



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

زمان چاپ: ۱۴۰۲/۰۷/۲۰

شماره مجوز مجله: ۸۰۴۰۰

بررسی اهمیت بازی های آموزشی بر رشد و تربیت شخصیت دانش آموزان

محمد استجلو^۱، محمد جواد میرزائی^۲

۱- کارشناسی علوم تربیتی از دانشگاه فرهنگیان زنجان
۲- دبیر رسمی آموزش و پرورش، رشته آموزش زبان انگلیسی، استان زنجان
Javad.mvj@gmail.com

۱=چکیده:

انسان موجودی اجتماعی است و ابعاد شخصیتی متفاوتی دارد و به تبع آن زندگی اجتماعی او نیز دارای شاخص ها و ابعاد گوناگونی است که و بدون داشتن شناخت کافی از این مسائل، ادامه حیات و زندگی در اجتماع سخت و طاقت فرسا خواهد شد. در واقع، لازمه داشتن یک زندگی اجتماعی مناسب؛ اجتماعی شدن افراد آن جامعه است. آموزش و پرورش با تکیه بر امکانات و وظایفی که دارد می تواند با ایجاد موقعیت های یادگیری تعاملی، به محقق شدن این امر کمک شایانی بکند. محیط های یادگیری تعاملی شامل موقعیت هایی هستند که در آنها یادگیرندگان به جای اینکه صرفاً یادگیرنده منفعل و غیر آگاه باشند، خودشان به طور مستقیم در فرایند یادگیری و یاددهی شرکت فعالانه و آگاهانه دارند. بکارگیری بازی های آموزشی در موقعیت های یاددهی و یادگیری یکی از روش های موثر برای یادگیری تعاملی می باشد. هدف بازی های آموزشی انتقال نکات خاص، تعمیق مهارت های اجتماعی است که در قالب فعالیت سرگرم کننده و آسان صورت می گیرد. به واسطه اجرا بازی های نمایشی و دادن نقش و مسئولیت های گوناگون به دانش آموزان می توان آنان را بروز رفتار های خاصی واداشت. از طرف دیگر، تماشای بازی نمایشی از جانب یادگیرندگان می تواند به صورت یادگیری مشاهده ای و الگوپذیری از سایرین، رفتارهای خاصی را برانگیزاند. این رفتارها می توانند برقراری ارتباط اجتماعی و رفتارهای مشارکتی را تسهیل کند. نتایج حاصل از انجام این پژوهش نشان داد که مهارت اجتماعی دانش آموزان به واسطه شرکت در فعالیت های جمعی بصورت قابل ملاحظه ای بهبود یافته و ارتقا یافته است.

۲=کلمات کلیدی: بازی های آموزشی، رشد و تربیت، دانش آموزان، پرورش



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

۳=مقدمه:

انسان موجودی اجتماعی است و به برقراری ارتباط با دیگران نیازمند است. بسیاری از نیازهای عالی انسان و شکوفا شدن استعدادها و توانایی هایش فقط از طریق تعامل بین فردی و ارتباطات اجتماعی می تواند فعلیت یابد(جعفری، ۱۳۹۰). بدون تردید از نظر اجتماع؛ مهم ترین بعد شخصیت افراد، بعد اجتماعی آن است. رفتار اجتماعی پایه و اساس زندگی هر فرد را تشکیل می دهد و رشد اجتماعی نیز به نوبه خود سبب اعتلای رشد عقلانی و سایر جنبه های رشدی فرد می گردد. نقص مهارت های اجتماعی عامل تعیین کننده ای در افزایش مسایل روحی و ذهنی است(رهنما و علیین، ۱۳۸۴). مهارت های اجتماعی مورد نیاز زندگی جمعی، طی فرآیند اجتماعی شدن که یکی از ضرورت های زندگی انسان است کسب می شود. رشد اجتماعی نه تنها در سازگاری با اطرافیان مؤثر است بلکه در آینده بر میزان موفقیت تحصیلی، شغلی و پیشرفت

