

بخش دوم

توجه کنیم

فهرست بخش دوم : توجه کنیم

- هدف کلی
- اهداف رفتاری
- مقدمه
- رویکرد آموزشی
- ویژگی های کتاب فعالیت های پیش دبستانی
- چرخه یادگیری کُلب
- طبقه بندی فراگیران براساس چرخه یادگیری
- تهیه پوشه کار
- فرم شماره ۱ برنامه ریزی یک فعالیت آموزشی
- راهنمای تکمیل فرم شماره ۱ و نمونه کار
- فرم شماره ۲ برنامه ریزی مفاهیم آموزشی
- راهنمای تکمیل فرم شماره ۲ و نمونه های کار
- چند عنوان برای تمرین هنرجویان
- چند نمونه پروژه آموزشی برای تمرین
- طراحی درس و ارزیابی آن
- فرم های مراحل طراحی درس و ارزیابی از خود
- یک نمونه «خود را بیازمایید»

هدف کلی

کاربرد روش ها و راهکارها برای رسیدن به اهداف کتاب درسی

اهداف رفتاری بخش دوم

در پایان این بخش هنرآموز باید بتواند :

- ۱- ویژگی‌های کتاب درسی را فهرست کند.
- ۲- چرخه یادگیری را با مثالی توضیح دهد.
- ۳- با توجه به چرخه یادگیری، فراگیران را طبقه‌بندی کند.
- ۴- یک نمونه پوشه کار ارائه دهد.
- ۵- نمونه تکمیل شده‌ای از فرم برنامه‌ریزی فعالیت آموزشی برای کودکان پنج تا شش ساله ارائه دهد.
- ۶- نمونه تکمیل شده‌ای از فرم برنامه‌ریزی مفاهیم آموزشی برای کودکان چهار تا پنج ساله ارائه دهد.
- ۷- فرم برنامه‌ریزی فعالیت آموزشی تکمیل شده را ارزیابی کند.
- ۸- فرم برنامه‌ریزی مفاهیم آموزشی تکمیل شده را ارزیابی کند.

مقدمه

آموزش و یاددهی اثربخش، مستلزم قرار گرفتن هنرآموزان و هنرجویان در دنیایی با زمینه‌های فرهنگی مناسب و مرتبط با زندگی است. اگرچه یادگیری در ذهن صورت می‌گیرد ولی زمانی مؤثر است که در زندگی واقعی قابل طرح و اجرا باشد. در این فصل هنرآموزان با رویکرد آموزشی کتاب و نحوه تکمیل فرم‌های آموزشی برای ارائه پروژه‌ها آشنا می‌شوند.

رویکرد آموزشی کتاب

انسان موجودی است چند بُعدی و دارای نیازهای گوناگون، که برای زندگی، نیازمند برخورداری از مهارت‌های متنوع است. بنابراین ادامه حیات او و بهره‌مند شدن از نعمت‌های الهی و حل مسائل مربوط به زندگی واقعی، دانش و مهارت‌های مختلفی را می‌طلبد و نمی‌تواند یک بعدی باشد.

از این رو، آموزش و پرورش نیز باید به این رویکرد آموزشی خاص تأکید کند که مدارس باید تعلیم را فرایندی جهت ایجاد توانایی‌های مورد نیاز برای زندگی در آینده تلقی نماید، یعنی تدریس و یاددهی باید کل نگر باشد، رویکردی که منتج از دنیای واقعی است و دانش‌آموزی پرورش دهد که بتواند واجد مهارت‌های گوناگون (مهارت آکادمیک، مهارت عملی، مهارت حل مسئله، مهارت کار تیمی و گروهی) باشد و به آسانی جذب بازار کار شود (کاندی، فالکنر ۱۹۹۵). تحقق چنین امری تا حدی در یک برنامه درسی منسجم و یک پارچه ممکن می‌شود (لیک ۱۹۹۴)، که به آن روش یا برنامه درسی تلفیقی^۱ گویند. این روش برنامه‌ای است که :

- به دانش‌آموز اجازه می‌دهد تا روابط درونی موضوعات درسی را مشاهده کند.
- همکاری بین دانش‌آموزان و معلمان را برای طرح‌ریزی تیمی افزایش می‌دهد.
- تغییرات از شکل سنتی به شکل راهبردهای آموزشی نوین که به جای یادگیری عادت‌ی، فهم مطالب را تشویق می‌کنند، درمی‌آید.
- از اقدامات مبتکرانه و خلاق حمایت می‌کند.
- چندین درس را در یک پروژه فعال ترکیب می‌کند تا نشان دهد چگونه کودک از طریق دروس، با دنیای واقعی آمیخته در یک فعالیت، مواجه می‌شود.

روانشناسان شناختی اعتقاد دارند، آموزش اندیشه تلفیق به عرصه کاربرد عملی مهارت‌ها بسیار نزدیک است و این نوع آموزش شرایطی فراهم می‌کند که دانش‌آموز بتواند فراگرفته‌های خود را عملاً در برخورد با واقعیت‌های زندگی مورد آزمایش قرار دهد.

کتاب فعالیت‌های پیش‌دستانی با چنین دیدگاهی تألیف شده است. هدف اصلی این کتاب آشنا کردن هنرجو با نیازهای همه‌جانبه کودکان است و ارائه فعالیت‌ها برای آموزش مفاهیم به کودکان، در جهت غنی سازی اطلاعات و نیازهای آنان و کاربرد آن مفاهیم در زندگی واقعی، بنابراین کتاب با دو هدف دنبال می‌شود: ابتدا هنرجو، دانش خود را در زمینه شناخت ویژگی‌های کودک می‌افزاید و از نظر ضرورت و اهمیت فعالیت‌ها (بازی، هنر، زبان‌آموزی ... جمعاً ده فعالیت) به‌طور کامل در مفاهیم، جست‌وجو و کشف می‌کند و در همان زمینه با تمرین به کسب تجربه می‌پردازد.

سپس به این مفاهیم به صورت مرتبط و پیوسته نگاه می‌کند. زیرا که حوزه‌های فعالیت‌هایی مانند کاردستی، بازی، نقاشی و هنر، علوم و ... می‌توانند در متن یک موضوع معین مطالعه شوند و به این ترتیب آنها دانش پیشین و تجارب خود را با بازی، هنر، حرکات و ... برای خلق روابط مختلف در حیطه شناختی، عاطفی و حرکتی به کار می‌گیرند و بین آموخته‌ها، جامعه و زندگی واقعی پیوند برقرار می‌کنند. در اینجا روابط معناداری بین موضوعات درسی، آنچه می‌دانند و آنچه باید با کوشش و جست‌وجو یاد بگیرند و سپس در مورد آن فکر کنند و در اجرای بعدی به کار گیرند، به وجود آمده است.

ویژگی‌های کتاب فعالیت‌های پیش‌دستانی

ویژگی‌های این کتاب عبارت‌اند از:

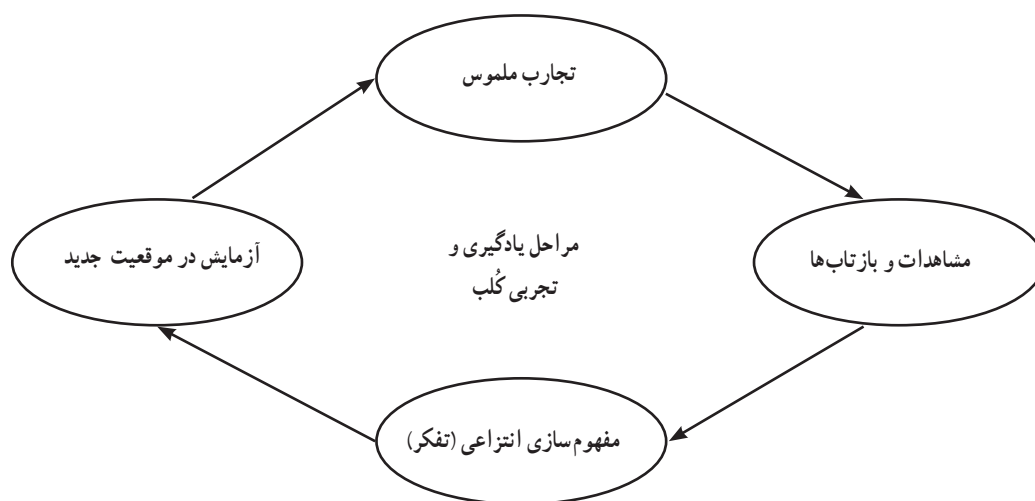
- سازماندهی محتوا براساس اهداف برای تسهیل در فرایند یاددهی - یادگیری؛
- تلفیق مواد درسی به روش سازماندهی چند رشته‌ای؛
- تحت پوشش قرار دادن دو بعد زندگی فردی و اجتماعی؛
- فرصت برای یک تجربه عملی و مهارت؛
- صرف وقت و مشارکت بیشتر بین هنرآموز و هنرجو؛
- توجه به مهارت‌های اساسی مثل حل مسئله و خلاقیت؛
- محدود نبودن منابع درسی و ارائه مطالبی برای مطالعه آزاد (سی‌دی، فیلم و ...)
- انعطاف‌پذیری برنامه‌ها؛
- ارتباط بین مفاهیم و فعالیت‌ها؛
- ارزش گذاشتن به فعالیت‌های گروهی؛
- دادن فرصت برای بحث و تبادل نظر به هنرجو و هنرآموز؛
- امکان اجرای فعالیت‌ها در فضاهای گوناگون؛
- پیشنهاد استفاده از وسایل ساده و قابل دسترس؛
- توجه به ایمنی و سلامت محیط؛
- تشویق و علاقه‌مند کردن دانش‌آموزان به کلاس درس؛

