

بررسی نقش بازی در میزان پیشرفت تحصیلی دانش آموزان ابتدایی

امیرحسین مهدی مقدم^۱، صدیقه مهری^۲، مصطفی ثالث موید^۳

^۱ دانشجوی کارشناسی رشته آموزش ابتدایی دانشگاه فرهنگیان امام رضاع(اندیمشک (نویسنده مسئول)

^۲ کارشناسی آموزش ابتدایی

^۳ کارشناسی آموزش ابتدایی

چکیده

مقاله حاضر به بررسی و اهمیت بازی و تاثیر آن بر یادگیری دانش آموزان ابتدایی پرداخته است. این مقاله به روش توصیفی - تحلیلی انجام شده است و برای جمع آوری اطلاعات به منابع مکتوب در این زمینه مراجعه شده 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. بازی از ضروریات زندگی کودک است و در رشد ذهنی و جسمی کودک تأثیر ویژه ای دارد. کودکان معمولاً بخشی از اوقات شبانه روز خود را صرف بازی می کنند و از طریق آن به حواس خود مهارت می بخشند و به میزان توانایی و نیز نقاط ضعف خود پی می برند. از طرفی ویژگی های خاص بازی و فواید گوناگون آن در رشد همه جانبه ی قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودک باعث شده تا توجه تعداد زیادی از دست اندرکاران تعلیم و تربیت به چگونگی نقش بازی در امر آموزش کودکان معطوف می شود.

واژه های کلیدی: بازی، آموزش، یادگیری، کودکان، بازی های رایانه ای

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

مقدمه

بازی یک امر طبیعی و همانند نفس کشیدن برای کودک ضرورت دارد. در سال های بیش از دبستان بزرگترین سرگرمی و مشغله کودک بازی است. بعد از آن تدریجاً رو به نقصان می رود و کارهای اساسی تر جای آن را می گیرد. کودک برای بازی کردن دلیل ندارد اما به هر حال نمی تواند بازی نکند. کودک یک موجود زنده است و هر موجود زنده ای باید فعال باشد، بازی هم برای کودک یک نوع فعالیت و کار می باشد، بازی نکردن کودک علامت بیماری و ناتوانی اوست. اسلام نیز به نیاز طبیعی کودک توجه داشته و دستور می دهد او را آزاد بگذارد تا بازی کند. بازی ها شیوه ای بسیار جذاب در یادگیری هستند و فضایی امن و بی خطر را برای فراگیران فراهم می کنند تا آن ها در دنیایی شبیه دنیایی واقعی و بدون ترس از شکست، خطا کنند و تصمیم بگیرند. کاستر معتقد است بازی یک بخش اساسی از تجربه یادگیری انسانی محسوب می شود و فرصت هایی را برای تمرین بی خطر مهارت ها فراهم می آورد. بازی ها با این که جزء جریان معمول زندگی واقعی افراد نیستند اما مقیاس کوچکی از دنیای پیرامون آن ها بوده و به دلیل عدم جدیت و واقعی نبودن آن کاربران نگران نتایج اعمال خود به آن گونه که در زندگی واقعی آنها اتفاق می افتد نیستند و به همین دلیل می توانند نقش ها و وظایف متعددی را عهده دار شوند و آنها را بارها و بارها تکرار کنند و از فعالیت خود لذت ببرند. بازی، آموزش است و کودک از طریق بازی ها مهارت های گوناگونی کسب می کند. بازی، بهترین وسیله ای است که از طریق آن می توان بسیاری از مفاهیم را آموزش داد. بازی های آموزشی از جمله راهکارهایی هستند که استفاده از آن ها برای فعال کردن متعلمان و ایجاد خلاقیت در آن ها، یکی از مباحث اصلی و تخصصی حوزه آموزشی را تشکیل می دهد. بازی آموزشی یکی از موقعیت های یاددهی - یادگیری به شمار می رود و فعالیتی است سازمان یافته و همراه با قوانین مشخص که در آن دو یا چند دانش آموز برای رسیدن به اهداف آموزشی از قبل تعیین شده، در ارتباط با هم قرار می گیرند. بازی تحمیلی نیست و باید معیارهایی داشته باشد؛ نخست آن که متناسب با ویژگی ها، نیازها و توانایی های کودکان باشد؛ دوم، به تقویت و دقت و تمرکز و عکس العمل به موقع و پرورش خلاقیت توجه داشته باشد؛ سوم، فعالیت ها و رفتارهای موجود در بازی، تعبیر منطقی (معنی و مفهوم) داشته باشد؛ چهارم، بین بخش های مختلف بازی رابطه ی منطقی وجود داشته باشد؛ پنجم، به گونه ای طراحی شود که بر اعلام برنده و بازنده تأکید زیادی نشود.

