

## تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی

محبوبه تاج‌الدین<sup>۱</sup>، داریوش نوروزی<sup>۲</sup>

از صفحه ۷۱ تا ۹۸

تاریخ پذیرش: ۹۱/۱/۲۱

تاریخ دریافت: ۹۰/۱۰/۱۳

### چکیده

هدف اصلی از انجام این پژوهش بررسی میزان تأثیر بازی‌های آموزشی در یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی و احترام به قانون در کودکان دختر و پسر ۷ تا ۲۱ ساله شهر تهران و تفاوت آن در دختران و پسران بود. بدین منظور از بین کلیه دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع ابتدایی شهر تهران در سال تحصیلی ۹۰-۱۳۸۹ با استفاده از روش نمونه‌گیری چندمرحله‌ای (خوشه‌ای چندمرحله‌ای) ۸۰ دانش‌آموز انتخاب شدند و در دو گروه آزمایش (۲۰ دختر-۲۰ پسر) و کنترل (۲۰ دختر-۲۰ پسر) قرار گرفتند. گروه آزمایش طی دو هفته با ابزاری که محقق طراحی کرده بود با عنوان شهرک رانندگی بازی کردند و سپس توسط آزمونی که توسط محقق طراحی شده بود میزان یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی و احترام به قانون اندازه‌گیری شد. نتایج نشان دادند که استفاده کودکان از بازی‌های آموزشی در یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی و احترام به قانون تأثیر مثبت دارد و استفاده از بازی‌های آموزشی در یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی در بین دختران و پسران تفاوت معنادار دارد اما استفاده از بازی‌های آموزشی در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی و احترام به قانون در بین دختران و پسران تفاوت معنادار ندارد.

### کلیدواژه‌ها

بازی آموزشی / علائم راهنمایی و رانندگی / مقررات رانندگی / یادگیری / احترام به قانون.

۱. کارشناس ارشد علوم تربیتی - تکنولوژی آموزشی دانشگاه آزاد اسلامی (نویسنده مسئول: M.tajeddin1982@gmail.com)

۲. دانشیار علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبائی ddrnoroozi@gmail.com

## مقدمه

آموزش یکی از مهم‌ترین مسایل در رفع مشکلات ترافیک است. برای ارتقای ایمنی ترافیک باید آموزش در تمام مقاطع سنی وجود داشته باشد. در بین گروه‌های مختلف آسیب‌پذیر در محیط ترافیک، کودکان بیشتر به جهت عدم آموزش آسیب می‌بینند.

والدین اولین و بهترین معلم فرزندان در خصوص آموزش مسائل ترافیکی هستند، هر کودکی در ابتدا با والدین خویش از منزل خارج می‌شود و در شهر رفت و آمد می‌کند. از زمانی که فرزندان راه رفتن را می‌آموزند، پدر و مادر بهترین الگوی آنان تلقی می‌شوند. برای حفظ ایمنی و پیشگیری از سوانح ترافیکی، والدین وظیفه دارند که حداقل اصول اولیه عبور و مرور را به کودکان آموزش داده و خود نیز آن را رعایت کنند.

از آنجائی که کودکان کم تجربه، بازیگوش و عجول هستند، قادر به تخمین زدن سرعت یا فاصله وسایل نقلیه نبوده و به خطرات آنها آشنا نیستند. این مشکل حتی تا سن ۱۵ سالگی نیز کودکان را تهدید می‌کند، به گونه‌ای که هر ساله تعدادی از همین کودکان در تصادفات کشته و زخمی می‌شوند. آموزش و کمک والدین موجب می‌شود که فرزندان آنها از قربانیان این حوادث نباشند.

بر این اساس، توجه به این امر می‌تواند همه ما را در رسیدن به هدف کاهش تلفات و ضایعات ناشی از تصادفات یاری کند. شایسته است اصول اولیه‌ای که در حد نیاز کودکان است به آنها آموزش داده شوند و مطمئن شوند که آنان نیز این مطالب را به خوبی فرا گرفته‌اند. فراموش نکنید بیشتر تصادفاتی که برای کودکان اتفاق می‌افتد در مناطق مسکونی و یا محل‌هایی است که دارای ترافیک سبک‌اند. علاوه بر آن، تحقیقات و بررسی‌های به عمل آمده نشانگر این موضوع است که یکی از بهترین روش‌های آموزش ایمنی ترافیک روش عملی است. به این معنا که آموزش‌های نظری ارائه شده بایستی تحت کنترل و نظارت والدین، به صورت عملی در خیابان تمرین و به مرحله اجرا گذاشته شوند. البته آموزش‌های مستقیم رفتار ترافیکی به کودکان در محیط واقعی نیز با خطراتی همراه است. لذا یکی از روش‌های آموزش عملی به آنها استفاده از پارک‌های آموزش ترافیک است که شبیه محیط واقعی ترافیک است.

بنابراین این تحقیق به دنبال پاسخ‌گویی به این سؤال است که آیا استفاده کودکان از بازی‌های آموزشی بر یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی به چه میزان مؤثر است؟

### اهداف تحقیق

هدف این پژوهش بررسی میزان تأثیر بازی‌های آموزشی (محقق ساخته) در یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی و احترام به قانون در کودکان دختر و پسر ۷ تا ۱۲ ساله و تفاوت آن در دختران و پسران است.

اهداف جزئی این تحقیق عبارت‌اند از:

بررسی میزان تأثیر بازی‌های آموزشی در یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی در کودکان.  
بررسی میزان تأثیر بازی‌های آموزشی در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی در کودکان.  
بررسی میزان تأثیر بازی‌های آموزشی در احترام به قانون.  
مقایسه تأثیر بازی‌های آموزشی در یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی در بین دختران و پسران.

مقایسه تأثیر بازی‌های آموزشی در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی در بین دختران و پسران.  
مقایسه تأثیر بازی‌های آموزشی در احترام به قانون در بین دختران و پسران.

### پیشینه تحقیق

هرچند که اختصاصاً راجع به این موضوع پیشینه بررسی وجود ندارد اما نظرات روان‌شناسانی که در زیر عنوان می‌شود با نتایج این پژوهش همسو می‌باشد و تأثیر مثبت بازی در یادگیری را مورد تأیید قرار می‌دهد.

افلاطون معتقد است که آموزش کودکان باید با بازی همراه باشد. همچنین کومینوس نظر می‌دهد که «بازی وسیله‌ای لذت بخش و یکی از عوامل آموزش کودک است». فروبل نیز معتقد بود بازی بهترین وسیله برای رشد آدمی در دوره کودکی است و مربیان دیگری مانند مونتس

سوری متوجه شدند که بازی بهترین وسیله آموزش کودک است.

مهم‌ترین عقیده و اظهار نظر فروبل این بود که می‌گفت کودکان بیش از هر چیز از بازی‌های خود مطلب می‌آموزند. او معتقد بود که بچه‌ها ضمن بازی یاد می‌گیرند و یادگیری هنگامی نتیجه بخش است که کودک به بازی‌های خیالی که او را وارد به فکر کردن می‌کند، می‌پردازد (قزوینی نژاد، ۱۳۸۷).

پیاژه (۱۹۸۰-۱۸۹۶) معتقد بود بازی در رشد کودک نقش اساسی دارد و باید بازی را روش و وسیله‌ای برای آموزش دانست و از آن استفاده کرد. پیاژه بازی را وسیله‌ای برای تثبیت رفتاری که به تازگی آموخته شده است می‌داند. اگرچه در نظریه پیاژه بازی مترادف یادگیری نیست، با این حال بدون تردید می‌تواند یادگیری را تسهیل کند.

اپلتون (۱۹۱۰) می‌گوید: ارتباط نزدیکی میان بازی‌های کودکان و نوجوانان با آن گونه از وظایف و مهارتی وجود دارد که در دوران بلوغ به عهده دارند، یعنی در واقع بازی تمرین تکاملی و وظایف و مهارت‌های دوران بلوغ است (مهجور، ۱۳۸۹).

