

تاریخ دریافت: ۹۶/۶/۲۲

تاریخ پذیرش: ۹۸/۷/۲۴

## اثربخشی بازی آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان کلاس اول ابتدائی در درس فارسی

خلیل غفاری\*، حسین داودی\*\*، حسن حیدری\*\*\*، فاطمه محمدی\*\*\*\* و  
\*\*\*\* بهمن یاسبلاغی شراهی

### چکیده

پژوهش حاضر با هدف تعیین اثربخشی بازی آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پایه اول ابتدائی در درس فارسی انجام شده است. این تحقیق یک پژوهش نیمه آزمایشی بوده با طرح پیش آزمون و پس آزمون با گروه کنترل که از دو گروه آزمایش و کنترل تشکیل شده بود. جامعه آماری پژوهش حاضر را تمامی دانش آموزان پایه اول دبستانی شهر خمین در سال تحصیلی ۹۶-۱۳۹۵ تشکیل دادند که تعداد آنان ۱۸۴۱ نفر بود. روش نمونه گیری پژوهش به صورت تصادفی خوشه ای چندمرحله ای بود. با توجه به اینکه روش پژوهش این تحقیق روش نیمه آزمایشی است، حجم نمونه در هر گروه ۱۵ نفر انتخاب شد. جهت پاسخ گویی به فرضیه های فرعی ۱ و ۲، از آزمون مهارت خواندن و نوشتن در درس فارسی، برای سنجش یادآوری مطلب، از آزمون حافظه بصری کیم- کاراد و به منظور اندازه گیری درک کلمات و واژه ها از تصاویر و برای آزمون تحلیل داده ها از تحلیل کواریانس استفاده شده است. نتایج حاکی از اثربخشی بازی های آموزشی بر افزایش پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پایه اول ابتدائی در درس فارسی، مهارت خواندن و نوشتن

\*. استادیار گروه علوم تربیتی، واحد گرمسار، دانشگاه آزاد گرمسار، گرمسار، ایران (نویسنده مسئول)

Ghaffari20500@yahoo.com

\*\* استادیار گروه مشاوره، واحد خمین، دانشگاه آزاد خمین، خمین، ایران

\*\*\* دانشیار گروه مشاوره، واحد خمین، دانشگاه آزاد خمین، خمین، ایران.

\*\*\*\* دانش آموخته گروه مشاوره، واحد خمین، دانشگاه آزاد خمین، خمین، ایران.

\*\*\*\*\* استادیار گروه علوم تربیتی، اراک، دانشگاه اراک، اراک، ایران.

و در درک کلمات و تصاویر بود؛ همچنین تأثیر بازی‌های آموزشی بر درک کلمات و واژگان و یادآوری مطالب معنادار بوده و موجب افزایش درک کلمات و یادآوری مطالب در آن‌ها شده است؛ علاوه بر این، بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی در درس فارسی تأثیر دارد و لذا زمانی که دانش‌آموزان بازی‌های آموزشی را دریافت می‌کنند، مهارت‌های خوانداری و نوشتاری آن‌ها بهبود می‌یابد، مطالب را بهتر به یاد می‌آورند و درک کلمات و واژگان بهتری را تجربه می‌کنند.

**واژگان کلیدی:** پیشرفت تحصیلی، بازی‌های آموزشی، درس فارسی پایه اول ابتدایی.

#### مقدمه

آموزش و پرورش یک مکانیسم اصلی برای توسعه مهارت‌های انسانی و پیشرفت تحصیلی و عنصر اصلی توسعه اقتصادی ملی است. اگرچه آموزش و پرورش مفیدترین منابع برای توسعه اقتصادی اجتماعی هر کشور است اما عوامل متعددی وجود دارد که می‌تواند بر پیشرفت تحصیلی تأثیر بگذارد. در واقع، این حقیقت وجود دارد که اگر چندین عامل منفی باهم ترکیب شوند، خطر عدم موفقیت افزایش می‌یابد. (ولدرگایی و داس<sup>۱</sup>، ۲۰۱۹). توجه به کیفیت این نظام‌ها یکی از دغدغه‌های طراحان، سیاست‌گذاران آموزش و پرورش بوده طوری که امروز یکی از مسائل مهم، موفقیت و عدم موفقیت در تحصیل دانش‌آموزان است. بنابراین نظام آموزشی را زمانی می‌توان کارآمد دانست که پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان آن در دوره‌های مختلف دارای بیشترین و بالاترین رقم باشد و از جمله نگرانی‌های معلمان، مسئولان آموزش و پرورش و خانواده‌های دانش‌آموزان، پیشرفت تحصیلی و جلوگیری از افت تحصیلی<sup>۲</sup> دانش‌آموزان است (تمنایی فر و گندمی، ۱۳۹۰). هر نظام آموزشی و تربیتی برای دستیابی به بهترین نتیجه و رفع موانع و کمبودها در سراسر فعالیت‌های همواره مورد ارزیابی قرار می‌گیرد. مهم‌ترین و عینی‌ترین معیار ارزیابی در این نظام‌ها، پیشرفت تحصیلی است که از نظر علمی و عملی دارای اهمیت

<sup>۱</sup>- Woldearegai & Das

<sup>۲</sup>. Academic failure

بسیاری برای پذیرش در کلاس درس، دستیابی به شغل مناسب و غیره است. از جمله معیارهای اصلی کارایی نظام آموزش و پرورش هر کشور میزان پیشرفت تحصیلی فراگیران آن است. (اسارتا و اشمیت<sup>۱</sup>، ۲۰۱۷)

با توجه به اینکه، آموزش و پرورش ابتدایی در واقع نقطه ورود یک حرکت طولانی و مهم در زندگی کودکان است و همچنین از آنجا که سنگ بنای شخصیت کودکان در همین سال‌های اولیه دوره ابتدایی گذاشته می‌شود، بنابراین این دوره هم از نظر کمی و هم از نظر کیفی مهم است؛ چراکه مخاطبین این دوره کودکانی هستند که هنوز شخصیت اصلی آن‌ها شکل نگرفته و نحوه برخورد و آموزش در این دوره تأثیر عمیقی در عملکرد و پیشرفت تحصیلی آینده آن‌ها دارد. (سیف، ۱۳۸۸).

شواهد نشان می‌دهد دانش‌آموزان بخش اعظمی از زمان و توانایی‌های هوش و شناختی خود را صرف امور تحصیلی می‌نمایند و به این ترتیب از پرداختن به رشد اجتماعی خویش غافل می‌مانند که از این میان می‌توان به کسب مهارت‌های نحوه تعاملات اجتماعی و یادگیری مهارت‌های پایه که برای زندگی در اجتماع خارج از خانه و مدرسه به آن نیاز دارند، اشاره نمود (کیا، شعبانی، احقر و مدانلو، ۱۳۹۵).

یکی از اهداف و وظایف مهم آموزش و پرورش ایجاد زمینه برای رشد همه‌جانبه فرد و تربیت انسان‌های سالم، کارآمد و مسئول برای ایفای نقش در زندگی فردی و اجتماعی است. از آنجایی که دانش‌آموزان یکی از ارکان اساسی نظام آموزشی کشور هستند، توجه به این قشر، از لحاظ آموزشی و تربیتی، باروری و شکوفایی هر چه بیشتر نظام آموزشی و تربیتی جامعه را در پی دارد. باین وجود، تعداد کمی از دانش‌آموزانی که وارد سیستم آموزش و پرورش می‌شوند، می‌توانند استعداد‌های خود را شکوفا سازند و در این عرصه موفق گردند و به اصطلاح پیشرفت تحصیلی خوبی داشته باشند. (جودو و ایونا<sup>۲</sup>، ۲۰۱۸) در دنیای امروز، خواندن و نوشتن<sup>۳</sup>، حساب کردن<sup>۱</sup>، حتی به صورت مقدماتی

<sup>۱</sup>- Asarta & Schmid

<sup>۲</sup>.Jude, obiunu

<sup>۳</sup>. reading and writing

از نیازهای اصلی کلیه انسان‌هاست که می‌توان آن را به چراغی در راه تاریک تشبیه کرد. کودکان برای سازش و تطبیق با شرایط ساده زندگی لازم است از این نوع آموزش برخوردار گردند. پرورش توانائی‌های گوش دادن<sup>۲</sup>، سخن گفتن<sup>۳</sup>، نوشتن، مشاهده کردن، شمردن، اندازه گرفتن برای پایه‌گذاری رشد و تکامل استعدادهای ذاتی کودکان با استفاده از ارزش‌های حسی و عملی در این سطح از ضرورت‌های اساسی می‌باشند (اعظمی و جعفری، ۱۳۸۷). از آنجایی که درس فارسی به‌عنوان یکی از دروس اصلی در نظام آموزشی کشور ما به‌ویژه در مقطع ابتدایی و سال‌های اولیه تلقی می‌شود لازم است این درس با نگاه ویژه‌ای به آن پرداخته‌شود به‌ویژه در امر آموزش آن؛ تا زبان مادری و ملی ما به‌طور دقیق در ذهن دانش‌آموزان جای بگیرد. امروزه نارسایی بیان افکار از طریق نوشتن رایج‌ترین ناتوانی مهارت‌های ارتباطی است و یکی از دلایل مهم آن این است که شکل نوشتاری زبان عالی‌ترین و پیچیده‌ترین شکل ارتباط است و در سلسله‌مراتب مهارت‌های زبانی آخرین مرحله‌ای است که آموخته می‌شود و درعین‌حال نوشتن عینی‌ترین مهارت ارتباطی است که مستقیماً مشاهده و ارزیابی‌شده، اطلاعات را به‌وسیله آن ثبت و ضبط می‌کنند (طالع پسند و دلاور، ۱۳۹۵).

تحقیقات سال‌های اخیر نشان می‌دهد که عدم توجه به درس ادبیات فارسی بخصوص در سال‌های اولیه تحصیل سبب شده‌است که فراگیران در دروس دیگر نیز دچار ضعف شده و در فهم سایر دروس دچار مشکل می‌شوند. (درتاج، ۱۳۹۲). ادبیات به‌عنوان درس مادر باید در صدر توجه قرار گیرد تا مهارت خواندن که یکی از اهداف مهم آموزشی است، انجام پذیرد؛ چراکه خواندن نه‌تنها یکی از مهم‌ترین مهارت‌هاست بلکه از ضروریات بشر محسوب می‌گردد. درواقع نه‌فقط درس فارسی، بلکه انگیزه یادگیری تمام دروس کم‌وبیش به میزان مهارت خواندن و نوشتن ارتباط دارد. (طالع پسند و دلاور، ۱۳۹۵)

1 .calculate

2 .listening

3 .speak

اهمیت موضوع این پژوهش از آن جهت است که یادگیری دروس مختلف به لحاظ نظری یا استنباطی در دوره ابتدایی و یا به‌طور کلی پیشرفت تحصیلی برای دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت بسیار مهم است و رشد و پیشرفت در این دوران تحصیلی رشد در سال‌های آتی را نیز پیش‌بینی می‌کند (منطقی، ۱۳۹۱). تئوری‌های مطرح‌شده که توسط روانشناسان بر اهمیت بازی تأکید کرده‌اند نشان‌دهنده این نکته است که می‌توان توسط برنامه‌ریزی‌های علمی و تخصصی با استفاده از این عامل تأثیرات شگرفی در فرایند یادگیری خصوصاً در دوره ابتدایی ایجاد کرد و از طرفی نوع بازی ارائه‌شده و میزان تأثیر آن در دوره ابتدایی بر روی توانایی‌های ذهنی، ادراکی و روند تجربه‌پذیری کودکان نقش اساسی را بازی می‌کند دارای اهمیت خاصی است (عظیمی، ۱۳۸۰).

