



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

زمان چاپ: ۱۴۰۰/۰۳/۱۵

شماره مجوز مجله: ۸۰۴۰۰

## آموزش از طریق یادگیری مبتنی بر بازی

سودا اکبری خودلان<sup>۱</sup>، فاطمه بیعتی فرد<sup>۲</sup>، امین امیری محمد جباری<sup>۴</sup>

۱- کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهید چمران اهواز

۲- دبیر آموزش و پرورش

۳- دبیر آموزش و پرورش

۴- کارشناسی مهندسی شیمی، دانشگاه شیراز

*S.akbari@gmail.com*

### چکیده

در دهه‌های اخیر، رویکرد آموزش از طریق یادگیری مبانی بر بازی به عنوان یک شیوه نوین و جذاب در فرآیند یادگیری به توجه جامعه آموزشی جلب کرده است. این روش آموزشی، با الهام از ویژگی‌های جذاب و مفرح بازی‌ها، تلاش دارد یادگیری را به یک تجربه دینامیک و پویا تبدیل کند. در این مفهوم، آموزش تبدیل به یک سفر مهیج و هیجان‌انگیز می‌شود که دانش‌آموزان را درگیر و پرتحرک می‌سازد. مبانی بر بازی در آموزش، از ویژگی‌های جذابی مانند چالش‌ها، اهداف مشخص، تعامل گروهی، و ارتباط مستقیم با محتواهای آموزشی بهره‌مند است. این رویکرد به دانش‌آموزان این امکان را می‌دهد که با فعالیت در محیط‌های آموزشی مبتنی بر بازی، مهارت‌های خود را بر اساس نیازها و علاقه‌های شخصی توسعه دهند. در این مستند، ما به بررسی مفاهیم اصلی و اثربخشی آموزش از طریق یادگیری مبانی بر بازی خواهیم پرداخت

**کلمات کلیدی:** آموزش، یادگیری، بازی



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

## ۱- مقدمه

آموزش از طریق یادگیری مبانی بر بازی با دیدگاهی نوین به فرآیند یادگیری نگاه می‌کند. این رویکرد نه تنها از حرکات جذاب بازی‌ها بهره‌مند می‌شود بلکه با ترکیب عناصر مختلفی از جمله چالش‌ها، مراحل مختلف، تعاملات گروهی، و امکانات فناورانه، یک محیط یادگیری پویا و گسترده ایجاد می‌کند. این رویکرد مدرن، با بررسی مفاهیمی چون تفکر خلاق، حل مسائل، همکاری گروهی، و انگیزه، به دانش‌آموزان این امکان را می‌دهد تا به صورت خلاقانه و خودآگاهانه به یادگیری بپردازند. در این راستا، این مستند سعی خواهد کرد تا به بررسی مبانی نظری و اصول اساسی آموزش از طریق یادگیری مبانی بر بازی بپردازد. همچنین، به تحلیل عوامل موثر در اثربخشی این رویکرد و ارتباط آن با توسعه مهارت‌ها و توانمندی‌های دانش‌آموزان خواهیم پرداخت. در نهایت، با بررسی مطالب ارائه شده، امید است که نگاه عمیق‌تری به این رویکرد جذاب و نوین در زمینه آموزش به دست آوریم و بتوانیم از این ابزار قدرتمند در بهبود فرآیند یادگیری بهره‌مند شویم.

