

ریاضی و امارات جذاب تر کنیم

فاطمہ رحیمی، شادمان شہبازی



سرشناسه : رحیمی، فاطمه، ۱۳۷۲-
 عنوان و نام پدیدآور : ریاضی و املا را جذاب تر کنیم، فاطمه رحیمی، شادمان
 شهبازی، ویراستار: فائزه شاپورجانی
 مشخصات نشر : شیراز: نشر قلم بان، ۱۳۹۸.
 مشخصات ظاهری : (ص: ۱۴۵ × ۲۱۵ س ۴)
 شابک : ۹۷۸-۶۲۲-۹۶۲۳۹-۲-۳
 وضعیت فهرست‌نویسی : فیبا
 رده بندی کنگره : QA۱۳۹
 رده بندی دیویی : ۵۱۰/۷
 مارک کتابشناسی ملی : ۶۰۵۸۲۷۲



عنوان: ریاضی و املا را جذاب تر کنیم
 نویسنده: فاطمه رحیمی، شادمان شهبازی
 ناشر: قلم بان
 ویراستار: فائزه شاپورجانی
 صفحه آرا و طراح جلد: فائزه شاپورجانی
 نوبت چاپ: اول، ۱۳۹۸
 چاپخانه: مهر
 شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۹۶۲۳۹-۲-۳
 شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه
 قیمت: ۳۰۰۰ تومان

انتشارات قلم بان: شیراز-خیابان قصردشت-نرسیده به پل زرگری-ساختمان گرین لایف

شماره همراه: ۹۱۷۳۳۲۹۵۷۴

تمام حقوق برای مؤلف اثر محفوظ است. هیچ بخشی از این اثر بدون اجازه کتبی قابل تکثیر یا چاپ مجدد نیست و متخلفین به موجب بند ۵ ماده ۲ قانون حمایت از ناشران تحت پیگرد قانونی قرار می گیرند.

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۹	مقدمه
۱۷	فصل اول، بازی های ریاضی
۳۱	فصل دوم، بازی های املائی

مقدمه

بارها دیده ایم که بچه ها در کلاس های مختلف، بازی هایی نه چندان پیچیده را انجام می دهند مانند بازی هایی که نقش کلیدی آن ها را نقطه ها، کلمه ها، بیت های کوتاه و یا اعداد ایفا می کنند. بازی هایی که ممکن است با مزاج معلم یا مربی سازگار باشد و تذکر او را به دنبال داشته باشد. چرا که معلم دوست دارد در زنگ ریاضی هوش و حواس بچه ها فقط به ریاضی باشد، در زنگ علوم فقط به علوم فکر کنند و به عبارت دیگر در هر زنگ غیر از درس مورد نظر به چیزی فکر نکنند. اما می دانیم که برای تسهیل جلدانشدنی از زندگی کودکان است و بیشترین یادگیری آنها حین بازی بران رخ می دهد. حال می توان این بازی ها و سرگرمی های کودکان را معنادار و از آن برای انتظارات مفاهیم درسی استفاده کرد.

بازی ها در همه ی ادرار زندگی مشاهده می شوند و فقط مختص کودکان نیستند لیکن روش و سطح انجام آنها تا به سنین مختلف، متفاوت است. بازی به کودک کمک می کند که ابتدا توانایی های خود، سپس دیگران را بشناسد و بتواند چگونگی ارتباط با آنان را یاد بگیرد. کودکان، بازی می توانند عواطف و احساسات خود را آشکار کنند و مسئولیت پذیری را آموختن را تمرین کنند. همین امر باعث شده تا بازی، به منزله ی یکی از مهمترین زمینه ها و موضوعات تربیتی، مورد توجه بسیاری از روان شناسان و دانشمندان تعامل در برقرار گیرد.

در آموزش ریاضیات دبستان، یاددهنده یا معلم می تواند از آنچه که کودک به عنوان سرگرمی و تفریح می شناسد بعنوان ابزاری برای یادگیری مفاهیم ریاضی استفاده کند. باین روش شوق آموختن در کودک برانگیخته می شود و به راحتی می تواند مسایل مختلف را حل کند.

نوشتن و مهم تر از آن، صحیح نوشتن، اهمیت فراوانی در ایجاد ارتباط با دیگران دارد. در این راستا مهمترین درسی که به نوشتن و صحیح نوشتن می پردازد املاست.

در زبان فارسی کلمه ای که معادل املا باشد نداریم ولی آن را می توان "از بر نویسی" یا "گفتار نویسی" نامید. یعنی فرد بتواند آنچه را که می شنود بدون دیدن کلمات بصورت صحیح بنویسد.

از آنجایی که املا بنای علمی و اصلی یادگیری سایر دروس می باشد، توجه به این ماده ی درسی یکی از ضرورت های نظام آموزشی است. استفاده از روش های رایج املا نمی تواند در حل مشکلات دانش آموزان کاری از پیش ببرد، در فصل ۲ این مجموعه سعی کرده ایم تا با ارایه روش های متنوعی یادگیری در املا را تقویت کنیم.

در این کتاب سعی کرده ایم با ذکر چند نمونه بازی ساده، دروس ریاضی و املا را برای کودکان متعلم ابتدایی به زبانی شیرین، قابل درک سازیم.