|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **طرح درس روزانه** | | | |
| **تاریخ:** | **نام معلم:** | **پایه:** دوم دبستان | **نام کتاب:** علوم |
| **مدت زمان:** | | **نام درس:** پیام رمز را پیدا کن 1 | **شماره درس:** 5 |

|  |
| --- |
| **اهداف کلی:**  آشنایی با صوت، ویژگی‌های آن و نحوه تولید صدا |
| **اهداف جزیی:**   * آشنایی با اهمیت صدا در زندگی * آشنایی با نحوه تولید صدا * آشنایی با ویژگی‌های مختلف صوت |
| **اهداف رفتاری:**   * اهمیت صدا در زندگی را درک کنند * فرآیند تولید صدا را درک کرده و توضیح دهند * با توجه به ویژگی‌های مختلف صدا مانند بلندی، کوتاهی، کلفتی و نازکی، یک بازی برای انتقال و دریافت پیام از طریق صدا طراحی کنند * با استفاده از وسایل مختلف، صداهایی با ویژگی های متفاوت تولید کنند |
| **روش‌های تدریس:**   * روش تدریس ایفای نقش * روش تدریس آزمایشگاهی * روش تدریس سخنرانی * روش تدریس پرسش و پاسخ |
| **ابزارهای تدریس:**   * فیلم (مستند) و لوح فشرده آموزشی * چراغ قوه * وسایل مختلف برای تولید صوت * صداهای ضبط شده * جدول حروف الفبا * کش * بطری * کتاب درسی * تخته و ماژیک |
| **ارزشیابی تشخیصی:**   * برای تشخیص میزان اطلاعات دانش‌آموزان، سؤالاتی را در در رابطه با علل به وجود آمدن شب و روز و تغییرات دما در طی روز و شب مطرح کنید. برای مثال، * به نظر شما هوا در چه زمان هایی از شبانه روز گرم تر و در چه زمان هایی سردتر است؟ * به نظر شما چه عاملی باعث می شود که بخشی از شبانه روز هوا تاریک باشد و بخشی دیگر روشن؟ * ما انسان ها از نور خورشید چه استفاده‌هایی می‌کنیم؟ * در نهایت نیز برای ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان برای توجه بیشتر به درس و یادگیری هر چه بهتر آن، می‌توانید پوسترها، تصاویر یا کلیپ‌هایی از شب و روز، موجوداتی که در شب زندگی می‌کنند، افرادی که شب کار هستند و غیره نصب یا پخش کنید. |
| **فعالیت معلم و دانش‌آموز:**  از تصویر عنوانی در صفحه 38 برای ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان استفاده کنید. با پرسش و پاسخ‌های مناسب و هدفمند، ارتباط دانش‌آموز را با معلم و موضوع درس برقرار کنید.  در صفحه 39 با استفاده از یک موقعیت یادگیری مانند عبور آمبولانس یا ماشین پلیس یا ماشین آتش نشانی در خیابان، نحوه استفاده از صدا و نور را به منظور پیام رسانی، برای شاگردان توضیح دهید. در این رابطه سوالات مختلفی را مطرح کنید و به دانش آموزان فرصت بدهید تا نظرات خود را در رابطه با این موضوع بیان کنند.  پس از آن به سراغ بازی صفحه 40 بروید. قبل از شروع بازی تمام نکات لازم را به دانش آموزان توضیح دهید همچنین از آن ها بخواهید با یکدیگر مشورت کنند و هماهنگ شوند. قبل از انجام این بازی می‌توانید بازی های ساده تری مانند "بشین پاشو" و غیره را برای آموزش قواعد و علامت های مورد نظر با دانش آموزان انجام دهید. سپس به سراغ بازی اصلی بروید.  برای انجام این بازی ابتدا کلمات کوتاه و سه حرفی را انتخاب کنید، سپس به سراغ کلمات طولانی‌تر بروید. در صورتی که شاگردان در درک علامت ها دچار سردرگمی می‌شوند، تعداد آن ها را محدودتر کنید. در مراحل اول بازی بهتر است معلم ارسال رمز را برعهده داشته باشد و دانش آموزان فقط به دریافت و پیداکردن پیام رمز بپردازند.  بعد از انجام بازی با دانش آموزان گفتگو کنید و نقاط ضعف و مشکلات بازی را سوال کرده  تغییرات پیشنهادی شاگردان را جویا شوید. |
| **ارزشیابی پایانی:**  در پایان درس 5 از علوم دوم، یک بازی طراحی کنید و از دانش آموزان بخواهید با استفاده از علامت و رمز و با کمک ویژگی‌های مختلف نور و صدا، پیام های مختلف را انتقال داده و پیام هایی را نیز از دوستان خود دریافت کند.  از دانش آموزان بخواهید یک بازی را طراحی کنند که در آن با استفاده از ویژگی‌های مختلف صدا و نور، پیام‌های مختلف را ارسال و دریافت کنند. |
| **تعیین نکلیف:**  - - از دانش‌آموزان بخواهید تا جلسه بعد، با استفاده از وسایل مختلف در منزل صداهای مختلف تولید کرده و ویژگی های آن را به لحاظ نازکی و کلفتی، کوتاهی و بلندی ثبت کنند. |