



Comparison of the Effect of Digital and Non-Digital Games on the Anxiety of the First Grade Elementary School Students of Farsi

Mehrnaz Khazae^{1*}, Mohsen Roshnian Ramin²

1 Senior Expert in Educational Technology, Child and Adolescent Consultant, Department of Educational Technology, Faculty of Educational Sciences, Islamic Azad University, Research Sciences Unit, Tehran, Iran

2 Faculty Professor, Department of Educational Technology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Allameh Tabatabai University, Tehran, Iran,

* **Corresponding author:** mehrnazkhazaei9@gmail.com

Received: 2024-04-29

Accepted: 2024-06-05

Abstract

Background and Aim: Continuous use of digital games can cause anxiety in students. The purpose of this research was to compare the effect of digital and non-digital games on the anxiety of Persian lesson of first grade elementary school students.

Methods: The current quasi-experimental research was based on practical purpose with a pre-test-post-test design and a control group. The statistical population of this research included all first grade elementary school students in Tehran. Due to the large size of the population, the available method was used to select the statistical sample, so that 30 people were selected and after the pre-test, they were randomly classified into two equal groups of digital and non-digital games.

Results: The results of the paired test showed that the intervention effect of digital and non-digital games on the participants' anxiety ($p=0.001$) and Persian lesson learning ($p=0.001$) was significant.

Conclusion: According to the results of the research, it seems that using digital games is a useful way to reduce the anxiety of elementary school students.

Keywords: Digital games, Non-digital game, Learning, Anxiety

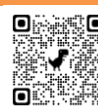
© 2019 Journal of New Approach to Children's Education (JNACE)



This work is published under CC BY-NC 4.0 license.

© 2022 The Authors.

How to Cite This Article: Khazae, M, Roshnian Ramin, M. (2024). Comparison of the Effect of Digital and Non-Digital Games on the Anxiety of the First Grade Elementary School Students of Farsi. *JNACE*, 6(1): 123-136.





مقایسه تاثیر بازی های دیجیتالی و غیر دیجیتالی در اضطراب دانش آموزان پایه اول ابتدایی درس فارسی

مهرناز خزائی*^۱، محسن روشنیان رامین^۲

^۱ کارشناس ارشد تکنولوژی آموزشی، گرایش مشاور کودک و نوجوان، گروه تکنولوژی آموزشی، دانشکده علوم تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد علوم تحقیقات، تهران، ایران

^۲ استاد هیئت علمی، گروه تکنولوژی آموزشی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران
* نویسنده مسئول: mehrnazkhazaei9@gmail.com

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۳/۰۳/۱۶

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۲/۱۰

چکیده

زمینه و هدف: استفاده مداوم از بازی های دیجیتالی می تواند در دانش آموزان اضطراب ایجاد نماید. هدف از پژوهش حاضر مقایسه تاثیر بازی های دیجیتال با غیر دیجیتال بر اضطراب درس فارسی دانش آموزان کلاس اول ابتدایی بود. روش پژوهش: پژوهش حاضر شبه آزمایشی بر اساس هدف کاربردی با طرح پیش آزمون- پس آزمون و گروه کنترل بود. جامعه آماری این پژوهش شامل تمامی دانش آموزان کلاس اول ابتدایی شهر تهران بود. با توجه به حجم بالای جامعه برای انتخاب نمونه آماری از روش در دسترس استفاده شد، بدین صورت که تعداد ۳۰ نفر انتخاب و بعد از انجام پیش آزمون به صورت تصادفی در دو گروه مساوی بازی های دیجیتال و غیردیجیتال طبقه بندی شدند. یافته ها: نتایج حاصل از آزمون زوجی نشان داد اثر مداخله بازی های دیجیتال و غیردیجیتال بر اضطراب ($p=0/001$) و یادگیری درس فارسی ($p=0/001$) شرکت کنندگان معنی دار بود. نتیجه گیری: با توجه به نتایج پژوهش به نظر می رسد استفاده از بازی های دیجیتال روش سودمند برای کاهش اضطراب دانش آموزان مدارس ابتدایی می باشد.

واژگان کلیدی: بازی های دیجیتال، بازی غیر دیجیتال، یادگیری، اضطراب

تمامی حقوق نشر برای فصلنامه رویکردی نو بر آموزش کودکان محفوظ است.

شیوه استناد به این مقاله: خزائی، مهرناز و روشنیان رامین، محسن. (۱۴۰۳) مقایسه تاثیر بازی های دیجیتالی و غیر دیجیتالی در اضطراب دانش آموزان پایه اول ابتدایی درس فارسی. فصلنامه رویکردی نو بر آموزش کودکان، ۶(۱): ۱۲۳-۱۲۶.

مقدمه

که می تواند بر پیشرفت تحصیلی تاثیر بگذارد. در واقع، این حقیقت وجود دارد که اگر چندین عامل منفی باهم ترکیب شوند، خطر عدم موفقیت افزایش می یابد (Woldearegai & Das, 2019). توجه به کیفیت این نظامها یکی از دغدغه های طراحان،

آموزش و پرورش یک مکانیسم اصلی برای توسعه مهارت های 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

(اعظمی و جعفری، ۱۳۸۷).

آموزش درس فارسی در سیستم آموزشی کشور ما از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است. زبان فارسی از یک سو به‌عنوان میراث فرهنگی در نظر گرفته می‌شود که باید از آن به‌دقت محافظت کرد. از سوی دیگر، زبان و ادبیات فارسی، مهم‌ترین ابزاری است که به کمک آن می‌توان سایر علوم و مباحث آموزشی را به دانش‌آموزان منتقل کرد. همین امر، اهمیت انتخاب بهترین روش تدریس فارسی را دوچندان می‌کند (تمنایی فر و گندمی، ۱۳۹۰). علاوه بر این کار تدریس به‌گونه‌ای است که پیوسته با تغییر روبه‌رو می‌شود و آموزگاران به‌ویژه وقتی مجبور شوند در روش‌های کاری خود تجدیدنظر نمایند، ممکن است دانش‌آموزان دچار استرس شوند این امر بخصوص در مقطع ابتدایی بسیار دارای اهمیت است از این‌رو به نظر می‌رسد استفاده از روش‌های جدید آموزشی بتواند اثرات مفیدتری بر یادگیری داشته باشد. بهترین و مؤثرترین راه آموزش کودکان و نوجوانان این است که به آن‌ها به میزان رشد شخصیتی و ذهنی‌شان آموزش داده شود. این از راه بازی امکان‌پذیر است. کودکان با توجه به سن خودشان آماده یادگیری هستند. آموزش کودک با انتخاب فعالیت‌های مناسب و در وقت مناسب امکان‌پذیر است. مثال زمانی که کودک مشغول بازی است می‌توان به بازی او جنبه آموزشی بدسیم. چون بازی طبیعی‌ترین وسیله آموزشی کودک است. کودک از طریق بازی آموزش می‌بیند، چیزهای تازه کشف می‌کند و به خاصیت اشیا پی می‌برد (تمنایی فر و گندمی، ۱۳۹۰). یا توجه به اینکه در هر زمانی بنا به شرایط آن عصر و امکانات جامعه بازی‌های خاصی موردتوجه است، با توجه به پیشرفت علم و فناوری و تکنولوژیکی بودن عصر حاضر بازی‌های رایانه‌ای موردتوجه کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگ‌سالان است. این بازی‌ها مانند هر تکنولوژی دیگری دارای مزایا و معایبی است و بهره‌گیری از مزایا و جلوگیری از مضرات آن به نحوه استفاده فرد بازمی‌گردد. این بازی‌ها شرایطی را به وجود می‌آورد که فرد فرض می‌کند در یک موقعیت واقعی قرار دارد و برای حل معمای بازی احساس مسئولیت کند و از طی کردن مراحل بازی احساس خرسندی و اطمینان خاطر به او دست دهد (Tsay & et al, 2018).

