

برنامه‌های تعاملی و نقش آن‌ها در افزایش یادگیری دانش‌آموزان

فدیه زاکری (عمدآبادی)، اولیاء اکبری ن و سیده فاطمه موصدی^۱

اكارشناس ارشد روان‌شناسی مثبت‌گرا دانشگاه پیام نور

دانشجوی کارشناسی ارشد علوم تربیتی آموزش و پرورش ابتدایی دانشگاه آزاد اسلامی بابل

دانشجوی کارشناسی ریاضی کاربردی دانشگاه پیام نور

چکیده

یادگیری، فرایندی دوسویه است که یک سوی آن یاددهنده و سوی دیگرش یادگیرنده است. از این لحاظ، یادگیری، در ذات خود پدیده‌ای تعاملی است و باید به آن نگاهی دوسویه داشت. در نظام آموزش سنتی و کهن، آموزش، فرایندی یک‌سویه انگاشته می‌شد و همین موجب می‌شد که تمام بار آموزش بر دوش آموزگار نهاده می‌شد، حال آنکه با نگاه تعاملی به پدیده آموزش می‌توان آن را آسان‌تر و سازنده‌تر کرد. فعالیت‌های تعاملی می‌تواند شکل‌های گوناگون داشته باشد. کاردستی ساختن، شرکت در کارگاه‌ها، انجام دادن کار عملی، بازدید از صنایع و حرف و آزمایشگاه‌ها و اماکن مرتبط با درس، بازی‌ها، مسابقه‌ها و بسیاری از دیگر فعالیت‌های تعاملی می‌توانند نقشی عمده در فرایند آموزش داشته باشند. فعالیت‌های تعاملی مخصوصاً در قالب مسابقات و بازی‌ها، از کهن‌ترین فعالیت‌های فردی و جمعی بشر است و آثار و شواهد حضور آن‌ها در حیات دیرپای بشر به هزاره‌های دور بازمی‌گردد. به سبب زیست جمعی انسان‌ها و ممتنع بودن زندگانی فردی برای بشر، از ابتدای تاریخ شاهد ورود بشر به فعالیت‌های تعاملی هستیم. فعالیت‌های تعاملی، راهی هستند برای تخلیه انرژی، ایجاد نشاط و گذران وقت و در عرصه اجتماعی نیز باعث ایجاد انسجام و گسترش همدلی و تقسیم احساسات بشری می‌شود. در این مقاله، تأثیر فعالیت‌های تعاملی بر روند آموزش و پرورش به شیوه تحلیلی و توصیفی بررسی می‌شود. فعالیت‌های تعاملی را می‌توان در حوزه آموزش و پرورش نیز به کار گرفت. این روش آموزش، موجب شکستن حس یک‌نواختی و ملالت خاطر دانش‌آموزان در مدت ارائه درس می‌شود. همچنین خلاقیت را بارور می‌سازد و حس مشارکت را تقویت می‌کند و دانش‌آموز را از دانش‌آموزی صرف به سوی دانشجویی و مسئله‌کاوی و پاسخ‌یابی سوق می‌دهد و آنچه بدین طریق وارد ذهن دانش‌آموز می‌شود، پایدارتر و مانا تر خواهد بود.

کلیدواژه‌ها: تعامل، فعالیت تعاملی، دانش‌آموز، آموزش و پرورش، یادگیری.

۱- مقدمه

انسان، موجودی جمع‌گراست و از این لحاظ، همواره در تعامل با غیر خود است. انسان با فعالیت‌های تعاملی متولد می‌شود، رشد می‌باید و زندگانی می‌کند و حتی مراسم‌های پس از درگذشت او نیز جنبهٔ تعاملی دارد. دانشمندان رشدگرا، فعالیت‌های تعاملی را آزمایشگاهی می‌دانند که کودک در آن مهارت‌های جدید را فرامی‌گیرد و با مهارت‌هایی که از قبل آموخته، عمل می‌کند. کودکان، در تعامل و دادوستد و همکاری با دیگران، اولین درس تسلط بر نفس را می‌آموزند. آن‌ها کشف می‌کنند که همواره داد و ستد و همکاری، راه بهتری برای پیشرفت است. کودک در چهارسالگی دوستان نخست خود را از میان هم‌بازیانش برمی‌گزیند و پس از مدتی روابط منقطع، روابط پایدارتر را می‌آموزد و کم‌کم به سوی تعهد سوق داده می‌شود (مورتن، ۱۳۸۰: ۴۴۲). وقتی وارد دوره‌ی نوجوانی می‌شوند، حیات انفعالی (عاطفی) آن‌ها وسیع‌تر می‌شود و از این حیث، نوجوان آماده‌ی بروز عکس‌العمل‌های هیجانی و عاطفی شدید است (پولادی، ۱۳۸۴: ۱۷۱). همزیستی، همکاری، دادوستد و تعامل، از ضروریات زندگی کودک است و در رشد ذهنی و جسمی کودک تأثیر ویژه‌ای دارد. کودکان معمولاً بخشی از اوقات شبانه روز خود را صرف بازی با دیگر کودکان یا ساخت خانه‌ها و آدمک‌های گلی و مشارکت در شهری تخیلی و دنیایی فانتزی با دوستانشان می‌کنند و در این فعالیت‌ها می‌آموزند که با هم بودن و دادن و گرفتن چه تأثیر مثبت و مهمی در ساختن دنیا و نیز ساختن خود کودک دارد.

تعامل در کارها باعث می‌شود که همان کار که تک‌نفره با ملال و دل‌زدگی انجام می‌شد، با روانی و شادی و خستگی کم‌تر و ثمر بیشتر انجام گیرد. با این روش، تربیت بر محور لذت قرار گیرد و در نتیجه کودکان از کار انفرادی دوری کنند و از طریق آن به گسترش نیروهای درونی و مراحلی که برای خویشتنداری طی می‌کنند، دست یابند (مهجور، ۱۳۷۰: ۵۳) اصطلاح تعلیم و تربیت زودهنگام، اصطلاحی است که غالباً برای تعلیم و تربیت کودکان از ابتدای تولد تا هشت سالگی به کار می‌رود، ضرورت و فوریت تعلیم و تربیت زودهنگام در کشورهای صنعتی و پیشرفته تا بدان جا تکامل یافته که برای سه سال قبل از شروع آموزش رسمی (دوره ابتدایی) برنامه آموزشی نظام دار و سازمان یافته تدوین شده است که در مراکز آموزش پیش دبستانی توسط مربیانی که در این زمینه از دانش و تخصص کافی برخوردار می‌باشند آموزش داده می‌شوند. از عمر این دوره‌ی آموزشی در برخی از کشورها نزدیک به دو دهه سپری شده و همه‌ساله پژوهش‌های گسترده‌ای در جهت بالا بردن کیفیت و اثربخشی آنها انجام می‌پذیرد. برای موفق بودن در عصری که به طور فزاینده‌ای براساس علم و فناوری شکل گرفته است. کودکان ما نیازمند تعلیم و تربیتی هستند که توانایی‌های لازم را برای یادگیری مهارت‌ها و دانش جدید در آنها پایه‌گذاری کنند. دانش، ماحصل کنش مقابل پویا بین فرد و محیط اجتماعی و فیزیکی است چون آموزش‌های پیش دبستانی بیشتر بر محور بازی است. در این مقاله پیرامون فعالیت‌های تعاملی از قبیل مشارکت در کارهای تیمی، شرکت در مسابقات علمی، مشارکت در ساخت کاردستی و مصنوعات و ماشین‌ها، مشارکت در بازی‌ها و دیگر گونه‌های فعالیت‌های تعاملی بازی و اثرات آن در آموزش کودکان بحث می‌شود.

