



کارکرد بازی سازی در آموزش دستور زبان فارسی (مبحث ترکیب وصفی و اضافی)

فاطمه مرادی^۱، مریم مجیدی^۲

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال

۲- عضو هیات علمی گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال

چکیده

زبان فارسی زبان رسمی و حافظ وحدت و هویت ملی کشور ماست. بنابراین زبان آموزی در دوره ی ابتدایی از اهمیت فراوانی برخوردار است، در ایران تدریس زبان و ادبیات فارسی، عادتاً با تکیه بر روش‌های سنتی همراه بوده و در نظام آموزشی سنتی نیز بر روش‌های غیر فعال تأکید می‌شود که در نتیجه، انگیزه و علاقه دانش‌آموزان برای آموختن از بین می‌رود، با توجه به اهمیت بحث آموزش، یکی از چالش‌هایی که در این حوزه مطرح است، استفاده از شیوه‌های تدریس فعال همراه با بازی است. آموزش لذت بخش رویکردی است که در آن دانش‌آموزان بازی می‌کنند و آموزش با شوق بیشتری انجام می‌گیرد. امروزه روش تدریس فعال، می‌تواند به عملکرد و پیشرفت بیشتر دانش‌آموزان کمک کند. در این مقاله با استفاده از انجام پژوهشی به "کارکرد بازی سازی در آموزش دستور زبان فارسی (مبحث ترکیب وصفی و اضافی)" می‌پردازیم و به همین منظور، محقق یکی از مدارس پسرانه ابتدایی منطقه یک، استان تهران را انتخاب نموده و دو کلاس را به عنوان نمونه برگزید، کلاس اول با روش تدریس سنتی و کلاس دوم با روش تدریس بازی مورد بررسی قرار گرفت، مباحث ترکیب وصفی و اضافی در تعداد جلسات مشخص در هر دو کلاس تدریس شد و در نهایت طبق آزمون به عمل آمده نتیجه ی روش تدریس همراه با بازی با میانگین ۸۹.۱٪ و روش تدریس سنتی با میانگین ۵۶.۶٪ قبولی اعلام گشت.

کلید واژه: آموزش زبان فارسی، دستور زبان فارسی، بازی سازی، ترکیب وصفی و اضافی، تدریس با بازی



مقدمه:

