

یادگیری مبتنی بر هیجان

مدرس : سرکار خانم جعفری

اینوشو، نمایش نوآوری

www.innoshow.ir



یادگیری مبتنی بر هیجان

❖ نتایج مطالعات متعدد حاکی از آن است که IQ تاثیر چندانی بر روند زندگی افراد و میزان شادی و موفقیتشان ندارد.

❖ تمایلات و انگیزه، ریشه در هوش هیجانی (EQ) دارد.

❖ بدون هیجان تفکر ممکن نیست.



❖ هیجان ها در نحوه تفکر، یادگیری و موفقیت تحصیلی تاثیر عمده ای دارند.

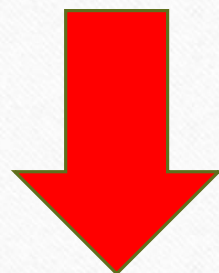
❖ معمولا در مدارس از دانش آموزان می خواهند که هیجانانشان را سرکوب کنند تا بر درسشان تمرکز داشته باشند.

❖ اما امروزه دیده می شود که نواحی مغزی مرتبط با هیجان شامل نواحی قشری و زیر قشری مغز است که در عملکرد

شناختی با هم همکاری دارند.



ایجاد هیجان مانند بازی و بازخورد دادن که در واقع مناطق مغزی هیجان را تحریک می کند



در واقع محرک مهم و مثبت یادگیری ماندگار است.

تأثیر بازی بر یادگیری کلاسی

چرا؟ و چگونه؟

براساس رویکرد واقعیت درمانی گلسر

و

رویکرد تحلیل روابط متقابل



نظریه واقعیت درمانی

گلاس از دهه هفتاد مدارس کیفی را تمرکز اصلی خودش قرار داد.

هویت توفیق

هویت شکست

او از جمله کسانی بود که کلاس درس شاد و خشنودی دانش آموزان را در هویت توفیق و یادگیری بهتر موثر می دانست.



نیازهای اساسی

- هر رفتاری که انجام می شود برای ارضای یک یا چند نیاز اساسی است:
- نیاز به عشق و تعلق
- نیاز به بقا
- نیاز به آزادی
- نیاز به تفریح
- نیاز به قدرت

دنیای کیفی دانش آموزان

باورها

آدم ها

اشیا



تعریف یادگیری

یادگیری به تغییر نسبتاً پایدار در توان رفتاری فرد گفته می شود
که در نتیجه تمرین تقویت شده رخ می دهد.



تقویت و تنبیه

جدول ستاره و جایزه و شرطی کردن
کنترل درونی جایگزین کنترل بیرونی



تعریف بازی

به هر گونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدفدار که به صورت فردی یا گروهی انجام می شود

و موجب کسب لذت و شکوفایی استعدادها و اقناع نیازها می شود.

هرچقدر لذت بیشتر باشد ← یادگیری بیشتر اتفاق می افتد.



تحليل روابط متقابل

• والد



• بالغ



• کودک



بازی تفکر و زبان کودک و وسیله ارتباطی و یادگیری نوجوان

- انتخاب بازی براساس نیازها
- انتخاب بازی های هدفمند
- انتخاب بازی براساس ضعف های دانش آموزان
- انتخاب بازی براساس موضوع آموزشی
- انتخاب بازی برای تقویت دانش آموزان
- انتخاب بازی براساس هوش های چندگانه
- انتخاب بازی براساس تیپ های شخصیتی



- صلاحیت اجرا

- صلاحیت انتخابگری

- صلاحیت طراحی



❖ بحث کلاسی و بارش مغزی

❖ ایفای نقش و تمرین عملی

❖ روش حل مسئله

❖ کار در گروه های کوچک

❖ داستان گویی

❖ فعالیت دیداری شنیداری

❖ فیلم های آموزشی مرتبط



بازی ها

- بازی های افزایش توجه و تمرکز
- حرکتهای دست زدن هماهنگ
- حرکات متوالی
- شکل های جا افتاده از بازی تا یا رایانه ای
- حذف یا جابجایی وسیله ای از کلاس
- نقاشی و ساختن دوباره با جابجایی
- تقویت دو نیمکره با دست راست روی اندامهای چپ و بالعکس.....

