

بخش سوم

اجرا کنیم

فهرست بخش سوم : اجرا کنیم

— هدف کلی

— اهداف رفتاری

— مقدمه

فصل اول : ویژگی های کودکان پیش از دبستان

فصل دوم : نقش و اهمیت بازی دوران پیش از دبستان

فصل سوم : نقش و اهمیت فعالیت های هنری دوران پیش از دبستان

فصل چهارم : نقش و اهمیت سلامت در دوران پیش از دبستان

فصل پنجم : نقش و اهمیت زبان در برقراری ارتباط

فصل ششم : نقش و اهمیت مفاهیم دینی و اخلاقی در دوران پیش از دبستان

فصل هفتم : نقش و اهمیت شناخت طبیعت در دوران پیش از دبستان

فصل هشتم : نقش و اهمیت آموزش مفاهیم اجتماعی در دوران پیش از دبستان

فصل نهم : نقش و اهمیت آموزش مفاهیم ریاضی در دوران پیش از دبستان

فصل دهم : نقش و اهمیت آموزش غذا و تغذیه در دوران پیش از دبستان

فصل یازدهم : برنامه ریزی و اجرای مفاهیم آموزشی

هدف کلی

طراحی فعالیت های آموزشی برای اجرای محتوای فصول کتاب در طول سال تحصیلی

اهداف رفتاری بخش سوم

در پایان این بخش هنرآموز باید بتواند :

- ۱- ویژگی‌های رشدی کودکان پیش از دبستان را برای گروه‌های سنی مختلف فهرست کند.
- ۲- برای هر فصل، یک طرح درس ارائه دهد.
- ۳- طرح درس هر فصل را اجرا کند.
- ۴- برای آموزش یک مفهوم یک برنامه‌ریزی آموزشی طراحی کند.

مقدمه

بارها تأکید شده است که سال‌های اولیهٔ کودکی، دوران طلایی برای یادگیری است. هدف اصلی کتاب نیز توانمند ساختن هنرجو برای آموزش به این گروه از کودکان است. لذا هنرجو باید کلیهٔ فعالیت‌هایی را که برای آموزش به کودک ضروری است، بیاموزد. کتاب راهنمای تدریس حاضر نیز بر همین اساس تنظیم شده است. کتاب فعالیت‌های آموزشی پیش دبستانی در یازده فصل طراحی شده است :

فصل اول : ویژگی‌های کودکان پیش از دبستان

فصل دوم : نقش و اهمیت بازی در دوران پیش از دبستان

فصل سوم : نقش و اهمیت فعالیت‌های هنری دوران پیش از دبستان

فصل چهارم : نقش و اهمیت سلامت در دوران پیش از دبستان

فصل پنجم : نقش و اهمیت زبان در برقراری ارتباط

فصل ششم : نقش و اهمیت آموزش مفاهیم دینی و اخلاقی در دوران پیش از دبستان

فصل هفتم : نقش و اهمیت شناخت طبیعت در دوران پیش از دبستان

فصل هشتم : نقش و اهمیت آموزش مفاهیم اجتماعی در دوران پیش از دبستان

فصل نهم : نقش و اهمیت آموزش مفاهیم ریاضی در دوران پیش از دبستان

فصل دهم : نقش و اهمیت آموزش غذا و تغذیه در دوران پیش از دبستان

فصل یازدهم : برنامه‌ریزی و اجرای مفاهیم آموزشی

شما هنرآموز گرامی با مطالعهٔ بخش اول کتاب راهنما (آگاه شویم) با اصول کلیات تدریس آشنا شده‌اید و نیز در بخش دوم (توجه کنیم) نکاتی را که اختصاصاً در راستای تدریس این کتاب باید مورد نظر باشد و عملاً اجرا شود، به خاطر سپرده‌اید. در بخش سوم (اجرا کنیم) نحوهٔ اجرای محتوای فصول کتاب در طول سال تحصیلی توضیح داده شده است.

پس باید در جلسهٔ اولیهٔ تدریس هدف اساسی کتاب که همانا توانمند ساختن هنرجویان برای اجرای فعالیت‌های آموزشی به کودکان است، مطرح شود.

شما به عنوان معلم لازم است برای با انگیزه ساختن هنرجویان مجدانه تلاش کنید. باید به آنها فرصت دهید تا فعالانه درگیر یادگیری شوند، دست به انتخاب بزنند، تکالیف را به طور مستقیم و غیرمستقیم، در حدی که از عهدهٔ آنان برمی‌آید، انجام دهند، حتی با کودکان در مراکز پیش دبستان یا در منزل اجرا کنند. به یاد داشته باشید که شما نه به عنوان کنترل کننده بلکه به عنوان برانگیزاننده^۱ در کلاس حضور دارید.

با توجه به هدف کتاب، می‌توانید تدریس را با فصل یازده، که برنامه‌ریزی برای آموزش است، با طرح چند سؤال ادامه دهید. فرض کنید می‌خواهید مفهومی را به کودکان یاد دهید.

یادگیرنده چه سنی دارد؟ و آن سن دارای چه ویژگی‌هایی است؟

برای آموزش چه محلی مناسب است؟ از چه فعالیتی برای طراحی و آموختن استفاده خواهید کرد؟

می‌توانید از فرم شماره ۱ استفاده کنید و آن را با هنرجویان تکمیل کنید (روی تخته مراحل پر کردن را کامل کنید). رئوس

مطالب و نحوه پرکردن آن در بخش دوم مفصلاً ارائه شده است، می‌توانید از آن الگو استفاده کنید.

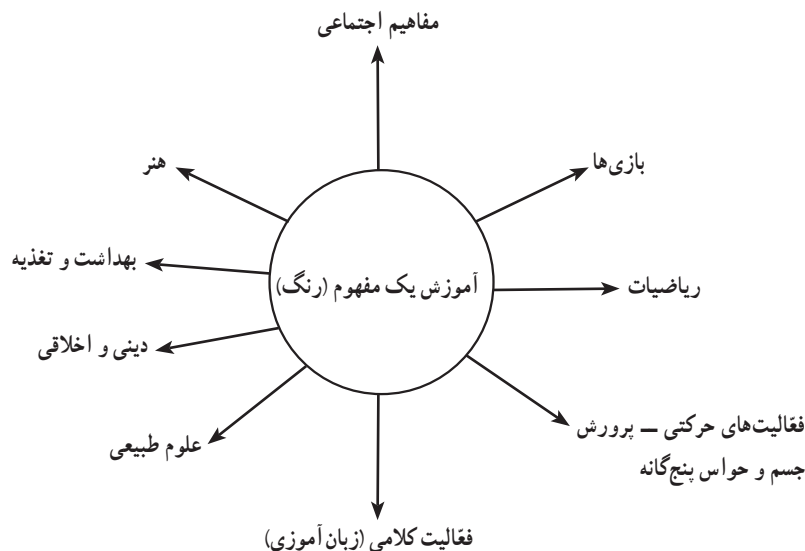
هنرجو باید از همان ابتدا بداند که تمام فعالیت‌هایی که در کتاب آمده چه اهدافی را دنبال کرده است و به چه نکاتی باید توجه کند و به طور مستمر با تمرین، بحث، مشاهده، گفت‌وگو، تبادل نظر (قبل از تدریس، ضمن تدریس و در نهایت بعد از تدریس) آموخته‌هایش را به چالش بکشد. به همین منظور طرح‌ها، تمرین‌ها، نیازمندی‌ها برای کسب تجارب بیشتر و تکمیل اطلاعات ارائه گردیده است، که در مرحله اول برای یادگیری هنرجوست، زیرا او باید چیزی را بسازد، یا طراحی کند، یا چارتی را تهیه نماید و آن را در پوشه‌ای، که مشخصات و دلایل آن در بخش «توجه کنیم» مطرح شده است، قرار دهد.

برای ارزیابی کار کلاسی هنرجویان، فرم ارزشیابی از محتوای عملی تهیه شده است. هنرآموز باید قبل از اجرای هر تمرینی، شاخص‌های ارزیابی فعالیت‌های هنرجویان را در نحوه نمره‌دهی یکبار قبل از تمرین‌ها برای هنرجویان توضیح دهد تا آنها از ابتدا بدانند بر چه اساسی ارزیابی خواهند شد.

در مرحله دوم، از این نمونه‌ها در طراحی و برنامه‌ریزی آموزشی برای یک مفهوم استفاده نماید. (فرم شماره ۲)

تأکید کنید که این یک فرم تمرینی است و شما در مراحل بعدی آموزش با توجه به فعالیت‌های گوناگونی، چون بازی، نقاشی و هنر، علوم، ریاضی، مفاهیم دینی و ... در مورد جنبه‌های دیگر آموزش فعالیت‌ها، مفصلاً بحث، گفت‌وگو و تمرین خواهید کرد. بعد از این مرحله وارد گام بعدی فصل یازده می‌شویم که در آن آموزش یک مفهوم مدنظر است. در اینجا فرم شماره ۲ را مطرح می‌کنیم که نهایتاً برای آموختن یک مفهوم، با توجه به مقوله‌های هوشی کودکان و استعدادهای درونی‌شان، علاوه بر شناخت رشد همه جانبه کودکان باید به تلفیق فعالیت‌ها برای کاربرد آن در زندگی توجه شود.