دکرولی معتقد است که از طریق بازی کودکان اشیای معمولی و آشنا و تصویرهایی از صحنه‌های زنده را جای اشکال انتزاعی هندسی قرار می‌دهند و در فراگیری آنان تسهیل به عمل می‌آید. به نظر او بازی با جنبه‌های حسی - حرکتی (به کار انداختن حواس و انجام فعالیت‌های مختلف)، تخیلی (بازی‌های تقلیدی)، هوشی (بازی‌های معمایی) و اجتماعی (بازی‌های گروهی) از ارزش آموزشی و سازندگی قابل توجهی برخوردار است.

کودکان در خلال بازی‌ها، به ویژه بازی‌های آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌کنند. در حین بازی، مطالب آموختنی بدون فشار و با میل و رغبت فرا گرفته می‌شوند و به همین علت، برخی مریبان معتقدند که هرگونه مطلب درسی را باید فقط همراه با بازی به کودکان آموخت.

کارل گروس معتقد است بازی یک سلسله پیش‌تمرین است که هدف آن ساختن رفتارهایی است که کودک در بزرگسالی (آینده) خود به انجام آنها می‌پردازد. کودکان به این ترتیب به تدریج با نقش‌های بزرگسالی آشنا و برای آینده آماده می‌شوند (قزوینی نژاد، ۱۳۸۷).

جروم برونر (۱۹۷۲) و برایان ساتون- اسمیت (۱۹۶۷) هر دو خاطر نشان کرده‌اند که بازی، جو آسوده و آرامی را فراهم می‌سازد که کودکان در آن می‌توانند راه حل بسیاری از مشکلات را بیاموزند. بعدها هنگامی که کودکان در دنیای واقعی با مشکلات پیچیده‌تری روبه‌رو شدند، یادگیری‌هایی که در حین بازی رخ داده‌اند برای آنان بسیار مفید خواهند بود (پیتر هیوز، ۱۹۹۱). بازی از دیدگاه دین مبین اسلام مورد تأکید قرار گرفته است. در دین اسلام به بازی به عنوان عامل رشد و پیشرفت انسان توجه شده است. بازی در قرآن چندین بار آمده است و مفسران قرآن در تعبیر و تفسیر آن نظرات مختلفی آورده‌اند.

این تأثیرات مثبت از آنجا ناشی می‌شود که بازی وسیله‌ای لذت بخش است و کودکان انگیزه و علاقه بیشتری برای استفاده از آن دارند و این علاقه در به‌کارگیری باعث رشد ذهنی، اجتماعی، پیشرفت تحصیلی و رشد خلاقیت در کودک می‌شود. همچنین بازی به عنوان وسیله‌ای برای تمرین انواع آموزش‌هاست و باعث ایجاد آمادگی در انجام کارها می‌شود. بازی‌ها بر حسب نوع آن باعث ایجاد تحرک و انجام فعالیت‌های بدنی بیشتری در کودکان می‌شود که این موضوع نتیجه بهتری را در انجام کارهای مهارتی در کودکان دارد.

جنس یکی از عوامل مؤثر در بازی است، یعنی می‌توان گفت بازی پسرها با دخترها تفاوت دارد. پسرها بیشتر از بازی‌هایی لذت می‌برند که دشوار است و نیاز به فعالیت جسمانی دارد و دخترها اغلب بازی‌های ساکت، آرام و ظریف را ترجیح می‌دهند، می‌توان گفت بازی‌های متضمن فعالیت‌های بدنی در پسران بیشتر از دختران است و شدت و خشونت بازی در دختران به اندازه پسران نیست.

به عقیده روان‌شناسان فرانسوی، بازی در نزد پسران بیشتر وسیله‌ای برای اثبات خود در برابر دیگران و برای دختران وسیله‌ای برای بودن با دیگران است (احمدوند، ۱۳۸۹).

پسرها اغلب به قوانین بازی اهمیت نمی‌دهند و حتی گاهی به عمد قوانین را فراموش می‌کنند، اما دختران به قواعد و اصول بازی اهمیت می‌دهند (قزوینی نژاد، ۱۳۸۷).

گرین از مشاهدات تحقیقاتی خود نتیجه می‌گیرد در بازی‌ها پسران بیشتر از دختران دعوا به راه می‌اندازند و انتقام می‌گیرند و سعی می‌کنند در این مورد از نیروی بدنی خود استفاده کنند،

در حالی که دختران بیشتر به جدال کلامی متوسل می‌شوند.

تفاوت دیگر بازی دختران با پسران به چگونگی توان و استعداد دختران در به‌کارگیری مهارت‌های کلامی در مقایسه با پسران ارتباط می‌یابد. دختران با استفاده از این توانایی خود بیشتر متوسل به بازی‌هایی می‌شوند که در آن بتوانند از مهارت‌های کلامی خود به نحو بهتری استفاده کنند. در حالی که پسران به حادثه جویی و بازی‌های پرتحرک می‌پردازند. اما بر خلاف نظرات بالا دبس و پیرون در مورد فعالیت‌های مربوط به جنس با استناد به مطالعاتی که در آمریکا صورت گرفته در مورد امکان تنظیم فهرست بازی‌ها بر حسب شاخص «دخترانه یا پسرانه» می‌نویسند: بدون شک بازی خاصی که مخصوص پسران یا دختران باشد وجود ندارد. به عقیده این دو دانشمند، پسران در بازی خواهان تأثیر شدید و فعالیت عضلانی زیادند. به این ترتیب که آنها در موقع بازی با جنب و جوش، پرهیجان، غران و اغلب متجاوزند. دختران آرام‌تر و ساکت‌ترند و پرخاشگری آنان کلامی است (احمدوند، ۱۳۸۹).

### چارچوب نظری تحقیق

رعایت نظم و انضباط در انجام کارهای روزمره زندگی، شرط اولیه زندگی در جامعه انسانی است و عدم توجه به این اصل مهم باعث اختلال و هرج و مرج در روابط اجتماعی می‌شود. بشر برای ایجاد سرعت در اتمام کارهای لازم و نیز برای رعایت صرفه جویی در وقت که معیار ارزشمند عمر اوست، چرخ و در پی آن، وسیله‌ای را اختراع کرد تا بر این چرخ حرکت کند و بعدها با پیشرفت فناوری موفق به ساخت خودرو شد، وسیله‌ای که باعث افزایش سرعت در دستیابی بشر به اهدافش شد (فرخیده، ۱۳۸۴).

زمانی که خودرو در عرصه زندگی انسان گام نهاد کمتر کسی فکر می‌کرد این وسیله نقلیه بتواند چنین نقش مؤثری در زندگی بشر ایفا کند و به اشکال متفاوت در بطن فعالیت‌های افراد جامعه قرار گیرد. امروزه علی‌رغم اینکه خودرو موجب رشد و توسعه همه جانبه زندگی بشر شده است پاره‌ای از مشکلات و عوارض زیان‌بخش از قبیل آلودگی‌های زیست محیطی و زیان‌های ناشی از تصادفات را به همراه داشته است و از این رهگذر همواره سرمایه‌های ملی

در ابعاد اقتصادی، انسانی و زیست محیطی را به صورت جدی مورد تهدید قرار داده است. به راستی چگونه می‌توان این مشکلات را به حداقل رساند و رفت و آمد وسایل نقلیه و تبعات ناشی از آنکه در حال حاضر به صورت پدیده‌ای زیان بار در آمده است را بهبود بخشید و در کاهش ضایعات آن گام برداشت.

کارشناسان بر این باورند که انسان به عنوان یکی از عوامل مؤثر در ترافیک، نقش مهمی در بروز عوامل زیان بار ناشی از رانندگی داشته است و اصلاح رفتارهای وی در عرصه‌های ترافیکی می‌تواند در بهبود امور مؤثر باشد (معاونت راهنمایی و رانندگی ناجا، ۱۳۸۵).