با توجه به این که میزان پیشرفت تحصیلی و افت تحصیلی یکی از ملاک‌های کارایی نظام آموزشی است، کشف و بررسی متغیرهای تأثیرگذار بر عملکرد تحصیلی، به شناخت بهتر و پیش‌بینی<sup>۱</sup> متغیرهای مؤثر در نظام آموزشی می‌انجامد؛ بنابراین، بررسی متغیرهایی که با پیشرفت تحصیلی رابطه دارد، یکی از موضوعات اساسی تحقیق در نظام‌های آموزشی است. موفقیت و پیشرفت تحصیلی به مجموعه‌ای از عوامل بستگی دارد که تفکیک و بررسی هرکدام از این عوامل مستلزم انجام تحقیقات و بررسی فراوان است (تمنایی فر، محمدآبادی، دشتبان زاده، ۱۳۹۰). گرچه هوش می‌تواند پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان را پیش‌بینی کند ولی نقش عوامل مؤثر دیگر در پیش‌بینی میزان پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان را نباید نادیده گرفت (شافر و کیپ<sup>۲</sup>، ۲۰۱۰).

با توجه به اینکه دانش‌آموزان امروز، صاحبان بلافصل آینده جامعه هستند، سلامتی و بیماری آنان در سلامتی و بیماری جامعه فردا و نسل‌های آینده اثراتی قابل توجه خواهد داشت. (تیزارد و همکاران<sup>۳</sup>، ۲۰۱۱)، بنابراین، از آنجاکه امروزه پیشرفت تحصیلی از اهداف عالی هر نظام آموزشی به شمار می‌رود، پرداختن به عوامل مؤثر در آن بسیار مهم است.

<sup>۱</sup> . Predict

<sup>۲</sup> . Shafer&kipp

<sup>۳</sup> . Tirzad

یکی از مهم‌ترین پیش‌بینی‌کننده‌های موفقیت دانش‌آموزان در مدرسه سطح توانایی آن‌ها می‌باشد «استرنبرگ<sup>۱</sup>، ۲۰۰۹» هرچند توانایی نمی‌تواند موفقیت را به‌طور کامل پیش‌بینی کند. به‌عبارت‌دیگر پیشرفت بیشتر به دانش‌آموزان در کسب مسیر بهتر و شغل بهتر در کلیه رشته‌های تحصیلی مانند علوم و فناوری، آموزش و پرورش و غیره کمک می‌کند (ویز، لاجودی و لاندایه<sup>۲</sup>، ۲۰۰۵). بنابراین انتخاب شیوه تدریس برای دانش‌آموزان از اهمیت خاصی برخوردار است.

یکی از روش‌های یادگیری فعال، استفاده از بازی است. بازی از جمله امکاناتی است که می‌توان جهت آموزش و ایجاد انگیزه در کودکان از آن استفاده کرد. بازی به‌عنوان یکی از عوامل اصلی پیشرفت تحصیلی و یادگیری در دانش‌آموزان شناخته شده است که نقش‌ها و هنجارهای اجتماعی و نیز مهارت‌های حل مسئله، مهارت‌های زبانی و سازگاری با جامعه را به آنان می‌آموزد. (اندرسون<sup>۲</sup>؛ ۲۰۱۰). بازی در عین این‌که وسیله سرگرمی است، جنبه آموزشی و سازندگی نیز دارد و در برخی موارد اشتغال کودک به بازی بیش از ارزش خواندن کتاب است، کودکان در خلال بازی‌ها به‌ویژه بازی‌های آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌کنند. بازی موجب می‌شود که کودک احساسات و ارتباطات پیرونی‌اش را بیان کند و همچنین موجب توسعه تمایلات، مهارت‌های ارتباطی و افزایش سازگاری کودک با محیط اطرافش می‌شود (پارسونز، ۲۰۱۴). در حین بازی مطالب آموختنی، بدون فشار و با میل و رغبت فراگرفته می‌شود. به همین دلیل برخی از مربیان 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 بازی‌های خلاق و آموزنده تبدیل کرد (درتاج، ۱۳۹۲). روش بازی

<sup>۱</sup> -Sternberg

<sup>۲</sup>. Wiz & Lavjoodi & Landaie

یک تمرین مفید در غلبه بر بعضی از محدودیت روش‌های سنتی است، در حالی که در روش‌های سنتی با وجود یک معلم آگاه اطلاعات به دانش‌آموزان کاملاً منفعل انتقال می‌یابد، بازی به هر دو روابط معلم-دانش‌آموز و درگیری هدفمند و فعال دانش‌آموز نیاز دارد. (بهور، ۱۳۹۰). همچنین بازی نقش عمده‌ای در اجتماعی شدن افراد ایفا می‌کند که عموماً محیطی غیرتهاجمی و بازی‌گونه فراهم می‌کند که در آن دانش‌آموزان می‌توانند مهارت‌های گروهی را یاد بگیرند (مورن هید، ۲۰۰۶). علاوه بر این، بازی باعث ارتباط افکار درونی با دنیای خارجی او می‌گردد و باعث می‌شود که کودک بتواند اشیای خارجی را تحت کنترل خود درآورد و تجربیات، افکار و احساسات و تمایلاتی را که برای او تهدید هستند را نشان دهد (سوداسون<sup>۱</sup>، ۲۰۱۱). قدرتی و قدرتی (۱۳۹۶) بیان می‌دارند که انجام بازی‌هایی که در آن ارتباط احساسات با افکار آموزش داده می‌شوند، به کودکان در سنین پایین کمک می‌کند تا از طریق تغییر افکار، شدت احساسات خود را مدیریت کنند؛ زیرا بازی یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌های زندگی کودک است، کودکان از طریق بازی می‌توانند مهارت‌های پایه و اجتماعی را یاد بگیرند و رشد کنند، به ویژه اینکه بازی و وسایل آن نقشی تعیین‌کننده در کشف جهان اطراف توسط کودک دارد (کرمی و دیگران، ۱۳۹۴). عمادی و موفق (۱۳۹۵) پژوهشی را باهدف بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی گروهی مبتنی بر الگوی محیط یادگیری سازنده‌گرا بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیش‌دبستانی انجام دادند. نتایج نشان داد که آموزش به سبک بازی‌های گروهی بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیش‌دبستانی تأثیر دارد. مرادی و نوروزی (۱۳۹۵) پژوهشی را باهدف مقایسه تأثیر آموزش از طریق بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر مهارت‌های تفکر انتقادی و خلاقیت دانش‌آموزان تیزهوش شهر تهران انجام دادند. یافته‌هایشان نشان داد که بعد از تعدیل نمرات پیش‌آزمون، تفاوت معناداری بین گروه‌ها وجود دارد؛ یعنی استفاده از بازی‌های آموزشی رایانه‌ای در مقایسه با روش سنتی بر مهارت‌های تفکر انتقادی و خلاقیت دانش‌آموزان مؤثر بوده است.

---

<sup>۱</sup>.Sodason

فروزانفر (۱۳۹۵) پژوهشی را باهدف تعیین اثربخشی بازی‌های گروهی بر رشد هم‌زمان ترکیب سیالی، انعطاف‌پذیری، ابتکار، بسط با جزئیات دختران پایه چهارم ابتدایی شهرستان کرج انجام داد. نتایج نشان دادند که دانش‌آموزان عضو پایه چهارم که در زنگ ورزش بازی‌های گروهی انجام داده‌اند نسبت به گروه کنترل از خلاقیت بیشتری برخوردارند. پس بازی‌های گروهی برافزایش خلاقیت و مؤلفه‌های آن (سیالی، انعطاف‌پذیری و بسط) مؤثر است ولی در مؤلفه ابتکار تأثیر معنادار نبوده است. اصغری، علی‌نژاد، محمدپور و ابراهیمی (۱۳۹۴) در پژوهشی که به اثربخشی آموزش بازی‌های زبان‌شناختی در افزایش مهارت خواندن دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی آموزش‌پذیر پرداختند به این نتیجه رسیدند مهارت واج‌شناختی و درک مطلب در دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی که مداخله آموزش بازی‌های زبان‌شناختی را دریافت کرده بودند، نسبت به دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی گروه گواه بهبود یافته است. از طرفی نیز، سرعت خواندن در دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی که مداخله آموزش بازی‌های زبان‌شناختی را دریافت کرده بودند، نسبت به دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی گروه گواه تغییری نکرده است. (امامی ریزی، ۱۳۹۳). همچنین، پژوهش ملک‌پور و مقدم در ایران (۱۳۹۰) نشان داد که روش مداخله‌ای شن‌بازی درمانی رشد شناختی کودکان ناتوان ذهنی آموزش‌پذیر را افزایش می‌دهد و علاوه بر آن روش مداخله‌ای شن‌بازی درمانی بر رشد مفهوم‌سازی، تفکر نمادی، تفکر اجتماعی، ادراک حرکتی - بینایی، فراخوانی توجه و سرعت روانی - حرکتی تأثیر معناداری داشت.

عظیمی، جعفری و موسوی‌پور (۱۳۹۳) در پژوهشی به اثربخشی بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش دانش‌آموزان به یادگیری علوم در پایه چهارم ابتدایی شهر اراک پرداخته و نشان دادند، دانش‌آموزانی که بازی‌های آموزشی رایانه‌ای را انجام دادند، به صورت معناداری پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری بالاتری نسبت به دانش‌آموزانی که به روش سنتی آموزش دیدند، داشتند. اعظمی و جعفری (۱۳۸۷) پژوهشی را باهدف تأثیر بازی‌ها بر پیشرفت تحصیلی در درس زبان‌آموزی دانش‌آموزان پایه سوم شهر تهران انجام داده و نتایج نشان داد بازی‌ها بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان اثربخش است.



