

نمایش

فهرست

صفحه	عنوان
۲۰۲	الف - دانستنی‌های معلم
۲۰۷	ب - فعالیت‌های یادگیری دانش‌آموزان
۲۰۷	- فعالیت‌های یادگیری پایه‌ی اول
۲۰۷	۱- بازی سؤال‌های دقتی
۲۰۸	۲- بازی یافتن یک شیء با توجه به شدت صدا
۲۰۸	۳- بازی شناسایی اشیاء با چشم بسته
۲۰۹	۴- بازی شناسایی صداها با چشم بسته
۲۱۰	۵- بازی زووو ...
۲۱۰	۶- بازی کشیدن مصوت‌ها
۲۱۱	۷- بازی حرکات و صداهاى تقلیدی
۲۱۱	۸- تلفیق نمایش با تربیت شنوایی
۲۱۲	۹- تلفیق نمایش با قصه
۲۱۲	۱۰- تلفیق نمایش با نقاشی
۲۱۲	۱۱- تلفیق نمایش با کاردستی
۲۱۲	- فعالیت‌های یادگیری پایه‌ی دوم
۲۱۲	۱- بازی سؤال‌های دقتی
۲۱۲	۲- بازی یافتن یک شیء با چشمان بسته
۲۱۳	۳- بازی یافتن جای خود با چشمان بسته
۲۱۳	۴- بازی نام بردن اشیای محیط با چشمان بسته

۲۱۴	۵- بازی دویدن و تغییر جهت
۲۱۴	۶- بازی آینه
۲۱۵	۷- بازی شمارش
۲۱۵	۸- بازی سفرهای خیالی
۲۱۶	—فعالیت‌های یادگیری پایه‌ی سوم
۲۱۶	۱- بازی نمایش خوردن میوه یا غذای خوشمزه
۲۱۷	۲- بازی نمایش خوردن یک داروی تلخ
۲۱۷	۳- بازی نمایش استنشام بوهای مختلف
۲۱۸	۴- بازی نمایش دست زدن به اجسام داغ یا یخ
۲۱۹	۵- بازی نمایش راه رفتن روی زمین داغ
۲۱۹	۶- بازی معرفی یک شیء بدون حرف زدن

نمایش

الف — دانستنی‌های معلم

برای نمایش تعاریف بسیاری وجود دارد. آنچه در این برنامه برای دانش‌آموزان آمده، این است که نمایش یک زندگی فرضی است که فرد، خود را در جریان آن قرار می‌دهد. اصل مسلم برای پذیرفتن این فرض، باورپذیری فرد است. هر چه او بیشتر باور کند، شرایط را بهتر درک می‌کند.

مبانی نمایش، دقت حواس، تخیل قوی و صدا و حرکات مؤثرند. برای این که کودکان ما صدایی مستحکم و تأثیرگذار داشته باشند و بتوانند در شرایط مختلف، شدت، ضعف و حالات عاطفی آن را کنترل کنند و نیز حرکاتی سنجیده و موزون داشته باشند تا کلام آن‌ها را قوت و قوام بخشد، باید در بازی‌هایی هدف‌دار که برای این منظور طراحی شده‌اند، شرکت کنند.

اصولاً، بازی جزئی از زندگانی کودکان است. همه‌ی آن‌ها بازی را دوست دارند و بیشتر وقت خود را برای بازی صرف می‌کنند. در جریان بازی، بچه‌ها به‌طور غیرمستقیم یاد می‌گیرند که دقت خود را به‌ویژه در به‌کارگیری حواس بینایی، شنوایی و لامسه تقویت کنند؛ به محیط اطراف خود بیشتر توجه داشته باشند و به تخیل قوی و تجسم خلاق دست یابند؛ صدای خود را تقویت کرده و بتوانند آن را کنترل کنند و حرکات خود را با دقت حواس، تخیل قوی و تفکر عمیق متناسب سازند.

وقتی کودکان یک متن نمایشی را می‌خوانند، به مهارت‌های خواندن و سخن گفتن نیز دست می‌یابند. آن‌ها می‌آموزند که چگونه به‌طور کامل از لب‌ها، دهان و زبان خود استفاده کنند و از این طریق، بسیاری از مشکلات سخن گفتن آن‌ها برطرف می‌شود.

کودکان در ادامه‌ی کار، به آرامی وارد بخش ایفای نقش می‌شوند. در داستان‌های تخیلی یا واقعی که انتخاب می‌کنند یا خودشان می‌سازند، مسئولیت کاری را به عهده می‌گیرند و آن

را انجام می‌دهند؛ آن‌ها به این وسیله، خود را باور می‌کنند، خود را بیان می‌کنند، اعتماد به نفس می‌یابند، بر عواملی مثل ترس، خجالت، نگرانی، وسواس و... غلبه می‌کنند و دقت در همه چیز را می‌آموزند. سپس، به کمک دوستان خود به بازنگری نقش‌ها می‌پردازند و آن‌ها را اصلاح می‌کنند. کودکان در این فرایند، زندگی را تجربه می‌کنند. مسئولیتی را که به عهده گرفته‌اند، با قوت و بدون هراس از شکست و اشتباه، انجام می‌دهند و تلاش می‌کنند تا شایستگی‌ها و توانایی‌های خود را در انجام دادن آن نشان دهند.

