

دانشگاه فرهنگیان
فصلنامه علمی تخصصی
پژوهش در آموزش مطالعات اجتماعی
دوره پنجم، شماره چهارم، زمستان ۱۴۰۲
نقش بازی در عملکرد تحصیلی دانشجویان دانشگاه فرهنگیان
در درس نقشه خوانی

جواد حاجی علیزاده^۱

ارسال: ۱۴۰۲/۰۸/۱۴

پذیرش: ۱۴۰۲/۱۲/۱۶

چکیده

تحقیق حاضر باهدف بررسی افزایش اثرگذاری استفاده از شیوه‌های منتهی بر بازی بر عملکرد تحصیلی در آموزش درس نقشه‌خوانی انجام پذیرفت. روش پژوهش از نوع شبه تجربی به صورت پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه آزمایش و کنترل می‌باشد؛ که در آن چهار کلاس از پردیس‌های دانشگاه فرهنگیان استان آذربایجان شرقی (خواهران و برادران) به صورت نمونه در دسترس انتخاب و به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل مورد بررسی قرار گرفتند. برای گروه آزمایش ۱۲ ساعت بسته آموزشی مبتنی بر بازی طراحی و مورد اجرا قرار گرفت؛ و در این زمان گروه کنترل به روش سنتی مورد آموزش قرار گرفتند. هم‌گروه آزمایش و هم‌گروه کنترل قبل و بعد از مداخله با استفاده از آزمون محقق ساخته درس مربوطه مورد ارزیابی قرار گرفتند. داده‌های به‌دست‌آمده با استفاده از روش تحلیل کوواریانس یک‌راهه و چند راهه مورد تحلیل قرار گرفت. نتایج به‌دست‌آمده مبین این است که بین گروه آزمایش و گروه کنترل در عملکرد تحصیلی تفاوت معنی‌داری وجود دارد. نتایج این پژوهش اثرگذاری روش استفاده از بازی را در عملکرد تحصیلی دانشجویان دانشگاه فرهنگیان استان آذربایجان شرقی مورد تأیید قرار داد.

کلیدواژه‌ها: بازی، عملکرد تحصیلی، دانش‌جو معلم، نقشه‌خوانی، جغرافیا

۱. استادیار گروه جغرافیا، دانشگاه فرهنگیان، صندوق پستی ۸۸۹-۱۴۶۶۵، تهران، ایران

۱. مقدمه

یکی از ارکان اساسی هر مکتبی تعلیم و تربیت و یا به اصطلاح عام‌تر، آموزش پرورش آن جامعه می‌باشد. نقش آموزش پرورش در تعیین سرنوشت هر مکتبی غیرقابل انکار است. مسلّم است که تحقق ابعاد دیگر همچون اقتصاد، سیاست، فرهنگ و ... وابسته به آموزش پرورش یک جامعه است، لذا پیشرفت آموزشی سبب ارتقاء آن کشور در دیگر حوزه‌های مکتبی و بین‌المللی می‌شود. در این میان، مدارس به‌عنوان هسته اصلی سیستم‌های آموزشی محسوب می‌شوند که کلبه‌ی فعالیت‌های آموزش پرورش در جهت رشد و ارتقای این محیط‌های آموزشی است. آنچه مدنظر قرار می‌گیرد نحوه‌ی تدریس و تعامل میان معلمان و دانش‌آموزان در مدارس است. تدریس مؤثر به‌عنوان جزء اساسی یادگیری، نقش بسزایی در آموزش ایفاء می‌کند. نظریه‌های مختلف یادگیری، نقش روش‌های تدریس فعال را در بهبود نظام آموزشی تأیید می‌نمایند، لذا معلمان می‌بایست در جهت تحقق جامعه‌ای پیشرفته، همواره از روش‌های تدریسی استفاده نمایند که جریان یادگیری را تسهیل نموده و مطالب آموزشی را با ثبات و عمق بیشتری به دانش‌آموزان انتقال دهد. در این میان تدریس مبتنی بر بازی به علت جذابیت و تبدیل کلاس درس به یک محیط شاد آموزشی و همچنین آموزش بدون اجبار، از اهمیت بالایی برخوردار است که می‌تواند یادگیری دانش‌آموزان را، در کنار فعالیت‌های آموزشی-تفریحی، عمق بخشد (قربانی، فاطمه: ۱۳۹۶).

در هر جامعه‌ای پیشرفت و تعالی افراد آن جامعه و داشتن شهروندانی فرهیخته و اندیشمند، مسئله بسیار مهمی هست. هر پیشرفتی در زمینه‌های مختلف از جمله: فرهنگی، اقتصادی، اجتماعی و سیاسی، مستلزم داشتن افرادی متفکر، خلاق و منتقد می‌باشد که بتوانند تصمیمات صحیح اتخاذ نمایند و برنامه‌ریزی صحیحی داشته باشند و این منوط به وجود نظام‌های آموزش و پرورش فعال و پویاست. پس به جرأت می‌توان گفت: هر پیشرفتی از نظام کارآمد و صحیح آموزش و پرورش جوامع، نشأت می‌گیرد و این مهم به عوامل متعددی از جمله: تغییر شیوه‌ها و الگوهای تدریس و در جهت استفاده از روش‌های نوین و فعال بستگی دارد. به اعتقاد کارشناسان تعلیم و تربیت؛ دانش‌آموزانی که از طریق یادگیری فعال، به یادگیری می‌پردازند نه تنها بهتر فرامی‌گیرند، بلکه از یادگیری لذت بیشتری هم می‌برند، زیرا آن‌ها به جای اینکه شنونده باشند، فعالانه در جریان یادگیری مشارکت می‌کنند و خود را مسئول یادگیری خویش می‌دانند (گاردنر و جولر، ۲۰۰۰).

یکی از مسائل آموزشی؛ نبودن جذابیت و چالش مناسب در کلاس درس است و از این رو یکی از نقدهایی که به کلاس‌های درس می‌شود ایستایی و فعال نبودن یادگیرندگان و عدم انگیزش و یادگیری آن‌ها است.

در گذشته اعتقاد بر این بود که تنها کلاس‌های ساکت و بی تحرک، کلاس‌های یادگیری واقعی هستند. در آن زمان مدیران مدارس در راهروهای خاموش قدم می‌زدند و با شنیدن کوچک‌ترین صدا به کنترل کلاس‌ها می‌پرداختند. دانش‌آموزان به‌عنوان افرادی منفعل و پذیرنده صرف معلومات، تلقی می‌شدند که مجبور بودند ۳ الی ۶ ساعت در کلاس‌های درسی مختلف نشسته و شنونده محض سخنرانی‌های معلم‌ان خود باشند (درتاج، نقل از کرامتی: ۱۳۹۲). در روش‌های سنتی تدریس، علی‌الخصوص در ریاضی، فرآیند و جریان تدریس و یادگیری به گونه‌ای است که مانع از فعالیت و درگیری دانش‌آموز در تجارب یادگیری می‌شود.

روش‌های فعلی ما بیشتر برای انباشتن ذهن دانش‌آموزان به مطالب تکراری و همچنین تقویت "حافظه" تلاش می‌کنند و از هدف اصلی خود که «تفکر» می‌باشد دورافتاده است. در آموزش و پرورش متکی به حافظه که بحث کمتری در کلاس به‌منظور بالا رفتن شناخت و قدرت درک دانش‌آموزان صورت می‌گیرد، ممکن است فراگیران به آزمون‌ها پاسخ صحیح بدهند، ولی استعدادهای ذاتی آن‌ها شکوفا نشود. راجرز می‌گوید: آن نوع یادگیری تسهیل می‌شود که خودانگیزخته باشد و شاگرد در فرآیند یادگیری مشارکت مسئولانه داشته باشد، زیرا در این راستا خودانگیزگی کل شخصیت شاگرد، یعنی عقل و احساس او را شامل می‌شود و فراگیرترین و پایدارترین نوع یادگیری را به وجود می‌آورد (بدری، نقل از پارسا، ۱۳۹۲). بسیاری از محققان از جمله میلگرام (۱۹۹۰) و گوری (۱۹۹۶) شیوه‌های سنتی تدریس را از مهم‌ترین موانع رشد خلاقیت در آموزش و پرورش می‌دانند، برخی دیگر هم مانند (رنزولی، مللو- ۱۹۹۶) بر این نکته تأکید دارند که برای داشتن نظام آموزشی سازنده، نظام سنتی باید متحول شود و به‌سوی آموزش‌های خلاق هدایت گردد. (دانش‌پژوه و فرزاد، ۱۳۸۵)

جغرافیا علم زندگی از منظرهای مختلف، مبنای دیدگاه جغرافیدانان تعریف شده است شاید جامع‌ترین تعریف هم این باشد که جغرافیا علم بررسی روابط متقابل انسان و محیط می‌باشد. اگر هویت بخشی را یکی از اهداف تعلیم تربیت در جریان تربیت شهروند مطلوب در کشور بدانیم، یکی از ارکان هویت بخشی، ایجاد شناخت در فراگیران در مورد محیط‌های جغرافیای کشورشان است که در پیوند با زبان و تاریخ، هویت فردی را در یک پهنه جغرافیایی شکل می‌دهند. طبق تحقیقات هر موقع آموزش جغرافیا در کشوری تضعیف یا حذف شده است و درک مکانی که افراد در آن زندگی می‌کنند، دچار اختلال شده است و هر موقع آموزش جغرافیا قوت گرفته است، فراگیران نسبت به موقعیت زندگی خود در ابعاد محلی، کشوری، منطقه‌ای و جهان درک صحیحی پیدا می‌کنند (شریفی، ۱۳۹۹: ۳۰).

