



شرکت انتشارات آموزش نوآموز

نام کتاب: بازآموز (۱) - فارسی و علوم اول دبستان (جلد دوم)

پدیدآورنده: گروه تحقیق انتشارات آموزش

مؤلف متن: گلزار فرهادی

طراحی: زینب حیدری

ناشر: شرکت انتشارات آموزش - نوآموز چاپ اول: ۱۳۸۶

چاپ و صحافی: فرشیوه

شمارگان: ۲۰۰۰

لیتوگرافی: جوهری

قیمت: ۱۵۰۰۰ ریال

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۶۲۸۱-۶۸-۴
ISBN: 978-964-6281-68-4

همه حقوق این اثر برای ناشر محفوظ است.

هر کس که کپی برداری و جابجایی بدون اجازه ناشر ممنوع است.

بازآموز (بازی و آموزش)

بازی‌های آموزشی ((بازآموز)) یعنی بازی و آموزش با هم و این یعنی آموزش را با بازی بیاموزیم. این وسیله به طور گسترده در سایر کشورها با نام‌های گوناگون مورد استفاده قرار می‌گیرد. این بازی‌ها شامل کتاب برای یادگیری و تمرین و نیز جعبه پلاستیکی با ۱۲ مهره برای سنجش درستی کار است.

چگونگی کار با کتاب و جعبه در همه آنها مشابه است، ولی کتاب‌ها برای مقاطع گوناگون و درس‌های مختلف تغییر می‌کنند. این بازی‌ها خودآموز (Self-correcting) هستند، یعنی دانش آموز اگر در مورد پاسخی اشتباه کند، از طریق جعبه بازی متوجه اشتباه خود می‌شود.

هر مجموعه شامل کتاب‌های تمرین و بازی و یک جعبه پلاستیکی با ۱۲ مهره است.

هدف‌های وسیله: آموزش مفاهیم درس‌های پایه و سنجش درستی یادگیری با روش خودآموز

تعداد بازیکن: یک نفر یا بیشتر

روش بازی: روش کار با بازآموز شامل سه قسمت است:

۱- یادگیری: یعنی مطالعه درس‌ها

۲- تمرین: یعنی کار با کتاب‌های بازآموز

۳- سنجش: یعنی کار با جعبه و مهره‌ها و کتاب

پیشگفتار

مجموعه کتاب‌های بازآموز (بازی و آموزش) که همراه با وسایل جانبی آن در اختیار شما قرار می‌گیرد، در جهت یادگیری، همراه با شادی و سرگرمی است. این سری کتاب‌ها و وسایل برای درس‌های مختلف از پایه اول تا پنجم دبستان با کمک بهترین آموزگاران هر مقطع تحصیلی تهیه و تنظیم شده است. مثلاً برای پایه اول دبستان کتاب‌های مربوط به ریاضی، فارسی و علوم چاپ شده است.

برای هر درس از هر کتاب ۱۲ سوال آمده است. دانش آموزان بعد از مطالعه درس (مثلاً کتاب علوم) ۱۲ سوال آمده در کتاب بازآموز مربوطه را جواب می‌دهند و پاسخ‌های خود را از میان ۱۲ پاسخ آورده شده در کتاب ((بازآموز)) پیدا می‌کنند و نتیجه را با کمک جعبه بازآموز خودآزمایی می‌کنند. کتاب‌های بازآموز می‌توانند به تنهایی و نیز همراه با جعبه و مهره‌های بازآموز برای سنجش کار، مورد استفاده قرار گیرند. چگونگی استفاده از کتاب و جعبه بازآموز به تفصیل در داخل کتاب شرح داده شده است.

انتشارات آموزش امیدوار است دانش آموزان با مادران و پدران خود در خانه فعالیتی علمی، آموزشی همراه با نشاط و شادی داشته باشند. همچنین دانش آموزان با آموزگاران خود در کلاس نیز با استفاده از این وسایل می‌توانند امر یادگیری را به طور دسته‌جمعی

همراه با شادی و تفریح انجام دهند.

موفق باشید

راهنمای بازآموز

چگونگی بازی

■ برای بازی شما نیاز به جعبه بازآموز و کتاب بازآموز دارید.

