



تاثیر بازی های آموزشی بر یادگیری دانش آموزان ابتدایی

فاطمه جاودان خرد^۱، مهرداد همت فر^۲

چکیده

هدف این پژوهش بررسی تاثیر بازی های آموزشی بر یادگیری دانش آموزان می باشد. برای دست یابی به این هدف از روش خود زیست نگاری^۳ بهره گرفته شد و خاطرات و تجربیات دوران کارورزی دانشجو سال آخر آموزش زبان انگلیسی دانشگاه فرهنگیان کرمان روایت شد. بخش خاطرات شامل سه خاطره از دوران کارورزی یک و دو می باشد. نتایج حاصل روایت ها نشان می دهد که برای طراحی و اجرای یک بازی آموزشی مناسب جهت تاثیر گذاری هر چه بهتر در یادگیری دانش آموزان باید دانش آموزان را در جریان برنامه ریزی بازی ها قرار دهیم، تدارکات، مواد و منابع اصلی برای اجرای بازی را فراهم کنیم، وقت کافی و مناسب برای بازی در نظر بگیریم، وقتی را برای شنیدن انتقادات و پیشنهادات دانش آموزان اختصاص دهیم و از انجام بازی های تکراری، پیچیده و بدون هدف آموزشی پرهیز کنیم که انجام دادن موارد فوق منجر به تاثیر گذاری بازی در امر آموزش دانش آموزان خواهد شد. معلم در انتخاب بازی باید دقت لازم را داشته باشد تا آن را با توجه به سطح آگاهی و مهارت شاگرد و منطبق با موضوع درس انتخاب کند، زیرا شاگرد زمانی اعتماد به نفس لازم را داراست که مهارت کافی را به دست آورده باشد. آگاهی از انواع بازی ها و ایجاد موقعیت های مناسب برای یادگیری از طریق بازی، در تعلیم و تربیت کودکان مفید است لذا لازم است مربیان تربیتی با فراهم کردن امکانات و ابزارهای مناسب آموزشی - پرورشی، برای غنی سازی ابعاد فکری و شکوفایی استعدادهای شاگردان گام بردارند.

واژه های کلیدی: بازی آموزشی، یادگیری، خود زیست نگاری، کارورزی، سطح آگاهی و مهارت، مربیان تربیتی

۱- مقدمه

یکی از فعالیت های لذت بخش و سازنده برای همه، به ویژه برای کودکان و نوجوانان، بازی است. کودکان از طریق بازی ها که با هیجان همراه است، زندگی در دنیای آینده را تمرین می کنند. ویژگی های هر بازی و فایده های آن در رشد همه جانبه ی قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودک باعث شده است توجه تعداد زیادی از دست اندرکاران تعلیم و تربیت به چگونگی نقش آن در امر آموزش کودکان معطوف شود. بازی برای درمانگران وسیله مناسبی است تا به دنیای کودکان راه یابند و آن را بهتر بشناسند و به مشکلات آنان پی ببرند.

^۱ نویسنده مسئول: کارشناسی ارشد، روان شناسی تربیتی، دانشگاه پیام نور یاسوج، fatmejavdankherad2@gmail.com
^۲ کارشناسی ارشد، زراعت و اصلاح نباتات، دانشگاه آزاده یاسوج، yahoo.comhemafar2000@yahoo.com

^۳ autobiography

ایجاد موقعیتهای یادگیری تعاملی، روشهای مطلوب آموزش و پرورش به شمار می آید. پژوهشگران و دانشمندان در حوزه آموزش و پرورش، ارزشهای والای تعاملی بودن محیط های آموزشی را پیوسته مطرح و بر آن تاکید کردهاند. این محیط ها شامل موقعیت هایی هستند که در آنها دانش آموزان به جای اینکه گیرندگان غیرفعال اطلاعات از منابع آموزشی باشند، خود به طور مستقیم در فرایند یادگیری شرکت فعالانه دارند. یکی از موقعیتهای تعاملی بین شاگرد و معلم، بازی های آموزشی است که در بطن خود، دارای هدف آموزشی است؛ یعنی انتقال نکته ای خاص، برجسته کردن قابلیت های ویژه با تعمیق مهارتها (قلی پور و همکاران، ۱۳۹۵: ۱).

