تخته سفید شماره ۴۵

واقعیت افزوده و دسترسی مناطق محروم به محتوای باکیفیت

تکنولوژی‌هایی که محرومیت آموزشی را دور می‌زنند

تکنولوژی، روند آموزش و تربیت دانش‌آموزان را دچار تحولات بزرگی کرده است و این روزها دانش‌آموزان وسایل تکنولوژی سیار را به‌عنوان یکی از صمیمی‌ترین دوستان زندگی خود پذیرفته‌اند. همین مسئله برای برخی از دغدغه‌مندان حوزه آموزش‌وپرورش فرصتی شده تا با پیوند میان موضوعات آموزشی و اطلاعات به‌روزشده دیجیتالی سعی بر زنده‌نگه‌داشتن مطالب آموزشی خود داشته باشند. یکی از این افراد «سیدعلی جعفری» است که با تکنولوژی «واقعیت افزوده» سعی دارد تا تحولی در محتوای آموزشی دانش‌آموزان ایجاد کند. این معلم شیرازی که از نزدیک شاهد محرومیت‌های دانش‌آموزانش در مناطق دورافتاده بود، برای تحقق بزرگ‌ترین آرزویش، یعنی دسترسی همه دانش‌آموزان به محتوای استاندارد باکیفیت، تصمیم می‌گیرد با استفاده از کاربردی‌کردن تکنولوژی واقعیت افزوده در حوزه آموزش‌وپرورش فرصت برابر یادگیری باکیفیت را ایجاد کند. وی که کارآفرین حوزه کسب‌وکارهای نوست، معتقد است این تکنولوژی کمک می‌کند تا معلم‌های باتجربه از سرمایه سواد و تجربه‌شان برای کسب‌وکار استفاده کنند.

واقعیت افزوده چیست؟

همان‌طور که از اسم واقعیت افزوده مشخص است، به واقعیت چیزی را اضافه می‌کند. اگر مطلب یا عکس و تصویری دارید، به آن واقعیت، چیزی اضافه می‌شود و واقعیت افزوده گفته می‌شود. یک واقعیت مجازی داریم و یک واقعیت افزوده. واقعیت مجازی همه‌چیز را به یک فضای مجازی تبدیل می‌کند؛ مانند شهربازی‌ها که عینک‌هایی روی چشم می‌گذارند و احساس می‌کنند در محیط دیگری هستند. اکنون بسیاری از شرکت‌هایی که در حوزه فناوری هستند، روی این حوزه کار می‌کنند. نگاه ما این بود که در حوزه آموزش، به واقعیت‌ها اضافه کنیم. واقعیت افزوده یک تکنولوژی هست که بیشتر در زمینه تبلیغات استفاده می‌شده که ما با نگاه آموزشی آن را به حوزه آموزش‌وپرورش آورده‌ایم.

جای خالی چه چیزی در آموزش‌وپرورش وجود داشت که تصمیم گرفتید تکنولوژی واقعیت افزوده را در این حوزه کاربردی کنید؟

من در شیراز معلم بودم. تعدادی از این مدارسی که تدریس می‌کردم در مناطق محروم و خارج از شهر بود. مشکل این بود که در بسیاری از این مدارس امکانات اولیه، مثل کارگاه و آزمایشگاه وجود نداشت و اگر امکاناتی این‌چنینی وجود داشت، معلم‌ها به آن مناطق دورافتاده نمی‌رفتند و وسایل و تجهیزات خاک می‌خورد. درواقع معلم فعال امکانات ندارد و اگر جایی امکانات باشد، معلم باانگیزه وجود ندارد. فکر کردم چه باید کرد تا عدالت آموزشی ایجاد شود و همه بچه‌ها بتوانند از یک محتوای استاندارد استفاده کنند. کسی که در تهران است و همه امکانات را دارد و آن کسی که در سیستان‌وبلوچستان نشسته و امکانات محدودی دارد، چگونه می‌توانند از آموزش یکسان برخوردار باشند و این شد که من به واقعیت افزوده فکر کردم. زیرساخت این سیستم فقط دو چیز است؛ یکی اینترنت و دیگری گوشی‌های همراه است. در روستاهای ما همه‌جا معمولا امکانات اولیه این‌چنینی وجود دارد. وقتی دیدم زیرساخت وجود دارد، در قالب یک کار گروهی شروع به کارکردن روی این نرم‌افزار کردیم. به این صورت که کار عملی یا آزمایشی که بچه‌ها دچار مشکل هستند یا شرایط ایجاب می‌کند، کسی غیر از معلم خودشان به آنها آموزش دهد بچه‌ها می‌توانند با استفاده از نرم‌افزار در تلفن همراه‌شان، به‌راحتی به آن محتوایی که می‌خواهند، برسند. درواقع یک معلم همراه همیشه کنارشان هست.