رویکردهای مختلفی برای انتقال مفاهیم جغرافیای وجود دارد. (اکتشافی، بازدیدهای علمی، کاوشگری، حل مسأله، مباحثه و...) یکی از بهترین شیوه‌ها و رویکردهای تدریس در جغرافیا آموزش

مبتنی بر بازی GBL می‌باشد. البته این رویکرد تدریس برای دانشجومعلمان، اهمیت بسزایی دارد؛ چراکه دانشجومعلمان خود بعداً از این شیوه‌ها برای تدریس در مدارس برای دانش آموزان، بهره خواهند گرفت. با عنایت به اینکه طبق نظر معلمان؛ دانش‌آموزان در مباحث مربوط به نقشه و نقشه‌خوانی دچار مشکل هستند و تجسم و تصوّر درستی؛ به‌خصوص در شناخت همسایگان و پدیده‌های طبیعی ندارند. لزوم استفاده از رویکردهای متناسب، جذاب، کاملاً ضرورت پیدا می‌کند. بازی فعالیتی است که به‌صورت اختیاری و لذّت بخش انجام می‌گیرد و فرد را از دنیای واقعی جدا می‌کند. توانایی بازی از ویژگی‌های مهم انسان است؛ به‌گونه‌ای که زیست‌شناسان و رفتارشناسان نشان داده‌اند که بازی، به سبب پیوند و ارتباط نزدیکی که با انگیزه اکتشاف و رضایت کنجکاوی شخص دارد، نقش ترقی و پیشرفت در آموزش، یادگیری و اکتشاف در همه سنین را دارد (Camerer, 2010).

امروزه یادگیری مبتنی بر بازی، برای آموزش بزرگسالان پیشنهاد شده است. بازی به‌عنوان شکل جدیدی از آموزش، در زمینه مضمین تعاملی و درخور کاوش برای اهداف یادگیری بزرگسالان مطرح شده است. همچنین دانشگاه‌ها در جستجوی جایگاه جدید؛ برای وضعیت در حال تغییر یادگیری به‌طور دائم می‌باشند؛ تا اشکال خلاقانه یادگیری را گسترش دهند (Maja Pivec, 2004) در آموزش دانشجویان باید از روش‌هایی استفاده شود که به‌روز و جذاب بوده و یادگیری عمیق‌تری را به همراه داشته باشد (Camerer, C, 2010). اما روش‌های سنتی و شیوه‌های نوین آموزش، هر کدام دارای ویژگی‌های و کارایی خاص خود می‌باشند و تدریس کنندگان با توجه به محتوای درسی خود، روشی را انتخاب می‌کنند که بیشترین کارایی لازم برای آموزش را داشته باشند (Fattahi & al, 2000).

اولین عنصر فرآیند یاددهی - یادگیری در ژاپن بازی است. در عناصر بازی، بیش از هر چیز بر نشاط، شادابی و سلامتی و فعال بودن تأکید می‌گردد. یکی از ویژگی‌های مهمی که از مدرسه تا محل کار و از کودکی تا بزرگسالی در همه‌ی فعالیت‌های اجتماعی ظاهر می‌شود، یادگیری گروهی و توجه به مهارت‌های زندگی در گروه است. در فرهنگ ژاپن مدیر و معلمان مدرسه در کلاس درس به کودکان به‌عنوان دانش‌آموزانی که وارد مدرسه شده‌اند تا فعالیت‌های آموزشی مشخصی را انجام دهند نگاه نمی‌کنند، بلکه آن‌ها را عضوی از گروه‌های مختلف آموزشی مدرسه به حساب می‌آورند. در حقیقت فرآیند یاددهی - یادگیری زمانی آغاز می‌شود که دانش‌آموزان به‌صورت گروهی سازماندهی شده باشند (سرکار آرنی، ۱۳۸۱).

۲. پیشینه تحقیق

در پژوهش (استنمن، ۲۰۰۲)^۱ از کارت‌های بازی برای آموزش نقشه‌خوانی استفاده شد. وی برای بررسی تأثیر کارآیی بازی، بر سطح دانش فراگیران از پیش‌آزمون و پس‌آزمون استفاده کرد و نتیجه گرفت که این روش، برای انتقال دانش روش مناسبی می‌باشد. در پژوهشی که هایس (۲۰۰۵) انجام داده، بیان می‌کند دفاعیات در حال رشدی برای استفاده از بازی‌های آموزشی به‌عنوان یک رسانه اصلی در انتقال آموزش‌های لازم وجود دارد. (ریزر و دمپسی-۲۰۱۲)^۲ بیان می‌کنند نظریه‌های اندکی در مورد تأثیر بازی بر یادگیری ارائه‌شده و پژوهش‌های کمی در مورد تأثیر بازی در یادگیری انجام شده است. گلازر (۲۰۱۵)^۳ در پژوهشی به تدوین رویکرد مبتنی بر بازی ساختن گرا با استفاده از بازی‌های ایفای نقش لوحی پرداخته است. روش پژوهش طراحی پژوهشی است و نتایج پژوهش نشان می‌دهد که رویکرد بازی ساختارگرایانه تأثیر مثبتی بر میزان سواد خوانایی فراگیران گذاشته است. گلیسلی و یازیمی (۲۰۱۵)^۴ در پژوهشی به ارزشیابی بازی‌های سنتی و تأثیر آن بر رشد کودکان پرداختند.

یاکوپو پالچینی (۲۰۲۲) در پژوهشی تحت عنوان آموزش مبتنی بر بازی: چیست؟ آموزش مبتنی بر بازی در مقابل گیمیفیکیشن: انواع و مزایا، نتایج کار به این صورت بیان کرده است: از طریق (یادگیری مبتنی بر بازی) دانش آموزان می‌توانند با سرگرمی یاد بگیرند، انگیزه خود را افزایش دهند و در مرکز رشد خود قرار گیرند. سنی برای بازی وجود ندارد و معلم نیز آن را دوست خواهند داشت؛ و از زبان جی پی سارتر می‌نویسد: "ما نمی‌توانیم چیزی باشیم بدون اینکه آن را بازی کنیم!"

محققان در محیط‌های مختلف روان‌شناسی تربیتی و سایر علوم از دیرباز سعی در فهم مجموعه عوامل تعیین‌کننده و مؤثر بر پیشرفت تحصیلی داشته‌اند. تعداد پژوهش‌های انجام شده درباره عوامل مختلف مؤثر بر عملکرد تحصیلی توسط وانگ، هوتس و ونبرگ مورد بازنگری قرار گرفته است. آن‌ها ۲۸۸ متغیر یافته‌اند که در تحقیقات مختلف رابطه آن‌ها با یادگیری و پیشرفت تحصیلی مورد بررسی قرار گرفته بود.

رستگارپور و مرعشی (۱۳۹۰) در پژوهشی با روش آزمایشی به بررسی تأثیر بازی‌های کاردتی و رایانه‌ای بر یادگیری مفاهیم شیمی در دبیرستان پرداختند. نتایج نشان داد که تفاوت معناداری بین استفاده از بازی کاردتی و بازی‌های رایانه در مقابل روش سنتی وجود دارد، روحی (۱۳۹۲) در پژوهشی

۱.steynmen

۲. Reser&Dempsi

۳. Gelars

۴. Gelesli&yazesi

به بررسی بنیاد پداگوژی بازی‌های بومی و محلی ایرانی و اهمیت آن‌ها در گسترش ابعاد جسمانی و روانی دانش آموزان دوره تحصیلی ابتدایی پرداخت، نتایج این تحقیق نشان می‌دهد: باید تجربیات یادگیری حرکتی در قالب بازی‌های ویژه منظور شود و توجه به ایجاد نشاط و لذت در بازی‌ها مطرح باشد. یافته‌های پژوهش نشان داد که بازی‌ها باعث رشد حرکتی، زبانی، شناختی و عاطفی-اجتماعی و همچنین خود مراقبتی کودکان می‌شود. شریفی و ایران‌نژاد (۱۳۹۹) در مقاله‌ای تحت عنوان بررسی میزان اثربخشی روش تدریس مبتنی بر کارت‌های بازی در آموزش تلفیق جغرافیا در مدارس شهرستان نجف‌آباد در فراگیری مفاهیم نقشه‌خوانی و شناخت همسایه‌های ایرانی با استفاده از روش بازی نتایج بهتری را نشان دادند.

