

یادگیری توپی

بهاره میرزاپور*

نام فعالیت: یادگیری توپی

هدف: تقویت تمرکز، کمک به یادگیری درس، ایجاد نشاط
رده سنی: دوره دوم دبستان و پایه هفتم
ابزار: کارت‌های آماده شده، توپ به تعداد کارت‌ها
نحوه بازی: گروهی

این فعالیت از یک بازی گروهی الهام گرفته شده است. می‌توانید از آن به عنوان فعالیت مکمل تدریس در مرور مفاهیم استفاده کنید.

شرح کلی بازی

تعدادی کارت داریم که روی هر کدام یک عنوان درسی نوشته شده است. دانش‌آموزان گروه‌بندی می‌شوند. به هر گروه یک کارت و یک توپ داده می‌شود. سپس دانش‌آموزان با دستور بازی و طی کردن مراحل آن، مفاهیم درس را با هم مرور می‌کنند.

چند کلمه خودمانی

دوست خوبم سلام
مهر دیگری از راه رسید و سفر
پرهیجان ما و دانش‌آموزانمان آغاز شد.
کوله‌بار طرح‌درس‌هایمان را با بازی،
فعالیت، داستان، شعر و ضرب‌المثل
پر کرده‌ایم تا در کلاس درس، هر
دانش‌آموز را با سبک یادگیری خودش
با درس مرتبط کنیم که طعم خلق و
کشف دانش را بچشد. چه شورانگیز
است ساختن فرصت‌های یادگیری و
نظاره لحظه‌های خلق دانش توسط
بچه‌ها!

امسال در صفحه‌های «بازی در
کلاس»، با فعالیت‌هایی همراه هستیم
که نشاط بیشتری به کلاس درس و
تدریس، زنگ تفریح یا جشن مدرسه
می‌دهند. شاید خودت هم تا به حال
آن‌ها را اجرا کرده باشی یا فعالیت‌های
دیگری در کوله‌بارت داشته باشی.
برایمان از آن‌ها بنویس تا صفحه‌های
پربارتی داشته باشیم.

مسیر ارتباطی:

Bm.teacher1984@gmail.com

* معلم مطالعات اجتماعی و تفکر دوره متوسطه اول منطقه ۴



مقدمات

در هنگام نوشتن طرح درس، مفاهیم را دسته‌بندی کنید. سپس برای هر دسته یک عنوان تعیین کنید و آن را روی یک کارت بنویسید.

برای مثال، اگر بخواهید در پایه پنجم سرفصل «شکل‌های هندسی» را مرور کنید، می‌توانید دسته‌های زیر را تشکیل دهید:

۱. دایره
۲. مربع
۳. مثلث
۴. مستطیل
۵. لوزی
۶. دوزنقه



نحوه اجرا

- دانش‌آموزان را به گروه‌های چهار تا هفت نفره تقسیم کنید و توضیحات زیر را به آن‌ها بگویید:
۱. هر گروه یک توپ و یک کارت بازی دریافت کند و همه اعضای گروه دور یک دایره بایستند.
 ۲. یک نفر نوشته روی کارت را با صدای بلند برای اعضای گروهش بخواند.
 ۳. همه دست‌های خود را به نشانه اینکه هنوز تویی دریافت نکرده‌اند، بالا نگه دارند.
 ۴. فردی که عنوان کارت را خوانده است، توپ را در دستش نگه دارد و یک جمله مرتبط با عنوان کارت بگوید. سپس توپ را به فرد دیگر پاس دهد.
 ۵. نفر بعدی پس از دریافت توپ یک جمله مرتبط دیگر بگوید و توپ را به نفر سوم پاس دهد.
 - نکته اول: هر نفر لازم است یادش بماند که در هر دور بازی توپ را به چه کسی پاس داده است.
 - نکته دوم: هر دانش‌آموزی که توپ را می‌گیرد، دست خود را پایین بیندازد تا توپ به همه اعضا پاس داده شود.
 ۶. بازی را چند دور تکرار کنید تا تمام مفاهیم مرتبط با کارت مرور شوند. در تکرار بازی، به ترتیب و پیوستگی مطالبی که می‌گویید بیشتر دقت کنید و مفاهیم تکراری نگویید.
 ۷. وقتی تمام مفاهیم کارت را به راحتی تکرار کردید، کارت آموزشی‌تان را با کارت گروه کناری عوض کنید و مراحل ۱ تا ۶ را دوباره انجام دهید.

در حاشیه بازی

اگر تعداد کارت‌ها بیشتر از تعداد گروه‌ها بود، گروه‌ها را کوچک‌تر نکنید، بلکه کارت‌ها را به تدریج به بچه‌ها بدهید.

ممکن است بار اولی که بازی را در کلاس انجام می‌دهید، زمان بیشتری لازم باشد تا بچه‌ها شیوه بازی را بیاموزند. اما با تکرار آن را یاد می‌گیرند و کلمه «یادگیری تویی» برایشان تداعی‌کننده مراحل انجام بازی خواهد بود.





دست بزن زود بگو

بهاره میرزاپور
عکاس: فاطمه میرزاپور

شرح کلی

این فعالیت از یک فعالیت سنتی به نام «دست بزن، زود بگو» الهام گرفته شده است. نوع سنتی آن این طور است که ابتدا یک دیوار که رو و اطراف آن اشیای متفاوتی قرار دارد انتخاب می شود. فعالیت کنان، مقابل آن در یک ردیف می ایستند. هر زمان مربی شروع فعالیت را اعلام کرد، نفر اول به سمت دیوار می دود، دستش را به یکی از اشیای می زند و نام آن را می گوید. پس از آن نفر دوم به سمت دیوار می دود، نام شیء اول را به همراه شیء دیگری می گوید و فعالیت به همین صورت پیش می رود تا کل اشیای توسط همه فعالیت کنان نام برده شوند. اکنون به این فکر کنید که می توانیم به جای اشیای، مفاهیم درسی را روی دیوار قرار دهیم و با این فعالیت، کلاس درس را به بستر شادتری برای یادگیری تبدیل کنیم.

مقدمات اولیه فعالیت

پس از اتمام تدریس، با کمک دانش آموزان، مفاهیم درس را به دسته های کلی تقسیم و برای آن ها نام تعیین کنید.

* معلم مطالعات اجتماعی و تفکر متوسطه اول
منطقه ۴ آموزش و پرورش شهر تهران

مقدمه

یکی از کارهای مهمی که می توانیم در تدریسمان انجام دهیم این است که کل مفاهیم درس را به یک نقشه کلی تبدیل و آن را با دانش آموزان مرور کنیم. فعالیت این شماره به ما کمک می کند این کار را با کمک دانش آموزان انجام دهیم و لحظه های خلق دانش شادتری برای آن ها بسازیم.

