

بازی‌های آموزشی برای کلاس فارسی

(بیان شفاهی، خواندن و درک مطلب)

دکتر رضاعلی نوروژی

عصر هنر و ادبیات، دانشگاه اصفهان

منیره عابدی درچه

فروزش فریدی زاده



۱۳۹۴

رشته	: نوروزی، رضاعلی، ۱۳۵۳ -
عنوان و نام پدیدآور	: بازی‌های آموزشی برای کلاس فارسی (بیان شفاهی، خواندن و درک مطلب)
مشخصات نشر	: اصفهان: انتشارات یار مانا، ۱۳۹۴.
مشخصات ظاهری	: ۱۲۰ ص.: جدول، نمودار
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۷۷۶۸-۰۷-۵
وضعیت فهرست نویسی	: فیبای مختصر
یادداشت	: فهرست نویسی کامل این اثر در نشانی: http://opac.nlai.ir قابل دسترسی است
شناسه افزوده	: عابدی درچه، منیره، ۱۳۶۴ -
شناسه افزوده	: فریدی زاد، فروزش، ۱۳۶۷ -
شماره کتابشناسی ملی	: ۳۷۸۵۶۹۶

www.ketab.ir



انتشارات یار مانا

(مراکز پخش)

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

تلفن: ۶۱۶۳۶۰ - ۳۱۲ - همراه: ۰۹۱۳۴۰۱۰۴۰۰ - کد پستی: ۸۱۵۸۹۳۸۱۳۱

۲- موسسه مهرآفرین: اصفهان - میدان آذربایجان - خیابان رباط اول - نرسیده به پل رباط

روبروی بانک رفاه کارگران - کد پستی: ۱۱۱ - ساختمان اول - واحد ۲

تلفن: ۳۱-۳۳۳۵۸۹۳۹ - www.mehrfarin.co.ir

بازی‌های آموزشی برای دانش‌آموزان

(بیان شفاهی، خواندن و درک مطلب)

رضاعلی نوروژی - منیره عابدی درجه - فانیس زریدی زاد

آماده‌سازی: انتشارات یار مانا

مدیر تولید: فرهاد فروزنده

صفحه‌آرا: شهلا همتی

طراح جلد: حمید میزبانی

• لیتوگرافی: طلوع • چاپ: پارسا • صحافی: برتر

• چاپ اول: ۱۳۹۴ • تعداد: ۱۰۰۰ • قیمت: ۸۵۰۰ تومان

© حق چاپ: ۱۳۹۴، انتشارات یار مانا

فهرست مطالب

۷	دیباچه
۹	سخنی با مربیان و معلمان گرام
۱۵	کلمه‌ی ممنوعه
۱۹	تصاویر تدریجی
۲۳	کدام یک «مهمترین» است؟
۲۵	لمس حروف
۲۷	شکارچی
۳۱	حرف به حرف جمله بساز
۳۵	حشره نیش زد
۳۹	سطل کلمه
۴۳	رنگین کمان
۴۷	کلمه‌ی قرمز، کلمه‌ی سبز
۴۹	تا می‌توانی خرید کن
۵۳	بین و بخوان
۵۷	گروه کلمات
۵۹	بگو چه نوشتیم

۶۳	ضرب‌المثل را کامل کن
۶۷	من تک هستم
۷۱	بخوان تا بخندیم
۷۵	به کلمه‌ها دقت کن
۷۹	خوب گوش بده چه خواندی
۸۱	اول چه شد؛ بعدش چه؟
۸۵	کلمه‌ها گم‌شده
۸۷	کلمه به کلمه، جمله به جمله
۸۹	داستان‌ها حدس بزن
۹۱	اگر گفتی چه گفتی
۹۵	محبوب‌ترین انتخاب‌ها
۹۷	قصه بگو، نقاشی بکش
۱۰۱	تصویرت را عوض کن
۱۰۳	الان چه حسی دارد؟
۱۰۷	توصیف شخصیت
۱۱۱	مقایسه کن
۱۱۵	جدول فهرست بازی‌ها
۱۱۹	منابع