## بازی و یادگیری

شکلی نیست که کودکان از طریق بازی یاد می‌گیرند برای کودک پیش دبستانی ممکن است هیچ فرقی بین آنچه که بزرگسالان آن را کار تلقی می‌کنند و بازی کودکان وجود نداشته باشد کمک به پدر و مادر در کارهای خانه یا در باغ و باغچه برای کودک شکل از یک بازی است که با بازی کردن با اسباب‌بازی‌ها و ... فرقی ندارد. همچنین بازی می‌تواند پشتیبانی قوی برای فعالیت باشد که کودکان را در موقعیت‌های مختلفی قرار می‌دهد و به آنها فرصت می‌دهد که با رویدادها آشنا شوند. بازی می‌تواند محرکی برای یادگیری اجتماعی با چنان که وقتی عده‌ای بازی می‌کنند در می‌یابند که چیزی برای آنها خوشایند و چه چیزی ناوشایند است هر چه دوره‌ی بازی کودک داده‌شود مانند دسترسی به وسایل‌های بازی و عوامل طبیعی و هر چه وسایل بیشتری برای دستکاری یا تسلیلی برای طراحی و نقاشی وجود داشته باشد نسبت به کودکی که کمتر میدان بازی کردن به آن داده شود با سرعت بیشتری یاد می‌گیرد و تعامل اجتماعی می‌یابد همچنین از قدرت هوشی بالاتری برخوردار خواهد بود.

## بازی و برنامه‌ی درسی

در این قسمت به بررسی استفاده‌ی بهینه از بازی در برنامه درسی می‌پردازیم. روشن است که مربیان مهد کودک و کودکان و معلمان مدارس ابتدایی بیشتر با چهار مقوله‌ی اول بازی که به آنها اشاره کردیم سر و کار داریم و مربیان مدارس و راهنمایی و دبیرستانها به مقوله‌ی پنجم (مسابقه) بیشتر علاقه‌مند هستند. بازی در کودکان نیز بخش عمده‌ی از برنامه‌ی درسی است اگرچه مربیان مهدها با جنبه‌های لذت‌بخش و شادی‌آور بازی کاملاً آشنا هستند هدف آنها از بازی فراهم ساختن نوع تجربه‌هایی برای کودکان است که به شکل‌های مطلوب‌تر یادگیری نیز می‌انجامد و از آن‌جا که مربیان کودکان سنین بالاتر با مربیان مهدها چندان تفاوتی ندارند می‌توانیم



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

بگویم آنچه در کودکان در کودستان ها و آمادگی ها را از مدارس جدا می کند شیوه های آموزش است تا هدف های آموزشی .  
وظیفه ی مربی در مهدها ارائه ی فعالیت هایی است که جنبه ی بازی داشته باشند وظیفه ی دیگر او این است که به  
کودکان کمک کند تا خود را کاملاً در آن فعالیت ها غرق کنند .

## نقش بازی در یادگیری

۱. تحریک انگیزه:

-بازی ها انگیزه دانش آموزان را افزایش می دهند. عناصر جذابیت، اهداف قابل دستیابی، و چالش های بازی،  
دانش آموزان را به تفکر و فعالیت تحول آفرین تشویق می کنند.

۲. توسعه مهارت های ارتباطی:

-انجام بازی ها در محیط های گروهی، مهارت های ارتباطی و همکاری را تقویت می کند. دانش آموزان در یک تیم به  
حل مسائل، تبادل ایده ها، و یادگیری از یکدیگر مشغول می شوند.

۳. تشویق به تفکر خلاق:

-بازی ها به دانش آموزان فرصت می دهند تا به تفکر خلاق و حل مسائل به شکل نوآورانه نزدیک شوند. چالش ها و  
وضعیت های متغیر در بازی ها، مسیرهای مختلف تفکر را ارائه می دهند.

۴. یادگیری مفاهیم ابتدایی:

-از طریق بازی ها، مفاهیم ابتدایی به دانش آموزان آموزش داده می شود. این روش جذاب کمک می کند تا مفاهیم  
پایه برای یادگیری پیشرفته تر ساخته شود.

۵. تعامل فعال:

-دانش آموزان در بازی ها به صورت فعال در فرآیند یادگیری شرکت می کنند. این تعامل فعال با محتواهای آموزشی،  
اطلاعات را بهتر به ذهن حک می کند.

۶. تقویت مهارت های اجتماعی:

-بازی ها مهارت های اجتماعی را تقویت می کنند؛ از جمله تعامل با دیگران، حل تعارض، و احترام به نظرات دیگران.  
۷. آموزش مفاهیم پیچیده:

-برخی بازی ها به دانش آموزان این امکان را می دهند که مفاهیم پیچیده را با تعامل مستقیم یاد بگیرند. این روش به  
دلیل جذابیت بالا، توجه بهتری را فراهم می کند.

