

زهرامشیری

عضو گروه آموزش و پژوهش آسمان

بهاره میرزاپور

معلم مطالعات اجتماعی منطقه ۲ تهران

چند کلمه خودمانی

دوست و همکار خوبمان، سلام

سال تحصیلی جدید آغاز شده است و تو هم مثل ما این دغدغه را داری که چگونه می‌توانی کلاسی بانشاط‌تر و باکیفیت‌تر داشته باشی. برای حل این مسئله مشترک از تو دعوت می‌کنیم که با هم، روی «استفاده از بازی‌ها در مسیر یادگیری» بیشتر تأمل کنیم.

با بهره‌گیری از بازی‌ها در آموزش می‌توان شور و نشاط بیشتری در کلاس ایجاد کرد و تجربه یادگیری را برای دانش‌آموزان خاطره‌انگیز کرد. حال اگر این بازی به ابزار ویژه‌ای نیز نیاز نداشته باشد کار شدنی‌تر هست. ما فکر می‌کنیم که بازی، ابزاری برای ایجاد حال خوب در کلاس است و تأکید داریم که بازی، ابزار است و بازی دادن هنر. و این نشانگر نقش بی‌بدیل شما در استفاده از این ابزار برای نیل به اهداف آموزش است.

بازی گاهی یک حاشیه کوتاه ۱۰ دقیقه‌ای است برای انرژی‌بخشی و رفع کسالت و گاه با محتوای درسی و طرح درس تو ارتباط مستقیم‌تری دارد، شاید به تو کمک کند تا در کلاس تمرکز ایجاد کنی یا در شروع کار یخ کلاس را

بشکنی. حتی ممکن است بخواهی از این ابزار برای تلفیق چند محتوای آموزشی استفاده کنی و یک طرح درس مشترک را با همکارتان اجرا کنی.

دوست خوبم، هر کدام از این کارها که مد نظرت است، ما را در کنار و همراه خود بدان. ما نیز برآنیم که اینجا و در طول سال تحصیلی بازی‌هایی را به شما معرفی کنیم و در یک فضای تعاملی از هم یاد بگیریم. تو هم پیشنهادها و تجربه‌هایت را با ما به اشتراک بگذار و ما را در

یادگیری‌هایت سهیم کن. برایمان از تغییراتی

بگو که در یک فعالیت انجام داده‌ای و آن را

با شرایط کلاست بیشتر سازگار کرده‌ای.

بازی‌هایی را که می‌شناسی با ذکر

منبع به ما معرفی کن. شاید دفعات

بعد که مجله را ورق بزنی نام

خودت را ببینی و از اینکه جمع

بیشتری از معلمان این سرزمین

در لذت یادگیری و رشد با تو

سهیم شده‌اند، احساس زیبایی

را تجربه کنی.

در حاشیه بازی

این بازی تجربه جمعی سکوت آگاهانه است و وقتی دانش‌آموزان تمرکز کافی ندارند و شیطنت می‌کنند یا بعد از انجام یک فعالیت فکری سنگین، کمک زیادی به سر حال شدن آن‌ها می‌کند.

صبر کنید تا همه دانش‌آموزان خودشان چشمتان را باز کنند.

در طول زمان بازی، به دانش‌آموزانی که زودتر از ۶۰ ثانیه چشمتان

را باز کرده‌اند، علامت سکوت بدهید تا آرامش بقیه حفظ شود.

بعد از بازی چند دقیقه‌ای درباره تجربه بازی با دانش‌آموزانتان گپ و گفت کنید.

از این بازی در طرح درس تفکر برای آموزش خطاهای ادراکی می‌توانید استفاده کنید. در این صورت می‌توانید بازی را به این صورت اجرا کنید:

زمانی که دانش‌آموزان چشم‌های خود را بستند، به ساعت خود نگاه کنید و به

ترتیب زمان باز شدن چشم هر دانش‌آموز را از نفر

اول تا نفر آخر روی تخته بنویسید. این عدد

معمولاً از ۱۵ ثانیه شروع و تا ۱۵۰ ثانیه

تمام می‌شود. پس از پایان بازی درباره

اینکه درک همه ما از پدیده‌های اطرافمان

یکی نیست و در تفسیر آن دچار خطا

هستیم، با دانش‌آموزان صحبت کنید.

*منبع:

گروه آموزشی و پژوهشی آسمان

چگونگی اجرای بازی

۱. چشمان خود را ببندید.

۲. هر وقت فکر کردید ۶۰ ثانیه شده است، چشمانتان را باز کنید.

نام بازی: یک دقیقه آرامش

هدف: افزایش آرامش، برگرداندن

تمرکز از دست رفته دانش‌آموزان

رده سنی مناسب: ابتدایی و متوسطه

ابزار: ندارد

مدت زمان اجرا: ۵ تا ۱۰ دقیقه

محل اجرا: کلاس درس یا مکان دیگر

خسته شده‌اند
ندارند یا وقتی
وقتی بچه‌ها تمرکز کافی





چگونگی اجرای بازی

۱. در صورت امکان از بچه‌ها بخواهید صندلی‌های کلاس را دایره‌وار بچینند و روی آن‌ها بنشینند.
۲. بچه‌ها را به سه گروه تقسیم کنید.
۳. یکی از گروه‌ها را با عنوان «پلیس»، دیگری را «دزد» و گروه سوم را «مردم» نام‌گذاری کنید. (این نام‌ها را می‌توانید متناسب با داستان خود تغییر دهید. پیشنهاد می‌شود از کلیدواژه‌هایی استفاده کنید که بچه‌ها دوست دارند نام گروه‌شان آن کلمه باشد).
۴. داستانی را که از قبل آماده کرده‌اید، و این سه کلیدواژه در آن تکرار می‌شوند، برای بچه‌ها بخوانید. هر زمان که شما به نام یک گروه در داستان می‌رسید، افراد آن گروه باید سریع بلند شوند و بنشینند. داستان را تندتر تعریف کنید تا هیجان بازی بیشتر شود.

نام بازی: مردم، دزد، پلیس

هدف: گرمابخشی و انرژی‌زایی
رده سنی مناسب: محدودیت سنی ندارد؛
اما برای دوره دبستان مناسب‌تر است.
ابزار: یک داستان با سه کلیدواژه تکراری
مدت زمان اجرا: ۵ تا ۱۰ دقیقه
محل اجرا: کلاس درس یا مکان دیگر

وقتی کلاس‌مان یک زنگ تفریح نشاط‌آور می‌خواهد

در حاشیه بازی

الف. می‌توانید داستانی بیابید یا بنویسید که محتوای آن با طرح درس آموزشی شما مرتبط است؛ در این صورت لازم است حواستان باشد که تکرار واژه‌های درسی برای بچه‌ها ملال‌آور نباشد. پیشنهاد دیگر آن است که متن داستان را خود بچه‌ها بنویسند. به این ترتیب می‌توانید میان این بازی و تمرین نگارش نیز پل بزنید. به متن طنز هم فکر کنید. ©

ب. قبل از شروع کار قاعده بازی را با چند جمله ساده برای بچه‌ها بگویید.

