

یادگیری مبتنی بر بازی ؛ درگیر کردن دانش آموزان از طریق بازی

لیلا بیگلری^۱، سپیده ذبیح زاده^۲، عاطفه ذبیح زاده^۳، راضیه لطفی نیا^۴

^۱ کارشناسی مهندسی اقتصاد کشاورزی ، دانشگاه پیام نور بابل (نویسنده مسئول)

^۲ کارشناسی حقوق ، دانشگاه پیام نور بابل

^۳ کارشناسی تربیت بدنی ، دانشگاه مازندران (بابلسر)

^۴ کارشناسی حقوق ، دانشگاه پیام نور آمل

چکیده

در فرآیند آموزش و یادگیری عوامل متعددی دخیل هستند و محققان همواره برای بهبود و تسریع این فرآیند به دنبال راهکارهایی بوده اند. یکی از این راهکارها بازیهای آموزشی و کلاسی است که در بطن خود، دارای هدف آموزشی است. راه حل های یادگیری مبتنی بر بازی یک رویکرد نوین برای آموزش همراه با در نظر داشتن برنامه تحصیلی سنتی است. پژوهش حاضر با هدف بررسی یادگیری مبتنی بر بازی ؛ درگیر کردن دانش آموزان از طریق بازی و به روش توصیفی و از نوع تحلیل محتوا انجام شده است. نتایج پژوهش حاکی از آن است که از آنجا که بهترین یادگیری در دانش آموزان زمانی رخ میدهد که امکان مشارکت فعالانه و انجام بازی تعاملی را داشته باشند، لذا بسیاری از آموزش ها را می توان در خلال بازیها به دانش آموز نشان داد. یادگیری مبتنی بر بازی یک نوع تکنیک یادگیری فعال نیز محسوب می شود که در آن از بازیها جهت تقویت یادگیری دانش آموزان استفاده می شود. دانش آموزان از طریق بازی با تمرین زندگی آینده و فراگیری روابط انسانی و اجتماعی و همکاری در گروه های بازی می توانند مهارت های خود را تقویت کنند. همچنین انجام بازی های کلاسی با پرورش قدرت تحلیل و حل مسئله، سرعت پردازش، افزایش توجه، تقویت حافظه فعال و ادراک دیداری به عنوان یک سیستم یادگیری نوین منجر به ایجاد انگیزه و بهبود یادگیری در دانش آموزان می گردد.

واژه های کلیدی: دانش آموزان، یادگیری مبتنی بر بازی، آموزش

مقدمه

آموزش و یادگیری از دیرباز همیشه مورد توجه خاص بشر بوده است. اما امروزه در قرن بیست و یک یادگیری یک عامل راهبردی برای موفقیت افراد و جوامع بشری محسوب میشود. در این قرن، که عصر تغییر از جامعه صنعتی به جامعه اطلاعاتی است دیگر توسعه چرخهای اقتصادی ملاک و هدف اصلی نیست بلکه توسعه و گسترش منابع انسانی است که ارج و منزلت خود را به عنوان یک کالای با ارزش و استراتژیک در جوامع به ثبت رسانده است.

امروزه یادگیری (آموختن) واژه ای است که در ابتدای امر حتی در امور روزمره پرکاربرد، آشنا و بدیهی به نظر میرسد ولی لازم است در ارائه تعریفی روشن و تعیین مرزهای مشخص کننده آن با سایر فرآیندها و سازه ها، اندکی درنگ و تعمق داشت. به فراگیری یا به تصرف درآوردن دانش، یادگیری گفته می شود که بیان کننده نوعی تغییر در داشته ها است. [۱]

یادگیری یک فرآیند اجتماعی است و برای رسیدن به مرحله تولید اندیشه و اطلاعات، انجام فعالیت های یادگیری حیاتی است. تمایل انسان به طور غریزی نگرستن اطراف و گسترش حوزه اطلاعات خود است. یادگیری در تمام صحنه های زندگی انسان نقش مؤثری دارد. این روحیه کنجکاوی از آغاز خلقت تا کنون سبب کسب و تولید دانش شده و همواره به عنوان محرک انسانها مطرح بوده است و آنچه باعث پیشرفت و تفاوت انسانهای امروزی از انسان های نسل قبل از خودشان می شود، همین توانایی است. تعاریف متعددی برای یادگیری وجود دارد که هر یک از آن ها به جنبه های خاصی از فرآیند یادگیری تأکید می کنند و جنبه های دیگر آن را نادیده می گیرند. جامع ترین و مهم ترین تعریف که آن را به هیلگارد و مارکوئیز نسبت داده اند عبارتست از: « یادگیری یعنی تغییرات نسبتاً پایدار در رفتار بالقوه یادگیرنده، مشروط بر این که این تغییرات بر اثر تجربه رخ دهد. » [۲]

با توجه به اینکه بهترین یادگیری در دانش آموزان زمانی رخ میدهد که امکان مشارکت فعالانه و انجام بازی تعاملی را داشته باشند، لذا ایجاد موقعیتهای یادگیری تعاملی همواره مورد توجه مسئولین و دست اندرکاران نظام آموزش و پرورش بوده است. متخصصان و پژوهشگران در حوزه تعلیم و تربیت، اهمیت و تاثیر تعاملی بودن محیطهای آموزشی را پیوسته مطرح و بر آن تأکید کرده اند. این محیطها شامل موقعیتهایی هستند که در آنها دانش آموزان به جای اینکه گیرندگان غیرفعال اطلاعات از منابع آموزشی باشند، خود به طور مستقیم در فرایند یادگیری شرکت فعالانه دارند. یکی از موقعیتهای تعاملی بین دانش آموز و معلم، بازیهای آموزشی است که در بطن خود، دارای هدف آموزشی است؛ یعنی انتقال نکته ای خاص از طریق برجسته کردن قابلیتهای ویژه با تعمیق مهارتهای دانش آموزان. [۳]

یکی از مولفه های مهم زندگی دانش آموزان بازی است. در دوران کلاسیک بازی نقش مهمی در زندگی انسان دارد. در این دوره استادان بزرگی همچون روسو، پستالوتزی، فروبل و ... معنی جدیدی به بازی دادند و بازی به عنوان قسمتی مهم از رشد و آموزش کودکان تلقی شد. هر فرد برای رشد ذهنی و اجتماعی خود، نیازمند اندیشه و تفکر است و بازی خمیر مایه این تفکر و اندیشه است. آمادگی جسمی و روحی برای مقابله با مشکلات بخشی از فلسفه بازی کودکان است، بنابراین، بازی هر چه گسترده تر، پیچیده تر و اجتماعی تر باشد کودک از مصونیت روانی بیشتری برخوردار می شود. بازی تن و روان کودک را ایمنی می بخشد و مسئولیتهای اجتماعی و اقتصادی را که در آینده باید بدوش کشد به او می آموزد. کودک با بازی کردن موقعیتی بدست می آورد تا اعتقادات، احساسات و مشکلات خود را پیدا کند و مهارتهای زندگی را بیاموزد. [۴]