بازی، آموزش است و کودک از طریق بازی ها مهارت های گوناگونی کسب می کند. بازی، بهترین وسیله ای است که از طریق آن می توان بسیاری از مفاهیم را آموزش داد (مقدم و ترکمان، ۱۳۸۱). بازی های آموزشی از جمله راهکارهایی هستند که استفاده از آنها برای فعال کردن متعلمان و ایجاد خلاقیت در آنها، یکی از مباحث اصلی و تخصصی حوزه آموزشی را تشکیل می دهد. بازی آموزشی یکی از موقعیت های یاددهی - یادگیری به شمار می رود و فعالیتی است سازمان یافته و همراه با قوانین مشخص که در آن دو یا چند دانش آموز برای رسیدن به اهداف آموزشی از قبل تعیین شده، در ارتباط با هم قرار می گیرند. بازی تحمیلی نیست و باید معیارهایی داشته باشد؛ نخست آنکه متناسب با ویژگی ها، نیازها و توانایی های کودکان باشد؛ دوم، به تقویت و دقت و تمرکز و عکس العمل به موقع و پرورش خلاقیت توجه داشته باشد؛ سوم، فعالیت ها و رفتارهای موجود در بازی، تعبیر منطقی (معنی و مفهوم) داشته باشد؛ چهارم، بین بخش های مختلف بازی رابطه ای منطقی وجود داشته باشد؛ پنجم، به گونه ای طراحی شود که بر اعلام برنده و بازنده تأکید زیادی نشود (افروز، ۱۳۸۹).

بازی های آموزشی می توانند به عنوان رسانه ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده ای معلم قرار گیرند. هدف غایی این بازی ها فقط تفنن یا پرکردن اوقات فراغت نیست، بلکه چنین بازی هایی، در ضمن ایجاد لحظاتی لذت بخش و فرح انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه هایی نزدیک به تجربه های دست اول، یادگیری سریع تر و پایدارتر را سبب می شوند (امیر تیموری، ۱۳۸۷). حضور فعالانه متعلمان در فرایند یادگیری، مستلزم فراهم سازی شرایط و زمینه مناسب در محیط آموزشی است.

به عقیده متخصصان حوزه های آموزش و پداگوژی، استفاده از بازی های آموزشی در فرایند تدریس، از جمله راهکارهایی است که زمینه لازم را برای افزایش فعالیت های یادگیری متعلمان فراهم می سازد. از دیدگاه این متخصصان، بازی های آموزشی بر خلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آنها منحصر نمی شود، بلکه با تغییر در عناصر یا نحوه بازی، قابلیت استفاده برای آموزش در تمامی شرایط سنی را دارند. ضمن آنکه استفاده از بازی به متعلمان و فرایند یادگیری منحصر نیست، بلکه در فرایند یاددهی نیز امکان و به عبارت دقیق تر، ضرورت طراحی و به کار بستن آنها احساس می شود (حقانی، ۱۳۸۵).

امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به وسیله پژوهش های گسترده مورد توجه قرار گرفته است. بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی و اجتماعی تأثیر می گذارد و ارزش تشخیصی و درمانی نیز دارد (مقدم، ۱۳۸۶). بازی های آموزشی خوب بیشتر بر تفکر و برنامه ریزی تأکید می کنند تا حفظ کردن مطالب. دانش آموزانی که در یادگیری مفاهیم موجود در نوشته ها و متون چاپی با مشکل روبه رو هستند بازی ها را درک می کنند و غالباً اعتماد به نفس خود را از راه نقش آفرینی توسعه می دهند.

۲- پیشینه تحقیق

غفاری و همکاران (۱۳۹۸) در تحقیقی با عنوان **اثر بخشی بازی آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان کلاس اول ابتدائی در درس فارسی** نشان دادند نتایج حاکی از اثربخشی بازی های آموزشی بر افزایش پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدائی در درس فارسی، مهارت خواندن و نوشتن و در درک کلمات و تصاویر بود؛ همچنین تأثیر بازی های آموزشی بر درک کلمات و واژگان و یادآوری مطالب معنادار بوده و موجب افزایش درک کلمات و یادآوری مطالب در آن‌ها شده است؛ علاوه بر این، بازی های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدائی در درس فارسی تأثیر دارد و لذا زمانی که دانش‌آموزان بازی های آموزشی را دریافت می کنند، مهارت های خوانداری و نوشتاری آن‌ها بهبود می یابد، مطالب را بهتر به یاد می آورند و درک کلمات و واژگان بهتری را تجربه می کنند.