کودکان در بازی‌های دسته‌جمعی، علاوه بر توسعه‌ی مهارت‌های زندگی اجتماعی، احترام به قوانین، پذیرفتن دیگران، احترام به دیگران، سعه‌ی صدر، انتقادپذیری، بردباری، گوش دادن، سخن گفتن درست، بیان خود و افشای درون، پرورش قوه‌ی تخیل، نظم و انضباط و آگاهی‌های هنری را می‌آموزند. به‌وسیله‌ی بازی‌های نمایشی، کودک بر ترس، اضطراب و خجالت خود غلبه می‌کند؛ برای مثال، اگر از تاریکی هراس دارد یا اگر از سخن گفتن در جمع می‌ترسد یا خجالت می‌کشد، بر آن‌ها فائق می‌آید. در همین بازی‌ها، کودک یاد می‌گیرد که جامعه را در حدّ توان خود بشناسد، واقعیت‌ها را ببیند و به‌ویژه روابط انسان‌ها را با یک‌دیگر و با کلّ جامعه درک کند؛ توان شناخت زیبایی‌ها و زشتی‌ها، لطایف و دردها را به دست آورد و در نهایت، بتواند با مشکلات و مسائل روبه‌رو شود و آن‌ها را حل کند. او در همین دوره، باید با واقعیت‌هایی مثل تولد، ازدواج و مرگ آشنا شود. نمایش در مقام یک وسیله‌ی آموزشی، برای کودکان اهمیت فراوانی دارد. همان‌طور که انسان در آغاز پیدایش، در رویارویی با عوامل طبیعی، با همین مراسم و بازی‌ها به مشکلات خود فائق آمد و با محیط خویش سازش پیدا کرد، کودکان نیز با همین بازی‌های نمایشی می‌توانند بر ناتوانی‌های خود غلبه کنند.

نمایش، کوششی خلاق است که با آن می‌توان کودکان را به بیان عواطف و احساسات درونی خود تشویق کرد. با بیان این موارد، احساسات مبهم روشن می‌شوند، صراحت پیدا می‌کنند و ادراک می‌شوند؛ احساسات ناقص نیز به کمال می‌رسند؛ مثلاً، احساس وحشت آشکار می‌شود و بعد، ترس کاملاً از بین می‌رود.

در اجرای نمایش، کودکان کوشش می‌کنند که به جای شخص یا موجود دیگری قرار گیرند و موقعیت‌های بسیاری را تجربه کنند؛ مثلاً گرسنگی، تشنگی و حتی لحظه‌های سخت زندگی دیگران. بدیهی است که تجربه‌ی لحظه‌های مختلف و افراد گوناگون برای زندگی آینده‌ی آن‌ها بسیار مفید است. در جریان این بازی‌ها علاوه بر این که کودکان حس می‌کنند به آنان توجه شده است، به دور از

امر و نهی‌ها، نقشی را که پذیرفته‌اند، ایفا می‌کنند.

از آن جا که کودکان همواره معلم یا پدر و مادر خود را ناظر بر رفتارهای خود می‌دانند و می‌پندارند که در بسیاری از لحظه‌ها یکی از این افراد، از کار آن‌ها جلوگیری می‌کند یا آن‌ها را به انجام دادن کاری وامی‌دارد، بازی‌های نمایشی فرصت مغتنمی است که به آن‌ها فرصت می‌دهد که بر نظم و انضباط خود ناظر باشند و سعی کنند احساسات، تمایلات و خواسته‌هایشان را تحت انضباط و تابع جامعه‌ی کوچک هم‌بازی‌های خود درآورند. کودکان گاهی به خود می‌اندیشند و می‌بینند که همیشه یک نفر بالای سر آن‌هاست که رفتارشان را کنترل و به آن‌ها امر و نهی می‌کند و آن‌ها نیز به تدریج این شخصیت آقا بالاسر را پذیرفته‌اند؛ در حالی که باید مستقل باشند. در بازی‌های نمایشی، این فرصت ایجاد می‌شود که کودکان از حالت عروسک‌های خیمه شب بازی بیرون بیایند؛ آزادانه بیندیشند، آزادانه رفتار کنند، آزادانه تجربه کنند و در جریان این تجربه‌ها، درون و بیرون خود را تربیت کنند.

به معلمان توصیه می‌شود که هرگونه نظارت و کنترل را به‌طور غیرمستقیم انجام دهند؛ چون کودکان باید بدون آن که خود بدانند، برای زندگی در همه‌ی ابعاد آن آماده شوند و این به وسیله‌ی نمایش، بیشتر امکان‌پذیر است.

تجربه‌ی ویولا اسپولین در این زمینه، نمونه‌ای بسیار زیباست. او می‌گوید که کودکی در همه‌ی درس‌هایش نمره‌ی کم می‌گرفت و اصولاً شاگرد خوبی نبود اما در بازی‌های مختلف بسیار باهوش به نظر می‌رسید. بررسی‌ها نشان داد که او دانش‌آموز بسیار باهوشی است و بی‌تفاوتی او در درس‌ها معلول ترس اوست. با تجربه‌ی بازی‌های نمایشی، ترس این کودک از بین رفت و او در درس‌هایش نیز نمره‌های خوبی گرفت.

