

جلد دوم

بازی‌های آموزشی برای پرورش حواس پنجگانه

۸ تا ۱۲ سال

دکتر منیره عابدی درچه
محبوبه صاحبی اصفهانی



پارمانا

تهران - خیابان ولیعصر - پلاک ۱۰۰ - تلفن: ۰۲۱-۸۸۸۸۸۸۸۸

فهرست مطالب

۷	دیباچه
۹	سخنی با مریبان و معلمان گرامی
۱۵	ساعت گمشده
۱۷	صدای سکوت
۱۹	بوق بوق
۲۳	قایم باشک
۲۵	پیدایم کن و بگو که هستم؟
۲۹	گوش کن و بگو
۳۱	سی دی صدا
۳۵	عطرت را انتخاب کن
۳۹	اثر بو
۴۱	بو - کارت
۴۳	ظرف بو
۴۵	بوی آتشین
۴۷	فکر می کنی کدام بود؟
۵۱	من چه طعمی دارم؟
۵۷	سالاد میوه
۶۱	فروشگاه پودر
۶۵	نقاشی خوشمزه
۶۷	مهره ها را پیدا کن

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. 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 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 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 غیرتأجمعی 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

۷۱	کیف جادویی
۷۵	اسم خودت را بساز
۷۹	هم‌زن دستی
۸۱	وسایل گمشده
۸۳	سبد میوه
۸۹	رد پا
۹۳	آب‌های رنگی
۹۵	کفش خودت را پوش
۹۹	مرا بشناس
۱۰۱	دست‌ها در جیب
۱۰۳	جنس زمیتان چیست؟
۱۰۵	لمس کن و بکش
۱۰۷	صف رنگی
۱۰۹	به ترتیب منگنه کن
۱۱۱	با چشمان بسته برو
۱۱۳	گلوله‌های کاغذی
۱۱۵	لباس من کو؟
۱۱۹	منابع

۵۱
۷۳
۷۵
۷۵
۷۷
۷۷