نصیری (۱۴۰۲) در پژوهشی تحت عنوان آموزش و یادگیری مبتنی بر بازی اذعان می‌کند که نظر معلمان این است که محتوای دروس جغرافیا و مطالعات اجتماعی به‌وسیله آموزش مبتنی بر بازی نتایج ارزنده‌ای دارد.

۳. مبانی نظری

۳-۱. تدریس جغرافیا

از دیدگاه جغرافیدانان، جغرافیا علم زندگی تعریف شده است، شاید جامع‌ترین تعریف هم این باشد که جغرافیا علم بررسی روابط متقابل انسان و محیط می‌باشد. اگر هویت بخشی را یکی از اهداف تعلیم و تربیت در جریان تربیت شهروند مطلوب در کشور بدانیم، یکی از ارکان هویت بخشی، ایجاد شناخت در فراگیران در مورد محیط‌های جغرافیای کشورشان است که در پیوند با زبان و تاریخ، هویت فردی را در یک پهنه جغرافیایی شکل می‌دهند. طبق تحقیقات هر موقع آموزش جغرافیا در کشوری تضعیف یا حذف شده است و درک مکانی که افراد در آن زندگی می‌کنند، دچار اختلال شده است؛ و هر موقع آموزش جغرافیا قوت گرفته است فرایند برعکس شده است. نیل به اهداف توسعه معمولاً دارای ابعاد گوناگون اقتصادی، اجتماعی، سیاسی و فرهنگی است (بدری، سید علی و همکاران-۱۳۹۵). برای رسیدن به این توسعه نیاز به ارتقای سطح و روش‌های آموزش نیز می‌باشد. حتی در ارتقای رویکردهای آموزشی فرایند جهانی شدن و پیوستن به شرایط جهان نیز مستتر می‌باشد چرا که پدیده جهانی‌شدن، تغییر در ارزش‌ها، محیط تکنولوژی، اجتماعی و اقتصادی، تنوعی در سبک زندگی را ایجاد کرده است (روستایی و همکاران-۱۳۹۸).

آموزش عبارت است از: مجموع تصمیمات و اقداماتی که یکی پس از دیگری اتخاذ می‌شود یا انجام می‌گیرد که هدف آن دستیابی هرچه بیشتر شاگردان به اهداف مشخص آموزشی است. بدین ترتیب در هر فرصتی که فراگیر موضوعی را یاد بگیرد ممکن است نوعی آموزش صورت پذیرد (افضل نیا، ۱۳۸۷). اگر بر اساس منشور بین‌المللی آموزش جغرافیا مهم‌ترین اهداف آموزش جغرافیا

را ضرورت آشنایی صحیح شهروندان با محیط زندگی لزوم بهره‌برداری صحیح و حفاظت از محیط، پرورش حس مسؤولیت و تربیت شهروندان مسئول و متعهد، احساس تعلق و هویت مکانی در فراگیران به‌عنوان آینده‌سازان جامعه، تقویت مهارت‌های زندگی فردی و اجتماعی در شاگردان، ایجاد روحی قدردانی و قدرشناسی به‌ویژه تقویت روحیه سپاسگزاری از خالق یکتا و ... بدانیم (فلاحیان و همکاران، ۱۳۹۱). محیط جغرافیایی یکی از ارکان عمده تشکیل‌دهنده هویت ملی دانش‌آموزان در همه کشورهاست. عناصر تشکیل‌دهنده محیط جغرافیایی، آب‌وهوا، ناهمواری‌ها، انواع شیوه‌های زندگی عشایری، روستایی و شهری و... هستند که در پیوند با زبان و تاریخ، هویت فردی را در یک پهنه جغرافیایی می‌سازند. این پیوندهای ناگسسته، در درازمدت بر زندگی بینش فرد تأثیر می‌گذارند و هر حرکت فردی و اجتماعی تحت تأثر آن‌ها انجام می‌گیرد. به همین دلیل، درس جغرافیا از دیرباز جزء لاینفک برنامه درسی دانش‌آموزان در بسیاری از کشورهای جهان بوده و هست. پژوهش‌ها نشان می‌دهند که هرگاه آموزش جغرافیا در کشوری تضعیف یا حذف شده است، پس از مدتی تأخیر، در کاهش آگاهی‌های محیطی افراد اثر گذاشته و به شکل بی‌هویتی محیطی، لامکانی و امثال آن در افراد ظاهر شده است و افراد در درک مکانی که در آن زندگی می‌کند دچار اختلال شده‌اند. علاوه بر این، دانش‌آموزان با مطالعه موضوع جغرافیا نسبت به موقعیت زندگی خویش در مقیاس‌های مختلف محلی، کشوری، منطقه‌ای و جهان درک صحیحی پیدا می‌کنند (شورای عالی برنامه‌ریزی آموزشی، ۱۳۹۵).

جغرافیا، در برنامه‌ی درسی ملی، یکی از زیر حوزه‌های تربیت و یادگیری علوم انسانی و مطالعات اجتماعی محسوب می‌شود. حوزه تربیت و یادگیری علوم انسانی و مطالعات اجتماعی یکی از حوزه‌های ۱۱ گانه برنامه درسی ملی است. در این حوزه، فراگیران باید آن‌گونه آموزش ببینند که بتوانند ویژگی‌های تمدن و فرهنگ ایرانی-سلامی و تأثیر آن در توسعه جامعه بشری را درک کرده و نقش خود را در جهان امروز برای حفظ و ارتقاء موقعیت و جایگاه ایران در بین کشورهای منطقه و در سطح جهان را بشناسند (شورای عالی آموزش و پرورش، ۱۳۹۱).

اهمیت و جایگاه این علم، در آموزش و هویت بخشی به نوجوانان برای زندگی و حیات بهتر جامعه در آینده را ترسیم خواهیم کرد، به‌عبارت‌دیگر درس جغرافیا به دلیل اهمیت نقش خاص آن در تبیین واقعیات جغرافیایی ایران و هویت بخشی به دانش‌آموزان به‌عنوان شهروندان مسئول و مؤثر در حال حاضر و در آینده جامعه جایگاه و منزلت ویژه‌ای را دارا است و از این‌رو فراگیران با رابطه عناصر جغرافیایی ویژگی‌های فرهنگی و مؤلفه‌های مختلف آن در قالب مؤلفه‌های مذهبی زبان و ارزش‌های مشترک احساس تعلق پیوستگی سرزمینی وطن‌دوستی و ... خواهند نمود. (عزیزان، ۱۴۰۱).

۲-۳. نقشه و نقشه خوانی

نقشه ساده‌ترین و درعین‌حال مهم‌ترین و بهترین وسیله‌ای است که می‌توان به کمک آن کلیه عوارض توپوگرافیکی زمین و عوامل مؤثر طبیعی و انسانی یک ناحیه و یا منطقه جغرافیایی را در آن منعکس نمود و رابطه منطقی بین دینامیک محیط و انسان را تجزیه و تحلیل کرد. نقش حساس و مهمی که نقشه در کلیه امور عمرانی و آبادانی کشور برعهده دارد، بی‌گمان برکسی پوشیده نیست و اصولاً نقشه در طرح‌های تحقیقاتی و پژوهشی و اجرایی اساس و مبنای کار است و بدون توجه به آن اغلب طرح‌های مطالعاتی قابل اجرا نیست و در صورت اجرا، نتیجه مطلوب بدست نمی‌دهد. متخصصان علوم زمین، به هنگام مطالعه چشم‌اندازهای مختلف طبیعی و انسانی برای مکان‌گزینی‌ها به همان میزانی که روی مشاهدات میدانی تأکید می‌کنند به همان اندازه نیز از نقشه‌های پایه بهره می‌گیرند، چون در مطالعه چشم‌اندازها تنها مشاهده مستقیم کافی نیست، بلکه بررسی نقشه‌های توپوگرافی و زمین‌شناسی و... می‌تواند وضعیت منطقه را از نظر شرایط مورفودینامیکی برای ما روشن سازد. از آنجایی که سازمان‌های مختلف نیازمندی‌های مختلف دارند، هر نقشه برحسب نوع استفاده و کاربرد آن دارای ویژگی‌هایی است که در جای خود ارزشمند بوده و می‌توان از آن استفاده نمود (بلادپس، ۱۳۹۱).