۸. مدیریت زمان:

-دانش آموزان در طی بازی ها مواجه با موقعیت های زمانی متفاوت می شوند که مهارت مدیریت زمان را تقویت  
می کند. این مهارت در زندگی عملی و تحصیلی اهمیت زیادی دارد.



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

۹. آموزش مسائل اخلاقی:

- برخی بازی‌ها موقعیت‌های اخلاقی را شبیه‌سازی می‌کنند و به دانش‌آموزان کمک می‌کنند تا تصمیمات اخلاقی را در یک محیط محافل بهبود بخشند.

۱۰. تسلط بر مهارت‌ها:

- بازی‌ها به دانش‌آموزان این امکان را می‌دهند تا به صورت مکرر و متناوب، مهارت‌های خود را تمرین و تسلط پیدا کنند.

با توجه به این نقاط، نقش بازی در یادگیری به عنوان یک رویکرد جذاب و موثر در تربیت و تعلیم، بر توسعه جوانان و دانش‌آموز

**نقش بازی در یادگیری:**

۱. تحریک انگیزه:

- بازی‌ها انگیزه دانش‌آموزان را افزایش می‌دهند. عناصر جذابیت، اهداف قابل دستیابی، و چالش‌های بازی، دانش‌آموزان را به تفکر و فعالیت تحول‌آفرین تشویق می‌کنند.

۲. توسعه مهارت‌های ارتباطی:

- انجام بازی‌ها در محیط‌های گروهی، مهارت‌های ارتباطی و همکاری را تقویت می‌کند. دانش‌آموزان در یک تیم به حل مسائل، تبادل ایده‌ها، و یادگیری از یکدیگر مشغول می‌شوند.

۳. تشویق به تفکر خلاق:

- بازی‌ها به دانش‌آموزان فرصت می‌دهند تا به تفکر خلاق و حل مسائل به شکل نوآورانه نزدیک شوند. چالش‌ها و وضعیت‌های متغیر در بازی‌ها، مسیرهای مختلف تفکر را ارائه می‌دهند.

۴. یادگیری مفاهیم ابتدایی:

- از طریق بازی‌ها، مفاهیم ابتدایی به دانش‌آموزان آموزش داده می‌شود. این روش جذاب کمک می‌کند تا مفاهیم پایه برای یادگیری پیشرفته‌تر ساخته شود.

۵. تعامل فعال:

- دانش‌آموزان در بازی‌ها به صورت فعال در فرآیند یادگیری شرکت می‌کنند. این تعامل فعال با محتوای آموزشی، اطلاعات را بهتر به ذهن حک می‌کند.

۶. تقویت مهارت‌های اجتماعی:

- بازی‌ها مهارت‌های اجتماعی را تقویت می‌کنند؛ از جمله تعامل با دیگران، حل تعارض، و احترام به نظرات دیگران.

۷. آموزش مفاهیم پیچیده:

- برخی بازی‌ها به دانش‌آموزان این امکان را می‌دهند که مفاهیم پیچیده را با تعامل مستقیم یاد بگیرند. این روش به دلیل جذابیت بالا، توجه بهتری را فراهم می‌کند.



۸. مدیریت زمان:

- دانش‌آموزان در طی بازی‌ها مواجه با موقعیت‌های زمانی متفاوت می‌شوند که مهارت مدیریت زمان را تقویت می‌کند. این مهارت در زندگی عملی و تحصیلی اهمیت زیادی دارد.

۹. آموزش مسائل اخلاقی:

- برخی بازی‌ها موقعیت‌های اخلاقی را شبیه‌سازی می‌کنند و به دانش‌آموزان کمک می‌کنند تا تصمیمات اخلاقی را در یک محیط محافل بهبود بخشند.