قلی پور و همکاران (۱۳۹۵) در تحقیقی با عنوان **بررسی نقش بازیهای آموزشی و کلاسی بر میزان یادگیری دانش آموزان مقطع ابتدایی** نشان دادند که دانش آموزانی که از بازیهای آموزشی و کلاسی استفاده می کنند و با این بازیها، آموزش می بینند موفقتر از دانش آموزان بی بهره از این بازیها هستند. بنابراین بین استفاده و بکارگیری از بازیهای آموزشی و کلاسی با میزان یادگیری دانش آموزان در مقطع ابتدایی رابطه معنادار و مثبتی وجود دارد.

جعفری (۱۳۹۳) در تحقیقی با عنوان **تأثیر بازی های آموزشی بر رشد اجتماعی کودکان پیش دبستانی** نشان داد که بین میانگین رشد اجتماعی دانش آموزانی که بازیهای آموزشی انجام داده اند با دانش آموزانی که این بازیها را انجام نداده اند تفاوت معنی دار وجود دارد.

زارع و همکاران (۱۳۸۸) از تحقیقی به این نتیجه دست یافتند که بازی آموزشی نمرات املای دانش آموزان را افزایش می دهد. کلین و فری تاگ (۱۹۹۱) از پژوهشی با عنوان تأثیر استفاده از بازی های آموزشی بر انگیزش دانش آموزان ۹ تا ۱۱ ساله به این نتیجه رسیدند که بازی های آموزشی بر چهار مؤلفه انگیزشی توجه، ارتباط، اعتماد و رضایت تأثیر دارند. گرین و بولیر (۲۰۰۳) انجام بازی را عاملی برای بهبود بخشی، توجه و فعالیت های بصری ذکر می کنند.

بازی آموزشی خوب، تفکر و برنامه ریزی را در دانش آموزان تشویق می کند (ذوفن و لطفی پور، ۱۳۸۰). براساس نظریات پیازه و ویگوتسکی، بازی اصلی ترین عامل رشد شناختی کودک و یکی از روش های فکری قابل دسترس برای خردسالان است. کودکان در قالب بازی با درک واقعیت ها و کنترل مهارت های شخصی به تعادل دست می یابند (انگجی و عسکری، ۱۳۸۵).

۳- بازی های آموزشی

زندگی اجتماعی دارای شاخص ها و نمادهایی است. بدون شناخت نمادهای اجتماعی، نمی توان در اجتماع زیست. در واقع، مقدمه ی زندگی اجتماعی، «اجتماعی شدن» است؛ و دانشمندان تعلیم و تربیت برای استفاده از ابزارهای لازم جهت بهینه سازی بستر مناسب به منظور افزایش و ارتقاء رشد اجتماعی کودکان در دوران رشد تلاش می کنند (جعفری، ۱۳۹۳: ۷۱).

بازی های آموزشی می توانند به عنوان رسانه ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده ی معلمان قرار گیرند. هدف غایی این بازی ها فقط تفنن یا پر کردن اوقات فراغت نیست، بلکه چنین بازی هایی، در ضمن ایجاد لحظاتی لذت بخش و فرح انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه هایی نزدیک به تجربه های دست اول، یادگیری سریع تر و پایدارتر را سبب می شوند (شعبانی، ۱۳۹۲: ۴۱).

حضور فعالانه متعلمان در فرآیند یادگیری، مستلزم فراهم سازی شرایط و زمینه مناسب در محیط آموزشی است. بازی های آموزشی خوب بیشتر بر تفکر و برنامه ریزی تأکید می کنند تا حفظ کردن مطالب. دانش آموزانی که در یادگیری مفاهیم موجود در نوشته ها و متون چاپی با مشکل روبه رو هستند بازی ها را درک می کنند و غالباً اعتماد به نفس خود را از راه نقش آفرینی توسعه می دهند (رحمانی، ۱۳۷۸: ۸۵).

امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به وسیله پژوهش های گسترده مورد توجه قرار گرفته است. بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی و اجتماعی تأثیر می گذارد و ارزش تشخیصی و درمانی نیز دارد (درتاج، ۱۳۹۲: ۶۵).