۳-۳. شیوه آموزشی با تأکید بر بازی

یکی از بهترین موضوعات تربیتی که در سال‌های اخیر توجه بسیاری از روان‌شناسان و علمای تعلیم و تربیت را به خود جلب کرده است بازی است. بازی تنها وسیله‌ای است که فراگیر به وسیله آن می‌تواند جهان خارج را از طریق حواس مختلف درک کند (در تاج، بازرسان سلطنتی انگلستان، ۱۳۹۲).

بازی از جمله امکاناتی است که می‌توان به منظور آموزش و ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان از آن بهره‌مند شد. بازی به عنوان یکی از مهم‌ترین عوامل پیشرفت و یادگیری در کودکان شناخته شده است که نقش‌ها و هنجارهای اجتماعی و نیز مهارت‌های حل مسئله، مهارت‌های زبانی و فیزیکی، سازگاری با جامعه را به آنان می‌آموزد (در تاج، نقل از اندرسون و مک نامی، ۱۳۹۲).

۴-۳. عملکرد تحصیلی

عملکرد تحصیلی عبارت است از کلیه فعالیت‌ها و تلاش‌هایی که یک فرد در جهت کسب علوم و دانش و گذراندن پایه‌ها و مقاطع تحصیلی مختلف در مراکز آموزشی از خود نشان می‌دهد. عملکرد تحصیلی عبارت است از درجه و میزان موفقیت فرد در امتحانات پایان ترم تحصیلی مدارس که از نمره صفر تا بیست تعیین می‌گردد.

عملکرد تحصیلی بالا در دانش‌آموزان یکی از هدف‌های مهم نظام آموزشی است. در تحقیقات و پژوهشگران همه سعی دارند تا عوامل مؤثر بر عملکرد تحصیلی یادگیرندگان را پیدا کنند و آن را

در محیط آموزشی به کار ببرند. عملکرد تحصیلی باید طوری تنظیم و هدایت شود که رشد و یادگیری در یادگیرندگان افزایش پیدا کند.

اصطلاح عملکرد تحصیلی به میزان یادگیری آموزشگاهی فرد به صورتی که توسط آزمون‌های مختلف درسی مثل حساب، دیکته، تاریخ، جغرافیا و نظایر این‌ها سنجیده می‌شود اشاره می‌کند (شمس، ۱۳۷۸).

آموزش و پرورش از مهم‌ترین نهادهای اجتماعی است که در واقع کیفیت فعالیت سایر نهادهای اجتماعی تا اندازه زیادی بستگی به چگونگی عملکرد در این نهاد دارد (ندیمی و بروج، ۱۳۹۰). عملکرد عبارت است از مجموعه رفتارهایی که فرد در ارتباط با انجام وظایفش از خود نشان می‌دهد (رابینز، ۱۳۸۸) و ماو (۱۹۹۷: ۲۷۵) در تعریف عملکرد تحصیلی می‌گوید مجموعه رفتارهای تحصیلی است که در دو بعد پیشرفت تحصیلی و پسرفت تحصیلی در زمینه کسب معلومات نشان داده می‌شود. پیشرفت تحصیلی بر مقدار یادگیری آموزشگاهی فرد از طریق آزمون‌های مختلف درسی مانند حساب، ادبیات، تاریخ، ... سنجیده می‌شود اشاره می‌کند (سیف، ۱۳۸۸). یا به عبارت دیگر پیشرفت تحصیلی به موفقیت فراگیران در امور تحصیلی اشاره دارد که بر اساس آزمون‌ها قابل سنجش باشد (حسینی نصب، ۱۳۷۷) و همچنین انجام دادن کاری است برای به دست آوردن نتیجه مطلوب و برتری و تفوق در یک مهارت یا گروهی از معلومات. (شعاری نژاد، ۱۳۸۹) البته این عملکرد می‌تواند در ارتباط با عوامل دیگر تحصیل از قبیل فعالیت‌های کلاسی و دانشگاهی و ارتباط با همکلاسی و اساتید نیز نشان داده شود.

از عملکرد تحصیلی تعاریف زیر ارائه شده است:

– مقدار دستیابی دانش‌آموز به هدف‌های تربیتی که معمولاً در حیطه شناختی و در یک موضوع درسی خاص است می‌باشد (زرین چنگ، ۱۳۸۴).

– تعیین مقدار یادگیری دانش‌آموزان در طول یک نیم‌سال تحصیلی و یک‌سال تحصیلی که به وسیله یک آزمون در پایان دوره آموزشی اندازه‌گیری می‌شود (شکوهی، ۱۳۹۰).

– مقدار یادگیری آموزشگاهی فرد به صورتی که توسط آزمون‌های مختلف دروس مانند ریاضی، علوم و ... سنجیده می‌شود (همان، ۱۳۹۰).

رایج‌ترین ملاک برای تعیین عملکرد تحصیلی میانگین نمرات دروس مختلف مورد استفاده قرار می‌گیرد، زیرا دارای ثبات و اعتبار بیشتری نسبت به سایر ملاک‌هاست و دقیق‌تر عملکرد تحصیلی را نشان می‌دهد (فروتن، ۱۳۸۷).

افت در عملکرد تحصیلی، تحت تأثیر ابعاد متعدد زیستی، روانی و اجتماعی قرار دارد. این عوامل در چهار گروه شرایط فراگیر، خانواده، آموزگاه و عوامل مربوط به اجتماع و محیط خارج از آموزگاه

دسته‌بندی می‌شوند. لذا در مجموع پیشرفت تحصیلی فراگیران متأثر از شرایط فراگیر و محیط بیرونی او می‌باشد (اشعری، شفیق‌آبادی و سودانی، ۱۳۸۹).

أفت تحصیلی یکی از مسائل گریبان‌گیر سیستم آموزشی در همه مقاطع تحصیلی است و موجب هدر رفتن نیروی انسانی و هزینه‌های صرف شده می‌شود (هولمپرگ^۱، ۱۹۸۵). از سوی دیگر دانش‌آموختگانی که با أفت تحصیلی دانشگاه را به اتمام می‌رسانند توانمندی علمی مورد نیاز را به نحو مطلوب کسب نمی‌کنند (لازین^۲ و نیومن^۳، ۱۹۹۱).

عده‌ای از صاحب‌نظران مهم‌ترین عامل در عملکرد تحصیلی را استعداد و علاقه فرد دانسته‌اند (سلیمی، ۱۳۸۶). پیشرفت در عملکرد تحصیلی یعنی انجام دادن یک عمل برای به دست آوردن نتایج مطلوب و برتری و تفوق در یک مهارت یا گروهی از معلومات (سیف، ۱۳۷۴). عملکرد تحصیلی به تمامی یادگیری‌های یادگیرندگان در محیط آموزش اشاره دارد که دربرگیرنده خود کارآمدی، تأثیرات هیجانی، برنامه‌ریزی، فقدان کنترل پیامد و انگیزش باشد (درتاج، ۱۳۸۳). عملکرد تحصیلی به میزان یادگیری آموزشی فرد به صورتی که توسط آزمون‌های دروس مختلف مثل ریاضی، تاریخ و جغرافیا و ... قابل اندازه‌گیری باشد، اشاره دارد (سیف، ۱۳۷۴).

۱-۴-۳. عوامل مهم مؤثر بر عملکرد تحصیلی

عوامل شخصی

-هوش و توانایی ذهنی

به اعتقاد روان‌شناسان تربیتی، هوش کیفیتی است که مسبب پیشرفت در عملکرد تحصیلی است و از این رو یک نوع استعداد تحصیلی به شمار می‌رود. آن‌ها برای توجیه این اعتقاد اشاره می‌کنند که کودکان باهوش نمره‌های بهتری در درس خود می‌گیرند و عملکرد تحصیلی چشمگیری نسبت به کودکان کم‌هوش دارد. مخالفان این دیدگاه معتقدند که کیفیت هوش را نمی‌توان به نمره‌های پیشرفت تحصیلی محدود کرد بیشتر موفقیت‌های زندگی بستگی به میزان هوش دارد (سیف، ۱۳۷۴)

-انگیزش

انگیزه یکی از وجوه مهم زندگی انسان است، به گونه‌ای که یک فرد برای ادامه زندگی، بقاء، فعالیت و حتی تغییر، نیازمند انگیزه است و بدون انگیزه؛ زندگی انسان بدون حرکت، راکد، سرد و بی‌روح است. برای پرورش رفتارهای جدید باید یاد گرفت، اما برای عمل به آنچه یاد گرفته‌ایم، نیازمند انگیزه هستیم، اهمیت انگیزه اگر بیشتر از یادگیری نباشد کمتر نیست. همه می‌دانیم که

۱. Holmberg

۲. Lazin

۳. Neumann

چگونه وزن و قد را کم کنیم، نمره بالا بگیریم و با دیگران مهربان باشیم. سر راه رسیدن به بسیاری از اهداف، این است که آن‌قدر برای آن‌ها ارزش قائل نیستیم که وقت بگذاریم و تلاش کنیم. باید به این نکته توجه کرد که از دانستن تا انجام دادن فاصله زیادی است. خیلی چیزها مثل نیاز، بقاء، فشار، احساس آسیب، ترس از خطر، پاداش، آرزو، تصمیم، مهارت، ارضای درونی، لذت، تنفر، عادت، هدف و بسیاری از چیزها به انسان انگیزه می‌دهند و همه این‌ها هم‌زمان تأثیر خود را می‌گذارند. آنچه باعث شروع فعالیت در انسان می‌شود، انگیزه است؛ به عبارتی انگیزه نقش استارت را ایفا کرده است و انسان توسط یادگیری بقیه راه را می‌رود (فرانکلن^۱، ۱۳۸۴).