توسعه آموزش و بهبود فرآیند یادگیری موضوعی است که از گذشته‌های دور موردتوجه و علاقه افراد بوده است. فرآیند یاددهی و یادگیری به دلیل برخورداری از ویژگی‌های خاص فرآیندی دارای جنبه‌های متفاوت و اجزا و عناصر است که کنش‌های متقابل دارند و هر یک بر دیگری تأثیر می‌گذارند؛ بنابراین برای ایجاد یادگیری عمیق و همه‌جانبه در یادگیرندگان باید به همه عوامل و مؤلفه‌های این فرآیند توجه شود از طرف

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 دانش‌آموزان است (تمنایی فر و گندمی، ۱۳۹۰). هر نظام آموزشی و تربیتی برای دستیابی به بهترین نتیجه و رفع موانع و کمبود 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 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 (Asarta & Schmidt, 2017).

با توجه به اینکه، آموزش و پرورش ابتدایی در واقع نقطه ورود یک حرکت طولانی و مهم در زندگی کودکان است و همچنین از آنجاکه 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). 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. با این 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 (Judo & Abiona, 2018).

در دنیای امروز، خواندن و نوشتن، حساب کردن، حتی به‌صورت مقدماتی 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 توانایی‌های گوش دادن، سخن گفتن، 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

تأثیر رفتار یادگیری دانش‌آموزان را در محیط‌های یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال در سراسر جهان مورد بررسی قرار داده‌اند (Chia-Chen & Hsing-Ying, 2021; Wang, 2020). نتایج تحقیقات نشان می‌دهد که بازی آموزشی نسبت به روش‌های آموزش سنتی مفید و مثر تر است.

علاوه بر این هدف اصلی از ارائه درس فارسی در دوره ابتدایی، تقویت چهار مهارت زبانی، یعنی گوش دادن، سخن گفتن، خواندن و نوشتن است. سواد خواندن یکی از توانایی‌های مهمی است که دانش‌آموزان در سال‌های نخستین دبستان کسب می‌کنند. این توانایی در رشد عقلانی و اجتماعی و عاطفی هر کودک نقش مؤثر دارد و اساس یادگیری آنان را در دیگر موضوعها فراهم می‌سازد (درتاج، ۱۳۹۲). مطالعات پرلز یکی از حوزه‌های پژوهشی است که به نحو مؤثری می‌تواند نگاه ما را به خواندن تغییر داده و به سمت انگاره‌های معنا محور ببرد. مطالعات بین‌المللی پرلز یک قسمت از حوزه‌های موردبررسی انجمن بین‌المللی ارزشیابی پیشرفت تحصیلی است که مشخصاً به بررسی و ارزیابی سواد خواندن در دانش‌آموزان پایه چهارم ابتدایی می‌پردازد. آزمون‌های پرلز به فاصله هر پنج سال بین کشورهای گوناگون برگزار می‌شود. کشور ما هم در سه نوبت در این آزمون بین‌المللی شرکت نموده که البته با تأسف باید گفت، در هر سه مرحله تقریباً جزو آخرین کشورها در این زمینه شناخته شدیم و این نشان‌دهنده مشکلات اساسی ما در این زمینه است. این آزمون‌ها مبتنی بر تعریف خاصی از «سواد خواندن» تهیه می‌شود، با توجه به نتایج آزمون پرلز به نظر می‌رسد روش‌های سنتی آموزش کارایی لازم را ندارند و در بسیاری از موارد باعث وجود اضطراب و استرس در دانش‌آموزان می‌شوند؛ بنابراین ما باید به دنبال روش‌های باشیم که با نیازهای کودکان متناسب باشد. با تعامل در گفتار صاحب‌نظران در امر بازی و تعلیم و تربیت می‌توان گفت بازی در دوران کودکی بالاترین نقش را در آموزش شناخت و یادگیری دارد و بازی را می‌توان به‌عنوان یک امکان آموزشی غیرمستقیم قلمداد کرد.

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 پرداخته شود در همین در پژوهش حاضر به مقایسه تأثیر بازی‌های دیجیتال با غیر دیجیتال بر اضطراب در فارسی دانش‌آموزان کلاس اول ابتدایی پرداخته می‌شود.

روش تحقیق

پژوهش حاضر شبه آزمایشی بر اساس هدف از نوع کاربردی است که به‌صورت میدانی اجرا شد. طرح پژوهشی مورد استفاده در این پژوهش، طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون بوده است.

دیگر بر اساس نظریه‌های یادگیری مؤثرترین یادگیری در بافت معنادار و با تکلیف‌های واقعی ایجاد می‌شود (Clark & Mayer, 2011). از این رو شبیه‌سازها ابزارهایی هستند که می‌توانند بر ارتقای یادگیری و به دنبال آن رشد کیفیت و آموزش تأثیر داشته باشند. با استفاده از یک شبیه‌ساز در یک موقعیت ساختگی می‌توان آثار واقعی بعضی شرایط اجتماعی را بازسازی کرد درواقع شبیه‌سازها محیط‌هایی را برای یادگیرنده فراهم می‌آورند که بیشترین شباهت را به محیط واقعی دارند و درعین حال به‌اندازه رویارویی با محیط واقعی هزینه‌بر و خطرناک نیستند (Stančík & et al, 2007).

فرا تحلیل وزارت آموزش و پرورش آمریکا (Means & et al, 2009) نشان داد که استفاده از روش‌های تدریس غیر سنتی با واسطه تکنولوژی می‌تواند نرخ درگیر شدن افراد و فرآیند یادگیری را بالا برد هرچند حضور تکنولوژی پدیده خنثی در فرایند آموزش نیست لیک نباید از تأثیر روش‌های طراحی محیط یادگیری برای اثربخش آن غافل شده هدفی که محیط‌های دیجیتال مبتنی بر بازی به دنبال آن هستند (Tsay & et al, 2018). زیرا یکی از مسائل آموزش جذابیت و چالش مناسب در کلاس درس است. از این رو یکی از نقدهایی که به کلاس‌های درس وارد می‌شود ایستایی و فعال نبودن یادگیرندگان و عدم انگیزش و یادگیری آن‌ها است (Taspinar & et al, 2016). از طریق بازی یادگیرندگان قادر به آزمایش کشف و شناخت جهان اطراف خود به‌طور طبیعی هستند کودکان در خلال بازی به‌ویژه بازی‌های آموزشی به مفاهیم ذهنی جدید دسترسی پیدا می‌کند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌کنند آنان به کمک بازی بارنگ‌های مختلف اشکال گوناگون جهت‌های متفاوت آشنا می‌شود و به همین علت برخی مریبان معتقدند که هرگونه مطلب درسی را باید تنها همراه با بازی به کودکان آموخت (Brassard & Boehm, 2011). بازی افراد را تشویق می‌کند تا نقش فعال در فرایند یادگیری داشته باشند، در نتیجه از یادگیری فعال یادگیری تجربی و یادگیری مبتنی بر حل مسئله حمایت می‌کند (Mayer, 2014). شبیه‌سازی‌های دیجیتال می‌توانند محیط تعاملی و برانگیزاننده را خلق کنند که در آن مشارکت‌کنندگان دست به آزمایش بزنند و نتایج فعالیت‌ها و تصمیم‌گیری‌هایشان را بدون هیچ خطر ریسکی یا حتی بدون هزینه‌هایی که در دنیای واقعی برای انجام آن‌ها باید متحمل شوند تجربه کنند (Cohen & Viola, 2022). به نظر می‌رسد در این محیط بازی محور کودکان کمتر اضطراب‌های مرتبط با یادگیری را تجربه کنند زیرا محیط یادگیری متناسب با نیازهای درونی آن‌هاست (Prensky & et al, 2020). با پیشرفت علم و فناوری، روش‌های تدریس متنوع می‌شود. مطالعات قبلی

جدول ۱: طرح تحقیق

گروه	پیش‌آزمون	اکتساب	پس‌آزمون
بازی دیجیتال	X1	۸ هفته بازی‌های دیجیتالی	X1
بازی غیر دیجیتال	X1	۸ هفته بازی‌های غیر دیجیتالی	X1

جامعه پژوهش، تعیین حجم نمونه و روش نمونه‌گیری

جامعه آماری این پژوهش شامل تمامی دانش‌آموزان کلاس اول ابتدایی شهر تهران بود. با توجه به حجم بالای جامعه برای انتخاب نمونه آماری از روش در دسترس استفاده شد، بدین‌صورت که تعداد ۳۰ نفر انتخاب و بعد از انجام پیش‌آزمون به‌صورت تصادفی در دو گروه مساوی بازی‌های دیجیتال و غیر دیجیتال طبقه‌بندی شد. در نهایت دو گروه ۱۵ نفر از دانش‌آموزان در دو گروه بازی‌های دیجیتال و غیر دیجیتال قرار گرفتند.