۱-۱- بیان مسئله

کودکان، با فعالیتی تعاملی زاده می‌شوند. خود «زایش» یک فعالیت تعاملی میان مادر و نوزاد است و در جوامع امروزی، علاوه بر مادر و نوزاد، تیم پزشکی نیز در این تعامل، شریک هستند. بنابراین نخستین لحظهٔ پای نهادن انسان به جهان، از طریق تعامل است. با این حال، میزان تعامل در رده‌های سنی بشر متفاوت است. طبق نظریهٔ روان‌شناسی رشد، از بدو تولد تا ۲۰ سالگی، دورهٔ کودکی نام دارد. دورهٔ کودکی به چهار بخش تقسیم می‌شود که دو بخش نخست آن، نوزادی و خردسالی است و بخش پایانی آن یعنی از ۱۲ تا ۲۰ سالگی، دورهٔ نوجوانی است. نوجوانی، دوره‌ی انتقال از کودکی به بزرگسالی است که عده‌ای این دوره را «تولد دوباره» نامیده‌اند (خدایاری‌فرد، ۱۳۷۵: ۱۳). در دورهٔ خردسالی، با وجود ماهیت تعاملی بشر، جنبهٔ فردیت در فعالیت‌های بشر بیش‌تر است تا آنکه کودک خردسال اندک اندک در تعاملات اولیه می‌آموزد که زندگانی عبارت از داد و ستد است و در قبال دادن، پس می‌گیرد و پاداش می‌یابد. این تعاملات می‌تواند صورت‌های متنوع داشته باشد. گل‌بازی در کنار هم و توسعه دادن جهان آفرینش از طریق ساختن آدم‌ها و حیوانات و خانه‌های گلی با همدیگر، ساختن دنیاها

مجازی و خیالی و فانتزی که هر یک از کودکان سهمی و نقشی در آن دارند، بازی‌های فکری و بدنی، طرح مسئله و تلاش جمعی برای حل آن‌ها، ساختن کاردستی و ابزار و ماشین‌ها و دیگر مصنوعات، گل‌کاری و پرورش گیاه و تقسیم زمین به باغچه‌های کوچک و تلاش برای خرم‌سازی این باغچه‌ها، سفرها و اردوها و بازدید از مراکز صنعتی و کارگاه‌ها و غیره، همه و همه فعالیت‌هایی تعاملی هستند که در رشد شخصیت و ذهن کودک تأثیر دارند و آموزش او را به شیوه‌های تازه میسر می‌سازند (ترکمان و مقدم، ۱۳۷۲: ۴۷). فعالیت‌های آموزشی گروهی، 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 می‌دهد. تعامل، یکی از موقعیت‌های 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. تعامل آموزشی، تحمیلی نیست و باید معیارهایی داشته باشد؛ نخست آنکه متناسب با ویژگی‌ها، نیازها و توانایی‌های کودکان باشد. دوم، به تقویت و دقت و تمرکز و عکس‌العمل به موقع و پرورش خلاقیت توجه داشته باشد. سوم فعالیتها و رفتارهای موجود در فعالیت تعاملی و گروهی، تعبیر منطقی (معنی و مفهوم) داشته باشد، چهارم، بین بخش‌های مختلف فعالیت، رابطه منطقی وجود داشته باشد، پنجم به گونه‌ای طراحی شود که القا و ابلاغ یک‌سویه محتوای درسی در آن تبدیل به تبادلی و آمیخته با خلاقیت و کشف و انکشاف از سوی کودک باشد (افروز، ۱۳۸۶: ۷۳). اینکه از چه زمانی نظر متفکران به اهمیت فعالیت‌های تعاملی در رشد کودک جلب شده است، تاریخ مشخصی ندارد، ولی شاید فلاسفه یونان از جمله افلاطون، از اولین کسانی باشند که به ضرورت و نقش تعامل و مشارکت در رشد کودک توجه کرده‌اند. در بین مریبان، شاید برجسته‌ترین کسی که به مطالعات منظم در زمینه تعامل و اهمیت آن در تربیت کودک پرداخته است، فروید باشد. از اواخر قرن ۱۹ به بعد تحقیقات بسیار وسیعی در این زمینه انجام شده و روان‌شناسان، نظرات متعددی در این باره داده‌اند (علیخانی، ۱۳۹۰: ۸۲). به عقیده متخصصان حوزه‌های آموزش، استفاده از آموزش تعاملی و گروهی در فرایند تدریس، از جمله راهکارهایی است که زمینه لازم را برای افزایش فعالیت‌های یادگیری متعلمان فراهم می‌سازد. از دیدگاه این متخصصان، آموزش گروهی، بر خلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آنها منحصر نمی‌شود، بلکه با تغییر در عناصر یا نحوه تعامل و مشارکت، قابلیت استفاده برای آموزشی در تمامی شرایط سنی را دارند، ضمن آنکه استفاده از آموزش تعاملی به متعلمان و فرایند یادگیری منحصر نیست، بلکه در فرایند یاددهی نیز امکان و به عبارت دقیق‌تر، ضرورت طراحی و به کار بستن آنها احساس می‌شود (ترکمان و مقدم، ۱۳۷۲: ۲۵). در این مقاله تلاش بر آن است که تأثیر فعالیت‌های تعاملی و دوسویه و جمعی بر آموزش و پرورش کودکان بررسی شود و نقش مثبت آموزش دوسویه و مشارکتی در برابر آموزش یک‌سویه سنتی، مورد مطالعه قرار گیرد.

