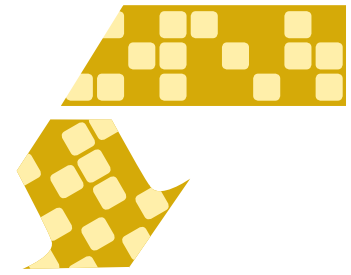


# بازی‌های آموزشی

## و تأثیر آن بر یادگیری دانش‌آموزان



علی باوی  
کارشناس ارشد  
تکنولوژی آموزشی

### اشاره

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 بازی، تعبیر منطقی (معنی و مفهوم) داشته باشد؛ چهارم، بین بخش‌های مختلف بازی رابطه منطقی وجود داشته باشد؛ پنجم، به گونه‌ای طراحی شود که بر اعلام برنده و بازنده تأکید زیادی نشود (افروز، ۱۳۸۹).

اینکه از چه زمانی نظر متفکران به اهمیت بازی 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 بازی در رشد کودک توجه کرده‌اند. در بین مریبان، شاید برجسته‌ترین کسی که به مطالعات منظم در زمینه بازی و اهمیت آن در تربیت کودک پرداخته است، فروبیل باشد. از اواخر قرن ۱۹ به بعد، تحقیقات بسیار وسیعی در این زمینه انجام شده و روان‌شناسان نظرات متعددی در این باره داده‌اند (مهرجو، ۱۳۹۰).

ایجاد موقعیت‌های یادگیری تعاملی، روش‌های مطلوب آموزش و پرورش به‌شمار می‌آید. پژوهشگران و دانشمندان در حوزه آموزش و پرورش، ارزش‌های والای «تعاملی بودن محیط‌های آموزشی» را پیوسته مطرح و بر آن تأکید کرده‌اند. این محیط‌ها شامل موقعیت‌هایی هستند که در آن‌ها دانش‌آموزان به‌جای اینکه گیرندگان غیرفعال اطلاعات از منابع آموزشی باشند، خود به‌طور مستقیم در فرایند یادگیری شرکت فعالانه دارند. یکی از موقعیت‌های تعاملی بین شاگرد و معلم، «بازی‌های آموزشی» است که در بطن خود، دارای هدف آموزشی است؛ یعنی انتقال نکته‌ای خاص، برجسته کردن قابلیت‌های ویژه یا تعمیق مهارت‌ها. در مقاله حاضر، ضمن ارائه تعریف بازی آموزشی، تأثیر این بازی‌ها در یادگیری دانش‌آموزان بررسی شده است.

بازی آموزش است و کودک از طریق بازی‌ها مهارت‌های گوناگونی کسب می‌کند. بازی بهترین وسیله‌ای است که از طریق آن می‌توان بسیاری از مفاهیم را آموزش داد (مقدم و ترکمان، ۱۳۸۱). بازی‌های آموزشی<sup>۱</sup> 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. بازی آموزشی یکی از موقعیت‌های یاددهی - یادگیری به‌شمار می‌رود و فعالیتی است سازمان یافته و همراه با قوانین مشخص که در آن دو یا چند دانش‌آموز برای رسیدن به اهداف آموزشی از قبل تعیین شده، در ارتباط با هم قرار می‌گیرند. بازی

### ■ سرآغاز

یکی از فعالیت‌های لذت‌بخش و سازنده برای همه، خصوصاً برای کودکان و نوجوانان، بازی است. کودکان از طریق بازی‌ها که با هیجان همراه است، زندگی در دنیای آینده را تمرین می‌کنند. ویژگی‌های هر بازی و فایده‌های آن در رشد همه‌جانبه قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودک باعث شده است توجه تعداد زیادی از دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت به چگونگی نقش آن در امر آموزش کودکان معطوف شود. بازی برای درمانگران وسیله مناسبی است تا به دنیای کودکان راه یابند و آن را بهتر بشناسند و به مشکلات آنان پی ببرند.

کلید واژه‌ها:

موقعیت‌های یادگیری تعاملی، بازی‌های آموزشی

## ■ بازی‌های آموزشی



بازی‌های آموزشی می‌توانند به‌عنوان رسانه‌ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده معلمان قرار گیرند. هدف غایی این بازی‌ها فقط تفنن یا پرکردن اوقات فراغت نیست، بلکه چنین بازی‌هایی، در ضمن ایجاد لحظاتی لذت‌بخش و فرح‌انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه‌هایی نزدیک به تجربه‌های دست اول، یادگیری سریع‌تر و پایدارتر را سبب می‌شوند (امیر تیموری، ۱۳۸۷). حضور فعالانه متعلمان در فرایند یادگیری، مستلزم فراهم‌سازی شرایط و زمینه مناسب در محیط آموزشی است.