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. بازی هر گونه فعالیتی است که باعث لذت، سرگرمی و تفریح باشد 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 خود شکوفایی است که با میل و اختیار انجام می شود. بازی فعالیتی است که به صورت اختیاری و لذت بخش انجام می شود و فرد را از دنیای واقعی جدا می نماید 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. در حقیقت بازی جزئی از زندگی انسان از بدو تولد تا زمان مرگ است. (انصاری اردلی، رئیسی اردلی، ۱۴۰۰).

بازی اصلی جهانی است که علم، فلسفه و جامعه شناسی خود را دارد. اهمیت جهانی بازی برای اولین بار هنگامی مطرح شد که هربرت اسپنسر ادعا کرد هنر انسان در تقلید بازی گونه ی او از رفتار حیوانات ریشه دارد. در علوم تجربی هر جنبشی را می توان به بازی تعبیر کرد، برای انسان بازی کارکردی آزاد و خلاق از نفس و مفصلی است که رفتارهای غریزی انسان با گذشتن از آن به مرحله ی خلق آگاهانه ی هنر نزدیک می شوند. با تجزیه بازی به عناصر تشکیل دهنده اش (مسیر، هدف،

بازیکنان، روابط بین بازیکنان و اسباب بازی) می توان مفهوم بازی را به مقولات گوناگون تعمیم داد. امروزه ردپای واژه بازی در امور گوناگونی دیده می شود، ارائه تئوری بازی در ریاضیات و کاربرد گسترده آن در علوم مختلف نمونه ای از گستردگی و شاهی بر ساختار مندی پدیده ی بازی است. بازی را می توان راهی برای تخلیه ی نیروهای اضافه دانست یا آمادگی کودک برای دوران بزرگسالی، یا پاسخی به طبیعت فعال کودک و یا چاره ای غریزی برای رشد او، (ریاحی نژاد، ۱۳۷۰) در هر صورت بازی از اصلی ترین مشخصه های رفتاری کودک و یک تجربه ی مشترک جهانی است. تشریح بازی کار دشواری است زیرا بازی مفاهیم به ظاهر متضادی در خود دارد، جدی هست و نیست، واقعی هست و نیست، ظاهراً بی معنی است ولی از ضروری ترین گام های رشد است. مطالعه ی بازی به منظور رفع محدودیت های بازی کردن و تقویت فرصت های بازی از آن رو دارای اهمیت است که بازی به عنوان منبع اصلی تعیین شکل و جهت رشد کودک، می تواند تمامی وجوه رشد را شکوفا کند؛ اعم از رشد جسمانی، اجتماعی، احساسی، عقلانی و قوه خلاقه. رشد کودک در حین بازی به صورتی هم زمان، جامع و غیر قابل پایش اتفاق می افتد. نتیجه با مقایسه گروه های مختلف کودکان، به لحاظ میزان محرومیت یا بهره مندی از بازی آشکار می شود. (مردمی و ابراهیمی، ۱۳۹۱).

فواید بازی

بازی، فواید بسیار دارد که می توان آنها را به اختصار در سه بخش بیان کرد: جسمانی؛ شناختی، اجتماعی - عاطفی.

۱- ارزش جسمانی

کودک دائماً در حالت فعالیت بدنی است و این فعالیت اغلب نا همگون و بدون برنامه، ولی با اختیار از طرف کودک است. این فعالیت ها سبب رشد جسمانی و هماهنگی آن با حواس کودک می شود. مربی با برنامه ریزی آموزشی هدف دار می تواند از این خصوصیت کودکان حداکثر استفاده را ببرد و آنها را به انجام حرکات و تمرینات مناسب رهنمون شود.

۲- ارزش شناختی:

بخشی از آشنایی کودکان با جهان خارج از طریق بازی ها انجام می شود. کودک از راه عمل و تجربه در محیط، با پدیده ها و مسائل جدید آشنا می شود. به هنگام مشاهده، دقت را به کار می گیرد و با استفاده از این زمینه ها، یعنی: مشاهده، تجربه، دقت و ابداع، قدرت انتخاب بهترین راه حل را به دست می آورد و قادر می شود که شناخت صحیح تری از پدیده ها محیط خود کسب کند. کودک به هنگام بازی به استدلال می پردازد و قضاوت می کند. به حل مسائل می پردازد و نهایتاً از فعالیت های خود نتیجه گیری می کند.

