

## اثربخشی تدریس به روش بازی در پیشرفت تحصیلی دانش آموزان در درس عربی

### آذر طاعتی

کارشناس ارشد الهیات و معارف اسلامی و دبیر مدارس متوسطه دوره اول شهر نیر

#### چکیده

هدف از انجام پژوهش حاضر تعیین رابطه رشد اخلاقی و سلامت معنوی دانش آموزان بود. روش پژوهش حاضر از نوع نیمه آزمایشی با طرح پیش آزمون و پس آزمون با یک گروه آزمایش و یک گروه کنترل است. جامعه آماری پژوهش کلیه دانش آموزان دختر دوره اول متوسطه شهر نیر بود. ابتدا یک مدرسه به صورت در دسترس انتخاب و از مدرسه یک کلاس به عنوان گروه کنترل و یک کلاس به عنوان گروه آزمایش انتخاب شد. ابزار گردآوری اطلاعات نمره نوبت اول هر دانش آموز در درس عربی بود. در مدت دو ماه و ۱۶ جلسه تنها برای گروه آزمایش اجرا شد در این مدت گروه کنترل به روش سنتی آموزش دیدند. داده ها از طریق تحلیل کواریانس در نرم افزار SPSS26 تحلیل شد. نتایج نشان داد تدریس به روش بازی باعث بهبود نمره پیشرفت تحصیلی دانش آموزان گروه آزمایش در درس عربی شده است ( $p < 0/01$ ). بدین ترتیب، معلمان با بکارگیری این روش در تدریس می توانند مطمئن باشند که پیشرفت تحصیلی دانش آموزان بهبود می یابد.

کلیدواژه‌ها: تدریس به روش بازی، پیشرفت تحصیلی، درس عربی

## مقدمه

از جمله مهم ترین نگرانی های معلمان، مسئولان آموزش و خانواده ها، پیشرفت تحصیلی و جلوگیری از افت تحصیلی فرزندانشان است. نقطه مقابل پیشرفت تحصیلی، افت تحصیلی است که براساس مطالعات متعدد تاثیر بسزایی در سرنوشت فرد داشته و همچنین هزینه گزافی به خانواده و جامعه تحمیل می کند. در ایران، این امر از مهم ترین مشکلات کنونی نظام آموزشی است که هر ساله ده ها میلیارد ریال از بودجه کشور را هدر می دهد و نیروهای بالقوه و سرمایه های جامعه که همان نیروی انسانی است، بی ثمر می ماند.

در سال های اخیر، متخصصان تعلیم و تربیت و روانشناسان تربیتی پژوهش های قابل توجهی را در زمینه عملکرد تحصیلی و متغیرهای مرتبط با آن ها انجام داده اند. پیشرفت تحصیلی<sup>۱</sup> یکی از مهم ترین معیارهایی است که در بررسی توانایی فراگیران برای اتمام تحصیلات و رسیدن به مراحل بعدی نقش قابل توجهی را ایفا می کند. این مفهوم، یکی از مهم ترین پارامترهایی است که در پیش بینی وضعیت آتی فراگیران از لحاظ کسب صلاحیت های علمی و عملی لازم مورد استفاده قرار می گیرد (سوارس<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۰؛ دیویس<sup>۳</sup> و همکاران، ۲۰۰۷). پیشرفت تحصیلی یعنی اینکه فراگیران تا چه حد در رسیدن به اهداف دوره آموزش موفق بوده اند (سیف، ۱۳۹۵). اتکینسون<sup>۴</sup> و همکاران (۱۹۹۸) پیشرفت تحصیلی را توانایی آموخته شده یا اکتسابی حاصل از دروس ارائه شده یا به عبارت دیگر توانایی آموخته شده یا اکتسابی فرد در موضوعات آموزشی می دانند که به وسیله آزمون های استاندارد شده اندازه گیری می شود (سیف، ۱۳۸۴). عوامل متعددی عملکرد تحصیلی دانش آموزان را تحت تاثیر قرار می دهند. برخی از این عوامل موجب بهبود عملکرد تحصیلی و برخی دیگر باعث تضعیف عملکرد فراگیران می شوند (سیف، ۱۳۹۲).