۱۰. تسلط بر مهارت‌ها:

- بازی‌ها به دانش‌آموزان این امکان را می‌دهند تا به صورت مکرر و متناوب، مهارت‌های خود را تمرین و تسلط پیدا کنند.

## عوامل موثر بر یادگیری:

۱۱. انگیزه:

- انگیزه فردی نقش بسیار مهمی در یادگیری دارد. افرادی که به دلایل مختلفی انگیزه قوی دارند، معمولاً موفق‌تر در فرآیند یادگیری عمل می‌کنند.

۱۲. روش‌های آموزشی:

- استفاده از روش‌های آموزشی متنوع و انواع در ارائه محتوا، می‌تواند بهبود یادگیری را تسهیل کند. تطبیق روش‌های آموزشی با نیازها و سبک‌های یادگیری مختلف افراد می‌تواند کارآمدی را افزایش دهد.

۱۳. محتوای آموزشی:

- انتخاب محتوای آموزشی با دقت و ارائه مطالب جذاب و مفید، اثربخشی یادگیری را افزایش می‌دهد.

۱۴. تدریس کارآمد:

- کیفیت تدریس و توانایی معلم یا مربی در انتقال اطلاعات به شیوه‌ای قابل درک و جذاب، تأثیر بسزایی در یادگیری دانش‌آموزان دارد.

۱۵. تعاملات گروهی:

- مشارکت در تعاملات گروهی و کار تیمی، می‌تواند توانایی حل مسائل، ارتباطات اجتماعی، و یادگیری از تجارب دیگران را تقویت کند.

۱۶. فراهم کردن تجربیات عملی:

- فراهم کردن فرصت‌های تجربی و کاربردی برای اعمال نظریه‌ها و مفاهیم یادگرفته، بهبود یادگیری عمیق و تفکر انتقادی را تسهیل می‌کند

۱۷. فراهم کردن بازخورد:



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

-ارائه بازخورد فوری و سازنده به افراد، به آن‌ها کمک می‌کند تا اشکالات خود را تشخیص داده و رفع کنند، که در یادگیری بهبود می‌بخشد.

۸. استفاده از فناوری:

- بهره‌گیری از فناوری‌های نوین در فرآیند یادگیری، امکان دسترسی به منابع آموزشی متنوع و تعامل بیشتر با محتواها را فراهم می‌کند.

۹. محیط یادگیری:

- محیط‌های آموزشی جذاب و انگیزه‌آور می‌توانند تاثیر گذاری زیادی در افزایش تمرکز و انگیزه دانش‌آموزان داشته باشند.

۱۰. توجه به نیازهای شخصی:

- توجه به نیازها و سبک‌های یادگیری مختلف افراد، امکان ارائه محتواهای آموزشی سازگار با هر فرد را فراهم می‌کند. این عوامل به صورت ترکیبی و هماهنگ با یکدیگر، تجربه یادگیری را بهبود می‌بخشند و کمک می‌کنند تا افراد به طور موثرتر اطلاعات را جذب و درک کنند.

## نقش معلم در فرآیند یاددهی:

۱. طراحی تجربیات یاددهی:

- معلم با طراحی تجربیات یاددهی جذاب و مفید، این امکان را برای دانش‌آموزان فراهم می‌کند تا موضوعات را با اشتیاق بیشتری بپذیرند.

۲. ارائه محتواهای توانمندسازی:

- معلم با ارائه محتواهای آموزشی متنوع و توانمندسازی، به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا به نحو موثرتر مفاهیم را درک کرده و به کاربرد آنها در زندگی عملی بپردازند.

۳. ارائه بازخورد سازنده:

- بازخورد معلم به دانش‌آموزان، می‌تواند راهنمایی‌کننده باشد و آن‌ها را به سمت بهبود عملکرد و یادگیری بیشتر هدایت کند.

۴. تشویق به تفکر انتقادی:

- معلم با تشویق دانش‌آموزان به تفکر انتقادی و پرسش‌های خودآگاهانه، اندیشه و تفکر ایجاد را ترویج می‌کند.

