

ایده‌ی خلاقانه برای ترویج کتاب‌خوانی

✦ کتاب‌بازی ✦

علیرضا رحمانی

آموزگار پایه اول دبستان شهید بهروز طاهرخانی

استان قزوین شهر تاکستان

کد پرسنلی

۴۶۰۲۰۱۰۲

شماره تماس

۰۹۱۲۹۰۵۵۴۹۳



## ایده‌ی خلاقانه برای ترویج کتاب‌خوانی

### کتاب‌بازی (بازی‌های حرکتی و خلاقانه با داستان‌ها)

#### مقدمه

در سنین ابتدایی، کودکان بیش از هر چیز از طریق بازی و تجربه‌ی عملی یاد می‌گیرند. ترکیب کتاب‌خوانی با فعالیت‌های حرکتی و بازی‌های تعاملی، می‌تواند انگیزه‌ی مطالعه را در آن‌ها افزایش داده و فرآیند یادگیری را لذت‌بخش‌تر کند. ایده‌ی "کتاب‌بازی" به همین منظور طراحی شده است تا دانش‌آموزان را به گونه‌ای درگیر داستان‌ها کند که مطالعه نه تنها یک فعالیت آموزشی، بلکه یک تفریح هیجان‌انگیز باشد.

#### ♦ نحوه‌ی اجرا

ایده‌ی "کتاب‌بازی" شامل مجموعه‌ای از بازی‌های آموزشی و سرگرم‌کننده است که بر اساس کتاب‌ها و داستان‌های منتخب طراحی می‌شوند. این بازی‌ها به کودکان کمک می‌کند که داستان را به شیوه‌ای عملی و تعاملی تجربه کنند. در ادامه، چند نمونه از این بازی‌ها معرفی شده است:

#### ۱. بازی "مار و پله‌ی داستانی"

- ♦ یک صفحه‌ی بازی "مار و پله" بزرگ با طراحی سفارشی تهیه می‌شود.
- ♦ در هر خانه‌ی بازی، یک سؤال مرتبط با داستان وجود دارد (مثلاً: "اسم شخصیت اصلی چه بود؟" یا "او در مرحله‌ی بعدی چه تصمیمی گرفت؟").
- ♦ هر دانش‌آموز باید پس از انداختن تاس و حرکت روی صفحه، به سؤالات مربوط به داستان پاسخ دهد تا بتواند به جلو حرکت کند.
- ♦ اگر پاسخ درست بدهد، حرکت او در بازی ادامه پیدا می‌کند؛ اگر پاسخ نادرست باشد، باید به عقب برگردد.

☑ **هدف این بازی:** تقویت درک مطلب، افزایش تمرکز و یادگیری تعاملی از طریق بازی.

## ۲. مسابقه‌ی "حدس شخصیت‌ها" 🗣️ 🧐 🗨️

- ♦ معلم بخشی از یک کتاب را بدون نام بردن از شخصیت‌ها می‌خواند.
- ♦ دانش‌آموزان باید حدس بزنند که این بخش مربوط به کدام شخصیت است.
- ♦ برای چالش بیشتر، معلم می‌تواند ویژگی‌های شخصیت را توصیف کند و دانش‌آموزان باید بر اساس آن‌ها حدس بزنند.

♦ همچنین می‌توان از تصاویر یا کارت‌هایی که نام شخصیت‌ها روی آن‌ها نوشته شده است، استفاده کرد.

✓ **هدف این بازی:** تقویت مهارت شناختی، دقت در خواندن و درک شخصیت‌های داستان.

## ۳. بازی "پانتومیم داستانی" 🗣️ 🗨️ 🗨️

- ♦ دانش‌آموزی انتخاب می‌شود تا بدون صحبت کردن، صحنه‌ای از داستانی که خوانده است را اجرا کند.
- ♦ سایر دانش‌آموزان باید حدس بزنند که این صحنه مربوط به کدام قسمت از داستان است.
- ♦ می‌توان از کارت‌هایی که حاوی صحنه‌های مختلف داستان هستند استفاده کرد و دانش‌آموزان یکی را به‌طور تصادفی انتخاب کنند.

♦ پس از حدس صحیح، درباره‌ی آن صحنه صحبت می‌شود: چرا شخصیت این تصمیم را گرفت؟ چه احساسی داشت؟ اگر شما جای او بودید، چه می‌کردید؟

✓ **هدف این بازی:** تقویت تخیل، مهارت‌های غیرکلامی، و درک بهتر داستان از طریق اجرای عملی.

