



## مقایسه تأثیر دو روش آموزش به شیوه بازی و سنتی بر یادگیری دانش آموزان ابتدایی در درس فارسی

فاطمه مرادی

دانش آموخته، دانشگاه بین المللی امام خمینی (ره)

### چکیده:

در بحث آموزش، سالانه با دانش آموزان زیادی مواجه هستیم که برای ارتقا سطح دانش خود، در مدارس حضور یافته اند، با توجه به اهمیت بحث تعلیم و تربیت یکی از چالش هایی که در آموزش مطرح است، استفاده از شیوه های به روز و جذاب در جهت یادگیری عمیق و ایجاد شور و نشاط در فضای کلاس جهت افزایش انگیزه دانش آموزان می باشد؛ اما متأسفانه چنین اتفاقی رخ نمی دهد، طبیعتاً عوامل متعددی در یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان نقش دارد که یکی از این عوامل روش تدریس است. با توجه به اینکه امروزه روش تدریس فعال، استفاده از بازی متناسب با سن و درس دانش آموزان است، بازی با ایجاد انگیزه در دانش آموزان می تواند به عملکرد و پیشرفت بیشتر دانش آموزان کمک کند. در این مقاله سعی بر این است با استفاده از انجام پژوهشی به " بررسی تأثیر روش تدریس بازی بر یادگیری دانش آموزان در درس ادبیات فارسی " پردازد و در همین راستا محقق یکی از مدارس پسرانه ابتدایی منطقه یک استان تهران را انتخاب نموده و دو کلاس را به عنوان نمونه برگزیده، کلاس اول با روش تدریس سخنرانی و کلاس دوم با روش تدریس بازی مورد مشاهده قرار گرفته، مباحث تدریس شده و تعداد جلسات در هر دو کلاس مشترک بوده و در جلسه نهایی نتایج دو شیوه ی تدریس بر دانش آموزان اعلام گشته، امید است این پژوهش در امر تدریس جذاب و یادگیری عمیق دانش آموزان گامی موثر داشته باشد.

**واژگان کلیدی:** آموزش از طریق بازی، روش تدریس فعال، روش تدریس سنتی، یادگیری



## مقدمه

ادبیات پیش از آنکه به عنوان یک موضوع درسی مطرح باشد، واژه‌ای است معرب از فارسی (۱) برخی نیز در فارسی، ادب را به معنی فرهنگ ترجمه کرده‌اند و گفته‌اند که ادب یا فرهنگ همان دانش است (۲) با توجه به این تعبیرات می‌توان گفت ادبیات جزئی جدایی‌ناپذیر از فرهنگ است. در این راستا باید گفت که آشنایی و انس با ادبیات باعث می‌شود کودکان و نوجوانان از رفتارهای شخصیت‌های ادبی درس بگیرند و چه بسا که هدف اصلی آموزش و پرورش کودکان و نوجوانان در دوره ابتدایی تکامل و تعالی مادی و معنوی آنان است و دانش آموزان با گوش کردن یا خواندن آثار ادبی، زندگی و ابعاد آن را بهتر درک خواهند کرد. بنابراین می‌توان گفت به یاری ادبیات می‌توان دانش آموزان دبستانی را با مکان‌ها، زمان‌ها و فرهنگ‌های خودی و بیگانه آشنا کرد و آنان را از دایره محدود وابسته به افکار درونی، محیط زندگی بسته و زمان حال، به دنیای دیگران، محیط آنان و زمان‌های گذشته و حتی آینده وارد ساخت.

## تاثیر آموزش بر یادگیری

انتقال فرهنگ صحیح، تفکر و عمل در صحنه‌های زندگی بدون ادبیات بسیار مشکل است، یقیناً آثار ادبی برای تحقق یکی از مهم‌ترین اهداف آموزش و پرورش انسان‌ها یعنی تغییر و اصلاح نگرش‌ها و فرهنگ‌سازی بهترین وسیله هستند. از طرف دیگر واضح است که آثار ادبی به ویژه کتاب‌های حاوی داستانک و داستان کوتاه می‌توانند راهگشای جلب انگیزه و مشارکت دانش آموزان در برنامه‌های دانش‌افزایی و مهارت‌آموزی باشند (۳) و تحقیقات سالهای اخیر نشان می‌دهد که عدم توجه به درس ادبیات فارسی بخصوص در سال‌های اولیه تحصیل منتج به این شده است که فراگیران در دروس دیگر نیز دچار ضعف شده و در فهم سایر دروس دچار مشکل شوند. ادبیات به عنوان درس "مادر" باید در صدر توجه دبیران محترم قرار گیرد؛