به طور مثال برای آموزش مثلاً رنگ باید از جنبه‌های گوناگونی که می‌تواند این مفهوم را بهتر آموزش دهد استفاده کنیم (در بخش «توجه کنید» این فرم مفصلاً توضیح داده شده و جمع‌بندی شده است که نهایتاً کودک چه فعالیت‌هایی خواهد آموخت و به چه مهارتی خواهد رسید).



از هنرآموزان بخواهید حدس بزنند که برای آموزش براساس فعالیت‌ها چه پیشنهادهایی دارند، آنها را روی تخته بنویسید و آموزش را کامل کنید.

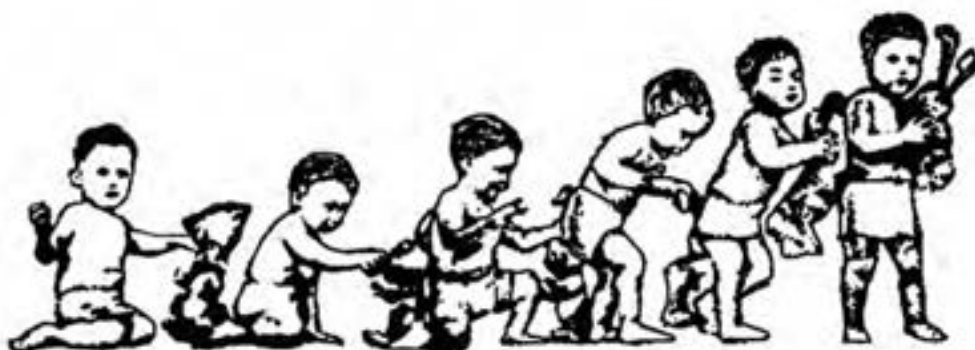
این آموزش‌ها به صورت فعالیت‌ها در فرم شماره ۲ مطرح شده است و در طول سال چندین بار روی این فرم‌ها کار می‌شود. اما باز هم تأکید شود که هدف اصلی، آموزش به کودکان است، از طریق فعالیت‌هایی که به کرات روی آن بحث خواهد شد و در طول سال هر یک از این فعالیت‌ها و حیطه کاربرد آن به صورت تمرین اجرا خواهد شد. نهایتاً در پایان سال تحصیلی، هنرجو باید بتواند برای فعالیت‌های کودکان طراحی آموزشی کند، سپس براساس طراحی‌هایی که تهیه کرده و در پوشه قرار داده است (ساختن، کشیدن، کامل کردن و ...)، برای آموزش برنامه‌ریزی کند.

فصل اول کتاب را که برای آشنایی با ویژگی‌های یادگیرنده است، مطرح کنید. زیرا اولین مسئله در امر آموزش، شناخت مخاطب یا یادگیرنده است. این فصل باید همیشه مدنظر باشد. در نتیجه هدف حفظ کردن این فصل نیست بلکه با یکسری فعالیت‌هایی که در کتاب راهنما آمده است و هنرآموزان باید آنها را در کلاس اجرا کنند. تأکید نمایید که این فصل همیشه در طراحی آموزشی باید مدنظر باشد. و گهگاه در لابه‌لای فصول آن را مرور کنید. زیرا شناختن مخاطب، یادگیری را با شکست روبه‌رو می‌نماید. او باید بداند کودکی که می‌خواهد یاد بگیرد، چه ویژگی‌ها و توانایی‌هایی دارد.

هنرآموزان گرامی در اجرای بقیه فصول با توجه به اهداف فصل نمای کلی و ... طرح آموزش خود را در فرم طراحی هنرآموز باید با توجه به محتوای فصل پیاده و گام به گام اجرا نمایند.

در انتهای هر فصل فرم ارزیابی هنرآموز از نحوه تدریس آمده است که باید‌ها و نبایدهای تدریس از نیازهای شما و هنرجویانتان است و نهایتاً راهگشای تدریس فصول بعدی است و در سال‌های آینده باید مدنظر قرار گیرد و لازم است نسبت به تکمیل آن اقدام نمایید.

ویژگی‌های کودکان پیش از دبستان



هدف کلی

شناخت ویژگی‌های گروه‌های سنی کودکان پیش از دبستان

سخنی با هنرآموز

برنامه تدریس خود را در این فصل به گونه ای طراحی کنید که هنرجویان بتوانند فعالیت ها و آموخته هایشان را براساس ویژگی های مختلف کودکان از نظر جسمی، اجتماعی، عاطفی، شناختی و زبانی در گروه های گوناگون سنین پیش از دبستان تنظیم و اجرا کنند.

هدف های رفتاری فصل اول در حیطه های یادگیری براساس طبقه بندی بلوم

در پایان این فصل هنرجو باید بتواند :						
ردیف	حیطه شناختی	طبقه	حیطه عاطفی	طبقه	حیطه روانی – حرکتی	طبقه
۱					فعالیت های موجود در هر فصل از کتاب را براساس ویژگی های مختلف کودکان از تولد تا یک سالگی طراحی کند.	اجرای مستقل
۲					فعالیت های موجود در هر فصل از کتاب را براساس ویژگی های مختلف کودکان یک تا دو ساله طراحی کند.	اجرای مستقل
۳					فعالیت های موجود در هر فصل از کتاب را براساس ویژگی های مختلف کودکان سه تا چهار ساله طراحی کند.	اجرای مستقل
۴					فعالیت های موجود در هر فصل از کتاب را براساس ویژگی های مختلف کودکان پنج تا شش ساله طراحی کند.	اجرای مستقل

کلیه فعالیت های مطرح شده در کتاب به منظور کسب مهارت است.

به یاد داشته باشید :

توانایی تبدیل به مهارت می شود :

به طور مثال کودک با توانایی سخن گفتن متولد می شود، او در محیط، این توانایی را به مهارت صحبت کردن به زبان های

گوناگون تبدیل می کند. بنابراین :

توانایی ← مهارت

کسب مهارت یعنی رشد و توسعه توانایی های حرکات بدن؛ کسب مهارت یعنی رشد و توسعه توانایی های رفتار اجتماعی و عاطفی؛ کسب مهارت یعنی رشد و توسعه توانایی تفکر.

کسب مهارت از طریق تمرین و تکرار، با توجه به توانایی همه جانبه سنی کودک و سن بالندگی^۱، که به آن مراحل بالندگی رشد نیز می گویند، از کودکی آغاز و تا پایان هم ادامه دارد. دانستن سن کودک و مهم تر از آن تمرکز بر سن بالندگی می تواند علائم و نشانه های درستی برای جور کردن برنامه های آموزشی درخور آن فرد مهیا کند. چرا که سن بالندگی توانایی ها، استعدادها، مهارت ها و آمادگی

^۱ - developmental age

برای تغییرات جدید را توضیح می‌دهد. سن بالندگی متأثر از مجموعه عوامل زیر است :

طبیعت فرد، سرعت رشد، واکنش‌های عاطفی، سطح فعالیت، توانایی علاقه‌مندی و محیط.

این عوامل تأثیرگذار در رشد به نوبه خود می‌توانند مانع یا عاملی مثبت برای یادگیری باشند. از این‌رو فصل ۱ (جدول رشد کودکان) باید به دقت مطالعه شود. برای تمرین پیشنهاد می‌شود کلاس را به پنج گروه (جسمانی، اجتماعی، عاطفی، شناختی و زبان) تقسیم کنید و به گروه ده دقیقه فرصت بدهید که یک گروه سنی، مثلاً از تولد تا یک‌سالگی، را مطالعه کنند سپس از هر گروه بخواهید ویژگی آن گروه را اعلام کنند. به همین ترتیب این برنامه را برای سنین دیگر نیز اجرا کنید (۱۰ دقیقه فرصت برای مطالعه سن دیگر).

به‌طور مثال گروه اول ویژگی‌های جسمانی تولد تا یک‌سالگی را بیان کند،

گروه دوم ویژگی اجتماعی، گروه سوم ویژگی عاطفی و الی آخر.

در مرحله بعد از گروه جسمانی، که مثلاً با رنگ قرمز مشخص شده‌اند، مراحل ویژگی جسمانی از تولد تا شش سالگی را بیان کنند یا گروه سوم در مورد رشد عاطفی بگویند یا تهیه جدول تحول زبانی در کودکان را بنویسند.