فضای کلاس را برای اجرای بازی آماده کنید. طوری که بچه‌ها به راحتی بتوانند بلند شوند و بنشینند و اگر این کار را سریع انجام دادند، خطری ایجاد نشود. مثلاً کیف‌ها را در جای مناسبی قرار دهید.

پ. در این بازی توجه به داستان یا هم‌گروهی‌ها با یک حرکت فیزیکی همراه می‌شود و ترکیب تمرکز و تحرک زیباست.

* منبع:

از کتاب زیر استفاده شده است و تغییراتی در آن ایجاد شده و نکاتی نیز به آن افزوده شده است.
بازی‌ها و تمرین‌ها، راهنمایی برای مربیان برنامه‌های مشارکت‌محور / کاری از صندوق کودکان سازمان ملل متحد (یونیسف)، ترجمه دکتر الهه میرزایی، دایره، ۱۳۹۲.



بیشتر یاد بگیریم

کتابی که در این شماره می‌خواهیم معرفی کنیم، منبعی است که در بازی «مردم، دزد، پلیس» از آن استفاده کردیم. در این کتاب انواعی از بازی‌های یخ‌شکن، انرژی‌زا، تفکر خلاق و... با دسته‌بندی منظمی آورده شده است. پیشنهاد ما آن است که قبل از استفاده از بازی‌های کتاب، توضیحات صفحه‌های ابتدایی کتاب (پیش از بخش اول) را به دقت مطالعه کنید.



وقتی می خواهید نشاط ایجاد کنید

شرح کوتاه بازی: یک پیام بین دانش آموزان منتقل می شود و وقتی همه دریافتش کردند، آن را اجرا می کنند.
از آنجا که آدم ها به صورت معمول در دریافت پیام و انتقال آن دچار خطا می شوند، پیامی که نفر اول دریافت می کند با پیامی که نفر آخر دریافت می کند، متفاوت است و در نتیجه موقع اجرا هم افراد کارهای متفاوتی انجام می دهند.
تفاوت در اجرای یک پیام واحد برای دانش آموزان خنده دار و نشاط آور است. در عین حال یاد می گیرند در دریافت و انتقال پیام دقت بیشتری داشته باشند.

نام بازی: پیام را برسان
هدف: نشاط آور، توجه بیشتر دانش آموزان به پیام های معلم
رده سنی: دبستان و دبیرستان
ابزار: ندارد
مدت زمان اجرا: ۵ تا ۱۰ دقیقه
تعداد شرکت کنندگان: ۱۵ تا ۲۵ نفر
محل اجرا: کلاس درس یا مکان دیگر

در حاشیه بازی

متناسب با سن شرکت کنندگان، پیام را در سطحی از دشواری انتخاب کنید که امکان به وجود آمدن خطا در دریافت و انتقال آن وجود داشته باشد، مثلاً برای گروه سنی متوسطه اول می توانید از این جمله استفاده کنید: یک چرخ به چپ بزن و سه قدم برو جلو.
بعد از بازی درباره نتایج آن و نحوه کم کردن خطاها با بچه ها گفتگو کنید.
می توانید از این بازی برای آموزش فصل «عصر ارتباطات» کتاب مطالعات اجتماعی پایه هشتم استفاده کنید.

برای معرفی بازی به دانش آموزان بگویید:

- همگی در یک صف پشت سرهم به صورت پامرغی^۱ بنشینید.
- پیامی را به صورت خصوصی در گوش نفر اول می گویم.
- نفر اول بعد از دریافت پیام آن را به صورت خصوصی به نفر بعدی بگوید.
- پیام را نفر به نفر، تا نفر آخر به صورت خصوصی به هم منتقل کنید.
- در حین انتقال پیام از نفر اول تا آخر ساکت باشید و با هم صحبت نکنید.
- وقتی همگی پیام را دریافت کردید، با فرمان اجرای من، آن را اجرا کنید.



باشد، آن را روی کاغذ بنویسید و با چسب زخم، روی توپ بچسبانید.

۲. توپ را در یک مسیر چند متری (۴ متر یا بیشتر) حرکت دهید تا قل بخورد و مسیر را پیماید. این در حالی است که بچه‌ها در دو طرف این مسیر نشسته‌اند یا همراه با توپ حرکت می‌کنند.

۳. بچه‌ها بدون وارد شدن در فضای مسابقه‌ای و بدون آداب و ترتیب خاصی تلاش می‌کنند تا نوشته‌های روی توپ را بخوانند و هر وقت کلمه‌ای را حدس می‌زنند آن را بلند می‌گویند.

مراحل آماده‌سازی و اجرای بازی

۱. چند عدد چسب کاغذی بردارید و با ماژیک روی هر کدام از آن‌ها یک حرف، یک کلمه کامل یا یک عدد بنویسید. یک یا چند تا از آن‌ها را روی توپی بچسبانید. (اگر می‌خواهید نوشته بزرگ‌تر



در حاشیه بازی

الف. پیش از اجرا قاعده بازی را با زبان ساده بیان کنید. همچنین اگر لازم است، چیدمان کلاس را تغییر دهید. هنگام اجرای بازی‌های هیجان‌محور در کلاس به امنیت فضا و بچه‌ها توجه کنید. مراقب باشید اشیاء نوک‌تیز یا قلم و مداد در دستشان نباشد.

ب. می‌توانید با فکر و خلاقیت خود تغییراتی در بازی ایجاد کنید. مثلاً اگر در شروع یک میحث جدید می‌خواهید این فعالیت را انجام دهید، می‌توانید کلیدواژه‌هایی را انتخاب کنید که به موضوع جدید درس مرتبط است. یا اگر می‌خواهید مطلبی را دوره کنید، برای شروع از این فعالیت استفاده کنید و واژه‌ها را هدفمند برگزینید. به این ترتیب با یک شروع هیجان‌انگیزتر کار را آغاز کرده‌اید. زنگ اول صبح روز شنبه زمان مناسبی برای چنین فعالیت‌هایی است تا خواب بچه‌ها بپرد. پ. پیشنهاد می‌شود هنگام نوشتن کلمات به اندازه هر کلمه دقت کنید. اگر خیلی درشت باشد، بازی بی‌مزه می‌شود.