چرا که ادبیات به تنهایی یک درس نیست و گره خورده به هویت و فرهنگ ماست و متأسفانه گاهی به دلیل عدم اهمیت به قربت زبان مادریمان به انحطاط آن کمک می‌کنیم، متأسفانه امروزه ادبیات در بین دانش‌آموزان جذابیت والایی ندارد و یکی از دلایل آن را می‌توان کاربردی نبودن آموزش‌ها در زندگی روزمره‌ی دانش‌آموزان نام برد در این مقاله سعی کردیم به جایگاه والای درس ادبیات اشاره کنیم و یاد آور شویم که تمام تلاش ما در جهت ارائه‌ی روشی نو در تدریس، از اهمیت این درس نشأت می‌گیرد.

کودکان دبستان در سنی هستند که رشد زبان آن‌ها بی‌نهایت سریع است. محیط زبانی غنی در خانه و مدرسه باعث می‌شود مهارت‌های زبانی دانش‌آموزان توسعه بیشتری یابد. (۴) بدیهی است ادبیات اعم از قصه، داستانک، داستان کوتاه و شعر نیز در این زمینه می‌تواند نقش ارزنده‌ای داشته باشد. معلمان دوره دبستان علاوه بر تدریس اشعار و متون ادبی مندرج در کتاب



های فارسی ابتدایی باید دانش آموزان را ترغیب نمایند تا کتاب های قصه و داستان و مجلات ویژه کودک و نوجوان را مطالعه کنند. (۵) با ترغیب دانش آموزان به مطالعه کتاب های غیردرسی، در واقع به طور غیرمستقیم به رشد و توسعه مهارت های زبانی به خصوص مهارت خواندن آنان یاری می رسانیم. بدیهی است دانش آموزانی که قدرت خواندن بیشتری دارند در همه دروس از جمله درس های فارسی، املا و انشا از درجه موفقیت بیشتری برخوردار می شوند. طبیعتاً در چنین درسی که از اهمیت ویژه ای برخوردار است، یکی از عواملی که در فرایند های یادگیری و در نتیجه در وضعیت آموزش فارسی در دوره ی ابتدایی اثر می گذارد، روش های یاددهی و یادگیری این درس است، به سبب همین اهمیت تصمیم بر ارائه ی روشی تدریس از طریق بازی گرفته ایم.

### آموزش با بازی

بازی فعالیتی است که به صورت اختیاری و لذت بخش انجام می گیرد و فرد را از دنیای واقعی جدا می کند. توانایی بازی از ویژگی های مهم انسان است به گونه ای که رفتارشناسان نشان داده اند که بازی به سبب پیوند و ارتباط نزدیکی که با انگیزه اکتشاف و رضایت کنجکاوی فرد دارد نقش ترقی و پیشرفت در آموزش، یادگیری و اکتشاف در همه سنین را دارد. در حقیقت بازی به عنوان یکی از مهم ترین عوامل پیشرفت و یادگیری در کودکان شناخته شده است که نقش ها و هنجار های اجتماعی و همچنین مهارت های حل مسئله، مهارت های زبانی و فیزیکی ف سازگاری با جامعه و... را به آنان می آموزد. (۶) بازی برای کودکان یک نیاز اجتناب ناپذیر است، به بیان دیگر بازی برای کودکان همان اهمیت را دارد که آب برای ماهیان و اکسیژن برای تمامی موجودات (۷)

### روش تحقیق آموزش با بازی

در این پژوهش محقق دو کلاس پایه پنجم از دبستان پسرانه در منطقه یک استان تهران انتخاب کرده که تعداد دانش آموزان ۵۰ نفر و در هر کلاس ۲۵ نفر حضور داشتند، کلاس اول را به روش سخنرانی (سنتی) و کلاس دوم را به روش تدریس همراه با بازی های طراحی شده توسط خود شخص محقق تدریس کرده است

مطالب تدریس شده در این دو کلاس و میزان تعداد و ساعات جلسات مشترک بوده است، همچنین مطالب تدریس شده شامل دستور زبان از کتاب فارسی پایه پنجم ابتدایی می باشد (مبحث فعل، فاعل، مفعول، اسم جمع و مفرد، ترکیب وصفی و اضافی)

تعداد جلسات برای تدریس مباحث برای هر کلاس ۴ جلسه و هر جلسه ۴۵ دقیقه بوده است. و در پایان نتیجه هر دو کلاس طی ارزشیابی کتبی از دانش آموزان صورت گرفته است که نمرات ارزیابی دانش آموزان ضمیمه مقاله شده است.