بر این اساس، پژوهش در ادبیات بازی و شبیه‌سازی نشان می‌دهد که ادغام بازی‌ها در کلاس درس باعث تغییر در محیط یادگیری می‌شود «هانی کات<sup>۱</sup>، ۲۰۰۵» و پژوهش‌های اخیر، یافته‌های مثبتی برای استفاده از بازی‌ها در کلاس به دست داده است. (کریستین<sup>۲</sup>، ۲۰۱۲، سوادسون<sup>۳</sup>، ۲۰۱۱، بورن هید<sup>۴</sup>، ۲۰۰۶). آیدن، آکسل، فرجیل، پلات، آکلما و آکیسی<sup>۵</sup> در سال (۲۰۱۷) در تحقیقی نشان دادند اضطراب کودکان در قالب بازی با خمیر کاهش می‌یابد. آنان به کمک بازی با رنگ‌های مختلف، اشکال گوناگون و جهت‌های متفاوت آشنا می‌گردند و تجارب ارزنده‌ای را به دست می‌آورند و در حین بازی مطالب آموختنی بدون فشار و با میل و رغبت فراگرفته می‌شود. در بازی، کودک نقش‌های مختلف را به عهده می‌گیرد و درمی‌یابد کدام نقش بیشترین لذت را به او می‌دهد. درعین حال بازی او را قادر می‌سازد که رضایت‌بخش‌ترین رابطه‌ها را با دیگران برقرار سازد (اسمعیلی و حسنی، ۱۳۹۱) ککمک و کوک (۲۰۱۴) در پژوهشی به تأثیر مثبت روش بازی در یادگیری هندسه اشاره کرده‌اند. فنگ و باربارا (۲۰۰۷) نقش بازی‌های آموزشی را در پیشرفت تحصیلی در دانش‌آموزان تأیید می‌کنند. ریچاردز و همکاران در سال (۲۰۱۲) در تحقیق خود باهدف بررسی کیفیت کار مشاوران مدرسه با استفاده از تکنیک‌های بازی سینی شن و ماسه به کودکان با مشکلات عاطفی و رفتاری در یک مدرسه ابتدایی در گائوتنگ، آفریقای جنوبی به این نتیجه رسیدند که سینی شن و ماسه با تنوع مشکلات عاطفی و رفتاری در ارتباط بوده و روش‌های درمانی متفاوت مورد استفاده توسط مشاوران از آشنایی با فرهنگ و وضعیت اجتماعی اقتصادی از کودکان، موانع زبانی و یک درک درستی از مراحل سینی شن و ماسه تأثیر می‌پذیرد. کریستین و همکاران (۲۰۱۲) پژوهشی را باهدف، استفاده از داستان‌سرایی و تأثیر آن بر رشد عاطفی-رفتاری کودکان انجام داد.

<sup>1</sup> .Honeycutt

<sup>2</sup> .Kristin

<sup>3</sup> .Sue Dawson

<sup>4</sup> .Burenheide

<sup>5</sup> .Aydın, G., Yüksel, S., Ergil, J., Polat, R., Akelma, F., Ekic

این تحقیق در یک مدرسه ابتدایی در ایسلند و با دانش‌آموزان دارای ناتوانی‌های یادگیری، دامنه خواندن ضعیف، توجه پایین و مشکلات روحی صورت گرفت و نتایج نشان داد، شن‌بازی و داستان‌سرایی، رشد عاطفی-رفتاری کودکان را تسهیل می‌کند. در پژوهشی روسو و همکاران (۲۰۰۶) تأثیر بازی‌درمانی بر روی سازگاری کودکان موردبررسی قرار گرفت. نتایج نشان داد، کودکان سازگاری بیشتری را بعد از بازی‌درمانی داشتند. همچنین یافته‌ها نشان داد این کودکان توانستند دنیای اطراف خود را بازسازی کنند و تطابق سازگاران تری با محیط داشتند. در ضمن، از آنجا که در مطالعات گذشته تأثیر بازی‌های آموزشی بر این متغیرها در جامعه ایرانی موردبررسی علمی قرار نگرفته است، لذا، برای پژوهشگر انگیزه‌ای شد با توجه به نقش مهم متغیر مذکور، در این پژوهش موردبررسی قرار گیرد. لذا، این پژوهش با طرح این سؤال انجام شد که آیا بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان در درس فارسی اثربخش است؟ و فرض اصلی این است که بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان در درس فارسی اثربخش است و فرضیات فرعی عبارتند از: ۱. بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی در درس فارسی در مهارت خواندن اثربخش است. ۲. بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی در درس فارسی در مهارت نوشتن اثربخش است. ۳. بازی‌های آموزشی بر یادآوری مطالب دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی اثربخش است. ۴. بازی‌های آموزشی بر درک کلمات و واژه‌ها دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی اثربخش است.

### روش‌شناسی پژوهش

**جامعه و روش نمونه‌گیری:** این تحقیق یک پژوهش نیمه آزمایشی از نوع میدانی می‌باشد. طرح پژوهش پیش‌آزمون-پس‌آزمون با گروه کنترل می‌باشد که از دو گروه آزمایش و کنترل تشکیل شده و محقق با تشکیل جامعه به وسیله نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای و تشکیل گروه‌ها به روش جایگزینی تصادفی ساده، نیمی از آزمودنی‌ها را در گروه آزمایش و نیمی دیگر را در گروه کنترل جایگزین می‌کند. ابتدا هر دو گروه با

پیش‌آزمون موردسنجش قرار گرفتند و پس از آموزش پس‌آزمون گرفته شد. گروه آزمایش در طی دو ماه به وسیله شیوه تدریس بازی‌های آموزشی قرار گرفت در حالی که گروه کنترل به روش سنتی آموزش می‌بینند. پس از اعمال متغیر مستقل در گروه آزمایشی از هر دو گروه پس‌آزمون گرفته می‌شود.

جامعه آماری پژوهش، شامل دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی شهر خمین در سال تحصیلی ۹۶-۱۳۹۵ است که تعداد آنان ۱۸۴۱ نفر می‌باشد. روش نمونه‌گیری پژوهش حاضر به صورت تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای بود. به این صورت که از بین ۵۲ مدارس ابتدایی شهر خمین ابتدا چهار مدرسه ابتدایی به صورت تصادفی انتخاب شد و پس از آن از هر مدرسه یک کلاس یعنی ۴ کلاس انتخاب گردید. با توجه به اینکه روش پژوهش این تحقیق روش نیمه آزمایشی است، حجم نمونه در هر گروه باید حداقل ۱۵ نفر انتخاب شد (دلاور، ۱۳۸۴) لذا در هر گروه ۱۵ دانش‌آموز به شیوه تصادفی به عنوان نمونه آماری انتخاب گردید. متغیر مستقل بازی‌های آموزشی و متغیرهای وابسته مهارت خواندن، مهارت نوشتن، یادآوری مطالب و درک کلمات بودند. روش اجرا به این صورت بود که قبل از تشکیل دوره، آزمون توسط نمونه‌ها تکمیل (پیش‌آزمون) و سپس گروه آزمایش تحت آموزش به شیوه بازی‌های آموزشی طی ۸ هفته (هر هفته ۳ جلسه ۳۰ دقیقه‌ای) قرار گرفت، بسته آموزشی از کتاب بازی‌های مشارکتی نوشته سبحانی (۱۳۸۴)، جمع‌آوری شده بود. پروتکل آموزش به صورت خلاصه در جدول زیر آمده است.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

جدول ۱: پروتکل آموزشی بازی‌های آموزشی. (سیحانی ۱۳۸۴)

جلسه	عنوان جلسه	هدف جلسه
۱	معرفی برنامه و ایجاد همدلی	معرفی برنامه درمانی، ایجاد ارتباط مثبتی بر همدلی و اجرای پیش‌آزمون.
۲	توضیح بازی‌های آموزشی	آشنایی دانش‌آموزان با بازی‌های آموزشی و شیوه اجرای آن. (این جلسه به معرفی انواع بازی‌های آموزشی شامل قطار بازی، حباب صابون، لی‌لی کردن دسته‌جمعی، حمل توپ با عصا، پاکت کاغذی، شن بازی، ورزش کردن به همراه شعر خواندن، بریدن و چسباندن گل‌ها، ساختن و تکمیل نمودن پازل‌ها، ساختن قصه برای تصاویر و بازی‌های آموزشی و تقلیدی پرداخته شد.)
۳	قطار بازی	رسیدن به هدف آموزشی از قطار بازی و افزایش خلاقیت
۴	حباب صابون	رسیدن به هدف آموزشی از بازی حباب صابون و ایجاد انگیزه
۵	بازی لی‌لی دسته‌جمعی	حفظ تعادل، تقویت عضلات پا، ایجاد هماهنگی بین دست‌وپا و چشم‌ها، ایجاد روحیه فداکاری.
۶	بازی حمل توپ با عصا	تقویت مهارت‌های انفرادی، هماهنگی چشم و دست
۷	پاکت کاغذی	تقویت خلاقیت، هوش و آموزش مهارت
۸	شن بازی	تشخیص شکل از زمینه طبقه‌بندی اجسام برحسب شکل و اندازه، توجه به محرک خاص، فهم ارتباط فضایی
۹	ورزش کردن به همراه شعر خواندن	افزایش مهارت‌های حرکتی، تقویت حافظه
۱۰	بریدن و چسباندن گل‌ها	افزایش مهارت‌های حرکتی، تقویت حافظه، هماهنگی چشم و دست
۱۱	ساخت و تکمیل پازل‌ها	افزایش خودکارآمدی، تقویت حافظه، افزایش و زیاد شدن دقت و شاید تمرکز در بینایی و حس لامسه
۱۲	ساخت قصه برای تصاویر	تقویت حافظه، افزایش خلاقیت.
۱۳	بازی‌های تقلیدی	هم‌خوانی با گروه‌های اجتماعی و ایفای نقش واقعی زندگی
۱۴	جلسه پایانی	ارزیابی

در این شیوه دانش‌آموزان به صورت انفرادی و گروهی به انجام فعالیت‌ها و بازی‌ها پرداختند و پس از اتمام دوره در جلسه‌ای جداگانه آزمون فارسی مجدداً توزیع و توسط نمونه‌ها تکمیل گردید (پس‌آزمون). آزمون فارسی شامل توانایی خواندن و نوشتن بود که به وسیله پژوهشگر به آزمودنی‌ها ارائه و توسط آزمودنی‌ها تکمیل گردید. در این آزمون مطالب دروس فارسی به آزمودنی‌ها ارائه و از آنان خواسته می‌شد مطالبی را بخوانند، بنویسند، به یاد بیاورند و درک خودشان از مطالب را ارائه کنند.

**ابزار پژوهش:** جهت بررسی فرضیه‌های فرعی ۱ و ۲ از آزمون مهارت خواندن و نوشتن در درس فارسی استفاده گردید. نمره‌گذاری در چهار طیف که به بسیار خوب (۴ نمره) خوب (۳ نمره) قابل قبول (۲ نمره) و نیاز به تلاش (۱ نمره) بود. برای اندازه‌گیری درک کلمات و واژه‌ها از تصاویر استفاده شد. پاسخ مورد انتظار از آزمودنی‌ها پاسخ غیر کلامی بود. جهت سنجش یادآوری مطلب از آزمون حافظه بصری کیم- کاراد استفاده شد. این پرسشنامه دارای ۱۸ صفحه مقوایی است، ۲ صفحه بزرگ و ۱۶ صفحه کوچک که هر دو صفحه به صورت شطرنجی نقاشی شده‌اند و شامل ۲۰ مربع هم‌اندازه می‌باشد، روی صفحه ۱ در هر مربع یک شکل دیده می‌شود که دارای جهت است، شکل‌ها متضمن معانی خاصی نیستند، از آزمودنی خواسته می‌شود که شکل روی صفحات که دقیقاً همانند با یکی از اشکال موجود در صفحه یک است را نشان بدهد و درک کند، نمره‌گذاری بدین صورت است که برای شکل‌های درست جایابی شده ۱ امتیاز، برای مربع‌های اشتباه جهت‌دهی شده نیم امتیاز و برای مربع‌های اشتباه جایابی شده صفر امتیاز تعلق می‌گیرد.

