



آموزش و ارزشیابی واژگان

درس زبان انگلیسی در قالب

بازی، تفریح و سرگرمی

فاطمه مرادیان فرد جونقانی

MA in TEFL, English Teacher, Isfahan

Email: F3_moradian@yahoo.com

چکیده

هدف غایی آموزش زبان در ایران، درک مطلب است. برای درک متون هر زبانی شرط اساسی، درک معنای انبوهی از واژگان و توانایی به کارگیری آن‌هاست. اما متأسفانه به دلیل وقت اندک اختصاص داده شده به تدریس زبان در دوره متوسطه و نیز حجم بالای واژگانی که در هر یک از درس‌های کتب دبیرستان موجود است، دانش‌آموزان در درک واژگان با مشکلات جدی مواجه‌اند و توانایی به کار بردن واژه‌ها را در موقعیت‌های مختلف ندارند. با در نظر گرفتن این موضوع و با هدف یافتن روشی متفاوت از روش قدیمی حفظ واژگان خارج از بافت جمله و نیز به منظور یافتن روشی لذت‌بخش برای آموزش انبوه واژه‌ها و تثبیت آن‌ها در ذهن فراگیران، در این پژوهش، روش «آموزش و ارزشیابی واژگان با استفاده از تفریح و سرگرمی» برگزیده شد.

در پژوهش حاضر، حدود ۲۰ بازی آموزشی انتخاب و به جای روش‌های مرسوم و سنتی برای آموزش و ارزشیابی مستمر مورد استفاده قرار گرفتند. برای ارزیابی میزان فراگیری، پس از هر درس از واژگان آن ارزشیابی کتبی به عمل آمد و نتایج نشان داد که با اجرای این بازی‌ها در کلاس‌های پایه دوم و سوم، اندک‌اندک آثار درخشان و درخور توجهی در زمینه فراگیری و تثبیت واژگان در ذهن دانش‌آموزان ظاهر می‌شود.

کلیدواژه‌ها: یادگیری واژگان، ارزشیابی، بازی آموزشی، تفریح و سرگرمی

مقدمه

اندک اندک به مشکلی عمومی برای همه دانش آموزان و دبیران تبدیل می شود و معمولاً آنان را به استیصال می کشاند.

در ابتدای سال گذشته، به محض ورود به کلاس به این مسئله پی بردم که اصلی ترین مشکل دانش آموزان در درس زبان، دانش ضعیف آن ها در زمینه واژگان است که البته یکی از دلایل آن، همانطور که ذکر شد، حجم بالای واژگان می باشد. به همین دلیل، یاددهی-یادگیری واژگان به دغدغه ذهنی من تبدیل شد و در صدد برآمدم که به طریقی یادگیری واژگان را برای دانش آموزان تسهیل کنم.

پیشینه پژوهش

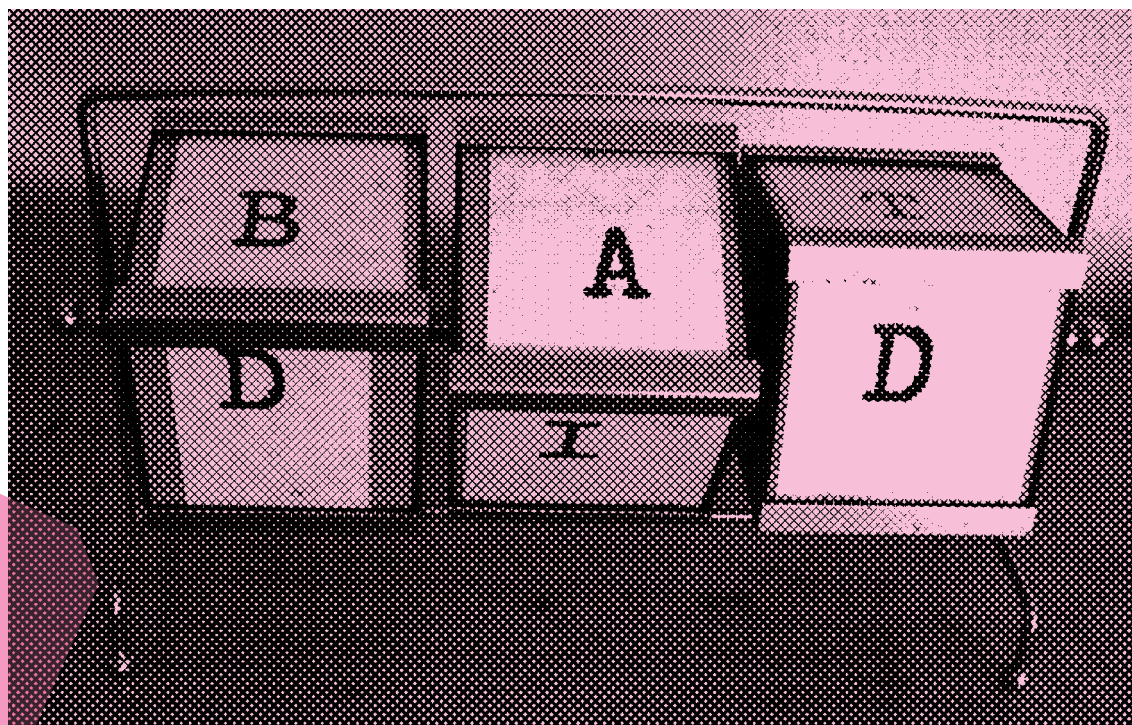
استفاده از بازی و سرگرمی در آموزش زبان، پیشینه ای طولانی دارد؛ به طوری که از حدود نیم قرن پیش، صاحب نظران امر آموزش، معلمان را به استفاده از بازی و سرگرمی در آموزش زبان تشویق کرده اند. از جمله ریچاردز (Richards, 1969, p.24) معتقد است: تفریح و سرگرمی به خودی خود، بخش مهمی از یادگیری زبان است؛ واقعیتی که اغلب در تلاش معلم برای آموزش نکات درسی، به فراموشی سپرده می شود.

