



دومین همایش بین المللی و چهارمین همایش ملی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی

دانشگاه تهران - ۳۰ آذر ۹۶

بررسی نگرش و عملکرد معلمان مدارس استثنایی منطقه 4 تهران درباره نقش بازی در آموزش دانش آموزان دبستانی

اکرم حافظی

دکتری برنامه ریزی درسی دانشگاه خوارزمی و عضو هیأت علمی دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران

Ak_hafezi@yahoo.com

1

چکیده

بازی یک روش برای درمان مسایل کودکان است، زیرا آنها اغلب در بیان شفاهی احساسات با مشکل روبه رو هستند. از این رو، این پژوهش با هدف بررسی نگرش و عملکرد معلمان مدارس استثنایی منطقه 4 تهران درباره نقش بازی در آموزش دانش آموزان دبستانی انجام شده است. روش پژوهش توصیفی- پیمایشی بود. جامعه آماری پژوهش شامل کلیه معلمان استثنایی شاغل در منطقه 4 آموزش و پرورش تهران به تعداد 71 نفر بود. بر طبق فرمول کوکران حجم نمونه برابر با 60 نفر تعیین شد. روش نمونه گیری، تصادفی ساده بود. ابزار گردآوری داده ها پرسشنامه محقق ساخته مشتمل بر 12 سؤال بود که روایی صوری و محتوایی آن طبق نظر متخصصان و پایایی آن به روش ضریب آلفای کرونباخ 0/78 به دست آمده است. داده ها با استفاده از آمار توصیفی (میانگین) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. یافته های پژوهش نشان داد که معلمان بازی های مشارکتی را عامل مهمی برای موفقیت دانش آموزان در امر یادگیری می دانند؛ معلمان با وجود اعتقاد به اثربخش بودن بازی، ساعات کمی را به آن اختصاص می دهند؛ معلمان در بازی دانش آموزان خود، به صورت فعال شرکت نمی کنند؛ از نظر معلمان بازی می تواند تا حد زیادی دانش آموز را برای زندگی آینده و تقویت مسئولیت پذیری آماده کند؛ معلمان کم تر تلاش می کنند تا با استفاده از بازی مفاهیم آموزشی را به دانش آموزان یاد دهند؛ معلمان بازی های مشارکتی را عامل مهمی برای موفقیت دانش آموزان در فعالیت های گروهی می دانند.

واژگان کلیدی: نگرش، عملکرد، بازی، آموزش، مدارس استثنایی



دومین همایش بین المللی و چهارمین همایش ملی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی

دانشگاه تهران - ۳۰ آذر ۹۶

مقدمه

بازی یک روش طبیعی در یادگیری است. کودک از راه بازی تجربه و آزمایش می کند، نتیجه می گیرد و می آموزد. بازی قدرت ابداع، ابتکار و تمرکز را در کودک می پروراند و او را در کشف رابطه میان اشیاء و آنچه پیرامون اوست یاری می دهد (ریاحی، ۱۳۸۰). از طریق بازی نه تنها می توان زمینه یادگیری معنادار و فکر کردن به امور مختلف را در کودکان ایجاد کرد، بلکه می توان به بازسازی فکر و ایجاد خطمشی فکری صحیح کمک کرد؛ به این صورت که رفتارهای ورودی تکمیل، اصلاح و در مسیر اصلی یادگیری قرار گیرند. به علاوه، کودکان به صورت داوطلبانه در جریان یادگیری وارد می شوند و کتاب به عنوان یک منبع لذت بخش و در واقع به شکل یک میدان بازی تجلی پیدا می کند و تفکر خلاق می آفریند (سلمان، ۱۳۷۹). از آنجا که بازی می تواند به عنوان ابزاری مکمل، مفید و مؤثر برای پرورش افراد سالم، فعال و متعادل از نظر جسمی و روانی در مدارس استفاده شود (علیچانی، ۱۳۸۰)، بازی درمانی جزء تکنیک های موفقی است که ضمن آموزش مهارت های زندگی به کودکان دچار مشکلات یادگیری، آنها را به طور فعال در فرایند درمان درگیر می کند. بازی درمانی به عنوان یک روش درمانی بر نظریه هایی مبتنی است که بازی را دارای کارکردهای اصلاحی و تغییر رفتار می دانند، زیرا کودک از طریق بازی می تواند احساسات، ناکامی ها و اضطراب های خویش را بیان کند (سبزیان و همکاران، ۱۳۹۴؛ Wethington et al, 2008).