جهت سنجش فرضیه‌های ۱ و ۲ از آزمون مهارت خواندن و نوشتن در درس فارسی استفاده گردید، این آزمون در بخش خواندن دارای سه خرده آزمون ترسیمی، ترکیبی و معنایی بود که هر کدام از این بخش‌ها سؤالاتی را داشتند. این آزمون نخست از خوانندگان علائم دیداری و ترکیب آوایی سپس دانش ترکیبی معادل لغات و سرانجام از طریق دانش معناشناسی نوع لغات و نحوه قرار گرفتن آن‌ها را در کنار هم بررسی می‌کرد. در بخش نوشتن در سه بخش جمله‌های کوتاه، کلمات و جمله‌سازی طولانی‌تر بود که هر کدام به صورت مجزا آزمودنی‌ها را تست می‌کند. جهت تعیین روایی آزمون‌ها از نظر متخصصان استفاده شده و جهت پایایی از طریق آزمون مجدد برای گروه دیگر و گروه آزمایش استفاده شد و بر روی گروه آزمایش در فاصله ۲ هفته مجدداً اجرا شد و نتیجه ضریب گشتاوری به دست آمده ۰/۶۲ بود. جهت تعیین پایایی آزمون بصری کیم کاراد نیز از طریق آلفای کرانباخ استفاده شد که برای آن ضریب ۰/۷۹ به دست آمد. جهت تحلیل داده‌ها در بخش توصیفی میانگین و انحراف معیار و در بخش استنباطی از آزمون کولموگروف اسمیرنوف،

آزمون لوین و از تحلیل کواریانس چندمتغیره و یک‌راهه برای آزمودن فرضیه‌ها استفاده شد.

### یافته‌های پژوهش

در پژوهش حاضر تعداد ۳۰ دانش‌آموز پایه اول ابتدایی حضور داشتند که در دو گروه آزمایش و گواه با تعداد ۱۵ نفر گمارش شدند. میانگین و انحراف استاندارد نمرات آزمودنی‌ها در جدول ۱ ارائه شده است.

جدول ۱: شاخص‌های آمار توصیفی متغیرهای پژوهش

متغیرها		پیش‌آزمون		پس‌آزمون	
گروه	میانگین	انحراف استاندارد	میانگین	انحراف استاندارد	
مهارت خواندن در درس فارسی	۲.۳۳۳۳	۱.۳۷۰۶۹	۳.۴۱۶۷	۰.۶۶۸۵۶	مهارت خواندن در درس فارسی
گواه	۲.۰۸۳۳	۰.۹۰۰۳۴	۲.۰۸۳۱	۰.۹۰۰۳۴	گواه
مهارت نوشتن در درس فارسی	۲.۰۹۳۲	۰.۹۰۰۲۱	۳.۳۳۳۳	۰.۷۷۸۵۰	مهارت نوشتن در درس فارسی
گواه	۲.۰۰۰۰	۰.۸۵۲۸۰	۲.۱۶۶۷	۰.۵۷۷۳۵	گواه
یادآوری مطالب	۹.۵۰۰۰	۲.۷۷۹۸۰	۱۲.۷۵۰۰	۲.۵۶۲۸۵	یادآوری مطالب
گواه	۱۱.۵۰۰۰	۳.۶۴۶۲۹	۱۱.۵۰۱۴	۳.۷۷۷۹۳	گواه
درک کلمات	۴.۰۸۳۳	۱.۶۲۱۳۵	۶.۵۰۰۰	۱.۵۶۶۷۰	درک کلمات
گواه	۵.۰۸۳۳	۲.۱۹۳۳۱	۵.۴۱۶۷	۲.۲۳۴۳۷	گواه

با توجه به جدول شماره ۱، میانگین نمرات پیشرفت درسی فارسی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی در مهارت خواندن و نوشتن و همچنین توانایی یادآوری مطالب و درک کلمات و واژه‌ها در گروه آزمایش در پس‌آزمون افزایش داشته و این بدین معنی است که بازی‌های آموزشی باعث تغییر نمرات درسی فارسی دانش‌آموزان در مهارت خواندن، نوشتن و توانایی یادآوری مطالب و درک کلمات و واژه‌ها شده است.

جدول ۲: نتایج آزمون ام‌باکس جهت بررسی مفروضه همگنی واریانس در ماتریس کواریانس

ام‌باکس	F	Df1	df2	sig
16/12	1/36	10	3748/20	.19

نتایج جدول ۲ نشان می‌دهد که مقدار  $F$  محاسبه معنادار نیست لذا فرض همگنی واریانس در ماتریس کواریانس پذیرفته می‌شود.

جدول ۳: نتایج آزمون لوین جهت بررسی مفروضه تساوی واریانس‌ها در دو گروه ( $n=30$ )

متغیر	آماره F	Df1	Df2	sig
پیشرفت تحصیلی در مهارت خواندن	۳.۳۴۷	۱	۲۲	۰.۰۷۸
پیشرفت تحصیلی در مهارت نوشتن	۰.۰۲۰	۱	۲۲	۰.۸۸۹
یادآوری مطالب	۰.۴۲۲	۱	۲۲	۰.۵۲۱
درک کلمات و واژه‌ها	۰.۰۰۰	۱	۲۲	۰.۹۸۴

با توجه به اینکه سطح معناداری متغیرها در جدول 3 معنادار بوده و عدم تساوی واریانس‌ها تأیید شده است، به منظور اثربخشی بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی درس فارسی در مهارت خواندن و نوشتن و یادآوری مطالب و درک کلمات دانش‌آموزان از آزمون کواریانس چندمتغیره و یک‌راهه استفاده شد.

فرضیه اصلی: بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان در درس فارسی اثربخش است که برای آزمایش این فرضیه و با توجه به لزوم کنترل اثر پیش‌آزمون بر پس‌آزمون از آزمون تحلیل کواریانس چندراهه استفاده شده است که نتایج آن در جدول 4 نشان داده شده است.

جدول ۴: نتایج تحلیل کواریانس چند متغیری (تعداد: ۳۰)

آزمون	ارزش F	DF فرضیه	DF خطا	sig	مجذور اتا
آزمون لامبدای ویلکز	۰.۱۱۷	۴	۲۱	۰.۰۰۰۱	۰.۸۸۳

همان‌طور که در جدول فوق مشاهده می‌شود، تفاوت معنی‌داری در ترکیب خطی نمرات پیشرفت تحصیلی، یادآوری مطالب و درک کلمات و واژگان با توجه به گروه وجود دارد ( $F= ۳۹/۷۳۸$ ,  $P= ۰/۰۰۰۱$ ). اندازه اثر نیز نشان می‌دهد که ۸۸ درصد از واریانس متغیر وابسته توسط متغیرهای گروه‌بندی (آزمایش و کنترل) تعیین می‌شود. این بدان معنی است که تغییرات در متغیر مستقل حداقل بر یکی از متغیرهای وابسته معنی‌دار

بوده است. برای بررسی الگوهای تفاوت در هر کدام از متغیرهای وابسته در فرضیات فرعی از تحلیل کواریانس تک متغیری استفاده شد.

جدول شماره ۵: نتایج اثرات بین آزمودنی‌ها (n=۳۰)

منبع تغییرات	متغیرهای وابسته	مجموع مجذورات	df	میانگین مجذورات	F	Sig	اندازه اثر
پیش‌آزمون	خواندن	۵.۱۳۸	۱	۵.۱۳۸	۱۰.۵۶۶	۰.۰۰۳	۰.۲۸۱
	یادآوری	۲۹۷.۱۹۴	۱	۲۹۷.۱۹۴	۵۸۴.۰۵۶	۰.۰۰۰۱	۰.۹۵۶
	درک کلمات	۱۱۳۸۳۷	۱	۱۳.۰۲۳	۳۳۷.۸۸۶	۰.۰۰۰۱	۰.۹۲۶
	نوشتن	۱۴.۱۴۰	۱	۱۴.۱۴۰	۴۱.۵۲۹	۰.۰۰۰۱	۰.۶۰۶
گروه	خواندن	۶.۶۱۹	۱	۶.۶۱۹	۱۲.۴۷۰	۰.۰۰۲	۰.۳۴۲
	یادآوری	۵۲.۷۸۱	۱	۵۲.۷۸۱	۱۰۴.۶۶۸	۰.۰۰۰۱	۰.۸۱۳
	درک کلمات	۲۶.۷۶۹	۱	۲۶.۷۶۹	۸۶.۳۰۸	۰.۰۰۰۱	۰.۷۸۲
	نوشتن	۶.۵۵۹	۱	۶.۵۵۹	۹.۳۱۴	۰.۰۰۵	۰.۲۸۰
خطا	خواندن	۱۲.۷۳۹	۲۴	۰.۵۳۱			
	یادآوری	۱۲.۱۰۲	۲۴	۰.۵۰۴			
	درک کلمات	۷.۴۴۴	۲۴	۰.۳۱۰			
	نوشتن	۱۶.۹۰۲	۲۴	۰.۷۰۴			
کل	خواندن	۲۶۲.۰۰۰	۳۰				
	یادآوری	۴۳۹۹.۰۰۰	۳۰				
	درک کلمات	۱۲۴۷.۰۰۰	۳۰				
	نوشتن	۲۳۵.۰۰۰	۳۰				

با توجه به نتایج حاصل از تحلیل کواریانس یک‌راهه، بازی‌های آموزشی موجب افزایش پیشرفت تحصیلی درس فارسی دانش‌آموزان در مهارت خواندن در پس‌آزمون گروه آزمایش شده است. نگاهی به مقادیر سطح معناداری، مجذور اتا و توان آزمون نیز نشان می‌دهد که بازی‌های آموزشی در گروه آزمایش مؤثر و معنادار بوده است و میزان این اثربخشی برابر با 34 درصد بوده است. همین‌طور مقدار توان آزمون نشان می‌دهد که فرضیه تحقیق با توجه به سطح معناداری ۰/۰۰۱ تأیید می‌شود.



همچنین نتایج نشان داد که بازی‌های آموزشی موجب افزایش پیشرفت تحصیلی درس فارسی دانش‌آموزان در مهارت نوشتن در پس‌آزمون گروه آزمایش شده است. نگاهی به مقادیر سطح معناداری، مجذور اتا و توان آزمون نیز نشان می‌دهد که بازی‌های آموزشی در گروه آزمایش مؤثر و معنادار بوده است و میزان این اثربخشی برابر با 28 درصد بوده است. همین‌طور مقدار توان آزمون نشان می‌دهد که فرضیه تحقیق با توجه به سطح معناداری ۰/۰۰۱ تأیید می‌شود.

