

تأثیر آموزش همراه با بازی بر یادگیری دانش آموزان ابتدایی ناحیه یک شیراز

نوشین بهزادپور

کارشناسی آموزش ابتدایی، آموزگار ابتدایی، شیراز.

نویسنده مسئول: (Email: n.behzadpur66@gmail.com)

چکیده: این پژوهش با هدف بررسی تأثیر آموزش همراه با بازی بر یادگیری دانش آموزان ابتدایی ناحیه یک شیراز انجام شد. روش پژوهش، شبه تجربی با طرح پیش آزمون و پس آزمون، برای هر دو گروه آزمایش و کنترل بوده است. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه دانش آموزان پسر مقطع چهارم ابتدایی ناحیه یک شیراز بود که در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ مشغول به تحصیل می‌باشند. از دانش آموزان مورد مطالعه و به روش نمونه‌گیری هدفمند، دو کلاس ۲۵ نفری به عنوان نمونه انتخاب شد. ابزار مورد استفاده در این پژوهش، به منظور بررسی یادگیری دانش آموزان از آزمون پیشرفت تحصیلی استفاده شد. نتایج پژوهش حاکی از آن بود که آموزش همراه با بازی بر یادگیری گروه آزمایش نسبت به گروه کنترل تأثیر داشته است. بنابراین دانش آموزانی که مطالب درسی را به همراه بازی، آموزش دیده‌اند، از لحاظ یادگیری دروس وضع بهتری نسبت به سایر دانش آموزان داشتند.

کلمات کلیدی: آموزش همراه با بازی؛ چهارم ابتدایی؛ یادگیری.

۱. مقدمه

در میان همه‌ی سطوح آموزش و پرورش، مرحله‌ی دبستان حساسیت و اهمیت ویژه‌ای دارد. در این دوره بنیان‌های فکری و ذهنی کودکان برای یادگیری مفاهیم گوناگون و پرورش ابعاد مختلف جسمی، اجتماعی، روحی، عقلی و استعدادهای گوناگون گذاشته خواهد شد. به عبارت دیگر آموزش و پرورش دبستانی سنگ بنا و اساس فعالیت‌های آموزش و پرورش کودکان برای سطوح بعد است. از آنجا که دبستان دوره‌ای است که تجربیات مهم کودک در این دوره اکتساب و مشاهده می‌شوند، تجربیات این دوره اهمیت بسزایی در رشد کودک دارند [۱]. از طرفی اغلب رفتارها و فعالیت‌های روزمره انسان وابسته به آموزش است. یکی از واقعیت‌هایی که در سامانه آموزشی باید مورد توجه قرار گیرد، در نظر گرفتن تفاوت‌های فردی آموزندگان در آموزش است. آموزندگان از لحاظ توانایی‌های ذهنی، روش‌های آموزش، سرعت یادگیری، علاقه و انگیزش نسبت به کسب دانش، با یکدیگر تفاوت دارند [۲]. آموزش نقش مهمی در شناخت دنیای اطراف ما دارد. آموزش برای همه، آموزشی است که برای همه افراد حتی برای دانش آموز با نیازهای ویژه حق تحصیل مناسب دارد [۳]. از طرفی با توجه به تسریع روند پیشرفت‌های علمی و تکنولوژیکی و تغییر روزافزون سبک زندگی انسان‌ها، امروزه لزوم انعطاف‌پذیری و تغییر در شیوه‌های قدیمی و نامناسب در آموزش و پرورش و به‌روزرسانی این روش‌ها، با در نظر داشتن قواعد و مقررات اساسی، بر همگان آشکار شده است. امروزه نظام‌های آموزشی تلاش می‌کنند تا از رویکرد معلم محوری به فراگیر محوری و از رویکرد محتوا محوری به ساختن گرایایی تغییر یابند. از جمله برنامه‌هایی که به تحقق این اهداف کمک می‌کند، آموزش همراه با بازی می‌باشد [۴]. بازی یک روش طبیعی در یادگیری است. کودک از راه بازی، تجربه و آزمایش می‌کند، نتیجه می‌گیرد و می‌آموزد. بازی قدرت ابداع، ابتکار و تمرکز را در کودک می‌پروراند و او را در کشف رابطه میان اشیاء و آنچه پیرامون اوست یاری می‌دهد. از طریق بازی نه تنها می‌توان زمینه یادگیری معنادار و فکر کردن به امور مختلف را در کودکان ایجاد کرد، بلکه می‌توان به بازسازی فکر و ایجاد یک خطمشی فکری صحیح کمک کرد. به این صورت که رفتارهای ورودی تکمیل، اصلاح و در مسیر و جریان اصلی یادگیری قرار گیرند [۵]. بازی تلفیقی از مهارت‌های جسمی و روحی است که در یادگیری تأثیر ویژه‌ای دارد. بازی وسیله‌ای برای سرگرمی، پرورش روح خلاقیت، برقراری ارتباط با دیگران و هم‌چنین خودشکوفایی است. کودکان هنگامی که توسط بازی آموزش می‌بینند چیزهای تازه را کشف می‌کنند، به خاصیت اشیا پی برند، رفتار بزرگ‌ترها را تقلید می‌کنند و اطراف خود را می‌شناسند. بازی از ویژگی‌های طبیعی کودک است که جنبه‌های مختلف مثل اخلاقی، جسمانی، اجتماعی کودکان را رشد می‌دهد [۶]. از طرفی آموزش همراه با بازی می‌تواند در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده قرار گیرند. هدف نهایی این بازی‌ها فقط سرگرمی یا پر کردن اوقات فراغت نیست، بلکه چنین بازی‌هایی ضمن ایجاد لحظاتی لذت‌بخش و فرح‌انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه‌هایی نزدیک به تجربه‌های واقعی، یادگیری سریع‌تر و پایدارتری را سبب می‌شوند. حضور فعالانه فراگیران در فرآیند یادگیری، مستلزم فراهم‌سازی شرایط و زمینه مناسب در محیط آموزشی است. آموزش همراه با بازی بیشتر بر تفکر و برنامه‌ریزی تأکید می‌کنند تا حفظ کردن مطالب. دانش‌آموزانی که در یادگیری مفاهیم موجود در نوشته‌ها و متون چاپی با مشکل روبه‌رو هستند، بازی‌ها را درک می‌کنند و غالباً اعتماد به نفس خود را از راه نقش‌آفرینی توسعه می‌دهند. پژوهشگران از انجام بازی، به عنوان عاملی برای بهبود بخشی، توجه و فعالیت‌های بصری یاد می‌کنند [۷]. آموزش همراه با بازی 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 می‌دهد [۸]. همچنین بازی صورت تجربی یادگیری است. کودکان در بازی از آنچه انجام می‌دهند، یاد می‌گیرند. در بازی، کودکان فعال‌اند و از طریق تعامل با یکدیگر می‌آموزند و آموخته‌ها و تجارب خود را به یکدیگر انتقال می‌دهند. یادگیری از طریق بازی سریع‌تر صورت می‌گیرد؛ چون مجموعه‌ای از تجارب در زمانی کوتاه ارائه می‌گردد [۹]. عده‌ای از صاحب‌نظران، بازی را خارج از زمینه تعلیم و تربیت در نظر گرفته‌اند، در حالی که اندیشمندانی چون فروبل، دکرولی و مونتسوری به جنبه آموزشی بازی توجه جدی داشته و بر اهمیت آن تأکید کرده‌اند. آموزش همراه با بازی برای تمامی کودکان و نوجوانان در مقاطع سنی مختلف مهم‌اند. 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 [۱۰].

