

بازی‌های آموزشی و تأثیر آن بر فرایند یاددهی - یادگیری دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی آموزش پذیر

آسیه اخواست / کارشناس ارشد روانشناسی و آموزش کودکان استثنایی

چکیده

برخوردار است. از این روش‌های استفاده است اولیا و مربیان همواره توجه خاصی نسبت به این امر مهم داشته باشند (افروز، ۱۳۷۹).

مقدمه

هر گاه بازی به عنوان وسیله‌ای جهت کسب لذت و انجام فعالیت از طرف کودک و به قصد فراهم آوردن امکاناتی جهت تعامل با محیط انجام گیرد به آن بازی آموزشی می‌گوییم. بازی‌های آموزشی به قصد آموزش هدفی خاص، باید از پیش طرح‌ریزی شده باشند و بر این اساس فراگیر موظف است تمامی مراحل طرح‌ریزی شده را گام به گام و به صورت اجباری طی کند، بنابراین دیگر نمی‌تواند به طور کامل بازی نامیده شود (مهجور، ۱۳۸۶).

با اینکه از زمان میشل منتنی^۵ فیلسوف و مربی بزرگ دوره‌ی رنسانس بازی مورد توجه خاص دانشمندان آموزش و پرورش بوده است، ولی در هیچ عصری به اندازه‌ی زمان ما بازی مورد مطالعه و پژوهش دقیق روان‌شناسان واقع نشده است. پژوهش‌های جدید نشان داده است که بازی تأثیر بسیاری در رشد بدنی و ذهنی کودکان دارد (ماجستی^۶، ۱۳۷۳).

امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به وسیله‌ی پژوهش‌های گسترده، کاملاً مورد تأیید قرار گرفته است. بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی، اجتماعی تأثیر می‌گذارد و

در دهه‌ی (۱۹۶۰) بازی‌های آموزشی^۱ توجه بسیاری از رهبران آموزشی را به خود جلب کردند و آنها ارزش رویکرد آموزشی تجربی در افزایش انگیزه و فهم دانش-آموزان در محیط‌های آموزشی را مورد توجه قرار دادند (لیمن سون^۲، ۱۹۹۹؛ به نقل از بورن هید^۳، ۲۰۰۶).

در طی دهه‌ی (۱۹۸۰) بیشتر پژوهشگران استفاده از بازی‌های آموزشی را در کلاس مورد بررسی و تحلیل قرار دادند. و اظهار داشتند که بازی‌ها در انتقال مفاهیم در محیط‌های یادگیری قدرتمند هستند و باید عناصر یادگیری مشارکتی از قبیل رقابت، تهییج، کنجکاوی، خلاقیت برای تولید یک محیط یادگیری متفاوت درون یک بازی تجربی جای داده شوند (همان منبع).

همه‌ی کودکان بازی را دوست دارند، در این میان کودکان و نوجوانان کم‌توان ذهنی^۴ عمدتاً به دلایل مختلف از جمله احساس گریز از کلاس‌ها و برنامه‌های درسی و فعالیت‌های جدی که معمولاً منجر به ارزیابی و نقادی می‌شود، شیفتگی خاصی نسبت به بازی از خود نشان می‌دهند و بیشترین توان و انرژی خویش را در حال بازی به نمایش می‌گذارند. توجه به این ویژگی خاص، استفاده‌ی مطلوب از موقعیت‌ها و فرصت‌های خوشایند بازی برای انتقال پیام آموزشی، به صورت مستقیم و غیرمستقیم، به شیوه‌ی کلامی یا غیرکلامی و گسترش کنش‌های شناختی، توسعه‌ی مهارت‌های حرکتی و تعمیق مسئولیت‌پذیری اجتماعی، از اهمیت فوق‌العاده‌ای



ویژگی‌های یادگیری دانش‌آموزان کم توان ذهنی

در میان نظام‌های آموزش و پرورش، مدارس مربوط به دانش‌آموزان کم توان ذهنی با مشکلات زیادی در حوزه آموزش و پرورش این کودکان مواجه هستند. کودکان کم توان ذهنی عمدتاً دچار ضعف چشمگیر انگیزشی هستند، در آموزش و پرورش و توان-بخشی این کودکان می‌بایست بیش از هر چیز دیگر به این امر مهم توجه نمود، چرا که ظرفیت واقعی ذهنی و رفتار هوشمندانه‌ی قابل انتظار از ایشان، فقط زمانی می‌تواند متبلور گردد که این کودکان از بیشترین آمادگی روانی و بالاترین انگیزه برخوردار باشند. بدیهی است که کانون شاد خانواده، کلاس درس پرنشاط، بهره‌گیری از وسایل دیداری-شنیداری، رایانه‌های آموزشی، هنرهای نمایشی، بازی و حرکات ورزشی منظم و گروهی، از عوامل مهم در برانگیختگی روانی است (افروز، ۱۳۷۹).