با توجه به اینکه علل متعددی پیشرفت تحصیلی نقش دارند، روش های متعددی برای بهبود آن مورد بررسی قرار گرفته است. مرور ادبیات مداخلاتی نشان می دهد، یکی از روش های مورد نظر متخصصان، بازی است؛ چراکه آنها این نوع مداخلات را رشد محور دانسته و به بررسی اثربخشی آن در جامعه ها و فرهنگ های مختلف تأکید دارند (بیرنگ و علیوندی وفا، ۱۳۹۹). بازی به عنوان یک ابزار یادگیری، چیز جدیدی نیست. در نظام های تعلیم و تربیت، توسعه بازی های آموزشی در تدریس، ضروری است و مطمئناً توسعه این نوع روش تدریس در آموزش می تواند علاقه و مهارت های تفکر انتقادی دانش آموزان را ارتقا دهد (سوپاندی و سنم، ۲۰۱۹؛ پراتاما<sup>۵</sup> و همکاران، ۲۰۲۳). ایفای بازی یک استراتژی آموزشی ساده، سازگار و مقرون به صرفه است (سارتین و همکاران، ۲۰۲۱؛ به نقل از براون و چیدومی، ۲۰۲۲)؛ از این رو، امروزه بازی کودکان پدیده ای است که به طور جدی توجه تعلیم و تربیت و متخصصین این رشته و روان شناسان، مربیان و والدین را جلب کرده است به شکلی که بخش عظیمی از تحقیقات و فعالیت های متخصصین بر روی بازی کودکان متمرکز است (علمدارلو و قلی پور، ۱۳۹۹). بازی اولین رفتار حرکتی و فعالیت بدنی است که کودکان به آن علاقه دارند، بازی فعالیتی است که با میل و رغبت و همراه با سرگرمی و سرگرمی انجام می شود. این یکی از اجزای اساسی رشد کودک است که توانایی های فیزیکی مانند هماهنگی، استقامت عضلانی و قدرت را اصلاح و تقویت می کند و رفتارهای اجتماعی، خودپنداره و خلاقیت کودک را تقویت می کند (محمدی نیا، یاعلی، امینی شلمزاری و کلارک، ۲۰۲۳). در زمینه حمایت از نقش بازی در آموزش، نظریه های زیادی تبیین شده اند؛ از جمله نظریه پردازان شناخت رشدی که بیش از تأکید بر ارزش عاطفی بازی، معمولاً بازی را ابزاری برای تسهیل رشد و نمو ذهنی میدانند. برای مثال، جروم برونر (۱۹۷۲)، و برایان سیاتون (۱۹۶۷) هر دو خاطر نشان کردند که بازی جو