ت. مسیری را که قرار است توپ در آن قل بخورد از قبل بیازمایید. می‌توانید خودتان یا یکی از بچه‌ها همراه با توپ حرکت کنید و اگر از حرکت باز ایستاد بلافاصله بازی را به جریان بیندازید. ث. ممکن است برای خواندن همه کلمات روی توپ لازم باشد که چند بار بازی را تکرار کنید.

وقتی می‌خواهیم به طور جذاب‌تری موضوع درس را یاد بگیریم

نام بازی: توپ زخمی
هدف: گرمابخش و انرژی‌زا
رده سنی: برای مقطع دبستان مناسب‌تر است.
ابزار: یک توپ، چند عدد چسب زخم، چند تکه کاغذ
مدت زمان اجرا: ۵ تا ۱۰ دقیقه
محل اجرا: کلاس درس یا مکان دیگر



بیشتر یاد بگیریم

کتابی که در این شماره می‌خواهیم با آن آشنا شویم، «۱۰۱ بازی نشاط‌آور» است که بازی «توپ زخمی» را از آن گرفته‌ایم. در مقدمه کتاب به این نکته اشاره شده است که می‌توانید از بازی‌ها و پیشنهادها عملی این کتاب در موقعیت‌های مختلف، برای رفع خستگی و بی‌حوصلگی و سر حال آوردن بچه‌ها استفاده کنید. در این کتاب انواعی از بازی‌های گروهی وجود دارد که به سه روش می‌توانید از آن‌ها استفاده کنید:

۱. در طرح درس‌های خود از آن‌ها ایده بگیرید.
۲. هر کدام را که با شرایط بومی‌مان سازگار می‌دانید، به‌طور مستقیم اجرا کنید.
۳. در ساختار بازی تغییراتی ایجاد کنید و آن را با شرایط کلاس خود وفق دهید و بازی جدیدی بسازید.

* پی‌نوشت

۱. پامرغی وضعیتی بین نشسته کامل و نیم خیز است که در آن کف یک پا و زانوی پای دیگر کامل روی زمین قرار می‌گیرد و بدن آماده خیز برداشتن و حرکت کردن است و نوعی از هوشیاری را به همراه خود دارد. علت انتخاب این نوع نشستن در بازی همین است.

* منابع

۱. گروه آموزشی و پژوهشی آسمان
۲. بارتل، آلیسون. ۱۳۹۴. ۱۰۱ بازی نشاط‌آور. مترجم: حسین فدایی حسین. تهران: صابرین، کتاب‌های دانه.

بهاره میرزاپور

دبیر مطالعات اجتماعی منطقه ۴

زهرامشیری

عضو گروه آموزشی ویژه‌های آسمان

بازی چند منظوره

نام بازی: کاغذ و تا
هدف: دقت و توجه دانش‌آموزان
رده سنی: دبستان و دبیرستان
ابزار: کاغذ باطله در اندازه A5 به تعداد دانش‌آموزان
مدت زمان اجرا: ۵ تا ۱۰ دقیقه
محل اجرا: کلاس درس یا مکان دیگر

آموزه‌های بازی

بعد از اتمام بازی با دانش‌آموزان درباره تجربه‌های مشابه با این بازی گفت‌وگو کنید و توجه آن‌ها را به این نکات جلب کنید:

الف. برای درست انجام شدن یک کار بهتر است آن را طوری بیان کنیم که همه از آن برداشت یکسان کنند.

ب. دستور کار را کامل بگوییم؛ زیرا ممکن است قسمت‌هایی از آن برای ما واضح به نظر بیاید ولی برای دیگران این‌طور نباشد و در اجرا به دردسر بیفتند.

ج. پس از بیان دستور کار، از افراد درباره برداشتشان سؤال کنیم تا مطمئن شویم که همه یک برداشت دارند.

شرح کوتاه بازی: مربی مراحل بازی را به دانش‌آموزان اعلام می‌کند. در پایان، نتایج متفاوتی به دست می‌آید که این موضوع، با وجود یک دستورالعمل واحد، برای دانش‌آموزان تعجب‌برانگیز است و سبب می‌شود یاد بگیرند که در دریافت و انتقال پیام، دقت بیشتری داشته باشند.

برای معرفی بازی به دانش‌آموزان به ترتیب زیر عمل کنید:

۱. یک برگه بردارید.
۲. برگه را از وسط تا کنید.
۳. گوشه سمت راست آن را ببرید.
۴. برگه را دوباره از وسط تا کنید.
۵. گوشه سمت راست آن را ببرید.
۶. برگه را دوباره از وسط تا کنید.
۷. گوشه سمت چپ آن را ببرید.
۸. برگه را باز کنید و به دیگران نشان دهید.

در حاشیه بازی

برای قانون‌گذاری در مدرسه از این بازی استفاده کنید. ابتدا از بچه‌ها بخواهید قانون‌ها را بنویسند و درباره برداشت ایشان از قانون‌ها با معلم گفت‌وگو کنند. سپس بازی را اجرا کنید و از بچه‌ها بخواهید حالا قانون را طوری بازنویسی کنند که همه از آن یکسان برداشت کنند.

دوست و همکار خوبان؛ سلام

از ابتدای مهرماه با هم همراه بوده‌ایم و در این همراهی به‌طور خاص روی استفاده از ابزار بازی در کلاس درس تأمل کرده‌ایم؛ چرا که معتقدیم بازی، برای ایجاد فضای یادگیری بانشاط، قابلیت‌های فراوانی دارد. اکنون می‌خواهیم از مفهوم دیگری سخن بگوییم که می‌تواند کارکرد بازی را دوچندان کند و آن گفت‌وگو درباره یادگیری‌ها و آموزه‌های بازی‌هاست و هنر مربی آن است که مسیر انجام بازی و جریان گفت‌وگوها را طوری طراحی و هدایت کند که به عمیق‌تر شدن یادگیری منجر شود. برای رسیدن به این هدف پیشنهاد‌های کاربردی وجود دارد که تعدادی از آن‌ها را در بخش «در حاشیه بازی» می‌توانید بخوانید. شما هم پیشنهادها و ایده‌هایتان و نیز تجربه‌های خود از اجرای بازی‌ها را با ما در میان گذارید.