اجتماعی نیز تاثیرگذار خواهد بود. یکی از معضلات امروز جامعه بشری عدم تحرک کافی و ضعف روابط اجتماعی است که خلاف فطرت وجود هر انسانی است. اطلاعات اجتماعی و تجارب حرکتی در رشد اجتماعی نقش بسزایی دارند. یکی از این تجارب بازی است. بازی مجموعه حرکت ها و فعالیت های جسمی و ذهنی است که موجب شادی، لذت، و ارتباط با دیگران شده و در عین اینکه وسیله سرگرمی است جنبه آموزشی و سازندگی نیز دارد. ماریا مونته سوری (۲۰۱۱) بازی را مدرسه بزرگی می داند که کودک در آن آموزش می یابد و نیروی بدنی، ذهنی و اجتماعی او رشد می کند و برای زندگی کردن از هر جهت آماده می شود. بازی فرآیندی چندبعدی است که در خدمت تکامل و رشد است و می تواند راهی جهت تخلیه انرژی های درونی باشد و راه را برای یادگیری هموارتر سازد؛ همچنین منجر به رشد اجتماعی و بهبود مهارت های ارتباطی فرد شود. بازی یکی از مؤثرترین شیوه های آموزش در دوران تحصیلی است؛ به همین دلیل است که امروز نقش مهم بازی های نمایشی در تعلیم و تربیت بر همگان آشکار شده است. یکی از انواع بازی ها، بازی های آموزشی است که در دهه ۱۹۶۰ توجه بسیاری از رهبران آموزشی را به خود جلب کرد. افراد در طی بازی ها- بویژه بازی های آموزشی- به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می کنند و مهارت های بیشتر و بهتری را کسب می کنند. (نقل از فیروزی، ۱۳۸۹) از وظایف اصلی نظام های آموزشی در هر کشور انتقال میراث فرهنگی جامعه، پرورش استعدادهای دانش آموختگان و آماده کردن آنان برای شرکت فعال و مؤثر در جامعه است. بنابراین، موفقیت دانش آموزان هر جامعه نشان دهنده موفقیت نظام آموزشی آن جامعه در زمینه هدف یابی و توجه به رفع نیازهای فردی است. با توجه به ارتباط شناخت، انگیزش، عاطفه در رفتار انسان، متغیرهای متعددی به منظور تبیین عملکرد تحصیلی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان در حوزه های متفاوت درسی شکل گرفته و به آزمایش گذاشته شده اند. یکی از متغیرهای مؤثر بر پیشرفت تحصیلی باورهای خودکارآمدی است. در محیط های تحصیلی، خودکارآمدی به باورهای دانش آموز در ارتباط با توانایی انجام وظایف درسی تعیین شده اشاره دارد. دانش آموزانی که خودکارآمدی بالایی دارند شکستشان را به تلاش پایین نسبت می دهند تا توانایی کم؛ در مقابل، دانش آموزانی که خودکارآمدی پایینی دارند شکستشان را به توانایی پایین نسبت می دهند. سطوح بالای خودکارآمدی تحصیلی به میانگین نمرات بالاتر و پایداری برای تکمیل تکالیف یادگیری مربوط می شود. در نتیجه، دانش آموزانی که خودکارآمدی تحصیلی بالاتری دارند، سازگاری تحصیلی بهتری دارند و راهبردهای یادگیری سودمندتری را به کار برده و در نهایت کارکرد بهتری خواهند داشت توجه به مهارت های اجتماعی و عاطفی و تقویت آن می تواند راهگشایی جهت بهبود یادگیری و فعالیت های آموزشی در مدارس باشد. چرا که مهارت اجتماعی، رفتارهای آموخته شده ای است که فرد را قادر می سازد با دیگران رابطه اثر بخش داشته و از واکنش های نامعقول اجتماعی خودداری کند. (شکوهی و پورکریمی، ۱۳۹۳).



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

شواهد زیادی وجود دارد که نشان می‌دهد ویژگی‌های رفتار اجتماعی کودکان در سازگاری با مدرسه و عملکرد تحصیلی شان نقش دارد. معلمان گزارش می‌کنند کودکان با سطوح مختلفی از مهارت‌های اجتماعی وارد مدرسه می‌شوند که این مهارت‌ها نقش حساس و بحرانی در موفقیت‌های اولیه آنها دارد.

