

جلد دوم

## بازی‌های آموزشی برای انتقال مضماین دینی

دکتر مهدیه کشانی

دکتر منیره عابدی در چه

 Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation

Digitized by srujanika@gmail.com



## فهرست مطالب

۷	دیباچه
۹	سخنی با مریان و معلمان گرامی
۱۵	گلف جهنم
۲۱	پنج عمل
۲۹	مشاغل و مسایل
۳۵	ماکت سازی
۴۱	هفت‌سنگ شیطان
۴۷	مسیر بهشتی
۶۳	بخور، بنوش، بخواب
۷۳	دومنو
۷۷	حدیث حجاب
۸۵	فوتوپ
۹۷	از پشت شیشه
۱۰۵	کارت درست کدام است؟
۱۱۷	منابع

## دیباچه

یکی از بزرگ‌ترین مسایل پیش روی مردمیان در عصر حاضر، درگیر شدن با گروه‌های گستردۀ و گوناگون دانش آموزان است. بازیکنانی 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 فرآگیران استفاده می‌شود. به نظر می‌رسد که در برنامه‌ریزی درسی مدارس، تفاوت‌های فردی چندان مورد توجه قرار نگرفته و تجارب یاددهی - یادگیری با در نظر گرفتن متوسط افراد شکل گرفته است.

علاوه بر این برای آنکه بچه‌ها به 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 غیربرانگیزاند هستند، نمی‌تواند چندان مؤثر باشد. برای حل این مسایل و قرار دادن آموزش در مسیر توجه به قابلیت‌ها و ویژگی‌های فردی و ایجاد محیط یادگیری شاد و برانگیزانده، می‌توان از بازی‌ها در تدریس و یادگیری بهره جست. بازی دانش آموزان کمک می‌کند که اطلاعات را به روشی جالب و کنش و واکنشی، بررسی و کسب کنند. بازی‌ها سرگرمی‌های لذت‌بخش و هیجان‌انگیزی هستند که باعث درگیری کامل تمرکز و علایق بچه‌ها می‌شوند و از این طریق یادگیری را تسهیل می‌کنند. فرآگیران به طور 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، بر می‌انگیزانند، بلکه برای حیطه‌ی ارزشیابی نیز دلایل خاصی دارند. بازی موقعیتی ایجاد می‌کند که دانش آموزان بتوانند پیشرفت خود را در یک روش غیرتهاجمی مشاهده کنند. به علاوه بازی‌ها برای شاگردان و معلم به جای 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 در صدد رفع