

سخنی با اولیا و مربیان

این مجموعه به منظور افزایش خلاقیت و مهارت افراد ۷ سال به بالا در نظر گرفته شده است. این مجموعه در چندین بخش تدوین گردیده است که در یکی از بخش‌ها تقویت تجسم سه بعدی هدف قرار گرفته است و در بخش دیگری تجسم دو بعدی و شمارش سطری و ستونی اعداد هدف اصلی آموزش می‌باشد. در این بخش لازم است تا کودک شما شمارش اعداد و خواندن جدول را از قبل آموخته باشد. در بخشی دیگر نیز کودک شما با کارکرد مکانیزم‌های ساده آشنا می‌شود. به منظور بهره‌وری هر چه بیشتر رعایت نکات زیر هنگام کار با کودکان توصیه می‌شود. همچنین بخش‌های دیگر آموزشی مانند ساخت انواع ربات که به مرور تکمیل خواهد گردید به جزوات راهنما افزوده خواهد شد.

راهنمای بخش اشکال سه بعدی

- در بخش‌هایی که به صورت داستان نقل می‌شود میبایست ابتدا داستان را برای کودک خود تعریف کرده تا مسئله مورد نظر ذهن او را درگیر نماید
- در قدم بعدی از کودک خود بخواهید تا به راه حل داستان فکر کند و نظرات و پیشنهادات خود را مطرح نماید. در این مرحله حتی می‌توانید قبل از ساخت نمونه پیشنهادی به کودک خود فرصت دهید تا پیشنهاد خود را بسازد در این صورت نمونه پیشنهادی را به او نشان ندهید. اما در صورتی که احساس نمودید برای جهت دادن به افکار او و کمک به ساماندهی نقشه‌ها و ایده‌های او نیاز به ساخت نمونه پیشنهادی می‌باشد در این مرحله می‌توانید به همراهی او نمونه پیشنهادی را بسازید.
- برای سنین پایینتر باید به این مسئله توجه داشت که پیشنهادات و ایده‌هایشان بیش از این که برگرفته از عالم واقعیت باشد از تخیلاتشان ناشی می‌شود. در این موارد به هیچ وجه مانع تخیلات کودک خود نشوید و اجازه دهید تا این افکار را در مرحله ساخت تجربه کنند. حال می‌توانید با طرح سوال‌هایی هدفمند اشکالات طرح او را توسط خود او بر طرف نمایید به مثالی در این زمینه توجه نمایید.
- کودک شما در ساخت مسئله صندلی ، یک صندلی با ۲ پایه ساخته است برای حل این مشکل به صورت زیر عمل می‌کنیم.
- ابتدا او را به خاطر ایده و ابتکارش تشویق نموده و سپس صندلی را روی زمین قرار می‌دهیم و پس از واژگون شدن آن با ابراز تعجب از این مسئله از او کمک می‌خواهیم تا راهی بیابد که ما را از این مشکل نجات دهد. پس از تلاش او برای حل مشکلات حال می‌توانید به نمونه ساخته شده مراجعه نمایید تا به افکار او جهت بدهید.
- پس از طی مراحل بالا و تسلط کودکان بر روی مسئله می‌توانید به سراغ مسائل مطرح شده در پایان هر بخش بروید و از کودکان بخواهید تا مسائل مربوطه را حل نمایند.

راهنمای بخش جداول دو بعدی

- در این بخش نیاز است تا کودک شما با شمارش اعداد و مفهوم سطر و ستون آشنا باشد. به طور معمول کودکان ۸ سال به بالا توانایی درک این مفاهیم را دارند.

- در قسمت اول ابتدا برای تثبیت مفهوم جدول تمارینی در نظر گرفته شده است. در قسمت چپینش اشکال از روی جدول در ۲ مورد تمرین به منظور تقویت قدرت حافظه کودکان می‌توانید تا از او بخواهید به مدت ۶۰ ثانیه و یا بیشتر و فقط برای یک بار به آن نگاه کرده و سپس شکل مورد نظر را در جدول چالیک بچیند
- در تمرین‌های بخش دوم الگویابی هدف اصلی آموزش می‌باشد
- از اهداف اصلی قسمت سوم آشنایی با مفهوم تقارن و درک قرینه بودن اشکال می‌باشد
- در بخش پایانی لازم است تا شما خانه‌های جدول را بخوانید و از کودک خود بخواهید خانه‌های خوانده شده را پر کند
- در این بخش توجه داشته باشید مانند الگوهای داده شده به منظور تسلط بیشتر کودکان می‌توانید تمرین‌های بیشتری طراحی کنید

راهنمای بخش مکانیزم چرخنده‌ها

- در این بخش می‌بایست ابتدا قسمت اول که آشنایی با ویژگی چرخنده‌ها می‌باشد به طور کامل مورد بررسی قرار گیرد و سپس به سراغ مکانیزم‌های ساخته شده می‌رویم. پس از گذراندن بخش آشنایی از کودکان انتظار می‌رود که بتوانند ساختار کلی مکانیزم‌ها را تشریح کنند و همچنین در طول دوره انتظار می‌رود که بتوانند با اهداف گوناگونی که خود تعریف می‌کنند مکانیزم‌های متنوعی بسازند. بنابراین در صورت ساخت مکانیزم‌های خلاقانه از آنها بخواهید تا هدف از ساخت آن و نحوه کار آن را تشریح کنند.

این محصول مبتنی بر حل مسئله بوده و با درگیر کردن کودکان در مسائل گوناگون توجه و دقت آنها را به محیط پیرامون افزایش داده و همچنین برای حل مشکلات خود می‌بایست از ابتکار و خلاقیت خود بهره بگیرند. توجه داشته باشید که بازی‌های هدفمند مهم‌ترین مسئله در افزایش دقت، خلاقیت و مهارت کودکان می‌باشند. توجه داشته باشید که تفکرات خلاق زمانی تولید می‌شود که شخص پیش‌فرض‌ها را کنار گذاشته و یک دیدگاه جدیدی را جستجو کند که دیگران به آن نپرداخته‌اند اما برای این مهم می‌بایست زمینه لازم برای بروز خلاقیت فراهم شود و در این محصول سعی گردیده است این مسئله مد نظر قرار گیرد.