لی (Lee, 1979) اظهار می دارد: اغلب بازی های زبانی فراگیرنده را وادار می کنند که به جای اندیشیدن به یادگیری فرم صحیح اجزاء زبان، زبان را به کار گیرند. او همچنین اذعان می کند که در برنامه ریزی آموزش زبان به عنوان یک زبان خارجی، باید به

آموزش زبان انگلیسی در ایران، از دیرباز مسئله در خور توجه و چالش برانگیزی بوده است. طی سالیان گذشته، نحوه آموزش زبان فراز و نشیب های بسیاری داشته است و کتب درسی، چند بار دستخوش تغییر شده اند. سال شروع آموزش نیز تاکنون چند بار تغییر کرده است.

از طرف دیگر، علی رغم تأکید بر داشتن توانایی در چهار مهارت زبان (زبان آموزی)، تأکید کتب درسی زبان انگلیسی در ایران بر تسلط نسبی به دستور زبان و درک مطلب است. از آنجا که برای درک متون هر زبانی شرط اساسی، درک معنای انبوهی از واژگان و توانایی به کارگیری آن هاست و این امر نیازمند برخورد و تمرین واژگان از طریق مهارت های چهارگانه می باشد، مواجه شدن دانش آموزان با حجم زیادی از واژه های جدید در متون زبان دبیرستانی مشکلات زیادی را برای آن ها ایجاد می کند. به عبارت دیگر، دانش آموزان دبیرستانی با مسئله جدی درک واژگان مواجه اند و درک آن ها از متون خواندنی تحت تأثیر منفی این مسئله می باشد.

یکی دیگر از دلایل ضعف دانش آموزان در درس زبان انگلیسی به ویژه خواندن، این است که متأسفانه در سال دوم و سوم دبیرستان، فقط دو ساعت به آموزش زبان انگلیسی اختصاص داده شده است. به این ترتیب و با توجه به حجم انبوه مطالب و به ویژه واژگان، دبیران زبان انگلیسی وقت لازم را به تکرار و تمرین واژگان اختصاص نمی دهند و در نتیجه یادگیری واژگان



به دلیل داشتن جنبه سرگرمی و جذابیت بسیار ارزشمندند و معلمان می‌توانند از آن‌ها برای تقویت مهارت‌های ارتباطی زبانی دانش‌آموزان بهره بگیرند.

روش اجرا جمع‌آوری داده‌ها

برای تسهیل یادگیری واژگان برای دانش‌آموزان، شروع به مطالعه، تحقیق و گردآوری اطلاعات از منابع مختلف کردم که شرح آن در زیر می‌آید:

۱. با دادن پرسش‌نامه‌ای به دانش‌آموزان، علل ضعف آن‌ها را در درس زبان و به‌ویژه واژگان جویا شدم.
۲. با طرح سؤالاتی در کلاس، از دانش‌آموزان خواستم نظر خود را در مورد علل ضعف خود در درس زبان، از جمله لغات زبان، آزادانه بیان کنند.
۳. طی تماس‌هایی که با همکاران متعدد خود در درس زبان داشتم، عقاید آن‌ها را نیز در زمینه علل ضعف کلی و به‌ویژه واژگان، بررسی کردم.
۴. با توجه به فعالیت در گروه‌های آموزشی استان، فراخوانی به دبیران کل استان داده شد که در آن از آن‌ها خواسته شده بود خود در زمینه‌های مذکور اظهار نظر کنند.
۵. در جریان کار، هر از چند گاهی با روش‌های مختلف، از دانش‌آموزان می‌خواستم نظرات خویش را آزادانه و بی‌نام روی برگه‌هایی بنویسند و به من تحویل دهند تا روند کار را ارزیابی و مطالعه کنم.