این برنامه به چه صورت کار می‌کند؟

نرم‌افزار مربوط به واقعیت افزوده در گوشی همراه نصب می‌شود و گوشی همراه را مقابل مبحث آموزشی موردنظر گرفته و فیلم آموزشی مرتبط با آن درس پخش می‌شود. با فیلم آموزشی‌ای که پخش می‌شود، می‌توان دسترسی به محتوای باکیفیت داشت. فیلم‌های آموزشی از قبل با کمک اساتید این حوزه ساخته شده اما خود معلم‌ها یا دانش‌آموزان هم می‌توانند محتوای مدنظرشان را با کیفیت خوب با استفاده از این نرم‌افزار منتقل کنند.

محتوای مورد نیاز برای استفاده در این تکنولوژی را خودتان تهیه می‌کنید؟

ما زیرساخت اولیه را فراهم کردیم و بعد در اختیار ۲۰۰ مرکز آموزشی قرار دادیم. در این ۲۰۰ مرکز آموزشی متوجه شدیم که نه معلم و نه دانش‌آموز انگیزه‌ای برای تولید محتوا ندارند و جالب اینکه محتوایی هم در اختیارشان نیست که بتوانند استفاده کنند و این شد که نگاهمان را تغییر دادیم و قرار شد خودمان تولید محتوا را داشته باشیم و در اختیار همه قرار دهیم. کم‌کم کار را به معلم‌ها و دانش‌آموزان نیز واگذار کردیم.

پس اکنون برای تولید محتوا از ظرفیت معلم‌ها و دانش‌آموزان استفاده می‌کنید؟

ما زیرساخت را به لحاظ فنی ایجاد کردیم و در اختیار هر معلمی در هر کجای کشور که مایل باشد، قرار می‌دهیم تا خودشان بتوانند محتوای مدنظرشان را در آن قرار داده و دانش‌آموزان‌شان بتوانند از آن استفاده کنند. ما بستر ایجاد این سیستم را در اختیار تمام معلم‌ها قرار داده‌ایم تا بتوانند استفاده کنند و تولید محتوا داشته باشند، اما موضوع دیگر این است که اتفاقا از این نرم‌افزار برای کسب درآمد هم می‌توانند استفاده کنند. محتوا سرمایه است و معلم‌هایی که دانش لازم را دارند، مملو از این سرمایه مهم هستند. ما زیرساخت را در اختیارشان قرار می‌دهیم تا از این سرمایه‌ای که دارند، بتوانند استفاده کنند.

تا چه اندازه «واقعیت افزوده» کمک می‌کند تا افزایش کیفیت آموزشی داشته باشیم؟

هرجا که تلفن همراه آنتن دهد، می‌توان به این برنامه دسترسی داشت. دانش‌آموز وقتی این نرم‌افزار را دارد به‌راحتی به معلمش دسترسی دارد. درواقع بعد از دیدن فیلم علاوه بر اینکه آموزش باکیفیت رخ می‌دهد، اگر همان لحظه سؤالی داشت یک معلم آنلاین در کنارش تعریف شده که می‌تواند مشکلات او را برطرف کند. درواقع برای زیرساخت به دو چیز نیاز داریم؛ اینترنت و تلفن همراه. تلفن همراه هوشمند را درصد قابل‌توجهی از افراد دارند. حتی در روستاها و حتی مناطق محروم به‌راحتی تلفن همراه هوشمند در دسترس است، البته شاید صد درصد نباشد، اما یک اکثریت غالبی دارند. درنتیجه به‌راحتی از این تکنولوژی می‌توان استفاده کرد و به محتوای استاندارد و معلم استاندارد و پشتیبان استاندارد، دسترسی پیدا کرده و درنهایت با دسترسی به کیفیت آموزشی مناسب می‌توان به عدالت آموزشی پایدار رسید.

