

بررسی میزان اثربخشی روش تدریس مبتنی بر کارت های بازی در آموزش تلفیقی جغرافیا^۱

رسول شریفی نجف آبادی^۲

استادیار جغرافیا، گروه علوم تربیتی، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

ناهید ایران نژاد نجف آبادی

دانشجوی کارشناسی ارشد روان شناسی تربیتی دانشگاه پیام نور اصفهان

چکیده

این پژوهش با هدف بررسی کارایی استفاده از کارت های بازی در آموزش تلفیقی جغرافیا انجام گردیده است. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه دانش آموزان پسر سال پنجم دبستان شهرستان نجف آباد بوده که در سال تحصیلی ۱۳۹۷-۱۳۹۸ مشغول به تحصیل بوده اند. به منظور انتخاب نمونه آماری، یک دبستان از ۱۸ دبستان پسرانه این شهر به صورت تصادفی انتخاب شد که دارای دو کلاس پنجم با تعداد ۲۵ و ۲۷ دانش آموز بود. روش تحقیق انتخاب شده شبه آزمایشی بود که به منظور اجرای آن، از دانش آموزان دو کلاس یک پیش آزمون از درس های ۱ تا ۱۰ کتاب مطالعات اجتماعی پنجم گرفته شد. تحلیل آماری، تفاوت معنی داری را بین نمرات دانش آموزان دو کلاس نشان نداد. بنابراین، به طور تصادفی یک کلاس به عنوان گروه آزمایش و کلاس دیگر به عنوان گروه کنترل انتخاب شد. سپس، در طی ۳ جلسه، گروه آزمایش به بازی با کارت های کشورهای همسایه ایران پرداخته و به گروه کنترل نیز همان محتوا به روش سنتی تدریس شد. در پایان از هر دو گروه پس آزمون یکسانی براساس فعالیت ها و کاربرگ های کتاب گرفته شد. داده های به دست آمده با استفاده از آزمون آماری t -test در نرم افزار SPSS مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. نتایج به دست آمده نشان داد که بین میانگین نمرات پس آزمون دو گروه تفاوت معنی دار وجود دارد. بنابراین می توان گفت که دانش آموزانی که بر اساس روش کارت های بازی کشورها آموزش دیده بودند، در مقایسه با دانش آموزانی که به روش سنتی آموزش دیده بودند، عملکرد بهتری داشتند. نتایج این تحقیق استفاده از روش های کارت های بازی را در آموزش تلفیقی جغرافیا توصیه می کند.

واژگان کلیدی: روش های تدریس، آموزش جغرافیا، کارت های بازی، کشورهای همسایه، مطالعات اجتماعی، پنجم دبستان.