۱-۲- پیشینه پژوهش

تاکنون پژوهش‌های فراوانی درباره بررسی آموزش‌های مشارکتی و تعاملی در قالب کاردستی، بازی، حل مسئله، مسابقه علمی، بازدید و اردو و مسافرت علمی و غیره صورت گرفته است و هرکدام از جهتی، موضوع آموزش‌های نوین را مورد بررسی و موشکافی قرار داده‌اند و نتایج تازه‌ای را جامعه آموزش هدیه داده‌اند. در ادامه به برخی از این پژوهش‌ها اشاره می‌شود:

- معتمدی، اعظم؛ یوسف‌زاده، محمد رضا. (۱۳۹۴). «بررسی تاثیر سبک‌های آموزش (مداخله‌ای، تعاملی، غیرمداخله‌ای) بر میزان خودکارآمدی دانش‌آموزان دختر پایه دوم متوسطه در سال تحصیلی ۹۱». «90-مجله پژوهش در برنامه ریزی درسی». شماره ۴۵. صص ۹۳-۱۰۷. هدف این پژوهش بررسی تاثیر سبک‌های مختلف آموزش (مداخله‌ای، تعاملی، غیرمداخله‌ای) بر میزان خودکارآمدی دانش‌آموزان دختر پایه دوم متوسطه در درس فیزیک ۲ است. روش تحقیق نیمه آزمایشی با طرح (پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه کنترل) است. جامعه آماری متشکل از کلیه دانش‌آموزان دختر سال دوم رشته ریاضی فیزیک دوره متوسطه است که تعداد کل آنها ۴۲۰ نفر است. نمونه آماری این پژوهش ۶۰ نفر است که با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای از جامعه آماری مورد نظر انتخاب شدند. ابزار مورد استفاده پرسشنامه استاندارد سنجش خودکارآمدی شرر و همکاران است. روایی این پرسشنامه در پژوهش‌های قبلی در حد قابل قبول گزارش شده بود. در این پژوهش نیز برای سنجش پایایی از روش آلفای کرونباخ استفاده شد و میزان آن ۰/۷۸ محاسبه گردید. روش تجزیه و تحلیل آماری در این

پژوهش عبارت است از شاخص های آمار توصیفی و آزمون آمار استنباطی تحلیل واریانس یک طرفه و آزمون تعقیبی LSD است. یافته های پژوهش نشان داد که به طور کلی بین میزان خودکارآمدی دانش آموزان گروه های آزمایش و گواه تفاوت معناداری وجود دارد (P=5/441 and F(3 and 56)=0.02) و خودکارآمدی دانش آموزان از طریق سبک های آموزش تعاملی و مداخله ای افزایش یافته است. به علاوه سبک های مختلف آموزش اثرات متفاوتی بر مولفه های خودکارآمدی شامل تمرکز بر هدف، تعمق در هدف، انگیزش درونی، توانایی حل مساله و خود ارزشیابی دانش آموزان داشته است.

- منوچهری، پرویش. (۱۳۴۲). «اهمیت شبیه سازی و کاردستی در تعلیم و تربیت کودکان». مجله آموزش و پرورش (تعلیم و تربیت). دوره سی و سوم. شماره ۹. صص ۵۵ - ۵۸. در چکیده این مقاله می خوانیم: شاید گروهی فریاد و فغان بردارند که با گنجاندن (کاردستی) در برنامه تحصیلی، تعلیم و تربیت کودکان بازی گرفته شده است ولی یک مربی شایسته کاردستی می داند که چگونه شاگردان وی بجای حفظ کردن مطالبی که بزودی فراموش خواهند کرد فعالانه مشغول بکارند و فرا می گیرند که در اثر بی دقتی، کارشان تباہ می شود و ساختن هر شیئی بدقت و مراقبت و شکیبائی احتیاج دارد و نیز کاردستی ورزش خستگی ناپذیری است که شادی ببارمی آورد. بهتر آنست که حتی الامکان حداقل ابزار کار در اختیار کودکان قرارگیرد زیرا این طریق گذشته از آنکه موجب صرفه جوئی در مخارج می شود فکر کودک نیز برای استفاده بردن بطرق مختلف از حداقل لوازم و ابزار موجود بکار می افتد و قدرت ابتکار و خلق کردن در وی تقویت می گردد و حال آنکه فراهم آوردن ابزار و آلات بسیار موجب می گردد که کودک، تنبل باریباید و فکر خود را کمتر بکار برد.

- بهروزنی، پرویش. (۱۳۸۶). «نقش بازی در تعلیم و تربیت کودکان». مجله پیام زن. شماره ۱۸۱. صص ۴۵-۴۸. در چکیده این مقاله می خوانیم که از ویژگی های دوره کودکی، بازی کردن است. بازی شیوه طبیعی فعالیت در این دوره است. بازی های کودک در سنین مختلف ویژگی های مخصوصی دارد. ابتدا بازی او با اشیا است و سپس شامل انسان ها می شود. از سنین سه و چهار سالگی به تدریج به بازی های گروهی و اجتماعی روی می آورد. در این بازی ها کودک به قواعد و مقررات بازی های گروهی تن در می دهد و با دیگران همکاری می کند و در این همکاری است که او رفتار با دیگران را تمرین می کند و با اصول و قواعد زندگی جمعی و مراعات انضباط عملی به تدریج آشنا می شود و این به رشد اجتماعی و اخلاقی او کمک می کند. در هر حال بازی کودکان در حکم آینه ای است که روحيات، استعدادها و زمینه های روانی کودک را نشان می دهد و در شناخت کودکان باید از آن استفاده کرد. کودکان نمی توانند آنچه را که فکر می کنند و می بینند، شرح دهند. بازی اطفال به ما کمک می کند تا زبان آنها را بهتر بفهمیم. اگر بتوانیم بازی کودکان را درک کنیم، مسلما قادر خواهیم بود که افکار و عواطف آنها را بشناسیم.

- قاسم پور مقدم، حسین. (۱۳۸۱). «جایگاه مطلوب هنر کاردستی در برنامه درسی دوره ابتدائی». مجله رشد آموزش هنر. شماره ۲. صص ۲۶-۲۹. در چکیده این مقاله آمده است: جایگاه مطلوب هنر کاردستی در برنامه درسی دوره ابتدایی دکتر حسین قاسم پورمقدم مقدمه در برنامه درسی آموزش هنر در دوره ابتدایی، نقاشی، کاردستی و خوشنویسی منظور شده و برای این برنامه محتوایی نیز در نظر گرفته شده است. جامعه نمونه برای نظرخواهی از آموزگاران در زمینه نقش و جایگاه کاردستی در برنامه درسی دوره ابتدایی، تصمیم گرفته شد که از آموزگاران ترم آخر کارشناسی آموزش ابتدایی کمک و یاری خواسته شود، زیرا آنان درباره بازی، نقاشی، کاردستی، روانشناسی کودک و رشد، و نیز اصول آموزش و پرورش اطلاعاتی در سطح کارشناسی به دست آورده اند. پرداخته شده است که برای آموزگاران ابتدایی که تخصص و اطلاعاتی در این زمینه ندارند، جاذبه زیادی ندارد، به طوری که کتاب نه تنها روخوانی نمی شود، بلکه به عنوان کتاب درسی نیز مورد استفاده قرار نمی گیرد. جامعیت بیشتر، بر ارتباط افقی فعالیت و محتوای یک پایه تحصیلی دلالت دارد و طی آن دانش آموز پایه پنجم ابتدای دیدگاهی هماهنگ نسبت به کتاب های درسی این پایه پیدا می کند و از درس هنر و کار دستی برای فهم و یادگیری دروس دیگر استفاده می کند.