۳- ارزش اجتماعی و عاطفی:

کودکان گاه ساعت ها با خود مشغولند و یا با مخاطبی غیب سخن می گویند. آن زمان که از قالب خود بیرون می آیند، دیگران را مخاطب می سازند. یک کودک عادی به محض برخورد با کودک دیگر اغلب رابطه ی انسانی و دوستانه ای برقرار می کند و به طور کلی، بازی وسیله ای است که کودک از طریق آن متوجه دیگران نیز می شود. او یاد می گیرد که چگونه دیگران را در بازی، وسایل و فعالیت های خود سهیم کند و به این ترتیب، حس همکاری، تعاون و احترام به زندگی دیگران را در بازی می آموزد. فرمانبرداری از مقررات وضع شده در بازی ها او را به فرمانبرداری از مقررات اجتماعی عادت می دهد.

قدرت سازماندهی مدیریت و سلسله مراتب را به او آموزش می دهد. کودک ضمن بازی با اسباب بازی های گوناگون، رنگ، اندازه، ترکیب، ارزش و اهمیت اشیاء را در می یابد و به تدریج که بزرگ می شود، مهارت های زیادتری از راه بازی کسب می

کند، گردآوری و سایر اشکال بازی در طفولیت سبب میشود که کودک اطلاعاتی درباره محیط زندگی خود به دست آورد که تحصیل آنها از راه کتاب های درسی ممکن نیست. خواندن، نمایش، هم آوایی و تماشای فیلم های برگزیده، در عین حال که برای کودکان لذت بخش و سرور انگیزند و دایره ی تجاربشان را گسترش می دهند، اما کافی نیستند، بلکه کودک از راه بازی، ارزشها و توانایی های خود را در می یابد و آنها را کشف می کند. بازی، در داشتن مفهوم روشنی از خویشتن، کودک را یاری می دهد. (عاشوری و همکاران، ۱۳۹۹).

بازی ها و تقسیم بندی آنها

در گذشته و حال، براساس عقاید و دیدگاه های گوناگون بازی ها به شیوه های مختلف تقسیم بندی شده اند، به طوری که برخی این بازی ها را به بازی های حسی، حرکتی، انفرادی و اجتماعی تقسیم می کنند؛ برخی آن ها را براساس سازمان بازی ها، مانند دایره، ستون، صف و ردیف، بخش بخش می کنند و برخی بازی ها را بر اساس بازیهای حرکتی و مهارتی، بازی های شانس، بازی های تاکتیکی و بازیهای گروهی تقسیم می کنند تقسیم بندهای زیادی برای بازی ها قابل تصور است، اما آن چه حائز اهمیت است، این است که می باید بازی ها را بر پایه ضابط های خاص و منطقی تقسیم بندی کرد، از این رو، تقسیم بندی جامعی از بازی ها در ادامه میاید:

۱-بازی های فطری:

قاعده ی این بازی ها سازمان و مقررات خاصی ندارند و بیشتر از آرزوی کودکی برای رسیدن به بزرگسالی نشأت می گیرد. بازی ها برای ارضاء خواست های درونی و اثبات وجودی به خصوص در کودکان است. معمولا این بازیها نیز در دوران کودکی انجام می گیرند و کودک غرائزی چون خشم را در رفتارهایی از قبیل خشمگین شدن، جیغ کشیدن، چنگ زدن و حمله کردن از خود بروز می دهد. در واقع رفتاری تجاوز گرانه از خود نشان می دهد.

۲-بازی های مقرراتی:

این بازی ها برخلاف بازی های فطری که به جنبه های رفتار اجتماعی پایین تر و ابتدایی تر آدمی دلالت دارند. به خواسته ها و آرزوهای دوران بزرگسالی فرد معطوف است. این بازی ها را به بازی های گروهی و انفرادی تقسیم می کنند. بازی های گروهی: این بازی ها، همان طور که از اسمش پیداست، با حضور چندین نفر اجرا می شوند و معمولا آن ها را به بازی های تقلیدی، رزمی و مسابقه ای تقسیم می کنند.

بازی های انفرادی: این بازی ها معمولا انفرادی اجرا می شوند و گاهی به نام شیرین کاری نیز تعریف می شوند.

۳-بازی های فکری:

این بازی ها با هدف تحریک قوای فکری انجام می گیرند و موجب تقویت فکری فرد می شوند.

۴-بازی های امدادی:

در این بازیها، کنترل و ساماندهی افراد مورد نظر است و هر فرد میبایست به نوبت و به ترتیب پس از شرکت در بازی ها به انتهای گروه خود برود و منظر فعالیت هم تیمی خود شود.

۵- بازی های آموزشی :

برای آموزش به افراد (مخصوصا کودکان در یک موضوع درسی خاص طراحی گردیده است یا به آنها کمک می کند تا مهارتی را کسب نمایند.