بخش نمایش در این برنامه‌ی درسی به صورت یک مجموعه بازی طراحی شده است تا دانش‌آموزان بتوانند فرصت‌های متعدد و متنوعی را برای رسیدن به هدف‌های آموزشی و پرورشی تجربه کنند. در حین بازی، دانش‌آموزان را تمرین دهید که در هر کاری و به هر چیزی دقت داشته باشند. آن‌ها را آزاد بگذارید تا جدا از امر و نهی‌ها، زندگی را تجربه کنند و برای ورود به جامعه‌ای بزرگ‌تر آماده شوند. دانش‌آموزان در یک بازی دسته‌جمعی، مسئولیت می‌پذیرند و خود را نشان می‌دهند و می‌دانند که اگر در کاری اشتباه کنند، فرصت جبران آن را خواهند داشت. در همین بازی‌ها، آنان متوجه می‌شوند که می‌توانند به خوبی از همه‌ی توانایی‌های خود استفاده کنند. درمی‌یابند که برای خواندن یک شعر یا داشتن گفتار خوب، باید صداها را به‌طور مجزا و درست ادا کنند و گفتار

آن‌ها همراه با حس و عاطفه باشد؛ بنابراین، به تقویت صدا نیاز دارند. هم‌چنین، باید به گفته‌هایشان دقت کنند (این که چه می‌گویند و مخاطب آن‌ها کیست) و با حرکت‌های چهره و اندام، گفتارشان را قوت بخشند تا بر مخاطبان خویش مؤثر واقع شوند.

انجام دادن حرکت‌های صحیح به اندام توانا و نرمش‌های مناسب نیاز دارد؛ از این‌رو، اصولاً آموزش نمایش به دانش‌آموزان با بازی شروع می‌شود - یعنی تئاتر - و نمایش کودک فقط یک عنصر دارد و آن هم «بازی» است. بازی با تمایل کودک انجام می‌گیرد. در بازی نیز مسئولیتی را به کودک واگذار می‌کنیم و از او می‌خواهیم که آن را به بهترین نحو انجام دهد. او قانون بازی را می‌پذیرد، مسئولیتی را قبول می‌کند و ناخودآگاه، جامعه‌ای کوچک را تجربه می‌کند. در تقسیم مسئولیت، توجه می‌کنیم که کودک کار خود را آزادانه انجام دهد و از اشتباه و خطا نترسد. به زبان ساده‌تر، رکن اصلی کار «انجام دادن بازی» است. حال اگر کودک اشتباهی هم داشته باشد، مهم این است که متوجه آن شود.

جدول فعالیت‌های یادگیری - نمایش

فعالیت‌های یادگیری		عنوان	ردیف
پایه سوم	در تمامی بازی‌های پایه سوم، تقویت دقت و حرکات نیز مورد نظر است.	پایه اول	بازی برای تقویت دقت حواس
		بازی سؤال‌های دقتی	
*	بازی یافتن یک شیء با چشمان بسته	بازی یافتن یک شیء با توجه به شدت صدا	بازی برای تقویت صدا و کتیرول
		بازی شناسایی اشیاء با چشم بسته	
*	بازی یافتن جای خود با چشمان بسته	بازی شناسایی صداها با چشم بسته	بازی برای تقویت حرکت
		بازی نام بردن اشیاء محیط با چشمان بسته	
*	بازی شمارش	بازی زور و ...	بازی برای کتیرول و کتیرول صدا
*	بازی دویدن و تغییر جهت	بازی کشیدن مصوت‌ها	
*	بازی آینه	بازی کتیرول و تغییر جهت	بازی برای کتیرول حرکات
*	بازی سفرهای خیالی	بازی حرکات و صداها تقلیدی	
بازی نمایش خوردن میوه یا غذای خوش مزه	بازی نمایش خوردن یک داروی تلخ	بازی نمایش تقلید با نمایش	بازی برای تقویت تخیل و حس
		بازی نمایش استنشام بوهای مختلف	
بازی نمایش دست زدن به اجسام داغ یا سرد	بازی نمایش راه رفتن روی زمین داغ	بازی کتیرول و تغییر جهت	بازی برای تقویت حرکت
		بازی آینه	
بازی نمایش معرفی یک شیء بدون حرف زدن	بازی نمایش معرفی یک شیء بدون حرف زدن	بازی کتیرول و تغییر جهت	بازی برای تقویت حرکت
		بازی آینه	

ب — فعالیت‌های یادگیری دانش‌آموزان

بازی‌های نمایشی در هفت قسمت «فعالیت‌های یادگیری» سازماندهی شده‌اند. بیشتر این بازی‌ها کوتاه‌اند و به وسیله‌ی یک تا سه دانش‌آموز اجرا می‌شوند و بقیه‌ی دانش‌آموزان به تماشای بازی و تشویق بازی‌کنان می‌پردازند. تکرار این بازی‌ها به تناوب، به پرورش مهارت‌های حسی – حرکتی و گفتار بچه‌ها کمک می‌کند؛ بنابراین، معلم می‌تواند برای پیشگیری از یک‌نواختی و تکرار و خستگی تماشاگران، این بازی‌ها را تا آن‌جا که همه‌ی دانش‌آموزان شرکت‌فعال دارند، ادامه دهد. هم‌چنین، می‌تواند بعضی از بازی‌ها را در کنار فعالیت‌های رشته‌های دیگر قرار دهد تا برای دانش‌آموزان تنوع و جذابیت بیشتری داشته باشد.