دیباچه

یکی از بزرگترین چالش‌های پیش روی مربیان در عصر حاضر، درگیر شدن با گروه‌های گسترده و مختلف دانش‌آموزان است. کودکانی که در یک کلاس درس می‌خوانند از نظر انگیزش، اشتیاق، سطح تلاش، توانایی و سبک‌های یادگیری متفاوت هستند. آنها همچنین زمینه‌های فرهنگی و خانوادگی و تجارب غیررسمی متفاوتی دارند. همه‌ی این موارد در میزان یادگیری و اثربخشی آن مؤثر است. با این حال، در مدارس، محتوا و تجارب یادگیری در قالب‌های یکسان و از پیش معلوم ریخته شده‌اند و در بیشتر موارد، از روش‌های سنتی یکسان برای تدریس همه‌ی موضوعات درسی به همه‌ی فراگیران استفاده می‌شود. چنین به نظر می‌رسد که در برنامه‌ریزی رسمی مدارس، تفاوت‌های فردی چندان مورد توجه قرار نگرفته است و تجارب یاددهی - یادگیری را در نظر گرفتن سطح متوسط افراد شکل گرفته‌اند.

علاوه بر این، برای آنکه به یادگیری بهتر و عمیق‌تری دست یابند، لازم است با علاقه و اشتیاق در فعالیتهای یادگیری درگیر شوند. لذا استفاده از روش‌های سنتی که اغلب خشک و غیر برانگیزاننده هستند، نمی‌تواند چندان مؤثر باشد.

به نظر می‌رسد برای حل این مسائل و فراهم کردن 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. بازی‌ها واسطه‌هایی هستند که به شادمانی کمک می‌کنند در مورد اطلاعات به روشی جالب و کنش و واکنشی بررسی و تحقیق کنند. آنها سرگرمی‌های لذت‌بخش و هیجان‌انگیزی هستند که باعث درگیری کامل تمرکز و طریق‌یافته‌ها می‌شوند و از این طریق یادگیری را تسهیل می‌کنند. فراگیران به طور طبیعی به این نوع یادگیری پویا برانگیخته می‌شوند و پاسخ می‌دهند.

بازی‌ها نه تنها شاگردان را در یک روش سرگرم‌کننده و جالب که محیط‌های یادگیری رقابتی و تعاملی به وجود می‌آورند برمی‌انگیزانند، بلکه دلالت‌های خاصی نیز برای حیطه‌ی ارزشیابی دارند. بازی موقعیتی ایجاد می‌کند که دانش‌آموزان بتوانند پیشرفت خود را در یک روش غیر تهاجمی ملاحظه کنند. به علاوه، بازی‌ها به جای ایجاد بازخورد بعد از امتحان، برای شاگردان و معلم بازخورد فوری فراهم می‌کند. لذا باعث می‌شود معلمان شکاف‌های یادگیری

را تشخیص دهند و در جلسات بعدی جبران کنند. شاگردان 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.

با توجه به این نقاط 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 دیگر آن، گامی مؤثر در ایجاد تغییرات مثبت در نظام آموزشی کشور باشد.

از خوانندگان گرامی به‌خصوص از استادان گرامی، صاحب‌نظران و دانشجویان فرهیخته تقاضامندی که با بررسی دیدگاه‌ها و پیشنهادهای خود مؤلفان را در بهبود آثار یاری نمایند. در پایان لازم است از حمایت بی‌شائبه‌ی جناب آقای فروزنده، مدیر محترم انتشارات یار مانا و همکارانشان صمیمانه سپاس‌گزار کنیم.

