

تاریخ ۱۴۰۳/۱۱/۲۷

به نام خدا

گزارش پنجم درس مهارت های زندگی پایه ششم

عنوان: افزایش قدرت تمرکز

هدف کلی:

افزایش تمرکز و حافظه دیداری دانش آموزان

تقویت سرعت عمل دانش آموزان

ایجاد شور و نشاط

اهداف جزئی:

- بالا بردن توانایی تمرکز در شرایط مختلف
- تقویت حافظه تصویری
- ایجاد هماهنگی میان توانایی دیدن و به خاطر سپردن در موقعیت هایی با عوامل حواس پرتی
- بالا بردن قدرت توجه به جزییات

مراحل تدریس:

در ابتدا مربی توضیح مختصری درباره نحوه بازی به دانش آموزان می دهد و کار را شروع مینماید.
در این تمرین ذهنی ، دانش آموز باید بتواند با استفاده از چند حس ، تمرکز خود را افزایش دهد تا بتواند به تمرکز و توجه مناسب نایل آید.

فعالیت ها:

بازی سینی جورواجور

وسایل مورد نیاز:

سینی

یک پارچه یا روسری برای پوشاندن محتویات سینی

اجسام مختلف مانند: جعبه عینک ، گیره چوبی ، مداد عروسکی ، گیره کاغذ ، خودکار ، دستمال عینک ، آینه جیبی ، آینه دسته دار ، دفترچه ، دسته کلید با جا کلیدی ، دسته کلید بدون جا کلیدی ، دفترچه ، بادام ، فلش مموری ، قوطی کبریت ، کفشدوزک چوبی ، ایرپاد ، بادام و ...

زمان سنج

روش بازی:

مربی از قبل محتویات ذکر شده را روی سینی چیده و روی آنها را با پارچه می پوشاند و سپس وارد کلاس می شود.

سپس روش بازی را به دانش آموزان توضیح داده و از آنها می خواهد که فردی برای شرکت در بازی داوطلب شود .

دانش آموز در مدت زمان ده ثانیه به محتویات سینی با تمرکز مشاهده می کند.(استفاده از زمانسنج)

پس از اتمام زمان باید هر آنچه در خاطرش می ماند(حداکثر) هشت مورد را نام ببرد.

نفر بعدی به همین ترتیب بازی را ادامه می دهد با این تفاوت که موارد تکراری نباید ذکر شود.

در این حین سایر دانش آموزان می توانند ثانیه ها را با صدای بلند بشمارند و یا برای سخت تر شدن کار نام اجسام مختلف را ببرند.

جمع بندی و نتیجه گیری:

این فعالیت ذهنی با هدف بالا بردن توانایی استفاده از چند حس در جهت افزایش تمرکز در زمینه های زیر می باشد:

۱. مشاهده دقیق

۲. به خاطر سپردن

۳. عکس العمل سریع و سریع به زبان آوردن

و اگر بتواند این سه مولفه را تمرین داشته باشد گام های موفق را در تمرین تمرکز برداشته است. این تمرین ذهنی علاوه بر داشتن آموزش و یادگیری و تقویت تمرکز می تواند ایجاد شور و هیجان و نشاط را در دانش آموزان ایجاد کند.

به همین جهت داوطلب برای بازی زیاد است که این موضوع باعث رقابت در بهتر انجام دادن بازی می شود.

و غالباً در کلاس هایی که معلم فقط گوینده نیست و بچه ها با بازی مطالب را آموزش می بینند در عملکرد آن موفق تر و بهتر به خاطرشان سپرده می شود.

ارزشیابی:

دانش آموزان در حین بازی خودشان متوجه می شوند که در کدام مرحله ضعف دارند و در پی جبران و رفع آن تلاش می کنند. در واقع متوجه ضعف خودش می شود که آیا در زمینه مشاهده دقیق مشکل دارد یا در به خاطر سپردن مشاهدات و در سرعت عمل ضعف دارد؟

با تشکر