یکی از مشکلات مهم در نظام آموزش و پرورش، خصوصاً در کشور ما، به کار نگرفتن روش های تدریس نوین در آموزش است. نظام آموزشی و تربیتی جامعه ایران بر پایه ی روش مستقیم آموزش یا همان شیوه سنتی ایجاد شده است در حالی که جهان امروز علاوه بر این روش به آموزش از راه غیر مستقیم یا غیر رسمی توجه ویژه ای دارد. (خطایی، ۱۳۹۱) به سبب عدم وجود روش تدریس فعال و جذاب، کیفیت آموزشی از سطح مطلوب برخوردار نیست و دانش آموزان علاقه زیادی به تحصیل نشان نمی دهند که یکی از دلایل آن می توان به عدم آشنایی معلمان با روش های نوین تدریس نیز اشاره کرد. پیشرفت جوامع و همچنین سرعت شتابان علوم و تکنولوژی، نگرش، تفکرات، نیاز و مهارت های انسانها را تحت تأثیر قرار داد. این امر نظام های تعلیم و تربیت را در سراسر دنیا بر آن داشت که آمادگی پذیرش دگرگونی ها و تغییرات باشند. امروزه تغییر سریع دانش و تکنولوژی، مشکلات عمده ای را بر سر راه نظام های آموزش و پرورش قرار داده است که یکی از مهمترین آنها پاسخ به این پرسش است که، دانش آموزان در مدرسه چه باید بیاموزند تا بتوانند برای زندگی در دنیای متغیر و متحول فردا آماده شوند؟ و چگونه میتوان با استفاده از تکنولوژی و روش های نوین تدریس، یادگیری را برای دانش آموزان لذت بخش تر کرد؟ پاسخگویی به این سوال در سایه روشهای آموزش پیشرفته امکان پذیر است. به این جهت وظیفه و مسئولیت معلم امروز، نسبت به گذشته سنگین تر و پیچیده تر شده است. دیگر نمی توان با روش های سنتی جامعه و افراد آن را به سوی یک تحول پیشرفته سوق داد. (شعبانی، ۱۳۸۷) معلمان سربازان خط اول جبهه تربیت قرار گرفته اند و ضرورت دارد که با مدرن ترین سلاح های علمی روز یعنی روشهای مختلف نوین و فعال تدریس آشنا باشند و بدانند در کدامین موقعیت آموزشی از کدامین روش استفاده نمایند. تدریس عبارت است از تعامل یا رفتار متقابل معلم و شاگرد، بر اساس طراحی منظم و هدفدار معلم، برای ایجاد تغییر در رفتار شاگرد. تدریس مفاهیم مختلف مانند نگرش ها، گرایش ها، باورها، عادت ها و شیوه های رفتار و به طور کلی انواع تغییراتی را که می خواهیم در شاگردان ایجاد کنیم، دربر می گیرد. (میرزا محمدی، ۱۳۸۳) اهمیت و ثمر بخشی روشهای تدریس و یادگیری بهتر، همواره مورد نظر دانشمندان و محققین علوم تربیتی بوده است. از آغاز قرن بیستم توسط مومان و لای و سپس کلاپارد، ماریا منتسوری، جان دیویی، هربارت، ثورندایک و همکارانش و... در بسیاری از کشورها مطالعات زیادی به مدت چهل سال در مورد ثمر بخشی میزان روشهای آموزش در کلیه دروس انجام گرفت. (افشار، ۱۳۶۸) تاریخچه مطالعات نشان می دهد روشهای تدریس چه در پیشرفت تحصیلی دانش آموزان و چه در ایجاد انگیزه و رضایت خاطر، پرورش شخصیت و رشد خلاقیت آنان موثر است. وظیفه معلمان در فرآیند تدریس، تنها انتقال واقعیت های علمی به دانش آموزان نیست، بلکه باید موقعیت و شرایط مطلوب یادگیری را فراهم نمایند و چگونه اندیشیدن و چگونه آموختن را به شاگردان بیاموزند. یعنی کار معلم نه تنها انتقال دانش، بلکه پرورش توان تفکر منطقی و پرورش شخصیت سالم است و معلمان موفق برای شاگردان خود تنها عرضه کننده مطالب تخصصی نمی باشند. چه بسا که در آموزش و پرورش نقش نیروی انسانی به خصوص معلم از مهمترین عوامل موثر در رشد و توسعه کیفی و محتوایی تربیت به شمار می آید. (معیری، ۱۳۷۱) استفاده از راهکار صحیح در آموزش می تواند به انتقال مفاهیم و درک بهتر فراگیران کمک کند. کودکان در سال های نخست ابتدایی از طریق



درگیری و کار کردن مستقیم با اشیا و امور محسوس، مفاهیم مختلف را می آموزند و صرفاً کار کردن با کلمات و سایر نمادها به خوبی اشیا و امور محسوس در کودکان یادگیری ایجاد نمی کند. (سیف، ۱۳۹۰) بنابراین این نظام آموزشی و معلم باید بکوشند تا دانش آموزان اشیا و امور مختلف را ببینند، دستکاری کنند تا فرا گیرند. اینگونه فعالیت ها درک مفاهیم مختلف را برای دانش آموزان میسر می سازند. معلمان می توانند بجای اینکه اطلاعات را به صورت مستقیم و صرفاً از راه توضیحات کلامی در اختیار دانش آموزان قرار دهند، برای آنان مجموعه هایی از فعالیت های متنوع از جمله وسایل مختلف هنری، دستی، اسباب بازی ها، معماها و مانند این ها را فراهم آورند تا آنها بتوانند مفاهیم را بهتر درک کرده و به کشف دانش پردازند. (برک، ۲۰۰۰ به نقل از اخواست ۱۳۸۸)