رضاعلی نوروزی

دانشگاه اصفهان - فروردین ۱۳۹۴

سخنی با مربیان و معلمان گرامی

قدرت مثال‌زدنی بازی‌ها در درگیر کردن توجه، نیازی به اثبات ندارد. ما وقت زیادی را برای تماشا کردن یا انجام دادن بازی صرف می‌کنیم و هر روز چنان در بازی‌ها غرق می‌شویم که حتی به وفور آنها توجهی نمی‌کنیم. اصول اساسی روان‌شناسی به ما می‌گوید که هرچه اغلب و با افراد زیاد انجام می‌شود، بسیار محرک و برانگیزاننده است. علت این امر آن است که چیزی پاداش‌دهنده در بازی وجود دارد که بسیار قوی است. به نظر نمی‌رسد این چیز برنده شدن باشد. وگرنه مردم وارد بازی‌های پیچیده و دشوار نمی‌شدند. در واقع بازی‌ها جالب و سرگرم‌کننده هستند و جالب بودن و سرگرم‌کنندگی انگیزاننده است. مردم به اندازه‌ی خوراک و مسکن در جست‌وجوی سرگرم هستند. ما کارهای جالب و سرگرم‌کننده را بارها و بارها انجام می‌دهیم، فقط به این دلیل که آن را تجربه کنیم. کاری که جالب نباشد کنار گذاشته می‌شود. واقعیت این است که بیشتر مردم اشتیاق در کارهای مشکل و حتی پرزحمت درگیر می‌شوند؛ به شرط آنکه این کارها دشوار باشند. بازی باشد. با این توضیحات، کاملاً منطقی است که دانش و مهارت‌هایی را که می‌خواهیم در مدرسه آموزش دهیم، در قالب سرگرمی بریزیم و به این صورت از قدرت بازی‌ها برای یادگیری استفاده کنیم (لودویگ و اسوان، ۲۰۰۷). در واقع بازی به خودی خود ماهیت آموزشی دارد، به شرط آنکه جالب و خشنودکننده باشد. وقتی سرگرم‌کنندگی در بازی جاری باشد، یادگیری اتفاق می‌افتد.

اگر مانع بازی بچه‌ها شویم، هستی، خلاقیت، قدرت یادگیری، پنداری و پنداری را گرفته‌ایم. بچه‌ها برای رشد مهارت‌های اجتماعی، عاطفی، شناختی (تفکر) و جسمانی به بازی نیاز دارند. بازی به آنها کمک می‌کند یاد بگیرند چگونه با بچه‌های دیگر مشارکت و همکاری داشته باشند، اختلافات را برطرف کنند و مسائل را حل نمایند. این مهارت‌ها، توانایی‌ها و نگرش‌ها در ایجاد اساسی مستحکم برای همه‌ی یادگیری‌های آینده ضروری است. به علاوه، بازی تخیل و خلاقیت، مهارت‌های ادبی و عددی، مهارت‌های حل مسئله، مهارت‌های اجتماعی (از جمله یادگیری نحوه‌ی کنار آمدن با دیگران و...)، مهارت‌های بدنی (شامل تعادل، توازن، انعطاف و...)، حرف زدن و گوش دادن، روابط و امنیت عاطفی، اضطراب و استرس، همدلی و توانایی

پذیرش تفاوت‌ها و درک ما از خود و جایگاه ما را در جهان افزایش می‌دهد (یسوور، ۲۰۱۰: ص ۳ تا ۷).

در کنار این مزایا، استفاده از بازی‌های آموزشی در کلاس درس، به‌طور خاص باعث افزایش یادگیری موضوعات درسی، تمرین و مرور درس‌های قبلی با شیوه‌ای جذاب و ارزشیابی و خودارزیابی بچه‌ها، به دور از هرگونه اثر منفی می‌شود.

همچنین این بازی‌ها، به علت آنکه دربرگیرنده‌ی کنش و واکنش متقابل و تبادل ایده‌ها و تفکرات بین بچه‌ها و بزرگترها است، بر استمرار انگیزش کودکان، تقویت علاقه و جذب شدن در تجربه و یادگیری تأثیر می‌گذارد (کندی و باربلت، ۲۰۱۰: ص ۴).

این کتاب منابعی را به این اهداف تدوین شده است و شامل حدود ۳۰ بازی آموزشی است که در کلاس فارسی برای آموزش مهارت‌های بیان شفاهی، خواندن و درک مطلب قابل استفاده است.

