که چه سالی و یا چه مرزی

بچگی و بزرگی را از هم جدا می‌کند؟ به نظر می‌رسد که هرچه ذهن غنی‌تر باشد و تجربه زندگی بیشتر، انسانها می‌توانند انتخاب بهتر و مناسب‌تری بنمایند. ولی، شادابی و جنب و جوش روزانه، آمادگی فیزیکی و ذهنی در کالبد پر از هورمون و انرژی جوانان سبب می‌شود که آمادگی پذیرایی و گیرایی بیشتری را داشته باشند و جالب است که معیارهای پذیرفته شده در این سنین مبدا و ارزش‌هایی را برای بقیه عمر تشکیل می‌دهند.

برای دست‌یابی به بازی‌ها و آشنایی با آنها به زبان فارسی شاید خوانندگان با کتابی که حدود ۱۰ سال قبل توسط نویسنده این سطور ترجمه و منتشر شده آشنا باشند. (بازیهای برای آموزش زبان انگلیسی) این کتاب اخیراً با مقدمه جدید و با دو پی‌نوشت تجدید چاپ و بازنگری گردیده است. در پی‌نوشت اول تعداد ۱۴ بازی جدید به کتاب اضافه گردیده است. دستورالعمل و توضیحات با توجه به فرهنگ ایرانی به فارسی داده شده و از نظر آموزشی بازی‌های مفیدی هستند. در مقدمه‌ای که جولیا دابسن (Julia Dobson) برای این بازی‌ها تدارک دیده، مطالب خوبی گنجانده شده است. خود ایشان تعداد زیادی از بازی‌ها را در سرکلاس‌های درس تجربه کرده و ۱۴ بازی را که بیشتر مورد پسند و مفید بوده است ارائه داده و نظر و پیشنهادهای خود را در ۱۰ پاراگراف بیان کرده است (قیطانچی ۱۳۷۹، صص ۱۱۷-۱۱۳). در پی‌نوشت دوم بیش از ۶۵ کتاب و منبع جدید بازی‌های زبان‌آموز به صورت فهرست چاپ شده است. در این باره توضیحات زیر در مقدمه چاپ دوم داده شده است:

"فهرست کتابهایی که برای چاپ دوم تهیه و زیر عنوان "پی‌نوشت ۲" به آخر این کتاب اضافه شده نشان می‌دهد که اتفاقات عظیمی در این جنبه آموزشی به وقوع پیوسته است. کتاب‌ها از طریق شبکه‌های بین‌المللی بوسیله اینجانب تهیه شده و از نظر زمانی بیشتر در پانزده سال گذشته چاپ و منتشر گردیده‌اند. همه کتابها با توجه به آموزش زبان انگلیسی با استفاده از بازیهای زبان‌آموز، گردآوری شده است. به

عبارت دیگر کتابها، بازی‌های بی‌شماری را معرفی و راه‌های برگزاری آنها را در کلاس‌های آموزش زبان انگلیسی - همانند کتاب حاضر که به فارسی ترجمه گردیده است - بیان می‌کنند. جالب توجه است که نویسندگان و گردآورندگان بازی‌های زبان‌آموز، بیشتر مواقع خودشان تجربه‌های تدریس زبان و بخصوص تدریس زبان انگلیسی به خارجیا را نیز داشته‌اند. و لذا بازی‌ها در کلاسهای خود این استادان در بوته آزمایش گذاشته شده و صیقل یافته و بعد به صورت کتاب برای مدرسین زبان ارائه گردیده است. استادان، مدرسان، زبان‌شناسان و متخصصانی که این کتابها را تهیه کرده‌اند، خوانندگان را از نظر روش تدریس و استفاده از بازی‌ها نیز یاری می‌دهند و لذا جنبه آموزشی و تفریحی و سرگرمی بازی‌ها در کنار هم بیان شده است" (قیطانچی، همان، صص ۱۴-۱۳).