بررسی‌های متعدد (شیری، ولی پور، و مظاهری، ۱۳۹۲؛ شهیم، ۱۳۸۲؛ یگانه، ۱۳۹۲) نشان داده‌اند که کمبود مهارت‌های اجتماعی می‌تواند تأثیر منفی بر کارکرد تحصیلی دانش‌آموزان بگذارد، مشکلات یادگیری و اختلالات رفتاری را تشدید کند، مانع پیشرفت کودک شده، و موجب عواقب نامطلوب در دوران تحصیل گردد. علاوه بر این، کودکانی که کمبود مهارت‌های اجتماعی دارند ممکن است با مشکلات متعددی از جمله: عدم مصالحه و سازش در روابط بین فردی، مشکلات و اختلالات رفتاری، و تأثیر منفی بر رشد شخصیت و سازگاری وی با محیط مواجه شوند. این کاستی در مهارت‌های اجتماعی بیانگر پیش‌آیندهای بالقوه اختلالات روانشناختی است.

از طریق بازی رشد شخصیت و اجتماعی شدن افراد تحقق می‌یابد. رشد اجتماعی مهم‌ترین جنبه‌ی وجود هر شخصی است؛ چون فرض بر این است که کودکان بدون رشد اجتماعی و داشتن مهارت‌های لازم قادر نیستند در تعامل اجتماعی با سایرین وظایف خود را انجام دهند. کسانی که در زمینه رشد اجتماعی به شکوفایی رسیدند، به سطحی از مهارت در روابط اجتماعی دست یافته‌اند که می‌توانند با مردم به راحتی زندگی سازگار داشته باشند. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که عدم رشد اجتماعی کودک به علت کمبود تماس با دیگران موجب کاهش تمایل و تماس با مردم، بی‌علاقگی به زندگی اجتماعی، تضعیف نیروی ابتکار و ناتوان جلوه‌گر فرد در طرح زندگی آینده می‌شود. همچنین در عصر امروز و با توجه به پیچیدگی جوامع و بروز ناهنجاری‌های روانی و رفتاری در بین کودکان و نوجوانان؛ لزوم پرداختن به فرایند اجتماعی شدن آنها و مطرح کردن راهبردهای صحیح برای تربیت و شکوفایی این پدیده بیش از پیش احساس می‌شود.

بازی آموزشی 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. بنابراین بازی می‌تواند تقریباً به تمام هدف‌های تربیتی از قبیل رشد بدنی و ذهنی، فهم عمومی و تربیت اخلاقی کمک کند. ارزش‌های مثبت بازی‌های نمایشی شاید بیشتر از هر فعالیت خلاق دیگر مورد توجه روان‌شناسان تعلیم و تربیت است چراکه کودکان و نوجوانان در این بازی‌ها از فرصت‌های زیادی برخوردارند تا احساسات خود را ضمن نقش‌هایی که بازی می‌کنند مستقیماً تعبیر نمایند. از دیگر ارزش‌های مثبت بازی نمایشی این است که فرصت‌های خوبی برای رشد و تکامل عواطف کودکان و نوجوانان فراهم می‌سازد؛ زیرا در این وضع آنها می‌تواند به طور مطلوبی احساس و هیجان عاطفی را بروز دهند، تجارب زندگی خود را گسترش دهند و مهارت‌هایی را در خود رشد و تعالی بخشند.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

۴=اهداف پژوهش:

۴,۱=هدف اصلی:

ارتقاء مهارت مشارکت جمعی در دانش آموزان کلاس هفتم

۴,۲-ب) اهداف فرعی:

ارتقاء مهارت ارتباطات غیر کلامی

ارتقاء مهارت کاهش موانع ارتباط موثر

ارتقاء مهارت یادگیری درسی

ایجاد تنوع و لذت بخش کردن فرآیند یادگیری کلاسی

۵-سوالات طرح

۵,۱-سؤال کلی

چه عواملی باعث اثر بخشی بر عملکرد تحصیلی و یادگیری دانش آموزان می شوند؟

۵,۲-سوالات جزئی

۱- آیا رابطه ای میان اثر بخشی آموزش مهارت های اجتماعی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان وجود دارد؟