واقعیت افزوده فرصت دسترسی برابر به آموزش باکیفیت را فراهم می‌کند اما تا چه اندازه در توانمندسازی معلم‌ها تأثیرگذار است؟

ما محتوا را تولید می‌کنیم و در اختیار می‌گذاریم، اما معلم‌ها خودشان نیز می‌توانند محتوا را تولید و استفاده کنند. ما تلاش می‌کنیم معلم‌ها خودشان بیایند و محتوا را تولید کنند. ما معلم توانمند کم نداریم. در یکی از مناطق آموزش‌وپرورش تهران یک جشنواره تولید محتوا برگزار شد و تعداد سه هزار محتوا توسط معلم و دانش‌آموز تولید شد. حال همین در مقیاس یک شهرستانی مثل سیستان‌وبلوچستان قطعا بیشتر از این تعداد است. کاری که ما می‌توانیم انجام دهیم این است که محتوا در این بستر ارائه شود و او کسب درآمد کند. وقتی معلم بتواند کسب درآمد کند، ایجاد انگیزه می‌شود.

معلم فعال امکانات ندارد و اگر جایی امکانات باشد، معلم باانگیزه وجود ندارد. فکر کردم چه باید کرد تا عدالت آموزشی ایجاد شود و همه بچه‌ها بتوانند از یک محتوای استاندارد استفاده کنند

آیا نهادهای رسمی آموزشی مثل وزارت آموزش‌وپرورش از شما حمایت می‌کنند؟

در شرایط فعلی وزارتخانه سیاستی برای ادامه این مسیر ندارد، ولی با فضای بسته تولید محتوایی که درون مدارس ایجاد کرده، سنگ‌اندازی‌هایی هم برای ادامه کار ما دارد. اول هر کتابی این متن نوشته شده است: «کلیه حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وزارت آموزش‌وپرورش است. هرگونه استفاده از کتاب و اجزای آن به صورت چاپی و الکترونیکی و ارایه در پایگاه‌های مجازی، نمایش، اقتباس، تبدیل، ترجمه، عکس‌برداری، نقشه، تهیه فیلم و تکثیر و هرشکل و نوع بدون کسب مجوز ممنوع است و متخلفان تحت پیگرد قرار می‌گیرند».

این بزرگ‌ترین مانعی است که برای من و معلم و دانش‌آموز گذاشته‌اند. در این فضای بسته تولید محتوا، کسی انگیزه‌ای برای ورود به آن ندارد حتی معلم‌ها. چطور می‌توان انتظار داشت با وجود درهای بسته، تحول ایجاد شود. هر زمان این را از کتاب‌های درسی حذف کردند یعنی فضای محتوای آموزش‌وپرورش می‌تواند تغییری در راستای عدالت آموزشی ایجاد کند. با وجود این موانع، منِ دغدغه‌مند حوزه آموزش‌وپرورش نمی‌توانم کاری بکنم. نهادهای آموزش رسمی، محتواهای استاندارد بسیار خوب زیادی دارند که می‌توانند در اختیار بگذارند تا ما از همین محتواها برای تولید استفاده کنیم. در جشنواره رشد وقتی در یک منطقه فقط سه‌هزار و ۸۰۰ محتوا تولید می‌شود، ببینید در کل کشور چه بار محتوای عظیمی تولید شده است. می‌توانند از طریق واقعیت افزوده محتواها و تجربه‌های جذاب معلم‌ها را در اختیار دیگران قرار دهند، اما متأسفانه این اتفاق نمی‌افتد و هر آنچه محتوای تولیدشده از سوی دانش‌آموزان و معلم‌ها انجام می‌شود، اکنون در حال خاک‌خوردن هستند و استفاده‌ای نمی‌شود.

