

An Analysis of the First Grade Elementary Teachers Experiences from Educational Games Outcomes at the Corona Epidemic

Fahimeh Keshavarzi^{1*}, reza naseri jahromi², Solmaz khademi³, Marzieh Abdolvahabi⁴, Zahra Hesampoor⁵

پذیرش مقاله: ۱۴۰۰/۱۱/۲۸

دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۷/۰۸

Accepted Date: 2022/02/17

Received Date: 2021/09/30

Abstract

The aim of the present study was to analyze the experiences of first grade elementary school teachers from the results of educational games in the corona epidemic. The global coronavirus epidemic is a severe acute respiratory syndrome that has emerged since 2019. The spread of the virus led to fundamental changes in all areas of social, cultural, economic and political life and education and the type of activities of the centers. One of the most important areas in which many changes have occurred due to corona disease is learning issues and teaching methods in general in learning environments. According to studies conducted during the outbreak of corona disease, the majority of learners and teachers were not very satisfied with these methods and preferred face-to-face training to such training, but the same electronic methods and distance learning could lead to more backwardness of students, teachers and Prevent all people involved in the field of education and minimize the problem. Accordingly, the need for new teaching methods is felt in view of the current world conditions and the increasing development of science and technology, and we must look for teaching methods in order to lead students from parrot conservation to learning. The use of active teaching methods has been strongly supported in recent decades because it can significantly help students develop critical thinking skills and engage in collaborative activities, as well as increase motivation, satisfaction and academic achievement, including active teaching methods. He referred to educational

1. Assistant Professor, Faculty Member of Shiraz University, Shiraz, Iran.

*Corresponding Author:

Email:fahimehkishavarz@yahoo.com

2. Ph. D. of Curriculum Development, Shiraz University, Shiraz, Iran.

3. Ph. D. Student, of Curriculum Development, Shiraz University, Shiraz, Iran.

4. Ph. D. of Curriculum Development, Shiraz University, Shiraz, Iran.

5. M.A. of Educational Research, Payame Noor University of Shiraz, Shiraz, Iran.

games. Educational game is an activity that is done with the cooperation or competition of decision makers who seek to achieve goals or challenging situations with special rules in order to achieve, use or learn educational goals. Accordingly, in primary education, it is better to use the teaching method based on educational games. In educational games, it is important to make sure that learning and play are integrated and that learning objectives are hidden within the game. An effective educational game should be attractive and engage the learner during the game so as to motivate learners to play the game. Also, in the educational game, there should be a clear relationship between the game and the educational goals. Although the purpose of educational games is more to teach and learn the objectives of the curriculum than to play, but the playful aspect must be maintained. Thus, first the purpose of the lesson should be stated very simply for the students and then the game should be taught to them. In the game description stage, all the game instructions and how to choose must be fully specified. After this stage, the game should be played and the teacher, as a guide, should control the students' activities. At the end of the game, it is time to conclude that because the students are playing the game and the game is related to the lesson concepts, it is very likely that they have learned the lesson concepts. Finally, the teacher can measure the amount of learning. Teaching lessons with play is one of the methods that makes the lesson engraved in the child's mind and not quickly forgotten. Due to the fact that students are currently facing the problems of e-learning and the anxiety caused by it, so the use of educational games can eliminate or diminish their anxiety, lack of motivation and enthusiasm and lead them to progress in learning lessons. In terms of applied purpose, this research is a qualitative and multidisciplinary research that is used to analyze the experiences of first grade teachers from the results of educational games with a meta-combination, the findings of world studies and then based on the use of phenomenology, teachers' lived experiences in corona epidemics. Explored. The meta-combination design was performed using the six-step Sandlowski and Barroso method and the phenomenological design was performed using the seven-stage Klaizi model. The tools used were semi-structured interviews and participants in this section were 14 teachers in the academic year 1401-1400, who were selected using the purposeful approach of the criterion, snowball technique and theoretical saturation criteria. The data analysis of this section was performed using thematic analysis method. Based on the results of the two projects, the experiences of first grade primary school teachers from educational games in corona epidemics were identified in the form of three main themes including

student performance, teacher performance and parent performance. Based on the results of the research, first grade elementary teachers with creative approaches in providing education and teaching using cyberspace during the outbreak of coronavirus create interest, enthusiasm to learn and more motivation for students to gain experience. Positive, effective and objective in proportion to their lesson, learning skills are commensurate with cognitive and physical development. Also, the experience of teachers using the game method indicates effective learning at certain hours of the day, which paves the way for strengthening problem-solving skills in children, especially when the lessons are in the form of interaction with peers. In general, play is education, and the child acquires various skills through games. Therefore, the best tool through which many concepts can be taught and provided as a way to increase learners' creativity and improve language skills is to use the game method in teaching. Based on the lived experiences of teachers, the research findings indicate that play-by-play education in the first grade of elementary school paves the way for more interaction between learners and teachers, peers and, most importantly, parents. Yen is at the time of the corona virus outbreak. Therefore, teachers can use creative and active methods in teaching to create innovation, creativity and even a sense of responsibility in learners. In connection with classroom management, the use of play methods in virtual education has been effective in such a way that it has consolidated students' learning and diversification of education, has led to reducing student fatigue. In summarizing the topics, we can mention the effective and important role of games as a creative teaching method with innovation in the educational system, especially in the first grade of elementary school, focusing on the experiences of first grade teachers in using this type of teaching method.

Keywords: experiences, teacher, first grade, educational game, corona

واکاوی تجارب معلمان کلاس اول ابتدایی از نتایج بازی‌های آموزشی در همه‌گیری کرونا

فهیمة کشاورزی^{۱*}، رضا ناصری جهرمی^۲، سولماز خادمی^۳، مرضیه عبدالوهاب^۴، زهرا حسام پور^۵

چکیده

هدف پژوهش حاضر، واکاوی تجارب معلمان کلاس اول ابتدایی از نتایج بازی‌های آموزشی در همه‌گیری کرونا بود. این پژوهش از نظر هدف کاربردی، در زمره پژوهش‌های کیفی و از نوع چندروشی بوده که برای واکاوی تجارب معلمان کلاس اول ابتدایی از نتایج بازی‌های آموزشی با یک فراترکیب، یافته‌های مطالعات جهانی و در ادامه به پشتوانه بهره‌گیری از پدیدارشناسی، تجارب زیسته معلمان در همه‌گیری کرونا را مورد کاوش قرار داده است. طرح فراترکیب با استفاده از روش شش مرحله‌ای ساندلوسکی و باروسو و طرح پدیدارشناسی با استفاده از الگوی هفت مرحله‌ای کلایزی انجام شد. ابزار مورد استفاده مصاحبه نیمه‌ساختمند و مشارکت‌کنندگان در این بخش ۱۴ معلم در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ بودند که برای انتخاب آنان از رویکرد هدفمند ملاکی، تکنیک گلوله برفی و معیار اشباع نظری استفاده شد. تجزیه و تحلیل داده‌های این بخش نیز با استفاده از روش تحلیل مضمون صورت پذیرفت. بر اساس نتایج دو طرح، تجارب معلمان کلاس اول ابتدایی از بازی‌های آموزشی در همه‌گیری کرونا در قالب سه مضمون اصلی مشتمل بر عملکرد دانش‌آموز، عملکرد معلم و عملکرد والدین شناسایی گردید. نتیجه اینکه استفاده از بازی‌های آموزشی در کلاس‌های درس می‌تواند بر کاهش مشکلات روان‌شناختی و افزایش اثربخشی یادگیری تاثیرگذار باشد.

واژگان کلیدی: تجارب، معلم، کلاس اول ابتدایی، بازی آموزشی، کرونا

۱. استادیار، عضو هیات علمی دانشگاه شیراز، شیراز، ایران.

*نویسنده مسئول:

۲. دکتری برنامه‌ریزی درسی، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران.

۳. دانشجوی دکتری برنامه‌ریزی درسی، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران.

۴. دکتری برنامه‌ریزی درسی، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران.

۵. کارشناس ارشد تحقیقات آموزشی، دانشگاه پیام نور شیراز، شیراز، ایران.

