

<p>شاگردان دانش جغرافیایی خود را در مورد کشور های جهان بکار می گیرند و بازی های رو میزی خود را طراحی می کنند. در صورت که مواد مرجع در دسترس نباشد، بجای کشور ها - شاگردان می توانند شهر ها و فضا های مرتبط در کشور خود که اعضای خانواده قادر به ارائه اطلاعات برای آنها هستند کار کنند.</p>	<p>شرح</p>
<p>چقدر سریع با حریفان خود می توانید در سراسر جهان مسابقه دهید؟</p>	<p>سوال پیش رو</p>
<p>۶ ساعت برای توسعه و ۱ ساعت برای بازی و اصلاح یا تجدید نظر.</p>	<p>کل زمان مورد نیاز</p>
<p>مواد راج شده (گوگل، Atlas، دانش والدین) کاغذ، مداد، مقوا (کاغذ ضخیم مثل کارتن)، قیچی و رنگ. ارجح: یک بازی روی میزی برای مرجع.</p>	<p>اشیا/لوازم مورد نیاز</p>
<p>1. درک افراد، مکان ها، و محیط. 2. نحو طراحی و ساخت بازی های تخته ای. 3. کاوش در فرهنگ، سیاست و هویت ملی کشور های مختلف. 4. درک و به کار گیری مفاهیم ریاضی (ترکیب کننده ها) از طریق طرح بازی.</p>	<p>نتایج یادگیری</p>
<p>دانش اولیه از طرح نقشه. توانایی جستجو و درک اطلاعات در مورد کشور های مختلف/ بلایای طبیعی.</p>	<p>آموزش های قبلی</p>
<ul style="list-style-type: none"> • اشکال سه بعدی • بازی های تخته ای/ یادگیری مبتنی بر بازی • طراحی بازی • قاره ها و کشور های سراسر جهان • جغرافیا • جغرافیای سیاسی • تفکر انتقادی • خلاقیت 	<p>موضوعات/ مفاهیم تحت پوشش</p>

امروز می آموزید که چگونه یک بازی تخته ای مبتنی بر جغرافیا ایجاد کنید و چگونه تاس بسازید.

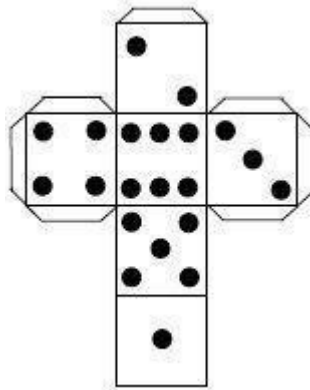
فعالیت و توضیحات پیشنهادی

مدت زمان

● بازی مورد علاقه خود (بازی رو میزی یا بازی فیزیکی) را باز گو کنید و در مورد آنچه که در بازی دوست دارید صحبت کنید.	● ۳۰ دقیقه
● هدف بازی و قوانین بازی را یادداشت کنید.	
● این یک فرصتی است برای ساخت بازی خودتان.	
● اساس بازی این است که به دلیل یک فاجعه زیست محیطی، بازیکنان باید کشور خود را ترک کنند و به دور دنیا سفر کنند و با حد اکثر سرعت ممکن برگردند.	● ۱۰ دقیقه
● شاگردان در مورد مراحل که برای توسعه بازی دنبال می کنند فکر خواهند کرد.	
● مراحل که شاگردان طی خواهند کرد عبارتند از:	
- یک تاس که می اندازید درست کنید.	
- تابلوی را که نقشه جهان با ۱۴ کشور مربوطه است درست کنید.	
- برای هر یک از کشورهای انتخاب شده کارت سوالات درست کنید.	
- طراحی نماد ها برای یک از بازیکنان.	
- به نام آن فکر کنید و برگه قوانین بازی را بنویسید.	
● تاس بازی را بر اساس فهم خود از یک مکعب طراحی کنید.	● ۲۰ دقیقه
● نکته: مکعب یک جسم جامد سه بعدی است که توسط شش وجه مربع محدود شده است، که در هر راس سه وجه به هم می رسند. شاگردان می توانند مکعب های دیگری مانند مکعب یخ، مکعب حبه قند را نیز شناسایی کنند.	
● طراحی و ترسیم کنید تا تاس خود را بسازید، خطوط به شکل یک مکعب پایین و به هم چسبیده می شوند.	