- مفیدی، فرخنده؛ تیموری، زینب. (۱۳۸۵). «تأثیر اسباب بازی های آموزشی بر میزان یادگیری مفاهیم پیش از عدد ریاضی در کودکان پیش از دبستان شهر تبریز». مجله آموزش و ارزشیابی. شماره ۲. صص ۲۰۱ - ۲۲۶. در این مقاله می خوانیم:

در پژوهش حاضر، شش آزمون در نظر گرفته شد و با استفاده از این آزمون‌ها یک پیش‌آزمون و پس از آموزش، با اسباب بازی‌های آموزشی، پس از آزمون به عمل آمد. جهت آموزش، از وسایل ساخته شده توسط شرکت سرگرمی‌های علمی برای آموزش مفاهیم پیش از عدد ریاضی استفاده شد که شامل: استوانه‌های اندازه‌گیری، هرم حلقه‌ها، مجموعه اشکال طبقه‌بندی، مهره‌های رج‌شونده، ترازو، مکعب‌های ساختمان‌سازی می‌باشند. در این پژوهش، سوال اصلی پژوهشگر این است که آیا اسباب‌بازی‌های آموزشی در یادگیری مفاهیم پیش از عدد ریاضی تاثیر دارند؟ نتایج پژوهش پس از مقایسه به وسیله آزمون نشان داد که تفاوت معناداری بین یادگیری این مفاهیم در پیش‌آزمون و پس از آزمون وجود دارد و وضعیت یادگیری دانش آموزانی که با اسباب‌بازی‌ها آموزش دیده‌اند بهتر شده است.

- رضانی چرمپینی، سودابه؛ قربانی، سارا؛ قلمکاریان، سیدمحمد. (۱۳۹۸). « اثربخشی روش بازی‌های آموزشی بر بهبود حافظه فعال، میزان توجه و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان ابتدایی ». مجله پیشرفت‌های نوین در روان‌شناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش. شماره ۱۵. صص ۷۰ - ۸۹. هدف از این پژوهش، بررسی اثربخشی روش بازی‌های آموزشی بر بهبود حافظه فعال، میزان توجه و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان ابتدایی بود. روش پژوهش نیمه آزمایشی با طرح پیش‌آزمون، پس از آزمون با گروه کنترل بود. جامعه آماری شامل کلیه دانش‌آموزان ابتدایی شهر باغبان‌داران در سال تحصیلی ۹۸-۱۳۹۷ بود. پس از نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای، تعداد ۵۰ دانش‌آموز ابتدایی انتخاب شده و بصورت تصادفی در دو گروه (آزمایش و کنترل) قرار گرفتند. گروه آزمایش مداخله روش بازی‌های آموزشی را دریافت کرد؛ گروه کنترل هیچگونه مداخله‌ای دریافت نکرد. ابزار پژوهش شامل آزمون عملکرد پیوسته روسولد و مجموعه آزمون حافظه فعال کودکان پیکرینگ و گدرکل بود. مداخلات طی ۸ جلسه ۹۰ دقیقه‌ای در مورد گروه آزمایش اجرا شد و داده‌ها با استفاده از تحلیل کواریانس چندمتغیره تحلیل شد. فرضیه‌ها در سطح ($P < 0.05$) تایید شد. یافته‌ها حاکی از اثرگذاری مداخله روش بازی‌های آموزشی (ضریب اتا برای حافظه فعال، ۰/۳۴۴، میزان توجه ۰/۳۹۸ و پیشرفت تحصیلی، ۰/۳۵۷) بر بهبود حافظه فعال، میزان توجه و پیشرفت تحصیلی بود؛ لذا می‌توان از این مداخله به عنوان مداخله موثر برای بهبود حافظه فعال، میزان توجه و پیشرفت تحصیلی استفاده کرد.

- اخوانست، آسیه. (۱۳۸۸). «بازی‌های آموزشی و تأثیر آن بر فرایند یاددهی - یادگیری دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی آموزش‌پذیر». مجله تعلیم و تربیت استثنایی. شماره ۹۱. صص ۴۰ - ۴۸. در این مقاله می‌خوانیم که بازی‌های آموزشی، توجه بسیاری از راهبران آموزشی را به خود جلب کرد و آنها ارزش رویکرد آموزشی تجربی در افزایش انگیزه و فهم دانش‌آموزان در محیط‌های آموزشی را مورد توجه قرار دادند. در طی دهه‌ی ۱۹۸۰ بیشتر پژوهشگران استفاده از بازی‌های آموزشی را در کلاس مورد بررسی و تحلیل قرار دادند. و اظهار داشتند که بازی‌ها در انتقال مفاهیم در محیط‌های یادگیری قدرتمند هستند و باید عناصر یادگیری مشارکتی از قبیل رقابت، تهییج، کنجکاو، خلاقیت برای تولید یک محیط یادگیری متفاوت درون یک بازی تجربی جای داده شوند. همه‌ی کودکان بازی را دوست دارند، در این میان کودکان و نوجوانان کم‌توان ذهنی، عمدتاً به دلایل مختلف از جمله احساس گریز از کلاس‌ها و برنامه‌های درسی و فعالیت‌های جدی که معمولاً منجر به ارزیابی و نقادی می‌شود، شیفتگی خاصی نسبت به بازی از خود نشان می‌دهند و بیشتری توان و انرژی خویش را در حال بازی به نمایش می‌گذارند. توجه به این ویژگی خاص، استفاده‌ی مطلوب از موقعیت‌ها و فرصت‌های خوشایند بازی برای انتقال پیام آموزشی، به صورت مستقیم و غیرمستقیم، به شیوه‌ی کلامی یا غیرکلامی و گسترش کنش‌های شناختی، توسعه‌ی مهارت‌های حرکتی و تعمیق مسئولیت‌پذیری اجتماعی، از اهمیت فوق‌العاده‌ای برخوردار است. از این رو شایسته است اولیا و مربیان همواره توجه خاصی نسبت به این امر مهم داشته باشند (افزور، ۱۳۸۶: ۶۳)

۱-۳- ضرورت و اهمیت تحقیق

فرد و جامعه با آموزش و پرورش رشد می‌یابد و شکل می‌گیرد. نهاد آموزش و پرورش، از مهم‌ترین نهادهای اجتماعی و زیربنای دیگر نهادهاست و از این لحاظ پرداختن به آموزش و پرورش از جنبه‌های گوناگون دارای ضرورت و اهمیت است. یکی از مباحث مهم در آموزش و پرورش نوین، یافتن روش‌های القای غیرمستقیم مفاهیم فارغ از شیوه سنتی تدریس است. از

میان این روش‌های نوین می‌توان به بهره‌گیری از بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها اشاره کرد که امروزه در حال یافتن جایگاهی مهم در حوزه تعلیم و تربیت هستند. از این لحاظ شناخت ماهیت بازی و سهم آن در فرایند آموزش و پرورش می‌تواند دارای اهمیت و فواید فراوان باشد.