کودکان کم توان ذهنی آموزش‌پذیر که به تدریج وارد برنامه‌ی آموزشی رسمی مدرسه می‌شوند، طبیعی است که نسبت به سایر همسالان خود در امر یادگیری و کسب مهارت‌های لازم کندتر هستند. نه تنها خیلی دیر

دارای ارزش تشخیصی و درمانی نیز می‌باشد (مقدم، ۱۳۸۶).

بازی یک امر بدون حضور ذهن یا بدون ساخت نیست، بلکه بخش جدایی‌ناپذیری از زندگی ماست. وسیله‌ی مؤثری برای کارکرد بهینه، مؤثر در بزرگسالی و فراگیری رشد شناختی است (هولزینگا^۷، ۱۹۵۰؛ به نقل از مونگیلو^۸، ۲۰۰۶). انجام بازی صرفاً عامل افزایش یادگیری و رشد هوشی نخواهد بود بلکه پیروی از قواعد، اصول و بازی‌های آموزشی و ... برای رشد هوشی الزامی است (مهجور، ۱۳۸۶).

بر اساس نظریات "پیازه و ویگوتسکی"^۹ بازی اصلی‌ترین عامل رشد شناختی کودک است. همچنین یکی از پاک‌ترین روش‌های فکری قابل دسترس برای خردسالان می‌باشد. کودکان در قالب بازی با درک واقعیت‌ها و کنترل مهارت‌های شخصی به تعادل دست می‌یابند (انگجی و عسگری، ۱۳۸۵).

کودکان در خلال بازی‌ها به ویژه بازی‌های 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 کودک با هر اندازه استعداد و توانایی امکان‌پذیر است (انگجی و عسگری، ۱۳۸۵).

بسیاری از مربیان آموزش و پرورش به نقش بازی به عنوان یکی از مطلوب‌ترین عوامل آموزش و پرورش اشاره کرده‌اند. مونته‌سوری^{۱۰}، فروبل^{۱۱}، دکرولی^{۱۲}، پیازه و گانه از جمله کسانی هستند که برای آموزش مفاهیم آموزشی به کودکان از بازی‌های آموزشی استفاده می‌کردند و استفاده از آن را به عنوان عمده‌ترین وسیله‌ی آموزش کودک برای یادگیری موضوعات مختلف مورد تأکید قرار داده‌اند.

بازی می‌شوند که می‌تواند به ایجاد جامعه‌ای در بین افراد درگیر در بازی کمک کند و یادگیری متمرکز بر دانش‌آموزان را ارتقاء دهد (گلندون و الریچ^{۱۸}، ۲۰۰۵). آدامز^{۱۹} (۱۹۷۳) و هستاد^{۲۰}، (۱۹۹۱) معتقد بودند، بازی‌های آموزشی می‌توانند یادگیری دانش‌آموزان را تسهیل کنند و موجب مشارکت فعال دانش‌آموزان در کلاس درس شوند (فرانکلین، پیت و لويس^{۲۱}، ۲۰۰۳). معلمان مدارس کم‌توان ذهنی همواره اظهار می‌دارند که با وجود صرف وقت و انرژی فراوان، نتیجه‌ی یادگیری این کودکان رضایت‌بخش نیست. از آن جایی که انتخاب روش تدریس مناسب یکی از اصول اساسی آموزش به شمار می‌رود، استفاده از بازی که توسط سازمان‌های آموزشی به عنوان یک روش تدریس به طور رسمی پذیرفته شده است و اثر مثبت آن بر آموزش، رشد جسمی، ذهنی، اجتماعی و افزایش انگیزه‌ی کودکان به اثبات رسیده، می‌تواند در آموزش به این کودکان مؤثر واقع شود.