۲- آیا آموزش مهارت های اجتماعی در تقویت و بروز رفتار های و الگوهای اجتماعی موثرند؟

۶-پیشینه موضوع:

امروزه اثرگذارترین و پرکاربردترین برنامه های آموزشی بر مبنای بازی های متنوع و یادگیرنده محور در دوره دبستان طراحی و تدوین می شوند. یادگیری از طریق بازی یک اصطلاح معمول در جهان آموزش و به عنوان یک فراگیر برای کار با کودکان مطرح می شود و اغلب مهارت ها و اهداف برنامه درسی دوره پیش دبستانی در قالب بازی به کودکان آموزش داده می شود. (مجدفر، ۱۳۸۹)

بازی با تولد کودک آغاز می شود، بازی طبیعی ترین شکل تمایل کودک برای تماس و برخورد با دنیای اطرافش است. بازی جزء لاینفک زندگی کودکان است. آمیختگی آن با زندگی کودکان به میزانی آشکار است که گاه وجود آن به علت حضور همیشگی اش فراموش می شود. نقش بازی را از اهمیتی که کودکان به آن می دهند می توان درک کرد، مشاهده می شود که



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

کودک در هنگام بازی آنچنان در کار خود غرق میشود که وجود دیگران را فراموش می کند و احساس می کند که تنهاست. (میرزاخانی، ۱۳۹۸)

اهمیت و نقش بازی در فرایند آموزش در دوره پی شدبستانی طوری است که امروزه بازی جزء اصلی ترین و مؤثرترین روش های آموزش در این مرحله است. اگر فرایند آموزش و یادگیری به روش بازی انجام شود یادگیرندگان بهتر و زودتر مطالب را فرامی گیرند و دیرتر فراموش می کنند. بازی مهمترین و پرمعناترین فرایند برای یادگیری کودکان است و موقعیت هایی را ایجاد می کند تا کودکان با هنجارها، مقررات و مهارت های زندگی آشنا شوند و روح سازگاری در آنها به وجود آید. (مروجی، ۱۳۷۶)

اسلاوین (۱۹۹۴)، بیان می کند که بازی در زندگی کودکان و نوجوانان نقش حساس و مهمی دارد. آنها نه تنها از بازی لذت می برند بلکه درضمن بازی فرصت هایی را برای بیان احساسات خود و چگونگی ابراز و کنترل آنها پیدا می کنند. یکی از نتایج به کارگیری بازی در کلاس های درس، کسب مهارت های اجتماعی است. کسب مهارت های اجتماعی فرایندی است که در آن معیارها، مهارت ها، انگیزه ها، نگرش ها و رفتارهای اجتماعی شکل می گیرد. خانواده، همسالان و معلمان در امر پرورش مهارت های اجتماعی شرکت دارند. در حین انجام بازی، هر گروه رفتاری را به نمایش می گذارد و دلنش آموزان از طریق یادگیری مشاهده های آن را می آموزند. مربی می تواند با ایجاد تغییراتی در موقعیت های آموزشی فرصتی را برای مربی خود ایجاد کند تا سطح مهارت های اجتماعی خود را ارتقا بخشد. یکی از این فرصت ها انجام بازی است که در آن فرد می تواند مهارت های اجتماعی را تمرین یا مشاهده کند.

مقدسی (۱۳۷۲) اعتقاد داشت که در نمایش ها و بازی های گروهی تعدادی بازیگر شرکت دارند و الگوهای اجتماعی را در قالب های خاص به نمایش می گذارند. آنها حالت ها، تصورات، اندیشه ها و رفتارهای عینی را به مشاهده کنندگان ابراز و القا می کنند. نمایش هم بر مخاطبان نمایش و هم بر بازیگران تأثیر می گذارد.

