

بازی‌های آموزشی برای کلاس جغرافی

دکتر رضاعلی نوروزی

عضو هیأت علمی دانشگاه اصفهان

سوره عابدی درچه

تألیف و طراحی



۱۳۹۳

سرشناسه	نوروزی، رضاعلی، ۱۳۵۳ -
عنوان و نام پدیدآور	برای کلاس جغرافی / رضاعلی نوروزی، منیره عابدی درجه، هاجر کوهی. بازی های آموزشی
مشخصات نشر	اصفهان: آموخته، ۱۳۹۳.
مشخصات ظاهری	۱۰۴ ص.؛ مصور (بخشی رنگی)؛ جدول.
شابک	978-600-6465-61-6
وضعیت فهرست نویسی	فیا
یادداشت	کتابنامه: ص. ۱۰۲.
موضوع	بازی های آموزشی -- راهنمای آموزشی
موضوع	جغرافیا -- سرگرمی ها
موضوع	جغرافیا -- راهنمای آموزشی
شماره	عابدی درجه، منیره، ۱۳۶۴ -
شماره زوده	کوهی، هاجر
ردیف ملی	۱۳۹۳ ب. ۲ / ۵۷ / ۱۱۳۷ LB
رده بندی یویی	۳۷۲/۲۲۱
شماره کتابشناختی ملی	۳۴۴۱۱

www.ketab.ir



نشر آموخته

(مراکز پخش)

۱- نشر آموخته: اصفهان- خیابان مشتاق دوم - بلوار مهر آباد - کوی ۱۹ - شماره ۴۶

تلفن: ۰۳۱۱-۲۲۰۲۱۱ - همراه: ۰۹۱۳۴۰۱۰۴۰۰ - کد پستی: ۸۱۵۸۹-۳۸۱۳۱

۲- موسسه مهرافرین: اصفهان - میدان جمهوری - خیابان رباط اول - نرسیده به پل رباط

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

www.mehrafarince.ir - ۰۳۱۱-۲۲۰۲۱۱ - ۳۹۰۲۱۱

بازی و آموزش برای نلاس جغرافی

دکتر رضاعلی نوروزی، مشاور مابدی درجه، هاجر کوهی

آماده سازی، انتشارات آموخته

مدیر تولید: فرهاد فرزانه

ویراستار: مریم همت

صفحه آرا: فرهاد شهرکی

نمونه خوان: زهرا ماهری

تصویرگر: زهرا نادری

طراح جلد: حمید میزبانی

• لیتوگرافی: طلوع • چاپ: پرستو • صحافی: برتر

• چاپ اول: ۱۳۹۳ • تعداد: ۱۰۰۰ • قیمت: ۶۰۰۰ تومان

© حق چاپ: ۱۳۹۳، انتشارات آموخته

ISBN: 978-600-6465-61-6

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۶۴۶۵-۶۱-۶

فهرست مطالب

۷	 دیباچه
۹	 سخنی با مربیان و معلم گرامر

فصل اول: بازی‌های ویژه‌ی جغرافیایی

۱۷	 به دنبال جواب روی نقشه بدو
۲۱	 از این طرف یا آن طرف؟
۲۵	 الفبای جغرافیایی
۲۸	 در جهت صحیح حرکت کن!
۳۰	 توپت کجا را نشانه گرفته؟
۳۷	 روی نقشه پیدا کن
۴۱	 عروسک را پیدا کن!
۴۳	 پازل نقشه
۴۷	 لی‌لی بچه‌ها و پرواز موشک‌ها
۵۱	 بله یا خیر؟

فصل دوم: بازی‌های جغرافیایی قابل استفاده در سایر دروس

۵۵	یک کشور نام ببر
۵۹	استان را پیدا کن
۶۵	خانه به خانه یک سؤال
۷۱	پر تاب عروسک
۷۵	زنجیره‌ی کلمات
۷۹	مسابقه‌ی سنگریزه‌ها
۸۳	ملح بر
۸۷	سازه‌ی ستارون
۹۱	آتششان
۹۵	بین چند گرم است؟
۹۹	فهرست بازی‌ها بر اساس ضوابط جغرافیایی مورد تدریس
۱۰۰	فهرست بازی‌ها بر اساس درس و مهلت مورد تدریس
۱۰۳	منابع

