

تأثیر به کارگیری بازی های آموزشی در فراگیری دستور و واژگان زبان انگلیسی در دانش آموزان

ریحانه ریوندی*

۱- کارشناسی ارشد رشته آموزش زبان انگلیسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات قم

چکیده

در عصر حاضر به مدد ارتباطات ماهواره ای و رایانه ای، تسهیلات فراوانی برای بشر به ارمغان آمده است. نیاز به دانستن و فراگیری زبان انگلیسی به عنوان زبان بین المللی سبب شده است که متخصصان شیوه های تدریس، مواد، روش ها و راه های جدیدی را برای بهینه سازی و افزایش یادگیری افراد عرضه نمایند. در مدارس کشور مشاهده می شود که به دلیل محدودیت زمان اختصاص داده شده برای تدریس زبان انگلیسی و نیز حجم بالای واژگان و دستور زبانی، اکثر دانش آموزان در مقاطع مختلف تحصیلی از درک واژگان و همچنین دستور زبان انگلیسی عاجز بوده و با مشکلات جدی مواجه هستند. با در نظر گرفتن این موضوع و با هدف یافتن روشی متفاوت از روش های سنتی یادگیری و همچنین به منظور یافتن روشی لذتبخش برای آموزش زبان انگلیسی به دانش آموزان، استفاده از بازی های آموزشی در یادگیری واژگان و دستور زبان انتخاب شد. استفاده از بازی های آموزشی زبان آموز توسط رایانه رواج چشمگیری داشته است و دانش آموزان و برخی از معلمین از این روش استقبال کرده اند. این پژوهش به صورت مروری به بررسی مطالعات انجام شده در خارج و داخل کشور در زمینه استفاده از بازی های آموزشی و رایانه ای در میزان یادگیری زبان انگلیسی، پرداخته است. بررسی ها نشان می دهد که استفاده از بازی های آموزشی و سرگرمی های رایانه ای تأثیر چشمگیری در بهبود و افزایش یادگیری زبان انگلیسی چه در بخش واژگان و چه در بخش دستور زبان داشته است.

کلمات کلیدی: بازی های آموزشی، بازی های رایانه ای، دستور زبان انگلیسی، واژگان زبان انگلیسی.

* کارشناسی ارشد آموزش زبان انگلیسی

Email: reihane.rivandi@gmail.com

مقدمه

امروزه با توجه به پیشرفت علم و فناوری و تحولات پی در پی، زبان انگلیسی به عنوان زبان بین المللی و اصلی شناخته شده است، بنابراین، یادگیری زبان انگلیسی به عنوان یکی از مهم ترین ابزارهای ارتباطی برای استفاده از منابع و مآخذ علمی و پژوهشی و به رهگیری از فناوری های پیشرفته از اساسی ترین مهارت های مورد نیاز برای زندگی در جهان امروز است (سارانی و همکاران، ۱۳۹۳). آموزش زبان انگلیسی، از دیرباز مسئله در خور توجه و چالش برانگیزی بوده است. طی سالیان گذشته، نحوه

آموزش زبان انگلیسی، فراز و نشیب های بسیاری داشته است و کتب درسی، چند بار دستخوش تغییر شده اند. سال شروع آموزش نیز تاکنون چند بار تغییر کرده است. از طرف دیگر، علیرغم تأکید برداشتن توانایی در چهار مهارت زبان (زبان آموزی)، تأکید کتب درسی زبان انگلیسی در کشور بر تسلط نسبی به دستور زبان و درک مطلب است. از آنجا که برای درک متون هر زبانی شرط اساسی، درک معنای انبوهی از واژگان و توانایی به کارگیری آن ها است و این امر نیازمند برخورد و تمرین واژگان از طریق مهارت های چهارگانه می باشد، مواجه شدن دانش آموزان با حجم زیادی از واژه های جدید در متون زبان انگلیسی مدارس مشکلات زیادی را برای دانش آموزان ایجاد می کند. به عبارت دیگر، دانش آموزان با مسئله جدی درک واژگان مواجه هستند و درک آن ها از متون خواندنی تحت تأثیر منفی این مسئله می باشد (مرادیان فرد جونقانی، ۱۳۹۳).

