



## بررسی نقش بازی در فرآیند یادگیری دانش آموزان ابتدایی

حنانه درعلی بنی

(دانشجوی کارشناسی آموزش ابتدایی دانشگاه فرهنگیان شهید باهنر، شهرکرد، ایران)

Hananehdorali@gmail.com

### چکیده

این مقاله به شیوه مروری به بررسی نقش بازی در یادگیری دانش آموزان می پردازد. بازی ها می توانند یادگیری را جذاب تر کنند و به دانش آموزان کمک کنند تا مفاهیم درسی را بهتر بفهمند. همچنین بازی ها می توانند مهارت های اجتماعی و همکاری را تقویت کرده و انگیزه و تمرکز دانش آموزان را افزایش دهند. در این مقاله انواع مختلف بازی ها و تاثیرات مثبت آنها در فرایند یادگیری مورد بررسی قرار گرفته و به مفهوم بازی در آموزش نیز اشاره شده است. هدف این مقاله این است که نشان دهد چگونه بازی میتواند به عنوان یک ابزار موثر در یادگیری دانش آموزان به کار گرفته شود. در پایان این پژوهش مشخص شد بازی ها نقش به سزایی در یادگیری دانش آموزان دارند و اینکه به شیوه های مختلف می توان در بحث آموزش از آنها استفاده کرد. بازی به عنوان یکی از ابزار های آموزشی مهم برای معلمان محسوب میشود. لازم به ذکر است که در نظریه هایی از جمله نظریه پردازش اطلاعات بیان شده که بازی سبب تقویت یادگیری می شود.

واژگان کلیدی: یادگیری، نقش بازی، دانش آموزان ابتدایی



## مقدمه

دوران ابتدایی از مهم ترین و حساس ترین مراحل در رشد و توسعه کودک است. در این دوران پایه های اولیه، مهارت های شناختی، اجتماعی، حرکتی و احساسی کودک شکل می گیرد. یادگیری در این دوره تاثیر مستقیم در رشد شناختی و شخصیت آینده فرد دارد. کودکان در این مرحله با مفاهیم پایه ای آشنا می شوند که اساس تفکر و درک آنها را در سال های بعد تشکیل می دهد. به گفته پیاژه یادگیری در دوران کودکی باید به گونه ای باشد که به کودکان امکان دهد تا به صورت فعالانه با محیط خود تعامل داشته و از طریق تجربه و آزمایش، مفاهیم جدید را بیاموزند. (Piaget, 1952) به نقل از گودرزی، (1402)

بازی ها از زمان قدیم به عنوان یکی از ابزار های اصلی یادگیری مورد استفاده قرار گرفته اند. انسان ها از طریق بازی ها به کشف، تجربه و یادگیری پرداخته اند. بازی ها علاوه بر جنبه سرگرمی، نقش مهمی در تقویت مهارت ها، افزایش انگیزه و بهبود فرآیند یادگیری دارند. در سال های اخیر، استفاده از بازی ها در محیط های آموزشی به یکی از روش های محبوب برای یادگیری تبدیل شده است. بازی ها می توانند به شیوه های مختلفی در آموزش استفاده شوند، از بازی های فردی که به تقویت مهارت های خودمدریتی و استقلال کمک میکند تا بازی های گروهی که مهارت های اجتماعی مانند همکاری، ارتباط و حل تعارض را تقویت می کنند.

2

## تعریف و مفهوم بازی آموزشی

بازی های آموزشی به فعالیت های دیجیتالی یا فیزیکی اطلاق می شود که با هدف اصلی ترویج یادگیری و کسب دانش در دانش آموزان طراحی شده اند (Plass et al, 2015) به نقل از شاکرنژاد، (1403)

این بازی برای پیشبرد هدف هل و نقطه نظر های آموزشی و همچنین مطالب و عناوین درسی ساخته شده است. که این موضوع باعث شده که مسئله یادگیری برای دانش آموزان دوست داشتنی باشد. بازی های آموزشی در زمینه های مختلفی مانند ریاضیات، موسیقی، علوم و مطالعات اجتماعی کاربرد دارد و مثر ثمر است. (شاکرنژاد، 1403)

## تاریخچه استفاده از بازی

استفاده از بازی ها در بحث آموزش و یادگیری قدمت نسبتا طولانی دارد. در یونان باستان افلاطون و ارسطو به اثرگذاری بازی در رشد ذهنی و جسمی کودکان اشاره کردند. در قرون وسطی بازی به عنوان ابزار آموزشی شناخته می شد که برای آموزش مطالب دینی و اخلاقی برای کودکان استفاده می شد و کاربرد گسترده ای در آن زمان داشت. در دوران معاصر که در مبحث روانشناسی تربیتی و شناختی شاهد رشد موثری بودیم از بازی ها به عنوان ابزاری برای آموزش استفاده می شد. (گودرزی، 1403)