۴- روش پژوهش

رویکرد اصلی این پژوهش، رویکرد کیفی^۴ در پژوهش‌های تربیتی می‌باشد. از میان روش‌های مختلف مطرح در دامن رویکرد کیفی، از روش زیست‌نگاری^۵ استفاده شده است. در روش پژوهش زیست‌نگاری، پژوهشگر تلاش می‌کند تجربه‌های کسب شده یک یا چند نفر را در یک حیطه معین بازنمایی کرده و از آنها معنی‌سازی کند و معنایی بیرون کشیده را عرضه بدارد (بازرگان، ۱۳۸۷، ۶۸).

پژوهشگر زیست‌نگارمی‌تواند از ابزارهای مختلفی چون مصاحبه نیمه‌ساختاریافته^۶، مصاحبه روایتی^۷، خود زیست‌نگاری‌ها^۸، دست‌نوشته‌ها، پرسش‌های کتبی-بازپاسخ، برای گردآوری اطلاعات استفاده کند. در این پژوهش از روش خود زیست‌نگاری برای دست‌یابی به داده‌های پژوهشی استفاده شد. خود زیست‌نگاری به این معنا است که اگر تحقیق زیست‌نگاری به وسیله خود فرد تهیه شود آن را خود زیست‌نگاری می‌گویند. فرد نمونه مورد پژوهش، دانشجو رشته آموزش زبان انگلیسی دانشگاه فرهنگیان کرمان می‌باشد که سال آخر تحصیل خود را می‌گذراند که این فرد خاطرات و تجربه‌های دوران کارورزی خود را در مورد نقش و تاثیر بازی های آموزشی در یادگیری دانش آموزان را بیان می‌کند که با واکاوی و بررسی این خاطرات به یک سری نتایج دست می‌یابیم که در ادامه به ذکر آنها خواهیم پرداخت.

۵- یافته‌های پژوهش

یافته‌های مورد استفاده در این پژوهش خاطرات و تجربه‌های دوران کارورزی فرد ذکر شده در رشته آموزش زبان انگلیسی دانشگاه فرهنگیان استان کرمان می‌باشد که به صورت خود زیست‌نگارانه مطرح شده و به شرح زیر می‌باشند:

۵-۱- خاطره اول :

در دوران کارورزی یک که برای اولین بار و بعد از چندین سال در جو و محیط مدرسه قرار می‌گرفتم حال و هوای تازه‌ای برایم داشت ولی از طرف دیگر استرس زیاد و مسئولیت بسیار سنگین معلمی کمی مرا نگران می‌کرد. در همان روز اول که وارد مدرسه شاهد شدیم برای انجام وظیفه خود پس از سلام و احوال‌پرسی در دفتر مدیر و معلمین که برخلاف تصور من بسیار جو صمیمی و دل‌گرم‌کننده‌ای داشت همراه معلم زبان کلاس هفتم وارد کلاس درس شدیم. حدود دو هفته از شروع ترم می‌گذشت که هفته‌های قبلی برای پیدا کردن مدرسه مناسب و یک جلسه توجیهی گذشت به همین دلیل معلم کلاس مربوطه درس را از قبل شروع کرده بود. در ابتدا معلم ارزشیابی تشخیصی خود را شروع کرد و از بچه‌ها در مورد درس جلسه قبل به تربیت سوال می‌پرسید. معلم کلاس در جلسه قبل کلمات درس جدید را برای دانش آموزان تدریس کرده بود و نکته جالب برایم این بود که بجای داشتن کلاسی معلم محور و خشک و استفاده از همان روش پرسیدن و سوال کردن مستقیم از دانش آموز همانند دوران تحصیل خودم، برای یادآوری و ارزیابی میزان یادگیری دانش آموزان از یک بازی در سطح کلاس استفاده کرد که تا آن لحظه برایم بسیار جالب و در عین حال خوش حال‌کننده بود که معلم‌هایی هم وجود دارند که پویایی و شادابی کلاسشان در کنار یادگیری هر چه عمیق‌تر و بهتر دانش‌آموزانشان از اهمیت بسیار زیادی برخوردار می‌باشد. بازی از قبل طراحی شده معلم به این گونه بود که، وی در ابتدا با استفاده از یک خط عمودی تخته کلاس را به دو قسمت تبدیل می‌کرد و یک موضوع را در بالای تخته می‌نوشت سپس دانش آموزان را به دو گروه تقسیم می‌کرد و از آنها می‌خواست که کلمات مربوط به این موضوع را در سمت مشخص شده بنویسند. چیزی که بسیار مشهود بود علاقه شدید دانش آموزان به