شواهد تشخیصی

مجموعه روش‌های مختلف مذکور در بالا، برای گردآوری

بازی‌های زبانی به‌عنوان عناصر اصلی آموزش و نه عناصر فرعی و حاشیه‌ای نگریسته شود.

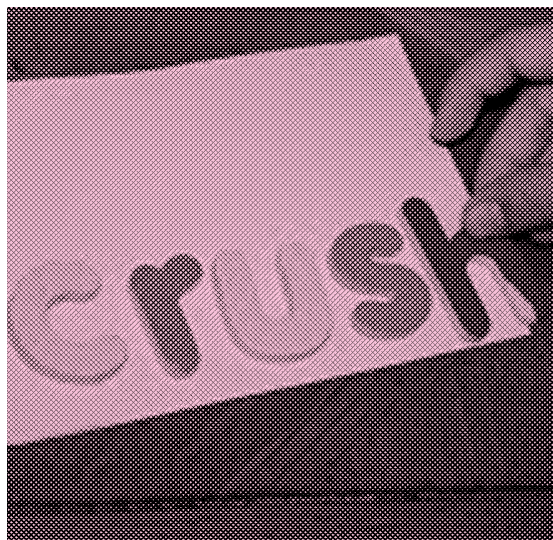
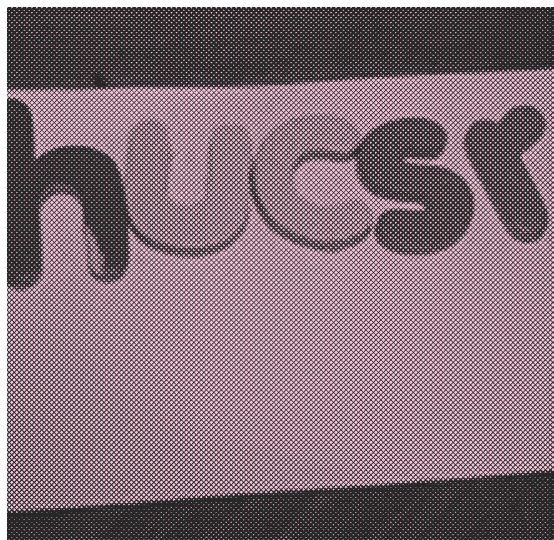
بسیاری از صاحب‌نظران نیز بر اهمیت جنبه سرگرمی بازی‌ها تأکید می‌کنند که از جمله سلسله مورسیا و مکینتاش (Celce-Murcia & MacIntosh, 1980) اذعان می‌کنند که: «بازی‌ها به‌تنهایی مفرح و سرگرم‌کننده‌اند و عموماً، در صورتی که یادگیری لذت‌بخش و مفرح باشد، همه فراگیرندگان بهتر یاد می‌گیرند.» (p. 56)

نیکولسون و ویلیامز (Nicolson & Williams, 1985) نیز معتقدند: «بازی‌ها نوعی از آموزش را تشکیل می‌دهند و در موقعیت‌هایی به کار می‌روند که روش‌های معمولی، به درستی جواب نمی‌دهند و ایجاد تمرکز ذهنی در دانش‌آموزان و به یادآوری واژگان، به سختی صورت می‌گیرد.» (p. 10)

نکته مهم دیگری که آلن (Allen, 1993) به آن اشاره کرده این است که استفاده از بازی‌های واژگانی برای آموزش یا ارزشیابی واژگان حکم استفاده بهینه از وقت کلاس را دارد چرا که از این طریق جو سازنده‌ای در کلاس ایجاد می‌شود که منجر به افزایش دایره واژگان زبان‌آموزان خواهد شد. وی همچنین معتقد است در صورتی که هدف از بازی برای نوجوانان و بزرگسالان شرح داده شود، آن‌ها نیز از اجرای بازی لذت می‌برند و احساس نمی‌کنند که عمل بچه‌گانه‌ای است. (p. 10)

نیشن (Nation, 2000) نیز از روش آموزش متداول واژگان در مدارس انتقاد می‌کند و می‌گوید: به نظر می‌رسد روش «نگاه کن و به‌خاطر بسپار» در آموزش لغات زبان انگلیسی روش مؤثری نیست. به‌علاوه، بسیاری از دانش‌آموزان، ممکن است برای معنی و نوع کلمه باز هم به معلم نیاز داشته باشند.