## یافته های تحقیق در روش آموزش با بازی

سرانجام آگاه شدیم که نتایج به دست آمده از این پژوهش بیانگر چند مورد است که یکی از مهم ترین موارد را می توان به یادگیری عمیق تر دانش آموزان اشاره کرد:

۱\_ دانش آموزانی که در کلاس اول به روش سنتی تعلیم داده شدند به نسبت دانش آموزان کلاس دوم که تدریس با روش بازی را در بر داشتند از میانگین کمتری در امتحان برخوردار شدند

۲\_ دانش آموزان کلاس دوم به نسبت فضای شادی که حین تدریس همراه با بازی در کلاسشان حاکم بود به طبع از تثبیت بهتر مطالب در ذهن خود بهره می بردند، آنها معتقد بودند که سوالات مطرح شده در امتحان حال خوب روز تدریس در کلاس را در ذهنشان زنده می کرد و بدون استرس و اضطرابی سوالات را تحلیل کرده و پاسخ می دانند چه بسا اینکه

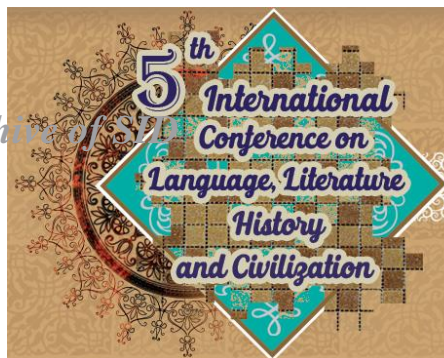
۳\_ نمرات دریافتی در امتحان کلاس دوم به نسبت کلاس اول درصد بالاتری را به خود اختصاص داده است، تاثیر دیگر تدریس با بازی،

۴\_ برای دانش آموزان کلاس دوم به نسبت کلاس اول، تمایل بیشتری به حضور در کلاس ادبیات فارسی برایشان ایجاد شده بود و چه بسا که دانش آموزان کلاس اول اغلب با حالتی کرخ و محزون در کلاس ادبیات حاضر می شدند و پس از پرس و جو به این نتیجه رسیدیم که آنها به صعب بودن مباحث عقیده دارند و تمایلی برای یادگیری مطالبی که از نظر خودشان فقط حفظ کردن طوطی وار هست ندارند.

از دیگر موارد دست یافته در این پژوهش می توان به،

۵\_ افزایش فعالیت دانش آموزان به هنگام تدریس همراه با بازی و فاصله گرفتن از فضای خشک و بی روح کلاس درس اشاره کرد .

در پایان این تعداد جلسات، آزمونی از دانش آموزان از مطالب تدریس شده به عمل آمد که کلاس اول که به روش تدریس سنتی تعلیم داده شدند میانگین ۵۶.۶٪ و کلاس دوم که به روش تدریس با بازی تعلیم داده شدند میانگین ۸۹.۱٪ را در ارزشیابی کسب کردند.



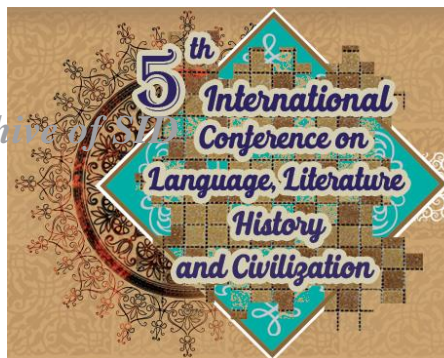
COMSTECH Inter-Islamic Network  
on Virtual Universities