روش جمع‌آوری اطلاعات

روش اجرایی پژوهش حاضر بدین‌صورت بود که ابتدا با مراجعه به مدرسه شهید حسین لاری تعداد ۳۰ نفر دانش‌آموز پایه اول ابتدایی به‌صورت در دسترس انتخاب شدند و بعد از انجام پیش‌آزمون به‌صورت تصادفی در ۲ گروه تمرینات دیجیتال و غیر دیجیتال طبقه‌بندی شدند.

جلسه اول پیش‌آزمون بدین‌صورت بود که ابتدا حرف‌های (ل-م-ج-ق) برای دانش‌آموزان نوشتیم و نحوه صحیح تلفظ آن را خواندیم، سپس از بچه‌ها بابت هر حرف یک کلمه پرسیده شد مثل حرف (ل) فیل، لاک پشت، لاک، لیوان. بعد از آشنایی شرکت‌کنندگان با حروف و نحوه کلمات پیش‌آزمون به عمل آمد و تعداد کلماتی که توسط بچه‌ها با حروف (ل-م-ج-ق) گفته شد بعنوان نمرات پیش‌آزمون ثبت گردید. علاوه بر این با کمک معلم‌ها پرسشنامه اضطراب کودکان در این مرحله تکمیل گردید.

بعد از گروه‌بندی، شرکت‌کنندگان به مدت ۸ هفته در برنامه آموزشی برحسب گروه شرکت کردند. بدین‌صورت که گروه آزمایشی اول: شامل دانش‌آموزانی بود که با بازی‌های آموزشی غیر دیجیتال آموزش دیدند. در این گروه با ترکیب محتوای آموزشی و عناصر بازی مانند رقابت، چالش، تابلو اعلانات، سیستم امتیاز، غیره محیط بازی طراحی شد. نحوه اجرای بازی‌های این گروه بدین‌صورت بود که ابتدا حرف مورد نظر گفته می‌شد و سپس بازی‌های ارائه می‌گردید.

به عنوان مثال حرف ل: بازی لی لی، قصه لی لی حوضک حرف م: مورچه قصه گو، مار وپله

حرف ق: قایم باشک، قورباغه و گودال

حرف ج: قصه جوجه و لاک پشت، بازی بگرد و پیدا کن گروه آزمایشی دوم: شامل دانش‌آموزانی بود که با استفاده از نسخه دیجیتال آموزش دیدند. در این گروه بازی به صورت دیجیتالی و با برنامه استوری لاین از طریق لپ تاپ به تخته هوشمند متصل شد. این بازی‌ها شامل پنج ایتیم بود که مرحله مرحله باید بازی می‌شد. در هر مرحله دانش‌آموزان با توجه به سوال‌ها، گزینه‌هایی درست را انتخاب میکردند. دانش‌آموزان نوبتی می‌آمدند و بازی را انجام می‌دادم. به عنوان مثال در بازی نام بردن تصاویر حیوانات، یکی از حیوانات دارای حرف ل بود. دانش‌آموزان باید انتخاب گزینه‌ای که حرف مورد نظر (ل) است، را با توجه به کلمه، تصویر کلمه‌ای که با حرف (ل) تشکیل شده بود را انتخاب می‌کردند و به مرحله بعد می‌رفتند اگر گزینه درست را انتخاب می‌کرد یک زمان وجود داشت، و در هر مرحله دانش‌آموزان با توجه به زمان پاسخ و درست بودن، ستاره طلایی دریافت میکردند و به مرحله بعدی میرفت و یک امتیاز هم در هر مرحله مد نظر بود.

تا اینکه به مرحله ۵ برسند. لازم به ذکر است این بازی برای سایر حروف نیز انجام گردید. در نهایت بعد از آخرین جلسه تمرینی از هر دو گروه پس‌آزمون به عمل آمد و نتایج ثبت گردید. آزمون فارسی در مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون شامل توانایی خواندن و نوشتن بود که به‌وسیله پژوهشگر به آزمودنی‌ها ارائه و توسط آزمودنی‌ها تکمیل گردید. بدین‌صورت که از دانش‌آموزان خواسته شد تا تعداد کلماتی که در آن‌ها حروف (ل-م-ج-ق) وجود دارد نام ببرند و تعداد هر کلمه که توسط کودک نامبرده می‌شد و به‌درستی نوشته می‌گردید به‌عنوان یک امتیاز محسوب شد. همچنین برای بررسی اضطراب از پرسشنامه چند بعدی اضطراب کودکان (Kane & et al (2009) استفاده شد. این پرسشنامه دارای ۳۹ گویه بوده و هدف آن ارزیابی اضطراب کودکان است. پرسشنامه مقیاس چندبعدی اضطراب کودکان در ابتدا توسط مارچ و همکاران در سال ۱۹۹۷ ساخته شد، یک ابزار خودگزارشی است که ۳۹ گویه دارد و برای ارزیابی نشانه‌های اضطراب در کودکان استفاده می‌شود.

نمره‌گذاری در این پرسشنامه بر اساس طیف لیکرت است که از ۱ تا ۴ نمره‌گذاری شده است که طیف‌های آن شامل: (هرگز، ۱؛ به‌ندرت، ۲؛ گاهی اوقات، ۳؛ موافقم، ۴) می‌باشند. Kane & et

(۱۳۹۱) هنجاریابی شده است و ویژگی‌های روان‌سنجی آن برای کل مقیاس ضریب آلفای ۰/۸۷ گزارش شده است.

(2009) al نیز کل مقیاس ضریب قابلیت اعتماد ۰/۸۴ به دست آورده‌اند. در ایران نیز این مقیاس توسط مشهدی و همکاران



جلسه اول پیش آزمون
تاریخ پیش آزمون ۱۴۰۱/۱۲/۱۰
تعداد کل دانش آموزان ۳۰ نفر
دانش آموزان گروه ۱ بازی دیجیتال
دانش آموزان گروه ۲ بازی غیر دیجیتال

جلسه اول : پیش آزمون کار میدانی و پژوهشی :

موضوع : تاثیر مقایسه بازی‌های دیجیتالی و غیر دیجیتالی و یادگیری و اضطراب دانش آموزان پایه اول ابتدایی درس فارسی.
با توجه به حروف‌های (ل-م-ق-ج) (لام-میم-قاف-جیم).
ابتدا حروف را معرفی کردیم و به نوبت از دانش آموزان پرسیده شد هر دانش آموز برای هر حرف مورد نظر چند کلمه می‌تواند بسازد و با هر کلمه یک جمله می‌تواند بسازد مشاهده کردیم.
حرف لام مثل : فیل ، لاک لاک پشت ، لبو ، لب ، لیوان
حرف میم مثل : موش ، مار ، مادر ، مهر ، مدرسه
حرف قاف مثل : قورباغه، قم ، قاسم
حرف جیم مثل : جوجه ، جارو ، گنجشک ، جمشید ، جیرجیرک



