

بازی‌های آموزشی برای کلاس ریاضی (۲)

طاهره رجبی

منیره عابدی درچه

دکتر رضاعلی نوروزی

عضو هیأت علمی دانشگاه اصفهان

(۱) پنجه سرمه را برشود و بفرموده بفرموده

پنجه سرمه را بفرموده - سرمه را بفرموده - سرمه

سرمه را بفرموده - سرمه را بفرموده - سرمه

سرمه را بفرموده - سرمه را بفرموده - سرمه

سرمه را بفرموده - سرمه را بفرموده - سرمه

سرمه را بفرموده - سرمه را بفرموده - سرمه



فهرست مطالب

۷	دیباچه
۹	سخنی با مریان و معلمان گرامی
۱۰	گروهت را پیدا کن
۱۷	قدت چقدر است؟
۲۱	حدس و آزمایش
۲۵	نمودارهای میله‌ای
۲۹	محدوده‌ی زوج و فرد
۳۳	سنگ سمعی
۳۷	پیدا کن و رنگ بزن
۴۱	به راست و چپ برو
۴۵	دایره‌ها را با هم جمع کن
۴۷	تا ده تاس بینداز
۴۹	برای من چند تا پیتزا بپز
۵۳	کسرهای مساوی
۵۵	مسابقه‌ی ساعت
۵۷	زمان به دست آور
۶۱	تخم مرغ پول
۶۵	باید برویم خرید
۶۹	اندازه بگیر
۷۳	اندازه‌گیری رنگ‌ها
۷۷	هر چه بزرگتر بهتر
۷۹	اندازه بگیر و بالا برو
۸۵	جاده‌ی اشکال هندسی

دیباچه

یکی از بزرگترین مسائل پیش روی مریان در عصر حاضر، کار کردن با گروههای گستره و مختلف دانش آموزان است. کودکانی که در یک کلاس درس می خوانند، از نظر انگیزش، اشتیاق، سطح تلاش، توانایی و سبک های یادگیری متفاوت هستند. آنها همچنین زمینه های فرهنگی و خانوادگی و تجارب غیررسمی متفاوتی دارند. همه ای این موارد در میزان یادگیری و اثربخشی آن مؤثر است. با این حال، در مدارس، محتوا و تجارب یادگیری در قالب های یکسان و از پیش معلوم شده ریخته شده اند و در اکثر موارد، از روش های سنتی یکسانی برای تدریس همه ای موضوعات مورد تدریس به همه ای فراگیران استفاده می شود. چنین به نظر می رسد که در برنامه ریزی درسی مدارس، تفاوت های فردی چندان مورد توجه قرار نگرفته است و تجارب یاددهی - یادگیری با در نظر گرفتن متوجه افراد شکل گرفته اند.

علاوه بر این، برای آنکه بچه ها به یادگیری بهتر و عمیق تری دست یابند، لازم است با علاقه و اشتیاق در فعالیت های یادگیری درگیر شوند. از این رو استفاده از روش های سنتی که اغلب خشک و غیربرانگیزانده هستند، نمی تواند چندان مؤثر باشد.

به نظر می رسد برای حل این مسائل و قرار دادن آموزش در مسیر توجه به قابلیت ها و ویژگی های فردی و ایجاد محیط یادگیری شاد و برانگیزانده، می توان در تدریس و یادگیری از بازی ها بهره جست. بچه ها از طریق بازی می توانند مطالب درسی را به شیوه ای فعال و جالب و به طور گروهی یادگیرند و تمرین کنند. بازی ها سرگرمی های لذت بخش و هیجان انگیزی هستند که باعث درگیری کامل تمرکز و علائق بچه ها می شوند و از این طریق یادگیری را تسهیل می کنند. فراگیران به طور طبیعی به این نوع یادگیری پویا برانگیخته می شوند و پاسخ می دهند.

بازی ها نه تنها دانش آموزان را در یک روش سرگرم کننده و جالب که محیط های یادگیری رقابتی و تعاملی به وجود می آورند بر می انگیزانند، بلکه دلالت های خاصی نیز برای حیطه ای ارزشیابی دارند. بازی، موقعیتی ایجاد می کند که دانش آموزان بتوانند پیشرفت خود را در یک روش غیر تهاجمی ملاحظه کنند. به علاوه، بازی ها به جای ایجاد بازخورد بعد از امتحان، برای شاگردان و معلم بازخورد فوری فراهم می کنند. لذا باعث می شود معلمان

۸۷	بگرد و پیدا کن
۹۱	پیدا کن و بساز
۹۳	حیاط را موزاییک کن
۹۷	محیط شکل ها
۹۹	چند مهره باقی ماند؟
۱۰۳	ساختمان مختصات
۱۰۷	شباهت در سطر و ستون
۱۰۹	زاویه بساز
۱۱۱	جداول فهرست بازی ها
۱۱۷	منابع

۱۲	بایگانی
۱۳	۱۲۰ پیش از تسبیح
۱۴	۱۲۱ همه ماهیتی
۱۵	۱۲۲ همه ماهیتی
۱۶	۱۲۳ همه ماهیتی
۱۷	۱۲۴ همه ماهیتی
۱۸	۱۲۵ همه ماهیتی
۱۹	۱۲۶ همه ماهیتی
۲۰	۱۲۷ همه ماهیتی
۲۱	۱۲۸ همه ماهیتی
۲۲	۱۲۹ همه ماهیتی
۲۳	۱۳۰ همه ماهیتی
۲۴	۱۳۱ همه ماهیتی
۲۵	۱۳۲ همه ماهیتی
۲۶	۱۳۳ همه ماهیتی
۲۷	۱۳۴ همه ماهیتی
۲۸	۱۳۵ همه ماهیتی
۲۹	۱۳۶ همه ماهیتی
۳۰	۱۳۷ همه ماهیتی
۳۱	۱۳۸ همه ماهیتی
۳۲	۱۳۹ همه ماهیتی
۳۳	۱۴۰ همه ماهیتی
۳۴	۱۴۱ همه ماهیتی
۳۵	۱۴۲ همه ماهیتی
۳۶	۱۴۳ همه ماهیتی
۳۷	۱۴۴ همه ماهیتی
۳۸	۱۴۵ همه ماهیتی
۳۹	۱۴۶ همه ماهیتی
۴۰	۱۴۷ همه ماهیتی
۴۱	۱۴۸ همه ماهیتی
۴۲	۱۴۹ همه ماهیتی
۴۳	۱۵۰ همه ماهیتی
۴۴	۱۵۱ همه ماهیتی
۴۵	۱۵۲ همه ماهیتی
۴۶	۱۵۳ همه ماهیتی
۴۷	۱۵۴ همه ماهیتی
۴۸	۱۵۵ همه ماهیتی