

خنده کلمه خودمانی

زنگ تفریح بود. با همکارانم در دفتر مدرسه نشسته بودیم. مجله جدولی روی میز دبیران بود. آن را برداشتم و ورق زدم. یکی از جدولها نظرم را جلب کرد. شروع به حل جدول کردم. کلمه چهار حرفی: کاری که کلاس درس را شاد می کند. سؤال را از همکارانم پرسیدم:

- ورزش!
- ورزش کلاس را شاد می کند؛ اما ورزش جور در نمی آید.
- شادی!
- اینکه همان صورت سؤال است.

- خنده!
 - خنده واقعاً کلاس را شاد می کند؛ اما خنده نیست.
 - اردو!
 - اردو عالی است. مدرسه را شاد می کند؛ ولی سؤال درباره کلاس شاد است.
 ناگهان یکی از همکاران گفت:
 - در اردو بازی می کنیم، بازی می تواند کلاس درس را شاد کند. «بازی» نیست؟
 - آها! بازی، آره! خودش است.
 با رسیدن به پاسخ سؤال، گفت و گوی کوتاهی بین ما شکل گرفت. به این

فکر کردیم که کلاس های درس ما بخش های مختلفی دارد و یکی از بخش هایی که می تواند آن را سرحال کند بازی است. بازی های ساده و کوتاه چند دقیقه ای که وقت زیادی از کلاس نمی گیرد و ابزار ویژه ای هم نمی خواهد، در عین حال جریانی از شادی و خنده راه می اندازد و کلاس درس با کیفیت تری می سازد. در این دو صفحه، دو بازی با شما به اشتراک می گذاریم. شما هم بازی های کلاسی خوبی را که می شناسید برایمان بفرستید. منتظر ایده های تان هستیم.

معرفی فعالیت

بسیاری از کارهایی که انجام می دهیم ناشی از عادت های ماست. وقتی رفتاری برای ما به صورت عادت درمی آید، بدون اینکه درباره آن فکر کنیم، آن را انجام می دهیم و پیوسته تکرار می کنیم. گاهی شرایط تغییر می کند و عادت که برای ما کارا بوده، دیگر به کار نمی آید و لازم است تغییر کند. بازی «دست به سینه» به فرایند تغییر عادت ها توجه دارد.

عنوان مسئله محور:

نام بازی: دست به سینه

هدف: آگاهی از فرایند تغییر عادت ها، انرژی زا

رده سنی: ابتدایی و متوسطه

ابزار: ندارد

مدت زمان اجرا: ۵ تا ۱۰ دقیقه

تغییر عادت



مراحل اجرای فعالیت

۱. کف دست های خود را به صورت ضربدری روی بازوهای چپ و راست قرار دهید.
۲. به آن ها نگاه کنید و به اینکه کدام دست شما (دست چپ یا دست راست)، روی دیگری قرار گرفته است، توجه کنید و آن را به خاطر بسپارید.
۳. دستانتان را از هم باز کنید و به پایین بیندازید.
۴. مرحله یک و دو را تکرار کنید.
۵. چه کسانی هر دو بار را یکسان انجام دادند؟
۶. چه کسانی دو بار را برخلاف هم انجام دادند؟
۷. حالا با فرمان من (معلم) حرکت را برخلاف حالت قبلی تکرار کنید. (اگر دفعه قبل دست راستتان، روی دست چپ بوده، این بار دست چپ را روی دست راست بگذارید و برعکس)
۸. این حالت چه تفاوتی با حالت قبلی داشت؟ چه احساسی داشتید وقتی این کار را برخلاف حالت قبلی انجام دادید؟

آموزه های این فعالیت

- پس از انجام فعالیت درباره این موضوع ها با دانش آموزان گفت و گو کنید:
- تغییر عادت چگونه است؟
 - چه عادت هایی برای کلاس درس مفید است و چه عادت هایی مضر است؟
 - چگونه می توانیم در کلاس درسمان عادت های جمعی مفید و موثر ایجاد کنیم؟
- تغییر عادت ها در ابتدا معمولاً با این سه ویژگی همراه است: به فکر کردن احتیاج دارد، ممکن است با اشتباه همراه باشد، سخت است.