● اگر بازی‌ها به درستی انجام شود،

- ۱- دانش‌آموزان به مشارکت در بازی‌ها تشویق می‌شوند.
- ۲- فرصت‌هایی برای خودنمایی سنجیده و به‌جا به‌وجود می‌آید.
- ۳- خوش‌رفتاری و احترام به دیگران را در دانش‌آموزان تقویت می‌کند.
- ۴- اعتماد به نفس و مسئولیت‌پذیری آن‌ها را افزایش می‌دهد.
- ۵- دانش‌آموزان به رعایت انضباط عادت می‌کنند.
- ۶- به بازی‌های نمایشی علاقه‌مند می‌شوند.

فعالیت‌های یادگیری پایه‌ی اول

۱- **بازی سؤال‌های دقتی:** برای این که توجه دانش‌آموزان به محیط اطرافشان جلب و دقت آن‌ها بیشتر شود، لازم است به‌طور پیوسته با سؤال‌هایی کوتاه درباره‌ی عناصر و پدیده‌های محیط مواجه شوند و برای یافتن پاسخ یا پاسخ‌های درست کنجکاو باشند. ابتدا با سؤال‌های ساده (مثال: پیراهن شما چند دکمه دارد؟) شروع کنید و به تدریج، سؤال‌های مشکل‌تر را بپرسید (مثال: مدرسه چند کلاس دارد؟). برای دریافت پاسخ هر سؤال، به کمک سایرین، یک نفر را انتخاب کنید. می‌توانید طرح سؤال را در هر دور به یک نفر بسپارید. ترتیب دادن مسابقه‌ی پاسخ‌های درست نیز برای کودکان لذت‌بخش است.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
x	طبیعت، حیاط مدرسه یا کلاس	فردی و گروهی	۱۵ دقیقه	فرایندی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- از آنان بخواهید که آرام بنشینند و برای مدت کوتاهی - مثلاً یک دقیقه - چشم‌هایشان را ببندند.
- ۳- سپس، چشم‌هایشان را بازکنند و برای پاسخ دادن به سؤال‌ها آماده باشند.
- ۴- یک نفر را برای پاسخ دادن مشخص کنید.
- ۵- سؤال را مطرح و پاسخ را گوش کنید.
- ۶- از سایر دانش‌آموزان بخواهید که به دقت گوش کنند و درمورد پاسخ‌ها اظهار نظر نمایند.
- ۲- بازی یافتن یک شیء با توجه به شدت صدا: در این بازی، حواس بینایی و شنوایی تقویت می‌شود.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
یک شیء کوچک و یک مداد	کلاس	فردی و گروهی	۲۰ دقیقه	فرایندی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- یک نفر را انتخاب کنید تا از کلاس بیرون برود و در کلاس را ببندد.
- ۳- یک نفر دیگر را انتخاب کنید که شیء کوچکی را در جایی پنهان کند.
- ۴- یکی از دانش‌آموزان را انتخاب کنید و از او بخواهید با ضربه‌هایی که با مداد روی میز می‌زند، دوستش را به محل شیء پنهان شده راهنمایی کند.
- ۵- از دانش‌آموزی که بیرون کلاس ایستاده است، بخواهید وارد کلاس شود. سپس، با توجه به کوتاهی و بلندی صدای ضربه‌هایی که دوستش با مداد روی میز می‌زند، به دنبال شیء پنهان شده بگردد و آن را پیدا کند. به او بگویید که هرچه به آن شیء نزدیک‌تر شود، صدای بلندتری را می‌شنود.
- ۶- وقتی شیء پیدا شد، این گروه را تشویق کنید و بازی را با سه نفر دیگر ادامه دهید.
- ۳- بازی شناسایی اشیاء با چشم بسته: در این بازی، شناخت شیء فقط از طریق دست زدن به آن انجام می‌گیرد و به این ترتیب، حس لامسه تقویت می‌شود.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
یک کیسه از اشیاء مختلف و کوچک، یک روسری	طبیعت، حیاط مدرسه یا کلاس	فردی و گروهی	۲۰ دقیقه	فرایندی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- به کمک سایرین یک نفر را انتخاب کنید و چشمان او را با روسری ببندید.
- ۳- از او بخواهید که کیسه‌ی اشیاء کوچک را با یک دست بردارد و با دست دیگرش، شیشی را از کیسه خارج کند و نام آن را بگوید و بازی را تا سه شیء ادامه دهد.
- ۴- در صورتی که نام شیء را درست بگوید، او را تشویق کنید.
- ۴- بازی شناسایی صداها با چشم بسته: شناخت صداها با چشم بسته به تمرکز بیشتر و افزایش دقت شنوایی کمک می‌کند. هم‌چنین، باعث ایجاد عادت خوب گوش دادن می‌شود. می‌توانید بین گروه‌ها مسابقه بگذارید.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
x	طبیعت، حیاط مدرسه یا کلاس	فردی و گروهی	۴۵ دقیقه	فرایندی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را به گروه‌های کوچک - مثلاً سه نفری - تقسیم کرده و آن‌ها را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- همه، چشمان خود را ببندند و به مدت یک دقیقه به صداهای محیط گوش کنند و آن‌ها را به خاطر بسپارند.
- ۳- آن‌گاه چشمان خود را باز کنند.
- ۴- در گروه خود، به آرامی صداهایی را که شنیده‌اند بگویند و درباره‌ی آن‌ها با هم گفت‌وگو کنند.