۵. استفاده از روش‌های تدریس نوین:

- معلم با استفاده از روش‌های تدریس نوین و متنوع، محیط آموزشی را جذاب و موثر کرده و به نیازهای مختلف دانش‌آموزان پاسخ می‌دهد.

۶. تنظیم محیط یادگیری:



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

- معلم با ایجاد محیط‌های یادگیری مناسب و جذاب، تمرکز و انگیزه دانش‌آموزان را افزایش می‌دهد.
- ۷. ترکیب فناوری در آموزش:
- به کمک فناوری، معلم می‌تواند محتواهای آموزشی را به شکل جذاب‌تری ارائه دهد و از ابزارهای دیجیتال در فرآیند یادگیری بهره‌مند شود.
- ۸. ترغیب به تعامل گروهی:
- تشویق دانش‌آموزان به مشارکت در تعاملات گروهی و تیمی، معلم می‌تواند مهارت‌های ارتباطی و همکاری را تقویت کند.
- ۹. تعیین اهداف آموزشی:
- معلم با تعیین اهداف آموزشی و ارائه چارچوب واضح برای دانش‌آموزان، به سوی یادگیری موثرتر هدایت می‌کند.
- ۱۰. پرورش مهارت‌های فراتر از کتابخوانی:
- معلم با توجه به ترکیبی از مهارت‌های فراتر از کتابخوانی، مثل تفکر انتقادی، حل مسائل، و خلاقیت، دانش‌آموزان را برای زندگی عملی و موفقیت در جوامع آینده آماده می‌کند.
- نقش معلم در فرآیند یادگیری به عنوان راهنما و مربی، اثربخشی یادگیری را به شدت تحت تأثیر قرار می‌دهد.

## نتیجه‌گیری:

در نتیجه، یادگیری به عنوان یک فرآیند پویا و چند بعدی، تحت تأثیر متعددی از عوامل مختلف قرار دارد. نقش فناوری به عنوان یک ابزار تقنی نوین در فرآیند یادگیری، محیط یادگیری را بهبود بخشیده و امکانات بیشتری برای دانش‌آموزان فراهم کرده است. این امکانات شامل دسترسی به منابع آموزشی متنوع، تعامل فعال با محتواها، و ایجاد تجربیات یادگیری جذاب می‌شوند. عواملی چون انگیزه، روش‌های آموزشی، محتواهای آموزشی، و تعاملات گروهی نیز نقش بسزایی در افزایش کیفیت یادگیری ایفا می‌کنند. معلم به عنوان راهنما و موجه نقش مهمی در این فرآیند دارد و با ارائه بازخورد، تدریس کارآمد، و تشویق به تفکر انتقادی، می‌تواند به بهبود یادگیری دانش‌آموزان کمک کند. همچنین، استفاده از رویکردهای نوین مانند یادگیری مبنای بر بازی یا آموزش مجازی، می‌تواند اثربخشی یادگیری را افزایش دهد. این رویکردها با ایجاد تجربیات یادگیری جذاب و تعاملی، به دانش‌آموزان این امکان را می‌دهند تا به صورت فعالانه و خودآگاهانه در فرآیند یادگیری شرکت کنند. بنابراین، ترکیب هوش مصنوعی و فناوری با روش‌های آموزشی نوین و نقش موثر معلم، می‌تواند به سوی ایجاد محیط‌های یادگیری پویا و کارآمد حرکت کند و دانش‌آموزان را برای آینده بهتری آماده سازد.



# ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر



ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

## منابع:

- ۱- شاوآب، اولین، تفکر کودک است، ترجمه قاسم قاضی و نعمت کدیور، تهران ۱۳۶۶
- ۲- قائمی علی، تربیت و بازسازی کودکان، انتشارات امیری ۱۳۶۳
- ۳- مجله پیوند تابستان ۷۵
- ۴- مجله تکنولوژی آموزشی، سال ۷۵-۷۴ شماره ۳ سال یازدهم