Holding time: *March 2021*

Avicenna International Community College LLC

WWW.ICLP.IR INFO@ICLP.IR

	A	B	C	D	E	F
1	ردیف	نمره فارسی	میانگین فارسی	بالا ترین فارسی	پایین ترین فارسی	
2	1	73.33	56.36	92	6.67	
3	2	62.2	56.36	92	6.67	
4	3	71.22	56.36	92	6.67	
5	4	61.5	56.36	92	6.67	
6	5	69.7	56.36	92	6.67	
7	6	61.3	56.36	92	6.67	
8	7	45.2	56.36	92	6.67	
9	8	46.2	56.36	92	6.67	
10	9	22.5	56.36	92	6.67	
11	10	6.67	56.36	92	6.67	
12	11	19.5	56.36	92	6.67	
13	12	81.2	56.36	92	6.67	
14	13	59.68	56.36	92	6.67	
15	14	9.98	56.36	92	6.67	
16	15	54.2	56.36	92	6.67	
17	16	51.21	56.36	92	6.67	
18	17	92	56.36	92	6.67	
19	18	59.79	56.36	92	6.67	
20	19	80.62	56.36	92	6.67	
21	20	35.99	56.36	92	6.67	
22	21	67.85	56.36	92	6.67	
23	22	90.64	56.36	92	6.67	
24	23	46.65	56.36	92	6.67	
25	24	64.87	56.36	92	6.67	
26	25	75.2	56.36	92	6.67	



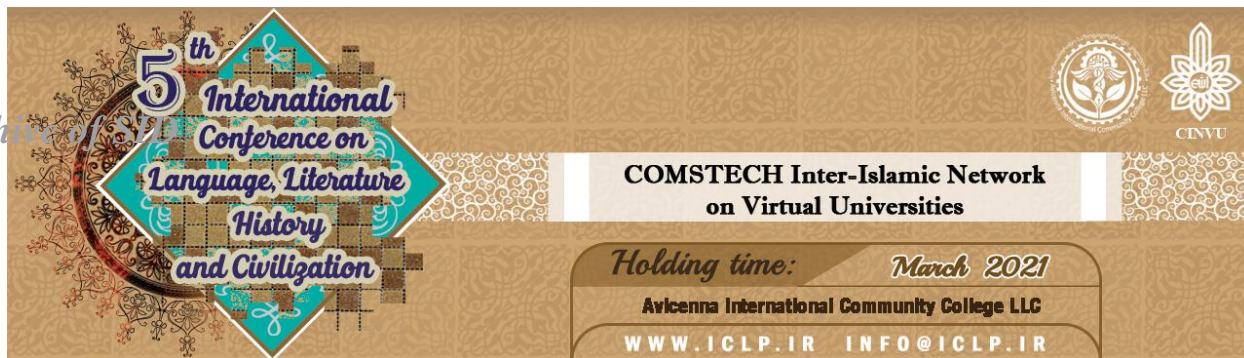
	A	B	C	D	E	F
1	ردیف	نمره فارسی	میانگین فارسی	بالا ترین فارسی	پایین ترین فارسی	
2	1	92.84	89.11	100	41.67	
3	2	78.21	89.11	100	41.67	
4	3	95.51	89.11	100	41.67	
5	4	95.8	89.11	100	41.67	
6	5	41.67	89.11	100	41.67	
7	6	98	89.11	100	41.67	
8	7	84.21	89.11	100	41.67	
9	8	85.67	89.11	100	41.67	
10	9	100	89.11	100	41.67	
11	10	90.25	89.11	100	41.67	
12	11	90.24	89.11	100	41.67	
13	12	89.43	89.11	100	41.67	
14	13	93.24	89.11	100	41.67	
15	14	86.9	89.11	100	41.67	
16	15	89.48	89.11	100	41.67	
17	16	78	89.11	100	41.67	
18	17	93.2	89.11	100	41.67	
19	18	100	89.11	100	41.67	
20	19	92.21	89.11	100	41.67	
21	20	78.54	89.11	100	41.67	
22	21	90.77	89.11	100	41.67	
23	22	100	89.11	100	41.67	
24	23	98.01	89.11	100	41.67	
25	24	94.6	89.11	100	41.67	
26	25	91.02	89.11	100	41.67	

در پایان این پژوهش نظر سنجی ای، از اولیا دانش آموزان صورت گرفت با طرح این سوال که (آیا از کلاس ادبیات فرزندم و میزان یادگیری او احساس رضایت دارم؟)

که در این نظر سنجی اولیا کلاس اول (تدریس به روش سنتی) میزان رضایت خود را ۵۶٪ اعلام نموده و اولیا کلاس دوم میزان رضایت خود را از یادگیری درس ادبیات فرزندشان ۹۷٪ اعلام نمودند.