مقدمه

همه‌گیری جهانی ویروس کرونا یک سندروم شدید حاد تنفسی است که از سال ۲۰۱۹ پدیدار شد (World Health Organization, 2020). پس از شیوع ویروس کرونا، کشور چین نخستین کشوری بود که دولت آن به منظور کاهش و مقابله با شیوع این بیماری دستور به تعطیلی مدارس داد (Zhuang, Zhao, Lin, Cao, Lou, Yang et al, 2020). گسترش این ویروس نه تنها منجر به تغییرات بنیادی در تمامی عرصه‌های اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و سیاسی شد بلکه در حوزه آموزش و نوع فعالیت مراکز آموزشی نیز تاثیر بسیار شگرفی بر جای نهاد (Garfin, Silver & Holman, 2020) به گونه‌ای که تمام فعالیت‌های مراکز آموزشی که در گذشته به صورت حضوری و فیزیکی برگزار می‌شد به شکل از راه دور و مجازی تغییر یافت (Hung, Licari, Hon, Lauren, Su, Birmingham et al, 2021). یکی از حوزه‌های بسیار مهمی که تغییرات زیادی بر اثر وجود بیماری کرونا در آن ایجاد شده است، مسائل مربوط به یادگیری و به‌طور کلی شیوه‌های آموزش در محیط‌های یادگیری است. چنان که امروزه دنیای آموزش و پرورش نقطه توجه خود را از تدریس به یادگیری معطوف کرده است (Hemmati, Alamdarloo & Gholipour, 2020). معروف‌ترین تعریف یادگیری بیان می‌کند که یادگیری به فرایند ایجاد شده تغییر نسبتاً پایدار در رفتار یا توان رفتاری که حاصل تجربه است گفته می‌شود (Seif, 2021). اگرچه این تغییر و تجربه در شرایط و محیط‌های گوناگونی اتفاق می‌افتد اما نوع رسمی و شناخته شده آن معمولاً در محیط‌های آموزشی و به صورت تعامل دوطرفه بین یادگیرنده و یاددهنده رخ می‌دهد. با این حال شرایط جدید حاصل از بیماری کرونا و اجبار برای اجرای برنامه‌های آموزش مجازی چنین محیط‌ها و تعاملات مربوط به آنها را تغییر داده است (Imani Jajarmi, 2020). طبق بررسی مطالعات انجام شده در زمان شیوع بیماری کرونا، اکثریت فراگیران و مدرسان رضایت بالایی از این روش‌ها نداشتند و آموزش‌های حضوری را نسبت به چنین آموزش‌های ارجح می‌دانستند اما همین روش‌های الکترونیک و آموزش از راه دور توانست از عقب ماندگی هرچه بیشتر دانش‌آموزان، معلمان و تمامی افرادی که با حوزه آموزش در ارتباط هستند، جلوگیری نماید و مشکل را به حداقل برساند. البته در این زمینه مشکلات دیگری از جمله کاهش سطح رضایتمندی، انگیزش و میزان جذابیت روش‌های آموزشی هم چنان وجود دارد. (Pir Abbasi & Safarzadeh, 2020). بر این اساس نیاز به روش‌های نوین تدریس با توجه به شرایط فعلی دنیا و پیشرفت روزافزون علم و فن‌آوری حس می‌شود و باید به دنبال روش‌های تدریسی بود تا بتوان دانش‌آموزان را از حفظ طوطی‌وار به سوی یادگیری سوق داد.

استفاده از روش‌های فعال تدریس در دهه‌های اخیر به شدت مورد حمایت قرار گرفته است زیرا می‌تواند به دانش‌آموزان در ایجاد مهارت‌های تفکر انتقادی و انجام فعالیت‌های مشارکتی و همچنین افزایش انگیزه، رضایت و پیشرفت تحصیلی کمک قابل توجهی نماید (McEnroe-Pettitte & Farris, 2020). روش‌های فعال تدریس روش‌هایی هستند که فعالیت ذهنی دانش‌آموز را در زمینه نیازهای عمومی وی برمی‌انگیزند. در این روش‌ها علاوه بر فراهم کردن شرایط گوناگون باید از طریق انگیزش‌بخشی به دانش‌آموزان آنان را به یادگیری ترغیب نمود و تمام پیام‌های تربیتی و آموزشی را متناسب با کانون رغبت و علاقه کودکان منتقل نمود. اصولاً هیچ تغییری در رفتار یادگیرنده رخ نمی‌دهد مگر اینکه از میل درونی و رغبت طبیعی آنان سرچشمه گرفته باشد (Karimi, 2004). یکی از روش‌های یادگیری فعال، استفاده از بازی است.

یادگیری که مبتنی بر بازی باشد، هیجانی را ایجاد می‌کند که در آموزش‌های سنتی و زندگی روزمره وجود ندارد (Halim, Hashim & Yunus, 2020). بازی از جمله امکاناتی است که می‌توان به منظور آموزش و ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان از آن بهره‌مند شد، به نقل از (Akramovna, 2021) «فراگیر با انگیزه را نمی‌توان متوقف کرد». بازی به عنوان یکی از مهمترین عوامل پیشرفت و یادگیری در کودکان شناخته شده است که نقش‌ها و هنجارهای اجتماعی و نیز مهارت‌های حل مسأله، مهارت‌های زبانی و فیزیکی، سازگاری با جامعه و ... را به آنان می‌آموزد (Malik, Hassanzadeh & Tirgari, 2013). در واقع بازی نظامی است که در آن بازیکنان در یک چالش مصنوعی با قواعد مشخص و خروجی قابل سنجش درگیر می‌شوند (Mahdavi Nasab, 2016). بازی از یک سو عامل ایجاد انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان در کلاس‌های بی‌روح بوده و از سوی دیگر، تدریس به این شیوه سبب می‌شود یادگیرندگان دائماً نشاط داشته باشند و از این نشاط برای حل مشکلات و کسب علوم استفاده کنند. در واقع با استفاده از بازی، دانش‌آموزان با علاقه بیشتری به یادگیری درس می‌پردازند (Diana, 2010)، تا پایان درس به صورت کامل در فعالیت‌های کلاس مشارکت خواهند داشت و نگرش مثبتی نسبت به درس پیدا خواهند کرد که بر یادگیری آنان اثر مثبتی خواهد داشت. به طور کلی اگر فعالیتی لذت‌بخش باشد، یادگیری تسهیل می‌شود (Aldabbus, 2008). بازی متناسب با هدفی که دربردارد، به انواع مختلفی تقسیم می‌شود. یکی از انواع بازی‌ها، بازی‌های آموزشی (educational games) هستند. بازی آموزشی فعالیتی است که با همکاری یا رقابت تصمیم‌گیرندگانی انجام می‌شود که به دنبال دستیابی به اهداف یا موقعیت‌های چالش‌برانگیز با قوانین ویژه به منظور کسب، استفاده یا

یادگیری هدف‌های تحصیلی هستند (Habibi, 2015). بازی‌های آموزشی یکی از راهبردهای خلاق برای آموزش است و به عقیده برخی از پژوهش‌گران از موثرترین روش‌های آموزشی به شمار می‌رود (Atkin, 1991).

Aslam (2021) در پژوهش خود بیان کرده است که معلمان، دانش بسیار کمی برای استفاده از بازی‌های آموزشی دارند. به زعم وی، با توجه به اینکه دانش‌آموزان در دوره ابتدایی با روش‌های متعددی آموزش می‌بینند لذا استفاده از بازی‌های آموزشی از راهبردهایی است که زمینه‌ساز رفتارهای اجتماعی مناسب، همکاری، اکتشاف، حل مشکلات، تصمیم‌گیری، خلاقیت و نوآوری در دانش‌آموزان خواهد بود. به اعتقاد Taylor & Boyer (2020) با افزایش انتظارات، پیشرفت فن‌آوری و تدوین محتوای جدید، مربیان با چالش ایجاد تجربیات یادگیری مناسب برای دانش‌آموزان مواجه خواهند بود. برای رویارویی با این چالش، نیاز است تا با روش‌های مناسب تدریس از جمله یادگیری مبتنی بر بازی آشنا شوند. یادگیری مبتنی بر بازی، کودک محور است و بر پیشرفت تحصیلی، رشد عاطفی و اجتماعی، علایق و توانایی‌های کودکان تاثیرگذار است. Pir Abassi & Safar Zadeh (2019) در پژوهش خود با عنوان «اثر بخشی بازی درمانی گروهی بر مهارت‌های اجتماعی و عملکرد حافظه دانش‌آموزان دبستانی دختر دارای اختلال یادگیری خاص» نتیجه گرفته‌اند که بازی‌های گروهی موجب بهبود مهارت‌های اجتماعی در ابعاد همکاری، ابراز وجود، خویش‌داری و ارتقای عملکرد حافظه کوتاه مدت در گروه آزمایش شده است، همچنین Hashemi, Mohsenzadeh & Heidari (2016) نیز پژوهشی با عنوان «نقش و اهمیت بازی درمانی زبان شناختی بر اختلال یادگیری املاء در دانش‌آموزان مقطع ابتدایی» انجام داده‌اند که آنان نیز نتایج مثبتی گزارش نموده‌اند. یافته‌های (2016) Bigdeli, Mohammadifar, Rezaei & Abbas Zadeh حاکی از آن است که آموزش حل مسئله ریاضی مبتنی بر بازی برای یادگیری حل مسئله و توجه دانش‌آموزان مبتلا به ریاضی مؤثر بوده است. کودکان در خلال بازی‌های آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌کنند. آنان به کمک بازی تجارب ارزنده‌ای به دست می‌آورند. در حین بازی مطالب آموختنی، بدون فشار و با میل و رغبت فراگرفته می‌شود. به همین دلیل برخی از دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت معتقدند که باید هرگونه مطالب درسی را باید فقط همراه با بازی به کودک آموخت و اصولاً بهتر است ساعات رسمی دروس مدارس ابتدایی را به ساعات بازی‌های خلاق و آموزنده تبدیل کرد (Dortaj, 2013).