دلایلی بر استفاده از بازی‌های آموزشی:

بازی‌های آموزشی راهبردی معنی‌دار و مؤثر برای آموزش و یادگیری هستند. بازی‌ها دارای تأثیر مثبتی روی دانش‌آموزان در حوزه‌های زیر است:

۱. ارتقاء یادگیری دانش‌آموزان با یک رویکرد آموزشی ویژه: بلاند^{۲۲} (۱۹۹۶) دریافت که بازی‌ها وسیله‌ای آموزشی مستقیمی هستند و بر استفاده از آنها برای آموزش دانش‌آموزان تأکید داشت (لو^{۲۳}، ۱۹۹۸؛ به نقل از بون هید، ۲۰۰۶).
۲. تشویق دانش‌آموزان: متون متعددی وجود دارد که بازی‌های آموزشی را عنصر کلیدی انگیزش دانش‌آموزان در نظر می‌گیرند (دراک من، ۱۹۹۵؛ به نقل از مونگیلو، ۲۰۰۶).

یاد می‌گیرند، بلکه برخی دیرآموز هستند. از این رو، معلم نیاز به زمان و صبر بیشتری خواهد داشت تا بخش ساده‌ای از برنامه‌ی آموزشی مورد نظر را آموزش دهد. معلم کودکان کم‌توان ذهنی در برنامه‌ریزی و روش‌های آموزشی خود باید به اصولی چون فراهم آوردن تجربیات متنوع آموزشی متناسب با سن ذهنی کودک، کمک به دانش‌آموز در انتخاب فعالیت‌های جالب و خوشایند، سعی در استفاده از موقعیت‌ها و موضوعات آموزشی ملموس و عینی، بهره‌گیری از هنر و بازی‌های مختلف برای ارائه‌ی برنامه‌ی آموزشی جالب و متنوع و ... توجه نماید (همان منبع).

بر اساس نظریات "پیاز" و ویگوتسکی"

بازی اصلی‌ترین عامل رشد شناختی کودک است. همپنین یکی از پاک‌ترین روش‌های فکری قابل دسترس برای فردسالان می‌باشد. کودکان در قالب بازی با درک واقعیت‌ها و کنترل مهارت‌های شخصی به تعادل دست می‌یابند

بسیاری از مریبان آموزشی براین باورند که بازی‌های آموزشی برای ایجاد انگیزه در تجربه‌ی مهارت‌ها و اطلاعات جدید مؤثر هستند. آنها اظهار داشتند که بازی‌های آموزشی انگیزشی هستند، زیرا باعث علاقه، هیجان و لذت زیادی می‌شوند، و برای درگیر شدن دانش‌آموزان در فعالیت‌های یادگیری لازم هستند (کلمن^{۲۴}، ۱۹۶۸؛ ارنست^{۲۵}، ۱۹۸۶؛ راکز، کوتزمن^{۲۶}، ۱۹۸۲؛ به نقل از کلین و فری تیج^{۲۷}، ۱۹۹۱). بال^{۲۸} (۱۹۷۶) معتقد بود، بازی‌های آموزشی موجب تعامل اجتماعی و بهبود مهارت‌های اجتماعی در طی

لوولان^{۲۸}، ۲۰۰۵).
۸. دستیابی به بعد عاطفی: بلاند (۱۹۹۶) دریافت که چگونه بازی‌ها در دستیابی به اهداف عاطفی مؤثر هستند. فرض بر این است که بازی‌های آموزشی به دلیل لذت بخش نمودن محیط‌های آموزشی قادر به دستیابی به چنین مهمی هستند (لو، ۱۹۹۸؛ به نقل از بورن هید، ۲۰۰۶).

فواید بازی‌های آموزشی

مربیان و پژوهشگران آموزشی مزایای گسترده‌ای را در ادغام بازی‌های آموزشی در محیط یادگیری ذکر کرده‌اند (میدمنت و برون استین^{۲۹}، ۱۹۷۳؛ به نقل از آندرسون^{۳۰}، ۱۹۹۸).

۱. بازی‌ها بی‌همتا و سرگرم‌کننده هستند و شیوه‌های متفاوت ارائه‌ی مطالب درسی را به دانش‌آموزان نشان می‌دهند. بسیاری از مطالعات اولیه در خصوص بازی، بر افزایش معنی‌دار انگیزش دانش‌آموز، علاقه و مشارکت وی هنگام استفاده از بازی به عنوان ابزار آموزشی در کلاس درس تأکید کرده‌اند (داستین^{۳۱}، ۱۹۷۷؛ گرین بلات و دیوک^{۳۲}، ۱۹۸۱؛ تیاگاراگان^{۳۳}، ۱۹۷۳؛ به نقل از کرک^{۳۴}، ۲۰۰۴).

۲. بازی‌های آموزشی موجب افزایش حفظ مطالب و کاربرد مهارتی درازمدت توسط دانش‌آموزان می‌شوند (گرین بلات، ۱۹۸۸؛ اسپچت^{۳۵}، ۱۹۹۱؛ به نقل از کاشی بوچی و ساکاموتو^{۳۶}، ۲۰۰۱).