نام فعالیت: دست بزن، زود بگو

هدف: کمک به بهبود تمرکز در یادگیری درس، ایجاد شور و نشاط در کلاس، رشد خلاقیت

رده سنی: دوره دوم دبستان و پایه هفتم
ابزار: دیواری که بتوان روی آن کاغذ نصب کرد یا چسباند؛ کاغذ سفید به تعداد دانش آموزان.

مدت: یک ساعت

فضای اجرا: یک کلاس بزرگ، نمازخانه یا سالن ورزشی



مثال

مبحث «کسر» در «ریاضی»: جمع و تفریق کسرها، ضرب کسرها، تقسیم کسرها، محاسبات با کسر
 مبحث «فعل» در «فارسی»: از نظر زمان: گذشته، حال و آینده
 مبحث «اسم» در «عربی»: مذکر و مؤنث، مفرد و مثنی و جمع، متصرف و غیرمتصرف، معرفه و نکره، و مبنی و معرب
 مبحث «ماده» در «علوم»: گاز، جامد و مایع
 سپس براساس تعداد دسته‌بندی‌های انجام شده، دانش‌آموزان را گروه‌بندی کنید. هر موضوع را روی یک برگه بنویسید و به یک گروه بسپارید. به تعداد اعضای هر گروه به آن‌ها برگه بدهید و از آن‌ها بخواهید مراحل زیر را سپری کنند:
 ۱. ابتدا با هم گفت‌وگو کنند و تمام مفاهیم درس مورد نظر را که با موضوع خودشان مرتبط است، شناسایی و آن‌ها را یادداشت کنند.
 ۲. هر کدام، روی یک برگه، یکی از مفاهیم را با یک نماد نشان بدهد یا نقاشی کند. یا همگی با هم برای کل موضوع خود شعر بسرایند و هر کدام یک بیت از شعر را روی یک برگ کاغذ بنویسند. یا برای موضوعشان یک داستان بنویسند و بخش‌های داستان را روی کاغذهای مجزا نقاشی کنند. لازم است حواسشان به ترتیب مفاهیم باشد.



نحوه فعالیت

هر گروه کاغذهای خود را به ترتیب روی بخشی از دیوار در کنار هم نصب کنند. همه اعضای گروه، با فاصله مناسب از دیوار، مقابل آن بایستند. با اعلام موضوع از طرف گروه و فرمان شروع فعالیت از طرف معلم، نفر اول به سمت دیوار بدود و یکی از مفاهیم را اعلام کند و آن را روی دیوار نشان دهد. اگر شعر سروده‌اند، می‌تواند بیت اول شعر را و اگر داستان نوشته‌اند، قسمت اول داستان را بخواند. پس از او، نفر دوم به سمت دیوار بدود و ابتدا مفهوم نفر اول و سپس یک مفهوم دیگر را نشان دهد یا ادامه شعر و داستان را بخواند.
 فعالیت آن‌قدر ادامه پیدا کند که تمام اعضای هر گروه، همه مفاهیم موضوع مورد نظر را بیان کنند و تمام گروه‌ها کل موضوع خود را فعالیت کنند.



در حاشیه فعالیت

- مجموع کارهای دانش‌آموزان نقشه‌ای کلی از درس می‌سازد که می‌توان آن‌ها را در مجله مدرسه چاپ کرد.
 - می‌توان فعالیت را، هم برای یک فصل کامل و هم به صورت مرحله‌ای، برای درس‌های هر فصل اجرا کرد. در حالت دوم، به جزئیات بیشتری پرداخته می‌شود و نقشه دقیق‌تری ایجاد می‌شود.
 - این فعالیت شیوه‌ای جذاب برای برگزاری امتحان کلاسی از یک فصل کامل هم هست.



وقتی می خواهید تدریس جذابی بسازید

بهاره میرزاپور

عکاس: فاطمه میرزاپور

نام فعالیت: حدس بزن، اجرا کن

هدف: کمک به یادگیری بهتر درس، ایجاد شور و نشاط در کلاس، رشد خلاقیت

رده سنی: دوره دوم دبستان و دوره اول دبیرستان

ابزار: کارت های مفاهیم درس

مدت اجرا: ۲۰ دقیقه

فضای اجرا: کلاس درس

مقدمه

دانش آموزان ما سبک های یادگیری متفاوتی دارند. در این نوشته سعی کردیم با فعالیت حدس بزن، اجرا کن دانش آموزانی که با سبک های یادگیری شنیداری، حرکتی و دیداری یاد می گیرند با موضوع درسی درگیر کنیم تا هر کدام از آنها با سبک یادگیری خودش با موضوع مرتبط شود و آن را یاد بگیرد.

مقدمات اولیه فعالیت

هنگام نوشتن طرح درس، کلمات کلیدی درس را مشخص کنید و هر کلمه را روی یک کارت بنویسید. برای مثال، اگر معلم علوم پایه نهم هستید، می توانید کلمات کلیدی فصل ده را به این صورت مشخص کنید: ماشین ساده، چرخ دنده، اهرم، سطح شیب دار، طناب و قرقره، چرخ و محور، گشتاور، اندازه نیرو، فاصله نیرو تا محور گردش، نیروی مقاوم و نیروی محرک.

یا اگر معلم مطالعات اجتماعی پنجم دبستان هستید، می توانید کلمات کلیدی درس ۱۳ (حرکت های زمین) را به این صورت مشخص کنید: زمین، منظومه شمسی، حرکت چرخشی، حرکت انتقالی، شب و روز، تغییر فصل، استوا، مدار و نصف النهار.

* معلم مطالعات اجتماعی و تفکر متوسطه اول منطقه ۴



4 این فعالیت دو نفری است و هر نفر از گروه رمز فقط با یک نفر از گروه کشف ارتباط دارد. در برابر سؤالات طرف مقابل، دانش‌آموز گروه رمز فقط می‌تواند از جواب‌های **بله** یا **خیر** استفاده کند و نباید هیچ توضیحی درباره‌ی کارتی که در دست دارد بدهد.

5 پس از اینکه تمام دانش‌آموزان گروه کشف کلمات کلیدی را حدس زدند، همه سر جای خود می‌نشینند. حال دانش‌آموزان گروه کشف باید کلمه‌ی کلیدی کشف شده را به صورت پانتومیم برای کل کلاس به نمایش درآورند. در این مرحله نوبت تمام دانش‌آموزان کلاس است که کلمه را کشف کنند.