با توجه به این تفاسیر باید گفت که یکی دیگر از اجزای جدا نشدنی از دنیای کودکان و نوجوانان بازی ها می باشند، بنابر این میتوان با طراحی بازی های هدف دار که سرگرم کننده و جذاب نیز می باشند از این علاقه مندی آنها برای کمک به درک بهتر مباحث ادبیات فارسی بهره برد. در واقع می توان بازی ها را با شیوه های متعدد مورد استفاده قرار داد که علاوه بر تاثیر علمی دانش آموزان بر کسب مهارت های جدید آنها هم اشاره کرد.

بازی ها فرصت هایی برای پیش بینی کردن، حدس زدن، تصمیم گرفتن، تثبیت کردن فراهم می آورد اما نکته ی بسیار مهم در بازی ها این است که باید با دقت فراوان طراحی شوند و با دقت بیشتری اجرا گردند و در وهله ی اول معلم خود نیز باید از مفاهیمی که میخواهد در قالب بازی ارائه دهد کاملاً آگاه باشد و برای رسیدن به هدف اصلی آموزشی بازی، کاملاً بازی



را زیر نظر بگیرد و حتی گاهی خود معلم نیز در بازی ها با دانش آموزان تعامل کند و در بازی ها حضور پیدا کند اگر از بازی ها با موفقیت استفاده شود همزمان با تشویق دانش آموزان در آنها ایجاد انگیزه رخ می دهد. (۸)

ایجاد انگیزه مهم ترین دلیل استفاده از بازی در آموزش است، در دانش آموزان انگیزه ای بسیار قوی ایجاد می شود، آنها در فعالیت غرق می شوند و باید در طول زمان نگرش آنها به موضوع ارتقا یابد. (۹)

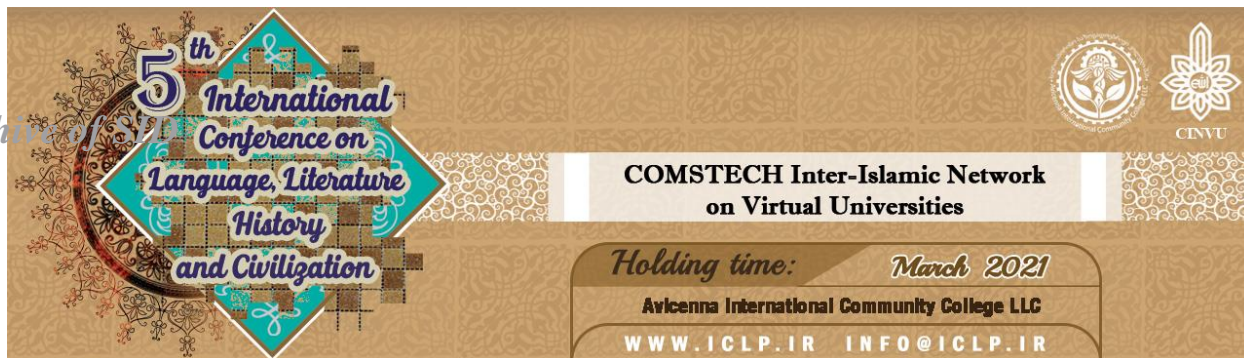
### معرفی چند نمونه از بازی های طراحی شده توسط محقق

نکته بسیار مهم در طراحی بازی ها این است که، معلم به گونه ای باید خلاق باشد و حتی میتوان از بازی های موجود در فرهنگمان که برای افراد جذاب است بهره گرفت؛

۱- برای مثال در مبحث "فعل، فاعل و مفعول" معلم می تواند از بازی دوز بین هر دو نفر استفاده کند و بجای قرار دادن شکل از دانش آموزان بخواهد در چیدمان دوز به ترتیب یک جمله بسازند که در آن ترتیب فاعل، مفعول و فعل رعایت شده باشد و هر دانش آموزی که بتواند سریعتر و هوشمندانه تر این جمله را بسازد و بازی را به پایان برساند منتخب می شود، در این هنگام دانش آموزان طبیعتاً به ذهن خود رجوع می کنند و به تفکر خود سرعت عمل می بخشند و در همان حال گاهی کلماتی که به ذهنشان می رسد برایشان خنده آور است و باعث فراهم شدن لحظاتی شاد می گردد، فرایند این بازی علاوه بر تشخیص صحیح جایگاه فاعل و مفعول و فعل در جمله و تثبیت این مبحث، به دانش آموز فرصت یادگیری و مهارت سرعت عمل بخشیدن در تصمیم گیری را می دهد.