● ارزیابی مداوم در طول سال مبتنی بر اعتماد و خلاقیت.
 براساس این ویژگی‌ها هنرآموز می‌تواند در طی سال، با توجه به مفاهیم گوناگونی که دانستن آنها برای کودکان ضروری است، فعالیت‌ها را انجام دهند، مشاهده کنند، فکر کنند و برنامه‌ریزی کنند (کُلب ۱۹۸۴) و به این ترتیب با تلفیق روش‌های گوناگون، موضوعات و اطلاعات بیشتری کسب کند و آنها را به کار گیرد.

گذری بر چرخه یادگیری — چرخه یادگیری کُلب^۱

با توجه به مراحل یادگیری، که مفصلاً در بخش اول به آن اشاره شد، به معرفی چرخه یادگیری تجربی کُلب می‌پردازیم. چرا که در اینجا استفاده از این چرخه پاسخ‌دهی بهتری دارد. این چرخه براساس مراحل چهارگانه یادگیری^۲، تئوری یادگیری تجربی «کُلب» با نگاهی کل‌نگر با تلفیق تجربه، ادراک، شناخت و رفتار شکل گرفته است، که شامل:

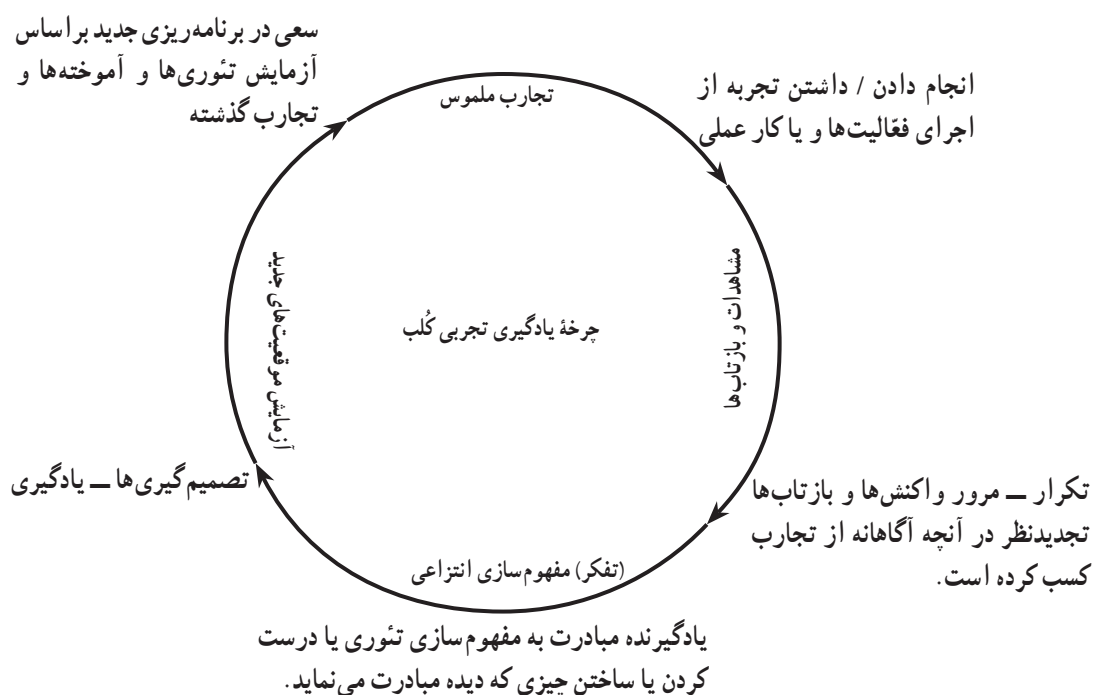
- تجارب محسوس یا ملموس یا انجام دادن (Do)
- بازتاب مشاهدات یا مشاهده (Observe)
- مفهوم‌سازی انتزاعی یا تفکر (Think)
- فعالیت اجرایی یا برنامه (Plan)



۱ _ kolb

۲ _ do - observe - think - plan

چرخه یادگیری تجربی کُلب



چرخه مراحل یادگیری تجربی کُلب نشان می دهد که چگونه اجرای یک فعالیت، در عمل به بازتاب و واکنش در مفاهیم منجر می شود که این مفاهیم به نوبه خود موجب تجربه و شکل گیری مفاهیم جدید می گردد.

تئوری یادگیری تجربی کُلب یا اساس یادگیری تجربی، راه مفیدیست که مراحل یادگیری را شرح می دهد. کلید اصلی دو تئوری (یادگیری تجربی کُلب و چرخه یادگیری) این است که هر دو یادگیری را نتیجه تجربه می دانند و فراگیران نیاز دارند که به این تجربه بازتاب نشان دهند و از این طریق مفهوم درس و نتایج کلی را بیرون کشند و تعمیم دهند.

این تمرین های تأمل برانگیز می تواند چهارچوب و ملاک هایی برای رفتارهای آینده را فراهم کند. از طرف دیگر می تواند عملاً تبلیغ یا تشویقی باشد بسیار مثبت برای پیامد کارهای عملی که در موقعیت ها و تجارب جدید فراگیرنده رخ می دهد.

به عنوان یک مشاور می توان به فراگیران کمک کرد که برای توسعه یادگیری شان، با طراحی سؤالات باز، بهتر بتوانند نتایج تجربیاتی را که داشته اند در آینده تعمیم دهند تا انتصاب های آینده شان براساس درک واقعیات صورت گیرد.

سؤالات باز فرد را به توصیف تجارب، بازتاب ها، ادراکات و راه هایی برای آزمایش ایده های جدید تشویق و ترغیب خواهد کرد. در این راستا به نکاتی چند اشاره می شود :

- تشویق فراگیران برای تشریح تجاربشان از ملاقات ها و نشست های قبلی. این مسئله می تواند بر اهداف جلسه قبل یا بر کار عملی مدرسه یا حتی تشریح موقعیتی که در کلاس داشته اند و آنها را خوشحال و یا ناامید کرده است، تمرکز کند.
- برای شرح کامل و شناخت موقعیت و ... باید سؤالاتی معنی دار و جست و جوگر مطرح کرد و آنها را به پاسخ دادن تشویق نمود.

- با طرح سؤالات ترغیب کننده در زمینه موقعیت ها فراگیران را تشویق کنند که تجاربشان را در مورد موقعیت های مختلف

امتحان کنند.

● با فراگیران کار کنید تا نتیجه بازتاب‌هایشان را که نشست گرفته از تجاربشان است تعمیم دهند. به آنها کمک کنید تا این تجارب را با سایر موقعیت‌های مشابه مقایسه کنند.

● فراگیرنده نهایتاً آنچه را در نتیجه تجربه آموخته است با کاربرد آن در موقعیت جدید نشان خواهد داد.

● این مرحله می‌تواند شامل ملاحظاتی از قبیل تنوع عملیات مختلف، بحث و گفت‌وگوی ضد و نقیض و بالأخره موافقت و پذیرش در عمل باشد.

سؤالات زیر نمونه‌هایی است که می‌توانید از آنها در مراحل گوناگون چرخه یادگیری تجربی استفاده کنید. سؤالات بازی که می‌تواند فراگیرنده را به تفکر و تعمیم وادارد و نهایتاً به کاربرد آن مفهوم تشویق نماید.

