

بازی‌های آموزشی برای تقویت حافظه‌ی دیداری

دکتر رضاعلی نوروزی

عضو هیأت علمی دانشگاه اصفهان

منیره عابدی درچه



پارسیانا

فهرست مطالب

- دییاجه ۷
- سخنی با مریبان و معلمان گرامی ۹
- کی کجا ایستاده بود؟ ۱۵
- انگشت بازی ۱۹
- این آدمک چه شکلی بود؟ ۲۱
- لمی لمی رنگی ۲۷
- کدام بالاتر است؟ ۳۵
- ببین و بنویس ۳۷
- یکی مثل این پیدا کن ۴۳
- چند تا دندان دارد؟ ۶۳
- یک کلمه اضافه شد ۷۱
- جای من کجا بود؟ ۷۳
- مثل من قدم بردار ۷۵
- جای این کاغذ کجاست؟ ۷۷
- به صندلی ها نخوری! ۷۹
- توپ را به صاحبش بده ۸۳

۸۵	روی دیوار چی دیدی؟
۸۷	پیدا کن، قایم کن
۸۹	گروهبندی کن
۹۳	کدام شیء حذف شد؟
۹۵	دزد دریایی غارت می‌کند
۹۹	هرچه می‌توانی کلمه بساز
۱۰۱	نشانه‌ها
۱۰۵	کلمات رمزی
۱۰۹	فرار کن
۱۱۱	حرف‌ها و شکل‌ها
۱۱۵	لیست موضوعی بازی‌های حافظه
۱۱۷	منابع

دیباچه

یکی از بزرگترین مسائل پیش روی مربیان در عصر حاضر، درگیر شدن با گروه‌های گسترده و گوناگون دانش‌آموزان است. کودکانی که در یک کلاس درس می‌خوانند از نظر انگیزش، اشتیاق، سطح تلاش، توانایی و سبک‌های یادگیری متفاوت هستند و 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 معلوم شده ریخته شده است و در بیشتر موارد از روش‌های سنتی یکسان برای تدریس همه‌ی موضوعات به فراگیران استفاده می‌شود. به نظر می‌رسد که در برنامه‌ریزی درسی مدارس، تفاوت‌های فردی چندان مورد توجه قرار نگرفته و تجارب یاددهی - یادگیری با در نظر گرفتن متوسط افراد شکل گرفته است.

علاوه بر این برای آنکه بچه‌ها به یادگیری بهتر و عمیق‌تری دست یابند، لازم است با علاقه و اشتیاق در فعالیت‌های یادگیری درگیر شوند. بنابراین استفاده از روش‌های سنتی که اغلب خشک و غیربرانگیزاننده هستند، نمی‌تواند چندان مؤثر باشد. برای حل این مسائل و قرار دادن آموزش در مسیر توجه به قابلیت‌ها و ویژگی‌های فردی و ایجاد محیط یادگیری شاد و برانگیزاننده، می‌توان از بازی‌ها در تدریس و یادگیری بهره جست. بازی دانش‌آموزان کمک می‌کند که اطلاعات را به روشی جالب و کنش و واکنشی، بررسی و کسب کنند. بازی‌ها سرگرمی‌های لذت‌بخش و هیجان‌انگیزی هستند که باعث درگیری کامل تمرکز و علائق بچه‌ها می‌شوند و از این طریق یادگیری را تسهیل می‌کنند. فراگیران به‌طور طبیعی با این نوع یادگیری پویا برانگیخته می‌شوند و به آن پاسخ می‌دهند. بازی‌ها نه فقط شاگردان را در روشی سرگرم‌کننده و جالب که محیط‌های یادگیری رقابتی و تعاملی به وجود می‌آورند، برمی‌انگیزانند، بلکه برای حیطه‌ی ارزشیابی نیز دلایل خاصی دارند. بازی موقعیتی ایجاد می‌کند که دانش‌آموزان بتوانند پیشرفت خود را در یک روش غیرتجاهمی مشاهده کنند. به علاوه بازی‌ها برای شاگردان و معلم به‌جای ایجاد بازخورد بعد از امتحان، بازخورد فوری فراهم می‌کند و بنابراین باعث می‌شوند معلمان شکاف‌های یادگیری را تشخیص دهند و در جلسات بعدی