۲- در مثالی دیگر میتوان در مبحث، "شناخت اسم های مفرد و جمع" معلم بازی ای طراحی کند به اینگونه که تعداد زیادی کارت روی میز بچیند که بر روی آنها اسم های مفرد و جمع نوشته شده باشد و از دانش آموزان بخواهد ظرف مدت زمان تعیین شده اسم های جمع و مفرد را از هم جدا کرده و هر کدام را در ظرف مخصوص به خود قرار دهد در این هنگام دانش آموز تلاش دارد تا در مدت زمان کمتر اسم ها را به صحیح ترین شکل ممکن جداسازی کند، این بازی علاوه بر تثبیت مبحث و شناخت بیشتر دانش آموز با اسم ها جمع و مفرد این قدرت را به دانش آموز می دهد تا در طی شرایط صعب هم ذهن خود را به بهترین انتخاب بین دو راهی ها و چالش ها هدایت کند و بهترین گزینه ممکن را انتخاب کند.

۳- در مبحث "شناخت زمان افعال خاصه فعل ماضی" بازی طراحی شده توسط محقق به این گونه است که تعدادی فعل در زمان های متفاوت روی کارت های رنگارنگ و دارای اشکال هندسی متفاوت نوشته و روی یک تابلو یا مقوا سفید قرار می دهد و دانش آموز ظرف مدت زمان تعیین شده موظف است که تعداد فعل های ماضی در آن صفحه را تشخیص داده و آنها را بشمارد و تعداد را با صدای بلند اعلام کند و هر دانش آموزی که در مدت زمان کمتر تعداد درست فعل های ماضی موجود در صفحه را حدس بزند طبیعتاً برگزیده بازی می باشد، در این بازی دانش آموز علاوه بر تاثیر علمی مطلب و تقویت