مرحله	سؤالات
تجربه	<ul style="list-style-type: none"> ● آنچه را در جلسه گذشته اتفاق افتاد تعریف کنید. به خصوص از بهترین و بدترین تجاربتان که کسب کردید صحبت کنید. ● موقعیت تجربه یا شرايطی را که داشتید شرح دهید. ● در آن موقع چه احساسی داشتید؟ ● چه چیزی منجر به رسیدن به این مرحله شد؟
بازتاب	<ul style="list-style-type: none"> ● دیگران در این مورد چه گفتند، چه احساسی و چه فکری داشتند؟ ● قبل از این شما در چه موردی این احساس را داشتید؟ ● آیا این اتفاق برای اولین بار برای شما افتاد؟ ● این تجربه با تجارب قبلی شما چه تفاوت‌ها و مشابهاتی داشت؟ ● چه چیزی این تجربه را خوب یا بد می‌کند؟
نتیجه کلی یا حکم کلی (یادگیری)	<ul style="list-style-type: none"> ● چه عواملی منجر به این موقعیت شد؟ ● چه مراحلی برای رسیدن به این مسئله یا عمل صورت گرفت؟ ● چگونه می‌توان از اشتباه یا موقعیت بد برای برنامه‌های بعدی اجتناب کرد؟ ● به چه چیزهایی نیاز دارید؟ ● چیزهای مهم و بالعکس بی‌ارزش و کم‌اهمیت در مورد این تجربه و موقعیت چه بودند؟ ● از این تجربه چه آموختید؟ ● چرا این اتفاق افتاد؟
کاربرد	<ul style="list-style-type: none"> ● چه انتخاب‌های متفاوتی قابل دسترسی است؟ ● دلایل موافق و مخالف هریک از انتخاب‌ها چیست؟ ● من چگونه می‌توانم برای رسیدن به این هدف کمک کنم؟ ● ابتدا به چه نیاز داریم؟ ● ابتدا باید چه کار کرد؟ ● چنانچه طرحتان موفقیت‌آمیز باشد، چگونه متوجه خواهید شد؟ ● کی و چه کاری را باید انجام دهید؟

این نوع سؤالات باید در آموزش به کودکان نیز طراحی و اجرا شود.

طبقه‌بندی فراگیران براساس چرخه یادگیری

با توجه به چرخه یادگیری و یادگیری تجربی کُلب، فراگیران را می‌توان در چهار گروه تقسیم کرد :

● همگون‌سازی یا جذب و درون‌سازی : پاسخ دادن به محیط فیزیکی بر طبق ساخت‌های شناختی موجود. جذب به نوعی درون‌سازی یا جور شدن ساخت‌های شناختی و محیط فیزیکی گفته می‌شود. جذب را می‌توان تا حدی دانستن یا بازشناسی دانست. بنابراین بهتر یاد می‌گیرد وقتی که تئوری‌های منطقی به او ارائه شود.

● همگرایی : نوعی تفکر، مشخص است با ترکیب یا ادغام اطلاعات و معلومات متمرکز بر راه حل مسئله‌ای خاص. در تفکر همگرا برنامه‌های درسی از پیش تعیین شده است و فراگرفتن آنها برای دانش‌آموز حتمی و بی‌چون و چراست. در صورتی که یادگیری در انسان روندی پیچیده دارد و ذهن از راه‌های مختلف مسائل را درمی‌یابد. پس باید به دانش‌آموز فرصت داده شود که از تمام استعدادهای ذهنی خود برای دریافت مطالب استفاده کند.

بنابراین بهتر می‌آموزد وقتی تئوری‌ها در کاربرد واقعی عملاً به آنها داده شود.

● همسازی، انطباق برون‌سازی : تغییر دادن ساخت‌های شناختی ناشی از تجربه، برای قابل جذب کردن آنها به ساخت شناختی، که تقریباً معادل یادگیری است.

یا به‌طور کلی، هر حرکت یا سازگاری، خواه درونی، خواه فیزیکی، که به‌منظور آمادگی در مقابل محرک‌های ورودی صورت می‌گیرد.

بنابراین وقتی تجربیات عملی در اختیارش گذاشته شود، بهتر یاد می‌گیرد.

● واگرایی : واگرایی به کار بردن رمزها و افکار است برای به‌دست آوردن یک سلسله وسیع از راه‌حل‌های یک مسئله یا مشکل. تفکر واگرا تفکری با حرکت در جهات مختلف مشخص است. و غالباً با خلاقیت مربوط می‌شود چون به راه‌حل‌های جدید می‌رسد. در سیستم درسی باید شاگرد تشویق شود مسئله را از هر راهی که بهتر تشخیص می‌دهد بررسی کند. و از این طریق است که می‌توان از همه اطلاعات در زمینه‌های مختلف یادگیری استفاده کرد.

بنابراین زمانی که به او اجازه مشاهده و کسب اطلاعات گسترده داده شود بهتر یاد می‌گیرد.

طبیعتاً هنرجو با چنین اطلاعات و تجاربی، مهارت‌های مورد نیاز شغلی خود را فرامی‌گیرد و به این ترتیب فردی موفق است، هم به عنوان مربی کودک و هم به عنوان مادری آماده و متعهد، مسئول در ساخت آینده‌ای بهتر.

تهیه پوشه کار

در همان جلسه اول از هنرجو بخواهید پوشه‌ای تهیه کند که نام و مشخصات او روی پوشه قید شده باشد. برای او توضیح دهید که تمرینات نمونه‌ها، طراحی‌ها و فعالیت‌های عملی، که از فصل‌های گوناگون کتاب در طی سال انجام می‌دهد، با ذکر نام و تاریخ و فصل کتاب موردنظر در این پوشه به‌طور منظم درج شود، تا در مراحل بعدی برای آموزش یک مفهوم به‌کار رود. کار عملی هنرجویان در پایان هر فصل با جدول ارزشیابی سنجیده می‌شود.

علاوه بر این، نکات دیگری درخصوص اجرای کار عملی وجود دارد که باید برای دستیابی به اهداف، مورد توجه خاص قرار گیرد.

- ۱- برای انجام کار عملی فضا^۱ را آماده سازید و از قبل در مورد ابزار مورد نیاز اطلاع رسانی کنید.
 - ۲- تشویق هنرجو مستلزم احترام به او، توجه به تفاوت‌های فردی و مهارت‌های خاص اوست، که در قبال کاری که انجام می‌دهد باید دریافت کند.
 - ۳- به هنرجو نشان دهید که کلاس محیط مناسبی برای مشارکت است. پس از بی‌ارزش شمردن کار آنها پرهیزید.
 - ۴- هرگز کار عملی دانش‌آموز را به تمسخر نگیرید و آن را بی‌ارزش جلوه ندهید.
 - ۵- پس از تکمیل کار عملی هنرجو باید او را از مرحله برنامه‌ریزی اقدامات مورد انتظار آگاه ساخت (قرار دادن آن در پوشه کار عملی و استفاده بهینه از آن در آموزش و برنامه‌ریزی نهایی).
 - ۶- در حین فرایند ارزیابی، باید هنرجویان را از میزان پیشرفت کار عملی‌شان مطلع سازید و به یاد داشته باشید هنرجویان به صورت‌های گوناگون با انگیزه می‌شوند. گروهی با نمره، بعضی با نمایش کارشان یا برپایی نمایشگاه و بازدید از نمایشگاه‌ها که برای بعضی پاداش عظیمی است.
 - ۷- زمانی که کارهای عادی کلاس جریان دارد، در مورد ملاک‌های ارزیابی صحبت کنید (اجرای صحیح فعالیت، کاربرد صحیح وسایل، نظم و انضباط، مشارکت، ایمنی و خلاقیت و ...).
 - ۸- گاهی به هنرجو فرصت دهید که کار خود و دیگران را ارزشیابی کنند. این روش به آنها نشان می‌دهد که به آنها اعتماد دارید.
 - ۹- نظر دانش‌آموز را در مورد نحوه ارزیابی متداول (نمره دادن) پرسید و به روش‌های پیشنهادی آنها گوش دهید. شاید روش‌های مناسب‌تری پیشنهاد شود.
 - ۱۰- برپایی نمایشگاه در اردیبهشت ماه بسیار ضروری است.
- به غیر از نمونه کارهای عملی، دو فرم دیگر نیز باید به مرور کامل شود و در پوشه قرار گیرد: فرم شماره ۱ آموزش یک فعالیت و فرم شماره ۲ برنامه‌ریزی آموزشی
- برای آموزش یک فعالیت به کودکان باید هنرجو برنامه‌ریزی کند. لذا او، علاوه بر کسب اطلاعات گسترده در زمینه یک فعالیت و انجام کارهای عملی و کسب تجارب در هر فصل، باید بتواند برای آموزش به کودکان برنامه‌ریزی کند (فصل ۱۱، ۲۱۰ تا ۲۱۶).
- لذا هنرجو پس از پایان هر فصل باید فرم شماره ۱ را برای آموزش یک فعالیت پرکند. این فرم شامل موضوع، هدف، نوع فعالیت و ... است، که گام به گام مراحل آموزش را دنبال می‌کند. آنچه در این فرم بسیار اهمیت دارد توجه به ویژگی‌های رشدی کودک است (فصل ۱) که براساس آن هنرجو باید برنامه‌ریزی کند.
- فرم شماره ۱ و راهنمای تکمیل آن و نمونه کامل شده آن در صفحات ۵۰، ۵۱ و ۵۲ آورده شده است. تمرین و کار روی این فرم به مرور و مرحله به مرحله هنرجو را برای برنامه‌ریزی آموزشی یک مفهوم آماده می‌سازد. زیرا در هر فصل فعالیت جدیدی را می‌آموزد و برای تدریس آن به کودکان فعالیتی را پیش‌بینی یا طراحی می‌کند. به‌طور مثال در فصل دوم، پس از اینکه هنرجوها در زمینه ویژگی‌های سنتی کودکان اطلاعاتی کسب کردند (فصل ۱) باید بتوانند برای کودکان در زمینه آموزش یک فعالیت (فرم شماره ۱) را پرکنند و به همین ترتیب با مطالعه فصول بعدی در نوشتن فعالیت‌های کامل‌تر، آموزش بازی و هنر را درآمیزند، به‌طور مثال هدف، درست کردن یک کاردستی و استفاده آن در بازی باشد یا یک کاردستی که بتوان آن را به صورت بازیچه برای کودک سه‌ساله به کار