زمانی که بازی‌ها وسیله‌ای برای ایجاد تعامل و تلاش باشند، دانش‌آموزان موفقیت بیشتری را در مطالعات درسی خود تجربه خواهند کرد. در حالی که موافق بودن برای انجام یک بازی لزوماً به معنای مؤثر بودن یادگیری مبتنی بر بازی نیست، اما ثابت می‌کند که افراد نسبت به اهداف، پویایی و مکانیزم بازی پذیرا هستند، بنابراین قرار دادن این ساختارها در یک مسیر یادگیری به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا با انگیزه درگیر مطالعات شوند. یک موضوع اصلی که در اکثر بازی‌ها، چه آموزشی و چه غیر آموزشی قابل توجه است، وجود یک عنصر قوی برای حل مسئله است. این عنصر است که در واقع افراد را جذب می‌کند تا زمان و تلاش خود را به یک هدف اختصاص دهند. یکی از دلایل سرگرم کننده بودن بازی‌ها، لذت بخش بودن حل مسئله و ارتقا مهارت‌های مربوط به آن است. بنابراین وقتی موضوعی در چارچوب یک بازی آموزشی قرار می‌گیرد، حل مسئله مبتنی بر موضوع به یک فعالیت حل مسئله سرگرم کننده، انگیزشی و بدون فشار تبدیل می‌شود. موضوعاتی مانند ریاضی مستلزم نیاز ذاتی به حل مسائل پیچیده از طریق به خاطر سپردن، حدس و تجزیه و تحلیل است که اگر با یک بازی ترکیب شود، برای درگیر کردن مشتاقانه دانش‌آموزان با موضوعی که دوباره پیکربندی شده است، بسیار مؤثر و موفقیت آمیز است.

پیشینه تحقیق

در این گفتار به اختصار به بیان مطالعات و تحقیق‌هایی که در این زمینه انجام گرفته است، می‌پردازیم:

در تحقیقی که توسط حاج بابایی (۱۳۸۵) پیرامون فرزند سالم صورت گرفته است، با بررسی نقش بازی در رشد روانی کودکان، به این نتیجه رسید که بازی می‌تواند در رشد روانی کودکان مؤثر باشد و منجر به افزایش سلامت روانی کودکان شود. ماردپور و همکاران (۱۳۹۶) در پژوهشی به بررسی ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با بهره‌های، هوش هیجانی و هوش اجتماعی دانش‌آموزان شهر یاسوج پرداخت. نتایج پژوهش نشان داده که بازی‌های رایانه‌ای و نوع آنها با بهره‌های، هوش اجتماعی و هوش هیجانی رابطه معنی داری وجود داشته است. نوع بازی با جنسیت دانش‌آموزان نیز رابطه داشته است، به این ترتیب که پسر ها بیشتر به بازی‌های پر تحرک و خشن و دخترها بیشتر به بازهای اجتماعی علاقه داشته‌اند.

نتایج تحقیق غفاری و همکاران (۱۳۹۸) در بررسی اثربخشی بازی آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان کلاس اول ابتدائی در درس فارسی نشان داد بازی‌های آموزشی بر افزایش پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدائی در درس فارسی، مهارت خواندن و نوشتن و در درک کلمات و تصاویر تأثیر فراوانی داشته است؛ همچنین نقش این بازی‌ها بر درک کلمات و واژگان و یادآوری مطالب قابل توجه بوده و موجب افزایش درک کلمات و یادآوری مطالب در آن‌ها شده است؛ افزون براین، بازیهای آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدائی در درس فارسی تأثیر دارد و لذا انجام بازی‌های آموزشی توسط دانش‌آموزان منجر به بهبود و تقویت مهارت‌های خوانداری و نوشتاری آن‌ها و افزایش درک کلمات و واژگان میشود.

صالحی و نصرالله پور (۱۳۹۸) در پژوهش خود به بررسی سبک‌های مدیریتی معلمان از طریق یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) بر توسعه مهارت‌های دانش‌آموزان پرداخته و نشان دادند سبک‌های مدیریتی معلمان بر توسعه مهارت‌های دانش‌آموزان و یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) تأثیرگذار است. یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن)، بر توسعه مهارت‌های دانش‌آموزان تأثیر دارد. همچنین نتایج این تحقیق نشان داد که سبک‌های مدیریتی معلمان از طریق یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) بر توسعه مهارت‌های دانش‌آموزان مؤثر است.

روش تحقیق

پژوهش حاضر با هدف بررسی یادگیری مبتنی بر بازی؛ درگیر کردن دانش آموزان از طریق بازی به شیوه توصیفی و از نوع تحلیل محتوا انجام شده است و با توجه به روش پژوهش، جامعه آماری پژوهش شامل کلیه اسناد، مدارک و منابع مرتبط با موضوع مورد بررسی می باشد.

یافته های تحقیق

بازی نقش اساسی در فرآیند یادگیری کودکان دارد. از طریق بازی است که کودک خلاقیت، خود مختاری و ظرفیت تفکر خود را ارتقا می دهد. بازی ها به شکل گیری کامل عقل کمک می کنند و باعث رشد در حوزه های اجتماعی، عاطفی، فرهنگی و فیزیکی می شوند. به راحتی می توان گفت که بازی فقط جنبه سرگرم کننده ندارد و نمی توان تاثیر بازی بر یادگیری را نادیده گرفت. کودک با بازی علاوه بر سرگرمی، حافظه، تمرکز و برخی ویژگی های شخصیتی را در خود پرورش می دهد. همچنین، از طریق بازی، کودک روابط خود را با همسالان تمرین می کند و احساسات و مهارت های خود را برای مقابله با موقعیت های مختلف تقویت می کند.

تعریفی جامع و فراگیر از بازی که مورد تأیید همه نظریه پردازان روان شناسی باشد، وجود ندارد. هر صاحب نظری، براساس تجارب، مشاهدات، اعتقاد و دیدگاه خود، بازی را به نوعی تعریف کرده، و هر یک از این تعاریف، با برجسته سازی جنبه ای از بازی، نگرشی ویژه را ارائه کرده است. میان تعاریفی که از بازی ارائه شده است وجوه اشتراک و تشابه بسیاری وجود دارد. اما به طور کلی بازی، هر گونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدفداری است که به صورت گروهی یا فردی انجام می شود و موجب کسب لذت و ارضای نیازهای کودک می شود و پاسخی برای رشد و تکامل استعدادها، قابلیت ها، توانایی ها و نیازهای ابتدایی و مقدماتی کودک است. بازی، ابزار تفکر کودک، وسیله ای برای سازندگی و آموزش، منشأ تکامل رشد جسمی و ذهنی و وسیله ای ارضای حس کنجکاوی او است. [۵]

در صورتی که موقعیت و شرایط انجام فعالانه مشارکت و بازی های تعاملی وجود داشته باشد، لذا کودکان یادگیری بهتری خواهند داشت و می توانند خودشان مسائل را کشف کنند. لازمه کنجکاوی کودکان تجربیات حسی مستقیم است نه کلی گویی مفهومی. تجربه کودک از محیط های طبیعی متفاوت از تجربه بزرگسالان است. [۶]

خیلی از آموزش های تربیتی را می توان در خلال بازیها به کودک نشان داد و به راحتی کودک را در مسیر درست تربیت نمود. همانطور که از خلال بازیهای کودک نیز می توان به شرایط عاطفی کودک، احساسات و افکار کودک میتوان پی برد. بنابراین بسیار لازم است که مربیان به اهمیت بازی در زندگی کودک توجه داشته و شرایط مناسب را برای بازیهای مناسب فراهم سازند. انجام بازی ها بویژه بازی های آموزشی، باعث می شود کودکان به مفاهیم ذهنی جدید و مهارت های بیشتری دست پیدا کنند. بازی به آنان کمک می کند تجربیات ارزشمندی کسب کنند و در طی انجام بازی مطالب آموختنی را با میل و رغبت بیاموزند. از این رو بعضی از معلمان و دست اندرکاران تعلیم و تربیت بر این عقیده اند که مطالب درسی را می بایست همراه با انجام بازی به کودکان آموزش داد و بهتر است ساعات درسی در مدارس را تبدیل به ساعات بازی های آموزشی و خلاق نمود. [۷] بازی های آموزشی از جمله راهکارهایی هستند که استفاده از آنها برای فعال کردن متعلمان و ایجاد خلاقیت در آنها، یکی از مباحث اصلی و تخصصی حوزه آموزشی را تشکیل می دهد. بازی آموزشی یکی از موقعیت های یاددهی - یادگیری به شمار