در این بین کودکان به عنوان عضوی از جامعه که نقش‌های متفاوتی در ترافیک را نیز خواهند داشت همواره با خطرات زیادی در زمینه عبور و مرور مواجه می‌شوند. کودکی بخشی از زندگی هر فرد است و گرچه به لحاظ زمانی کوتاه است، اما به دلیل تأثیر پذیری و تکوین شخصیت فرد در این دوره، دارای اهمیت فراوان است. از سوی دیگر، کودکان به سبب آسیب‌پذیری به مراقبت و توجه بیشتری از سوی بزرگ‌ترها نیازمندند. تصادف حادثه ناخواسته‌ای است که همواره در کمین کودکان است. تا به حال به این سؤال فکر کرده‌اید که چرا یک کودک تصادف می‌کند؟

#### کودکان به سه شکل در ترافیک حضور می‌یابند :

- عابر پیاده که بیشترین نقش کودک در ترافیک محسوب می‌شود؛

- سر نشین وسایل نقلیه؛

- دوچرخه سوار.

کارشناسان معتقدند جثه کوچک کودکان، دویدن ناگهانی، عدم توانایی در تشخیص فاصله و سرعت خودرو، بی‌توجهی والدین، رانندگی با سرعت غیرمجاز، نبستن کمربند ایمنی، موتورسواری و دوچرخه‌سواری بدون استفاده از لوازم ایمنی و کم‌توجهی رانندگان به دانش‌آموزان رهگذر و ویژگی‌های رفتاری کودک مانند بازیگوشی و حواس پرتی از دلایل شایع در بروز تصادف‌های کودکان و دانش‌آموزان با خودروهاست (ابوالحسنی، ۱۳۸۸).

کودکان به دلیل اینکه از استخوان‌بندی بدن و سروگردن محکمی برخوردار نیستند، بیشترین آسیب را در تصادف‌های رانندگی می‌بینند (کودکان در ترافیک چگونه رفتار می‌کنند، ۱۳۸۸).

وجود گونه‌های مختلف گیاهی و خودروهای پارک شده در کنار خیابان‌ها و استفاده کودکان از آنها به عنوان محل بازی، ناتوانی در تمرکز به دو موضوع در لحظه واحد و محدودیت زاویه دید آنها، در آغوش گرفتن یا نشان دادن کودکان در صندلی جلو و پشت فرمان و سوار کردن کودکان بر ترک موتور از عمده‌ترین دلایل وقوع حوادث رانندگی کودکان است. بسیاری از کودکان دبستانی، علائم ترافیکی را به خوبی نمی‌شناسند و نمی‌توانند حرکت رانندگان را پیش‌بینی کنند. بنابراین معمولاً کودکان و رانندگان هنگام روبرو شدن با یکدیگر در مورد جهت حرکت یکدیگر دچار اشتباه می‌شوند. همین مسئله هنگامی منجر به بروز یک حادثه می‌شود که رانندگان با سرعت غیرمجاز در خیابان‌ها و کوچه‌ها تردد می‌کنند (ابوالحسنی، ۱۳۸۸).

اطلاعات کودکان از حادثه، تصادف، مجروحیت و مرگ بسیار کم است. آنان حتی اگر آموزش‌های لازم را دیده باشند، به توصیه‌های والدین و علائم ایمنی در خیابان‌ها توجه نمی‌کنند. آنچه که مسلم است رانندگان باید علاوه بر احترام به قوانین راهنمایی و رانندگی به خصوص برای عابران پیاده، اجازه تردد به کودکان را پیش از تردد خود مورد توجه قرار دهند. فکر کودکان محدود است و نمی‌توانند در یک لحظه به چند چیز فکر کنند. ممکن است یک کودک بداند که چه زمانی برای عبور از عرض خیابان امن و مطمئن است، اما یک تغییر ناگهانی شرایط ترافیک باعث گیج شدن او می‌شود و ممکن است در تشخیص جهت صدای خودروهایی که به سمت او می‌آیند، دچار مشکل شود. بنابراین شناخت رفتار کودک در ترافیک به این دلیل اهمیت دارد که برای برنامه ریزی آموزشی ابتدا باید این رفتارها شناخته شود تا بتوان آموزش‌های لازم را برای اصلاح و بهبود آنها تدارک دید (کودکان در ترافیک چگونه رفتار می‌کنند، ۱۳۸۸).

آموزش کودکان در این زمینه باعث می‌شود که با افزایش آگاهی کودکان، نسل بعد، در زمینه عبور و مرور با مشکلات کمتری مواجه شوند. همچنین این آموزش در کودکی باعث می‌شود که این موضوع به یک فرهنگ تبدیل شود و یادگیری در فرد نهادینه شود. در واقع آموزش مقررات راهنمایی در کودکی باعث می‌شود کودکان در عبور و مرور و استفاده از وسایل نقلیه اطمینان خاطر داشته باشند و بدون هیچ ترس و اضطرابی در جامعه تردد کنند. آموزش کودکان اصل ثابت شده‌ای است. در واقع اگر این آموزش با کسب مفاهیم نسبتاً پایدار در تمامی



حوزه‌های آموزشی، تداوم در آموزش و انتقال به نسل‌های بعدی همراه باشد، جامعه‌ای بهتر خواهیم داشت. اشتباهات، نتیجه ناآگاهی افراد است و در صورتی که ما افرادی آگاه و مطلع تربیت کنیم، نسل‌های بعدی با مشکلات کمتری مواجه خواهند شد. ضمن اینکه آموزش در سنین پایین تبدیل به فرهنگ شده و در ذهن کودکان نهادینه می‌شود. بنابراین با تداوم برنامه‌های آموزشی فراگیر و همراهی سازمان‌ها و گروه‌های مرتبط، در آینده جامعه‌ای آگاه و مطلع از قوانین را خواهیم ساخت (ابوالحسنی، ۱۳۸۸).

حال اگر قرار باشد که این آموزش در سنین کودکی صورت گیرد بهتر است که با استفاده از وسایل بازی و سرگرمی صورت پذیرد. در حقیقت برای رسیدن به هر تجربه‌ای، بازی کوتاه‌ترین راه است. بازی در هر شکل و نوعی، امتداد کودکی به بزرگسالی است. بازی کردن باعث شادابی و طراوت بیشتر کودکان می‌شود. دیدگاه آنها را تغییر می‌دهد، خلاقیت آنها را تحریک می‌کند و توانایی کودکان را برای انجام کارهای زندگی افزایش می‌دهد. بر قدرت و توان و قابلیت اجتماعی آنها می‌افزاید، استقلال و خودباوری را در آنها رشد می‌دهد و مهم‌تر از همه، رفتارهای اجتماعی، پیروی از قوانین و مقررات و اصول جوانمردی و عدالت و انصاف و رفتار نیک و اخلاقی را در آنها تقویت می‌کند (عسگری زاده، ۱۳۸۵).

بازی مؤثرترین و اصلی‌ترین راه یادگیری برای کودکان است. بنابراین می‌توان با برنامه‌ریزی هدفمند از بازی برای آموزش موضوع‌های علمی، مهارت‌های اجتماعی، اصول اخلاقی، رفتاری و ارزش‌ها و باورهای اجتماعی سود جست (شجاعی، ۱۳۸۷).

افلاطون نخستین کسی بود که نقش بازی را نه تنها در رشد و پرورش کودکان و همچنین تحول شخصیت آنان مؤثر می‌داند بلکه آن را وسیله‌ای برای شناختن توانایی‌های کودک می‌شمارد و معتقد است که آموزش کودکان باید با بازی همراه باشد، زیرا مربی از این راه بهتر می‌تواند توانایی‌های کودک را بشناسد. در همین راستا کومینیوس<sup>۱</sup> نظر می‌دهد که «بازی وسیله‌ای لذت بخش و یکی از عوامل آموزش کودک است». روسو<sup>۲</sup> فیلسوف فرانسوی معتقد است: «بازی برای پرورش حواس به منزله فعالیت طبیعی و مهم است». این دانشمند نخستین

1. Comenius

2. Rousseau

اروپایی است که درباره بازی کودکان سخن گفته است (مؤتقی، ۱۳۸۰).