بهترین بازی

بهترین بازی را دبیر با توجه به نیاز دانش آموزان طراحی می کند:

✓ کارت های آموزشی

✓ بازی های گروهی



بولینگ و پرسش کلاسی

مچ اندازی و پرسش برنده از بازنده

پانتومیم

اسم فامیل بازی طراحی دبیر با سوالات کوتاه و استپ دانش آموزان



بازی های تقویت کننده یادگیری و روابط بین فردی



- ❖ گروه به صورت دایره ای بر روی زمین می ایستند.
- ❖ توپ کوچکی در ابتدا در اختیار یکی از دانش آموزان قرار می گیرد.
- ❖ او سوالی از درس مطرح می کند و توپ را به دلخواه به سمت یکی از دوستانش پرتاب می کند.
- ❖ کسی که توپ را می گیرد باید به سوال مطرح شده دوستش پاسخ بدهد، اگر به یاد نیاورد گروه تنبیهی را برایش انتخاب می کنند.
- ❖ و دوباره بازی به همین صورت ادامه پیدا می کند ...
- ❖ دبیر نقش رهبر گروه را دارد.



دانش آموزان روی برگه هایی با طرح و رنگ های مختلف از متن کتاب هایشان سوال می نویسند و داخل کیسه بزرگی می اندازند.

هر کدام از دانش آموزان سوالات را به صورت شانسی بر می دارند و جواب می دهند.



VS



ماهی ها بدون آب می میرند و بچه ها بدون بازی و توجه مثبت

“

به تمام حواس پنجگانه در آموزش و بازی هابپردازیم.

”

از فیلم های کوتاه در زمینه آموزش مورد نظر استفاده کنیم و بارش فکری بعد از آن را مدیریت کنیم

از حس شنوایی بازی استفاده می کنیم در گوش دانش آموز اول یک مطلب مهم از درس را می گوئیم از او می خواهیم جمله را بلند بگوید و دوباره موضوعی به آن اضافه کند و در گوش نفر بعدی بگوید.....

گاهی می توانیم از هوش های چند گانه استفاده کنیم و مثلا شعری یا نقشه ای را به منظور هوش موسیقایی یا هوش فضایی استفاده کنیم

“

رتبه بندی برای پردازش سوالات و تقویت نگاه و اگر ا و حافظه کاری

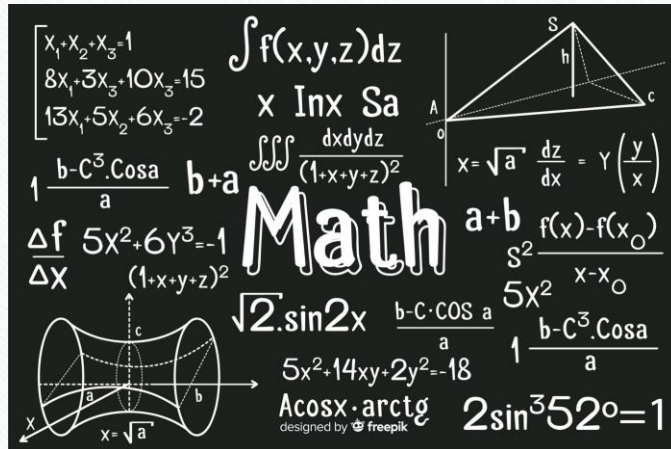
”

