

## نقش بازی های آموزشی در افزایش یادگیری دانش آموزان

سجاد انصاری اردلی<sup>۱</sup>، رضا رئیسی اردلی<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> دانشجوی کارشناسی ارشد مشاوره گرایش مدرسه، دانشگاه پیام نور مرکز اصفهان (نویسنده مسئول)

<sup>۲</sup> دانشجوی کارشناسی علوم تربیتی، دانشگاه شهید رجایی فرخ شهر

### چکیده

هدف از این پژوهش بررسی نقش بازی های آموزشی در افزایش یادگیری دانش آموزان بوده است. یکی از روش های جدید و نوین آموزش، استفاده از بازی های آموزشی در امر تدریس می باشد که در این روش همه دانش آموزان با هر فرهنگ، سطح هوش و تفاوت فردی به صورت مستقیم و با علاقه و انگیزه به انجام آن می پردازند. در انجام بازی می توان مطالب درسی و آموزشی را به صورت غیر مستقیم و عملی به دانش آموزان آموخت و این یادگیری نیز عمیق تر و پایدار تر می باشد زیرا دانش آموزان با علاقه درگیر یادگیری می شوند. در این مقاله به بررسی نقش بازی های آموزشی و اهمیت و تاثیر آن بر یادگیری دانش آموزان پرداخته شده است. همچنین در پایان این پژوهش به بررسی روش تدریس بازی و مزایا و معایب آن پرداخته شده است. روش تحقیق این مطالعه توصیفی- تحلیلی بود که با استفاده از منابع کتابخانه ای مورد بررسی قرار گرفته است.

**واژه های کلیدی:** بازی، بازی های آموزشی، یادگیری

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

## مقدمه

بازی یکی از مهم ترین روش های یادگیری کودکان محسوب می شود. کودک از طریق بازی نه تنها لذت می برد بلکه احساسات و عقایدش را به راحتی بروز می دهد و زندگی کردن را می آموزد. بازی در دوره پیش دبستانی و ابتدایی، برای رشد همه جانبه کودک ضروری است. به نظر پیاژه کودکان در جریان رشد به سه نوع بازی مهارتی، نمادین و با قاعده اقدام می کنند و به تدریج برای رعایت قوانین اجتماعی آماده می شوند. مشاور از طریق مشاهده کودک در حین بازی می تواند رفتار واقعی او را بشناسد و سپس برای رفع مشکلاتش اقدام کند و در موارد ضروری با والدین کودک برای تغییر رفتار های نامناسب او به گفت و گو بپردازد. (شفیع آبادی، ۱۳۹۸: ۱۱۹). در دهه های اخیر تمایل از سمت روش های غیر فعال به سمت روش های فعال در حال تغییر بوده است. در یادگیری فعال عمق یادگیری بیشتر می شود. یکی از روش های یادگیری فعال، استفاده از بازی است تئوری هایی که از به کار گیری بازی در آموزش حمایت می کنند خود مستقل از بازی هستند، لذا در آموزش و یادگیری سطوح بالاتر می توان بدون این که یادگیرنده را درگیر یک بازی تمام عیار کرد، تعدادی از خصوصیات بازی را مورد استفاده قرار داد. ایجاد بازخورد در حین بازی باعث افزایش لذت و حس مسوولیت در یادگیرندگان شده و تمایل آنها را برای یادگیری موارد مشکل تر بیشتر می کند (تلنرد و همکاران، ۲۰۱۰). از دیر باز بیشتر مردم چنین می پنداشتند که بازی، کار بیهوده و بی ارزشی است، ولی امروزه به یقین می دانیم که یکی از مهم ترین نیاز های کودک، بازی است. این نیاز در حیطه تقویت و فراگیری همکاری های اجتماعی، اعتماد به نفس، هوش، خلاقیت و همچنین از میان بردن عقده های دوره کودکی و کسب توان در رسیدن به کارایی بیشتر نمود بهتری می یابد (شجاعی، ۱۳۸۵). بازی ها به عنوان روش تدریس، به دانش آموزان در حل مسائل آموزشی به بهترین نحو کمک می کنند. استفاده از بازیهای آموزشی موجب ارتقاء یادگیری و افزایش انگیزه در دانش آموزان می شود. مزیت دیگر بازیهای آموزشی، متناسب بودنشان با سبک های مختلف یادگیری دانش آموزان است. (بلوم و پاکوم، ۱۹۹۶). تحقیقات نشان می دهد که تجربه بازی باعث سازگاری با محیط می شود به گفته دیویی تجربه یک نتیجه از فعل و انفعالات بین وضعیت موجود و تجارب قبلی ماست (کیلی و همکاران، ۲۰۱۴). در این مقاله کوشیده ایم تا به بررسی بازی های آموزشی و تاثیر آنها بر یادگیری دانش آموزان بپردازیم. در این مقاله از روش های توصیفی، کتابخانه ای استفاده کرده ایم. در تحقیقات توصیفی محقق به دنبال چرایی بودن موضوع نیست. محقق می خواهد بداند پدیده، متغیر و یا مطلب چگونه است. به عبارت دیگر تحقیق توصیفی، وضع موجود را بررسی می کند (انصاری اردلی، ۱۳۹۷).