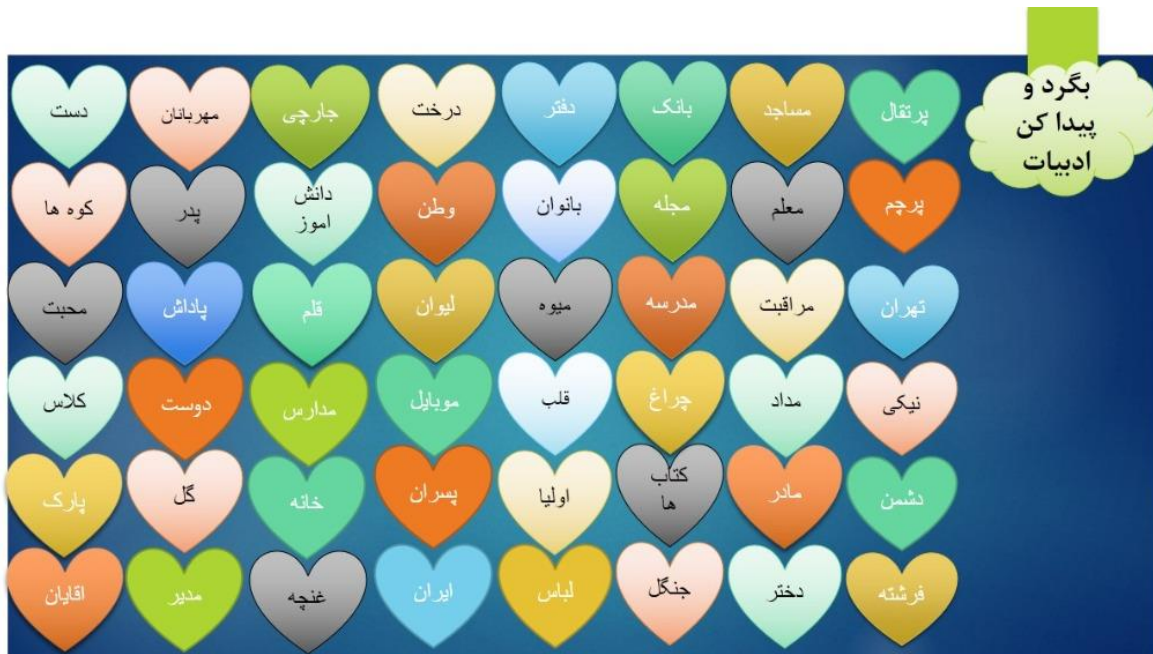
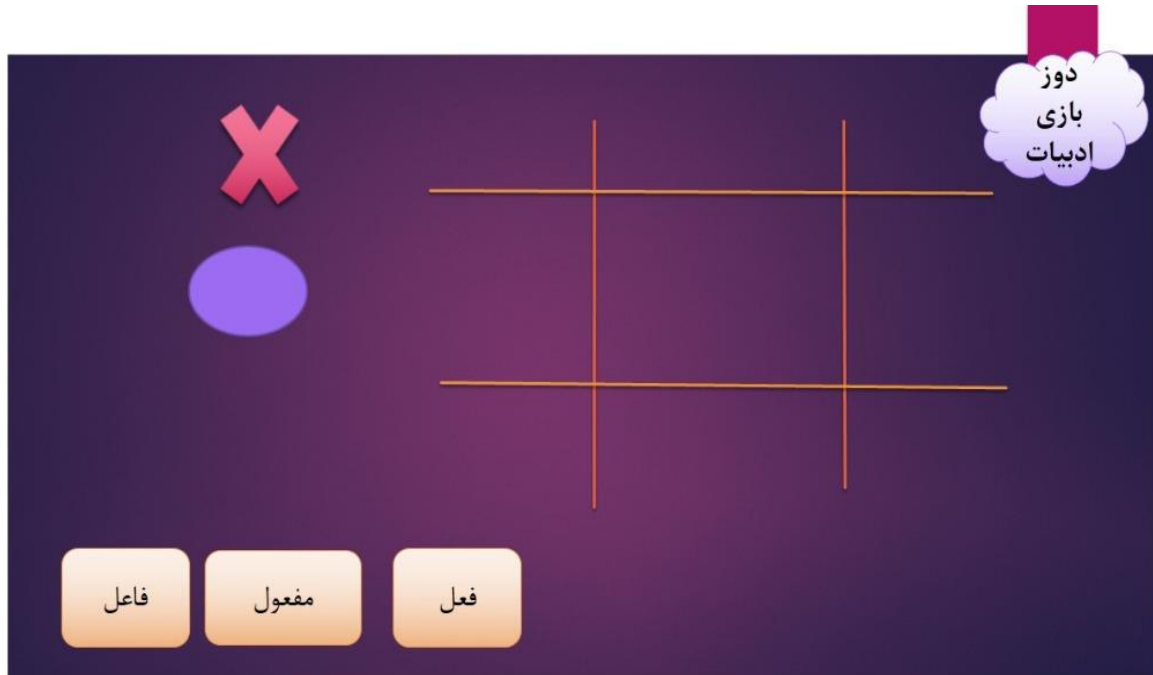
شناخت افعال به این مهارت دست میابد که با وجود اشکال هندسی متفاوت برای هر کارت و رنگ های متعدد، فریب ظواهر را نخورد و تمام تمرکزش را بر مبحث مورد نظر بگذارد، این عمل به او تعلیم میدهد که در زندگی در گیر حواشی اطرافش نشود و ذهنش را بر هدفش متمرکز کند

۴- و در بازی دیگری که توسط محقق در مبحث " تشخیص ترکیب وصفی و اضافی " طراحی شده است در این بازی در مقابل دانش آموز دو جدول وجود دارد با عنوان ترکیب وصفی و ترکیب اضافی، و تعدادی کلمه که بر کارت هایی نوشته و معلم از دانش آموز مورد نظر می خواهد تا ظرف مدت زمان تعیین شده کلمات ترکیب وصفی و ترکیب اضافی را در جوی مقابل خود قرار دهد، به عبارتی ترکیب های وصفی را در اضافی و ترکیب های اضافی را در جدول وصفی قرار دهد و در این هنگام است که ذهن دانش آموز به یک چالش دعوت می شود و تمام سعی اش را می کند، که دقت خود را افزایش دهد تا در وهله اول بتواند ترکیب درست را حدس بزند و سپس آن ها را در جدول اشتباه قرار دهد، دلیل انتخاب این شیوه برای این بازی این است که دانش آموز موظف به انجام کار دشوار در وهله ی اول می شود که همان تشخیص درست هر ترکیب است و سپس بعد از طی کردن مرحله ی سخت وارد مرحله ی ساده تر می شود و این مطلب به او تعلیم می دهد که در زندگی برای رسیدن به آسانی باید سختی هایی را پشت سر بگذارد.