6 هنگام اجرای پانتومیم، دانش‌آموز

گروه رمز که در مرحله‌ی اول با فرد اجرا

کننده هم‌گروه بوده است، باید

ساکت بماند و پاسخ را نگوید.

7 دانش‌آموز اجراکننده

هم بهتر است با استفاده از

سؤال‌هایی که در مرحله

قبل پرسیده است،

پانتومیم را اجرا کند و آن

را مستقیم نشان ندهد تا

همه‌ی دانش‌آموزان بتوانند

مانند خودش آن را کشف

کنند.

نحوه‌ی اجرای فعالیت

به دانش‌آموزان بگویید از نیمکت‌های خود بلند شوند و به دو گروه تقسیم شوند. توضیح زیر را به آن‌ها بدهید.

1 یک گروه گروه «**رمز**» و گروه دیگر «**گروه کشف**» است.

2 در گروه رمز، به هر نفر یک کارت داده می‌شود که روی آن یک کلمه‌ی کلیدی از درس نوشته شده است. لازم است هر دانش‌آموز از کارت‌ش طوری مراقبت کند که هیچ‌کس متوجه عبارت روی آن نشود.

3 بعد از اعلام شروع بازی، هر دانش‌آموز از گروه رمز به سراغ فردی در گروه کشف می‌رود. دانش‌آموز گروه کشف باید با بیست سؤال‌ی کلمه‌ی کلیدی گروه رمز را کشف کند.



در حاشیه‌ی فعالیت

این فعالیت را می‌توان برای شروع درس جدید یا مرور درس قبلی استفاده کرد. در صورتی که برای شروع درس جدید از آن استفاده می‌کنید، از دانش‌آموزان بخواهید به شیوه‌ی یادگیری معکوس، ابتدا درس را در خانه بخوانند. سپس شما در کلاس آن را با این شیوه تدریس کنید.

این فعالیت را می‌توانید برای یادگیری و مرور تمام درس‌هایی که کلمات کلیدی دارند، مانند ادبیات فارسی، عربی، ریاضی، علوم، پیام‌های آسمانی و مطالعات اجتماعی استفاده کنید. از آنجایی که در طول این فعالیت دانش‌آموزان به‌طور مستقیم درگیر جریان یادگیری هستند و خودشان مفاهیم را کشف می‌کنند، یادگیری خلاقانه‌تر و عمیق‌تری از مطالب حاصل می‌شود.



سه طرح برای دهه فجر

خلیل خداوردی داریان^۱

بهاره میرزاپور^۲

عکاس: فاطمه میرزاپور

خیر مقدم مجری و اعلام برنامه

مجری می‌تواند از دانش‌آموزان یا معلمان یا اولیا باشد. او باید متن‌های خود را از قبل آماده کند و آن‌ها را چند بار بخواند تا با تسلط کامل برنامه‌ها را اجرا کند. همچنین، مجری بین هر برنامه روی سن می‌آید، از اجراکننده قبلی تشکر و برنامه بعدی را معرفی می‌کند.

سرود

سرود می‌تواند سرود جمعی مدرسه باشد که همه حاضران در آن شرکت می‌کنند یا سرودی باشد که گروه سرود مدرسه آن را اجرا می‌کند. به همراه سرود می‌توان آهنگ آن را هم پخش کرد.

خاطره

بخش خاطره بیان بهترین خاطره انقلاب از زبان پدربزرگ‌ها مادربزرگ‌های دانش‌آموزان است. برای این کار لازم است یک ماه قبل از جشن، بچه‌ها به دیدار پدربزرگ‌ها و مادربزرگ‌هایشان بروند و موضوع را با آن‌ها مطرح و خاطره را یادداشت کنند و در کلاس فارسی بخوانند. خاطره‌ای که با رأی بچه‌ها و معلم انتخاب می‌شود، در جشن خوانده می‌شود. خود پدربزرگ‌ها یا مادربزرگ‌ها هم می‌توانند در جشن حاضر شوند و خاطره را تعریف کنند.

بیان رسالت دانش‌آموزان در حفظ دستاوردهای انقلاب اسلامی ایران

این بخش به دو صورت اجرا می‌شود:
۱. تبریک مدیر مدرسه و بیان رسالت دانش‌آموزان به مدت سه دقیقه
۲. نوشتن انشا توسط دانش‌آموزان با این موضوع و خواندن انشای منتخب

دکلمه

خواندن یک شعر یا دکلمه درباره انقلاب اسلامی ایران. این شعر یا دکلمه می‌تواند از بین سروده‌های دانش‌آموزان یا معلمان انتخاب شود و همراه با خواندن آن یک ملودی ملایم پخش شود.

مقدمه

دوست خوبم سلام
همیشه یکی از دغدغه‌هایمان این است که چگونه مناسبتی ملی یا مذهبی را طوری طراحی و اجرا کنیم که فرایند آن برای دانش‌آموزان دوست‌داشتنی باشد.

در این شماره، به بهانه نزدیک شدن به سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی ایران، سه طرح پیشنهادی برای دهه فجر آورده و در آن‌ها سعی کرده‌ایم در عین توجه به حفظ ارزش‌های انقلاب اسلامی، به نشاط و پویایی دانش‌آموزان هم توجه کنیم.

طرح اول یک جشن متمرکز برای روز ۲۲ بهمن است که همه دانش‌آموزان هم‌زمان در آن حضور دارند. مخاطب آن دانش‌آموزان دوره دوم ابتدایی و دوره اول متوسطه هستند و می‌توانیم آن را در نمازخانه یا سالن اجتماعات مدرسه برگزار کنیم.

طرح دوم مجموعه فعالیت‌های ایستگاهی و غیرمتمرکز برای طول دهه فجر است. این برنامه به صورتی طراحی شده است که دانش‌آموزان می‌توانند در طول ده روز، به انتخاب خود در هر زمان و هر قسمتی از آن که دوست دارند حاضر شوند. مخاطب این برنامه هم دانش‌آموزان دوره دوم ابتدایی و دوره اول متوسطه و هم دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه هستند و برای برگزاری آن به فضاهای متنوعی نیاز داریم.

طرح سوم یک میزگرد درباره «جوانان و گفتمان انقلاب اسلامی ایران» است. مخاطب آن دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه هستند و محل برگزاری آن سالن اجتماعات است.

درباره همه بخش‌های هر سه برنامه یک توجه ضروری وجود دارد: از آنجا که بیشتر بخش‌های برنامه‌ها با مشارکت دانش‌آموزان اجرا می‌شود و مربی پرورشی تنها یک تسهیل‌گر است، همه دانش‌آموزان باید سهم مساوی در شرکت کردن داشته باشند. به این منظور، مربی پرورشی باید یک ماه قبل از اجرای برنامه‌ها، با اطلاع دادن به همه دانش‌آموزان، شرایطی فراهم کند که همه آن‌ها در فضای برابر، بخشی را که دوست دارند انتخاب کنند.

