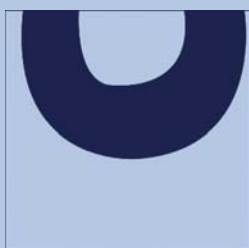


خبرنامه داخلی گروه آسمان، شماره دو، پاییز ۱۳۸۷

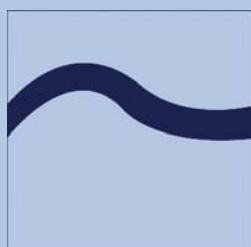
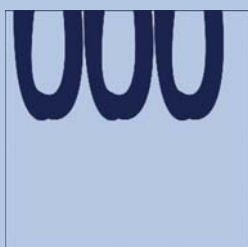
محور این شماره: بازی و آموزش به کودکان به وسیله آن



خبرنامه داخلی



گروه آسمان



"دست به دست هم داده‌ایم تا دانایی و توانایی را در قالبی از شادی و شور هدیه کنیم."

خبرنامه داخلی گروه آسمان، شماره دو، پاییز ۱۳۸۷
محور این شماره: بازی و آموزش به کودکان به وسیله آن

۸	گزارش	۵	مقاله		
	بازی ماموت‌ها		اهمیت و انواع بازی کودکان		
۹	تازه‌ها	۶	گزارش		۳
	خبرهایی از ایران و جهان		جلسه با مشاوران آسمان		بازی کردن بازی آموختن
۱۱	معرفی	۶	اخبار	۳	مقاله
	کتاب و سایت		زیرگروه‌های آسمان		بازی، تفکر کودک است

شورای سردبیری:

ناصر براتی، بابک شاه‌منصوری، مرجان طرفه‌نژاد

هیات تحریریه:

آذین آشفته، بابک شاه‌منصوری، بهاره آقاشیری، ستاره دهنوی، علی بهرام، مرجان طرفه‌نژاد

مهدی محمودی میمند

ویراستار:

بهاره آقاشیری

گرافیک و عکس:

ناصر براتی، مرجان طرفه‌نژاد، مهدی محمودی میمند

مسئولیت نوشته‌های خبرنامه بر عهده‌ی گروه آسمان است.

نشانی الکترونیکی: asman.khabar@gmail.com

آموختن فعالیتی است که از لحظه‌ی تولد آغاز می‌کنیم و چه بسا در تمام مسیر زندگی ناگزیر از آن هستیم. این فرآیند مداوم و ناگزیر در قالب و فرم‌های گوناگون بر ما ظاهر می‌شود. "حوادث و تجربه‌های شیرین و تلخ"، "کلاس و درس و آموزگار"، "داستان و اسطوره" و "بازی و تعامل با دیگران" بسترهای یادگیریمان هستند. از بین این شیوه‌های آموختن، بازی از معدود شیوه‌های تعاملی و رفت و برگشتی است. در این شیوه از یادگیری، نتایج مرحله به مرحله‌ی فکر و فعالیت ما در چارچوب قوانین بازی بر ما ظاهر شده و زمینه‌ساز نقد و تربیت و تقویت فکر کردن و انجام دادنمان خواهد بود و جالب آن که این همه در فضایی آکنده از شور و نشاط اتفاق می‌افتد تا فشار و نگرانی و اجبار. از این رو بازی کردن بیش از آنکه روشی برای لذت بردن و گذران وقت باشد، شیوه‌ای موثر در آزمون و خطا کردن و مشاهده کردن و آموختن است. از این منظر چه بسا سراسر عرصه زندگیمان مجموعه‌ای از بازی‌های گوناگون و مرتبط است.

بازی تفکر کودک است

"چون که با کودک....." بقیه‌اش را می‌دانید. ما مکرر در کلاس‌های آموزشی، جلسه‌ها، گردهمایی‌ها، کتاب‌ها و نشریات ویژه‌ی معلمان، این بیت دلنشین و پرمعنی را می‌شنویم و می‌خوانیم. اما آیا تا به حال به ابعاد گوناگون زبان کودکی فکر کرده‌ایم، در واقع آیا می‌دانیم این زبان چگونه زبانی است و چگونه باید زبان بگشاییم که کودکان حرف‌های ما را درک کنند؟

با کودکان به زبان‌های گوناگون می‌توان حرف زد: زبان قصه، زبان شعر، زبان مثل و اما بهترین و گویاترین زبانی که همه‌ی کودکان در سنین گوناگون و با بهره‌های هوشی متفاوت می‌توانند آن را درک کنند، زبان بازی است. بازی، جوهر زندگی و پنجره‌ای به دنیای کودک است. در بازی، کودکان استقلال دارند، نظر می‌دهند و مشکلات خویش را حل می‌کنند. بازی، موثرترین و پرمعناترین راه یادگیری کودکان است. هنگام بازی، کودک فکر می‌کند، برنامه‌ریزی می‌کند، راه‌های تازه‌ای پیدا می‌کند، تجربه می‌کند، پرورش فکری، عاطفی، جسمی و اجتماعی می‌یابد.

بازی‌هایی که در کلاس درس و محیط مدرسه، بر اساس برنامه‌های درسی و تحقق هدف‌های آموزشی و پرورشی و به شکل هوشمندانه مورد توجه قرار گیرند، "بازی آموزشی" نامیده می‌شوند و می‌توان از آن‌ها در فرآیند یاددهی - یادگیری به شکل شایسته‌ای استفاده کرد. مینا اشرفی مهابادی، آموزگاری است که کاربرد بازی‌های آموزشی در کلاس او جایگاه خاصی دارد.

• به نظر می‌رسد برای آغاز بحث، ارایه‌ی تعریفی از بازی‌های آموزشی مناسب باشد.

تعریفی دقیق و قطعی برای بازی و بازه‌های آموزشی وجود ندارد. نظریه‌های کلاسیک درباره‌ی بازی که به پیش از جنگ دوم جهانی برمی‌گردند، از بازی به عنوان تخلیه‌ی انرژی مزاج، تفریح، پیش

تمرین و ... یاد کرده‌اند، اما پژوهش‌های سال‌های اخیر نشان داده‌اند، بازی‌های آموزشی در تجزیه و تحلیل فکری و سازمان دادن کوشش‌های خودآگاهانه برای بهتر فکر کردن بسیار موثرند. همچنین علمای تربیت معتقدند: استفاده از تحرک به عنوان وسیله‌ای برای کمک به کودکان، در از میان بردن مشکلات یادگیری بسیار موثر است.