۲- بحث

۱-۲- تعریف تعامل

تعامل بروزن تفاعل از ریشه عمل و به عنی عمل دوسویه است که دو طرف در طی عمل از هم تأثیر بپذیرند. این مفهوم در ارتباط متقابل میان دو فرد یا چند فرد و یا گروه می‌باشد. گروهی که جهت انجام امورات کاری فردی یا اجتماعی و یا مملکتی همدیگر را درک و جذب می‌کنند و بطور مشترک و یا انفرادی کاری را انجام می‌دهند. (دهخدا، ۱۳۷۷: ذیل «تعامل»). این تعامل ممکن است منفی یا مثبت باشد. تعامل به معنی تعاون و سروکارداشتن و کنش‌گری و عمل و عکسالعمل و ارتباط کاری و هم کنش و از نظر روان‌شناسی (interaction) یعنی ارتباط متقابل فردمیان دو یا چند فرد یا گروه. تعامل‌گرایی (Interactionism) از نظر روان‌شناسی، مدلی از شخصیت که بر طبق آن رفتار واقعی تابعی از فرایندهای مداوم و تعاملی و چند وجهی بین فرد و موقعیت‌هایی است که با آن روبرو می‌شود، به عبارتی دیدگاهی که بر طبق آن متغیرهای اجتماعی و خصایص فردی در تعیین رفتار اجتماعی فرد با یکدیگر تعامل دارند. در فرهنگ امور الکترونیک، تعامل یعنی کسی که با یک سیستم تعامل دارد و از آن استفاده می‌کند (معمدنی و یوسف‌زاده، ۱۳۹۴: ۵۴).

تعامل در حوزه آموزش و پرورش ممکن است شیوه‌های گوناگونی داشته باشد و در قالب‌های متنوعی ظهور کند مانند بازی، مسابقه (اعم از علمی و غیر علمی)، طرح مسئله و تلاش برای حل آن، کاردستی، اردو و سفر علمی و بازدید از مراکز علمی و فرهنگی و صنعتی و دیگر اشکال فعالیت‌های تعاملی آموزشی که در ادامه به برخی از آن‌ها پرداخته می‌شود.

۲-۲- کاردستی و تأثیر آن بر رشد آموزشی کودک

یکی از بهترین روش‌های پرورش خلاقیت کودکان، ساخت کاردستی مخصوصاً به صورت گروهی است. شادترین لحظات کودکان زمانی است که حس می‌کنند کار مهمی انجام می‌دهند و این کار با توجه پدر و مادر همراه است. هنگامی که پدر و مادر در کنار کودک هستند و سعی می‌کنند با کمترین میزان محدودسازی از این همراهی لذت ببرند، کودک سرشار از اعتماد به نفس و احساس امنیت می‌شود (ترکمان، ۱۳۷۴: ۶۴). به کمک کاردستی عزت نفس و حس استقلال کودک تقویت می‌شود و یاد می‌گیرد تا چگونه از ابزارهای مختلف برای ساختن چیزهای جدید استفاده کند. در هنگام درست کردن کاردستی، کودکان با استفاده از مواد و وسایل گوناگون با دنیای اطراف خود ارتباط برقرار کرده و فرصتی می‌یابند تا چیزهای جدیدی خلق کنند. آن‌ها با ساخت کاردستی و نمایش آن، تلاش خود را در معرض دید دیگران قرار می‌دهند و به این وسیله توجه دریافت می‌کنند. کاردستی کودکان به دو دسته تقسیم می‌شوند. یک دسته کاردستی‌های مهارتی هستند که مهارت استفاده از ابزارهای گوناگون را در کودک تقویت می‌کنند و دسته دیگر کاردستی‌های خلاق که باعث رشد خلاقیت کودک می‌شوند. اما فواید و علت اهمیت کاردستی برای کودک چیست؟ در این مقاله همراه ما باشید تا تاثیرات ارزشمند ساخت کاردستی‌ها را به شما آموزش دهیم (افروز، ۱۳۸۶: ۵۳).

۱-۲-۲- ایجاد تفکر انتقادی به کمک کاردستی‌های ساده

چرا یک ابزار خاص یا یک روش خاص برای ساخت کاردستی به روش‌های دیگر ترجیح داده شده است؟ اگر این پرسش‌ها یا پرسش‌هایی از این دست را از کودک خود بپرسید، ممکن است از پاسخ او حیرت‌زده شوید. کودکان دلایل خوبی برای کار خود دارند و اگر هنگام ساخت کاردستی با آن‌ها همراه شوید، ممکن است شما را هم نقد کنند. این تفکر انتقادی و توانایی سوال و جواب کردن عامل بزرگی در موفقیت‌های بعدی کودک خواهد بود (معمدنی و یوسف‌زاده، ۱۳۹۴: ۹۹).

۲-۲-۲- تقویت مهارت تصمیم‌گیری و حل مساله، نتیجه درست کردن کاردستی‌های ساده

مهارت حل مسئله در کودکان یک مهارت بسیار اساسی است که از روش‌های مختلف می‌تواند تقویت شود. ساخت کاردستی نیز از آن‌جایی که، نوعی تمرین تصمیم‌گیری است به تقویت این مهارت کمک بسیاری می‌کند. این که کودک از مواد و ابزارهای در اختیار خود چگونه استفاده کند و یا چه چیزی را بر دیگری ترجیح دهد، نیاز به تصمیم‌گیری دارد. همچنین کودک هنگام کار با مواد گوناگون، می‌آموزد چگونه با تصمیماتش در زمان مناسب، مشکلات خود را حل کند (مورتن، ۱۳۸۰: ۵۴).

