



## بازی‌های آموزشی و تدریس عربی

### نقش بازی‌های آموزشی در کمک به تدریس عربی متوسطه اول

مهستی رایگان  
سرگروه عربی استان لرستان

و همین امر او را به ادامه بازی ترغیب می‌کند و در عین اینکه به خاطر چالش مزبور در حالت شک به سر می‌برد، نکات آموزشی توسط معلم به

وی ارائه می‌شود.

پایان بازی آموزشی خصوصاً در این درس باید به گونه‌ای باشد که دانش‌آموز از بازی احساس رضایت داشته باشد و وی را برای اجرای بازی‌های بعدی ترغیب کند. ماجراجویی و حل مسئله در بازی آموزشی از عناصر مهم محسوب می‌شود. لذا در طراحی بازی، معلم به این دو عنصر کلیدی توجه داشته باشد تا حس کنجکاوی دانش‌آموزان، آن‌ها را وادار سازد با مسائل درسی درگیر شوند و در حین اینکه از حل مسائل لذت می‌برند، به حل آن‌ها مبادرت ورزند.

در درس عربی در دوره متوسطه اول، این بازی‌ها برای آموزش قواعد، حفظ لغات و بیان مکالمات بیشترین اثر را دارند. استفاده از عروسک‌های مورد علاقه دانش‌آموزان برای مکالمه، یا استفاده از جدول کلمات در قالب بازی‌های درون مدرسه‌ای، و یا استفاده از یک سبک توپ با نوشتن افعال و ضمائر روی آن‌ها و متقابلاً یافتن معنای افعال و ضمائر در سبک دوم، می‌تواند نوعی از بازی آموزشی در این درس باشد. خاصیت این بازی‌ها، تکرار و رفع خطا و اشتباه دانش‌آموزان است.

باید دانست که هدف از اجرای یک بازی، چه به صورت رایانه‌ای و چه به صورت اجرای فردی و گروهی، سرگرمی بیان شده است. در هر بازی که هدف آن سرگرمی است، فرد به طور مستقیم هدف بازی را می‌داند. این گونه بازی‌ها ممکن است در شخص خستگی ایجاد کنند و قبل از اتمام بازی، وی از بازی کناره بگیرد. اما در یک بازی آموزشی مناسب، هدف از بازی کسب مهارت برای یادگیری بهتر مطالب آموزشی است. در این نوع بازی‌ها که هدف آموزشی دارند، دانش‌آموز به طور غیرمستقیم در جریان آموزش قرار می‌گیرد و در واقع چنین می‌اندیشد که هدف از بازی، تنوع در تدریس است.

جذابیت بازی در تدریس درس عربی باعث ایجاد شوق در دانش‌آموز

می‌شود و وی به طور غیرمستقیم فرایند یادگیری را می‌پذیرد. ساختار بازی آموزشی در درس عربی باید به گونه‌ای باشد که دانش‌آموز را به آموزش ترغیب کند. آموزش باید به صورت پنهان در ساختار بازی نهفته باشد تا مخاطب متوجه آن نشود و در نتیجه، اطلاعات دریافت‌شده بهتر در ذهن وی جا بگیرد. در درس عربی، بازی آموزشی باید مطابق با گروه سنی مخاطبان طراحی شود تا مخاطب با توجه به دانشی که در طول بازی کسب می‌کند، سطح آموزشی خود را ارتقا دهد. بازی در حین تدریس باید به گونه‌ای طراحی شود که به مخاطب توانایی طراحی بازی را منتقل کند و انگیزه تنوع و تعدد انجام بازی را در او تقویت کند.

از طریق بازی آموزشی، معلم می‌تواند یادگیری درس را در فرد نهادینه و تثبیت کند. چرا که با تکرارهای به موقع بازی از استانداردهای آموزشی برخوردار می‌شود. در درس عربی به دانش‌آموز اجازه داده خواهد شد که از اشتباهات خود درس بگیرد و به تصحیح عملکرد خود بپردازد. چرا که لازمه هر آموزش خوب، تکرار عمل و سعی در رفع خطاست. در این نوع بازی‌های آموزشی، دانش‌آموز با چالش جدیدی روبه‌رو می‌شود