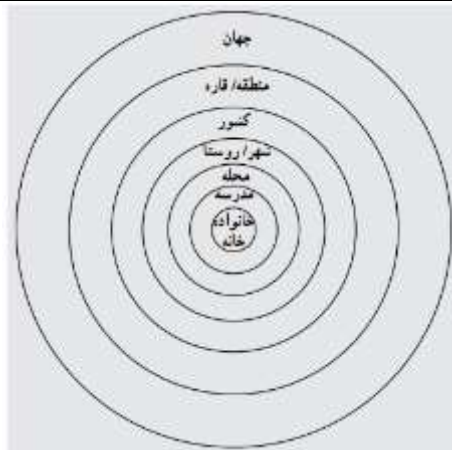
۱. مقدمه

جغرافیا را «علم مطالعه‌ی روابط انسان و محیط طبیعی» تعریف کرده‌اند (فلاحیان و همکاران، ۱۳۸۹: ۱۴۴). محیط جغرافیایی یکی از ارکان عمده تشکیل دهنده هویت ملی دانش آموزان در همه کشورهاست. عناصر تشکیل دهنده محیط جغرافیایی آب و هوا، ناهمواری‌ها، انواع شیوه‌های زندگی عشایری، روستایی و شهری و... هستند که در پیوند با زبان و تاریخ، هویت فردی را در یک پهنه جغرافیایی می‌سازند. این پیوندهای ناگسستنی، در دراز مدت بر زندگی و بینش فرد تاثیر می‌گذارند و هر حرکت فردی و اجتماعی تحت تاثیر آنها انجام می‌گیرد. به همین جهت، درس جغرافیا از دیرباز جزء لاینفک برنامه‌ی درسی دانش آموزان در بسیاری از کشورهای جهان بوده و هست. پژوهش‌ها نشان می‌دهند که هرگاه آموزش جغرافیا در کشوری تضعیف یا حذف شده است، پس از مدتی تاخیر، در کاهش آگاهی‌های محیطی افراد اثر گذاشته و به شکل بی‌هویتی محیطی، لامکانی و امثال آن در افراد ظاهر شده و افراد در درک مکانی که در آن زندگی می‌کنند دچار اختلال شده‌اند. علاوه بر این، دانش‌آموزان با مطالعه موضوع جغرافیا نسبت به موقعیت زندگی خویش در مقیاس‌های مختلف محلی، کشوری، منطقه ای و جهان درک صحیحی پیدا می‌کنند (شورای عالی برنامه ریزی آموزشی، ۱۳۹۵: ۴).

جغرافیا در برنامه‌ی درسی ملی یکی از زیر حوزه‌های تربیت و یادگیری علوم انسانی و مطالعات اجتماعی محسوب می‌شود. حوزه‌ی تربیت و یادگیری علوم انسانی و مطالعات اجتماعی یکی از حوزه‌های ۱۱ گانه‌ی برنامه درسی ملی است. در این حوزه، دانش آموزان باید آنگونه آموزش ببینند که بتوانند ویژگی‌های تمدن و فرهنگ ایرانی-اسلامی و تأثیر آن در توسعه جامعه بشری را درک کرده و نقش خود را در جهان امروز برای حفظ و ارتقا موقعیت و جایگاه ایران در بین کشورهای منطقه و در سطح جهان بشناسند (شورای عالی آموزش و پرورش، ۱۳۹۱: ۵۸).

در دوره‌ی دبستان، جغرافیا موضوع درسی مستقلی نیست و به صورت تلفیقی با موضوعات دیگری مانند تاریخ، جامعه‌شناسی، اقتصاد، مردم شناسی و... در قالب درس مطالعات اجتماعی تدریس می‌شود. در هر فصل از کتاب مطالعات اجتماعی دبستان، دو یا چند حوزه‌ی موضوعی و مفاهیم کلیدی مربوط به آن‌ها با یکدیگر تلفیق شده و آموزش داده می‌شوند.

کتاب‌های مطالعات اجتماعی در دوره‌ی دبستان با توجه به رویکرد محیط‌های توسعه یابنده، از محیط‌های نزدیک به دور، به تناسب سن دانش آموزان سازمان‌دهی می‌شوند (شکل ۱). اولین کتاب مطالعات اجتماعی برای پایه‌ی سوم دبستان تدریس می‌شود که در آن، دانش‌آموزان فقط در دو دایره‌ی اول یعنی خانه و مدرسه و مسیر بین این دو به مطالعه می‌پردازند. در پایه‌های چهارم، پنجم و ششم به تدریج این محیط‌ها توسعه می‌یابند. از جمله، در کتاب مطالعات اجتماعی پایه‌ی پنجم، در طی ۲ درس و تحت عنوان کشورهای همسایه ۱ و ۲، به معرفی کشورهای همسایه‌ی ایران پرداخته شده است (فلاحیان و همکار، ۱۳۹۷: ۵۱). همانطور که قبلاً نیز ذکر شد، در دوره‌ی دبستان محتوای کتاب تلفیقی است و در این دو درس، جغرافیا محور تلفیق قرار گرفته و در کنار آن، به تاریخ و جامعه شناسی این کشورها نیز اشاره ی مختصری شده است.