1 - academic achievement

2 - Soares

3 - Davis

4 - Atkinson

5 - Pratama

6 - Brown & Chidume

آسوده و آرامی را فراهم می کند که کودکان در آن می توانند راه حل بسیاری از مشکلات را بیاموزند (هیوز، ۱۹۹۹؛ ترجمه گنجی، ۱۳۹۱). گروس شاید اولین تئوریسین در ارتباط با بازی باشد که در سال ۱۹۸۹ مشاهداتش را از بازی های انسان و متأثر از نظریه تکاملی داروین منتشر نمود. وی بازی را دارای ارزش انطباقی می داند و می گوید بازی به کودکان فرصت می دهد که فعالیت های بزرگسالان را تمرین نمایند. فروید بر این باور است که بازی به کودکان امکان را فراهم می کند که کامروا گردند و مؤثرترین وسیله برای این افراد است (شعبانی، ۱۳۹۲). استراتژی آموزش بازی محور از نظریه های دیگری از جمله نظریه یادگیری تجربی کلب (۱۹۸۴) نیز سرچشمه می گیرد، که نشان می دهد دانش آموزان با انجام دادن و ترکیب دانش در عمل یاد می گیرند. علاوه بر این، بازی نقش یک استراتژی آموزشی مؤثر است زیرا از چارچوب یادگیری حواس فیزیکی فلمینگ و میل استفاده می کند (براون و چیدومی، ۲۰۲۲). پژوهشگران ایفای بازی را به عنوان یک استراتژی یادگیری فعال و موثر در نظر می گیرند و این بازی مشارکت در بین یادگیرندگان غیرفعال را تشویق می کند، به کلاس درس پویایی می بخشد و حفظ مطالب را آسان می کند (براون و چیدومی، ۲۰۲۲). همچنین روش تدریس مبتنی بر بازی که نوعی روش مشارکتی است فرصت هایی را برای دانش آموزان فراهم می کند تا در مورد دروس استدلال کنند و مفاهیم را به عنوان بخشی از یک زندگی درک کنند (تانهایسر و ملهویس، ۲۰۲۳). ثابت شده است که بازی ها به عنوان ابزار کمکی آموزش سنتی، می توانند انگیزه یادگیری و تأثیرات یادگیری دانش آموزان را بهبود بخشند (ما، شی، ژانگ و ژانگ، ۲۰۲۱). بازی بر رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی و اجتماعی تأثیر می گذارد و ارزش تشخیصی و درمانی نیز دارد (غفاری و همکاران، ۱۳۹۹). هنگامی که از ایفای بازی به عنوان یک استراتژی یادگیری استفاده می شود، دانش آموزان از هر چهار حواس استفاده می کنند. به عنوان مثال، یادگیرندگان دیداری برای سازماندهی یا نظام بندی ایده ها بر بینایی تکیه می کنند و یادگیرندگان شنیداری برای انواع مختلف ارائه های کلامی ارزش قائل هستند. ایفای نقش می تواند کلاس را پر جنب و جوش تر کند و فرآیندهای شناختی لازم برای درک، تفسیر و تحلیل مفاهیم جدید را افزایش دهد. بازی نقش همچنین برای توسعه ذهن آگاهی و مهارت های نرم مورد نیاز در محیط بالینی، مانند تشخیص نشانه های کلامی و غیر کلامی (خان و شیخ، ۲۰۲۱) استفاده شده است.

با توجه به مطالب گفته شده، و با عنایت به پیامدهای مثبتی که تدریس به روش بازی در بین دانش آموزان دارد، هدف از انجام پژوهش حاضر بررسی اثربخشی تدریس به روش بازی در پیشرفت تحصیلی دانش آموزان در درس عربی بوده و سعی می شود به این سوال اساسی پاسخ داده شود که آیا تدریس به روش بازی در پیشرفت تحصیلی دانش آموزان در درس عربی تأثیر دارد؟

## مواد و ابزار

روش پژوهش حاضر از نوع نیمه آزمایشی با طرح پیش آزمون و پس آزمون با یک گروه آزمایش و یک گروه کنترل است. جامعه آماری پژوهش کلیه دانش آموزان دختر دوره اول متوسطه شهر نیر بود. ابتدا یک مدرسه به صورت در دسترس انتخاب و از مدرسه یک کلاس به عنوان گروه کنترل و یک کلاس به عنوان گروه آزمایش انتخاب شد. برای گردآوری داده ها از ابزارهای ذیل استفاده خواهد شد:

**مقیاس پیشرفت تحصیلی:** میانگین نمرات دروس مختلف، رایج ترین معیار برای سنجش پیشرفت تحصیلی می باشد؛ زیرا از ثبات و اعتبار زیادی نسبت به سایر ملاک ها برخوردار بوده و دقیق تر پیشرفت تحصیلی را نشان می دهد (خیایوی، ۱۳۹۶). از

1. Hughes

2. Brown & Chidume

3. Thanheiser & Melhuish

4. Ma, Shi, Zhang & Zhang

این رو، در پژوهش حاضر، برای اندازه گیری پیشرفت دانش آموزان از نمره نوبت اول هر دانش آموز در درس عربی بود. نمرات بالاتر بیانگر پیشرفت تحصیلی بالای برای هر آزمودنی در درس عربی است.