شما هم پیشنهادهای خود را برای ما بفرستید.

راه ارتباطی:

bm.teacher1984@gmail.com

همین که چاشنی سرگرمی را داشته باشد کافی است.

مسابقه‌های ایستگاهی

مسابقه‌ها می‌توانند در اطراف سالن برگزار شوند تا هر دانش آموز مسابقه‌ای را که تمایل دارد انتخاب کند.

نقاشی انقلاب

روی یکی از دیوارهای سالن کاغذهای بزرگ چسبانده شود و بچه‌ها نقاشی‌های جمعی یا فردی روی آن بکشند.

پرسیدن سؤال

سؤال‌های کوتاه پاسخ و متناسب با رده سنی دانش آموزان از آن‌ها پرسیده شود: برای مثال:

شعار جاودان انقلاب اسلامی ایران چه بود؟
الله اکبر
رمز پیروزی مردم ایران در انقلاب اسلامی چه بود؟
وحدت
کلمه

پایان برنامه

مجری پایان برنامه را اعلام و از حاضران تشکر کند.

میان پرده

میان پرده می‌تواند یکی از موارد زیر باشد:

۱. پخش یک کلیپ از صحنه‌های انقلاب اسلامی ایران که ساخته دانش آموزان است.
۲. یک نمایش با عروسک دستکشی یا خیمه شب‌بازی یا تئاتر با موضوع وابستگی شاه به بیگانگان و سپردن اداره امور کشور به آن‌ها. برای ساختن عروسک می‌توان عکس شاه و کارتر را روی مقوا چاپ کرد و آن را روی چوب چسباند و جلو صورت گرفت و نمایش را اجرا کرد. یا می‌توان عکس را روی یک دستکش چسباند تا اجراکننده بتواند از دست‌هایش هم استفاده کند.

تردستی

تردستی شامل اجرای هنری و تقلید صداست. معمولاً در هر مدرسه تعدادی از دانش آموزان تردستی‌های جالبی بلدند. می‌توان از قبل در این باره با آن‌ها صحبت کرد و تعدادی از این کارها را در جشن اجرا کرد. مربی پرورشی باید مسئولیت اجرا را به عهده بگیرد تا کار فاخری ارائه شود و دانش آموزان را توجیه کند که روی صحنه همان چیزی را اجرا کنند که از قبل تمرین کرده‌اند. نیاز نیست موضوع تردستی با ایام دهه فجر مرتبط باشد.

مسابقه‌های پرتابی و حرکتی

۱ دارت: روی یک مقوای بزرگ یک صفحه دارت بکشید و روی خطوط امتیاز آن کلماتی چون ظلم، استکبار، وابستگی، استثمار، جهل، نادانی، زور، استبداد و سلطه‌طلبی را بنویسید. دانش آموزان مقابل آن بایستند و وسیله‌ای را که قابلیت فرو رفتن در مقوا داشته باشد، به این کلمات پرتاب کنند.

۲ تیروکمان: پرچم رژیم غاصب صهیونیستی را درست کنید و یک آهنگ فلسطینی پخش کنید. بچه‌ها تیروکمان درست کنند و با آن به پرچم رژیم غاصب صهیونیستی سنگ بزنند.

۳ ضربه به عمو سام: روی پرده تصویر کاریکاتور «عمو سام» را بکشید و پرده را با دو حلقه فلزی به یک چوب لباس متصل کنید. پرده را طوری به رگال لباس متصل کنید که بتوان آن را در طول رگال حرکت داد و به عقب و جلو برد. برای عقب و جلو بردن پرده، یک سمت آن یک سوراخ ایجاد کنید و به آن یک بند دو متری متصل کنید. مسابقه به این صورت است هر کدام از بچه‌ها وسیله‌ای در دست می‌گیرد، مقابل پرده می‌ایستند و آن را به سمت «عمو سام» پرت می‌کند. این وسیله می‌تواند دمپایی پاره یا یک توپ ماهوتی باشد. یک نفر از بچه‌ها هم کنار پرده می‌ایستد و بند را در دست می‌گیرد. او موظف است بند را بکشد و نگذارد دمپایی یا توپ به پرده بخورد.

۴ دومینو: ساخت پرچم جمهوری اسلامی ایران

۵ اریگامی: ساخت لاله سرخ

وابستگی به بیگانه

استکبار

سلطه طلبی

استعمار

ظلم

جهل

زور

اجرای پانتومیم و نمایش

۱ پانتومیم با موضوع شعارهای انقلاب اسلامی. برای مثال، در طلوع آزادی جای شهدا خالی. خمینی خمینی قلب ما باند فرودگاه توست. نصر من الله و فتح قریب مرگ بر این سلطنت پرفریب. مرگ بر شاه درود بر خمینی.

۲ پانتومیم با موضوع شب حکومت نظامی

۳ بچه‌ها از قبل خاطره‌های مردم و اتفاقات واقعی را از روزنامه‌های آن زمان مطالعه و انتخاب کنند و با پانتومیم نمایش دهند.

طرح دوم: فعالیت‌های ایستگاهی برای دهه فجر

به جز جشن متمرکز، می‌توان در طول ده روز دهه فجر برنامه‌های متنوعی در مدرسه برگزار کرد. این برنامه‌ها می‌تواند بخشی از پیشنهادهای زیر یا همه آن‌ها باشد. برای هر کدام از این برنامه‌ها می‌توان یک ایستگاه درست کرد و بالای آن نام ایستگاه را روی یک مقوا نوشت. برای اینکه مشارکت دانش‌آموزان در این برنامه زیاد شود و برنامه باکیفیتی برگزار شود، لازم است از یک ماه قبل بچه‌ها در جریان برنامه قرار بگیرند و برای مطالعه و برنامه‌ریزی و اجرا زمان کافی داشته باشند.