## پیشینه تحقیق

جهانگردی و همکاران (۱۳۹۴)، در مقاله ای تحت عنوان یادگیری از طریق بازی آموزشی به این نتیجه رسیدند که: بازی های آموزشی همراه شدن بازی با اهداف آموزشی است که برای بچه ها لذت بخش و سرگرم کننده است، فراهم کردن موقعیت های چالش انگیز باعث تفکر خلاق و انتقادی در بچه ها شده است. استفاده از بازی های آموزشی در آموزش مفاهیم درسی با افزایش میزان انگیزه و اشتیاق دانش آموزان موجب ارتقاء میزان یادگیری دانش آموزان می شود.

حسین بگلو (۱۳۹۴)، در مقاله ای تحت عنوان یادگیری به کمک بازی به این نتیجه رسید که: بازی روش طبیعی یادگیری، موثرترین و پرمعناترین راه یادگیری برای کودکان، خمیر مایه تفکر و تنها زبانی است که تمامی کودکان دنیا می توانند به راحتی باهم ارتباط برقرار کنند و احساسات خود را به هم منتقل کنند.

بخشی زهرایی و همکاران (۱۳۹۶)، در مقاله ای تحت عنوان تأثیر استفاده از بازی های آموزشی در پیشرفت تحصیلی درس ریاضی دانش آموزان پایه هفتم ناحیه یک شهرستان بندرعباس به این نتیجه رسیدند که: بین استفاده از بازی های آموزشی در

افزایش یادگیری و پیشرفت تحصیلی در درس ریاضی دانش آموزان در مقایسه با روش تدریس بدون بازی های آموزشی، تفاوت معنی داری وجود دارد

نیکخواه و همکاران (۱۳۹۹)، در مقاله ای تحت عنوان نقش بازی در فرایند یاددهی و یادگیری کودکان به این نتیجه رسیدند که: بازی از ضروریات زندگی کودک است و در رشد ذهنی و جسمی کودک تاثیر چشم گیری دارد. کودک از طریق بازی نقاط ضعف خود را شناسایی و بر نقاط قوت خویش تمرکز میکند همچنین به وسیله بازی به بیان احساسات خود می پردازد و خود را از تمام دل مشغولی های زندگی دور می کند.