در طی چند سال اخیر، آموزش کارآمد زبان انگلیسی از عمده ترین دغدغه های مسئولان امر برنامه ریزی درسی کشور بوده است، زیرا به رغم صرف مقدار زیاد زمان، انرژی و سرمایه، میلیون ها ایرانی پس از چند سال آموزش زبان انگلیسی در نهایت، از دستیابی به توانایی برقراری ارتباط مفید و مؤثر عاجز هستند. عوامل این ناکامی را می توان در روش نامناسب آموزش معلمان زبان انگلیسی، محتوای آموزشی نامناسب، روش های تدریس ناکارآمد، بی انگیزه بودن، دیر شروع کردن آموزش و به کار نبردن آموخته ها جست و جو کرد (سارانی و همکاران، ۱۳۹۳). یادگیری لغات و دستور زبان برای یادگیری زبان انگلیسی ضروری است چون جزء اصلی گفتار زبان می باشد (اوزان^{*}، ۲۰۰۹). در واقع، یادگیری لغات برای فراگیران زبان انگلیسی نیاز ضروری و مهمی است تا زبان انگلیسی فراگرفته شود. یادگیری زبان عاملی است که مهارت های صحبت کردن، شنیدن، خواندن و نوشتن همه را به هم متصل می کند. برای ارتباط بهتر در زبان خارجی، دانش آموزان باید تعداد کافی لغات را یاد بگیرند و باید بدانند چطور به درستی از آن ها استفاده کنند (تورگات و همکاران[†]، ۲۰۰۹). شواهد نشان می دهد که به منظور بهبود آموزش و ارتقای کیفیت یادگیری زبان انگلیسی باید در شیوه های سنتی آموزشی زبان انگلیسی تجدید نظر، بازبینی و حتی تغییر صورت گیرد. در این خصوص، توجه به طراحی آموزشی، ابداع الگوهای آموزشی و توجه به رویکردهای نوین در آموزش زبان انگلیسی جزء مهم ترین راهکارهای علمی برای ارتقا و پیشرفت در یادگیری زبان خارجی به ویژه زبان انگلیسی محسوب می شود. لذا، محققان به منظور غلبه بر این مشکلات متوجه رویکردهای آموزشی نوین و نظریات تعاملی در آموزش زبان شده اند (رائو و همکاران[‡]، ۲۰۰۸).

*Uzun, L.

†Turgut et al.

‡Rau et al.

توسعه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در برنامه های آموزش و پرورش، گامی مؤثر و ماندگار بوده که توانسته تحول کیفی در اهداف، برنامه ها، روش ها و شیوه ها ایجاد کند و در نتیجه اثربخشی آموزش و پرورش را به دنبال داشته باشد. پیش بینی می شود با توسعه فن آوری، رویاهای دیرینه و مشکلات لاینحل از قبیل کاربردی کردن آموزش و پرورش، تمرکز بر توانایی و نیازهای یادگیرندگان، نهادینه کردن دانش آموز محوری و تغییر نقش معلم به عنوان راهنما و بالاخره اصالت بخشیدن به آموزش مادام العمر محقق شود (حیدری و همکاران، ۱۳۸۹). امروزه اقدامات زیادی در بیشتر کشورها برای استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در امر آموزش دانش آموزان انجام شده است. اصطلاح فناوری اطلاعات و ارتباطات، اشاره به گستره وسیعی از تکنولوژی هایی دارد که به منظور برقراری ارتباط انسان ها با یکدیگر و تبادل اطلاعات بین آن ها، به کار می رود (بودنار و همکاران*، ۲۰۱۶).

محققان و فراگیران برای بررسی شیوه های آموزش لغات و دستور زبان انگلیسی، علاقه کلی را نشان می دهند که یادگیری لغات زبان دوم را آسان می کند. یکی از چنین شیوه هایی که اخیراً توجه محققان را در ناحیه تحقیق یادگیری زبان دوم جلب می کند، بازی های دیجیتالی و رایانه ای است. در اکثر کشورها، بیشتر بازی ها می توانند به عنوان ابزار یادگیری به کار روند. بازی های زیادی مانند بازی الفبا، پازل ها (معمایا)، بازی حدس لغات، بازی تخته و غیره جود دارد که معلمان زبان انگلیسی می توانند به منظور بهبود یادگیری زبان به کار ببرند. یادگیری طبق بازی دیجیتالی و رایانه ای یکی از جالب ترین بازی هایی است که به نظر می رسد یادگیری زبان انگلیسی را برای بچه ها آسان می سازد.

کی ری میر[†] (۲۰۰۳) معتقد است که کامپیوترها زندگی افراد را تغییر داده اند، بازی های رایانه ای بخشی از آن تحول شده اند. پدیده بازی رایانه ای اخیراً توجه محققان را از اصول متنوعی (روانشناسی آموزش) جلب کرده اند که سعی دارند از آن بازی به عنوان ابزاری برای پیشرفت و بهبود استفاده کنند. اکثر تحقیقات در مورد کاربرد بازی های رایانه ای یافته های مثبت مفیدی را گزارش کرده اند. آنچه بیشتر نمود پیدا می کند این است که بازی های رایانه ای راهی برای آزمایش در محیط امن مجازی است (کلیمووا و کاست[‡]، ۲۰۱۷).