۵- هر گروه صداهایی را که شنیده است، بگوید.

۶- گروهی که بیشترین صداها را درست بگوید، برنده است.

۵- بازی زووو... : این بازی در گروه‌های دوفنری که توانایی‌های فیزیکی تقریباً مشابه دارند، انجام می‌گیرد. در این بازی، صدا و تنفس تقویت می‌شود. البته کشیدن صدا باید به‌طور ساده و راحت انجام شود تا به تارهای صوتی و حنجره فشاری وارد نیاید.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
x	طبیعت، حیاط مدرسه یا کلاس	گروهی	۲۰ دقیقه	فرایندی و پایانی

مراحل اجرا

۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.

۲- دو نفر در فاصله‌ی کمی، راست و راحت مقابل هم بایستند.

۳- برای شروع بازی هر دو نفس بگیرند.

۴- هر دو نفر کشیدن صدای زووو... را با هم شروع کنند و تا جایی که می‌توانند ادامه دهند.

۵- فردی که مدت زمان بیشتری ادامه دهد، برنده است.

۶- بازی کشیدن مصوت‌ها: تلفظ صحیح صداها با رعایت تفاوت آن‌ها و رعایت حرکات

صحیح لب‌ها و چهره، در درست حرف زدن تأثیر فراوانی دارد. کشیدن درست مصوت‌ها به درست حرف زدن و درست خواندن کمک می‌کند. نظر به اهمیت این موضوع، در چند جلسه آن را تکرار کنید. در مراحل اول، می‌توان با کشیدن یک صدا شروع کرد و بعد، تعداد صداها را افزایش داد تا شش مصوت کامل شوند.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
x	طبیعت، حیاط مدرسه یا کلاس	فردی	۲۰ دقیقه	فرایندی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
 - ۲- صداهای آ، ا، ای، اُ، او را به ترتیب و با خط زیبا روی تخته بنویسید.
 - ۳- شکل درست لب‌ها را موقع کشیدن هر صدا اجرا کنید و به دانش‌آموزان نشان دهید.
 - ۴- دانش‌آموزان را هدایت کنید که راست و راحت در جای خود بایستند، نفس بگیرند و صداها را به ترتیب و درست بکشند.
- ۷- بازی حرکات و صداهای تقلیدی: این بازی به هماهنگی حرکات و صدا، دقت در مشاهده‌ی همه‌ی عناصر محیط و تقویت قوه‌ی تخیل کمک می‌کند.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
×	طبیعت، حیاط مدرسه یا کلاس	گروهی	۴۵ دقیقه	فرایندی و پایانی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را به گروه‌های کوچک - مثلاً سه نفری - تقسیم کرده و آن‌ها را برای شرکت در بازی آماده کنید.
 - ۲- از اعضای هر گروه بخواهید که یک شخصیت انسانی (مثل مادر، پدر یا کتاب‌فروش) یا یک گیاه (مثل گل آفتاب‌گردان) یا یک حیوان (مثل جوجه) را با مشورت هم انتخاب کنند.
 - ۳- هر گروه در مورد صدا، حرکات و رفتارهای شخصیتی که انتخاب کرده‌اند به آرامی با هم گفت‌وگو و آن را اجرا کنند.
 - ۴- از هر گروه، یک نفر، صدا و حرکات شخصیت انتخابی خود را برای کلاس اجرا کند.
 - ۵- سایر گروه‌ها با دقت در صدا و حرکاتی که مشاهده می‌کنند، آن شخصیت را نام ببرند.
 - ۶- در پایان، نماینده‌ی گروه صدا و حرف زدن آن شخصیت را مدت کوتاهی اجرا کند؛ یعنی، خود را به جای آن شخصیت قرار دهد و چند جمله را با صدایی خیالی که گروه برای او ساخته است، بیان کند.
- ۸- تلفیق نمایش با تربیت شنوایی: هنگام بازی‌ها می‌توانید از نغمه‌های زیبا یا شعر و سرودهای مناسب استفاده کنید.