۳. بازی‌های آموزشی به دانش‌آموزان کمک می‌کنند تا فاصله‌ی بین نظریه و تجربه را پیمایند و منجر به کاربرد آتی مهارت‌های قانون‌مدار می‌شوند (کرینز^{۳۷}، ۲۰۰۳).

۴. پژوهش‌های آموزشی بر اهمیت هیجان‌ات در یادگیری و رشد دانش‌آموزان تأکید کرده‌اند. بازی‌ها

۳. **متناسب با سبک‌های مختلف یادگیری فردی**
دانش‌آموزان: بازی‌های آموزشی با متناسب شدن با سبک‌های یادگیری فردی دانش‌آموزان موجب یادگیری بیشتری می‌شوند. جنبه‌های معینی از بازی تبدیل به موقعیت یادگیری شخصی می‌شود که در آن دانش‌آموز تصمیم‌گیری می‌کند و سپس در طی بازی به آن پاسخ می‌دهد (فرانکلین، پیت و لوئیس، ۲۰۰۳).

۴. **اجتماعی شدن دانش‌آموزان:** بازی نقش عمده‌ای در اجتماعی شدن افراد ایفا می‌کند که عموماً محیطی غیر تهاجمی و بازی‌گونه فراهم می‌کند که در آن دانش‌آموزان می‌توانند مهارت‌های گروهی را یاد بگیرند (سیدنر^{۳۴}، ۱۹۷۸؛ به نقل از بورن هید، ۲۰۰۶).

۵. **ارتقاء یادگیری فعال:** بازی‌های آموزشی یک رویکرد ابداعی و نو برای ارتقاء علاقه و یادگیری در محیط‌های آموزشی هستند. به عنوان یک مشارکت‌کننده‌ی فعال، دانش‌آموز تصمیم‌گیری می‌کند، مسائل را حل می‌کند و به تصمیماتش واکنش نشان می‌دهد (ولف^{۳۵}، ۱۹۸۵؛ به نقل از ماکس ول، مرگن دولر و بلی سیمو^{۳۶}، ۲۰۰۴).

۶. **ارتقاء مهارت حل مسئله:** حل مسئله فرایندی است که فراگیر با استفاده از آن، مجموعه‌ای از قواعد از پیش آموخته را برای حل موفقیت‌آمیز یک مسئله در یک موقعیت جدید کشف می‌کند (مهجور، ۱۳۸۶).

۷. **شناسایی تفاوت‌های فرهنگی:** بازی‌های آموزشی توانایی عبور از اختلافات فرهنگی را (که در کلاس‌های سنتی زیاد به چشم می‌خورد) دارند. این بازی‌ها اگر به عنوان یک راهبرد آموزشی مورد استفاده قرار گیرد، می‌تواند برای گروه‌های فرهنگی متنوع به کار برده شوند (گری، مارون و بویلز^{۳۷}، ۱۹۹۸؛ به نقل از

بر مغز و مهم تر اینکه چه نوع یادگیری، مغز را تغییر می‌دهد، پرداخته‌اند. تجارب جدید بر رشد دارینه‌ها (دندریت‌ها) تأثیر می‌گذارند. ریشه‌ی دارینه‌ها (دندریت‌ها) در پاسخ به تعاملات که یادگیرنده با آن مواجه می‌شود، رشد می‌کند و شکل خود را تغییر می‌دهد. تعامل با محیط ممکن است موجب جوانه زدن شاخه‌های دندریتی جدید در سراسر مغز شوند. رشد مغزی پس از تولد به شاخه شاخه شدن و جوانه زدن دارینه‌ها (دندریت‌ها) اسناد داده می‌شود که در پاسخ به تجربه اتفاق می‌افتد (برنینگر و ریچاردز^{۴۴}، ۲۰۰۲).

مغز به شیوه‌های مختلفی بر اساس نوع تحریک محیطی تغییر و رشد می‌یابد. اگر با محرک‌های متعددی به چالش کشیده شود در آزمایش‌های بالینی نشان داده شده است که نمرات هوشبهر فرد تا بیست نمره افزایش نشان می‌دهد (جنسن^{۴۵}، ۱۹۹۸).

دارینه‌ها (دندریت‌ها) شاخه‌هایی دارند که ناحیه‌ی سطح پی‌یاخته (نورون) را افزایش می‌دهند. این افزایش اندازه می‌تواند دریافت و تکانه‌هایی را بالا ببرد که کارکرد مغز را بهبود می‌بخشد و توانایی یادگیرنده را در محیط یادگیری مشابه افزایش می‌دهند (ولف، ۲۰۰۱).