بر این اساس در آموزش ابتدایی بهتر است که از روش تدریس مبتنی بر بازی‌های آموزشی استفاده شود. در بازی‌های آموزشی مهم است که مطمئن شد یادگیری و بازی یکپارچه شده و هدف‌های یادگیری در درون بازی پنهان شده است. یک بازی آموزشی مؤثر باید بتواند جذاب باشد و یادگیرنده را در جریان بازی درگیر نماید به طوری که انگیزه لازم را برای انجام بازی در فراگیران به وجود آورد. همچنین در بازی آموزشی باید بین بازی و هدف‌های آموزشی رابطه مشخص و روشن وجود داشته باشد. با وجود اینکه هدف از بازی‌های آموزشی، بیشتر آموزش و یادگیری اهداف برنامه درسی است تا بازی، اما باید جنبه بازی گونه بودن آن حفظ شود. بدین ترتیب ابتدا باید هدف درس به صورت بسیار ساده برای دانش‌آموزان بیان شود و پس از آن بازی موردنظر به آن‌ها آموزش داده شود. در مرحله شرح بازی باید تمامی دستورالعمل‌های بازی و نحوه انتخاب به طور کامل مشخص گردد. پس از این مرحله باید بازی اجرا شود و معلم به عنوان راهنما، فعالیت‌های دانش‌آموزان را کنترل نماید. پس از پایان بازی نوبت به نتیجه‌گیری می‌رسد، به دلیل اینکه دانش‌آموزان در حال انجام بازی هستند و آن بازی در ارتباط با مفاهیم درسی است، احتمال اینکه مفاهیم درسی را یاد گرفته باشند بسیار زیاد است. در نهایت معلم می‌تواند میزان یادگیری را بسنجد. آموزش درس با بازی یکی از شیوه‌های است که موجب می‌شود درس در ذهن کودک حک شده و به سرعت فراموش نشود (Hematti, Alamdarlo & Gholipoor, 2020). با توجه به این مسأله که در حال حاضر دانش‌آموزان با مشکلات آموزش مجازی و اضطراب ناشی از آن مواجه هستند (Graber, Byrne, Goodacre, Kirby, Kulkarni, Ofarrelly et al, 2021) لذا به کارگیری بازی‌های آموزشی می‌تواند اضطراب، فقدان انگیزه و اشتیاق آنان را حذف یا کم رنگ نموده و پیشرفت آنها را در یادگیری دروس منجر شود (Khazae & Jaliliyan, 2014). با اینکه در مورد روش تدریس مبتنی بر بازی‌های آموزشی نظریات متناقضی وجود دارد اما جذابیت و به‌روزرودن این روش، معلمان و فراگیران زیادی را مجذوب خود کرده و ضروری است تاثیرگذاری این روش در آموزش به دقت بررسی شود. در این پژوهش تلاش شده است که ابتدا یافته‌های مطالعات جهانی در خصوص نتایج بازی‌های آموزشی مورد مطالعه قرار گیرد سپس با بهره‌گیری از پدیدارشناسی، تجارب زیسته معلمان در خصوص آموزش‌های ارائه شده در پایه اول ابتدایی مبتنی بر بازی در همه‌گیری کرونا و تاثیر آن بر یادگیری دانش‌آموزان بررسی شود.

روش‌شناسی

این پژوهش از نوع چندروشی کیفی بوده و با استفاده از دو طرح کیفی فراترکیب (meta-analysis) و پدیدارشناسی (phenomenology) انجام شده است. بر این اساس بخش‌های روش‌شناسی و یافته‌ها نیز به صورت مجزا ارائه شده است.

۱- طرح فراترکیب

طرح فراترکیب بر مبنای روش شش مرحله‌ای Sandelowski & Barroso (2007) انجام شد. بر این اساس، تیم فراترکیب با حضور دو نفر متخصص برنامه‌ریزی درسی، یک نفر متخصص در حوزه مدیریت آموزش عالی و یک نفر متخصص در پژوهش‌های فراترکیب تشکیل شد و مراحل زیر صورت گرفت:

مرحله اول) تنظیم سؤال پژوهش

سؤال اصلی پژوهش این بود که نتایج بازی‌های آموزشی دارای چه ویژگی‌هایی است؟

مرحله دوم) جست‌وجوی نظام‌مند ادبیات

در این پژوهش پنج پایگاه داده به زبان انگلیسی شامل «اسکوپوس (Scopus)»، «امerald»»، «ساینس دایرکت (Science Direct)»، «اشپرینگر (Springer)» و «پروکوئست (ProQuest)» برای مطالعات خارجی و دو پایگاه داده به زبان فارسی شامل «پایگاه نشریات کشور» و «پایگاه اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی» انتخاب شدند. برای جست‌وجوی مقالات در این پایگاه‌ها از واژه‌های کلیدی «آموزش مبتنی بر بازی (education based on games)» و «بازی آموزشی (educational games)» استفاده و مقالات مرتبط در بازه زمانی سال‌های ۲۰۲۰ تا ۲۰۲۱ جمع‌آوری گردید.

مرحله سوم) ارزیابی کیفیت

پس از جست‌جو اولیه پایگاه داده‌های مذکور، در مجموع تعداد ۲۶ منبع با کلید واژه‌های اشاره شده به دست آمد. فرآیند بازبینی شامل بررسی عنوان منابع، چکیده و محتوای آنها بود و در هر مرحله متناسب با معیارهای پذیرش (زبان پژوهش‌ها فارسی و انگلیسی، زمان انجام پژوهش‌ها از سال ۲۰۲۰ تا سال ۲۰۲۱، پژوهش‌های ترکیبی یا کیفی به صورت مقاله منتشر شده در مجلات، بخشی از یک کتاب و پایان‌نامه منتشر شده) مورد بررسی قرار گرفت. فرآیند بازبینی منابع به شرح زیر بوده است:

در ابتدا عنوان منابع، چکیده و محتوای آنها بررسی شده و منابعی که ارتباطی با سئوالات پژوهش نداشتند، کنار گذاشته شدند. در این مرحله دو منبع به دلیل عدم ارتباط با سؤال پژوهش کنار گذاشته شدند و ۲۴ منبع برای بررسی بیشتر وارد مرحله بعد شدند. در این مرحله، از منابعی که مربوط به نویسندگان مشترک یا دارای یافته‌های تکراری بودند یکی از آنها حذف و پژوهش کامل‌تر باقی ماند. به این ترتیب یک منبع دیگر که دارای یافته‌های تکراری بود حذف و در نهایت تعداد ۲۳ منبع باقی ماندند. در قدم بعدی، باید کیفیت روش‌شناختی مطالعات، مورد ارزیابی قرار گیرد. هدف از این گام، حذف منابعی است که پژوهشگر به یافته‌های آنها اعتمادی نداشته باشد. بنابراین ممکن است مطالعه‌ای که باید در تلفیق وجود داشته باشد رد شود. به همین دلیل ابزار ارزیابی حیاتی «CASP (critical appraisal skills program)» مورد استفاده قرار گرفت که لیست کامل و جامعی از سئوالات را ارائه می‌دهد و برای تعیین اعتبار، کاربردی بودن و تناسب پژوهش به کار برده می‌شود (Chenail, 2011). به این منظور، چک لیستی ۱۰ سئوالی جهت بررسی دقت، اعتبار و اهمیت مطالعات کیفی تهیه شد. سئوالات شامل بررسی اهداف پژوهش، منطق روش، طرح پژوهش، روش نمونه‌گیری، روش جمع‌آوری داده‌ها، رابطه پژوهشگر و مشارکت‌کنندگان، ملاحظات اخلاقی، اعتبار تجزیه و تحلیل داده‌ها، بیان واضح یافته‌ها و ارزش پژوهش بود. هنگام استفاده از این ابزار، منابع مطالعه شده و برای هر منبع به لحاظ دارا بودن ویژگی‌های بالا امتیازی بین ۱ تا ۵ در نظر گرفته شد. بر اساس مقیاس ۵۰ امتیازی این روش، هر منبع بر اساس درجه کیفی و مطابق طیف خیلی خوب «۵۰-۴۱»، خوب «۴۰-۳۱»، متوسط «۳۰-۲۱»، ضعیف «۲۰-۱۱» و خیلی ضعیف «۱۰-۰» دسته‌بندی شدند.

