

ضرب آسان با تمرین و سرگرمی

همراه با CD پازلی

مهکامه حسینی

سرشناسه:	حسینی، مهکامه، ۱۳۴۸-
عنوان و نام پدیدآور:	ضرب آسان با تمرین و سرگرمی / تألیف مهکامه حسینی.
مشخصات نشر:	تهران: شینه، آراد کتاب، ۱۳۹۲.
مشخصات ظاهری:	۸۰ ص: مصور (رنگی)، جدول.
شابک:	۹۷۸-۶۰۰-۶۹۰۸-۲۴-۳
وضعیت فهرست نویسی:	فیبیا
یادداشت:	گروه سنی: ب، ج.
موضوع:	ضرب (ریاضیات) -- راهنمای آموزشی (ابتدایی)
موضوع:	سودوکو
موضوع:	ریاضیات - سرگرمی ها
رده بندی دیویی:	۱۳۹۲ ض ۵۷۷ ح ۵۱۳/۲
شماره کتابشناسی ملی:	۳۲۹۸۲۴۵

ضرب آسان با تمرین و سرگرمی

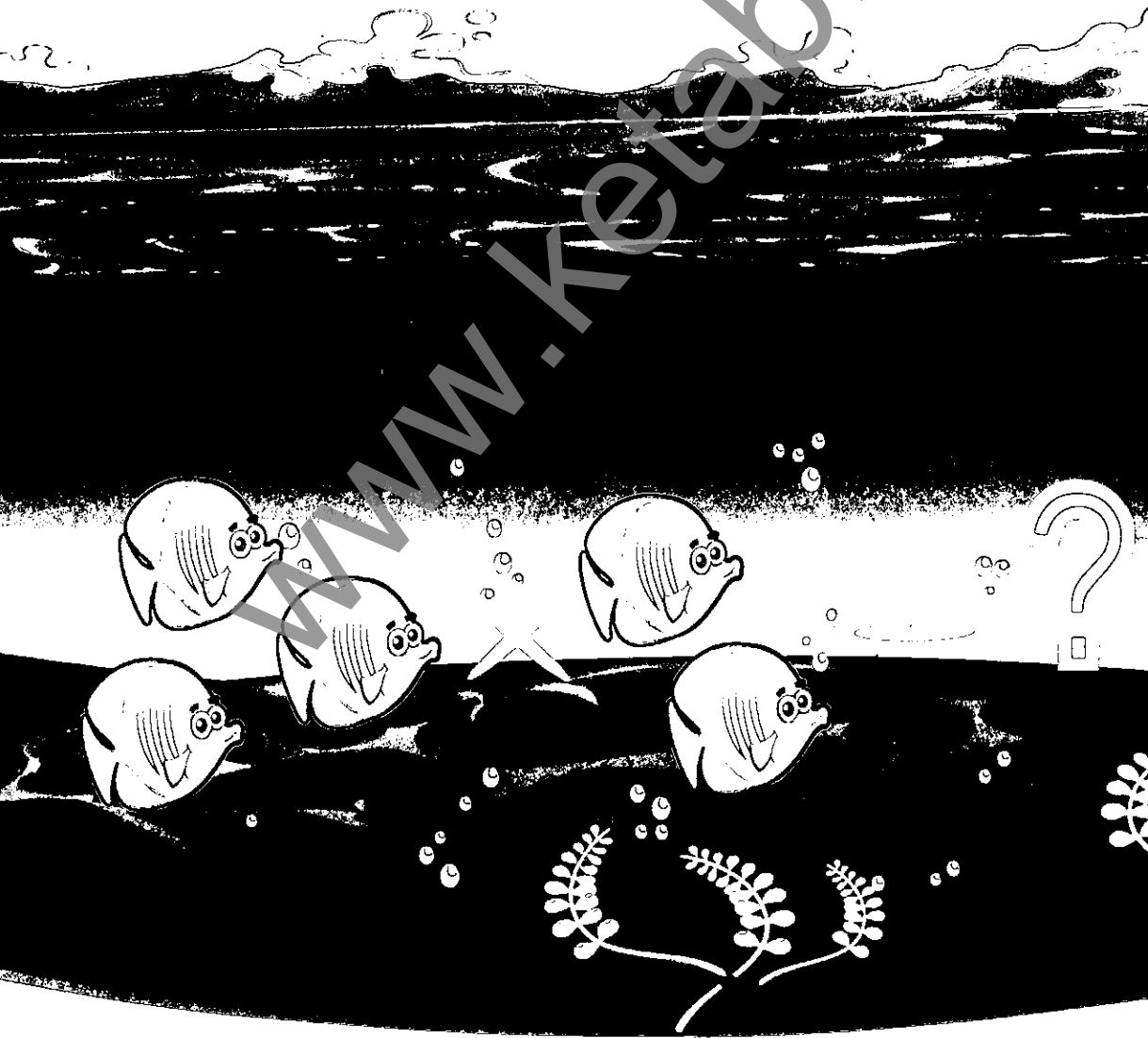
تألیف:	مهکامه حسینی
ناشر:	شینه
ناشر همکار:	آراد کتاب
گرافیکست و صفحه آرا:	زهرا وحیدنژاد
تیراژ:	۳۰۰۰ جلد
نوبت چاپ:	اول - ۱۳۹۲
لیتوگرافی:	مهرشاد
چاپ:	ایران گرافیک
صحافی:	کیمیا
قیمت به همراه CD :	۷۰۰۰ تومان
شابک:	۹۷۸-۶۰۰-۶۹۰۸-۲۴-۳