شکل ۱: محیط‌های توسعه یابنده در آموزش مطالعات اجتماعی دوره‌ی دبستان (فلاحیان و همکار، ۱۳۹۷: ۵۱). در تدریس و آموزش جغرافیا، می‌توان از روش‌های گوناگون تدریس که در میان دیگر دروس نیز متداول است، بهره گرفت. روش بیان افکار و ایده‌های آنی^۱، روش استفاده از شبکه‌های بازیابی^۲، روش آموزش گروهی^۳، روش بازدید علمی^۴، روش حل مسئله^۵، روش تدریس اکتشافی^۶ و ... از جمله‌ی این روش‌ها هستند (شایان و همکاران، ۱۳۷۷: ۴۸). اما یکی از روش‌های تدریس که به خصوص در دوره‌ی ابتدایی کاربرد دارد، روش تدریس در قالب بازی است که کمتر مورد توجه قرار گرفته است.

بسیاری از معلمان بیان کرده‌اند که دانش‌آموزان به هنگام تدریس کشورهای همسایه‌ی ایران، چندان علاقه-ای نشان نمی‌دهند و از اینکه مشخصات و ویژگی‌های این کشورها را به خاطر بسپارند، بیزار هستند. هدف از این پژوهش بررسی این موضوع است که چنانچه معلم برای تدریس این بخش از کتاب، از روش کارت‌های بازی کشورها استفاده کند و به طور غیر مستقیم به آموزش این محتوا بپردازد، نتیجه‌ی آن با روش تدریس معمول چه تفاوتی خواهد کرد؟

۲. مبانی نظری

۲.۱. تدریس و روش های آن

تدریس را می‌توان به فعالیت‌های دو جانبه‌ای که بین معلم و شاگردان جریان دارد و هدفش یادگیری است، تعریف کرد. این فعالیت‌ها چنانچه منتج به یادگیری شود، برای شاگردان موثر و مفید خواهد بود (صفوی، ۱۳۸۳: مقدمه). روش تدریس عبارت است از تنظیم مطالب درسی به وسیله‌ی معلم، به گونه‌ای که باعث درگیری و مشارکت دانش‌آموزان شود تا از طریق آن، فرآیند یاددهی-یادگیری ساده شده و یادگیری عمیق‌تری و موثرتر شود (مرتضوی زاده، ۱۳۹۰: ۱۴۷). روش‌های تدریس فعال مستلزم استفاده از راهبردهایی است که فرصت‌هایی را برای فعالیت دانش‌آموزان فراهم سازد (رابسون، ۲۰۰۴). مطالعات سیوکیانگ (۲۰۰۳) نشان می‌دهد که درگیر کردن دانش‌آموزان مهد کودکی و دبستانی در بازی، موجب پیشرفت آن‌ها در آموزش ریاضی می‌شود. وانده

- 1- Brain Storming
- 2- Retrieval Nets
- 3 -Team Learning
- 4 -Field Study
- 5 -Problem Solving
- 6- Enquiry Method

(۲۰۰۱) در تحقیقات خود به این نتیجه رسیده است که استفاده از روش‌های مشارکتی در مقایسه با روش‌های سنتی کارایی بهتری دارد.

۲.۲. اهمیت بازی برای کودکان و نوجوانان

بازی به معنی هر گونه فعالیت یا تمرین است که باعث لذت، سرگرمی و تفریح شده و کم و بیش به حرکت بدنی نیاز دارد و بر اساس برخی سنت‌ها و یا قوانین مقرر انجام می‌شود (کایلوس، ۲۰۰۱: ۲۵۸). کودکان در خلال بازی‌ها، به ویژه بازی‌های آموزشی، مطالب آموختنی را بدون فشار و با میل و رغبت فرا می‌گیرند (تاج‌الدین و همکار، ۱۳۹۰: ۳۲). بازی یکی از برنامه‌های آموزشی مناسب برای رشد شناختی و عاطفی کودکان است (سنه و همکاران، ۱۳۸۷: ۸۸).

عده‌ای از صاحب نظران بازی را خارج از تعلیم و تربیت در نظر گرفته‌اند، در حالی که اندیشمندان چون فروبل^۱ و مونته‌سوری^۲ به جنبه آموزشی بازی توجه جدی داشته و بر اهمیت آن تاکید کرده‌اند. بازی‌های آموزشی برای تمامی کودکان و نوجوانان در مقاطع سنی مختلف مهم اند. در گذشته، والدین و مربیان می‌کوشیدند به هر طریقی کودکان را به یادگیری و حفظ مطالب و موضوع‌های درسی وادار کنند، ولی تحقیقات اخیر روانشناسان نشان می‌دهد که بهترین راه تربیت و آموزش به کودکان بازی است (شجاعی، ۱۳۸۳: ۳۶). دانشمندان حوزه روان‌شناسی معتقدند که ارائه بازی‌های منظم و عملی یکی از ابزارهایی است که در دوره دبستان می‌تواند آثار مثبتی بر روی عملکردهای ادراکی کودکان داشته باشد. در سنین اولیه، بازی برای کودکان ضروری است. بازی تنها جسمی نیست، بلکه بازی می‌تواند فکری، تخیلی، هیجانی و عاطفی باشد. بازی روش اصلی بروز ذهن برای کشف، تجربه و فهم است. بازی هم به عنوان وسیله یادگیری و تقویت قدرت یادگیری و پیشرفت اجتماعی، هم به عنوان وسیله‌ای برای بیان عواطف و احساس‌های دارای رقابت تربیتی و سازندگی، نقش قابل توجهی دارد و به کودک فرصت رشد و بالندگی و خویش‌ساز می‌دهد (امامی و همکار، ۱۳۸۹: ۱۱۸).

سقای شهری و همکاران (۱۳۹۵) در مطالعه‌ای با عنوان «بررسی اثربخشی تدریس هنر از طریق بازی بر رشد هوش اجتماعی دانش‌آموزان دختر پایه چهارم ابتدایی شهرستان گناباد» به این نتیجه دست یافتند که تدریس هنر از طریق بازی روش موثری در افزایش هوش اجتماعی دانش‌آموزان بوده و می‌تواند در محیط‌های آموزشی مورد استفاده معلمان قرار گیرد. زارعی زوارکی و همکار (۱۳۹۳) در پژوهشی با عنوان «تاثیر بازی رایانه‌ای آموزشی مبتنی بر الگوی محیط یادگیری موثر بر انگیزش و یادگیری دانش‌آموزان» به این نتیجه رسیده‌اند که این بازی‌ها تاثیر مثبتی بر انگیزش و یادگیری دانش‌آموزان داشته‌اند. امینی فر و همکاران (۱۳۹۱) نیز در مطالعه‌ای تحت عنوان «تاثیر بازی رایانه‌ای بر انگیزه و پیشرفت ریاضی دانش‌آموزان» به این جمع‌بندی رسیدند که روش تدریس مبتنی بر بازی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی ریاضی، انگیزه پیشرفت رغبتی و نگرش نسبت به ریاضی موثر است، اما بر انگیزه پیشرفت اجتنابی آن‌ها تاثیری ندارد.

1-Frobel

2-Montessori

۳. جامعه آماری پژوهش

جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه دانش آموزان پسر پایه پنجم دبستان شهرستان نجف آباد بوده که در سال تحصیلی ۱۳۹۸-۱۳۹۷ مشغول به تحصیل بوده‌اند. به منظور انتخاب نمونه‌ی آماری، یک دبستان از بین ۱۸ دبستان این شهرستان به صورت تصادفی انتخاب شد. دبستان انتخاب شده شامل دو کلاس پنجم با تعداد ۲۵ و ۲۷ دانش آموز بود.

۴. روش پژوهش

از آنجایی که روش پژوهش به صورت شبه آزمایشی انتخاب شده بود، به طور تصادفی گروه ۲۵ نفره برای اجرای روش تدریس کارت های بازی و گروه ۲۷ نفره برای تدریس سنتی انتخاب شدند. ابزار پژوهش شامل یک آزمون محقق ساخته برای ۱۰ درس ابتدای کتاب مطالعات اجتماعی پنجم و شامل ۲۰ سوال بسته پاسخ بود که در هر دو گروه آزمایش و کنترل اجرا گردید. سپس درس‌های یازدهم و دوازدهم کتاب مطالعات اجتماعی با موضوع "کشورهای همسایه ی ایران" توسط یک معلم، در طی ۳ جلسه‌ی ۴۵ دقیقه‌ای، به دو شیوه‌ی تدریس مختلف، یکی بر اساس کارت های بازی کشورها و دیگری به روش سنتی در هر کدام از کلاس‌ها تدریس گردید. در پایان از هر دو کلاس پس‌آزمون مشابهی با ۱۵ سوال به عمل آمد. بنابراین، داده‌های این پژوهش شامل نمرات پیش-آزمون گروه‌های آزمایش و کنترل، نمرات پس‌آزمون گروه‌های آزمایش و کنترل و اختلاف نمرات پیش آزمون و پس آزمون این دو گروه است (جدول ۱). روایی محتوایی ابزار پژوهش در مرحله‌ی پیش آزمون و پس آزمون، توسط ۴ نفر از معلمان پایه‌ی پنجم ابتدایی مورد تایید قرار گرفت. به منظور تعیین ضریب پایایی آزمون نیز، نمرات ۳۰ نفر از دانش آموزان بر اساس روش همسانی درونی آلفای کرونباخ محاسبه شد که مقدار آن ۰/۷۹ به دست آمد.

جدول ۱: متغیرهای مستقل و وابسته برای دو گروه آزمایش و کنترل.

گروه ها	پیش آزمون	متغیر مستقل	پس آزمون
گروه آزمایش	T1	X	T2
گروه کنترل	T1	y	T2

۴. معرفی بسته کارت های آموزش جغرافیای کشورها

این مجموعه که توسط انتشارات آسان آموز طراحی شده است، حاوی ۳۰ عدد کارت دو رو برای شناسایی کشورهای قاره آسیا است که در یک طرف آن، نقشه‌ی کشور و در طرف دیگر، مشخصات آن کشور درج شده است. همچنین، ۴ کارت ویژگی‌های قاره‌های آسیا، اروپا، آمریکا و آفریقا، یک نقشه آسیا، یک نقشه کوچک جهان و یک برگه‌ی آموزش بازی در این بسته قرار داده شده است. جهت کاهش پیچیدگی بازی و متمرکز شدن بر کشورهای همسایه‌ی ایران، کشورهای غیر همسایه‌ی از این مجموعه حذف گردید و از طرف دیگر، برای بیش از حد ساده نشدن بازی، فقط به کشورهای همسایه‌ی ایران در خشکی اکتفا نشده و کارت های کشورهای همسایه‌ی آبی ایران نیز در بازی شرکت داده شدند. بنابراین، مجموعاً "کارت‌های ۱۴ کشور آذربایجان، افغانستان، ارمنستان، ایران، امارات متحده ی عربی، بحرین، پاکستان، ترکمنستان، ترکیه، کویت، عراق، عربستان، عمان و قطر در بازی قرار گرفتند. در هر یک از این کارت ها، ویژگی‌های کشورهای همسایه ایران مانند پایتخت،

نوع حکومت، دین، واحد پول، جمعیت، موقعیت، زبان، منابع درآمد، درصد باسواد، مساحت و وضعیت بهداشت و درمان کشور مورد نظر ذکر شده است (شکل ۲).



شکل ۲: کشور بحرین از مجموعه کارت‌های آموزش جغرافیای کشورهای آسیایی.

۵. تجزیه و تحلیل آماری داده ها

داده های حاصل از اجرای پیش آزمون و پس آزمون در دو گروه آزمایش و کنترل به عنوان شاخص مقایسه اثربخشی تدریس به دو روش آمار توصیفی و استنباطی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. در بخش آمار توصیفی، شاخص های فراوانی، درصد فراوانی، میانگین، انحراف استاندارد و در بخش آمار استنباطی، از آزمون t گروه های مستقل استفاده گردید.

نمرات پیش آزمون دانش آموزان در گروه های آزمایش و کنترل در جدول شماره ۲ به نمایش در آمده است. در پیش آزمون، گروه آزمایش دارای نمرات میانگین ۱۱/۹ و حداقل ۶ و حداکثر ۱۴ بوده است. در گروه کنترل نیز، میانگین نمرات ۱۲/۳ و حداقل و حداکثر آن به ترتیب ۵ و ۱۶ بوده است (جدول ۲).

جدول ۲: نمرات پیش آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل در ۱۰ درس مطالعات اجتماعی پایه ی پنجم ابتدایی.

گروه ها	تعداد	میانگین	انحراف استاندارد	حداقل نمره	حداکثر نمره
آزمایش	۲۵	۱۱/۹	۴/۲	۶	۱۴
کنترل	۲۷	۱۲/۳	۳/۹	۵	۱۶

واریانس بین دو گروه نشان دهنده ی همگنی بوده و مقدار ۱/۴۷ که برای t به دست آمده معنی دار نبوده و نتیجه گیری می شود که هر دو کلاس از نظر پیش دانسته های ۱۰ درس قبلی وضعیت تقریباً یکسانی دارند (جدول ۳).

جدول ۳ : آزمون تی مستقل برای مقایسه ی میانگین نمرات پیش آزمون دانش آموزان در گروه آزمایش و گروه کنترل.

سطح معنی داری	تفاوت خطای استاندارد	تفاوت میانگین ها	df	t	تعداد	آزمون لون
					سطح معنی داری	f
۰/۰۸۷	۰/۹۵	-۰/۴۴	۵۰	۱/۷	۰/۰۷۱	۰/۱۳۹

جدول شماره ۴ ، نمرات پس آزمون دانش آموزان در گروه های آزمایش و کنترل را نشان می دهد. در گروه آزمایش، میانگین، حداقل و حداکثر نمرات به دست آمده به ترتیب ۱۷/۱۵ ، ۸ و ۱۹ و در گروه کنترل نیز این مقادیر به ترتیب ۱۴/۱۷ ، ۶ و ۱۷ بوده است.

جدول ۴ : نمرات پس آزمون دانش آموزان پایه ی پنجم در دو گروه آزمایش و کنترل.

گروه ها	تعداد	میانگین	انحراف استاندارد	حداقل نمره	حداکثر نمره
آزمایش	۲۵	۱۷/۱۵	۱/۶۳	۸	۱۹
کنترل	۲۷	۱۴/۱۷	۳/۱۹	۶	۱۷

با تحلیل داده های به دست آمده و معنی داری آماره لون از مقدار تعدیل شده درجه آزادی، مقدار t به میزان ۵/۳۹ به دست آمده است که از لحاظ آماری معنی دار می باشد.

جدول ۵ : آزمون تی مستقل برای مقایسه میانگین نمرات پس آزمون دانش آموزان در گروه آزمایش و گروه کنترل.

سطح معنی داری	تفاوت میانگین ها	df	t	تعداد	آزمون لون
				سطح معنی داری	f
۰/۰۰۱	۳/۷۹	۳۸/۱۲	۵/۳۹	۰/۷۲	۸/۷۲

همانطور که در جدول شماره ی ۵ دیده می شود، آماره لون معنی دار بوده و از مقدار تعدیل شده ی درجه آزادی استفاده شده و برای t مقدار ۵/۳۹ به دست آمده است که از لحاظ آماری معنی دار می باشد. از آنجایی که بین میانگین دو گروه آزمایش و کنترل اختلاف زیادی مشاهده می شود و میانگین به دست آمده برای دانش آموزانی که به روش بازی آموزش دیده اند به طور قابل ملاحظه ای بیشتر می باشد، بنابراین، در مجموع می توان نتیجه گیری کرد که تدریس بر اساس استفاده از روش کارت های بازی کشورها در مقایسه با روش سنتی تدریس، از کارایی بیشتری برخوردار بوده است.

۶. بحث و نتیجه گیری

این پژوهش به منظور بررسی و مقایسه کارایی تدریس به روش کارت های آموزشی و روش سنتی در تدریس جغرافیا به صورت تلفیقی و در قالب درس مطالعات اجتماعی پایه ی پنجم صورت گرفت. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه دانش آموزان پسر سال پنجم دبستان شهرستان نجف آباد بود که در سال تحصیلی ۱۳۹۸-۱۳۹۷ مشغول به تحصیل بودند. به منظور انتخاب نمونه آماری، یک دبستان از بین ۱۸ دبستان پسرانه این شهر به صورت تصادفی انتخاب شد. این مدرسه دارای دو کلاس پنجم ۲۵ و ۲۷ نفره بود که به طور تصادفی کلاس

اول برای اجرای روش تدریس کارت های بازی کشور ها و کلاس دوم برای روش تدریس سنتی انتخاب شد. پس از انجام پیش آزمون و انجام دو روش تدریس متفاوت در کلاس ها و سرانجام برگزاری آزمون پایانی و تحلیل نتایج آن، جمع بندی پایانی نشان داد که روش تدریس مبتنی بر بازی با کارت های بازی آموزشی کشورها نتایج بهتری داشته است.

استفاده از روش تدریس مبتنی بر بازی، علاوه بر اینکه موجب پیشرفت تحصیلی دانش آموزان شده است، انگیزه آن ها را برای فعالیت در کلاس درس بیشتر کرده و تعامل بین آن ها را نیز افزایش داده است. برخی از دانش آموزان گزارش داده اند که حتی پس از پایان اجرای این طرح، در روزهای بعد و خارج از کلاس نیز به بازی با این کارت ها ادامه داده اند. دانش آموزان سایر پایه های تحصیلی نیز به این بازی علاقمند شده و به طور داوطلبانه به بازی آن ها وارد شده اند.

نتایج به دست آمده از این تحقیق با دست آوردهای پژوهش های مشابه که به بررسی تاثیر بازی های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پرداخته اند، همخوانی دارد. در این زمینه می توان به پژوهش های شمسی زاده (۱۳۹۳)، شهسواری و همکار (۱۳۹۷)، عطا شیبانی و همکار (۱۳۹۷) و رنجبری (۱۳۹۴) اشاره کرد. بر اساس نتایج به دست آمده از این تحقیق و تحقیقات مشابه، پیشنهاد می شود که در دوره دبستان به روش های تدریس مبتنی بر بازی در کلاس درس، بیش از پیش بها داده شده و زمینه ای فراهم شود تا معلمان به استفاده از این شیوهی تدریس ترغیب شوند.

منابع

- امامی، کبری و کولایی نژاد، جمال الدین (۱۳۸۹) «مقایسه آموزش به روش تجربه و عمل (با تاکید بر بازی) با روش های زبانی و تاثیر آن ها بر پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش آموزان پسر پایه دوم شهرستان زرین شهر در سال تحصیلی ۱۳۸۵-۸۶»، فصلنامه روان شناسی تربیتی، ج ۵.
- امینی فر، الهه؛ بهرام صالح صدق پور و حسین زاده باغ (۱۳۹۱) «تاثیر بازی رایانه ای بر انگیزه و پیشرفت ریاضی دانش آموزان»، فصلنامه فناوری آموزش، دوره ۶، جلد ۳.
- تاج الدین، محبوبه؛ نوروزی، داریوش (۱۳۹۰) «تاثیر بازی های آموزشی بر یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی»، فصلنامه مطالعات پژوهشی راهور، سال اول، شماره ۲.
- رنجبری، سعید (۱۳۹۴) بررسی تاثیر روش های تدریس مبتنی بر بازی بر میزان فعالیت های اجتماعی دانش آموزان پایه ششم منطقه بستان آباد در سال تحصیلی ۹۳-۹۴، اولین همایش علمی پژوهشی روانشناسی، علوم تربیتی و آسیب شناسی جامعه، بصورت الکترونیکی، شرکت طلای سبز، انجمن پایش.
- زارعی زوارکی، اسماعیل و زینب گرزین (۱۳۹۳) تاثیر بازی رایانه ای آموزشی مبتنی بر الگوی محیط یادگیری موثر بر انگیزش و یادگیری دانش آموزان، فصلنامه فناوری آموزش و یادگیری، دوره اول، جلد اول.
- سقای شهری، سماء؛ طاهره علیدوست و زکیه رجبی باغسیاه (۱۳۹۵) بررسی اثربخشی تدریس هنر از طریق بازی بر رشد هوش اجتماعی دانش آموزان دختر پایه چهارم ابتدایی شهرستان گناباد سال تحصیلی ۹۶-۱۳۹۵، سومین کنفرانس ملی روانشناسی و علوم تربیتی، شادگان، دانشگاه آزاد اسلامی واحد شادگان.
- سنه، افسانه؛ سلمان، زهرا و محرم آقا زاده (۱۳۸۷)، «تاثیر فعالیت های بدنی و بازی بر رشد توانایی های ذهنی پسران پیش دبستانی»، فصلنامه نوآوری های آموزشی، شماره ۲۶، صفحات ۸۷ تا ۱۰۶.

شایان، سیاوش؛ چوبینه؛ مهدی و منصور ملک عباسی(۱۳۷۷) *راهکارهای آموزش جغرافیا*، تهران: نشر شورا.

شجاعی، محمد صادق(۱۳۸۳) *بازی کودک در اسلام، بررسی پیامدهای تربیتی اسباب بازی کودکان*، تهران: انتشارات مرکز پژوهش های صدا و سیما.

شمسی زاده، علیرضا،(۱۳۹۳) *مقایسه روش تدریس سنتی ریاضی با روش تدریس ریاضی همراه بازی در یادگیری دانش آموزان پایه ششم ابتدایی، نخستین همایش ملی علوم تربیتی و روان شناسی، مرودشت، شرکت اندیشه سازان مبتکر جوان*.

شورای عالی آموزش و پرورش(۱۳۹۱) *برنامه درسی ملی*، تهران: وزارت آموزش و پرورش.

شورای عالی برنامه ریزی آموزشی (۱۳۹۵) *برنامه درسی دوره ی کارشناسی رشته آموزش جغرافیا*، وزارت علوم، تحقیقات و فناوری.

شهسواری، سارا و ندا غلامی،(۱۳۹۷)، *اثربخشی تدریس برمبنای بازی های گروهی برارتقاء یادگیری دانش آموزان دختر مقطع ابتدایی شهر کرمانشاه، اولین همایش بین المللی روانشناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی، همدان، دبیرخانه دائمی همایش*.

صفوی، امان اله(۱۳۸۳)، *کلیات روش ها و فنون تدریس*، تهران: انتشارات معاصر.

عطاشیبانی، فریبا و زینب کرخی(۱۳۹۵)*تطبیق آموزش آرایه تضاد با شیوه تدریس همراه با بازی و شیوه سنتی دریایه دوم ابتدایی، دومین کنگره بین المللی توانمند سازی جامعه در حوزه علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی و فرهنگی*، تهران، مرکز توانمندسازی مهارتهای فرهنگی و اجتماعی جامعه.

فلاحیان، ناهید و نازیلا ملک محمودی(۱۳۹۷) *مطالعات اجتماعی پنجم دبستان*، تهران: انتشارات سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی.

مرتضوی زاده، سید حشمت اله(۱۳۹۰) *راهنمای تدریس، فنون و مهارت ها*، تهران: انتشارات عابد.

محقق، حسین؛ یعقوبی، ابوالقاسم؛ قائمی، ساره(۱۳۹۵) «*تاثیر بازی با حروف الفبای فارسی بر خلاقیت دانش آموزان پایه سوم ابتدایی شهر همدان*»، *فصل نامه علمی و پژوهشی ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی*، دوره پنجم، شماره چهارم، صص ۱۶۹-۱۹۰.

Caillois, R. (2001). **Man, play, and games**. Urbana and Chicago, University of Illinois Press (originally published in 1958; translated from the French by Meyer Barash).

Robson, jocolyn (2004) **active teaching and learning**. [http://www. Greenwich.ac.uk](http://www.Greenwich.ac.uk).

Vande, welle (2001) **elementry and middle school mathematics teaching development**, Addison wesly longman ice forth education.