۱. نمایشگاه کتاب به مناسبت دهه فجر؛
۲. بیان خاطرات واقعی انقلاب از زبان معلمان بزرگ‌تر مدرسه یا والدین بچه‌ها؛
۳. «نقاشی انقلاب» روی یکی از دیوارهای مدرسه؛
۴. شعارخوانی و شعرخوانی دسته جمعی انقلاب؛
۵. نمایشگاه روزنامه‌های انقلاب: جمع‌آوری بریده روزنامه‌ها و نصب آن‌ها در بخشی از راهروی مدرسه.
۶. مسابقه: برگزاری مسابقه‌هایی که به آن‌ها اشاره شد به این صورت همه بچه‌ها فرصت دارند در تمام مسابقه‌ها شرکت کنند؛
۷. شب شعر انقلاب: خواندن شعرهای انقلاب اسلامی؛
۸. تردستی؛
۹. فیلم‌های با موضوع انقلاب اسلامی: نوشتن گفت‌وگوهای ماندگار فیلم‌ها روی دیوار و تحلیل فیلم‌ها؛
۱۰. شخصیت‌های انقلاب اسلامی: خاطره‌ها و تصویرها و شیوه زندگی شخصیت‌های اثرگذار در انقلاب اسلامی به تصویر کشیده شود؛
۱۱. ترورهای پس از انقلاب اسلامی: نمایش چهره شخصیت‌هایی که در جریان انقلاب اسلامی ترور شدند و بیان علت ترور آن‌ها؛
۱۲. دشمنان انقلاب اسلامی: نمایش چهره دشمنان انقلاب اسلامی و نشان دادن ضربه‌هایی که آن‌ها به ایران وارد کرده‌اند؛
۱۳. نمایشگاه نقش مساجد در پیروزی انقلاب؛
۱۴. نمایشگاه شب‌های انقلاب، روزهای انقلاب: نمایش اتفاقات روزهای انقلاب و شب‌های انقلاب در قالب عکس و داستان.



طرح سوم: جوانان و گفتمان انقلاب اسلامی

برای مرتبط کردن دانش‌آموزان دوره دوم متوسطه با انقلاب اسلامی ایران می‌توان برای آن‌ها میزگرد تشکیل داد. این میزگرد دو بخش اصلی دارد: پاسخ به سؤال‌های دانش‌آموزان درباره مسائل انقلاب اسلامی، و پژوهش دانش‌آموزان. درباره این مسائل ابتدا خلاصه‌ای از فهرست برنامه ارائه می‌شود و سپس درباره دو بخش اصلی توضیحات لازم را می‌نویسیم.

فهرست برنامه:

۱. تلاوت قرآن
۲. سرود پرچم
۳. خیرمقدم مجری و اعلام برنامه:

مجری این برنامه باید فردی توانمند و باتجربه باشد.

انتخاب موضوع تا نگارش مقاله تسهیلگر دانش‌آموزان باشند.

پاسخ به سؤال‌های دانش‌آموزان توسط کارشناس

برای این بخش یک کارشناس و تحلیلگر مسائل انقلابی و اجتماعی به مدرسه دعوت می‌شود و بچه‌ها در یک میزگرد، سؤال‌های خود را می‌پرسند. برای افزایش نظم و کیفیت برنامه لازم است دانش‌آموزان از یک هفته مانده به شروع برنامه، سؤالات را به مسئولان برگزاری جشن تحویل دهند و در روز اجرای مراسم مجری سؤال‌ها را تک‌تک بخواند و پاسخشان را از کارشناس بخواهد. برای پویاتر شدن برنامه، مجری می‌تواند هر سؤال را داخل یک پاکت بگذارد و آن را برای قرائت به یک دانش‌آموز بدهد.

۴. ارائه‌های دانش‌آموزان
۵. پاسخ به سؤال‌های دانش‌آموزان توسط کارشناس
۶. ارائه‌های دانش‌آموزان
۷. پایان برنامه

پژوهش‌های دانش‌آموزی درباره مسائل انقلاب اسلامی و ارائه نتایج آن

مخاطب این بخش دانش‌آموزانی هستند که درباره مسائل انقلاب اسلامی پرسش‌های گوناگونی دارند. این افراد باید از ابتدای دی ماه تا ابتدای بهمن یک مقاله درباره موضوع خود بنویسند و در برنامه میزگرد، در ده دقیقه، نتایج آن را ارائه دهند. برای افزایش کیفیت مقاله‌ها می‌توان یک تیم از معلمان و اولیای دانش‌آموزان تشکیل داد که از



کلاس با حال



زهرآقایی*

عملی یک مفهوم جدید را فراهم می‌کند.
 ■ اجازه می‌دهد دانش آموز براساس ویژگی سنی خود رفتار کند.
 ■ اینکه چه کاری را چگونه باید انجام دهد تا در زمان تعیین شده به نتیجه مطلوب برسد، قانون‌پذیری را در او نهادینه می‌کند.
 ■ در بازی گروهی، با کسب تجربه تلاش جمعی برای رسیدن به نتیجه مورد نظر، مهارت زندگی اجتماعی را تمرین می‌کند.

بازی امکان یاد گرفتن از خطا، بدون ترس از شکست و بدون ترس از اشتباه کردن را به فرد می‌دهد. از طرف دیگر، آزمودن خود در موقعیت بازی، یادگیری عمیق را در فرد ایجاد می‌کند. روش یادگیری از طریق بازی در مهدکودک را ماریا مونته‌سوری ابداع کرد. پس از او، معلمان با اشتراک تجربه خود، به این گنجینه یادگیری می‌افزایند.

بازی‌های آموزشی از نظر مونته‌سوری ویژگی‌هایی دارند، از جمله:
 ■ سادگی اصول بازی،
 فرصت کسب کامل مهارت یا تجربه

همه ما معلم‌ها دوست داریم کلاسی با دانش‌آموزان با انگیزه و شاد داشته باشیم. احتمالاً شما هم به دنبال پاسخ این سؤال هستید که چطور می‌توانیم دانش‌آموزان را به کلاس خود علاقه‌مندتر کنیم، یا چگونه دانش‌آموزان بی‌انگیزه را به دانش‌آموزان فعال و کوشا تبدیل کنیم؟

در این مقاله، ابتدا درباره نقش و اثر بازی در یادگیری توضیح کوتاهی آورده‌ایم. سپس یک تجربه از بازی آموزشی (برای موضوع «نقش پول در زندگی من» از کلاس درس را با شما به اشتراک می‌گذاریم.



استفاده از اهداف و دستاوردهای بازی‌ها، بازی متناسب با هدف آموزشی خود را انتخاب کنیم. در ادامه، برای تحقق هدف آموزشی «اهمیت پول در زندگی»، یک بازی آموزشی معرفی می‌کنم.