■ جعبه شامل ۱۲ مهره شماره دار (۱) تا (۱۲) است. خود جعبه به (۱۲) مربع با شماره های (۱) تا (۱۲) تقسیم شده است.

■ هر کتاب شامل تعدادی بازی است. هر بازی شامل ۱۲ مساله و (۱۲) راه حل است.

■ مساله‌ها در قسمت بالا، راه حل آنها در قسمت پایین صفحه است.

■ شماره های روی مهره ها مربوط می شود به شماره های مساله ها.

■ شماره های داخل جعبه مربوط می شوند به راه حل ها.

■ کلید سنجش درستی حل مساله‌ها در پایین دو صفحه قرار دارد که با شکل درست شده روی مهره‌ها مقایسه می شود.

■ کتاب را باز کنید. از بازی یک شروع می کنیم. مهره‌ها را در قسمت بالای جعبه از (۱) تا (۱۲) بچینید.

■ مهره شماره (۱) را بردارید. این شماره مربوط می شود به مساله شماره (۱) داخل کتاب.

■ جواب مساله را در قسمت پایین پیدا کنید. مثلاً شماره (۷) در قسمت پایین کتاب، جواب مساله ۱ است.

■ پس مهره ی مربوط به مساله (در اینجا مهره شماره یک) را روی جواب آن (در اینجا مثلاً شماره ۷) در داخل جعبه قرار دهید.

■ مهره شماره (۲) را بردارید و بازی را ادامه دهید تا تمام مهره ها در داخل جعبه روی شماره ها قرار گیرند.

■ در جعبه را ببندید. جعبه را برگردانید. در جعبه را باز کنید و شکل به وجود آمده در جعبه با رنگهای قرمز و سبز و آبی را با شکل داخل کتاب مقایسه کنید. اگر مطابقت دارد، بازی را برده اید.

■ اگر دو شکل مطابقت ندارند، مهره هایی را که مطابقت ندارند بردارید. در جعبه را ببندید آن را برگردانید. جعبه را دوباره باز کنید. سراغ

مساله‌هایی بروید که مربوط به مهره های کنار گذاشته شده هستند. دوباره جواب مساله را پیدا کنید و مهره ها را در جای درست بگذارید، تا این که

شکل رنگی جعبه با شکل رنگی کتاب مطابقت کند. سپس می توانید در صورت تمایل سراغ بازی بعدی بروید.