۹- تلفیق نمایش با قصه: دانش‌آموزان بعد از شنیدن قصه، می‌توانند حرکات و صداهای عناصر قصه را تقلید کنند. هم‌چنین، در هنگام قصه‌گویی، چند نفر در نقش عناصر قصه قرار بگیرند و حرکات و صداهای آن‌ها را اجرا کنند.

۱۰- تلفیق نمایش با نقاشی: دانش‌آموزان می‌توانند فضای مناسب را روی تخته نقاشی کنند و سپس، تقلید حرکات و صداها را در مقابل آن اجرا کنند.

۱۱- تلفیق نمایش با کار دستی: دانش‌آموزان می‌توانند برای اجرای نقش در قصه، تاج مناسب بسازند؛ مثلاً، با چسباندن دو گوش دراز و کشیده روی تاج، در نقش خرگوش قرار گیرند.

فعالیت‌های یادگیری پایه‌ی دوم

۱- بازی سؤال‌های دقتی: این بازی به همان ترتیبی که در پایه‌ی اول آمده است، اجرا می‌شود اما به تناسب رشد ذهنی بچه‌ها، سؤال‌ها پیچیده‌تر و دقیق‌تر خواهند شد.

۲- بازی یافتن یک شیء با چشمان بسته: در این بازی، حس شنوایی بچه‌ها تقویت می‌شود.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
یک شیء کوچک، یک روسری و یک مداد یا سکه برای ضربه زدن	طبیعت، حیاط مدرسه یا کلاس	گروهی	۲۰ دقیقه	فرایندی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- همه‌ی آن‌ها کنار هم بایستند و یک حلقه تشکیل دهند.
- ۳- یک نفر داوطلب در وسط حلقه قرار گیرد؛ چشمان او را با یک روسری ببندید.
- ۴- یک شیء کوچک را در دست یک نفر قرار دهید.
- ۵- یک نفر را انتخاب کنید تا دوستش را متناسب با صدایی که ایجاد می‌کند، به محل شیء پنهان شده راهنمایی کند.

۶- نفر چشم بسته از جای خود حرکت کند؛ با توجه به شدت صدا، در حلقه بگردد و شیء را پیدا کند.

۷- وقتی شیء پیدا شد، این گروه را تشویق کنید و بازی را با سه نفر دیگر ادامه دهید.
 ۳- بازی یافتن جای خود با چشمان بسته: در این بازی، حواس بینایی و شنوایی دانش‌آموزان تقویت می‌شود.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
یک روسری، یک مداد یا سکه برای ضربه زدن	کلاس	گروهی	۲۰ دقیقه	فرایندی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- یک دانش‌آموز از جای خود بلند شود و بایستد.
- ۳- یک نفر دیگر، چشم او را با روسری ببندد، و بعد، دست او را بگیرد و به گوشه‌ی کلاس ببرد.
- ۴- نفر سوم با ضربه زدن روی میز، دوستش را هدایت کند.
- ۵- نفر اول از جای خود حرکت کند و با توجه به شدت صدا، جای خود را پیدا کند و بنشیند.
- ۶- وقتی او در جای خود نشست، گروه را تشویق کنید و بازی را با سه نفر دیگر ادامه دهید.
- ۴- بازی نام بردن اشیای محیط با چشمان بسته: در این بازی، حس بینایی دانش‌آموزان تقویت می‌شود.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
یک روسری	کلاس یا حیاط	گروهی	۲۰ دقیقه	فرایندی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- یک نفر برای بازی داوطلب شود.
- ۳- او باید از جای خود بلند شود و با دقت به آنچه در مقابل او قرار دارد، نگاه کند.