بر این اساس، سه منبع به دلیل کسب امتیاز ضعیف و خیلی ضعیف حذف شدند و ۲۰ منبع در فرآیند ارزیابی پذیرفته شدند که از این تعداد هفت منبع امتیاز متوسط، هشت مقاله امتیاز خوب و پنج مقاله امتیاز خیلی خوب را کسب کردند.

مرحله چهارم) تجزیه و تحلیل داده‌های کیفی

در این مرحله، پژوهش‌گران به طور پیوسته، ۲۰ مقاله منتخب و نهایی شده را به منظور دستیابی به یافته‌ها درون محتوایی مجزایی که در آنها مطالعات اصلی انجام شده‌اند، چندبار مرور کرده به استخراج مضامین از متون انتخابی اقدام شد. برای استخراج مضامین سؤال اصلی پژوهش ملاک عمل قرار گرفت. از این حیث با در نظر گرفتن فراوانی در مجموع ۲۲ مضمون استخراج گردید.

مراحل پنجم (ترکیب یافته‌های کیفی) و ششم (اعتباریابی یافته‌های کیفی) فراترکیب در بخش یافته‌ها ارائه شده است.

۲- طرح پدیدارشناسی

طرح پدیدارشناسی برای پاسخ به سؤال «تجارب معلمان کلاس اول ابتدایی از نتایج بازی‌های آموزشی در همه‌گیری کرونا چه بوده است؟» انجام شد.

این طرح بر مبنای الگوی هفت مرحله‌ای Colaizzi (1978) بوده که شامل هفت مرحله: (۱) خواندن دقیق همه توصیف‌ها و یافته‌های مهم شرکت‌کنندگان، (۲) استخراج عبارات‌های مهم و جمله‌های مرتبط با پدیده، (۳) مفهوم‌بخشی به جمله‌های مهم استخراج‌شده، (۴) مرتب‌سازی توصیف‌های شرکت‌کنندگان و مفاهیم مشترک در دسته‌های خاص، (۵) تبدیل همه نظرات استنتاج شده به توصیف‌های جامع و کامل، (۶) تبدیل توصیف‌های کامل پدیده به یک توصیف واقعی خلاصه و مختصر و (۷) معتبرسازی نهایی می‌باشد.

مشارکت‌کنندگان بالقوه در این بخش تمامی معلمان پایه اول ابتدایی شهر شیراز در سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۴۰۱ بودند. برای انتخاب از رویکرد هدفمند ملاکی، تکنیک گلوله برفی (snowball) و معیار اشباع نظری (theoretical saturation) استفاده شد. شرط انتخاب، تمایل به شرکت در پژوهش بود. در ابتدا دو نفر از معلمان دارای شرایط ورود به پژوهش شناسایی شدند. از آنان خواسته شد تا سایر معلمان دارای شرایط پژوهش را معرفی نمایند تا با آنان نیز مصاحبه شود. پاسخ‌های ارائه شده به صورت متن یا صوت در قالب یک مجموعه عیناً پیاده‌سازی و تجمیع که داده‌های این بخش پس از ۱۴ مصاحبه اشباع گردید.

جدول ۱. مضامین مستخرج از فراترکیب

منابع	مضامین پایه
Garcia, Nicolas, Cano & Alonso (2021); Zou, Zhang, Xie & Wang (2021); Salsabila, Hapipi & Luluilmaknun (2020); Halim et al (2020); Idris, Said & Tan (2020); Vidergor (2021); Mohamed & Shaaban (2021); Hodges, Oliver, Jang, Cohen, Ducrest & Robertson (2021); Kusumayanthi & Rusmiyati (2021); Hashemi (2021); Deta, Kurniawan, Lestari, Yantidewi, Jauhariyah & Prahani (2021); Behnamnia, Kamsin, Ismail & Hayati (2020); Deng, Wu, Chen & Peng (2020); Campillo-Ferrer, Miralles-Martinez & Sanchez-Ibanez (2020); Russo, Bragg & Russo (2021); Akramovna (2021).	انگیزش
Garcia et al (2021); Halim et al (2020); Lamerar, Arnab, De Freitas, Petridis & Dunwell (2021); Mohamed & Shaaban (2021); Hashemi (2021); Deta et al (2021).	یادگیری اثربخش
Garcia et al (2021); Stojanovska (2021); Hashemi (2021); Behnamnia et al (2020); Deng et al (2020); Vidergor (2021).	تقویت خلاقیت و نوآوری
Garcia et al (2021); Zou et al (2021); Salsabila et al (2020); Vidergor (2021); Stojanovska (2021); Mohamed & Shaaban (2021); Hashemi (2021); Russo, Russo & Bragg (2018).	بهبود روان‌شناختی
Zou et al (2021); Salsabila et al (2020); Idris et al (2020); Lamerar et al (2021); Vidergor (2021); Stojanovska (2021); Behnamnia et al (2020); Russo et al (2021).	تقویت مهارت حل مسأله
Vidergor (2021); Stojanovska (2021); Mohamed & Shaaban (2021); Hodges et al (2021); Kusumayanthi & Rusmiyati (2021); Hashemi (2021); Behnamnia et al (2020); Deng et al (2020); Campillo-Ferrer et al (2020); Akramovna (2021).	تعامل با همسالان
Vidergor (2021); Garcia et al (2021); Deng et al (2020); Zou et al (2021); Stojanovska (2021); Kusumayanthi & Rusmiyati (2021); Hashemi (2021); Behnamnia et al (2020).	ایجاد اعتماد به نفس

Mohamed & Shaaban (2021), Kusumayanthi & Rusmiyati (2021); Deta et al (2021); Behnamnia et al (2020); Deng et al (2020).	پیشرفت تحصیلی
Halim et al (2020); Mohamed & Shaaban (2021); Akramovna (2021); Zou et al (2021); Kusumayanthi & Rusmiyati (2021).	بهبود مهارت‌های زبانی
Kusumayanthi & Rusmiyati (2021); Hashemi (2021); Akramovna (2021); Kusumayanthi & Rusmiyati (2021); Deta et al (2021); Behnamnia et al (2020); Russo et al (2021).	بهبود مهارت‌های یادگیری و یادآوری
Zou et al (2021); Russo et al (2021); Russo et al (2018); Garcia et al (2021); Vidergor (2021); Kusumayanthi & Rusmiyati (2021), Deta et al (2021); Campillo-Ferrer et al (2020).	خودکارآمدی
Zou et al (2021), Salsabila et al (2020); Halim et al (2020); Idriset al (2020); Stojanovska (2021); Mohamed & Shaaban (2021); Kusumayanthi & Rusmiyati (2021); Hashemi (2021); Behnamnia et al (2020).	لذت بردن از یادگیری
Vidergor (2021); Stojanovska (2021); Hodges et al (2021); Hashemi (2021); Deng et al (2020); Russo et al (2021); Akramovna (2021).	تدریس اثربخش

تجزیه و تحلیل داده‌ها با استفاده از روش تحلیل مضمون (content analysis) صورت پذیرفت. مضامین شناسایی شده مجدداً در جلسه بحث گروهی متمرکز (focused group) با استفاده از شبکه اجتماعی مجازی مورد بررسی قرار گرفتند تا در نهایت روی مقولات استخراج شده توافق حاصل گردید. ملاحظات اخلاقی با ارائه توضیحات لازم در مورد اهمیت و هدف‌های پژوهش، عدم اجبار در پاسخ، عدم دریافت مشخصات فردی، عدم افشای نظرات به سایرین، اطمینان از حذف فایل‌های صوتی پس از یادداشت، استفاده از نتایج نظرات صرفاً جهت بهبود کیفیت پژوهش و اطلاع نتایج به معلمان رعایت گردید. برای اطمینان از صحت تفسیر و برداشت پژوهش‌گران از اظهارات هر شرکت‌کننده، در صورت نیاز، مجدداً با وی تماس گرفته و صحت تفسیرها دوباره بررسی گردید و در صورت نیاز تغییرات لازم انجام شد.

یافته‌ها

با توجه به اجرای مستقل دو طرح کیفی، یافته‌ها نیز به صورت مجزا ارائه شده و در نهایت یافته‌های دو بخش پس از ادغام با یکدیگر در قالب یافته نهایی گزارش شده است.