⁴ qualitative approach

⁵ biography

⁶ emi structure interview

⁷ narrative interview

⁸ autobiography

انجام این بازی و استقبال خوب آنها از کار معلم بود. دانش آموزان تک تک به کنار تخته می آمدند و کلمات موجود در ذهن خود را حال چه غلط و یا درست بر روی تخته می نوشتند و سپس در جای خود می نشستند. در آخر معلم کلمات را بررسی کرده و به گروهی که بیشترین کلمه درست را از نظر املا و ارتباط با موضوع ذکر شده را نوشته بودند به عنوان انگیزه برای یادگیری بهتر و بیشتر نمره ای در نظر می گرفت. از نظر من نتیجه این بازی آموزشی در یادگیری دانش آموزان بسیار مشهود و تاثیر گذار بود به گونه ای که دانش آموزان آن کلاس در به یاد آوری کلمات و ارتباط دادن آنها به موضوعات مختلف و دیکتیشن و املا آنها بسیار قوی و مسلط بودند و این تاثیر گذاری در در امتحانات میان ترم آنان به چشم می خورد و نمره زبان کلاس در سطح قابل قبولی قرار داشت.

۵-۲- خاطره دوم :

در ترم بعدی و با شروع دوران کارورزی دو که هدف آن طراحی فعالیت یادگیری در سه سطح فردی، گروهی و کلاسی بود استرس کمتری نسبت به کارورزی یک داشتم و بیشتر با وظیفه خودم به عنوان معلم آشنا شده بودم و ارتباط و تعامل بهتری با دانش آموزان پیدا کرده بودم. دوران کارورزی دو ما هم در مدرسه شاهد واقع در استان کرمان گذشت ولی با این تفاوت که این دفعه قرار بود به صورت عملی با فرآیند تدریس و مدیریت کلاس رو به رو شویم نه فقط در حد یک مشاهده ساده. چندین جلسه اول برای پیدا کردن یک سری مشکلات در یادگیری دانش آموزان و برنامه ریزی برای طراحی فعالیت یادگیری مربوط به آن مشکل گذشت. بعد از چند هفته متوجه شدم دانش آموزان کلاس هنگام پخش فایل صوتی و یا فیلم آموزشی در به یاد آوری کلمات یا جملات گفته شده مشکلی اساسی دارند و از آنجا که در ترم قبلی و دوران کارورزی یک، استفاده کردن معلم از بازی آموزشی برای تدریس در یادگیری دانش آموزان بسیار تاثیر گذار بود من هم تصمیم گرفتم برای حل این مشکل و یادگیری بهتر دانش آموزان و پویا و شاداب کردن کلاس یک بازی طراحی کنم و از آن در سطح کلاس استفاده کنم. بازی به این گونه بود که دو گروه هشت نفره از دانش آموزان در دو ردیف دو به دو روبه رو هم می ایستادند و من یک جمله بر روی کاغذ نوشته و به دانش آموزان اول هر گروه نشان میدادم. سپس این دانش آموزان موظف بودند جمله نوشته شده را آرام در گوش فرد هم گروهی خود بگویند و آن دانش آموز به نفر بعدی و همین طور به ترتیب تا نفر آخر و نفر آخر هرچه به یاد می آورد بر روی تخته می نوشت. در آخر جمله نوشته شده بر روی تخته با جمله اولیه من مقایسه میشد و مشخص میشد کدام گروه در حفظ کردن و به یاد آوردن و بیان درست جمله نفر قبلی تسلط بیشتری داشته است. این کار را با اجازه معلم کلاس برای چندین هفته در ارتباط با موضوعات کتاب درسی انجام دادم و نتایج بسیار ملموس و تاثیر گذار بودند به گونه ای که در آخر ترم این مشکل کلاس تا حد بسیار زیادی حل شده بود و دانش آموزان در به یادآوری کلمات و جملات بسیار پیشرفت کرده بودند و نمره مهارت شنیداری آنها تا حد زیادی تغییر مثبتی کرده بود. در آخر به این نتیجه رسیدم که طراحی و اجرا بازی های آموزشی نه تنها وقت گیر نبوده بلکه کلاس را از حالت بی روحی و خسته کنندگی در آورده و دانش آموزان اینگونه علاقه بیشتری به درس نشان می دهند حتی آن دسته ای که قبل از اجرای این فعالیت هیچ توجه ای به درس نداشتند.