- ۴- یک نفر دیگر، چشمان او را با روسری ببندد.
- ۵- او تمامی چیزهایی را که دیده است، بگوید.
- ۶- سایر دانش‌آموزان بشمارند که چند چیز را نام می‌برد و چه مواردی باقی می‌ماند؛ سپس، او را تشویق کنند.
- ۷- بازی را تا جایی که همه مشارکت فعال دارند، ادامه دهید.
- ۵- **بازی دویدن و تغییر جهت:** در این بازی، علاوه بر تقویت حس شنوایی، هماهنگی بین ذهن، گوش و حرکات بدن تنظیم می‌شود.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
نوار سرود مناسب، ضبط صوت و سوت ورزشی	کلاس یا حیاط مدرسه یا طبیعت	گروهی	۲۰ دقیقه	فرایندی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- از آن‌ها بخواهید که هم‌زمان با پخش نوار سرود، شروع به دویدن کنند.
- ۳- در لحظه‌های مناسبی سوت بزنید.
- ۴- دانش‌آموزان با شنیدن صدای سوت، جهت دویدن خود را عوض کنند.
- ۵- بازی را دست کم سه مرتبه تکرار کنید.
- ۶- **بازی آینه:** در این بازی، علاوه بر تقویت حس بینایی، هماهنگی بین ذهن، چشم و حرکات بدن ایجاد می‌شود. فردی که نقش تصویر را بازی می‌کند، هرچه سریع‌تر و هماهنگ‌تر با شخص اول، بازی کند، بهتر است.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
×	کلاس یا حیاط مدرسه یا طبیعت	گروه کوچک	۱۰ دقیقه	فرایندی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- از آن‌ها بخواهید که دو به دو مقابل هم بنشینند.
- ۳- یک نفر با حرکات دست، سر و چهره موضوع ساده‌ای را نشان دهد.
- ۴- نفر دوم همین حرکات را آن‌طور که در آینه اتفاق می‌افتد، تکرار کند.
- ۵- دو نفر نقش خود را با هم عوض کنند و بازی یک دور دیگر ادامه پیدا کند.
- ۷- **بازی شمارش:** بعضی از کودکان با صدای بسیار آهسته و بعضی بلند صحبت می‌کنند. آن‌ها باید یاد بگیرند که صدای خود را متناسب با شرایط تنظیم کنند. در جایی که جمعیت کم است با صدای آهسته و در جایی که جمعیت زیاد است با صدای بلند باید صحبت کرد.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
x	طبیعت، حیاط مدرسه یا کلاس	دو نفری	۱۵ دقیقه	فرآیندی و پایانی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- دو نفر که شدت صدای آن‌ها تقریباً مشابه است، روبه‌روی هم بایستند.
- ۳- آن‌ها باید با علامت معلم، شروع به شمارش کنند؛ نفر اول بگوید ۱ و دومی بگوید ۲، مجدداً اولی بگوید ۳ و دومی بگوید ۴ و ... از آن‌ها بخواهید که هر عدد را بلندتر از عدد قبلی بگویند.
- ۴- معلم توجه کند که هر جا شدت صدا خوب شد، شمارش را قطع و پایان بازی را اعلام کند. توجه داشته باشید که به حنجره و تارهای صوتی بچه‌ها فشار نیاید. نیازی به داد زدن نیست!
- ۵- بازی با دو نفر دیگر تکرار شود.
- ۸- **بازی سفرهای خیالی**

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
x	کلاس	فردی	۳۰ دقیقه	فرآیندی و پایانی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- یک شرایط فرضی - مثلاً دیدن یک فیلم کارتونی شاد - را طرح کنید.
- ۳- از دانش‌آموزان بخواهید که چشمانشان را یک دقیقه ببندند و به یک کارتون شاد فکر کنند و آن را در خیال خود مجسم کنند.
- ۴- آن‌گاه چشمانشان را باز کنند؛ یک نفر احساس شادی و نشاط خود و کارهایی را که پس از دیدن یک کارتون شاد انجام می‌دهد، برای سایرین اجرا کند (نمایش دهد).
- ۵- سایرین با دقت تماشا کنند.
- ۶- در مورد نمایش او گفت و گو کنند.
- ۷- بازی تا سه نفر ادامه یابد.
- ۸- این بازی را می‌توان به صورت گروهی اجرا کرد؛ برای مثال، همه‌ی بچه‌ها پرندگانی در یک باغ‌اند. آن‌ها باید با چشم بسته یک دقیقه خود را به جای پرند ببینند؛ بعد، چشمان خود را باز کنند و همه پرند بشوند. به این ترتیب، دانش‌آموزان یک کلاس، حرکات و صداها را تقلید می‌کنند.



در پایه‌ی دوم، تلفیق نمایش با تربیت شنوایی، قصه، نقاشی و کاردستی مانند پایه‌ی اول قابل اجراست.

فعالیت یادگیری پایه‌ی سوم

در بازی‌های نمایشی پایه‌ی سوم، کودکان به تخیل بیشتر تشویق می‌شوند؛ آن‌ها به‌طور ذهنی و در غیاب اشیاء و فضاها، موضوعی را تجسم می‌کنند و آن‌چه را در خیال خود ساخته‌اند، با حرکاتی به دوستان خود نشان می‌دهند. در این بازی‌ها ارتباط کلامی وجود ندارد و فقط از بیان غیرکلامی استفاده می‌شود.