در سال ۲۰۰۳ میلادی برای اولین بار واژه گیمیفیکیشن توسط نیک پلینگ ابداع شد، اما هشت سال (یعنی تا نیمه دوم سال ۲۰۱۰ میلادی) طول کشید تا جهانیان با این مفهوم آشنا شوند. مفهوم گیمیفیکیشن در آموزش نوعی روش تدریس است که در آن، بازی نقش اساسی در یادگیری فرد ایفا می کند. بازی یکی از بهترین و موثرترین راه های آموزش به کودکان و از خصوصیت های طبیعی انسان است. (دمیر بلک و همکاران، ۲۰۱۰) بازی فعالیتی است که به صورت اختیاری و لذت بخش انجام می گیرد. 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 هنجارهای اجتماعی و همچنین مهارت های حل مسئله، مهارت های زبانی و فیزیکی، سازگاری با جامعه و..... را به آنان می آموزد. (احمدوند، ۱۳۸۶) بازی برای کودکان یک نیاز اجتناب ناپذیر است، بازی برای کودکان همان اهمیت را دارد که آب برای ماهیان و اکسیژن برای تمامی موجودات. (تبریزی، ۱۳۹۰) استفاده از مفاهیم مرتبط با بازی در طراحی دوره های آموزشی روز به روز در حال گسترش است. این موضوع باعث ایجاد یک فرصت عالی برای افزایش بازدهی آموزش و یادگیری افراد می شود. آموزش از راه بازی چند مزیت دارد، مفاهیم بسیار سرگرم کننده، ساده، قابل فهم، قابل جابجایی و بدون محدودیت زمانی و مکانی و فردی هستند. از آنجایی که دانش آموزان بازی را دوست دارند و بازی موقعیت های پیچیده ی زندگی و مفاهیم مشکل آموزشی را به گونه ای ساده نمایان می کند، آنان دچار رخوت نمی شوند و در نتیجه مفاهیم را به راحتی می آموزند. (اخواست، ۱۳۸۸) بازی ها می توانند موجب شوند بچه ها مطالب را بهتر فرا گرفته و به یادگیری آن عشق بورزند و آنان را به سوی راهبرد های حل مسئله سوق دهند. (کرامتی، ۱۳۸۲) در واقع بازی، یک نوع آموزش است و کودک از طریق بازی ها مهارت های گوناگونی کسب می کند. بازی، بهترین وسیله ای است که از طریق آن می توان بسیاری از مفاهیم را آموزش داد. (مقدم و ترکمان، ۱۳۷۵) بازی آموزشی خوب، تفکر و برنامه ریزی را در دانش آموزان تشویق می کند. (ذوفن و لطفی پور، ۱۳۸۰) به عقیده متخصصان حوزه های آموزش و پداگوژی، استفاده از بازی های آموزشی در فرآیند تدریس، از جمله راهکارهایی است که زمینه لازم را برای افزایش فعالیت های یادگیری متعلمان فراهم می سازد. از دیدگاه این متخصصان، بازی های آموزشی بر خلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آن ها منحصر نمی شود، بلکه با تغییر در عناصر یا نحوه بازی، قابلیت استفاده



برای آموزشی در تمامی شرایط سنی را دارند. ضمن آنکه استفاده از بازی به متعلمان و فرآیند یادگیری منحصر نیست، بلکه در فرایند یاددهی نیز امکان و به عبارت دقیق‌تر، ضرورت طراحی و به کار بستن آن‌ها احساس می‌شود. (حقانی، ۱۳۸۵)

یکی از مهم‌ترین مسائل در آموزش دوره‌ی ابتدایی، یادگیری زبان فارسی است. زبان موهبتی الهی است که خداوند آن را در وجود انسان به ودیعه گذاشته است، چنانچه قرآن می‌فرماید: الرَّحْمَنُ ، عَلَّمَ الْقُرْآنَ ، خَلَقَ الْإِنْسَانَ ، عَلَّمَهُ الْبَيَانَ

زبان فارسی حافظ وحدت و هویت ملی کشور و سبب اعتلای رشد فرهنگی و اجتماعی مردم میهن ماست. به همین منظور برنامه‌ی درسی زبان آموزی در دوره‌ی ابتدایی از اهمیت فراوان برخوردار است زیرا علاوه بر موارد مذکور در یادگیری دروس دیگر نیز تاثیر زیادی دارد. (همتیان، ۱۳۹۷) 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. (سیف، ۱۳۹۴)