نام فعالیت: موافقم، مخالفم

هدف: سنجش اهمیت پول در زندگی خود، مقایسه تغییر نگرش، رشد عاطفی از نظر بعد «خودابرازی»

رده سنی: متوسطه‌های اول و دوم

فضای اجرا: کلاس به ابعاد ۵×۴ متر مربع

ابزار: کاغذ یادداشت، تابلوی موافقم،

مخالفم، بی‌طرفم، فهرستی از سؤال‌ها



یک نفر را به‌عنوان نماینده انتخاب کنند تا در زمان اعلام نظرات، دلایل جمع‌بندی شده گروه را بگوید. پس از پایان سه دقیقه، نماینده‌های هر سه گروه پنج دقیقه فرصت دارند با بهترین روش نظر گروه را بگویند. پس از ابرازنظرها، اگر فردی نظرش تغییر کند، می‌تواند به جایگاه جدید برود.

سؤال‌ها این است:

۱. پول خوشبختی می‌آورد.
 ۲. تلاش برای پولدار شدن هدف ارزشمندی است.
 ۳. پول امنیت می‌آورد.
 ۴. پول قرض کردن فکر خوبی نیست.
 ۵. ثروتمندان باید به کسانی که رفاه کمتری دارند، کمک کنند.
- اگر سؤال‌های بهتر دیگری هم دارید، می‌توانید از آن‌ها استفاده کنید

مرحله سوم: همه دانش‌آموزان به گروه‌های خود برگردند. هر نفر دوباره از یک تاده به اهمیت پول در زندگی نمره بدهد و دوباره معلم میانگین نمره گروه‌ها را محاسبه کند و روی تخته، در کنار نمره قبلی، بنویسد. هر گروه نمره جدید را با نمره قبلی مقایسه کند. در آخر می‌توانیم کلاس را با سؤال زیر پایان دهیم: آیا تجربه شادی که بدون پول بوده باشد، داشته‌اید؟ مثلاً وقتی دوست قدیمی خود را غیرمنتظره دیده‌اید، چقدر خوش حال شده‌اید؟ پول در این شادی شما چقدر نقش داشته است؟

تسهیلگری

مربی تسهیلگر است و نباید در برابر نظرات دانش‌آموزان موضع‌گیری کند. او تلاش می‌کند همه در بحث شرکت کنند و با سؤال‌های خلاقانه، افراد بی‌انگیزه را به مشارکت ترغیب می‌کند.

■ دانش‌آموزان را به ایجاد رابطه هدفمند با دیگران تشویق می‌کند.

■ بازی‌های مشارکتی که شامل ابزارهای بصری، مکالمه، فعالیت‌های بیرونی، موسیقی و حرکت در کلاس هستند، هوش‌های چندگانه را، بدون ایجاد احساس خستگی و دل‌زدگی، تقویت می‌کنند. اگر این تقویت با جست‌وجوی راهبرد موفقیت در بازی توأم شود، بهتر است.

یکی از سؤال‌های اساسی این است که چگونه بازی متناسب با موضوعی را که می‌خواهم در کلاسم تدریس کنم، انتخاب کنم؟ بازی‌ها معمولاً براساس هدف و دستاورد به چند گروه تقسیم می‌شوند. ما می‌توانیم با

روش اجرای بازی

بازی در سه مرحله اجرا می‌شود:

مرحله اول: دانش‌آموزان را

در گروه‌های چهار یا پنج نفره، گروه‌بندی کنید و به هر نفر یک برگه یادداشت بدهید. هر فرد باید در طول دو دقیقه به این سؤال فکر کند و پاسخ دهد: «پول چقدر برای اهمیت دارد؟ از

یک تا ده نمره بده و نظرت را روی کاغذ بنویس.» پس از پایان دو دقیقه، همه اعضای گروه برگه‌های خود را بالا می‌گیرند. معلم میانگین نمره هر گروه را اعلام می‌کند و آن را روی تخته کلاس می‌نویسد.

نمره گروه، میانگین جمع نمره همه اعضای گروه تقسیم بر تعداد اعضای گروه است و تفکر گروه درباره سؤال را نشان می‌دهد. این نمره برد یا باخت محسوب نمی‌شود. کل بازی ۲۰ امتیاز دارد. به ازای هر دقیقه وقت اضافی که اعضای گروه استفاده کنند، یک نمره منفی برای گروه محاسبه می‌شود و از نمره میانگین آن‌ها کم می‌شود.

مرحله دوم: تابلوهای «موافقم»، «مخالفم»، «بی‌طرفم» را در

سه قسمت از دیوار کلاس نصب کنید. سپس سؤال‌هایی را که از قبل آماده کرده‌اید، یکی یکی بخوانید. برای هر سؤال کارهای زیر را انجام دهید.

هر بار که سؤالی را می‌خوانید، از همه دانش‌آموزان بخواهید به‌صورت فردی درباره آن فکر کنند و براساس نظرشان درباره آن سؤال، مقابل تابلوی مورد نظرشان قرار بگیرند. وقتی همه دانش‌آموزان در مقابل تابلوی مورد نظرشان قرار گرفتند، سه دقیقه زمان دارند تا درباره دلایلشان با هم گفت‌وگو کنند و به جمع‌بندی برسند. سپس



کار آگاه بازی

محمد طاهر خداوردی *

عکاس: فاطمه میرزاپور

تقسیم می‌شود درست کنید. در هر دسته روی پنج تایی آن‌ها نام یک سلسله تاریخی را بنویسید. روی یک کارت هم کلمه «جاسوس» را بنویسید.

مدت: حدود ۱۰ دقیقه

فضای اجرا: کلاس درس

داستان بازی: ماشین زمان در اختیار ماست! می‌خواهیم دسته‌جمعی در دوره‌ای از تاریخ قرار بگیریم و یکدیگر را ملاقات کنیم. جاسوسی به دنبال ماست که اگر بفهمد در کدام دوران قرار است گرد هم بیاییم، کار ما ساخته است! باید دوستانمان را پیدا کنیم و به جاسوس اجازه ندهیم از محل ملاقات آگاه شود.

وقتی می‌خواهیم جاسوس را به درسی بیندازیم!

هدف: لذت از یادگیری، رشد تفکر خلاق و ایجاد یادگیری شناختی

رده سنی: مناسب برای همه دوره‌های تحصیلی بعد از دوره دوم دبستان

ابزار: به دو نکته بستگی دارد:

اول: تعداد دانش‌آموزان کلاس

دوم: تعداد موضوع‌های درس مورد نظر

بهتر است در هر گروه ۱۰ نفر یا کمتر بازی کنند. برای مثال، اگر می‌خواهید با این بازی مطالب مرتبط با ۱۰ سلسله تاریخی را برای ۲۴ دانش‌آموز مرور کنید، بهتر است بچه‌ها را به چهار گروه شش نفره تقسیم کنید و ۶۰ کارت که به ۱۰ دسته شش‌تایی

حفظ کردن محض اسامی و مفاهیم همواره دانش‌آموزان را آزار می‌دهد. برای کم کردن این سختی می‌توان جزئیات بیشتری به موضوع درسی اضافه کرد تا شناخت بیشتری در دانش‌آموز ایجاد شود و مطلب برای او شیرین شود و از حفظ آن اذیت نشود.