بازی های رایانه ای امروزه با تعریف جایگاه خود به عنوان رسانه ای جدید، از ابزاری برای سرگرمی صرف، فاصله گرفته اند. آنها هم به عنوان یک محصول فرهنگی و در زمره رسانه های همگانی و هم به عنوان یکی از مظاهر فناوری های جدید، به مثابه شمشیری دو لبه شناخته می شوند که در ماهیت خود علاوه بر جنبه های منفی، مزایا و کاربردهایی دارند که هر روز بر شمار آنها افزوده و به خدمت گرفته می شوند. در واقع می توان تهدیدهای این رسانه را به فرصتی برای یادگیری و یاددهی تبدیل نمود. بازی های رایانه ای در حال حاضر یکی از ابزارهای یادگیری در دنیا شناخته می شوند که از به کارگیری آنها برای اهداف آموزش و یادگیری، زمان زیادی نمی گذرد. تولید روزافزون این بازی ها، افزایش پیچیدگی و نیز شناخت ظرفیت های بالقوه آنها برای انتقال مفاهیم و تعاملات فراگیری، سبب افزایش محبوبیت این رسانه شده است. بنابراین اهمیت اجتماعی و تربیتی فراوانی یافته و برای بسیاری از کودکان، نوجوانان، دانشجویان، دانشگاہیان و به طور کل فراگیران، یکی از گام های ورود به جامعه علمی و فناورانه به منظور کسب مهارت محسوب می شوند. بدین ترتیب به بازی های

*Bodnar et al.

†Kirriemuir, J.

‡Klimova and Kacet

رایانه‌ای می‌توان به عنوان بازوی آموزشی یک جامعه نگرینست که می‌توانند در نقش یک معلم یا مربی ظاهر شوند و پیچیدگی‌های یادگیری را هموار سازند (کانثار و سنگر*، ۲۰۱۱). یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال[†] که به اختصار دی.جی.بی.ال نیز نامیده می‌شود، روشی است که محتوای آموزشی را با قواعد یادگیری به کمک بازی‌های ویدئویی با هدف تعامل و درگیری فراگیران می‌آمیزد. یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال بر پایه نظریه ساختارگرایی در آموزش[‡] بنا شده است (آنگ و زافیریس[§]، ۲۰۰۸). پرنسکی** (۲۰۰۱) معتقد است این نوع یادگیری تلفیق سرگرمی و تعامل می‌باشد، هنگامی که این دو با یکدیگر همراه می‌شوند و یادگیری جدی و سرگرمی تعاملی به رسانه ای جدید، نوظهور و بسیار جذاب تبدیل می‌شود. در واقع می‌توان گفت یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال، یعنی استفاده از بازی‌های دیجیتال با هدف یادگیری. این روش آموزشی به مدت سه دهه مورد بحث واقع شده است (آگودا و همکاران^{††}، ۲۰۰۷) اما با کمک فناوری‌های اخیر امکان تحقق بیشتری پیدا کرده است. بازی‌های آموزشی^{‡‡}، بازی‌هایی هستند که صراحتاً با اهداف آموزشی طراحی شده اند و یا ارزش و هدف ثانویه آنها، آموزش می‌باشد (کیم و چونگ^{§§}، ۲۰۱۰). این بازی‌ها با هدف آموزش مهارت به انسان در مورد موضوعی خاص طراحی شده‌اند و امروزه در دنیا طرفداران فراوانی پیدا کرده‌اند. بازی‌ها به علت ماهیت تعاملی خود بهتر از سایر ابزارها می‌آموزند. پرنسکی (۲۰۰۱) معتقد است بازی دارای یک کارکرد بیولوژیکی و تکاملی مهم است که به طور خاص بایست با یادگیری به انجام برسد. همچنین هدف از بازی‌های آموزشی، تعامل و انگیزه بخشی به بازیکنان از طریق تجربیات مستقیم با دنیای بازی می‌باشد (پترسون***، ۲۰۱۳).

کودکان در خلال بازی‌ها به ویژه بازی‌های آموزشی رایانه ای، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب مینمایند. آنان به کمک بازی‌های رایانه ای، تجارب ارزنده‌ای به دست می‌آورند و در حین بازی، مطالب آموختنی بدون فشار و میل و رغبت فرا گرفته می‌شود (کی و گرابوسکی^{†††}، ۲۰۰۷). رویکرد مهندسی دانش نسبت به توسعه بازی‌های آموزشی رایانه ای به طور معنیداری فرایند یادگیری زبان و پیشرفت تحصیلی دستور زبان دوم و نگرش‌های یادگیری و انگیزشی را افزایش می‌دهند (هوانگ و همکاران^{††††}، ۲۰۱۲). ویژگی‌هایی از جمله دارا بودن منافع نسبی، قابلیت رقابتی، برخورداری از درجاتی از پیچیدگی^{†††††}، آزمایش‌پذیری^{††††††} و چالش برانگیزی^{†††††††} اثرهای ملاحظه‌ای بر جای می‌گذارند (شراذر و باستیانز^{††††††††}، ۲۰۱۲) و منافع و پیامدهای این بازی‌های رایانه ای برجسته تر از

*Kanthan, R., & Senger, J.