هدف رفتاری	سطح سن
پاسخ به صدا بازی‌های صوتی	تا شش ماهگی
تقلید صدا پاسخ به حرکات استفاده از حرکت و صدا توأمان	شش تا دوازده ماهگی
خواندن سرود جملات طولانی‌تر	سه سالگی تا چهار سالگی
	الی آخر

می‌توانید آنها را روی تخته بنویسید یا به صورت شفاهی توسط یکی از افراد گروه بیان شود. به همین ترتیب جداول دیگر ...

مثل تهیه جدول حرکت ماهیچه‌های کوچک و بزرگ

حرکت ماهیچه‌های کوچک	حرکت ماهیچه‌های بزرگ
چنگ زدن، پاره کردن، در دست گرفتن مداد خط خطی، تا کردن و نقاشی با انگشتان	خزیدن، غلتیدن، گرفتن، هل دادن، پرتاب، کوبیدن، کشیدن، لی لی، راه رفتن
—	—

یا طبقه‌بندی رشد عاطفی کودکان سه تا چهار و پنج تا شش سال

ویژگی‌های رشد عاطفی	
سه تا چهار سال	پنج تا شش سال
• شروع به طنز و خنده	• توان بیان اندیشه
• رشد کنترل رفتار	• اجتماعی‌تر شدن
• کمتر منفی بودن	• رشد قوه ابتکار
• شروع ترس	• آگاهی از هویت جنسی
:	• مسئولیت‌پذیری
	• شرکت در بازی‌ها
	:

به همین ترتیب این فعالیت گروهی را به هنرجوها در راستای جداول رشد ادامه می‌دهید. با تأکید بر اینکه هدف، شناخت است نه حفظ کردن جداول.

در ادامه می‌توانید با نوشتن یکی از ویژگی‌های یک گروه سنی، از هنرجو بخواهید سن را حدس بزنند. برای این فعالیت کلاس را به دو گروه زرد و آبی تقسیم کنید و با تهیه تعدادی کارت آبی و زرد هنرجو را تشویق کنید در مسابقه شما شرکت کنند پاسخ صحیح هر گروه به دریافت کارت منجر می‌شود و در نهایت گروهی که تعداد کارت‌هایش بیشتر بود در این فعالیت رفاقت برانگیز برنده کلاس خواهد بود. سؤالات باید از جدول رشد تهیه شده باشد، مثلاً:

- گرایش به بازی‌های دو یا سه نفره در چه سنی به وجود می‌آید؟
- انداختن توپ در یک سطل خالی برای چه گروهی مناسب است؟
- در چه سنی کودک از حمام رفتن لذت می‌برد؟
- معمولاً در چه سنی دندان کودکان لق می‌شود؟
- تا کردن یک دستمال یا کاغذ در چه سنی بهتر صورت می‌گیرد؟
- از چه سنی می‌تواند واقعیات را از خیال جدا کرد؟

بالأخره با استفاده از تصاویر، هنرجویان را به تهیه یک کلاژ تصویری در مورد فعالیت کودکان تشویق کنید. استفاده از جداول رشد و تکرار آن در روزهای گوناگون و طی فعالیت‌های هر فصل باعث شناخت بیشتر کودکان می‌شود و هنرجو با این شناخت برای آموزش یک مفهوم، به خوبی می‌تواند برنامه‌ریزی کند. چرا که برنامه‌ریزی باید براساس جدول رشد صورت گیرد. پس در طول سال تحصیلی، مراجعه به این فصل ضروری‌ست و در کتاب بارها به این مسئله اشاره شده است.

نقش و اهمیت بازی در دوران پیش از دبستان



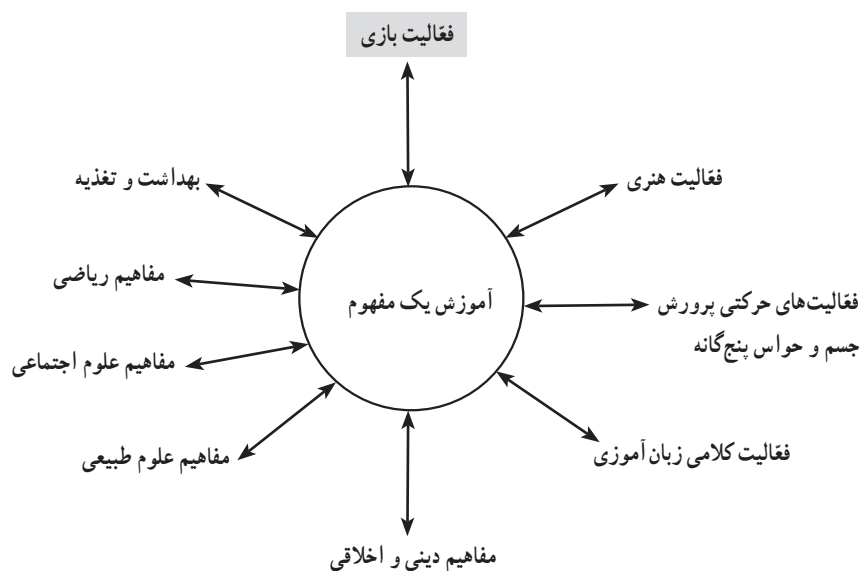
— بازی

هدف کلی

طراحی بازی و ساخت اسباب بازی در دوران پیش از دبستان

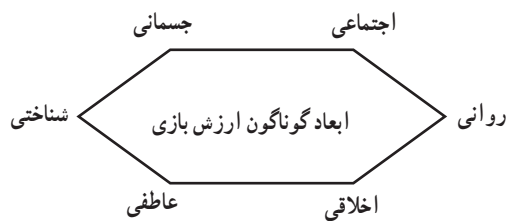
سخنی با هنرآموز

برنامه تدریس خود را در این فصل به گونه ای طراحی کنید که هنرجویان بتوانند فعالیت ها و آموخته هایشان را در جهت تهیه و اجرای واحد کار یا پروژه آموزشی با در نظر گرفتن موضوع مربوطه به کار گیرند.

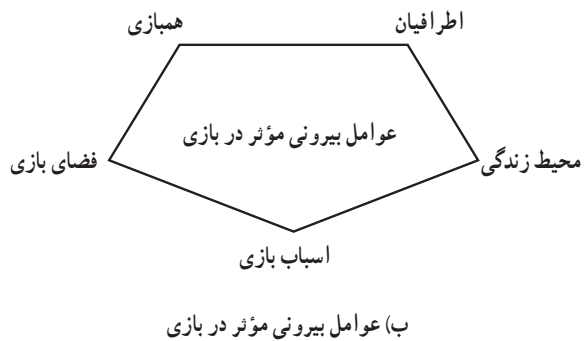
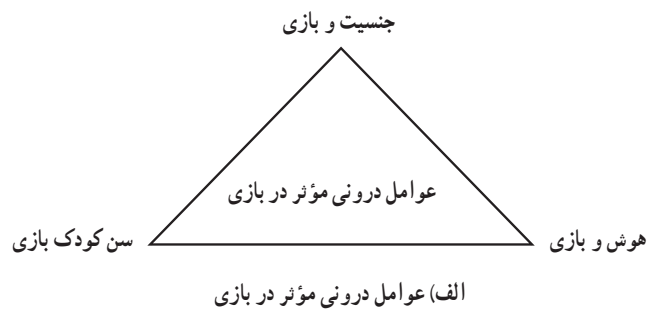