عوامل خانوادگی

یکی از بهترین نهادهای مؤثر در تربیت و رفتار آدمی را در سازمان، خانواده می‌دانند؛ زیرا خانواده اولین و بادوام‌ترین عامل تکوین شخصیت کودکان و نوجوانان و زمینه‌ساز رشد جهانی، اخلاقی، عاطفی و عقلانی آنان است. والدین در شکل‌گیری نگرش فرزندان نسبت به تحصیل نقش دارند، نگرش مثبت نسبت به مدرسه و معلمان و تحصیل از متغیرهای اثرگذار سطح تحصیلات و میزان درآمد خانواده می‌باشد. مهم‌ترین نقش والدین در زمینه پیشرفت تحصیلی ایجاد محیط آرام و مساعد برای مطالعه و انجام تکالیف است (سیف، ۱۳۷۴).

عوامل آموزشی

- امکانات و فضای مناسب آموزشی

استاندارد نبودن اندازه کلاس‌ها و تراکم دانش‌آموز، به‌طور کلی مطالعات نشان می‌دهد که در کلاس‌های کم تراکم موفقیت دانش‌آموز بیشتر نیست، مگر آن‌که تراکم کلاس کمتر از ۱۵ نفر باشد که در این صورت امکان آموزش انفرادی افراد فراهم می‌شود. نور کافی، سرما و گرمای لازم و به‌موقع، لزوم امکانات کارگاهی و آزمایشگاهی، دسترسی به سایت‌های اینترنتی و غیره را می‌توان جزء امکانات فضای مناسب آموزشی تلقی کرد که در یادگیری فراگیران تأثیر دارد (فیوضات، ۱۳۹۰).

- برنامه‌ریزی‌های آموزشی

برنامه‌های آموزشی مدارس باید متناسب باشد. برنامه درسی هفتگی، برنامه ساعات معلمان و اساتید و برنامه امتحانی باید بتواند مطلوب دانش‌آموز و اولیا و مربیان قرار گیرد و از معلمان و اساتید در جای خود استفاده شود. در برخی از مراکز به دلیل کمبود متخ‌صص از غیرمتخ‌صص برای تدریس رشته‌های غیر مرتبط استفاده می‌شود و یا برای رفع گیر برنامه و یا تکمیل ساعات کار از دروس غیرمتخصص استفاده می‌شود. این مسلماناً مانع رشد و پویایی فراگیر می‌شود.

دو مقوله باید مورد توجه قرار گیرد، یکی تکنولوژی برنامه ریزی درسی و دیگری عوامل تعیین کننده برنامه درسی، برنامه های درسی باید با دقت جرح و تعدیل شوند (فیوضات، ۱۳۹۰).

- روش ها و رویکردهای تدریس

در بسیاری از مدارس و مراکز هنوز معلمان از روش های سنتی، مبتنی بر سخنرانی استفاده می کنند و فراگیران این گونه مدارس؛ محکوم به نشستن و شنیدن هستند، بدون اینکه در فرآیند یادگیری نقش داشته باشند و معلمان یا اساتید متکلم الوحده و فعال ترین عنصر یادگیری هستند و طبیعی است که در چنین مواردی حجم یادگیری بسیار اندک خواهد بود. پژوهش های زیادی در ارتباط با روش های تدریس و آنچه معلمان و اساتید باید برای به دست آوردن پیشرفت در فرآیند یادگیری و یاددهی انجام دهند، صورت گرفته است (شعبانی، ۱۳۸۵).

- تجربیات آموزشگران

معلمان با سابقه گرایش بیشتری به سمت پرورش مهارت های آموزش شی و کلاس داری از خود نشان می دهند. آن ها میزان وقتی را که برای امور اداری کلاس صرف می شود، کاهش می دهند. آن هایی که برای آماده ساختن درس و همچنین نمره دادن تکالیف درسی و کار کلاس وقت می گذارند، نسبت به آن هایی که این کار را انجام نمی دهند، فراگیران آن کلاس نتایج بهتری کسب می نمایند.

آموزش و تدریس کار بسیار حساس و ظریفی است، زیرا هر کس که سواد و یا معلومات در رشته خاص کسب کرده است، نمی تواند معلم موفقی شود. معلم شایسته فقط آن کسی نیست که در یک مرکز یا مدرسه تدریس کند. بلکه می تواند هر فرد واجد شرایط باشد که در یک پرورشگاه و سازمان تربیتی، یک دانشکده، یک کارگاه یا کارخانه، یک ورزشگاه، یک زندان یا ندامتگاه فعالیت می کند و می خواهد در کار تدریس و فن آموزش موفقیت به دست آورد.

۵-۳. بازی های طراحی شده برای آموزش

بازی های آموزشی، بازی هایی هستند که صراحتاً با اهداف آموزشی طراحی شده اند و یا ارزش و هدف ثانویه آن ها، آموزش می باشد (هوانگ، ۲۰۱۳).^۱ آموزش با روش های جدید برای نگه داشتن سطح کیفیت دانش فراگیران برای سازمان حیاتی است و همچنین باعث می شود برتری رقابتی ایجاد شود (مانزانو و لئون، ۲۰۲۱). از آنجائی که دنیا با سرعت در حال تغییر است باید شیوه ها، رویکردها و ابزارهایمان را متناسب با تغییرات برای افزایش انگیزش و مشارکت بازطراحی نماییم (رستگار و توکلی، ۱۴۰۱). این بازی ها با هدف آموزش مهارت به انسان در مورد موضوعی خاص

۱. Huovang

۲. Manzano-León et al

طراحی شده‌اند و امروزه در دنیا طرفداران فراوانی پیدا کرده‌اند. بازی‌ها به علت ماهیت تعاملی خود بهتر از سایر ابزارها می‌آموزند. برخی مطالعات تأکید دارند که بازی فرآیند یادگیری را سرگرم‌کننده و هیجان‌انگیز کرده و می‌تواند استرس و اضطراب را کاهش دهد، اما از آنجاکه تعداد فزاینده‌ای از بازی‌های آموزشی در حال گسترش هستند، این مطالعات به‌کارگیری و اثربخش-ی هر یک از روش‌ها را بر نتایج آموزشی و بالینی پیشنهاد می‌کنند (حیدری و همکاران، ۱۴۰۰).

۳-۶. روش پژوهش

روش پژوهش مورد استفاده در این تحقیق، روش نیمه تجربی می‌باشد که در آن اثربخشی متغیر مستقل آموزش تأثیر یادگیری مبتنی بر بازی، بر متغیر وابسته عملکرد تحصیلی دانشجومعلم‌ان دانشگاه فرهنگیان استان آذربایجان شرقی مورد بررسی قرار گرفته است. بر همین اساس، از طرح پیش‌آزمون- پس‌آزمون همراه با گروه کنترل، استفاده شده است. جامعه مورد مطالعه در این تحقیق شامل ۴ کلاس دانشجومعلم‌ان رشته آموزش ابتدایی از دو پردیس خواجه‌نور و برادران، دارای درس آموزش مطالعات اجتماعی بخش جغرافیا (موضوع نقشه‌خوانی) که مشغول به تحصیل در نیمسال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ بودند. نمونه مورد مطالعه در این تحقیق شامل ۱۸۲ دانشجو دانشگاه فرهنگیان_ پردیس‌های علامه امینی و فاطمه‌الزهرا تبریز_ (۴ کلاس به دلیل تفکیک جنسیتی دانشگاه از هر جنس دو کلاس) که به صورت نمونه در دسترس انتخاب و به صورت تصادفی به دو گروه آزمایش (۹۰ نفر) و کنترل (۹۲ نفر) تقسیم شدند ابتدا از دانشجویان شرکت‌کننده در این پژوهش، برای جمع‌آوری داده‌ها و ارزیابی عملکرد تحصیلی درس نقشه‌خوانی در جغرافیا، از آزمون پیشرفت تحصیلی محقق ساخته، استفاده شد. این آزمون با توجه به فصول فصل درس تدوین شد. این آزمون شامل دو برگه ۲۰ سؤالی موازی بود که توانایی دانشجویان را درک مفهومی مباحث نقشه‌خوانی در جغرافیا اندازه می‌گرفت.