†Digital game-based learning (DGBL)

‡Constructivist theory of education

§Ang, C. S., and P. Zaphiris

**Prinsky

††Agudo et al.

‡‡Educational games

§§Kim, S., & Chang, M.

***Peterson, M.

†††Ke, F., & Grabowski, B.

††††Hwang et al.

†††††Complexity

††††††Test-Taking

†††††††Challenging

††††††††Schrader, C., & Bastiaens, T.

موانع کاربرست آنها تلقی می شوند. با توجه به مفاهیم ذکر شده و ادبیات پژوهشی مذکور، ضروری است که در داخل کشور به تأثیر بازی های رایانه ای در بهبود و پیشرفت فرایندهای یادگیری زبان دوم، مخصوصاً زبان انگلیسی توجه ویژه ای شود. بر همین اساس، این پژوهش با هدف بررسی تأثیر به کارگیری بازیهای آموزشی در فراگیری دستور و واژگان زبان انگلیسی در دانش آموزان انجام شده است.

روش تحقیق

مطالعه پیش رو به بررسی مروری مقالات موجود در زمینه تأثیر به کارگیری بازی های آموزشی بر فراگیری واژگان و دستور زبان انگلیسی در بین دانش آموزان می باشد. پس از جست و جو در بین پایگاه های داده ای در دسترس از قبیل PubMed, Medline, SID, proQuest, Science Direct, Iran Medex, noormags, magiran, ... با استفاده از کلید واژه های بازی های آموزشی، بازی های رایانه ای، فراگیری زبان انگلیسی، یادگیری، واژگان انگلیسی، تأثیر بازی و سرگرمی و همچنین کلید واژه های انگلیسی از قبیل Educational games, computer games, learning و سرگرمی، بازی و سرگرمی و همچنین کلید واژه های انگلیسی از قبیل Entertainment, English, learning, English vocabulary, playing و سرگرمی، بازی و سرگرمی که بر اساس مقالات و کتب ارائه شده بر اساس این کلید واژه ها، تعداد ۹۷ مقاله فارسی و انگلیسی بود جمع آوری گردید. جست و جو و جمع آوری مقالات و کتب مرتبط با موضوع، بدون هیچ گونه محدودیت زمانی صورت گرفت و شامل جدیدترین مقالات تا قدیمی ترین مقالات بود ولی مبنای بررسی ها، مقالات انگلیسی بین بازه زمانی ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۷ بودند. در این میان تعداد ۱۲ مقاله که در ارتباط مستقیم با موضوع این مطالعه بودند و به اهداف پژوهشی حاضر نزدیکتر بودند، انتخاب شده و مورد بررسی قرار گرفتند. لازم به ذکر است که با در نظر گرفتن نویسندگان مطالعاتی که با یکدیگر همپوشانی داشته و از نظر محتوا با یکدیگر مشابه بودند، ادغام گردید. با توجه به اینکه برخی از این مقالان و مطالعات مربوط به کنفرانس ها و سمینارهای داخلی و خارجی بودند و امکان دسترسی به متن کامل مقاله وجود نداشت، لذا تنها از چکیده آنها استفاده گردید.

یافته ها

تحقیقات اخیر در زبان شناسی کاربردی، دلالت بر آن دارد که اکثر زبان آموزان خارجی را تنها زمانی می آموزند که به طور مستقیم با آن درگیر می شوند و در معرض استفاده های مکرر از آن قرار می گیرند (ژائو، ۲۰۱۵). هنگامی که زبان را برای انجام دادن کاری استفاده می کنند و در یک ارتباط معنی دار و واقعی زبان واقع می شوند، آن را می آموزند، زیرا در این صورت به نتایج عملکردهایشان علاقه و انگیزه خاصی دارند. این نوع روش یادگیری، مشروط بر آن است که به یادگیرنده آزادی عمل و بیان داده شود، یادگیرنده باید بتواند در بیشتر موارد به میل و دلخواه خود عمل کند و از میان پاسخ هایی که در ذهن خود دارد، پاسخ مورد عمل علاقه اش را انتخاب کند روش ارتباطی فنون و ابزارهای مختلفی را معرفی می کند که می توانند مکمل کتاب های درسی و حتی تدریس معلم شوند (زیمرمان، ۲۰۱۴).