می‌رود و فعالیتی است سازمان‌یافته و همراه با قوانین مشخص که در آن دو یا چند دانش‌آموز برای رسیدن به اهداف آموزشی از قبل تعیین‌شده، در ارتباط با هم قرار می‌گیرند. بازی برای آموزش و یادگیری تحمیلی نیست و باید معیارهایی داشته باشد؛ نخست آنکه متناسب با ویژگی‌ها، نیازها و توانایی‌های دانش‌آموزان باشد؛ دوم، به تقویت و دقت و تمرکز و عکس‌العمل به موقع و پرورش خلاقیت توجه داشته باشد؛ سوم، فعالیت‌ها و رفتارهای موجود در بازی، تعبیر منطقی (معنی و مفهوم) داشته باشد؛ چهارم، بین بخش‌های مختلف بازی رابطه‌ی منطقی وجود داشته باشد؛ پنجم، به گونه‌ای طراحی شود که بر اعلام برنده و بازنده تأکید زیادی نشود.

بکارگیری بازی‌های آموزشی توسط معلمان به عنوان رسانه‌ای مفید و کارا در سطوح رسمی و غیررسمی بسیار حائز اهمیت است. سرگرمی یا پرکردن اوقات فراغت تنها هدف از انجام این بازی‌ها نیست، بلکه انجام این نوع بازی‌ها علاوه بر بوجود آوردن لحظه‌های شاد و لذت بخش برای دانش‌آموزان به همراه ایجاد تجربیات دست اول، منجر به یادگیری پایدار و عمیق در دانش‌آموزان نیز می‌شود. لازمه حضور فعال دانش‌آموزان در فرآیند یادگیری، فراهم ساختن شرایط و موقعیت مناسب در محیط‌های آموزشی است. از نظر محققان و متخصصان حوزه تعلیم و تربیت، از جمله راهکارهای افزایش یادگیری دانش‌آموزان، بکارگیری بازی‌های آموزشی در فرآیند تدریس است. به عقیده این پژوهشگران، بازی‌های آموزشی مختص دنیای کودکان نبوده و با تغییر در چگونگی اجرای بازی و یا عناصر آن می‌توان این بازی‌ها را برای همه سنین آموزشی استفاده کرد. افزون بر اینکه بکارگیری بازی منحصر به فرآیند یادگیری نشده و در فعالیت‌های آموزشی نیز استفاده از آن ضروریست. بازی‌های آموزشی خوب بر تفکر و برنامه‌ریزی تأکید بیشتری دارند تا حفظ کردن مطالب. دانش‌آموزانی که در یادگیری مفاهیم موجود در نوشته‌ها و متون چاپی با مشکل روبه‌رو هستند بازی‌ها را درک می‌کنند و غالباً اعتماد به نفس خود را از راه نقش آفرینی توسعه می‌دهند. [۳]

مزایای بازی‌های آموزشی

بازی، انگیزه یادگیری را ایجاد و توجه و علاقه فراگیرندگان را جلب می‌کند. از یکنواختی و کسالت باری محیط‌های یاددهی - یادگیری می‌کاهد و فضای شاد و زنده را شکل می‌دهد. در برخی از بازی‌ها فراگیران بدون این که خود احساس کنند به تمرین و تکرار مفاهیم یا مهارت‌های دشوار می‌پردازند. مربیان با ایجاد ارتباط‌های اجتماعی از طریق بازی، علاوه بر آموزش مفاهیم شناختی، به بعضی از اهداف آموزشی، یادگیری عاطفی و نگرشی نیز دست می‌یابند. به علاوه، آموزگاران با شرکت دادن دانش‌آموزان در برنامه‌ریزی و تدارک وسایل لازم برای بازی می‌توانند به اهداف بیشتری نایل شوند. بازی آموزشی خوب می‌تواند ضمن ایجاد تفریح و هیجان برای فراگیرندگان، چگونگی ارزیابی مخاطرات، برخورد اتفاق‌ها و مسائل جدید، تفکر منطقی و انجام تصمیم‌گیری‌ها را آموزش دهد. [۸]

بازی همچنین یکی از مؤثرترین راه‌ها برای جذب شادی و احساسات مثبت در بین نسل جوان امروزی از طریق ترویج آرامش، کاهش اضطراب و بهبود خلق و خوی عمومی باشد. همچنین احساس غرور در موفقیت پس از شکست که در محیط بازی وجود دارد و در بهبود روحیه بسیار تاثیر دارد. بازی‌ها حس کنترل بر نتایج شخصی و موفقیت را برمی‌انگیزند، در حالی که فرد را از فشارهای دنیای واقعی جدا می‌کنند. علاوه بر این، با ماهیت رقابتی، مشارکتی و به طور کلی غنی شده اجتماعی بازی

ها، یادگیری مبتنی بر بازی می تواند به تقویت تعامل دانش آموز کمک کند. که به نوبه خود باعث افزایش اعتماد به نفس، انگیزه و بهبود عملکرد تحصیلی می شود.

نقش بازی در یادگیری

پژوهش ها درباره مغز انسان، به چگونگی تأثیر یادگیری بر مغز و مهم تر اینکه کدام نوع یادگیری مغز را تغییر می دهد، پرداخته اند. تجربه های جدید بر رشد دارینه ها (دندریت ها) تأثیر می گذارند. ریشه دارینه ها در پاسخ به تمایلات که یادگیرنده با آن مواجه می شود، رشد و شکل آن را تغییر می دهد. تعامل با محیط ممکن است موجب جوانه زدن شاخه های دندریتی جدید در سراسر مغز شود. رشد مغزی پس از تولد به شاخه شاخه شدن و جوانه زدن دارینه ها اسناد داده می شود که در پاسخ به تجربه اتفاق می افتد. بازی های آموزشی می توانند شیوه ای فعال و برانگیزاننده برای دانش آموزان باشند تا به مرور آنچه یاد گرفته اند، بپردازند. و به عنوان عامل اساسی برای افزایش اندازه ی پی یاخته (نورون) و ارتباطات سیناپسی در مغز باشند. این رشد به ویژه تحت تأثیر تحریک جنبشی، تفکر انتقادی و حل مسأله قرار دارد. [۳]

دانشمندان سال ها تصور می کردند که کار مخچه فقط تنظیم حرکات بدن است ولی بعدها مشخص شد که مخچه در یادگیری هم نقش مهمی دارد. دانشمندی به نام هنریتا لاینر و آلن لاینر بر مخچه تمرکز داشتند و اکتشافات مهمی کردند. آن ها متوجه شدند که: مخچه تنها یک دهم حجم مغز را اشغال کرده است، اما بیش از نصف تعداد نورون های مغز را در خود جای داده است. مخچه حدود ۴۰ میلیون رشته عصبی دارد، یعنی چهل برابر بیشتر از دستگاه عصبی بسیار پیچیده ی بینایی! این رشته ها نه تنها اطلاعات قشر مخ را داخل مخچه می کنند، بلکه آن ها را به قشر مخ می گردانند. رابرت دو عصب شناس دانشگاه پورت لند، ثابت کرد که حرکت و تفکر باهم ارتباطی نزدیک دارند. مخچه ی یکی از بیماران او آسیب دیده بود و شگفت آور این بود که عملکرد شناختی اش (یادگیری و تفکر) دچار مشکل شده بود. بدین ترتیب دیگر کسی نتوانست ارتباط بین حرکت و تفکر را انکار کند.