از سوی دیگر یادگیری کارکردی است که با آن، دانش، رفتارها، توانمندی‌ها یا انتخاب‌های نو یا موجود به ترتیب، درک یا تقویت و اصلاح می‌شوند، که شاید به یک تغییر بالقوه در ترکیب داده‌ها، عمق دانش، رویکرد یا رفتار نسبت به نوع و گستره تجارب منجر شود [۱۱]. یادگیری امری پیچیده و مستلزم دخالت عوامل متعدد است و زمانی اتفاق می‌افتد که این عوامل در کنار هم باشند. یادگیری در محیط کلاس به طور اخص دارای اهمیت و حساسیت بیشتری است. در کلاس درس عواملی اساسی در فرایند یادگیری دخیل هستند از جمله: وضع جسمی، روحی، علمی و شخصیتی معلم، محتوای منابع آموزشی، قوانین و مقررات آموزشی و وسایل کمک آموزشی [۱۲].

یکی از چالش‌هایی که در آموزش مطرح است، این است که باید در آموزش از روش‌هایی استفاده شود که به روز و جذاب باشد و یادگیری عمیق‌تری را ایجاد کند که متأسفانه گاه چنین نیست. عوامل متعددی در یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان نقش داشته باشد که یکی از این عوامل روش تدریس است. با توجه به این که امروزه روش تدریس فعال به عنوان روش‌های سودمند تدریس مورد توجه می‌باشد، یکی از روش‌های تدریس فعال، استفاده از بازی است. بازی با ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان می‌تواند به عملکرد و پیشرفت بیشتر دانش‌آموزان کمک کند.

اهمیت و ضرورت این پژوهش از آن جهت است که بازی مهم‌ترین و پرمعناترین فرایند برای یادگیری کودکان است و موقعیت‌هایی را ایجاد می‌کند تا کودکان با هنجارها، مقررات و مهارت‌های زندگی آشنا شوند و روح سازگاری در آن‌ها به وجود آید [۱۳]. بازی یکی از مؤلفه‌ها و شاخص‌ها در نظام تعلیم و تربیت دوره کودکی است که از گذشته تا امروز از دیدگاه فلاسفه، مربیان تربیتی و روانشناسان بارها مورد پژوهش و گفتمان قرار گرفته است. بررسی و مطالعه آثار و پژوهش‌های این سه گروه بیان‌کننده دو رویکرد نسبت به عمل بازی است، رویکرد کارکردگرایانه که ناظر به هدف بازی، غایت نگرانه و کارکرد آن است و رویکرد توصیفی-تبیینی که بیشتر ماهیت و چیستی بازی را تبیین می‌کند [۱۴]. پژوهشگران مزایای گسترده‌ای را در ادغام آموزش همراه با بازی در محیط یادگیری بیان کرده‌اند:

- بسیاری از مطالعات در خصوص بازی، بر افزایش معنی‌دار انگیزش دانش‌آموز و مشارکت وی هنگام استفاده از بازی به عنوان ابزار آموزشی در کلاس درس تأکید کرده‌اند.
 - آموزش همراه با بازی موجب افزایش حفظ مطالب در دراز مدت توسط دانش‌آموزان می‌شوند.
 - بازی‌ها می‌توانند در بازبینی دانش و مهارت‌های آموخته شده و خودارزیابی توسط دانش‌آموز مورد استفاده قرار گیرند.
 - بازی‌ها به مربی کمک می‌کنند تا ضعف در دانش‌آموزان را شناسایی کنند [۹].
- همچنین توجه به اصول یادگیری در فعالیتهای تربیتی شرط اساسی موفقیت مربیان است. نظر معلمان درباره یادگیری در طرز کار آن‌ها تأثیر فراوان دارد. معلمانی که اصول و مبانی یادگیری را درست تشخیص دهند بهتر می‌توانند در تعلیم و تربیت افراد اقدام کنند. در جریان یادگیری نقش اساسی به عهده معلم است. شاگرد فقط باید به سخنان معلم گوش کند و مطالب درسی را به خاطر بسپارد. در جریان یادگیری شاگرد فعالیتی از خود نشان نمی‌دهد و بیشتر حالت پذیرندگی و انفعالی دارد. جریان یادگیری امری دائمی است و نسبت به افراد مختلف فرق می‌کند. در جریان یادگیری کل شخصیت فرد دخالت دارد؛ یعنی جنبه‌های بدنی، خصوصیات روانی و هدف‌ها و تمایلات فرد و نحوه ارتباط آن‌ها با هم که کل شخصیت فرد را تشکیل می‌دهد، تأثیر دارد [۱۵].
- در تأیید مطالب، برخی از پژوهش‌های انجام شده در داخل و خارج از کشور به شرح زیر می‌باشد:

مرادی (۱۳۹۹) در پژوهشی با عنوان مقایسه تأثیر دو روش آموزش به شیوه بازی و سنتی بر یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی در درس فارسی و با جامعه آماری مدارس پسرانه ابتدایی منطقه یک استان تهران، به این نتیجه دست یافت که روش تدریس بازی بر یادگیری دانش‌آموزان در درس ادبیات فارسی تأثیر داشت [۱۶]. قاسمی (۱۳۹۹) در پژوهشی با عنوان بررسی نقش بازی در بهبود کیفیت یادگیری دانش‌آموزان مقطع ابتدایی، بیان کرد که یادگیری برای معلمان و افراد مؤثر در حیطه‌ی آموزش همواره چالش بوده است، بازی نه تنها تفهیم مطالب درسی را راحت‌تر می‌کند بلکه مدیریت کلاس توسط معلمان را نیز تسهیل می‌بخشد و به طور کلی راندمان آموزش را بالاتر می‌برد. بازی تفکر فعال و نقادانه را در دانش‌آموزان رشد می‌دهد و به دانش‌آموزان آزادی عمل نسبی می‌بخشد که به کمک آن بر تفکر و اندیشه خود تکیه کنند. استفاده از بازی در آموزش مزایا و معایب دارد که می‌توان گفت تبهر و تجربه معلمان است که میزان اثرگذاری آن را افزایش می‌دهد [۶]. حسین خانزاده، ابراهیمی، خداکرمی و حصیرچمن (۱۳۹۸) در پژوهشی با عنوان تأثیر آموزش از طریق بازی‌های حرکتی بر یادگیری مفاهیم و علاقه به ریاضی دانش‌آموزان دیرآموز و با جامعه آماری تمامی دانش‌آموزان دیرآموز پایه دوم ابتدایی شهر سنقر در سال تحصیلی ۹۶-۱۳۹۵، دریافتند که بین گروه آزمایش و گواه در یادگیری مفاهیم ریاضی و تمامی مؤلفه‌های علاقه به ریاضی تفاوت معنادار وجود دارد، به طوری که نمره گروه آزمایش بیشتر از گروه گواه است. بنابراین نتیجه‌گیری می‌شود که آموزش ریاضی از طریق بازی‌های حرکتی باعث بهبود یادگیری مفاهیم ریاضی و افزایش علاقه به ریاضی در دانش‌آموزان دیرآموز شده است [۱۷]. رحمت زهی و کیخایی (۱۳۹۷) در پژوهشی با عنوان نقش بازی در آموزش فلسفه به کودکان عنوان کردند که انسان از نظر فیزیولوژیکی نیاز به حرکت و جنبش دارد و بازی بخش مهمی از این نیاز است، انسان برای رشد ذهنی و اجتماعی خود نیاز به تفکر دارد و بازی خمیر مایه این تفکر است. همچنین بازی جزئی از زندگی انسان از بدو تولد تا زمان مرگ است، بازی کردن برای کودک به همان اندازه مهم است که تغذیه‌ی خوب، محبت نمودن و حفاظت از کودک اهمیت دارد. بازی وسیله‌ای برای بیان احساسات، برقراری روابط، توصیف تجربیات، آشکار کردن آرزوها و خودشکوفایی است. با بازی کودکان همکاری کردن، شرکت در فعالیت‌های گروهی را یاد می‌گیرند و همچنین مسئولیت‌های اجتماعی که در آینده باید بر عهده بگیرند را می‌آموزند. کودک با بازی کردن موقعیتی به دست می‌آورد تا مشکلات خود را پیدا کند و راه و مهارت‌های زندگی را بیاموزد [۱۸]. صدیقی ارفعی و گلستانی فرد (۱۳۹۵) در پژوهشی با عنوان بررسی آموزش از طریق بازی و ارتباط آن با یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان، به این نتیجه دست یافتند که استفاده از بازی در کلاس درس باعث تحرک فعال بودن بیشتر دانش‌آموزان می‌گردد که این امر می‌تواند در بهبود یادگیری و پیشرفت تحصیلی آن‌ها مؤثر واقع شود [۱۹]. نیکدل و نیکدل (۱۳۹۵) در پژوهشی