یکی از آن فن ها، بازی های آموزشی است. بازی های زبانی در واقع بخشی از انقلاب مدرن در یادگیری زبان در کنار کارگروهی به شمار می رود. در اوایل قرن بیستم رابطه بین یادگیری و بازی ها نظیر روان شناسان کودکان را به خود

جلب کرد. سپس مسئولان آموزش و پرورش از بازی‌ها برای تدریس زبان‌های بیگانه در مقطع دبستان استفاده کردند. پس از مدت کوتاهی، یادگیری بازی‌ها به عنوان عامل مهمی شناسایی و سپس در کلاس درس به کار گرفته شد (ولز و نارکون، ۲۰۱۱).

بسیاری از اندیشمندان، رضایت خاطر خود را از استفاده از بازی‌های آموزشی در کلاس ابراز کرده اند. برای مثال، اشن برگ (۱۹۸۶) معتقد است بازهای زبانی می‌توانند مطالب تازه آموخته شده را تقویت کنند. یک بازی دلپذیر روش مناسبی برای مرور مطالبی است که بتازگی با روزها، هفته‌ها، ماه‌ها حتی سال‌های پیش تدریس شده اند. به عقیده گامپ (۲۰۱۵) بازی‌ها ابزار مناسبی هستند که می‌توانند آرامش و سرگرمی را در یادگیری زبان فراهم کنند. در عین این که در چارچوب یادگیری باقی می‌مانند و آن را تقویت کنند. و توجه دانش‌آموزان را از علمی بودن مطلب بر می‌گرداند. ثانیاً سرعت یادگیری درس را افزایش می‌دهند و میزان تمرکز دانش‌آموزان را بالا می‌برند. ثالثاً استفاده از بازی‌های گروهی و دو نفره این امکان را به معلم می‌دهند که مشکلات شاگردان را شناسایی کند. بالاخره بازی‌ها فعالیت‌های واقعی هستند و سبب می‌شوند که دانش‌آموزان در موقعیت‌های طبیعی از ساختارها و عملکردهای مخصوصی استفاده کنند (گنج و همکاران، ۲۰۱۵).

استفاده از بازی‌ها در یادگیری زبان، دلیل مهم‌تری دارد که مربوط به یادگیری زبان مادری دارد. حتی که اکثر از آن استفاده می‌کنند. میلر دلایل متعددی برای استفاده از بازی‌ها برشمارد: اولاً به کلاس درس آرامش می‌دهند چه جایزه ای در این قبال دریافت کند و چه دریافت نکند به نظر می‌رسد که علت این امر، کنترلی است که کودک در محیط بازی به دست می‌آورد (کوراج، ۱۹۸۳). کودک می‌تواند از طریق بازی کردن، محیط اطراف خود را کنترل کند و از این طریق قادر است آموخته‌های خود را پیش از پیش استحکام بخشد. بنا به عقیده گرینتر، ۱۹۷۴ دانش‌آموزان نیز بیش‌تر در فعالیت‌هایی شرکت می‌کنند که تحت کنترلشان است. برخی دیگر از مربیان نظری دارند که درمقابل این نظر قرار می‌گیرد و مخالف بازی است. به نظر این مربیان، بازی‌ها فاقد هرگونه ارزش آموزش هستند و سبب وقت‌کشی، آشفتگی، بی‌نظمی در کلاس می‌شوند. بنابراین مربیان به استفاده از بازی‌ها طی مراحل تدریس در کلاس درس تمایل ندارند و در عوض به فنون خسته‌کننده و یکنواختی همچون تکرار و تمرین می‌پردازد.

بر این اساس و با توجه به هدف اصلی پژوهش پیش رو، گزیده ای از مقالات مرتبط همراه با عنوان و نتایج آنها در جدول (۱) ارائه شده است.