۶- بازی رایانه ای :

نوعی بازی است که از طریق فناوری رایانه مورد استفاده قرار می گیرد و عمدتا با هدف سرگرمی و تفریح به وجود آمده است (عاشوری و همکاران، ۱۳۹۹).

بازی انگیزی فضاهای یادگیری

فضای معماری نظیر هر عامل محیطی دیگر، هنگامی بر کودک مؤثر است که بتواند کودک را به برقراری ارتباطی فعال و خلاق ترغیب کند. رسیدن به این هدف با جستن راهی ممکن است که جرقه ی آغاز بازی را در رفتارهای کودک بزند و در ادامه از فرآیند ایجاد شده حمایت و حفاظت کند. آن چه از رابطه ی کودک و اسباب بازی قابل تعمیم به رابطه ی کودک و معماری است، تأثیر دوجانبه ی این دو بر هم است که از پاسخگویی لایه های ارزشی اسباب بازی به توان و تمایل کودک و قابلیت کودک در نمایش بیشترین قابلیت های اسباب بازی ناشی می شود. در آغاز هزاره سوم، خلق فضای یادگیری مد نظر است که الهام بخش کودکان و آموزگاران بوده و به پرورش توان بالقوه کودکان کمک کند. این فضا باید انعطاف و توان لازم برای میزبانی شیوه ها و اهداف گوناگون آموزشی را داشته باشد. زیرا هدایت، شکل دهی و مدیریت فرآیند یادگیری مؤثر چیزی بیش از توزیع اطلاعات است. گروه هایی که برای معرفی روند یادگیری، مؤثر فعال هستند. برای تعریف فضای یادگیری مناسب نقطه عزیمت خود را جستجوی فضایی غیر از کلاس قرار داده اند. زیرا هدف، خلق فضایی است که بر خلاف کلاس های درس متداول تجسمی از خلاقیت، تجسم و ارتباط باشد. بازی که آغاز شدن و بالیدن آن را می توان در گام های ارتباط، اکتشاف، تجسم و خلاقیت مشاهده کرد، به عنوان ابزار یادگیری معنادار می تواند در راستای تقویت کیفیت هدف های معنی دار در طراحی محیط های یادگیری تأثیرگذار عمل کند. با انتخاب بازی به عنوان اساس فرایند یادگیری و معرفی یادگیری بازی محور، بر اهمیت بازی به عنوان ابزار کسب تجربه ی ضروری برای ایجاد تغییرات پایدار رفتاری تأکید می شود. در این شکل از یادگیری، کودک حین یادگیری به لحاظ روانی تا جایی تحریک می شود که دست به عمل زده و از قالب مفعول در فرایند یادگیری به نقش فاعل وارد شود. این تغییر جایگاه که ناشی از ارائه ی پاسخ مطلوب به نیاز بشر در ارضای حس کنجکاوی و به چالش کشیدن امور است، خود هنگامی ممکن است که کودک قادر باشد خصوصیات برجسته ی محیط را درک کند. بازی انگیزی در فضای یادگیری به معنای غنی کردن محیط برای حمایت از میل به بازی است تا کودک طی فرآیند یادگیری فعال باقی بماند. خلق محیط یادگیری تأثیرگذار به معنای تبدیل کردن محیط به ابزار یادگیری است و هنگامی که بازی ابزار یادگیری باشد، محیط یادگیری هنگامی تأثیرگذار خواهد بود که واجد ارزش های نهفته در روح، رنگ، بافت، شکل، حجم، فرم و تعلق به اسباب بازی باشد. (مردمی و ابراهیمی، ۱۳۹۱).

سه خاصیت بازی در یادگیری دانش آموزان ابتدایی

۱- بازی برای یادگیری یک چرخه خاصی دارد:

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، میتوانیم 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 می رسد.

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 طوری تلفیق کنیم که اصلاً یادگیرنده متوجه نشود که یک سری اطلاعات جدید را کسب می کند، و به این طریق با این سبک بازی در تدریس مان، 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 با انگیزه های درونی پیش می رود. (بخشی زهرایی و همکاران، ۱۳۹۶).

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. الزام است در 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. (آقا زاده، ۱۳۸۸).

