

کلاس من

مدرسه و ۴۰ بازی کلاسی

تهیه و گردآوری: سپیده چقماقی بزدی

سرشناسه	چقماقی یزدی، سپیده، ۱۳۶۵-
عنوان و نام پدیدآور	کلاس من: مجموعه چهل بازی کلاسی / تهیه و گردآوری سپیده چقماقی یزدی.
مشخصات نشر	یزد: نیکوروش، ۱۳۹۸.
مشخصات ظاهری	۱۲۰ ص.
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۹۹۱۹-۲۴-۶
وضعیت فهرست نویسی	فیبا
موضوع	بازی های آموزشی
موضوع	Educational games
رده بندی کنگره	LB ۱۰۲۹:
رده بندی دیویی	۳۷۱/۳۳۷:
شماره کتابشناسی مل	۵۸۹۹۶۸۹:
شماره مجوز	۵۷-۹۸

کلاس من (مجموعه ۴۰ بازی کلاسی)

تهیه و گردآوری: سپیده چقماقی یزدی

ناشر: نیکوروش

چاپخانه: عترت

صحافی: رکن الدین

صفحه آرایي: دفتر آکادمیک

نقاشی کتاب: ابوالفضل مرتاضی

نوبت چاپ: اول - ۱۳۹۸

شمارگان: ۱۰۰۰

قیمت: ۳۹۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۹۱۹-۲۴-۶



حق چاپ برای مؤلف محفوظ است.

یزد - خیابان امام خمینی - جنب کوچه برخوردار - انتشارات نیکوروش - ۳۶۲۶۴۶۹۹

پیشگفتار

اگر می‌خواهید در آموزش هر مطلبی به دیگران موفق شوید راهی به جز شناخت مغز و روش یادگیری آن ندارید. در علوم اعصاب، گرچه خط‌کشی مشخصی بین فعالیت‌های نیمکره چپ و راست مغز وجود ندارد ولی ما برای محاسبات ریاضی، منطق، زبان و استفاده از کلمات بیشتر نیمکره چپ و برای هنر و خلاقیت و موسیقی و رنگ‌ها به نیمکره راست مغز خود متکی هستیم. تئلیفات نشان داده است که اگر شما بتوانید هنگام انجام یک فعالیت، هر دو نیمکره مغز را درگیر کنید کارایی مغز تا پنج برابر افزایش می‌یابد. یعنی

$$1+1=5!$$

بهترین روش برای ارتباط دادن دو نیمکره مغز، ازی است. وقتی شما برای آموزش جمع در ریاضیات، از بشکن زدن دست چپ و راست استفاده کنید درواقع موسیقی و ریاضی را باهم ترکیب کرده‌اید و می‌توانید جادوی همکاری در نیمکره مغز را ببینید. بازی نه تنها باعث تقویت یادگیری می‌شود بلکه ضمن دادن انگیزه و اشتیاق به فراگیرنده، باعث افزایش سهم مشارکت او در کلاس خواهد شد. هنگام تدریس جدی یک موضوع، مغز یادگیرنده همواره نگران و مضطرب است اما ذات بازی، آزمون و خطا، مسابقه و هیجان مثبت است. پس اگر کاری کنیم که مغز ما احساس کند به جای یک کلاس خشک و

پراسترس، با یک بازی روبرو است همه برنده این بازی خواهند بود. معلم، دانش آموز و البته مغز محترم!

کتاب حاضر که توسط سرکار خانم چقماقی یزدی تهیه شده است حاصل تجربیات یک معلم خلاق و خوش فکر برای رشد یادگیری فراگیران زبان انگلیسی است. بازی های این کتاب با استفاده از آخرین دستاوردهای علوم اعصاب در زمینه ی تکنولوژی آموزش، آن قدر هوش بدانه طراحی شده اند که استفاده از آنها، نه تنها خدشهای به شخصیت مدرس وارد نمی کند بلکه او را به یک شخصیت دوست داشتنی، متفاوت و حرفه ای در آموزش تبدیل می کند.

محمد منشی زاده

مدرس چهارت های زندگی در خانواده و رسانه

www.monshizade.ir

فهرست مطالب

عنوان	صفحه
مقدمه.....	۸
راهنما.....	۱۰
چهل بازی کلاسی.....	۱۱
بازی شماره ۱.....	۱۲
بازی شماره ۲.....	۱۴
بازی شماره ۳.....	۱۶
بازی شماره ۴.....	۱۸
بازی شماره ۵.....	۲۰
بازی شماره ۶.....	۲۲
بازی شماره ۷.....	۲۴
بازی شماره ۸.....	۲۶
بازی شماره ۹.....	۲۸
بازی شماره ۱۰.....	۳۰
بازی شماره ۱۱.....	۳۲
بازی شماره ۱۲.....	۳۴
بازی شماره ۱۳.....	۳۶
بازی شماره ۱۴.....	۳۸
بازی شماره ۱۵.....	۴۰
بازی شماره ۱۶.....	۴۲
بازی شماره ۱۷.....	۴۴
بازی شماره ۱۸.....	۴۶
بازی شماره ۱۹.....	۴۸
بازی شماره ۲۰.....	۵۰
بازی شماره ۲۱.....	۵۲

۵۴.....	بازی شماره ۲۲.....
۵۶.....	بازی شماره ۲۳.....
۵۸.....	بازی شماره ۲۴.....
۶۰.....	بازی شماره ۲۵.....
۶۲.....	بازی شماره ۲۶.....
۶۴.....	بازی شماره ۲۷.....
۶۶.....	بازی شماره ۲۸.....
۶۸.....	بازی شماره ۲۹.....
۷۰.....	بازی شماره ۳۰.....
۷۲.....	بازی شماره ۳۱.....
۷۴.....	بازی شماره ۳۲.....
۷۶.....	بازی شماره ۳۳.....
۷۸.....	بازی شماره ۳۴.....
۸۰.....	بازی شماره ۳۵.....
۸۲.....	بازی شماره ۳۶.....
۸۴.....	بازی شماره ۳۷.....
۸۶.....	بازی شماره ۳۸.....
۸۸.....	بازی شماره ۳۹.....
۹۰.....	بازی شماره ۴۰.....
۹۳.....	جملات پر کاربرد مدرسين.....
۱۱۹.....	جملات پر کاربرد دانش آموزان.....
۱۲۳.....	تجارب شخصی.....