### تعریف بازی

بازی واژه ای است که به علت استفاده سهل انگارانه اغلب اهمیت واقعی آن نادیده گرفته می شود. بازی عبارت است از آفرینندگی جهانی تازه و نو برای کودک (شهریاری، ۱۳۹۱: ۳۷). بازی هر گونه فعالیتی است که باعث لذت، سرگرمی و تفریح باشد (غفاری، ۱۳۹۲: ۴۷). بازی فعالیتی طبیعی، لذت بخش، شگفت انگیز و پر رمز و راز است. بازی وسیله ای برای بیان احساسات، برقراری ارتباط، توصیف تجربیات، آشکار کردن آرزو ها و خودشکوفایی است که با میل و اختیار انجام می شود (زیتونلی، ۱۳۹۰: ۴۵). بازی فعالیتی است که به صورت اختیاری و لذت بخش انجام می شود و فرد را از دنیای واقعی جدا می نماید (ولایتی، ۱۳۹۱: ۴۷). بازی فعالیتی است که در نخستین سال های دوره کودکی، در ساختن پایه های هوشی کودک، تاثیر عمیق و چشمگیری دارد، وسیله ای برای کودک که با استفاده از آن دنیای بیرونی را دستکاری می کند تا با الگوی شناختی وی متناسب شود (شهریاری، ۱۳۹۱: ۳۷). در حقیقت بازی جزئی از زندگی انسان از بدو تولد تا زمان مرگ است (زیتونلی، ۱۳۹۰: ۴۴).

### اهمیت بازی های آموزشی

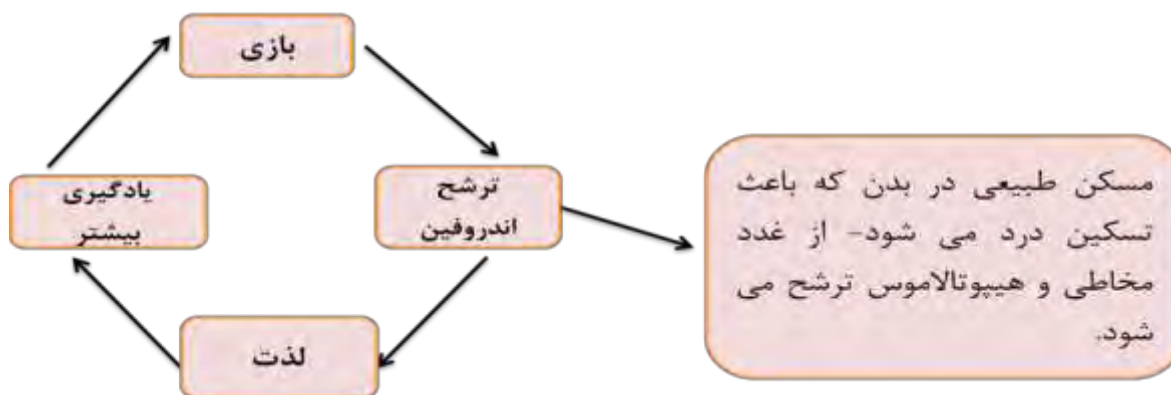
سرگرم کننده و لذت بخش، پرشور، ارضاء نفس، حل مسئله و خلاقیت، غلبه بر کم رویی، افزایش مهارت های ارتباطی و تعاملی، درگیر کردن دانش آموزان در یادگیری درک رویداد های فرهنگی و تايخی، گسترش مفاهیم (کوجوکاریو و بیقیان، ۲۰۱۴). رقابت دوستانه، شور و شوق و افزایش نو آوری در کلاس درس، تقویت اطلاعات، یادگیری تیمی، آموزش فعال و همکاری متقابل، ایجاد فضای رقابتی، چالش برانگیز بودن فضای درس، تسهیل تعامل میان دانش آموزان در یک محیط دوستانه و سرگرم کننده است. بازی آموزشی به دانش آموزان فرصت می دهد که در یک فضای چالش انگیز قرار بگیرد و آنها باید اطلاعات را بررسی و ارزیابی کنند و موجب تفکر انتقادی آنها می شود (موباسلات و جوردان، ۲۰۱۲). دانشمندان معتقدند که بازی های آموزشی باعث افزایش احساسات و تفکر دانش آموزان در حال یادگیری می شود. همچنین باعث حفظ و ایجاد انگیزه در دانش آموزان و ایجاد علاقه به یادگیری می شود. بازی های آموزشی در ارائه جنبه های تفریح و سرگرمی در یادگیری و در نتیجه در ایجاد روند مثبت نسبت به یادگیری موجب یادگیری مشارکتی، توسعه مهارت های رهبری، احترام به نظرات دیگران و همکاری می شود و همچنین باعث نگرش مثبت نسبت به یادگیری، کاهش مقدار تنش نسبت به یادگیری سنتی، درک عمیق مباحث آموخته شده، انتقال اثر یادگیری به موضوعات دیگر می شود (ناجادی و شیخ، ۲۰۱۲). از طریق بازی های آموزشی موضوعات می توانند جالب تر ارائه و مفاهیم جدید را می توان به راحتی آموخت (بیوزان، ۲۰۱۲).