۲-۲-۳- تقویت خلاقیت مهم‌ترین فایده کاردستی‌های کودکانه

اجازه دهید کودک بدون هیچ محدودیتی تجربه‌های جدید کسب کند. کودک برای ساخت کاردستی نیاز دارد تا ابتدا چیزی را در ذهن خود تصور کند و سپس با آزمون و خطا، راهی برای ایجاد آن بیابد. این تصور و به کار بردن ابزارهای مختلف موجب می‌شود تا کودک برای استفاده از آن‌ها فکر کند و ارتباطی میان آن‌ها پیدا کند. بدون نگرانی مواد مختلف مانند رنگ، مقوا، اسلایم یا حتی ماسه و گل در دسترس او قرار دهید و اجازه دهید تا سبک‌بال و رها با آن‌ها بازی کند. خواهید دید که کودک چگونه با استفاده از خلاقیت خود تلاش می‌کند تا به نحوی از همه آن‌ها استفاده کند (قاسم‌پور مقدم، ۱۳۸۱: ۲۴).

۲-۲-۴- تقویت تمرکز با درست کردن کاردستی و کار با ابزارها

کودک هنگام ساخت کاردستی کاملاً بر روی ابزارها، اندام‌هایش و پیاده‌سازی ایده‌های خود متمرکز می‌شود و شاید گاهی حتی متوجه صداهای اطراف هم نباشد. ساخت کاردستی ابزار خوبی برای تقویت تمرکز و آرام کردن کودک است. اگر کودک شما دچار بیش‌فعالی است کاردستی و فعالیت‌هایی فکری مانند آن می‌تواند به افزایش تمرکز او بسیار کمک کند. برای اطلاعات بیشتر در این مورد می‌توانید به مقاله «بازی‌های فکری برای افزایش تمرکز کودکان بیش‌فعال» مراجعه کنید (افروز، ۱۳۸۶: ۵۵).

۲-۲-۵- عملگرایی در ساخت کاردستی

با ساختن کاردستی کودک متوجه می‌شود که تنها حرف زدن، ایده داشتن و یا دانستن کافی نیست و لازم است برای کسب نتیجه، عمل کند. در هنگام ساخت کاردستی کودک یاد می‌گیرد که اقدام کرده و برای نتیجه تلاش کند و همین امر موجب می‌شود تا در زمینه‌های دیگر زندگی نیز به اهمیت این موضوع پی ببرد. درواقع ساخت کاردستی به مرور به کودک می‌آموزد که دست پیدا کردن به نتیجه و لذت بردن از آن نیازمند عمل و گاهی ریسک کردن است (ترکمان، ۱۳۷۴: ۶۵).

۲-۲-۶- افزایش انعطاف‌پذیری کودک و خوداصلاحی در فرایند ساخت کاردستی

کودک هنگام کار با ابزارها و وسایل مختلف می‌آموزد که گاهی لازم است انعطاف داشته باشد. برای مثال شاید ابزاری که استفاده کرده مناسب نبوده و یا طرحی که پیاده کرده، مطابق انتظارش نباشد. در این مواقع شاید با همان روش و کمی چشم‌پوشی کارش را ادامه دهد و یا شاید تصمیم بگیرد تا راه دیگری را امتحان کند. بنابراین می‌آموزد که همیشه همه چیز مطابق انتظار او نیست و خوب است گاهی هم منعطف بود و سراغ گزینه‌های دیگر رفت. ممکن است نتیجه متفاوت با آن‌چه تصور می‌کرده باشد، اما انعطاف‌پذیری این قدرت را به او می‌دهد تا کاردستی خود را دوست داشته باشد و از آن لذت ببرد (قاسم‌پور مقدم، ۱۳۸۱: ۲۵).

۲-۳- بازی و تأثیر آن بر یادگیری

درباره بازی، تعاریف متعدد و متنوعی ارائه شده‌است، با این حال تاکنون تعریفی جامع و کامل از بازی در دست نیست و در هریک از تعاریف، با برجسته نمودن بعدی از بازی، دیدگاه خاصی در مورد آن ارائه کرده‌اند و از زاویه‌ای خاص خود به این پدیده نگریسته‌اند. مطابق یک تعریف، هر نوع فعالیتی که توسط کودکان و به منظور تفریح و تقنین انجام شود بازی به نام می‌گیرد. بازی ابزار تفکر کودک و وسیله‌ای برای سازندگی و آموزش منشاء و تکامل رشد جسمی و ذهنی و وسیله ارضاع حس کنکاوی او می‌باشد. کودک به وسیله بازی نیازهای خود را برآورده و عواطف خود را تحت کنترل در می‌آورد. (حاجی اسحاقی، ۱۳۷۳: ۵۶). می‌توان با مطالعه و جمع‌بندی نظرات سایر محققان، تعریف زیر را از بازی بیان داشته است: هرگونه فعالیت

جسمی یا ذهنی هدف داری که در اوقات فراغت با اشتغال و برای کسب لذت تمدد اعصاب، آرام بخشی جسم یا ذهن بازیگر و اقلان نیازهای آتی با دراز مدت فرد یا گروه. چه به صورت انفرادی یا گروهی انجام گیرد. بازی نامیده می‌شود (مهجور، ۱۳۸۰: ۳۰).

بازی فعالیتی است که با تمایل، اختیار و برای سرگرمی و بدون توجه به نتیجه در زمان فراغت انجام می‌شود و باعث نشاط و شادابی می‌شود. به عبارت دیگر بازی به این صورت تعریف شده که بازی یعنی حرکت، جنبش، و فعالیت یا تمرین برای سرگرمی، تفریح یا ورزش است. مشخصه این تعریف این است که تفاوت میان بازی و ورزش مشخص نیست. ورزش یعنی هر گونه فعالیت یا تمرین است که باعث لذت، سرگرمی، تفریح یا اشتغال باشد و یا فعالیتی که نیاز کم و بیش به حرکات شدید و قوی و نیروی بدنی دارد و براساس قوانین انجام می‌شود. به عبارت دیگر چیزی که تعریف ورزش نسبت به تعریف بازی بیشتر است این است که ورزش براساس قوانین مشخص انجام می‌گیرد سقراط: سقراط معتقد است که پرداختن به بازی و فعالیت های بدنی در سنین کودکی و نوجوانی، برای تندرستی ادمی در سالهای پیری، از اهمیت ویژه ای برخوردار است. وی می‌گوید: دریغ است آدمی پیر شود و زیبایی اندام و نیروی پیکر خود را در سالهای جوانی به طور شایسته تکامل نداده، آن را تجربه نکرده‌است (فتحی، ۱۳۸۴: ۹۱). از نظر ارسطو بازی نیروی نهفته ای است که روان آدمی را از خواسته های مضر و احساسات و امیال چرکین پاک می‌کند (همان: ۹۲).