۱- یافته‌های فراترکیب

مرحله پنجم) ترکیب یافته‌های فراترکیب

تمام عوامل استخراج شده از پژوهش‌ها به عنوان مضمون در نظر گرفته شد که این مضامین بر اساس مفاهیم مرتبط با مفهوم بازی آموزشی، در ۱۳ مضمون پایه طبقه‌بندی شدند. نتایج در جدول ۱ ارائه شده است:

مرحله ششم) اعتباریابی یافته‌های فراترکیب

در سراسر فرآیند فراترکیب تلاش گردیده تا با فراهم کردن توضیحات و توصیف واضح و روشن برای گزینه‌های موجود، مراحل پژوهش به دقت طی شده و در زمان لازم از ابزارهای مناسب جهت ارزیابی پژوهش‌ها استفاده شود. اعتبار داده‌های فراترکیب با استفاده از تکنیک‌های اعتبارپذیری (credibility) و انتقال‌پذیری (transferability) از طریق خودبازبینی پژوهش‌گران ('self-review researchers') و هم‌سوسازی داده‌ها (data triangulation) و اعتمادپذیری (dependability) با هدایت دقیق جریان جمع‌آوری اطلاعات و هم‌سوسازی پژوهش‌گران (investigator triangulation) تعیین شد (Lincoln & Guba, 1978). همچنین برای اطمینان بیشتر از روش توافق بین دو کدگذار (intercoder reliability) و ضریب کاپا استفاده شده است. بدین صورت که پژوهش‌گر دیگری در حوزه تعلیم و تربیت بدون اطلاع از نحوه ادغام مضامین ایجاد شده توسط پژوهش‌گران حاضر، اقدام به دسته‌بندی مفاهیم نموده سپس با نتایج ارائه شده توسط پژوهش‌گران مقایسه شده است. در نهایت با توجه به تعداد مفاهیم ایجاد شده مشابه و متفاوت، ضریب کاپا برابر با ۰/۸۸ محاسبه شده است که نشان می‌دهد نتایج پژوهش، از قابلیت اطمینان زیادی برخوردارند.

در طول فرآیند پژوهش، منابع استفاده شده توسط دو نفر از پژوهش‌گران به صورت مستقل جست‌وجو شده و مورد ارزیابی قرار گرفته است. جلسه‌های هفتگی تیم پژوهشی برگزار گردید. همچنین مستندسازی از تمام فرایندها، رویه‌ها و تغییرات در روند کار و نتایج صورت پذیرفت لذا از اعتبار توصیفی (descriptive)، تفسیری (interpretive)، نظری (theoretical) و پراگماتیک (pragmatic) برخوردار می‌باشد (Sandelowski & Barroso, 2007). از نظریات خبرگان موضوعی در

خصوصاً مضمون‌یابی‌های انجام شده بهره گرفته شد. در این راستا گروه کانونی با شرکت پنج نفر از اساتید دانشگاه شیراز برگزار شد و با استفاده از رویکرد توافق محور (consensus-based approach) بر مضامین اصلی و فرعی شناسایی شده توافق حاصل گردید.

۲- یافته‌های پدیدارشناسی

با مطالعه و تحلیل مصاحبه‌های انجام شده، همه ایده‌های مستقل در قالب مضامین پایه شناسایی شدند و در صورت وجود بخش‌هایی با مضامین مشابه در پاسخ‌های قبلی، از همان مضمون قبلی اختصاص داده شده به عنوان شواهد مفهومی استفاده شد. در جدول ۲، هر یک از مضامین پایه به همراه تعدادی از شواهد مفهومی مربوطه ارائه شده است:

جدول ۲: مضامین مستخرج از مصاحبه با معلمان

مضامین پایه	شواهد مفهومی
<ul style="list-style-type: none"> • مشارکت موثر در فعالیتهای کلاسی • لذت بردن از یادگیری • تسریع در یادگیری مفاهیم • کاهش اضطراب • اثربخشی آموزش • تثبیت آموخته‌های دانش‌آموزان • تعامل با همسالان 	<p>مصاحبه شونده شماره ۱۳: ... هدف من از استفاده از بازی در تدریس در واقع لذت بردن بچه‌ها از درسی هست که قراره یاد بگیرن، می‌خوام که اون درس در قالب بازی باشه چون بازی شیرین‌ترین چیزی هست که توی ذهن بچه‌ها وجود داره و راحت باهاش ارتباط برقرار می‌کنند. باز خوردی که از اولیاء داشتم بسیار عالی بوده مخصوصاً الان که مجازی هستیم کاملاً می‌بینند که چقدر یادگیری بچه‌ها و تلفیق مفاهیم با بازی بهتر هست ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۲: ... بچه‌ها خیلی بهتر مفهوم رو یاد می‌گرفتند. اولین هدف من از به‌کاربردن بازی به‌کاربردن تمرکز اونها بود و بعد هم مشارکت بیشتر بچه‌ها در کلاس بود که هر دوی این هدف‌ها منجر به یادگیری بهتر و عمیق‌تر می‌شد ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۱۲: ... وقتی آموزش‌ها در قالب بازی به بچه ارائه می‌شه به طور ناخودآگاه جو کلاس مجازی هم پر از آرامش و لذت و شور و اشتیاق می‌شه. هدف من از استفاده بازی توی آموزش‌ها و توی تکالیف خونه این بود که اول، بچه توی کلاس آرامش داشته باشه و بتونه ارتباط بگیره، هم با معلم و هم با کلاس و راحت‌تر توی فعالیتهای کلاسی شرکت کنه بعد هم خیلی بهتر یاد بگیره ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۴: ... با بازی این جو بد تا حدود زیادی می‌شکنه و دانش‌آموزان از کلاس لذت بیشتری می‌برن. در کنارش درس رو هم یاد می‌گیرن. اگر بخوام یکی از تجربیات خیلی خوبی که استفاده از بازی تو آموزش رو بگم این بود که فهمیدم برای دانش‌آموزانی که دیرآموز هستند و معمولاً معلم باهاشون مشکل داره و همراه با کلاس پیش نمیان. همین استفاده از بازی برای آموزش این بچه‌ها خیلی مؤثر هست ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۹: ... وقتی آموزش با بازی باشه تمام حواس دانش‌آموز رو درگیر می‌کنه و یادگیریش عمیق‌تر خواهد بود. در ضمن که دانش‌آموز با علاقه، مفاهیم رو دنبال می‌کنه و خیلی دیر</p>

<p>هم خسته می‌شه به خاطر همین واقعاً توی مجازی که نمی‌شه تدریس رو پیش برد. بچه‌ها تا پایان آموزش همراه معلم هستند و همکاری‌شون هم خیلی خوب هست. هدف من از اینکه آموزش‌هام رو با بازی میدم اینه که بچه‌ها درس رو بهتر یاد بگیرن و اینکه تعامل داشته باشن سر کلاس، چون اگر سر کلاس بچه‌ها تعامل داشته باشن هم به یادگیری خودشون و هم به یادگیری کل کلاس کمک می‌شه... مصاحبه شونده شماره ۱۱: ... به نظرم با بازی آموزش دادن، باعث می‌شه خلاقیت بچه‌ها هم تقویت بشه و به کم هم دست‌ورزی داشته باشن و واقعاً با بازی، بخش عینی آموزش که توی ابتدایی مخصوصاً کلاس اول ابتدایی خیلی اهمیت داره به خوبی انجام بشه، به خاطر همین آموزش‌ها خیلی سریع‌تر تثبیت می‌شد تو ذهن بچه‌ها و وقتی بچه‌ها سر کلاس خیلی خوب مشارکت داشتند می‌فهمیدم که کاملاً روی درس و مطالب توجه و تمرکز داشتند ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۳: ... جالب بود که اون تکالیفی که با بازی انجام می‌دادند رو هم خیلی صحیح‌تر انجام داده بودند و هم اون مبحث رو بهتر یاد می‌گرفتند و یادشون هم نمی‌رفت. برای درس ریاضی خیلی بازی طراحی کردم و اون مباحث رو بچه‌ها عمیق‌تر یاد گرفتند ...</p>	
<p>مصاحبه شونده شماره ۷: ... در مجازی که بچه‌ها مخصوصاً پایه اول تمرکز خیلی کمی دارند و به سختی سر کلاس می‌نشینند آموزش با بازی خیلی بهتر بود. من با انجام بازی‌های مختلف حتی گاهی با مسابقه بین بچه‌ها خیلی خوب توانستم آموزش‌هام رو پیش ببرم ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۵: ... توی کلاس زمان، درس پرسیدن یا زمانی که بین تدریس از بچه‌ها سؤال می‌پرسیدم خیلی خوب پاسخ می‌دادن که نشون می‌داد هم کلاس رو به خوبی دنبال می‌کردن و هم به خوبی یاد گرفتند و باعث دلگرمی خودم هم می‌شد ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۱: ... سر کلاس هم که بچه‌ها اینقدر ذوق و شوق یادگیری و جواب دادن داشتند که معلم هم انرژی می‌گرفت ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۸: ... به عنوان مثال توی ریاضی بعد از اینکه بچه‌ها به صورت مفهومی ضرب رو یاد گرفتند ما خیلی توی کلاس بازی انجام می‌دادیم. اولیاء هم واقعاً راضی بودن و بازخوردشون همیشه مثبت بود از این روش. دانش‌آموزان هم تا جایی که من در جریان هستم خیلی راضی بودن، مثلاً جدول ضرب رو حفظ شدن و زحمت خیلی کمی برای من معلم و مادرا داشت، توی مباحث دیگه هم به همین شکل بود ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۱۰: ... من خودم به‌شخصه در دروس فارسی، ریاضی و علوم از بازی‌های مختلفی استفاده می‌کردم و واقعاً سرعت و کیفیت یادگیری بچه‌ها چندین برابر شده بود، اون هم با فضای مجازی و دور بودن از همدیگه، مثلاً من به مبحث رو آموزش می‌دادم، بچه‌ها خیلی مشتاق بودن و خیلی موقع‌ها دلشون نمی‌خواست کلاس تموم بشه ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۵: ... حتی خیلی از مباحث رو با برنامه‌های تولید محتوا به شکل بازی طراحی کردم و انتقال مفاهیم و حتی بعضی از آزمون‌ها رو با همین بازی‌ها انجام دادیم که هم تنوع توی کارمون ایجاد می‌کرد و هم همه آزمون‌ها نوشتنی نمی‌شدند و هم بچه‌ها خیلی بهتر مفهوم رو یاد</p>	<ul style="list-style-type: none"> • سهولت تدریس • لذت از تدریس • تنوع در ارائه مطالب