نمای کلی فصل دوم

ابعاد گوناگون ارزش بازی



عوامل مؤثر در بازی



فصل دوم : جدول حیطه‌های یادگیری براساس طبقه‌بندی بلوم و همکاران

در پایان این فصل هنرجو باید بتواند :						
ردیف	حیطه شناختی	طبقه	حیطه عاطفی	طبقه	حیطه روانی – حرکتی	طبقه
۱	ضرورت و اهمیت بازی را بیان کند.	دانش	ارزش و اهمیت بازی را درک کند.	دریافت	ضرورت و اهمیت بازی را به وسیله یک چارت آموزشی طراحی کند.	اجرای مستقل
۲	نکاتی را که والدین و مربیان باید درباره بازی کودکان رعایت کنند، بیان کند.	دانش	به نکاتی که والدین و مربیان باید در بازی کودکان رعایت کنند، توجه نشان دهد.	دریافت	نکاتی را که والدین و مربیان باید در بازی کودکان رعایت کنند را توسط هم گروه‌های خود به نمایش بگذارد.	اجرای مستقل
۳	ارزش همه جانبه بازی کودکان را بیان کند.	دانش	به ارزش همه جانبه بازی کودکان توجه نشان دهد.	دریافت	فعالیت‌های مناسبی را در خصوص ارزش همه جانبه بازی طراحی کند.	اجرای مستقل
۴	عوامل بیرونی مؤثر در بازی کودکان را توضیح دهد.	درک و فهم	به عوامل بیرونی مؤثر در بازی اهمیت دهد.	ارزش‌گذاری	فعالیت‌های مناسبی را در خصوص عوامل بیرونی مؤثر در بازی کودکان طراحی کند.	اجرای مستقل
۵	عوامل درونی مؤثر در بازی کودکان را توضیح دهد.	درک و فهم	به عوامل درونی مؤثر در بازی اهمیت دهد.	ارزش‌گذاری	فعالیت‌های مناسبی را در خصوص عوامل درونی مؤثر در بازی طراحی کند.	اجرای مستقل
۶	نقش والدین را در خصوص بازی کودکان بیان کند.	دانش	به نقش والدین در خصوص بازی کودکان توجه نشان دهد.	ارزش‌گذاری	نقش والدین را در خصوص بازی کودکان با هم گروه‌های خود به نمایش بگذارد.	اجرای مستقل
۷	ویژگی‌های یک اسباب‌بازی مفید را توضیح دهد.	درک و فهم	در طراحی یک اسباب‌بازی به ویژگی‌های مناسب توجه نشان دهد.	ارزش‌گذاری	یک اسباب‌بازی با ویژگی‌های مناسب بسازد.	اجرای مستقل
۸	شرایط ایمنی وسایل را توضیح دهد.	درک و فهم	در طراحی و ساخت یک اسباب‌بازی به شرایط ایمنی آن توجه نشان دهد.	ارزش‌گذاری	شرایط ایمنی را در ساخت یک اسباب‌بازی به وسیله یک چارت آموزشی ارائه دهد.	اجرای مستقل
۹	ارزش همه جانبه بازی را در چند نمونه بازی‌های سنتی بیان کند.	دانش	به ارزش همه جانبه بازی در بازی‌های سنتی توجه نشان دهد.	ارزش‌گذاری	چند نمونه بازی سنتی را با توجه به ارزش همه جانبه بازی طراحی کند.	اجرای مستقل
۱۰	ویژگی‌های چند نمونه از اسباب‌بازی‌های کودکان را توضیح دهد.	درک و فهم	به ساخت اسباب‌بازی‌های کودکان اهمیت دهد.	ارزش‌گذاری	چند نمونه از اسباب‌بازی کودکان را بسازد.	اجرای مستقل

نقش و اهمیت بازی دوران پیش از دبستان

جدول هدف و محتوا : بودجه‌بندی زمانی پیشنهادی

هدف کلی : آشنایی هنرجویان با نقش و اهمیت بازی دوران پیش از دبستان						
ردیف	هدف‌های رفتاری	حیطه	طبقه	رئوس و ریز محتوای آموزشی	نظری	زمان
۱	ضرورت و اهمیت بازی را شرح دهد.	شناختی	دانش	– مقدمه	۲۰	
۲	مواردی را که والدین باید دربارهٔ بازی کودکان رعایت کنند بیان کند.	شناختی	دانش	– ضرورت و اهمیت بازی		
۳	مواردی را که مربیان باید در بازی کودکان رعایت کنند بیان کند.	شناختی	دانش	– مواردی که والدین باید دربارهٔ بازی کودکان رعایت کنند.	۱۵	
۴	ارزش بازی را بیان کند.	شناختی	دانش	– مواردی که مربیان باید دربارهٔ بازی کودکان رعایت کنند.		
۵	ارزش جسمانی بازی را شرح دهد.	شناختی	دانش	– ارزش بازی	۱۰	
۶	فعالیت مناسبی را در خصوص ارزش جسمانی بازی طراحی و اجرا کند.	روانی حرکتی	اجرای مستقل	– ارزش جسمانی بازی	۵	
۷	ارزش اجتماعی بازی را شرح دهد.	شناختی	دانش	– فعالیت مربوط به ارزش جسمانی بازی	۱۵	
۸	فعالیت مناسبی را در خصوص ارزش اجتماعی بازی طراحی و اجرا کند.	روانی حرکتی	اجرای مستقل	– ارزش اجتماعی بازی	۵	
۹	ارزش اخلاقی بازی را بیان کند.	شناختی	دانش	– فعالیت مربوط به ارزش اجتماعی بازی	۱۵	
۱۰	فعالیتی مناسب با ارزش اخلاقی بازی طراحی و اجرا کند.	روانی حرکتی	اجرای مستقل	– ارزش اخلاقی بازی	۵	
۱۱	ارزش شناختی بازی را شرح دهد.	شناختی	دانش	– فعالیت مربوط به ارزش اخلاقی بازی	۱۰	
۱۲	فعالیتی مناسب با ارزش شناختی بازی طراحی و اجرا کند.	روانی حرکتی	اجرای مستقل	– ارزش شناختی بازی	۱۰	
۱۳	عوامل مؤثر در بازی را بیان کند. (درونی – بیرونی)	شناختی	دانش	– فعالیت مربوط به ارزش شناختی بازی	۱۵	
۱۴	نقش و اهمیت اسباب‌بازی را شرح دهد. (درونی – بیرونی)	شناختی	دانش	– عوامل مؤثر در بازی	۳۰	
۱۵	معیارهای انتخاب اسباب‌بازی‌ها را توضیح دهد.	شناختی	دانش	– اسباب‌بازی	۵	
۱۶	اسباب‌بازی‌های برگزیده را، از تولد تا پنج سالگی با توجه به فواید آنها، توضیح دهد.	شناختی	دانش	• معیارهای انتخاب اسباب‌بازی‌ها • اسباب‌بازی‌های برگزیده از تولد تا پنج سالگی	۱۰ ۴۵	

تعریف کلید واژه‌ها

* **ارزش بازی :** بازی از فعالیت‌های اساسی کودکان است که بر رشد همه جانبه آنان تأثیر دارد. از این‌رو ارزش بازی در ابعاد جسمانی، عاطفی، شناختی، اخلاقی و روانی کودکان مورد توجه قرار می‌گیرد.

* **بازی جبرانی :** نوعی بازی است که کودک از طریق آن قادر می‌شود تا عمل ناخوشایندی را از ذهن خود پاک کند و آن حالت ناخوشایند را تعدیل نماید، مثال بازی‌های نقش.

* **خود محوری :** کودک نمی‌تواند خود را به جای دیگران بگذارد و از چشم آنها به مسائل بنگرد. او خود را محور کائنات

می‌پندارد و تصور می‌کند همه چیز فقط در حول و حوش او اتفاق می‌افتد.

*** بازی موازی :** کودکان تا دو سالگی در کنار یکدیگر بازی می‌کنند، بدون آنکه الزاماً ارتباطی با یکدیگر داشته باشند و از در کنار دیگری بودن لذت ببرند در این جا همبازی برای او به معنای هم‌جواری است.

*** روش‌های یاددهی یادگیری :**

- سخنرانی
- پرسش و پاسخ
- فعالیت گروهی
- اجرای نمایش

مواد و وسایل لازم :

- کتاب درسی
- کتب مرتبط با بازی و اسباب بازی
- سی‌دی‌های مرتبط با بازی و اسباب بازی
- سی‌دی‌های مرتبط با بازی کودکان
- سی‌دی‌های مرتبط با اسباب‌بازی‌ها
- مقالات و تحقیقات مرتبط با بازی و اسباب‌بازی
- مجلات مرتبط با بازی و وسایل بازی
- وسایل بی‌مصرف برای طراحی اسباب‌بازی و تمرین‌ها

طراحی هنرآموز از هر فصل

چنانچه طراحی برای هر فصل برای شما مشکل است می‌توانید در فرم زیر برنامه تدریس خود را طراحی کنید و بنویسید. قبل از پر کردن این فرم باید کلیه سؤالات را بخوانید.

هدف این مبحث چیست؟

از فراگیران می‌خواهید چه چیز را یاد بگیرند؟ (خروجی تدریس)

روش و الگویی که به کار می‌برید چیست؟

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

چه منابع و چه آموزشی را در این مبحث به کار می‌گیرید؟

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

محل نشستن بچه‌ها را چگونه باید کنترل کنید؟

– چگونه و با چه وسیله‌ای در مورد برنامه‌تان قضاوت خواهید کرد؟

– قبل از شروع درس دانسته‌های هنرجویانتان را در خصوص موضوع ارزیابی کنید.

– آیا از برنامه‌ریزی خودتان راضی هستید، بله یا خیر؟ علت را مشخص کنید.

پیشنهاد

- ۱- یک بازی متداول مانند «گرگم به هوا» یا «توپ بازی» را مطرح کنید و نام آن را روی تخته بنویسید. سپس از بچه‌ها بخواهید مشخص کنند، این بازی چه هدف‌ها و فعالیت‌هایی را می‌طلبد؟ سپس فعالیت‌ها را طبقه‌بندی کنید. درس را آغاز کنید.
- ۲- هنرجویان در فضایی بزرگ‌تر از کلاس بازی‌های مطرح شده در کتاب را اجرا کنند.