روز دوم

امروز به طراحی بازی رو میزی خود ادامه می دهیم و شما به دنبال کشور های خواهید بود که می خواهید در مورد آنها بیشتر بیاموزید.



فعالیت و توضیحات پیشنهادی

مدت زمان

<p>● شاگردان ۱۴ کشور را در هر جای گشت در ۴ یا بیشتر قاره ها انتخاب و فهرست می کنند آنها این ها را به عنوان توابع ریاضی می نویسند، به طور مثال، - ۳ کشور از ۴ قاره (آفریقا، آسیا، اروپا و آمریکا جنوبی) و ۱ کشور از ۲ قاره دیگر (استرالیا و آمریکا) $14=(2=2*1)+(12=4*3)$ - ۳ کشور از ۳ قاره (آفریقا، آسیا و اروپا)، ۲ کشور از ۲ قاره (آمریکایی شمالی و آمریکا جنوبی)، و ۱ کشور از ۱ قاره (استرالیا) $14=(1=1*1)+(4=2*2)+(9=3*3)$ ● کشور های را انتخاب کنید که با آنها آشنا و یا کنجاو هستید و یا خانواده تان در مورد آن ها می دانند. منبع: http://ontheworldmap.com/world-map-1750.jpg</p>	<p>۱۵-۱۰ دقیقه</p>
<p>● تخته را با یک قالب مناسب با ۱۴ کشور+ کشور خود = ۱۵ در کل با ۲۴ نقطه خالی اضافه کنید. ● این را میتوان بر اساس جدول ۳ با کشور اصلی، خالی ۱، خالی ۲، کشور ۲، خالی ۳، خالی ۴، کشور ۳ و غیره تقسیم کرد. ● از سوی دیگر، آن را میتوان به ۴۶ اسلات (شکاف) تقسیم کرد (لطفاً از تصویر زیر برای مرجع استفاده نماید).</p>	<p>۱ ساعت</p>

۳ اولین فضا بیضی، کشور اصلی (نقطه آغاز) خواهد بود، که همان نقطه پایان است.



- مثال:
- نکته: نام هر کشور را بنویسید و هر نقطه کشور را به عنوان بیرق انتخاب شده یا شبیه چیزی که آنها با کشور مرتبط میدانند طراحی کنید.
- نکته: کشور ها را میتوان بر اساس موقعیت واقعی آنها روی نقشه قرار داد.
- نکته: در صورت انتخاب، میتوانید فضای خالی را هر ویژگی طبیعی مانند اقیانوس ها، کوه ها و غیره ایجاد کنید.

روز سوم

امروز به بالا نگاه می کنید و پرسش های مربوط به ۱۴ کشور را که برای بازی تخته خود انتخاب کرده اید یادداشت می کنید.

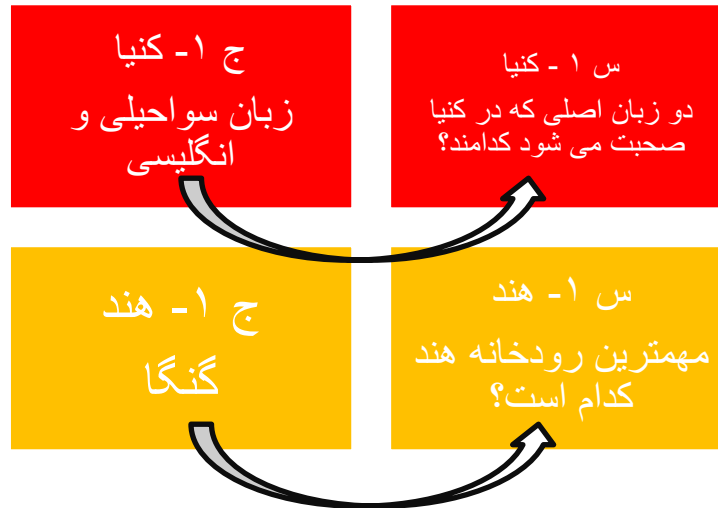
فعالیت و توضیحات پیشنهادی

مدت زمان

- ۱۰ دقیقه
- برای هر یک از کشور های که در مورد آنها کنجکاو هستید ۳ دسته انتخاب کنید (مانند پایتخت، زبان ملی، بنای مهم تاریخی، ویژگی طبیعی، غذای مورد علاقه، آهنگ معروف، نحو سلام کردن و غیره).