فارسی از درس‌های اساسی دوره‌ی ابتدایی است که باید ایفاگر نقش‌ها و فعالیت‌های گوناگون برای تحقق اهداف زبان آموزی، ارزشی و نگارشی، نگارشی، املائی، ادبی و مهارت‌های زندگی باشد تا دانش‌آموز را برای زیستن بهنجار و شناخت درست و دقیق زبان، فرهنگ و ادبیات آماده کند. (اکبری شلدره و همکاران، ۱۳۹۸) تحقیقات سال‌های اخیر نشان می‌دهد که عدم توجه به درس 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. فارسی به عنوان درس "مادر" باید در صدر توجه دبیران محترم قرار گیرد؛ متأسفانه گاهی به دلیل عدم اهمیت به قربت زبان مادریمان به انحطاط آن کمک می‌کنیم. درس ادبیات فارسی یکی از مهم‌ترین دروس دانش‌آموزان در طی دوران تحصیل آنها می‌باشد. دانش‌آموزان در دوره‌ی ابتدایی با مباحث متعددی مواجه هستند که زیر مجموعه چهار مهارت زبانی می‌باشند که از مهم‌ترین آنها برای دانش‌آموزان یادگیری "دستور زبان" است. که این بخش بر تمامی مهارت‌های چهارگانه تاثیر بسزایی دارد. درس دستور زبان فارسی به علت سختی دستور و فرار بودن قواعد دستور فارسی، از محبوبیت کمی برخوردار است (دادکانی، کمان باز، ۱۳۹۷)

پس از ۷ سال تجربه تدریس درس ادبیات در پایه‌ی ششم ابتدایی، با تایید بر نظریات مذکور در مورد سختی دستور زبان فارسی و عدم علاقه‌ی دانش‌آموزان به این بخش از یادگیری زبان، لازم است اشاره کنم که یکی از مباحث چالش‌برانگیز برای دانش‌آموزان دوره‌ی ابتدایی، آموزش و شناخت مبحث ترکیب وصفی و اضافی است. ترکیبات وصفی و اضافی، جزیی از دستور زبان محسوب می‌شوند. ترکیب دو کلمه به وسیله‌ی " _ " با یکدیگر است که در نتیجه‌ی آن ترکیب وصفی یا اضافی ساخته می‌شود. از جهت ظاهری هیچ فرقی میان این دو ترکیب نیست، ولی از جهت معنایی متفاوتند. ترکیبات وصفی یکی از ابزارهای زبانی مهم برای ابراز احساسات و برقراری ارتباط هستند. این ترکیبات بیانگر ویژگی‌ها و مفاهیم گوناگونی از جمله مالکیت، همانندی، حالت، مقدار، شماره، بیان نوع جنس و... هستند و به کمک اسمی که به اسم دیگر (یا صفت) افزوده شده است بیان می‌شوند. از آنجایی که ترکیبات وصفی و اضافی در ظاهر تفاوتی ندارند اما در معنا متفاوتند، وجود راه‌هایی برای تفکیک آن‌ها الزامی به نظر می‌رسد. گرچه می‌توان با دقت کردن در معنی، ترکیبات وصفی و اضافی را از هم تمییز داد، اما برای جلوگیری از اشتباه، لازم است به دانش‌آموزان راه‌هایی را برای شناخت و تفکیک آنها آموزش داد که با سرعت عمل و اطمینان بیشتری، نوع این ترکیب‌ها را مشخص



کنند و به مرور زمان در جهت افزودن بر زیبایی کلام و نوشته های خود از این ترکیب ها به بهترین شکل استفاده نمایند. به دلیل اهمیت زبان شیرین فارسی و پاسداری از زبان مادری، همواره شایسته است که معلمان برای تدریس مباحث دستور زبان فارسی در شیوه ی روش تدریس خود، به جهت یادگیری پایدار تر و تا حد امکان خلاقانه تر دانش آموزان عمل کنند. به همین جهت در این پژوهش، محقق قصد ارائه ی بازی آموزشی در مبحث (ترکیب وصفی و اضافی) را دارد که آموزش از طریق این بازی برای دانش آموزان در دوره ی ابتدایی لذت بخش تر و یادگیری آنها، عمیق تر خواهد بود. چه بسا که بازی های آموزشی می توانند به عنوان رسانه ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده ی معلمان قرار گیرند. هدف غایی این بازی ها فقط تفنن یا پرکردن اوقات فراغت نیست، بلکه چنین بازی هایی، در ضمن ایجاد لحظاتی لذت بخش و فرح انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه هایی نزدیک به تجربه های دست اول، یادگیری سریع تر و پایدارتر را سبب می شوند (امیر تیموری، ۱۳۸۷).