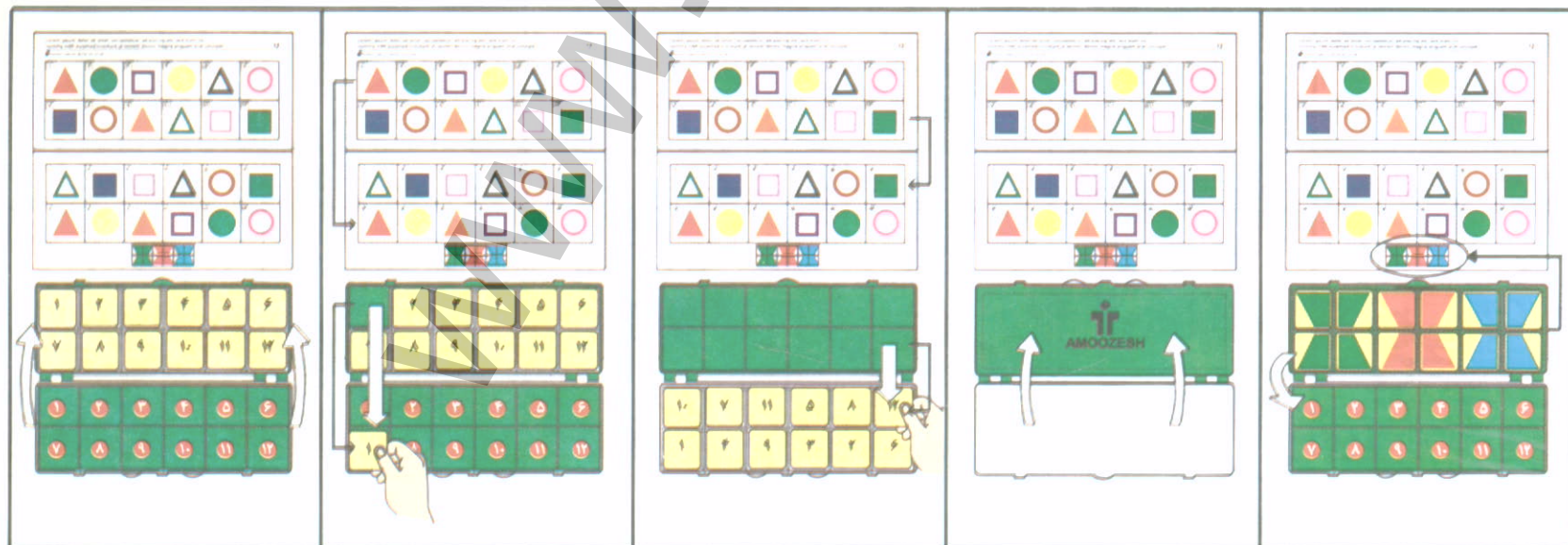
۱

۲

۳

۴

۵



فهرست کتابهای چاپ انتشارات آموزش

- ۱- شروع نوشتن برای دوره آمادگی (جلد ۱)
- ۲- شروع نوشتن برای دوره آمادگی (جلد ۲)
- ۳- ریاضیات دوره آمادگی (جلد ۱)
- ۴- ریاضیات دوره آمادگی (جلد ۲)
- ۵- علوم دوره آمادگی (جلد ۱)
- ۶- علوم دوره آمادگی (جلد ۲)
- ۷- هوش کودک خود را بیازمانیم (جلد ۱)
- ۸- هوش کودک خود را بیازمانیم (جلد ۲)
- ۹- فرهنگ مصور همخوانها
- ۱۰- تربیت شنوایی و زبان آموزی مصور
- ۱۱- جینی قورباغه خوبی باش!
- ۱۲- بازی های مشارکتی
- ۱۳- کودک چگونه فکر می کند
- ۱۴- کتاب کارت من جانوران را دوست دارم (جلد ۱)
- ۱۵- کتاب کارت من جانوران را دوست دارم (جلد ۲)
- ۱۶- کتاب کارت من میوه ها و سبزی ها را دوست دارم (جلد ۱)
- ۱۷- کتاب کارت من میوه ها و سبزی ها را دوست دارم (جلد ۲)

سرشناسه

: فرهادی ، گلزار ، ۱۳۳۹ -

عنوان و نام پدیدآورنده

: فارسی و علوم اول دبستان / مولف متن گلزار فرهادی ؛ طراحی زینب حیدری ؛
پدیدآورنده گروه تحقیق انتشارات آموزش .

مشخصات نشر

: تهران : شرکت انتشارات آموزش - نوآموز ، ۱۳۸۶ .

مشخصات ظاهری

: ۲ ج . : مصور (رنگی) ۱۲ X ۲۴ س م .

فروست

: بازآموز : ۱ . بازی و آموزش

شابک

: ۱۵۰۰۰ ریال : ج ۱ . : ۹۷۸۹۶۴۶۲۸۱۶۵۳ : ۲۰ : ۹۷۸۹۶۴۶۲۸۱۶۸۴

وضعیت فهرست نویسی

: فیا

مترجات

: ج ۱ . فارسی و علوم سال اول دبستان را با بازی بیاموزیم . - ج ۲ . فارسی و علوم

اول دبستان . -

یادداشت

: گروه سنی : ب .

موضوع

: آموزش ابتدایی - فعالیت های فوق برنامه .

موضوع

: آموزش و پرورش کودکان .

موضوع

: رنگ آمیزی برای کودکان .

موضوع

: سرگرمی ها .

شناسه افزوده

: حیدری ، زینب . - طراح .

رده بندی دیویی

: ۱۳۸۶ ف ۶۳۵ ف ۲۴ / ۳۷۲

شماره کتابشناسی ملی

: ۱۳۳۵۴۰