۲-۳-۱- بازی‌های آموزشی

بازی‌های آموزشی می‌توانند به عنوان رسانه‌ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده معلمان قرار گیرند. هدف نهایی این بازی‌ها فقط سرگرمی با پر کردن اوقات فراغت نیست. بلکه چنین بازی‌هایی ضمن ایجاد لحظاتی لذت‌بخش و فرح‌انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه‌هایی نزدیک به تجربه‌های واقعی، یادگیری سریع‌تر و پایدارتری را سبب می‌شوند. حضور فعالانه فراگیران در فرایند یادگیری، مستلزم فراهم‌سازی شرایط و زمینه مناسب در محیط آموزشی است. بازی‌های آموزشی خوب بیشتر بر تفکر و برنامه‌ریزی تاکید می‌کنند تا حفظ کردن مطالب. انسان‌هایی 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 نقش‌آفرینی توسعه می‌دهند (بهرورزی، ۱۳۸۶: ۴۶).

۲-۳-۲- بازی، برای پرورش شخصیت دانش‌آموزان

بسیاری از بازی‌ها برای کودک، آموزنده هستند. طفل در ضمن آن یاد می‌گیرد که چگونه در بین جمع زندگی کند. چه ضوابطی را برای زندگی در نظر داشته باشد، در درگیری‌ها در معرکه زندگی چه موضعی و چه راه و روشی را در پیش گیرد. بازی‌ها، افراد را به مقررات و ضوابط زندگی آشنا می‌کنند، روح سازگاری را در آنها پدید می‌آورند و فنون زندگی جمعی را عملاً یاد می‌دهند. کودک در سایه بازی در می‌یابد که همیشه نمی‌تواند از طریق اعمال خشم به پیش برود. در همه جا نمی‌تواند عصبانی شود و نظرات خود را اعمال نماید. همیشه نمی‌تواند دیگران را وادار به تسلیم خواسته‌های خود کند، بلکه در مواردی هم لازم نیست تسلیم خواسته‌های دیگران باشد، بخصوص که آن خواسته‌ها به حق باشند. بازی به کودکان می‌آموزد که زندگی یک داد و ستد است؛ در ازای دریافت خدمتی، باید خدمتی برای دیگران انجام داد. اگر چیزی از کسی می‌گیریم، باید چیزی هم متقابلاً به او بدهیم وگرنه اجتماع وجود ما را تحمل نخواهد کرد و ما را افرادی مزاحم و انگل و حتی مفت‌خور په حساب خواهد آورد. برخی از بازی‌ها در افراد، سازگاری شغلی پدید می‌آورند و فرد را علاقه‌مند می‌سازد که تن به کاری و شغلی دهند یا مقدمات آن را فرا گیرند، به طوری که در آینده با چشمی باز وارد دنیا کار و مشاغل گردند (مهجور، ۱۳۷۰: ۴۲).

۲-۴- آموزش تعاملی مجازی

تعامل در محیط آموزش از جهتی چالش‌هایی را نیز ایجاد کرده است، چرا که بحث تعامل در محیط آموزش مجازی بسیار پیچیده‌تر از آموزش سنتی است. بدون تعامل، نه تنها یادگیرندگان انگیزه‌ای برای ادامه دوره در خود نمی‌بینند، بلکه یادگیری نیز به وقوع نمی‌پیوندد. انواع شکل‌های تعامل در موقعیت‌های مجازی را می‌توان در موارد زیر ارائه کرد:

۲-۴-۱- شاگرد با شاگرد

شاگردان با بحث درباره مسائل، باورها و انتظارات خود با یکدیگر، آموزش می‌بینند. فناوری امروز امکان یادگیری اجتماعی و گروهی را از طریق کنفرانس‌های رایانه‌ای فراهم می‌کند. مشارکت در فعالیت‌های گروهی و عملی که شاگردان برای یادگیری انجام می‌دهند، موجب می‌شود تلاشی انسانی و جمعی برای مفهوم‌سازی و یادگیری معنادار صورت گیرد. فناوری اطلاعات و ارتباطات، فرایند یاددهی و یادگیری را به سرعت با دنیای گسترده خارج از کلاس درس مرتبط می‌سازد، کلاس درس را شوق‌انگیز می‌کند و امکان تعامل با دنیای وسیع‌تری را برای فراگیرندگان فراهم می‌کند (افروز، ۱۳۸۶: ۵۶).

۲-۴-۲- آموزشگر با شاگرد

برای آموزشگر، در موقعیت آموزش مجازی، موضوع فراهم کردن حمایتی که همه شاگردان به آن دسترسی داشته باشند، بسیار مهم است. یک جنبه بسیار مهم برای آموزشگران، ایجاد اعتماد و ارتباط با شاگردان است. آموزشگران برای رسیدن به این هدف باید رسانه‌ها را آگاهانه انتخاب کنند. در محیط آموزش مجازی، آموزشگر و شاگرد از نظر زمان یا مکان یا هر دو جدا از یکدیگرند. محتوای آموزشی از طریق نرم‌افزار مدیریت درس‌ها، منابع چند رسانه‌ای، اینترنت و کنفرانس ویدیویی به شاگرد ارائه می‌شود و او برای انجام فعالیت‌های یادگیری فردی و گروهی، با کمک امکانات ارتباط رایانه‌ای، با آموزشگر، هم‌کلاس و سایر افراد یا منابع ارتباط برقرار می‌کند. مزیتی که روش برقراری تعامل دارد، این است که فراگیرنده، مانند شرایطی که در برابر آموزگار خود قرار می‌گیرد، از تکرار یک تجربه یا سؤالات مکرر خجالت نمی‌کشد. او می‌تواند هر چند بار که می‌خواهد تکرار داشته باشد (قاسم‌پور مقدم، ۱۳۸۱: ۲۵).

۲-۴-۳- شاگرد با محتوا

قسمت عمده‌ای از وقت شاگردان در تمامی انواع آموزش صرف تعامل با محتوای آموزشی می‌شود. در آموزش مبتنی بر کلاس درس حضوری، این امر به معنای مطالعه متون و منابع کتابخانه‌ای است، اما در ساختارهای آموزش مجازی می‌توان محتوا را از طریق مجموعه‌ای غنی از آموزش‌های مبتنی بر رایانه، شبیه‌سازی‌ها و ابزارهای دیگر ارائه داد. فعالیت‌های صورت گرفته در زمینه توسعه، فهرست‌بندی و توزیع چنین محتواهایی، غالباً اشیای یادگیری (محتوای آموزشی) نامیده می‌شود و این امکان را به وجود آورده است که آموزشگر و شاگردان بتوانند به مجموعه‌ای گسترده از انواع محتوا دسترسی پیدا کنند (مورتن، ۱۳۸۰: ۵۷).