با عنوان نقش بازی‌های آموزشی در یادگیری درس ریاضی دوره ابتدایی عنوان کردند که برای آموزش هرچه بهتر مطالب ریاضی به کودکان، باید روش‌هایی مورد استفاده قرار گیرد که منجر به کشف و درک مفاهیم ریاضی از طرف شخص دانش‌آموز شود. یکی از روش‌های مؤثر، استفاده از بازی آموزشی در تدریس ریاضی می‌باشد، زیرا محیط یادگیری برای کودک را دلپذیر و آسان می‌نماید و باعث مشارکت دانش‌آموز در یادگیری شده که منجر به تثبیت مطالب در ذهن کودک به صورت عمیق و پایدار می‌شود. از سوی دیگر، یکی از دلایل افت تحصیلی دانش‌آموزان در ریاضی، کمبود انگیزه است، استفاده از بازی آموزشی می‌تواند این کمبود را جبران نموده و باعث افزایش انگیزه یادگیری ریاضی شود [۹]. قلیچ بیگی (۱۳۹۵) در پژوهشی با عنوان تأثیر آموزش از طریق بازی بر بهبود نگرش ریاضی دانش‌آموزان دختر مقطع ابتدایی شهرستان فردوس و با جامعه آماری کلیه دانش‌آموزان دختر پایه پنجم شهرستان فردوس نشان داد که آموزش از طریق بازی باعث بهبود نگرش دانش‌آموزان به درس ریاضی شده است. بنابراین نتایج پژوهش حاکی از آن است که به منظور بهبود نگرش ریاضی، باید به نقش عوامل انگیزشی به ویژه نگرش ریاضی توجه کرد و روش‌های آموزشی ریاضی را در مسیر ایجاد علاقه به این درس سوق داد [۲۰]. عمادی و عروقی موفق (۱۳۹۵) در پژوهشی با عنوان تأثیر بازی‌های آموزشی مبتنی بر محیط یادگیری سازنده گرا بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیش‌دبستانی، عنوان کردند که نقش بازی آموزشی گروهی در روند رشد جسمانی و روحی-روانی کودکان انکارناپذیر است. آموزش لذت‌بخش، رویکردی است که در آن کودکان بازی می‌کنند و یادگیری با فعالیت‌های لذت‌بخش صورت می‌گیرد. از دیدگاه روان‌شناسی، بازی کار کودک است و بر همه جنبه‌های رشد کودک از جمله جنبه‌های بهداشتی، روانی، افزایش مهارت در برنامه‌ریزی، توانایی حل مسئله، خلاقیت، دست یافتن به دوراندیشی، رشد زبان و بخصوص تفکر خلاق مؤثر است. همچنین نشان دادند که آموزش به سبک بازی‌های گروهی می‌تواند با روندی خوشایند و لذت‌بخش، مهارت تفکر خلاق کودکان را افزایش دهد [۲۱].

بای، هیو و هوانگ (۲۰۲۰) در پژوهشی با عنوان آیا بازی گونه‌سازی، نتیجه یادگیری دانش‌آموزان را بهبود می‌بخشد؟ شواهدی از یک متاآنالیز و ترکیب داده‌های کیفی در زمینه‌های آموزشی، دریافتند که چهار دلیل برای لذت بردن یادگیرندگان از بازی گونه‌سازی را نشان می‌دهد: ۱- بازی گونه‌سازی می‌تواند اشتیاق را تقویت کند. ۲- بازی گونه‌سازی می‌تواند بازخوردی در مورد عملکرد ارائه دهد. ۳- بازی گونه‌سازی می‌تواند نیازهای یادگیرندگان را برای شناخت برآورده کند. و ۴- بازی گونه‌سازی می‌تواند هدف‌گذاری را ترویج کند [۲۲]. حسین و همکاران (۲۰۱۹) در پژوهشی با عنوان اثرات یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال بر یادگیری علوم ابتدایی، بیان کرد که یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال به عنوان یک رویکرد آموزشی جذاب برای تقویت یادگیری و انگیزه دانش‌آموزان درک شده است. نظرات مختلفی در مورد مزایای بالقوه بازی بر پیشرفت تحصیلی، انگیزه و مهارت‌های دانش‌آموزان در دروس علوم به دلیل فقدان شواهد تجربی و نتایج متفاوت وجود دارد [۲۳]. باوی (۲۰۱۸) پژوهشی با عنوان تأثیر استفاده از فعالیت‌های سرگرم‌کننده بر یادگیری واژگان در مقطع ابتدایی انجام داد. نتایج نشان داد که گروه آزمایش از گروه کنترل بهتر عمل کردند. این مطالعه به یادگیرندگان پیشنهاد می‌کند که از فعالیت‌های سرگرم‌کننده در یادگیری واژگان استفاده کنند تا یادگیری مؤثر را برای آن‌ها فراهم کنند [۲۴]. چو و هانگ (۲۰۱۵) پژوهشی با عنوان تأثیر رویکرد توسعه بازی دیجیتال بر انگیزه یادگیری، حل مسئله و پیشرفت یادگیری دانش‌آموزان مقطع ابتدایی انجام دادند. برای ارزیابی عملکرد رویکرد پیشنهادی، آزمایشی بر روی یک فعالیت یادگیری یک دوره علوم دبستان انجام شد. در مجموع ۵۹ دانش‌آموز کلاس ششم از دو کلاس ابتدایی در این آزمایش شرکت کردند. یک کلاس ۳۰ نفری به عنوان گروه آزمایش و کلاس دیگر ۲۹ نفری گروه کنترل انتخاب شدند. از نتایج تجربی، مشخص شد که رویکرد یادگیری مبتنی بر توسعه بازی پیشنهادی می‌تواند به طور مؤثر مهارت‌های حل مسئله دانش‌آموزان را ارتقا دهد. با این حال، پیشرفت یادگیری و انگیزه دانش‌آموزان با انتظارات ما کاملاً متفاوت بود [۲۵]. سانگ و هوانگ (۲۰۱۳) در پژوهشی با عنوان یک رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی مشارکتی برای بهبود عملکرد یادگیری دانش‌آموزان در دوره‌های علوم از نتایج تجربی، نشان داد که بازی آموزشی مشارکتی نه تنها به دانش‌آموزان در ارتقای نگرش‌های یادگیری و انگیزه یادگیری آن‌ها سود می‌رساند، بلکه پیشرفت یادگیری و خودکارآمدی آن‌ها را نیز به دلیل ارائه سازمان‌دهی دانش و تسهیلات اشتراک‌گذاری تعبیه شده در محیط بازی مشترک بهبود می‌بخشد [۲۶].