محرك های داخل تارهای عصبی، از مخچه به بقیه ی قسمت های مغز، از جمله سیستم بینایی و قشر حسی، پس و پیش می شوند. این کنش ها به حفظ تعادل، تبدیل تفکر به عمل و هماهنگی حرکات کمک می کند. به همین علت است که بازی هایی چون تاب خوردن، غلت خوردن که حرکت گوش داخلی را تحریک می کنند بسیار ارزشمندند. پیتراستریک ارتباطی دیگر کشف کرد. کارکنان او، مسیری را از مخچه به بخش هایی از مغز یافتند که در حافظه، توجه و درک فضایی نقش دارد. جالب آن که آن بخش از مغز که حرکت را پردازش می کند، همان بخشی است که یادگیری را پردازش می کند. در واقع تحقیقات کلاسی، بالینی و زیست شناختی بنیادینی وجود دارد که از این نتیجه حمایت می کنند و همه بر این باورند که بین تفکر و حرکت رابطه ی تنگاتنگی وجود دارد.

پرسیگات نشان می دهد که اگر حرکات ما دچار مشکل شدند، مخچه و ارتباطات آن با مناطق دیگر مغز لطمه می بینند. او می گوید مخچه در رفتار پیچیده ی عاطفی (هوش عاطفی) نیز دخیل است. آزمایش های وی با موش این نتایج را نشان دادند. موش هایی که مخچه شان نقص داشت، در آزمون ماز (هزارتو) ضعیف تر از بقیه ی موش ها عمل کردند. بسیاری از محققان این نکته را تأکید کرده اند که هماهنگی حسی – حرکتی در آمادگی برای مدرسه، بسیار ضروری است. در تحقیقی که در سیاتل واشنگتن انجام گرفت، دانش آموزان کلاس سوم مفاهیم هنرهای زبانی را از طریق حرکات موزون

آموختند. گرچه نمره خواندن دانش آموزان در آن ناحیه ۲ درصد کاهش داشت، اما نمره افرادی که در حرکات موزون شرکت کرده بودند، طی شش ماه ۱۳ درصد افزایش یافت. این حرکات عبارت بودند از: چرخیدن، سینه خیز رفتن، غلت زدن، تکان خوردن، ورجه ورجه کردن، اشاره کردن و حرکات یکسان. لیل پالمر از دانشگاه وینونا، افزایش توجه و تقویت خواندن را در نتیجه این فعالیت های تحریک کننده اثبات کرده است.

دیوید کلارک نشان داد که بعضی فعالیت های خاص چرخشی، منجر به هوشیاری، توجه و آرامش در کلاس می شود. دانش آموزانی که صندلی خود را روی دوپایه ی عقب آن حرکت می دهند، اغلب مغز خود را با حرکتی تحریکی می کنند که فعال کننده ی دهلیز نیز هست. این عمل گرچه فعالیت امنی نیست، اما برای مغز خوب است. [۳]

یادگیری مبتنی بر بازی از طریق فعالیت های درگیر کننده مغز، منجر به ترشح مواد شیمیایی محرک در مغز و در نتیجه ایجاد علاقه و انگیزه نسبت به یادگیری و درس می شود. این مواد شیمیایی هر کدام اثرات خود را دارند. در ادامه به انواع این هورمون های تولید شده و جذب شده در بدن در اثر بازی می پردازیم :

اندورفین

اندورفین ها انتقال دهنده های عصبی هستند که وقتی احساس رضایت، موفقیت یا داشتن دستاورد کلی را دریافت می کنیم در مغز آزاد می شوند. آن احساس مثبتی که پس از دویدن به دست می آورید، یا احساس پس از انجام کاری که قبلاً موفقیت آن را تصور می کردید، نمونه هایی از عمل اندورفین است. گیمرها وقتی بازی های رایانه ای را کامل می کنند، همان احساس سرخوشی موفقیت را دارند.

هرچه چالش بزرگ تر باشد، انگیزه بزرگ تر است و وقتی به مانع نهایی می رسیم، پاداش بزرگ تر دریافت می شود. به همین دلیل است که گیمرها به طور متوسط ۶ ساعت در هفته را صرف بازی های ویدیویی می کنند و همچنین به همین دلیل است که ۴۲ درصد از آمریکایی ها به طور منظم (حداقل ۳ بار در هفته) بازی های ویدیویی انجام می دهند.

دوپامین

مانند اندورفین، دوپامین نیز یک هورمون احساس خوب است که وقتی احساس لذت می کنیم در قشر جلوی مغز ترشح می شود. این امر می تواند در نتیجه بسیاری از فعالیت ها باشد، اما در مورد گیمرها، یک مطالعه در سال ۲۰۰۵ نشان داد که سطح دوپامین زمانی که گیمرها بازی های ویدیویی انجام می دهند، دو برابر می شود. این بدان معنی است که بازی این قدرت را دارد که از نظر شیمیایی اعتیاد آور باشد .

سروتونین

سروتونین نیز مانند دوپامین یک انتقال دهنده عصبی است که بر سلامت روان شما تأثیر می گذارد. این ماده بر خلق و خو، حافظه، کیفیت خواب، اشتها و شاید مهمتر از همه، بر توانایی ما برای یادگیری اثر می گذارد، بنابراین دریافت مقدار زیادی از آن مهم است. خوشبختانه، سروتونین هنگام بازی نیز آزاد می شود.

یک مطالعه نشان داد که کودکانی که روزانه یک ساعت بازی ویدیویی انجام می دهند، خلاقیت، تمرکز و رفتار اجتماعی مثبت را نشان می دهند، دقیقاً چیزهایی که برای ظرفیت یادگیری ضروری هستند.

کورتیزول

کورتیزول یک هورمون استرس است. در اصل، اعتقاد بر این بود که انسان مدت ها پیش، آن را به عنوان راهی برای رهایی از موقعیت های خطرناک توسعه داده است، اما اگر کورتیزول بیش از حد تولید و ترشح شود، می تواند علیه ما کار کند و حتی به یک خطر تبدیل شود. بازی به کاهش خستگی شناختی، ناامیدی و اضطراب یعنی همه احساسات مربوط به کورتیزول کمک می کند؛ مقاله ای به نام اثرات ترمیم کننده بازی های ویدیویی نشان داد که کارگرانی که در طول استراحت بازی های ویدیویی انجام می دهند احساس شارژ مجدد می کنند و خستگی کمتری دارند.