۵-۳- خاطره سوم :

در همان دوران کارورزی دو در پی طراحی فعالیت های یادگیری، از آنجا که متوجه شدم دانش آموزان مدرسه به یادگیری و آموزش توام با بازی در کلاس علاقه زیادی نشان می دهند و اینگونه توانسته بودم ارتباط بسیار خوبی با آنها برقرار کنم و از این بابت بسیار خوشحال بودم تصمیم گرفتم برای طراحی فعالیت یادگیری در سطح گروهی با تعدادی از دانش آموزان پایه هشتم بازی پانتومیم را اجرا کنیم. هدف آموزشی این بازی آشنا کردن دانش آموزان با کلمات و فعل هایی بود که ارتباط مستقیم با حرکات بدن و ژست بدنی افراد دارد، بود. برای شروع آنها را به دو گروه تقسیم کردم که حس رقابت در آنها ایجاد شده و هیجان بازی بیشتر شود. سپس یک کلمه برا بروی تیکه ای از کاغذ نوشته و به دانش آموز داوطلب نشان دادم و سپس او در مقابل افراد گروه خود می بایست آن کلمه را با اجرای پانتومیم بیان کند سپس از دانش آموزی که کلمه را درست حدس زده بود میخواستیم که آن را بروی تخته بنویسد. و به املا صحیح هر کلمه نیز امتیازی داده می شد. در پایان گروهی که امتیاز بیشتری دریافت می کرد از معلم مربوطه میخواستیم نمره کمکی برای آنها در نظر بگیرد. فعالیت من به عنوان کارورز در مدرسه با اجرای بازی های مختلف سپری شد به گونه ای که بازی بخش مهمی از تدریس

من تشکیل میداد و نتیجه اینگونه بازی های آموزشی را هم از معلم کلاس دریافت می کردم که از من بخاطر شاداب کردن کلاس و ترغیب دانش آموزان به درس تشکر می کردند، و هم از نمرات بسیار عالی آنها در امتحانات بسیار خوشحال بودم که توانسته ام نقش خود را به عنوان دانشجو معلم در حد قابل قبولی ایفا کنم. این گونه بازی ها علاوه بر یادگیری بهتر جنبه های مختلف دانش آموزان را در بر میگرفت از جمله زنده کردن خلاقیت آنها به گونه ای که در طول بازی تعدادی از دانش آموزان پیشنهاد های بسیار جالبی برای تغییر دادن سبک بازی و همچنین قوانین بازی به من میدادند که ازین همه خلاقیت بسیار خوشحال شده بودم. و نکته ای که من در هنگام طراحی و اجرای بازی به آن دقت میکردم این بود که بازی را با توجه به سطح آگاهی و مهارت دانش آموز و منطبق با موضوع درس انتخاب کنم به این دلیل که شاگرد زمانی اعتماد به نفس لازم را داراست که مهارت کافی را به دست آورده باشد.

۶- نکاتی برای افزایش تأثیرات بازی های آموزشی :

در طول چندین سال تحصیل در دانشگاه فرهنگیان و تدریس در دوران کارورزی به این نتیجه رسیدم که برای افزایش راندمان کار و بازی های آموزشی باید به یک سری از نکات توجه کرد که به شرح زیر می باشد :

۱- دانش آموزان را در برنامه ریزی های اولیه و تدارک چنین فعالیت هایی شرکت دهید؛ بدین صورت که دانش آموزان خودشان نقش خود را در بازی برگزینند و هرچه بیشتر در این باره تبادل نظر کنند. که من در مرحله قبل طراحی بازی از هفته قبل با دانش آموزان در مورد نقش ها و نحوه اجرای بازی صحبت می کردم که با پیشنهاد های خلاقانه ای از طرف دانش آموزان مواجه می شدم.

