

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

www.ketab.ir

جلد دوم

بازی‌های آموزشی برای پرورش حواس پنجگانه

عابدی درجه، منیره، ۱۳۶۴ -	سرشناسه
بازی‌های آموزشی برای پرورش حواس پنجگانه / منیره عابدی درجه، محبوبه صاحبی اصفهانی.	عنوان و نام پدیدآور
اصفهان: یار مانا، ۱۳۹۶ -	مشخصات نشر
ج: مصور، جدول.	مشخصات ظاهری
ج ۱: 4-7768-600-978، ج ۲: 1-7768-600-978.	شابک
فیبا	وضعیت فهرست نویسی
نویسنده همکار جلد اول پریسا جعفری می باشد.	یادداشت
بازی‌های آموزشی	موضوع
Educational games	موضوع
بازی‌های آموزشی -- راهنمای آموزشی (ابتدایی)	موضوع
Educational games -- Study and teaching (Elementary)	موضوع
احساس در کودکان	موضوع
Senses and sensation in children	موضوع
صاحبی اصفهانی، محبوبه، ۱۳۶۸ -	شناسه افزوده
تری، یسا، ۱۳۶۹ -	شناسه افزوده
LB ۱۱۳۹۰۲۰۳۵ ۱۳۹۶	رده بندی کنگره
۳۷۱.۲۱	رده بندی دیویی
۴۶۲۰۸۶۶	شماره کتابشناسی ملی

www.ketab.ir



(مراکز پخش)

۱- انتشارات یارمانا - اصفهان - خیابان مشتاق دوم - بلوار مهرآباد - کوی ۱۹ - شماره ۴۶

تلفن: ۰۳۱-۳۲۱۶۲۰۰ همراه: ۰۹۱۳۴۰۱۰۴۰۰ کد پستی: ۸۱۵۸۹-۳۸۱۳۱

www.yaremana.ir

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

روبروی بانک رفاه کارگران - کوچه گلشن - ساختمان ۱۱۱ - طبقه اول - واحد ۲

تلفن: ۰۳۱-۳۳۳۵۸۹۳۹ www.mehrafarincc.ir

جلد ده

بازی‌های آموزشی برای پرورش خلاقیت و تفکر

(۸ تا ۱۲ سال)

دکتر منیره عابدی درچه، محبوبه صاحبی اصنافیان

آماده‌سازی: انتشارات یار مانا

مدیر تولید: فرهاد فروزنده

صفحه‌آرا: شهلا همتی

طراح جلد: حمید میزبانی

• لیتوگرافی: طلوع • چاپ: میخک • صحافی: مردانی

• چاپ اول: ۱۳۹۶ • تعداد: ۱۰۰۰ • قیمت: ۱۰۰۰۰ تومان

© حق چاپ: ۱۳۹۶، انتشارات یار مانا

فهرست مطالب

۷	دیباچه
۹	سخنی با مبین و معلمان گرامی
۱۵	ساعت کمشه
۱۷	صدای سکوت
۱۹	بوق بوق
۲۳	قایم باشک
۲۵	پیدایم کن و بگو که هستم؟
۲۹	گوش کن و بگو
۳۱	سی دی صدا
۳۵	عطرت را انتخاب کن
۳۹	اثر بو
۴۱	بو - کارت
۴۳	ظرف بو
۴۵	بوی آتشین
۴۷	فکر می کنی کدام بود؟
۵۱	من چه طعمی دارم؟
۵۷	سالاد میوه
۶۱	فروشگاه پودر
۶۵	نقاشی خوشمزه
۶۷	مهره ها را پیدا کن

۷۱	کیف جادویی
۷۵	اسم خودت را بساز
۷۹	هم‌زن دستی
۸۱	وسایل گمشده
۸۳	سبد میوه
۸۹	رد پا
۹۳	آب‌های رنگی
۹۵	کفش خف‌ت را بپوش
۹۹	مرا بشناس
۱۰۱	دست‌ها در جیب
۱۰۳	جنس زمیتان چیست
۱۰۵	لمس کن و بکش
۱۰۷	صف رنگی
۱۰۹	به ترتیب منگنه کن
۱۱۱	با چشمان بسته برو
۱۱۳	گل‌وله‌های کاغذی
۱۱۵	لباس من کو؟
۱۱۹	منابع

دیباچه

یکی از بزرگ‌ترین مسایل پیش روی مربیان در عصر حاضر، درگیر شدن با گروه‌های گسترده و گوناگون دانش‌آموزان است. کودکانی که در یک کلاس درس می‌خوانند از نظر انگیزش، اشتیاق، سطح تلاش، توانایی و سبک‌های یادگیری متفاوت هستند و 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 شده ریخته شده است و در بیشتر موارد از روش‌های سنتی یکسان برای تدریس همه‌ی موضوعات به فراگیران استفاده می‌شود. به نظر می‌رسد که در برنامه‌ریزی درسی مدارس، تفاوت‌های فردی چند مورد توجه قرار نگرفته و تجارب یاددهی - یادگیری با در نظر گرفتن متوسط افراد شکل گرفته است.

علاوه بر این برای آنکه بچه‌ها یادگیری بهتر و عمیق‌تری دست یابند، لازم است با علاقه و اشتیاق در فعالیت‌های یادگیری درگیر شوند؛ بنابراین استفاده از روش‌های سنتی که اغلب خشک و غیر برانگیزاننده هستند، نمی‌تواند چنان مؤثر باشد. برای حل این مسایل و قرار دادن 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. از دانش‌آموزان کمک می‌کند که اطلاعات را به روشی جالب و کنش و واکنشی، بررس و بسبب کنند. بازی‌ها سرگرمی‌های لذت‌بخش و هیجان‌انگیزی هستند که باعث درگیری کامل‌تر و علائق بچه‌ها می‌شوند و از این طریق یادگیری را تسهیل می‌کنند. فراگیران به‌طور طبیعی با این نوع یادگیری پویا برانگیخته می‌شوند و به آن پاسخ می‌دهند. بازی‌ها نه فقط شاگردان را در روشی سرگرم‌کننده و جالب که محیط‌های یادگیری رقابتی و تعاملی به وجود می‌آورند، برمی‌انگیزانند، بلکه برای حیطه‌ی ارزشیابی نیز دلایل خاصی دارند. بازی موقعیتی ایجاد می‌کند که دانش‌آموزان بتوانند پیشرفت خود را در یک روش غیرتهاجمی مشاهده کنند. به‌علاوه بازی‌ها برای شاگردان و معلم به‌جای ایجاد بازخورد بعد از امتحان، بازخورد فوری فراهم می‌کند و بنابراین باعث می‌شوند معلمان شکاف‌های یادگیری را تشخیص دهند و در جلسات بعدی

جبران کنند. شاگردان نیز قبل از شرکت در آزمون به ضعف‌های خود پی می‌برند و درصدد 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 نکات 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 بعدی آن، گامی مؤثر در ایجاد تغییرات مثبت در نظام آموزشی کشور باشد.

از خوانندگان گرامی به‌خصوص از استادان، صاحب‌نظران و دانشجویان فرهیخته تقاضا می‌کنیم که ارائه، یادگاه‌ها و پیشنهادهای خود مؤلفان را در بهبود آثار یاری کنند. در پایان لازم است از رحمت و عنایت جناب آقای فروزنده، مدیر محترم انتشارات یار مانا و همکارانشان صمیمانه سپاسگزاری کنم.

دکتر رضاعلی نوروزی

دانشگاه اصفهان - فروردین ماه ۱۳۹۶