گرفت و اینکه از نظر ایمنی و سلامت چه نکاتی را باید در آن منظور کرد یا کاردستی تهیه شده چگونه در زبان آموزی می تواند مورد استفاده قرار گیرد، الی آخر.

به این ترتیب هنرجو با کسب اطلاعات گسترده، تمرین و تجربه و مشاهده عملی فعالیتش می تواند فکر کند که برای طراحی آموزشی چه برنامه هایی را بنویسد تا کودک آن مفهوم را از جهات مختلف بررسی نماید و درک کامل تر و کاربردی تری پیدا کند (یادگیری تجربی کُلب)

هنرجویان با پرکردن نمونه هایی از فرم شماره ۱ و تمرین برای پرکردن فرم شماره ۲ آمادگی پیدا خواهند کرد.

فرم شماره ۱ برنامه ریزی یک فعالیت آموزشی

موضوع فعالیت :

هدف :

نوع فعالیت :

تأکید بر رشد :

محل اجرا :

تعداد کودکان :

زمان :

سن :

مواد لازم :

زمینه سازی قبل از اجرا :

روش کار معلم :

پیامد حاصل از آموزش :

مفاهیم :

مهارت ها :

خزانه لغات :

راهنمای فرم برنامه‌ریزی فعالیت آموزشی

شناخت عناصر فعالیت‌ها

- موضوع فعالیت : نام فعالیتی است که برای آموزش مفاهیم در نظر گرفته می‌شود و محتوای مورد نظر براساس هدف آن تهیه می‌شود.
- هدف فعالیت : هدف با توجه به موضوع شکل می‌گیرد و منظور از آموزش را بیان می‌کند.
- تأکید بر رشد : دلالت دارد بر تمرکز اصلی آن بر رشد فیزیکی، هیجانی و زیباشناسی، شناختی و زبان
- محل اجرا و یا مراکز رغبت : محل پیشنهادی برای اجرای برنامه شامل دور هم بودن (گردهمایی) فضای بیرون و داخل یا در مراکز رغبت، هنر، فضا برای نمایش و اجرا
- تعداد کودکان : تعیین تعداد کودکان برای اجرای هر فعالیت
- مدت زمان : تخمین زدن زمان تقریبی‌ای که هر فعالیتی نیاز دارد.
- سن تقریبی یا میانگین سنی : سه تا چهار ساله‌ها و چهار تا پنج ساله، که به توانمندی و مناسب بودن فعالیت کمک می‌کند.
- مواد : مواد و ابزار پیشنهادی که برای اجرای فعالیت‌های فهرست شده نیاز است.
- آماده‌سازی و تنظیم قبل از اجرا : آماده کردن مواد مورد نیاز و پیشنهاد برای مراحل کار جهت سهولت فعالیت‌ها
- روش کار یا استراتژی معلم : توصیه کارهای مربی که فعالیت‌ها را رهبری می‌کند. این مسئله شامل مراحل اجرا و مشارکت کودکان در برنامه است.
- پیامد حاصل از آموزش : شرح رفتارهایی که انتظار دارید، بعد از اجرای آن فعالیت کودک به آن برسد، که شامل مفاهیم، خزانه لغات و مهارت‌هاست.
- مفاهیم : منظور ایده اصلی و روشی است که از هدف نشئت گرفته است :
- مهارت‌ها : رشد توانایی که در برنامه‌ریزی و فعالیت روی آن تمرکز شده است.
- خزانه لغات : کلمات مرتبط با موضوع و هدف را در مکالمات و انجام فعالیت‌ها به کار گیرد.

موضوع فعالیت : من رشد می کنم.

هدف : کسب تجارب برای اندازه گرفتن و دقت در رشد.

تأکید بر رشد : شناختی و کلامی

محل اجرا : فضای درونی کاردستی هنر و فعالیت های دست ورزی

تعداد کودکان : ۱۰ نفر

زمان : بستگی به ادامه کار کودکان دارد.

سن : چهار تا پنج ساله ها

مواد لازم : جورچین (پازل) وسایل ساختمان سازی، کارت اعداد، نوار اندازه گیری (۱ متر)، نخ، پاکت، قیچی، تعدادی کارت

مقوایی، تصاویری از دست، پا و سر، ترازوی وزن کشی، ماژیک و مقوای بزرگ

زمینه سازی قبل از اجرا : تمام وسایل را در سبد یا محل مخصوص قرار دهید. این ابزار را در بخشی که برای پرورش

حواس یا کاردستی ست قرار دهید.

روش کار مربی

۱- مواد جدید را معرفی می کند و در مورد اندازه گیری با دست، انگشت، پا، ساق پا، نوار اندازه گیری و نخ صحبت می کند.

۲- بچه ها را دو به دو تقسیم می کند تا بعد از اندازه گیری دست و پای هر یک، حتی انگشتان آنها با نخ، نخ ها را علامت بزنند

و ببرند.

پیامد حاصل از آموزش

مفاهیم : انگشت ها، ساق پاها و بازوها دارای اندازه های متفاوتی هستند. نوار اندازه گیری اندازه دقیق را به ما نشان می دهد.

مهارت ها : اندازه گیری، مقایسه

خزانه لغات : اندازه، درازا، پهنا، سانتی متر

همراهی بچه ها : بچه ها روی مقوا می خوابند، دورشان را با ماژیک بکشید. از آنها بخواهید این مقوا را (مو، لباس و ...) را

رنگ آمیزی و بوستر کلاسی بزرگی تهیه کنند. این اندازه گیری را روی وزن، اندازه مو و ... ادامه دهید.

در فرم برنامه ریزی (شماره ۲) مربی کودک و یا هنرجو، با توجه به ویژگی های سنی کودکان، برای آموزش یک مفهوم باید او را درگیر فعالیت های مختلف نمود. بنابراین، علاوه بر توجه به ویژگی های سنی و انواع فعالیت ها، که محل انجام آنها می تواند در مراکز رغبت باشد (زیرا برای هر فعالیتی وسایل و ابزار خاص لازم است)، به کودکان فرصت دهیم تا با توجه به تفاوت های فردی و هوش چندگانه زمینه برای یادگیری بهتر فراهم گردد. در اینجا پیشنهاد می شود در طراحی این فرم (فرم شماره ۲) بهتر است نام مرکز رغبت برای هر فعالیتی مشخص شود، ضمیمه است.

راهنمای تکمیل فرم شماره ۲ در صفحات ۵۴ و ۵۳ آمده است.