بازی و آموزش

ویژگی های خاص بازی و فواید گوناگون آن در رشد همه جانبه ی قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودک باعث شده تا توجه تعداد زیادی از دست اندرکاران تعلیم و تربیت به چگونگی نقش بازی در امر آموزش کودکان معطوف شود. (مهجور، ۱۳۸۰) بازی برای کودکان همانند کلام برای بزرگسالان است. بازی وسیله ای است، برای بیان احساسات، برقراری روابط، توصیف تجربیات، آشکار کردن آرزوها و خود شکوفایی. «بازی آن نوع فعالیتی است که در اوقات فراغت و با میل و اختیار انجام می گیرد و موجب لذت و آرامش می گردد.» (افلاطونی، ۱۳۸۱). بازی راهی است که ممکن است کودک را، از مجهول به معلوم (یادگیری) هدایت کند. بازی وسیله ای است برای پرورش تن، رشد روان و شخصیت کودک. رشد شخصیت کودکان با دگرگونی هایی ماهیت بازی آنان و تغییراتی که در روابط اجتماعی شدن رخ می دهد، تکامل می یابد. در همه ی فرهنگ ها برخی بازی های رسمی و غیر رسمی وجود دارند که کودکان به آن ها می پردازند این بازی ها لذت بخش است و به رشد جسمانی، حتی، عاطفی، اجتماعی و یادگیری آنان کمک می کند. از آن رو که نقش بازی در رشد ذهنی، اجتماعی، عاطفی و شخصیت کودک بسیار مهم است لذا باید نسبت به شناخت عوامل مؤثر در بازی کودکان دقت کافی گردد اگرچه بازی به آن جهت که فعالیتی آزاد است حد و حصری برای خود نمی شناسد. بازی یک نوع فعالیت جسمانی است و از این جهت با تربیت بدنی و ورزش مشترک است. همچنین؛ سرگرمی و تفریح از نکات برجسته بازی به شمار می روند. یعنی؛ کودک به منظور سرگرمی و تفریح به اجرای فعالیت های مختلف می پردازد. هر کسی که کودکان را دیده باشد میدانند که آنان تحرک و فعالیت را دوست دارند اما در بسیاری از کلاس های درس فعالیت و تحرک کودکان برای معلم کمتر قابل تحمل است. کودکانی که آرام در جای خود می نشینند و در طول تدریس دست به سینه و ساکت فقط به معلم توجه می کنند مورد قبول معلم واقع می شوند. تحقیقاتی که در طول ۴۰ سال اخیر انجام شده نشان می دهد که عدم تحرک ممکن است به یادگیری هوشمندانه و مطلوب منجر نگردد. بنابراین «بازی عضو جدایی ناپذیر محیط آموزشی است و در واقع اطمینان می دهد که محیط مدرسه به رشد اجتماعی و احساسی کودکان و همچنین رشد شناختی آنها توجه دارد بازی در وفق گرفتن کودکان با محیط مدرسه به بهبود آماده سازی یادگیری کودکان، یادگیری رفتارها و مهارت های حل مشکل به آن ها کمک می کند. خارج ساختن محتوا، از حالت خشک، بی روح، مجرد، انتزاعی از برترین ویژگی های تلفیق است. همچنین توسعه ی بی وقفه ی علوم در حالی که ظرف زمانی آموزش سال ها دست نخورده باقی مانده، مدارس را دچار بحران نموده و تلفیق، چاره ی ایجاد تناسب میان ظرف و مظروف است. همه ی ما موقعیت های فراگیرنده و یاد دهنده را تجربه کرده ایم و می دانیم که محور این موقعیت ها، فراگیرنده است. اگر فراگیرنده بخواهد و انگیزه ی یادگیری داشته باشد، از فرصت و موقعیت یادگیری حداکثر استفاده خواهد کرد. در غیر این صورت تمامی تلاشهای یاد دهنده و پیام رسان به هدر رفته و یا فراگیرنده حداقل تحقق امر یادگیری را مورد توجه قرار خواهد داد. (بازرگانی، ۱۳۸۳).

تلفیق به طور کلی به معنی، در هم آمیختن و ارتباط دادن حوزه های محتوایی است، که غالباً مجزا از یکدیگر در برنامه ی مدارس گنجانده می شود. طراحی برنامه ی درسی تلفیقی، با روش های گوناگون صورت گرفته، که هر یک ویژگی ها، قابلیت ها و امتیازات خاص دارند. درون هر رشته ی علمی، ممکن است درس ها، با فعالیت های برنامه درسی که دامنه ی وسیعی از دانش را تلفیق می کنند، مرتبط باشند. زمانی که رشته های فرعی با موضوعات درسی مرتبط با پروژه ها یا مسائل ترکیب شوند و هر کدام در برنامه درسی مورد مطالعه قرار گیرند اصطلاح تلفیق کار می رود. تلفیق به معنی در هم آمیختن موضوعات درسی با چهره های محتوایی است، که در نظام های آموزشی سنتی به طور جداگانه و مجزا از هم، در برنامه درسی مدارس گنجانده شده اند. با توجه به نکات فوق، این نظریه که تلفیق رویکردی است که دانش آموزان را برای یادگیری مداوم آماده می کند مورد تایید قرار می گیرد. بر اساس این رویکرد هدف آموزش و پرورش رشد قابلیت های لازم برای زندگی در قرن بیست و یکم است. (مهر محمدی، ۱۳۸۷). بنابراین اگر تدریس با بازی و نشاط همراه خود زمینه رشد و نوآوری و خلاقیت را در دانش آموز شکوفا می کند، درس خواندن و یاد گرفتن، برایش لذت بخش می شود، و مهارت هایی در او تقویت می شوند که برای زندگی لازم دارد. تلفیق بازی و آموزش یکی از این روش ها می باشد که به تعمیق یادگیری می انجامد. هر معلمی می داند با سلیقه و صلاح دید خود به منظور تسهیل یادگیری از آن ها استفاده کند. آلفرد آدلر، روان شناس معروف می گوید: هرگز نباید به بازی ها به عنوان روشی برای وقتی که گشای نگاه کرد و یا گاری لندرت اظهار می دارد که بازی کردن برای کودک مساوی با صحبت کردن برای یک بزرگسال می باشد.