<sup>۱</sup>Cojocariu, Boghian

<sup>۲</sup>Mubaslat, Jordan

## سه خاصیت استفاده از بازی در تدریس

۱- بازی برای یادگیری یک چرخه خاصی دارد.



نمودار ۱- چرخه بازی برای یادگیری

به این صورت که زمانی یک فرد بازی میکند در مغز او هورمونی به نام اندورفین ترشح می شود. اندورفین یکی از مسکن های طبیعی است که در بدن ما وجود دارد، باعث تسکین درد شده و این هورمون از غدد مخاطی هیپوتالاموس ترشح می شود و باعث لذت و احساس خوبی می شود. زمانی که این هورمون ترشح می شود ما لذت بیشتری میبریم و با این لذت بیشتر، می توانیم بیشتر یاد بگیریم و زمانی که بیشتر یاد گرفتیم، دوباره دوست داریم این بازی را تکرار کنیم تا دوباره اندورفین ترشح شود، دوباره لذت ببریم و باز بیشتر یاد بگیریم. پس یادگیری با چرخه بازی به تکامل میرسد.

۲- استرس یادگیری کم می شود.

همیشه مخاطبان این مشکل را دارند که با خودشان می گویند: «نکند که من این مبحث را یاد نگیرم» و همیشه این چنین استرسی در وجود خودشان هست و همین استرس یادگیری، میزان یادگیری را به سطح بسیار قابل توجهی پایین می آورد. اما اگر همین یادگیری از طریق بازی باشد مخاطب ما لذت می برد، چون غیرمستقیم یاد می گیرد. می شود بازی را با دوره آموزشی توفیق کنیم که اصلاً یادگیرنده متوجه نشود که یک سری اطلاعات جدید را کسب می کند، و به این طریق با این سبک بازی در تدریسمان، یادگیرنده بیشتر روی دریافت پاداش ها و کسب لذت تمرکز می کند و به صورت کاملاً ناخودآگاه اطلاعات به ذهن او منتقل می شود و او یاد می گیرد، بدون اینکه هیچگونه استرسی داشته باشد.

۳- ترک بازی به خاطر سرمایه گذاری سخت است

سومین خاصیت بازی در آموزش این است که چون مخاطب ما سرمایه گذاری می کند کار را ادامه می دهد. دیگر نیازی به گوش زد کردن نیست، نیاز به هل دادن نیست، همه چیز بانگیزه های درونی پیش می رود. (بخشی زهرایی و همکاران، ۱۳۹۶)

## اهمیت بازی های آموزشی

بازی های آموزشی راهبردی معنا دار و موثر برای آموزش و یادگیری هستند، بازی ها دارای تاثیر مثبتی روی دانش آموزان در حوزه های زیر است:

- ۱- ارتقا یادگیری دانش آموزان با یک رویکرد آموزشی ویژه: بلاند (۱۹۹۶) دریافت که بازی ها وسیله ای آموزشی مستقیمی هستند و بر استفاده از آنها برای آموزش دانش آموزان تاکید داشت.
- ۲- تشویق دانش آموزان: متون متعددی وجود دارد که بازی های آموزشی را عنصر کلیدی انگیزش دانش آموزان در نظر می گیرند.
- ۳- متناسب با سبک های مختلف یادگیری فردی دانش آموزان: بازی های آموزشی با متناسب شدن با سبک های یادگیری فردی دانش آموزان موجب یادگیری بیشتر می شود. جنبه های معینی از بازی تبدیل به موقعیت یادگیری شخصی می شود که در آن دانش آموز تصمیم گیری می کند و سپس در طی بازی به آن پاسخ می دهد.
- ۴- اجتماعی شدن دانش آموزان: بازی نقش عمده ای در اجتماعی شدن افراد ایفا می کند عموماً محیطی غیر تهاجمی و بازی گونه فراهم می کند که در آن دانش آموزان می توانند مهارت های گروهی را یاد بگیرند.
- ۵- ارتقا یادگیری فعال: بازی های آموزشی یک رویکرد ابداعی و نو برای ارتقاء علاقه و یادگیری در محیط های آموزشی هستند، دانش آموزان به عنوان یک مشارکت کننده فعال تصمیم گیری می کنند که مسائل را حل کنند و به مسائل واکنش نشان دهند.
- ۶- شناسایی تفاوت های فرهنگی: بازی های آموزشی توانایی عبور از اختلاف های فرهنگی را که در کلاس های سنتی زیاد به چشم می خورد، دارند. این بازی ها اگر به عنوان یک راهبرد آموزشی مورد استفاده قرار گیرد می تواند برای گروه های فرهنگی متنوع به کار برده شوند (جهانگرد، ۱۳۹۴).

### بازی های آموزشی و تأثیر آن بر یادگیری

بازی های آموزشی می توانند به عنوان رسانه ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده معلمان قرار گیرند. هدف غایی این بازی ها فقط تفنن یا پرکردن اوقات فراغت نیست، بلکه چنین بازی هایی، در ضمن ایجاد لحظاتی لذت بخش و فرح انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه هایی نزدیک به تجربه های دست اول، یادگیری سریعتر و پایدارتر را سبب می شوند. حضور فعالانه متعلمان در فرآیند یادگیری، مستلزم فراهم سازی شرایط و زمینه مناسب در محیط آموزشی است به عقیده متخصصان حوزه های آموزش و پداگوژی، استفاده از بازی آموزشی در فرآیند تدریس، از جمله راهکارهایی است که زمینه لازم را برای افزایش فعالیت های یادگیری متعلمان فراهم می سازد. از دیدگاه این متخصصان، بازی های آموزشی بر خلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آنها منحصر نمی شود، بلکه با تغییر در عناصر یا نحوه بازی، قابلیت استفاده برای آموزشی در تمامی شرایط سنی را دارند. ضمن آنکه استفاده از بازی به متعلمان و فرآیند یادگیری منحصر نیست، بلکه در فرایند یاددهی نیز امکان و به عبارت دقیق تر، ضرورت طراحی و به کار بستن آنها احساس می شود (امیر تیموری، ۱۳۹۵).