یکی از برگه‌ها در مرحله پیش‌آزمون و برگه دوم در مرحله پس‌آزمون ارائه گردید. آزمون عملکرد تحصیلی حاضر، جهت بررسی روایی در اختیار چهار نفر از اساتید جغرافیا، قرار گرفت که همه روایی صوری و محتوایی آزمون را تأیید کردند. محاسبه پایایی ابزار با استفاده از روش بازآزمایی، بر روی نمونه‌ای از دانشجویان، صورت گرفت و بین دو آزمون همبستگی $0/73$ به دست آمد. برای تجزیه و تحلیل داده‌های پژوهش با توجه به روش تحقیق پس از بررسی و تأیید پیش‌فرض‌های آزمون، روش آزمون تحلیل کواریانس یک‌راهه به کار گرفته شد. پرسشنامه عملکرد تحصیلی به صورت پیش‌آزمون توزیع شد. سپس، گروه‌های آزمایش به مدت یک‌ترم (بخش نقشه)، آموزش مبتنی بر بازی را در درس نقشه‌خوانی دریافت کردند و گروه کنترل در این مدت به شیوه

سنتی آموزش دیدند. بعد از اجرای مداخلات در نهایت پرسشنامه به صورت پس‌آزمون در بین همه این دانشجویان دوباره توزیع و تکمیل شد.

بسته آموزش‌های این پژوهش شامل محتوای آموزشی بر اساس رویکرد آموزش مبتنی بر بازی می‌باشد که به صورت بازی‌های دیجیتالی و فیزیکی تهیه شده است. مبنای این رویکرد، نظریه سازنده‌گرایی است. سازنده‌گرایی رویکردی در آموزش و یادگیری، مبتنی بر این فرض است که شناخت و یادگیری از ساخت ذهنی حاصل می‌شود. به عبارت دیگر، فراگیران با متناسب کردن اطلاعات جدید با آنچه از قبل می‌دانند، یاد می‌گیرند. این بسته در اختیار چهار نفر از اساتید جغرافیا و دو نفر از اساتید علوم تربیتی قرار گرفت و پس از دریافت نظر آنان، اصلاحات لازم صورت گرفت. در این برنامه آموزشی فراگیران در گروه‌های مختلف در هر جلسه بازی یکسانی را انجام می‌دادند و سپس یافته‌های خود را با یکدیگر مورد بحث و بررسی قرار می‌دادند.

۴. یافته‌های پژوهش

برای بررسی و توصیف داده‌های به دست آمده از گروه‌های مورد مطالعه از چند شاخص پراکندگی و مرکزی استفاده شد تا زمینه‌آشنایی اولیه با چگونگی توزیع داده‌های جمع‌آوری شده مهیا گردد.

جدول ۱- شاخص‌های توصیفی پیش‌آزمون پیشرفت عملکرد تحصیلی در دو گروه آزمایش و کنترل

گروه	جنسیت	آماره	پیش‌آزمون
گروه آموزش مبتنی بر بازی	مرد	میانگین	۱۳/۸۴
		انحراف استاندارد	۲/۴۰
	زن	میانگین	۱۱/۹۳
		انحراف استاندارد	۱/۸۱
	کل	میانگین	۱۲/۳۱
		انحراف استاندارد	۳/۰۳
گروه کنترل	مرد	میانگین	۱۱/۷۶
		انحراف استاندارد	۲/۲۱
	زن	میانگین	۱۰/۵۶
		انحراف استاندارد	۱/۹۳
	کل	میانگین	۱۱/۰۶
		انحراف استاندارد	۲/۱۲

جدول ۱. شاخص‌های توصیفی پیش‌آزمون پیشرفت عملکرد تحصیلی را در دو گروه آزمایشی و کنترل نشان می‌دهد. چنانکه مشاهده می‌گردد، میانگین کل گروه آزمایشی ۱۲/۳۱ با انحراف معیار

۳/۰۳ و میانگین کل گروه کنترل ۱۱/۰۶ با انحراف معیار ۲/۱۲ می‌باشد. با توجه به داده‌های بالا بین دو گروه در پیش‌آزمون تفاوت قابل ملاحظه‌ای وجود ندارد.

جدول ۲. شاخص‌های توصیفی پس‌آزمون پیشرفت عملکرد تحصیلی در دو گروه آزمایش و کنترل

گروه	جنسیت	آماره	پس‌آزمون
گروه آموزش مبتنی بر بازی	مرد	میانگین	۱۶/۴۸
		انحراف استاندارد	۱/۳۰
		میانگین	۱۷/۶۴
	زن	انحراف استاندارد	۰/۷۱۲
		میانگین	۱۷/۱۲
		انحراف استاندارد	۱/۱۶
گروه کنترل	مرد	میانگین	۱۵/۸۱
		انحراف استاندارد	۱/۹۸
		میانگین	۱۴/۵۲
	زن	انحراف استاندارد	۱/۷۱
		میانگین	۱۵/۰۶
		انحراف استاندارد	۱/۹۲

جدول ۲. شاخص‌های توصیفی پس‌آزمون عملکرد تحصیلی را در دو گروه آزمایشی و کنترل نشان می‌دهد. چنانکه مشاهده می‌گردد، میانگین گروه آزمایشی ۱۷/۱۲ با انحراف معیار ۱/۱۶ و میانگین گروه کنترل ۱۵/۰۶ با انحراف معیار ۱/۹۲ می‌باشد. با توجه به داده‌های بالا بین دو گروه در پیش‌آزمون تفاوت قابل ملاحظه‌ای وجود دارد.

فرضیه‌ای که در این پژوهش مطرح بود، بیان می‌کرد آموزش مبتنی بر بازی در درس جغرافیا بر پیشرفت عملکرد تحصیلی دانشجو معلمان دانشگاه فرهنگیان تأثیر دارد.

جهت بررسی این فرضیه از طرح گروه‌های مستقل با یک عامل بین آزمودنی استفاده شد. عامل بین آزمودنی‌ها گروه‌بندی شرکت‌کنندگان بود که دارای دو سطح بود:

(۱) گروه آزمایش که تحت مداخله آزمایشی (آموزش مبتنی بر بازی) قرار گرفت.

(۲) گروه کنترل که تحت هیچ‌گونه مداخله‌ای قرار نگرفت.

علاوه بر این در بررسی این فرضیه متغیر تصادفی کمکی نیز وجود داشت که عبارت بودند از: پیش‌آزمون‌های پیشرفت عملکرد تحصیلی و متغیر وابسته نیز پیشرفت عملکرد تحصیلی در پس‌آزمون بود. جهت بررسی فرضیه از روش تحلیل کواریانس از طرح یک‌طرفه بین آزمودنی و از روش تحلیل کواریانس از طرح دوره‌ها بین آزمودنی استفاده شد. ابتدا مفروضه همگنی رگرسیون آماری و برابری واریانس خطای گروه‌های مورد مطالعه نشان داده شود. برای این امر از نمودارها و نیز بررسی وجود رابطه خطی بین متغیرهای تصادفی کمکی و وابسته استفاده شد و نیز مفروضه

برابری واریانس خطای گروه‌های مورد مطالعه از طریق آزمون لون مقدر گردید که نتایج آن در جداول ۴ و ۵ و همچنین نمودار ۱ درج شده است.