یادگیری و آموزش در محیط‌های پیچیده امروزی نیازمند توجه به ابعاد و فاکتورهای متفاوتی است. تاکنون تحقیقات متعددی در زمینه آموزش همراه با بازی و یادگیری دانش‌آموزان انجام شده است؛ اما پژوهشی که در بین دانش‌آموزان ابتدایی ناحیه یک شیراز انجام شده باشد، یافت نشد. لذا محقق درصدد است تأثیر آموزش همراه با بازی بر یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی ناحیه یک شیراز را مورد بررسی قرار دهد که کمتر مورد توجه پژوهش‌گران و دانشجویان قرار گرفته است. لذا با توجه به اهمیت تربیت و نقش کودکان در جامعه، تحقیق حاضر جنبه مهم و نوبی را در بر دارد. محقق امیدوار است نتایج این تحقیق بتواند کاربردهای مهمی برای مسئولان و مربیان مدارس ابتدایی جهت ایجاد جو مناسب و فراهم کردن شرایط برای بهبود یادگیری کودکان داشته باشد؛ بنابراین پژوهش حاضر در صدد بررسی فرضیه‌ی زیر بوده است:

آموزش همراه با بازی بر بهبود یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی ناحیه یک شیراز تأثیر دارد.

۲- روش

این پژوهش یک تحقیق کمی، از تحقیقات شبه تجربی می‌باشد. در این روش محقق به دنبال بررسی اثربخشی آموزش همراه با بازی (متغیر مستقل) بر یادگیری (متغیر وابسته) می‌باشد. این تحقیق دارای پیش‌آزمون و پس‌آزمون برای هر دو گروه آزمایش و کنترل می‌باشد؛ به طوری که پس از اجرای پیش‌آزمون، آموزش‌های همراه با بازی بر گروه آزمایش طی ۸ جلسه اجرا شد. سپس پس‌آزمون برای هر دو گروه آزمایش و کنترل انجام شد. همان‌گونه که از جدول ۱ پیداست در هر

گروه آزمایش و کنترل، پیش‌آزمون و پس‌آزمون اجرا می‌گردد و تنها گروه آزمایش است که در معرض اثر متغیر مستقل (آموزش همراه با بازی) مورد نظر تحقیق قرار می‌گیرد.

جدول ۱. طرح تجربی تحقیق مربوط به روش اجرای تحقیق

گروه	پیش‌آزمون	متغیر مستقل (اجرای طرح)	پس‌آزمون
آزمایش	Q1	X	Q1
کنترل	Q2	-	Q2

جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه دانش‌آموزان پسر مقطع چهارم ابتدایی ناحیه یک شیراز می‌باشد که در سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۴۰۱ مشغول به تحصیل می‌باشند. نمونه‌گیری به شیوه هدفمند می‌باشد. ابتدا با مراجعه به آموزش و پرورش و اخذ مجوز از بین دانش‌آموزان پسر مقطع ابتدایی، یک آموزشگاه (دبستان بوستان) انتخاب شد. سپس از بین آن‌ها دانش‌آموزان پسر پایه چهارم را انتخاب کرده و آزمون پیشرفت تحصیلی بر روی آن‌ها اجرا گردید. از میان این دانش‌آموزان یک کلاس ۲۵ نفری را که بیشترین میزان پیشرفت تحصیلی را نشان دادند مشخص گردید و به عنوان نمونه آماری (گروه آزمایش) این تحقیق در نظر گرفته شدند. سپس به صورت تصادفی یک کلاس ۲۵ نفری دیگر به عنوان گروه گواه (کنترل) در نظر گرفته شد. در این پژوهش به منظور سنجش یادگیری در دانش‌آموزان پایه چهارم ابتدایی ناحیه یک شیراز از آزمون‌های پیشرفت تحصیلی در دو مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون استفاده شد. یادگیری در این پژوهش عبارت است از تفاضل نمرات پس‌آزمون و پیش‌آزمون دانش‌آموزان در آزمون‌های اولیه و پایانی، که نشان‌دهنده‌ی میزان رشد یادگیری آنان در انتهای پژوهش نسبت به ابتدای آن است.

برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از آمار توصیفی نظیر میانگین و انحراف معیار و برای آزمون فرضیه‌ها از تحلیل کوواریانس استفاده شد. همچنین نرمال بودن داده‌های پژوهش با آزمون کولموگروف-اسمیرنوف تأیید شد.

۳. یافته‌ها

یافته‌های توصیفی این پژوهش شامل میانگین و انحراف معیار آزمودنی‌های نمونه برای متغیر یادگیری در جدول ۲ ارائه شده است.

جدول ۲. شاخص‌های آماری یادگیری دانش‌آموزان در گروه‌های کنترل و آزمایش در پیش‌آزمون و پس‌آزمون

متغیر	آزمون	آزمایش		کنترل			
		میانگین	انحراف معیار	تعداد	میانگین	انحراف معیار	تعداد
یادگیری	پس‌آزمون	۱۹/۸۰	۰/۷۰۷	۲۵	۱۸/۸۸	۱/۴۷۲	۲۵
	پیش‌آزمون	۱۸/۶۰	۱/۵۰۰	۲۵	۱۸/۴۰	۱/۰۱۳	۲۵

همان‌طور که جدول ۲ نشان می‌دهد در پیش‌آزمون، میانگین گروه آزمایش ۱۸/۶۰ و میانگین گروه کنترل ۱۸/۴۰ می‌باشد. در پس‌آزمون، میانگین گروه آزمایش ۱۹/۸۰ و میانگین گروه کنترل ۱۸/۸۸ به دست آمد که میانگین گروه آزمایش از میانگین گروه کنترل بیشتر می‌باشد.

فرضیه: آموزش همراه با بازی بر بهبود یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی ناحیه یک شیراز تأثیر دارد.