خلاصه محتوا

مقدمه

بازی زمینه‌های رشد همه‌جانبه کودک را فراهم می‌آورد. امروز، برنامه‌های درسی بازی محور مورد توجه خاص قرار گرفته است و بیشتر برنامه‌های پیش دبستانی بر این اساس بنا شده‌اند. بازی در زندگی کودکان نقش اساسی دارد. آنان نیازها و احساسات خویش را از این طریق آشکار می‌سازند. کودکان از بازی لذت می‌برند و همین به یادگیری آنان کمک می‌شود. بنابراین انتخاب فعالیت‌های مناسب با اهداف آموزشی می‌تواند به نیازهای روحی، روانی، اجتماعی و جسمانی کودک پاسخ دهد.

ضرورت و اهمیت بازی

بازی در زندگی کودکان نقش اساسی دارد در واقع می‌توان گفت شخصیت کودکان در همین بازی شکل می‌گیرد. بازی موجب رشد اندام‌ها می‌شود و مهارت‌های جنبشی آنان را تقویت می‌کند. فعالیت‌های بازی گونه نوزادان و کودکان نوپا، که به ظاهر بسیار ساده و تکراری‌ست، به کشف توانمندی و شناخت محیط منجر می‌شود. شواهد نشان می‌دهد که بازی با رشد شناختی رابطه دارد. افزایش مهارت در برنامه‌ریزی، توانایی حل مسئله، آفرینندگی، دست یافتن به دوراندیشی و رشد زبان در بازی کودکان تجلی می‌یابند. زبان بازی، زمان به‌دست آوردن دانش و تجربه است. به تدریج که کودک بزرگ می‌شود قوانین وارد بازی می‌شود و این امر موجب افزایش مهارت‌های اجتماعی می‌گردد. در واقع بازی درس زندگی، تجربه، مهارت، به کارگیری ذهن و هوش و سازگاری و همکاری‌ست. بنابراین برای بازی کودکان باید اهمیت ویژه‌ای قابل شد.

مواردی که والدین و مربیان باید درباره بازی کودکان رعایت کنند

کلیه موارد درج شده در کتاب حائز اهمیت‌اند و والدین و مربیان باید به آنها توجه کافی داشته باشند. به خصوص والدین تشویق شوند تا در کلاس‌های آموزشی مهد شرکت نمایند و در جلسات اولیا و مربیان در مورد آن بحث کنند. نکات مهمی که باید برای والدین و مربیان در نظر گرفت آگاهی دادن به آنان در خصوص ضرورت بازی و اهمیت آن است. آنان باید فرصت‌های مناسبی را برای بازی کودکان در نظر بگیرند و به آزادی عمل، ایمنی، دخالت مستقیم نداشتن در بازی، راهنمایی مناسب و علاقه کودکان در بازی توجه داشته باشند.

ارزش بازی

بازی یکی از فعالیت‌های اساسی کودکان است. آنان از این طریق دنیای اطرافشان را می‌شناسند، دیدگاه‌ها و احساساتشان را بروز می‌دهند و به توانایی‌های جسمی، شناختی، عاطفی، اجتماعی و اخلاقی خود پی می‌برند. بنابراین ارزش بازی را می‌توان در ابعاد مختلف جسمانی، عاطفی، شناختی، اخلاقی و اجتماعی مورد توجه قرار داد و فعالیت‌های مناسبی را در این خصوص طراحی و اجرا نمود.

ارزش جسمانی بازی

قبل از تدریس: قبل از شروع این مبحث چند بازی سنتی را نام ببرید، مانند:

— گرگم و گله می‌برم — دست رشته — لی لی

از هنرجویان بخواهید برای هر یک از این بازی‌ها ارزش جسمانی آنها را بیان کنند، مثلاً در «لی لی» پریدن، تطابق پا با سنگ و خط یا در «دست رشته» دویدن، گرفتن توپ، تطابق توپ و دست و چشم و ... یا در «فوتبال» تطابق و هماهنگی توپ و پا، تقویت عضلات و دقت و تمرکز شوت کردن.

فعالیت‌های جسمانی کودک از بدو تولد آغاز می‌گردد. لذت بخش بودن این فعالیت‌ها هدف برتری است که بازی را ایجاد می‌کند، کودک از آن لذت می‌برد و از آن احساس رضایت می‌کند. فعالیت‌های جسمانی رشد اندام‌ها، افزایش قدرت بدنی، هماهنگی و تعادل بین اندام‌ها، ظرافت حرکات، افزایش استقامت و مقاومت بدن در مقابل بیماری‌ها و خطرات محیطی را در پی دارد. برنامه‌ریزی تجارب حرکتی برای کودکان باید با توجه به ویژگی‌های رشدی هر گروه سنی باشد و فضا، مکان، تجهیزات و نوع بازی‌ها براساس آن انتخاب شوند. در عین حال به تنوع، زیبایی، مقاومت و ایمن بودن تجهیزات بازی توجه گردد. بازی‌های دوران کودکی، مانند دویدن، پریدن، خم شدن، سرخوردن، بالا رفتن و ... در رشد جسمانی و سلامت اندام‌های کودک بسیار حائز اهمیت است.

ارزش اجتماعی بازی

قبل از تدریس: قبل از تدریس این مبحث چند بازی را روی تخته بنویسید و از هنرجویان بخواهید قوانین هر بازی را فهرست کنند، مانند:

تاپ بازی	یه قل دو قل
—	—
—	—
—	—

با مطرح شدن قانون در بازی، رعایت شدن قوانین اجتماعی نیز باید آموزش داده شود، از جمله در انتظار نوبت بودن، سکوت، رعایت نوبت و حقوق دیگران و توجه به فرهنگ‌ها. سپس تدریس آغاز گردد. آدلر می‌گوید: «بازی پیش از هر چیز یک تمرین اشتراکی است و کودک در طی این تمرین‌ها فرصت می‌یابد احساسات اجتماعی خود را ارضا کند».

انسان موجودی اجتماعی است و نیاز به گروهی دارد تا خود را متعلق به آن بداند. کودک با بازی کردن، نخستین گام‌ها را برای

اجتماعی شدن برمی دارد. او ابتدا قوانین ساده بازی را یاد می گیرد، سپس در بازی های گروهی از حالت خود محوری خارج می شود و پس از ارتباط با دیگران، رعایت حقوق آنان، رعایت آداب و رسوم، همدردی و همدلی، قواعد بازی را درمی یابد. بنابراین کودک در بازی تجربه های مفیدی به دست می آورد که به آنها نیازمند است، مانند همکاری، پیروزی، شکست، برتری طلبی، رقابت، ایجاد رابطه انسانی و دوستانه، حس تعاون و احترام و طریقه استفاده از وسایل بازی.

ارزش اخلاقی عاطفی بازی

قبل از تدریس : قبل از تدریس این مبحث می توانید از هنرجویان بخواهید صفات خوب و بد قهرمانان ورزشی را فهرست کنند. چند بازی را روی تخته سیاه بنویسید و از هنرجویان بخواهید ارزش های اخلاقی هر بازی را فهرست کنند.

نام بازی / ارزش اخلاقی	گرگم به هوا	عموزنجیرباف	لی لی کردن	طناب بازی	دکتر بازی
رفاقت					
رقابت					
مهرورزی					
همکاری					
خودخواهی					
مسئولیت پذیری					
صداقت					
وفاداری					
حقیقت طلبی					
رعایت حقوق دیگران					
مسلط به خود					
حسادت					

کودکان در بازی ها با بسیاری از مفاهیم اخلاقی از جمله خوب، بد، حق، ناحق، درست، نادرست و نظایر آنها آشنا می شوند. بازی یکی از مهم ترین عوامل در تربیت اخلاقی کودک به شمار می آید. کودک در خانه و مدرسه یاد می گیرد که چه چیز خوب و چه چیز بد است. ولی تثبیت معیارهای اخلاقی در این دو (خانه و مدرسه) هرگز به اندازه بازی قوی نیست.

کودک در بازی درمی یابد که اگر بخواهد در بازی پذیرفته شود، باید درستکار، حقیقت طلب، مسلط به خود، عادل، صادق، وفادار، مسئولیت پذیر و دارای رفتاری پذیرفتنی باشد. اگر صادق نباشد همبازی ها خیلی زود او را طرد خواهند کرد و جایگاهی در

گروه نخواهد داشت. بازی این فرصت را به کودک می‌دهد تا در نقش یک قهرمان رفتارهای اخلاقی خوب و شایسته را تجربه کند. بازی، ارزش‌های اخلاقی را شکوفا می‌سازد و مسائل و ابعاد آن را پیش چشم کودک قرار می‌دهد. از این طریق می‌توان، فعالیت‌ها و اندیشه‌های نادرست کودک را اصلاح کرد و آنها را به سوی صلاح و خوبی سوق داد. کودک در بازی درس دفاع از خود، تلاش برای احیای حق، پاک‌سازی محیط و... را یاد می‌گیرد، همچنان که مهرورزی، همکاری، حق‌جویی، تعاون و... را می‌آموزد.