جدول ۱- گزیده ای از مقالات مرتبط همراه با عنوان و نتایج آن ها

عنوان	جامعه آماری	نتایج
تأثیر بازی های کلاسی و آموزشی درک گرامر زبان دوم	دانش آموزان در دو مقطع متفاوت	نتایج نشان داد که بازی های کلاسی بر آموزش درک گرامر زبان دوم تأثیر مثبت دارد و دانش آموزان با انجام این بازی ها انگیزه بیشتری پیدا کرده و دستور زبان دوم را بهتر درک می کنند.
استفاده از بازی ها به منظور افزایش یادگیری در میان دانشجویان	دانشجویان ESL در کشور پاکستان	نتایج نشان داد که بازی های کامپیوتری بر یادگیری واژگان و گرامر زبان انگلیسی تأثیر مثبت دارد.
یادگیری با بازی: استفاده از بازی های کامپیوتری در آموزش دستور زبان انگلیسی به دانش آموزان دبیرستان	دانش آموزان دبیرستانی	نتایج نشان داد که استفاده از بازی های کامپیوتری، انگیزه یادگیری دانش آموزان را افزایش داده و همچنین میزان یادگیری دستور زبان انگلیسی را افزایش می دهد.
آموزش زبان انگلیسی بزرگسالان با استفاده از انواع فعالیت ها: ادراک در مورد بازی ها و پاداش ها	دانش آموزان بزرگسال EFL تایلندی	این پژوهش برای ایجاد انگیزه در بین دانش آموزان بزرگسال تایلندی برای یادگیری زبان و گرامر انگلیسی انجام شده است. نتایج نشان داد هم انواع بازی های آموزشی و هم پاداش های مشخص شده در یادگیری واژگان و گرامر زبان انگلیسی در دانش آموزان بزرگسال که میانگین سنی آنها ۴۴ سال است تأثیر مثبت دارد.
ارزیابی واژگان انگلیسی و افزایش انگیزه یادگیرندگان زبان خارجی (EFL) از طریق بازی ها، آهنگ ها و داستان ها	دانش آموزان دوره ابتدایی در کشور تایوان	نتایج نشان داد که بازی ها، آهنگها و داستانها تأثیر مثبتی بر یادگیری و افزایش فراگیری واژگان زبان انگلیسی دانش آموزان دارد. همچنین دانش آموزان ابتدایی در آزمون واژگان دارای نمرات بالاتری نسبت به دانش آموزانی که از این شیوه استفاده نکرده اند، بودند.
استفاده از بازی های معتبر در آموزش زبان انگلیسی	دانش آموزان دختر	نتایج نشان داد که بازی های آموزشی معتبر و استاندارد در یادگیری زبان انگلیسی در بین دانش آموزان دختر مؤثر است و عملکرد تحصیلی دانش آموزان را در این درس افزایش می دهد.
اثر بخشی استفاده از بازی در آموزش گرامر به دانش آموزان جوان	دانش آموزان مقطع ابتدایی در ترکیه	نتایج این مطالعه که به صورت اثربخشی و با گروه پیش آزمون و پس آزمون انجام شد، نشان داد که استفاده از بازی های آموزشی میزان یادگیری گرامر و لغات انگلیسی را در بین دانش آموزان ابتدایی نسبت به دیگر دانش

* Bush

† Vazirabad, A.

‡ Constantinescu

§ Chansawassamee, S.

** Chou

†† Azarmi, S.

‡‡ Yolageldili, G., & Arikani, A.

آموزان افزایش می دهد.		
تحلیل کمی و کیفی نتایج بیانگر تأثیر معنادار محتوای انگلیسی غیررسمی متکی بر فرهنگ اسلامی- ایرانی بر عملکرد فراگیران، به هنگام یادگیری زبان انگلیسی و ارتقای توان ارتباطی آنان از طریق این زبان بود؛ از این رو، می توان محتوای دیجیتالی فرهنگ بومی محور را نوعی واسط برای کوتاه تر نمودن مسیر یادگیری زبانهای خارجی و تسهیل در تعاملات در راستای دوستی با مردمان جهان در این چارچوب پنداشت.	دانشجویان زن و مرد ایرانی	تلفیق محتوای آموزشی با فرهنگ ایرانی-اسلامی در آموزش زبان انگلیسی از طریق بازیهای دیجیتال
نتایج نشان داد که با اجرای بازیهای آموزشی در کلاسهای پایه دوم و سوم، به تدریج آثار درخشان و درخور توجهی در زمینه فراگیری و تثبیت واژگان در ذهن دانش آموزان ظاهر می شود.	دانش آموزان مقطع راهنمایی	آموزش و ارزشیابی واژگان درس زبان انگلیسی در قالب بازی، تفریح و سرگرمی
نتایج در بین دو گروه آزمایش و کنترل نشان داد بازی های آموزشی بر یادگیری واژگان زبان انگلیسی مؤثر است و همچنین از نظر آماری تاثیر قابل ملاحظه ای بر یادگیری واژگان زبان انگلیسی دانش آموزان نشان داد.	دانش آموزان دختر و پسر	تأثیر استفاده از بازیهای رایانه ای تمام نما بر فراگیری لغات زبان انگلیسی دانش آموزان ایرانی
نتایج و تحلیل یافته ها نمره های دو گروه شاهد و آزمایش در آزمون اولیه و ثانویه نشان داد که پیشرفت چشمگیر دانش آموزان گروه آزمایش به دلیل استفاده از بازی های آموزشی در یادگیری زبان انگلیسی است. لذا می توان گفت که بازی های آموزشی بر یادگیری زبان انگلیسی تأثیر دارند.	دانش آموزان سال اول متوسطه	تأثیر استفاده از بازیهای زبانی بر یادگیری واژگان زبان انگلیسی
نتایج پژوهش نشان داد که بازی های آموزشی و کامپیوتری تأثیر بسزایی در یادگیری زبان های خارجی مخصوصاً زبان انگلیسی دارد و نتیجه مثبت و مفید استفاده از بازی ها، گویای این حقیقت است که در آموزش زبان خارجی شادمانی و بهکامی همگام با هم هستند.	دانش آموزان و دانشجویان	جایگاه بازی ها در تدریس زبان های خارجی