جلسه دوم
تاریخ ۱۴۰۱/۱۲/۱۵
تعداد کل دانش آموزان ۳۰ نفر
دانش آموزان گروه ۱ بازی دیجیتال
دانش آموزان گروه ۲ بازی غیر دیجیتال
دانش آموزان گروه ۱ بازی دیجیتال

دانش آموزان گروه ۱ بازی دیجیتال:

در دومین جلسه کار میدانی و پژوهشی با توجه به موضوع پایان نامه : تاثیر مقایسه بازی‌های دیجیتالی و غیر دیجیتالی بر یادگیری و اضطراب دانش آموزان پایه اول ابتدایی ، ابتدایی درس فارسی
حرف لام را در پنج مرحله بازی که با برنامه استوری لاین ساخته شده است ، را با دانش آموزان گروه ۱ انجام داده شد. که به صورت انتخاب گزینه درست ، و بصورت کلمه ای و عکس گزینه صحیح را ارسال کنید . و با توجه به تصویر جای خالی را پر کنید و بصورت جمله بندی که جمله سازی کند . در هر مرحله بازی دارای امتیاز سه ستاره طلایی و تایم جوابگویی مد نظر گرفته شده بود تا دانش آموز به مرحله ۵ می‌رسید و این بازی نوبتی هر دانش آموز انجام داده شد و با وسیله تخته هوشمندی که به رایانه وصل کردیم و دانش آموزان این بازی را انجام دادند.

دانش آموزان گروه ۲ بازی غیر دیجیتال (جلسه اول):

در دومین جلسه بازی غیر دیجیتالی که با گروه ۲ کار میدانی و پژوهشی با توجه به حرف لام را با این گروه و تعداد دانش آموزان که ۱۵ نفر بودند انجام دادیم ابتدا بازی لی بازی را در کلاس انجام دادیم ابتدا روند این بازی و قانون این بازی را برای بچه ها توضیح دادیم اسم بازی و تلفظ و شناخت کلمه (لی) بازی کردیم در این بازی حرکت و جنب جوش و هیجان وجود داشت بازی هم بصورت فردی و هم بصورت گروهی جلو بردیم و باعث شد دانش آموزانی که کم رو هستند و با محیط بازی و پژوهشگر کنار آمدن و ثسه لی حوضک را برای دانش آموزان خواندیم.



جلسه سوم
تاریخ ۱۴۰۱/۱۲/ ۲۳
تعداد کل دانش آموزان ۳۰ نفر
دانش آموزان گروه ۱ بازی دیجیتال
دانش آموزان گروه ۲ بازی غیر دیجیتال

در سومین جلسه کار میدانی پژوهش پایان نامه با دانش آموزان پایه اول ابتدایی درس فارسی.

بازی دیجیتالی حروف میم را انجام دادیم که در این حروف و این بازی با توجه به این حروف که دارای ۵ مرحله بازی به صورت گزینه‌ای انتخابی جمله‌ای انجام شد ۱۵ دانش آموز با برنامه استوری لاین بازی دیجیتالی درست شده بود و بصورت فردی دانش آموزان آمدند بازی را ب نوبت انجام دادن.

در جلسه سوم بازی غیر دیجیتالی در گروه دوم حروف میم را اجرا کردیم برای این حرف قصه مورچه و کک را خواندیم که این قصه شامل تکرار و چرخه آموزش کلمات با توجه به تکرار جملات و حروفی که مد نظر بود در قصه وجود داشت گفته می‌شد که قدرت کلمات تکرار کلمات قصه بسیار همراهی می‌کردند و قصه را می‌گفتند تکرار کلمات قدرت کلمات جمله‌بندی ریتم و آهنگین بودن قصه را با دانش آموزان انجام دادیم و بازی ما رو پله را به صورت پنج گروه سه نفره به صورت گروهی بازی کردیم و یک عدد تاس مکعبی و یک پارچه‌ای که بازی ما رو پله بر روی آن شکل داده شده بود با دانش آموزان بازی کردیم.

با توجه به ابزارهایی که در دسترس داشتیم تهیه شده بود و بازی‌های که طراحی شده بود انجام داده شد بود. خجالتی بودن هوش هیجانی اضطراب بچه‌ها رو می‌توانستیم مشاهده کنیم با توجه به زبان بدن و نوع صحبت کردن دانش آموزان توانستیم این موارد را متوجه بشویم.



جلسه چهارم

تاریخ ۱۴۰۲/۰۱/۲۰

تعداد کل دانش آموزان ۳۰ نفر

دانش آموزان گروه ۱ بازی دیجیتالی

دانش آموزان گروه ۱ بازی دیجیتالی :

در جلسه چهارم کار میدانی و پژوهشی بازی دیجیتالی انجام دادیم با گروه ۱ با توجه به برنامه استوری لاین و دانش آموزانی که در گروه ۱ بازی دیجیتالی حرف جیم را جلو بردیم که به صورت ۵ مرحله بازی و امتیاز دادن ۳ ستاره طلایی داده می‌شد در هر مرحله با توجه به درست پاسخ دادن دانش آموزان و سرعت دانش آموزان در تایمی که مد نظر بود گرفته می‌شد و دانش آموزان به صورت نوبتی بازی را انجام میدادند.



جلسه پنجم

تاریخ ۱۴۰۲/۰۱/۲۹

دانش آموزان گروه ۲ بازی غیر دیجیتالی

در جلسه چهارم بازی غیر دیجیتالی با گروه ۲ دانش آموزان پایه اول ابتدایی درس فارسی حروف جیم را انجام دادیم ، که در این جلسه از بین ابزارهایی که در اختیار داشتیم برای هر کودک ۳ وسیله ابزار را انتخاب می‌کردیم و در اختیار دانش آموز قرار می‌دادیم باید در بین سه وسیله که در اختیار داشت آن ابزار که حرف جیم در اون کلمه که ابزار مورد نظر بود و حرف جیم را داشت دانش آموز باید اون ابزار را از بین سه وسیله بیرون می‌کشید و انتخاب می‌کرد و این بازی برای همه دانش آموزان انجام داده شد و ، و قصه جوجه اردک زشت را برای دانش آموزان خواندیم قدرت کلمات گنجه لغات را برای دانش آموزان مد نظر داشتیم با این بازی و قصه گویی حرف جیم را به بچه‌ها آموزش دادیم.



جلسه ششم

تاریخ ۱۴۰۲/۰۲/۰۳

تعداد کل دانش آموزان ۳۰ نفر

دانش آموزان گروه ۱ بازی دیجیتالی

دانش آموزان گروه ۱ بازی دیجیتالی :

در این جلسه کار میدانی با دانش آموزان گروه ۱ بازی دیجیتالی حرف قاف را آموزش دادیم . این بازی نیز در پنج مرحله با استفاده از برنامه استوری لاین انجام شد .

در هر مرحله با توجه به درست پاسخ دادن دانش آموزان و سرعت دانش آموزان در تایمی که مد نظر بود امتیاز داده میشد . و این جلسه به پایان رسید



جلسه هفتم

تاریخ ۱۴۰۲/۰۲/۱۰

دانش آموزان گروه ۲ بازی غیر دیجیتال

دانش آموزان گروه ۲ بازی غیر دیجیتال :

در جلسه هفتم بازی غیر دیجیتالی و کار میدانی و پژوهشی که با گروه ۲ انجام داده شد حرف قاف بود در این جلسه با دانش آموزان بازی قافیم موشک بازی را انجام دادیم که به نوبت یکی از دانش آموزان را از کلاس خارج می کردیم و در کلاس را می بستیم یک شی را اضافه یا کم می کردیم و به نوبت با ۱۵ دانش آموز این بازی را انجام دادیم در بین ۱۵ دانش آموز ۵ دانش آموز را به صورت تصادفی انتخاب کردیم که ۵ ابزار داشتیم در کلاس که این ۵ ابزار به نام های قمقمه ، قاشق ، قند ، قیچی و اسباب بازی قوری که در اختیار داشتیم آن ها را اضافه می کردیم و دانش آموز باید تشخیص می داد چه چیزی به کلاس اضافه شده و نام آن شی و ابزار را بگوید که حرف قاف در این کلمات و ابزار بود و بعد قصه قورباغه و گودال را برای دانش آموزان خواندیم قصه گودال و قورباغه یک قصه تکراری تکرار کلمات و قدرت کلمات بود که با توجه به اینکه گودال و قورباغه در قصه تکرار می شد دانش آموزان باید یک حرکتی را برای قورباغه و یک حرکتی را برای گودال تکرار می کردند . و این بازی را در جلسه هفتم به پایان رساندیم.