با غنی‌تر شدن محیط، قشر مغز ضخیم‌تر می‌شود، شاخه‌های دندریتی و انشعاب بیشتری را ایجاد می‌کند و تنه‌ی سلولی بزرگتری شکل می‌گیرد (هیلی^{۴۶}، ۱۹۹۰).

مدارس می‌توانند تحریک، دریافت و تازگی را فراهم کنند که یادگیری را افزایش می‌دهد و باعث افزایش اندازه‌ی مغز می‌شود. این شکل‌های غنی سازی می‌تواند با فعالیت‌های خواندن، فعالیت‌های زبانی، تحریک حرکتی، تفکر و حل مسأله، هنر و محیط صرف که در آن یادگیری اتفاق می‌افتد رخ دهد (جنسن،

می‌توانند این هیجانات را بر انگیزند و به عنوان مؤلفه‌ی مهم فرایند یادگیری در نشان دادن پیچیدگی‌های واقعی موقعیت بیرون از کلاس مهم هستند (تاچر^{۳۸}، ۱۹۸۶؛ به نقل از هانی کات^{۳۹}، ۲۰۰۵).

۵. پژوهش کریز (۲۰۰۳) نشان می‌دهد که دانش آموزان بیشتر خواهان خطرپذیری و اشتباه بیشتر در طی بازی هستند زیرا آنها محیط یادگیری بازی مدار را دوستانه می‌دانند و سعی در یادگیری به صورت آزمایش و خطا دارند.

۶. به دلیل اینکه بازی‌ها بازخورد ثابتی در خصوص عملکرد دانش‌آموزان می‌دهند، می‌توانند در بازبینی دانش و مهارت‌های آموخته شده توسط دانش‌آموز مورد استفاده قرار گیرند (آندرسون، ۱۹۹۸).

۷. بازی‌ها به مربی کمک می‌کنند تا شکاف یا ضعف در دانش دانش‌آموزان را شناسایی و ارتباط جدید بین مفاهیم مهم و پیچیده را تقویت کنند (گردلر^{۴۰}، ۱۹۹۲؛ گرین بلات، ۱۹۹۸؛ گریر^{۴۱}، ۱۹۹۲؛ به نقل از کرک، ۲۰۰۴).

۸. پژوهش‌ها نشان می‌دهند که بازی‌ها پویایی گروه را ارتقاء می‌دهند و به رشد اجتماعی شدن و آموزش مهارت‌های ارتباطی کمک می‌کنند (بوکوک^{۴۲}، گرین بلات و دیوک، ۱۹۸۱؛ به نقل از کرک، ۲۰۰۴).

۹. بازی‌ها می‌توانند به طور هم‌زمان چندین راهبرد فعال یادگیری مانند بازی نقش، بحث، فعالیت‌های یادگیری مشارکتی، بحث‌های گروهی کوچک، خواندن و نوشتن، و صحبت کردن را در هم می‌آمیزند (تامسون و داس^{۴۳}، ۲۰۰۰).

بازی‌های آموزشی و یادگیری مغز

پژوهش‌ها در باره‌ی مغز، به چگونگی تأثیر یادگیری

۱۹۹۸).

۱. بازی‌های آموزشی خوب طراحی شده و شبیه‌سازی قادر به دستیابی همه‌ی انواع هدف‌های آموزشی و موضوعات در ارتباط با دانش‌آموزان در هم‌ی‌سین هستند.

۲. معلمان مدرسه‌ی ابتدایی با مقدار کمی آموزش، می‌توانند از بازی‌ها و برنامه‌هایشان استفاده کنند و نتایج خیلی مثبتی به دست آورند.

۳. دانش‌آموزان می‌توانند بازی‌هایی طراحی کنند که به آنها فرصت دهد نسبت به زمانی که از بازی فقط برای بازی کردن استفاده می‌کنند. نتیجه‌ی بیشتری در یادگیری به دست آورند.

۴. بازی‌ها وقتی مفیدتر خواهند بود که به طور همزمان با روش‌های آموزش سنتی استفاده می‌شوند (بورن هید، ۲۰۰۶).

همگام با رشد کودک و گذار از دبستان، کمتر شاهد بازی به شیوه‌ی آموزشی هستیم. 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 (فرنی^{۵۳}، ۲۰۰۱).