با توجه به نتایج حاصل از تحلیل کواریانس یک‌راهه، بازی‌های آموزشی موجب افزایش یادآوری مطالب دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی در پس‌آزمون گروه آزمایش شده است. نگاهی به مقادیر سطح معناداری، مجذور اتا و توان آزمون نیز نشان می‌دهد که بازی‌های آموزشی در گروه آزمایش مؤثر و معنادار بوده و میزان این اثربخشی برابر با 81 درصد بوده است. همین‌طور مقدار توان آزمون نشان می‌دهد که فرضیه تحقیق با توجه به سطح معناداری ۰/۰۰۰۱ تأیید می‌شود.

نتایج حاصل از تحلیل واریانس یک‌راهه نشان داد که بازی‌های آموزشی موجب افزایش درک کلمات و واژگان دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی در پس‌آزمون گروه آزمایش شده است. نگاهی به مقادیر سطح معناداری، مجذور اتا و توان آزمون نیز نشان می‌دهد که بازی‌های آموزشی در گروه آزمایش مؤثر و معنادار بوده است و میزان این اثربخشی برابر با 78 درصد بوده است. همین‌طور مقدار توان آزمون نشان می‌دهد که فرضیه تحقیق با توجه به سطح معناداری ۰/۰۰۰۱ تأیید می‌شود.

### بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر باهدف بررسی اثربخشی بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی در درس فارسی انجام شد و نتایج حاکی از تأثیر بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی در درس فارسی است. در فرضیه فرعی اول پژوهش تأثیر بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی در درس فارسی در مهارت خواندن نتایج به‌دست‌آمده از تحلیل

کواریانس یک‌راهه نشان داد، بازی‌های آموزشی موجب افزایش پیشرفت تحصیلی درس فارسی دانش‌آموزان در مهارت خواندن در پس‌آزمون گروه آزمایش شده است. این یافته با نتایج پژوهش‌های لاکرویکش و همکاران، ۲۰۰۷؛ روسو و همکاران، ۲۰۰۶؛ لوپس و کارچر، ۲۰۰۲؛ قدرتی و قدرتی (۱۳۹۶)، حاجی پور، ۱۳۹۴؛ اصغری و همکاران (۱۳۹۴)، عظیمی و همکاران (۱۳۹۳)، ملک پور و مقدم، ۱۳۹۳؛ شورکی و همکاران، ۱۳۸۹؛ امامی ریزی و همکاران (۱۳۹۳)، درتاج (۱۳۹۲)، اعظمی و جعفری، ۱۳۸۷؛ هزاوه‌ای و همکاران، ۱۳۸۵ و رحمانی، ۱۳۷۸ همسو می‌باشد. به‌عنوان مثال، اصغری و همکاران (۱۳۹۴) در پژوهشی به بررسی اثربخشی آموزش بازی‌های زبان‌شناختی در افزایش مهارت خواندن دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی آموزش‌پذیر پرداختند و نتایج نشان داد که مهارت واج‌شناختی و درک مطلب در دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی که مداخله آموزش بازی‌های زبان‌شناختی را دریافت کرده بودند، نسبت به دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی گروه گواه بهبود یافته است. از طرفی نیز، سرعت خواندن در دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی که مداخله آموزش بازی‌های زبان‌شناختی را دریافت کرده بودند، نسبت به دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی گروه گواه افزایش پیدا کرده بود. با این وجود، می‌توان نتیجه گرفت که آموزش بازی‌های زبان‌شناختی به دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی آموزش‌پذیر روش مناسبی برای افزایش مهارت خواندن آن‌ها است و عظیمی و همکاران در سال (۱۳۹۳) در پژوهشی باهدف، بررسی اثربخشی بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش دانش‌آموزان به یادگیری درس علوم در پایه چهارم ابتدایی شهر اراک نشان دادند که دانش‌آموزانی که بازی‌های آموزشی رایانه‌ای را انجام دادند، به‌صورت معناداری پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری بالاتری نسبت به دانش‌آموزانی که به روش سنتی آموزش دیدند، داشتند. در تبیین این یافته‌ها می‌توان گفت، امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به‌وسیله پژوهش‌های گسترده، کاملاً مورد تأیید قرار گرفته است. بنابر نظر پژوهشگر بازی‌های آموزشی دانش‌آموزان را علاقه‌مند به یادگیری می‌کند. لذا همراه بودن بازی با آموزش و یادگیری می‌تواند خستگی را در دانش‌آموزان کاهش داده و مدت‌زمان یادگیری را افزایش دهد. به اعتقاد اسکینر زبان از طریق تقلید و تقویت آموخته می‌شود. تبیین‌های

رفتاری اکتساب زبان بر پایه اصول یادگیری سرمشق‌گیری، تقلید و تقویت قرار دارد. تلویحات این نظریه برای تدریس زبان این است که رفتار زبانی کودک با استفاده از رویدادهای محرک و تقویت در محیط پیشرفت می‌کند و شکل می‌گیرد که تمامی این مؤلفه‌ها در بازی نقش دارند. اسپنس و فان (۲۰۱۷)، معتقدند که خواندن به معنای دریافت معنا از طریق نوشتار است و هدف اصلی آموزش خواندن، درک مطلب است. در واقع درک مطلب خواندن به‌عنوان فرایند استنتاج و ایجاد معنا از طریق تعامل و درگیری با زبان نوشتاری تعریف می‌شود؛ بنابراین می‌توان بیان کرد بدون خواندن نمی‌توان به اهداف آموزشی و رشد و پیشرفت همه‌جانبه دست یافت.

در فرضیه فرعی دوم، پژوهش تأثیر بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدائی در درس فارسی در مهارت نوشتن نتایج به‌دست‌آمده از تحلیل کواریانس یک‌راهه نشان داد بازی‌های آموزشی موجب افزایش پیشرفت تحصیلی درس فارسی دانش‌آموزان در مهارت نوشتن در پس‌آزمون گروه آزمایش شده است. این یافته با نتایج پژوهش‌های سوداوسون، ۲۰۱۱؛ لاکرویکش و همکاران، ۲۰۰۷؛ روسو و همکاران، ۲۰۰۶؛ لويس و کارچر، ۲۰۰۲؛ حاجی پور، ۱۳۹۴؛ ملک پور و مقدم، ۱۳۹۳؛ شورکی و همکاران، ۱۳۸۹؛ اعظمی و جعفری، ۱۳۸۷؛ هزاوه‌ای و همکاران، ۱۳۸۵ و روحی، ۱۳۸۸ همسو می‌باشد. به‌عنوان نمونه، روحی در سال (۱۳۸۸) در پژوهشی با عنوان تأثیر موسیقی بر زبان فارسی نشان داد، موسیقی درمانی منجر به افزایش تعداد واژگان و روانی کلامی در کودکان دبستانی می‌گردد. لذا می‌توان این یافته را این‌گونه تبیین کرد که دانش‌آموزان در هنگام بازی به نسبت روش سخنرانی علاقه‌مند بیشتر به یادگیری هستند، مطالب بیشتری را می‌خوانند و می‌نویسند و بنابراین می‌توان انتظار داشت که مهارت نوشتن در آنان تقویت گردد. به نظر گلیفورد خواندن و نوشتن از پیچیده‌ترین فعالیت‌های شناختی است که از یک سو با توانایی‌های هوشی رابطه دارند و از سوی دیگر ابزار تفکر، حل مسئله و یادگیری در همه زمینه‌های آموزشی است. لذا می‌توان گفت که یکی از عوامل کلیدی مؤثر در پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان، زبان فارسی است. به نظر می‌رسد چون زبان فارسی کلید همه یادگیری‌هاست، به‌احتمال زیاد یکی از علل مردودی دانش‌آموزان و تکرار پایه و

نارسایی در یادگیری‌ها مربوط به دو مهارت خواندن و نوشتن است (قبادی، فنی و فلاحی، ۱۳۹۳). تاش (۱۹۶۴) معتقد است که زبان‌آموزی از چهار مرحله اساسی تشکیل می‌شود. گوش دادن، سخن گفتن، خواندن و نوشتن. خواندن یک فعالیت ادراکی است، خواندن و گوش فرادادن در ارتباطات جنبه دریافت‌کنندگی دارند و یک فعالیت ادراکی هستند و مستلزم آن هستند که شنونده سخن را تبدیل به تفکر کند؛ بنابراین خواننده باید دو فعالیت جداگانه را به‌طور هم‌زمان انجام دهد. لذا، مهارت‌های گوش دادن و خواندن به‌عنوان کارکردهای کد برگردانی یا رمزگشایی و سخن گفتن و نوشتن به‌عنوان کارکردهای کد گردانی یا به‌صورت رمز آوردن توصیف می‌شود (به نقل از سوسا و سانتوز، ۲۰۱۷، ۶۴).

در فرضیه فرعی سوم پژوهش تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادآوری مطالب دانش-آموزان پایه اول نتایج به‌دست‌آمده از تحلیل کواریانس یک‌راهه نشان داد بازی‌های آموزشی موجب افزایش یادآوری مطالب دانش‌آموزان پایه اول ابتدائی در پس‌آزمون گروه آزمایش شده است. این یافته با نتایج پژوهش‌های کریستین (۲۰۱۲)، روسو و همکاران، ۲۰۰۶؛ لويس و کارچر، ۲۰۰۲؛ عمادی و موفق (۱۳۹۵)، حاجی پور، ۱۳۹۴؛ ملک پور و مقدم، ۱۳۹۳؛ اعظمی و جعفری، ۱۳۸۷؛ هزاوه‌ای و همکاران، ۱۳۸۵ و رحمانی، ۱۳۷۸ همسو می‌باشد. به‌عنوان مثال، کریستین (۲۰۱۲) پژوهشی را باهدف، بررسی و استفاده از داستان‌سرایی و تأثیر آن بر رشد عاطفی-رفتاری کودکان انجام داد و دانش‌آموزان شرکت‌کننده در پژوهش دارای ناتوانی‌های یادگیری، دامنه خواندن ضعیف، توجه پایین و مشکلات روحی بودند و نتایج آزمون‌های روانی نشان داد که شن‌بازی و داستان‌سرایی، توجه آنان را ارتقا داده است و رشد عاطفی-رفتاری کودکان را تسهیل می‌کند و همچنین، عمادی و موفق (۱۳۹۵) پژوهشی را با هدف بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی گروهی مبتنی بر الگوی محیط یادگیری سازنده گرا بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیش‌دبستانی انجام دادند که در پایان آموزش‌ها، نتایج نشان داد که آموزش به سبک بازی‌های گروهی بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیش‌دبستانی تأثیر دارد. لذا، در تبیین این یافته می‌توان گفت، بنا بر نظر پژوهشگر بازی‌های آموزشی دانش‌آموزان را علاقه‌مند به یادگیری می‌کند. لذا همراه بودن بازی با آموزش و یادگیری می‌تواند خستگی را در دانش‌آموزان

کاهش داده و مدت‌زمان یادگیری را افزایش دهد و همچنین، در زمان ارائه بازی‌های آموزشی کودکان با میل و رغبت بیشتری فرایند یادگیری را طی می‌نمایند و بدیهی است که یادگیری و یادآوری مطالب نیز دارای جنبه افزایشی خواهد بود.