جلسه هشتم (پس از آزمون)

تاریخ ۱۴۰۲/۰۲/۰۴

تعداد کل دانش آموزان ۳۰ نفر

دانش آموزان گروه ۱ بازی دیجیتال

دانش آموزان گروه ۲ بازی غیر دیجیتال

در جلسه هشتم پژوهش و کار میدانی در مدرسه شهید حسین لاری که بعد از ۴ جلسه پژوهش میدانی تاثیر با مقایسه بازی دیجیتالی و غیر دیجیتالی بر یادگیری دیجیتالی و غیر دیجیتالی انجام داده شد بعد از آزمون پیش آزمون چهار جلسه بازی دیجیتالی و چهار جلسه بازی غیر دیجیتالی آزمون پس آزمون را انجام دادیم در آزمون پس آزمون از دانش آموزان خواستیم با توجه به چهار حروفی که در اختیار دارند مثل میم لام ، قاف ، جیم باید تعداد کلمات و برای هر کلمه یک جمله بسازند با توجه به گنجینه لغات و روند کار میدانی این پژوهش بعد از این تعداد جلسات آزمون پس آزمون را انجام دادیم با دو گروه یک بازی دیجیتالی گروه ۲ بازی غیر دیجیتالی آزمون پس آزمون را از ۳۰ دانش آموز گرفتیم و برای اضطراب آزمون کینگری با کمک معلمان انجام داده شد برای هر دو گروه جلسه پس آزمون و برای تمام دانش آموزان آزمون کینگری را انجام دادیم .

روش تجزیه و تحلیل داده ها

به منظور تجزیه و تحلیل داده های پژوهش ابتدا اطلاعات مربوط به هر یک از متغیرهای پژوهش استخراج و در جدول اطلاعات کلی تنظیم شد. سپس کلیه اطلاعات با استفاده از رایانه و از طریق نرم افزارهای آماری SPSS نسخه ۲۴ در دو بخش توصیفی و استنباطی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. در آمار توصیفی، شاخص های گرایش مرکزی و پراکندگی مربوط به

متغیرها اندازه گیری شده و مورد بررسی قرار گرفت. در بخش آمار استنباطی برای بررسی نرمال بودن داده ها از آزمون شاپیرو ویلک و برای پیش فرض تساوی واریانس گروه ها از آزمون لوین و سپس به منظور بررسی سؤال های پژوهش و به عبارتی تعمیم نتایج به دست آمده از نمونه ی پژوهش به جامعه آماری، از تی زوجی و تحلیل کوواریانس استفاده شد.

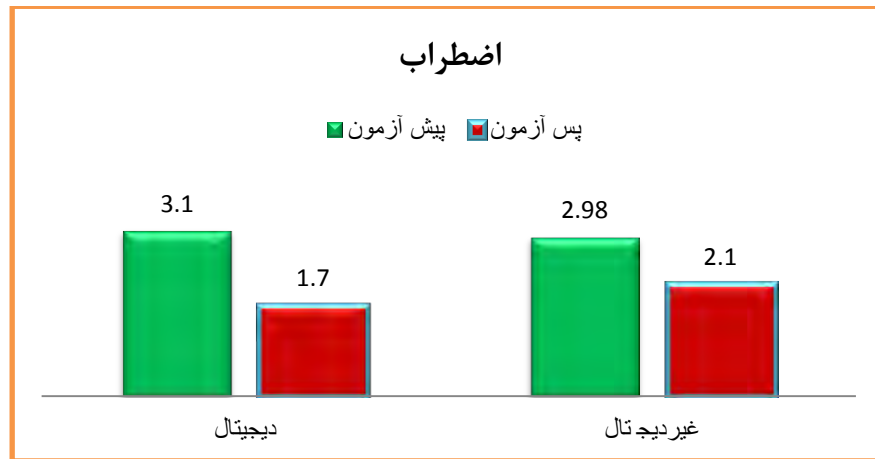
یافته های توصیفی

جدول ۲: میانگین و انحراف معیار اضطراب یادگیری شرکت کنندگان دو گروه در مراحل پیش و پس آزمون

پس آزمون		پیش آزمون		گروه
انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین	
۰/۴۱۲	۱/۷۰	۰/۶۲۵	۳/۱۰	بازی های دیجیتال
۰/۳۲۱	۲/۱۰	۰/۵۶۲	۲/۹۸	بازی های غیر دیجیتال

گروه عملکرد بهتری در مرحله پس آزمون نسبت به پیش آزمون داشته‌اند. به عبارتی سطح اضطراب دو گروه در مرحله پس آزمون کاهش یافته است.

در جدول ۲ میانگین و انحراف معیار اضطراب یادگیری در شرکت‌کنندگان دو گروه در مراحل پیش و پس آزمون ارائه شده است با توجه به نتایج حاصل از جدول مشخص می‌شود که دو



نمودار ۱: میانگین اضطراب یادگیری شرکت‌کنندگان دو گروه در مراحل پیش و پس آزمون

آن آزمون است، بنابراین پیش از به کارگیری آزمون‌های مقتضی پیش‌فرض‌های استفاده از آن بررسی و در صورت تأیید آن به آزمون فرضیه‌ها پرداخته می‌شود.

یافته‌های استنباطی

در این قسمت از تحلیل آماری نتایج حاصل از نمونه آماری به جامعه آماری تعمیم داده می‌شود. به این منظور از آزمون‌های آماری مربوطه استفاده شده است، اما آنچه مسلم است این است که استفاده از هر آزمون آماری منوط به رعایت پیش‌فرض‌های

جدول ۳: نتایج حاصل از آزمون شاپیرو-ویلک جهت بررسی نرمال بودن داده‌ها

شاخص	تعداد	آماره شاپیرو-ویلک	معناداری
اضطراب پس آزمون	۳۰	۰/۸۴۱	*۰/۵۳۸
اضطراب پس آزمون	۳۰	۰/۸۱۲	*۰/۵۴۱

*در سطح $P \geq 0.05$ نرمال است.

اندازه گیری مورد بررسی قرار گرفت. چنانچه سطح معناداری آزمون لوین بیشتر از ۰/۰۵ باشد می‌توان گفت واریانس گروه‌های تحت مطالعه از تجانس برخوردار می‌باشد. بدین معنی که خطای واریانس گروه‌ها با هم برابر بوده و تفاوتی بین آنها وجود ندارد. با توجه به نتایج حاصل از جدول ۴ و معناداری مشاهده شده پیش فرض تساوی واریانس‌ها رعایت شده است.

نتایج جدول ۳ نشان می‌دهد که پیش‌فرض نرمال بودن توزیع داده‌ها در تمامی مؤلفه‌های مربوط به گروه‌های تحقیق که در تجزیه و تحلیل آماری بکار می‌روند نرمال می‌باشند (سطح معناداری $P \geq 0.05$ است و با علامت * نشان داده شده‌اند).