جدول ۳. رابطه بین پیش‌آزمون و پس‌آزمون عملکرد تحصیلی

منبع تغییرات	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F	سطح معناداری
پیش‌آزمون و گروه	۱۵۶/۳۱۲ ۵۷۷۴/۷۴۵۷	۲ ۱۶۵	۷۸/۱۵۶ ۳۴/۹۹	۲/۲۳	۰/۰۶۰

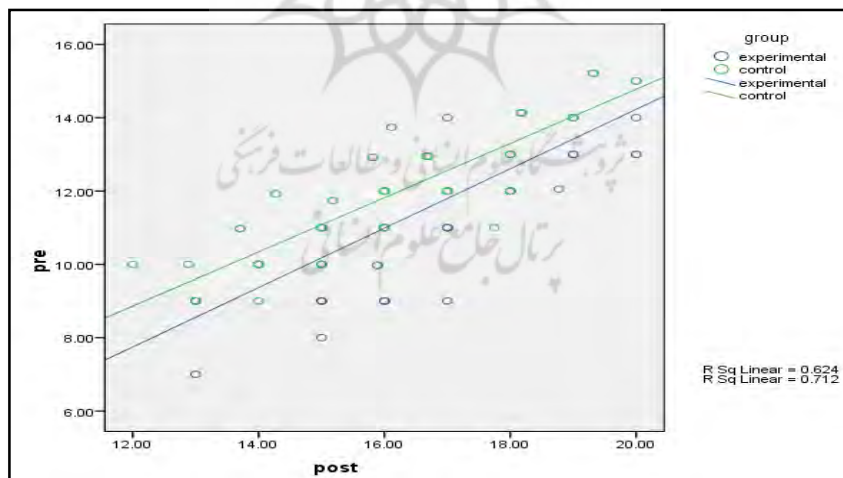
مندرجات جدول ۳ نشان می‌دهد که رابطه بین متغیر تصادفی کمکی (پیش‌آزمون عملکرد شناختی) و متغیر وابسته (پس‌آزمون عملکرد شناختی) از نظر آماری معناداری است. به این معنی که F محاسبه شده (۲/۲۳) در سطح ۰/۰۶۰ معنی‌دار نمی‌باشد؛ بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که شیب رگرسیون گروه‌های آزمایش و کنترل همگن است.

جدول ۴. آزمون لون برای برابری واریانس خطای گروه‌های آزمایش و کنترل در متغیر وابسته

عملکرد تحصیلی

F	درجه آزادی ۱	درجه آزادی ۲	سطح معنی‌داری
۳/۴۱۱	۱	۱۶۷	۰/۰۶۷

مندرجات جدول ۴ نشان می‌دهد که خطای واریانس گروه‌های مورد مطالعه برابر است. چراکه مقدار F محاسبه شده (۳/۴۱۱) در سطح ۰/۰۵ معنی‌دار نیست.



نمودار ۱. پراکندگی رابطه بین پیش‌آزمون و پس‌آزمون پیشرفت عملکرد تحصیلی

نمودار ۱ (نمودار پراکندگی) وجود رابطه خطی بین متغیر تصادفی کمکی و متغیر وابسته و نیز وجود همگنی رگرسیون گروه‌های مورد مطالعه را نشان می‌دهد. مندرجات این نمودار حاکی از آن است که رابطه خطی میان متغیر تصادفی کمکی (پیش‌آزمون پیشرفت عملکرد تحصیلی) و متغیر وابسته (پس‌آزمون پیشرفت عملکرد تحصیلی) برقرار است. چراکه شیب‌های خطوط رگرسیون موازی هم هستند؛ بنابراین می‌توان نتیجه گرفت شیب رگرسیون گروه‌های آزمایش و کنترل همگن است.

۵. نتایج پژوهش

نتایج این پژوهش نشان داد، گروه‌هایی از فراگیران که روش آموزش مبتنی بر بازی در طول ترم داشتند در مقایسه با گروه‌های کنترل که به روش سنتی آموزش دیده بودند پیشرفت تحصیلی بالاتری را نشان دادند؛ بنابراین می‌توان گفت که آموزش مبتنی بر بازی در بهبود عملکرد تحصیلی فراگیران در درس مبانی آموزش مطالعات اجتماعی مؤثر است. نتایج تحقیق نشان داد که آموزش مبتنی بر بازی در بهبود عملکرد تحصیلی فراگیران در درس آموزش مطالعات اجتماعی مؤثر است. آموزش مبتنی بر بازی رویکرد نوآورانه‌ای در یادگیری است که بسیاری از استراتژی‌های مهم برای موفقیت در قرن بیست و یکم را آموزش می‌دهد. فراگیران یادگیری خود را از طریق پرس‌وجو، همچنین کار مشترک برای تحقیق و ایجاد پروژه‌هایی که منعکس‌کننده دانش آن‌ها باشد، هدایت می‌کنند. فراگیران در یادگیری مبتنی بر بازی، مهارت‌های تازه و ماندگار را کسب می‌کنند که باعث تبدیل شدن فراگیران به افراد توانمند در زمینه برقراری ارتباط و حلّ حرفه‌ای مسئله می‌شود (بل^۱، ۲۰۱۰). نتایج حاصل از تحقیق از روش‌های جدید مؤثر تدریس در مطالعات اجتماعی نشان می‌دهد که آموزش معلمان پیش از خدمت در فعالیت خود فراگیران اهمیت زیادی دارد. به نظر می‌رسد تدریس و آموزش مبتنی بر بازی یکی از مؤثرترین روش‌های آموزش ابتدایی برای فهم است. (هلبووا^۲، ۲۰۰۸).

آموزش مبتنی بر بازی باعث افزایش انگیزه و درگیری فعال فراگیران در یادگیری می‌شود. در واقع نگرش فراگیران به یادگیری مطالعات اجتماعی را بهبود بخشیده و باعث کاهش ترس و افزایش خودکارآمدی و لذت بردن آن‌ها از یادگیری مطالعات اجتماعی می‌شود. این رویکرد مهارت‌های مشارکتی و تعامل بین فردی و بین فرهنگی را در بین فراگیران تقویت می‌کند

۱. Bell

۲. Holubova

(گلدشتاین^۱، ۲۰۱۶). در روش‌های فعال تدریس در طول فعالیت و همچنین در پایان، فراگیران در مورد یادگیری خود تأمل می‌کنند (کوک^۲، ۲۰۰۸).

همچنین نتایج تحقیق نشان داد که آموزش مبتنی بر بازی بر عملکرد تحصیلی دانشجویان مؤثر است. این تأثیرگذاری هم در مورد هیجانان مرتب با کلاس و هم هیجانان مرتب با یادگیری مشاهده شد.

رویکردهای جدیدتر در درک فرآیندهای یادگیری، طیف گسترده‌ای از متغیرهای مربوطه در سطح شخصی مانند دانش و مهارت فراشناختی، برداشت از عملکرد خوب در یادگیری، نگرش‌ها، هیجانان و انگیزه را در نظر می‌گیرند. (افکلید^۳، ۲۰۱۶).

علی‌رغم اهمیت توانایی‌های شناختی، سایر متغیرهای شخصی یعنی در حوزه هیجانی نیز باید مورد توجه قرار گیرند زیرا برخی مطالعات حاکی از آن است که عوامل نگرشی و انگیزشی بر یادگیری شناختی تأثیر می‌گذارند و از این طریق، آن‌ها توانایی ما را در تبیین عملکرد تحصیلی بهبود می‌بخشند (ویلیا^۴، ۲۰۱۷).

آموزش مبتنی بر بازی به‌طور کلی به عنوان روشی مؤثر برای فرآیندهای آموزش، مانند حل مسئله و تصمیم‌گیری پذیرفته می‌شود (توماس^۵، ۲۰۱۶). علاوه بر این، به نظر متخصصان، جدا از تأثیرات شناختی، در ایجاد مؤلفه‌های هیجانی و اجتماعی کمک کننده است (افستراتیا^۶، ۲۰۱۴). از نتایج مثبت استفاده از آموزش مبتنی بر بازی کاهش اضطراب فراگیران است (بولر^۷، ۲۰۰۲). آموزش مبتنی بر بازی در مقایسه با روش تدریس سنتی که تنها مهارت‌های شناختی را ارزیابی می‌کند، مهارت‌های شناختی و هیجانی - اجتماعی را ارزیابی می‌کند. همچنین، از طریق روش تدریس یادگیری مبتنی بر بازی، دانش آموزان می‌توانند با راهنمایی معلم خود باهم همکاری و تعامل داشته باشند و از تفکر انتقادی خود استفاده کنند.

۶. محدودیت‌های تحقیق

(۱) محدودیت مربوط به اجرای کلاس‌ها در گروه‌های آزمایش و کنترل از لحاظ زمانی و

مکانی

۱. Goldstein

۲. Cook

۳. Efklides

۴. Vilia

۵. Thomas

۶. Efstratia

۷. Booler

۲) محدودیت مربوط به اجرای پرسشنامه‌های تحقیق به صورت متوالی از گروه‌ها
 ۳) محدودیت در تعمیم نتایج به دست آمده به دانشجویان سایر رشته‌ها و سایر دروس

۷. پیشنهادهای کاربردی

- با توجه به امکان بهبود عملکرد تحصیلی با استفاده از آموزش مبتنی بر بازی پیشنهاد می‌گردد، اجرای این کلاس‌ها توسط دانشگاه برای همه دانشجویان مورد توجه قرار گیرد.