۲-۴-۴- آموزشگر با محتوا

توسعه و کاربرد محتوا یکی از مهم‌ترین نقش‌های آموزشگر در آموزش مجازی و سنتی است. امکانات موجود در فضای مجازی فرصت‌هایی را برای آموزشگران فراهم می‌کند تا بتوانند مواد یادگیری را جست‌وجو کنند، به کار گیرند و حتی در برخی موارد آن‌ها را ایجاد کنند. از سوی دیگر، استفاده از اینترنت می‌تواند با صرفه‌جویی در وقت آموزشگران در گردآوری مطالب، امکاناتی را برای آنان فراهم آورد که بارها و بارها بتوانند مطالب مورد علاقه خود را مطالعه و در اسرع وقت و در کمترین زمان مطالب خاص خود را جست‌وجو و ذخیره کنند (مفیدی و تیموری، ۱۳۸۵: ۲۱۷).

۳- نتیجه‌گیری

تعامل و مشارکت از کهن‌ترین فعالیت‌های فردی و جمعی بشر در طول تاریخ درازآهنگ او بوده‌است. انسان‌ها با تعامل و فعالیت دوسویه زاده می‌شوند و با تعامل رشد می‌یابند و به کمال می‌رسند. بنابراین، انسان، موجودی تعاملی است و تعامل و مشارکت می‌تواند در همه زندگی او موثر باشد. از این جهت می‌توان گفت که آموزش نیز با تعامل، بهبود می‌یابد و می‌توان از شیوه‌های تعاملی برای ارتقای سطح آموزش و پرورش کودکان بهره‌فراوان برد.

آموزش و پرورش در شیوه سنتی و کهن خود، فعالیتی ابلاغی و یک‌سویه بود که از سوی آموزگار به سوی دانش‌آموز سیر می‌کرد، اما امروزه روش‌های نوین بسیاری برای آموزش و پرورش پیشنهاد و آزمون شده است که مبتنی بر تعامل و مشارکت و عمل دوسویه و چندسویه هستند. این فعالیت‌ها موجب افزایش خلاقیت ذهنی دانش‌آموز می‌شوند و به او روش‌های آفرینش

محتوا و مسئله‌کاوی و پاسخ‌یابی را می‌آموزند. نیز ملالت آموزش یک‌جانبه نیز در این آموزش‌های تعاملی رنگ می‌بازد. برخی از طرق و شیوه‌های تعاملی آموزش عبارتند از کاردستی و ساخت ابزارها و ماشین‌ها و دیگر مصنوعات مرتبط با متون درسی، بازدیدها و سفرهای علمی و آموزشی، بازی‌ها، مسابقات، جلسات حل مسئله، طرح سوال، خلاصه‌سازی درس و کنفرانس و کارگاه و بسیاری از شیوه‌های دیگر آموزش تعاملی که هم موجب آموزش بهتر می‌شود و هم شخصیت دانش‌آموز را پخته و مسئولیت‌پذیر بارمی‌آورد.

فهرست منابع

- آذر، رسول. (۱۳۸۴). ارزش اهمیت و نقش بازی های سنتی در یادگیری. تبریز: نشر احراز.
- اخواست، آسیه. (۱۳۸۸). «بازی های آموزشی و تأثیر آن بر فرایند یاددهی - یادگیری دانش آموزان کم توان ذهنی آموزش پذیر». مجله تعلیم و تربیت استثنایی. شماره ۹۱. صص ۴۰-۴۸.
- افروز، غلامعلی. (۱۳۸۶). مشاوره: پرسش‌ها و پاسخ‌ها روان شناختی تربیتی، خانوادگی، فرهنگی و اجتماعی. تهران: نشر دانشگاه تهران.
- بختیاری، محمد. (۱۳۷۵). «نقش بازی در تعلیم و تربیت کودکان و نوجوانان». مجله تربیت. شماره ۱۰۸. صص ۱۵-۱۷.
- بهروزنی، پرویز. (۱۳۸۶). «نقش بازی در تعلیم و تربیت کودکان». مجله پیام زن. شماره ۱۸۱. صص ۴۵-۴۸.
- پولادی، کمال. (۱۳۸۴). بنیادهای ادبیات کودک. تهران: کانون پرورش فکری.
- ترکمان، منوچهر؛ مقدم، مصطفی. (۱۳۷۲). بازی‌های آموزشی برای مربیان و اولیای کودکان قبل از دبستان. تهران: منادی تربیت.
- ترکمان، منوچهر. (۱۳۷۴). شعر و شکوفه‌ها. چاپ سوم. تهران: انتشارات آموزش و پرورش.
- حاجی اسحاقی، سهیلا. (۱۳۷۳). «نقش بازی در یادگیری کودکان». مجله رشد معلم. شماره ۱۰۰. صص ۶۰-۶۵.
- رمضانی چرمهینی، سودابه؛ قربانی، سارا؛ قلمکاریان، سیدمحمد. (۱۳۹۸). «اثربخشی روش بازی‌های آموزشی بر بهبود حافظه فعال، میزان توجه و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان ابتدایی». مجله پیشرفت های نوین در روان‌شناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش. شماره ۱۵. صص ۷۰-۸۹.
- علیخانی، علی‌اکبر. (۱۳۹۰). اندیشه‌ی سیاسی متفکران مسلمان. تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
- قاسم‌پور مقدم، حسین. (۱۳۸۱). «جایگاه مطلوب هنر کاردستی در برنامه درسی دوره ابتدایی». مجله رشد آموزش هنر. شماره ۲. صص ۲۶-۲۹.
- معتمدی، اعظم؛ یوسف‌زاده، محمد رضا. (۱۳۹۴). «بررسی تاثیر سبک‌های آموزش (مداخله‌ای، تعاملی، غیرمداخله‌ای) بر میزان خودکارآمدی دانش آموزان دختر پایه دوم متوسطه در سال تحصیلی ۹۱». «90- مجله پژوهش در برنامه ریزی درسی». شماره ۴۵. صص ۹۳-۱۰۷.
- مفیدی، فرخنده؛ تیموری، زینب. (۱۳۸۵). «تأثیر اسباب‌بازی‌های آموزشی بر میزان یادگیری مفاهیم پیش از عدد ریاضی در کودکان پیش از دبستان شهر تبریز». مجله آموزش و ارزشیابی. شماره ۲. صص ۲۰۱-۲۲۶.
- منوچهری، پریش. (۱۳۴۲). «اهمیت شبیه سازی و کاردستی در تعلیم و تربیت کودکان». مجله آموزش و پرورش (تعلیم و تربیت). دوره سی و سوم. شماره ۹. صص ۵۵-۵۸.
- مهجور، سیامک رضا. (۱۳۸۰). روان‌شناسی بازی. چاپ هفتم. شیراز: نشر ساسان.
- مورتن، هلموت. (۱۳۸۰). تاریخچه روان‌شناسی از آغاز تا امروز. ترجمه محمد لارودی. تهران: پیکان.