



راهنمای معلم برای بازی داستان چین جمله‌ها را بچین و داستان را بساز!

استانداردهای یادگیری

دانش‌آموزان با انجام این بازی یاد می‌گیرند که:

- درک کنند افراد هنگام صحبت کردن با استفاده از جمله، فکر و پیام خود را به شنونده منتقل می‌کنند.
- درک کنند که متن‌ها بر اساس هدفی که دنبال می‌کنند—از جمله بیان یک خبر یا نظر، سوال پرسیدن، امر کردن، بیان احساسات—دارای ساختارهای ویژه‌ای هستند و بتوانند بر مبنای این شناخت، متن‌هایی مناسب با هر یک از این اهداف تولید کنند.

اهداف آموزشی بازی

- جمله‌سازی صحیح و هدفمند.
- آشنایی با انواع جمله: خبری، پرسشی، امری، عاطفی.
- شناخت ساختار متن‌ها و تولید متن‌های کوتاه مناسب.
- ادامه دادن داستان با خلاقیت و تعامل کلامی.
- تمرین نشانه‌های نگارشی: نقطه، ویرگول، علامت سؤال و علامت تعجب.
- گوش دادن فعال و پاسخ‌دهی به جمله بازیکن قبل.

پیش‌نیازهای دانش‌آموزان

پیش از شروع بازی، لازم است دانش‌آموزان شناخت اولیه‌ای از جمله و انواع آن، ساختارهای ساده متن‌ها و کاربرد نشانه‌های نگارشی داشته باشند و بتوانند به گفته‌های هم‌کلاسی‌هایشان با دقت گوش دهند و پاسخ مناسب تولید کنند. اگر احساس می‌کنید برخی از این مهارت‌ها هنوز برای دانش‌آموزانتان روشن نیست، می‌توانید از جدول راهنمای پایین (جدول ۱) استفاده کنید؛ این جدول نمونه فعالیت‌های کوتاه و نکات آموزشی لازم را برای مرور و تقویت این پیش‌نیازها ارائه می‌دهد.

۱. شناخت جمله و انواع آن:

- جمله چیست و چه ویژگی‌هایی دارد.
- انواع جمله: خبری، پرسشی، امری، عاطفی.
- اهمیت جمله برای انتقال پیام مشخص.

۲. شناخت ساختار متن‌ها:

- بازگویی، روایت، بیان نظر، اطلاع‌رسانی، گزارش، توضیح مفهوم.
- شناسایی عناصر اصلی هر نوع متن.

۳. نشانه‌های نگارشی:

- نقطه، ویرگول، علامت سؤال، علامت تعجب و کاربرد هر کدام.



۴. مهارت‌های گفتاری و تعاملی:

- گوش دادن به جمله بازیکن قبل، پاسخ دادن و ادامه دادن.
- رعایت نوبت و صحبت کوتاه و واضح.

جدول ۱. مرور پیش‌نیازهای ورود به فعالیت

محتوای آموزش کوتاه	فعالیت پیشنهادی ۵ دقیقه‌ای	هدف
جمله وسیله‌ای برای انتقال پیام است. انواع جمله: خبری، پرسشی، امری، عاطفی. هر جمله باید پیام مشخص داشته باشد.	<ol style="list-style-type: none"> ۱. چند جمله کوتاه روی تخته بنویسید (خبری، پرسشی، امری، عاطفی). ۲. از دانش‌آموزان بخواهید نوع و پیام جمله را بگویند. ۳. یک جمله ناقص یا تصویر بدهید تا خودشان جمله بسازند. 	تشخیص جمله و انواع آن
<p>بازگویی: چه شد؟ کی؟ کجا؟</p> <p>روایت: شخصیت‌ها، اتفاق، مشکل، نتیجه</p> <p>نظر: من چه فکر می‌کنم و چرا</p> <p>اطلاع‌رسانی: ارائه اطلاعات واقعی</p> <p>گزارش: شرح دقیق رخداد</p> <p>توضیح مفهوم: معرفی یا توضیح روشن</p>	<ol style="list-style-type: none"> ۱. یک رویداد ساده تعریف کنید. ۲. دانش‌آموزان بپرسند «چه شد؟ کی؟ کجا؟» و جمله بسازند. ۳. با مثال‌های کوتاه نشان دهید چگونه جمله‌ها را به انواع متن تبدیل کنند (بازگویی، روایت، نظر، اطلاع‌رسانی، گزارش، توضیح). 	شناسایی عناصر متن‌ها و تولید متن کوتاه
<p>نقطه: پایان جمله خبری یا اطلاع‌رسانی</p> <p>علامت سؤال: پایان جمله پرسشی</p> <p>علامت تعجب: بیان احساس</p> <p>ویرگول: جداکردن اجزا یا توضیح کوتاه اضافی</p>	<ol style="list-style-type: none"> ۱. چهار جمله ساده بدون نشانه روی تخته بنویسید. ۲. دانش‌آموزان حدس بزنند چه نشانه‌ای مناسب است. ۳. جمله کوتاه بسازند و نشانه مناسب را اضافه کنند. 	تمرین کاربرد صحیح نشانه‌ها

مراحل اجرای بازی

تسهیلگر به همراه بچه‌ها ماجرای داستان درس مورد نظر را مرور می‌کند. صفحه بازی، تاس و کارت‌ها آماده و روی میز قرار می‌گیرند (امکان استفاده از کارتهای آنلاین در صفحه فعالیت نیز وجود دارد). دانش‌آموزان گروه‌بندی می‌شوند (دو تا چهار نفر). نفر اول به هر شیوه‌ای که گروه انتخاب کرد مشخص می‌شود و او با گفتن یک جمله دلخواه ادامه داستان درس کتاب را شروع می‌کند. سپس خودش تاس می‌اندازد، حرکت می‌کند و بسته به اینکه روی کدام یک از خانه‌ها فرود بیاید، فعالیت خواسته شده را انجام می‌دهد.

اگر روی خانه **تاس + کارت** رفت باید جمله نوبت خودش را بنویسد. برای این کار یا با استفاده از کارتهای داخل وب سایت و یا کارتهای پرینت شده از هر گروه از کارتهای «نشانه‌های نگارشی» و «نوع جملات» یک کارت را انتخاب می‌کند و باید جمله‌ای که می‌سازد با استفاده از هر دو آن‌ها باشد.

○ مثلاً اگر کارتهای «علامت تعجب» و «امر کردن» آمد می‌تواند جمله‌ای شبیه به این بسازد: آهای مواظب باش!

جمله بازیکن توسط همه گروه بررسی می‌شود؛ و اگر پذیرفته شد، نوبت نفر بعدی است. بازیکنی که زودتر به خانه پایان برسد، برنده است.