یادگیری مبتنی بر بازی

اصطلاحات، ایده ها و مفاهیم جدیدی که هر ساله دانش آموزان و معلمان با آنها روبرو می شوند، دلیلی برای ایجاد روش های آموزشی جدید هستند. درواقع، حقیقت این است که نمی توان یک سبک ثابت و یکنواخت را برای آموزش در پیش گرفت و انتظار داشت که بازدهی آن برای همه دانش آموزان بالا باشد. نکته مهم این است که ایجاد تنوع، امتحان راه حل های مختلف و بررسی نتایج هر کدام از آن ها باعث دستیابی به نتایج بهتر می شود. در کل، هیچ راه حل منحصر به فردی وجود ندارد که فرآیند آموزش - یادگیری را به طول کامل بهبود بخشد. به همین خاطر است که ایده های یادگیری مبتنی بر بازی و گیمیفیکیشن در مراحل آموزش نقش دارند. گنجاندن بازی ها در مسیر یادگیری یا همان یادگیری مبتنی بر بازی، یکی از روش های عالی جهت آموزش می باشد. [۹]

یادگیری مبتنی بر بازی روشی است که در آن خصوصیات و اصول بازی در فعالیتهای یادگیری گنجانده شده است. در اینجا، فعالیتهای یادگیری سبب افزایش مشارکت و انگیزه یادگیری دانش آموز می گردد. اجزای یادگیری مبتنی بر بازی عبارتند از:

- سیستم های امتیاز
- رتبه ها
- جدول امتیازات
- جداول بحث و گفتگو
- آزمون ها
- سیستم های پاسخگویی کلاس درس

مفهوم اصلی که پشت یادگیری مبتنی بر بازی قرار دارد، آموزش از طریق تکرار، شکست و دستیابی به اهداف است. بازی های ویدیویی نیز بر اساس این اصل ساخته می شوند. به این صورت که بازیکن از سطح اول شروع می کند، به مرور زمان مهارت کسب می کند، تا زمانی که تجربه و مهارت لازم برای قرار گرفتن در سطوح بالاتر را به دست بیاورد. بازی هایی که به

خوبی برنامه ریزی و طراحی شده اند، چالش ها را طوری تنظیم می کنند که کاربر انگیزه لازم برای برطرف کردن این چالش ها و رسیدن به سطوح بعدی را داشته باشد.

یادگیری مبتنی بر بازی نیز از همین مفهوم استفاده می کند و آن را در آموزش برنامه درسی به کار می گیرد. دانش آموزان برای رسیدن به یک هدف تلاش می کنند، گزینه هایی را انتخاب می کنند و در نهایت، با نتایج انتخاب های خود روبرو می شوند. تکرار این روند باعث می شود روش انجام درست کارها را یاد بگیرند و روش های درست رسیدن به اهداف را تمرین کنند. معمولاً اکثر افراد، یادگیری مبتنی بر بازی و گیمیفیکیشن را با هم اشتباه می گیرند. در حالی که مفهوم و کاربرد این دو، کمی با هم متفاوت است. یادگیری مبتنی بر بازی و گیمیفیکیشن از این نظر مشابه هستند که هر دو برای افزایش مشارکت و انگیزه لازم برای یادگیری بکار می روند، اما تفاوت های اساسی با هم دارند: [۱۰]

گیمیفیکیشن:

- اضافه کردن مفاهیم، وسایل، ابزار و تجربه بازی وار به فرآیند آموزش یا درس: مثل فرآیند مسابقه، رقابت، حدس زدن، تعامل کلامی و...
- عامل جذابیت و انگیزه: در گیمیفیکیشن عامل انگیزه و جذابیت عمدتاً بیرونی و نیازمند ارائه توسط برگزار کننده بازی یا معلم است.
- فرآیند ارزیابی: در گیمیفیکیشن فرآیند ارزیابی خارج از بازی، و عمدتاً توسط خود معلم، اتفاق می افتد. در این صورت معلم باید در حین بازی به دقت ناظر باشد.
- در گیمیفیکیشن، محتوای درسی سعی می کند خود را شبیه به بازی و هماهنگ با فرآیند های بازی وار کند.

یادگیری مبتنی بر بازی:

- استفاده از خود بازی با هدف اصلی آموزش، انتقال محتوا در کلاس درس: مثل بازی سرنخ، ماینکرفت، اسم فامیل، مونوپولی و...
- عامل جذابیت و انگیزه: در آموزش بازی وارد عامل انگیزه و جذابیت درونی و در فرآیند خود بازی رقم می خورد. یعنی دانش آموز با تجربه بازی، لذت می برد.
- فرآیند ارزیابی: در آموزش بازی وارد ارزیابی در طول خود بازی و عمدتاً توسط خود بازی انجام می شود.
- در آموزش بازی وار، بازی و المان های آن سعی می کنند خود را شبیه به محتوای درسی کنند.

محاسن یادگیری مبتنی بر بازی

- حل مسئله:

به حل مسئله کمک می کند - یادگیری مبتنی بر بازی می تواند به دانش آموزان کمک کند تا با پرورش مهارت هایی مانند درک علت، منطق و تصمیم گیری در زندگی خارج از مدرسه، از آنها استفاده کنند.

- تفکر انتقادی:

تفکر انتقادی را شکل می‌دهد - تحقیقات نشان داده است که یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند مهارت‌های تفکر انتقادی دانش آموزان را بهبود بخشد.

- کارگروهی و مشارکت:

یادگیری مبتنی بر بازی مشارکت و انگیزه دانش آموزان را افزایش می‌دهد - یک مقاله تحقیقاتی در سال ۲۰۱۹ نشان داد که وقتی معلمان عناصر یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال مانند بازخورد، انتخاب و همکاری را در طراحی آموزشی خود گنجانده اند، دانش آموزان درگیر و انگیزه بیشتری برای یادگیری می‌شوند.

- یادگیری موقعیتی را معرفی می‌کند:

یادگیری فقط در ذهن ما اتفاق نمی‌افتد. در واقع، این یک فرآیند اساسی اجتماعی است. در سال ۱۹۹۱ توسط ژان لائو، انسان شناس، و اتین ونگر، دانشمند کامپیوتر این موضوع را مطرح کردند که یادگیری موقعیتی به دانش آموزان کمک می‌کند تا مفاهیم جدید را در زمینه روابط اجتماعی خود درک کنند.

- یادگیری مبتنی بر بازی به نیازهای ویژه آموزش می‌پردازد :

طبق این بررسی ادبیات ۲۰۲۰، یادگیری مبتنی بر بازی بر نیازهای آموزشی ویژه نیز تأثیر مثبت دارد. محققان دریافتند که برای دانش آموزانی که برنامه‌های آموزشی فردی دارند، یادگیری مبتنی بر بازی برای کمک به آموزش، ایجاد یک محیط مثبت، و ایجاد موفقیت تحصیلی ضروری است... [و دانش آموزان] مبتلا به اوتیسم هنگام استفاده از بازی‌های رایانه‌ای موفق‌تر و با انگیزه‌تر هستند.

- ایجاد انگیزه :

در صورتی که دانش آموزان همواره از انگیزه برخوردار باشند، معلمان هم دیگر مشکلی نخواهند داشت. انگیزه، کلید تدریس درست و به جریان افتادن روند یادگیری در کلاس درس است. به همین دلیل، یادگیری مبتنی بر بازی، بسیار مؤثر است، زیرا بازی‌ها به طور طبیعی، در افراد انگیزه ایجاد کرده و آنها را درگیر می‌کند. به علاوه، بازی‌ها، شرایطی را فراهم می‌کنند که می‌توان آن را «فاصله گرفتن از آموزش سنتی» توصیف کرد. همچنین بازی‌ها امکان رقابت در میان دانش آموزان را به وجود می‌آورند که همین مساله، سطح انگیزه را در کلاس درس افزایش می‌دهد. معلمان می‌توانند درباره نوع رقابت تصمیم بگیرند و با ایجاد تیم‌های پشتیبان، سطح استرس را در میان دانش آموزان کاهش دهند.