مداخلات مبتنی بر بازی^۱ قصد دارند افکار و تصورات بازی درمانی را به وجود آورند. این شیوه درمانی که با آنا فروید^۲ و ملانی کلاین^۳ آغاز شده است، متعاقباً توسط اکسلین^۴، لندرت^۵ و دیگران توسعه یافت و از بازی به عنوان راه اولیه ای استفاده می کند که کودک از طریق آن احساسات خود را بیان نموده و با درمانگر ارتباط برقرار می نماید. از این دیدگاه، در یک رابطه درمانی ایمن، در طول بازی با درمانگر، کودکان احساسات خود را بیان می کنند و راهبردهای انطباقی بیشتری را برای مدیریت کردن پریشانی هایشان و بهبود سطح عملکردشان یاد می گیرند (Bratton et al, 2005). از طریق بازی است که کودکان مهارت هایی چون رعایت نوبت، انعطاف پذیری و سازش، همکاری و داشتن دیدگاه خود را یاد می گیرند. بهبود این مهارت ها به ویژه در کودکان استثنایی مهم است، زیرا این کودکان بیشتر در معرض خطر تجربه کردن مشکلات بین فردی درازمدت هستند (Hoza et al, 2005). بنابراین، بازی درمانی تکنیکی است که طی آن کودک این فرصت را در اختیار دارد تا رشد و یادگیری را تحت ایده آل ترین شرایط تجربه نماید (El-Nagger et al, 2017). به همین دلیل برخی از مربیان دست اندرکاران تعلیم و تربیت معتقدند که هرگونه مطالب درسی را باید فقط همراه با بازی به کودک آموخت و اصولاً بهتر است ساعات رسمی دروس مدارس ابتدایی را به ساعات بازی های خلاق و آموزنده تبدیل کرد (اعظمی و جعفری، ۱۳۸۸).

مرادی و ملکی (۱۳۹۴) در پژوهشی با عنوان «تأثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر انگیزش تحصیلی مفاهیم ریاضی دانش آموزان پسر با ناتوانی یادگیری ریاضی» که دانش آموزان پسر پایه سوم ابتدایی با ناتوانی یادگیری ریاضی شهر خرم آباد انجام دادند، به این نتیجه رسیدند که استفاده از بازی های رایانه ای آموزشی ریاضی در مفهوم جمع، تفریق، ضرب و تقسیم باعث افزایش انگیزش تحصیلی دانش آموزان با ناتوانی یادگیری ریاضی می شود. اعظمی و جعفری (۱۳۸۸) طی مطالعه ای که با عنوان «نقش بازی در پیشرفت تحصیلی (زبان آموزی) کودکان پایه سوم مقطع ابتدایی شهر تهران در سال ۸۶-۱۳۸۵» انجام دادند، دریافتند که بین میانگین پیشرفت تحصیلی (زبان آموزی) دانش آموزان پسر که در بازی های گروهی شرکت داده شدند با میزان

1. Play- based Interventions

2. Anna Freud

3. Melanie Klein

4. Axline

5. Landreth



دومین همایش بین المللی و چهارمین همایش ملی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی

دانشگاه تهران - ۳۰ آذر ۹۶

پیشرفت تحصیلی (زبان آموزی) دانش آموزان پسری که در بازی‌ها شرکت داده نشدند، تفاوت معنادار وجود دارد، اما بین میزان تأثیر بازی گروهی بر پیشرفت تحصیلی (زبان آموزی) دانش آموزان دختر و پسر تفاوت معنادار وجود ندارد. اخوان تفتی و همکاران (1396) طی پژوهشی که با هدف بررسی اثربخشی بازی‌های توجه‌افزا بر کارکرد ریاضی دانش‌آموزان دارای ناتوانی یادگیری ریاضی پایه چهارم ابتدایی شهر تهران انجام گرفت، نشان دادند که بازی‌های توجه‌افزا هم بر عملکرد ریاضی و هم بر توجه مؤثر بوده‌اند ولی بر توجه اثر بیشتری داشته‌اند.