جهت آشنایی بیشتر، سه بازی از کتاب مذکور که بر مبنای یادآوری و تمرین لغات ساخته شده است، در اینجا ارائه می‌شود. یکی از این بازی‌ها که همیشه مورد پسند و بازیابی خاصی در روی تخته سیاه جلوه‌گر می‌شود بازی هرم (The Pyramid) نامیده شده است. در آغاز، واژه‌ای که از پنج تا ده حرف تشکیل شده انتخاب می‌گردد، فی‌المثل "beautiful".

هر شاگرد حروف واژه را به طور عمودی بر کاغذ می‌نویسد. سپس با حرف دوم ستون عمودی که در اینجا حرف "e" است واژه‌ای دو حرفی می‌نویسد که با همان حرف شروع می‌شود و ساختن واژگان را به سمت پایین ستون عمودی ادامه می‌دهد به طوری که هر واژه بعدی یک حرف بر واژه قبلی اضافه داشته باشد. نوعی دیگر از بازی این است که شاگردان تنها یک حرف را به طور عمودی بر کاغذ می‌نویسند. سپس صفحه کاغذ را با واژگانی که به حرف انتخاب شده خاتمه یافته‌اند، پر می‌کنند، به طوری که هر یک از واژگان از بالا به پایین به اندازه یک حرف از واژه ماقبل خود بلندتر بشود. هرم‌های مورد نظر به ترتیب زیر شکل می‌گیرند:

B	D
E H	AD
A N T	END
U G L Y	FIND
T E A C H	FOUND
I M P O R T	RECORD
F A S H I O N	MISLEAD
U M B R E L L A	O V E R F E E D
L A D Y B I R D S	W I T H S T A N D

بازی دوم زیر عنوان "واژگان بسیار از یک واژه" داده شده است. همان گونه که از عنوان بر می آید، این بازی به منظور تمرین و یادآوری واژگان برگزار می گردد. معلم به شاگردان کلاس، واژه، عبارت و یا جمله ای را ارائه می دهد. شاگردان با استفاده از ترکیبات مختلف حروف واژه یا عبارت و یا جمله داده شده، واژگان جدیدی را می سازند. بازیکنی که طولانی ترین فهرست واژگان صحیح را ساخته باشد برنده خواهد بود.

مثال زیر نمونه ای است از واژگانی که از ترتیب مجدد حروف HOMEWORK ساخته شده است.

HOMEWORK	HOME	WORK	ROOM	MORE	ME
HOW	HER	HERO	HOOK	WORM	OR
ROME	ROW	MEW	MOW	HOMER	WHOM
ORE	WHO	OWE	O.K.	WOKE	ROOK
HOMO	MR	WOO	HOE	WORE	ROMEO

این بازی قدرت واژه سازی و املاء را بیشتر می‌کند، بازیکنان را با ترتیب حروف داخل واژگان آشنا می‌سازد و به حفظ و نگاهداری واژگان در ذهن کمک می‌نماید (قیطانچی، همان، ص ۴۴).

بازی سوم که همیشه تفریح و شوخی شاگردان را همراه داشته، تمرین خوبی برای یادآوری واژگان انگلیسی می‌باشد که زیر عنوان "ممکن است معرفی کنم" داده شده است. بازیکنی به پای تخته سیاه می‌رود و می‌گوید:
ممکن است شما را به دوستم فرهاد معرفی کنم؟

May I introduce you to my friend, Farhad?

سپس حروف اسم رفیقش را به صورت جدا به ترتیب داخل جدول در روی تخته سیاه می‌نویسد. شاگردان باید در وقت تعیین شده واژگان بیشتری را که با هر یک از حروف اسم شروع می‌شود، بنویسند. جدول زیر یک بازی پایان یافته را به عنوان نمونه نشان می‌دهد.