* دبیر دوره دوم متوسطه منطقه ۳



روش اجرای بازی

۱. ابتدا نام تمام ۱۰ سلسله تاریخی را روی تخته کلاس می‌نویسیم؛ طوری که همه به آسانی آن را ببینند.
۲. معلم یکی از دسته کارت‌ها را که روی همه آن‌ها نام یک سلسله دیده می‌شود، به صورت اتفاقی و طوری که نوشته روی آن دیده نشود، برمی‌دارد. دسته را بُر می‌زند و کارت‌ها را بین اعضای گروه پخش می‌کند. حالا همه گروه کارت یک سلسله تاریخی را دارند و یک نفر هم کارت جاسوس را در اختیار دارد.
۳. این کار را برای گروه‌های دیگر هم انجام می‌دهیم.
۴. کسی که از دیگران بزرگ‌تر است، باید بازی را شروع کند. او باید از یکی از بچه‌ها به انتخاب خود سؤالی درباره آن سلسله تاریخی بپرسد و طرف مقابل طوری به آن سؤال پاسخ دهد که پاسخ او نشان دهد. او جاسوس نیست و از سلسله تاریخی خبر دارد. از طرف دیگر، پاسخ او نباید آن قدر معلوم باشد که

نکته

در اینجا حالتی از بازی بیان شد که برای کلاس مناسب است. می‌توان از همین روش برای نام شهرها و کشورها، زیست‌بوم‌ها، ویژگی گیاهان و جانوران، اعضای بدن انسان، تاریخ ادبیات و بسیاری از موضوعات درسی دیگر استفاده کرد.

جاسوس (که در میان بچه‌هاست) بتواند سلسله مدنظر را حدس بزند. ۵. فردی که به سؤال پاسخ داده، حالا باید از نفری به غیر از کسی که از او سؤال کرده، سؤال کند. این روند سؤال کردن تا هشت دقیقه ادامه پیدا می‌کند. مثال: احمد از علی می‌پرسد: «داری چه کار می‌کنی؟» سلسله نوشته شده روی کارت قاجاریه است. علی می‌گوید: «تفنگم را تمیز می‌کنم!» یعنی علی در دوره‌ای از تاریخ است که تفنگ وجود دارد، اما در عین حال نام سلسله مدنظر را به جاسوس لو نداده است.

۶. پس از هشت دقیقه، بازی نگه داشته می‌شود. معلم سه شماره می‌شمارد. پس از آن، هر کسی باید به فردی که به عنوان جاسوس به او مظنون است اشاره کند. کسی که بیشترین اشاره به سمت او باشد، جاسوس در نظر گرفته می‌شود.

۷. از او پرسیده می‌شود که آیا جاسوس است یا نه؟ اگر واقعاً جاسوس باشد، باید حدس بزند کدام سلسله مدنظر بوده و اگر درست بگوید، برنده بازی است. اگر سلسله را اشتباه بگوید، بقیه بچه‌ها جز او برنده‌اند. اگر هم اصلاً او جاسوس نبوده و اتهام اشتباه به او وارد شده است، پس جاسوس در پنهان کردن خود قوی بوده و باز هم او برنده است.

۸. در ضمن، اگر در میان بازی جاسوس حس کند پاسخ را فهمیده است، می‌تواند بازی را نگه دارد و اعلام کند جاسوس خود اوست. سپس باید پاسخ را بگوید. اگر درست بگوید برنده و اگر نه بازنده است.



هدیه آخر سال

بهاره میرزاپور
زهرامشیری

ابزار

به تعداد دو برابر دانش آموزان، برای ساخت
جعبه اوریگامی
مدت اجرا: ۴۵ دقیقه
مکان اجرا: کلاس درس

۱. کاغذ یادداشت به شکل قلب یا خانه و به
شکل لباس در ابعاد ۵*۵ به تعداد دو برابر
دانش آموزان
۲. کاغذهای رنگی در ابعاد ۲۰*۲۰ یا ۱۵*۱۵

چند کلمه خودمانی

آخرهای سال تحصیلی
که می شود، دوست داریم
با خاطره های خوش و
یادگیری های ارزشمند با
دانش آموزانمان خداحافظی
کنیم و کاری کنیم که
شیرینی کلاس ها در ذهنشان
بماند. در این شماره، به بهانه
نزدیک شدن به آخر سال
تحصیلی، فعالیت را معرفی
کرده ایم که به ما کمک
می کند طعم لحظه های آخر
به کاممان شیرین تر شود.

نام فعالیت: جعبه

یادگیری

هدف: یادگیری لذت بخش
رده سنی: پایه دوم
دبستان به بالا

خلاصه فعالیت: یادگیری های امسال کلاستان را با دانش آموزان مرور کنید. از آن ها بخواهید یادگرفته هایشان را روی کاغذ یادداشت کنند. سپس با هم یک جعبه اوریگامی درست کنید. یادداشت های بچه ها را داخل جعبه بگذارید و آن ها را به عنوان یادگاری کلاستان داشته باشید.

