

جلد اول

بازی‌های آموزشی برای پرورش حواس پنجگانه

۸ تا ۱۲ سال

دکتر منیژه مهدی درچه

پریسا - هفزی



پارسیان

عابدی درجه، منیره، ۱۳۶۴ -	سرشناسه
بازی‌های آموزشی برای پرورش حواس پنجگانه/ منیره عابدی درجه، پریسا جعفری.	عنوان و نام پدیدآور
اصفهان: یار مانا، ۱۳۹۶ -	مشخصات نشر
ج.: مصور، جدول.	مشخصات ظاهری
ج ۱: 4-978-600-7768-75-4؛ ج ۲: 1-978-600-7768-76-1	شابک
فیفا	وضعیت فهرست نویسی
نویسنده همکار جلد دوم محبوبه صاحبی اصفهانی می‌باشد.	یادداشت
بازی‌های آموزشی	موضوع
Educational games	موضوع
بازی‌های آموزشی — راهنمای آموزشی (ابتدایی)	موضوع
Educational games – Study and teaching (Elementary)	موضوع
احساس در کودکان	موضوع
Senses and sensation in children	موضوع
ی. پ. سا، ۱۳۶۹ -	شناسه افزوده
اصفهان: حبویه، ۱۳۸۸ -	شناسه افزوده
۱۳۹۶ ج ۲ ب ۵۲، ۱۳۹۰ LB	رده بندی کنگره
۳۷۲/۲۱	رده بندی دیویی
۴۶۲۰۸۶۶	شماره کتابشناسی ملی



(مراکز پخش)

۱- انتشارات یارمانا: اصفهان- خیابان مشتاق دوم - بلوار مهرآباد - کوی ۱۹ - شماره ۴۶

تلفن: ۰۳۱-۳۲۶۰۳۶۰ - همراه: ۰۳۱-۳۴۰۱۰۴۰۰ - کد پستی: ۸۱۵۸۹-۳۸۱۳۱

www.yaremana.ir

۲- موسسه مهر آفرینان اصفهان: خیابان جمهوری - خیابان رباط اول - نرسیده به پل رباط

روبروی بانک رفاه کارگران - کوچه گل یاس - ساختمان ۱۱۱ - طبقه اول - واحد ۲

تلفن: ۰۳۱-۳۳۳۵۸۹۳۹ - www.mehrafarinco.ir

جلد اول

بازی‌های آموزشی برای پرستش و بازی پنجگانه

(۸ تا ۱۲ سال)

دکتر منیره عابدی درچه، پرستار جعفری

آماده‌سازی: انتشارات یار مانا

مدیر تولید: فرهاد فروزنده

صفحه‌آرا: شهلا همتی

طراح جلد: فائزه تقی‌یار

• لیتوگرافی: طلوع • چاپ: میخک • صحافی: مردانی

• چاپ اول: ۱۳۹۶ • تعداد: ۱۰۰۰ • قیمت: ۱۰۰۰۰ تومان

© حق چاپ: ۱۳۹۶، انتشارات یار مانا

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۷۶۸-۷۵-۴ ISBN: 978-600-7768-75-4

فهرست مطالب

۷	 دیباچه
۹	 سخنی با مربیان و معلمان گرامی
۱۵	 کدام حواس اینها 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. باین 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 فائیران استفاده می‌شود. به نظر می‌رسد که در برنامه‌ریزی درسی مدارس، تفاوت‌های فردی چنان مورد توجه قرار نگرفته و تجارب یاددهی - یادگیری با در نظر گرفتن متوسط افراد شکل گرفته است.

علاوه بر این برای آنکه به‌ها 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 چنان 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 واکنش بر روی و کسب کنند. بازی‌ها سرگرمی‌های لذت‌بخش و هیجان‌انگیزی هستند که باعث درگیری کامل و 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 شاد کردن 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

جبران کنند. شاگردان نیز قبل از شرکت در آزمون به ضعف‌های خود پی می‌برند و درصدد رفع آن برمی‌آیند. از این لحاظ، بازی نتایج منفی شکست را که ممکن است کاملاً جدی و پایدار باشد، از بین می‌برد.

با توجه به این نکات مثبت در استفاده از بازی‌ها به‌عنوان یک روش تدریس و ارزشیابی، در این کتاب تلاش شده است، بازی‌های آموزشی قابل استفاده در کلاس درس معرفی و در اختیار معلمان گذاشته شود. امید است این کتاب و جلد‌های بعدی آن، گامی مؤثر در ایجاد تغییرات مثبت در نظام آموزشی کشور باشد.

از خدایگان گرامی به‌خصوص از استادان، صاحب‌نظران و دانشجویان فرهیخته تقاضا نمودیم که با ایده‌ها و پیشنهادهای خود مؤلفان را در بهبود آثار یاری کنند. در پایان لازم است از زحمات جناب آقای فروزنده، مدیر محترم انتشارات یار مانا و همکارانشان صمیمانه سپاسگزاری کنیم.

دکتر رضاعلی نوروزی

دانشگاه اصفهان - فروردین ماه ۱۳۹۶