۱- بازی نمایش خوردن میوه یا غذای خوش‌مزه: این بازی برای نشان دادن احساس خوب با حرکات انجام می‌شود.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
x	کلاس	فردی	یک جلسه، ۴۵ دقیقه	فرآیندی و پایانی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
 - ۲- از آن‌ها بخواهید چشمان خود را به مدت یک دقیقه ببندند و در سکوت، به خوردن میوه یا غذایی که خیلی دوست دارند، فکر کنند، و سپس چشمان خود را باز کنند.
 - ۳- یک نفر داوطلب، با حرکات مناسب چهره و اندام خود، خوردن میوه یا غذایی را که خیلی دوست دارد، به دوستانش نشان دهد.
 - ۴- بعد از پایان نمایش، در مورد آن گفت‌وگو کنند.
 - ۵- بازی، با اجرای نمایش توسط داوطلب دیگری ادامه یابد.
- ۲- بازی نمایش خوردن یک داروی تلخ: این بازی برای نشان دادن احساسی ناخوشایند یا نشان دادن نارضایتی با حرکات انجام می‌شود.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
x	کلاس	فردی	یک جلسه، ۴۵ دقیقه	فرآیندی و پایانی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
 - ۲- از آن‌ها بخواهید چشمان خود را به مدت یک دقیقه ببندند و در سکوت، به خوردن یک داروی تلخ یا هر چیز دیگری که اصلاً دوست ندارند، فکر کنند. سپس، چشمان خود را باز کنند.
 - ۳- یک نفر داوطلب، با حرکات مناسب چهره و اندام خود، خوردن داروی تلخ و بدمزه را به دوستانش نشان دهد.
 - ۴- بعد از پایان نمایش، در مورد آن گفت‌وگو کنند.
 - ۵- بازی با اجرای نمایش توسط داوطلب دیگری ادامه یابد.
- ۳- بازی نمایش استنشام بوهای مختلف: این بازی هم برای نشان دادن احساس خوب یا بد با حرکات مناسب چهره و دست‌هاست.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
×	کلاس	فردی	یک جلسه، ۴۵ دقیقه	فرایندی و پایانی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- از آن‌ها بخواهید چشمان خود را به مدت یک دقیقه ببندند و در سکوت، به بوییدن چند شیء مختلف - مثلاً یک گل خوش‌بو یا یک جوی پر از لجن - فکر کنند.
- ۳- یک نفر داوطلب، با حرکات مناسب چهره و اندام خود، احساس خود را از بوییدن یک شیء که تجسم کرده و از آن خوشحال یا ناراحت شده است، به دوستانش نشان دهد.
- ۴- بعد از پایان نمایش، در مورد آن گفت‌وگو کنند.
- ۵- بازی با اجرای نمایش توسط داوطلب دیگری ادامه یابد.
- ۴- بازی نمایش دست زدن به اجسام داغ یا یخ: این بازی برای نشان دادن احساس خوب یا بد از حس لامسه انجام می‌شود.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش‌یابی
×	کلاس	فردی	یک جلسه، ۴۵ دقیقه	فرایندی و پایانی

مراحل اجرا

- ۱- دانش‌آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.
- ۲- از آن‌ها بخواهید چشمان خود را به مدت یک دقیقه ببندند و در سکوت، به یک جسم خیلی داغ مثل آتش، اتو یا هر چیز دیگری که دستشان با آن سوخته است، فکر کنند و سپس، چشمان خود را باز کنند.
- ۳- یک نفر داوطلب، با حرکات مناسب چهره و اندام خود، سوختن دستش را به دوستانش نشان دهد.
- ۴- بعد از پایان نمایش، در مورد آن گفت‌وگو کنند.

۵- بازی با اجرای نمایش توسط داوطلب دیگری ادامه یابد.

۵- بازی نمایش راه رفتن روی زمین داغ: این بازی هم برای نشان دادن احساس خوب

یا بد ناشی از حس لامسه انجام می شود.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش یابی
×	کلاس	فردی	یک جلسه، ۴۵ دقیقه	فرایندی و پایانی

مراحل اجرا

۱- دانش آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.

۲- از آن ها بخواهید چشمان خود را به مدت یک دقیقه ببندند و در سکوت فکر کنند که با پای برهنه، روی یک زمین خیلی داغ راه می روند و کف پاهای آن ها به شدت می سوزد؛ سپس، چشمان خود را باز کنند.

۳- یک نفر داوطلب با حرکات مناسب چهره و اندام خود، احساسی را که از سوختن شدید کف پاهایش دارد، برای دوستانش نمایش دهد.

۴- بعد از پایان نمایش، دانش آموزان در مورد آن گفت و گو کنند.

۵- بازی با اجرای نمایش داوطلب دیگری ادامه می یابد.

۶- بازی معرفی یک شیء بدون حرف زدن: این بازی به دقت بیشتر در دیدن اشیاء و تقویت رفتار غیر کلامی کمک می کند.

ابزار و مواد	فضای آموزشی	نوع فعالیت	زمان فعالیت	نوع ارزش یابی
×	کلاس	گروه کوچک	یک جلسه، ۴۵ دقیقه	فرایندی و پایانی

مراحل اجرا

۱- دانش آموزان را برای شرکت در بازی آماده کنید.

۲- از آن ها بخواهید که به گروه های دو یا سه نفری تقسیم شوند.

۳- هر گروه، یک شیء - مثلاً قطار - را در نظر بگیرند و در مورد ویژگی های آن به آرامی با هم گفت و گو کنند و تصمیم بگیرند که چگونه آن را بدون حرف زدن و فقط با حرکات چهره و بدن، به دوستان خود معرفی کنند.

۴- نماینده ی یک گروه با حرکات چهره و بدن خود، آن شیء را به دوستانش نشان دهد.

۵- آن ها باید با دقت در حرکات او، نام آن شیء را بگویند.

۶- بعد از پایان نمایش، در مورد آن گفت و گو کنند.

۷- بازی با اجرای نمایش توسط گروهی دیگر، ادامه یابد.

۸- این بازی را می توانید به صورت مسابقه برای گفتن نام درست شیء یا مسابقه بین گروه ها برای بهتر نشان دادن و معرفی شیء اجرا کنید.

در پایه ی سوم، تلفیق نمایش با تربیت شنوایی، قصه، نقاشی و کاردستی مانند پایه های اول و دوم، قابل اجراست.