و نهایتاً **ارسوز (Ersoz, 2011)** بیان می‌کند که بازی‌ها



اطلاعات مورد استفاده قرار گرفت و نتایج زیر حاصل شد:

۱. دانش‌آموزان انگیزه کافی برای یادگیری زبان ندارند.
۲. ساعات اختصاص داده شده به درس زبان، در مقایسه با برخی درس‌های دیگر، کم است.

۳. معلمان انگیزه و رغبت کافی برای آموزش ندارند و این مسئله بالطبع منجر به بی‌علاقگی دانش‌آموزان می‌شود.

۴- روش‌های تدریس اکثر معلمان قدیمی و بیشتر بر اساس روش منسوخ شده گرامر- ترجمه (Grammar-Translation Method) است که اساس آن حفظ واژگان در خارج از بافت جمله و نکات دستوری و نیز ترجمه جمله به جمله متون انگلیسی به زبان مادری است.

۵. متون درسی جذابیت لازم را ندارند.

۶. ارائه مطالب در کتب درسی به نحوی است که دستور و واژگان مورد تأکید قرار می‌گیرند. (یا تأکید اصلی بر دستور و واژگان است.)

۷. حجم بالای لغات موجود در کتب درسی، اجازه بررسی و ارزشیابی همه آن‌ها را نمی‌دهد.

۸. حفظ کردن، به یادسپاری و کاربرد تمام واژگان (۲۰ تا ۳۰ واژه جدید در هر درس)، عملاً برای دانش‌آموزان سخت و طاقت‌فرساست.

انتخاب و اجرای راه حل پیشنهادی

ابتدا به پژوهش‌های آموزشی مراجعه کردم و سپس بر آن شدم تا خود دست به اقدام بزنم.

برای یافتن پاسخ این مشکل، از بین روش‌های مورد مطالعه و روش‌های پیشنهادی توسط همکاران و خود دانش‌آموزان، روش «آموزش و ارزشیابی واژگان با استفاده از تفریح و سرگرمی» را برگزیدم. بدین منظور، شروع به مطالعه و یادداشت‌برداری و استفاده از خلاقیت شخصی در مورد انواع بازی‌ها و سرگرمی‌های موجود در کتب کمک درسی، اینترنت، نظر همکاران دیگر و... کردم و حدود ۲۵ روش جذاب، سرگرم‌کننده و کاملاً آموزشی را پیدا کردم که در قسمت نحوه اجرا به برخی از آن‌ها اشاره خواهد شد.

سپس فعالیت‌های زیر را مرحله به مرحله اجرا کردم:

۱. قبل از شروع اجرای تجربه جدید، برای بررسی میزان دانش پایه لغات از دانش‌آموزان کلاس‌های دوم و سوم آزمون واژگان به عمل آوردم.

۲. سپس با توجه به محدودیت زمانی، برای ارزشیابی واژگان در هر جلسه از کلاس، به صورت برنامه‌ریزی شده، به‌طور تقریبی یک یا دو بازی را به صورت گروهی به مرحله اجرا درآوردم.

۳. برای ارزیابی میزان اثربخشی روش‌های اجرایی، بعد از هر درس از دانش‌آموزان آزمون لغات به عمل آوردم که برخی از همین آزمون‌ها در قالب بازی‌هایی بود که در این پژوهش شرح داده می‌شوند.

۴. در پایان سال، قبل از امتحانات نوبت دوم آزمون‌های واژگان کل کتاب گرفتم و نتایج را مورد ارزیابی قرار دادم. نتایج آزمون در زیر ارائه خواهد شد.

آموزش و ارزشیابی واژگان درس زبان انگلیسی در قالب بازی، تفریح و سرگرمی

برای آموزش و ارزشیابی واژگان، حدود ۲۵ نوع بازی در طول سال اجرا شد که به اختصار در زیر به برخی از آن‌ها اشاره می‌شود:

۱. پانتومیم و ایفای نقش: چند جمله را به صورت دستورا عمل- در قالب جمله‌های امری انگلیسی- روی چند کارت بنویسید و در اختیار دانش‌آموزان داوطلب قرار دهید. از آن‌ها بخواهید آنچه را روی کارت‌ها نوشته شده است، به صورت پانتومیم و بی کلام اجرا کنند. سایر دانش‌آموزان کلاس باید بتوانند کلمه مورد نظر را به انگلیسی حدس بزنند.