• آیا شما بازی‌های آموزشی مورد استفاده‌ی خودتان را از پیش طراحی می‌کنید و یا هنگام کار با دانش‌آموزان، به صورت بداهه آن‌ها را به کار می‌برید؟ به عبارت دیگر می‌خواهم بپرسم، بازی‌های آموزشی در طرح درس از پیش‌نوشته‌ی شما چه جایگاهی دارند؟

معمولاً همه‌ی بازی‌های آموزشی با برنامه‌ریزی خاص و برای نیل به هدف‌های درسی طراحی می‌شوند. این بازی‌ها برای سهولت انتقال مفاهیم آموزشی و تسهیل روند یاددهی - یادگیری فراگیران به کار می‌روند. برای من این طور بوده که غالباً "جرقه‌ی نخستین طراحی هر بازی آموزشی، به وسیله‌ی گروه‌ها و یادگیری آموزشی فراگیران در یادگیری یک مفهوم ذهنی زده شده است. از بازی‌های آموزشی در جایگاه‌های گوناگونی در فعالیت‌های آموزشی و پرورشی کلاس‌هایم استفاده می‌کنم، مثلاً" به هنگام ایجاد انگیزه برای آغاز تدریس، استفاده از راهبردهای یاددهی - یادگیری، به کار بستن ارزش‌یابی تشخیصی، فعالیت‌های پس از تدریس، ارزشیابی پایانی و حتی تعیین تکلیف. همچنین، علاوه بر این کار با برنامه‌ی از پیش تعیین شده به کلاس می‌روم، ولی گاهی اوقات با توجه به شرایط خاص فکری دانش‌آموزان، اتفاقات خاص کلاس و یا نظرات جالب و خلاقانه دانش‌آموزان

طرح بازی را تغییر می‌دهم و هنگام اجرا آن را کامل‌تر یا به شکلی جدیدتر و حتی با طرح خاص دیگری که مطلوب نظر بچه‌ها و البته مبتنی بر هدف‌های درس باشد، تبدیل می‌کنم.

• همراهی بچه‌ها با کاربرد بازی‌های آموزشی در کلاس درس چگونه است؟ آیا این کار شما باعث نمی‌شود، بچه‌ها درس را جدی نگیرند و همه‌ی درس‌ها را به نوعی شبیه درس ورزش و یا هنر و کاردستی ببینند؟

جدیت در تدریس این نیست که ما در جایگاه معلم همیشه با دیواری خاص از دانش‌آموزان خود فاصله بگیریم یا دانش‌آموزان همیشه مثل انسان‌هایی بی‌روح، ساکت و آرام و بی‌تحرک، به حرف‌های ما گوش بدهند. مگر نه این است که ما می‌خواهیم، فراگیرانمان را به هدف‌هایی آموزشی برسانیم و یادگیری صورت بگیرد، پس چرا از دنیای ذهنی آن‌ها وارد نشویم؟

چرا خود دانش‌آموزان با دنیای بازی، اطلاعات خود را بهتر پردازش نکنند و به معنا و مفهوم درس پی نبرند؟ جدیدترین تحقیقات نشان می‌دهند، بازی‌های آموزشی جدیت، اهتمام، تصمیم‌گیری، حل مسئله، همکاری و ابتکار در یادگیری کودکان را افزایش می‌دهند.

وحشت بزرگ همه‌ی همکاران آموزگار در همین است که احساس می‌کنند، با استفاده از بازی‌های آموزشی، تدریس و کلاس درس، جایگاه خود را از دست می‌دهند و به شخصیت معلم خدشه وارد می‌شود. در صورتی که اگر اول برای معلم و سپس برای دانش‌آموزان، جایگاه بازی‌های آموزشی و هدف‌های آن بیان شود، نه تنها مشکل برانگیز نیست، بلکه دانش‌آموزان هیچ مرز و فرقی میان این فعالیت‌ها و دیگر فعالیت‌های آموزشی قایل نخواهند شد.

• آیا تاکنون تلاش کرده‌اید به نوعی بازی‌های آموزشی را از کلاس‌های درس به منزل دانش‌آموزان خود بکشانید؟ در واقع آیا دنبال کاربرد عملی بازی‌های آموزشی در زندگی بچه‌ها هم هستید؟

یکی از دغدغه‌های ما آموزگاران این است که دانش‌آموزان در منزل مفاهیم آموزش را تکرار و تمرین کنند. معمولاً دانش‌آموزان زنگ و باهوش، این کار را به طور مستقیم با مطالعه‌ی درس‌ها و تکرار تمرین‌ها انجام می‌دهند. ولی مشکل ما با دانش‌آموزان ضعیف، با ضریب هوشی پایین و بی‌حوصله است که معمولاً وقت خود را با فعالیت‌ها و بازی‌های بی‌هدف می‌گذرانند. ارایه‌ی بازی‌های آموزشی از طریق آموزگار باعث می‌شود، بدون این که از دانش‌آموزان خواسته شود، این بازی‌ها را در منزل و با خواهر و برادر و اقوام خود تکرار کنند و غیر مستقیم درگیر مفاهیم آموزشی شوند. در حین همین تفریح و تفنن است که مفاهیم و نکات اصلی درس تکرار و تثبیت می‌شوند.

• از بازی‌های آموزشی، در ارایه‌ی تکلیف به دانش‌آموزان خود چگونه بهره می‌گیرید؟

در بیشتر تکلیف من، به نوعی استفاده از بازی وجود دارد که تکرار محض بازی در منزل، ساخت وسایل بازی، بازی گروهی با اعضای خانواده، از آن جمله‌اند. برای مثال، در پایه‌ی چهارم اجرای بازی حباب صابون و حمل تمرینات ضرب چند رقم، بازی فایده‌های شخم زدن زمین که توام با حرکات ساده‌ی بدنی است، ساخت وسایل پازل نقشه‌ی ناهمواری‌های ایران در پایه‌ی پنجم، ساخت کیسه‌ی کسرها و خاله بازی کردن با کسرها، کوچک‌تر و مساوی و بزرگ‌تر از واحد، قایم باشک بازی و مساوی کردن سه کسر با منخرج نامساوی، نمایش بازی گروهی شکل سه حالت ماده در پایه‌ی پنجم، ایستادن به شکل سلول در پایه‌ی چهارم، برخی از نمونه‌های تکالیفی هستند که بچه‌ها به شکل بازی انجام می‌دهند.