مهرداد (1390) تحقیقی با عنوان «تأثیر بازی‌درمانی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان عقب‌مانده ذهنی دوره ابتدایی شهر خرم‌آباد در سال تحصیلی 89-1388» انجام داد. نتایج این پژوهش بیانگر آن بود که بازی‌درمانی (فردی و گروهی) بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان عقب‌مانده اثر دارد. همچنین، تأثیر بازی‌های گروهی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان عقب‌مانده ذهنی بیشتر از بازی‌های فردی بود ولی جنس دانش‌آموزان تأثیری در پیشرفت تحصیلی‌شان نداشت. شاه‌میوه اصفهانی و همکاران (1393) در پژوهشی با عنوان «تأثیر آموزش بازی گروهی بر رفتار سازشی دختران و پسران کم‌توان ذهنی آموزش‌پذیر» که به روش پژوهش نیمه تجربی به صورت پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه گواه بر دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی پایه اول، دوم و سوم ابتدایی شهر اصفهان انجام شد، دریافتند که آموزش بازی‌های گروهی بر رفتار سازشی این کودکان، مؤثر بوده است؛ ضمن این‌که بین دو گروه دختر و پسر در میانگین نمرات پس‌آزمون رفتار سازشی تفاوت معناداری مشاهده نشد. ولایتی (1391) در بررسی بازی‌های رایانه‌ای و نقش آن در آموزش و یادگیری دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی نشان داد که دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی به نسبت سایر دانش‌آموزان عادی، برای دریافت خدمات و برنامه‌های آموزشی پیشرفته از اولویت بیشتری برخوردارند. دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی، تنها در صورتی یاد می‌گیرند و به موفقیت نایل می‌شوند که برای آموزش آنها از روش‌ها، تجهیزات و فناوری‌های مناسبی همچون بازی‌های رایانه‌ای استفاده شده باشد.

محمدی (1378) در بررسی نظر معلمان مدارس در مورد تأثیر بازی در یادگیری و رشد عاطفی اجتماعی دانش‌آموزان عقب‌مانده ذهنی مقطع ابتدایی زنجان در سال 1378 به این نتیجه رسید که از نظر معلمان بازی در آموزش شیوه زندگی فردی، رفتار اجتماعی و همچنین در آموزش قوانین و مقررات و نقش‌های اجتماعی و کسب آگاهی از جهان پیرامون و نیز آموزش اخلاق به کودکان، در بهبود سلامت عمومی و کنترل اعضای بزرگ و عضلات درشت بدن همانند دست‌ها در کودکان عقب‌مانده ذهنی مقطع ابتدایی مؤثر است. همچنین، یافته‌های مثبتی برای استفاده از بازی‌ها در کلاس به‌دست آمده است (Honeycutt, 2005; Burenheide, 2006). نتایج پژوهش دیگری که با عنوان «ایجاد محیط یادگیری مؤثر و سازماندهی یادگیری از طریق طراحی بازی شبیه‌سازی» نشان داد که دانش‌آموزان در طول بازی بیشتر خواهان خطرپذیری و اشتباه هستند، زیرا آنها محیط یادگیری بازی‌مدار را دوستانه می‌دانند و سعی در یادگیری به صورت آزمایش و خطا دارند (Kriz, 2003). نتایج پژوهشی دیگر نیز اثربخشی بازی‌درمانی بر کاهش مشکلات رفتاری کودکان مبتلا به اختلال بیش‌فعالی/کمبود توجه را مورد تأیید قرار داده است (Schottelkorb et al, 2015). برزگر بفریوی و همکاران (1394) در بررسی خود نشان دادند که بازی‌های حرکتی ریتمیک در بهبود عملکرد کودکان دارای مشکلات یادگیری و کاهش این نوع مشکلات مؤثر است. این بازی‌ها سبب افزایش مهارت حل مسئله، برنامه‌ریزی و مهارت سازماندهی رفتاری - هیجانی در کودکان با مشکلات یادگیری می‌شود. بنابراین، باید معلمان و والدین در جریان سودمندی این نوع درمان که به‌طور تقریبی برای همه کم‌هزینه و امکان‌پذیر است، قرار بگیرند و برای استفاده از آن آموزش‌ها و تشویق‌های لازم را دریافت کنند.

با توجه به آنچه مطرح شد، به نظر می‌رسد که بازی نقش به‌سزایی در فرایند یاددهی - یادگیری و اجتماعی شدن کودکان دارد و در جریان بازی است که نیروهای جسمی و روحی کودک یعنی دقت، حافظه، تصور، نظم و ترتیب و چالاکی رشد می‌کنند



دومین همایش بین‌المللی و چهارمین همایش ملی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی

دانشگاه تهران - ۳۰ آذر ۹۶

(اخواست، 1388) و در قرآن و سنت معصومین (ع) نیز بر نقش بازی در تربیت کودک تأکید شده است (بهشتی و منطقی، 1390). لذا، گنجاندن بازی در برنامه درسی مراکز آموزش کودکان استثنایی این امکان را برای معلمان فراهم می‌آورد که بتوانند وارد دنیای درونی کودکان شوند، اما دیدگاه معلم در مورد بازی کودکان در فرایند یاددهی-یادگیری در به‌کارگیری بازی به عنوان مؤثرترین و پرمعناترین راه یادگیری کودکان حایز اهمیت بسیار می‌باشد (محمداسماعیل، 1383)، زیرا در صورتی که معلم بازی را روش یادگیری کودک و پاسخی به نیاز درونی او بر انجام گرفتن فعالیت بداند (عمادپور، 1377)، آن را یک امر جدی و یک فعالیت هدفمند می‌داند و با سرگرمی و وقت‌گذرانی اشتباه نمی‌گیرد (محمداسماعیل، 1383) و در جهت اجرای بازی‌های آموزشی در برنامه درسی کلاس اهتمام خواهد ورزید. در همین راستا، پژوهش حاضر با هدف تعیین نگرش و عملکرد معلمان مدارس استثنایی منطقه 4 تهران درباره نقش بازی در آموزش دانش‌آموزان دبستانی انجام شده است. برای دستیابی به هدف پژوهش فرضیه‌های زیر تدوین شده‌اند:

1. معلمان بازی‌های مشارکتی را عامل مهمی برای موفقیت دانش‌آموزان در امر یادگیری می‌دانند.
2. معلمان با وجود اعتقاد به اثربخش بودن بازی، ساعات کمی را به آن اختصاص می‌دهند.
3. معلمان در بازی دانش‌آموزان خود، به صورت فعال شرکت می‌کنند.
4. از نظر معلمان بازی می‌تواند تا حد زیادی دانش‌آموز را برای زندگی آینده و تقویت مسئولیت‌پذیری آماده کند.
5. معلمان کم‌تر تلاش می‌کنند تا با استفاده از بازی مفاهیم آموزشی را به دانش‌آموزان یاد دهند.
6. معلمان بازی‌های مشارکتی را عامل مهمی برای موفقیت دانش‌آموزان در فعالیت‌های گروهی می‌دانند.

روش تحقیق

با توجه به موضوع و ماهیت پژوهش حاضر، این پژوهش جزء تحقیقات کاربردی است که با روش توصیفی-پیمایشی انجام شده است. جامعه آماری پژوهش شامل کلیه معلمان مدارس استثنایی شاغل در منطقه 4 تهران در سال تحصیلی 96-1395 بود که تعداد آنها برابر با 71 نفر می‌باشد. این معلمان دارای مدارک تحصیلی فوق دیپلم و کارشناسی بوده و از لحاظ دامنه سنی بین 23 تا 40 سال قرار داشتند. همچنین، این معلمان با گرایش‌های مختلف از جمله کم‌توان ذهنی، نابینا، ناشنوا و چند معلولیتی در مدارس منطقه 4 آموزش و پرورش شهر تهران به تدریس اشتغال داشتند. بر طبق فرمول کوکران، حجم نمونه آماری 60 نفر تعیین شد. روش نمونه‌گیری نیز تصادفی ساده بود. ابزار جمع‌آوری داده‌ها، پرسشنامه محقق‌ساخته مشتمل بر 12 سؤال بود که با استفاده از طیف لیکرت 5 گزینده‌ای از خیلی کم تا خیلی زیاد (نمره 1 تا 5) نگرش و عملکرد معلمان را در زمینه استفاده از بازی در آموزش دانش‌آموزان استثنایی می‌سنجید. به منظور بررسی روایی این پرسشنامه از نظرات متخصصان امور کودکان استثنایی استفاده شد و اصلاحات لازم بر طبق نظرات آنها در پرسشنامه اعمال شد. لذا روایی صوری و محتوایی پرسشنامه مورد تأیید این متخصصان قرار گرفته است. پایایی این پرسشنامه نیز با روش ضریب آلفای کرونباخ برابر با 0/78 به دست آمد که چون از 0/7 بیشتر می‌باشد، نشان‌دهنده پایایی مطلوب این پرسشنامه است. داده‌های جمع‌آوری شده با استفاده از آمار توصیفی (میانگین) در نرم افزار آماری SPSS22 مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند.



دومین همایش بین المللی و چهارمین همایش ملی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی

دانشگاه تهران - ۳۰ آذر ۹۶

یافته‌ها

در جدول (1) یافته‌های توصیفی مربوط به بررسی فرضیه‌های پژوهش ارائه شده است.