فرم شماره ۲ — فرم برنامه ریزی مفاهیم آموزشی

زمان اجرا : .../.../...	نام مربی :	گروه کودکان :
نام پروژه :		
هدف اصلی :		
نوع فعالیت ها در فضای برنامه		
هنر	بازی و فعالیت های خلاق	سلامتی، بهداشت، تغذیه
ارتباطات کلامی	ریاضی	حرکات جسمانی
موسیقی و شعر	علوم	مهارت های اخلاقی و اجتماعی
فعالیت های گروهی :		
بازدید علمی :		
وسایل مورد نیاز :		
تاریخ تهیه فرم :		

* فعالیت ها باید با توجه به رشد همه جانبه کودک (جسمانی، هیجانی، شناختی، زبانی و اجتماعی) صورت گیرد.

راهنمای تکمیل فرم برنامه‌ریزی مفاهیم آموزشی (فرم شماره ۲)
بر اساس فعالیت‌ها در مراکز رغبت

هنر	زبان، ادبیات و ارتباطات	علوم
هنر رسانه‌ای تجارب هنری هنر و کار دستی فعالیت‌های خلاق شکل و فرم	ادبیات ارتباطات کلامی سوادآموزی خواندن دوزبانگی هنر زبان	علوم علوم فیزیکی و جسمانی زیستی اکتشافات گیاهان حیوانات فناوری (تکنولوژی)
ریاضیات	ادراکات اجتماعی	موسیقی و ریتم
حساب و فناوری زمان، فضا، اعداد اندازه و شکل تجارب ریاضی	دنیای اجتماعی کمک‌رسان‌های ارتباطی مردم جهان نمایش‌های اجتماعی آموزش فرهنگ‌ها	موسیقی و ریتم تجارب موسیقی ترانه و بازی‌های انگشتی آواهای موسیقایی
حرکات	نمایش خلاق	سلامت، ایمنی و تغذیه
حرکات حسی حرکتی ادراکات حسی ادراکات حرکتی	تجارب نمایشی عروسکی نمایش‌های اجتماعی	سلامت ایمنی تغذیه آشپزی

نمونه تکمیل شده برنامه ریزی آموزشی فرم شماره ۲

موضوع : معرفی حیوانات اهلی

هدف : معرفی یک مزرعه حیوانات به کودکان و آشنایی آنها با مزرعه دار (کشاورز) و کاری که آنها انجام می دهند.

* هنر

– رنگ آمیزی با آبرنگ حیوانات مزرعه

– تهیه یک کاردستی از مزرعه (روی یونولیت) با استفاده از حیوانات پلاستیکی کوچک

– تهیه پوستر و چسباندن عکس حیوانات (کار گروهی)

* موسیقی و حرکت

– استفاده از صدای حیوانات و تقلید صدا و حرکات آنها

– استفاده از نوارهایی با صدای حیوانات

* علوم

– بحث در مورد وضعیت ظاهری حیوانات (پشم و پوست و پر)

– بحث در مورد غذای آنها

– بحث در مورد بچه های حیوانات (کره اسب، گوساله و ...)

– بحث در مورد تخم مرغ و مراحل تبدیل آن به جوجه

– بحث در مورد موارد مصرف آنها

* ریاضیات

– طبقه بندی حیوانات براساس شکل، رنگ و اندازه

– جور کردن حیوان با بچه اش

– اندازه گیری تخم پرنده ها با تخم مرغ

– شمردن تعداد حیوانات در پوستر و کاردستی مزرعه

* سلامت و ایمنی

– مزه و طعم ماست و شیر

– خطرات ناشی از مسمومیت شیر

– درست کردن کره

– درست کردن نان

* نمایش خلاق

– وانمود کردن برای صدا و حرکات حیوانات

– اجرای قسمتی از کتاب های خوانده شده

* ارتباطات و ادبیات

– کتاب هایی در مورد زندگی حیوانات مزرعه

– کتاب هایی با قهرمانی حیوانات مزرعه

– آشنایی با نام بچه های حیوانات (کره اسب، جوجه، گوساله، بره)

* فعالیت گروهی

– خواندن کتاب (مرغ سرخ پاکوتاه)

* میهمان : مزرعه دار

– ابزار برای کار در صورت امکان

– آوردن حیوانات یا بردن کودکان برای بازدید

– تصاویر کلاسی می تواند پوستر آنها بعد از اتمام باشد.

نمونه تکمیل شده از برنامه‌ریزی مفاهیم آموزشی (فرم شماره ۲)

موضوع درس یا آموزش : حمل و نقل

هدف : معرفی وسایل نقلیه به کودکان و شناخت علائم

ایمنی برای آنها

هنر

– کولاژ از تصاویر ماشین‌های مختلف

– استفاده از لاستیک ماشین اسباب‌بازی برای چاپ

– رنگ کردن عکس ماشین

زبان آموزی ادبیات و ارتباطات

– نام بردن انواع وسایل حمل و نقل (ماشین، وانت،

کامیون)

– گفتن مشخصات ماشین و حدس زدن نام

– خواندن کتاب

علوم

– ابزار ماشین (چرخ، دنده و ...)

– فعالیت‌های آهن‌ربا

– شناخت قسمت‌های ماشین

ریاضیات

– اندازه ماشین‌ها

– اندازه لاستیک‌ها

– شمردن ماشین‌ها و تعداد پارکینگ

– میزان گنجایش کامیون‌ها و اندازه‌گیری

سلامت و ایمنی

– علائم راهنمایی و رانندگی

– چهارراه‌ها و چراغ‌ها

مطالعات اجتماعی

– شناخت محدوده‌های وسایل نقلیه

– درست کردن جاده و استفاده از علائم

– درست کردن جاده روی میز شن بازی و رعایت نکات

راهنمایی

– نکات مهم در حمل و نقل عمومی

حرکات و موسیقی

– وانمود کردن برای رانندگی

– وانمود کردن حرکت ماشین‌ها

– وانمود کردن به عنوان چراغ راهنمایی (قرمز، سبز و زرد)

– ماشین بازی خیالی

– نوار صدای وسایل نقلیه و حدس زدن

فعالیت‌های گروهی

– فعالیت گروهی برای حمل وسایل با واگن‌های بازی

– بازی واگن (دو گروه که هریک به عنوان یک واگن گروه

دوم را می‌کشد)

– شناخت علائم ایمنی

– کار وسایل نقلیه عمومی

میهمان‌ها (واردین)

– راننده اتوبوس

– نگهبان پارک اتومبیل

– تعمیرکار دوچرخه یا مکانیک

تصاویر کلاسی

– علائم رانندگی

– ماشین‌های گوناگون

– مواظب بودن و فرز بودن

نمونه دیگری از برنامه‌ریزی مفاهیم آموزشی (فرم شماره ۲)

موضوع فعالیت: زندگی حیوانات (جوندگان) موش

هدف: به کودکان فرصت دهیم تا با زندگی یکی از جوندگان (موش) آشنا شوند.

نام پروژه: موش

با تأکید بر رشد همه‌جانبه

رشد جسمانی: زبان

رشد شناختی: هیجانات و عواطف

هنر

ریاضیات

ادبیات (کتاب‌ها)

— کاردستی بریدن و چسباندن تصاویر

— شمردن تعداد موش‌ها

— موش کوچولو

— ترکیب کردن آنها (کولاژ)

— مفهوم بزرگ، کوچک

— موش و مار

بالا و پایین

— موش شهری و موش روستایی

— پشت دیوار چه خبر؟

— پشت پستوی مشهدی باقر چه خبر؟

— موش و موش کوکی

سلامتی، بهداشت و تغذیه

— نوع خطر موش

— موادی که می‌خورد.

— موادی که آلوده می‌کند.