ارزش روانی بازی

قبل از تدریس: با هنرجویان در مورد احساس‌شان در موقع پیروزی تیم محبوب‌شان بحث کنید. یا در هنگام دویدن، پرش، خمیربازی یا آب‌بازی چه احساسی دارند؟

حالات آرامش، تنش، هیجان، صبوری و بردباری می‌توانند نشان‌دهنده ارزش روانی بازی باشند. کودک در بازی فرصت می‌یابد تا به راحتی احساسات و ایده‌های خود را بیان کند. او بین عواطف و امیال متضادش تعادل ایجاد می‌کند. پیازه این کار را «بازی جبرانی» می‌نامد. مثلاً کودک به عروسک خود دارو می‌دهد و به او گوشزد می‌کند که باید بخورد زیرا برای سلامتی‌اش ضروری‌ست. (در واقع به فشارهایی که به او در هنگام خوردن دارو وارد شده است اشاره دارد). کودک در زندگی روزمره نیاز دارد تا از نقش‌هایی که محدودیت‌های محیطی به او تحمیل می‌کند رهایی یابد. بازی نقش به کودک فرصت می‌دهد تا عمل ناخوشایندی را که موجب ناراحتی او شده است تعدیل نماید. در واقع انرژی تحت فشار خود را به گونه‌ای بیرون می‌ریزد. مانند زمانی که عروسک خود را کتک می‌زند یا زمانی که کودک از حیواناتی مانند سگ و گربه می‌ترسد با درآغوش گرفتن سگ و گربه پارچه‌ای بر ترس خود غلبه می‌کند و به بازی نقش می‌پردازد. کودک در بازی احساساتش را صادقانه و به راحتی بیان می‌کند و بازی‌هایی مانند عروسک بازی، خانه بازی، ماشین بازی، نمایش‌های عروسکی و ساختن ماسک‌ها، براساس قصه‌های شنیده شده، به کودک فرصت می‌دهند تا امیال، گرایش‌ها یا علایق و عکس‌العمل‌های عاطفی خود را به نمایش بگذارد و بر آنها غلبه کند و در واقع فرصت خود بودن را به او می‌دهند.

ارزش شناختی بازی

قبل از تدریس: نام یک وسیله بازی را روی تخته بنویسید و از دانش‌آموزان بخواهید تا بگویند چه فعالیت‌هایی را با این وسیله می‌توانند انجام دهند و هر بازی چه شناختی را برای آنها ایجاد می‌کند. مثلاً توپ:

نوع فعالیت	تعداد افراد	فضای بازی	وسایل بازی	نوع شناخت
فوتبال				
دست رشته				
والیبال				
بسکتبال				
تنیس				
پینگ‌پنگ				

مشخصات توپ در هر بازی	دست رشته	والیبال	بسکتبال	تنیس	پینگ پونگ
شکل					
اندازه					
رنگ					
جنس					
وزن (سبک یا سنگین)					

سپس در زمینه ارزش شناختی بازی، درس را شروع کنید.

بازی در رشد و توسعه مهارت‌های شناختی مانند مشاهده دقیق، جمع‌آوری، دسته‌بندی اطلاعات، حدس زدن و... نقش مهمی دارد. کودکان از طریق بازی به درک درستی از مفاهیم اندازه، حجم، شکل، وزن و نظایر آنها دست می‌یابند. کودک از راه عمل و تجربه، در محیط به ابداع می‌پردازد و با پدیده‌ها و مسائل جدید آشنا می‌شود. می‌کوشد به دقت مشاهده کند، تجربه به دست آورد و قدرت انتخاب بهترین راه حل را کسب کند و از محیط اطراف خود شناخت صحیح‌تری به دست آورد.

کودک در هنگام بازی، استدلال می‌کند، به قضاوت می‌پردازد، مسائل را حل و در نهایت از فعالیت‌های خود نتیجه‌گیری می‌کند. این فعالیت‌ها به او یاری می‌دهد تا در آینده بتواند متکی به نفس، مستقل و در حل مشکلات توانمند باشد. بین بازی و رشد شناختی رابطه‌ای تنگاتنگ وجود دارد. بررسی‌های انجام شده نشان دهنده رابطه‌ای مثبت بین بازی و نمره آزمون‌های هوشی کودکان است. این بررسی‌ها به نکات زیر اشاره دارد:

— افزایش مهارت‌ها در برنامه‌ریزی

— توانایی حل مسئله یا مشکل

— مهارت در وضعیت تحصیلی

— آفرینندگی و تفکر واگرا

— دست یافتن به دوراندیشی

— رشد حافظه

— رشد زبان

بنابراین ارتباط بازی با رشد شناختی موضوعی مهم است.

پیشنهاد

۱- با ترسیم جدولی بر روی تخته، از هنرجویان بخواهید تا ویژگی‌های بازی مطرح شده را در ستون‌های آن قرار دهند.

ویژگی‌ها	فردی	گروهی	شناختی	اخلاقی	جسمانی	عاطفی	روانی	اجتماعی	فضای باز	فضای بسته
نام بازی										

۲- پیشنهاد می‌شود هنرجویان در فضایی بزرگ‌تر از کلاس بازی‌های مطرح شده در کتاب را اجرا کنند.

عوامل مؤثر در بازی

قبل از تدریس: یک بازی شناخته شده را مطرح کنید. به طور مثال «دکتر بازی». در این بازی سن کودک و همچنین هوش او بسیار اهمیت دارد. در این بازی کودک در نقش دکتر به معاینه عروسک خود یا همبازی خود می‌پردازد و کلمات خاصی را تقلید می‌کند. نقش اطرافیان و محیط زندگی کودک در این بازی کاملاً مشهود است. اگر کودک را از آمپول یا دکتر ترسانده باشند کودک رفتار و گفتار اطرافیان را ادا خواهد کرد. بنابراین عوامل متعددی در بازی کودکان تأثیر دارند. این عوامل را می‌توان به دو دسته کلی تقسیم کرد:

الف) عوامل درونی شامل جنس، هوش، سن

ب) عوامل بیرونی شامل اطرافیان، محیط زندگی، اسباب بازی

الف) عوامل درونی

جنس: جنسیت یکی از عوامل مهم از نظر نحوه بازی، انتخاب اسباب بازی و همبازی در بازی کودکان است.

بین هجده ماهگی تا سه سالگی شناخت کودک از هویت جنسی ناقص است. اما به مرور در چهار و پنج سالگی از طریق همانندسازی با والدین این مسئله بارزتر و کامل‌تر می‌شود و به همین ترتیب بازی دخترها با پسرها تفاوت پیدا می‌کند.

عمده‌ترین عوامل تفاوت میان بازی دختران و پسران عبارت‌اند از:

● گرایش طبیعی کودک به بازی‌ها. بعضی از دختران طبیعتاً به بازی‌های خاصی علاقه نشان می‌دهند که پسران به آن بازی‌ها کم توجه‌اند.

● انتظارات و توقعات والدین و جامعه از دختر و پسر نیز کم‌کم آنان را به سوی تفاوت میان بازی‌های دخترانه و پسرانه سوق می‌دهد. بازی‌های مورد علاقه دختران عروسک بازی، خانه‌داری، کاردستی، بازی‌های کلامی و بازی‌های نمایشی‌ست. بازی‌های پسران بیشتر حالت تهاجمی دارد. آنان بازی‌های رقابتی و مسابقه‌ای و نیز نقش‌های قدرتمند برای اثبات خود را دوست دارند.

هوش: چنانچه «هوش» را توانایی یادگیری و انطباق فرد برای ادامه زندگی بدانیم بازی با «هوش» کودک رابطه دارد. به طور

مثال کودکی به دلیل نداشتن توپ، چندین جوراب را درون هم قرار می‌دهد و با آنها یک توپ تهیه می‌کند. یا کودک دیگر با قرار دادن یک قطعه سنگ درون یک قوطی خالی فلزی برای برادر یا خواهر کوچکش جفجه می‌سازد. در چنین حالتی «هوش» بر نحوه بازی و نوع انتخاب اسباب بازی تأثیر می‌گذارد.

کودکان تیزهوش سعی می‌کنند وسایل و اسباب بازی‌هایی را انتخاب کنند که بتوانند با آنها به ابتکار و ابداع دست بزنند و برای آنها قوای ذهنی خود را به کار گیرند. کودکان باهوش‌تر مدت کمتری به یک بازی مشغول می‌شوند، زیرا خواهان تنوع‌اند و از تنوع لذت می‌برند. کودکان باهوش در سنین بالاتر به بازی‌هایی که مستلزم فعالیت‌های ذهنی و جسمی‌ست می‌پردازند، مانند جمع‌آوری اشیاء که برای آنان جذاب و لذت بخش‌تر است.