چشم‌انداز شما نسبت به کاربردی‌کردن واقعیت افزوده در آموزش‌وپرورش چیست؟

ما توقعی از آموزش‌وپرورش نداریم. مسیر خودمان را می‌رویم و تا الان هم از هیچ نهادی توقعی نداشتیم، ولی پیش‌بینی می‌کنم چه دولت همراهی کند و چه همراهی نکند، با این نرم‌افزار در سال‌های آینده هزاران نفر صاحب شغل و درآمد می‌شوند. ما فقط در یکی از نرم‌افزارهایمان که آموزش مجازی اتود است، توانایی ایجاد شغل برای هزار نفر را داریم حالا ببینید گسترش این دانش چه فرصت‌هایی فراهم می‌کند. ما برای فارغ‌التحصیلان رشته‌های مختلف که سابقه تدریس دارند و الزاما رسمی آموزش‌وپرورش نیستند، بازار کار ایجاد کرده‌ایم. این فرصت خوبی برای دانشجویان دانشگاه فرهنگیان است تا با این تکنولوژی آشنا شوند. اگر جاده باز باشد راحت‌تر به مسیرمان ادامه می‌دهیم، ولی اگر جاده باز نباشد، خودمان جاده را می‌سازیم.

تاک

هر هفته در این ستون نوشته‌هایی درباره تربیت در اوان کودکی (تاک) منتشر می‌شود. هدف این است که آرام‌آرام در کشور از مرحله ذکر اهمیت توجه به این دوره مهم زندگی عبور کنیم و وارد مرحله اقدام و عمل درست شویم. این اقدام، هم ناظر بر چرخش‌های نگرشی و عملی والدین و مربیان و هم ناظر بر سیاست‌گذاری کشور برای این دوره است.

زنده‌نگه‌داشتن کنجکاوی مقدس در کودکان

میلاد افشین‌منش*

• «پرسشگری» ویژگی ذاتی هر کودکی است و برخلاف بسیاری از مهارت‌ها که ابتدا باید در کودک ایجاد شده و با زمینه‌چینی مناسب، تقویت و هدایت شود، ناشی از کنجکاوی اوست، ریشه در ذات او دارد و همراه با او متولد می‌شود، همگام با رشد کودک، تکامل می‌یابد و به صورت‌های گوناگون همانند لمس اشیا، بازوبسته‌کردن اسباب‌بازی‌ها، پرسیدن سؤالات کوتاه از محیط پیرامون و... فرصت ظهور می‌یابد. وظیفه والد یا مربی در قبال چنین خصیصه ارزشمندی، در وهله نخست مراقبت از رفتار خویش است تا عکس‌العمل‌ها یا واکنش‌های نامناسب به سرکوب‌کردن و خاموش‌کردن تدریجی این روحیه نینجامد و این «کنجکاوی مقدس» که ریشه بسیاری از دریافت‌ها و اکتشافات بعدی است، پایدارتر و ریشه‌دارتر شود.

عادت‌های رفتاری مناسبی که می‌تواند به تقویت این ویژگی یاری رساند عبارت‌اند از:

۱- ساعتی را در شبانه‌روز به کتاب خواندن برای کودک اختصاص دهید و همراه با او کتاب بخوانید. بگذارید کودک در صفحاتی که توجهش را جلب کرده، به اندازه دلخواه مکث کند و خودش زمان ورق‌زدن کتاب را مشخص کند. درباره تصاویر کتاب با او گفت‌وگو کنید. اجازه دهید جملاتتان را کامل کند و بعضی جاها خودش مسیر قصه را هدایت کند.

۲- با او درباره مسائل خانوادگی یا اجتماعی مرتبط صحبت کنید و در حین گفت‌وگو با او، استدلال‌کردن و تحلیل درست را بیاموزید. اجازه دهید درباره موضوعاتی که به سن او مربوط می‌شود، اظهارنظر کرده و سؤال بپرسد. هرگز به بهانه کم‌سن‌بودن کودک، قدرت تعقل او را نادیده و دست‌کم نگیرید.

۳- با طرح سؤالاتی که اندکی از سن کودک بالاتر است، او را درگیر یک چالش فکری متناسب کرده و به او فرصت رشد تفکر و اندیشیدن درباره موضوعاتی را بدهید که به توسعه مهارت‌های کلامی و زبانی او می‌انجامد.