به عقیده متخصصان حوزه‌های آموزش و پداگوژی، استفاده از بازی‌های آموزشی در فرایند تدریس، از جمله راهکارهایی است که زمینه لازم را برای افزایش فعالیت‌های یادگیری متعلمان فراهم می‌سازد. از دیدگاه این متخصصان، بازی‌های آموزشی برخلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آن‌ها منحصر نمی‌شود، بلکه با تغییر در عناصر یا نحوه بازی، قابلیت استفاده برای آموزش در تمامی شرایط سنی را دارند. ضمن آنکه استفاده از بازی به متعلمان و فرایند یادگیری منحصر نیست، بلکه در فرایند یاددهی نیز امکان و به‌کار بستن آن‌ها احساس می‌شود (حقانی، ۱۳۸۵).

بازی‌های آموزشی خوب بیشتر بر تفکر و برنامه‌ریزی تأکید می‌کنند 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

نقش‌آفرینی توسعه می‌دهند.

امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به‌وسیله پژوهش‌های گسترده مورد توجه قرار گرفته است. بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی و اجتماعی تأثیر می‌گذارد و ارزش تشخیصی و درمانی نیز دارد (مقدم، ۱۳۸۶).

زارع و همکاران (۱۳۸۸) از تحقیقی به این نتیجه دست یافتند که بازی آموزشی نمرات املای دانش‌آموزان را افزایش می‌دهد. کلین و فری تاگ<sup>۲</sup> (۱۹۹۱) از پژوهشی با عنوان تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی بر انگیزش دانش‌آموزان ۹ تا ۱۱ ساله به این نتیجه رسیدند که بازی‌های آموزشی بر چهار مؤلفه انگیزشی توجه، ارتباط، اعتماد و رضایت تأثیر دارند. گرین و بولیر<sup>۳</sup> (۲۰۰۳) انجام بازی را عاملی برای بهبودبخشی، توجه و فعالیت‌های بصری ذکر می‌کنند.

بازی آموزشی خوب، تفکر و برنامه‌ریزی را در دانش‌آموزان تشویق می‌کند (ذوفن و لطفی‌پور، ۱۳۸۰). براساس نظریات پیازه و ویگوتسکی<sup>۴</sup>، بازی اصلی‌ترین

عامل رشد شناختی کودک و یکی از روش‌های فکری قابل دسترس برای خردسالان است. کودکان در قالب بازی با درک واقعیت‌ها و کنترل مهارت‌های شخصی به تعادل دست می‌یابند (انگجی و عسکری، ۱۳۸۵).

### ■ تأثیر بازی‌های آموزشی بر مغز

پژوهش‌ها درباره مغز، به چگونگی تأثیر یادگیری بر مغز و مهم‌تر اینکه کدام نوع یادگیری مغز را تغییر می‌دهد، پرداخته‌اند. تجربه‌های جدید بر رشد دارینه‌ها (دندریت‌ها) تأثیر می‌گذارند. ریشه دارینه‌ها در پاسخ به تمایلات که یادگیرنده با آن مواجه می‌شود، رشد و شکل آن را تغییر می‌دهد. تعامل با محیط ممکن است موجب جوانه زدن شاخه‌های دندریتی جدید در سراسر مغز شود. رشد مغزی پس از تولد به شاخه شاخه شدن و جوانه زدن دارینه‌ها اسناد داده می‌شود که در پاسخ به تجربه اتفاق می‌افتد (برنیگر و ریچاردز، ۲۰۰۲). بازی‌های آموزشی می‌توانند شیوه‌ای فعال و برانگیزاننده برای دانش‌آموزان باشند تا به مرور آنچه یاد گرفته‌اند، بپردازند. بازی‌های آموزشی می‌توانند عامل اساسی برای افزایش اندازه پی

**هدف بازی‌ها**  
**تنها تفنن یا**  
**پرکردن اوقات**  
**فراغت کودکان**  
**نیست، بلکه**  
**فراهم ساختن**  
**تجارب دست**  
**اول و تعمیق**  
**آموخته‌هاست**

نتایج بازی و آنچه در دنیای واقعی وجود دارد، مقایسه‌ای صورت دهند. ۶. از تکراری شدن بازی جلوگیری کنید. اگر بازی خاصی را یکبار برای دانش‌آموزان مطرح کرده‌اید، بار دیگر آن را ارائه نکنید.

۷. اهمیت پیچیدگی بازی را در نظر بگیرید. بازی باید چنان مهیج و جالب باشد که به تفکر و جست‌وجو نیاز داشته باشد و توان به‌راحتی 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.

### نتیجه‌گیری

بازی عمده‌ترین شکل فعالیت کودک و مناسب‌ترین آن برای بروز و رشد استعداد و خلاقیت او به‌شمار 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 به‌کارگیری ذهن در کسب تجربه و حل مسئله می‌شود. برانگیختن ذوق و علاقه شاگرد به وسیله بازی، تفکر



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. (امیر تیموری، ۱۳۸۷).