مروری بر پژوهش‌های انجام شده در داخل و خارج از کشور:

- پژوهشی با عنوان تأثیر اسباب بازی‌های آموزشی بر میزان یادگیری مفاهیم، پیش از عدد در کودکان پیش از دبستان توسط تیموری در سال ۱۳۸۶ انجام گرفته است. نتایج پژوهش نشان داد که تفاوت معنی‌داری بین یادگیری مفاهیم پیش از عدد در دو گروه از دانش‌آموزان وجود دارد و در حقیقت یادگیری دانش‌آموزانی که با اسباب بازی‌های آموزشی، آموزش دیده بودند بهتر شده بود.

بازی‌های آموزشی می‌توانند شیوه‌ی فعال و برانگیزاننده برای دانش‌آموزان باشند تا به مرور آنچه یاد گرفته‌اند، پردازند. بازی‌های آموزشی می‌توانند مؤلفه‌ی اساسی برای افزایش اندازه‌ی پی‌یاخته‌ی (نورون) و ارتباطات سیناپسی در مغز باشند. این رشد به ویژه تحت تأثیر تحریک جنبشی، تفکر انتقادی و حل مسأله است. توصیه می‌شود که این مؤلفه‌ها هنگام انجام بازی آموزشی ارائه شوند زمانی که یادگیرنده مستقیماً درگیر بازی است که از لحاظ رشد دندریتی سودمند است (ولف، ۲۰۰۱).

استفاده از بازی‌های آموزشی در مدارس ابتدایی:

پژوهش‌های اندک درباره‌ی چگونگی استفاده از بازی در کلاس‌های ابتدایی می‌تواند، استفاده از بازی را به عنوان یک ابزار آموزش مؤثر محدود کند که می‌تواند تأثیر قدرتمندی بر یادگیری دانش‌آموزان داشته باشد (بوردن و بیرد^{۴۷}، ۲۰۰۷).

پژوهش در ادبیات بازی و شبیه‌سازی نشان می‌دهد که ادغام بازی‌ها در کلاس درس باعث تغییر در محیط یادگیری می‌شود (بوکوک، ۱۹۶۸؛ تاچر، ۱۹۸۶؛ به نقل از هانی کات، ۲۰۰۵).

معلمان موفق کسانی هستند که از صدها راهبردی که در یادگیری اطلاعات، حفظ اطلاعات و کاربرد اطلاعات برای حل مسأله مؤثر است، استفاده می‌کنند (مرزانو، پیکرنیگ و پلوک^{۴۸}، ۲۰۰۵؛ به نقل از بوریچ^{۴۹}، ۲۰۰۷).

پژوهش‌های اخیر، یافته‌های مثبتی برای استفاده از بازی‌ها در کلاس به دست داده است (چری هولمز^{۵۰}، ۱۹۶۶؛ پیرفی^{۵۱}، ۱۹۷۷؛ به نقل از بورن هید، ۲۰۰۶) علاوه بر این، الینگتن^{۵۲} (۱۹۹۵) اظهار داشت:

بازی‌های آموزشی به طور معنی‌داری بر چهار مؤلفه‌ی انگیزشی (توجه، ارتباط، اعتماد و رضایت) تأثیر داشت. - واک و گیسون^{۵۴} در سال ۱۹۶۱ و الیور^{۵۵} در سال ۱۹۸۵ ضمن انجام مطالعاتی روی کودکان کم‌توان ذهنی در انگلستان آن‌ها را به دو دسته تقسیم کردند. گروه آزمایشی به آموزش مفاهیمی از طریق بازی که روزانه چند ساعت انجام می‌گرفت مشغول شدند و گروه کنترل صرفاً به آموزش سنتی یعنی مطالعه در طول روز پرداختند. نتایج به دست آمده نشان داد که کودکان گروه آزمایشی (آموزش از طریق بازی) در انجام تکالیف خود موفق‌تر از گروه کنترل (آموزش از طریق سنتی) بودند و در آزمون‌های گوناگون هوشی نمرات بهتری به دست آوردند (مهجور، ۱۳۸۶).

نتیجه‌گیری

لوولان (۲۰۰۵) معتقد است که بازی وسیله‌ای مفید و قدرتمند برای یادگیری است و اگر آموزش چرخشی باشد زمان، زمان بازی آموزشی است که باید پا به عرصه‌ی پژوهش و آزمایش بگذارد.