همگنی واریانس‌ها

با استفاده از آزمون لوین همگنی واریانس‌ها در گروه‌های تحت

جدول ۴: نتایج آزمون لوین جهت پیش فرض تساوی واریانس‌ها

مقیاس‌های پژوهش	نسبت F	درجه آزادی اول	درجه آزادی دوم	معناداری (P)
اضطراب پس آزمون	۰/۴۲۰	۱	۲۸	۰/۳۸۶
اضطراب پس آزمون	۲/۲۱	۱	۲۸	۰/۱۲۱

آزمون فرضیه‌ها

فرضیه اول:

فرض صفر: بازی‌های دیجیتال بر اضطراب درس فارسی

دانش‌آموزان کلاس اول ابتدایی اثر ندارد. جهت بررسی این فرضیه از آزمون تی زوجی استفاده شد که نتایج در جدول ۵ ارائه شده است.

جدول ۵. نتایج به‌دست‌آمده از تحلیل درون‌گروهی برای تأثیر بازی‌های دیجیتال بر اضطراب درس فارسی

متغیر	پیش‌آزمون	پس‌آزمون	تعداد	t	df	معناداری
اضطراب	۳/۱۰±۰/۶۳	۱/۷۰±۰/۴۲	۱۵	۷/۶۳	۱۴	* ۰/۰۰۱

*در سطح $P \leq 0.05$ نرمال است

فرضیه دوم:

فرض صفر: بازی‌های غیر دیجیتال بر اضطراب درس فارسی

دانش‌آموزان کلاس اول ابتدایی اثر ندارد. جهت بررسی این فرضیه از آزمون تی زوجی استفاده شد که نتایج در جدول ۶ ارائه شده است.

با توجه به نتایج حاصل از جدول ۵ برای بررسی تأثیر بازی‌های دیجیتال بر اضطراب درس فارسی مشخص می‌شود که تأثیر این بازی‌ها از مرحله پیش‌آزمون تا پس‌آزمون معنی‌دار است. به عبارتی بازی‌های دیجیتال باعث کاهش اضطراب شرکت‌کنندگان در مرحله پس‌آزمون شده است. بنابراین فرض صفر رد و فرض تحقیق تأیید می‌گردد.

جدول ۶ نتایج به‌دست‌آمده از تحلیل درون‌گروهی برای تأثیر بازی‌های غیر دیجیتال بر اضطراب درس فارسی

متغیر	پیش‌آزمون	پس‌آزمون	تعداد	t	df	معناداری
اضطراب	۲/۹۸±۰/۵۴	۲/۱۰±۰/۳۲	۱۵	۴/۳۶	۱۴	* ۰/۰۰۷

*معناداری در سطح $P \leq 0.05$

فرضیه سوم:

فرض صفر: بین بازی‌های دیجیتال با غیر دیجیتال بر

اضطراب درس فارسی دانش‌آموزان کلاس اول ابتدایی تفاوت وجود ندارد.

با توجه به اینکه در این پژوهش دو گروه داریم که در مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون باهم مقایسه می‌شوند جهت بررسی این فرضیه از تحلیل کوواریانس استفاده شد که نتایج در جدول زیر ارائه شده است.

با توجه به نتایج حاصل از جدول ۶ برای بررسی تأثیر بازی‌های غیر دیجیتال بر اضطراب درس فارسی مشخص می‌شود که تأثیر این بازی‌ها از مرحله پیش‌آزمون تا پس‌آزمون معنی‌دار است. به عبارتی بازی‌های دیجیتال باعث کاهش اضطراب شرکت‌کنندگان در مرحله پس‌آزمون شده است بنابراین فرض صفر رد و فرض تحقیق تأیید می‌گردد.

جدول ۷. نتایج تحلیل کوواریانس دو گروه برای مقایسه اضطراب درس فارسی

متغیرها	میانگین مجزورات	درجه آزادی	F	معناداری	میزان تأثیر	توان آماری
پیش‌آزمون	۲۳/۷۵	۱	۱۶/۳۲	۰/۰۰۱	۰/۴۸۲	۰/۹۹۱
گروه	۲۰/۱۹	۱	۱۳/۲۶	۰/۰۰۱	۰/۴۲۱	۰/۹۸۲

توجه به نتایج مشخص می‌شود که گروه بازی‌های دیجیتال عملکرد بهتری داشته است.

بحث

نتایج به‌دست‌آمده از آزمون تی زوجی نشان داد که تأثیر بازی‌های دیجیتال بر اضطراب دانش‌آموزان کلاس اول ابتدایی

جدول ۷ نشان می‌دهد، بین میانگین باقیمانده نمرات اضطراب درس فارسی آزمودنی‌ها برحسب عضویت گروه‌ها (دو گروه بازی دیجیتال و گروه بازی غیر دیجیتال) تفاوت معنی‌داری مشاهده شد ($P < 0.05$). لذا فرض صفر رد می‌شود. میزان این تأثیر ۴۸ درصد بوده است، توان آماری برابر با ۹۹ حاکی از دقت آماری بسیار بالای این آزمون و کفایت حجم نمونه است؛ بنابراین با

احساس اینکه در معرض ارزیابی منفی دیگران قرار دارد به تدریج در او کمرنگ می‌گردد؛ زیرا احساس می‌کند که سایر کودکان نیز به‌مانند او در انجام فعالیت‌ها ممکن است اشتباه کنند و از این روی حس می‌کند که اعمال و رفتاری طبیعی است. همین تعامل با کودکان هم‌سن‌وسال در فرآیند بازی درمانگری، سبب می‌شود تا در کودک میزان اضطرابش کاهش یابد. علاوه بر این بچه‌ها به‌صورت داوطلبانه و بدون جهت‌گیری خاص در بازی شرکت می‌کردند که این سبک مشارکت برای کودکان هیجان و لذت زیادی دارد و باعث کاهش اضطراب می‌شود.

نتایج به‌دست‌آمده از آزمون تحلیل کورایانس نشان داد که بین بازی‌های دیجیتال و غیر دیجیتال بر اضطراب درس فارسی تفاوت وجود دارد و شرکت‌کنندگان در گروه دیجیتال عملکرد بهتری داشتند. نتایج این بخش از پژوهش هم‌راستا با پژوهش‌های مقدسی (۱۴۰۱) و Daugherty (2006) است. در واقع بازی‌های آموزشی رایانه‌ای با دارا بودن ویژگی رقابتی، پیچیدگی، آزمایش‌پذیری، مشاهده‌شدنی، انعطاف‌پذیری، خود‌پویایی، محتوای غنی و توانایی پاسخگویی به نیازهای فراگیران تأثیر فراوانی بر خلاقیت، ارتقاء یادگیری، تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره‌مندی، گسترش جهان‌بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ، مهارت‌های حساب و خواندن، افزایش انگیزه و اشتیاق کودکان، بیان احساسات و افزایش خزانه لغات و مفاهیم، فراگرفتن راهبردهای تصمیم‌یافته یادگیری، بهبود تجسم فضایی، افزایش مهارت انتزاعی فراگیران می‌گذارد. علاوه بر این بازی‌های رایانه‌ای آموزشی ضمن استفاده کردن از ویژگی‌های انگیزشی بازی‌های رایانه‌ای و بهره‌مندی از قوانین و اصول یادگیری نظیر فوریت تقویت می‌توانند، در افزایش پیشرفت یادگیری و کاهش اضطراب مؤثر باشد.