F	A	R	H	A	D
FIRE	ARRIVE	RICH	HOTEL	AMBASSADOR	DANGER
FRIEND	ACCIDENT	REACH	HUMOUR	AMBULANCE	DAMAGE
FLOUR	ACCOMPANY	REPEAT	HOUSE	ARM	DOOR
FLOWER	ACCUSTOM	REVIVE	HAPPY	ARMY	DIVIDE
FOOD	APPRECIATE	REMEMBER	HOME	ARRANGE	DEEP
	ANCESTOR	RELAX	HEART	AFTERNOON	DEAF
		RARE	HEALTH	ARGUE	DESIGN
			HABIT	AUTOMOBILE	DEER
				ADVANCE	DISCOVER
					DRAMA

در این بازی، واژگان بسیاری از طرف کلاس پیشنهاد می‌شود که گاهی واژگان پیشنهادی باعث خنده و سر و صدا می‌گردد. معلم گاهی ممکن است به منظور انتخاب واژگان مفید در بازی شرکت کند و سعی نماید واژگانی در جدول ثبت گردد که برای اکثریت کلاس مفیدتر است.

بطور کلی بازی‌ها انعطاف‌پذیر هستند یعنی به نسبت نیاز می‌توان تغییراتی در آنها به وجود آورد. نکته مهم‌تر این است که بیشتر بازی‌ها را می‌توان به زبانهای مختلف برگرداند. بازی‌های فوق را به راحتی می‌توان به زبان آلمانی، فرانسه، ایتالیایی، فارسی و عربی و غیره برگرداند. به عبارت دیگر این کتاب که برای تمرین و تدریس انگلیسی به فارسی زبانها تدارک دیده شده است با تغییرات لازم برای هر زبان دیگر می‌توان آن را مورد استفاده قرار داد. مثلاً در تدریس زبان فارسی به خارجی‌ها می‌شود کلمات روزمره فارسی را با توجه به فرهنگ ایران جایگزین کرد و به زبان فارسی با مثالهای فارسی بازی‌ها را برگزار کرد.

نتیجه:

این مقاله با اشاره به تسهیلات ارتباط جمعی و گنجینه‌هایی آغاز شد که انسانهای علاقه‌مند امروزی می‌توانند بدانها دست یابند و زندگی علمی و اجتماعی خود را هرچه بیشتر غنی‌تر سازند. در طول مقاله با آوردن عقاید بزرگان، پیشروان و متخصصان آموزش و پرورش و نمونه‌هایی از بازی‌ها کوشیده شد تا اهمیت و جایگاه بازی‌ها و بخصوص بازی‌های زبان‌آموز نشان داده شود. نتیجه موفقی که هزاران مدرس و کارشناس از به کار بردن آنها در کلاس‌های درس، در یافته و نشان داده‌اند گواه خوبی است که مدرسین امروزی نیز به راحتی می‌توانند از آنها در تفهیم و شاداب سازی کلاس خود بهره بگیرند. در این شیوه، بازی‌ها را می‌شود با توجه به موقعیت‌ها تغییر داد و با اهداف خود هم‌آهنگ کرد. فرهنگ، محیط کار و شرایط کلاس و محصلین و حتی شرایط اقلیمی، همه اینها در انتخاب و اجرای بازی‌ها در

کلاس نقش چشمگیری دارند. در نمایش و اجرای بازی‌ها تجربه و نظر دیگران کمک بزرگی است، ولی تصمیم نهایی با معلم هوشیاری است که با آگاهی کافی مطالب را انتخاب و اجرا می‌نماید.

از شبکه‌های محلی و بین‌المللی و پایگاه‌های علمی (به عنوان مثال مجله زیر از طریق اینترنت قابل دسترسی است و محصول دو سال گذشته را در خود دارد.

The Internet. TESL Journal 1998-2000

بهمان ترتیب ELT Journal و تعداد زیادی از مجلات بسیار مفید و تخصصی دیگر قابل دسترسی هستند.) و اطلاعاتی باید به نحو احسن استفاده نمود. آگاهی از بازی‌های زبان‌آموز دیگران که هر روز به پایگاه‌ها اضافه می‌شود هم لذت بخش است و هم می‌تواند برای کلاسهای درس یاری دهنده باشند. (در آدرس زیر استاد زبان انگلیس در ژاپن بنام فوجی یوکا Fujioaka که تجربه تدریس دبیرستان را نیز داشته با ۱۶ سال سابقه دو بازی را برای گوش دادن و صحبت کردن در زبان انگلیسی ارائه داده. به علت آب و هوا و فرهنگ ژاپن، محصلین را به کنار چشمه و جویباری برده، در آنجا، آنان نست به خرده جوب و برگهای شناور در آب ویا به صداهای دور و بر و یکدیگر گوش داده و سخن می‌گویند. <http://www.aitech.ac.jp/~iteslj/>)