— نحوه اجتناب از موش

— تمیز نگاه داشتن محیط

علوم

— شکل موش

— انواع موش‌ها

— موش کور

— موش خرمایی

— موش سیاه

— موش صحرایی

— ویژگی‌ها

— محیط زندگی

— مکانیزم‌های دفاعی

ترانه

— یک روز یک آقا خرگوشه

درک اجتماعی

— نوعی زندگی موش‌ها

— در شهر و روستا

ضرب‌المثل‌ها

— موشه آب کشیده

— موش تو آش انداختن

بازی

— موش و گربه

— (نمایش خلاق) وانمودسازی

اگر توجه کنید این تلفیق‌نگاهی به هوش چندگانه^۱ نیز دارد. زیرا هریک از این فعالیت‌ها در راستای تقویت یکی از هوش‌هاست. به‌طور مثال:

— بازی کردن (حلقه‌ای درست کنید یکی گربه و دیگران موش. با یک علامت از پیش تعیین شده مربی، موش‌ها حرکت می‌کنند. گربه باید

موش‌ها را، که حلقه را ترک می‌کنند، بگیرد) (هوش حرکتی و میان‌فردی)

— وانمود کنید که موش هستید (جویدن، حرکت، چنگ زدن) (هوش حرکتی و درون‌فردی)

— از میان تصاویری از حیوانات یا حیوانات مینیاتور پلاستیکی موش‌ها را جدا کنید. (هوش مکانی)

— عکس موش را از مجلات ببرید و به‌صورت کولاژ روی یک مقوا یا در دفترچه بچسبانید. (هوش مکانی و حرکتی)

— شعری با سوژه موش را کودکان بخوانند (یک روز یک آقا خرگوشه، دوید دنبال موشه). (هوش موسیقایی)

— قصه‌ای با قهرمانان موش برای بچه‌ها بخوانید (داستان موش و مار) و یا قصه موش شهری، موش صحرایی. (هوش زبانی)

— تصاویری از حیوانات از جمله موش در اختیار بچه‌ها قرار دهید تا آنها را براساس جثه طبقه‌بندی کنند. سپس آنها را بشمارید. (هوش

مکانی، منطقی و ریاضی)

— در طبیعت لانه موش را جست‌وجو کنند و یاد در کتب علمی زندگی و انواع و لانه‌سازی موش را بررسی کنید (شکل—انواع). (هوش طبیعت‌گرا)

چند عنوان برای تمرین برنامه‌ریزی آموزشی و آموزش فعالیت‌ها فرم شماره ۱ و ۲

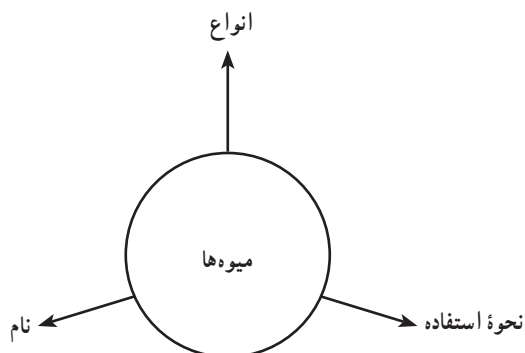
- سلامت دندان
- دارو آب نبات نیست.
- ذوب شدن یخ
- دانه گیاهان
- شناخت اعضای بدن
- زندگی یک دوزیست (قورباغه)
- پوشش حیوانات
- مشاغل (پلیس، آتش نشان، نانوا)
- بچه حیوانات
- پختن نان
- وسایل حمل و نقل
- آشنایی با آتش نشانی
- آشنایی با علائم رانندگی
- شناخت برگ‌ها
- شناخت لبنیات

یک پروژه آموزشی (برای طراحی برنامه‌ریزی یک مفهوم)

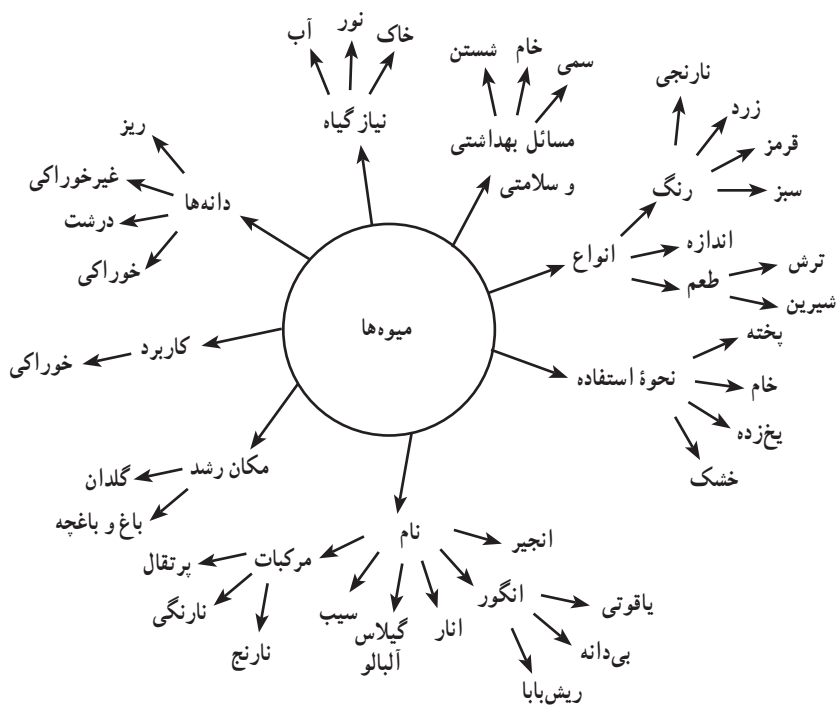
این فعالیت هنرجو را گام به گام با طراحی آشنا می‌کند.

۱- انتخاب موضوع (میوه‌ها)

۱-۱- میوه‌ها از چند جهت قابل بررسی هستند. (از هنرجو بپرسید)



۲-۱- شما چه نکاتی را می‌توانید برای این موضوع اضافه کنید؟



۳-۱- باز هم کامل تر کنید (با رنگ های مختلف نشان دهید)

بگذارید هنرجویان تمام مواردی را که در خصوص میوه در ذهن دارند را به طرح اولیه شما اضافه کنند.

از هنرآموز بخواهید مفاهیمی را، که نهایتاً کودکان از این موضوع (میوه‌ها) خواهند آموخت، بنویسند. این مفاهیم هدف

آموزشی ای خواهد بود که با توجه به ویژگی های سن مورد نظر، تنظیم می شود.

٢- اهداف

- نام میوه، انواع، کاربرد، نحوهٔ ارائه

- نیاز گیاهان، محل رشد گیاه

- مراقبت‌های خاص (شستن میوه، خام‌نخوردن، پوست‌کندن)

- ۱-۲. با توجه به اهداف، برنامه‌ریزی می‌تواند به مسائل خاص اختصاص یابد، در واقع مفاهیمی که کودکان یاد خواهند گرفت.

- میوه‌های گوناگونی وجود دارد.

- اغلب آنها توسط دانه زیاد می‌شوند.

- بعضی را با پوست و بعضی را بدون پوست می خوریم.

- بعضی خام و بعضی پخته مصرف می‌شوند.

از هنرجو بخواهید اهداف و همچنین مواردی را برای آموزش اضافه کنند.

- ۳- برای آموزش مفهوم میوه، با توجه به اهداف، فعالیت علمی طراحی کنید، مثل:

- نشان دادن انواع میوه‌ها و نام بردن و طبقه‌بندی کردن آنها

– بریدن میوه و خوردن (طعم و مزه و بو)

– کاشتن دانه‌ها

– شناخت میوه‌های فصول مختلف

* از هنرآموزان بخواهید فعالیت علمی بیشتری مطرح کنند و با پرکردن فرم شماره ۱ (آموزش یک فعالیت) چندین طرح آموزش

فعالیت برای این پروژه تهیه نمایند.

۴– برای آموزش همین مفهوم از هنرجویان بخواهید فعالیت‌های هنری طراحی کنند، مثل :

– کولاژ تصاویر میوه‌ها

– کولاژ دانه‌ها

– استفاده از فیبر

* هنرجو را تشویق کنید فعالیت‌های هنری بیشتری پیشنهاد کنند.

۵– از هنرجو بخواهید چندین فعالیت برای استفاده کاربردی از میوه‌ها طراحی کنند، به‌طور مثال :

درست کردن کمپوت

درست کردن مربا

۶– از هنرجو بخواهید در خصوص سلامتی و بهداشت فعالیت را طراحی کند.

به‌طور مثال :

– طرز خوردن میوه، شستن آن و پوست کندن

– پرورش حواس

در این نوع فعالیت‌ها می‌توانند از کتاب یا نمایش خلاق نیز استفاده کنند.

۷– در راستای همین پروژه از هنرجو بخواهید در خصوص مسائل اجتماعی و اخلاقی نیز فعالیت را طراحی کند،

به‌طور مثال :

– صحبت صاحبان مشاغل (راننده کامیون، باغ‌دار، کشاورز)

– صحبت مغازه‌دارها (قصایی، نانوا، میوه‌فروشی)

– بازدید از یک مرکز یا ...