در فرضیه فرعی چهارم تأثیر بازی‌های آموزشی بر درک کلمات و واژگان دانش‌آموزان پایه اول نتایج به‌دست‌آمده از تحلیل کواریانس یک‌راهه نشان داد بازی‌های آموزشی موجب افزایش درک کلمات و واژگان دانش‌آموزان پایه اول ابتدائی در پس-آزمون گروه آزمایش شده است. این یافته با نتایج پژوهش‌های سوداوسون، ۲۰۱۱؛ لاکرویکش و همکاران، ۲۰۰۷؛ اصغری و همکاران (۱۳۹۴)، ملک پور و مقدم، ۱۳۹۳؛ شورکی و همکاران، ۱۳۸۹؛ اعظمی و جعفری، ۱۳۸۷ و هزواهی و همکاران، ۱۳۸۵ همسو می‌باشد. به‌عنوان مثال، اصغری و همکاران (۱۳۹۴) در پژوهشی به بررسی اثربخشی آموزش بازی‌های زبان‌شناختی در افزایش مهارت خواندن دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی آموزش پذیر پرداختند و نتایج نشان داد که مهارت واج‌شناختی و درک مطلب در دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی که مداخله آموزش بازی‌های زبان‌شناختی را دریافت کرده بودند، نسبت به دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی گروه گواه بهبود یافته است. لذا، در تبیین این یافته می‌توان گفت، کودکان همواره بازی را خوشایند می‌شمارند و بدیهی است که کودکان در مقایسه با روش سنتی سخنرانی از بازی لذت بیشتری می‌برند. کودکان در هنگام بازی مطالب را بهتر یاد می‌گیرند و می‌توان گفت تداعی کلمات با تصاویر و همراهی گروهی دانش‌آموزان باهم می‌تواند منجر به افزایش علاقه و افزایش یادگیری شود و درک مطلب بهتری می‌گردد. در زمان ارائه بازی‌های آموزشی کودکان با میل و رغبت بیشتری فرایند یادگیری را طی می‌نمایند و بدیهی است که یادگیری و درک مطلب نیز دارای جنبه افزایشی خواهد بود.

در فرضیه کلی پژوهش تأثیر بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان در درس فارسی نتایج به‌دست‌آمده از تحلیل کواریانس چندمتغیره نشان داد، تفاوت معنی‌داری در ترکیب خطی نمرات پیشرفت تحصیلی با توجه به گروه وجود داشت. بر اساس نتایج، بازی‌های آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدائی در

درس فارسی تأثیر دارد و لذا زمانی که دانش‌آموزان بازی‌های آموزشی را دریافت می‌کنند، مهارت‌های خواندن و نوشتنشان بهبود می‌یابد، مطالب را بهتر به یاد می‌آورند و درک کلمات و واژگان بهتری را تجربه می‌کنند. این یافته با نتایج پژوهش‌های سوداوسون، ۲۰۱۱؛ لاکرویکش و همکاران، ۲۰۰۷؛ لويس و کارچر، ۲۰۰۲؛ حاجی پور، ۱۳۹۴؛ ملک پور و مقدم، ۱۳۹۳؛ شورکی و همکاران، ۱۳۸۹ و رحمانی، ۱۳۷۸ همسو می‌باشد. برای مثال، پژوهش ملک پور و مقدم در سال (۱۳۹۳) باهدف بررسی اثربخشی روش مداخله‌ای بازی‌درمانی به شیوه‌شن بازی بر رشد شناختی کودکان ناتوان ذهنی آموزش پذیر را افزایش می‌دهد. همچنین، نتایج این پژوهش نشان داد که روش مداخله‌ای‌شن بازی‌درمانی بر رشد مفهوم‌سازی، تفکر نمادی، تفکر اجتماعی، ادراک حرکتی - بینائی، فراختای توجه و سرعت روانی - حرکتی تأثیر معناداری داشت. پژوهش اعظمی و جعفری در سال (۱۳۸۷) باهدف بررسی تأثیر بازی‌ها بر پیشرفت تحصیلی در درس زبان‌آموزی دانش‌آموزان پایه سوم ابتدایی شهر تهران انجام شد. آنان نشان دادند بازی‌ها بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مؤثر هستند. پژوهش هزاوه‌ای و همکاران در سال (۱۳۸۵) با هدف شناسایی مؤثرترین روش آموزش از بین روش‌های سخنرانی، بازی و ایفای نقش جهت آموزش تغذیه انجام شد و نتایج پژوهش آنان نشان داد، میانگین آگاهی در دو گروه ایفای نقش و بازی افزایش بیشتری نسبت به گروه سخنرانی داشته است و رحمانی در سال (۱۳۷۸) در پژوهش با عنوان کاربرد هنر در سرگرمی‌های خلاقه کودکان نشان داد بازی کودکان با اسباب‌بازی‌ها و سرگرمی‌های خلاق در بروز افزایش خلاقیت آنان تأثیر مستقیم دارد. شورکی و همکاران (۱۳۸۹) در تحقیقی به بررسی اثربخشی آموزش مهارت‌های حرکتی ظریف، بر یادگیری مفاهیم ریاضی در کودکان دارای اختلالات یادگیری ریاضی پایه سوم تا پنجم شهرستان میبد پرداختند و یافتند که آموزش مهارت‌های حرکتی ظریف بر یادگیری مفاهیم ریاضی در کودکان دارای اختلالات ریاضی مؤثر بوده است. همچنین، روحی در سال (۱۳۸۸) در پژوهشی با عنوان تأثیر موسیقی بر زبان فارسی نشان داد، موسیقی‌درمانی منجر به افزایش تعداد واژگان و روانی کلامی در کودکان دبستانی می‌گردد و در پژوهش لاکرویکش و همکاران (۲۰۰۷) تأثیر بازی‌درمانی بر شادکامی کودکانی که تحت تأثیر سونامی بودند

موردبررسی قرار گرفت. نتایج پژوهش نشان داد، این کودکان توانستند به زندگی عادی خود برگردند و شادکامی خود را افزایش دهند. از سویی، پژوهش در ادبیات بازی و شبیه‌سازی نیز نشان می‌دهد که ادغام بازی‌ها در کلاس درس باعث تغییر در محیط یادگیری می‌شود «هانی کات<sup>۱</sup>، ۲۰۰۵: ۴۳۴» و پژوهش‌های اخیر، یافته‌های مثبتی برای استفاده از بازی‌ها در کلاس به دست داده است «کریستین<sup>۲</sup>، ۲۰۱۲، سوادسون<sup>۳</sup>، ۲۰۱۱، بورن هید<sup>۴</sup>، ۲۰۰۶». همچنین، پژوهش ملک پور و مقدم نیز در سال «۱۳۹۳» نشان دادند که روش مداخله‌ای شن‌بازی درمانی رشد شناختی کودکان ناتوان ذهنی آموزش پذیر را افزایش می‌دهد. همچنین، نتایج این پژوهش نشان داد که روش مداخله‌ای شن‌بازی درمانی بر رشد مفهوم‌سازی، تفکر نمادی، تفکر اجتماعی، ادراک حرکتی - بینائی، فراخوانی توجه و سرعت روانی - حرکتی تأثیر معناداری داشت؛ بنابراین، می‌توان گفت آموزش از طریق بازی دارای محاسن متعددی است. نخست دارای پاداش ذاتی است. چون شاگردان بازی را دوست دارند و از روی میل و رغبت در آن شرکت می‌کنند. ثانیاً، اغلب بازی‌ها موقعیت پیچیده زندگی را که عناصر آن از زندگی واقعی گرفته شده است به شیوه‌ای ساده و قابل فهم، نمایش می‌دهند و ماندگاری تأثیر یادگیری و زمینه تمرین آن با مشارکت بیشتری همراه است.

در تبیین این یافته‌ها می‌توان گفت، امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به‌وسیله پژوهش‌های گسترده، کاملاً مورد تأیید قرار گرفته است. بنابر نظر پژوهشگر بازی-های آموزشی دانش‌آموزان را علاقه‌مند به یادگیری می‌کند. کودکان همواره بازی را خوشایند می‌شمارند و بدیهی است که کودکان در مقایسه با روش سنتی سخنرانی از بازی لذت بیشتری می‌برند. لذا همراه بودن بازی با آموزش و یادگیری می‌تواند خستگی را در دانش‌آموزان کاهش داده و مدت‌زمان یادگیری را افزایش دهد. از سویی کودکان در هنگام بازی مطالب را بهتر یاد می‌گیرند و می‌توان گفت تداعی کلمات با تصاویر و همراهی

<sup>1</sup> .Honeycutt

<sup>2</sup> .Kristín

<sup>3</sup> .Sue Dawson

<sup>4</sup> .Burenheide

گروهی دانش‌آموزان باهم می‌تواند منجر به افزایش علاقه و افزایش یادگیری شود. در زمان ارائه بازی‌های آموزشی کودکان با میل و رغبت بیشتری فرایند یادگیری را طی می‌نمایند و بدیهی است که یادگیری نیز دارای جنبه افزایشی خواهد بود. لذا با توجه به اینکه در پژوهش حاضر این‌گونه نتایج نشان داد که بازی‌های آموزشی منجر به افزایش پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان می‌گردد، می‌توان از موارد مطرح‌شده برای تبیین استفاده نمود. همچنین، از نظر مقدم (۱۳۸۶) بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی، اجتماعی تأثیر می‌گذارد و دارای ارزش تشخیصی و درمانی نیز می‌باشد. بازی یک امر بدون حضور ذهن یا بدون ساخت نیست، بلکه بخش جدایی‌ناپذیری از زندگی ماست. وسیله مؤثری برای کارکرد بهینه، مؤثر در بزرگسالی و فراگیری رشد شناختی است و انجام بازی صرفاً عامل افزایش یادگیری و رشد هوشی نخواهد بود بلکه پیروی از قواعد، اصول و بازی‌های خلاق و ... برای رشد هوشی دارای نقش است. بازی فعالیتی اختیاری، دلپذیر، خوشایند و آزاد از هرگونه کشمکش و دلهره است، به همین دلیل بچه‌ها با شوق و رغبت در آن شرکت می‌کنند و فرصت یادگیری برای همگان فراهم شده و یادگیری جذاب و تعاملی را به ارمغان می‌آورد. در بازی بچه‌ها هویت بهتری یافته و مهارت‌های زندگی را نیز کسب می‌کنند و از طرف دیگر مشارکت اجتماعی آن‌ها را ارتقا می‌دهد. لذا پیشنهاد می‌شود به صورت جدی کارشناسان مقطع ابتدایی در وزارتخانه و طراحان کتاب‌های درسی پایه اول به گونه‌ای کتاب‌های درسی را طراحی کنند که بر پایه آموزش از طریق بازی باشد و همچنین دوره‌های دانش‌افزایی ویژه آشنایی با بازی‌های آموزشی برای سرگروه‌های معلمان پایه اول ابتدایی در سطح استان‌ها برگزار کرده و آن‌ها را نسبت به طراحی و اجرا به شیوه بازی آموزش دهند. همچنین، بر اساس نظریات پیاژه و ویگوتسکی، بازی اصلی‌ترین عامل رشد شناختی کودکان و یکی از پاک‌ترین روش‌های فکری قابل‌دسترس برای خردسالان می‌باشد. کودکان در خلال بازی‌ها به‌ویژه بازی‌های خلاق و آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌نمایند. پژوهشگران بر این باورند، هنگامی که آموزش بر اساس زمان



مناسب و گزینش فعالیت مناسب شکل بگیرد آموزش هر کودکی با هراندازه استعداد و توانایی امکان‌پذیر است.