از فرهنگ غنی ایران می‌شود بازی‌های دست اول را تدارک دید و دیگران را با بازی‌های جالب ایرانی آشنا ساخت. فعالیت‌های امروزی، فعالیت‌های بین‌المللی است، حرکت میلیون‌ها انسان است در شبانه روز برای بهتر یاد گرفتن، بهتر یاد دادن و بهتر به هم نوع خود کمک کردن. اگر کسی از این حرکت‌ها و پیشرفت‌ها غافل بماند بنا به مثل ایرانی "از قافله خیلی عقب خواهد ماند".

منابع و مآخذ:

- 1- Broughton, Geoffrey; et al., 1994. *Teaching English as a Foreign Language*. London: Routledge.
- 2- Celce-Murcia, Marianne, and McIntosh, Lois, eds. 1979. *Teaching English as a Second or Foreign Language*. Cambridge, U.K.: Newbury House Publishers.

- 3- Cook, V.J. January 1984. "Communication Games with a Microcomputer", *World Language English*, Vol.3, No.2.
- 4- Dickinson, L. July 1981. "Have You Got Mr Bun the Baker? Problems and Solutions in the Use of Games, Role Play, and Stimulations", *ELT Journal*. XXXV, No.4.
- 5- Finocchiaro, Mary. 1974. *English as a Second Language: from Theory to Practice*. New York: Regents Publishing Co.
- 6- _____. and Bonomo, Michael. 1973. *The Foreign Language Learner: A Guide for Teachers*. New York: Regents Publishing Co.
- 7- Gheithanchi, Javid, trans. 2000. *Let's Play Games in English*. 2d ed. Tehran, Iran: 2061, Tehran University Press. (Farsi & English).
- 8- Harris, Victor.; et al., eds. 1965. *English Prose 1600-1660*. New York: Holt, Rinehart and Winston. - "Of Studies".
- 9- Kenning, M-M. 1990. *Computer and Language Learning Current Theory and Practice*. New York, London: Ellis Horwood.
- 10- Lee, W.R. ed. 1981. "Language Games" by K.M. Willey. *ELT Journal*, Selection 2.
- 11- Oxford. 1993. *Oxford Photo Dictionary. Practice Exercises for Classroom Use or Self Study*. Oxford, U.K.: Oxford University Press.
- 12- Rivers, Wilga M. 1972. *Speaking in Many Tongues: Essays in Foreign Language Teaching*. Rowley, Mass.: Newbury House.
- 13- _____. 1972. *Teaching Foreign-Language Skills*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- 14- _____. 1981. *Teaching Foreign-Language Skills*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- 15- _____, and Temperley, Mary S. 1978. *A Practical Guide to the Teaching of English as a Second or Foreign*
- 16- *Language*. New York: Oxford University Press.
- 17- Rixon, Shelagh. 1981. *How to Use Games in Language Teaching*. London: Macmillan.

- 18- Robinson, Peter G. July 1981. "Role Playing and Class Participation", *ELT Journal*, XXXV, No.4.
- 19- Rosalind, A. Arnold. April 1979. "The Function of Language Games in the Classroom", *ELT Journal*, XXXIII, No.3.
- 20- Suratgar, Lotfali. 1941. *The History of English Literature*. Tehran, Iran: Amir Kabir. (Farsi).
- 21- Ur, Penny. 1996. *A Course in Language Teaching: Practice and Theory*. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press.
- 22- Walker, Sara. 1993. "A Training Game, What is a Language", *A Teacher Trainer, A Practical Journal Mainly for Modern Language Teacher Trainers*, The University of Kent, England, Vol.7, No.2.

Archive of SID