روش تحقیق:

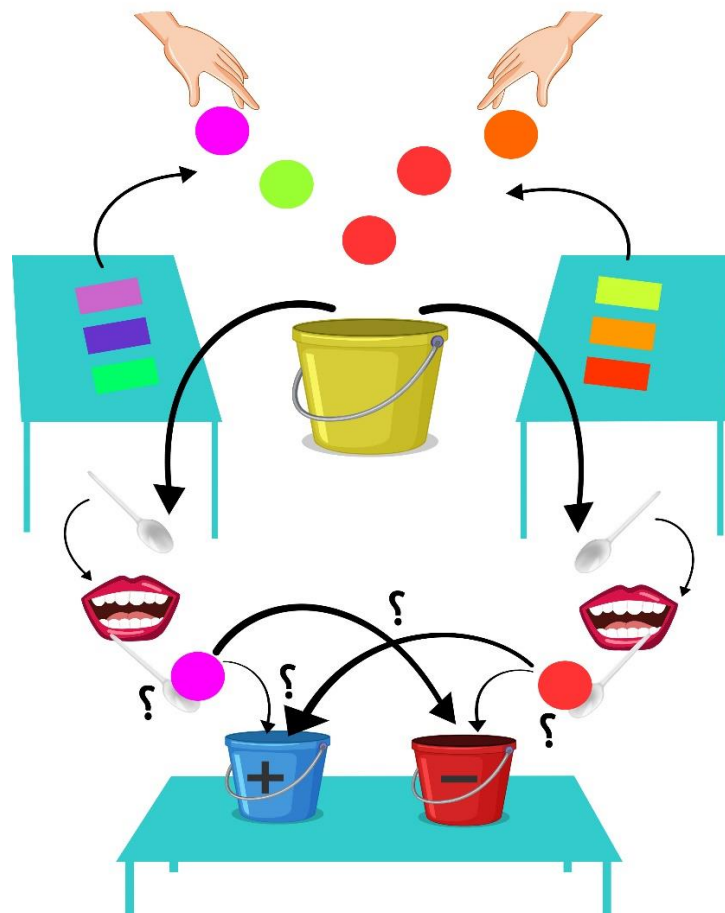
در این پژوهش محقق دو کلاس پایه ششم از دبستان پسرانه ای در منطقه یک، استان تهران انتخاب کرده است که تعداد دانش آموزان ۵۲ نفر و در هر کلاس ۲۶ نفر حضور داشتند، کلاس اول را به روش غیر فعال (سنتی) و کلاس دوم را به روش تدریس فعال، همراه با بازی های طراحی شده توسط شخص محقق، تدریس کرده است. مطلب تدریس شده در این دو کلاس و میزان تعداد و ساعات جلسات، مشترک و یکسان بوده است، همچنین مطلب تدریس شده از قسمت دستور زبان کتاب فارسی ششم ابتدایی، شامل آشنایی با ترکیب وصفی و اضافی و راه های تفکیک آنها از یکدیگر است. 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.

دستور العمل بازی ۱:

شیوه ی انجام بازی به این گونه است که معلم پس از ورود به کلاس به گفتگو با دانش آموزان می پردازد و در حین گفتگو به بیان ویژگی های بارز و مثبت، نسبت به هر دانش آموز اشاره می کند، آنها را بر تخته می نویسد و سپس از دانش آموزان می خواهد با اضافه کردن فعل (است) به انتهای هر ترکیب نوشته شده آنها را مانند جمله بخوانند و آن ویژگی هایی که جملات معناداری می سازند را مشخص کنند طبیعتاً در این بخش دانش آموزان با مبحث ویژگی ها آشنا می شوند و سپس معلم دو گروه سه نفره را مشخص میکند و به اعضای هر گروه دو فلش کارت که شامل تصویر های کودکانه از پدیده های اطراف است می دهد و برای هر فلش کارت دو عدد توپ کوچک به شرکت کنندگان می دهد و از آنها می خواهد برای هر تصویری که در کارت آنها وجود دارد با تفکر خود دو ترکیب متفاوت بنویسند، دانش آموزان پس از انجام این کار توپ ها را داخل سطل مشترک با گروه مقابل که توسط معلم در اختیار آنها قرار داده شده