نتیجه‌گیری

نتایج حاصل از آزمون تی زوجی نشان داد که اثر بازی‌های دیجیتال بر اضطراب درس فارسی از مرحله پیش‌آزمون تا پس‌آزمون معنی‌دار است، به عبارتی شرکت‌کنندگان در گروه بازی‌های دیجیتال در مرحله پس‌آزمون عملکرد بهتری داشتند. نتایج حاصل از آزمون تی زوجی نشان داد که اثر بازی‌های غیردیجیتال بر اضطراب درس فارسی از مرحله پیش‌آزمون تا پس‌آزمون معنی‌دار است، به عبارتی شرکت‌کنندگان در گروه بازی‌های دیجیتال در مرحله پس‌آزمون عملکرد بهتری داشتند. نتایج تحلیل کوواریانس نشان داد، بین میانگین باقیمانده نمرات اضطراب درس فارسی آزمودنی‌ها برحسب عضویت گروه‌ها (دو

معنادار است و شرکت‌کنندگان در این گروه در مرحله پس‌آزمون عملکرد بهتری نسبت به پیش‌آزمون داشتند. یافته‌های این پژوهش در راستای یافته‌های منطقی (۱۳۸۶) است. چنانکه این مؤلفان در پژوهش‌های خود به‌صورت کلی‌تر نشان داده‌اند که بازی‌درمانی دارای تأثیرات مثبت بر روی سازگاری اجتماعی و روان‌شناختی کودکان، مراحل گوناگون رشد آنان و افزایش سطح اعتمادبه‌نفس بوده است. به‌طور کلی افراد منبع موفقیت و شکست‌های خود را ناشی از عوامل درونی یا عوامل بیرونی می‌دانند، در صورتی‌که فرد موفقیت‌ها و شکست‌های خود را ناشی از عوامل بیرونی احساس می‌کند که بر مسائل تأثیر خاصی ندارد و این مسائل خارج از کنترل او هستند اما در صورتی‌که احساس کنند که موفقیت‌ها و شکست‌ها آنان ناشی از عوامل درونی است احساس می‌کنند که بر مسائل کنترل دارند و در قبال نتیجه خود را مسئول می‌دانند. این امر تحت تأثیر عوامل مختلفی است و به‌نوعی تحت فقط تأثیر یک عامل نیست. به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای بر کنترل شخصی در حل مسئله تأثیر بگذارند در نتیجه باعث کاهش اضطراب کودکان می‌شوند. در پایان می‌توان اشاره کرد که انجام بازی در محیط دیجیتال برای شرکت‌کنندگان بسیار جذاب و لذت‌بخش بود. وقتی کارهای لذت‌بخشی مانند تماشای برنامه‌های تلویزیونی سرگرم‌کننده، گفت‌وگو با دیگران یا بازی‌های ویدئویی انجام می‌دهیم، به چیزی غیر از کاری که انجام می‌دهیم فکر نمی‌کنیم. ذهن ما کامل درگیر فعالیتی می‌شود که انجام می‌دهیم و روی چیز دیگری تمرکز نمی‌کند؛ بنابراین انجام کارهای جذاب و لذت‌بخش یکی از بهترین راه‌های کاهش اضطراب است.

نتایج به‌دست‌آمده از آزمون تی زوجی نشان داد که تأثیر بازی‌های غیردیجیتال بر اضطراب دانش‌آموزان کلاس اول ابتدایی معنادار است و شرکت‌کنندگان در این گروه در مرحله پس‌آزمون عملکرد بهتری نسبت به پیش‌آزمون داشتند. این یافته به‌نوعی همسو است با نتیجه تحقیق آقاچان بیگی و شریف‌درآمدی (۱۳۹۴) که ادعا می‌کنند شن‌بازی درمانگری در کاهش اضطراب دانش‌آموزان مؤثر بوده است. همچنین هم‌راستا است با نتیجه تحقیق صریحی و همکاران (۱۳۹۴) و باقری و همکاران (۱۳۹۵) که نشان می‌دهند که بازی‌درمانی بر کاهش مشکلات رفتاری کودکان اثربخشی دارد. علاوه بر این‌ها، Chilamakuri & et al (2014) نیز نشان می‌دهند که بازی درمانگری باعث کاهش اضطراب در کودکان می‌شود.

وقتی کودک وارد فرآیند بازی می‌شود، به تدریج از بازی‌های انفرادی وارد بازی‌های دوفره و سپس دسته‌جمعی می‌شود و این سبب می‌شود تا رفته‌رفته کودک احساس امنیت کند و

تشکر و قدردانی

پژوهشگران مراتب قدردانی و تشکر خود را از کلیه شرکت‌کنندگان این پژوهش که با استقبال و بردباری، در روند استخراج نتایج همکاری نمودند، اعلام می‌دارند.

تعارض منافع

نویسندگان این مطالعه هیچ گونه تعارض منافی در انجام و نگارش آن ندارند.

منابع فارسی

- اعظمی، محمود، جعفری، علیرضا. (۱۳۸۷). نقش بازی در پیشرفت تحصیلی (زبان آموزی) دانش آموزان پایه سوم ابتدایی شهر تهران. علوم رفتاری، ۱(۲): ۳۰-۹.
- آقاجانیگی، مهشید؛ شریفی درآمدی، پرویز (۱۳۹۴) اثربخشی شن بازی درمانی بر اضطراب و پرخاشگری کودکان ۱ تا ۴ سال". در اولین کنگره علمی - پژوهشی سراسری توسعه و ترویج علوم تربیتی و روانشناسی، جامعه شناسی و علوم فرهنگی - اجتماعی ایران. ۱۲ شهریورماه ۱۳۹۴. تهران: انجمن علمی توسعه و ترویج علوم و فنون بنیادین.
- باقری، ناصر؛ شهنی بیالق، منیجه؛ عالیپور، سیروس؛ زرگر، یدالله (۱۳۹۵) اثربخشی بازی درمانی مبتنی بر فعالیت گروهی مدرسه - محور بر مشکلات رفتاری دانش آموزان پسر دوره ی ابتدایی شهرکرد". مجله دانش علوم پزشکی شهرکرد، ۱۹ (۱) ۱۵۷-۱۴۸.
- تمنایی فر، گندمی. (۱۳۹۰). رابطه انگیزه پیشرفت با پیشرفت تحصیلی در دانشجویان. دو ماهنامه علمی-پژوهشی راهبردهای آموزش در علوم پزشکی، ۴(۱)، ۱۵-۱۹.
- درتاج، فریبرز (۱۳۹۲). مقایسه تأثیر دو روش آموزش به شیوه بازی و سنتی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش آموزان. مجله روانشناسی مدرسه.
- سیف، امین. (۱۳۸۸). بررسی رابطه دلبستگی به خدا و سلامت روان در والدین کودکان استثنایی و عادی شهر همدان سال تحصیلی ۱۳۸۸-۱۳۸۷. روانشناسی افراد استثنایی، ۲(۶)، ۲۰-۱.
- صریحی، نفیسه؛ پورنسایی، غزل سادات؛ نیک اخالق، مهناز (۱۳۹۵). اثربخشی بازی درمانی گروهی بر مشکلات رفتاری کودکان پیش دبستانی". فصلنامه روانشناسی تحلیلی - شناختی، ۳(۳۳)، ۴۱-۴۳.
- مشهدی، سلطانی شال، میردورقی، بهرامی، بتول. (۱۳۹۱). ویژگیهای روانسنجی مقیاس چندبعدی اضطراب کودکان. فصلنامه روان‌شناسی کاربردی، ۶(۳).
- مقدسی، رویاسادات (۱۴۰۱). تأثیر بازی درمانی بر اضطراب کودکان تک والدی. ایده‌های نوین روانشناسی. دوره ۱۴ شماره ۱۸.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۱). تأثیر آموزش خلاقیت بر دانش آموزان پیش‌دبستان و دبستانی. مجله پژوهش‌های برنامه درسی.

گروه بازی دیجیتال و گروه بازی غیر دیجیتال) تفاوت معنی‌داری مشاهده شد ($P < 0/05$). میزان این تأثیر ۴۸ درصد بوده است، توان آماری برابر با ۹۹ حاکی از دقت آماری بسیار بالای این آزمون و کفایت حجم نمونه است؛ بنابراین با توجه به نتایج مشخص می‌شود که گروه بازی‌های دیجیتال عملکرد بهتری داشته است.