بازی با سوالات باز سوالات انتزاعی و عینی

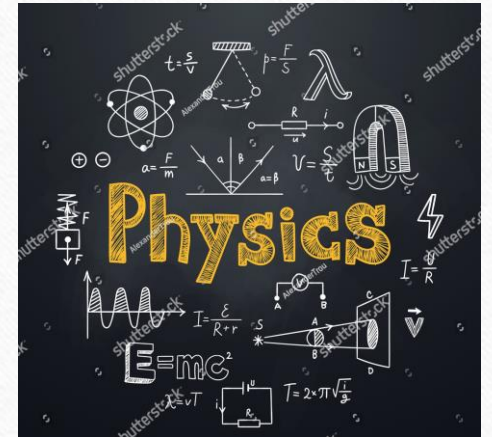
سوسمار تب دار

برادر بالای درخت





کارگاه ریاضی و فیزیک



✓ آموزش حل معادلات خطی دو مجهولی با یک مهره دو پیچ و چهار واشر

✓ تقسیم بندی بچه ها به گروه های زرد و سبز و آبی و قرمز جهت اثبات ها در مثلثات به صورت مسابقه با استفاده از زمان سنج یا موزیک

• ایتالیا

• قطب

مدیترانه
ای

قطبی

استوایی

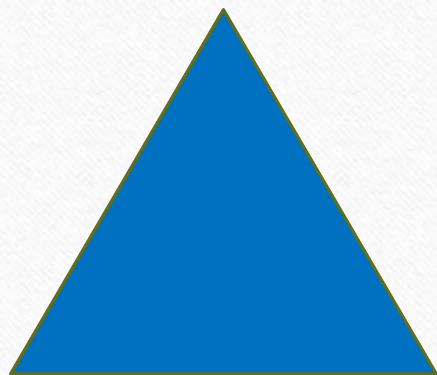
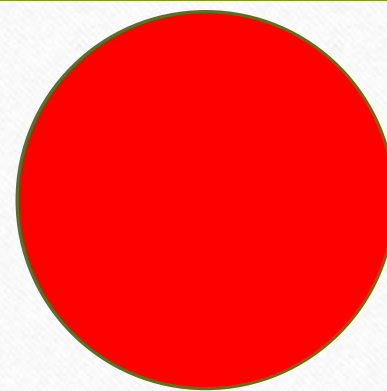
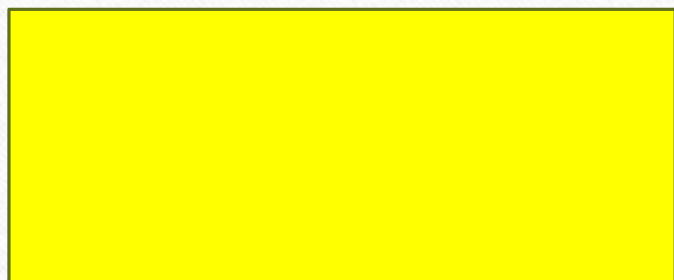
ساحلی

• برزیل

• انگلیس

آموزش
جغرافیا
بوسیله
نمودار

آموزش مساحت در ریاضی با استفاده از اشکال



آموزش کلی نقشه ذهنی برای یادگیری بهتر درسی



بازی های ایفای نقش

- بازی پانتومیم

- بازی عروسک گردانی

- استفاده از ساعت شنی برای بازی ها

- ریاضی ضرب و جمع گروهی چرخشی سرعتی با سرگروه و رهبر و زمان ساعت شنی

- گاهی توجه کم میشود نشست کلاسی بگذاریم موانع را بررسی کنیم



هوش های چندگانه

- هوش موسیقی یایی

- هوش میان فردی

- هوش درون فردی

- هوش طبیعت گرا

- هوش معنوی

- هوش زبانی

- هوش ریاضی

- هوش مکانی

- هوش حرکتی

Q یا سرنخ دهی

- سرنخ: یک محرک پیشایندی یا رویدادی تا رفتار مناسب در موقعیت های خاص برانگیخته شود.

معرفی کتاب

مدرسه کیفی نوشته ویلیام گلاسر ترجمه دکتر صاحبی

تحلیل روابط متقابل اریک برن

۱۰۱ بازی کلاسی مالکسیس لودویک

خلاقیت کاربردی برای نوجوانان باب ابرلی

۱۳۰ بازی گروهی دکتر تبریزی

مدارس بدون شکست گلاسر دکتر صاحبی



ما را در اینستاگرام دنبال کنید



با تشکر از حسن توجه شما

09122337410

روان درمانگر هیجان مدار

میترا جعفری

Instagram:mitrajafariiii_psy