است می اندازند و پس از اتمام این مرحله معلم یک قاشق پلاستیکی در اختیار هر گروه قرار می دهد و از دانش آموزان هر گروه می خواهد که توپ های نوشته شده توسط گروه مقابل خود را با همکاری یکدیگر تشخیص داده و توپها را داخل قاشق قرار داده و قاشق را در دهان خود بگذارند و بدون دخالت دست توپ ها با قاشق های داخل دهان خود حمل کنند و آنها را به سطل های مرحله ی پایانی که مقابل آنها قرار دارد برسانند. روی یکی از سطل ها علامت مثبت (+) و روی سطل دیگر علامت منفی (-) قرار دارد، در واقع این نشانه های روی سطل ها، حاکی از آن است که توپ هایی که ویژگی و ترکیبات های نوشته شده روی آنها با فعل است، می دهد از توپ هایی که اینگونه نیست، تمییز پیدا کنند و در این قسمت نیز یادگیری مبحث تفکیک ترکیب ها یکباردیگر برای دانش آموز تداومی گردد و در نهایت پس از اتمام تمام توپ های داخل سطل مشترک، معلم وارد بازی شده و به کمک تمام دانش آموزان کلاس هر دو سطل و تک تک توپ های داخل آن ها را بررسی می نماید و اینجا نیز مجدداً، مرحله ی سوم جهت تثبیت یادگیری ترکیب ها، برای دانش آموزان اتفاق می افتد.





دستور العمل بازی ۲:

جهت ایجاد فضای آموزشی خلاقانه، پر نشاط و فعال، همچنین برای یادگیری و تثبیت عمیق تر، در جلسات بعدی معلم از بازی دیگری نیز در این مبحث استفاده کرد، در واقع این بازی جهت یادگیری تکمیلی مبحث (ترکیب وصفی و اضافی) دانش آموزان را به فعالیت پر نشاط دعوت میکند. اکنون که دانش آموزان با مبحث ترکیبات، ویژگی ها و تفکیک آنها آشنا شدند، معلم تصویری را در کلاس به آنها نمایش می دهد که بازی طراحی شده توسط خود اوست و از آنها میخواهد در مدت زمان دو دقیقه هر کدام از کلمات که داخل شکل هندسی بیضی هستند و می توانند با هم یک ترکیب را بسازند ، به هم متصل نمایند و سپس تشخیص دهند که آن ها را در کدام ستون مناسب خواسته شده، باید قرار دهند ، در این بخش معلم برای هر صفحه از این بازی ۵ دقیقه به دانش آموزان زمان می دهد و هم زمان با شروع بازی برای آنها موسیقی شادی را پخش میکند تا دانش آموزان با شور و هیجان بیشتری به اتصال و تشخیص ترکیب ها بپردازند و پس از اتمام زمان بازی، معلم با کمک دانش آموزان کلمات را بر روی تخته ی کلاس که مقابل دیدهمگان است به یکدیگر متصل می کند و پاسخ های صحیح را با کمک دانش آموزان مشخص می کند.

The image shows a word game board with various words in Persian bubbles. The words are: انسان (Human), هوشمند (Smart), سلام (Greeting), پدری (Fatherly), خانه (Home), گل (Flower), ادبیات (Literature), المپیاد (Olympiad), معلم (Teacher), دانش آموز (Student), روزگار (Fate), علوم (Sciences), موبایل (Mobile), مدرسه (School), مسئله (Problem), شرافتمند (Honorable), ریاضی (Mathematics), علمی (Scientific), کتاب (Book), موفق (Successful), نرگس (Narcissus), طولانی (Long), and طولانی (Long).

On the left, there is a table with two columns: 'ترکیب اضافی' (Compound) and 'ترکیب وصفی' (Descriptive). The table has 6 rows and 2 columns, with empty cells for student responses.