• آیا تاکنون تلاشی برای مستندسازی و نگهداری تجربه‌های خود در زمینه‌های بازی‌های آموزشی کرده‌اید؟

تا امسال این کار را نکرده بودم. ولی وقتی در جایی خواندم که در مورد کتاب‌های سابق علوم دوره‌ی ابتدایی که قریب ۳۳ سال در کشور ما تدریس شدند، حتی یک مجموعه‌ی تجربه‌ی مستندسازی وجود ندارد، تصمیم گرفتم شرح بازی‌های خودم را در دفترچه‌ای بنویسم و قید کنم که هر کدام مناسب چه درسی است. به همین دلیل الان سعی دارم شیوه‌ی استفاده از بازی‌های آموزشی را به همراه ده‌ها بازی که خودم در کلاس‌هایم انجام می‌دهم، مکتوب کنم.

• استقبال اولیاء از طرح‌های شما چگونه است؟
اولیاء، چون به طور مستقیم در جریان بازخورد روند این یادگیری هستند تا به حال بسیار خوب استقبال کرده‌اند و تمایز کلاس امسال فرزندشان با سال‌های قبل را در این می‌دانند که فرزندشان با ذوق و شوق فراوان از درس جدید و بازی تازه‌ای که یاد گرفته است، سخن می‌گوید و اعضای خانواده و اقوام را نیز درگیر کار می‌کند. اولیاء می‌گویند، حتی گاهی مجبوریم با او بازی کنیم تا مطالب درسی برایش تکرار شوند.

• آیا با منابع آموزشی و پژوهشی در مورد بازی و بازی‌های آموزشی آشنا هستید؟

تا آن جایی که من دنبال کرده‌ام، مطالب خیلی کم و پراکنده‌ای وجود دارند و کمتر در این زمینه کار شده است. تنها چند کتاب ترجمه شده را شاهد هستیم که به بازی پرداخته‌اند. البته کتاب درباره‌ی بازی‌درمانی بیشتر موجود است.

منبع: روزنامه‌ی همشهری، سال چهاردهم، شماره‌ی ۴۰۴۳

اهمیت و انواع بازی برای کودکان

بازی را می‌توان هرگونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدفداری که به صورت فردی یا گروهی انجام پذیرد و موجب کسب لذت و اکتان نیازهای کودک شود، تعریف کرد. انسان نیاز به حرکت و جنبش دارد و بازی پاسخ مناسبی برای این نیاز است. هر فرد برای رشد ذهنی و اجتماعی خود، نیازمند اندیشه و تفکر است و بازی خمیرمایه تمرین و یادگیری این تفکر و اندیشه است. آمادگی جسمی و روحی برای مقابله با مشکلات بخشی از فلسفه‌ی بازی کودکان است، بنابراین، بازی هر چه گسترده تر، پیچیده تر و اجتماعی تر باشد کودک از مصونیت روانی بیشتری برخوردار می‌شود. کشف دنیای اطراف بخش دیگری از فلسفه بازی است که کودک حس کنجکاوی خود را از این طریق ارضا می‌کند. بازی تن و روان کودک را ایمنی می‌بخشد و مسؤولیت‌های اجتماعی و اقتصادی را که در آینده باید بدون کشید به او می‌آموزد. کودک با بازی کردن موقعیتی بدست می‌آورد تا اعتقادات، احساسات و مشکلات خود را پیدا کند و مهارت زندگی کردن را بیاموزد.

نقش بازی در رشد اجتماعی کودک: موجب ارتباط کودک با محیط بیرون می‌شود و دنیای اجتماعی او را گسترش می‌دهد. موجب شکوفایی استعدادهای نهفته و بروز خلاقیت می‌شود. همکاری، همیاری و مشارکت کودک توسعه می‌یابد. با رعایت اصول و مقررات آشنا می‌شود. همانند سازی با بزرگسالان را می‌آموزد. با مفهوم سلسله مراتب آشنا شده و آن را رعایت می‌کند. رقابت را می‌آموزد و شکست را به‌طور واقعی تجربه می‌کند. قدرت ابراز وجود یافته و از ترس، کمرویی و خجالت بیپوده رها می‌شود.

نقش بازی در رشد عاطفی کودک: نیاز به برتری جویی را ارضا می‌کند. موجب ابراز احساسات، عواطف، ترس‌ها و تردیدها، مهر و محبت، خشم و کینه و نگرانی‌ها می‌شود. تمایل به جنگجویی و ستیزه‌گری را کم می‌کند و برون‌نگری کودک را افزایش می‌دهد.

نقش بازی در رشد جسمی کودک: موجب رشد هماهنگ دستگاهها و اعضای مختلف بدن می‌شود. باعث تقویت حواس کودک می‌شود. نیرو و انرژی بدن را به بهترین شکل مصرف می‌کند. کودک به توانمندی‌های فکری و بدنی خود آگاهی پیدا می‌کند.

نقش بازی در رشد ذهنی کودک: بازی در یادگیری زبان نقش بسزایی دارد. در رشد هوشی کودک بسیار مؤثر است. با مفاهیم ساخت، فضا و شکل آشنا می‌شود. رفتارهای هوشمندانه کودک تقویت می‌شود. موقعیت استفاده از قوه تخیل در کودک به وجود آمده و زمینه بهتری برای تفکر فراهم می‌کند.

انواع بازی ها:

کودکان روحیات متفاوتی دارند و با توجه به ویژگی‌های خود، بازی‌های مختلفی را تجربه می‌کنند. عواملی که در انتخاب نوع بازی کودکان دخالت دارند شامل تفاوت‌های فردی، میزان سلامتی، سطح رشد جسمی و حرکتی، بهره‌هوشی، جنسیت، خلاقیت، فرهنگ خانواده و موقعیت جغرافیایی است و بر همین اساس بازی به انواع گوناگون تقسیم می‌شود:

بازی های جسمی: از قدیمی‌ترین نوع بازی‌هاست، به ابزار مخصوص نیازمند است، هم به صورت انفرادی و هم به صورت گروهی انجام می‌شود، برای مصرف انرژی اضافی بدن و نجات یافتن از خستگی و کسالت بسیار مفید است و رفتارهای ناآرام و پرخاشگری توأم با عصبانیت کودک را کاهش می‌دهد.