هدف اصلی این پژوهش بررسی تأثیر بازی‌های دیجیتال با غیر دیجیتال بر اضطراب درس فارسی دانش آموزان کلاس اول ابتدایی شهر تهران بوده است. بر اساس نتایج به‌دست‌آمده، بازی‌های دیجیتال و غیر دیجیتال بر اضطراب درس فارسی دانش آموزان کلاس اول ابتدایی شهر تهران مؤثر بود؛ اما تأثیر بازی‌های دیجیتال بر اضطراب درس فارسی دانش آموزان کلاس اول ابتدایی از تأثیر بازی غیر دیجیتال بیشتر بوده است. شناخت انواع بازی‌های رایانه‌ای به‌ویژه جایگاه بازی آموزشی رایانه‌ای در نظام آموزشی کشور و استفاده از آن به‌عنوان ابزار کمک‌آموزشی در این برهه از زمان ضروری به نظر می‌رسد. کودکان در خلال بازی‌ها به‌ویژه بازی‌های آموزشی به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌نمایند. بازی به کودک کمک می‌کند تا دنیایی را که در آن زندگی می‌کند، بشناسد، بفهمد، کنترل کند و میان واقعیت و تخیل فرق بگذارد. بازی‌های دیجیتال می‌تواند ظرفیت ذهنی بازیکنان را بهبود ببخشد. چراکه فرد هنگام بازی باید شش‌دانگ حواسش برای اتفاقاتی که در جریان بازی رخ می‌دهد جمع باشد و این به تقویت ظرفیت ذهنی وی کمک می‌کند. البته نوع بازی هم مهم است. زمانی که کاربر بازی‌ای را انتخاب کند که به استراتژی و نقش‌آفرینی نیاز داشته باشد، این کمک می‌کند مهارت‌های حل مسئله افزایش پیدا کند. برای مثال بازی‌های اکشن اثرات عمیقی بر ذهن فرد می‌گذارد. چراکه کاربر سرعت عمل بالایی در انجام بازی باید داشته باشد، اتفاقات پیرامون را در ذهنش ثبت و این اطلاعات را در ذهن خود جاگذاری کرده تا در مواجهه با تغییرات و اتفاقات احتمالی، تصمیمات درستی را در لحظه اتخاذ کند. در پایان با توجه به نتایج پژوهش می‌توان گفت استفاده از بازی‌های دیجیتال می‌تواند اثرات مفیدی بر یادگیری و اضطراب دانش آموزان داشته باشد.

موازین اخلاقی

در این مطالعه اصول اخلاق در پژوهش شامل اخذ رضایت آگاهانه از شرکت‌کنندگان و حفظ اطلاعات محرمانه آنها رعایت گردیده است.

- two teaching methods, game-based and traditional, on students' motivation and academic progress in mathematics. *Journal of School Psychology*. [Persian]
- Daugherty, Y. N. (2006). *An Exploration of African American Male College Students' Perceptions of Factors that Contribute to Their Academic Success* (Doctoral dissertation, Cleveland State University).
- explicit, n; Pournasai, G; Nik Akhlak, M. (2015). Effectiveness of group play therapy on behavioral problems of preschool children". *Analytical-Cognitive Psychology Quarterly*, 3(23). 41-43. [Persian]
- Judo and Abiona (2018). The potential power of play in second language academic writing. *Journal of Second Language Writing*, 53, 100833.
- Kane, G. (2009). *Transition from preschool to primary school*. Dublin: National Council for Curriculum and Assessment.
- Logical, M. (2011). The effect of creativity training on preschool and primary school students. *Journal of Curriculum Research*. [Persian]
- Manteghi M. (2011). The effect of creativity training on preschool and primary school students. *Journal of Curriculum Research*. [Persian]
- Mashhadi, Soltani Shal, Mirduraghi, Bahrami. (2011). Psychometric properties of children's multidimensional anxiety scale. *Applied Psychology Quarterly*, 6(2). [Persian]
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*, 29, 171-173.
- Mayer, R. E., & Clark, C. I. (2011). Adding instructional features that promote learning in a game-like environment. *Journal of Educational Computing Research*, 42(3), 241-265.
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2009). *Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning studies*. US Department of Education.
- Mogaddasi, R. (2022). The effect of play therapy on the anxiety of single-parent children. *New ideas of psychology*. 14, 18.
- Moghdisi, R. (2022). The effect of play therapy on the anxiety of single-parent children. *New ideas of psychology*. Volume
- Aghajan Beigi, M.; Sharifi Darmaradi, P. (2014) The effectiveness of sand play therapy for anxiety and aggression in children aged 1 to 4 years. In the first nationwide scientific-research congress on the development and promotion of educational sciences and psychology, sociology and cultural-social sciences of Iran. 12 Shahrivar, 2014. Tehran. Scientific association for the development and promotion of basic sciences and techniques. [Persian]
- 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.
- Azami, M, Jafari, A. (2008). The role of games in the academic progress (language learning) of the third grade elementary school students in Tehran. *Behavioral Sciences*, 1(2): 9-30. [Persian]
- Bagheri, N; Shahni Yalaq, M.; Alipour, S.; Zargar, Y. (2016) Effectiveness of play therapy based on school-based group activity on behavioral problems of Shahrekord elementary school boys". *Shahrekord Medical Science Journal*, 19 (1) 157-148. [Persian]
- Brassard, M. R., & Boehm, A. E. (2011). *Preschool assessment: Principles and practices*. Guilford Press.
- Chia-Chen Chen* and Hsing-Ying Tu (2021). The Effect of Digital Game-Based Learning on Learning Motivation and Performance Under Social Cognitive Theory and Entrepreneurial Thinking: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.750711>
- Chilamakuri S, Nuvvula S, Sunkara N. (2014). "Play Therapy in Pediatric Dentistry". *Journal of Paediatr Dent*. 2014; 2(1), 28.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. San Francisco: Pfeiffer.
- Cohen, E., & Viola, J. (2022). The Role of Pedagogy and the Curriculum in University Students' Sense of Belonging. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 19(4), 6.
- Dartaj, F. (2012). Comparison of the effect of

- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in education: A board game approach to knowledge acquisition. *Procedia Computer Science*, 99, 101-116.
- Tsay, C. H., Kofinas, A. Luo, J. (2018). Enhancing student learning experience with technology-mediated gamification: An empirical study. *Computer and Education*, 121, 1-17.
- Wang, J. H., Gamble, J. H., and Yang, C. (2020). Mobile sensor-based community gaming for improving vocational students' sleep and academic outcomes. *Comp. Educ.* 151:103812. doi: 10.1016/j.compedu.2020.103812.
- Woldearegai, B.T; Das, B. (2019) "Parenting Styles as a Function of Academic Achievement," *The Journal of Social Sciences Research, Academic Research Publishing Group*, 5(1): 780-787.
- 14, Number 18.
- Prensky, E. Obenza, B., & Obenza-Tanudtanud, D. M. (2022). Perspectives on the Role of Games and Gamification in Classroom Practice: Insights from Classroom Practitioners and Pupils in South Africa. *Journal of Educational Studies*, 21(3), 124-145.
- Saif, A, (2008). Investigating the relationship between attachment to God and mental health in parents of exceptional and normal children in Hamadan city, academic year 2008-2009. *Psychology of exceptional people*, 2(6), 1-20. [Persian]
- Sarihi N, Pournesaei, G; Nik Khalegh, M. (2015). Effectiveness of group play therapy on behavioral problems of preschool children". *Analytical-Cognitive Psychology Quarterly*, 3(23). 41-43. [Persian]
- Stančík, M., Ságová, I., Kantorová, E., & Mokáň, M. (2017). The role of vaspin as a predictor of coronary angiography result in SCAD (stable coronary artery disease) patients. *BMC Cardiovascular Disorders*, 17, 1-9.
- Tamanaifer, Gandomi. (2011). The relationship between achievement motivation and academic achievement in students. *Bimonthly scientific-research journal of educational strategies in medical sciences*, 4(1), 15-19. [Persian]