* منبع

گروه آموزشی و پژوهشی آسمان



آموزه‌های بازی

الف. بعد از اینکه بچه‌ها کمی به مسئله فکر کردند می‌توانید آن‌ها را راهنمایی کنید. خوب است برای راهنمایی به هر کدام از بچه‌ها یا یک راهنمایی گروهی از ایشان اجازه بگیریم.

چوب کبریت، اضلاع مربع ساخته می‌شوند، پیشنهاد می‌کنیم «طول» دیگری فکر کنید! برای راهنمایی واضح‌تر به استفاده از «عرض» چوب کبریت‌ها اشاره کنید. در راهنمایی کردن مهم است که تا حد امکان مراقبت کنیم که لذت سهیم بودن در دستیابی به پاسخ، برای دانش‌آموز محفوظ بماند.

ب. پیشنهاد می‌شود این بازی فعالیت پایانی کلاس باشد؛ زیرا اگر بچه‌ها به جواب نرسند و بخواهند خودشان پاسخ را بیابند در ادامه کلاس ممکن است حواسشان به معما باشد.

ممکن است برخی بچه‌ها راه‌حلشان با پاسخ ارائه شده در اینجا کمی متفاوت باشد. لازم است پذیرای پاسخ‌های درست دیگر باشیم.

ت. برای ایجاد فرصت تفکر برای همه بچه‌ها، از دانش‌آموزان خواهیم بقیه دوستانش فکر کنند.

ج. حواسمان باشد که با رفتارهای تشویقی نادرست یا ایجاد جو رقابتی، فضای نشاط‌آور تفکر و یادگیری را از بین نبریم. از بچه‌ها می‌خواهیم که گروهی فکر کنند و مثال‌هایی از کاربرد آموزه‌های این معما در زندگی روزمره بگویند و به این ترتیب با وزنی که به این بخش از ماجرا می‌دهیم، اجازه دهیم همه کلاس برنده باشند.

اینکه معما با توجه به عرض چوب کبریت‌ها حل می‌شود نه طول آن‌ها دو آموزه مهم برای‌مان دارد و هدف از طرح این معما در کلاس، می‌تواند این باشد که فضایی برای درک این دو آموزه ایجاد کنیم؛ **یک:** ما گاهی برای حل یک مسئله شرط‌هایی را در نظر می‌گیریم که تنها در ذهن ما هستند و وجود خارجی ندارند. خوب است برای حل مسئله‌ها به این موضوع توجه کنیم.

دو: برخی قالب‌های ذهنی ما مانع دسترسیمان به پاسخ‌های درست در مسئله‌ها می‌شود.



مربع جنجالی

نام بازی: معمای مربع چوب کبریتی

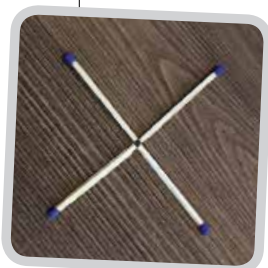
هدف: لذت بردن از تفکر و یادگیری

رده‌سنی: برای مقطع دبیرستان مناسب‌تر است.

ابزار: تعدادی چوب کبریت

مدت زمان اجرا: ۱۵ دقیقه یا بیشتر

محل اجرا: کلاس درس یا مکان دیگر



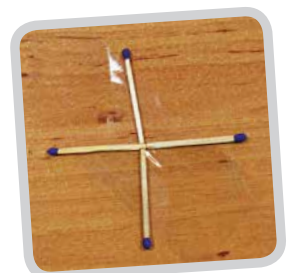
↑ پاسخ معما:
مربع وسط خالی است

* منبع

هزار و یک سرگرمی
علمی برای نوجوانان.
نوشته: پیربرلوکویین
ترجمه: حسین فاتقی.
آذریایجان. ۱۳۷۳.

مراحل آماده‌سازی و اجرای بازی

۱. چهار چوب کبریت را مانند تصویر، روی هر کدام از میزهای دانش‌آموزان بگذارید و با یک چسب پهن طوری روی آن‌ها چسب بزنید که چوب کبریت‌ها جابه‌جا نشوند.
۲. به هر کدام از بچه‌ها چهار چوب کبریت بدهید و از آن‌ها بخواهید چوب کبریت‌ها را شبیه نمونه روی میز قرار دهند.
۳. از بچه‌ها بخواهید تنها با جابه‌جایی



↑ صورت معما

بازی دقت

بهاره میرزاپور

دبیر مطالعات اجتماعی منطقه ۴

زهرامشیری

عضو گروه آموزشی ویژه‌های آسمان

چند کلمه خودمانی

از مؤثرترین زمینه‌های خلق فرصت‌های یادگیری، تعامل است و یکی از بهترین ابزارهای ایجاد تعامل میان معلمان و دانش‌آموزان، «بازی» است. از این‌رو هر قدر کلاس درس به سمت استفاده از بازی‌های تعاملی سوق پیدا کند، انتظار می‌رود بتوان فرصت‌های یادگیری بیشتری را در کلاس خلق کرد. در کنار کلاس درس و فضای مدرسه، یکی دیگر از بهترین موقعیت‌های بازی با بچه‌ها، اردوهای دانش‌آموزی است. بستر اردو فضای مناسبی برای ایجاد و گسترش روحیه همکاری، همفکری، همدلی و مشورت است و می‌توان با توجه به این ویژگی‌ها بازی‌های زیادی را در آن انجام داد. در سه شماره قبلی سعی کردیم بازی‌هایی را معرفی کنیم که در کلاس درس اجراشدنی باشد. این بار به بهانه بازی «ترافیک سنگین» که در ادامه با آن آشنا می‌شوید، کمی درباره نقش بازی در یادگیری و بهره‌گیری از امکان اردوهای دانش‌آموزی گفت‌وگو کردیم. در بخش «بیشتر یاد بگیریم» نیز کتابی را معرفی خواهیم کرد که در طراحی فعالیت‌ها و بازی‌های اردویی الهام‌بخش باشد.

نام فعالیت: قصه‌واره

هدف: افزایش آرامش، توجه دانش‌آموزان به صحبت‌های معلم
رده سنی مناسب: ابتدایی و متوسطه
ابزار: ندارد

محتوای پیش‌نیاز: تعدادی داستان کوتاه، تعدادی بازی کوتاه مانند «یک مرغ دارم»، «هَب»، «خط و نقطه»
مدت زمان اجرا: ۱۵ دقیقه

چگونگی اجرای فعالیت

۱. یک داستان کوتاه انتخاب کنید و طی سه دقیقه سه چهارم آن را برای بچه‌ها تعریف کنید.
۲. بعد از سه دقیقه اول، در دو دقیقه، بازی دیگری نظیر «یک مرغ دارم»، «هَب»، «خط و نقطه» با بچه‌ها انجام دهید.
۳. بازی را قطع کنید و با بچه‌ها طی پنج دقیقه درباره این موارد گفت‌وگو کنید: عنوان داستان، موضوع داستان، ادامه داستان.
۴. طی یک دقیقه، ادامه داستان را تعریف کنید.
۵. بعد از اتمام این فعالیت، طی چهار دقیقه درباره آموزه‌های آن با دانش‌آموزان گفت‌وگو کنید.