۴۰ دقیقه

- پاسخ این سوالات را برای هر ۱۴ مکان در یک دایره المعارف، کتب درسی مطالعات اجتماعی، در گوگل یا از طریق مصاحبه با والدین و اعضای خانواده جستجو کنید.
- نکته: اگر منابع در دسترس نیستند، لطفاً مکانها را به شهرها یا مکانهای در کشور خودتان تغییر دهید که اعضای خانواده قادر به انجام آنها هستند.



- حیوان ملی کشور انتخاب شده چیست؟ (به عنوان مثال خرس پاندا و اژدها در چین).
- پایتخت کشور انتخاب شده کدام است؟ (به عنوان مثال برازیلیا برای برزیل).
- بلندترین کوه در کشور منتخب کدام است؟ (به عنوان مثال کوه اورست در نپال)
- زبان رسمی مورد صحبت در کشور انتخاب شده چیست؟ (به عنوان مثال اسپانیایی در آرژانتین).
- رایج ترین دین در کشور منتخب کدام است؟ (اسلام در پاکستان).
- رهبر فعلی کشور منتخب کیست؟ (E.G. Shinzo Abe در ژاپن).
- پرچم کشور انتخاب شده چه رنگ های دارد؟ (آبی، سفید و قرمز در ایالات متحده آمریکا).

روز چهارم

امروز شما طراحی و ایجاد بازی رومیزی و ایجاد یک برگه بازخورد (فیدبک) را به پایان خواهید رساند.

فعالیت و توضیحات پیشنهادی

مدت زمان

۴۵ دقیقه

- ۳ نماد بازی را طراحی کنید - اینها می توانند وسایل نقلیه مختلف (موشک، کشتی، زیردریایی، موتر و غیره) یا شخصیت های شبیه به اعضای خانواده (پدر، مادر، برادر و غیره) با یک پایه مقوای کوچک برای کمک به ایستادن نمادها باشند.



- در مورد نام بازی رو میزی تان فکر کنید.
- برگه قوانین بازی را بنویسید.
- برگه قوانین باید شامل موارد زیر باشد.

1. نام بازی
 2. هدف بازی
 3. قوانین بازی (نحوه حرکت در تخته، وقتی کسی درست جواب نمی دهد چه اتفاقی می افتد و غیره)
 4. تعداد بازیکنان (حداقل و حداکثر)
 5. توضیح نمادها و تصاویر.
- با فرمت (قالب) برگه خلاقیت داشته باشید!
 - در اینجا یک نمونه از یک برگه قوانین آمده است:

نام بازی

زمینه بازی: شاگردان می توانند یک پاراگراف کوتاه بنویسند و توضیح دهند که فاجعه زیست محیطی رخ داده است که باعث شده آنها و سایر بازیکنان کشور خود را ترک کنند.

هدف بازی: برای رسیدن به نقطه پایان ابتدا پاسخ درست به اکثر سوالات ارایه نماید.

تعداد بازیکنان: حداقل ۲ و حداکثر ۳۲-۳ بازیکن

راه اندازی یا برپایی کردن:

- تخته را راه اندازی کنید و همه نمادها را در محل شروع یا کشور اصلی قرار دهید.
- کارتهای پرسش و پاسخ را برای هر مکان روی تخته در کنار مکانی قرار دهید به طوری که سمت سؤال رو به بالا و سمت پاسخ رو به پایین باشد.
- تاس را آماده انداختن نگهدارید.