نتیجه گیری

مطالعات نشان می دهد که استفاده از بازی های آموزشی و رایانه ای و همچنین انواع سرگرمی ها با تم آموزش، برای افزایش و بهینه کردن یادگیری در بین دانش آموزان مقاطع مختلف و همچنین دانشجویان، روز به روز در حال افزایش است. استفاده از شیوه های مختلف بازی و سرگرمی و همچنین انواع بازی های مرتبط و متناسب، با توجه به آسان بودن، در دسترس بودن و همچنین کم هزینه بودن آنها، سیر پیش رونده ای دارد. در این میان توجه اغلب پژوهشگران بر جنبه افزایش یادگیری و همچنین بهینه کردن یادگیری در دروسی که یادگیری آن مشکل تر است از جمله زبان های خارجی و ریاضی و ... معطوف گردیده است و به جنبه های دیگر استفاده از این روش (استفاده از بازی های آموزشی) مانند افزایش انگیزه، کاهش اضطراب، بهبود عملکرد تحصیلی و ... کمتر توجه شده است. در کل با توجه به موضوع پژوهش و همچنین نتایج پژوهش های پیشین، مشاهده می شود که استفاده از بازی های آموزشی و رایانه ای و انواع سرگرمی های آموزشی بر یادگیری واژگان و دستور زبان دوم تأثیر بسزایی دارد. لذا به معلمان و دست اندرکاران تهیه برنامه های آموزشی پیشنهاد می شود که استفاده از بازی های آموزشی را در برنامه آموزشی خود قرار دهند و حتی الامکان یک روز در هفته را برای یادگیری زبان انگلیسی به این شیوه اختصاص دهند.

Archive of SID

منابع:

۱. افقری، اکبر. (۱۳۹۲). تاثیر استفاده از بازی های رایانه ای تمام نما بر فراگیری لغات زبان انگلیسی دانش آموزان ایرانی، پایان نامه کارشناسی ارشد زبان های خارجی، مؤسسه آموزش عالی غیردولتی غیر انتفاعی، دانشگاه شیخ بهایی.
۲. بیرجندی، پرویز؛ آبادی خواه، شیرین. (۱۳۸۰). تأثیر استفاده از بازی های زبانی بر یادگیری واژگان زبان انگلیسی، رشد آموزش زبان، شماره ۶۳، صص ۴-۹.
۳. حیاتی، عبدالمجید؛ خزایی، سعید. (۱۳۹۳). تلفیق محتوای آموزشی با فرهنگ ایرانی-اسلامی در آموزش زبان انگلیسی از طریق بازی های دیجیتال، فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات زبان و ترجمه، سال ۴۶، شماره ۴.
۴. حیدری، غلام حسین؛ مدانلو، یاسمن؛ نیازآذری، مرضیه؛ جعفری گلوچه، عبدالله. (۱۳۸۹). مقایسه تأثیر تدریس زبان انگلیسی با نرم افزار آموزشی و شیوه سنتی بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، سال اول، شماره اول، صص ۱۰۳-۱۱۵.
۵. سارانی، هادی؛ آیتی، محسن؛ نادری، فاطمه. (۱۳۹۳). تأثیر آموزش درس زبان انگلیسی از طریق تلفن همراه و پست الکترونیکی بر یادگیری و انگیزه پیشرفت دانشجویان، فصلنامه پژوهش و برنامه ریزی در آموزش عالی، دوره ۲۰، شماره ۳، صص ۱۴۱-۱۵۹.
۶. قیطانچی، جاوید. (۱۳۷۹). جایگاه بازی ها در تدریس زبان های خارجی، مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران، صص ۱۲۵-۱۴۵.
۷. مرادیان فردجوقانی، فاطمه. (۱۳۹۳). آموزش و ارزشیابی واژگان درس زبان انگلیسی در قالب بازی، تفریح و سرگرمی، رشد آموزش زبان، دوره بیست و نهم، شماره ۱، صص ۴-۱۰.
۸. Agudo, J.E., Sanchez, H., Holguin, J. M., and D. Tello. (۲۰۰۷). "Adaptive Computer Games for Second Language Learning in Early Childhood." Accessed Dec ۸ ۲۰۱۶.
https://www.researchgate.net/publication/۲۴۸۷۰۷۴۰۱_Adaptive_Computer_Games_For_Second_Languag_e-Learning_in_Early_Childhood.
۹. Ang, C. S., and P. Zaphiris. (۲۰۰۸). "Computer games and language learning." In Handbook of Research on Instructional Systems & Technology, edited by T. T. Kidd and H. Song, ۴۴۹-۴۶۲. Hershey, PA: IGI Global.
۱۰. Ang, C. S., and P. Zaphiris. ۲۰۰۸. "Computer games and language learning." In Handbook of Research on Instructional Systems & Technology, edited by T. T. Kidd and H. Song, ۴۴۹-۴۶۲. Hershey, PA: IGI Global.