در حاشیه بازی

- الف.** داستان از دیرباز یکی از بهترین ابزارهای آموزشی بوده است. با این فعالیت می‌توان از داستان، در همه رده‌های سنی، برای توجه به این مفهوم استفاده کرد. برای یادگیری بهتر لازم است به «موضوع یادگیری» توجه کرد و روی آن تمرکز داشت.
- ب.** متناسب با گروه سنی‌ای که این فعالیت را برای آن‌ها اجرا می‌کنید، قبل از انجام فعالیت، داستان کوتاه و بازی مناسب را انتخاب کنید و آن را تمرین کنید.
- پ.** بعد از پایان فعالیت درباره راه‌های افزایش تمرکز فردی و جمعی و موانع تمرکز گفت‌وگو کنید.
- ت.** برای افزایش اطلاعات خود درباره «تمرکز» می‌توانید کتاب «روان‌شناسی تمرکز» نوشته حشمت‌الله مرتضوی‌زاده، انتشارات روان‌سنجی (۱۳۸۳) را مطالعه کنید.

* منبع با کمی تغییر و تلخیص

چونز، النسا. ۱۳۹۵. ۱۰۴ فعالیت سازنده (برای تقویت اعتماد به نفس - کار گروهی - ایجاد ارتباط خودیابی - مهار خشم - مهارت‌های سازگاری). مترجم: میترا محمدی. تهران: مدرسه

ترافیک سنگین



نام بازی: ترافیک سنگین
هدف: انرژی زایی، ایجاد همکاری
رده سنی: برای متوسطه دوم مناسب تر است.
ابزار: چند نقشه بازی و تعدادی مهره از دو رنگ متمایز در صورت نیاز
مدت زمان اجرا: ۲۰ دقیقه یا بیشتر

مراحل آماده سازی و اجرای بازی

۱. دانش آموزان را در دسته های شش نفره گروه بندی کنید.
۲. با استفاده از چسب کاغذی، مانند تصویر، بر روی زمین نقشه ای به شکل U بکشید. تعداد خانه ها باید یکی بیشتر از تعداد شرکت کنندگان بوده و فاصله آن ها از هم به اندازه یک قدم باشد.
۳. هر گروه را به دو نیم گروه تقسیم کنید. هر نیم گروه در یک طرف U بایستد. خانه وسط باید خالی بماند.
۴. نیم گروه سمت راست باید جای خود را با نیم گروه سمت چپ براساس قوانینی که در ادامه توضیح می دهید، عوض کنند. بازی وقتی تمام می شود که همه اعضای گروه طبق دستورالعمل، جابه جا شوند و همه گروه با هم برنده می شوند یا می بازند.

- هر فرد می تواند به خانه خالی «جلویی» خود برود. (به «عقب» نمی تواند برگردد).
- هر فرد می تواند از نفر بغل دستی خود، چنانچه از نیم گروه مقابل باشد، بگذرد و به خانه خالی جلویی بعد از آن برود. (چنانچه خانه خالی بلافاصله بعد از آن بغل دستی، وجود داشته باشد) از افرادی که عضو نیم گروه شما هستند، نمی توانید رد شوید.
- افراد نمی توانند هم زمان با هم حرکت کنند.
- در هر خانه حداکثر یک نفر باید بایستد.
- ۵. به افراد هر گروه ده دقیقه فرصت بدهید تا راه حل را پیدا کنند.
- ۶. زمانی که راه حل را یافتند از آن ها بخواهید یک بار دیگر بازی را انجام دهند.

در حاشیه بازی

الف. برای اجرای بازی در کلاس درس، احتمالاً تنها برای یک گروه فضای کافی دارید. برای حل این مسئله سه راهکار پیشنهاد می کنیم:

- این جلسه کلاسی را در مکانی مثل نمازخانه یا حیاط برگزار کنید.
- در اردوهای دانش آموزی از این بازی استفاده کنید.

- بازی را روی کاغذ انجام دهید. نقشه بازی را روی برگه بکشید و به هر شرکت کننده مهره ای بدهید تا آن را جابه جا کند. مهره های دو نیم گروه متمایز باشند. در این حالت می توانید جهت درست حرکت برای هر نیم گروه را روی نقشه با فلشی مشخص کنید.

ب. کمی که از زمان بازی گذشت، برای هدایت بچه ها می توانید از راهکارهای زیر استفاده کنید:

- به هر کدام از اعضای یکی از نیم گروه ها سیبی بدهید تا در دست داشته باشند و اعضای نیم گروه ها از هم متمایز شوند.

- پیشنهاد کنید ابتدا بازی را برای حالت چهار نفره حل کنند.

- پیشنهاد کنید برای پیدا کردن راه حل از کاغذ و قلم استفاده کنند.

پ. قبل از اجرای بازی، حتماً خودتان مسئله را حل کرده و نیز به این سوال فکر کنید: «پیشنهادهای شما برای مدیریت بهتر زمان در اجرای این بازی چیست؟»



پیشنهاد یاد بگیریم

در این شماره با توجه به گفت و گو درباره اردو، کتاب «مهارت های ورزشی پایه» را معرفی می کنیم که در آن بازی هایی را می یابید که جنبه حرکتی و نشاط آور دارند.

بعضی از فعالیت ها یا پیشنهاد های این کتاب، حس رقابت را در بین دانش آموزان تقویت می کند؛ لذا در استفاده از بازی های این کتاب، مراقب باشید که هر دانش آموز با توجه به ویژگی های فردی اش پیش برود و انگیزه درونی او برای تلاش و یادگیری محفوظ بماند. خوب است به بازطراحی برخی بازی ها و فعالیت ها بپردازید.

در عنوان کتاب اشاره شده است که فعالیت های معرفی شده مناسب برای کودکان ۸ تا ۱۰ ساله است؛ اما فعالیت هایی مناسب پیش دبستان هم دارد.