۴- رویکردتان در آموزش او، از حافظه‌محوری فاصله گرفته و بر دانایی محوری تأکید داشته باشد. بگذارید او به کشف علل رخداد وقایع، با توجه به زمینه‌های ممکن بپردازد و تحلیل خود از یک رویداد را برایتان توضیح دهد.

بدانیم که هرچه کودکی پرسشگرانه‌تر بار بیاید، از آفات بیشتری در سنین نوجوانی و جوانی مصون و محفوظ خواهد ماند.

*پژوهشگر مؤسسه مطالعات کودکی مدرس

نگاه

فاوا در آموزش‌وپرورش

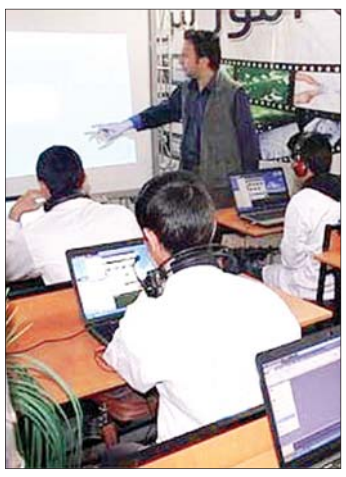
• اولین فعالیت‌های آموزش‌وپرورش در بهره‌گیری از فناوری اطلاعات و ارتباطات به اواخر دهه ۶۰ برمی‌گردد. در این سال‌ها، طراحی سیستم MIS وزارتخانه آموزش‌وپرورش شروع شد که تاکنون به‌خوبی فعال بوده و بسیاری از فعالیت‌های اداری توسط این سیستم پیگیری می‌شود، ازجمله: سیستم حقوق و دستمزد پرسنل، صدور احکام کارگزینی، نقل‌وانتقالات معلمان، تخصیص معلم به مدارس، ارزشیابی معلمان، ثبت و کنترل نمرات دانش‌آموزان.

پس از آن و در سال ۱۳۷۱ طرح «نظام جامع انفورماتیک» از سوی دفتر فناوری اطلاعات وزارتخانه ارائه شد که در آن پایگاه‌های اطلاعاتی درباره عوامل مختلف (درس، دانش‌آموز، نیروی انسانی و فضای آموزشی) تشکیل شد. پس از این فعالیت‌ها و در اواخر دهه ۷۰، در سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی وزارت آموزش‌وپرورش مطالعاتی در زمینه فناوری اطلاعات و ارتباطات و نسبت آن با آموزش‌وپرورش انجام شد. (قبل از طرح تکفا)

پس از مدتی، «شورای راهبری توسعه فناوری اطلاعات در آموزش‌وپرورش» تشکیل شد که بالاترین مرجع توسعه فناوری اطلاعات در آموزش‌وپرورش است و اغلب وظیفه سیاست‌گذاری و نظارت در این حوزه را داراست.

در مهرماه سال ۸۱، با مصوبه شورای راهبری توسعه فناوری اطلاعات در آموزش‌وپرورش، طرحی تحت عنوان «طرح توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات در آموزش‌وپرورش» شروع به کار کرد.

پس از ایجاد یک وفاق جمعی در بین مدیران سازمان آموزش‌وپرورش، تهیه یک طرح جامع که نمایانگر حرکت آینده آموزش‌وپرورش باشد، ضرورت یافت. براین‌اساس در سال ۸۱ و پس از انجام چندین مورد مطالعات عمیق در معاونت پژوهش و برنامه‌ریزی وزارتخانه و در دفتر مدیریت طرح توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات وزارت آموزش‌وپرورش، متنی تحت عنوان «سند استراتژیک توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات در آموزش‌وپرورش» منتشر شد که در آن به اهداف، چشم‌اندازها و مأموریت‌های آموزش‌وپرورش در عصر اطلاعات پرداخته



شده بود. به منظور اجرائی‌کردن مفاد این سند استراتژیک، در زمستان ۸۲، سندی تحت عنوان «برنامه‌های عمده توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات در آموزش‌وپرورش» تهیه شد که مبنای عمل آموزش‌وپرورش در سال‌های آتی قرار گرفت.