– نقش آفرینش

– شکرگزاری و اسراف نکردن

۸– در راستای همین پروژه چند فعالیت برای مفاهیم ریاضی طراحی کنند، به‌طور مثال :

– ترسیم و شکل میوه (اشکال هندسی)

– طبقه‌بندی براساس رنگ، فرم، شکل

۹– ارائه کتاب‌های پیشنهادی برای این پروژه، همچنین شعر و سرود

– گفت‌وگوی درختان

– درخت بخشنده

۱۰– طراحی بازی و حرکت براساس همین پروژه

– حدس بزن چه میوه‌ای هستم؟

— نام بردن میوه‌ها بر اساس عروسک میله‌ای از میوه‌ها

— پازل یا دومینوی میوه‌ها.

به این ترتیب هنرجو گام به گام می‌تواند به هدف کلی، که نگاه همه‌جانبه به مفهوم میوه است، برسد. درواقع پیامد حاصل از آموزش، که با توجه به هدف طراحی شده است، کودکان با مفاهیم گوناگونی در مورد میوه‌ها آشنا شده‌اند (شکل، رنگ، مزه، کاربرد و...). آنها مهارت در مورد شناخت میوه‌ها، کاربردها و حتی تهیه بعضی از آنها را یاد گرفته‌اند (از طریق شعر، کاردستی، کسب تجارب دست اول، دست‌ورزیده)

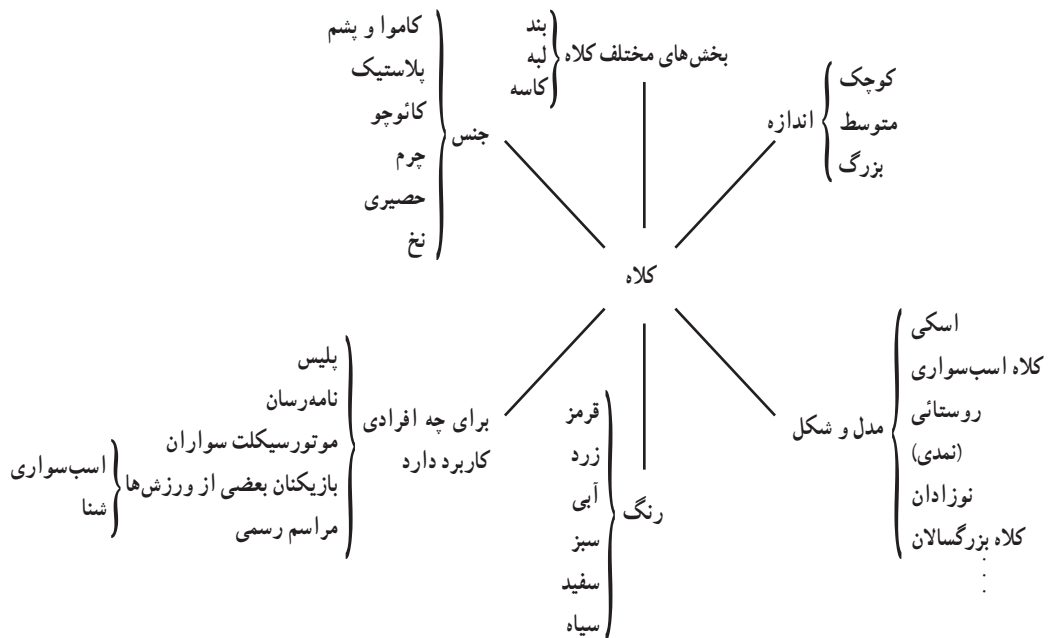
خزانه لغات: خاک، نور، آب، پختن، خشک کردن، ریشه، ساقه، میوه، پخ زدن، باغبان و ...

در اینجا با توجه به تنوع فعالیت‌ها، هوش چندگانه «گاردنر»، تمرکز کوتاه کودک و رسیدن به تجارب دست اول نیز به خوبی رعایت شده است. شما می‌توانید از این طرح و طرح‌های مشابه برای کامل کردن فصل ۱۱، که هدف اصلی کتاب است، آماده کنید و فعالیت‌ها را به ترتیب بر اساس فصل کتاب تنظیم نمایید.

سن کودکان، بازی‌ها، هنر و ...، در نهایت فصل ۱۱ را تکمیل خواهند کرد.

یک پروژه آموزشی دیگر برای طراحی برنامه‌ریزی یک مفهوم.
این نمونه هنرجو را گام به گام با طراحی و برنامه‌ریزی آموزشی یک مفهوم آشنا می‌کند.
به یاد داشته باشید که در برنامه‌ریزی برای آموزش باید و می‌توان از مفاهیم ساده و ملموس استفاده کرد (مثلاً کلاه).

۱- از هنرجو بخواهید آنچه را که در مورد کلاه می‌توان دانست طبقه‌بندی کند. پس نام پروژه «کلاه» است.



۲- از آنها بخواهید ذیل هر موضوع آنچه را می‌دانند، اضافه کنند (شما می‌توانید این طرح را روی تخته پیاده کنید).

۳- با مشارکت هنرجویان و کامل کردن طرح کلاه فکر می‌کنید کودکان از این موضوع چه یاد می‌گیرند؟

از هنرجو بخواهید اهداف موضوع را بنویسد :

۱- انواع کلاه‌ها

۲- استفاده‌کنندگان از کلاه

۳- رنگ

۴- اندازه

۵- جنس

فکر کنید یک موضوع دیگر از قلم افتاده است بله

۶- قسمت‌های مختلف کلاه.

۴- براساس اهداف موضوعی به‌راحتی می‌توانید مفاهیمی را، که کودکان از این موضوع خواهند آموخت، بنویسید، به‌طور

مثال :

- کلاه یک وسیله حفاظتی ست.

- کلاه برای مشاغل گوناگون قابل استفاده است.

- کلاه از جنس‌های گوناگون ساخته می‌شود.

- بعضی کلاه‌ها برای محافظت از سرماست.

- بعضی کلاه‌ها برای جشن‌ها مورد استفاده است.

* شما چه اهداف دیگری را می‌شناسید و مفاهیمی را که کودکان از این طرح خواهند آموخت نام ببرید.

۵- هنرجویان را تشویق کنید که با کشیدن و رنگ‌آمیزی کلاه‌های مختلف، آنها را ببرند و یک کولاژ تهیه کنند (کودکان نیز

می‌توانند این فعالیت را انجام دهند یا از مجلات عکس کلاه را ببرند و بچسبانند).



کولاژ کلاه

یک پیشنهاد

هیچ می‌دانید که در اینجا فرصت خوبی ست که برای بچه‌ها داستان یا قصه‌ای درمورد کلاه بگویید، مثلاً «کلاه‌های فروشی».

مردی کلاه‌فروش که دوره‌گرد است، روزی کنار درختی خوابش می‌برد. وقتی بیدار می‌شود می‌بیند از کلاه‌هایش خبری

نیست. با نگرانی و عصبانیت کلاه سرش را برمی‌دارد و فریاد می‌زند که وای چه شد؟ در همین موقع چشمش به بالای درخت می‌افتد

که تعدادی میمون کلاه‌های او را بر سر دارند. کلاه‌فروش ناگزیر فریاد می‌زند کلاه‌هایم را بدهید. میمون‌ها از فریاد او تقلید می‌کنند

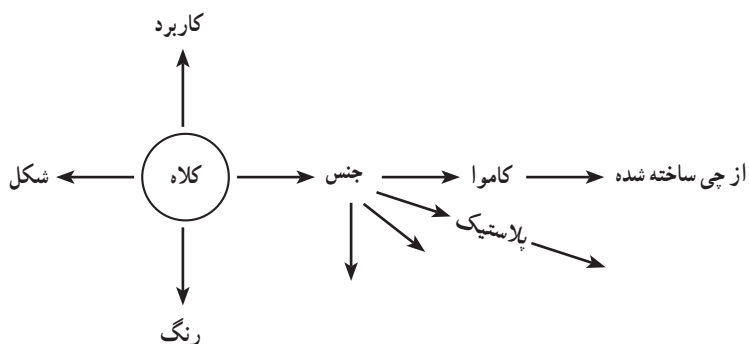
اما کلاه را همچنان بر سر دارند. کلاه‌فروش فکری به سرش می‌زند و این بار کلاه خودش را با فریاد پرتاب می‌کند. میمون‌ها نیز چنین