کودکان تیزهوش به دلیل داشتن توانایی‌های بیشتر، به انجام دادن بازی‌های انفرادی تمایل نشان می‌دهند و معمولاً انرژی بدنی را در حد زیادی مصرف نمی‌کنند. به نظر می‌رسد که کودکان تیزهوش، به سبب توانایی زیاد، و کودکان کم‌هوش، به علت ناتوانی، معمولاً به راحتی در گروه پذیرفته نمی‌شوند.

سن: سن کودک نه تنها با نوع بازی ارتباط دارد بلکه در انتخاب اسباب بازی، همبازی، مدت زمان بازی و همچنین نحوه بازی نیز تأثیر می‌گذارد.

کودکان با افزایش سن، تمرکزشان در بازی بیشتر می‌شود و برای یک بازی یا اسباب بازی مدت بیشتری را صرف می‌کنند. انتخاب همبازی نیز با سن کودک ارتباط دارد. کودک در فاصله بین ۹ تا ۱۳ ماهگی بیشتر به اسباب‌بازی‌هایش توجه دارد و به همبازی‌هایش مانند یک اسباب بازی نگاه می‌کند و ممکن است به همبازی خود صدمه بزند. اما از چهارده ماهگی به بعد، به تدریج به همبازی خود توجه می‌کند و دیگر همبازی برایش در حکم اسباب بازی نیست. همبازی برای او به معنای «هم‌جواری‌ست که ممکن است کودک یا بزرگ‌سال باشد. او از بودن در کنار آنها لذت می‌برد، ولی دوست ندارد آنها در وسایل بازی‌اش شریک شوند یا با او ارتباط کلامی برقرار کنند».

بنابراین کودکان در کنار یکدیگر بازی می‌کنند، بدون آنکه الزاماً ارتباطی با یکدیگر داشته باشند. اما زمانی که یکی از آنها محل را ترک می‌کند، دیگری اعتراض می‌کند. به این نوع بازی «بازی موازی» می‌گویند. از سال دوم زندگی نشانه‌هایی از همیاری و همدلی در کودک دیده می‌شود و کودک به دنبال «همبازی واقعی» می‌گردد. او با همبازی خود در اسباب بازی شریک می‌شود و با هم حرف می‌زنند.

با افزایش سن، کودک وابستگی‌اش به هم‌سالان، تدریجاً بیشتر می‌شود و در دوره دبستان به گروه‌گرایش پیدا می‌کند و بازی‌های گروهی را ترجیح می‌دهد.

ب) عوامل بیرونی بازی

قبل از تدریس: از هنرجویان بپرسید وقتی در کودکی بازی می‌کردند، کجا، با کی و با چی بازی می‌کردند. از پاسخ‌های آنها فهرستی تهیه و آنها را طبقه‌بندی کنید.

کجا	با کی	با چی
درون اتاق	مادر	عروسک
پارک	خواهر	ماشین
زیرمیز	دوست	لوازم خانه
پشت میز	دوست	گل یا بوچ
در مهد	دوست	الا کلنگ

فهرست آنها را در سه طبقه (اطرافیان، محیط، اسباب بازی) قرار دهید و درباره آنها صحبت کنید، از جمله: کدام مطلوب تر بود؟ کی مؤثرتر بود؟ کدام اسباب بازی محبوب بود؟ عوامل بیرونی مؤثر در بازی عبارتند از:

- اطرافیان
- محیط زندگی
- اسباب بازی

• **اطرافیان:** روش های تربیتی والدین در بازی های کودکان تأثیر دارد. کودکانی که با روش های مستبدانه پرورش می یابند به علت اینکه شدیداً تحت سلطه والدین هستند اغلب ساکت و مطیع اند و بازی های آنان فاقد خلاقیت و نوآوری است. آنها در نقش همبازی بیشتر تحت تسلط دیگران اند.

کودکانی که خانواده کنترلی بر رفتارشان ندارند، یاد نمی گیرند که در بازی همکاری داشته باشند، لذا از قوانین سرپیچی می کنند، عقاید خود را تحمیل می نمایند و رفتاری پرخاشگرانه دارند.

کودکانی که در خانواده یادگرفته اند به عقاید دیگران احترام بگذارند و حرف شنوی داشته باشند، قوانین را می پذیرند و قدرت نوآوری، همراهی و همکاری دارند. کودکان نیز دوست دارند با آنها بازی کنند.

• **محیط زندگی:** از آنجا که محرکات محیطی در رشد هوشی کودک تأثیر قابل توجهی دارد، بازی کودکان نیز تحت تأثیر تنوع و تحرکات محیطی قرار می گیرد. البته محرک های محیطی باید در حد متعادل و قابل قبول باشند وگرنه، نه تنها اثر مثبتی ندارد، بلکه ممکن است به اختلال در یادگیری کودک نیز بینجامد. علاوه بر محرکات محیطی فضای بازی نیز در شکل گیری بازی و نوع بازی بسیار تأثیر دارد.

تحقیقات انجام شده نشان می دهد که عوامل محیطی و فرهنگ جامعه در شکل گیری و نوع بازی اثر می گذارد. این امر در کشورهای مختلف و حتی در شمال و جنوب یک کشور به وضوح دیده می شود. در واقع می توان گفت بازی کودکان به نوعی انعکاس دهنده فرهنگ آن جامعه است. در مناطق محروم به دلیل اینکه توانایی اقتصادی افراد جهت خرید وسایل و اسباب بازی برای کودکان کافی نیست، به کودکان خود آن دسته از بازی های سنتی را که نیاز چندانی به وسایل و اسباب بازی ندارند می آموزند. در این جوامع کودکان یاد می گیرند که برای خود اسباب بازی بسازند. این تولید و سازندگی خود، برای کودکان گونه ای بازی و فعالیت دلچسب به شمار می آید و به خلاقیت و آفرینندگی آنان کمک می کند.

• اسباب بازی

قبل از تدریس: یک جلسه قبل از تدریس اسباب بازی ها از هنرجویان بخواهید در صورت امکان هر کدام یک اسباب بازی موجود در منزل را به کلاس بیاورند یا تصاویری از اسباب بازی ها را جمع آوری کنند و به صورت کولاژ روی مقوا بچسبانند. سپس با معرفی اسباب بازی ها و نشان دادن تصاویر، در مورد ویژگی های هریک صحبت کنید. آن گاه از این اطلاعات فهرستی تهیه کنید و درس را شروع نمایید.

ویژگی ها / نام اسباب بازی	جنس	شکل	رنگ	کاربرد
۱- جغجغه	- پلاستیک (خشک و نرم) - فلزی - چوبی	اشکال مختلف قابل تکان دادن	الوان، شفاف غیر سمی	تولید صدا، پرورش حس شنوایی، افزایش دقت و هوشیاری، افزایش مهارت انگشتان و دست ها
۲- فرغون یا کالسکه				
۳- جعبه های آهنگ				
۴- عروسک				
۵- وسایل نقلیه				
۶- خانه عروسکی				
و نظایر آنها				

اسباب بازی در یادگیری و شکل دهی به شخصیت و رفتار کودکان نقش دارد. بازی و اسباب بازی برای کودکان بسیار مهم است. آنان بیشترین اوقات خود را به بازی و فعالیت می پردازند. کودکان زمان بازی را بسیار دوست دارند و این زمان را بر هر چیز دیگری مقدم می شمارند.

انتخاب اسباب بازی مناسب برای کودکان در هر سنی بسیار حائز اهمیت است. مناسب ترین و بهترین اسباب بازی، به ویژه برای کودکان پیش دبستانی، اسباب بازی های آموزشی ست. این گروه از اسباب بازی ها موجب پرورش تفکر، تخیل، سرگرمی، لذت و مهم تر از همه موجب یادگیری در کودک می گردند و او را با مفاهیم و دنیای پیرامون آشنا می سازند.

در انتخاب اسباب بازی باید به ویژگی های رشد جسمی، عقلی، عاطفی و اجتماعی کودک توجه نمود. همچنین معیارهای دیگری در انتخاب آنها مدنظر قرار می گیرد. مانند نوع جنس و مواد ساخت اسباب بازی، رعایت بهداشت و ایمنی، هم خوانی با فرهنگ جامعه، نزدیک بودن اسباب بازی با واقعیت زندگی کودک و اثرگذاری اسباب بازی بر رشد فکری و آفرینندگی و سازندگی که باید به همه آنها توجه نمود.

پیشنهاد

از هنرجویان بخواهید براساس محتوای تدریس شده، نمونه آموزش یک فعالیت برای بازی را طراحی کنند.
این نمونه، آنها را برای فرم شماره ۲ برنامه ریزی مفاهیم آموزشی آماده می کند.