برای افزایش تأثیرات بازی‌های آموزشی در کلاس توصیه می‌شود به این نکات توجه کنید:

۱. دانش‌آموزان را در برنامه‌ریزی‌های اولیه و تدارک چنین فعالیت‌هایی شرکت دهید؛ بدین صورت که دانش‌آموزان خودشان نقش خود را در بازی برگزینند و هرچه بیشتر در این باره تبادل نظر کنند.
۲. منابعی را که به‌عنوان مواد اصلی مورد نیاز هستند، تدارک ببینند. به‌عبارت دیگر، دانش‌آموزان باید به اطلاعات و واقعیت‌هایی که براساس آن‌ها تصمیم‌گیری می‌کنند دسترسی داشته باشند.
۳. وقت به اندازه کافی داشته باشید. برای اجرای بسیاری از بازی‌ها زمانی چند برابر ساعت کلاسی لازم است.
۴. در صورت تمام نشدن بازی، محلی را برای نگهداری وسایل در نظر بگیرید.
۵. پس از اتمام بازی، وقت کافی در اختیار دانش‌آموزان قرار دهید تا واکنش‌های خود را نسبت به بازی ابراز کنند و بین تصمیمات فردی و

یاخته (نورون) و ارتباطات سیناپسی در مغز باشند. این رشد به‌ویژه تحت تأثیر تحریک جنبشی، تفکر انتقادی و حل مسئله قرار دارد.

### مزایای بازی آموزشی

۱. پاداش ذاتی دارد؛ چون شاگردان بازی را دوست دارند و از روی میل و رغبت در آن شرکت می‌کنند.
۲. موقعیت‌های پیچیده زندگی را که عناصر آن از زندگی واقعی گرفته شده‌اند، به شیوه‌ای ساده و قابل فهم نمایش می‌دهد.
۳. انگیزه یادگیری ایجاد و توجه و علاقه فراگیرندگان را جلب می‌کند.
۴. از یکنواختی و کسالت باری محیط‌های یاددهی - یادگیری می‌کاهد و جوی شاد و زنده را شکل می‌دهد. در برخی از بازی‌ها فراگیرندگان بدون اینکه خود احساس کنند به تمرین و تکرار مفاهیم یا مهارت‌های دشوار می‌پردازند.
۵. مریبان با ایجاد ارتباط‌های اجتماعی از طریق بازی، علاوه بر آموزش مفاهیم شناختی، به بعضی از اهداف آموزشی، یادگیری عاطفی و نگرشی نیز دست می‌یابند. به‌علاوه، آموزگاران با شرکت دادن دانش‌آموزان در برنامه‌ریزی و تدارک وسایل لازم برای بازی می‌توانند به اهداف بیشتری نایل شوند. بازی آموزشی

**بازی‌های  
آموزشی یکی از  
شیوه‌های فعال  
و برانگیزاننده  
برای  
دانش‌آموزان  
است تا به مرور  
به یادگیری  
بپردازند**



# فعالیت‌های خارج از کلاس (مدرسه)

در بسیاری از کتاب‌های درسی، فعالیت‌هایی آمده‌اند که در کلاس قابل انجام نیستند و بهتر است معلم آن‌ها را به عنوان فعالیت‌های خارج از کلاس، به عهده دانش‌آموزان بگذارد. دانش‌آموزان فعالیت‌های خارج از مدرسه یا آموزشگاه را می‌توانند به یکی از صورت‌های زیر انجام دهند:

۱. مشاهده یک پدیده یا بازدیدهای علمی (از موزه، پارک، کارگاه‌ها و...) و تهیه گزارش از آن‌ها و ارائه به کلاس.
۲. ساخت یک وسیله، ابزار و غیره در حد توان.
۳. انجام یک فعالیت (آزمایش) با هدف معینی که ممکن است معلم یا دانش‌آموز طراحی کرده باشد.
۴. جمع‌آوری اطلاعات از طریق مطالعه کتاب، مصاحبه با افراد و... و تهیه گزارش و ارائه به کلاس.
۵. انجام بعضی از فعالیت‌هایی که در کتاب آمده است و به دلایلی (مثل احتیاج به زمان طولانی و...) انجام آن در کلاس امکان‌پذیر نیست؛ مثل ساخت یک مجموعه.
۶. مطالعه یک کتاب غیردرسی مرتبط با درس با هدف جمع‌آوری اطلاعات و ارائه آن‌ها به کلاس.

معلم باید ترتیبی اتخاذ کند که دانش‌آموزان در یک دوره آموزشی (در یک ماه یا هر نوبت) بتوانند گزارش حداقل یک فعالیت خارج از کلاس خود را ارائه کنند.

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.

## پی‌نوشت.....

1. Educational Games
2. Klein & Freitag
3. Green & Bevelier
4. Vygotsky
5. Berniger & Richards

## منابع.....

۱. انگلی، لیلی. عسکری، عزیزه (۱۳۸۵). بازی و تأثیر آن بر رشد کودک. انتشارات طراحان ایماژ. تهران.
۲. مهرجو، پروانه (۱۳۹۰). نگاهی به تفاوت‌های بازی کودکان عادی و استثنایی تعلیم و تربیت استثنایی. خرداد شماره ۱۰۸، ص ۴۸
3. Berniger. V.W & Richards, T.I. (2002). Brain literacy for educators and psychologists, SanDiago: Academic press.
4. Green, C. Bevelier, D. (2003). "cognitive psychology". Nature Neuroscience, 134(3).
5. Klein, J.D; Freitag, E. (1991). Effects of using an instructional game on motivation and performance. Journal of Education research (vol. 84 no. 5).