

فهرست مطالب

| | |
|----|-------------------------------------|
| ۷ | دیباچه |
| ۹ | سخنی با مریبان و معلمان گرامی |
| ۱۵ | ماز هدایتی |
| ۲۱ | مار و پله‌ی بندگی |
| ۳۱ | درگوشی |
| ۳۵ | صندلی محبت |
| ۳۹ | حلقه‌ی دوستی |
| ۴۵ | بدون چشم |
| ۵۱ | جواب من پیش کیست؟ |
| ۵۷ | پیدایش کن |
| ۶۱ | قبله‌یاب |
| ۶۵ | غلطه، آی غلطه |
| ۶۹ | تا می‌توانی پیدا کن |
| ۷۱ | دو راهی |
| ۷۷ | من کی‌ام؟ |
| ۸۱ | پاسخ چیست؟ |
| ۸۵ | جنگل جادویی |

| | |
|-------------------|-----|
| کامل کن | ۹۱ |
| دست کیه؟ | ۹۵ |
| دو حرف کم | ۹۹ |
| به ترتیب بچین | ۱۰۱ |
| تیک تیک | ۱۰۷ |
| قاضی و وکیل مدافع | ۱۱۳ |
| منابع | ۱۱۷ |

دیباچه

یکی از بزرگترین مسایل پیش روی مربیان در عصر حاضر، درگیر شدن با گروه‌های گسترده و گوناگون دانش‌آموزان است. بازیکنانی 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 او 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 مسایل 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 گرفت. 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 حیطة‌ی ارزشیابی نیز دلایل خاصی دارند. بازی موقعیتی ایجاد می‌کند که دانش‌آموزان بتوانند پیشرفت خود را در یک روش غیرتهاجمی 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 جبران کنند. شاگردان نیز قبل از شرکت در آزمون به ضعف‌های خود پی می‌برند و درصدد رفع