شفیع آبادی (۱۳۸۷) بیان می کنند که آموزش کودکان در سال های اولیه زندگی از اهمیت خاصی برخوردار است. آموزش از طریق بازی یکی از روش های مهم برای یادگیری به شمار می آید و به افراد یاد می دهد چگونه خود را برای روبه رو شدن و غلبه بر مشکلات آینده و حل آن ها کمک کنند. کودکان و نوجوانان از طریق بازی با جهان اطراف آشنایی پیدا می کنند و بین واقعیت و تخیل تفاوت قایل می شوند و توانایی های فردی خود را به خوبی درک می کنند.

۷- روش کار:

بازیهای آموزشی یکی از انواع بازی های پرکاربرد و مهم است که در دهه ۱۵۶۰ توجه بسیاری از رهبران و مدیران آموزشی را به سوی خود جلب کرد. بازی با وجود ماهیت سرگرم کننده ای که دارد، جنبه آموزشی و سازندگی نیز دارد در برخی موارد اشتغال کودک به بازی بیش از ارزش خواندن کتاب است- کودکان در فرایند انجام بازی به ویژه بازی های آموزشی، تجارب، مهارت ها و مفاهیم ذهنی جدید و بهتری را فرا می گیرند. در عمل بازی، کودکان مطالب یادگرفتنی را با آرامش و میل و رغبت و بدون



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

فشار یاد می گیرند. بازی آموزشی، آن نوع بازی است که به منظور دستیابی به هدف یادگیری انجام می شود. تعاریف بازی متناقض و مبهم هستند، اما دو شکل قطعی از بازی در زمینه آموزشی وجود دارد: بازی بدون ساختار و بازی ساختارمند یا هدایت شده. بازی بدون ساختار، دانش آموزمحور است، توسط دانش آموزان هدایت میشود و دانش آموزان انتخاب می کنند چگونه و چه بازی را انجام دهند. در بازی ساختاریافته، مربی در مرکز عمل بازی قرار دارد و فرایند بازی توسط او هدایت می شود- یعنی فرایند بازی مربی محور است- و مربی براساس اهداف برنامه درسی، محتوای علمی و ساختار بازی میزان و راهنمایی و هدایت کودکان را تدوین و پایه گذاری میکند. در بازی های آموزشی مهم است که مطمئن شد یادگیری و بازی یکپارچه شده و هدف های یادگیری در درون بازی پنهان شده است. یک بازی آموزشی مؤثر باید بتواند جذاب باشد و یادگیرنده را در جریان بازی درگیر کند طوری که انگیزه لازم را برای عمل بازی در فراگیران به وجود آورد. همچنین در بازی آموزشی باید بین بازی و هدف های آموزشی رابطه مشخص و روشن باشد. با وجود اینکه هدف از بازی های آموزشی، بیشتر آموزش و یادگیری اهداف برنامه درسی است تا بازی، اما باید جنبه بازی گونه بودن آن حفظ شود. نظریه هایی که از کاربرد بازی در آموزش حمایت می کنند خود مستقل از بازی هستند، لذا در آموزش و یادگیری سطوح بالاتر می توان بدون اینکه یادگیرنده را در یک بازی به معنای تام درگیر کرد تعدادی از ویژگی های ماهیت بازی را مورد استفاده قرار داد.

کشاورز و قلی ها (۱۳۹۱) در پژوهشی به تبیین فلسفه بازی در تربیت سازگار با آموزه های انسان شناختی و معرفت شناختی اسلام پرداخته اند و بازی را موقعیت تربیتی مناسبی در جهت حفظ عزت و کرامت، ارضای میل ذاتی نیاز به آزادی، ابراز و تخلیه احساسات درونی و هیجانات، یادگیری فعالیت های جمعی و گروهی، شکل بندی صحیح شخصیت و شاکله، تحقق استعدادها و توانایی های درونی و غیره که با توجه به محدودیت ها توسط مربیان صورت می گیرد، تعریف می کنند.