## ۴. داستان بگو و بساز" (بازی ادامه‌ی داستان) 🗨️ 🗨️

- ♦ معلم شروع یک داستان را می‌خواند و دانش‌آموزان باید به‌نوبت، هر کدام یک جمله‌ی جدید به آن اضافه کنند.

♦ این داستان‌سازی گروهی به‌صورت شفاهی انجام می‌شود یا می‌توان آن را روی تخته‌ی کلاس نوشت.

♦ در پایان، کل داستان خوانده می‌شود و دانش‌آموزان درباره‌ی آن صحبت می‌کنند.

✓ **هدف این بازی:** تقویت خلاقیت، مهارت‌های نوشتاری و همکاری در داستان‌نویسی.

## ۵. مسابقه‌ی نقشه‌ی داستان 📖 📚 "

- ♦ معلم یک نقشه‌ی ساده از مسیر داستان طراحی می‌کند.
- ♦ این نقشه شامل مکان‌هایی است که در داستان حضور دارند (مثلاً خانه‌ی شخصیت اصلی، جنگل، قلعه، غار مخفی).
- ♦ دانش‌آموزان با پاسخ دادن به سؤالات داستانی، باید مسیر درست را در نقشه پیدا کنند و به پایان داستان برسند.

☑ **هدف این بازی:** درک بهتر ساختار داستان، تقویت تفکر منطقی و مهارت‌های حل مسئله.

### ♦ چرا این روش مؤثر است؟

☑ **افزایش سرگرمی در فرایند مطالعه**

با ترکیب کتاب‌خوانی و بازی، مطالعه به یک فعالیت جذاب و هیجان‌انگیز تبدیل می‌شود که کودکان با اشتیاق بیشتری در آن شرکت می‌کنند.

☑ **تعامل و مشارکت بیشتر دانش‌آموزان**

بازی‌ها باعث افزایش تعامل میان دانش‌آموزان می‌شود و آن‌ها را به شرکت در فعالیت‌های گروهی تشویق می‌کند.

☑ **تقویت حافظه‌ی تصویری و کلامی**

استفاده از حرکات بدن، تصاویر و اجرای نقش‌ها، باعث بهبود حافظه‌ی تصویری و مهارت‌های کلامی کودکان می‌شود.

☑ **افزایش اعتمادبه‌نفس و تقویت مهارت‌های اجتماعی**

دانش‌آموزان با شرکت در بازی‌های گروهی و اجرای داستان‌ها، مهارت‌های اجتماعی خود را تقویت کرده و اعتمادبه‌نفس بیشتری در صحبت کردن و تعامل با دیگران پیدا می‌کنند.

### ✓ ایجاد انگیزه‌ی بلندمدت برای مطالعه

وقتی مطالعه با فعالیت‌های جذاب همراه باشد، کودکان تمایل بیشتری به ادامه‌ی خواندن پیدا می‌کنند و کتاب‌خوانی به یک عادت روزانه تبدیل می‌شود.

#### ♦ نتیجه و بازخورد اجرای این روش

- ✚ دانش‌آموزان با شور و هیجان بیشتری در فعالیت‌های کتاب‌خوانی شرکت می‌کنند.
- ✚ میزان مشارکت آن‌ها در بحث‌های کلاسی افزایش می‌یابد.
- ✚ درک آن‌ها از داستان‌ها عمیق‌تر شده و توانایی تحلیل داستان‌ها تقویت می‌شود.
- ✚ یادگیری تبدیل به یک تجربه‌ی لذت‌بخش می‌شود که آن‌ها را برای آینده‌ای پر از مطالعه آماده می‌کند.

#### ♦ نتیجه‌گیری و هدف از ارائه‌ی این ایده در مسابقه

ایده‌ی "کتاب‌بازی"، یک روش خلاقانه و تعاملی برای ترویج کتاب‌خوانی است که باعث می‌شود کودکان از طریق بازی‌های جذاب، مفاهیم داستانی را بهتر درک کنند و مهارت‌های فکری و ارتباطی خود را تقویت کنند. این روش نه تنها علاقه‌ی کودکان به مطالعه را افزایش می‌دهد، بلکه باعث رشد خلاقیت، تخیل و مهارت‌های اجتماعی آن‌ها نیز می‌شود.

✚ با اجرای این برنامه، مطالعه دیگر یک فعالیت اجباری نخواهد بود، بلکه به یک بازی لذت‌بخش و جذاب تبدیل می‌شود که کودکان با اشتیاق در آن شرکت می‌کنند ✨📖🎲 .