به این منظور، دو کتاب ریگ نیز برای کلاس فارسی نوشته‌ایم که در یک جلد بازی‌هایی برای استفاده در زنگ استراحت و در جلد دیگر بازی‌هایی برای تقویت مهارت‌های نوشتن خلاق و انشا ارائه کرده‌ایم. مربیان کارآموز، این بازی‌ها را در کلاس‌های درس اجرا کرده‌اند که نتایج مثبتی در برداشته است.

در پایان لازم است در مورد ساختار کلی بازی‌ها نیز اشاره شده در این کتاب توضیحی داده شود.

نخست هدف از بازی بیان شده است. این هدف، در قیمت هدف اصلی شکلی از بازی است که در این کتاب مفصل توضیح داده‌ایم. اما با مراجعه به قسمت نکات و تغییرات، ممکن است متوجه شوید که از این بازی به‌منظور آموزش سایر مفاهیم فارسی یا سایر درس‌ها نیز می‌توان استفاده کرد.

بعد از هدف، یک قسمت را به ارائه‌ی توضیحاتی در مورد بازی اختصاص داده‌ایم که شامل موارد زیر است:

گروه سنی: اکثر بازی‌های این مجموعه طوری تدوین شده است که در دبستان قابل استفاده باشد. البته برخی از بازی‌ها برای کودکان پیش‌دستانی و یا دوره‌ی اول متوسطه نیز قابل استفاده است.

تعداد بازیکنان: برخی از بازی‌ها قابلیت این را دارند که با حضور همه‌ی اعضای کلاس انجام شوند. در بعضی از آنها بخش عمده‌ای از دانش‌آموزان درگیر می‌شوند و بالاخره بعضی با تعداد کمی از بچه‌ها قابل اجرا است. نکته‌ی مهم آن است که بدانیم چطور از بازی‌ها استفاده کنیم تا تعداد بیشتری از شاگردان را درگیر سازیم و از ایجاد سر و صدا و بی‌توجهی کسانی که در بازی حضور ندارند جلوگیری کنیم.

یک پیشنهاد آن است که در صورت امکان بچه‌ها را گروه‌بندی کنید، سپس با توجه به نحوه‌ی بازی، هر گروه یک نماینده برای انجام کارهای عملی انتخاب کند و بقیه در پاسخ دادن به سؤالات به او کمک کنند. همچنین می‌توان فعالیت‌های بازی را بین اعضای گروه تقسیم کرد. یعنی هر یک از فعالیت‌ها را چون داشتن کارت، خواندن کارت، نوشتن و... در هر نوبت یک نفر انجام دهد و در دورهای بعدی هر فعالیت به عهده‌ی فرد دیگر گذاشته شود. در این کتاب، روش اکثر بازی‌ها گروهی است اما در بخش تغییرات، توصیه‌هایی برای فردی کردن بازی وجود دارد.

همچنین می‌توان از سایر بچه‌ها خواست به عنوان تماشایی و تشویق‌کننده بازی را دنبال کنند و هر کجا کسی به سؤالی پاسخ نگفت، از آنها بپرسیم. حتی می‌توان جای کسی را که به سؤال جواب درست داده است با جای بازیکنی که نتوانسته - واد - دهد عوض کرد.

تکرار دوره‌های بازی با سؤالات و چالش‌های جدید راه دیگری برای درگیر کردن همه‌ی بچه‌ها است. در این صورت می‌توانید در دور اول از شاگردان قوی‌تر استفاده کنید و از بقیه بخواهید بازی را به‌عنوان تماشاچی دنبال کنند تا مطالب برای آنها مرور شود. سپس نوبت به شاگردان ضعیف‌تر می‌رسد. در این نوبت می‌توان از شاگردان قوی خواست بر بازی نظارت کنند یا به آنها تکالیف یادگیری دیگری داد که به‌طور انفرادی انجام دهند.

راه دیگر آن است که از بازی‌ها زمانی استفاده کنید که به بچه‌ها تکلیفی فردی یا گروهی داده‌اید که در کلاس انجام دهند و تعدادی از آنها کارشان را زودتر انجام داده‌اند. در این صورت می‌توانید آنها را با سرپرستی یک مربی دیگر یا شاگردی بزرگتر به سالن یا حیاط بفرستید تا بازی کنند و مزاحم بقیه‌ی بچه‌ها نشوند.