پانتومیم از همان مراحل اولیه نمایش خلاق آغاز می شود و شباهت زیادی با حرکات ریتمیک دارد با این تفاوت که در آن برای بیان موضوع، فقط از حرکت استفاده می شود بدون بکارگیری کلام. در ابتدای امر شروع درس جدید، لغات درس با استفاده از روش های مرسوم تدریس گردید. دانش آموزان با نحوه تلفظ صحیح لغات و معانی آنها آشنا شدند. پس از تمرین و تکرار درس به روش گروهی و فردی جلسه اول تدریس به پایان رسید. مقرر شد که دانش آموزان برای جلسه آینده مطالب جدید را در منزل تمرین کنند تا به تسلط کافی برسند. با شروع جلسه دوم، ابتدا ارزشیابی کلاسی به عمل آمد ولی نتایج مناسبی حاصل نشد فلذا برای جبران نقص های بوجود آمده تصمیم گرفته شد تا لغات با روش جدیدی تمرین شوند. در این روش ابتدا دانش آموزان به گروه های چهار نفره تقسیم شدند. اعضای گروه ترکیبی از دانش آموزان با سطح درسی ضعیف، متوسط و قوی بود. در این روش از دانش آموزان خواسته شد که به همکلاسی و هم گروهی های خود که در بحث یادگیری مشکل دارند کمک کنند تا آنها نیز اشکالات خود را برطرف کنند. در حقیقت این کار نوعی تمرین کارگروهی و مشارکت اجتماعی بود که موفقیت گروه وابسته به موفقیت تک تک اعضای آن گروه است. دانش آموزان پس از گذشت مدت زمان ۱۵ دقیقه ای آماده شدند که به شروع مسابقه پانتومیم بپردازند. ابتدا با مشارکت معلم، گروه ها برای خود اسامی را انتخاب کردند و سپس قوانین مسابقه شرح داد شد. از جمله قوانین این بود که دانش آموزان اجازه صحبت کردن ندارند و فقط باید لغات را اجرا کنند. فرایند مسابقه شروع شد و دو گروه باهم به رقابت پرداختند. گروه اول می بایست اجرا میکرد و گروه مقابل با همکاری و همفکری یکدیگر آن کلمه را حدس می زدند. تمامی فرایند انجام مسابقه از جمله انتخاب کلمه برای اجرا، انتخاب نماینده گروه و حدس کلمه بصورت گروهی و مشارکتی صورت گرفت.



۸- روش طرح

از نظر هدف: روش تحقیق در پژوهش حاضر از نظر هدف کاربردی است زیرا سعی شده است تا از یافته‌های بنیادی در زمینه موضوع تحقیق در نظام آموزش پرورش استفاده شود و راهکارهایی برای حل مسائل موجود ارائه گردد و از نظر جمع آوری داده‌ها از نوع پیمایشی یا زمینه‌یابی است.

۹- روش جمع آوری داده‌ها:

برای جمع آوری داده‌های پژوهش سعی شده است که از طریق هر دو روش کتابخانه‌ای و روش میدانی استفاده شود

۱۰- روش‌های تجزیه و تحلیل داده‌ها

پژوهش حاضر از جمله تحقیقات کیفی است و روشی که برای تجزیه و تحلیل داده‌ها انتخاب شده است؛ روش تحلیل تفسیری است. روش تفسیری به دنبال کشف تجارب افراد، دیدگاه آن‌ها یا چشم‌انداز تجربیات آن‌ها است. اساساً تحلیل تفسیری درصدد بازگو کردن و نشان دادن معنای نهفته در متن یا واقعه درون زمینه است.

۱۱- نتایج:

بسیاری از پژوهشگران بازی را ابزار اصلی تفکرخلاق و رشد اجتماعی می‌دانند. برای آموزش مطالب درسی راه‌های بسیاری وجود دارد که یکی از آنها آموزش از طریق بازی است. یکی از بهترین بازی‌ها که در رشد تفکر خلاق و ذهنی نقش اساسی دارد، بازی پانتومیم است. 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 به کارگیری ذهن در کسب تجربه و حل مسأله می‌شود. برانگیختن ذوق و علاقه شاگرد به وسیله بازی، تفکر همگرا را در ذهن سبب می‌شود. 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. مربیان با ایجاد ارتباط‌های اجتماعی از طریق بازی، علاوه بر آموزش مفاهیم شناختی، به بعضی از اهداف آموزشی، یادگیری عاطفی و نگرشی نیز دست می‌یابند.