مشخصات کتاب: مهارت های ورزشی پایه (۳)، فعالیت های حرکتی مناسب برای کودکان ۸ تا ۱۰ ساله. اثری از مؤسسه هیومن کینگ آمریکا و مترجمان جواد آزمون و ماندانا آجودان گرکانی، انتشارات مدرسه. ۱۳۹۰

*منبع

با بازنویسی و الهام از: صندوق کودکان سازمان ملل متحد (یونیسف). ۱۳۹۲.
بازی ها و تمرین ها: راهنمایی برای مربیان برنامه های مشارکت محور. ترجمه الهه میرزایی. تهران: دایره.

چند 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 می‌کند. سؤال را از همکارانم پرسیدیم:

- ورزش!
- ورزش کلاس را شاد می‌کند؛ اما ورزش جور در نمی‌آید.
- شادی!
- اینکه همان صورت سؤال است.

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

فکر کردیم که کلاس‌های درس ما بخش‌های مختلفی دارد و یکی از بخش‌هایی که می‌تواند آن را سرحال کند بازی است. بازی‌های ساده و کوتاه چند دقیقه‌ای که وقت زیادی از کلاس نمی‌گیرد و ابزار ویژه‌ای هم نمی‌خواهد، در عین حال جریانی از شادی و خنده راه می‌اندازد و کلاس درس باکیفیت‌تری می‌سازد.
در این دو صفحه، دو بازی با شما به اشتراک می‌گذاریم. شما هم بازی‌های کلاسی خوبی را که می‌شناسید برایمان بفرستید. منتظر ایده‌هایتان هستیم.

معرفی فعالیت

بسیاری از کارهایی که انجام می‌دهیم ناشی از عادت‌های ماست. وقتی رفتاری برای ما به صورت عادت درمی‌آید، بدون اینکه درباره آن فکر کنیم، آن را انجام می‌دهیم و پیوسته تکرار می‌کنیم. گاهی شرایط تغییر می‌کند و عادت که برای ما کارا بوده، دیگر به کار نمی‌آید و لازم است تغییر کند. بازی «دست‌به‌سینه» به فرایند تغییر عادت‌ها توجه دارد.

عنوان مسئله محور:

نام بازی: دست به سینه

هدف: آگاهی از فرایند تغییر عادت‌ها، انرژی‌زا

رده سنی: ابتدایی و متوسطه

ابزار: ندارد

مدت زمان اجرا: ۵ تا ۱۰ دقیقه

تغییر عادت

آموزه‌های این فعالیت

- پس از انجام فعالیت درباره این موضوع‌ها با دانش‌آموزان گفت‌وگو کنید:
- تغییر عادت چگونه است؟
- چه عادت‌هایی برای کلاس درس مفید است و چه عادت‌هایی مضر است؟
- چگونه می‌توانیم در کلاس درسمان عادت‌های جمعی مفید و موثر ایجاد کنیم؟
- تغییر عادت‌ها 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

مراحل اجرای فعالیت

۱. کف دست‌های خود را به صورت ضربدری روی بازوهای چپ و راست قرار دهید.
۲. به آن‌ها نگاه کنید و به اینکه کدام دست شما (دست چپ یا دست راست)، روی دیگری قرار گرفته است، توجه کنید و آن را به‌خاطر 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؟



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؟

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.



یادگیری با طعم کاغذ و تا

درس مهرورزی. می‌توانیم با بچه‌ها جعبه‌های هدیه‌ای بسازیم برای قدردانی از یک عزیز. این کاغذهای رنگی مربعی چه ظرفیت‌های عجیبی دارند! هم برای آموزش تاریخ کارکرد دارند، هم ریاضی. هم در رنگ فارسی به کار می‌آیند و هم هنر. در عین حال که به‌عنوان ابزاری برای یادگیری فردی مناسبند، در کارهای گروهی نیز کارکرد دارند. به‌نظر یکی از انتخاب‌های ویژه، یک طراحی آموزشی است که در آن به تلفیق چند مفهوم آموزشی توجه کنیم و در کنارش به سبک‌های مختلف یادگیری نیز حواسمان باشد. نظر شما چیست؟

جند کلمه خودمانی

امروز می‌خواهم با چند برگه کاغذ رنگی به کلاس بروم تا برای یکی از داستان‌های کتاب فارسی، با بچه‌ها، عروسک‌های کاغذی درست کنیم و تئاتر عروسکی اجرا کنیم. نه، هندسه داریم و می‌خواهیم همان‌طور که با مفاهیم تقارن و دوران و خطوط عمود و موازی، دست‌ورزی می‌کنیم، یک سازه کاغذی گروهی بسازیم. شاید هم کاغذها را تا زنگ هنر نزد خویش نگه دارم و آن موقع با بچه‌ها یک کار ترکیبی از نقاشی و اورنگامی خلق کنیم. به سراغ تقویم می‌روم. به یکی از اعیاد مذهبی نزدیک می‌شویم. پروژه تزئین مدرسه می‌تواند برای شاگردانم پر از یادگیری و لحظه‌های ماندگار باشد. چطور است که امروز سازه‌های تزئینی کاغذی و آویز بسازیم؟ امروز چند کاغذ رنگی دارم و فرصتی برای تمرین



نام فعالیت: یادگیری کاغذی

هدف: کار گروهی و نیز اهدافی که طراحی آموزشی مبتنی بر این فعالیت، بر آن‌ها ناظر است.

رده سنی: دبستان و دبیرستان

ابزار: تعدادی کاغذ مربعی هم‌اندازه و از جنس مناسب، چسب در صورت لزوم

مدت زمان اجرا: به شیوه اجرا، رده سنی مخاطب و آمادگی قبلی ایشان بستگی دارد.

جای شاگردانتان بگذارید و سعی کنید در یک مکالمه ذهنی مراحل را به ایشان بگویید. این کار به کاهش چالش‌های احتمالی در کلاس درس کمک می‌کند؛ به‌ویژه وقتی با گروه سنی پایین‌تر سروکار دارید. در صفحه بعد راهنمای نمادهایی نیز که در نقشه این طرح به کار رفته‌اند آورده شده است. در کتاب‌های مختلف لزوماً از نمادهای یکسان استفاده نمی‌شود. اگر تا به حال با نمادهای اورنگامی کار نکرده‌اید، اکنون فرصت آن مهیاست.

