

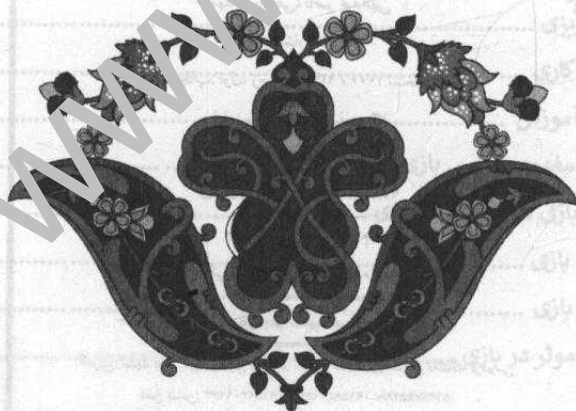


آموزش ریاضی به شیوه بازی

مؤلفین:

دیدی یوسفی

نامی و دالهی





سرشناسه	:	یوسفی، مهدی، ۱۳۶۸ -
عنوان و نام پدیدآور	:	آموزش ریاضی به شیوه بازی / مولفین مهدی یوسفی، ناصر عبدالمهی
مشخصات نشر	:	مشهد: انتشارات جالیز، ۱۳۹۸.
مشخصات ظاهری	:	۷۴ ص.
شابک	:	۱۸۰۰۰۰ ریال ۹۴-۷۰۳۵-۶۲۲-۹۷۸
وضعیت فهرست نویسی	:	فبا
یادداشت	:	کتابنامه: ص. ۷۴-۶۲
موضوع	:	ریاضیات -- و اعتمای آموزش
موضوع	:	Mathematics -- Study and teaching
موضوع	:	ریاضیات -- سرگرمی‌ها
موضوع	:	Mathematical recreation
موضوع	:	بازی‌ها، ورزشی
موضوع	:	Educational games
شماره افزودن	:	عبدالمهی، ۱۳۶۸
رده بندی کنگره	:	۶/۳۵
رده بندی دیویی	:	۷/۳۷۲
شماره کتابشناسی ملی	:	۶۱۱۴۸۵۱



آموزش ریاضی به شیوه بازی

مهدی یوسفی، ناصر عبدالمهی

ناشر: انتشارات جالیز

چاپ: اول، زمستان ۱۳۹۸ / ۱۰۰۰ نسخه

قطع: رقعی / تعداد صفحه: ۷۴

قیمت: ۱۸۰،۰۰۰ ریال

شابک: ۹۴-۷۰۳۵-۶۲۲-۹۷۸

طراح جلد: صالح مقدم

صفحه آرائی: سعید محمد مهدی زاده فیض آبادی

حق چاپ محفوظ است

آدرس: مشهد بلوار شهید رضوی روبروی درب دانشکده روانشناسی دانشگاه فردوسی

تلفن تماس: ۹۱۵۹۳۰۹۹۶۳-۰۹۱۵۸۳۱۹۵۳۵-۰۵۱۳۸۷۹۵۲۸۸

فهرست مطالب

۷	پیشگفتار
۹	مقدمه
۱۲	ریاضیات
۱۳	حل مسئله
۱۶	حل مسئله ریاضی
۱۸	الگهای حل مسئله
۲۲	خوانایی عملیات
۲۳	مرفه های توانایی عملیات
۲۳	جمع
۲۳	تفریق
۲۴	ضرب
۲۴	تقسیم
۲۵	محاسبه ذهنی
۲۵	کارکردهای اجرایی
۲۸	مولفه های کارکردهای اجرایی
۲۹	برنامه ریزی
۳۰	حافظه کاری
۳۳	بازی و آموزش
۳۴	تعریف مفهوم شناسی بازی
۳۵	جایگاه بازی در رشد و یادگیری
۳۸	اهمیت بازی
۴۰	اهداف بازی
۴۲	عوامل موثر در بازی

بازی آموزشی	۴۲
ریاضیات چیست؟	۴۵
آموزش و مشکلات یادگیری ریاضی	۴۶
روش‌های یاددهی یادگیری ریاضیات	۵۰
آموزش مفاهیم ریاضی از طریق نقاشی- رسم (آموزش هندسه و اندازه‌گیری) ..	۵۰
آموزش مفاهیم ریاضی با استفاده از بازی	۵۲
بازی روی خط‌ها بدو (آموزش اعداد)	۵۲
آموزش مفاهیم ریاضی با استفاده از " فیک " (فلسفه برای کودکان)	۵۳
آموزش مفاهیم ریاضی به روش هوش منطقی ریاضی (آموزش اعداد)	۵۴
آموزش مفاهیم ریاضی از طریق داستان (آموزش خط‌ها و انواع آن)	۵۴
نتایج برخی تحقیقات انجام شده مرتبط با موضوع کتاب	۵۶
منابع و مآخذ	۶۲