۲- معلمان منابعی را که به عنوان مواد اصلی مورد نیاز هستند، تدارک ببینند. به عبارت دیگر، دانش آموزان باید به اطلاعات و واقعیت هایی که بر اساس آنها تصمیم گیری می کنند دسترسی داشته باشند. و طبق تجربه من این کار تأثیر بسزایی در اجرای بازی می گذارد چون دانش آموزان همه مواد و اطلاعات لازم برای ایفای نقش خود را دارند.

۳- پس از اتمام بازی، وقت کافی در اختیار دانش آموزان قرار دهید تا واکنش های خود را نسبت به بازی ابراز کنند و بین تصمیمات فردی و نتایج بازی و آنچه در دنیای واقعی وجود دارد، مقایسه ای صورت دهند. انجام این کار بسیار تا بسیار شما را برای اجرای بازی های بعدی کمک میکند اینکه بدانید علایق و خواسته های دانش آموزان بیشتر در چه زمینه ای می باشد که من به شخصه هر هفته با دانش آموزان وقتی را برای ارزیابی بازی های اجرا شده اختصاص میدادیم و همه انتقادات و پیشنهادات شخصی خود را بیان می کردند که برایم بسیار مفید بود.

۴- از تکراری شدن بازی جلوگیری کنید. اگر بازی خاصی را یکبار برای دانش آموزان مطرح کرده اید، بار دیگر آن را ارائه نکنید. اهمیت پیچیدگی بازی را در نظر بگیرید. بازی باید چنان مهیج و جالب باشد که به تفکر و جست و جو نیاز داشته باشد و نتوان به راحتی به جواب آن دست یافت. و در پایان طبق تجربه های من در اجرای بازی های آموزشی در دوران کارورزی، بازی نباید ساده، بی تحرک و بی هدف باشد. پیچیدگی و جذابیت آن باید در حدی باشد که توجه همه را جلب کند؛ اینگونه است که می توان از بازی به عنوان یک ابزار کمک آموزشی بسیار تأثیر گذار در امر یادگیری دانش آموزان استفاده کرد.

۷- نتیجه گیری :

بازی عمده ترین شکل فعالیت کودک و مناسب ترین آن برای بروز و رشد استعداد و خلاقیت او به شمار می رود. بازی نقش بزرگی در زندگی و رشد کودک دارد. ضمن بازی بسیاری از خصوصیات مثبت در او پرورش می یابد. آغاز رشد آفرینندگی و خلاقیت در کودکان، در سنین آمادگی و پیش از دبستان است. در این سن، فعالیت کودک نسبت به دوران خردسالی تغییر می یابد و روابط جدیدی میان تفکر و عمل وی پدید می آید و احساس نشاط و سرزندگی بعد از بازی می تواند راهگشای حل بسیاری از مشکلات باشد. با توجه به نکاتی که در این خاطرات و تجربه ها ذکر شد به این نتیجه می رسیم که بازی با گشودن مسیری نو در یادگیری می تواند نقش بارزی در بهبود زندگی ایفا کند و در کمک به معلمان برای مدیریت بهتر کلاس، راندمان آموزشی را نیز افزایش دهد. بازی در رشد

آفرینندگی نقش فعالی دارد و موجب حرکت و به کارگیری ذهن در کسب تجربه و حل مسأله می‌شود. برانگیختن ذوق و علاقه شاگرد به وسیله بازی، تفکر همگرا را در ذهن سبب می‌شود. معلم در انتخاب بازی باید دقت لازم را داشته باشد تا آن را با توجه به سطح آگاهی و مهارت شاگرد و منطبق با موضوع درس انتخاب کند، زیرا شاگرد زمانی اعتماد به نفس لازم را داراست که مهارت کافی را به دست آورده باشد. آگاهی از انواع بازی‌ها و ایجاد موقعیت‌های مناسب برای یادگیری از طریق بازی، در تعلیم و تربیت کودکان مفید است لذا لازم است مربیان تربیتی با فراهم کردن امکانات و ابزارهای مناسب آموزشی - پرورشی، برای غنی‌سازی ابعاد فکری و شکوفایی استعدادهای شاگردان گام بردارند. اخذ نتایج تربیتی مطلوب از بازی، به میزان زیادی به کاردانی مربی و آموزگار، آشنایی او با خصوصیات سنی و ویژگی‌های خردسالان، رهبری صحیح و مطابق با اسلوب بازی‌های گوناگون وابسته است.