مربع کاغذی بدهید. همه اعضای گروه در ساخت قطعات طرح مشارکت دارند و با کمک هم آن‌ها را به یکدیگر متصل می‌کنند. اتصال قطعات بدون چسب هم امکان‌پذیر است. رده سنی پایین‌تر (دبستان یک) در صورت لزوم می‌توانند از چسب استفاده کنند. راهنمای ساخت این قاب را ملاحظه کنید. آن را بسازید و به خوبی تمرین کنید تا به نکات و ریزه‌کاری‌های ساخت مسلط شوید. این موضوع بسیار مهم است. موقع ساخت می‌توانید خود را به

معرفی فعالیت

با تکنیک اورنگامی، شکل‌ها و حجم‌های بسیار متنوعی را می‌توان ساخت. در این فعالیت، روش ساخت یک قاب عکس کاغذی را با هم یاد می‌گیریم که کارکردهای دیگری هم می‌تواند داشته باشد. مثلاً با ساخت آن در ابعاد مختلف، می‌توانیم آویزهای زینتی درست کنیم و برای تزئین کلاس از آن استفاده کنیم. بچه‌ها را به گروه‌های چهار یا هشت نفره تقسیم کنید و به هر گروه هشت

طریق لینک‌ها و QRcode زیر در دسترس شما قرار دارد.



<http://www.roshdmag.ir/u/1Kc>
<http://origamiroshana.com/>
 /آموزش-ساخت-قاب-عکس-اوریکامی-روشنا

* منبع

بسته آموزشی مقدماتی (۲) اوریکامی روشنا
 Basic Package 2

در حاشیه بازی

الف. طرح‌های اوریکامی در سبک‌های متنوعی دسته‌بندی می‌شوند. این قاب عکس در ردهٔ اوریکامی‌های ماژولار قرار دارد.

ب. بهتر است برای این طرح، از کاغذ یک رو سفید استفاده کنید یا دو روی کاغذتان رنگ‌های متضاد و متمایز داشته باشد تا آموزش و یادگیری آن ساده‌تر شود. به‌طور کلی شکل، بافت، ضخامت، استحکام و ابعاد کاغذی که برمی‌گزینید، بایستی با تعداد و نوع تاه‌ها و طرح انتخابی و سلیقهٔ شما متناسب باشد. با تجربه و تمرین، در انتخاب کاغذ مناسب، مهارت بیشتری به دست می‌آورید.

پ. موقع آموزش برای سنین پایین‌تر، بهتر است اندازهٔ کاغذ خودتان با

دانش‌آموزان یکی باشد. همچنین طوری بایستید که راست و چپ شما با بچه‌ها یکی باشد.

ت. پیشنهاد می‌کنیم که دربارهٔ کاربرد اوریکامی در صنعت و زندگی روزانه مطالعه کرده و با دانش‌آموزان گفت‌وگو کنید.

ث. خوب است ساختن این قاب با شش قطعه را نیز امتحان کنید. در این صورت قاب از حالت مسطح خارج شده و شکل جالبی حاصل می‌شود. در این حالت، برای اتصال قطعات، در صورت لزوم از چسب استفاده کنید.

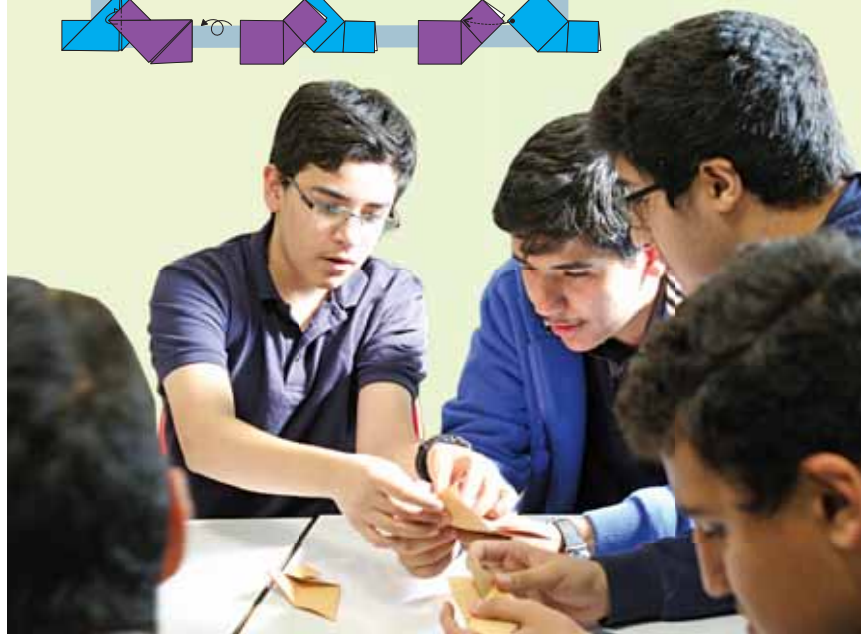
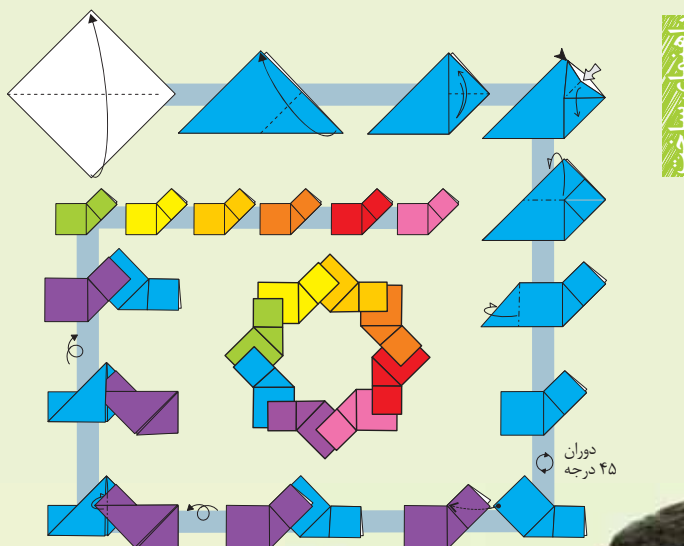
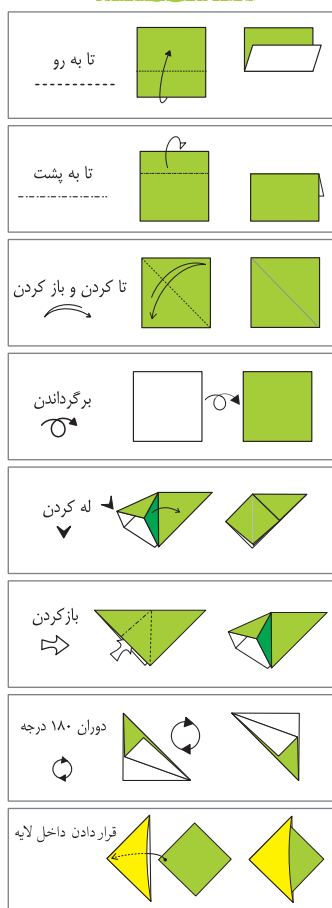
ج. بهتر است به بچه‌ها بگویید که کاغذ را روی سطحی صاف و محکم بگذارند و تابزنند.