## ابزار مداخله

**تدریس مبتنی بر بازی برای درس عربی:** این بسته آموزشی بازی با کلمات است. این دوره آموزشی بر بازی متناسب با اقتضای سنی دانش آموزان تکیه دارد و معلم سعی می کند آن را با مشارکت دانش آموزان و با استفاده از بازی اجرا کند. آگاهی واج شناختی که توانایی خواندن و کارکردن با عناصر کوچکتر کلمه و همچنین توانایی دستکاری اصوات گفتاری افراد در درون کلمات است. یعنی اینکه زبان را می شود به قطعات تشکیل دهنده آن تقسیم کرد.

1. انواع مشکلات خواندن که شامل حذف کردن کلمات یا حروف (جاگذاری)، جایگزین کردن یک کلمه به جای کلمه دیگر (مانند تغییر افعال به میل خود)، تکرار کلمه یا عبارت، اضافه کردن کلمات به جمله، کلمه به کلمه خواندن و مکث زیاد روی کلمات است.

2. مشکلات املانویسی که شامل نادرستن ویسی، ضعف در حافظه دیداری، ضعف در تمییز دیداری، حساسیت شنوایی، بی دقتی و بی توجهی، مشکلات آموزشی، قرینه نویسی یا آیینه نویسی و ضعف در مهارتهای بنیادی حسی و حرکتی است.

این دوره، شیوه های نوین در تقویت مهارتهای انتقال افکار به دیگران و پی بردن به نظرات آنهاست که با ارائه تمرین های جذاب و خلاق در این زمینه به تقویت خرده مهارت های لازم در حوزه فعالیت های خوانش (روخوانی، روان خوانی و درک مطلب) و نوشتن (رونویسی، جمله نویسی) می پردازد و توجه به آنها باعث رشد و تقویت یادگیری درس عربی می شود. این دوره، دوره ای مفرح همراه با بازی است که دانش آموزان به همراه معلم با انجام مجموعه ای از فعالیت ها که جنبه بازی دارند، شروع به یادگیری نوشتن و ادای حروف و لغات می کنند. دوره شامل نوشتن لغات، خواندن لغات، به کار بستن لغات در یک جمله، تشخیص حروف تشکیل دهنده لغات، نوشتن روی کارت های کوچک، تمرین و بازی با کارتها و ادای لغات و املاهای لغات به شیوه بازی است که با مشارکت معلم و دانش آموزان در مدت دو ماه و ۱۶ جلسه تنها برای گروه آزمایش اجرا شد در این مدت گروه کنترل به روش سنتی آموزش دیدند.

داده ها از طریق آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره در نرم افزار SPSS26 تحلیل شد.

## یافته ها

جدول (۱) نتایج تحلیل کواریانس یک راهه نمرات پس آزمون با کنترل پیش آزمون برای پیشرفت تحصیلی در درس عربی

متغیر	مرحله	منبع تغییرات	مجموع مجذورات	میانگین مجذورات	F	Sig	مجذور ایتا (شدت اثر)	توان آماری
پیشرفت تحصیلی در درس عربی	پس آزمون	گروه	۵/۹۱۱	۲/۹۵۶	۷/۸۲۴	۰/۰۰۱	۰/۲۷۱	۰/۹۳۷
		خطا	۱۵/۸۶۷	۰/۳۷۸				

چنانچه در جدول (۴-۵) مشاهده می شود بین نمرات پس آزمون پیشرفت تحصیلی در درس عربی ( $F=15/968$  و  $P<0/01$ ) گروه آزمایش و کنترل بعد از حذف اثر پیش آزمون تفاوت معنادار وجود دارد. مجذور ایتا برای پیشرفت تحصیلی در درس عربی در مرحله پس آزمون ۰/۲۷۱ است و این بدین معنی است که ۲۷/۱ درصد تغییرات مربوط به واریانس پیشرفت تحصیلی در درس عربی در مرحله پس آزمون از طریق نوع آموزش (تدریس به روش بازی) تبیین می شود.