برای بررسی این فرضیه از آزمون تحلیل کوواریانس استفاده شده است. نتایج در جدول‌های زیر ارائه شده است.

جدول ۳. آزمون لوین

سطح معنی‌داری (sig)	آماره آزمون (F)
۰/۹۰۱	۰/۰۱۶
۰/۱۱۴	۵/۶۶۷

همان‌طور که در جدول ۳ مشاهده می‌شود سطح معنی‌داری آزمون لوین در پیش‌آزمون (۰/۹۰۱) و پس‌آزمون (۰/۱۱۴) بیشتر از ۵ درصد است، پس واریانس یادگیری دانش‌آموزان در دو گروه کنترل و آزمایش در سطح ۵ درصد تفاوت معنی‌داری ندارند.

جدول ۴. نتایج آزمون تحلیل کوواریانس

منبع پراکندگی	مجموع مربعات	درجه آزادی	میانگین مربعات	آماره آزمون F	سطح معنی داری	ضریب اتا	توان آزمون
پیش آزمون	۱۸/۴۳۱	۱	۱۸/۴۳۱	۴۷/۵۷۱	۰/۰۰۱	۰/۵۰۳	۱/۰۰
گروه	۸/۷۰۸	۱	۸/۷۰۸	۲۲/۴۷۵	۰/۰۰۱	۰/۳۲۴	۰/۹۹۶
خطا	۱۸/۲۰۹	۴۷	۰/۳۸۷				
کل	۱۸۷۴۹	۵۰					

همان‌طور که در جدول ۴ مشاهده می‌شود، ضریب اتا برابر است با ۰/۳۲۴ و این به آن معنی است که ۳۲/۴ درصد از تفاوت‌های مشاهده شده در یادگیری دانش‌آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی دبستان بوستان ناحیه یک شیراز مربوط به آموزش همراه با بازی بوده است. از طرفی چون سطح معنی داری آزمون کمتر از ۰/۰۵ است، بنابراین فرضیه پژوهشی در سطح ۰/۰۵ تأیید می‌شود و آموزش همراه با بازی بر یادگیری دانش‌آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی دبستان بوستان ناحیه یک شیراز تأثیر معنی‌دار دارد. چون توان آزمون ۰/۹۹۶ و بزرگ‌تر از ۰/۸ است، حجم نمونه برای پژوهش کافی بوده است.

۴. بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف شناخت تأثیر آموزش همراه با بازی بر یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی ناحیه یک شیراز انجام شد. در بررسی فرضیه پژوهش این نتیجه گرفته شد که بین یادگیری دانش‌آموزان در دو گروه آزمایش و کنترل تفاوت معنادار وجود دارد و دانش‌آموزانی که آموزش همراه با بازی داشتند، از یادگیری بهتری نسبت به دانش‌آموزانی که آموزش همراه با بازی نداشتند، برخوردار هستند و فرض پژوهشگر تأیید شد. نتایج این تحقیق با نتیجه تحقیقات مرادی (۱۳۹۹)، قاسمی (۱۳۹۹)، حسین‌خانزاده و همکاران (۱۳۹۸)، رحمت‌زهی و کیخایی (۱۳۹۷)، صدیقی ارفعی و گلستانی فرد (۱۳۹۵)، نیکدل و نیکدل (۱۳۹۵)، قلیچ بیگی (۱۳۹۵)، عمادی و عروقی موفق (۱۳۹۵)، بای، هیو و هوانگ (۲۰۲۰)، حسین و همکاران (۲۰۱۹)، باوی (۲۰۱۸)، چو و هانگ (۲۰۱۵) و سانگ و هوانگ (۲۰۱۳) همسو می‌باشد. در یک تبیین کلی از این فرضیه می‌توان گفت یادگیری مبتنی بر بازی، یک فعالیت تعاملی است که پایه و اساس آن را بازی‌ها، که ذاتاً جذاب هستند، تشکیل می‌دهند و یادگیری را از طریق یک تجربه احساسی مثبت، افزایش می‌دهند. بازی‌ها فقط سرگرم کننده نیستند، بلکه می‌توانند ارتباطات را عمیق‌تر کرده و امکان یادگیری بیشتر را فراهم آورند. از طریق معرفی فعالیت‌های چالش‌برانگیز که برای دانش‌آموزان جذاب است و علاقه آن‌ها را به کاوش تسهیل می‌کند، بازی‌های آموزشی می‌توانند به تمرکز آموزی دروس بر درک مفهومی و حل مسئله کمک کنند و مهارت‌های ارزشمندی مانند برنامه‌ریزی، ارتباط، استفاده از اعداد، مهارت‌های مذاکره، تصمیم‌گیری گروهی و ... را ایجاد کنند. همچنین بازی در رشد همه‌جانبه کودک نقش مهم دارد و از همان اوایل کودکی باعث شناخت بهتر محیط می‌شود. بازی وسیله‌ای است برای آنکه کودک به خوبی دریابد که با دنیای خارج از ذهن خود چگونه باید رابطه برقرار کند؛ به عبارت دیگر بازی عمده‌ترین شکل فعالیت کودک و مناسب‌ترین شکل برای پرورش ابعاد مختلف وجودی و شخصیتی است؛ بازی برای کودک اهمیت بسیار دارد و عاملی است برای فعالیت‌های ذهنی، عقلانی اجتماعی و سلامت او. کودکی که سالم باشد نمی‌تواند بازی نکند؛ برای بازی تن به هر کار و تلاشی می‌دهد. بسیاری از والدین و معلمان، بازی را تلف کردن وقت می‌دانند، متأسفانه آن‌ها این نکته را درک نمی‌کنند که کم‌بازی کردن کودک را از موفقیت‌های یادگیری که برای تکامل او ضروری است محروم می‌کند. همچنین بازی تنها یک سرگرمی کودکانه نیست بلکه در رشد و تکامل جنبه‌های مختلف زندگی کودک تأثیر دارد و با پیدا کردن درک درستی از این مهم می‌توان کودک را به سوی تأثیرات مثبت بازی سوق داد. همچنین فضاهای آموزشی زمانی می‌توانند مفهوم تربیت و رشد نسل‌های آینده را در نظر بگیرند که زمینه‌های ثمربخش و دارای فضایی مناسب برای رشد خلاقیت و محیطی محرک برای آزاد کردن اندیشه باشند. با توجه به اینکه حساسیت و تأثیرپذیری کودکان، در طراحی فضاهای مربوط به آن‌ها بیشتر است، بدون شناخت نیازهای روانی کودکان این امر محقق نمی‌گردد. از سوی دیگر بخش عمده‌ای از زندگی کودک در بازی و فعالیت‌های اکتشافی در مورد دنیای پیرامونش است. بازی، دنیای کودک و مرکز توجه اوست و بخش عمده‌ای از ساعات زندگی روزانه آنان را فراگرفته است. بازی موجب می‌شود کودک اطلاعات بیشتری در مورد خود، بدن و پتانسیل حرکتی‌اش بیاموزد. از طرفی یادگیری امری پیچیده و مستلزم دخالت عوامل متعدد است و امر یادگیری در محیط کلاس به طور اخص دارای اهمیت و حساسیت بیشتری است. محیط کلاس به نسبت تفاوت اساسی با محیط بیرونی نیازمند دقت و توجه فراوان‌تر است. در کلاس درس عوامل اساسی دخیل در امر یادگیری عبارتند از وضع جسمی-روحي و شخصیتی معلم، محتوای منابع آموزشی، قوانین و مقررات آموزشی، فضای آموزشی و وسایل کمک آموزشی. در بین این عوامل، وسایل کمک آموزشی و آموزش‌های همراه با بازی از حیث اینکه تئوری و عمل را توأم و هماهنگ می‌سازد، جایگاه ویژه‌ای دارد. آموزش‌های همراه با بازی از طرف معلم در جریان تدریس باعث می‌شود که مطالب مطرح شده در ساخت شناختی دانش‌آموزان جا بگیرد و دانش‌آموز به یادگیری معنادار نائل شود.