۲. بازی گروهی: کلاس را به دو گروه تقسیم کنید. از هر گروه، یک نفر جلو کلاس می‌نشیند. بقیه دانش‌آموزان کلاس، کارتی با یک «زمینه» خاص دریافت می‌کنند. مثلاً «چیزهایی که گران قیمت هستند». البته در اینجا فقط یک کلمه مورد نظر است؛ مثلاً «طلا». دانش‌آموزان در داخل گروه‌ها شروع به راهنمایی فرد جلویی می‌کنند و نفرات جلو، سعی در حدس زدن کلمه می‌کنند تا اینکه کلمه مورد نظر را حدس بزنند. البته راهنمایی باید مثال باشد نه تعریف کلمه مورد نظر.

۳. بازی حدس واژه: این روش به زمان اندکی نیاز دارد. معلم شروع به هجی کردن حرف به حرف یک کلمه انگلیسی می‌کند تا اینکه یکی از دانش‌آموزان بتواند آن کلمه را حدس بزند. فردی که زودتر موفق به این کار می‌شود، با گفتن کلمه Stop بقیه را از ادامه حدس زدن بازمی‌دارد و مورد تشویق قرار می‌گیرد.

یکی دیگر از دلایل ضعف دانش‌آموزان در درس زبان انگلیسی به‌ویژه خواندن، این است که متأسفانه در سال دوم و سوم دبیرستان، فقط دو ساعت به آموزش زبان انگلیسی اختصاص داده شده است. به این ترتیب و با توجه به حجم انبوه مطالب و به‌ویژه واژگان، دبیران زبان انگلیسی، وقت لازم را به تکرار و تمرین واژگان اختصاص نمی‌دهند و در نتیجه یادگیری واژگان اندک‌اندک به مشکلی عمومی برای همه دانش‌آموزان و دبیران تبدیل می‌شود و معمولاً آنان را به استیصال می‌کشاند

۴. **بازی ساختن کلمه از حروف به هم ریخته:** معلم یا یک دانش‌آموز داوطلب، حروف یک واژه را در هم می‌ریزد و از بقیه می‌خواهد سعی در بازسازی کلمه اصلی کنند. از آنجا که حدس زدن کلمه اصلی معمولاً مشکل است، فردی که درست حدس زده است، باید مورد تشویق قرار گیرد.

۵. **بازی ساختن خنده‌دارترین جمله:** کلاس را به چند گروه، تقسیم کنید. تعدادی کلمه به گروه‌ها بدهید و از آن‌ها بخواهید جالب‌ترین جمله‌ای را که به ذهنشان می‌رسد، با آن کلمات بسازند. منشی هر گروه جمله‌ها را یادداشت می‌کند. جالب‌ترین جمله‌ها با انتخاب معلم برنده اعلام می‌شوند.

۶. **بازی «نوع کلمات» بینگو:** از دانش‌آموزان بخواهید ۵ یا ۶ مربع روی برگه‌ای بکشند و در هر مربع، نام یک «حیطه» (طبقه مورد نظر شما مثلاً افعال با قاعده، افعال بی‌قاعده، اسم‌های قابل شمارش، اسم‌های غیرقابل شمارش، صفت، قید و حروف اضافه...) را بنویسند. مثلاً شما تصمیم دارید از واژگان درس ۵، این نوع ارزشیابی را به عمل آورید که آیا آن‌ها علاوه بر معنی می‌دانند هر کلمه به چه گروهی تعلق دارد. سپس، شما واژه‌ها را یک به یک، بلند می‌خوانید و دانش‌آموزان آن‌ها را به سرعت در مربع‌ها می‌نویسند. اولین دانش‌آموزی که همه جعبه‌ها را پر کند، داد می‌زند bingo و آن‌ها را برای شما می‌خواند و شما درست بودن طبقه‌بندی را کنترل می‌کنید. این بازی را می‌توان به صورت گروهی نیز انجام داد.

۷. **بازی کیم:** تعدادی از اشیاء واقعی یا اسباب‌بازی آن‌ها را با خود به کلاس بیاورید. آن‌ها را زیر پارچه‌ای قرار دهید. آن‌گاه فقط به مدت چند ثانیه پارچه را از روی آن‌ها بردارید و آن‌ها را در معرض دید دانش‌آموزان قرار دهید. سپس مجدداً پارچه را روی آن‌ها بیندازید. از دانش‌آموزان بخواهید هر چند واژه انگلیسی را که به یاد دارند، یادداشت کنند و به بقیه بگویند. البته نگارنده این بازی را با کامپیوتر انجام داده است؛ به این شکل که اشیاء مورد نظر را یک به یک یا همه را با هم به سرعت بر روی صفحه کامپیوتر به دانش‌آموزان نشان می‌دهیم و ...