چ. برای تسهیل یادگیری، فیلم آموزشی روش ساخت این قاب عکس نیز از

بیشتر یاد بگیریم

برای یادگیری طرح‌های متنوع، به تناسب نیاز و سلیقهٔ خود می‌توانید از کتاب‌ها و سایت‌های مختلف اینترنتی استفاده کنید. در شروع یادگیری، فیلم‌های آموزشی بسیار کارگشاست؛ پیشنهاد می‌کنیم مراقبت کنید که به این نوع یادگیری وابسته نشوید و نقشه‌خوانی (دیگرام‌خوانی) را نیز یاد بگیرید.

نمادهای راهنما



وقتی می خواهید تدریس بانشاطی بسازید

منصوره میرزاپور

بهاره میرزاپور

عکس: نگین کردیچه

نام بازی: دانش‌بند

هدف: کمک به یادگیری عمیق‌تر، تقویت حافظه کوتاه مدت، ایجاد نشاط و شادابی در کلاس

رده سنی: دوره دوم دبستان و دوره اول متوسطه

ابزار: کارت‌های آماده شده به تناسب محتوای آموزشی، سربندهای آماده یا هر وسیله‌ای که قابلیت نگهداری کارت‌ها را بر پیشانی دانش‌آموز داشته باشد.

نحوه بازی: گروهی

مدت بازی: ۱۵ دقیقه

معرفی فعالیت

بازی «هدبند» که در اصل یک بازی ژاپنی است، از محبوبیت زیادی نزد کودکان و نوجوانان برخوردار است. بازی کلاسی «دانش‌بند» از بازی «هدبند» اقتباس شده و می‌تواند به‌عنوان یک فعالیت مکمل در تدریس استفاده شود.

این بازی در همهٔ دروس قابل استفاده است و کاربرد آموزشی دارد. بازی «دانش‌بند» این قابلیت را دارد که معلم بتواند از آن در شروع تدریس و برای ایجاد انگیزه و یا در پایان تدریس برای مرور پایانی استفاده کند.

چند کلمه خودمانی

یکی از عوامل یادگیری تفکر و تمرین دربارهٔ موضوع درس‌هاست. پس مهم‌ترین کار معلم می‌تواند ایجاد فضایی باشد که دانش‌آموزان بتوانند در آن فضا دربارهٔ موضوع درس بهتر فکر کنند و آن را تمرین کنند.

در کنار تمام شیوه‌های تدریس، یکی از بهترین شیوه‌ها بازی است. در این شماره به بهانهٔ بازی «دانش‌بند» و بازی «یادگیری تویی» چند کلمه‌ای دربارهٔ بازی به‌عنوان شیوه‌ای برای تدریس می‌نویسیم.

استفاده از بازی برای تدریس علاوه بر اینکه نشاط را در کلاس افزایش می‌دهد، دانش‌آموزان را با مفهوم درس درگیر می‌کند و زمینه بهتری برای تفکر دربارهٔ موضوع درس برای آن‌ها به‌وجود می‌آورد.

هر بازی دو بخش دارد:

۱. هدف

۲. روش اجرا

می‌توانیم با مطالعه و بررسی یک بازی از روش اجرای آن الهام بگیریم و اهداف آموزشی درسمان را به جای اهداف بازی جایگزین کنیم و مفاهیم مدنظرمان را با استفاده از روش آن بازی آموزش دهیم.

در بازی این شماره، این کار را تمرین کرده‌ایم. شما هم با بازی‌های ساده و پیچیده‌ای که می‌توانید انجام دهید کلاس درس شادتری بسازید.

شرح کلی بازی

تعدادی کارت داریم که بر روی آن مفاهیم درس نوشته شده است. دانش‌آموزان گروه‌بندی می‌شوند و کارت‌ها در اختیار آن‌ها قرار می‌گیرد و آن‌ها با حدس زدن عنوان کارت‌ها با مفاهیم درس آشنا می‌شوند.

مقدمات اولیه بازی

پیش از اجرای بازی کارت‌های بازی را متناسب با مفاهیم درس آماده کنید.

برای این منظور مفاهیم کلیدی درس را استخراج کنید، سپس آن‌ها را به‌صورت کلمه‌های کلیدی درآورد و به‌صورت درشت و خوانا روی کارت‌های خالی بنویسید. کارت‌های خالی مقواهایی با ابعاد یکسان و با رنگ‌های مختلف هستند.

نحوه اجرای بازی

دانش‌آموزان را گروه‌بندی کنید و شرح کلی بازی را به آن‌ها بگویید. سپس مراحل زیر را برای آن‌ها شرح دهید:

۱. در هر دور بازی یک نفر را برای حدس کلمهٔ کلیدی انتخاب کنید.

۲. یک کارت بازی دریافت کنید و بدون آنکه فرد منتخب آن را ببیند، کارت را با سربند به پیشانی او ببندید.

۳. دانش‌آموز منتخب با سؤال‌های مختلف از سایر اعضا سعی کند مفهوم مورد نظر را پیدا کند.

۴. بقیه اعضای گروه می‌بایست فقط با پاسخ بلی یا خیر او را برای دریافت مفهوم مورد نظر و حدس زدن کلمهٔ نوشته شده بر کارت هدایت کنند.

۵. پس از رسیدن به پاسخ درست، یک نفر دیگر را انتخاب کنید و مراحل دو تا چهار را تکرار کنید.

۶. این مراحل را تا حدس زدن تمام کلمات ادامه دهید.

در حاشیه بازی

معلم می‌تواند کل مفاهیم درس را به تعداد گروه‌های دانش‌آموزان تقسیم کند و به هر گروه کارت‌های یک مفهوم را بدهد.

می‌توان از حدس زدن کلیدواژه‌های درس فراتر رفت و از این بازی برای طراحی یک کلاس درس مشارکتی استفاده کرد. نقش تسهیل‌گری معلم و ایجاد فضای گفت‌وگو میان دانش‌آموزان حائز اهمیت است. برای این منظور معلم می‌تواند انتهای بازی را باز بگذارد تا دانش‌آموزان از دریافت‌های خود، به مفهوم کل درس دست یابند و حاصل را به صورت شفاهی برای دیگر گروه‌ها بیان کنند و سایرین در تأیید یا اصلاح آن با هم گفت‌وگو کنند.