

بازی‌های آموزشی برای کلاس ریاضی (۲)

طاهره رجبی

منیره عابدی درچه

دکتر رضاعلی نوروژی

عضو هیأت علمی دانشگاه اصفهان



۱۳۹۴

ISBN 978-600-95206-1-7 ۳۶۳۱

فهرست مطالب

۷ دیباچه
۹ سخنی با مربیان و معلمان گرامی
۱۵ گروهت را پیدا کن
۱۷ قدت چقدر است؟
۲۱ حدس و آزمایش
۲۵ نمودارهای میله‌ای
۲۹ محدوده‌ی زوج و فرد
۳۳ سنگ سمی
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 بیایید برویم خرید
۶۹ اندازه بگیر
۷۳ اندازه‌گیری رنگ‌ها
۷۷ هرچه بزرگتر بهتر
۷۹ اندازه بگیر و بالا برو
۸۵ جاده‌ی اشکال هندسی

دباجه

یکی از بزرگترین مسائل پیش روی مربیان در عصر حاضر، کار کردن با گروه‌های گسترده و مختلف دانش‌آموزان است. کودکانی که در یک کلاس درس می‌خوانند، از نظر انگیزش، اشتیاق، سطح تلاش، توانایی و سبک‌های یادگیری متفاوت هستند. آنها همچنین زمینه‌های فرهنگی و خانوادگی و تجارب غیررسمی متفاوتی دارند. همه‌ی این موارد در میزان یادگیری و اثربخشی آن مؤثر است. با این حال، در مدارس، محتوا و تجارب یادگیری در قالب‌های یکسان و از پیش معلوم‌شده ریخته شده‌اند و در اکثر موارد، از روش‌های سنتی یکسانی برای تدریس همه‌ی موضوعات مورد تدریس به همه‌ی فراگیران استفاده می‌شود. چنین به نظر می‌رسد که در برنامه‌ریزی درسی مدارس، تفاوت‌های فردی چندان مورد توجه قرار نگرفته است و تجارب یاددهی - یادگیری با در نظر گرفتن متوسط افراد شکل گرفته‌اند.

علاوه بر این، برای آنکه بچه‌ها به یادگیری بهتر و عمیق‌تری دست یابند، لازم است با علاقه و اشتیاق در فعالیت‌های یادگیری درگیر شوند. از این‌رو استفاده از روش‌های سنتی که اغلب خشک و غیربرانگیزاننده هستند، نمی‌تواند چندان مؤثر باشد.

به نظر می‌رسد برای حل این مسائل و قرار دادن آموزش در مسیر توجه به قابلیت‌ها و ویژگی‌های فردی و ایجاد محیط یادگیری شاد و برانگیزاننده، می‌توان در تدریس و یادگیری از بازی‌ها بهره جست. بچه‌ها از طریق بازی می‌توانند مطالب درسی را به شیوه‌ای فعال و جالب و به‌طور گروهی یادگیرند و تمرین کنند. بازی‌ها سرگرمی‌های لذت‌بخش و هیجان‌انگیزی هستند که باعث درگیری کامل تمرکز و علایق بچه‌ها می‌شوند و از این طریق یادگیری را تسهیل می‌کنند. فراگیران به‌طور طبیعی به این نوع یادگیری پویا برانگیخته می‌شوند و پاسخ می‌دهند.

بازی‌ها نه تنها دانش‌آموزان را در یک روش سرگرم‌کننده و جالب که محیط‌های یادگیری رقابتی و تعاملی به وجود می‌آورند برمی‌انگیزانند، بلکه دلالت‌های خاصی نیز برای حیطه‌ی ارزشیابی دارند. بازی، موقعیتی ایجاد می‌کند که دانش‌آموزان بتوانند پیشرفت خود را در یک روش غیرتجاهمی ملاحظه کنند. به علاوه، بازی‌ها به جای ایجاد بازخورد بعد از امتحان، برای شاگردان و معلم بازخورد فوری فراهم می‌کنند. لذا باعث می‌شود معلمان

بگرد و پیدا کن	۸۷
پیدا کن و بساز	۹۱
حیاط را موزاییک کن	۹۳
محیط شکل‌ها	۹۷
چند مهره باقی ماند؟	۹۹
ساختمان مختصات	۱۰۳
شباهت در سطر و ستون	۱۰۷
زاویه بساز	۱۰۹
جدول فهرست بازی‌ها	۱۱۱
منابع	۱۱۷
۷۲	
۱۳	
۵۳	
۷۳	
۶۳	
۷۵	
۵۵	
۷۵	
۱۳	
۵۲	
۶۲	
۷۷	
۶۷	
۵۸	