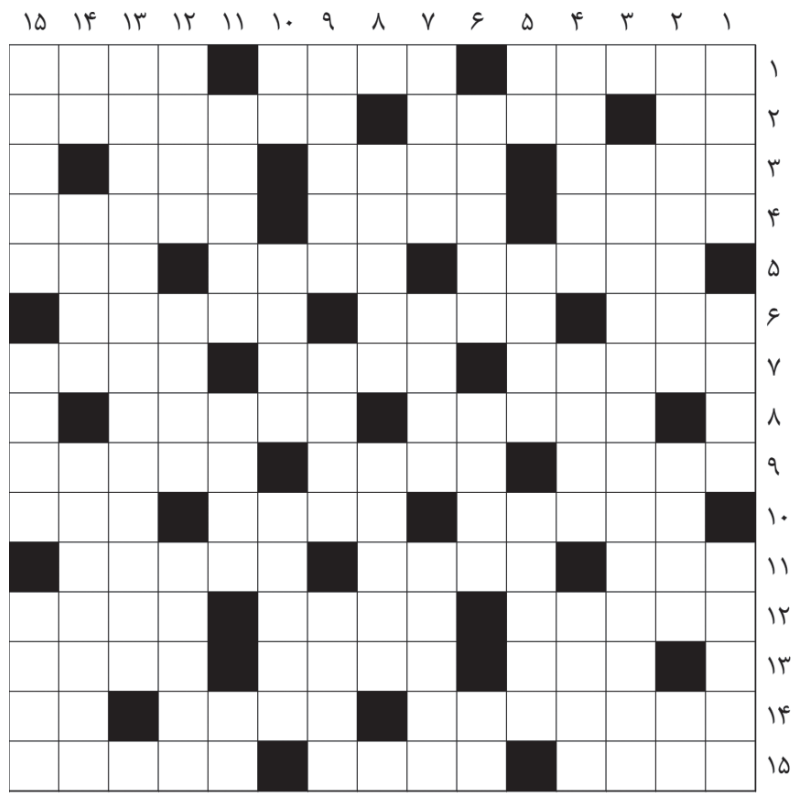
جدول ۳۰۶۵ ■ طراح: بیژن گورانی

افقی:

۱- صبا ز منزل... گذر دریغ مدار- جنبش و فعالیت‌داشتن- نام درختی در آسمان هفتم ۲- گونه- گوشه‌ای در دستگاه ماهور- نوعی سقف شیب‌دار ۳- بسیار آشکار- در را به چارچوب متصل می‌کند- محافظ گل ۴- خبرگزاری ایتالیا- مقابل ویران- مجموعه تلویزیونی ۵- پایین کوه- الهه اندیشه و هنر در اساطیر یونان- سرپرست ۶- کشت به امید باران- کهن- رشوه‌خواری ۷- سهولت- مخزن آب مسافرتی- رسیدن ۸- شهری در فارس- آشفته و درهم‌برهم ۹- فضای ذهنی- مخترع پیل الکتریکی- رایگان ۱۰- در کوه قاف آشیانه داشت- پرهیزکردن- ایراد ۱۱- نوعی آچار سرکج- جان‌پناه سرباز- مصیبت‌ها ۱۲- ورزش معلولان حرکتی- خوب- تغار چوبی ۱۳- گودال- مقابل خروج- مربوط به هنر ۱۴- بی‌بندوبار- از مرکبات- زیبایی قابل درک اما توصیف‌ناپذیر ۱۵- قطعه موسیقی برای سه نوازنده- ناپسری- بهترین وضعیت ممکن.