بسیاری از مربیان آموزش و پرورش به نقش بازی به‌عنوان یکی از مطلوب‌ترین عوامل آموزش و پرورش اشاره کرده‌اند. مونتسوری، فروبل، دکرولی، پیاز و گانه از جمله کسانی هستند که برای آموزش مفاهیم آموزشی به کودکان از بازی‌های آموزشی استفاده می‌کردند و استفاده از آن را به‌عنوان عمده‌ترین وسیله آموزش کودک برای یادگیری موضوعات مختلف مورد تأکید قرار داده‌اند (اخوآست، ۱۳۸۸). بنابراین ویژگی‌های یک بازی آموزشی منجر به افزایش پیشرفت تحصیلی شده است. از سوی دیگر، دوران ابتدایی در رشد مفاهیم و معانی اموری که کودک در زندگی روزمره با آن‌ها سروکار دارد، نقش مهمی بازی می‌کند. بر اثر رشد در چنین محیط تربیتی، فکر کودک با درک مفاهیم اساسی نظیر مفهوم زمان و مکان و عدد و علیت و... که معلومات محسوس را متحد می‌سازند سازمان می‌یابد. در دبستان در بین گروه همسالان خود، رشد، حالت استقلال شخصی و سازگاری اجتماعی او امکان‌پذیر می‌گردد. در این دوران کودک طرز معاشرت با دیگران، ایجاد رفاقت و انتخاب درست و رشد یک شخصیت اجتماعی را پشت سر می‌گذارد. سال‌هایی را که کودک در دبستان به تعلیم و تربیت می‌پردازد، یکی از مهم‌ترین دوران تحصیلی او به حساب می‌آید. چنانچه در این دوره امکانات صحیح و محیط سالم فراهم گردد، زمینه لازم برای شکوفایی استعدادهای او فراهم می‌شود و به ابزار لازم اولیه برای زندگی و سازگاری اجتماعی مجهز خواهد گشت.

علاوه بر این، الینگتن اظهار داشت، بازی‌های آموزشی خوب طراحی شده و شبیه‌سازی قادر به دستیابی همه انواع هدف‌های آموزشی و موضوعات در ارتباط با دانش‌آموزان در تمام سنین هستند. معلمان مدرسه ابتدایی با مقدار کمی آموزش، می‌توانند از بازی‌ها و برنامه‌هایشان استفاده کنند و نتایج خیلی مثبتی به دست آورند. دانش‌آموزان می‌توانند بازی-هایی طراحی کنند که به آن‌ها فرصت دهد نسبت به زمانی که از بازی فقط برای بازی کردن استفاده می‌کنند. نتیجه بیشتری در یادگیری به دست آورند. علاوه بر این، استفاده از بازی، ابزار طبیعی برای ارتقاء نگرش مثبت در خصوص یادگیری همگام با افزایش مهارت‌های

تفکر سطح بالاتر است و بازی گزینه‌ای آرمانی برای تعامل بین مدرسه و بازی کودکان است. لذا از آنجا که تدریس به شیوه بازی‌های آموزشی بر ارتقای پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی در درس فارسی در مهارت خواندن تأثیر دارد ( $f = 12/470$ ) و  $f = 0.002$  (سطح معناداری)، پیشنهاد می‌گردد در مدارس از روش تدریس به شیوه بازی‌های آموزشی برای تقویت مهارت خواندن استفاده گردد همچنین از آنجا که در فرضیه فرعی دوم تدریس به شیوه بازی‌های آموزشی بر ارتقای پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی در درس فارسی در مهارت نوشتن تأثیر دارد ( $f = 6/059$ ) و  $f = 0.005$  (سطح معناداری)، پیشنهاد می‌گردد در مدارس از روش تدریس به شیوه بازی‌های آموزشی برای تقویت مهارت نوشتن استفاده گردد. علاوه بر آن با توجه به عدم نگرش درست و شیوه نوشتن نادرست در اکثر دانش‌آموزان پیشنهاد می‌شود که معلمان از روش بازی برای ارتقا سطح نوشتاری دانش‌آموزان استفاده کرده و مهارت نوشتن را با استفاده از تکنیک‌های بازی آموزشی تقویت کنند. همچنین از آنجا که تدریس به شیوه بازی‌های آموزشی بر ارتقای یادآوری مطلب دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی تأثیر دارد ( $f = 104/668$ ) و  $f = 0.0001$  (سطح معناداری)، پیشنهاد می‌گردد در مدارس از روش تدریس به شیوه بازی‌های آموزشی برای تقویت یادآوری مطالب استفاده گردد. همچنین پیشنهاد می‌شود که کتاب‌های درسی در این پایه متناسب با شیوه اجرایی بازی‌های آموزشی طراحی گردد تا معلمان با الزام به اجرای این‌گونه بازی‌ها بتوانند به یادگیری پایدار و اثربخش نائل گشته و میزان یادآوری را ارتقا بخشند؛ و با توجه به اینکه تدریس به شیوه بازی‌های آموزشی بر ارتقای درک مطلب و واژگان دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی تأثیر دارد ( $f = 86/308$ ) و  $f = 0.0001$  (سطح معناداری)، پیشنهاد می‌گردد در مدارس از روش تدریس به شیوه بازی‌های آموزشی برای تقویت درک مطلب و واژگان استفاده گردد. همچنین عمده‌ترین محدودیت پژوهش تدوین کتاب‌های درسی دوران ابتدایی به شیوه‌ای غیر از بازی است که سختی کار معلم را برای اجرا به شیوه بازی بیشتر می‌کرد، لذا پیشنهاد می‌گردد در پژوهش‌های آتی به طراحی دروس به شیوه بازی نیز پرداخته شود.

### منابع

۱. احدی، حسن. بنی جمالی، شکوه السادات (۱۳۸۵). روان‌شناسی رشد. تهران: انتشارات پردیس.
۲. اصغری، نکاح سیدمحسن. علی نژاد، مهدی. محمدپور، هادی. ابراهیمی، شیما (۱۳۹۳). اثربخشی بازی‌های زبان‌شناختی در افزایش مهارت‌های خواندن دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی آموزش‌پذیر. مجله پژوهش و سلامت. ۴(۱).
۳. اعظمی، محمود. جعفری، علیرضا (۱۳۸۵). نقش بازی در پیشرفت تحصیلی (زبان‌آموزی) کودکان پایه سوم مقطع ابتدائی شهر تهران در سال ۱۳۸۵-۸۶. فصلنامه علوم رفتاری.
۴. آقابگی، مهشید. درامدی، پرویز (۱۳۹۴). اثربخشی شن‌بازی درمانی بر اضطراب و پرخاشگری کودکان ۵ تا ۷ سال. اولین کنگره توسعه و ترویج علوم تربیتی و روانشناسی.
۵. امامی ریزی، کبری، حقانی، فریبا، یوسفی، علیرضا (۱۳۹۳). مقایسه تأثیر آموزش به روش بازی و روش حل مسئله بر پیشرفت تحصیلی مفهوم تقسیم درس ریاضی دانش‌آموزان سوم ابتدایی، فصلنامه رهیافتی نو در مدیریت آموزشی، مردشت ۲۱-۴۰.
۶. بدری، رحیم. رضایی، اکبر. جدی، جواد (۱۳۹۰). مقایسه تأثیر روش تدریس مبتنی بر تفکر فعال (روش مشارکتی) و روش تدریس سنتی در یادگیری درس مطالعات اجتماعی دانش‌آموزان پسر. فصلنامه علوم تربیتی. ۴(۱۶).
۷. بهرنگی، محمدرضا (۱۳۸۷). الگوهای تدریس تهران: نشر کمال تربیت.
۸. بهور، صفوره (۱۳۹۰). مقایسه روش تدریس ایفای نقش و روش تدریس متداول بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی کتاب درسی هدیه‌های آسمانی دانش‌آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبائی، چاپ نشده.
۹. پور رجبی، علیرضا (۱۳۹۴). اثربخشی شن‌بازی درمانی بر بهبود اختلالات یادگیری. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن.
۱۰. تمنایی فر، محمدرضا. سلامی محمدآبادی، فاطمه. دشتبان زاده، سمیه (۱۳۹۰). رابطه سلامت روان و شادکامی با موفقیت تحصیلی دانشجویان. مجله فرهنگ در دانشگاه اسلامی. ۴۷، ۱۵(۲).

۱۱. تمنایی فر، محمدرضا. گندمی، زینب (۱۳۹۰). رابطه انگیزه پیشرفت با پیشرفت تحصیلی در دانشجویان. فصلنامه راهبردهای آموزش، ۴(۱).
۱۲. جوینس، بروس. مارشا، ویل. (۲۰۰۴) الگوهای تدریس. ترجمه محمدرضا بهرنگی (۱۳۸۴). ویرایش هفتم، تهران. کمال تربیت.
۱۳. حسن‌زاده، رمضان. ایمانی فر، پریسا (۱۳۸۹). رابطه خلاقیت و عزت‌نفس با پیشرفت تحصیلی نوجوانان و جوانان. مجله تخصصی جامعه‌شناسی. ۱(۳).
۱۴. درتاج، فریبرز (۱۳۹۲). مقایسه تأثیر دو روش آموزش به شیوه بازی و سنتی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش آموزان. مجله روانشناسی مدرسه. ۲(۴). ۶۲-۸۰.
۱۵. رحمانی، زهرا (۱۳۷۸). بررسی کاربرد هنر و سرگرمی‌های خلاقه کودک. تهران، دانشکده هنر. دانشگاه تربیت مدرس.
۱۶. رحمانی، زهرا (۱۳۷۸). بررسی کاربرد هنر و سرگرمی‌های خلاقه کودک. تهران، دانشکده هنر. دانشگاه تربیت مدرس.
۱۷. سابوته، الهه (۱۳۸۹). رابطه خودپنداره تحصیلی و انگیزش پیشرفت با پیشرفت تحصیلی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه سمنان.
۱۸. سیف نراقی مریم، نادری عزت‌الله (۱۳۷۹). نارسایی‌های ویژه در یادگیری. نشر مکیال.
۱۹. سیف، علی‌اکبر (۱۳۸۸). روان‌شناسی پرورشی نوین، دوران، تهران.
۲۰. شعبانی، رضا (۱۳۹۲). اثربخشی بازی خلاق بر کاهش پرخاشگری. پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه تهران.
۲۱. شورکی، م. ملک پور، م. احمدی، ق (۱۳۸۹). تأثیر تمرین‌های حرکتی بر یادگیری کودکان دارای اختلالات یادگیری. مجله تمرینات حرکتی. ۳(۳).
۲۲. صریحی، نفیسه. پورنسایی، غزل. نیک اخلاق، مهناز (۱۳۹۴). اثربخشی بازی‌درمانی گروهی بر مشکلات رفتاری کودکان پیش‌دبستانی. فصلنامه روانشناسی تحلیلی شناختی. ۶(۲۳).
۲۳. طالع پسند، سیاوش. دلاور، علی (۱۳۹۵). اثربخشی الگودهی ویدیویی بر زبان نوشتاری. کنفرانس بین‌المللی علوم تربیتی و روانشناسی و علوم اجتماعی، مرکز همایش‌های بین‌المللی پژوهان گستر.