۸. **بازی بارش مغزی:** دانش‌آموزان را به چند گروه تقسیم کنید. موضوعی را برای آن‌ها مشخص کرده و برای هر گروه، یک منشی تعیین کنید. از آن‌ها بخواهید، در عرض ۳ دقیقه (یا هر چند دقیقه که مایلید)، هر چند واژه مرتبط با موضوع را که می‌توانند بنویسند. گروهی که بیشترین واژه مرتبط را بنویسد، برنده است.

۹. **بازی ربط دادن واژه به تعریف آن:** تعاریف واژگان و خود آن‌ها را روی کارت‌هایی جداگانه بنویسید. کارت‌ها را به صورت تصادفی به دست دانش‌آموزان خود بدهید و از آن‌ها بخواهید آزادانه در کلاس بگردند تا تعریف واژه یا واژه‌ای که تعریفش در دست آن‌هاست، را بیابند و از هیجان ناشی از یادگیری لذت ببرند.

۱۰. **بازی یافتن واژه در فرهنگ لغت:** بعد از کسب

اطمینان از اینکه کسی معنی واژه‌ای را که دانش‌آموزان شما برای اولین بار در متن یا آزمون با آن مواجه می‌شوند را نمی‌داند، آن را به صورت مسابقه مطرح کنید. به این ترتیب که هر کسی که زودتر از بقیه بتواند این واژه را در فرهنگ لغت پیدا کند، برنده است.

۱۱. **بازی «این کلمه در انگلیسی چه نامیده می‌شود؟»:** تعدادی تصویر از کلماتی که دانش‌آموزان قبلاً خوانده‌اند، مهیا کنید یا از بچه‌ها بخواهید این کار را خودشان انجام دهند. تصویرها را به یک طرف کارت بچسبانید و در طرف دیگر آن، واژه مورد نظر و تلفظ آن را (در صورت تمایل) بنویسید. دانش‌آموزان را به گروه‌هایی تقسیم کنید و از داوطلبان بخواهید به ترتیب به جلوی کلاس بیایند و به روش زیر عمل کنند: کارت را از طرف تصویر بالا ببرند و بپرسند: این کلمه در انگلیسی چه نامیده می‌شود؟ اولین کسی که جواب درست بدهد، مورد تشویق قرار می‌گیرد.

از آنجا که برای درک متون هر زبانی شرط اساسی، درک معنای انبوهی از واژگان و توانایی به کارگیری آن‌هاست و این امر نیازمند برخورد و تمرین واژگان از طریق مهارت‌های چهارگانه می‌باشد، مواجه شدن دانش‌آموزان با حجم زیادی از واژه‌های جدید در متون زبان دبیرستان مشکلات زیادی را برای آن‌ها ایجاد می‌کند

۱۲. **بازی بهترین جمله:** کلاس را به دو گروه تقسیم کنید. برای هر گروه یک منشی تعیین کنید یا از بچه‌ها بخواهید خودشان این کار را بکنند. واژه‌ای را روی تخته بنویسید. منشی به جلوی کلاس می‌آید و جمله‌هایی را که اعضای گروهش می‌گویند، روی تخته می‌نویسد. معلم با توجه به معیارهای مورد نظرش، به بهترین جمله‌ها امتیاز می‌دهد.

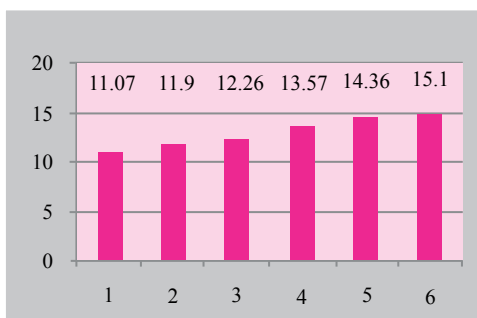
۱۳. **بازی جمله‌های در هم ریخته:** دانش‌آموزان کلاس را به چند گروه تقسیم کنید و برای هر گروه، یک منشی تعیین نمایید. کلمات در هم ریخته یک یا چند جمله را به دانش‌آموزان گروه‌ها بدهید. هر گروهی که زودتر بتواند جمله‌ها را مرتب کند، برنده است. منشی گروه جمله مرتب شده را به معلم نشان می‌دهد و معلم در مورد آن اظهار نظر می‌کند.

۱۴. **بازی «اصلاح غلط» در جمله:** دانش‌آموزان را به گروه‌هایی تقسیم کنید و برای هر گروه، یک منشی تعیین نمایید. تعدادی جمله را که از نظر دستوری یا معنانشناسی غلط دارند به همه آن‌ها بدهید. چند دقیقه به آن‌ها مهلت دهید تا بهترین جایگزین را برای قسمت غلط بیابند. جمله‌های اصلاح‌شده را منشی هر گروه به شما نشان می‌دهد و شما برای آن‌ها امتیاز

نتایج آزمون‌های درس به درس واژگان، روندی روبه رشد را نشان می‌داد. میانگین آزمون‌های درس به درس پایه دوم در جدول و تصویر شماره ۱ آمده است.