از دستاوردهای اصلی پژوهش می‌توان به این نکته اشاره کرد، دانش‌آموزانی که آموزش همراه با بازی داشتند (گروه آزمایش)، از لحاظ یادگیری دروس وضع بهتری نسبت به سایر دانش‌آموزان (گروه کنترل) دارند و این به وضوح در میانگین نمرات یادگیری آن‌ها نیز مشاهده می‌شود؛ بنابراین با توجه به این دستاوردها اهمیت و ضرورت آموزش همراه با بازی در بین دانش‌آموزان مشاهده می‌شود. نتایج حاصل از این پژوهش، نشانگر تأثیر آموزش همراه با بازی بر یادگیری دانش‌آموزان دارد. لذا این موضوع زمینه کاربردی بسیاری را برای مسئولان مدارس فراهم می‌کند.

با مقایسه نتایج پژوهش حاضر با پژوهش‌های پیشین می‌توان نتیجه گرفت که نتایج این پژوهش با بیشتر مطالعات پیشین همخوانی دارد؛ زیرا در کلیه پژوهش‌های مطرح شده، آموزش همراه با بازی نقش تأثیرگذار بر دانش‌آموزان ایفا می‌کند که این امر در پژوهش حاضر نیز صادق است. روش‌های بکار رفته در

این پژوهش نیاز به تخصص خاصی ندارد و با یک آموزش چند جلسه‌ای می‌توان مربیان را برای ارائه این بازی‌ها آماده نمود؛ بنابراین روش‌های مقرر به صرفه و دارای تأثیر مثبت زود هنگام می‌باشد. از این رو پیشنهاد می‌شود مسئولان، آموزش همراه با بازی را در برنامه کار خود قرار دهند. امید است چنین پژوهش‌هایی راه را برای بررسی دقیق‌تر یادگیری در کشور ما باز کرده و افق نوینی را در این زمینه به روی پژوهشگران علاقه‌مند بگشاید. همچنین در این زمینه پیشنهاد می‌شود که با حمایت مسئولان آموزش و پرورش و مدیران و معلمان مدارس، فضا و وقت مناسب برای آموزش‌های همراه با بازی ایجاد شود. از مهم‌ترین محدودیت‌های این پژوهش این است که روش نمونه‌گیری در این پژوهش هدفمند بود که نوعی نمونه‌گیری در دسترس است و تعمیم دهی آن را محدود می‌کند. پیشنهاد می‌شود که با انتخاب حجم نمونه بالا، روشی نمونه‌گیری تصادفی و نیز شهرها و گروه‌های تحصیلی متعدد قابلیت تعمیم دهی نتایج را بالا برد.