۲۴. عظیمی، اسماعیل. جعفری، رضا. موسوی پور، سعید (۱۳۹۳). اثربخشی بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری درس علوم. پژوهش در برنامه‌ریزی درسی. مجله برنامه‌ریزی درسی. ۱۱(۱۵).
۲۵. عظیمی، سیروس (۱۳۸۰). روانشناسی کودک. تهران: انتشارات صفار.
۲۶. عمادی، رسول. موفق، متین (۱۳۹۵). تأثیر بازی‌های آموزشی گروهی مبتنی بر محیط یادگیری سازنده گرا بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیش‌دستانی. مجله ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی. ۶(۱).
۲۷. فتحی آذر، اسکندر (۱۳۸۲). روش‌ها و فنون تدریس. تبریز: انتشارات دانشگاه تبریز.
۲۸. فروزان فر، فریبا (۱۳۹۵). اثربخشی بازی‌های گروهی بر خلاقیت کودکان. نشریه الکترونیک روابط عمومی و امور بین‌الملل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان. ۱(۱).
۲۹. قبادی، کاوس. فانی، حجت. فلاحی، ویدا (۱۳۹۳). تأثیر ارزشیابی توصیفی بر مهارت‌های خواندن و نوشتن دانش‌آموزان پایه چهارم ابتدایی. مجله پژوهش در برنامه‌ریزی درسی. ۱۱(۲).
۳۰. قدرتی، زیبا، قدرتی، سیما (۱۳۹۶). اثربخشی آموزش مهارت‌های زندگی از طریق بازی بر مشکلات رفتاری دانش‌آموزان. فصلنامه فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی دانشگاه علامه طباطبایی، سال هشتم، شماره ۳۲، ۱۶۱-۱۷۸.
۳۱. قدم‌پور، رضا. رضائی، سلا. مولایی یساولی، هادی (۱۳۹۴). اثربخشی بازی‌درمانی شناختی رفتاری بر کاهش پرخاشگری کودکان اوتیستیک. کنفرانس روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه شیراز، ۱۳۹۴.
۳۲. کیا، سیما، شعبانی، حسن، احقر، قدسی، مدانلو، مهناز (۱۳۹۵). تأثیر آموزش مهارت ابراز وجود بر عزت‌نفس دانش‌آموزان. روان‌پرستاری، ۴(۱)، ۳۸-۴۶.
۳۳. گنجی، کامران (۱۳۹۳). روانشناسی بازی. تهران. رشد.
۳۴. لطفی کاشانی، فرح. وزیری، شهرام (۱۳۸۳). روان‌شناسی مرضی کودک. تهران: انتشارات ارسباران.
۳۵. متین، آذر قره‌خانی، احمد، (۱۳۸۱). مجله تعلیم و تربیت استثنایی، درمان اختلالات اضطرابی دوران کودکی، (۹۳ و ۹۴).

۳۶. محمدی، رقیه. فرهنگ، مژگان (۱۳۸۸). کودکان دارای اختلالات یادگیری. مجله یادگیری آموزش‌های خاص. (۹۳).
۳۷. مرادی، رحیم. نوروزی، داریوش (۱۳۹۵). مقایسه اثربخشی آموزش از طریق بازی‌های آموزشی رایانه‌ای و روش سنتی بر مهارت‌های تفکر انتقادی و خلاقیت دانش‌آموزان تیزهوش. مجله روانشناسی مدرسه. (۲)۵.
۳۸. ملک پور، مختار. مقدم، بیان (۱۳۹۳). تأثیر شن‌بازی درمانی بر رشد شناختی کودکان ناتوان ذهنی آموزش پذیر. مجله پژوهش‌های علوم شناختی و رفتاری. (۱)۴.
۳۹. منطقی، مرتضی (۱۳۹۱). تأثیر آموزش خلاقیت بر دانش آموزان پیش‌دبستان و دبستانی. مجله پژوهش‌های برنامه درسی. (۱)۲.
۴۰. مهجور، س (۱۳۸۶). روانشناسی بازی، چاپ دهم، شیراز: انتشارات ساسان.
۴۱. هرگنجان، بی، آر و السون، ام، اچ (۱۳۷۴). مقدمه‌ای بر نظریه‌های یادگیری (ترجمه علی‌اکبر سیف). تهران: انتشارات دانا.
۴۲. هزاوه ای، محمدمهدی. تقدیسی، محمدحسین. حکاک، حمیدرضا. حسن‌زاده، اکبر (۱۳۸۵). تأثیر سه روش آموزشی سخنرانی، بازی و ایفای نقش بر آگاهی و عملکرد دانش آموزان دختر مقطع راهنمایی در مورد تغذیه دوران بلوغ. مجله مرکز مطالعات و توسعه آموزش پزشکی. (۲)۳.
43. Alloway, T.P., & Archibald, L. (2008). Working memory and learning in children with developmental coordination disorder and specific language impairment. *Journal of Learning Disabilities*.
44. Anderson, M.C. Namee. (2010). The importance of play in early childhood development. *Family and Human Development (Human Development) :MSU Extension*.
45. Aydın, G., Yüksel, S., Ergil, J., Polat, R., Akelma, F., Ekici, M (2017). The effect of play distraction on anxiety before premedication administration: a randomized trial. *Journal of Clinical Anesthesia*. (36)
46. Asarta, C. J., & Schmidt, J. R. (2017). Comparing student performance in blended and traditional courses: Does prior academic achievement matter? *The Internet and Higher Education*, 32(1): 29-38
47. Baggerly, J., Parker, M. (2005). Child-centered group play therapy with African American boys of the elementary school level, *Journal of Counseling & Development*, 83.

48. Brown T, Williams B, Roller L, Jaberzadeh S, Palermo C, (2010). Learning style preferences of Australian health science students. *J Allied Health. Summer*;39(2):
49. Burden, P. R. Byerd, D. M (2007). *Method for effective teaching (4th ed) Boston: Allyn & Bacon.*
50. Burden, P. R. Byerd, D. M (2007). *Method for effective teaching (4th Ed) Boston: Allyn & Bacon.*
51. Burenheide, B. J (2006). *Instructional gaming in elementary schools. master thesis. Doctoral dissertarion ,Kansas state university.*
52. Burenheide, B. J (2006). *Instructional gaming in elementary schools. master thesis. Doctoral dissertarion, Kansas state university.*
53. Cakmak, S, Koc, Y (2014). *Invesigation effect of origami-based instruction on elementary students spatial skills and perceptions. The Journal of Educational Research, 107:59-68.*
54. D'Amore A, James S, Mitchell EK (2011). *Learning styles of first-year undergraduate nursing and midwifery students: A cross-sectional survey utilising the Kolb Learning Style Inventory. Nurse Educ Today.*
55. Fengfeng, K. & Barbara, G. (2007). *Game playing for math learning. Br J Educ Technol , 38(2), 249-259.*
56. Fischer, S. & Shachar ,H (2004). *Cooperative learning and the achievement of motivation and Perception of Student in the grade Chemistry Classes.*
57. Franklin, S., Peat, M., & Lewis, A. (2003). *Non-traditional intervention to simulation discussion: the use of games and puzzles, Journal of Biological Education, 37(2).*
59. Gardner, J and Jerome jewler. (2000). *your collge experience strategies for success wads worth publishing company. U.S.A*
60. Jude, r., obiunu, j. (2018), *Influence of Parenting Styles on the Academic Performance of econdary School Students in Ethiopie East Local Government Area Delta State , International Journal of Educational Technology and Learning, 2(2):58-54.*
61. Kristín, U (2012). *The influence of sandplay and imaginative storytelling on children's learning and emotional-behavioral development in an Icelandic primary school. The Arts in Psychotherapy 39.*
62. Lau Whelan, D. (2005). *Let the games begin, School Library Journal, 51(4).*
63. Lee, EH., Zhou, Q., Ly, J., Main, A., Tao, A., & Chen, SH. (2013). *Neighborhood Characteristics, Parenting Styles, and Children's Behavioral Problems in Chinese American Immigrant Families. Cultur Divers Ethnic Minor Psychology.*

64. Lendreth, G. (2010). *Play therapy, the Art of relationship*, journal of the American Academy of child and adolescent psychotherapy. (39)
65. Maxwell, N. L. Mergendoller, J. R & Bellisimo, Y (2004). *Developing a problem based learning simulation: an economics unit on trade*, Simulation and gaming, 35(4).
66. Melor Md Yunus , Wan Safuraa Wan Osman, & Ishak, N. M. (2011). *Teacher-student relationship factor affecting motivation and academic achievement in ESL classroom*. Social and Behavioral Sciences, 15, 2639. DOI: 10.1016/j.sbspro.
67. Parsons, M. A (2014). *Using the symbolic expression of sand tray to kinesthetically connect to the inner cognitions of individuals diagnosed with a neurocognitive disorder*. Electronic Thesis or Dissertation. Florida Atlantic University.
68. Peterson, J. & N. Zill (1986). *Marital Disruption, Parent-Child Relationships and Behavior Problems in Children*. Journal of Marriage and the Family, 48.
69. Reid, G (2015). *Attention- deficit/hyperactivity disorder*. Education psychology. (98).
70. Richards, S.D., Pillay, J., Fritz, E. (2012). *The use of sand tray techniques by school counsellors to assist children with emotional and behavioural problems*. The Arts in Psychotherapy 39.
71. Romanelli F, Bird E, Ryan M (2009). *Learning styles: a review of theory, application, and best practices*. Am J Pharm Educ. Feb 19;73(1):
72. Russo, M., Vernam, J., & Wolbert, A. (2006). *Sand play and story telling: social constructivism and cognitive development in child counselling*. The Arts in psychotherapy, 33.
73. Shaffer, D.R. ,& Kipp, K. (2010). *Developmental psychology. Childhood and Adolescence*. (8 ed). Canada: University of Georgia., Wadsworth, cengage learning.
74. Sousa, S., Santos, S (2017). *Development of a word reading test: Identifying students at-risk for reading problems*. Learning and Individual Differences. (30).
75. Spence, A. Fan, X (2016). *Generous reading expands teachers' perceptions on student writing*. Teaching and Teacher Education. (66).
76. Sue Dawson L. (2011). *Single-case Analysis of sand Tray therapy of depressive symptoms in Early Adolescence*. The faculty of the graduate school of education and human development and Columbian college of arts and sciences of the George Washington university.
77. Wangechi Kiama, R., Aloka, P.J.O., Gumbi, E. (2018), *Influence of Parenting Styles on Academic Performance among Girls in Public Secondary Schools in Kenya*, International Journal of Advanced and Multidisciplinary Social Science, 4(2):44-39.