بازنویسی و الهام از:

The Systems Thinking Playbook for Climate Change, Linda Booth Sweeny-Dennis Meadows-Gillian Martin Mehers, 2010



خطاهای ادراکی

نام بازی: کدام بلندتر است؟

هدف: توجه به خطاهای ادراکی

رده سنی: دبستان ۲ و متوسطه ۱

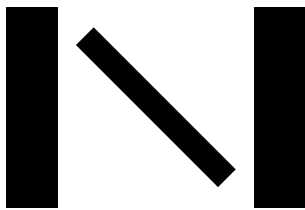
ابزار: تعدادی نوار مقوایی مشابه شکل (به ازای هر دانش آموز، سه نوار مقوایی به شکل مستطیل با طول یکسان که پهنای یکی از آن‌ها نصف پهنای دو تای دیگر است)؛ تصاویر شماره یک، دو یا بیشتر
مدت زمان اجرا: ده دقیقه یا بیشتر



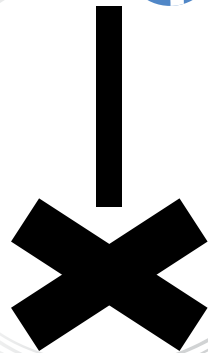
مراحل اجرای فعالیت

۱. به هر یک از بچه‌ها، سه نوار مقوایی با ابعاد گفته شده بدهید.
۲. تصویر شماره یک را به دانش آموزان نشان دهید و از آن‌ها بخواهید که مطابق تصویر، دو نوار پهن را به شکل ضربدر روی هم قرار داده و در محل برخورد آن‌ها نوار نازک را به‌طور عمودی قرار دهند. حال پرسید که: «کدام یک بلندتر به نظر می‌رسد؟»
۳. تصویر شماره دو را به آن‌ها نشان دهید و بخواهید، دو نوار پهن را به‌طور عمودی و نوار نازک را به‌طور مایل، بین آن دو قرار دهند. حال پرسید: «کنون کدام یک بلندتر به نظر می‌رسد؟»
۴. حول محورهای زیر با دانش آموزان گفت‌وگو کنید:
 - گاهی چشم‌های ما خطا می‌کنند و این باعث می‌شود فهم درستی از اتفاقات اطرافمان نداشته باشیم.
 - به نظر تان به دلیل این خطاها، چه سوء تفاهم‌هایی ممکن است برای خودمان ایجاد شود؟

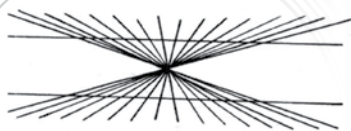
۲



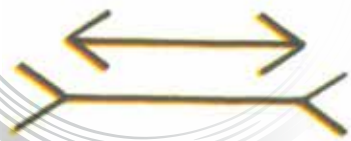
۱



۳



۴



در حاشیه بازی

الف. اگر می‌خواهید از نوارهای مقوایی رنگی به جای مشکی استفاده کنید، پیشنهاد می‌کنیم هر سه نوار مقوایی برای یک دانش آموز را از یک رنگ برگزینید و همچنین تأثیر رنگ در نتیجه‌گیری‌ها را از پیش بررسی کنید تا استفاده از رنگ، اختلالی در روند نتیجه‌گیری‌ها ایجاد نکند.

ب. هنگام تهیه نوارهای مقوایی به تناسب طول و عرض دقت کنید. بهتر است اندازه‌ها را متناسب با نمونه آمده در این صفحه در نظر بگیرید.

پ. می‌توانید از تصاویر کمکی شماره سه و چهار برای یادگیری بیشتر استفاده کنید. با بازنویسی و الهام از: توکلی صابری، علی‌رضا، ۱۳۹۳. بازی‌های علمی آموزشی (۲). نقاشی: سعید رزاقی. تهران: مؤسسه فرهنگی مدرسه برهان (انتشارات مدرسه).

ت. در مرحله دو و سه، با چه چالش‌هایی ممکن است روبرو شوید؟ آیا دانش آموزان همانند تصویر، نوارها را می‌چینند؟ راه کار پیشنهادی شما برای حفظ جنبه دست‌ورز فعالیت چیست؟

پیشنهاد یاد بگیریم

کتاب «صد و سی بازی گروهی و صد و سی بازی انفرادی برای کودکان» حاوی تعداد زیادی فعالیت و بازی است که ابزار ویژه‌ای نیاز ندارند. با مطالعه این کتاب می‌توانید هر کدام از بازی‌ها را که مناسب دیدید انتخاب و در کلاستان از آن استفاده کنید. نکته زیبای ماجرا آنجاست که برای باز طراحی بازی‌ها یا خلق ایده‌های جدید نیز دستتان باز است. پس با این نگاه بیش از دوپست و شصت بازی و فعالیت منتظر شما هستند تا از میان آن‌ها بازی مناسب را انتخاب کنید. مشخصات کتاب: ۱۳۰ بازی گروهی و ۱۳۰ بازی انفرادی برای کودکان/ نوشته نرگس محمدی؛ با مقدمه مصطفی تبریزی، انتشارات فراروان. چاپ دوم ۱۳۹۴.