۸. پیشنهادهای پژوهشی

پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آتی موارد زیر مورد توجه قرار گیرد:

۱) مقایسه رویکرد یادگیری بازی محور با سایر رویکردهای آموزشی در جهت انتخاب

رویکردهای مؤثر

۲) بررسی تأثیر رویکرد آموزش مبتنی بر بازی بر سایر متغیرهای مؤثر در کلاس درس

۳) انجام مطالعات پیگیری در مورد تأثیر رویکرد یادگیری بازی محور بر متغیرهای عملکرد

تحصیلی

منابع

-افضل نیا، محمدرضا (۱۳۸۷)؛ «کودکان در هزاره سوم و نقش تلویزیون در یادگیری‌های اجتماعی»؛ مجله رشد آموزش مشاور مدرسه. فصل زمستان، ۱۰، صص ۱۳-۱۵.

-بدری، سیدعلی؛ انبارلو، مسعود؛ ملک جعفریان، زهرا (۱۳۹۵). «نقش میزان آگاهی دهیاران از افزایش و مقررات در ارتقاء مدیریت مطلوب روستایی». نشریه علمی-پژوهشی جغرافیا و برنامه‌ریزی، ۲۲(۶۶)، ۶۷-۹۴

-بلادپس، علی (۱۳۹۱). «اصول نقشه‌خوانی». تبریز، انتشارات آشینا

-حسینی نسب، داوود. (۱۳۷۷). «عوامل مهم و مؤثر در تعبیه یک سیستم ارزشیابی آموزشی یا در طرح یک برنامه جامع ارزشیابی»، نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شهید باهنر کرمان، دوره جدید، شماره سوم، صص ۴۷-۳۳.

-رحیمی، ویدا، حیدری، مریم، نعیمی، سمانه و مرادبیگی، خدیجه. (۱۴۰۰). «اثربخشی آموزش داروشناسی به صورت هدف‌دار و مبتنی بر بازی بر نمرات داروشناسی دانشجویان پرستاری». حیات، ۲۷(۱)، ۷۲-۸۳. [SID. https://sid.ir/paper/526783/fa](https://sid.ir/paper/526783/fa)

-درتاج، فریبرز، (۱۳۹۲). «مقایسه‌ی تأثیر دو روش آموزش به شیوه‌ی بازی و سنتی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش آموزان، مجله روانشناسی مدرسه». (۱)۱، صص ۳۱-۶۱.

-دهکردی، میترا (۱۳۹۲) «بنیاد پداگوژی بازی های بومی و محلی ایرانی و اهمیت آن ها در گسترش ابعاد جسمانی و روانی دانش آموزان دوره ابتدایی». فصلنامه مشاوره شغلی و سازمانی. ۵(۱۴)، صص ۶۶-۸۳.

-رنجبر فرد، مینا؛ زندوکیلی، مهشید (۱۴۰۰). «مقایسه ارزشیابی سه روش آموزش مبتنی بر بازی، آموزش از طریق کار با نرم افزار تخصصی و آموزش سنتی از منظر دانشجویان». نشریه علمی فناوری، آموزشی ۱۵(۴)، صص ۶۴۷-۶۳۵.

-رستگار، عباس علی و توکلی، حامد. (۱۴۰۱). «شناسایی و رتبه بندی عوامل مؤثر بر اثربخشی آموزش کارکنان مبتنی بر بازی وارسازی (گیمیفیکیشن)». مدیریت منابع انسانی پایدار، ۴(۶)، ۲۴۵-۲۶۷. SID. <https://sid.ir/paper/1035190/fa>

-روستایی، شهریور؛ فرجی صومعه، مینا؛ قربانی، رسول (۱۳۹۸). «تحلیلی بر سبک زندگی مسکونی و الگوی سکونت شهری با تأکید بر رضایت، انتخاب و ترجیح (مطالعه موردی: کلان شهر تبریز)»، نشریه علمی-پژوهشی جغرافیا و برنامه ریزی، ۲۶، ۸۲، صص ۱۱۳-۱۲۴

-سرکارآرانی، محمدرضا (۱۳۸۹). «فرهنگ آموزش و یادگیری: پژوهشی مردم نگارانه با رویکرد تربیتی». تهران: انتشارات مدرسه

-سیف، علی اکبر. (۱۳۸۸). «روانشناسی تربیتی». تهران: انتشارات آگاه.

-شعاری نژاد، علی اکبر. (۱۳۸۹). «فلسفه آموزش و پرورش». تهران: انتشارات امیرکبیر

-شکوهی، غلامحسین. (۱۳۹۰). «تعلیم و تربیت و مراحل آن». مشهد: انتشارات آستان قدس رضوی.

-شمس، قاسم. (۱۳۷۸). رابطه بین درون گرایی و برون گرایی و منبع کنترل با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر تهران، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه اصفهان.

-شریفی، رسول؛ ایران نژاد، ناهید. (۱۳۹۹). «بررسی اثربخشی روش تدریس مبتنی بر کارت های بازی در آموزش تلفیقی جغرافیا»، نشریه پویا در آموزش علوم انسانی، ۱۹، صص ۲۹-۳۷.

-شورای عالی آموزش و پرورش (۱۳۹۱). «برنامه درسی ملی». تهران، وزارت آموزش و پرورش

-شورای عالی برنامه ریزی آموزش (۱۳۹۵). «برنامه درسی دوره کارشناسی رشته آموزش جغرافیا». وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

-عزیزان، عباس (۱۴۰۱) «آموزش جغرافیا و هویت ملی تحلیلی بر جایگاه هویت ملی در کتاب جغرافیای ایران، پایه دهم»، نشریه پویا در آموزش علوم انسانی دانشگاه فرهنگیان، ۲۷، ۱۲۳-۱۳۳.

- فلاحیان، ناهید آرام محمدباقر؛ نادری مریم؛ احمدی آمنه (۱۳۹۱). «روش آموزش مطالعات اجتماعی». تهران: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران چاپ دوم
- فروتن، مرجان. (۱۳۸۷). «تأثیر دوره پیش‌دبستانی بر پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش آموزان پایه اول ابتدایی شهر کازرون». پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت.
- نقیلو، جمشید؛ ستاری، حسن؛ پاکدل، محمدرضا؛ اکبری نامدار، شبتم (۱۴۰۱)، «بررسی میزان تاب‌آوری اجتماعی-فرهنگی و نهادی-سازمانی در محلات شهر زنجان»، نشریه علمی جغرافیا و برنامه‌ریزی، ۲۶، (۸۲): ۲۶۵-۲۵۱
- صیری، نلین (۱۴۰۲). «آموزش و یادگیری مبتنی بر بازی. چهارمین دانش‌پداگوژی محتوا در آموزش ابتدایی». زنجان. دانشگاه فرهنگیان
- Camerer C. Behavioral game theory: New AgeInternational; 2010.
- Garn, A. C. Matthews, M. S. & Jolly, J. L. (2010). *Parental influences on the academic motivation of gifted students: A self-determination theory perspective*. *Gifted Child Quarterly*, 54(4), 263-272.
- Glazer, K. (2015). *Imagining a constructionist game-based pedagogical model: Using tabletop role-playing game creation to enhance literature education in high school English classes* (Doctoral dissertation, PEPPERDINE UNIVERSITY).
- Hays, R. T. (2005). *The effectiveness of instructional games: A literature review and discussion*. Orlando, FL: Naval Air Warfare Center Training Division. Retrieved from <http://www.dtic.mil/cgibin/GetTRDoc?AD=ADA441935>
- Izadpanah Jahromi I. *Games and city: Process, principles and criteria for planning and designing spaces for children*. Tehran: municipalities organization of the country; 2004 (Persian)
- Maja Pivec, Olga Dziabenko. *Game-Based Learning in Universities and Lifelong Learning: "UniGame: Social Skills and Knowledge Training" Game Concept*. *J Univers. Comput Sci* 2004;10:14-26
- Manzano-León, A. Camacho-Lazarraga, P. Guerrero, M. A. Guerrero-Puerta, L. Aguilar-Parra, J. M. Trigueros, R. & Alias, A. (2021). *Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education*. *Sustainability*, 13(4), 2247.
- Mau, w. c. (1997). *Parental influences on the high school students academic achievement: A comparison of Asian immigrants, Asian Americans, and white Americans*. *Psychology in the schools*, 34: 267-277.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. MN: PARAGONHOUSE
- Prensky, M. (2000). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill

-Wentzel, K.R. (1998). Social Relationships and Motivation in Middle School: The Role of Parents, Teachers and Peers. *Journal of Educational Psychology*, 90, 202-209.

-Weinstein C.E Jong & Acee T.W (2010). *Learning strategies. Journal of International Encyclopedia of Education*. 323 – 329.

-Iacopo Falciani(2022). Game-Based Learning: What Is It? GBL vs Gamification: Types and Benefits,<https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning>.

-Zimbardo, P. G. (2010). *Psychology and Life*. NewYork: Harper Collins.