بازی وصفی و اضافی (۳)

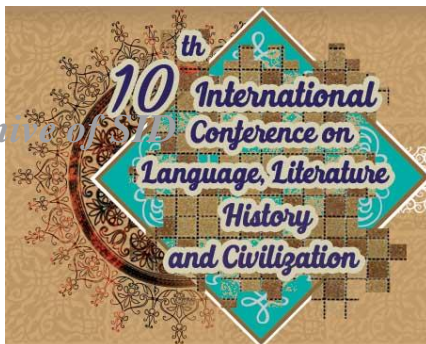
ترکیب اضافی	ترکیب وصفی

پلنگ، پرستار، پیتزا، تونل، دستکش، آلبالو، لواشک، معلم، پایه پنجم، راهرو، روپوش، وحشت، پشیمی، هویج، صورتی، در مانگاه، شیشه، مربای، مدرسه، کیوی، پزشک، مخصوص

یافته ها:

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.

نتایج آزمون کلاس اول:



September 18, 2023

Tbilisi - Georgia

	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	

نتایج آزمون کلاس دوم:

	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 تدریس مبحث ترکیب وصفی و اضافی به فرزندم و میزان یادگیری او در این مبحث 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.

سرانجام آگاه شدیم که نتایج به دست آماده 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 برایشان صورت گرفت، 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 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 اضطراب، سوالات را تحلیل کرده و پاسخ می دادند.

۳- نمرات دریافتی در امتحان کلاس دوم به نسبت کلاس اول درصد بالاتری را به خود اختصاص داده است، که این نتیجه، خود از تاثیرات دیگر تدریس با بازی است.

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 دلیل سخت بودن مباحث، تمایلی برای یادگیری مطالبی که از نظر خودشان فقط حفظ کردن طوطی وار هست ندارند.

۵- از دیگر موارد دست یافته در این پژوهش، افزایش فعالیت دانش آموزان به هنگام تدریس همراه با بازی و فاصله گرفتن از فضای خشک و بی روح کلاس درس می باشد.



بحث و بررسی:

با توجه به این پژوهش و نتایج حاصل از آن لازم است اشاره کنم که، بازی نقش بزرگی در زندگی و رشد کودک دارد و یکی از اجزای جدا نشدنی از دنیای کودکان است که می توان به وسیله ی بازی ها ، بسیاری از خصوصیات مثبت در کودکان را پرورش داد. بنابراین میتوان با طراحی بازی های هدف دار، سرگرم کننده و جذاب، از علاقه مندی کودکان برای کمک به معلمان برای مدیریت بهتر کلاس بهره برد و راندمان آموزشی را نیز افزایش داد.

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 از مفاهیمی که میخواهد در قالب بازی ارائه دهد کاملا آگاه باشد و برای رسیدن به هدف اصلی آموزشی بازی، کاملا 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.

نتیجه گیری:

بر اساس نتایج پژوهش به دست آمده بر تاثیر کارکرد بازی سازی در آموزش مبحث ترکیب وصفی و اضافی و طراحی بازی های آموزشی برای این مبحث به نتایج ارزشمندی دست یافتیم که از جمله مهم ترین آنها، افزایش یادگیری و علاقه و انگیزه دانش آموزان پایه ی ششم دوره ی ابتدایی، برای آموزش و فهم دستور زبان فارسی است. بازی ها با گشودن مسیری نو در یادگیری، می توانند نقش بارزی در بهبود زندگی ایفا کنند و بهره گیری از الگوهای تدریس فعال و طراحی آموزشی مناسب برای تدریس کتاب فارسی، به آموزش معلم و یادگیری دانش آموزان انتظام میبخشد. بازی ها مناسب ترین شکل فعالیت کودکان برای بروز و رشد استعداد و خلاقیت آنها به شمار می رود، لذا لازم است مربیان تربیتی با فراهم کردن امکانات و ابزارهای مناسب آموزشی - پرورشی، برای غنی سازی ابعاد فکری و شکوفایی استعدادهای شاگردان گام بردارند. اگر دانش آموزان بتوانند بین آنچه که می آموزند و دنیای خارج ارتباط برقرار کنند، یادگیری برای آنان لذت بخش تر خواهد شد و طبیعتاً در این امر همیاری مقام معلم با دانش آموزان و استفاده از قوه ی خلاقیت نقش بسزایی دارد.