## بحث و نتیجه گیری

نتایج پژوهش حاضر نشان داد تدریس به روش بازی باعث بهبود پیشرفت تحصیلی دانش آموزان در درس عربی شد. در تبیین این یافته می توان گفت از این رو، امروزه بازی کودکان پدیده ای است که به طور جدی توجه تعلیم و تربیت و متخصصین این رشته و روان شناسان، مربیان و والدین را جلب کرده است به شکلی که بخش عظیمی از تحقیقات و فعالیت های متخصصین بر روی بازی کودکان متمرکز است (علمدارلو و قلی پور، ۱۳۹۹). بازی اولین رفتار حرکتی و فعالیت بدنی است که کودکان به آن علاقه دارند، بازی فعالیتی است که با میل و رغبت و همراه با سرگرمی و سرگرمی انجام می شود. این یکی از اجزای اساسی رشد کودک است که توانایی های فیزیکی مانند هماهنگی، استقامت عضلانی و قدرت را اصلاح و تقویت می کند و رفتارهای اجتماعی، خودپنداره و خلاقیت کودک را تقویت می کند (محمدی نیا، یاعلی، امینی شلمزاری و کلارک، ۲۰۲۳). در زمینه حمایت از نقش بازی در آموزش، نظریه های زیادی تبیین شده اند؛ از جمله نظریه پردازان شناخت رشدی که بیش از تأکید بر ارزش عاطفی بازی، معمولاً بازی را ابزاری برای تسهیل رشد و نمو ذهنی میدانند. برای مثال، جروم برونر (۱۹۷۲)، و بریای سیاتون (۱۹۶۷) هر دو خاطرنشان کردند که بازی جو آسوده و آرامی را فراهم می کند که کودکان در آن می توانند راه حل بسیاری از مشکلات را بیاموزند (هیوز، ۱۹۹۹؛ ترجمه گنجی، ۱۳۹۱). گروس شاید اولین تنوریسین در ارتباط با بازی باشد که در سال ۱۹۸۹ مشاهداتش را از بازی های انسان و متأثر از نظریه تکاملی داروین منتشر نمود. وی بازی را دارای ارزش انطباقی می داند و می گوید بازی به کودکان فرصت می دهد که فعالیت های بزرگسالان را تمرین نمایند. فروید بر این باور است که بازی به کودکان امکان را فراهم می کند که کامروا گردند و مؤثرترین وسیله برای این افراد است (شعبانی، ۱۳۹۲). استراتژی آموزش بازی محور از نظریه های دیگری از جمله نظریه یادگیری تجربی کلب (۱۹۸۴) نیز سرچشمه می گیرد، که نشان می دهد دانش آموزان با انجام دادن و ترکیب دانش در عمل یاد می گیرند. علاوه بر این، بازی نقش یک استراتژی آموزشی مؤثر است زیرا از چارچوب یادگیری حواس فیزیکی فلمینگ و میل استفاده می کند (براون و چیدومی، ۲۰۲۲). پژوهشگران ایفای بازی را به عنوان یک استراتژی یادگیری فعال و موثر در نظر می گیرند و این بازی مشارکت در بین یادگیرندگان غیرفعال را تشویق می کند، به کلاس درس پویایی می بخشد و حفظ مطالب را آسان می کند (براون و چیدومی، ۲۰۲۲). همچنین روش تدریس مبتنی بر بازی که نوعی روش مشارکتی است فرصت هایی را برای دانش آموزان فراهم می کند تا در مورد دروس استدلال کنند و مفاهیم را به عنوان بخشی از یک زندگی درک کنند (تانیهسر و ملهویس، ۲۰۲۳). ثابت شده است که بازی ها به عنوان ابزار کمکی آموزش سنتی، می توانند انگیزه یادگیری و تأثیرات یادگیری دانش آموزان را بهبود بخشند (ما، شی، ژانگ و ژانگ، ۲۰۲۱). بازی بر رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی و اجتماعی تأثیر می گذارد و ارزش تشخیصی و درمانی نیز دارد (غفاری و همکاران، ۱۳۹۹). هنگامی که از ایفای بازی به عنوان یک استراتژی یادگیری استفاده می شود، دانش آموزان از هر چهار حواس استفاده می کنند. به عنوان مثال، یادگیرندگان دیداری برای سازماندهی یا نظام بندی ایده ها بر بینایی تکیه می کنند و یادگیرندگان شنیداری برای انواع مختلف ارائه های کلامی ارزش قائل هستند. ایفای نقش می تواند کلاس را پر جنب و جوش تر کند و فرآیندهای شناختی لازم برای درک، تفسیر و تحلیل مفاهیم جدید را افزایش دهد. بازی نقش همچنین برای توسعه ذهن آگاهی و مهارت های نرم مورد نیاز در محیط بالینی، مانند تشخیص نشانه های کلامی و غیرکلامی (خان و شیخ، ۲۰۲۱) استفاده شده است.