جدول 1: یافته‌های توصیفی مربوط به بررسی فرضیه‌های پژوهش

شماره فرضیه‌ها	شماره سؤال‌ها	میانگین به دست آمده برای هر سؤال	میانگین سؤال‌های هر فرضیه
اول	5	4/06	3/395
	6	2/73	
دوم	3	4/36	3/445
	4	2/53	
سوم	7	4/4	2/366
	8	2/7	
چهارم	9	4/1	3/1
	10	2/1	
پنجم	11	4/03	3/195
	12	2/36	
ششم	1	4/3	3/55
	2	2/8	

همان‌طور که در جدول (1) ملاحظه می‌شود، متوسط میانگین سؤال‌های 5 و 6 برابر با 3/39 شده است که چون از مقدار متوسط 3 (میانگین پنج عدد 1، 2، 3، 4، 5 در طیف لیکرت 5 گزینه‌ای برابر با 3 است)، بزرگ‌تر است؛ فرضیه اول پژوهش تأیید می‌شود. متوسط میانگین سؤال‌های 3 و 4 برابر با 3/44 شده است که چون از مقدار متوسط 3 بزرگ‌تر است؛ فرضیه دوم پژوهش تأیید می‌شود. متوسط میانگین سؤال‌های 7 و 8 برابر با 2/36 شده است که چون از مقدار متوسط 3 کوچک‌تر است؛ فرضیه سوم پژوهش تأیید نمی‌شود. متوسط میانگین سؤال‌های 9 و 10 برابر با 3/1 شده است که چون از مقدار متوسط 3 بزرگ‌تر است؛ فرضیه چهارم پژوهش تأیید می‌شود. متوسط میانگین سؤال‌های 11 و 12 برابر با 3/19 شده است که چون از مقدار متوسط 3 بزرگ‌تر است؛ فرضیه پنجم پژوهش تأیید می‌شود. متوسط میانگین سؤال‌های 1 و 2 برابر با 3/55 شده است که چون از مقدار متوسط 3 بزرگ‌تر است؛ فرضیه ششم پژوهش تأیید می‌شود.



دومین همایش بین المللی و چهارمین همایش ملی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی

دانشگاه تهران - ۳۰ آذر ۹۶

بحث و نتیجه گیری

یافته های این پژوهش نشان داد که معلمان بازی های مشارکتی را عامل مهمی برای موفقیت دانش آموزان در امر یادگیری می دانند (تأیید فرضیه اول)؛ معلمان با وجود اعتقاد به اثربخش بودن بازی، ساعات کمی را به آن اختصاص می دهند (تأیید فرضیه دوم)؛ معلمان در بازی دانش آموزان خود، به صورت فعال شرکت می کنند (رد فرضیه سوم)؛ از نظر معلمان بازی می تواند تا حد زیادی دانش آموز را برای زندگی آینده و تقویت مسئولیت پذیری آماده کند (تأیید فرضیه چهارم)؛ معلمان کم تر تلاش می کنند تا با استفاده از بازی مفاهیم آموزشی را به دانش آموزان یاد دهند (تأیید فرضیه پنجم)؛ معلمان بازی های مشارکتی را عامل مهمی برای موفقیت دانش آموزان در فعالیت های گروهی می دانند (تأیید فرضیه ششم). این یافته ها با نتایج حاصل از پژوهش های مرادی و ملکی (1394)، اخوان تفتی و همکاران (1396)، مهرداد (1390)، ولایتی (1391) در خصوص این که استفاده از بازی در فرایند آموزش باعث افزایش انگیزش، توجه و عملکرد و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان با ناتوانی یادگیری یا عقب مانده ذهنی دوره ابتدایی می شود و نیز با نتایج پژوهش دیگری که نشان داد دانش آموزان در طول بازی بیشتر خواهان خطرپذیری و اشتباه هستند و سعی در یادگیری به صورت آزمایش و خطا دارند (Kriz, 2003)، مطابقت دارد. همچنین، این یافته ها با نتایج پژوهش های اعظمی و جعفری (1388) و برزگر بفرویی و همکاران (1394) مبنی بر این که بازی های گروهی موجب موفقیت در انجام فعالیت های گروهی شده و پیشرفت تحصیلی را ممکن می سازد و نیز با نتایج پژوهش هایی که استفاده از بازی ها را در کلاس های درس مثبت ارزیابی نموده اند (Honeycutt, 2005; Burenheide, 2006)، هم خوانی دارد. علاوه بر این، یافته های این پژوهش با نتایج پژوهش های دیگری که بازی های گروهی را بر رفتار سازشی و کاهش مشکلات رفتاری کودکان کم توان ذهنی آموزش پذیر و مبتلا به اختلال بیش فعالی/کمبود توجه مورد تأیید قرار داده اند (شاهمیوه اصفهانی و همکاران 1393؛ Schottelkorb et al, 2015) و با نتیجه به دست آمده در مطالعه محمدی (1378) درباره این که معلمان مدارس استثنایی بازی را در آموزش شیوه زندگی فردی، رفتار اجتماعی و همچنین در آموزش قوانین و مقررات و نقش های اجتماعی و کسب آگاهی از جهان پیرامون و نیز آموزش اخلاق به کودکان و در بهبود سلامت عمومی کودکان عقب مانده ذهنی مقطع ابتدایی مؤثر دانسته اند، هم سو و هماهنگ است.