- پرورش خلاقیت

روش آموزش مبتنی بر بازی و بازی‌ها، ابزارهایی مؤثر هستند که به کمک آنها می‌توان به افزایش خلاقیت دانش آموزان کمک کرد، به ویژه اگر این دانش آموزان در ساخت بازی شرکت داده شوند. تصور و خیال هیچ حد و مرزی

ندارد. معلمان می توانند فرصت رشد خلاقیت را درون بازی بگنجانند و دانش آموزان با راه حل ها و ایده هایی که برای یک مساله می دهند، خلاقیت را در خود پرورش دهند.

انواع یادگیری مبتنی بر بازی

برای درک بهتر یادگیری مبتنی بر بازی، انواع مختلف این تکنیک را مورد بررسی قرار می دهیم. در کل ۳ نوع بازی برای یادگیری داریم که عبارتند از: [۱۱]

۱. بازی های تخته ای

مونوپلی، نوعی بازی آموزشی بوده و همه عناصر لازم یعنی قصه، شخصیت، امتیاز، رقابت و جنبه های مختلف دیگر را دارد. نمونه های زیادی از بازی های شبه مونوپلی وجود دارد که می توان با تغییر قوانین، برای درس های مختلف به کار برد. مثلاً مونوپلی تاریخ یا مونوپلی ریاضی. توجه داشته باشید که در دو نوع بازی بعدی، اما بیشتر در بازی های تخته ای، آماده کردن بازی (مثلاً تخته و قوانین) واقعاً اهمیت دارد. دانش آموزان باید در مرحله «ساخت بازی» حضور داشته باشند، زیرا از بعد آموزشی و انگیزشی، برای آنها بسیار مفید است. به خاطر داشته باشید که ساخت بازی آموزشی، یک فعالیت عالی در زمینه یادگیری مبتنی بر پروژه (PBL) است.

۲. بازی های زندگی واقعی

محیط این نوع بازی ها، دنیای واقعی است و شاید بتوان آنها را انگیزه بخش ترین و در عین حال پر استرس ترین نوع بازی تلقی کرد. در این نوع بازی، حرکت و فعالیت دانش آموزان ضروری است. آنها باید برای بازی کردن از بدن و ذهن خود استفاده کنند. بازی های دنیای واقعی، بیش از بقیه بازی ها، دانش آموزان را در خود غرق می کنند و در تمام جنبه های یادگیری به آنها انگیزه می بخشند.

از آنجا که در بازی های زندگی واقعی، امکان تغییر مکان و رفتن یک نقطه خاص وجود دارد، آن را بیشتر به تئاتر شبیه می دانند. در این نوع بازی، می توان ایفای نقش، شبیه سازی یا نمایش را مشاهده کرد. در این بازی، دانش آموزان خود را شخصیت داستان تلقی کرده و بر اساس هدف، فضا و نقشی که به عهده دارند، تصمیم می گیرند.

۳. بازی های دیجیتال

این بازی ها در فضای آنلاین انجام می شود و می توان آنها را با بازی های تخته ای مقایسه کرد. در واقع، بیشتر برنامه های دیجیتال که برای یادگیری مبتنی بر بازی طراحی شده اند، از تخته های آنلاین استفاده می کنند. در این صورت، معلم می تواند بر اساس موضوع درسی که قرار است به صورت بازی آموزش داده شود، آن را ویرایش کرده یا محتوای آموزشی به آن بیفزاید. همچنین در این نوع بازی، دانش آموزان را می توان در ساخت بازی مشارکت داد، به ویژه اگر معلم نتواند بدون کمک دانش آموزان خود، ابزارهای آنلاین را مدیریت کند. در این بازی ها، دانش آموزان دارای یک شخصیت هستند که در صورت مواجه شدن با چالش هایی که در مسیر بازی مشاهده می کنند، شروع به حرکت می کنند. در بازی های دیجیتال، مهارت های مربوط به استفاده

از بدن و فضای واقعی به کار گرفته نمی‌شود، با این حال، دانش آموزان به روشی متفاوت و مجازی، همکاری کردن را یاد می‌گیرند.

امروزه در بسیاری از جوامع، افراد تصور می‌کنند که باید نسل‌های جوان‌تر را برای سازگاری با محیط‌های متفاوت و به سرعت در حال تغییر کنونی آماده کنند. قبلاً، دانش مهارت‌های سخت، مانند کسب انواع درجات یا گواهی نامه‌ها، ضامن دست یابی به شغل بود. امروزه، اگرچه مهارت‌های سخت همچنان مهم هستند، اما داشتن آنها به تنهایی کافی نیست. به همین دلیل، مهارت‌های نرم مانند توانایی برقراری ارتباط، مشارکت در کارهای گروهی و توجه به مدیریت زمان نیز ضروری هستند. در مدارس که به اینگونه مهارت‌ها اهمیت داده نمی‌شود، دانش آموزان راه شاد بودن و کسب موفقیت در زندگی را یاد نخواهند گرفت. در جامعه امروزی، برخورداری از مهارت‌های بین فردی مانند همدلی، گوش دادن، تصمیم‌گیری، تفکر انتقادی و دیگر مهارت‌ها بیش از گذشته مورد نیاز بوده و بایستی در برنامه درسی مدارس، توجه ویژه‌ای به آنها شود. یکی از راه‌های آموزش این مهارت‌ها استفاده از بازی‌های کلاسی است که خود به نوعی بر یادگیری دانش آموزان نیز موثر است.

فعالیت‌های سرگرم‌کننده و چالش‌انگیز و بازی‌های کلاسی بویژه بازی فکری در کلاس می‌تواند باعث شود که آنها به آنچه شما می‌گویید متمرکز شوند و بازخورد بهتری در کلاس درس داشته باشند. بازی باید چنان مهیج و جالب باشد که به تفکر و جست‌وجو نیاز داشته باشد و نتوان به راحتی به جواب آن دست یافت. بنابراین، بازی نباید ساده، بی‌تحرك و بی‌هدف باشد. پیچیدگی و جذابیت آن باید در حدی باشد که توجه همه را جلب کند با توجه به سطح آگاهی و مهارت شاگرد و منطبق با موضوع درس انتخاب کند، زیرا شاگرد زمانی اعتماد به نفس لازم را داراست که مهارت کافی را به دست آورده باشد و اگر یک بازی خاصی را یک بار برای دانش آموزان مطرح شده است، بار دیگر نمی‌بایست مجدداً همان ارائه گردد. آگاهی از انواع بازی‌ها (جسمی، تقلیدی، نمایشی، نمادی، تخیلی، آموزشی و سازنده سرگرم‌کننده) و ایجاد موقعیت‌های مناسب برای یادگیری از طریق بازی، در تعلیم و تربیت کودکان مفید است. [۸]

انواع بازی‌های کلاسی

۱. آموزش جدول ضرب با کمک بازی

این یک بازی عالی برای فراگرفتن و مشارکت و عدم کسالت دانش آموزان در کلاس ریاضی می‌باشد.

نحوه بازی :

دانش آموزان از قبل با کاغذهای باطله و چسب برای خود توپ‌های کاغذی کوچک درست می‌کنند و معلم دانش آموزان را به دو یا سه گروه مساوی تقسیم می‌کند و بر روی تخته با فاصله‌های مشخص چند عدد بر روی تخته می‌نویسد و یک نفر به عنوان نماینده هر گروه انتخاب می‌شود دانش آموز باید با فاصله مشخص از تخته بایستد و با رعایت شیوه‌ی درست پرتاب کردن توپ را به پاسخ ضرب پرسیده شده توسط معلم راکه با کمک همگروهی‌های خود فهمیده به مدت ۳ ثانیه بعد از پرسیدن به عنوان نماینده گروه ضربه بزند که اگر توپ به جواب موردنظر خورد ۳ امتیاز و اگر جواب درست بود ولی توپ به هدف برخورد

نکرد ۲ امتیاز و در صورت از دست دادن زمان و و جواب مناسب امتیاز گروه صفر می شود و در نهایت تیم با حداکثر امتیاز، برنده می شود.