به طور کلی، از تلویحات مهم این پژوهش می توان به برجسته ساختن نقش تدریس به روش بازی در پیشرفت تحصیلی دانش آموزان اشاره کرد. بنابراین، می توان این گونه نتیجه گیری کرد که معلمان با بکارگیری این روش در تدریس می توانند مطمئن باشند که پیشرفت تحصیلی دانش آموزان بهبود می یابد. از جمله محدودیت های پژوهش حاضر، بکارگیری پرسشنامه خودگزارشی است و ممکن است در پاسخ ها سوگیری وجود داشته باشد که می توانست در نتایج تحقیق مؤثر باشد و جامعه آماری فقط دانش آموزان دختر مقطع متوسطه دوره اول شهر نیر بود و از جامعیت پایینی برخوردار بوده که باید تعمیم نتایج با احتیاط صورت گیرد در این رابطه استفاده از مصاحبه کیفی به جای پرسشنامه و انجام پژوهش در سایر گروه ها جهت بالا بردن قدرت تعمیم پذیری نتایج می تواند مفید و موثر واقع گردد.

## منابع و مآخذ

- ۱- سیف، علی اکبر. (۱۳۹۵). روانشناسی پرورشی (روانشناسی یادگیری و آموزشی)، تهران، انتشارات آگاه
- ۲- شریفی صحی، علی؛ استادزاده، زیبا؛ حاجی عموشا، افسانه؛ عباسپور، راضیه. و گلکار طرقلبه، لیلا. (۱۳۹۶). با کلمات بازی کنیم. مشهد: مناجات.
- ۳- شعبانی، رضا. (۱۳۹۲). اثربخشی بازی خلاق بر کاهش پرخاشگری، پایان نامه کارشناسی ارشد تهران: دانشگاه تهران
- ۴- غفاری، خلیل؛ داوودی، حسین؛ حیدری، حسن؛ یاسبلاغی شراهی، بهمن؛ محمدی، فاطمه. (۱۳۹۸). اثربخشی بازی آموزشی بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان کلاس اول ابتدائی در درس فارسی. مجله مطالعات روانشناسی تربیتی، ۱۶(۳۵)، ۲۱۱-۲۴۲.
- ۵- هیوز، فرگاس پیتر. (۱۹۹۹). روان شناسی بازی: کودکان، بازی ورشد، ترجمه کامران گنجی (۱۳۹۱)، تهران: رشد، چاپ چهارم
- 6- Brown LG, Chidume T. (2022). Don't forget about role play: An enduring active teaching strategy, *Teaching and Learning in Nursing*, Available online 1 November 2022. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2022.09.002>
- 7- Ma D, Shi Y, Zhang G, Zhang J. (2021). Does theme game-based teaching promote better learning about disaster nursing than scenario simulation: A randomized controlled trial. *Nurse Educ Today*, 103, 104923. doi: 10.1016/j.nedt.2021.104923. Epub 2021 Apr 24. PMID: 33962185.
- 8- Pratama M, Yanfi Y, Nusantara PD. (2023). WizardOfMath: A top-down puzzle game with RPG elements to hone the player's arithmetic skills, *Procedia Computer Science*, 216, 338-345. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.144>.
- 9- Supandi M, Senam S. (2019). Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan game ritual tumpe Develop critical thinking skills with tumpe ritual games. *J Inov Pendidik IPA*, 5(2), 139-46. DOI:[10.21831/jipi.v5i2.25920](https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.25920)
- 10- Thanheiser E & Melhuish K. (2023). Teaching routines and student-centered mathematics instruction: The essential role of conferring to understand student thinking and reasoning, *The Journal of Mathematical Behavior*, 70(3), 1-15. DOI:[10.1016/j.jmathb.2023.101032](https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2023.101032)