

<p>مثال : شناخت پیامبران اولوالعزم الهی ، آشنایی با اصول دین ، آشنایی با جغرافیای اسلام ، آشنایی با بزرگان دین و ...</p>	<p>دانشی :</p>
<p>مثال : تقویت مهارت ارتباط با دیگران ، تقویت حواس پنج گانه ، بالا رفتن قدر تحلیل ، تقویت مهارت‌های ذهنی ، بالا رفتن قوه‌ی تخیل و ...</p>	<p>پرورشی :</p>
<p>مثال : درک عمیق‌تر ارزش نعمات خداوند ، احساس مسوولیت در مقابل اجتماع ، درک بیشتر ارزش انسان و ...</p>	<p>بینشی :</p>

نیازها و ابزارهای فعالیت :

<p>مثال : کره‌ی جغرافیایی ، مقوا ، ماکت شهر ، توپ‌های رنگی ، کاغذ پوستی و ...</p>	<p>ابزار : ریسمان بلند ، کارت های کلمات ، کارت های سفید ، سه جعبه ی کفش</p>
<p>مثال : تخته‌ی وایت‌برد ، ویدئوپرژکتور ، کامپیوتر ، دوربین عکاسی ، میز و صندلی و ...</p>	<p>امکانات :</p>
<p>مثال : فیلم آموزشی ، مجموعه‌ی عکس ، پاورپوینت ، انواع کتاب ، اینترنت و ...</p>	<p>رسانه :</p>
<p>مثال : محیط کتابخانه ، محیط مفروش ، محیط آزمایشگاهی ، تاریخ بودن کلاس ، محیط طبیعت و ...</p>	<p>نیازهای محیطی :</p>

تعدادی کارت کلمه ی سه ، چهار و پنج حرفی تهیه کنید . تعداد کارت ها باید به اندازه ای باشد که وقتی بین بازیکنان تقسیم می کنید ، همه به اندازه‌ی برابر ، کارت داشته باشند . به ازای هر بازیکن به تعداد همهی کارت‌های کلمات ، کارت سفید درست کنید . مثلاً اگر ۳ بازیکن و 6 کارت کلمه دارید ، باید در مجموع ۱۸ کارت سفید داشته باشید . در جلوی کلاس یک ریسمان را به صورت افقی نصب کنید . به این منظور می توانید در دو طرف کلاس دو جالباسی بگذارید و دو طرف ریسمان را به آنها وصل کنید یا از سایر امکانات موجود در کلاس یا مدرسه استفاده نمایید . سه جعبه ی کفش دردار تهیه کنید و روی هر کدام یکی از اعداد ۱ تا ۳ را بنویسید .

ابزارهای انگیزشی :

<p>مثال : انواع بازی ، نمایش ، مسابقه ، کاردستی و ...</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
---	--

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

جعبه های کفش را در گوشه کلاس بگذارید . کارتهای سفید را بین بازیکنان تقسیم کنید و از آنها بخواهید اسم خود را روی همهی آنها بنویسند .

همه ی کارت های کلمات را روی میز بریزید و زیر و رو کنید . کلمات روی کارت ها نباید دیده شود . اولین بازیکن به طور تصادفی کارتی برمی دارد و آن را آهسته برای خودش می خواند ؛ به طوری که هیچ کس دیگر متوجه نشود چه کلمه های روی کارت نوشته شده است . سپس این بازیکن پشت ریسمان ، رو به سایر بازیکنان می ایستد و در حالی که از طناب به عنوان خط زمینه استفاده می کند ، کلمه ی روی کارت را در هوا می نویسد . بازیکنان دیگر با دقت به حرکت دست او نگاه می کنند . هر کس توانست کلمه ی نوشته شده را تشخیص دهد آن را روی کارت سفیدی می نویسد و داخل جعبه ی شماره ی ۳ می اندازد . خودش هم در گوشه ی کلاس می ایستد . بقیه ی بازیکنان همه با هم می گویند : « تکرار کن . » بازیکن نویسنده یک بار دیگر به همان سبک کلمه را می نویسد . کسانی که در این دور کلمه را تشخیص دادند و نوشتند ، کارت خود را در جعبه ی شماره ی ۲ می اندازند . نداده اند ، بار اگر بازیکن یا بازیکنان دیگری باقی مانده بودند که هنوز کلمه را تشخیص دیگر با صدای بلند می گویند : « تکرار کن . » آنگاه نویسنده برای آخرین بار کلمه را به همان شیوه می نویسد . هر کس کلمه را تشخیص داد آن را روی کارت سفید یادداشت می کند و داخل جعبه ی شماره ی ۱ می اندازد . در پایان جعبه ها را یکی یکی باز کنید . ابتدا از جعبه ی شماره ی ۳ شروع کنید . همهی کسانی که کلمه را درست نوشته باشند ۳ امتیاز می گیرند . به همین ترتیب به سراغ جعبه های شماره ی ۲ و ۱ بروید و به کسانی که کلمه ی درست را نوشته اند به ترتیب ۲ و ۱ امتیاز بدهید کسانی که کلمه را به درستی حدس نزده باشند یا اصلاً چیزی ننوشته باشند هیچ امتیازی نمی گیرند . بازی به همین ترتیب با بازیکنان بعدی ادامه می یابد . وقتی همهی کارت های کلمات تمام شد مجموع امتیازات هر بازیکن محاسبه می شود . برنده ی بازی کسی است که بیشترین امتیاز را به دست آورد .