### روش تدریس بازی

بازی زمینه های رشد کودک را فراهم می آورد و در زندگی آنها نقش اساسی دارد. آنان نیازها و احساسات خویش را از این طریق آشکار می سازند. کودکان از بازی لذت می برند و همین به یادگیری آنان کمک می کند. بنابراین انتخاب فعالیت های مناسب با اهداف آموزشی می تواند به نیازهای روحی، روانی، اجتماعی و جسمانی کودک پاسخ دهد. از این رو ارزش بازی در برآوردن این نیازها بارز می شود. امروزه، برنامه های آموزشی بازی محور مورد توجه خاص قرار گرفته است و بیشتر برنامه های پیش دبستانی بر این اساس بنا شده اند (رستمی، ۱۳۹۷). یکی از روش های یادگیری فعال، استفاده از بازی است. بازی در عین این که وسیله ی سرگرمی است، جنبه آموزندگی و سازندگی نیز دارد و در برخی موارد اشتغال کودک به بازی بیش از ارزش خواندن کتاب است، کودکان در خلال بازی ها به ویژه بازی های آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می کنند و

مهارت های بیشتر و بهتری را کسب می کنند. آنان به کمک بازی تجارب ارزنده ای به دست می آورند. در حین بازی مطالب آموختنی، بدون فشار و با میل و رغبت فراگرفته می شود. به همین دلیل برخی از مربیان دست اندرکاران تعلیم و تربیت معتقدند که هرگونه مطالب درسی را باید فقط همراه با بازی به کودک آموخت و اصولاً بهتر است ساعات رسمی دروس مدارس ابتدایی را به ساعات بازی های خلاق و آموزنده تبدیل کرد (درتاج، ۱۳۹۲).

### مراحل اجرای روش تدریس مبتنی بر بازی

#### ۱- بیان هدف:

در این مرحله تلاش می کنیم هدف درس را به روشنی و در نهایت سادگی، برای دانش آموزان بیان کنیم.

#### ۲- شرح بازی:

در این مرحله، بازی مورد نظر برای آموزش مفاهیم را شرح می دهیم. لازم است در شرح بازی "شرح بازی" دستورالعمل مورد نیاز و نحوه ی انتخاب افراد برای بازی و وسایل مناسب برای کمک به غنی سازی آن مشخص گردد.

#### ۳- اجرای بازی:

در این مرحله، که عملی ترین بخش اجرای روش تدریس مبتنی بر بازی است، همه ی دانش آموزان نقش فعالی در یادگیری دارند و معلم هم به مثابه ی راهنمای بازی عمل می کند. همچنین، انواع وسایل کمک آموزشی فراهم شده در اختیار دانش آموزان قرار می گیرد.

#### ۴- نتیجه گیری و ارزشیابی:

در روش تدریس مبتنی بر بازی، مرحله ی پایانی که "نتیجه گیری" می باشد با فعالیت "ارزشیابی" همراه است. در این مرحله، تلاش بر این است که توجه دانش آموزان به برآورد فعالیت هایی سوق داده شود. از آنجا که عده ی زیادی از دانش آموزان در فعالیت بازی شرکت می کنند، به احتمال زیاد بر مفهوم مورد نظر برای یادگیری تسلط می یابند. از این رو، از نتیجه گیری بازی به قصد ارزشیابی هم بهره می گیریم (آقازاده، ۱۳۸۸).

### محاسن و معایب روش تدریس بازی

#### محاسن روش بازی

- ✓ بازی صورت تجربی یادگیری است. دانش آموزان در بازی از آنچه انجام می دهند یاد می گیرند.
- ✓ بازی بخشی از واقعیت را تصویر می کند.
- ✓ بازی فرصت مشارکت در فعالیت یادگیری را برای همه دانش آموزان به میزان مساوی فراهم می آورد.
- ✓ بازی ارزش انگیزه آفرینی دارد (آقازاده، ۱۳۸۸).
- ✓ پرورش تخیل و ارضا حس کنجکاوی
- ✓ پر کردن اوقات فراغت
- ✓ ایجاد نشاط و آماده سازی کودک برای سایر فعالیت ها

#### معایب روش بازی

- ✓ در کلاس های پرجمعیت قابل اجرا نیست.
- ✓ زمان بر است.

✓ برای اجرا به معلمان با تجربه و آشنا به این روش نیاز دارد (انصاری اردلی، ۱۳۹۷).

