

بازی‌های آموزشی برای پرورش هوش فضایی-دیداری

ویژه‌ی ۷ تا ۱۲ سال

دکتر نیره عابدی درچه



پارسیان

عابدی درچه، منیره، ۱۳۶۴ -	سرشناسه
بازی‌های آموزشی برای پرورش هوش فضایی - دیداری: ویژه‌ی ۷ تا ۱۲ سال/ منیره عابدی درچه.	عنوان و نام پدیدآور
اصفهان: یار مانا، ۱۳۹۹.	مشخصات نشر
[۱۲۰] ص.: مصور، جدول.	مشخصات ظاهری
۹۷۸-۶۲۲-۷۰۸۲۲۵-۸	شابک
فیبا	وضعیت فهرست نویسی
بازی‌های آموزشی	موضوع
Educational games	موضوع
هوش‌های چندگانه	موضوع
Multiple intelligences	موضوع
دقت در کودکان	موضوع
Attention in children	موضوع
۱۳۳۵/۱۳۳۶	رده بندی کنگره
۷۲/۲۱	رده بندی دیویی
۶۱۲۲۹۴۶	شماره کتابشناسی ملی



اصفهان - خیابان شتاق دوم - بلوار مهرآباد - کوی ۱۹ - شماره ۴۶
تلفن: ۰۲۶۱۶۳۶۰۱۳۱ - همراه: ۰۹۱۳۴۰۱۰۴۰۰ - کد پستی: ۸۱۵۸۹۳۸۱۳۱
www.yarekhanah.ir

بازی‌های آموزشی برای پرورش هوش فضایی-دیداری
۷ سالگی

دکتر منیره عابدی درپه

آماده‌سازی: انتشارات یارمانا

مدیر تولید: فرهاد فروزنده

ویراستار: اعظم خان آبادی

صفحه‌آرا: شهلا همتی

طراح جلد: فائزه تقی‌یار

• لیتوگرافی: طلوع • چاپ: الوان • صحافی: مردانی
• چاپ اول: ۱۳۹۹ • تعداد: ۱۰۰۰ • قیمت: ۲۰۰۰۰ تومان
© حق چاپ: ۱۳۹۹، انتشارات یارمانا

فهرست مطالب

۷	 دیباچه
۹	 سخنی با والدین، مربیان، علمای گرامی
۱۵	 شلیک به مکعب‌ها
۲۵	 نگذار خالی بماند
۴۱	 دست‌ها بالا
۵۱	 دایره‌سازی
۶۱	 مرز پرگهر
۷۱	 شکارچی توپ
۷۹	 رد شو
۸۷	 هدیه‌ی مخفی
۹۱	 ایران‌گردی
۱۰۱	 باغ زیبا
۱۰۹	 طناب شو
۱۱۳	 لیست بازی‌ها به تفکیک اهداف
۱۱۵	 جدول سایر ویژگی‌های بازی‌ها
۱۱۷	 منابع

دیباچه

یکی از بزرگ‌ترین مسائل 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. باین‌حال 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 به تفاوت‌های فردی چندان توجه نشده و تجارب یاددهی - یادگیری با در نظر گرفتن متوسط افراد شکل گرفته است.

علاوه‌براین برای آنکه با همه‌ی 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 غیربرانگیزاننده هستند، نمی‌تواند چندان مؤثر باشد. برای حل این مسائل 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. بازی به دانش‌آموزان کمک می‌کند که اطلاعات را به روشی جالب و کنش و واکنشی برای یادگیری دریافت کنند. بازی‌ها سرگرمی‌های لذت‌بخش و هیجان‌انگیزی هستند که باعث درگیری کامل تمرکز 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 سرگرم کننده 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 نمودیم که با ارائه دیدگاه‌ها و پیشنهادهای خود مؤلفان را در بهبود آثار یاری کنند. در پایان لازم است از زحمات جناب آقای فروزنده، مدیر محترم نشر یار مانا، و همکارانشان صمیمانه سپاسگزاری کنیم.

دکتر رضاعلی نوری

دانشگاه اصفهان - خردادماه ۱۳۹۹