حتی این بازی را با این روش می توان برای پایه های دوم به جای ضرب از جمع و تفریق و برای پایه های اول برای تشخیص اعداد یا به صورت تشخیص حروف درست الفبا توسط دانش آموز استفاده کرد.

۲. املای زنجیره ای

این بازی مثل وصل کردن دو کلمه غیرمرتبط بر اساس املای آنهاست.

نحوه بازی:

کلمه ای را روی تخته بنویسید.

اولین دانش آموز باید با سه یا چهار حرف آخر آن کلمه، کلمه جدیدی بسازد.

دانش آموز دوم هم همین کار را می کند، و این زنجیره ادامه می یابد تا زمانی که یک دانش آموز نتواند کلمه جدیدی بسازد.

دانش آموزی که موفق نمیشود کلمه جدیدی بسازد و یا غلط املایی دارد از بازی خارج میشود.

از اضافه کردن حروف اضافه برای ساختن کلمات جدید خودداری کنید.

برای پیچیده کردن بازی میتوانید بازی را محدود به کلماتی حول یک موضوع یا مطلب خاص انجام دهید.

۳. بازی بارش فکری

نحوه انجام این بازی به این صورت هست که معلم یک کلمه یا یک جمله روی تخته می نویسد و از دانش آموزان می

خواهد که تمام آنچه که از مفهوم آن کلمه یا جمله روی تخته به ذهن شان می رسد بازگو کند و معلم برروی تخته می نویسد

حتی معلم اجازه نوشتن کلمات غیر مرتبط با آن کلمه را ندارد چون مقصود از این کار می خواهد حتی شاگرد ضعیف و کمرو را

به مشارکت در درس تشویق کند که باعث ایجاد انگیزه و جلب دانش آموز به آن مبحث درسی شود که معمولا برای دروس

مطالعات، جغرافیا... استفاده می شود.

۴. بازی های حافظه ای

این نوع بازی ها سرگرم کننده هستند. این بازی ها شما را مجبور می کنند به یاد بیاورید و هر گونه اطلاعاتی را که

از طریق مغز دریافت کرده اید را تقویت میکند، به اینصورت که کلاس به سه یا دو گروه مساوی تقسیم می شود و نفر اول با

یک اسم یا اشیا یا هر کلمه ای که مدنظر است بازی را شروع می کند فردوم همان گروه باید اول واژه هم گروهی خود و بعدیک

واژه جدید برای خود بگوید و نفر سوم به تربیت واژه نفر اول بعد فردوم وبعد یک واژه برای خود این روال تا نفری ادامه پیدا می

کند که یاگروه تمام شود که امتیاز کامل را به دست بیاورند یا دانش آموز کلمات دوستان و همگروهی خود را به خاطر نیاورد یا

جابه بگوید که به تعداد دانش آموزان که درست گفتن به دوگروه دیگر امتیاز مثبت و به همان گروه امتیاز صفر داده می شود که

این کار باعث تقویت حافظه و سرگرمی دانش آموزان می شوند.

۵. پانتومیم

دانش آموزان به گروه های دونفری تقسیم می شوند و هر نفر باید برای نفری بعدی به وسیله ی پانتومیم به سؤالات زیر پاسخ دهد:

۱. امروز چه هدفی دارم
۲. برای رسیدن به هدفم باید چه کارهایی انجام دهم
۳. چرا برایم مهم است که امروز به اهدافم برسم

۶. مناظره با حرکت

۱. در یک فضای بزرگ مثلاً حیات مدرسه، نمازخانه یا سالن ورزشی سه مکان مشخص کنید؛ مکان های مشخص شده را به این صورت نام گذاری کنید: ۱- موافقم ۲- مخالفم ۳- مطمئن نیستم.
 ۲. مسئله ای چالش برانگیز مطرح کنید. مثلاً: رفتار روی قیافه تأثیر دارد. آدم های خوشگل خوباند و آدم های زشت بد.
 ۳. افراد با توجه به اینکه موافق باشند، مخالف باشند یا مطمئن نباشند در هر کدام از محل ها قرار می گیرند. ممکن است در موضوعی ۳ مخالف باشند و ۱۷ نفر موافق، اشکالی ندارد قرار نیست به صورت مساوی در هر قسمت تقسیم شوند
 ۴. نفر اول هر گروه دلیل موافقت، مخالفت یا عدم اطمینان خود را می گوید. سپس نفر دوم هر گروه و این کار به نوبت انجام می گیرد و تمام افراد باید دلیلی داشته باشند
 ۵. پس از پایان صحبت هر نفر، خود آن شخص و بقیه ی افراد می توانند نظرشان را عوض کنند مثلاً از گروه موافق به گروه مطمئن نیستم بروند
- در این بازی هرکس که قدرت استدلال بهتری داشته باشد می تواند نظر دیگران را عوض کند و بر روی دیگران تأثیر بگذارد. این بازی برای پی بردن به قدرت متقاعدسازی و افزایش هوش اجتماعی بسیار مناسب است و چون با حرکت و هیجان همراه است توجه بسیاری را جلب می کند جذاب است.

نکات مهم در این بازی:

- فقط شخصی که نوبت اوست می تواند صحبت کند و بقیه باید صبورانه گوش کنند و خارج از نوبت اظهار نظر نکنند.
- نقش استاد یا معلم فقط هدایت کردن بحث، نظم دادن و نتیجه گیری در انتها است. (گاهی اوقات به علت اختلاف زیاد نمی شود به نتیجه ی جامعی رسید که عیبی ندارد چون هدف این بازی افزایش هوش اجتماعی است که به آن دست پیدا کرده ایم)
- معلم یا استاد نباید نظر خود را تحمیل کند. همه باید آزادانه صحبت کنند.
- فاصله ی افراد نباید زیاد دور از هم و یا زیاد نزدیک به هم باشد با توجه به تعداد افراد و فضا، فاصله ی مناسب را انتخاب کنید.
- اگر در حالت عادی در مدیریت کلاس مشکل دارید و اقتدار کافی ندارید این بازی را به کمک همکاران ماهرتر انجام دهید

۷. بازی با حروف

هدف از این بازی آموختن بسیاری از مفاهیم اخلاقی، ادبی، مذهبی و ... و آشنایی با جایگاه حروف در جملات فارسی می باشد. ابزار لازم برای انجام این بازی صفحات مقوایی که روی هر کدام، حرفی از عنوان بازی نقش بسته است، نخ و گیره اتصال

نحوه بازی :

فرض می کنیم عنوان بازی «خمینی رهبر» باشد. تعداد حروف عنوان، ۹ می باشد. خ - م - ی - ن - ی - ر - ه - ب -

ر

پس، در این بازی دو گروه ۹ نفری می توانند شرکت کنند. مربی پلاک های حروف عنوان بازی را که در دو سری تهیه شده است، به هر کدام از گروه ها، یک سری می دهد، تا هریک از بازیکنان، حروف فوق را به ترتیب عنوان یا جمله، پیش خود، داشته باشند. آن گاه، بازی با اشاره ی مربی به صورت امدادی شروع می شود و اعضای هر گروه، به ترتیب حرکت کرده و با نصب یکی از حروف با گیره روی نخی که به صورت افقی روی دیوار کشیده شده است، سعی در ساختن عنوان (خمینی رهبر) می نمایند. اولین نفرات پس از نصب حروف (خ) به طرف گروه خود برگشته و نفرات دوم هر گروه، حرکت خود را جهت نصب حروف (م) آغاز می کنند و به این ترتیب، بازی را با همکاری ادامه می دهند. گروهی که زودتر عنوان بازی را تکمیل کند، برنده ی بازی است. مربی می تواند با اجرای این بازی بسیاری از اطلاعات مورد آموزش را از قبیل نام ائمه ی اطهار(ع)، ماه ها، گفتار بزرگان، ضرب المثل ها و غیره، که بایستی با سن و سال کودک مناسب باشد، برای شان بفهماند. کودک با اجرای این بازی، ضمن کسب مهارت در ساختن کلمات و جملات با بسیاری از واژه ها آشنا خواهد شد، که برایش بسیار لذت بخش بوده و در جوار آن رقابت سالم است که آن ها را برای بیش تر آموختن تشویق می کند.

نتیجه گیری

بازی می تواند نقش تعیین کننده ای در یادگیری کودکان و حتی بزرگسالان داشته باشد. نظام های پیشرفته آموزش و پرورش جهان همواره در اندیشه افزایش نقش بازی در آموزش هستند. استفاده از روش های انگیزشی در جهت یادگیری محتوای درسی، تأثیر زیادی در افزایش علاقه دانش آموزان به آموزش مفاهیم جدید دارد. اگر طراحان بازی های آنلاین یا معلمان از تکنیک های مناسبی برای ساخت بازی های آموزشی استفاده کنند، مطمئناً بازدهی پروسه آموزش و یادگیری بسیار بیشتر خواهد بود.

کودکان تحرک و فعالیت را دوست دارند؛ اما در بسیاری از کلاس های درس فعالیت و تحرک کودکان برای معلم کم تر قابل تحمل است. کودکانی که در جای خود آرام می نشینند و در طول تدریس دست به سینه و ساکت اند و فقط به معلم توجه می کنند، بیشتر مورد قبول معلم واقع می شوند اما تحقیقات نقش مثبت بازی ها را در کمک به یادگیری دانش آموزان اثبات می کنند که بازی نه تنها به محیط کلاس، شادی و نشاط می بخشد بلکه بهترین روش برای درگیر کردن دانش آموزان ضعیف با ریتم کلاس است. درست بر خلاف این عقیده عمومی که برای موفقیت در تحصیل باید بر تعداد و ساعات کلاس های دروس اساسی

مثل ریاضی، علوم و زبان افزود، پژوهش‌ها نشان می‌دهند که بالعکس با اضافه کردن بازی، ورزش و شادی به کلاس‌های درس، آمادگی ذهنی کودکان برای یادگیری مطالب درسی نیز افزایش می‌یابد. در واقع بازی و تفریح، غذای مغز هستند.

بازی عمده‌ترین شکل فعالیت کودک و مناسب‌ترین آن برای بروز و رشد استعداد و خلاقیت او به شمار می‌رود. بازی نقش بزرگی در زندگی و رشد کودک دارد. ضمن بازی بسیاری از خصوصیات مثبت در او پرورش می‌یابد. آغاز رشد آفرینندگی و خلاقیت در کودکان، در سنین آمادگی و پیش از دبستان است. در این سن، فعالیت کودک نسبت به دوران خردسالی تغییر می‌یابد و روابط جدیدی میان تفکر و عمل وی پدید می‌آید و احساس نشاط و سرزندگی بعد از بازی می‌تواند راهگشای حل بسیاری از مشکلات باشد.

بازی با گشودن مسیری نو در یادگیری می‌تواند نقش بارزی در بهبود زندگی ایفا کند و در کمک به معلمان برای مدیریت بهتر کلاس، راندمان آموزشی را نیز افزایش دهد. بازی در رشد آفرینندگی نقش فعالی دارد و موجب حرکت و به کارگیری ذهن در کسب تجربه و حل مسأله می‌شود. برانگیختن ذوق و علاقه شاگرد به وسیله بازی، تفکر همگرا را در ذهن سبب می‌شود. معلم در انتخاب بازی باید دقت لازم را داشته باشد تا آن را با توجه به سطح آگاهی و مهارت شاگرد و منطبق با موضوع درس انتخاب کند، زیرا شاگرد زمانی اعتماد به نفس لازم را داراست که مهارت کافی را به دست آورده باشد. آگاهی از انواع بازی‌ها و ایجاد موقعیت‌های مناسب برای یادگیری از طریق بازی، در تعلیم و تربیت کودکان مفید است. لذا لازم است مربیان تربیتی با فراهم کردن امکانات و ابزارهای مناسب آموزشی - پرورشی، برای غنی‌سازی ابعاد فکری و شکوفایی استعدادهای شاگردان گام بردارند. اخذ نتایج تربیتی مطلوب از بازی، به میزان زیادی به کاردانی مربی و آموزگار، آشنایی او با خصوصیات سنی و ویژگی‌های خردسالان، رهبری صحیح و مطابق با اسلوب بازی‌های گوناگون وابسته است.

منابع

۱. هیلگارد، ا.؛ باور، گ.؛ نظریه های یادگیری. برگردان محمدنقی براهنی. تهران: مرکز نشر دانشگاهی، ۱۳۷۱
۲. نوروزی وند، حامد؛ نوروزی وند، طاهره؛ بررسی یادگیری مشارکتی دانش آموزان، مجله پژوهش های معاصر در علوم و تحقیقات، ۳ (۲۵)، ۱۴۰۰، ۱۰۱ - ۸۳
۳. جلیلی، (بی تا)، نقش بازی های کلاسی بر میزان یادگیری دانش آموزان، [/https://sb3.tabaar.org/articles](https://sb3.tabaar.org/articles)
۴. کرباسچی، محمدرضا؛ (۱۳۹۱)، بررسی میزان تاثیر بازی بر هوش و خلاقیت دانش آموزان ابتدایی منطقه سه شهر تهران، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد تهران مرکز
۵. محمدی، معصومه؛ (۱۳۹۲)، بازی و نقش آن در رشد اجتماعی کودک، ماهنامه پیام زن، شماره ۲۵۷
۶. مهرابی، اسماعیل؛ پورحسین، علی؛ کریمی، حمزه؛ مرادیان، میترا؛ (۱۳۹۸)، بررسی اثربخشی بازی درمانی مبتنی بر طبیعت بر ارتقای هوش اجتماعی دانش آموزان مقطع ابتدایی شهرستان اسفراین، فصلنامه روانشناسی و علوم رفتاری ایران، شماره ۱۷، ۴۷ - ۴۰

۷. خزایی ، کامیان ؛ جلیلیان ، نوشین ؛ (۱۳۹۳) ، تأثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و خلاقیت دانش آموزان مقطع ابتدایی ، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی ، ۵ (۲) ، ۳۹ – ۲۳
۸. حسینی ؛ (۱۳۹۹) ، تأثیر و اهمیت بازی در کلاس درس ، [/https://vahdat.tabaar.org/articles](https://vahdat.tabaar.org/articles)
۹. پیرجانی ، زهرا ؛ یادگیری مبتنی بر بازی چیست؟ ، ۱۴۰۰ ، <https://topsapp.net/mag/game-based-learning>
۱۰. یادگیری مبتنی بر بازی چیست ؛ ۱۴۰۱ ، [/https://abzarclass.com/encyclopedia](https://abzarclass.com/encyclopedia)
۱۱. یادگیری مبتنی بر بازی چیست؟ ؛ ۱۳۹۹ ، [/https://dayamooz.co](https://dayamooz.co)