بازی های تقلیدی: کودک به تقلید نقش‌هایی می‌پردازد که آنها را باور کرده است. معمولاً بهترین شخصیت‌ها برای شروع ایفای نقش، والدین، برادران، خواهران و دوستان هستند. کودک از ایفای نقش آنان لذت برده و تجربه کسب می‌کند. در دوره‌ی دبستان بیشتر نقش معلمان را تقلید می‌کند، در حالی که در دوره‌ی نوجوانی از تقلید رفتار بزرگسالان دوری می‌کند و به تقلید رفتار همسالان می‌پردازد که این خود آغازی است برای هماهنگی و همسو شدن با گروه‌های اجتماعی و ایفای نقش‌های واقعی زندگی

بازی‌های نمادی: زمانی که کودک دستیابی به ابزار و وسایل مورد نیاز خود را غیرممکن می‌بیند، نیازها و آرزوهای خود را با استفاده از وسایل نمادین و از طریق بازی بیان می‌کند. برای مثال بر تکه‌ای چوب سوار شده، این طرف و آن طرف می‌رود، مانند این که سوار بر اسی شده و آن را هدایت می‌کند. این نوع بازی‌ها یکی از بهترین شیوه‌های بازی درمانی محسوب می‌شوند.

بازی‌های آموزشی: از مهمترین وسیله‌های آموزش کودک، استفاده از وسایل بازی مناسب است، مانند مکعب‌های چوبی که کودک با جور کردن و دسته‌بندی کردن آنها می‌تواند با مسائل اساسی اما ساده و آسان ریاضی آشنا شود. از خانه‌ی کوچک اسباب بازی برای آشنا کردن کودک با واقعیت‌های موجود زندگی می‌توان استفاده کرد. بازی‌های آموزشی موجب تقویت حواس و رشد قوای ذهنی و اجتماعی کودک می‌شوند، به شرط آن که سعی کنیم کنترل اصلی بازی در اختیار کودک باشد و جهت و مسیر آن را او تعیین کند.

بازی‌های خلاقیتی: کودک از طریق به وجود آوردن چیزی، عقاید و احساساتش را اظهار می‌کند، مانند نقاشی، موسیقی، خمیربازی، شن‌بازی و یا استفاده از لغات که او را قادر می‌سازد تا در آینده داستان شعر و نمایش نامه بنویسد.

جلسه‌ای با حضور مشاورین آسمان

روز چهارشنبه ششم شهریور ماه، جلسه‌ای در دانشکده‌ی مدیریت و اقتصاد دانشگاه صنعتی شریف برگزار شد. هدف اصلی جلسه این بود که علاوه بر آشنایی مشاورین و متخصصین آسمان با یکدیگر و اعلام فعالیت‌های انجام شده تا امروز، تبادل نظری هم در خصوص پروژه‌ی آموزش تفکر سیستمی به کودکان، صورت گیرد. در آغاز جلسه، آقای شاه‌منصوری چگونگی شکل‌گیری و اهداف پروژه‌ی آسمان را توضیح دادند.

سپس دکتر مشایخی، سرپرست پروژه، در سخنانی کوتاه نقص سیستم آموزشی کشور ما و خالی بودن جای آموزش تفکر در عرصه‌ی آموزش و پرورش را متذکر شدند.

ایشان عقیده داشتند اگر دیدگاه تفکر سیستمی در کودکان نهادینه شود، تحول چشم‌گیری در سطح

جامعه ایجاد می‌شود و خوب است برای استمرار پروژه تا رسیدن آسمان به اهدافش، خود ما هم به قضیه سیستمی نگاه کنیم و عواملی را که باعث تقویت و رشد می‌شوند پیدا کرده و تشدید نماییم.

دکتر بیرشک عضو انستیتو روان‌پزشکی ایران و مشاور دیگر گروه آسمان، بازی را تفکر کودک دانستند که با انتخاب نوع بازی می‌توان تفکر کودک را شکل داد و با این که ژن نقش موثری در آموزش کودکان دارد، محیط نقش بزرگ‌تری دارد و با استفاده‌ی

بهینه از این موضوع می‌توان تحولی در تفکر کودک و پرورش او ایجاد کرد.

مهندس همایونفر از موسسه‌ی مطالعات و بهره‌وری منابع انسانی سازمان گسترش، در مورد مسولیت‌پذیری سازمان و چگونگی ارتباط آن با فعالیت‌های داوطلبانه‌ی مانند آسمان سخن گفتند. ایشان گفتند مسولیت‌پذیری سازمان‌ها بحث جدیدی است، اما با سرعت زیادی پیشرفت می‌کند و تاثیر زیادی در مناسبت‌های میان کشورها و اقتصاد بر جای گذاشته است. از این رو عقب‌ماندگی ایران در این بحث، تاثیر زیادی بر دیپلماسی و اقتصاد خواهد گذاشت.

حرکت داوطلبانه از این جا آغاز شد که شرکت‌های بزرگ با این تفکر که اگر اجازه بدهیم هر کس منافع شخصی خودش را دنبال کند، نیازها و منافع اقتصادی جامعه هم برآورده می‌شود عمل می‌کردند.

اما دیده شد که آثاری چون فقر، بی‌سوادی و بیکاری از میان نرفت. از این رو تلاش کردند با وضع قانون این مشکل را از بین ببرند اما فرمول اقتصادی هم مشکلاتی از این دست را حل نمی‌کرد. دیده شد علاوه بر موارد اقتصادی باید به موارد دیگری هم توجه کرد. این گونه فعالیت داوطلبانه شکل گرفت. ایران از



نظر مسولیت‌پذیری اجتماعی و حرکت داوطلبانه در جایگاه ضعیفی قرار دارد. با توجه به اهمیت این موضوع در دنیای امروز و این مهم که چنین فعالیت‌هایی به زودی در عرصه‌ی اقتصاد و بازار جهانی، اعتبار یک سازمان خواهد بود، سازمان‌ها باید از حرکت‌های داوطلبانه‌ی نظیر آسمان پشتیبانی کنند.

پس از سخنان مهندس همایونفر، فیلم مستند کوتاهی در مورد فعالیت‌هایی که در کشورهای دیگر پیرامون آموزش تفکر سیستمی در حال جریان است، نمایش داده شد. اعضای زیرگروه‌های مختلف آسمان معرفی شدند و فعالیت‌هایی که تا کنون در هر گروه انجام شده است توسط خانم ولی‌بیگ و آقای مقتدری به اطلاع حاضرین رسید.

در پایان جلسه دیدگاه‌ها به اشتراک گذاشته و تصمیم گرفته شد که چنین جلساتی به تداوم برگزار گردد و گروه سعی کند چشم‌انداز روشن و واضحی از آینده‌ی آسمان در بازه‌ی زمانی ۱۵ سال آینده رسم کرده و ارائه دهد. در این جلسه خانم رافعی نویسنده و روان‌شناس کودک، خانم کارشناس، محقق در زمینه‌ی پارک‌های آموزشی و نماینده‌هایی از شورای کتاب کودک نیز حضور داشتند.