عمودی:

۱- شهرستانی در استان آذربایجان‌شرقی- طبق دستور پزشک مصرف کنید- وضو ۲- زائده ابتدای روده بزرگ- پایتخت نروژ- تکرار حرفی از الفبا ۳- از مریدان و یاران حضرت مولانا که بسیار مورد توجه وی بود ۴- گله چارپایان- خوابیده- تکیه‌کلام درویش ۵- مذکر- از نام‌های بهشت- هر وسیله‌ای که اخبار و اطلاعات را به مردم می‌رساند ۶- کودنی- برای سرخ‌کردن موادغذایی به کار می‌رود- سمت و سو ۷- لاستیک داخلی تایرخودرو- صادق و صمیمی- باتلاق ۸- دست‌کم- درس عبرت پیشینیان ۹- دلاوری- مرگ- ستاره ۱۰- چه وقت- شهری در فرانسه- پذیرفته‌شدن ۱۱- چهره و سیما- از جهات اربعه- شبکه گسترده جهانی ۱۲- بر مرکب نشسته- نقشی برای قالی- از محلات قدیمی شمال تهران ۱۳- هافبک تیم فوتبال استقلال ۱۴- رنج بی‌پایان!- ابزارها- محله‌ای دیگر در شمال تهران ۱۵- درشت و تنومند- رئیس نقالان و معرکه‌گیران در دوره صفویه- دشمنی کسی را در دل داشتن.



سودوکو سخت ۲۰۶۱

زمان پیشنهادی: ۴۰ دقیقه

قانون‌های حل جدول سودوکو:

۱- در هر سطر و ستون باید اعداد یک تا ۹ نوشته شود. بدیهی است که هیچ عددی نباید تکرار شود.

۲- در هر مربع ۳×۳ اعداد یک تا ۹ باید نوشته شود و در نتیجه هیچ عددی نباید تکرار شود.

						۴		
۲			۴	۵		۱	۷	۸
					۳			۲
	۲	۷				۶		۵
	۳			۸			۱	
۱		۶				۲	۸	
۹			۸					
۳	۷	۵		۱	۴			۶
		۴						

سودوکو ساده ۲۰۶۱

زمان پیشنهادی: ۲۰ دقیقه

سودوکو

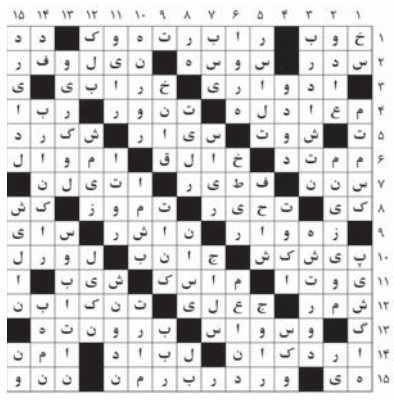
سودوکو Sudoku یک واژه ترکیبی ژاپنی به معنای عددهای بی‌تکرار است و امروزه به جدولی از اعداد گفته می‌شود که به عنوان یک سرگرمی رایج در نشریات کشورهای مختلف به چاپ می‌رسد.

۵		۲		۳		۸		۱
		۳	۸	۱		۶	۹	
		۸			۹	۵		
	۸				۴			۵
	۲	۴				۱	۸	
۳			۱				۶	
		۷	۵			۴		
	۶	۱		۴	۸	۹		
۸		۵		۲		۳		۶

حل سودوکو سخت

۴	۸	۶	۲	۹	۷	۵	۱	۳
۹	۲	۷	۱	۵	۳	۶	۸	۴
۳	۱	۵	۶	۸	۴	۹	۷	۲
۲	۴	۱	۸	۳	۶	۷	۹	۵
۷	۵	۸	۹	۱	۲	۳	۴	۶
۶	۳	۹	۴	۷	۵	۱	۲	۸
۱	۶	۲	۳	۴	۹	۸	۵	۷
۸	۷	۴	۵	۶	۱	۲	۳	۹
۵	۹	۳	۷	۲	۸	۴	۶	۱

حل سودوکو ۲۰۶۰

۲	۱	۷	۸	۵	۶	۹	۳	۴
۶	۹	۳	۲	۴	۱	۸	۵	۷
۸	۴	۵	۷	۳	۹	۶	۲	۱
۷	۸	۹	۳	۱	۲	۴	۶	۵
۵	۲	۱	۴	۶	۸	۷	۹	۳
۳	۶	۴	۵	۹	۷	۲	۱	۸
۴	۳	۲	۶	۷	۵	۱	۸	۹
۱	۵	۸	۹	۲	۴	۳	۷	۶
۹	۷	۶	۱	۸	۳	۵	۴	۲

جدول ۳۰۶۴