### نتیجه گیری

بازی یک فعالیت طبیعی، لذت بخش و دوست داشتنی برای دانش آموزان می باشد که همه ی دانش آموزان با علاقه و انگیزه و فعالانه در آن شرکت می کنند. امروزه معلمان و مربیان با بهره گیری از روش تدریس بازی به عنوان یک روش نوین و فعال تدریس آنها را درگیر یادگیری می کنند. بازی های آموزشی برای دانش آموزان جالب و مورد تایید است و همه ی آنها بدون استرس و اضطراب و در فضایی به دور از رقابت و ترس از عدم یادگیری در آن حضور پیدا می کنند و مطالب و مفاهیم درسی را به صورت عینی و محسوس با بهترین کیفیت یاد می گیرند. همراه کردن هدف های آموزشی با بازی می تواند بسیار مطلوب ارزیابی شود چون در این روش دانش آموزان خود به صورت داوطلبانی و با همکاری و تعامل با یک دیگر وارد بازی می شوند و این خود باعث دوام یادگیری در دراز مدت می شود. نتایج پژوهش جهانگردی (۱۳۹۴)، نشان داد که از طریق بازی ها به صورت آموزش غیر مستقیم و مستقیم به هدف های اساسی تربیتی در مباحث مختلف می توان رسید و بازی ها موجب یادگیری فعال و کار آمد در آموزش می شود. بازی نه تنها می توان در برگیرنده فعالیت هایی باشد که هدف گذاری شده اند، بلکه اگر بازی با یک فعالیت درسی همراه شود، خوشایندی حاصل از بازی با درس مورد نظر پیوند می خورد و کودک به درس و مطالب درسی علاقمند می شود. نتایج پژوهش نیکخواه و همکاران (۱۳۹۹)، نشان داد که بازی های آموزشی با گشودن مسیری نو در یادگیری می تواند نقش بارزی در بهتر شدن زندگی کودک داشته باشند. بازی های آموزشی در رشد آفرینندگی نقش فعالی دارند و موجب کسب تجربیات بهتر و بیشتر و به کارگیری بهتر ذهن در حل مسائل می شود. همچنین نتایج پژوهش معدن کل معرفت (۱۳۹۴)، نشان داد که بازی طبیعی ترین وسیله ی آموزش و یادگیری کودک است. او از طریق بازی آموزش می بیند، چیزهای تازه کشف می کند، به خاصیت اشیاء پی می برد، رفتار بزرگتر ها را تقلید می کند و دنیای اطراف خود را می شناسد.

### منابع

۱. آقازاده، محرم. (۱۳۸۸). راهنمای روشهای نوین تدریس، انتشارات آبیژ، تهران
۲. امیر تیموری، محمد حسن. (۱۳۹۵). رسانه ها و محیط های آموزشی- یادگیری، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه ها، دانشگاه فرهنگیان، تهران
۳. انصاری اردلی، سجاد، کوهی، زینب، صادقی، سهیل، بهمنی، مسعود. (۱۳۹۷). مروری بر انواع روش های تدریس نوین و فعال در برنامه درسی دوره ابتدایی، هفتمین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روانشناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی، تهران
۴. بخشی زهرایی، سمیه و افخمی تباه، داود. (۱۳۹۶). تأثیر استفاده از بازی های آموزشی در پیشرفت تحصیلی درس ریاضی دانش آموزان پایه هفتم ناحیه یک شهرستان بندرعباس، اولین همایش ملی پژوهش های کاربردی نوین در علوم پایه دانشگاه آزاد اسلامی واحد بندرعباس
۵. جهانگرد، حمیده و جهانگر، معصومه. (۱۳۹۴). یادگیری از طریق بازی آموزشی، همایش ملی روانشناسی و مدیریت آسیب های اجتماعی، چابهار