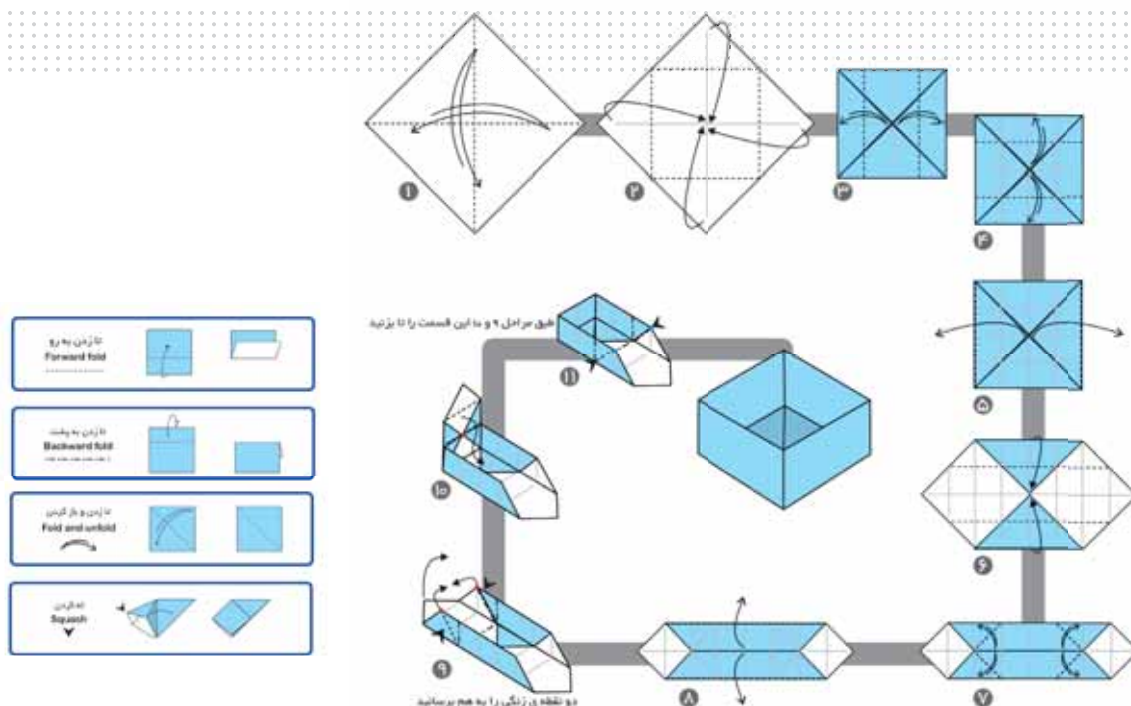
روش اجرا: از دانش آموزان بخواهید چشم های خود را ببندند و خاطرات امسال را مرور کنند و مهم ترین نکاتی را که از کلاس امسال یادگرفته اند، به خاطر بیاورند. در طول زمانی که آن ها مشغول فکر کردن هستند، دو سؤال زیر را روی تخته کلاس بنویسید:

✓ کدام یک از یادگیری های امسال در خانه قلبتان نشسته است؟
✓ کدام یک از چیزهایی که یاد گرفتید، برای شما به مهارت تبدیل شده است و می توانید آن را مانند یک لباس بپوشید و در عمل از آن استفاده کنید؟

حال برگه های یادداشت را به بچه ها بدهید تا پاسخ سؤال ها را روی آن ها بنویسند. برای سؤال اول می توانید یادداشت به شکل خانه یا قلب و برای سؤال دوم از شکل لباس استفاده کنید. اگر برگه یادداشت شکل دار در دسترستان نبود، می توانید از کاغذهای معمولی در ابعاد ۵*۵ هم استفاده کنید. این سؤال ها برای دانش آموزان متوسطه مناسباند. برای دانش آموزان ابتدایی از سؤال های ساده تری استفاده کنید.

پس از آنکه همه بچه ها پاسخشان را روی برگه ها نوشتند، مرحله دوم را آغاز کنید؛ ساخت جعبه اوریگامی، تصویر راهنمای ساخت و نمادهای راهنما برای استفاده از راهنما را برای شما آورده ایم. به علاوه، اگر دوست دارید درباره کاربرد اوریگامی در آموزش بیشتر بخوانید، به مجله رشد معلم شماره فروردین سال ۱۳۹۷ مراجعه کنید.





دوست داشتید، برای فعالیت «جعبه یادگیری» فعالیت‌های دیگری بنویسید و برای ما بفرستید.

راه ارتباطی: bm.teacher1984@gmail.com

کلاس مطلوب

در شروع سال تحصیلی با دانش‌آموزان به ویژگی‌های کلاس مطلوب فکر کنید.

پس از آنکه فهرستی از ویژگی‌ها انتخاب شد، برای هر ویژگی یک نماد انتخاب کنید و تصویر هر نماد را روی یک کاغذ بکشید. به همراه دانش‌آموزان، برای هر ویژگی، با یک مقوای مربعی ۵۰*۵۰ سانتی‌متری، یک ظرف درست کنید و تصویر نماد آن ویژگی را روی ظرفش بچسبانید.

ظرف را در گوشه‌ای از کلاس قرار دهید. در طول سال تحصیلی، داخل این ظرف را با کارهایی که برای محقق کردن آن ویژگی انجام دادید، پر کنید.

برای مثال اگر ویژگی «شادی» را برای کلاس انتخاب کردید، به همراه بچه‌ها برای آن یک ظرف درست کنید و برای آن نماد ☺ را انتخاب کنید. هر بار در کلاس بازی یا فعالیتی انجام دادید که «شادی» را زیاد می‌کرد، روی یک کاغذ کوچک ☺ را بکشید و آن را داخل ظرف «شادی» بریزید.

از آنجا که دوست دارید کلاستان دارای این ویژگی‌ها باشد، همراه با دانش‌آموزانتان، در طول سال تحصیلی، به میزان پر بودن ظرف توجه داشته باشید و درباره راه‌های پر و یا خالی شدن این ظرف‌ها با آن‌ها گفت‌وگو کنید.

مراقبت از هر ظرف و پر و خالی کردن آن را به یکی از دانش‌آموزان بسپارید.

ساخت این جعبه فقط یک نکته مهم دارد. الگوی بدنه جعبه و در جعبه یکی است. اگر از کاغذهای هم‌اندازه استفاده کردید، برای بدنه جعبه، در مرحله ۶، باید تایی دو طرفه را لب به لب بزنید و برای در جعبه در مرحله ۶، تایی دو طرفه را با ۲ میلی‌متر فاصله بزنید.

در حاشیه یادگیری: با الهام از فعالیت «جعبه یادگیری» می‌توانید فعالیت‌های دیگری طراحی کنید. برای نمونه، دو فعالیت «جعبه هدیه» و «کلاس مطلوب» را نوشته‌ایم. شما هم اگر

جعبه هدیه

نام هر دانش‌آموز را روی یک برگه بنویسید و برگه را به دانش‌آموز دیگری بدهید.

از دانش‌آموز دوم بخواهید صمیمانه‌ترین و پرمهرترین جمله مثبتی را که می‌تواند نثار دوستش کند، روی آن بنویسد و آن را به شکلی که دوست دارد تا بزند.

سپس ساخت جعبه را به آن‌ها آموزش دهید و از آن‌ها بخواهید کاغذشان را داخل آن بگذارند.

از نفر اول بخواهید از جای خود بلند شود و با محبت و احترام جعبه را به دوستی که برایش جمله نوشته است تقدیم کند.

بعد از او، دانش‌آموزی که جعبه را دریافت کرده است، از جایش بلند شود و به همان ترتیب، جعبه‌ای را که ساخته، به فردی که برایش جمله محبت‌آمیز نوشته است تقدیم کند. این کار ادامه پیدا کند تا همه جعبه هدیه خود را دریافت کنند.