دیباچه

در دنیای کنونی یکی از بزرگترین مشکلات پیش روی مربیان، درگیر شدن با گروه‌های گوناگون و متفاوت دانش‌آموزان است. کودکانی که در یک کلاس درس می‌خوانند از نظر انگیزه، اشتیاق، سطح تلاش، توانایی و شیوه‌های یادگیری متفاوت هستند، هم‌چنین زمینه‌های فرهنگی و خانوادگی و تجارب غیررسمی گوناگونی دارند. همه‌ی این موارد در توان یادگیری و اثربخشی آن مؤثر است. با این حال محتوا و تجارب یادگیری در قالب‌های یکسان و از پیش معلوم شده تدوین شده‌اند و در بیشتر موارد از روش‌های سنتی یکسان برای تدریس همه‌ی موضوعات درسی به فراگیران استفاده می‌شود. به نظر می‌رسد که در برنامه‌ریزی درسی مدارس، تفاوت‌های فردی مورد توجه قرار نگرفته و تجارب یاددهی یادگیری را در نظر گرفتن افراد متوسط تدوین شده‌اند.

علاوه بر این، برای آنکه راه‌ها 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 هستند و انگیزه ایجاد نمی‌کنند، نمی‌تواند چندان مؤثر باشد.

برای حل این مسائل و قرار دادن تمرکز در مسیر توجه به قابلیت‌ها و ویژگی‌های فردی و ایجاد محیط یادگیری شاد و سرگرم از انگیزه، می‌توان از بازی‌ها در تدریس و یادگیری بهره جست. بازی‌ها واسطه‌هایی هستند که با کارها کمک می‌کنند در مورد اطلاعات به روشی جالب و کنش و واکنشی بررسی می‌کنند. آنها سرگرمی‌های لذت‌بخش و هیجان‌انگیزی هستند که باعث تمرکز کامل و یادگیری عمیق می‌شوند و از این طریق یادگیری را تسهیل می‌کنند. دانش‌آموزان به‌طور طبیعی این نوع یادگیری پویا برانگیزخته می‌شوند و پاسخ می‌دهند.

بازی‌ها نه فقط دانش‌آموزان را در روشی سرگرم‌کننده و جالب که محیط‌های یادگیری رقابتی و تعاملی به‌وجود می‌آورند برمی‌انگیزانند، بلکه دلالت‌های خاصی نیز برای حیطه‌ی ارزشیابی دارند. بازی موقعیتی ایجاد می‌کند که دانش‌آموزان بتوانند پیشرفت خود را در یک روش غیرتأجمعی ملاحظه کنند. به‌علاوه بازی‌ها به جای ایجاد بازخورد بعد از امتحان، برای دانش‌آموزان و معلم بازخورد سریع فراهم می‌کنند و باعث

می‌شوند، معلمان شکاف‌های یادگیری را تشخیص دهند و در جلسات بعدی جبران کنند. شاگردها نیز قبل از شرکت در آزمون به نقاط ضعف خود پی می‌برند و در صدد رفع آن برمی‌آیند. از این لحاظ بازی نتایج منفی شکست را که ممکن است کاملاً جدی و پایدار باشد، از بین می‌برد.

در این کتاب با توجه به نقاط مثبت در استفاده از بازی‌ها به عنوان روش تدریس و روشی جذابی بدیع، 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 در ایجاد تغییرات مثبت در نظام آموزشی کشور باشد.

از استادان گرامی به‌خصوص از استادان، صاحب‌نظران و دانشجویان فرهیخته تقاضا می‌کنیم که با پیشنهادها و پیشنهادهای خود مؤلفان را در بهبود آثار یاری نمایند. در پایان لازم است از حمایت بی‌شائبه‌ی جناب آقای فروزنده، مدیر محترم نشر آموخته و همکاران‌شان صمیمانه سپاسگزاریم.

رضاعلی نوروزی

دانشگاه اصفهان - اردیبهشت ۱۳۹۳