مزایای بازی آموزشی

- پاداش ذاتی دارد؛ چون شاگردان بازی را دوست دارند و از روی میل و رغبت در آن شرکت می کنند.
- موقعیت های پیچیده زندگی را که عناصر آن از زندگی واقعی گرفته شده اند، به شیوه ای ساده و قابل فهم نمایش می دهد.
- انگیزه یادگیری ایجاد و توجه و علاقه فراگیرندگان را جلب می کند.
- از یکنواختی و کسالت باری محیط های یاددهی - یادگیری می کاهد و جوی شاد و زنده را شکل می دهد. در برخی از بازی ها فراگیرندگان بدون این که خود احساس کنند به تمرین و تکرار مفاهیم یا مهارت های دشوار می پردازند.
- مربیان با ایجاد ارتباط های اجتماعی از طریق بازی، علاوه بر آموزش مفاهیم شناختی، به بعضی از اهداف آموزشی، یادگیری عاطفی و نگرشی نیز دست می یابند. به علاوه، آموزگاران با شرکت دادن دانش آموزان در برنامه ریزی و تدارک وسایل لازم برای بازی می توانند به اهداف بیشتری نایل شوند. بازی آموزشی خوب می تواند ضمن ایجاد تفریح و هیجان برای فراگیرندگان، چگونگی ارزیابی مخاطرات، برخورد اتفاق ها و مسائل جدید، تفکر منطقی و انجام تصمیم گیری ها را آموزش دهد.

برای افزایش تأثیرات بازی های آموزشی در کلاس توصیه می شود به این نکات توجه کنید:

- دانش آموزان را در برنامه ریزی های اولیه و تدارک چنین فعالیت هایی شرکت دهید؛ بدین صورت که دانش آموزان خودشان نقش خود را در بازی برگزینند و هرچه بیشتر در این باره تبادل نظر کنند.

- منابعی را که به عنوان مواد اصلی مورد نیاز هستند، تدارک ببینند. به عبارت دیگر، دانش‌آموزان باید به اطلاعات و واقعیت‌هایی که بر اساس آن‌ها تصمیم‌گیری می‌کنند دسترسی داشته باشند.
- وقت به اندازه کافی داشته باشید. برای اجرای بسیاری از بازی‌ها زمانی چند برابر ساعت کلاسی لازم است.
- در صورت تمام نشدن بازی، محلی را برای نگهداری وسایل در نظر بگیرید.
- پس از اتمام بازی، وقت کافی در اختیار دانش‌آموزان قرار دهید تا واکنش‌های خود را نسبت به بازی ابراز کنند و بین تصمیمات فردی و نتایج بازی و آنچه در دنیای واقعی وجود دارد، مقایسه ای صورت دهند.
- از تکراری شدن بازی جلوگیری کنید. اگر بازی خاصی را یک بار برای دانش‌آموزان مطرح کرده‌اید، بار دیگر آن را ارائه نکنید.
- اهمیت پیچیدگی بازی را در نظر بگیرید. بازی باید چنان مهیج و جالب باشد که به تفکر و جست و جو نیاز داشته باشد و نتوان به راحتی به جواب آن دست یافت.
- بنابراین، بازی نباید ساده، بی تحرک و بی هدف باشد. پیچیدگی و جذابیت آن باید در حدی باشد که توجه همه را جلب کند. (باوی، ۱۳۹۵).

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 تاریخی، گسترش مفاهیم، 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 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 از طریق بازی های آموزشی موضوعات می توانند جالب تر ارائه و مفاهیم جدید را می توان به راحتی آموخت. (انصاری اردلی، رئیسی اردلی، ۱۴۰۰).

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 تفریح 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 سریع تر و پایدار تر 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).