منابع:

- ۱- شعبانی، حسن، ۱۳۸۷، مهارت‌های آموزشی و پرورشی (روشها و فنون تدریس)، جلد اول، چاپ بیست و دوم، انتشارات سمت
- ۲- معیری، محمد طاهر، ۱۳۶۴، آموزش و پرورش، تهران: انتشارات امیر کبیر
- ۳- میرزا محمدی، محمد حسن، ۱۳۹۰، روش‌ها و فنون تدریس، تهران: انتشارات پوران پژوهش
- ۴- کتاب آموزش و پرورش در قرن بیستم، ۱۳۶۸، اثر: و.ف. کانل، ترجمه، حسن، افشار، تهران، نشر جاده
- ۵- تبریزی، نسرين، ۱۳۹۰، بررسی نقش بازی‌های آموزشی بر یادگیری و مفاهیم آموزش دوره ۳ شماره ۹
- ۶- احمدوند، محمد علی، (۱۳۸۶)، روان‌شناسی بازی، چاپ پنجم، تهران، دانشگاه پیام نور
- ۷- اخواست، آسیه، ۱۳۸۸، آموزشی بر میزان یادگیری برخی از مفاهیم ریاضی در دانش آموزان پسر کم توان ذهنی آموزش پذیر، پایان نامه ی دوره ی کارشناسی ارشد، دانشگاه علوم بهزیستی و توان بخشی
- ۸- کرامتی، محمد رضا، ۱۳۸۲، نگاهی نو و متفاوت به رویکرد یادگیری مشارکتی، مشهد، انتشارات آیین تربیت
- ۹- خطایی، سوسن، کاربرد چند رسانه ای در آموزش غیر مستقیم و فرهنگ سازی نزد کودکان و نوجوانان با تاکید بر فیلم و بازی های رایانه ای، فصلنامه علمی رسانه های دیداری و شنیداری، دوره هشتم، شماره ۱۹ بهار ۱۳۹۱
- ۱۰- مقدم، مصطفی، ترکمان، منوچهر، ۱۳۷۵، بازی های آموزشی، چاپ پنجم، تهران، موسسه ی فرهنگی برهان
- ۱۱- ذوفن، شهناز، لطفی پور، خسرو، ۱۳۸۰، رسانه های آموزشی برای کلاس چهارم، چاپ دوم، تهران، شرکت چاپ و نشر کتابهای درسی ایران
- ۱۲- حقانی، نادر، ۱۳۸۵، بازی های یادگیری زبان: سرگرمی زبان آموزان یا پیشبرد فرایند آموزش، مجله ی رشد آموزش زبان، شماره ۸۱
- ۱۳- همتیان، زهرا، ۱۳۹۷، آموزش فارسی دوره ی ابتدایی (چالش ها، راهبرد ها، راهکارها)، چاپ اول، خراسان رضوی، انتشارات جالیز
- ۱۴- اکبری شلدرد، فریدون، همکاران، ۱۳۹۸، راهنمای آموزش زبان فارسی در دوره ی ابتدایی، چاپ سوم، تهران، انتشارات مدرسه
- ۱۵- دادکانی، محمد یاسین، کمان باز، علیرضا، ۱۳۹۷، بررسی مشکلات آموزشی درس ادبیات فارسی و دستور زبان فارسی در دوره متوسطه اول و دوم و رسیدن به راهکارهای مناسب جهت رفع این مشکلات، پژوهشنامه اورمزد، شماره ۱
- ۱۶- سیف، علی اکبر، ۱۳۷۹، روشهای یادگیری و مطالعه روانشناسی تربیتی، تهران: دانشگاه پیام نور
- ۱۷- امیر تیموری، محمد حسن، ۱۳۸۷، رسانه‌های یاددهی - یادگیری: شناسایی، انتخاب، تولید و کاربرد، تهران، انتشارات ساوالان

18-Demirbilek, M., Ylmaz, E., & Tamer, S. (2010). Second Language Instructors Perspectives about the Use Educational Games. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 3, 181-158