۴. منابع

- [1] Seçer, Zarife., Nadir, Çeliköz., Sezai, Koçyiit., Fahri, Seçer., & Gökhan, Kayılı. (2009). Social skills and problem behaviour of children with different cognitive styles who attend preschool education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1, 1554–1560.
- [2] اخوان تفتی، م.، رباط جزئی، ف.، هاشمی، ز. (۱۳۹۶). بررسی اثربخشی بازی‌های توجه افزا بر کارکرد ریاضی دانش‌آموزان دارای ناتوانی یادگیری ریاضی. *ناتوانی‌های یادگیری*، ۲۰(۲)، ۵۲-۳۰.
- [3] Metikasari, S. (2019). Mathematics learning difficulties of slow learners on a circle. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1227, No. 1, p. 012022). IOP Publishing.
- [4] شیرکرمی، ج.، میرشکاری، ر.، عزیزی نژاد، ح. (۱۳۹۵). جایگاه فعالیت‌های فوق برنامه در ارتقای اهداف دوره ابتدایی در آموزش و پرورش. *اولین کنفرانس بین‌المللی نوآوری و تحقیق در علوم تربیتی، مدیریت و روانشناسی*، تهران، مرکز مطالعات و تحقیقات اسلامی سروش حکمت مرتضوی، ۱۰-۱.
- [5] زارع، پ. (۱۳۹۴). بررسی نقش بازی در یادگیری و رشد تفکر کودکان در کتاب‌های مقطع ابتدایی. *دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روانشناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی*، تهران.
- [6] قاسمی، ن. (۱۳۹۹). بررسی نقش بازی در بهبود کیفیت یادگیری دانش‌آموزان مقطع ابتدایی. *هشتمین همایش علمی پژوهشی علوم تربیتی و روانشناسی، آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران*، تهران.
- [7] قرانی، ق. (۱۳۹۸). تأثیر بازی در آموزش و یادگیری. سایت اینترنتی www.hoosheservat.com.
- [8] حسن فامیان، م.، شجاع زاده، س.، محمودلو، ع. (۱۳۹۶). نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش. *همایش ملی آسیب‌شناسی نظام آموزشی کشور*، تبریز.
- [9] نیکدل، ز.، نیکدل، م. (۱۳۹۵). نقش بازی‌های آموزشی در یادگیری درس ریاضی دوره ابتدایی. *دومین همایش ملی روانشناسی مدرسه*، اردبیل، دانشگاه محقق اردبیلی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، ۵-۱.
- [10] محقق، ح.، یعقوبی، ا.، قایمی، س. (۱۳۹۵). تأثیر بازی با حروف الفبای فارسی بر خلاقیت دانش‌آموزان پایه سوم ابتدایی شهر همدان. *ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی*، ۵(۴)، ۱۹۰-۱۶۹.
- [11] Gross, R. (2015). *Psychology: The science of mind and behaviour 7th edition*. Hodder Education.
- [12] کاظمی، ز.، قاسمی پورماری، ف.، محمدی احمدآبادی، ن. (۱۳۹۷). نقش تکنولوژی آموزشی در یادگیری دانش‌آموزان. *چهاردهمین همایش پژوهش‌های نوین در علوم و فناوری*.
- [13] مروجی، م. (۱۳۹۵). بازی‌های پیش‌دستانی؛ مسابقه یا رقابت؟ *فصلنامه آموزشی، تحلیلی و اطلاع‌رسانی رشد آموزش پیش‌دستانی*، ۸(۱)، ۲۶-۲۸.
- [14] جهانپنده، ز. (۱۳۹۲). تبیین ماهیت بازی و آموزش مفاهیم اجتماعی از طریق آن. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تهران.
- [15] باقری فر، علی؛ خدایجو، آرزو؛ شیران زهی، رخسانه. و رزمی، زینب. (۱۳۹۷). بررسی یادگیری دانش‌آموزان در مدرسه. *ششمین همایش علمی پژوهشی علوم تربیتی و روانشناسی، آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران*، تهران.
- [16] مرادی، ف. (۱۳۹۹). مقایسه تأثیر دو روش آموزش به شیوه بازی و سنتی بر یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی در درس فارسی. *پنجمین کنفرانس بین‌المللی زبان، ادبیات تاریخ و تمدن*.
- [17] حسین خانزاده، ع.، ابراهیمی، ش.، خداکرمی، ف.، حصیرچمن، ا. (۱۳۹۸). تأثیر آموزش از طریق بازی‌های حرکتی بر یادگیری مفاهیم و علاقه به ریاضی دانش‌آموزان دیرآموز. *مجله علوم روان‌شناختی*، ۱۸(۷۹)، ۷۹۷-۸۰۶.
- [18] رحمت زهی، خ.، کیخایی، ا. (۱۳۹۷). نقش بازی در آموزش فلسفه به کودکان. *کنفرانس ملی دستاوردهای نوین جهان در تعلیم و تربیت، روانشناسی، حقوق و مطالعات فرهنگی - اجتماعی*، خوی.
- [19] صدیقی ارفعی، ف.، گلستانی فرد، ا. (۱۳۹۵). بررسی آموزش از طریق بازی و ارتباط آن با یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان. *کنفرانس جهانی روانشناسی و علوم تربیتی، حقوق و علوم اجتماعی در آغاز هزاره سوم*، شیراز.
- [20] قلیچ بیگی، ا. (۱۳۹۵). تأثیر آموزش از طریق بازی بر بهبود نگرش ریاضی دانش‌آموزان دختر مقطع ابتدایی شهرستان فردوس. *ماهنامه علوم انسانی اسلامی*، ۱(۱۲)، ۲۹۸-۲۸۵.
- [21] عمادی، س. ر.، عروقی موفق، م. (۱۳۹۵). تأثیر بازی‌های آموزشی گروهی مبتنی بر محیط یادگیری سازنده گرا بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیش‌دستانی. *فصلنامه ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی*، ۶(۲۱)، ۱-۱۹.
- [22] Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322.
- [23] Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L. S., Thong, M. K., & Ebrahim, N. A. (2019). Effects of digital game-based learning on elementary science learning: A systematic review. *IEEE Access*, 7, 62465-62478.



- [24] Bavi, F. (2018). The effect of using fun activities on learning vocabulary at the elementary level. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(3), 629-639.
- [25] Chu, H. C., & Hung, C. M. (2015). Effects of the digital game-development approach on elementary school Students' learning motivation, problem solving, and learning achievement. *International Journal of Distance Education Technologies (IJDET)*, 13(1), 87-102.
- [26] Sung, H. Y., & Hwang, G. J. (2013). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & education*, 63, 43-51.