در تبیین یافته های این پژوهش می توان گفت که معلمان مشارکت کننده در این پژوهش، بازی های مشارکتی را عامل مهمی برای موفقیت دانش آموزان در امر یادگیری می دانند، اما با وجود اعتقاد به اثربخش بودن بازی، ساعات کمی را به آن اختصاص می دهند و در بازی دانش آموزان خود، به صورت فعال شرکت نمی کنند که از جمله دلایل آن می توان به محدودیت زمان و فضای آموزشی و امکانات بازی در مدارس استثنایی اشاره داشت. مدارس استثنایی به دلیل شرایط خاص دانش آموزان در حال تحصیل در آنها نیازمند برنامه زمانی، فضای آموزشی و امکانات و تجهیزات گسترده تری هستند تا به معلمان اجازه دهد که وقت بیشتری را به بازی های آموزشی با این کودکان اختصاص دهند. همچنین، از نظر این معلمان بازی می تواند تا حد زیادی دانش آموزان استثنایی را برای زندگی آینده و تقویت مسئولیت پذیری آماده کند و عامل مهمی برای موفقیت این دانش آموزان در فعالیت های گروهی به شمار می آید. با این وجود، معلمان کم تر تلاش می کنند تا با استفاده از بازی مفاهیم آموزشی را به دانش آموزان یاد دهند که آموزش ناکافی یا تجربه کم معلمان مدارس استثنایی در زمینه بازی های آموزشی ویژه کودکان استثنایی می تواند از علل کم تر استفاده کردن از بازی در فرایند یاددهی - یادگیری این گونه کودکان باشد.

پژوهش های علوم انسانی در مرحله اجرا با محدودیت ها و تنگناهایی مواجه هستند. پژوهش حاضر نیز از این قاعده مستثنی نبوده و محقق با محدودیت هایی رو به رو بوده است که به برخی از آنها در زیر اشاره می گردد:



دومین همایش بین المللی و چهارمین همایش ملی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی

دانشگاه تهران - ۳۰ آذر ۹۶

سل در زمینه مطالعات مربوط به پیشینه تحقیق، بیشتر پژوهش ها پیرامون این موضوع در مورد کودکان عقب مانده ذهنی آموزش پذیر انجام شده است و در مورد کودکان دارای مشکلات جسمی مانند نابینایی و ناشنوایی و ... پژوهش منسجمی صورت نگرفته است.

2. به دلیل محدودیت زمانی در اجرای پژوهش، جامعه آماری این پژوهش به معلمان مدارس استثنایی منطقه 4 آموزش و پرورش تهران محدود شده است. لذا نمی توان نتایج آن را به سایر مناطق تهران و شهرستان ها تعمیم داد.

با توجه به این که پژوهش حاضر فقط در منطقه 4 آموزش و پرورش شهر تهران انجام شده است، جهت تعمیم نتایج پیشنهاد می شود که این پژوهش در سطح کشور اجرا شود تا تصویر روشنی از دیدگاه معلمان مدارس استثنایی راجع به استفاده از بازی در آموزش دانش آموزان به دست آید. همچنین، پیشنهاد می شود به منظور درک بیشتر از اثربخشی بازی در یادگیری دانش آموزان استثنایی، به روش نیمه تجربی با طرح پیش آزمون- پس آزمون با گروه گواه به اجرای پژوهش مبادرت شود. علاوه بر این، پیشنهاد می شود که معلمان مدارس استثنایی تجارب زیسته خود در زمینه بازی های آموزشی را در قالب یک پژوهش علمی ارائه نمایند. با توجه به این که این پژوهش در جامعه آماری معلمان مدارس استثنایی منطقه 4 آموزش و پرورش شهر تهران انجام شده است، مبتنی بر یافته های پژوهش حاضر پیشنهادهایی به دست اندرکاران و معلمان حوزه آموزش و پرورش استثنایی ارائه شده است:

1. برگزاری دوره های ضمن خدمت برای معلمان مدارس استثنایی در ارتباط با استفاده درست و به جا از بازی در کلاس های درس به خصوص در پایه های پایین تر دوره ابتدایی
2. طراحی و آموزش یک واحد درسی در ارتباط با بازی های مرتبط با موضوع های گوناگون درسی در دوره تربیت معلم برای دانشجو- معلمان رشته آموزش و پرورش کودکان استثنایی
3. در نظر گرفتن یک برنامه درسی برای دانش آموزان استثنایی تحت عنوان «آشنایی با بازی های محلی» که به نوعی مرتبط با مفاهیم آموزشی و شرایط ویژه آنان باشد
4. فراهم آوردن زمینه هایی در کلاس درس توسط معلمان برای مشارکت گروهی دانش آموزان استثنایی در بازی های مختلف
5. انجام تحقیقات گسترده در مورد علل عدم استفاده از بازی از سوی معلمان و رفع موانع مربوطه از سوی آموزش و پرورش

منابع

- اخواست، آسیه، بازی های آموزشی و تأثیر آن بر فرایند یاددهی - یادگیری دانش آموزان کم توان ذهنی آموزش پذیر، تعلیم و تربیت استثنایی، شماره 91، 1388، 40-48.
- اخوان تفتی، مهناز، رباط جزئی، فاطمه، هاشمی، زهرا، بررسی اثربخشی بازی های توجه افزا بر کارکرد ریاضی دانش آموزان دارای ناتوانی یادگیری ریاضی، مجله ناتوانی های یادگیری، دوره 6، شماره 3، 1396، 30-52.



دومین همایش بین المللی و چهارمین همایش ملی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی

دانشگاه تهران - ۳۰ آذر ۹۶

اعظمی، محمود، جعفری، علیرضا، نقش بازی در پیشرفت تحصیلی (زبان آموزی) کودکان پایه سوم مقطع ابتدایی شهر تهران در سال ۱۳۸۵-۸۶، مجله علوم رفتاری، دوره ۱، شماره ۲، ۱۳۸۸، ۳۰-۹.

برزگر بفرویی، کاظم، میرجلیلی، مرضیه، شیرجهانی، اعظم، نقش بازی های حرکتی، نقاشی و موسیقی در کاهش مشکلات رفتاری - تحصیلی کودکان دارای مشکلات یادگیری، تعلیم و تربیت استثنایی، سال ۱۵، شماره ۷ (پیاپی ۱۳۵)، ۱۳۹۴، ۵۲-۶۲.

بهشتی، سعید، منطقی، یگانه، بررسی نقش بازی در تربیت کودک از دیدگاه قرآن و سنت معصومین (ع)، اندیشه های نوین تربیتی، دوره ۷، شماره ۳، ۱۳۹۰، ۹۱-۱۱۴.

ریاحی، ابوالقاسم، ۱۳۸۰، نقش بازی در ایجاد خلاقیت و پرورش کودکان، تهران، نشر پرنیان.

سبزیان، سعیده، کلانتری، مهرداد، مهرابی، حسینعلی، اثربخشی بازی مشترک مادر- کودک بر علایم اختلال کمبود توجه/بیش فعالی در دانش آموزان پسر دوره ابتدایی شهر اصفهان، فصلنامه مطالعات روان شناسی بالینی، سال ۵، شماره ۲۰، ۱۳۹۴، ۲۴۵-۲۶۳.

سلمان، زهرا، ۱۳۷۹، بازی کودک، تهران، دانشگاه علامه طباطبایی.

شاهمیوه اصفهانی، آرزو، بهرامی پور، منصوره، حیدری، طاهره، فرامرزی، سالار، تأثیر آموزش بازی گروهی بر رفتار سازشی دختران و پسران کم توان ذهنی آموزش پذیر، دانش و پژوهش در روان شناسی کاربردی، سال ۱۵، شماره ۳ (پیاپی ۵۷)، ۱۳۹۳، ۶۳-۷۰.

علیجانی، رضا، ۱۳۸۰، بازی های دبستانی، تهران، انتشارات احرار.

عمادپور، محمود، تأثیر هنرهای نمایشی بر یادگیری کودکان عقب مانده ذهنی آموزش پذیر، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علوم بهزیستی و توان بخشی، ۱۳۷۷.

محمداسماعیل، الهه، ۱۳۸۳، بازی درمانی در درمان کودکان مبتلا به اختلال رفتاری، تهران، پژوهشکده سازمان آموزش و پرورش استثنایی کشور.

محمدی، مریم، بررسی نظر معلمان مدارس در مورد تأثیر بازی در یادگیری و رشد عاطفی اجتماعی دانش آموزان عقب مانده ذهنی مقطع ابتدایی زنجان در سال ۱۳۷۸، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علوم بهزیستی و توان بخشی، ۱۳۷۸.

مرادی، رحیم، ملکی، حسن، تأثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر انگیزش تحصیلی مفاهیم ریاضی دانش آموزان پسر با ناتوانی یادگیری ریاضی، فصلنامه افراد استثنایی، سال ۵، شماره ۱۸، ۱۳۹۴، ۴۴-۲۷.

مهرداد، حسین، تأثیر بازی درمانی بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان عقب مانده ذهنی دوره ابتدایی شهر خرم آباد در سال تحصیلی ۱۳۸۸-۸۹، فصلنامه روان شناسی افراد استثنایی، سال اول، شماره ۲، ۱۳۹۰، ۱۴۴-۱۱۹.

ولایتی، الهه، بازی های رایانه ای و نقش آن در آموزش و یادگیری دانش آموزان کم توان ذهنی، تعلیم و تربیت استثنایی، شماره ۱۰۹، ۱۳۹۱، ۴۶-۵۴.



دومین همایش بین المللی و چهارمین همایش ملی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی

دانشگاه تهران - ۳۰ آذر ۹۶

Bratton, S.C., Ray, D., Rhine, T., Jones, L. (2005). The efficacy of play therapy with children: A meta-analytic review of treatment outcomes, *Professional Psychology: Research and Practice*, 36, 376-390.

Burenheide, B.J. (2006). Instructional gaming in elementary schools. Doctoral Dissertation, Kansas State University.

El-Nagger, N.S., Abo-Elmagd, M.H., Ahmed, H.I. (2017). Effect of applying play therapy on children with attention deficit hyperactivity disorder, *Journal of Nursing Education and Practice*, 7(5), 104-119.

Honeycutt, B.T. (2005). Students' perceptions and experiences in a learning environment that uses an instructional games as a teaching strategy. Doctoral Dissertation, United States North Carolina.

Hoza, B., Mrug, S., Gerdes, A.C., Hinshaw, S.P., Bukowski, W.M., Gold, J.A., Kraemer, H.C., Pelham, W.E., Wigal, T., Arnold, L.E. (2005). What aspects of peer relationships are impaired in children with attention-deficit/hyperactivity disorder?, *J Consult Clin Psychol*, 73(3), 411-23.

Kriz, W.C. (2003). Creating effective learning environments and learning organization through gaming simulation design. *Simulation and gaming*, 34(4), 495-511.

Schottelkorb, A.A., Swan, K.L., Jahn, L., Haas, S., Hacker, J., (2015). Effectiveness of play therapy on problematic behaviors of preschool children with somatization. *Journal of Child and Adolescent Counseling*, 1, 3-16.

9

Wethington, H.R., Hahn, R.A., Fuqua-Whitley, D.S., Crosby, A.E., Johnson, R.L., Liberman, A.M. (2008). Price LN, Tuma FK, Kalra G, Chattopadhyay SK, The effectiveness of interventions to reduce psychological harm from traumatic events among children and adolescents: A systematic review, 35(3), 287-313.

Archive of SID



A Study of the Attitudes and Performances of Teachers of Exceptional Schools in District 4 of Tehran about the Role of Play in Teaching Primary School Students

Akram Hafezi

Ph.D in Curriculum at Kharazmi University and Faculty Member of Farhangian University, Tehran, Iran.

Ak_hafezi@yahoo.com

10

Abstract

The play is a way to treat children's issues, because they often face the problem of verbally expressing emotions. Therefore, this research was done with the aim of investigating the attitudes and performances of teachers of exceptional schools in district 4 of Tehran about the role of play in teaching primary school students. The research method was descriptive-survey. The statistical population of the study consisted of all exceptional teachers working in educational district 4 of Tehran (71 teachers). According to the Cochran formula, the sample size was 60 teachers. Sampling method was simple random. The data gathering tool was a researcher-made questionnaire consisting of 12 questions. Its face and content validity was confirmed according to experts' view and its reliability was obtained by Cronbach's alpha coefficient (0.78). The findings of the study showed that the teachers considered the collaborative plays as an important factor in the success of the students in learning; Teachers, despite the belief in the effectiveness of the play, devote a few hours; Teachers do not actively participate in the play of their students; From the viewpoint of the teachers, the play can greatly prepare the student for future life and strengthen accountability; Teachers are less likely to recall students by using educational concepts of the play; Teachers view collaborative plays as an important factor for students' success in group activities.

Key Words: attitude, performance, play, education, exceptional schools