درس اول	درس دوم	درس سوم	درس چهارم	درس پنجم	درس ششم	درس هفتم
۱۱/۰۷	۱۱/۰۹	۱۲/۲۶	آزمون به صورت بازی برگزار شد.	۱۳/۵۷	۱۴/۳۶	۱۵/۱

جدول ۱. میانگین آزمون‌های درس به درس پایه دوم

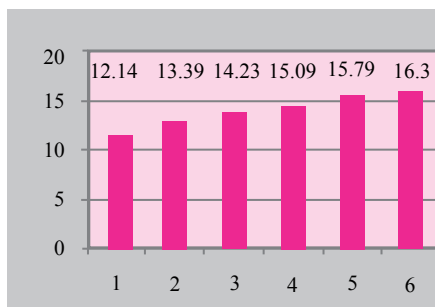


تصویر ۱. میانگین آزمون‌های درس به درس پایه سوم

جدول و تصویر شماره ۲ میانگین درس به درس آزمون‌های پایه سوم را نمایش می‌دهد.

درس اول	درس دوم	درس سوم	درس چهارم	درس پنجم	درس ششم
۱۲/۱۴	۱۳/۳۹	۱۴/۲۳	۱۵/۰۹	۱۵/۷۹	۱۶/۳

جدول ۲. میانگین آزمون‌های درس به درس پایه سوم



تصویر ۲. میانگین آزمون‌های درس به درس پایه سوم

تعیین می‌کنید. البته مراقب باشید این بازی به نزاع تبدیل نشود؛ چون ممکن است برخی از دانش‌آموزان در مورد بهترین جمله با شما هم عقیده نباشند.

۱۵. بازی نقاشی کشیدن: کلاس را به دو گروه تقسیم کنید. به هر گروه، فهرستی از لغات بدهید و از آن‌ها بخواهید تصویر مربوط به هر واژه را روی تخته بکشند؛ در حالی که گروه دوم در کلاس دیگری هستند. اجازه دهید تعدادی از دانش‌آموزان همزمان روی تخته شکل بکشند و از شلوغ شدن کلاس نهراسید. سپس، گروه دیگر را به داخل دعوت کنید و از آن‌ها بخواهید کلمه مورد نظر را حدس بزنند. البته فرد حدس‌زننده مورد تشویق قرار می‌گیرد.

۱۶. بازی تعریف واژگان با حالت دوییدن: دانش‌آموزان کلاس را به سه یا چهار گروه تقسیم کنید و یک جدول امتیازبندی روی تخته بکشید. یک عضو از هر گروه با حالت دوییدن نزد معلم می‌آید. معلم تعریف یک واژه را به آهستگی در گوش آن نماینده زمزمه می‌کند. او نزد گروهش برمی‌گردد و تعریف را برای اعضای گروهش، تکرار می‌کند. اعضای گروه، کلمه‌ای را که فکر می‌کنند مناسب تعریف است، روی برگه‌ای می‌نویسند و نماینده در همان حالت دوییدن آن را به معلم برمی‌گرداند. اولین گروهی که واژه مورد نظر را به درستی حدس بزند، یک امتیاز می‌گیرد و تعریف بعدی را از معلم دریافت می‌کند و بازی ادامه می‌یابد.

۱۷. بازی کلمه عبور: دانش‌آموزان را به دو گروه تقسیم کنید. یک نفر از هر گروه جلو کلاس می‌نشیند؛ در حالی که واژه‌ای را در دست دارد. این فرد با به زبان آوردن فقط «یک کلمه» درباره واژه مورد نظر گروه خود راهنمایی می‌کند و اعضای گروه او، سعی می‌کنند کلمه مورد نظر را حدس بزنند، اگر نتوانستند، نوبت نفر دوم است که گروه خود را راهنمایی کند. اگر آن‌ها هم نتوانستند واژه را حدس بزنند، دوباره نوبت نفر اول می‌شود و این روند ادامه می‌یابد تا اینکه یک نفر به جواب مورد نظر برسد. در این بازی تعداد حدس‌های مجاز و یا زمان مجاز از قبل تعیین می‌شود. البته هر یک از این دو نفر سعی می‌کند گروهش را طوری راهنمایی کند که برنده شود.