<p>می‌گرفتن. اولین هدف من از به‌کار بردن بازی متمرکز شدن اونا روی بحث و بعد هم مشارکت بیشتر بچه‌ها در کلاس بود که هر دوی این هدف‌ها منجر به یادگیری بهتر و عمیق‌تر می‌شد ...</p>	
<p>مصاحبه شونده شماره ۱۴: ... بچه‌ها از لحاظ علمی سال پربراری رو داشتند که هم از توی امتحانات و پرسیدن‌های سر کلاس می‌فهمیدم. اولیاشون مدام بهم پیام می‌دادند که چقدر از کلاس راضی هستند و نگرانی در مورد درس بچه‌شون ندارند ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۲: ... البته خانواده‌هاشون هم خیلی این رو می‌گفتند که مثلاً فلان فعالیت که توی کلاس انجام دادید چقدر بچه من خوب سر کلاس نشست و خوب هم یاد گرفت. من فکر می‌کنم آموزش دادن همراه با بازی واقعاً معجزه می‌کنه ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۶: ... از رفتار بچه‌ها، از روند کلاس که پر از لذت بود برای بچه‌ها، از صحبت‌های والدین، از اون همه محبت و وابستگی که بچه‌ها با وجود مجازی بودن نسبت به من و دوستاشون پیدا کردن. اینا همه نشون می‌داد اون جو پر از آرامش، ایجاد شده که به‌نظر خودم عامل اصلی اون همین آموزش همراه با بازی و مسابقه بود.</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۸: ... اولیاء هم خیلی راضی بودند از این نحوه تدریس و می‌گفتن که چقدر بچه‌ها درس‌ها رو بهتر یاد می‌گیرند، حتی بعضی از اولیاء می‌گفتن فرزندم از کلاس‌های حضوری هم بهتر درس رو یاد می‌گیره ...</p> <p>مصاحبه شونده شماره ۱۱: ... بازخوردی که از والدین داشتم بسیار عالی بوده مخصوصاً الان که مجازی هستیم کاملاً می‌بینند که چقدر یادگیری بچه‌ها و تلفیق مفاهیم با بازی بهتر هست ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • تسهیل در انتقال مفاهیم • آموزشی عدم ایجاد تنش با دانش‌آموز در خصوص مسائل درسی

اعتبار داده‌های پدیدارشناسی نیز با استفاده از تکنیک‌های تأییدپذیری از طریق خودبازبینی پژوهش‌گران و اعتمادپذیری با هدایت دقیق جریان جمع‌آوری اطلاعات و هم‌سوسازی پژوهش‌گران تعیین شد. علاوه بر پژوهش‌گران، متن پرسشنامه مصاحبه در اختیار متخصص دیگری قرار داده شد. پس از استخراج دوباره مقولات فرعی از پاسخ‌های ارائه شده و مقایسه با مقولات استخراج‌شده توسط پژوهش‌گران، هم‌سویی نگرش پژوهش‌گران و متخصص موضوعی ایجاد شد. برای تعیین میزان پایایی از آلفای کریپندورف استفاده گردید و عددی حدود ۰/۸۴ را در مورد مطلوبیت مضامین نشان داد که نشان پایایی قابل قبول تحلیل انجام شده است.

۳- یافته نهایی

با جمع‌بندی مضامین مستخرج از طرح فراترکیب و مصاحبه با معلمان کلاس اول و حذف موارد مشترک، در نهایت مدل نهایی تجارب معلمان کلاس اول ابتدایی از نتایج بازی‌های آموزشی در همه‌گیری کرونا به صورت شکل ۱ تدوین گردید:



شکل ۱: مدل نهایی تجارب معلمان کلاس اول ابتدایی از نتایج بازی‌های آموزشی در همه‌گیری کرونا

بحث و نتیجه گیری

بازی از جمله فعالیت‌های لذت‌بخش و سازنده برای همه، به ویژه برای کودکان می‌باشد و آموزش به وسیله بازی، علاوه بر اینکه زمینه‌ساز آماده شدن کودک برای زندگی در آینده و رشد همه جانبه‌ی قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودک می‌باشد، توجه زیادی را به خود خصوصاً توجه متخصصان تعلیم و تربیت در باب اهمیت نقش آن در آموزش جلب نموده است. در واقع معلمان خلاق به وسیله بازی بسیاری از مفاهیم و حتی مهارت‌ها را به دانش‌آموزان یاد می‌دهند. بر این اساس هدف پژوهش حاضر نیز، واکاوی تجارب معلمان کلاس اول ابتدایی در استفاده از روش بازی در آموزش‌های مجازی بود.

بر اساس نتایج به دست آمده پژوهش، معلمان پایه اول ابتدایی با رویکردهایی خلاقانه در ارائه آموزش‌ها و تدریس با استفاده از روش بازی در فضای مجازی در دوران شیوع ویروس کرونا (Zhuang et al, 2020) زمینه‌ساز ایجاد علاقه، شوق به یادگیری و انگیزه بیشتر برای دانش‌آموزان، کسب تجربیات مثبت، اثربخش و عینی متناسب با درس خود، یادگیری مهارت‌ها متناسب با رشد شناختی و جسمی می‌شوند. به گونه‌ای که معلمان معتقدند، آموزش مبتنی بر بازی سبب انگیزش (Garcia et al, 2021؛ Zou et al, 2021) و حتی تقویت روحیه کنجکاوی، جستجوگری و کاوشگری در کودکان شده و یادگیری را برای آنان اثربخش می‌سازد (Garcia et al, 2021؛ Halim et al, 2020). نتایج پژوهش‌های (Deta et al, 2021)، (Hashemi, 2021)، (Lameras et al, 2021) و (Vidergor, 2021) همسو با یافته‌های این پژوهش می‌باشد.

همچنین تجربه معلمان با استفاده از روش بازی حاکی از یادگیری اثربخش (Deta et al, 2021؛ Lamer et al, 2021؛ Garcia et al, 2021)، در ساعات مشخصی از روز که زمینه‌ساز تقویت مهارت حل مسئله (Zou et al, 2021؛ Idris et al, 2021؛ Russo et al, 2021) در کودکان خصوصاً زمانی که آموزش‌ها به صورت تعامل با همسالان (Mohammad & shaban, 2021؛ Hodges et al, 2021؛ Deng et al, 2021؛ Vidergor, 2021) باشند، می‌گردد. به طور کلی با پرورش خودکارآمدی در کودکان می‌توان مجموعه‌ای از مهارت‌های ذهنی را پرورش داد تا به راحتی تصمیم‌گیری صورت پذیرد و حتی اطلاعات مختلف را ارزیابی نمود (Russo et al, 2021؛ Zou et al, 2021). دستاورد چنین تفکری در دوران بزرگسالی استقلال در تصمیمات خواهد بود.