با توجه به اهمیت و فواید بسیار مطلوب بازی و در نظر گرفتن شرایط یادگیری دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی، استفاده از بازی‌های آموزشی در آموزش مفاهیم درسی با افزایش میزان انگیزه و اشتیاق دانش‌آموزان

- پژوهشی با عنوان بررسی تأثیر فعالیت‌های بدنی و بازی در تحول ذهنی کودکان پیش‌دبستانی در مهد کودک و آمادگی دانشگاه تهران توسط سلمان در سال ۱۳۷۲ انجام گرفت است. نتایج بیانگر این است که میزان تحول ذهنی کودکانی که بازی‌های آموزشی را انجام داده‌اند بیشتر از کودکانی است که این گونه فعالیت‌ها و بازی را نداشتند.

- پژوهشی با عنوان بررسی نظر معلمان مدارس در مورد تأثیر بازی در یادگیری و رشد عاطفی-اجتماعی دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی دبستانی توسط محمدی در سال ۱۳۷۸ انجام گرفته است. نتایج نشان داد که بین بازی و یادگیری کودکان عقب‌مانده ذهنی رابطه‌ی معنی‌داری وجود دارد و بازی موجب افزایش رشد عاطفی اجتماعی کودکان کم‌توان ذهنی می‌شود.

- پژوهشی با عنوان تأثیر بازی‌های آموزشی بر زبان‌آموزی کودکان پیش‌دبستانی توسط مظفری در سال ۱۳۸۶ انجام گرفته است. نتایج نشان داد که بین میزان زبان‌آموزی پسران پیش‌دبستانی در دو گروه کنترل و آزمایش تفاوت معنی‌دار وجود داشت و این معنی‌داری به نفع گروه آزمایش بود.

- پژوهشی با عنوان بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر مهارت‌های حرکتی ظریف در کودکان ۶-۴ ساله در مرکز حمایتی شیرخوارگاه آمنه توسط فرهید در سال ۱۳۷۷ انجام گرفت. نتایج نشان داد بین دو گروه تفاوت معنی‌داری در هماهنگی چشم و دست، هماهنگی دو دست و سرعت عمل مهارت‌های دستی سمت چپ و راست در دو گروه از کودکان وجود دارد و این معنی‌داری به نفع گروه آزمایش بود.

- تحقیقی توسط کلین و فری تچ در سال ۱۹۹۱ با عنوان تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی بر انگیزش دانش‌آموزان ۹-۱۱ ساله انجام گرفت. نتایج نشان داد که

موجب ارتقاء میزان یادگیری دانش آموزان می شود. روش های متنوع برای تدریس مفاهیم مختلف تحصیلی همچنین استفاده از بازی های آموزشی توسط معلمان و مربیان آموزشی می تواند به ارتقاء نگرش استفاده از

روش های متنوع برای تدریس مفاهیم مختلف تحصیلی و شناسایی موانع عدم انگیزه و پیشرفت این دانش آموزان مفید باشد.

زیر نویس ها

1. Instructional games
2. Leamnsn
3. Burenheide,B.J
4. Mentally retarde
5. Michael de Montaign
6. Majesty , H
7. Hulzinga,J.
8. Mongillo,G.
9. Vygotsky, L.S
10. Montessori, M.
11. Froble, F.
12. Decroly, O.
13. Colman
14. Ernest,P.
15. Rakes,T.A., & Kutzman,S.K.
16. Klein,J.D., & Freitage,
17. Ball,C.N
18. Glendon,K., & Ulrich,D.
19. Adams,D.M.
20. Heastad,M.A.
21. Franklin,S., Peat,M., & Lewis,A.
22. Bland,C.C.
23. Law,J.E.
24. Seidner,C.J.
25. Wolfe,J.
26. Maxwell,N.L., Mergendoller, Y., & Bellisimo,J.R.
27. Gary,R., Marrone,S., & Boyles,C.
28. Lau Whelan,D.
29. Maidment,R., & Bronstein,R.
30. Anderson, K.S.
31. Dustin,D.
32. Duke,R.
33. Thiagarajan,S.
34. Kirk,J.
35. Specht,L.B.
36. Kashibuchi,M., & Sakamoto,
37. Kriz,W.C.
38. Thatcher,D.C.
39. Honeycutt,B
40. Gredler,M.
41. Greer,J.
42. Boocock,S
43. Thomson,G., & Duaa,P.
44. Brninger,V.W., & Richards,T.
45. Jensen,E.
46. Healy,J.
47. Burden,P.R., & Byrd,D.M.
48. Marzano,R.J., Pickering,D.J.,& Pollock,J.E.
49. Borich,G.D.
50. Cherry holmes,C.
51. Pierfy,D.
52. Elington,H.I.
53. Fernie,D
54. Walk & Gibson.
55. Oliver