ظاهراً قبل از روسو در اروپا کسانی بوده‌اند که به بازی توجه داشته‌اند، ولی در تحقیقات اولیه‌ای که انجام شده است به بازی و مسایل آن با دید بزرگسالانه می‌نگریستند. یعنی آن گونه که بزرگسالان وضع و فعالیت خود را بررسی می‌کردند بازی کودکان را هم در مقایسه با خود بررسی می‌کردند (منصور، ۱۳۶۲).

فروبل<sup>۱</sup> نیز معتقد بود بازی بهترین وسیله برای رشد آدمی در دوره کودکی است و بیان می‌کند که به دلیل اینکه بازی انعکاس فعالیت‌های درونی کودک و همچنین صادقانه و پاک‌ترین فعالیت او و مبین طبیعت نهانی و زندگی درونی وی است، برای آرامش، صفا، رضایت خاطر او مفید است. پس بازی آن چنان که در گذشته می‌پنداشتند، امری عبث و بی ارزش نیست، باید جدی با آن برخورد شود و برای آن اهمیت قائل شد. در اینجا نکته مهم این است که پیش از فروبل بازی کودکان امری پیش پا افتاده بود به طوری که اولیای کودکان و مربیان بی اطلاع و بی تجربه، کودکان را از پرداختن به بازی منع می‌کردند. اما پس از فروبل که در حقیقت هشداردهنده اولیای و مربیان و نقطه عطفی بود برای اعتنا و توجه بزرگسالان به امر کودکان و بازی آنها، مربیان دیگری مانند مونتسوری<sup>۲</sup> متوجه شدند که بازی بهترین وسیله آموزش کودک است و عناصر اصلی بازی‌های معمولی کودکان را استخراج کردند و آنها را برای آنکه شایسته آموزش کودک باشد بازسازی کردند.

همان‌طور که ذکر شد بازی پیش از فروبل امر قابل اعتنایی نبوده است و درباره آن و پیدایش و تحولش سخنی گفته نشده است، مگر اشاره‌هایی که در حکایات و سرگذشت اشخاص آن هم به صورت نادر در بررسی شرح احوال بزرگان شده است. به هر حال در چنین مواردی نمی‌توان خصلت‌ها و خصوصیات بازی‌هایی را که کودکان بدانها می‌پرداخته‌اند دریافت و چگونگی آنها را بازگو کرد (مؤتقی، ۱۳۸۰).

پیازه<sup>۳</sup> (۱۹۸۰-۱۸۹۶) معتقد بود بازی راهی است برای دسترسی به جهان بیرون و لمس آن

1. Frobel
2. Montessori, M
3. Piaget

به گونه ای که با وضع کنونی فرد مطابقت داشته باشد. وی معتقد بود بازی در رشد کودک نقش اساسی دارد. کار او بیشتر درباره چگونگی رشد ذهنی بود و در این زمینه چهار مرحله زیر را بیان کرد:

(الف) مرحله حسی - حرکتی (بازی از طریق حرکات بدنی - از تولد تا ۱۸ ماهگی).

(ب) مرحله سمبولیک (بازی های نمایشی کودکان - از ۱۸ ماهگی تا ۷ سالگی).

(ج) مرحله ملموس و گسترش یافته (از ۷ تا ۱۲ سالگی).

(د) مرحله بازی های با قاعده (از ۱۲ سالگی تا بزرگسالی).

دکرولی<sup>۱</sup> دانشمند و متخصص آموزش و پرورش، بیش از دیگران بر ارزش های آموزشی بازی تأکید کرده است. وی معتقد است که از طریق بازی کودکان اشیای معمولی و آشنا و تصویرهایی از صحنه های زنده را جای اشکال انتزاعی هندسی قرار می دهند و در فراگیری آنان تسهیل به عمل می آید. به نظر او بازی با جنبه های حسی - حرکتی (به کار انداختن حواس و انجام فعالیت های مختلف)، تخیلی (بازی های تقلیدی)، هوشی (بازی های معمایی) و اجتماعی (بازی های گروهی) از ارزش آموزشی و سازندگی قابل توجهی برخوردار است.

بنابراین بازی کردن کودکان را به هیچ عنوان نمی توان وقت تلف کردن دانست زیرا بخش مهمی از آینده کودک با بازی کردن شکل می گیرد و استعداد های نهفته و پنهان او، فرصت شکوفایی می یابند. بسیاری از مریبان، بازی را بهترین راه یادگیری و پرورش کودک می دانند. از سوی دیگر، نتایج بررسی های متعدد حاکی از این امر است که هرچه حس های بیشتری از شاگردان به کار گرفته شود، این امر سبب تثبیت یادگیری و بقای آموخته ها (یادداری) به مدت طولانی تر می شود. این امر بهره گیری از رسانه های متعدد و متنوع در فرایند یاددهی - یادگیری را مورد تأکید قرار می دهد (امیر تیموری، ۱۳۸۶)

روش هایی که برای آموزش موضوعات مختلف به کودکان انتخاب می شوند باید به حدی جذابیت داشته باشند که کودک را به سمت خود جذب کند. از جمله رسانه هایی که به نظر می رسد برای آموزش این موضوع به کودکان می توان استفاده کرد بازی های فکری آموزشی

1. Decroly

است. هریک از ما تا به حال با مزایای استفاده از رسانه‌هایی با عنوان چندحسی آشنا شده‌ایم، بازی‌های آموزشی نیز از زیرمجموعه‌های رسانه‌های چندحسی است. بازی‌های آموزشی به عنوان رسانه‌ای مفید و کارآمد در سطوح مختلف آموزش‌های رسمی و غیررسمی می‌توانند مورد استفاده قرار گیرند. هدف از این بازی‌ها، فقط تفنن یا پرکردن اوقات فراغت نیست. بلکه آنها در ضمن ایجاد لحظاتی لذت بخش و فرح‌انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجاربی نزدیک به تجارب دست اول سبب یادگیری سریع‌تر و پایدارتر می‌شوند (امیر تیموری، ۱۳۸۶).

### سئوال‌های تحقیق

- آیا استفاده کودکان از بازی‌های آموزشی در یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی تأثیر دارد؟
- آیا استفاده کودکان از بازی‌های آموزشی در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی تأثیر دارد؟
- آیا استفاده کودکان از بازی‌های آموزشی در احترام به قانون تأثیر دارد؟
- آیا میزان تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی در یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی در بین دختران و پسران متفاوت است؟
- آیا میزان تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی در بین دختران و پسران متفاوت است؟
- آیا میزان تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی در احترام به قانون در بین دختران و پسران متفاوت است؟

### فرضیه‌های تحقیق

- استفاده کودکان از بازی‌های آموزشی در یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی تأثیر مثبت دارد.
- استفاده کودکان از بازی‌های آموزشی در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی تأثیر مثبت دارد.

- استفاده کودکان از بازی‌های آموزشی در احترام به قانون تأثیر مثبت دارد.
- تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی در بین دختران و پسران متفاوت است.
- تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی در یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی در بین دختران و پسران متفاوت است.
- تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی در احترام به قانون در بین دختران و پسران متفاوت است.

### روش‌شناسی تحقیق

این پژوهش به لحاظ ماهیت موضوع و اهداف آن و به دلیل استفاده از نتایج آن در زمینه آموزش و یادگیری از نوع کاربردی است. بر مبنای نوع متغیرها روش این پژوهش شبه آزمایشی است. جامعه مورد بررسی در این پژوهش، دانش‌آموزان مقطع ابتدایی تهران بود. نمونه مورد بررسی با شیوه نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای انتخاب شدند. ابتدا مناطق آموزش و پرورش شهر تهران به پنج قسمت شمال، جنوب، شرق، غرب و مرکزی تقسیم شد. سپس یک منطقه آموزشی به طور تصادفی انتخاب شد. در مرحله بعد دو مدرسه پسرانه و دو مدرسه دخترانه انتخاب و از هر کدام یک کلاس انتخاب شد. یک کلاس در مدرسه دخترانه و یک کلاس در مدرسه پسرانه به گروه آزمایش (آموزش با استفاده از بازی آموزشی) و یک کلاس در هر مدرسه دخترانه و پسرانه به گروه کنترل (بدون آموزش) اختصاص داده شد.

