

عنوان:

خلافت و تدریس

نویسنده:

آیت الله العظمی توحید مدنی منشا

دانشجوی دکتری

روانشناسی تربیتی

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۱۵۵-۱۷-۴: ۶۰۰۰ ریال

شماره کتابشناسی ملی: ۴۷۱۱۱۲۳

عنوان و نام پدیدآور: خلاقیت و تدریس / نویسنده زهرا توحیدی منش.

مشخصات نشر: تهران: عمران، ۱۳۹۶

مشخصات ظاهری: ۶۴ ص.: مصور (بخشی رنگی): ۲۱/۵×۱۴/۵ س.م.

موضوع: تدریس خلاق

موضوع: Creative teaching

رده بندی ریکی: ۳۷۱/۱۰۲:

رده بندی کنفره: ۱۳۹۶ خ ۸ ۱۰۲۵/۳/ LB

سرشناسه: توحیدی منش، زهرا، ۱۳۶۱-

وضعیت فهرست نویسی: چاپ



انتشارات عمرا

تلفن: ۶۶۴۹۵۷۵۸-۶۶۴۶۲۵-۹۷۳۶۲۵

خلاقیت و تدریس

زهرا توحیدی منش

چاپ نخست: ۱۳۹۶

تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه

قیمت: ۶۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۱۵۵-۱۷-۴

حق چاپ محفوظ است

فهرست مطالب

۱	مقدمه
۳	فصل اول: بازی چیست
۵	اهمیت بازی برای کودکان
۶	بازی، کشش اخلاقیتهای کودکان
۷	کارتهای مرض کن
۷	بازی پاس دادن کلاه کارگاه
۹	انواع بازی
۱۰	بازیهای جسمی کودک
۱۰	بازیهای تقلیدی کودک
۱۱	بازیهای نمایشی
۱۲	بازیهای نمادین
۱۳	بازیهای تخیلی
۱۳	بازیهای آموزشی
۱۴	بازیهای پنج دقیقهای در کلاس
۱۴	درگوشی گفتن
۱۵	نوشتن با پا
۱۵	گمشده را پیدا کن

- ۱۶ لب خوانی کردن
- ۱۶ سبد میوه
- ۱۷ کی از همه بزرگتره؟
- ۱۹ فصل دوم: فضاهاى آموزشى
- ۱۹ فضای آموزشى مدرسه
- ۲۱ مدرسه خلاق
- ۲۲ طراحی کاربردهاى اصلى مدارس خلاق
- ۲۴ احساس علاقه به فنا
- ۲۵ فضای شخصى
- ۲۶ بکارگیری رنگ‌هاى آرایش بخش
- ۲۹ فصل سوم: روش تدریس حلاق
- ۲۹ ویژگی‌هاى معلم پرورش دهنده‌ى خلاقیت
- ۳۱ ده روش برای پویاکردن تدریس
- ۳۱ نظر دانش‌آموزان را از همان ابتدا جلب کنید
- ۳۱ همه چیز، سازماندهی کردن است
- ۳۲ سرزنده باشید
- ۳۳ اتخاذ استراتژی‌هاى یادگیری دانش‌آموز محور
- ۳۴ وقت پرسش

تغییر می‌تواند خوب باشد.....	۳۴
تعاملی تدریس کنید.....	۳۵
فن آوری.....	۳۵
بازخورد دانش آموز.....	۳۶
زمان جمع بندی (مطالب).....	۳۶
شش اقدام عملی برای آموزش مهارت حل مسئله:.....	۳۷
۱. فراهم کردن یک مسئله.....	۳۷
۲. ایجاد زمان برای حل مسئله.....	۳۸
۳. فراهم کردن مکانی برای حل مسئله.....	۳۸
۴. تدارک وسایل لازم.....	۳۹
۵. آشنایی با روش حل مسئله.....	۳۹
۶. فهمیدن فرایند حل مسئله.....	۴۰
انتخاب مسائل مناسب برای حل.....	۴۱
مثال‌هایی از مسائل مربوط به دنیای اجتماعی:.....	۴۱
ایجاد انگیزه به دانش‌آموزان.....	۴۳
۱. ایجاد یک فضای مثبت و امیدوارکننده.....	۴۳
۲. احساس خوبی در دانش‌آموزان ایجاد کنید.....	۴۴
۳. سنگ تمام بگذارید.....	۴۵
۴. اطلاعات بیشتری درمورد موضوع درس در اختیار دانش‌آموزان قرار دهید.....	۴۷

۵. تکالیفی به دانش‌آموزان دهید که به رشد آنها کمک کند..... ۴۷
۶. شوخ طبع باشید..... ۴۸
۷. شایستگی خود را ثابت کنید..... ۴۸
۸. به حالات روحی دانش‌آموزان بیشتر توجه کنید..... ۴۹
۹. از دانش‌آموزان بخواهید نظرات خود را بیان کنند..... ۵۰
۱۰. قبل از تشویق کردن، با روحیات و ویژگی‌های شاگردان خود آشنا شوید..... ۵۱
۱۱. به دانش‌آموزان نشان دهید چرا لازم است این درس‌ها را یاد بگیرند..... ۵۳
- نتیجه‌گیری ۵۴

مقدمه

بازی به عنوان روح کودکی و وجه ممیز کودکی از بزرگسالی، رسانه‌ی ارتباطی کودک با دنیای پیرامون است. اگر مهم‌ترین صفت یک کودک رشد‌مزانم باشد، آنگاه اهمیت بازی به عنوان ابزار کسب تجربه رشد آشکار خواهد شد. اغلب دیدگاه‌های نوین، یادگیری را فرایندی مبتنی بر خلاقیت و ابتکار کودک، ترفنی می‌کنند. ارتباط با مربی و همسالان دیگر و نیز کیفیت محیط پیرامون، فرایند یادگیری موثر است. توسعه مدارس تحت عناوین مدارس باز، مدارس چند هسته‌ای، مدارس اجتماعی و... ناشی از همین ضرورت است.

در این میان یادگیری بازی محور به عنوان یکی از شیوه‌های نوین یادگیری، با عنایت به ارزش‌های گوناگون بازی در رشد کودک برای راه به عنوان ابزار کسب تجربه و یادگیری معرفی می‌کند.

در این نگاه به مقوله یادگیری، برای کسب نتایج بهتر حوزه‌ای عمل گسترده‌ای تعریف می‌شود که از طراحی بازی، طراحی روش تدریس، طراحی فوق برنامه تا خلق فضای معماری مناسب را شامل می‌شود.