۸- منابع

- احمدوند، محمدعلی (۱۳۸۱) روانشناسی بازی، انتشارات دانشگاه پیام‌نور تهران
- اصلانخانی، محمدعلی. سازمان چاپ و انتشارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی. (تاریخ انتشار به زبان اصلی، ۱۹۹۳)
- جعفری، علیرضا. (۱۳۹۳). تأثیر بازی‌های آموزشی بر رشد اجتماعی کودکان پیش دبستانی. فصلنامه روان شناسی تربیتی، ۱۰(۳۳)، ۷۱-۸۵.
- درتاج، فریبرز (۱۳۹۲). مقایسه تأثیر دو روش آموزش به شیوه بازی و سنتی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش آموزان. مجله روانشناسی مدرسه، ۲(۴)، ۶۲-۸۰.
- دروز، آتنا (۱۳۸۹) ترجمه غزال. رضانی، ترکیب بازی درمانی بارفتاردرمانی شناختی تهران، نشر واینا
- رحمانی، زهرا (۱۳۷۸). بررسی کاربرد هنر و سرگرمی‌های خلاقه کودک. تهران، دانشکده هنر. دانشگاه تربیت مدرس.
- شعبانی، رضا (۱۳۹۲). اثربخشی بازی خلاق بر کاهش پرخاشگری. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه تهران.
- غفاری، خلیل، داوودی، حسین، حیدری، حسن، یاسبلاغی شراهی، بهمن، محمدی، فاطمه. (۱۳۹۸). اثربخشی بازی آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان کلاس اول ابتدائی در درس فارسی. مجله مطالعات روانشناسی تربیتی، ۱۶(۳۵)، ۲۱۱-۲۴۲. doi: 10.22111/jeps.10.22111.2019.5073
- فیروزی، امیر (۱۳۸۹) بررسی اثرات فعالیت‌های بدنی و بازی‌های پرورشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دوره ابتدایی. غربی طرح جامع آموزش و پرورش آذربایجان.
- قلی پور، سرشین و شیرزاد، نگین و دهقان، لیلا و حسینی، کلثومه، ۱۳۹۵، بررسی نقش بازیهای آموزشی و کلاسی بر میزان یادگیری دانش‌آموزان مقطع ابتدایی، سومین همایش ملی راهکارهای توسعه و ترویج علوم تربیتی، روانشناسی، مشاوره و آموزش در ایران، تهران، <https://civilica.com/doc/594829>
- ماسن، پاول هنری. جروم کیگان. آلتاکارول هوستون. وی. (۱۳۸۰) کانجر، جان جی رشد و شخصیت کودک ترجمه: مهشید یاسایی. تهران: مرکز.
- منطقی، مرتضی (۱۳۷۸) راهنمای والیدن در استفاده فرزندان از فناوری ارتباطی، دانشگاه تهران،
- Korthagen, F. A. J. (2004). In search of the essence of a good teacher: towards a more holistic approach in teacher education. *Teaching & Teacher Education*, 20 (1), 77- 98

- Webster, L., Mertova, P. (2007). Using Narrative Inquiry as a Research Method (An introduction to using critical event narrative analysis in research on learning and teaching). New Yourk: Routlege.

The effect of educational games on the learning of elementary students

The purpose of this study is to investigate the effect of educational games on students' learning. To achieve this goal, the self-biography method was used and the memories and experiences of the student's internship in the last year of English language teaching at Farhangian University of Kerman were narrated. The memoirs section includes three memoirs from internships one and two. The results of the narrations show that in order to design and execute a suitable educational game in order to have a better effect on students' learning, we must inform the students about the planning of the games, provide the main supplies, materials and resources for the implementation of the game. Allocate adequate time to play, take time to listen to students' criticisms and suggestions, and avoid repetitive, complex, non-educational games that do the game's effect on education. Students will. The teacher must be careful in choosing the game to choose it according to the level of knowledge and skill of the student and in accordance with the subject of the lesson, because the student has the necessary confidence when he has acquired sufficient skills. Knowing the types of games and creating suitable opportunities for learning through games is useful in educating children, so it is necessary for educators to provide appropriate educational facilities and tools to enrich the intellectual dimensions and flourish the talents of students.

Keywords: educational game, learning, self biography, internship, level of knowledge and skills, educational educators