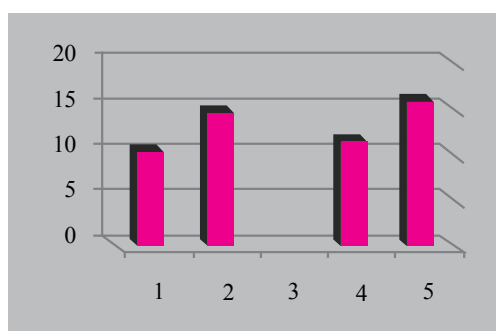
تحلیل داده‌ها و ارزیابی نتایج

نتایج حاصل از اجرای این پژوهش، در زیر می‌آید. ابتدا در هر پایه، با اطلاع قبلی دانش‌آموزان از واژگان کتاب سال گذشته آزمون واژگان به عنوان پیش‌آزمون گرفته شد. سپس، طی یک جلسه واژگان هر درس با روش‌های مختلف تدریس شد. در جلسه بعد این واژه‌ها به کمک بازی‌های مذکور ارزشیابی شدند و در نهایت در جلسه سوم از هر درسی آزمون واژگان گرفته شد. کل آزمون‌ها به شکل آزمون‌های چهارگزینه‌ای، جای خالی، کلوژ و روش‌های مرسوم دیگر گرفته شد و سعی بر آن بود که میزان سختی آن‌ها به یک اندازه باشد.

مقایسه میانگین پیش آزمون و پس آزمون هر دو پایه در جدول و تصویر شماره ۳ آمده است.

میانگین پیش آزمون پایه دوم	۱۰/۵۸
میانگین پس آزمون پایه دوم	۱۴/۸۷
میانگین پیش آزمون پایه سوم	۱۱/۷۷
میانگین پس آزمون پایه سوم	۱۶/۱۰

جدول ۳. مقایسه میانگین پیش آزمون ها و پس آزمون ها



تصویر ۳. مقایسه میانگین پیش آزمون ها و پس آزمون ها

امتیاز برای برخورد با چالش ذهنی مهم است، در عین حال نباید امتیازگیری به هدف تبدیل شود، طوری که گرفتن امتیاز لذت بردن از بازی را تحت شعاع قرار دهد. با گوشزد کردن این نکته به دانش آموزان می توانید یقین حاصل کنید که دانش آموزان با طیب خاطر و بدون نگرانی از نمره، در روش های مشارکتی و فعال آموزش و ارزیابی شما شرکت می کنند و یادگیری به میزان درخور توجهی افزایش می یابد.

معلمان عزیز باید به خاطر داشته باشند که انگیزه دادن و ایجاد نشاط هنگام یادگیری از هنرهای معلمی به حساب می آید. بنابراین، هدف از اجرای این بازی ها، صرفاً سرگرم کردن دانش آموزان و یا گذراندن وقت با ارزش کلاس نیست

منابع

- Allen, V. F. (1993). *Techniques in Teaching Vocabulary*. Oxford University Press.
- Celce-Murcia, M., & MacIntosh, A. (Eds.). (1980). *Vocabulary learning and teaching. In Teaching English as a Second and Foreign Language* (p. 56). Boston: Heinle & Heinle.
- Ersoz, A. (2011, June). *The Internet TESL Journal*, Vol. VI, No. 6.
- Nicolson, D., & Williams, G. (1985). *Word Games for Teaching of Reading*. London. Pitman Education Library.
- Lee, W. R. (1979). *Language Teaching Games and Contests*. Oxford: Oxford University Press.
- Nation, I. S. P. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. Victoria University of Wellington: Heinle and Heinle Publishers.
- Richards, J.C. (1969). *The Role of Vocabulary Teaching*. Oxford University Press.

همان طور که از نتایج آزمون های درس به درس بر می آید، روند آموزش، تثبیت و یادگیری واژگان، حاکی از رشد مثبت و قابل توجهی در این زمینه است. مقایسه نتایج پیش آزمون و پس آزمون واژگان نیز نشان می دهد که روش آموزش، مؤثر و مفید و میزان یادگیری در زمینه لغات، چشمگیر بوده است. علاوه بر نتایج کمی، مشاهدات نگارنده نشان می دهد که در طول دوره آموزشی علاقه دانش آموزان به درس زبان افزایش یافت و آن ها با شور و شوق بیشتری در کلاس حاضر می شدند.

پیشنهادها

معلمان عزیز باید به خاطر داشته باشند که انگیزه دادن و ایجاد نشاط هنگام یادگیری از هنرهای معلمی به حساب می آید. بنابراین، هدف از اجرای این بازی ها، صرفاً سرگرم کردن دانش آموزان و یا گذراندن وقت با ارزش کلاس نیست؛ بلکه هدف از اجرای آن ها ایجاد چالش ذهنی در یادگیری است تا زبان آموزان از آن طریق جنبه های مختلف واژگان را فرا بگیرند. برای اینکه بازی ها مؤثر باشند باید به این نکته توجه شود که گرچه رقابت و گرفتن