همچنین بر اساس یافته‌های پژوهش، با استفاده از روش بازی در آموزش پایه اول ابتدایی می‌توان اعتماد به نفس کودکان را افزایش داد. خصوصاً در کارهای گروهی و مشارکت در مباحث اعتماد به نفس آنان را تقویت نمود (Zou et al, 2021؛ Stojanovska, 2020) و زمینه پیشرفت تحصیلی (Deta et al, 2021؛ Mohammad & Shaban, 2021؛ Deng et al, 2020) را فراهم ساخت. به طور کلی بازی، آموزش است و کودک از طریق بازی‌ها مهارت‌های گوناگونی را کسب می‌کند. بنابراین، بهترین وسیله‌ای که از طریق آن می‌توان بسیاری از مفاهیم را آموزش داد و به عنوان یک راه‌کار در جهت افزایش خلاقیت فراگیران و بهبود مهارت‌های زبانی (Akramovna, 2021؛ Halim et al, 2020) فراهم نمود استفاده از روش بازی در آموزش می‌باشد. بر اساس تجارب زیسته معلمان، یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که آموزش به وسیله بازی در کلاس اول ابتدایی زمینه‌ساز تعامل بیشتر فراگیران با معلم، همسالان و مهم‌تر از همه والدین در زمان شیوع ویروس کرونا می‌باشد. نتیجه چنین اقدامات سنجیده‌ای لذت بردن از یادگیری (Zou et al, 2021؛ Stojanovska, 2021؛ Idris et al, 2020) و تدریس اثربخش (Vidergor, 2021؛ Deng et al, 2021) در کلاس درس مجازی خواهد بود.

بر اساس یافته‌های حاصل از مصاحبه و در تایید یافته‌های مستخرج از روش فراترکیب، می‌توان تجارب زیسته معلمان را با استفاده از روش بازی بر اساس سه محور دانش‌آموزان، معلمان و اولیای دانش‌آموزان در نظر گرفت. در واقع معلمانی که از روش بازی استفاده می‌کنند، هدفشان مشارکت مؤثر فراگیران و در جریان یادگیری قرار گرفتن آنان می‌باشد. به گونه‌ای که علاوه بر اینکه کودکان آموزش‌های لازم را دریافت می‌کنند، از فرایند آموزش‌ها به سبک بازی نیز لذت می‌برند. چنین

اقداماتی موجب کاهش سطح اضطراب فراگیران، تسریع در فرایند یادگیری و در نتیجه اثربخش بودن آموزش‌ها با درک تفاوت‌های فردی هر کدام از آنها خواهد بود. به عنوان نمونه می‌توان به تجربه معلمی اشاره نمود که معتقد بود: «... بچه‌ها خیلی بهتر مفهوم رو یاد می‌گرفتند...» یا «... وقتی آموزش‌ها در قالب بازی به بچه ارائه می‌شه به طور ناخودآگاه جو کلاس مجازی هم پر از آرامش و لذت و شور و اشتیاق می‌شه...» همچنین «... اگر بخوام یکی از تجربیات خیلی خوبی که استفاده از بازی تو آموزش رو دارم، بگم این بود که فهمیدم برای دانش‌آموزایی که دیرآموز هستند و معمولاً معلم باهاشون مشکل داره و همراه با کلاس پیش نمیان، همین استفاده از بازی برای آموزش این بچه‌ها خیلی مؤثر هست...» لذا معلمان با استفاده از روش بازی راحت‌تر می‌توانند مطالب و مباحث را انتقال دهند و حتی از تدریس خود بیشتر لذت می‌برند تا زمانی که آموزش‌ها صرفاً به صورت سخنرانی و یک طرفه باشد. در تایید مطالب فوق می‌توان از تجربه معلمی سخن به میان آورد که معتقد بود «... من با انجام بازی‌های مختلف حتی گاهی با مسابقه بین بچه‌ها خیلی خوب تونستم آموزش‌هام رو پیش ببرم...» بنابراین معلمان نیز با استفاده از روش‌های خلاقانه و فعال در تدریس می‌توانند زمینه‌ساز ایجاد نوآوری، خلاقیت و حتی حس مسئولیت‌پذیری در فراگیران شوند. در ارتباط با مدیریت کلاس درس نیز استفاده از روش بازی در آموزش‌های مجازی اثربخش بوده به‌گونه‌ای که تثبیت آموخته‌های دانش‌آموزان را به دنبال داشته و ایجاد تنوع در آموزش‌ها، منجر به کاهش خستگی دانش‌آموزان شده است. به عنوان نمونه می‌توان از تجربه معلمی نام برد که معتقد بود «جالب بود که اون تکالیفی که با بازی انجام می‌دادند رو هم خیلی صحیح‌تر انجام داده بودند و هم اون مبحث رو بهتر یاد می‌گرفتند و یادشون هم نمی‌رفت...» بنابراین تعامل مؤثر بین دانش‌آموزان در بستر کلاس درس مجازی زمینه‌ساز ایجاد تغییر در رفتار و تثبیت یادگیری آنان خواهد بود. آنچه در این پژوهش مهم می‌باشد، توجه به نقش اثربخش والدین به عنوان حلقه مفقوده تا قبل از آموزش‌های مجازی و شیوع ویروس کرونا بوده است. به عبارتی والدین در آموزش‌های مجازی آن هم در کلاس اول ابتدایی نقش بسیار مهم و فعالی دارند و از دیدگاه معلمان و بر اساس صحبت‌هایی که با والدین آنها داشتند، استفاده از روش بازی در آموزش‌ها نه تنها به لحاظ علمی بلکه به لحاظ ایجاد علاقمندی، افزایش تلاش، شوق به یادگیری و رقابت با دوستان، حتی سرعت بخشیدن به یادگیری آنان نسبت به سایر روش‌ها به گونه‌ای بارز و قابل مشاهده بود.

پژوهش‌های Lameraz (2021)، Zou et al (2021)، Dortaj (2021)، Aldabbus (2021)، Garcia et al (2008) همسو با یافته‌های پژوهش حاضر بوده و هر کدام به یک بعد یا ابعادی از اثرات بازی بر آموزش اثربخش معلمان اشاره نموده‌اند.

در جمع‌بندی مباحث می‌توان به نقش اثربخش و مهم بازی‌ها به عنوان یک روش تدریس خلاق توأم با نوآوری در سیستم آموزشی خصوصاً پایه اول ابتدایی و با تمرکز بر تجارب معلمان کلاس اول در استفاده از این نوع روش تدریس اشاره نمود. باید اذعان نمود اگرچه مشارکت کنندگان پژوهش، معلمان کلاس اول ابتدایی به عنوان بنیان‌گذاران مهم و اصلی نظام تعلیم و تربیت بودند، اما پژوهش حاضر دارای محدودیت‌هایی نظیر اعتباریابی نتایج و تاثیرات عملکردی بازی‌های آموزشی در سایر پایه‌های دوره ابتدایی است. بر اساس یافته‌های پژوهش، پیشنهاد می‌گردد آموزش و بهسازی معلمان کلاس اول ابتدایی در جهت استفاده خلاقانه از روش‌های مختلف خصوصاً بازی‌های آموزشی در برنامه توانمندسازی سالانه آنان قرار گیرد. همچنین آگاه‌سازی والدین از اهمیت این نوع روش تدریس خصوصاً در آموزش‌های مجازی و جلب همکاری آنان ضرورت انکارناپذیری دارد. لازم است تدریس تعاملی و توانایی شناسایی استعداد‌های فراگیران و ارائه آموزش متناسب با خصوصیات هر یک از آنها با جدیت دنبال گردد.

ملاحظات اخلاقی

در فرآیند انجام و اجرای پژوهش حاضر، اصول اخلاق حرفه‌ای مرتبط با پژوهش رعایت شده است.

حامی مالی

کلیه هزینه‌های پژوهش حاضر توسط نویسندگان مقاله تأمین شده است.

تعارض منافع

بنا بر اظهار نویسندگان، مقاله حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع بوده است. این مقاله قبلاً در هیچ نشریه‌ای اعم از داخلی یا خارجی چاپ نشده و صرفاً جهت بررسی و چاپ به فصلنامه تدریس پژوهی ارسال شده است.