اهمیت آموزش همراه با بازی در کلاس های درسی

در یک فضای یادگیری مانند مهدکودک یا مدرسه، آموزش با بازی می تواند در یادگیری و رشد کودک تأثیر زیادی داشته باشد. بازی و یادگیری در فضای درسی اگر بر پایه پرسش شکل بگیرد، علاوه بر این که کودکان با هم در تعامل هستند، می توانند از یکدیگر سوال پرسیده و بر اساس دانش خود جواب آن پرسش را بدهند. همچنین کودک در این بازی آموزشی احترام گذاشتن به ارزش ها و نظرات دیگران را نیز می آموزد. دکتر آنجلین اس. لیلارد (Dr. Angeline S. Lillard) نویسنده کتاب «علم پشت نبوغ» در مورد آموزش با بازی، نوشته است: «آموزش برای کودکان باید شبیه یک بازی گوشه هدمند باشد. معلمان می توانند دروس را بر اساس بازی و خنده اما با قوانین مشخص به کودکان آموزش دهند.» وقتی معلم ها بازی و آموزش را با موضوعات مختلف درسی ترکیب می کنند، می توانند مطالب بیشتری را به کودکان منتقل کنند. در این حالت دانش آموزان با تعاملی که با همدیگر دارند، علاوه بر آموزش درس مورد نظر، انتقاد پذیری و نحوه درست صحبت کردن و نظر دادن را یاد می گیرند. (افشار، ۱۴۰۰).

بازی های رایانه ای آموزشی

بازی های رایانه ای آموزشی به نوبه خود یکی از مظاهر پیشرفت فناوری در عصر معاصر است. در دهه ۱۹۶۰ بازی های آموزشی توجه بسیاری از رهبران آموزشی را به خود جلب کردند و آن ها ارزش رویکرد آموزشی تجربی در افزایش انگیزه و فهم دانش آموزان در محیط های آموزشی را مورد توجه قرار دادند. یادگیری مبتنی بر بازی ارتباط ساده بین یک بازی و آموزش است. در محیط های یادگیری سنتی ادغام بازی ها در فرآیند آموزش و یادگیری دانش آموزان نتایج مفیدی به همراه دارد. در یادگیری مبتنی بر بازی عمدتاً با بازی های رایانه ای سروکار داریم که با طراحی مناسب، بازیکنان را در موقعیت های چالش زا و پر انگیزه در مورد یک موضوع آموزشی خاص قرار می دهند. دلیل مؤثر بودن چنین یادگیری این است که:

۱. بازی ها موجب افزایش درگیری یادگیرندگان می شوند.

۲. بازی ها فرآیند یادگیری تعاملی را به کار می گیرند.

۳. روش های متنوعی برای همراه کردن بازی ها و یادگیری با هم وجود دارد.

باید در طراحی چنین محیط هایی به هر دو جنبه بازی و یادگیری توجه کرد، به عبارتی دیگر نباید اهداف یادگیری ما را از جنبه دیگر آن، یعنی درگیر کردن بازیکنان غافل کرده یا بالعکس. بازی های رایانه ای آموزشی می تواند هماهنگی چشم و دست را افزایش دهد و مهارت های ویژه تجسم فضایی را رشد دهد، کودکانی که این بازی ها را انجام می دهند، قادرند راهبردهای تعمیم یافته تری را به منظور یادگیری برای یادگیری در موقعیت های داستانی به دست آورند. به همین دلیل موقعیت هایی که در آن کودکان بازی های رایانه ای را انجام می دهند می تواند با گذشت زمان در پیشرفت عملکرد فرد اهمیت یابد. از آن جا که بازی های رایانه ای دارای محیط های چالش زا هستند، خلاقیت دانش آموزان را تحریک می کنند. همچنین این بازی ها، فرآیندهای شناختی مختلفی را برای دانش آموزان فراهم می کند. چنگ و سو (۲۰۱۲)، در پژوهش خود با توسعه یک محیط یادگیری بازی محور از طریق کاربرد نرم افزارهایی بازی های سه بعدی خوب طراحی شده، عملاً تأثیر به کارگیری چنین بازی هایی را در محیط های یادگیری، مؤثر بر یادگیری دانش آموزان ارزیابی کرده است. نتایج حاصل از تحلیل داده های این پژوهش نشان داد که به کارگیری بازی های رایانه ای در محیط های یادگیری، بر انگیزه یادگیری دانش آموزان تأثیر مثبت داشته و این انگیزش تأثیر معناداری بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان دارد، به این معنا که نمرات آزمون های پیشرفت تحصیلی دانش آموزانی که در محیط های یادگیری بازی محور آموزش دیده اند بهتر از دانش آموزانی است که به روش های معمول و یا آموزش های چهره به چهره و مستقیم آموزش دیده اند.