از دانش‌آموزان پیش‌آزمونی در زمینه اطلاعات آنان در مورد علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی به عمل آمد و سپس بازی طراحی شده توسط محقق در اختیار دانش‌آموزان قرار گرفت. پس از دو هفته با استفاده از پس‌آزمون میزان یادگیری مقررات و علائم رانندگی و احترام به قانون اندازه‌گیری شد. این پس‌آزمون از دو قسمت یک آزمون چهارگزینه‌ای با ۳۰ سؤال برای سنجش میزان یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی و پرسش‌نامه‌ای با ۲۰ سؤال برای سنجش میزان احترام به قانون تشکیل شده است.

در این پژوهش برای تعیین روایی محتوایی ابزار و آزمون طراحی شده از نظر متخصصان

استفاده شد. با مراجعه به محتوای بازی مذکور سؤال‌های آزمون و پرسش‌نامه تهیه شد و بعد با توجه به نظرات استادان و تنی چند از کارشناسان متخصص در حیطه آموزش و همچنین نظر کارشناسان آموزش در راهنمایی و رانندگی تهران بزرگ سؤال‌ها تصحیح شدند و سپس با اجرای آزمایشی پرسش‌نامه و آزمون بر روی تعدادی از کودکان و رفع نقاط ضعف سئوالات، پرسش‌نامه و آزمون اصلی تدوین و برای اجرای نهایی آماده شد.

برای سنجش پایایی آزمون و پرسش‌نامه، از بین روش‌های همسانی درونی از روش آلفای کرونباخ استفاده شد. با اجرای پرسش‌نامه و آزمون، ضریب پایایی محاسبه شده برای پرسش‌نامه ۲۰ سؤالی این پژوهش ۰/۸۶ به دست آمد و برای آزمون ۳۰ سؤالی ۰/۷۳ به دست آمد.

#### یافته‌های تحقیق

هدف از انجام این پژوهش، بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی (محقق ساخته) در یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی و احترام به قانون در کودکان دختر و پسر ۷ تا ۱۲ ساله و تفاوت آن در دو جنس بود.

با استفاده از پرسش‌نامه سنجش میزان احترام به قانون و آزمون یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی نتایج جمع‌آوری، طبقه‌بندی و منظم شدند. داده‌ها در سطح توصیفی (میانگین، انحراف استاندارد و ...) و استنباطی (تحلیل واریانس و آزمون t دو گروه مستقل) مورد تحلیل قرار گرفتند.

نتایج توصیفی میزان یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی در جدول ۱ ارائه شده است.

جدول ۱: توزیع فراوانی میزان یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی در پیش آزمون، پس آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل

فراوانی	میانگین	انحراف استاندارد	خطای استاندارد میانگین	کمترین نمره	بیشترین نمره
پیش آزمون	۹/۲۵	۲/۱۴	۰/۳۳	۰	۱۳
پس آزمون	۱۰/۸۰	۲/۴۷	۰/۳۹	۷	۱۵
کنترل	۸/۵۲	۲/۴۳	۰/۳۷	۴	۱۳
مجموع	۹/۵۰	۲/۵۲	۰/۲۲		

همان‌طور که نتایج جدول ۱ نشان می‌دهد، میانگین یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی در پس آزمون گروه آزمایش بیش از دو مورد دیگر است. به منظور بررسی وجود تفاوت معنادار بین نتایج سه گروه، داده‌ها با استفاده از تحلیل واریانس مورد بررسی قرار گرفتند (جدول ۲).

جدول ۲: خلاصه تجزیه و تحلیل واریانس یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی در پیش آزمون، پس آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل

مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح اطمینان
۱۱۱/۱۱۶	۲	۵۵/۰۵۸	۹/۹۲۱	۰/۰۱
۶۶۰/۳۷۶	۱۱۹	۵/۵۴۹		
۷۷۰/۴۹۲	۱۲۱			

با توجه به نتایج ارائه شده در جدول ۲،  $F(۹/۹۲۱)$  محاسبه شده در سطح اطمینان (۰/۰۱) با درجه آزادی ۱۲۱ از  $F(۴/۷۸)$  جدول بزرگ‌تر است. بنابراین بین سه پیش آزمون، پس آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل در یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی تفاوت معناداری وجود دارد.

جدول ۳: نتایج آزمون توکی Tukey از میزان یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی در پیش آزمون، پس آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل

سطح اطمینان	خطای استاندارد میانگین	تفاوت میانگین‌ها	(J) GROUP <sub>۲</sub>	(I) GROUP <sub>۲</sub>
۰/۰۱۱	۰/۵۲	۱/۵۵	پس آزمون گروه آزمایش یادگیری علائم	پیش آزمون آزمایش
۰/۳۴۷	۰/۵۲	۰/۷۲	آزمون گروه کنترل یادگیری علائم	
۰/۰۱۱	۰/۵۲	۱/۵۵	پیش آزمون گروه آزمایش یادگیری علائم	پس آزمون آزمایش
۰/۰۱	۰/۵۲	۲/۲۷	آزمون گروه کنترل یادگیری علائم	
۰/۳۴۷	۰/۵۲	۰/۷۲	پیش آزمون گروه آزمایش یادگیری علائم	کنترل
۰/۰۱	۰/۵۲	۲/۲۷	پس آزمون گروه آزمایش یادگیری علائم	

داده‌های جدول ۳ نشان می‌دهد که تفاوت میان میانگین‌های پیش آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل در یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی (۰/۳۴۷) معنادار نمی‌باشد و بین میانگین‌های پس آزمون با پیش آزمون گروه آزمایش و همچنین آزمون گروه کنترل و پس آزمون گروه آزمایش در یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی در سطح اطمینان ۰/۰۱ تفاوت معناداری وجود دارد. با توجه به تفاوت‌های میانگین به دست آمده بین پس آزمون با پیش آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل تفاوت معناداری وجود دارد و این تفاوت با توجه به میانگین‌های به دست آمده، یادگیری بیشتر را در گروه آزمایش نشان می‌دهد. بنابراین استفاده کودکان از بازی‌های آموزشی در یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی تأثیر دارد.

نتایج توصیفی بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی در جدول ۴ ارائه شده است.



جدول ۴: توزیع فراوانی میزان یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی در پیش آزمون، پس آزمون گروه

آزمایش و گروه کنترل

بیشترین نمره	کمترین نمره	خطای استاندارد میانگین	انحراف استاندارد	میانگین	فراوانی	
۱۳	۸	۰/۲۰	۱/۲۷	۱۰/۸۵	۴۰	پیش آزمون
۱۵	۸	۰/۲۷	۱/۷۳	۱۲/۷۲	۴۰	پس آزمون
۱۵	۴	۰/۳۸	۲/۴۷	۱۰/۰۴		کنترل
۱۵	۴	۰/۱۹	۲/۲۰	۱۱/۱۸		مجموع

همان طور که در جدول ۴ نشان داده شده است میانگین پس آزمون در گروه آزمایش از پیش آزمون و آزمون گروه کنترل بیشتر است.

به منظور تحلیل نتایج میزان یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی از تحلیل واریانس استفاده شد (جدول ۴).

جدول ۵: خلاصه تجزیه و تحلیل واریانس یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی برای پیش آزمون، پس آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل

سطح اطمینان	F	میانگین مجذورات	درجه آزادی	مجموع مجذورات	
۰/۰۱	۲/۱۱۹	۷۶/۸۴۲	۲	۱۵۳/۶۸۴	بین گروهی
		۳/۶۳۸	۱۱۹	۴۳۲/۹۸۰	درون گروهی
			۱۲۱	۵۸۶/۶۶۴	مجموع

بررسی نتایج جدول شماره ۵ نشان می دهد که  $F(۲/۱۱۹)$  محاسبه شده در سطح اطمینان (۰/۰۱) با درجه آزادی ۱۲۱ از  $F(۴/۷۸)$  جدول بزرگتر است. بنابراین بین پیش آزمون، پس آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی تفاوت معنادار وجود دارد.

جدول ۶: نتایج آزمون توکی Tukey از میزان یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی در پیش آزمون، پس آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل

سطح اطمینان	خطای استاندارد میانگین	تفاوت میانگین‌ها	(J) GROUP۲	(I) GROUP۲
۰/۰۱	۰/۴۲۶۵۳	۱/۸۷۵۰	پس آزمون گروه آزمایش یادگیری علائم	پیش آزمون
۰/۱۴۲	۰/۴۲۱۴۲	۰/۸۰۲۴	آزمون گروه کنترل یادگیری علائم	
۰/۰۱	۰/۴۲۶۵۳	۱/۸۷۵۰	پیش آزمون گروه آزمایش یادگیری علائم	پس آزمون
۰/۰۱	۰/۴۲۱۴۲	۲/۶۷۷۴	آزمون گروه کنترل یادگیری علائم	
۰/۱۴۲	۰/۴۲۱۴۲	۰/۸۰۲۴	پیش آزمون گروه آزمایش یادگیری علائم	کنترل
۰/۰۱	۰/۴۲۱۴۲	۲/۶۷۷۴	پس آزمون گروه آزمایش یادگیری علائم	

اطلاعات جدول شماره ۶ نشان می‌دهد که تفاوت میان میانگین‌های پیش آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی (۰/۱۴۲) معنادار نمی‌باشد و بین میانگین‌های پس آزمون با پیش آزمون گروه آزمایش و همچنین آزمون گروه کنترل و پس آزمون گروه آزمایش در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی در سطح اطمینان ۰/۰۱ تفاوت معنادار وجود دارد. با توجه به تفاوت‌های میانگین به‌دست آمده بین پس آزمون با پیش آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل تفاوت معناداری وجود دارد و این تفاوت با توجه به میانگین‌های به‌دست آمده، یادگیری بیشتر را در گروه آزمایش نشان می‌دهد. بنابراین استفاده کودکان از بازی‌های آموزشی در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی تأثیر دارد. نتایج توصیفی بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی در یادگیری احترام به قانون در جدول ۷ ارائه شده است.

جدول ۷: توزیع فراوانی میزان یادگیری احترام به قانون در گروه کنترل و آزمایش

خطای استاندارد میانگین	انحراف استاندارد	میانگین	فراوانی	
۱/۶۳۴۵۹	۱۰/۵۹۳۳۴	۸۰/۶۹	۴۲	گروه کنترل
۱/۴۶۰۱۳	۹/۲۳۴۶۹	۸۷/۴۵	۴۰	گروه آزمایش

ملاحظه فراوانی جدول ۷ نشان می‌دهد که میانگین جدول توزیع فراوانی گروه کنترل (۸۰/۶۹) و گروه آزمایش (۸۷/۴۵) است که بین میانگین این دو گروه اختلاف وجود دارد.

جدول ۸: آزمون t دو گروه مستقل برای تفاوت میانگین‌های دو گروه کنترل و آزمایش در یادگیری احترام به قانون.

آزمون t برای برابری میانگین‌ها					سطوح تست برای برابری واریانس‌ها		
خطای استاندارد تفاوت‌ها	تفاوت میانگین‌ها	سطح اطمینان	درجه آزادی	t	سطح اطمینان	F	
۲/۱۹	۶/۷۵	۰/۰۱	۸۰	۳/۰۷۴	۰/۲۷۶	۱/۲۰۴	فرض یکنواختی واریانس‌ها
۲/۱۹	۶/۷۵	۰/۰۱	۷۹/۳۹۳	۳/۰۸۴			فرض یکنواخت نبودن واریانس‌ها

همان‌طور که ملاحظه می‌شود t محاسبه شده با درجه آزادی ۸۰ و با احتمال خطای ۰/۰۱ مساوی ۳/۰۷۴ است. چون t محاسبه شده (۳/۰۷۴) از t جدول (۲/۳۵) بزرگ‌تر است. بنابراین فرض صفر رد می‌شود. نتیجه می‌گیریم که بین میانگین گروه آزمایش و گروه کنترل تفاوت وجود دارد در نتیجه سومین فرضیه پژوهشی تأیید می‌شود که استفاده کودکان از بازی‌های آموزشی در احترام به قانون تأثیر دارد.

تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی

جدول ۹: توزیع فراوانی پس‌آزمون گروه آزمایش در یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی بر حسب جنس

خطای استاندارد میانگین	انحراف استاندارد	میانگین	فراوانی	
۰/۵۰	۲/۲۵	۹/۶	۲۰	پس‌آزمون گروه آزمایش دختر در یادگیری علائم
۰/۴۷	۲/۱۰	۱۲	۲۰	پس‌آزمون گروه آزمایش پسر یادگیری علائم

ملاحظه فراوانی جدول ۹ نشان می‌دهد که میانگین جدول توزیع فراوانی پس‌آزمون گروه آزمایش دختر یادگیری علائم (۹/۶) و پس‌آزمون گروه آزمایش پسر یادگیری علائم (۱۲) است که بین میانگین این دو گروه اختلاف وجود دارد.

جدول ۱۰: آزمون t دو گروه مستقل برای تفاوت میانگین‌های پس‌آزمون گروه آزمایش یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی بر حسب جنس

آزمون t برای برابری میانگین‌ها				سطوح تست برای برابری وایانس‌ها			
خطای استاندارد تفاوت‌ها	تفاوت میانگین‌ها	سطح اطمینان	درجه آزادی	t	سطح اطمینان	F	
۰/۶۸	۲/۴	۰/۰۱	۳۸	۳/۴۷۹	۰/۷۸۲	۰/۰۷۸	فرض یکنواختی واریانس‌ها
۰/۶۸	۲/۴	۰/۰۱	۳۷/۸۱	۳/۴۷۹			فرض یکنواخت نبودن واریانس‌ها

همان‌طور که ملاحظه می‌شود t محاسبه شده با درجه آزادی ۳۸ و با احتمال خطای ۰/۰۱ مساوی ۳/۴۷۹ است. چون t محاسبه شده (۳/۴۷۹) از t جدول (۱/۶۸۴) بزرگ‌تر است. بنابراین فرض صفر رد می‌شود. نتیجه می‌گیریم که بین میانگین دو گروه دختر و پسر تفاوت معناداری وجود دارد و این تفاوت با توجه به میانگین‌های به دست آمده، یادگیری بیشتر علائم راهنمایی و رانندگی را در پسران نشان می‌دهد. بنابراین استفاده از بازی‌های آموزشی در

یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی در بین دختران و پسران تفاوتی معنادار دارد.

جدول ۱۱: توزیع فراوانی پس آزمون گروه آزمایش در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی بر حسب جنس

خطای استاندارد میانگین	انحراف استاندارد	میانگین	فراوانی	
۰/۳۵۱۵۰	۱/۵۷	۱۲/۴۵	۲۰	پس آزمون گروه آزمایش دختر در یادگیری مقررات
۰/۴۲۳۰۲	۱/۸۹	۱۳	۲۰	پس آزمون گروه آزمایش پسر در یادگیری مقررات

ملاحظه فراوانی جدول ۱۱ نشان می‌دهد که میانگین جدول توزیع فراوانی پس آزمون گروه آزمایش دختر در یادگیری مقررات (۱۲/۴۵) و گروه آزمایش پسر در یادگیری مقررات (۱۳) است که بین میانگین این دو گروه اختلاف چندانی وجود ندارد.

جدول ۱۲: آزمون t دو گروه مستقل برای تفاوت میانگین‌های پس آزمون گروه آزمایش در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی بر حسب جنس

آزمون t برای برابری میانگین‌ها					سطوح تست برای برابری واریانس‌ها		
خطای استاندارد تفاوت‌ها	تفاوت میانگین‌ها	سطح اطمینان	درجه آزادی	t	سطح اطمینان	F	
۰/۵۵	۰/۵۵	۰/۳۲۴	۳۸	۱	۰/۷۷۶	۰/۰۸۲	فرض یکنواختی واریانس‌ها
۰/۵۵	۰/۵۵	۰/۳۲۴	۳۶/۷۶۷	۱			فرض یکنواخت نبودن واریانس‌ها

همان‌طور که ملاحظه می‌شود t محاسبه شده با درجه آزادی ۳۸ و با احتمال خطای ۰/۳۲۴۰ مساوی ۱ است. چون t محاسبه شده (۱) از جدول (۱/۶۸۴) کوچک‌تر است. بنابراین فرض صفر رد نمی‌شود. نتیجه می‌گیریم که بین میانگین دو گروه دختر و پسر تفاوت معناداری وجود

تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی

ندارد بنابراین تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی در یادگیری مقررات راهنمایی و رانندگی در بین دختران و پسران یکسان است.

جدول ۱۳: توزیع فراوانی میزان یادگیری احترام به قانون گروه آزمایش بر حسب جنس

فراوانی	میانگین	انحراف استاندارد	خطای استاندارد میانگین
۲۰	۸۶/۰۵	۹/۲۶	۲/۰۷
۲۰	۸۸/۸۵	۹/۲۲	۲/۰۶

ملاحظه فراوانی جدول ۱۳ نشان می‌دهد که میانگین جدول توزیع فراوانی گروه آزمایش احترام به قانون دختر (۸۶/۰۵) و گروه آزمایش احترام به قانون پسر (۸۸/۸۵) است که بین میانگین این دو گروه اختلاف زیادی وجود ندارد.

جدول ۱۴: آزمون t دو گروه مستقل برای تفاوت میانگین‌های گروه آزمایش در یادگیری احترام به قانون بر حسب جنس

آزمون t برای برابری میانگین‌ها				سطوح تست برای برابری وایانس‌ها		
خطای استاندارد تفاوت‌ها	تفاوت میانگین‌ها	سطح اطمینان	درجه آزادی	t	سطح اطمینان	F
۲/۹۲	۲/۸	۰/۳۴۴	۳۸	۰/۹۵۸	۰/۸۶۷	۰/۰۲۸
۲/۹۲	۲/۸	۰/۳۴۴	۳۷/۹	۰/۹۵۸		

همان‌طور که ملاحظه می‌شود t محاسبه شده با درجه آزادی ۳۸ و با احتمال خطای ۰/۳۴۴ مساوی ۰/۹۵۸۰ است. چون t محاسبه شده (۰/۹۵۸۰) از جدول (۱/۶۸۴) کوچک‌تر است. بنابراین فرض صفر رد نمی‌شود. نتیجه می‌گیریم که بین میانگین دو گروه دختر و پسر تفاوت

معناداری وجود ندارد. بنابراین تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی در احترام به قانون در بین دختران و پسران یکسان است.

### نتیجه گیری

در تحقیق حاضر محقق در تلاش بوده است تا نقش بازی‌های آموزشی را به طور ویژه در یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی و احترام به قانون بررسی کند. نتایج تحقیق نشان داد که بازی آموزشی می‌تواند تأثیر بسزایی در یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی و احترام به قانون داشته باشد. از آنجائی که کودکان به عنوان عضوی از جامعه که نقش‌های متفاوتی در ترافیک را نیز خواهند داشت، همواره با خطرات زیادی در زمینه عبور و مرور تهدید می‌شوند و برای مقابله با این خطرات باید به کودکان آموزش مؤثر داده شود. با توجه به اهمیت موضوع آموزش علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی به کودکان لازم و ضروری است که از نتایج این تحقیق در زمینه آموزش این موضوع به کودکان استفاده شود. اما وضعیت موجود مدارس و جامعه نشان می‌دهد که با وجود ادبیات غنی در زمینه تعلیم و تربیت و روان‌شناسی متأسفانه استفاده عملی و کاربردی از نظریه‌های تعلیم و تربیت و روان‌شناسی در عرصه آموزش صورت نمی‌گیرد.

این تحقیق نشان دهنده این نکته است که در حالی که با استفاده از روش‌های فعلی آموزش، کودکان معمولاً رغبتی به مشارکت در فعالیت‌های آموزشی ندارند، به کارگیری بازی‌های آموزشی می‌تواند موانع عدم انگیزه و اشتیاق کودکان را حذف یا کم‌رنگ کرده و به عکس عامل ایجاد انگیزه برای فعالیت کودکان در امور مختلف آموزشی و موضوعات متفاوت شود و از طرف دیگر استفاده از بازی‌های آموزشی به گونه‌ای کودک را در محیطی شبیه به محیط واقعی قرار می‌دهد تا موضوع مورد آموزش برای کودک قابل درک و لمس شود.

غنی و جذاب کردن محیط آموزشی و به فعالیت واداشتن کودکان در محیط آموزشی از جمله مواردی است که در نظریه‌های جدید آموزش و یادگیری به آن تأکید بسیار می‌شود. بنابراین کاربرد بازی‌های آموزشی در آموزش موضوعات متفاوت یکی از راهکارهای غنی‌سازی و

ایجاد مشارکت در کودکان است.

نتایج نشان دادند که بازی‌های آموزشی یادگیری علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی و احترام به قانون در کودکان ۷ تا ۱۲ ساله را افزایش می‌دهد. نتایج بررسی حاضر با بررسی‌های سلیمان (۱۳۷۲)، رسولی (۱۳۷۶)، رفیعی (۱۳۸۵) و صفریان (۱۳۸۶) که تأثیر بازی‌ها را در تحول ذهنی و اجتماعی و پیشرفت تحصیلی کودکان تأکید کردند همسو می‌باشد. همچنین نتایج این پژوهش با بررسی‌های صورت گرفته توسط سیدعامری (۱۳۷۷)، مظفری (۸۶-۱۳۸۵) که به تأثیر مثبت بازی‌های آموزشی بر رشد خلاقیت و زبان آموزی کودکان دست یافته بودند هم‌خوانی دارد. جعفری زرین قبایی (۱۳۸۱) و ناصری (۱۳۸۳) نیز به این نتیجه رسیدند که از بازی‌های آموزشی می‌توان در افزایش هوش بهر کودکان و تقویت حافظه کوتاه مدت سود جست که با نتایج پژوهش حاضر در یک راستا می‌باشند. در تحقیق اکبری (۱۳۸۴) نشان داده شد که بازی‌ها بر مهارت‌های دستی کودکان تأثیر مثبت دارد.

### پیشنهادها

در راستای انجام پژوهش حاضر پیشنهادهایی به گروه‌هایی که در آموزش کودکان دخیل می‌باشند داده شده است که به شرح زیر ارائه می‌شوند:

- به طراحان آموزشی پیشنهاد می‌شود به طراحی بازی‌های آموزشی در راستای آموزش موضوعات متفاوت بیشتر روی بیاورند و در حین طراحی آموزشی به کیفیت کار توجه کافی داشته باشند. همچنین لازم است به میزان جذابیت و انعطاف پذیری و کارایی بازی آموزشی در رابطه با موضوع مورد آموزش دقت نمایند.

نظرخواهی از معلمان و مربیان در رابطه با موضوعات مورد نیاز به طراحی بازی آموزشی به کار طراحان کمک بسیار زیادی می‌کند و لازم است پس از طراحی و تولید توضیح دقیق و کامل به معلمان و مربیان و استفاده کنندگان بازی‌های آموزشی در رابطه با طرز استفاده از بازی‌های آموزشی توسط طراح آموزشی صورت بگیرد.



• بررسی میزان تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی در آموزش موضوعات متفاوت و بررسی میزان استفاده صحیح و به جا از بازی‌های آموزشی در آموزش موضوعات متفاوت به ارزشیابان آموزشی و محققان توصیه می‌شود.

• به مربیان استفاده بیشتر و به موقع از بازی‌های آموزشی در آموزش موضوعات متفاوت توصیه می‌شود. همچنین لازم است مربیان به طراحان آموزشی پیشنهاد طراحی بازی آموزشی در موضوعاتی که دانش آموزان در آن مشکل یادگیری دارند را بدهند. بهتر است هریک از مربیان شناخت کافی و دقیق از بازی‌های آموزشی داشته باشند تا بتوانند صحیح و به جا از آن استفاده کنند.

• به والدین توصیه می‌شود قبل از تهیه بازی آموزشی برای یادگیری فرزندان خود اطلاعات کافی را کسب کنند و از کیفیت وسیله مورد نظر اطمینان حاصل کنند.

به والدین توصیه می‌شود استفاده فرزندان از بازی‌های آموزشی را مورد استقبال قرار دهند و آنها را منع نکنند و فرزندان را به استفاده از این وسایل جهت آموزش و یادگیری ترغیب کنند. • به تولید کنندگان پیشنهاد می‌شود به طراحان آموزشی در جهت تولید طرح‌های نو و ابتکاری بیشتر یاری برسانند و به تولید محصولات با کیفیت و اصولی دقت و توجه کافی داشته باشند.

• از مسئولان درخواست می‌شود به طراحان و پژوهشگران در مهیاسازی امکانات و شرایط لازم جهت طراحی بازی‌های آموزشی بیشتر کمک کنند و از حمایت مالی در جهت تولیدات آموزشی دریغ نورزند.

• از آنجائیکه این پژوهش در یک گروه سنی خاص و بر روی بازی خاص انجام شده است بنابراین پیشنهاد می‌شود که در پژوهش‌های بعدی گروه‌های دیگر سنی و دیگر بازی‌های آموزشی هم مورد بررسی قرار گیرد.

• پیشنهاد می‌شود که برای اینکه تعمیم این مفهوم که بازی آموزشی در امر آموزش تأثیر مثبت دارد با اطمینان بیشتری صورت بگیرد، تأثیر بازی‌های آموزشی در یادگیری موضوعات متفاوت بررسی شود. همچنین پیشنهاد می‌شود میزان آگاهی والدین و مربیان دانش آموزان در استفاده از

بازی‌های آموزشی و میزان استفاده از بازی‌های آموزشی در آموزش موضوعات متفاوت مورد بررسی قرار گیرد.

لازم است انواع روش‌های آموزش علائم و مقررات راهنمایی و رانندگی در ایران و سایر نقاط جهان مورد بررسی قرار گیرد و تأثیرات هر کدام با یکدیگر مقایسه شود.

### منابع

- ابوالحسنی، معصومه. (۱۳۸۷/۲۱). چرا این همه کودک تصادف می‌کنند؟. همشهری آنلاین. [www.hamshahrionline.ir](http://www.hamshahrionline.ir)
- احمدوند، محمدعلی. (۱۳۸۹). روانشناسی بازی. تهران: انتشارات دانشگاه پیام نور.
- اکبری، میمنت. (۱۳۸۴). بررسی تأثیر بازی‌های دستی بر مهارت دستی ضعیف کودکان ۸ ساله شهرستان بهبهان. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشکده علوم توانبخشی، دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی ایران.
- امیرتیموری، محمدحسن. (۱۳۸۶). رسانه‌های یاددهی-یادگیری (ویرایش دوم). تهران: انتشارات ساوالان.
- پیتر هیوز، فرگاس (۱۹۹۱). روانشناسی بازی، کودکان، بازی و رشد ترجمه کامران گنجی (۱۳۸۷). تهران: انتشارات رشد.
- جعفری زرین قبایی، اکرم. (۱۳۸۱). بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر حافظه کوتاه مدت دیداری دختران ناتوان ذهنی خفیف ۸ تا ۱۱ سال. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشکده روانشناسی و علوم اجتماعی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی.
- رسولی، مریم. (۱۳۷۶). بررسی تأثیر بازی درمانی بر تکامل اجتماعی کودکان ۶-۴ ساله دچار تأخیر تکامل اجتماعی در شیرخوارگاه آمنه. تهران: دانشگاه علوم بهزیستی و توان بخشی.
- رفیعی، محمدعلی. (۱۳۸۵). تأثیر بازی بر پیشرفت تحصیلی و رشد اجتماعی نوجوانان شهر اسفراین. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رودهن: دانشگاه آزاد اسلامی.
- سلمان، زهرا. (۱۳۷۲). بررسی اثر فعالیت‌های بدنی و بازی در تحول ذهنی کودکان پیش

- دبستانی. پایان دانشکده علوم انسانی دانشگاه تربیت مدرس.
- سیدعامری، میرحسین. (۱۳۷۷). بررسی تأثیر بازی‌های پرورشی در میزان خلاقیت دانش آموزان دوره ابتدایی استان آذربایجان غربی.
  - شجاعی، محمدصادق. (۱۳۸۷). بازی کودک در اسلام. قم: انتشارات بوستان کتاب.
  - صفریان، منیژه. (۱۳۸۶). بررسی تأثیر بازی بر رشد اجتماعی دانش آموزان عقب مانده ذهنی آموزش پذیر دوره ابتدایی شهر تهران. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده روانشناسی و علوم اجتماعی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی.
  - عسگری زاده، قاسم. (۱۳۸۵). راهنمای انتخاب اسباب بازی. تهران: نشر آبی.
  - فرخیده، رحمت الله. (۱۳۸۴). بدانیم و برانیم، تهران: مؤلف.
  - فرهد، مژگان. (۱۳۷۷-۷۸). بررسی تأثیر بازی آموزشی بر مهارت‌های حرکتی ظریف در کودکان ۴-۶ سال مرکز حمایتی شیرخوارگاه آمنه. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم توانبخشی، دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی ایران.
  - قزوینی نژاد، حمیرا. (۱۳۸۷). کلیات بازی درمانی. تهران: انتشارات آبیژ.
  - کودکان در ترافیک چگونه رفتار می کنند؟. (۱۳۸۷/۲/۹). مرکز اطلاعات علمی و تخصصی حمل و نقل و ترافیک. [www.ttic.ir](http://www.ttic.ir)
  - مظفری، کمال. (۱۳۸۵-۸۶). بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر زبان آموزی کودکان پیش دبستانی شهرستان روانسر. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده روانشناسی، دانشگاه علامه طباطبایی.
  - معاونت راهنمایی و رانندگی ناجا. (۱۳۸۵). آموزش جامع قوانین و مقررات راهنمایی و رانندگی. تهران: معاونت تبلیغات و روابط عمومی ساعس ناجا.
  - منصور، محمود. (۱۳۶۲). روان‌شناسی ژنتیک (تحول روانی از کودکی تا پیری). تهران: انتشارات رز.
  - مؤتقی، هایده. (۱۳۸۰). روانشناسی بازی. کرج: انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرج با همکاری نشر آریین ویژه.

- مهجور، سیامک رضا. (۱۳۸۹). روانشناسی بازی. شیراز: انتشارات ساسان.
- ناصری، حسین. (۱۳۸۳). تأثیر بازی‌های پرورشی بر هوش بهر کودکان عقب‌مانده ذهنی آموزش‌پذیر ۷ تا ۱۴ ساله شهرستان مشهد. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، مشهد: دانشگاه آزاد اسلامی.

Archive of SID