می‌کنند. کلاه‌فروش، کلاه‌ها را جمع می‌کند و به راهش ادامه می‌دهد.^۱

۱- کلاه‌های فروشی - نویسنده اسپیر اسلوبودکینا (Esphyr Slobodkina)

گاهی عکس این فعالیت نیز جالب است. بعد از گفتن قصه، آنها را تشویق به تهیه کولاژ کنید. هنرجوی شما برای آموزش یک مفهوم یک فعالیت هنری انجام داده است: کشیدن، رنگ آمیزی، بریدن و چسباندن (کولاژ)، همچنین برای بخش ادبی و ارتباطی (قصه گفته است) و حتی نمایش خلاق بچه‌ها (صحنه پرتاب کلاه توسط کلاه فروش و میمون‌ها).
 – درست کردن کلاه با روزنامه و مقوا پیشنهاد دیگری است (کاردستی)
 * شما چه پیشنهادی دارید؟

* می‌توانید از کودکان بخواهید برای یک روز خاص هریک کلاهی بیاورند، مثل روز کلاه‌های محبوب من. این فعالیت می‌تواند با تصاویر یا شیئی واقعی همراه باشد. در مورد هریک از کلاه‌ها صحبت و بحث کنید. این یک فعالیت چندجانبه است. مثل پروژه کلاس



از هنرجویان بخواهید:

برای مفهوم ریاضیات



۱- تعدادی عکس کلاه‌های مختلف را از روزنامه‌ها و مجلات ببرند و روی مقوا بچسبانند. سپس مقوا را به دو قسمت تقسیم کنند (پازل دو قطعه) از کودکان بخواهند تکه درست هر کلاه را انتخاب کنند و آنها را جور کنند.

۲- تعدادی کلاه در جعبه‌ای بگذارند تا کودکان آنها را براساس اندازه مرتب کنند. می‌توانند براساس رنگ یا جنس کلاه نیز طبقه‌بندی را انجام دهند.

* آنها را در همین خصوص به طراحی فعالیت‌های ریاضی تشویق کنید.

از هنرجویان بخواهید برای آشنایی با مشاغل، بازی طراحی کنند، مثل:

۱- بازی حدس بزن من کیستم؟

با گذاشتن کلاهی خاص (پلیس، پستیچی، پرستار و ...) یا نشان دادن تصاویر این کلاه‌ها بچه‌ها حدس بزنند که کلاه متعلق به کیست؟

* آنها را تشویق کنید که فعالیت‌های دیگری برای بازی طراحی کنند.

۲- بازدید از مغازه کلاه‌فروشی را پیشنهاد کنید.

– فعالیتی در همین پروژه برای علوم طراحی کنید، به‌طور مثال:

۱- جنس کلاه از چیست؟ شما چه حدس می‌زنید؟

مراحل تهیه کلاه پشمی را طراحی کنید.

— آیا کتاب‌هایی را می‌شناسید یا قصه‌ای را شنیده‌اید که در آنها کلاه موضوع اصلی باشد؟
آیا شعر یا سرودی شنیده‌اید که مرتبط با کلاه باشد؟

واژه‌ها و خزانه لغات

کلاه، کاربرد کلاه، قسمت‌های مختلف کلاه (لبه و کاسه) و

طراحی درس و ارزیابی آن

از آنجا که برنامه‌ریزی اساس یک آموزش مؤثر است. علاوه بر راهنمای تدریس، که برای هر فصل منظور شده است، شما می‌توانید ساده‌ترین مدل برنامه‌ریزی درسی را برای خودتان طراحی کنید و براساس این چهارچوب تدریس را آغاز کنید. اما به یاد داشته باشید که با طرح سؤالات زمینه‌ساز قبل از تدریس (طرح یک موضوع روز، تهیه پوستر، گفتن قصه، طرح یک مسئله، نشان دادن فیلم و عکس و ...) کلید جرقه فکری زده شود.

در اینجا فرمی برای طراحی برنامه درسی معلم پیشنهاد شده است، که با توجه به راهنمای هر فصل، می‌تواند آن را برای خود کامل کند. علاوه بر این در انتهای هر فصل فرمی برای ارزیابی تدریس (معلم) طراحی شده که برای فصول بعدی یا استفاده در سال‌های آینده می‌تواند مفید باشد.

طراحی درس

چنانچه طراحی برای هر فصل برایتان مشکل است می توانید در فرم زیر برنامه تدریس خود را طراحی کنید و بنویسید. قبل از پرکردن این فرم باید کلیه سؤالات را بخوانید.

هدف این مبحث چیست؟

از فراگیران می خواهید چه چیز را یاد بگیرید؟ (خروجی تدریس)

روش و الگویی که به کار می برید چیست؟

آیا هیچ گونه مشکل یا مسئله ای در خصوص محتوا و فراگیران وجود دارد که باید در اینجا روی آن دقت کنید. اگر وجود دارد آن را مشخص کنید.

چه منابع یا چه آموزشی در این مبحث به کار می گیرید؟

– چگونه فضا و محیط را برای این بخش آماده کنید؟

– محل نشستن بچه ها را چگونه باید کنترل کنید؟

– چگونه و با چه وسیله ای در مورد برنامه تان قضاوت خواهید کرد؟

– قبل از شروع درس دانسته های هنرجویان را در ارتباط با موضوع ارزیابی کنید.

– آیا از برنامه ریزی خودتان راضی هستید، بله یا خیر. علت را مشخص کنید.

فرم ارزیابی هنرآموز بعد از تدریس هر فصل
چگونه تدریس را در آینده بیشتر اثرگذار کنم؟

<p>چه فعالیت ها و برنامه ای را باید بیشتر انجام دهیم؟</p>	<p>چه نیاز و فعالیت هایی را فراگیرانم باید بیشتر انجام دهند؟</p>
<p>چه فعالیت ها و برنامه ای را کمتر باید انجام دهیم؟</p>	<p>فراگیرانم چه فعالیت ها و نیازهایی را باید کمتر انجام دهند؟</p>
<p>سایر پیشنهادها :</p>	

هنر آموز عزیز خود را بیازمایید

لطفاً برنامه تدریس ریاضی را مطالعه کنید و جلوی هر ردیف بنویسید چه فعالیتی قابل اجراست. یک برنامه تلفیقی برای تدریس

ریاضی :

- ۱- شمارش تعداد گام‌ها بچه‌های (۵ یا ۶ ساله)
- ۲- اندازه (کوچک، کوچک‌تر، کوچک‌ترین، سبک، سبک‌تر، سبک‌ترین، همانند و ...)
- ۳- مکان (جلو، جلوتر، جلوترین، بالا، بالاتر، بالاترین و ...)
- ۴- زمان (امروز، دیرز، فردا، زود، دیر و ...)
- ۵- پرش از ارتفاع (برش زمینی، پریدن از روی طناب و ...)
- ۶- ساختن شکل اعداد با بدن
- ۷- کشیدن شکل اعداد روی شن و ماسه
- ۸- درست کردن شکل اعداد و اشکال هندسی با طناب
- ۹- حرکت روی زمین براساس اشکال، خطوط منحنی و زیگزاگ غیرمستقیم
- ۱۰- استفاده از ساعت و نام بردن اعداد
- ۱۱- توجه به صدای حیوانات و اجرای حرکات آنها و تقلید صدا
- ۱۲- توجه به حرکات حیوانات و مقایسه حرکات آنها با دیگر حیوانات (طبقه‌بندی)
- ۱۳- گوش کردن به ریتم موسیقی و شمارش ضرباهنگ
- ۱۴- نقاشی کردن و کشیدن اعداد با مداد رنگی
- ۱۵- بیان یک قصه مرتبط با اعداد
- ۱۶- بازی «یک مرغ دارم»
- ۱۷- خواندن شعر اعداد
- ۱۸- اجرای پانتومیم (از اشکال و اعداد و حدس زدن آنها)
- ۱۹- استفاده از کولاژ (اعداد)
- ۲۰- تمرین برای گرفتن شماره تلفن و آدرس
- ۲۱- تعادل و بالانس و جاذبه، پاروزدن، اهرم، پرتاب و پرتاب توپ با ریتم موسیقی
- ۲۲- مرتب کردن اشیاء براساس شکل و رنگ
- ۲۳- اشاره به آسمان و شمردن ماه، ستاره و خورشید و نقش آفریدگار.

شما می‌توانید با جمع‌بندی فعالیت‌های صورت گرفته مشخص کنید برای یک مفهوم (ریاضی) از چند روش تدریس و فعالیت

استفاده کرده‌اید؟