۶. حسین بگلو، سیاوش. (۱۳۹۴). یادگیری به کمک بازی، همایش ملی روانشناسی و مدیریت آسیب های اجتماعی، چابهار
۷. درتاج، فریبرز. (۱۳۹۲). مقایسه ی تأثیر دو روش آموزش به شیوه ی بازی و سنتی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش آموزان، مجله ی روان شناسی مدرسه
۸. رستمی، مرتضی، مظفر، رضا و ابراهیمی، محمدحسین. (۱۳۹۷). روش های موثر در تدریس کتابهای دوره ابتدایی، انتشارات جالیز، مشهد
۹. زیتونلی، عبدالحمید. (۱۳۹۰). نقش بازی های بومی و محلی در پرورش کودکان، مجله پیوند، شماره ۳۸۷: ۴۴-۴۴
۱۰. شجاعی، محمد صادق. (۱۳۸۵). بازی کردن در اسلام: بررسی پی آمد های تربیتی اسباب بازی کودکان. موسسه بوستان کتاب قم، انتشارات دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم.
۱۱. شفیع آبادی، عبدالله. (۱۳۹۸). روش ها و فنون مشاوره (مصاحبه بالینی)، انتشارات کتاب فکر نو، تهران
۱۲. شهریار، صدیقه. (۱۳۹۱). نقش (بازی) در رشد عاطفی- اجتماعی کودک، مجله پیوند، شماره ۳۹۶: ۳۷
۱۳. غفاری، رقیه. (۱۳۹۲). نقش بازی در درونی شدن ارزش های اخلاقی در کودک، فلسفه و کلام: فلسفه و کودک، سال اول، شماره ۳: ۴۷-۵۴
۱۴. معدن کل معرفت، رحمان و قاسم نژاد، حیدر. (۱۳۹۴). نقش بازی در یادگیری، اولین همایش ملی راهکارهای توسعه و ترویج علوم تربیتی، روانشناسی، مشاوره و آموزش در ایران، تهران
۱۵. نیکخواه، محمد، یزدانمهر، فاطمه، منصوریان، عاطفه. (۱۳۹۹). نقش بازی در فرایند یاددهی و یادگیری کودکان، پنجمین همایش ملی علمی پژوهشی روانشناسی و علوم تربیتی
۱۶. ولایتی، اله. (۱۳۹۱). بازی های رایانه ای و نقش آن در آموزش و یادگیری دانش آموزان کم توان ذهنی، مجله تعلیم و تربیت استثنائی، شماره ۱۰۹: ۴۶-۵۴

۱۷. Blum, H. Yocum, Dorothy, J, 1996, *Afun alternative: Using instructional games to foster student learning*. [www.eric.edu.gov](http://www.eric.edu.gov) CEM Appendix A- Glossary of Coastal Terminology, (2003), US Army Corps of Engineers, Coastal Engineering Research Centre, pp 1-91

۱۸. Cojocariu, V. M., Boghian, I. (2014). *Teaching the relevance of game-based learning to preschool and primary teachers*. *Procedia-social and Behavioral sciences*, 142, 640-646

۱۹. Kiili, K., Lainema, T., Freitas, S., Sylvester, A. (2014). *Flow frame work for analyzine the quality of educational*. *Entertaainment computing*, 5, 367-377.

۲۰. Mubaslat, M. M., Jordan, A. (2012). *The effect of using Educational games on the students a chierement in English language for the primary stage*. [www.scholar google.com](http://www.scholar google.com)

۲۱. Najdi, S., Sheikh, R. E. (2012). *Educational games: do they make a difference*. *Procedia-Social and Behavioral sciences*, 47, 48-51

۲۲. Telner, D. Bujas-Bobanovic, M., Chan, D., Chester, B., Marlow, B. Meuser, J. et al. *Game-based versus traditional case-based learning: comparing effectiveness in stroke continuing*.

۲۳. Uzun, N. (2012). *A sample of active learning application in scince education: the thema call with educational games*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46, 2932-2936.