نمونه آموزش یک فعالیت

موضوع فعالیت : بازی
هدف : ارزش شناختی بازی
نوع فعالیت : تشخیص با چشم بسته
تأکید بر رشد : شناختی
محل : فضای باز یا بسته
تعداد کودکان : حداکثر ۱۰ نفر
زمان : ده دقیقه برای هر بازیکن
سن : پنج ساله
وسایل لازم : وسیله بازی خاصی ندارد. تنها یک روسری یا پارچه تمیز برای بستن چشم ها لازم است و صندلی و زیرانداز برای فضای باز
زمینه سازی : کودکان در صندلی های خود یا در فضای باز به صورت دایره روی زیراندازی که قبلاً انداخته شده است، می نشینند.
روش کار
هدف از این بازی : نشاط و شادی، تمرکز، شناخت از طریق لمس و تطابق آن با مفاهیم ذهنی، تشخیص، زبان آموزی. مراحل اجرا : این بازی در حیاط مهد یا در کلاس درس قابل اجراست. ابتدا محیط را آماده می کنیم و کودکان در سر جایشان قرار می گیرند. سپس یکی از کودکان انتخاب می شود. چشم او را با یک پارچه تمیز می بندیم و از او می خواهیم دور خودش بگردد تا جهت را تشخیص ندهد. حال جای کودکان را با یکدیگر عوض می کنیم. کودک چشم بسته باید با دست و از راه لمس کردن، اسم هم کلاسی خود را بگوید.
پیامد حاصل از آموزش :
کودک از طریق جست و جو، تمرکز، لمس و تطابق با مفاهیم ذهنی می تواند با چشم بسته دوستش را تشخیص دهد.
خزانه لغات : اشیای مختلف، اسامی هم کلاسی ها
مهارت : کودک می تواند با ارزش شناختی بازی آشنا شود.

فرم ارزشیابی محتوای فصل ۲ نقش و اهمیت بازی دوران پیش از دبستان

حوزه‌های فعالیت	گروه ۱		نویسنده و مجری
	ارزاش و یاد دهن		ارزاش و یاد دهن
	ارزاش و یاد دهن		ارزاش و یاد دهن
ارزش بازی	ارزش بازی		ارزش بازی
	ارزش بازی		ارزش بازی
	ارزش بازی		ارزش بازی
	ارزش بازی		ارزش بازی
عوامل مؤثر در بازی	درونی	تجربه	
		تجربه	
		تجربه	
	بیرونی	تجربه	
		تجربه	
		تجربه	
معیارهای انتخاب اسباب بازی	تجربه		
	تجربه		
	تجربه		
	تجربه		
	تجربه		
	تجربه		
تجربه			

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

<p>هنرجویان چه نیاز و فعالیت‌هایی را باید بیشتر انجام دهند؟</p>	<p>چه فعالیت‌ها و برنامه‌ای را بیشتر باید انجام دهم؟</p>
<p>هنرجویان چه فعالیت‌ها و نیازهایی باید کمتر انجام دهند؟</p>	<p>چه فعالیت‌ها و برنامه‌ای را کمتر باید انجام دهم؟</p>
<p>سایر پیشنهادها :</p>	

ارزشیابی فصل دوم : فرم ارزشیابی مستمر و پایانی

ارزشیابی این کتاب به صورت ۸ نمره نظری و ۱۲ نمره عملی در دو نوبت اول و دوم انجام می‌گیرد.

نمره	عنوان		
	<p>نظری :</p> <p>اجرای آزمون‌های شفاهی و کتبی براساس محتوای تعیین شده در قیمت پایانی نظری نوبت اول و دوم</p> <p>شاخص‌های غیر فنی :</p> <p>– ارائه تحقیقات و گزارش‌های مرتبط با درس</p> <p>– نقد و بررسی گزارش‌ها و تحقیقات ارائه شده در کلاس</p>	مستمر	نوبت اول و دوم
	<p>عملی :</p> <p>– اجرای فعالیت‌های آموزشی مناسب با اهداف رفتاری در قسمت‌های عملی پایانی نوبت اول و دوم</p> <p>– شناخت و کاربرد صحیح وسایل و ابزار : این مبحث به وسایل مورد نیاز بازی‌ها براساس اهداف و کاربرد صحیح اسباب بازی‌ها اختصاص دارد.</p> <p>– جمع‌آوری فعالیت‌های انجام شده به صورت منظم و صحیح در یک پوشه</p> <p>مهارت‌های غیر فنی :</p> <p>– نظم و انضباط و حضور فعال در کارگاه، سرعت و مهارت در اجرای فعالیت‌های آموزشی، مشارکت فعال در فعالیت‌های گروهی و فردی، رعایت نکات بهداشتی و ایمنی در انجام فعالیت آموزشی و خلاقیت در ارائه فعالیت‌های آموزشی</p>		
۱ نمره	<p>نظری :</p> <p>نقش و اهمیت بازی در دوران پیش از دبستان</p>	نظری	نوبت اول
۲/۵ نمره	<p>عملی :</p> <p>طراحی یک بازی، با توجه به ارزش‌های بازی، ساختن یک اسباب بازی (پازل، روی هم چیدنی و ...)</p>		
۱ نمره	<p>نظری :</p> <p>نقش و اهمیت بازی در دوران پیش از دبستان</p>	نظری	نوبت دوم
۱ نمره	<p>عملی :</p> <p>طراحی یک بازی، با توجه به ارزش‌های بازی، ساختن یک اسباب بازی (پازل، روی هم چیدنی، مینیاتوری و ...) مرتبط با واحد کار</p>		

توجه :

ارزشیابی از محتوای نظری، با توجه به اهداف رفتاری فصل و شاخص‌های غیرفنی که در جدول ارزشیابی به آن اشاره شد، صورت می‌گیرد.

الف) نمونه ارزشیابی نظری :

● سوالات تشریحی

- ۱- مفاهیم بازی‌های گروهی را نام ببرید.
- ۲- ارزش همه جانبه بازی «گرگم و گله می‌برم» را مشخص کنید.

● سوالات تکمیلی

- ۱- به بازی‌ای که کودک از طریق آن می‌تواند عمل ناخوشایندی را از ذهن خود پاک کند بازی می‌گویند.
- ۲- جنسیت، هوش و سن از عوامل مؤثر در بازی هستند.

● سوالات صحیح و غلط

- ۱- شناسایی کودک از جهان پیرامونش در بازی‌ها متجلی می‌شود. ☐ ص ☐ غ
- ۲- داشتن همبازی‌های متعدد برای جبران کمبود اسباب بازی کافی است. ☐ ص ☐ غ

● سوالات چند گزینه‌ای :

- ۱- گزینه صحیح را با علامت ضربدر مشخص کنید :
- ۱- بارزترین ارزش بازی «انداختن توپ در سبد» کدام است؟
الف) جسمانی ب) شناختی ج) عاطفی د) اجتماعی
- ۲- کدام بازی کودک بین عواطف و امیال متضادش تعادل ایجاد می‌کند؟
الف) جبرانی ب) تقلیدی ج) موازی د) نمادین

توجه :

ارزشیابی عملی، با توجه به موضوع انتخابی واحد کار یا پروژه آموزشی و با در نظر گرفتن مهارت‌های غیرفنی، صورت می‌گیرد.

ب) نمونه ارزشیابی عملی :

با توجه به موضوع انتخابی واحد کار :

- ۱- یک بازی، با توجه به ارزش جسمانی آن، برای کودک چهار تا پنج ساله طراحی کنید.
- ۲- یک جورجورک برای کودک سه ساله درست کنید.
- ۳- برای کودکان دو تا سه ساله پازل ۲ تکه بسازید.

● هنرآموزان محترم توجه داشته باشند هدف نهایی ایجاد توانمندی‌هایی در هنرجویان است تا آنان در پایان این فصل به‌خوبی بتوانند بازی‌هایی را، با توجه به ارزش‌های آن، سن کودک و در نظر گرفتن واحد کار، طراحی و اجرا کنند. همچنین در این رابطه قادر شوند اسباب بازی‌های ابتکاری با وسایل موجود در کارگاه درست کنند.

جدول ارزشیابی نظری و عملی براساس شاخص‌ها و مهارت‌های غیر فنی

نمره نظری :

نام و نام خانوادگی	نظری	کتبی	شفاهی	تحقیق	گزارش	نقد و بررسی گزارش	نقد و بررسی تحقیق	یادداشت هنرآموز

نمونه جدول ارزشیابی از محتوای نظری

نمره عملی :

نام و نام خانوادگی	عملی	حضور فعال در کلاس	میزان مشارکت در فعالیت گروهی	ارائه پوشه کار	کاربرد صحیح وسایل	اجرای صحیح کار عملی	سرعت و مهارت در اجرای کار	نوآوری و خلاقیت	نظم و انضباط	رعایت بهداشت و ایمنی در کار	یادداشت هنرآموز

نمونه جدول ارزشیابی از محتوای عملی