منابع

- افروز، غ. (۱۳۷۹). برنامه های آموزشی و پرورشی کودکان آهسته گام، چاپ هشتم، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- انگجی، ل؛ عسگری، ع. (۱۳۸۵). بازی و تأثیر آن بر رشد کودک، چاپ اول، تهران: انتشارات طراحان ایماژ.
- تیموری، ز. (۱۳۸۶). بررسی تأثیر اسباب بازی های آموزشی بر میزان یادگیری مفاهیم پیش از عدد در کودکان پیش دبستان، دانشگاه علامه طباطبائی، پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد.
- سلمان، ز. (۱۳۷۲). بررسی اثر فعالیت های بدنی و زبانی در تحول ذهنی کودکان پیش دبستانی، دانشگاه تربیت مدرس، پایان نامه ی کارشناسی ارشد.

- فرهید، م. (۱۳۷۸). بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر مهارت‌های حرکتی ظریف در کودکان ۶-۴ ساله مرکز حمایتی شیرخوارگاه آمنه، دانشگاه علوم پزشکی ایران، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد.
- ماجستی، ح. (۱۳۷۳). آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی، ترجمه قاضی، ق، چاپ دوم، تهران: انتشارات جهاد دانشگاهی دانشگاه تهران.
- محمدی، م. (۱۳۷۸). بررسی نظر معلمان مدارس در مورد تأثیر بازی در یادگیری و رشد عاطفی-اجتماعی دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی مقطع ابتدایی، مرکز آموزش عالی شهید باهنر، پایان‌نامه مقطع کارشناسی.
- مقدم، م. (۱۳۸۶). پیشگیری و درمان اختلالات روانی، عاطفی، اجتماعی و جسمی از راه بازی، چاپ اول، تهران: انتشارات خدمات آموزشی کودکان.
- مظفری، ک. (۱۳۸۶). بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر زبان آموزی کودکان پیش دبستانی، دانشگاه علامه طباطبائی، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد.
- مهبجور، س. (۱۳۸۶). روانشناسی بازی، چاپ دهم، شیراز: انتشارات ساسان.
- Anderson, K.S.(1998). *Let the games begin: the gaming approach as an paradigm in nursing education*, Unpublished doctoral dissertation, North Carolina state University, Raleigh.
- Berninger, V.W & Richards, T.L.(2002). *Brain literacy for educators and psychologists*, San Diego: Academic Press.
- Borich, G.D.(2007). *Effective teaching methods*(6th ed). Upper saddle river, NJ: merrill/ prentice hall.
- Burden,P.R.,& Byerd, D.M.(2007).*Method for effective teaching* (4th ed)Boston: Allyn &Bacon.
- Burenheide,B.J.(2006). *Instructional gaming in elementary schools.master thesis*. Doctoral dissertarion ,Kansas state university.
- Fernie, D.(2001). *Becoming a student: Message from first settings, Theory in to practice*, 27(1)3-10.
- 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),79-84.
- Honeycutt,B.T.(2005). *Student,s perceptions and experiences in a learning environment that uses an instructional games as a teaching strategy*. Doctoral dissertarion, united states north Carolina.
- Glendon, K., & Ulrich,D.(2005). *Using games as a teaching sterategy*, Journal of Nursing education,44(7),338-340.
- Healy,J.(1990). *Endangered minds: Why our children can not think*, Neu York: Simon and Schuster.
- Jensen, E.(1998). *Teaching with the brain in mind*, Alexandria,VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Kashibuchi,M. and Sakamoto,A.(2001). *The educational effectiveness of a simulation/ game in sex education*, *Simulation and gaming* , 32(3),331-343.
- Kirk,J.(2004). *The making of a gaming- simulation course: A personal tale*, *Simulation and gaming*, 35(1),85-93.
- Klein,J.D; Freitag, E.(1991).*Effects of using an instructional game on motivation and performance*. *Journal of education research* [vol.84(no.5)].
- Kriz,W.C.(2003). *Creating effective learning environments and learning organization through gaming simulation design*, *Simulation and gaming*,34(4),495-511.
- Lau Whelan, D.(2005). *Let the games begin*, *School Library Journal*,51(4),40-43.
- 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),488-498.
- Mongillo,G.(2006). *Instructional games: scientific language, concept understanding, and attitudinal development of middle school learners*. Doctoral dissertarion, Fordham university.
- Thomson,G. and Dass,P.(2000). *Improving students self- efficacy in strategic management: The relative impact of cases and simulations*, *Simulation and Gaming*,31(1),22-41.
- Wolfe, P.(2001). *Brain matters: Translation research in to classroom development*, Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development