اخبار زیرگروه‌های آسمان

گروه تفکر سیستمی

گروه تفکر سیستمی به دلیل نبود فضا و امکانات در این مدت در برقراری جلسات با مشکل مواجه شده بودند که خوشبختانه این مشکل برطرف شده و اعضای گروه هر هفته جلساتشان را در دانشکده MBA دانشگاه شریف برگزار می‌کنند.

• گروه تفکر سیستمی و ارزیابی در حال ترجمه‌ی کتاب **The shape of change می‌باشد**

در ماه‌های پیش اعضای زیرگروه‌های مهارت‌های رفتاری و مفاهیم پایه ترجمه‌ی کتاب **The shape of change** را که شامل بازی‌هایی برای آموزش مهارت‌های تفکر سیستمی می‌باشد آغاز کرده بودند.



همزمان، دیدگاه و شکل آموزش تفکر سیستمی در این کتاب با دیدگاه دیگر کتاب‌های مشابه مقایسه شده. نیمی از بازی‌های کتاب کامل ترجمه شده و مورد مطالعه‌ی گروه قرار گرفته است. قرار است که با کمک گرفتن از این ترجمه‌ها که نمونه‌ی دیدنی آموزش غیر مستقیم برای کودکان هستند بازی‌های مورد نظر گروه آسمان طراحی شود.

• برگزاری پایلوت بازی ماموت‌ها

بازی ماموت‌ها با شرکت ۴ گروه دو نفره روز پنج‌شنبه ۱۳۸۷/۷/۱۷ برگزار شد. فیلم این جلسه در بایگانی گروه موجود است. مقرر شد متخصصان بازی و داستان، بازی‌های ترجمه‌شده را مورد بررسی قرار دهند و جذابیت آن‌ها را برای بچه‌ها ارزیابی کرده و افزایش دهند. همچنین اجرای آزمایشی به صورت موازی با ترجمه‌ها ادامه یابد

گروه اجرایی

• تشکیل هسته‌ی پژوهشی

پیگیری کارهای اداری برای تشکیل هسته‌ی پژوهشی دانشگاه شریف با موفقیت به انجام رسیده و هسته‌ی پژوهشی تفکر سیستمی و سازمانهای یادگیرنده، در دانشگاه صنعتی شریف به شکل رسمی ثبت شده و آغاز به فعالیت کرده است.

• برنامه‌ی جلسه با مشاوران

جلسه‌ی آشنایی دست‌اندرکاران پروژه‌ی تفکر سیستمی که در شهریور ماه در دانشکده‌ی مدیریت دانشگاه صنعتی شریف، از دیگر فعالیت های این گروه است.

• پایان‌نامه‌هایی برای آسمان

عنوان پایان‌نامه‌هایی که نیاز است روی آن‌ها کار شود، مشخص و پایانی شد. قرار است جلسه‌ی هم ترتیب داده شود که در آن گروه آسمان را معرفی کنیم و با مطرح کردن پایان‌نامه‌هایی که گروه به آن نیاز دارد از دانشجویان و اساتید علاقه‌مند، تقاضای همکاری کنیم.

• برنامه‌ی راه‌اندازی وب‌سایت

پیگیری طراحی و اجرای وب‌سایت گروه آسمان نیز در این ماه ادامه داشته است و تا کنون سه طرح نخستین وب‌سایت آماده شده که در نهایت یکی از آن‌ها انتخاب خواهد شد و سایت زمستان امسال راه‌اندازی خواهد شد.

• کتاب‌ها در دسترس

همه‌ی کتاب‌های شناسایی‌شده توسط گروه تفکر سیستمی خریداری شده که به دلیل هزینه‌ی بالای پست‌های DHL و TNT با پست معمولی از کانادا ارسال شدند و به تازگی در اختیار گروه قرار گرفت.

گروه اجرایی در حال پیگیری تشکیل گروهی برای ترجمه‌ی کتاب‌های خریداری شده بود که با تلاش اعضا کار برگرداندن متن کتاب‌ها به زبان فارسی آغاز شده.

• برگزاری نمایشگاه هسته‌های پژوهشی

در این ماه نمایشگاهی به مناسبت هفته‌ی پژوهش در دانشگاه صنعتی شریف برگزار شد که همه‌ی هسته‌های پژوهشی در آن حضور فعال داشتند.

گرفته‌ی هسته‌ی پژوهشی تفکر سیستمی هم در این نمایشگاه حضور داشت و با استقبال خوبی روبه‌رو شد.

اما متأسفانه چون دیر از برگزاری چنین نمایشگاهی آگاهی پیدا کردیم، خبررسانی به اعضای که علاقه‌مند به بازدید از غرفه‌ی تفکر سیستمی بودند، امکان‌پذیر نشد.

در این نمایشگاه ضمن آشنا کردن بازدیدکنندگان با فعالیت‌های گروه آسمان، عضوگیری از افراد علاقه‌مند هم صورت گرفت.

با زحمت بسیار چشم‌اندازی از فعالیت و جایگاه آسمان در طی چند سال آینده تهیه و در این ماه دو جلسه‌ی عمومی برگزار شد که در آن، این چشم‌انداز ارائه گردید.

• گفت و گو با کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

مذاکرات اولیه با مدیر کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان انجام شده و درخواست رسمی همکاری و مدارک مورد درخواست ایشان، تحویل داده شده است. در مذاکرات بعدی شیوه‌ی همکاری کانون و هسته‌ی پژوهشی تفکر سیستمی مشخص می‌گردد.

• سازمان گسترش و آسمان

مذاکرات اولیه با موسسه‌ی مطالعات و بهره‌وری منابع انسانی سازمان گسترش، جهت طراحی مکانیزمی برای ارتباط و همکاری با این سازمان صورت گرفته است.

گروه اصفهان

• داستان‌های صوتی

گروه اصفهان در حال گردآوری مجموعه‌ی داستان‌های صوتی است. پس از این قدم با مشاوره و راهنمایی متخصصین آموزش مهارت‌های زندگی و سایر متخصصین مربوطه، مجموعه‌ی داستان‌های هدفمندی به منظور تقویت مهارت‌های زندگی کودکان، طراحی و ایجاد خواهد شد.

• پارک‌های علمی - آموزشی

از دیگر فعالیت‌های این گروه، مذاکره با شهرداری اصفهان برای راه‌اندازی یک پارک آموزشی می‌باشد.

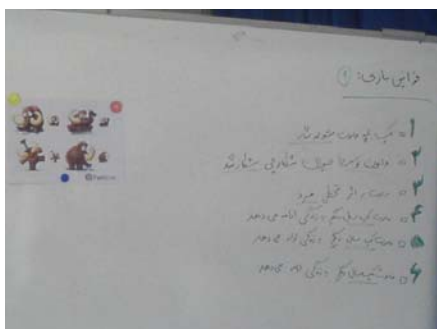
تهیه و دسته‌بندی اطلاعات موجود در مورد پارک‌های علمی آموزشی از طریق شرکت مهرسازه در اختیار گروه آسمان قرار گرفته است.

گروه تلاش می‌کند با تهیه‌ی کاتالوگ و سی‌دی، اهمیت پارک‌های علمی آموزشی را برای مدارس، شهرداری‌ها و سایر دست‌اندرکاران مربوط روشن سازد.

گروه خبرنامه

پس از تشکیل هسته‌ی پژوهشی تفکر سیستمی در دانشگاه شریف و ایجاد مکان ثابت برای تشکیل جلسات گروه آسمان، جلسه‌های اخیر گروه خبرنامه نیز مانند دیگر گروه‌ها در دانشکده‌ی مدیریت و اقتصاد دانشگاه شریف برگزار شده است. البته در این مدت زمانی، گروه تلاش کردند به شکل غیرحضوری (ارتباط اینترنتی و تلفنی) جلسه‌های خود را تشکیل دهند، در حالی که به امور دیگری نیز می‌پرداختند، از جمله نقد و بررسی شماره‌های پیشین، چندی و چونی کار اعضا و غیره.

چه بر سرماموت‌ها می‌آید. در آخر هر دوره از بازی پرسش‌هایی پرسیده می‌شود که بازیکنان باید به آن‌ها پاسخ می‌دادند.



در بازی دوستان پیشنهادهایی داشتند که قرار شد در جلسه‌ی دیگر بخش اول بازی اجرا شود. این بازی نقاط ضعفی هم داشت: مشخص نبودن چگونگی برد و باخت جذاب نبودن برای بچه‌ها فکری نبودن بازی و ...



این بازی به صورت آزمایشی با نوجوان ۱۲ ساله‌ای به نام المیرا آشفته انجام شد. با توجه به این که به پرسش‌های بازی پاسخ‌های درست و کاملی می‌داد، ولیکن بازی ماموت‌ها اصلا برای او جذابیت نداشت و در کل هدف بازی برای المیرا نامفهوم بود و نظر او این بود که بازی منج از این بازی دارای جذابیت بالاتری است و این هیجان و تفکر را دارد که حرکت دادن کدام مهره باعث برد و باخت می‌شود!

گزارش اجرای آزمایشی بازی ماموت‌ها

این بازی به مورخ پنج شنبه ۱۳۸۷/۷/۱۷ با حضور خانم‌ها: ولی‌بیگ، زمانی، شعبانی، کرمانشاه، آشفته و آقایان: شاه‌منصوری، براتی، آشفته، محمودی میمند برگزار شد. قرار بر این است که در این بازی انقراض ماموت‌ها شبیه‌سازی شود. در آغاز پرسشی در باره‌ی اینکه چرا ماموت‌ها منقرض شدند پرسیده شد که هر یک از حاضرین پاسخ‌هایی دادند از قبیل: تغییر آب و هوا، متناسب نبودن زمان تولد و مرگ، شکار شدن، عوامل طبیعی، کمبود غذا و ...



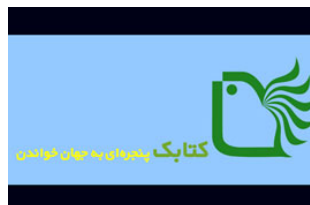
• چگونگی بازی

بازی در دو مرحله با قوانین مختلف انجام می‌شود. چهار گروه دو نفره هر گروه ۲۰ تاس در اختیار داشت که هر تاس نشان‌دهنده‌ی وجود یک ماموت بود. با گذشت هر یک سال با پرتاب تاس طبق قوانین بازی ۱ و ۲ نشان داده می‌شود که بر سر هر ماموت چه اتفاقی می‌افتد. مثلا شکار می‌شود، یک سال دیگر زندگی می‌کند و یا یک ماموت دیگر به دنیا می‌آید و ... این کار ۲۰ بار انجام می‌گرفت. تعداد ماموت‌های باقی‌مانده در هر سال در یک جدول ثبت می‌شود و در یک برگ دیگر در آخر به صورت نمودار نمایش داده می‌شود که از این حالت بازیکنان باید نتیجه‌گیری کنند که

تازه‌های ایران و جهان ...

• سایت «کتابک»، ۲ بهمن آغاز به کار می‌کند

سایت اینترنتی «کتابک» با محوریت ادبیات کودک و ترویج خواندن، دوم بهمن از سوی موسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان به طور رسمی فعالیت خود را آغاز می‌کند. به گزارش خبرگزاری کتاب ایران (ایبنا)، سایت کتابک در راستای پروژه‌های به همین نام راه‌اندازی



می‌شود. این پروژه برای استفاده از فناوری‌های نوین به منظور ترویج خواندن در میان کودکان و نوجوان و برخورداری

از کارکردهای ترویجی، آموزشی، پژوهشی و اطلاعاتی در قالب‌های مجازی طراحی شده است.

این طرح که در "موسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان" در حال اجرا است، توسط ایوب موحدی‌پور و ملیحه پیشداد، تدوین شده و امکان انجام فعالیت‌های ترویجی خواندن را در مقیاس‌های فرامنطقه‌ای و امکان سرویس‌دهی به فارسی‌زبانان خارج از ایران را دنبال می‌کند. از جمله مراحل مورد نظر اجراکنندگان این پروژه، شناسایی فناوری‌های نوین با توجه به مخاطبان و امکان‌سنجی‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری است.

• جلد یازدهم فرهنگ‌نامه‌ی کودکان و نوجوانان رونمایی می‌شود

جلد یازدهم فرهنگ‌نامه کودکان و نوجوان، یازدهم اسفند در سالن اجتماعات حسینیہ ارشاد رونمایی می‌شود. به گزارش خبرگزاری کتاب ایران (ایبنا)، این جلد از فرهنگ‌نامه کودکان و نوجوان زیر نظر توران میرهادی دبیر اجرایی فرهنگ‌نامه با سرپرستی ثریا قزل‌ایاغ و به دستیار مهسا خسروی و با تلاش گروه نویسندگان فرهنگ‌نامه تدوین شده است.



جلد یازدهم با دویخش پیوست و نمایه با کارکردی دوگانه تدوین شده

است. ۹۰ مقاله از حروف آ - ج به شکل مصور در این مجموعه گردهم آمده‌اند. مجموعه ۷۲ مقاله از این تعداد، مقالاتی اند که در جلدهای پیشین نیامده است و برخی از آنها نیز روزآمد شده‌اند. فرهنگ‌نامه کودکان و نوجوانان از دایره‌المعارف‌های عمومی است که اطلاعات پایه علوم مختلف و دستاوردهای گوناگون بشری را با توجه به صحت علمی، با بیانی ساده و همراه با تصویر، نقشه، نمودار و جدول در اختیار خوانندگان ۱۰ تا

۱۶ ساله قرار می‌دهد. این فرهنگ‌نامه حاوی ۵۰۰۰ مدخل است و در ۲۴ جلد منتشر خواهد شد.

این فرهنگ‌نامه با بررسی کتاب‌های درسی دوره ابتدایی و راهنمایی، دایره‌المعارف‌های مختلف فارسی و انگلیسی و با توجه به نیازها و دانش پایه و زبان کودکان و نوجوانان نوشته می‌شود. هدف از تهیه و تدوین این فرهنگ‌نامه ایجاد منبعی معتبر و موثق برای دستیابی کودکان و نوجوانان به آگاهی‌های درست و مستند با دیدگاهی علمی، مردمی و با الهام از تاریخ و فرهنگ ایران و منطقه عنوان شده است. چاپ و نشر این فرهنگ‌نامه را شرکتی با عنوان «نشر فرهنگ‌نامه» بر عهده دارد. مراسم رونمایی جلد یازدهم فرهنگ‌نامه کودک و نوجوان، یکشنبه (۱۱ اسفند) از ساعت ۱۷ تا ۱۹ در حسینیه ارشاد تهران برگزار می‌شود.

• برگزاری جشنواره کتاب کودک و نوجوان با یک ماه تاخیر

سیزدهمین جشنواره کتاب کودک و نوجوان که قرار بود بهمن سال جاری از سوی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در



چهار بخش شعر، داستان، داستان ترجمه و بخش ویژه امام و انقلاب اسلامی برگزار شود، به اواخر اسفند ماه موکول شد. جعفر ابراهیمی دبیر سیزدهمین جشنواره کتاب کودک و نوجوان درباره تاخیر برگزاری این جشنواره به خبرگزاری کتاب ایران (ایبنا) گفت که تعداد زیاد

جشنواره‌های ادبی و تداخل پیش آمده و نیز زمان بیشتر برای بررسی آثار، دلیل این تاخیر است. سیزدهمین جشنواره کتاب کودک و نوجوان کانون، کتاب‌های سال‌های ۸۵ و ۸۶ را بازبینی می‌کند. ابراهیمی با بیان اینکه زمان دقیق برگزاری جشنواره کتاب کودک و نوجوان هنوز مشخص نیست، خاطرنشان کرد: به‌زودی جزئیات برگزاری این جشنواره اعلام خواهد شد.

• کتابخانه برای کودکان در دست ساخت است

مديرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان از ساخت یکصد کتابخانه کودک در سراسر ایران خبر داد که ۱۵ باب آن تا پایان سال به بهره برداری می‌رسد. به گزارش خبرگزاری کتاب ایران (ایبنا)، محسن چینی‌فروشان در گردهمایی مدیران استانی کانون سراسر کشور در اصفهان با بیان این خبر وعده کرد تا پایان امسال ۱۵ کتابخانه کانون به بهره‌برداری برسد که تعدادی از این مراکز در سی‌امین سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی افتتاح می‌شود. وی در همین حال گفت که در سال‌های ۸۵

و ۸۶ صد مرکز به شمار مراکز کانون اضافه شده است .



چینی‌فروشان در ادامه گزارش خود از فعالیت‌های کانون توضیح داد: انتشارات کانون در دو سال گذشته ۳۱۴ عنوان کتاب را زیر چاپ برد و چاپ ۱۴۰ عنوان دیگر نیز در قالب طرح «ناشران همراه»، به دیگر ناشران سپرده شد . وی

انتشار مجموعه کتاب‌های نفیس «مرز پرگهر»، «نگران پروانه‌ها»، «مولانا» و «دانستنی‌های اسلامی برای نوجوانان» را از جمله آثار شاخص منتشر شده در این سال‌ها دانست. مدیرعامل کانون تولید و ساخت ۴ فیلم سینمایی بلند، ۲۵ فیلم کوتاه زنده و پویانمایی، ۲۶ تئاتر و تئاتر عروسکی، ۹۰ کتاب صوتی برای نابینایان، ۲۰ عنوان سرگرمی و اسباب‌بازی و ۸ بازی رایانه‌ای را از دیگر فعالیت‌های مهم کانون برشمرد. چینی‌فروشان در عین حال بر این نکته تأکید کرد که ساخت بازی‌های رایانه‌ای از اولویت‌های کانون است و بودجه مناسبی هم برای ساخت ۱۰ تا ۱۲ بازی رایانه‌ای اختصاص یافته است .

• کارگاه‌های آموزشی جشنواره قصه‌گویی با حضور مربیان خارجی

قصه‌گویان ایرانی در ایام برگزاری دوازدهمین جشنواره بین‌المللی قصه‌گویی، میهمان کارگاه‌های آموزشی سه قصه‌گوی مطرح جهان بودند. به گزارش خبرگزاری کتاب ایران (ایبنا)،



در بخش جنبی این جشنواره، هر روز جورجیانا کیبل قصه‌گوی نروژی در دو نوبت، کارگاهی با موضوع «هفت مرحله قصه‌گویی» را برای مربیان و قصه‌گویان ایرانی برگزار می‌کند. «مری سوزیگل» از هلند با موضوع «هنر قصه‌گویی» و مومن شریف از تاجیکستان با موضوع «فن بیان در قصه‌گویی» نیز در دو نوبت دیگر کارگاه‌های این جشنواره را برگزار می‌کنند . این کارگاه‌ها در ایام برگزاری جشنواره تا ۳ دی در ساختمان استاد فرشچیان شهر اصفهان دایر بوده‌است .

• بازار کتاب کودکان در تنگنای بحران اقتصادی

بر اساس پیش‌بینی‌های یک موسسه فرهنگی در ایالات متحده، بازار کتاب کودکان و نوجوانان در سال ۲۰۰۹ میلادی دومین رکود و کاهش تولید خود را در سال‌های اخیر تجربه خواهد کرد. به نقل از آسوشیتدپرس، در این پیش‌بینی که توسط موسسه تحقیقاتی کتاب «سیمبا» انجام شده، «مایکل نوریس» مفسر

ارشد این موسسه اطلاعاتی، معتقد است فشار اقتصادی فراوانی که خانواده‌های آمریکایی در حال تجربه آن هستند، منجر به خرید تعداد کمتری کتاب خواهد شد و در پاره‌ای موارد نیز ممکن است مسائل اقتصادی باعث شود خرید کتاب برای کودکان به عنوان آخرین اولویت خانواده به حساب بیاید و هیچ کتابی خریدار نشود.



از سویی دیگر، با مشکلات اقتصادی پیش رو، بیشتر کتابفروشی‌های کوچک مجبور

می‌شوند شغل خود را رها کنند و شاید تنها، کتابفروشی‌های بزرگ و زنجیره‌ای به فعالیت خود ادامه دهند. شاید بتوان کم شدن تعداد کتابفروشی‌ها و فاصله‌دار شدن آن‌ها از مردم را نیز از دیگر موانع پیش روی پیشرفت و رشد فروش کتاب در بخش کتاب کودک دانست . البته عده‌ای نیز با این نظر مخالفند و فروش بالای کتاب‌های نویسندگان محبوب و توانمندی مانند «استفانی میر» را بهانه‌ای برای مخالفت با این پیش‌بینی قرار می‌دهند ولی به گفته «نوریس» واقعیت این است که نباید یک استثنا ما را از واقعیت دور کند؛ زیرا اکنون نیز بازار کتاب کودک، رکودی نسبی را تجربه می‌کند. به اعتقاد «مایکل

نوریس» هم‌اکنون نوجوانان آمریکایی نسبت به ۱۵ سال گذشته کمتر به خرید کتاب و یا خواندن آن علاقه‌دارند و بخش زیادی از خرید کتاب‌ها نیز به عنوان هدیه توسط بزرگ‌ترها صورت می‌گیرد. امروز کودکان و نوجوانان ترجیح می‌دهند بیشتر وقت خود را به بازی‌های رایانه‌ای و یا جست‌وجو در سایت‌های مختلف اینترنتی بگذرانند و ساعات کمتری را به خواندن کتاب اختصاص می‌دهند. این موسسه اطلاعاتی برای نخستین بار مطالعه‌ای ۵ ساله را درباره کتاب‌های مطرح کودکان و نوجوانان و میزان تقاضا برای دریافت آن‌ها انجام داده است و با تهیه نمودارهای اطلاعاتی از خریداران کتاب کودک تلاش می‌کند تعداد واقعی خریداران کتاب را مشخص کند تا بازار نشر برای انتشار تعداد کتاب‌های مورد نیاز جامعه برنامه‌ریزی کنند . موسسه سیمبا یک موسسه پیشرو در بازار صنعت نشر و رسانه است و با تهیه گزارش‌هایی به موقع و جامع، بازار فروش کتاب را به شدت تحت تأثیر قرار می‌دهد .

• جانی تازه در نشر کودک و نوجوان دمیده شد

طبق آمار ارایه شده از سوی مرکز اطلاع رسانی خانه کتاب، نشر کتاب‌های کودک و نوجوان پس از یک دوره رکود، فصل پر رونقی را پشت سر گذاشت. در پاییز امسال تنها در یک هفته ۱۳۶ عنوان کتاب کودک و نوجوان روانه بازار نشر شد که از این میان ۵۲ عنوان چاپ نخست و بقیه تجدید چاپ بودند.



• www.GhoorGhoor.com

وبسایت دیگری با نشان www.GhoorGhoor.com مطالب جالب و متنوعی در حوزه آموزش نقاشی به کودکان ارائه کرده است. در این وبسایت اخبار این حوزه، مسابقه، گالری نقاشی، پرسش و پاسخ، آموزش، زنگ تفریح و مطالبی برای پدرها و مادرها وجود دارد.



به گزارش خبرگزاری کتاب ایران (ایبنا)، در هفته آخر مهرماه حدود دو سوم کتاب های کودک و نوجوان (۹۷ عنوان) تالیف و بقیه ترجمه است که نشان از رشد کتاب های تالیفی در این هفته دارد. در ماه های اخیر به طور معمول تعداد کتاب های ترجمه با تالیف برابری کرده است. سهم ناشران شهرستانی از نشر کودک و نوجوان در این مدت هشت عنوان کتاب در هفته است. معمولاً هر هفته ناشران شهرستانی ۵ یا ۶ عنوان کتاب کودک و نوجوان منتشر می کنند. میانگین صفحات ۱۳۶ عنوان کتاب کودک و نوجوان منتشر شده ۳۵ صفحه است که چون ماه های قبل کمترین میانگین در میان حوزه های مختلف نشر به شمار می آید.

بیشترین شمارگان کتاب در این مدت به کتاب "مهارت هایی برای زندگی" نوشته ریحانه نیک پور اختصاص دارد که در ۳۰۰۰ نسخه به چاپ رسیده است، این کتاب که ویژه دانش آموزان پایه اول ابتدایی است به چاپ سی و هشتم رسیده است.

معرفی کتاب

• سری کتاب های جودی

جودی دمدی دختر کلاس سوم است که همیشه فکری بزرگی در سر دارد. او همیشه آرزو دارد که در آینده دکتر شود. او جولیا بلک ول نخستین دکتر زن را سر مشق خود قرار داده و در سایر کتاب ها او تلاش می کند راه حل مشکل خود را بیابد.



• سری کتاب های رامونا

رامونا کتیم بی، دختر شاد و شنگولی است که با مادر و پدر و با خواهر بزرگترش بنام بتاتریس و خواهر کوچکترش بنام روبرتا زندگی می کند. او در بچگی بسیار آتش پاره است! ولی کم کم وقتی بزرگ می شود و به مدرسه می رود یاد می گیرد که با مشکلات کنار بیاید و سوتفاهم هایی را که با معلمانش دارد حل کند.



معرفی سایت

• www.Koodakaneh.com

وبسایتی با نشانی www.Koodakaneh.com اطلاعات و مطالب مناسبی گردآورده است. در این سایت دو بخش کودکان و والدین وجود دارد. در بخش کودکان برای بچه های گروه سنی دبستان امکاناتی شامل داستان، موسیقی، آموزش، بازی، تماشاخانه و گفتگو وجود دارد. همچنین برای پدرها و مادرها نیز اطلاعاتی شامل مطالب پزشکی، اطلاعات تغذیه کودکان، داستان، مدل لباس کودک، مطالب آموزشی و مطالب دیگر است.



پلی به آسمان

www.Asemaan.org