تصاویری از تمامی بازی های طراحی شده در این مقاله توسط محقق:



**5<sup>th</sup> International Conference on Language, Literature History and Civilization**

**COMSTECH Inter-Islamic Network on Virtual Universities**



*Holding time: March 2021*

Avicenna International Community College LLC

WWW.ICLP.IR INFO@ICLP.IR

بازی ماضی های گمنام

خواهند زد	می چسبانند	می بینند	خواهد برید	خواندم	می خورم	خواهم رفت	نوشتن	امدن
می شنید	ندیدیم	می بری	رفتم	می بینید	می روند	می نویسد	می آیی	نویدن
دیدن	خواهیم دید	می برید	خواهند نشست	نوشتن	دوست می دارم	می نوشند	دیدن	خواهید آمد
خواهید بنویسند	زدن	بوسیدن	می رویم	می نوشی	خواهید دید	ماندند	نخواهی بویید	بوییدن
خواهی شد	نوشتین	خواهد بوسید	خوردم	خواهید بنویسند	خواهد رفت	می رود	ترکین	نمی بویی
گشودن	نوشتیم	بستن	کار کردن	خواهند خواند	خواهی خواند	می روم	خواهی دوید	پوشیدن
می خندی	خندیدن	رفتن	خواهی	می زنی	خواهی شست	نوشیدید	چشیدن	ننوش

بازی وصفی و اضافی (۳)

ترکیب اضافی

ترکیب وصفی





بنابر این یکی از مهم ترین عوامل در طراحی بازی ها خلاق بودن معلم و در وهله ی بعد هدفمند بودن بازی است ، چرا که دانش آموزان به خودی خود ، به طبع کنجکاوی موجود در شخصیتشان به دنبال چستی هر عملی هستند اینکه هدف چیست و در نهایت به چه چیزی ختم می شود.

### نتیجه گیری:

از آنجا که بر اساس نتایج پژوهش به دست آمده بر روش تدریس یادگیری مبتنی بر بازی ، یادگیری و علاقه و انگیزه دانش آموزان را افزایش داد امید است تا سعی شود از این روش در دروسی که دانش آموزان به آن علاقه ی کمتری دارند بهره گیری شود تا با ایجاد فضایی مفرح و مشارکتی، یادگیری فعال و پایدار تری حاصل گردد. امید است که مطالب ذکر شده در این مقاله کمک شایانی به برداشتن گامی نیک در عرصه ی تعلیم ادبیات فارسی و افزایش جذابیت این درس برای دانش آموزان باشد چه بسا که هدفمند سازی و کاربردی سازی مطالب و مفاهیم و مهارت ها باعث ایجاد انگیزه ی یادگیری دانش آموزان و همچنین تقویت مهارت ها می گردد، اگر دانش آموزان بتوانند بین آنچه که می آموزند و دنیای خارج ارتباط برقرار کنند، یادگیری برای آنان لذت بخش تر خواهد شد و طبیعتا در این امر همیاری مقام معلم با دانش آموزان و استفاده از قوه ی خلاقیت نقش بسزایی دارد .

### منابع

- ۱- دهخدا، علی اکبر، لغت نامه فارسی، زیر نظر محمد معین و سید جعفر شهیدی، تهران، انتشارات دانشگاه تهران، ۱۳۴۵
- ۲- فروغی، ذکا الملک، تاریخ ادبیات
- ۳- حجازی، بنفشه، ادبیات کودک و نوجوان، ویژگی ها و جنبه ها، تهران ، انتشارات روشن فکران، ۱۳۸۱
- ۴- سیف، علی اکبر، ۱۳۹۴، روان شناسی پرورشی، تالیف، دوران ، تهران
- ۵- صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران ۱۳۷۴، ادبیات کودک و نوجوان، تهران، وزارت علوم و تحقیقات و فناوری، پژوهشگاه اطلاعات و مدارک علمی ایران
- ۶- احمدوند، محمد علی، (۱۳۸۶)، روان شناسی بازی، تهران، دانشگاه پیام نور، چاپ پنجم
- ۷- نسرین تبریزی، (۱۳۹۰)، بررسی نقش بازی های آموزشی بر یادگیری و مفاهیم آموزش دوره ۳ شماره ۹
- ۸- کرامتی، محمدرضا، (۱۳۸۶) نگاهی نو و متفاوت به رویکرد های یادگیری مشارکتی، مشهد، انتشارات آیین و تربیت
- ۹- مریم قنبری، ۱۳۹۰، بررسی نقش بازی هابر یادگیری مفاهیم آموزش و مقایسه اعداد، دوره ۳، شماره ۹