

جلد اول

بازی‌های آموزشی برای پرورش حواس پنجگانه

۸ تا ۱۲ سال

دکتر منیره عابدی درچه
پریسا جعفری



یارمان

ISBN: 978-600-7168-00-2

فهرست مطالب

۷ دیباچه
۹ سخنی با مربیان و معلمان گرامی
۱۵ کدام حواس اینجا هستند؟
۲۱ حواست را تکمیل کن
۲۷ توپ و حواس
۳۱ جعبه‌ی حواس
۳۵ دنبال من بگرد
۳۹ بین و بگو
۴۳ پانتومیم
۴۵ رنگ پیدا کن
۴۹ نوارهای رنگی
۵۳ آنچه می‌بینم
۵۷ عکس‌های کمیاب
۶۱ جدول برگ
۶۵ سودوکوی خرگوشی
۶۹ سایه شناسی
۷۱ خط‌های جادویی
۷۵ راز کاغذی

۷۹	تکه تکه کاغذ
۸۱	پررنگ و کم رنگ
۸۵	سایه بازی
۸۷	دایره بازی
۹۱	کامل شد
۱۰۳	گوش بده و پیدا کن
۱۰۷	تشخیص صدا
۱۱۱	من یک صدا سازم!
۱۱۳	صداها هشدار می دهند
۱۱۶	جدول موضوعی بازی ها
۱۱۹	منابع

دیباچه

یکی از بزرگ‌ترین مسایل 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. باین‌حال 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 باعلاقه و اشتیاق در فعالیت‌های یادگیری درگیر شوند. بنابراین استفاده از روش‌های سنتی که اغلب خشک و غیر برانگیزاننده 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 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 علایق 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 غیرتهاجمی مشاهده کنند. به‌علاوه 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