بر پایه یافته‌های پژوهش حاضر، مبنی بر تاثیر بازی‌های گروهی بر کنترل میزان عصبانیت و کاهش خشم در بین دانش‌آموزان پیشنهاد می‌شود معلمان در فضای کلاس از ظرفیت بازی‌های گروهی برای جلوگیری از خشم و عصبانیت در حین تعامل اعضای گروه با یکدیگر در کلاس استفاده کنند. در پژوهش انجام گرفته، نتایج نشان داد بازی‌های گروهی تاثیر مثبتی بر بعد وظیفه از متغیر قضاوت اخلاقی در دانش‌آموزان داشته است؛ بنابراین می‌توان از بازی‌های گروهی که در آن به



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

مسئولیت پذیری و وظیفه مداری پرداخته شد، برای تقویت این ویژگی اخلاقی در دانش آموزان در انجام تکالیف واگذار شده به دانش آموزان استفاده کرد. به طور کلی می توان گفت بازی های گروهی با توجه به ظرفیت و قابلیت موجود در خود، توانایی تاثیرگذاری روی ابعاد مختلف اخلاقی نظیر خشم، وظیفه، بخشش، نقض عهد، انتقام و سرزست و قضاوت اخلاقی کل را بر دانش آموزان دارد و می تواند نقشی کلیدی را به دلیل شرایط سنی دانش آموزان این دوره داشته باشد. براساس نتایج، هر میزان از ظرفیت بازی های گروهی در مدارس استفاده شود، می توان محیطی اخلاق مدارتر، اثربخش تر و پویاتر را برای دانش آموزان فراهم آورد. مطابق مطالعات انجام شده، داشتن محیطی شاداب و پویا می تواند انگیزه دانش آموزان را در زمینه پیشرفت تحصیلی و سلامت روان آنان و همچنین ارتباط سازنده با سایر دانش آموزان فراهم سازد. نتایج این گزارش نشان داد که دانش آموزان علاوه بر تعمیق یادگیری خود، با مشارکت در فعالیت های گروهی به تمرین فعالیت های اجتماعی و مشارکتی پرداختند و در جهت رشد اجتماعی شخصیت خود گام برداشتند.

منابع:

۱. جعفری، ع. بررسی تأثیر بازی های آموزشی سنتی بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان دوره ابتدایی شهر تهران، رساله دکترا دانشگاه ملی تاجیکستان، ۲۰۱۱
۲. احمدی، م.س؛ حاتمی، م.ر؛ احدی، ح. و اسدزاده، ح. تأثیر آموزش مهارتهای ارتباطی بر باورهای خودکارآمدی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان دختر، نشریه رهیافتی نو در مدیریت آموزشی، ۱۳۹۲
۳. پورطاهری، ف؛ زندوانیان نائینی، ا. و رحیمی، م. رابطه فراحافظه با عملکرد تحصیلی کیفی و کمی دانشجویان، مجله مطالعات آموزش و یادگیری، ۱۳۹۳
۴. رهنما، ا. علیین، ح. مقایسه رشد اجتماعی دانش آموزان شاهد و غیرشاهد شهر تهران، انتشارات دانشور رفتار، ۱۳۸۴
۵. رضائی، س. قربانی، س. اثربخشی روش بازی های آموزشی بر بهبود حافظه فعال، میزان توجه و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مجله پیشرفت های نوین در روانشناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش، سال دوم، شماره ۱۵، شهریور ۱۳۹۸
۶. مقدمی، م. گلستانی، ا. فراشبندی، ر. دیدگاه ماریا مونتته سوری و دلایل تربیتی آن، اولین کنفرانس ملی پژوهش های نوین ایران و جهان در روانشناسی و علوم تربیتی، حقوق و علوم اجتماعی، ۱۳۹۶
۷. فیروزی، ا. بررسی اثرات فعالیت های بدنی و بازی های پرورشی بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان، طرح جامع آموزش و پرورش آذربایجان غربی، ۱۳۸۹