مرکز پخش و فروش: انتشارات شینه
 تلفن: ۶۶۴۸۲۲۲۶ - ۶۶۹۷۵۲۸۵
www.aradbook.com



حضور در کنار این امانت‌های الهی، حضور در برابر یک دنیا پاکی و امید، برای ساختن آینده‌ای روشن است.

باشد که در پاسخ ندای وجدانمان راه‌گشای این عزیزان باشیم و در این حیطه گامی برای یادگیری موثر دانش‌آموزان و پرورش انسان‌های خلاق امروز و متفکران فردای پیروز برداریم.



۷

پیش‌گفتار

۱۲

سه نکته در مورد عمل ضرب

بخش اول

۱۴

تمرین‌ها و مسائل ضرب

۲۴

پاسخ تمرین‌ها و مسائل

بخش دوم

۲۶

جدول سودوکوی ضرب

۴۵

پاسخ جدول سودوکوی ضرب

بخش سوم

۶۴

بازی با اعداد و حروف

۷۴

پاسخ بازی با اعداد و حروف

۸۰

جدول سودوکوی اعداد و حروف



سخنی با معلمان گرامی و اولیای محترم دانش آموزان

در جامعه پیشرفته و فن آورانه امروز دانش آموزان در محیط آموزشی متفاوتی رشد می یابند. در این محیط تلاش می شود کلاس های معلم محور که در آن یادگیری دانش آموز بر پایه حفظ مطالب موجود در کتاب با محتوای خاص است، کنار گذاشته شود و به دانش آموز فرصت می دهد تا مهارت ها و سطح دانش خود را توسعه دهد.

یادگیری از طریق بازی و شبیه سازی هایی که مقاصد آموزشی خاصی را دنبال می کنند نه تنها لذت بخش است بلکه ضمن ایجاد علاقه در یادگیرنده، عمق و پایداری یادگیری را می افزاید. براساس تحقیقات انجام شده ۷۵ درصد یادگیری از طریق وسایل دیداری و تصویری و ۱۳ درصد یادگیری از طریق حس شنوایی و وسایل صوتی انجام می گیرد و دیگر حواس سهم کمتری در یادگیری دارند.

همچنین تحقیقات نشان می دهند که آموزش به کمک رایانه و بازی های رایانه ای یکی از روش هایی است که موجب تشویق و ایجاد انگیزه بیشتر، بهبود حافظه کوتاه مدت، حافظه دیداری، رشد یادگیری و یادسپاری و تقویت تجسم دیداری در دانش آموزان شده و به رفع مشکلات یادگیری ریاضی در کودکان کمک می نماید.

امروزه تمام علوم به نحوی با ریاضیات پیوند خورده است و حضور ریاضی را در اغلب شاخه های دانش می توان دید و جدول ضرب نیز درسی است که نه تنها همواره تا پایان تحصیلات به آن نیاز بوده بلکه در طول زندگی از آن استفاده می شود.

عملیات ضرب مفهومی است که برای کودکان به سادگی جمع و تفریق نیست و برای یادگیری و یادسپاری آن نیاز به تکرار و تمرین دارند و گاهی از انجام تمرینات به صورت معمول خسته می شوند. اگر آموزش جدول ضرب درست انجام نشود در دانش آموزان اضطراب ایجاد نموده و گاهی این دانش آموزان خیلی زود مأیوس و دل سرد می شوند و نمی خواهند بار دیگر سعی کنند تا جدول ضربی که می پندارند دشوار است را حفظ نمایند.



متخصصان آموزش و پرورش و روانشناسان با اعتماد به تفاوت‌های فردی در یادگیری، به دنبال راه‌حلهایی هستند که هر یک از کودکان را قادر سازد به عالیترین سطح فراگیری دست یابد و در این راستا به کارگیری صحیح نرم افزارها، وسایل کمک آموزشی و تمرین‌های جذابی که در حد توانایی درک دانش‌آموزان بوده و بر اساس تجارب حاصل از تدریس طراحی شده باشند و قدرت تحلیل فرد را در حل مسایل بالا برند، مفید می‌باشد و با ایجاد علاقه و انگیزه یادگیری در دانش‌آموزان موجبات توجه، تمرکز و دقت آنان روی موضوع مورد نظر را فراهم می‌آورند.