۱۱. Azarmi, S. (۲۰۱۱). The use of authentic games in English language teaching. *Ekev Academic Review*, ۴۱۱-۴۲۲.
۱۲. Bodnar, C., Anastasio, D., Enszer, J., &Burkey, D. (۲۰۱۶). Engineers at play; Computer games as teaching tools for undergraduate engineering students. *Journal of Engineering Education*, ۱۰۵(۱), ۱۴۷-۲۰۰.
۱۳. Bush, Jerome C. (۲۰۱۶). The Impact of Classroom Games on the Acquisition of Second Language Grammar, *Language in Focus International Journal Of Studies In Applied Linguistics And Elt*, Volume ۱: Issue ۲, pp. ۱۷-۲۹.
۱۴. Chanseawrassamee, S. (۲۰۱۲). Teaching Adult Learners English Through a Variety of Activities: Perception on Games and Rewards. *US-China Foreign Language*, ۱۳۵۵-۱۳۷۴.
۱۵. Chou, M.-h. (۲۰۱۲). Assessing English vocabulary and enhancing young English as a Foreign Language (EFL) learners' motivation through games, songs, and stories. *Education*, ۳-۱۳, ۱-۱۴.
۱۶. Constantinescu, R.-S. (۲۰۱۲). Learning by Playing: Using computer games in teaching English grammar to high school students. *The ۸th International Scientific Conference on eLearning and software for Education*, pp. ۱۱۰-۱۱۵.
۱۷. Hwang, G. J., Sung, H. Y., Hung, C. M., Huang, I., & Tsai, C. C. (۲۰۱۲). Development of a personalized educational computer game based on students' learning styles. *Educational Technology Research and Development*, ۶۰(۴), ۶۲۳- ۶۳۸. doi: ۱۰.۱۰۰۷/s۱۱۴۲۳-۰۱۲-۹۲۴۱-x.
۱۸. Kanthan, R., &Senger, J. (۲۰۱۱). The impact of specially designed digital computer games-based learning in undergraduate pathology and medical education. *Education in Pathology & Laboratory Medicine*, ۱۳۵, ۱۳۵-۱۴۲.
۱۹. Ke, F., & Grabowski, B. (۲۰۰۷). Game playing for maths learning: Cooperative or not? *British Journal of Educational Technology*, ۳۸(۲), ۲۴۹-۲۵۹.
۲۰. Kim, S., & Chang, M. (۲۰۱۰). Computer games for the math achievement of diverse students. *Educational Technology & Society*, ۱۳(۳), ۲۲۴-۲۳۲.
۲۱. Klimova, Blanka, Kacet, Jaroslav. (۲۰۱۷). Efficacy of Computer Games on Language Learning, *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – October ۲۰۱۷*, volume ۱۶ issue ۴, pp. ۱۹-۲۶.
۲۲. Peterson, M. (۲۰۱۳). *Computer games and language learning*. New York, NY: Palgrave Macmillan.

۲۳. Rau, P. P., Gao, Q., & Wu, L. M. (۲۰۰۸). Using mobile communication technology in high school education: Motivation, pressure, and learning performance. *Computers & Education*, ۵۰(۱), ۱-۲۲.

۲۴. Schrader, C., & Bastiaens, T. (۲۰۱۲). Learning in educational computer games for novices: The Impact of support provision types on virtual presence, cognitive load, and learning outcomes. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, ۱۲(۳), ۵۴-۷۱.

۲۵. Turgut, Y., and P. Irgin. (۲۰۰۹). "Young learners' language learning via computer games." *Procedia Social and Behavioral Sciences* ۱: ۷۶۰-۷۶۴.

۲۶. Uzun, L. (۲۰۰۹). "An evaluative checklist for computer games used for foreign language vocabulary learning and practice: Vocaword sample." *Novitas-ROYAL* ۳(۱): ۴۵-۵۹.

۲۷. Vazirabad, A. (۲۰۱۳). The Use of Games to Foster Fluency among ESL Learners. *International Education Studies*, Vol. ۶, No. ۴, pp. ۲۰۵-۲۱۶.

۲۸. Yolageldili, G., & Arıkan, A. (۲۰۱۱). Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. *Elementary Education Online*, ۲۱۹-۲۲۹.

Archive of SID