## اهمیت بازی در یادگیری

داده ها نشان می دهند که ترکیب بازی های آموزشی نقش به سزایی در افزایش همکاری و شوق و علاقه دانش آموزان دارد. (شاکرنژاد، 1403) به طور کلی می توان گفت که بازی های آموزشی وسیله ای خوب و کاربردی در آموزش و یادگیری مدرن است و تغییراتی گسترده در روش های آموزشی پیشین به وجود آورده است. برای آسان شدن یادگیری بازی ها تاثیر زیادی دارند آنها عناصر ارتباطی و جذاب را ترکیب می کنند و بدین صورت روند و جریان آموزشی برای مثر ثمرتر و دلنشین تر می شوند. (Gee, 2003) به نقل از شاکرنژاد، (1403)



### نظریه های شناختی و رفتاری اساس تاثیرگذاری بازی های آموزشی

نظریه های شناختی ، مانند نظریه پردازش اطلاعات و نظریه طرحواره نشان می دهند که بازی های آموزشی می توانند با فراهم کردن فرصت هایی برای دانش آموزان برای سازماندهی و ادغام اطلاعات جدید در ساختار های شناختی موجود ، یادگیری را تقویت کنند . ( Sweller , 1998 به نقل از شاکرنژاد ، 1403 )

تئوری های رفتاری مانند شرطی سازی عامل و تقویت نیز در طراحی بازی آموزشی نقش دارند . سیستم های پاداش و بازخورد فوری در بازی ها می توانند رفتار های مطلوب را تقویت کرده و دانش آموزان را تشویق کنند تا در تلاش های یادگیری خود پافشاری کنند . ( Andersin , 2008 به نقل از شاکر نژاد ، 1403 )

### نمونه بازی های آموزشی

آنجا چه خبر است ؟

این بازی برای دانش آموزان پایه اول دبستان پیشنهاد می شود . در این بازی یک برگه به دانش آموز داده می شود و بعد معلم یا دانش آموز دیگری در پشت او می ایستد و آهسته و بدون عجله و شتاب شکلی را با انگشتش پشت دانش آموز اول میکشد و دانش آموز هم زمان باید این طرح یا تصویر را روی برگه اش بکشد و بعد از اینکه کارش تمام شد برگه اش را به بقیه نشان دهد و امتیاز آن را دریافت کند .

البته بهتر است در این بازی از اشکال ساده مثل مربع ، مثلث ، دایره و... شروع شود و یا ترکیبی از این اشکال باشد . مثلاً یک مثلث بزرگ که داخل آن یک مربع کوچک باشد و در مرحله های بعدی می توان حروف الفبا ، کلمات ساده و کلمات پیچیده تر را هم اضافه کنیم . هدف از این بازی افزایش دقت و تمرکز ، تقویت هوش فضایی و تقویت حافظه کوتاه مدت است .

### آسیاب به چرخ نشانه ها

این بازی برای دانش آموزان پایه اول دبستان پیشنهاد می شود . حیاط مدرسه یکی از دلنشین ترین فضا ها برای آموزش و یاد دادن است ، با یاد دادن هر یک از نشانه ها می توان دانش آموزان را به حیاط مدرسه برد و به آنها گفت دور هم حلقه بزنند و دست هم را بگیرند و در حین اینکه دانش آموزان می چرخند معلم یک نشانه را بیان کند و هر دانش آموز باید کلمه ای بگوید که آن نشانه را داشته باشد و زمانی که دانش آموز نتوانست کلمه ای از آن نشانه را بگوید از حلقه خارج می شود و کم کم حلقه کوچکتر می شود و بعد از اینکه یک دور نشانه مورد نظر بازی شد معلم نشانه دیگری را می گوید و این چرخه تا جایی ادامه می یابد که حداقل سه تا دانش آموز باقی بماند .

البته باید معلم توجه کنند که نشانه هایی که کلمات شناخته شده برایشان کم است را موقعی بیان کنند که حلقه کوچک شده باشد . هدف از این بازی تقویت حافظه بلند مدت ، تقویت توانایی بازیابی اطلاعات و تقویت هوش هیجانی است .

### تاس های سخن گو

یکی از اصلی ترین اهدافی که در فارسی اول دبستان دیده می شود جمله نویسی است . شاید در اوایل سال ، این مسئله برای دانش آموزان سخت و سنگین باشد و حتی معلمان بابت تکراری بودن جملات گلایه کنند .

برای اینکه دانش آموزان در مبحث نوشتاری با سختی کمتری مواجه باشند بهتر است که قبل از مبحث نوشتاری ، توانایی های گفتاری دانش آموزان را نیرومندتر کنیم . در این بازی نیاز به سه یا چهار تاس داریم که معلم در هر وجه تاس یک تصویر رسم می کند . هر یک از دانش آموزان تاس ها را می ریزند با اشکال نمایش داده شده باید یک جمله بسازد که تمام اشکال در آن جمله



استفاده شود. البته تعداد تاس هارا معلم بر حسب توانمندی دانش آموزان می تواند کم یا زیاد کند. هدفی که در این بازی دنبال می شود، تقویت مهارت های کلامی و همچنین تقویت حافظه کوتاه مدت است.