References

- Akramovna, M. D. (2021). Using memory games in teaching English learning. *ResearchJet Journal of Analysis and Inventions*, 2 (5): 129-132.
- Aldabbus, S. (2008). An Investigation into the Impact of Language Games on Classroom Interaction and Pupil Learning in Libyan EFL Primary Classrooms. PhD Dissertation. Newcastle University.
- Aslam, R. (2021). Entrepreneurship skills among young learner through play strategy: a qualitative study. *Humanities & Social Sciences Reviews*.
- Atkin, J. (1991). *Thinking about Play. Play in the Primary Curriculum*. London: Hodder & Stoughton.
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116, 105227.
- Bigdeli, I. A., Mohammadifar, M. A., Rezaei, A. M., & Abbas Zadeh, A. (2016). The effect of math problem solving training with play method on attention, problem solving and self-efficacy of students with math learning disorder. *Research in school and virtual learning*, 4 (2): 45-56
- Campillo-Ferrer, J. M., Miralles-Martinez, P., & Sanchez-Ibanez, R. (2020). Gamification in higher education: Impact on student motivation and the acquisition of social and civic key competencies. *Sustainability*, 12(12): 4822.
- Chenail, R. J. (2011). Learning to Appraise the Quality of Qualitative Research Articles: A Contextualized Learning Object for Constructing Knowledge. *The Qualitative Report*, 16(1): 236-248.
- Colaizzi, P. F. (1978). Psychological research as the phenomenologist views it. *Existential Phenomenological Alternatives for Psychology*. Oxford University Press, 53(13): 6-17.
- Deng, L., Wu, S., Chen, Y., & Peng, Z. (2020). Digital game based learning in a Shanghai primary school mathematics class: A case study. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(5): 709-717.
- Deta, U. A., Kurniawan, F. K., Lestari, N. A., Yantidewi, M., Jauhariyah, M. N. R., & Prahani, B. K. (2021). Literature Review on The Use of Educational Physics Games in Improving Learning Outcomes. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1805, No. 1, p. 012038). IOP Publishing.
- Diana, N. P. R. (2010). The Advantages and Disadvantages of Using Games in Teaching Vocabulary to the Third Graders of Top School Elementary School. PhD Dissertation. Universitas Sebelas Maret.
- Dortaj, F. (2013). Comparison of the effect of two methods of teaching through play and traditional motivation and students' academic achievement in mathematics. *School Psychology*, 2 (4): 80-62

Garcia, S. G., Nicolas, A. H., Cano, M. G., & Alonso, J. M. R. (2021). Gamification in the childhood education classroom. *South Florida Journal of Development*, 2(1): 623-632.

Garfin, D. R., Silver, R. C., & Holman, E. A. (2020). The novel coronavirus (COVID-2019) outbreak: Amplification of public health consequences by media exposure. *Health Psychology: Official Journal of the Division of Health Psychology, American Psychological Association*. Advance online publication.

Graber, K. M., Byrne, E. M., Goodacre, E. J., Kirby, N., Kulkarni, K., Ofarrelly, C., & Ramchandani, P. G. (2021). A rapid review of the impact of quarantine and restricted environments on children's play and the role of play in children's health. *Child: Care, Health and Development*, 47(2): 143-153.

Habibi, H. (2015). Comparison of the effect of teacher-centered and game-centered methods of mathematics education on motivation and academic achievement of seventh grade students. Master Thesis in Educational Sciences, majoring in Educational Research. Ahvaz: Shahid Chamran University

Halim, M. S. A. A., Hashim, H., & Yunus, M. M. (2020). Pupils' Motivation and Perceptions on ESL Lessons through Online Quiz-Games. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(3): 229-234.

Hashemi, A. (2021). The effects of using games on teaching vocabulary in reading comprehension: a case of gifted students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 9 (2): 181-191.

Hashemi, S. R., Mohsenzadeh, F., & Heidari, H. (2016). The role and importance of linguistic play therapy on spelling learning disorder in elementary school students. Fifth International Conference on Psychology and Social Sciences

Hemmati, B., Alamdarloo, M., & Gholipour, M. R. (2020). The effect of game-based teaching methods on students' academic achievement. *A new approach in educational sciences*. 2 (2): 134- 145.

Hodges, G. W., Oliver, J. S., Jang, Y., Cohen, A., Ducrest, D., & Robertson, T. (2021). Pedagogy, partnership, and collaboration: A longitudinal, empirical study of serious educational gameplay in secondary biology classrooms. *Journal of Science Education and Technology*, 30(3): 331-346.

Hung, M., Licari, F. W., Hon, E. S., Lauren, E., Su, S., Birmingham, W. C., & Lipsky, M. S. (2021). In an era of uncertainty: Impact of COVID 19 on dental education. *Journal of dental education*, 85(2): 148-156.

Idris, M. I., Said, N. E. M., & Tan, K. H. (2020). Game-based learning platform and its effects on present tense mastery: Evidence from an ESL classroom. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(5): 13-26.

Imani Jajarmi, H. (2020). Social Consequences of Corona Prevalence in Iranian Society. *Social Impact Assessment Quarterly*, 2: 87-103

Karimi, A. A. (2004). Creativity Barrier Training, *Management Quarterly in Education*, (2): 12-24

- Khazaei, K., & Jaliliyan, N. (2014). The effect of computer educational games on academic achievement and creativity of elementary school students. *Information and communication technology in educational sciences*, 5 (2): 39-23
- Kusumayanthi, S., & Rusmiyati, M. (2021). Students' engagement in learning english vocabulary via games in kahoot! *English Journal Literacy Utama*, 6(1): 444-452.
- Lameras, P., Arnab, S., De Freitas, S., Petridis, P., & Dunwell, I. (2021). Science teachers' experiences of inquiry-based learning through a serious game: a phenomenographic perspective. *Smart Learning Environments*, 8(1): 1-25.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Mahdavi Nasab, Y. (2016). Presenting and applying the educational game design model (Case study: social studies in primary school). Ph.D. Thesis. Tehran: Tarbiat Modares University.
- Malik, M., Hassanzadeh, R., & Tirgari, A. H. (2013). The effectiveness of cognitive-behavioral group play therapy on reducing behavioral problems in children with reading. *Learning Abilities*, 2 (3): 153-140
- McEnroe-Petitte, D., & Farris, C. (2020), "Using gaming as an active teaching strategy in nursing education", *Teaching and Learning in Nursing*, 15 (1): 61-65.
- Mohamed, A. M. A., & Shaaban, T. S. K. (2021). The Effects of Educational Games on EFL Vocabulary Learning of Early Childhood Students with Learning Disabilities: A Systematic Review and Meta-analysis. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 4(3):159-167.
- Pir Abbasi, Z., & Safarzadeh, S. (2019). The effectiveness of group play therapy on social skills and memory function of female elementary school students with special learning disabilities. *Journal of Pediatric Nursing*. 6 (2): 5-12
- Russo, J., Bragg, L. A., & Russo, T. (2021). How Primary Teachers Use Games to Support Their Teaching of Mathematics. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(4): 407-419.
- Russo, J., Russo, T., & Bragg, L. A. (2018). Five principles of educationally rich mathematical games. *Australian Primary Mathematics Classroom*, 23(3): 30-34.
- Salsabila, N. H., Hapipi, H., & Luluilmaknun, U. (2020). Students' Perceptions Towards Educational Games Learning Media in Mathematics. *Adv. Soc. Sci. Educ. Humanit. Res*, 465: 127-131.
- Sandelowski, M., & Barroso. J. (2007). *Handbook for synthesizing qualitative research*, New York, NY: Springer. 1-311.
- Seif, A. A. (2021). *Modern Educational Psychology: Psychology and Education*, Ninth Edition, Tehran. Doran Publishing. Twenty-sixth edition
- Stojanovska, M. (2021). Celebrating the International Year of Periodic Table with chemistry educational games and puzzles. *Chemistry Teacher International*, 3(1).
- Taylor, M. E., & Boyer, W. (2020). Play-based learning: Evidence-based research to improve children's learning experiences in the kindergarten classroom. *Early Childhood Education Journal*, 48(2): 127-133.

Vidgor, H. E. (2021). Effects of digital escape room on gameful experience, collaboration, and motivation of elementary school students. *Computers & Education*, 166: 104156.

World Health Organization (2020). Statement on the second meeting of the International Health Regulations. Emergency Committee regarding the outbreak of novel coronavirus (2019-nCoV). Geneva, Switzerland: World Health Organization. Retrieved from [loom/detail/30-01-2020-statement-on-the-second-meeting-of-the-international-health-regulations-\(2005\)-emergency-committee-regarding-the-outbreak-of-novel-coronavirus-\(2019-ncov\)](https://www.who.int/news-room/detail/30-01-2020-statement-on-the-second-meeting-of-the-international-health-regulations-(2005)-emergency-committee-regarding-the-outbreak-of-novel-coronavirus-(2019-ncov))

Zhuang, Z., Zhao, S., Lin, Q., Cao, P., Lou, Y., Yang, L., & He, D. (2020). Preliminary estimation of the novel coronavirus disease (COVID-19) cases in Iran: A modelling analysis based on overseas cases and air travel data. *International Journal of Infectious Diseases*, 94: 29-31.

Zou, D., Zhang, R., Xie, H., & Wang, F. L. (2021). Digital game-based learning of information literacy: Effects of gameplay modes on university students' learning performance, motivation, self-efficacy and flow experiences. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(2): 152-170.