بالاخره اینکه در صورت تمایل بچه‌ها می‌توانید از زنگ ورزش برای بازی با افراد داوطلب استفاده کنید.

وسایل مورد نیاز: بازی‌هایی که در این کتاب آورده‌ایم اغلب نیاز چندانی به وسایل ندارد. وسایل مورد نیاز بسیار ساده و قابل دسترس هستند. به علاوه، در صورت نداشتن این وسایل می‌توانید با خلاقیت خودتان از وسایل جایگزین استفاده کنید یا برخی از وسایل را با استفاده از مواد دورریختنی بسازید. شرکت دادن بچه‌ها در ساختن این وسایل، برای آنها لذت‌بخش، هیجان‌انگیز و آویزنده است.

پیش از بازی: در این بخش، شرایط و اقداماتی که لازم است قبل از بازی تدارک دیده شوند بیان شده است. توضیحاتی راجع به وسایل مورد نیاز داده شده است. خواندن این بخش قبل از بازی و اجرای دستورات امری ضروری برای اجرای موفق هر بازی در کلاس درس است. برای هر بازی می‌توانید بر شرایط و نیاز، یک یا دو نفر را از بین داوطلبان به عنوان داور و ناظر بازی انتخاب کنید تا درست اجرا شدن بازی، تقلب نکردن، درستی جواب‌ها، زمان مورد نیاز برای پاسخگویی و... را بررسی نمایند. در مواقع بروز اختلاف تصمیم نهایی با آنها باشد.

روش بازی: این قسمت، بخش اصلی هر بازی است که به شیوه‌ی اجرای بازی در کلاس اشاره دارد.

تغییرات: در این قسمت قابلیت‌های بازی برای استفاده در سایر مباحث فارسی و سایر دروس و تغییرات ممکن در نحوه‌ی اجرا، وسایل مورد استفاده و... بیان شده‌اند. شما می‌توانید با تکیه بر خلاقیت و تجارب خود و با شناختی که از بچه‌ها و شرایط کلاس، مدرسه دارید، دست به تغییراتی دیگر بزنید. اگر به چنین تغییراتی دست زدید و نتایج مثبتی از آن گرفتید، می‌توانید به منظور سهیم کردن سایر معلمان و مربیان در تجارب خود، تغییرات مورد نظر را در هر بخش، از طریق پست الکترونیکی mehrafarincc@gmail.com ارسال نمایید تا در ویرایش‌های بعدی با نام خودتان استفاده شود. صفحات پایانی کتاب برای ثبت این تجارب بدیع در نظر گرفته شده‌اند.

چنانکه پیش از این گفته شد از این بازی‌ها می‌توان برای تدریس مطالب درسی جدید، مرور مطالب قبلی و ارزشیابی استفاده کرد. بنابراین می‌توانید با توجه به استفاده‌ای که قرار است از بازی بکنید، وقت کلاس را برای آن تنظیم کنید. مثلاً اگر می‌خواهید هم درس جلسه‌ی قبل را پرسید و هم درس تازه‌ای بدهید، می‌توانید زمان کلاس را به دو قسمت تقسیم کنید و بنابر صلاحدید خود در یکی از این دو بخش از بازی استفاده کنید. این امر در ایجاد تنوع و پرهیز از خستگی نیز مؤثر است. به علاوه، لازم نیست در هر جلسه از کلاس خود حتماً بازی داشته باشید. می‌توانید با توجه به میزان همکاری بچه‌ها در بازی‌ها و وقتی که اجرای آنها می‌گیرد، برای استفاده از بازی در کلاس برنامه‌ریزی کنید یا زمان‌هایی را به بازی اختصاص دهید که احساس می‌کنید بچه‌ها هر لحظه خسته و کم‌حوصله‌اند و انگیزه‌ی کافی برای مطلب مورد بحث ندارند.