✓ برای اجرای گروهی بازی ، بازیکنان را به گروه های سه نفره تقسیم کنید . هر یک از اعضای گروه نویسنده یک بار کلمه را برای بقیه می نویسد .

✓ تعداد کارت های کلمات و تعداد حروف کلمات روی کارتها را افزایش دهید .

✓ اگر تعداد بازیکنان زیاد است ، به جای کارتهای سفید به آنها یک کاغذ سفید بدهید تا در هر دور کلمه را روی قسمت کوچکی از آن بنویسند و آن قسمت را جدا کند و درون جعبه بیندازند . راه دیگر آن است که به هر کس یک کارت سفید بدهید تا در هر دور با مداد سیاه نرم روی آن بنویسد و در دور بعد همان کلمه را با پاک کن پاک کند تا بتواند دوباره از آن استفاده نماید .

✓ بازیکنانی را که بعد از سه بار نوشته شدن کلمه باز هم نتوانند آن را حدس بزنند راهنمایی کنید . مثلاً نویسنده حرف اول کلمه را روی یک کارت یا تابلو بنویسد و به آنها نشان دهد . بازیکنانی که بعد از دریافت راهنمایی کلمه را پیدا کنند امتیازی نمی گیرند ، اما اجازه می یابند در دور بعدی بازی نیز شرکت کنند و بازیکنانی که حتی با راهنمایی ، نتوانند کلمه را بخوانند یک یا دو دور از بازی حذف می شوند .

✓ بازیکن نویسنده به جای اینکه روبه روی بقیه ی بازیکنان بایستد پشت به آنها بایستد .

✓ برای بازیکنان بزرگتر به جای کارتهای کلمه ، کارت های جملات بگذارید . در دوره ی اول از جملات ۳ کلمه ای استفاده کنید و کم کم تعداد کلمات را افزایش دهید .

✓ برای بازیکنان کوچکتر ، به جای کارت های کلمات ، از حروف الفبا استفاده کنید .

✓ به جای ریسمان ، یک خط کش شیشه ای سی سانتی متری یا بزرگتر تهیه کنید تا بازیکن با یک دست آن را بگیرد و با دست دیگر روی لبه ی بالای آن (به عنوان خط زمینه) بنویسد

✓ بازیکنان کلمات را بدون استفاده از خط زمینه بنویسند .

✓ به جای نوشتن در هوا ، به بازیکنان طلق شفاف و ماژیک وایت برد بدهید تا کلمه یا جمله را روی آن بنویسند و بقیه آن را بخوانند

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

نکته

✓ طناب به عنوان خط زمینه در نظر گرفته می شود و بازیکنان باید کلمه را دقیقاً روی خط بنویسند تا مشخص باشد که نقطه ها بالا یا پایین گذاشته می شود .

✓ نوشتن باید به صورت کاملاً ساده انجام شود نه نستعلیق .

✓ بازیکنان می توانند به جای نوشتن اسم خود روی کارتها ، علامت مخصوصی را در نظر بگیرند و در همهی دورها همان علامت را روی کارتها بگذارند .

✓ قبل از شروع هر دور ، جعبه های امتیاز را خالی کنید .

✓ بازیکن نویسنده باید کلمات را حرف به حرف بنویسد . مثلاً برای نوشتن کلمه ی « باد » ابتدا حرف « ب » را بنویسد بعد « ا » را ؛ نه اینکه این دو حرف را متصل به هم بنویسد و سپس حرف « د » را بنویسد .

✓ اگر کلماتی که بازیکنان روی کارتهای سفید نوشتند از نظر املائی درست نبود یک امتیاز از آنها کسر کنید

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 ...)

.....
.....