قوانین/مراحل

- اولین بازیکنی که با انداختن تاس شروع می کند.
- برای جابجایی نماد خود در فضای خانه روی تخته، او باید به ۱ سوال مربوط به همه مکانهای که عبور میکند یا روی آن فرود می آید، را پاسخ دهد. به عنوان مثال، اگر بازیکنی یک عدد ۳ بزند، فقط ۱ جایگاه را پاس می کند و بنابراین به ۱ سوال مکان اول روی تخته پاسخ می دهد، اگر آنها ۶ را بزنند، عبور میکنند، بنابراین باید به ۱ سوالی مکان اول و دوم تخته پاسخ بدهند.
- اگر آنها بتوانند به همه سوالات پاسخ صحیح بدهند، بر اساس مقداری که رول کرده اند به پیش حرکت می کنند و اگر فقط نیمی از آنها را درست انجام دهند (مثلاً ۱ از ۲) نیمی از حرکاتی را که رول کرده اند حرکت می کنند.
- هنگامی که یک سوال پرسیده شد و به درستی پاسخ داده شد، کنار گذاشته می شود تا برای سایر بازیکنان کارت های سوالات دیگر را انتخاب کنند.
- هر کسی که اول به پایان برسد، برنده بازی است.

روز پنجم

امروز شما از تمام مهارت های خلاقانه و دانش عمومی جغرافیایی که در جلسات قبلی استفاده کرده اید برای انجام بازی رومیزی خود استفاده خواهید کرد!

فعالیت و توضیحات پیشنهادی

مدت زمان

● یک برگه بازخورد برای بازیکنان در بازی طراحی کنید.	۲۰ دقیقه
● این باید شامل موارد زیر باشد: سهولت در درک قوانین، وضوح طراحی بازی، تصاویر کارت ها - تخته - نمادها، سرگرمی در انجام بازی.	
● خانواده با هم این بازی را انجام خواهند داد.	۵۰ دقیقه
● با استفاده از فرم یا ورقه بازخورد توسعه یافته، یادگیرنده بازخورد های والدین/خانواده/دوستانی را که بازی را انجام داده اند، بر اساس ورقه بازخورد جمع آوری می کند.	۱۰ دقیقه
● شاگردان از بازخورد برای بهبود بازی استفاده می کنند.	
● Walk the Week: شاگردان در مورد تجربه توسعه بازی و انجام آن با استفاده از روال زیر فکر می کنند.	۲۰ دقیقه
● در مورد ساخت بازی، قبلاً فکر می کردم _____ (قبل از شروع این پروژه، آنچه را که فکر می کردید اضافه کنید). حالا، من فکر می کنم _____ (پس از تکمیل پروژه، آنچه را که اکنون فکر می کنید اضافه کنید).	

-
- در مورد ۸ کشور مختلف که در بازی استفاده می شد، من قبلاً فکر می کردم _____ (قبل از شروع این پروژه، آنچه را که فکر می کردید اضافه کنید). اکنون، فکر می کنم _____ (آنچه را که اکنون پس از تکمیل پروژه فکر می کنید اضافه کنید).
-

معیار های ارزیابی

- وضوح دستورالعمل و برگه قوانین.
- دانش کسب شده در هر یک از کشور ها، طرح نقشه و فاجعه های طبیعی.
- بازی جذاب و سرگرم کننده.

فعالیت های غنی سازی اضافی

شاگردان می توانند قوانین بیشتری اضافه کنند، به عنوان مثال: شاگردان می توانند کارت شانس اضافه کنند. این شامل طراحی ۴ کارت فاجعه با بلایای محیطی مختلف است و بستگی به شدت فاجعه دارد، و بازیکنان را بین ۱ تا ۳ فضا به عقب بر می گرداند (مثلاً سونامی آنها را ۳ فضا عقب می اندازد - طوفان ۱ فضا به عقب بر می گرداند). در هر بلوک کارت شانس باید ۴ کارت فاجعه وجود داشته باشد (مجموعاً ۴*۵ کارت فاجعه). شاگردان در مورد بلایای محیطی و شدت آنها تحقیق خواهند کرد تا کارت های مربوطه را طراحی کنند. شاگردان کارتها را طراحی میکنند و آنها را برش میدهند تا در هر یک از ۵ دسته شانس، ۴ عدد قرار دهند.

اصلاحات برای ساده سازی

- شاگردان می توانند برای هر یک از مکان ها ۱ کارت طراحی کنند.
- شاگردان میتوانند مکان هایی را به شهر/روستا در کشور خودشان یا مکان هایی در شهر/روستای خودشان ساده سازی کنند.
- شاگردان می توانند تعداد مکان ها را به ۸ کاهش دهند