بازی می‌تواند نقش تعیین کننده‌ای در یادگیری کودکان و حتی بزرگسالان داشته باشد. این که تا به حال در ایران کار جدی و مناسبی در زمینه تولید بازی‌های آموزشی صورت نگرفته یا اگر شده، جنبه علمی و دانشگاهی با پشتوانه تحقیقاتی نداشته است، نشانه ضعف است. این در شرایطی است که نظام‌های پیشرفته آموزش و پرورش جهان همواره در این زمینه افزایش نقش بازی و فعالیت‌های پرورشی در آموزش هستند. بازی نه تنها در آموزش ریاضی می‌تواند تأثیر ایجاد کند بلکه در بخش‌هایی از بازی می‌تواند در قدرت تصمیم‌گیری و انتخاب، کودکان، در تمرکز و تقویت دقت دیداری و انتقال اعمال محاسباتی از روش‌های انگشتی و عملیات قلم کاغذی به عملیات ذهنی مؤثر واقع شود. بازی‌ها در کلاس‌های درس به «پشته آزمون گذاشته شده است، حتی برخلاف اصرار معلمین که به دلیل نبود وقت ترجیح می‌دادند بازی در ساعات ورزش یا تفریح یا فوق برنامه انجام شود، رضایت ارباب طلب شد که در ساعت درس ریاضی این کار به انجام برسد. اگر ابزار بازی با کیفیت بالا تولید و طراحی شود، یک عدد ابزار بازی می‌تواند حتی به مدت چند سال مورد بهره‌برداری قرار گیرد و اگر این بازی و بازی‌هایی از این دست در برنامه‌های درسی آموزش و پرورش قرار گیرد تا اندازه قابل توجهی تدریس آسان‌تر و بهره‌وری زمان کلاس بیشتر خواهد شد. همه‌ی موارد فوق نشان می‌دهند که استفاده از بازی‌ها که به پشتوانه این پژوهش مبتنی بر فعالیت‌های تدریس را آسان‌تر می‌سازند می‌توانند در مجموع، بهره‌وری آموزشی و پرورشی را افزایش دهند. از سوی دیگر کلاس‌های درس را جذاب ساخته و غول درس ریاضی را در برابر دانش‌آموز و معلم ایرانی بشکنند.

همکاران دانشگاهی در رشته‌های مرتبط از جمله روان‌شناسی و علوم تربیتی بهتر

است به فعالیت‌هایی از این دست بیشتر اقدام کنند زیرا این امر نه تنها می‌تواند برای

نظام آموزش و پرورش ایران مفید واقع شود بلکه در سطح انبوه بازده‌های مالی قابل ملاحظه‌ای را نیز به همراه خواهد داشت. بارزترین شاهد این ادعا این است که فروش فراورده‌های آموزشی در کشور ایالات متحده امریکا سالانه بالغ بر ۵۰۰ میلیون دلار می‌باشد (سیف، ۱۳۸۵). در عین حال بازی‌ها می‌توانند موجب آن شوند که کودکان هنجارهای اجتماعی را به طور ناخودآگاه و خودجوش بیاموزند. در سنین دبستان که کودکان به سن بازی‌های قاعده دار رسیده‌اند و می‌توانند در این گونه بازی شرکت و قوانین بازی را رعایت کنند، پذیرش قوانین بازی و تن دادن به آن‌ها خود یکی از اهداف پررشی باستان است. کودکان در این گونه از بازی‌ها به بسیاری از یادگیری‌های مستقیم و غیرمستقیم که اهداف آموزشی، درسی، اخلاقی، جامعه پذیری یا آموزه‌های عالی‌تر حتمالاً بخش از آن‌هاست. در هنگام بازی نیازی به این نیست که کسی چیزی را مستقیماً به کسی آموزش دهد بلکه بخش زیادی از یادگیری‌ها، از نوع یادگیری پنهان هستند و فرد حیرت‌زده آن به خود بداند در حال یادگیری است. این یادگیری‌ها در اثر تعامل و مشاهده رفتارهای دیگران رخ می‌دهد.