

موضوع : بازی به کلمه ها دقت کن اهداف فعالیت : : تمرین خواندن داستان ، تقویت حافظه شنیداری ، دقت و تمرکز

بازیکنان با توجه به دستور نوشته شده روی کارت بازی ، نسبت به کلمه

دانشی : ی مورد نظر ، عکس العمل مناسب نشان می دهند .
مثال : شناخت پیامبران اولوالعزم الهی ، آشنایی با اصول دین ، آشنایی با جغرافیای اسلام ، آشنایی با بزرگان دین و ...

پرورسی :
مثال : تقویت مهارت ارتباط با دیگران ، تقویت حواس پنج گانه ، بالا رفتن قدر تحلیل ، تقویت مهارت های ذهنی ، بالا رفتن قوه تخیل و ...

بینشی :
مثال : درک عمیق تر ارزش نعمات خداوند ، احساس مسوولیت در مقابل اجتماع ، درک بیشتر ارزش انسان و ...

نیازها و ابزارهای فعالیت :

ابزار :
کارت های بازی ، داستان ، کیف یا کیسه پارچه ای ، کاغذ ، مداد ، جعبه کفش ، لیست اسامی بازیکنان
مثال : کوه جغرافیایی ، مقوا ، ماکت شهر ، توپ های رنگی ، کاغذ پوستی و ...

امکانات :
مثال : تخته وایت برد ، ویدئوپرژکتور ، کامپیوتر ، دوربین عکاسی ، میز و صندلی و ...

رسانه :
مثال : فیلم آموزشی ، مجموعه عکس ، پاورپوینت ، انواع کتاب ، اینترنت و ...

نیازهای محیطی :
مثال : محیط کتابخانه ، محیط مفروش ، محیط آزمایشگاهی ، تاریک بودن کلاس ، محیط طبیعت و ...

ابزارهای انگیزشی :

یک داستان متناسب با سن بازیکنان انتخاب کنید . از این داستان به تعداد بازیکنان کپی بگیرید . داستان باید حداقل ۳ صفحه و حداکثر 5-6 صفحه باشد . از کل داستان تعدادی کلمه پرکاربرد انتخاب کنید و هر کدام را روی یک کارت بنویسید . پشت هر کارت نیز یک فعالیت بدنی ساده بنویسید . مثلاً بلند شو ، دست راست را بالا ببر ، با دست یک ضربه روی میز بزن ، هر دو پایت را به زمین بکوب ، به چپ و راست نگاه اسم هر بازیکن را روی یک قطعه کوچک کاغذ بنویسید و تا کنید . اندازه ی همهی کاغذها و شکل تا زدن آنها باید کاملاً مشابه باشد . همه ی این کاغذها را در جعبه کفش بریزید و تکان دهید تا مخلوط شود .
مثال : انواع بازی ، نمایش ، مسابقه ، کاردستی و ...

سناریوی فعالیت آموزشی : (عناوین مراحل فعالیتها ، چگونگی برگزاری ، گروه بندیها و ...)

بازی کارتهای بازی را داخل کیسه بریزید و خوب تکان دهید. به کلمه ها دقت کن بازیکنان با توجه به دستور نوشته شده روی کارت بازی ، نسبت به کلمه ی مورد نظر ، عکس العمل مناسب نشان می دهند . هدف بازی : تمرین خواندن داستان ، تقویت حافظه ی شنیداری ، دقت و تمرکز . محدودهی سنی : ۹ تا ۱۱ سال تعداد بازیکنان : محدودیتی ندارد ، وسایل مورد نیاز : کارت های بازی ، داستان ، کیف یا کیسه ی پارچه ای ، کاغذ . مداد ، جعبه ی کفش ، لیست اسامی بازیکنان پیش از بازی یک داستان متناسب با سن بازیکنان انتخاب کنید . از این داستان به تعداد بازیکنان کپی بگیرید . داستان باید حداقل ۳ صفحه و حداکثر 5-6 صفحه باشد . از کل داستان تعدادی کلمه ی پرکاربرد انتخاب کنید و هر کدام را روی یک کارت بنویسید . پشت هر کارت نیز یک فعالیت بدنی ساده بنویسید . مثلاً بلند شو ، دست راست را بالا ببر ، با دست یک ضربه روی میز بزن ، هر دو پایت را به زمین بکوب ، به چپ و راست نگاه اسم هر بازیکن را روی یک قطعه ی کوچک کاغذ بنویسید و تا کنید . اندازه ی همهی کاغذها و شکل تا زدن آنها باید کاملاً مشابه باشد . همه ی این کاغذها را در جعبه ی کفش بریزید و تکان دهید تا مخلوط شود . روش بازی کارتهای بازی را داخل کیسه بریزید و خوب تکان دهید. بازی تا به پایان رسیدن داستان ، به همین شکل ادامه می یابد . سپس امتیازات بازیکنان محاسبه می شود .

- ✓ در پایان بازی از هر صفحه ی داستان یک سؤال بپرسید تا مطمئن شوید بازیکنان علاوه بر خواندن و انجام دادن حرکات ، داستان را هم فهمیده اند .
- ✓ راه دیگر برای اطمینان از درک مطلب این است که از هر بازیکن بخواهید بدون مراجعه به متن داستان ، آنچه را از آن به یاد می آورد بنویسد .
- ✓ درک مطلب دانش آموزان را از این طریق نیز می توانید بسنجید که از هر کدام بخواهید بدون مراجعه به داستان ، یک یا دو سؤال مربوط به داستان بنویسد .
- ✓ سپس بچه ها در گروه های 3-4 نفره سؤالات خود را با هم هماهنگ کنند و به صورت یک مسابقه هر گروه از سایر بازیکنان سؤال بپرسد .
- ✓ به جای استفاده از داستان ، یکی از متون کتاب درسی را انتخاب کنید . در این صورت ، هر دور از بازی را با اتمام یک بند از درس به پایان برسانید .
- ✓ از بازیکنان بخواهید هر صفحه از کتاب را که در گروه دو نفری خود می خوانند یک کلمه را به عنوان کلمه ی پیشنهادی در بالای صفحه یادداشت کنند . آنگاه هر بازیکنی که قرعه به نامش می افتد خودش کلمه را انتخاب می کند و حرکت متناسب را از روی کارت می بیند یا آن را هم خودش تعیین می کند .
- ✓ برای همه ی دورها یک حرکت واحد را مشخص کنید و روی کارت ها فقط کلمه ی مورد نفر را بنویسید .
- ✓ برای بازیکنان بزرگ تر ، با رسیدن به هر دور جدید ، از بازیکنان بخواهید علاوه بر توجه به کلمه ی انتخاب شده در این دور و انجام عکس العمل خواسته شده هنگام شنیدن آن ، کلمه ی انتخاب شده در دور قبل را نیز در نظر داشته باشند و نسبت به آن عکس العمل مناسب نشان دهند

فعالیت های تکمیلی و فعالیت های خارج از کلاس : (تحقیق ها ، تکالیف ، تهیه ی مطالب ، کارهای دستی و ...)

نکته

- ✓ در شروع بازی ، گروه های دو نفره را با فاصله ی مناسب از هم بنشانید و از آنها بخواهید در روخوانی داستان طوری عمل کنند که صدایشان مزاحم سایر گروه ها نشود
- ✓ نشان دادن عکس العمل مورد نظر به کلمه ی روی کارت ، هم زمان انجام می گیرد که یک بازیکن جمله را می خواند و هم زمان که بقیه ی بازیکنان همان جمله را تکرار می کنند .
- ✓ در کلاس های پرجمعیت ، برای اینکه به راحتی بتوانید کنترل کنید که چه کسانی نسبت به کلمه ی تعیین شده عکس العمل مناسب نشان دادند و چه کسانی خیر ، از یک یا دو ناظر کمکی استفاده کنید . ناظرها می توانند از بین خود بچه ها انتخاب و در هر دور از بازی عوض شوند .
- ✓ در صورت لزوم ، هر کلمه و حرکت مربوط به آن را روی تابلو بنویسید تا بازیکنان بتوانند گاهی به آن نگاه کنند .

روش های سنجش و ارزیابی نتیجه ی فعالیت : (پرسش کلاسی ، سنجش عملکرد ، هم سنجی در کلاس و ...)

.....

.....

.....

.....

بازنگری طرح : (نقد طرح بعد از اجرا ، ایرادات ، پیشنهادات و ...)

.....

.....