#### نوک موک

یکی از موارد مهم در فارسی اول دبستان است. برای اینکه دانش آموزان این درس رو یاد بگیرند از بازی نوک موک استفاده می کنیم. برای شروع معلم کلمات نسبتا زیادی را روی تخته یا روی کارت ها می نویسد و دانش آموز آنها را می خواند و وقتی که به کلمه ای رسید که استشنا داشت باید آن را این گونه بخواند: نوک موک، خورشید مورشید، خود مود و به همین روال ادامه دهد.

برای آشنایی دانش آموزان با این بازی در ابتدا زمان را در نظر نمی گیریم و فقط بحث درست خواندن و دقت دانش آموز مطرح است و بعد از اینکه دانش آموز آشنا شد و این بازی را یاد گرفت می توان برای خواندن ردیف کلمات زمان را هم در نظر بگیریم. (رشیدی و همکاران، 1402)

#### مزایای استفاده از بازی

یکی از اصول و روش هایی که در آموزش و پرورش در فرایند تعلیم و تربیت از آن استفاده می شود بازی است که می تواند در جنبه های مختلف زندگی کودکان اثرگذار باشد. کودکان به کمک بازی ها می توانند بسیاری از مفاهیم و مهارت های ضروری را بیاموزند. از یک لحاظ بازی وسیله ای برای استراحت و خنیاگری محسوب می شود و از لحاظ دیگر بازی می تواند در آموزش و یادگیری نقش موثری داشته باشد.

بازی میتواند یکی از ابزار های آموزشی مهم و ارزنده برای معلمان باشد و از آن در برنامه های آموزشی خود استفاده کنند. در اصل بازی یک روش غیر مستقیم است که باعث توسعه مهارت های حل مسئله، تعامل و همکاری، تصمیم گیری، ارتباطات و تعاملات اجتماعی می شود.

بازی در زمینه رشد شخصیتی و اجتماعی تاثیرات مثبتی دارد و همین طور با بهبود بخشیدن به مهارت های ارتباطی، تعامل و همکاری، تسلط بر احساسات و قدرت تصمیم گیری کودکان، زمینه را برای رشد سالم و موفقیت در زندگی اجتماعی فراهم می کند. (قدرتی نیا و جهانی، 1403)

#### چالش استفاده از بازی ها در فرایند یادگیری

یکی از مواردی که در ترکیب کردن بازی های آموزشی در آموزش ابتدایی باید در نظر گرفت این است که همه دانش آموزان بتوانند از آن بازی استفاده کنند و بهره ببرند. این احتمال وجود دارد که دسته ای از دانش آموزان شرایط و بستری برابر برای دسترسی به فناوری خارج از مدرسه را نداشته باشند و همین موضوع باعث ایجاد مشکل و چالش در یادگیری های مبتنی بر بازی است. (Bourgonjon et al, 2013 به نقل از شاکرنژاد، 1402)

#### روش تحقیق

روش تحقیق در این مقاله به صورت مروری-ترویجی بوده و از مقالات و منابع مرتبط استفاده شده است.



## بحث و نتیجه گیری

تحقیقات و بررسی ها نشان میدهد که بازی ها یک ابزار مهم در آموزش هستند و نقش به سزایی در یادگیری دارند . در برنامه های آموزشی که به بازی توجه ویژه شده است تقویت انگیزه یادگیری ، دانش آموزان هم افزایش یافته و همچنین باعث بهبود عملکرد تحصیلی دانش آموزان هم شده است . لازم به ذکر است که در چنین برنامه های آموزشی که اساس آنها بازی است باید این نکته را در نظر گرفت که فرصت برابر و بستری مناسب برای همه دانش آموزان به یک اندازه فراهم شود . به معلمان پیشنهاد می شود که در فرایند تدریس و آموزش از بازی ها استفاده کنند . این بازی ها به دانش آموزان فرصتی می دهد تا از طریق تجربه و همکاری مطالب را به روشی موثرتر و بهتر یاد بگیرند . همچنین بازی ها یک بستری را فراهم می کنند تا دانش آموزان مطالب تئوری را که آموخته اند به صورت عملی آنها را تجربه کنند و فهم بهتر و درست تری نسبت به آنها داشته باشند . برای اینکه معلمان خلاقیت و توانمندی دانش آموزان را افزایش دهند پیشنهاد می شود که به بازی های آموزشی بها دهد

## منابع

رشیدی ، آذر ، و همکاران ، 1402 ، آموزش بازی جذاب ویژه مقطع ابتدایی - راه های جذاب یادگیری - آموزش و شادی با بازی های ریاضی و فارسی ، چاپ اول ، مشهد ، انتشارت ضریح آفتاب

شاکرنژاد ، آسیه ، بررسی نقش بازی های آموزشی بر افزایش یادگیری دانش آموزان ابتدایی ، اولین همایش بین المللی روانشناسی ، علوم تربیتی ، مدیریت و علوم اجتماعی ، خرداد 1403

قدرتی نیا ، رضا ، جهانی ، بابک ، اهمیت بازی در کلاس و آموزش از طریق آن در مدرسه شانزدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی ، اردیبهشت 1403

گودرزی ، علی ، نقش بازی در یادگیری دانش آموزان ابتدایی ، ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر ، تابستان 1403 ، 1-3