دانش آموزانی که از بازی های رایانه ای زیاد استفاده می کنند، نسبت به دانش آموزانی که استفاده کمتری از این بازی ها دارند و یا اصلاً استفاده نمی کنند، عملکرد تحصیلی ضعیف تری دارند. در پژوهشی نیز عنوان شد، کودکانی که به طور منظم به بازی های رایانه ای می پرداختند، از نظر رفتارهای تکانشی در سطح بالاتر و از نظر پیشرفت تحصیلی در سطح پایین تر درجه بندی شدند. (نصیریان و حبیب اللهی، ۱۳۹۴).

بحث و نتیجه گیری

با توجه به تحقیقاتی که تا کنون به انجام رسیده است، بازی می تواند نقش تعیین کننده ای در یادگیری کودکان و حتی بزرگسالان داشته باشد. نظام های پیشرفته ی آموزش و پرورش جهان همواره در اندیشه ی افزایش نقش بازی و فعالیت های پرورشی در آموزش هستند. در راستای پژوهش حاضر، سایر پژوهش ها نیز نشان می دهد که استفاده از بازیها در کلاس درس و به منظور تسهیل یادگیری، سال ها میان معلمان متداول بوده است. شرایطی که بازی فراهم می کند، همانند تسهیل بیان موضوع، تسهیل شرایط یادگیری، بهبود مهارت های ارتباطی، شانس سر و کله زدن با مسائل و تدوین راهبرد ها در محیطی پذیرنده و بدون تهدید و همین موارد و موارد دیگری که در این راستا به دست آمده است موجب شده که اقدام سازمان ها و نهادها برای استفاده از آن به عنوان یک وسیله ی آموزشی روز به روز افزایش یابد. تولید بازی در سطح انبوه می تواند، هزینه ای کمتر از ۴۰۰۰ ریال برای نظام آموزش و پرورش ایران در بر داشته باشد و اگر ابزار بازی با کیفیت بالاتری از کاغذ های معمولی تولید شود یک عدد ابزار بازی می تواند حتی به مدت چند سال مورد بهره برداری قرار گیرد و اگر این بازی و بازی هایی از این دست در برنامه های درسی آموزش و پرورش قرار گیرد تا اندازه ی قابل توجهی تدریس آسان تر و بهره وری زمان کلاس، بیشتر خواهد شد.

منابع

- آقا زاده، محرم (۱۳۸۸). راهنمای روشهای نوین تدریس. انتشارات آبیژ، تهران.
- انصاری اردلی، سجاد و رئیسی اردلی، رضا (۱۴۰۰). نقش بازی های آموزشی در افزایش یادگیری دانش آموزان. دوره ۴، شماره ۳۸.
- امیر تیموری، محمد حسن (۱۳۹۵). رسانه ها و محیط های آموزش-یادگیری، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه ها. دانشگاه فرهنگیان، تهران.
- افلاطونی، نازنین (۱۳۸۱). ورزش و بازی های دبستانی و سرودهای خاص کودکان. تهران: انتشارات سورنا. چاپ اول.
- افشار، لیلا (۱۴۰۰). آموزش با بازی. چگونه بازی ها در یادگیری کودک کمک می کند؟
<https://neurolandgame.com/blog/psychology/>
- باوی، علی (۱۳۹۵). تاثیر بازیهای آموزشی و یادگیری دانش آموزان.
<https://ketabak.org/content/11600-%D8%AA%D8%A7>
- بخشی زهرایی، سمیه و افخمی تبا، 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.
- بازرگانی، سیمین (۱۳۸۳). برنامه ریزی چند بعدی با ماتریس زندگی. انتشارات مدرسه.
- ریاحی نژاد، غلامحسین (۱۳۷۰). رمز و راز دنیای کودک. چاپ اول، اشراقیه، تهران.
- عاشوری، علی اصغر؛ رشید صید آباد، یار محمد و شهیدی مزرعه شیخ، سید حمید (۱۳۹۹). نقش بازی بر یادگیری دانش آموزان شهرستان خواف. شماره ۲۷. پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
- مردمی، کریم؛ ابراهیمی، سیما (۱۳۹۱). بازی انگیزی، راهبرد طراحی محیط های یادگیری. شماره ۵، صص ۱۰۹-۱۲۰.
- مهجوره، سیامک رضا (۱۳۸۰). روانشناسی بازی. چاپ هفتم، انتشارات ساسان.
- نصیریان، مرتضی و حبیب الهی، سعیده (۱۳۹۴). نقش بازی های رایانه ای در یادگیری موثر و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان.