



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

زمان چاپ: ۱۴۰۲/۱۱/۲۰

شماره مجوز مجله: ۸۰۴۰۰

تاثیر نظام آموزشی مبتنی بر بازی در درس عربی بر تربیت کودکان و نوجوانان

فاطمه غلامی^۱، الهام سقرلات^۲، حمید ساری زاده^۳، اعظم احمدی^۴، مرضیه کارخانه^۵

۱-دانش آموخته دبیری ادبیات عرب ، دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشمر

۲-دانش آموخته کارشناسی زبان و ادبیات عربی دانشگاه خلیج فارس بوشهر (دانشجوی کارشناسی ارشد دانشگاه خلیج فارس)

۳-دانش آموخته کارشناسی ارشد مترجمی زبان عربی دانشگاه شهید مدنی آذربایجان

۴-دانش آموخته کارشناسی ادبیات عرب دانشگاه اصفهان

۵-دانش آموخته کارشناسی دینی و عربی پردیس شهید باهنر اراک

چکیده

یادگیری مبتنی بر بازی (GBL) به طور گسترده در حوزه های مختلف مورد استفاده قرار می گیرد و همچنان مورد توجه و توجه محققان و پزشکان قرار می گیرد. با این حال، هنوز فقدان شواهد تجربی در مورد اثربخشی آن وجود دارد و ارزیابی GBL را به یک تعهد حیاتی تبدیل می کند. این مقاله یک رویکرد یکپارچه برای برنامه ریزی و اجرای مطالعات ارزیابی GBL پیشنهاد می کند و کاربرد آن را با ارزیابی اثربخشی رویکرد GBL برای بهبود مهارت های خواندن عربی کودکان در یک ارائه می کند. این مطالعه بر این موضوع تمرکز دارد که چگونه نظام آموزشی مبتنی بر بازی در درس عربی بر تربیت کودکان و نوجوانان تأثیر می گذارد.

واژگان کلیدی: عربی، تعلیم و تربیت، بازی، یادگیری مبتنی بر بازی



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

مقدمه

در سال‌های اخیر، بازی‌های آموزشی رایج‌تر شده‌اند، و یادگیری مبتنی بر بازی (GBL)^۱ اکنون یک حوزه تحقیقاتی تثبیت‌شده و رو به رشد است که توجه قابل‌توجهی از سوی محققان و پزشکان را به خود جلب می‌کند (صلاح و همکاران ۲۰۱۶ Citation؛ Ariffin, Backlund and Hendrix Citation ۲۰۱۳). و سلیمان استناد (۲۰۱۴). اگرچه GBL یک ابزار یادگیری جایگزین برای آموزش و پرورش در نظر گرفته می‌شود و به طور گسترده در تنظیمات و حوزه‌های مختلف مورد استفاده قرار می‌گیرد (Prensky Citation ۲۰۰۳)، هنوز نیاز به مطالعات تجربی بیشتری برای اثبات اثربخشی آن وجود دارد (Ariffin and Sulaiman Citation ۲۰۱۶؛ Boyle et al. Citation ۲۰۱۴). بنابراین، ارزیابی اثربخشی بازی‌های آموزشی قبل از استفاده در یک زمینه واقعی ضروری است (Becker Citation ۲۰۱۳).

با افزایش پیچیدگی و هزینه یادگیری طراحی بازی، ارزیابی آنها ضروری است (Becker Citation ۲۰۱۳؛ Wouters, Van der Spek, and Van Oostendorp Citation ۲۰۰۹). اگرچه منابع زیادی برای طراحی برنامه‌های آموزشی در دسترس است، رویکردهایی برای هدایت ارزشیابی وجود ندارد (Becker Citation ۲۰۱۳؛ Kafai, Schleyer and Johnson Citation ۲۰۰۳). Battey Citation ۲۰۰۲ و Franke (Battey Citation ۲۰۰۲) و محمد و جعفر (Citation ۲۰۱۰) سه چالش را در ارزیابی بازی‌های آموزشی شناسایی کردند: معیارهای ارزشیابی، ارزیابان و فرآیند ارزشیابی. معیارهای ارزشیابی از آنجایی مهم هستند که به عناصر اساسی که در بازی آموزشی برای تحقق هدف ارزشیابی نیاز است، می‌پردازند. با توجه به ادبیات ارزیابی GBL (Calderón and Ruiz Citation ۲۰۱۵؛ Tahir and Wang Citation ۲۰۱۷)، بازی‌های آموزشی در مراحل مختلف توسعه ارزیابی می‌شوند و بسته به هدف ارزیابی، ویژگی‌های مختلف با انتخاب معیارهای مختلف ارزیابی می‌شوند. ادبیات ارزیابی GBL همچنین نشان می‌دهد که روش‌ها، تکنیک‌ها و رویه‌های مختلفی برای ارزیابی بازی‌های یادگیری استفاده شده است. با این حال، هنگام ارزیابی تأثیر یادگیری بازی‌ها، علاقه اصلی بیشتر تعیین اثربخشی آموزشی (نتایج یادگیری)، قابلیت استفاده و تجربه کاربری از بازی است. اکثر نویسندگان معیارهای ارزیابی را با توجه به اهداف ارزیابی و تأیید اینکه بازی اهداف مشخص شده خود را برآورده کرده است، اولویت بندی می‌کنند (Calderón and Ruiz Citation ۲۰۱۵). پاتون (Citation ۲۰۰۸) و سایر محققان اشاره کردند که هیچ رویکرد جهانی

^۱ Game-based learning



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

واحدی برای طراحی یک مطالعه ارزیابی وجود ندارد (Diamond, Horn, and Uttal Citation ۲۰۱۶). بنابراین، می توان گفت که هر مطالعه ارزشیابی متمایز و منحصر به فرد است. هنگام تدوین طرح ارزیابی، انتخاب معیارها و معیارهای خاص هدف ارزیابی برای هدایت ارزیابی بازی یادگیری مهم است. Calderón و Ruiz (Citation ۲۰۱۵) یک طبقه بندی از مدل های مفید برای ارزیابی ویژگی های کیفی مختلف ارائه کردند. از این رو، یک رویکرد راهنما برای توسعه یک طرح ارزیابی برای برنامه ریزی و طراحی یک مطالعه ارزشیابی مفید خواهد بود، از بیان هدف/هدف گرفته تا انتخاب ویژگی ها/معیارهای ارزیابی و ایجاد سوالات ارزشیابی برای تعیین معیارها و روش های تحلیل برای هدایت ارزیابی یادگیری ما. بازی (Diamond, Horn, and Uttal Citation ۲۰۱۶).

چندین محقق بر اهمیت GBL در یادگیری زبان برای بهبود عملکرد دانش آموزان و فعال تر کردن یادگیری تأکید کرده اند، که عمدتاً بر روی تمرین کلاس درس تمرکز می کند (Godwin-Jones Citation ۲۰۱۴; Ju and Adam Citation ۲۰۱۸; Sahrir and Yusri Citation ۲۰۱۲). یادگیری زبان برای مهاجران اهمیت بیشتری پیدا می کند، زیرا یادگیری زبان برای ادغام در جامعه جدید بسیار مهم است (لو و نولز Citation ۲۰۲۰). بحران سوریه و ازگان، اتکو، و سیرکچی استناد (۲۰۱۵) بیش از ۲.۲۵ میلیون کودک سوری را از تحصیل در مدارس در سوریه و سایر کشورها محروم کرد. کودکان پناهنده باید با سطوح بالایی از استرس و آسیب های روانی که بر توانایی یادگیری آنها تأثیر می گذارد کنار بیایند و وسایل آموزشی کمی برای این کودکان در دسترس بود. برای ادغام بیشتر در مدارس، آموزش مهارت های پایه سوادآموزی به این کودکان به زبان عربی (استناد Wofford and Tibi ۲۰۱۸) بسیار مهم است، در غیر این صورت ممکن است با یک نسل کامل روبرو شویم که نمی توانند به زبان مادری خود بخوانند یا بنویسند. از آنجایی که تلفن های هوشمند معمولاً در بین مهاجران برای حفظ ارتباط استفاده می شوند (Gordano Peile and Gaved and Ros Hajar Citation ۲۰۱۶; Ros Citation ۲۰۱۰)، این می تواند وسیله ای برای اهداف یادگیری زبان باشد (Gaved and Smidt Citation ۲۰۱۸ و Colucci, Castaño-Muñoz, Peasgood Citation ۲۰۱۷). بردلی و همکاران در تحقیقات خود، (Citation ۲۰۲۰) بر سواد موبایلی مهاجران عرب زبان و استفاده از فناوری تلفن همراه برای حمایت از فرآیند یادگیری زبان و ادغام مهاجران در سوئد متمرکز شده است. محققان (نقل از سحریر و یوسری ۲۰۱۲) کمبود تحقیق در مورد پشتیبانی آموزشی و یادگیری به زبان عربی را برجسته کرده اند. بسیاری با تمرکز بر بازی های یادگیری زبان عربی تلاش کرده اند تا این وضعیت را بهبود بخشند و نتایج مثبتی را در مورد اثربخشی GBL برای کسب مهارت های زبان عربی توسط دانش آموزان نشان داده اند. با این حال، در اینجا



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

نیز، بیشتر تمرکز بر تدریس در کلاس بوده است (Sahrir and Yusri Citation ۲۰۱۲; Eltahir et al. Citation ۲۰۲۱). به گفته بویل و همکاران (Citation ۲۰۱۶)، بررسی یادگیری غیررسمی در بازی‌ها می‌تواند بینش‌های مهمی در مورد مکانیسم‌های بازی ارائه دهد که می‌تواند طراحی بازی یادگیری را بهبود بخشد.

علاوه بر این، تحقیقات آموزشی محدودی بر روی ویژگی‌های کاربر و تأثیر آنها بر نتایج عملکرد و تجربه بازی در محیط‌های GBL متمرکز شده است (Horn, Orvis و Belanich Citation ۲۰۰۹). ویژگی‌های یادگیرنده بر یادگیری آنلاین تأثیر می‌گذارد (Lim and Kim Citation ۲۰۰۳)، و استفاده روزافزون از فناوری‌های یادگیری مستلزم درک درستی از ویژگی‌های یادگیرنده است که بر یادگیری با فناوری تأثیر می‌گذارد (ناکایاما، یاماموتو و سانتیاگو Citation ۲۰۰۷). با این حال، این رابطه در بازی‌های یادگیری کمتر مورد بررسی قرار می‌گیرد، زیرا تمرکز بیشتر بر اثربخشی و قابلیت استفاده یادگیری بوده است (Calderón and Ruiz Citation ۲۰۱۵; Tahir and Wang Citation ۲۰۱۷).

بیان مسئله

امروزه بحث‌های فراوانی پیرامون نیازهای آموزشی نسل جدید و روش‌ها و ابزارهایی که مدارس باید برای برآورده کردن این نیازها فراهم کنند، در جریان است. هر سال، معلمان با اصطلاحات، طرح‌ها و مفاهیم جدیدی مواجه می‌شوند که گویی راه حل قطعی همه مشکلات آموزشی هستند. هیچ راه حل منحصر به فردی وجود ندارد که فرآیند آموزش-یادگیری را به طور کامل ارتقا دهد. بنابراین بهتر است به دنبال تغییر روش‌های تدریس، یافتن راه‌حل‌های متنوع و امتحان کردن آنها و نیز تحلیل نتایج به دست آمده باشیم. یکی از روش‌هایی که می‌توانیم به راحتی در کلاس‌های درس به کار ببریم، یادگیری مبتنی بر بازی (GBL) است. نتایج استفاده از این استراتژی ثابت کرده است که استفاده از بازی‌ها، اثر بخشی بسیار بالایی دارد، زیرا به ایجاد و افزایش انگیزه در دانش‌آموزان کمک می‌کند (مسلماً و بی تردید، حفظ انگیزه دانش‌آموزان، یکی از مهمترین مسائلی است که معلمان در کلاس‌های درس با آن مواجه هستند). حال یادگیری مبتنی بر بازی به چه معناست؟ بر اساس اعلام انجمن EdTechReview، «هدف از طراحی روش یادگیری مبتنی بر بازی، ایجاد تعادل میان موضوع درس و بازی با توانایی بازیکن در به خاطر آوردن مطلب درسی و به کار بردن آن در زندگی واقعی است». این شرکت Acer for Education در زمینه تولید نرم افزارهای آموزشی فعالیت می‌کند و در حال حاضر سخت به دنبال ایجاد و ادغام روش‌های خلاقانه با فناوری است تا از آن در زمینه‌های آموزشی استفاده کند. بر اساس ادعای این



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ISSN

شرکت، « یادگیری مبتنی بر بازی به عنوان روشی مؤثر به دانش آموزان کمک می کند که در جهت رسیدن به یک هدف گام بردارند. دانش آموزان می توانند از طریق آزمایش، تمرین رفتارها و فرآیندهای فکری، درس‌های خود را یاد بگیرند. این کار به آسانی با استفاده از یک محیط شبیه سازی شده به زندگی واقعی منتقل می‌شود».

زبان عربی یکی از زبان‌های پرکاربرد در دنیاست و یادگیری آن در کنار پرورش مهارت‌های ذهنی و شناختی کودکان، می‌تواند در آینده برای آنها فرصت‌های تحصیلی و شغلی خوبی فراهم کند. اغلب معلم‌ها و یا حتی والدین وقتی می‌خواهند عربی را به کودکان یاد بدهند، با چالش‌های زیادی روبرو خواهند شد. به یاد داشته باشید که به‌عنوان والدین یا معلم زبان، در کنار استفاده از بهترین و سریع‌ترین راه‌های یادگیری زبان عربی، لازم است انگیزه خود را حفظ کرده و راه‌های مختلفی را برای رسیدن به موفقیت امتحان کنید.

یکی از روش‌های خوب برای آموزش زبان عربی به کودکان، شرکت در یادگیری مبتنی بر بازی است. این کلاس‌ها با استفاده از روش‌های جذاب و تعاملی، یادگیری را برای دانش آموزان لذت‌بخش و مؤثر می‌کنند.

اهداف کلی آموزش زبان عربی

در اصل شانزدهم قانون اساسی چنین آمده است: از آنجا که زبان قرآن و پایه فرهنگ اسلامی عربی است و ادبیات فارسی کاملاً با آن آمیخته است این زبان در تمام سطوح آموزشی باید تدریس شود اهداف کلی آموزشی زبان عربی را می‌توان بدین شرح بیان نمود:

۱- آشنایی با واژگان پرکاربرد قرآنی

۲- آشنایی با ساختار جمله های عربی

۳- کسب مهارت نسبی در ترجمه ی عبارت ها و جمله های عربی به فارسی

۴- توانا شدن در درک مفهوم کلی یک متن عربی

۵- کسب مهارت نسبی در بهره گیری از منابع دینی و علمی که به زبان عربی نوشته شده اند



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

۶- پی بردن به ارتباط تنگاتنگ زبان عربی و معارف اسلامی با زبان و ادبای فارسی

۷- بهره گیری از زبان عربی برای فهم و درک ادبیات فارسی و بالاخص متون نظم و نثر ادبی اهداف کلی آموزش زبان عربی در دوره ی دبیرستان:

الف : حیطه ی شناختی:

- ۱- از دانش آموزان انتظار می رود از واژگان کثیر الاستعمال قرآنی و فرهنگ اسلامی آشنا شود (سطح دانش)
- ۲- با ساختار های مختلف جملات عربی آشنا شود (سطح دانش)
- ۳- با ممیزات و ویژگی های زبان عربی در مقایسه با زبان فارسی (مانند جملات، اعراب و...) آشنا شود (سطح درک و فهم)
- ۴- با مباحث صرفی اسم، فعل، حرف و مباحث نحوی شامل مرفوعات، منصوبات، مجرورات، اعراب فعل مضارع، اعداد و برخی از توابع آشنا شود (سطح درک و فهم)
- ۵- با روش تجزیه و ترکیب کلمات آشنا شود (سطح درک و فهم)
- ۶- با اصول ترجمه ی روان به فارسی و عربی آشنا شود (سطح درک و فهم)
- ۷- با قرائت متون عربی آشنا شود و صحیح خوانی را یاد گرفته و به کار برد (سطح کاربرد)
- ۸- با متون مختلف عربی در قالب بیان ارزش ها و مسایل اخلاقی آشنا شود
- ۹- با نظام صوتی زبان عربی آشنا شود

ب : حیطه عاطفی:

- ۱- دانش آموزان را نسبت به زبان عربی علاقمند نموده و نگرش مثبتی نسبت به زبان عربی در آن ها ایجاد کند.
- ۲- ذهنیت مثبتی نسبت به پویایی و آسان بودن یادگیری زبان قران ایجاد کند.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

۳- به صورت غیر مستقیم نسبت به ارزش های دینی ایجاد علاقه نماید.

۴- نگرش مثبتی در مورد ضرورت یادگیری این زبان در فراگیران به وجود آورد.

۵- نگرش منفی حاکم بر دانش آموزان مبنی بر عدم ضرورت یادگیری زبان عربی قدیمی بودن و غیر کاربردی بودن آن در عرصه ی زندگی را بزداید.

۶- دانش آموزان را نسبت به تلاش دانشمندان ایرانی برای شکوفایی زبان عربی توجیه کند.

۷- برای یادگیری زبان عربی، با طرح آن به عنوان زبان بین المللی جهان اسلام ایجاد انگیزه کند.

ج : حیطه ی مهارتی

- توانایی ترجمه ی واژگان کثیر الاستعمال قرآنی و دیگر متون دینی را داشته باشد

- بتواند جملات عربی را در ساختار های مختلف (اسمیه فعلیه، تعجیبی، ندایی، استفهامی و...) بسازد.

- توانایی تشخیص وجوه اشتراک و افتراق قواعد زبان عربی و فارسی را در حد کتاب درسی داشته باشد.

- توانایی تحلیل و بررسی مباحث صرفی و نحوی و تشخیص نقش و نوع کلمات را در حد مطالب ارائه شده در کتاب درسی را داشته باشد.

- بتواند جملات زبان عربی را تجزیه و ترکیب کند

- توانایی ترجمه جمله های ساده فارسی را به زبان عربی داشته باشد.

- توانایی قرائت صحیح متون عربی را داشته باشد.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

کار مرتبط

این بخش کار مرتبط را ارائه می دهد که پتانسیل GBL شناسایی شده توسط مطالعات تحقیقاتی مربوطه، اهمیت ارزیابی GBL و چالش ها در ارزیابی بازی های آموزشی را توصیف می کند. علاوه بر این، کمبود تحقیقات تجربی در مورد اثربخشی یادگیری زبان مبتنی بر بازی دیجیتال (DGBLL) به طور کلی و فقدان مطالعات DGBLL در یادگیری زبان عربی را برجسته می کند. علاوه بر این، این بخش همچنین بر نیاز به تحقیق در مورد ویژگی های یادگیرنده برای درک عوامل کاهش دهنده (مانند سن، جنسیت، سبک های یادگیری، دانش قبلی و غیره) تأکید می کند که بر یادگیری با بازی های جدی تأثیر می گذارد.

۱. ارزیابی اثربخشی یادگیری مبتنی بر بازی

یادگیری مبتنی بر بازی (GBL) به بازی هایی برای اهداف آموزشی و یادگیری اشاره دارد (Tang, Hanneghan, and El ۲۰۰۹). بسیاری از محققان پتانسیل یادگیری بازی ها را بررسی کرده اند و نتایج متفاوتی در مورد شواهدی در مورد تأثیر آن به دست آمده است (صلاح و همکاران، Citation ۲۰۱۶). برخی از مطالعات تحقیقاتی اثرات مثبتی یافتند، در حالی که برخی دیگر هیچ اثر قابل توجهی در استفاده از بازی ها برای یادگیری پیدا نکردند (Boyle et al. Citation ۲۰۱۶; Wouters, Van der Spek, and Van Oostendorp Citation ۲۰۰۹). لوپز-فرناندز و همکاران (Citation ۲۰۲۱) بر اساس یافته های تحقیقاتی خود گزارش دادند که دانش آموزانی که از بازی های آموزشی برای یادگیری استفاده می کردند، انگیزه بیشتری داشتند و سرگرمی را تجربه کردند. علاوه بر این، اکثر دانشجویان GBL را بر رویکرد تدریس سنتی ترجیح دادند. به همین ترتیب، الطاهر و همکاران (Citation ۲۰۲۱) همچنین در مطالعه خود دریافتند که دانش آموزانی که از GBL استفاده می کنند، نسبت به دانش آموزانی که با استراتژی سنتی آموزش داده می شوند، دانش بهتری نسبت به مفاهیم و انگیزه بالاتری نشان می دهند. Eyüp و Akçelik (Citation ۲۰۲۱) اثرات بازی های آموزشی را بر دانش واژگان بررسی کردند و دریافتند که دانش آموزان از یادگیری واژگان با بازی لذت می برند و راحت تر یاد می گیرند. اگرچه بسیاری از محققان گزارش کرده اند که بازی ها می توانند انگیزه و علاقه را افزایش دهند، اما هنوز نیاز به مطالعات تجربی بیشتری برای ارزیابی اثربخشی آموزشی بازی های یادگیری وجود دارد، زیرا اکثر مطالعات ادعاهای خود را بر قضاوت ذهنی و برخوردهای شخصی استوار می کنند (Ariffin and Sulaiman Citation ۲۰۱۴). با توجه



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

به بررسی سیستماتیک انجام شده توسط Papadakis, Kalogiannakis و Zourmpakis (Citation ۲۰۲۱)، فناوری‌های دیجیتالی مانند گیمیفیکیشن پتانسیل تأثیرگذاری شدیدی بر فرآیند یادگیری دارند. با این حال، بررسی نشان داد که عمدتاً مطالعات طولی کوچکی که نتایج متفاوتی را نشان می‌دهند، انجام شده‌اند که نیاز به تحقیقات بیشتر برای بررسی اثرات بلندمدت برای روشن شدن تأثیر چنین فناوری بر آموزش را برجسته می‌کند. بویل و همکاران (Citation ۲۰۱۶) افزایش در شواهد تجربی مربوط به نتایج مثبت بازی کردن را گزارش کرد. با این حال، آنها پیشنهاد کردند که مطالعات تجربی دقیق برای تحقیقات آینده برای بررسی سیستماتیک ویژگی‌های بازی در حمایت از یادگیری بسیار مهم است. بهنام نیا و همکاران (Citation ۲۰۲۰) بررسی کرد که آیا برنامه یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال می‌تواند مهارت‌های خلاقیت را در کودکان پیش دبستانی بهبود بخشد. این مطالعه بر مؤلفه‌های خلاقیت و سطوح یادگیری در هنگام استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال (DGBL) برای کودکان زیر شش سال متمرکز شد و دریافت که DGBL می‌تواند به طور بالقوه بر توانایی کودکان خردسال برای توسعه مهارت‌های خلاق، انتقال دانش، تفکر انتقادی، کسب مهارت‌های تجربه دیجیتال و نگرش مثبت برای یادگیری عمیق و بصیرتی. به گفته بلوتی و همکاران. (Citation ۲۰۱۳)، بازی‌های آموزشی باید بتوانند نشان دهند که یادگیری لازم مانند هر ابزار آموزشی دیگری رخ داده است. بنابراین، برای تأیید تأثیر آنها، ارزیابی سیستماتیک آنها بسیار مهم است (Marciano, de Miranda, and de Miranda Citation ۲۰۱۴). علاوه بر این، توسعه پرهزینه و زمان‌بر بازی‌های آموزشی مستلزم ارزیابی مستمر اثربخشی آن‌ها و نیاز به شناسایی معیارهای اصلی است. ویژگی‌های متنوع GBL ارزیابی آن را به یک کار دشوار تبدیل می‌کند (Djelil et al. Citation ۲۰۱۴). محمد و جعفر (Citation ۲۰۱۰) شناسایی کردند که ایجاد معیارها و فرآیند ارزشیابی چالش‌های اصلی در ارزشیابی بازی‌های آموزشی است. اگرچه جنبه‌های مختلف مهم برای GBL توسط تحقیقات قبلی برجسته شده است، یک رویکرد فراگیر برای هدایت ارزیابی و تکرارهای طراحی مورد نیاز است (De Freitas and Liarokapis Citation ۲۰۱۱؛ Van Staalduinen and De Freitas Citation ۲۰۱۱؛ Oprins et al. Citation ۲۰۱۵). بسته به هدف ارزیابی، بازی‌های آموزشی در مراحل مختلف توسعه ارزیابی می‌شوند و معیارهای مختلفی برای ارزیابی ویژگی‌های مختلف انتخاب می‌شوند (Calderón and Ruiz Citation ۲۰۱۵). Tahir and Wang Citation ۲۰۱۷). پاتون (Citation ۲۰۰۸) و سایر محققان اشاره کردند که هیچ رویکرد واحدی برای طراحی یک مطالعه ارزیابی وجود ندارد (Diamond, Horn, and Uttal Citation ۲۰۱۶). با این حال، آل، کاستلار و ون لوی



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

(Citation ۲۰۲۱) امکان‌سنجی بهترین شیوه‌های تعریف‌شده قبلی را برای ارزیابی اثربخشی DGBL ارزیابی کردند و بر مؤلفه‌های طراحی تحقیقاتی تمرکز کردند که بینش‌هایی را در مورد طرح‌های آزمایشی امکان‌پذیر ارائه می‌کنند تا طراحی بیشتر مطالعات اثربخشی DGBL را راهنمایی کنند. دوندی و مورتی (Citation ۲۰۰۷) خاطرنشان کردند که شناسایی معیارها فرآیندی زمان‌بر و پیچیده است و رویکردهای زیادی برای هدایت فرآیند ارزیابی بازی‌ها وجود ندارد (Becker Citation ۲۰۱۱). Ak (Citation ۲۰۱۲) بر نیاز به تعریف جنبه‌های حیاتی بازی‌های آموزشی که آنها را مؤثر می‌سازد، تأکید کرد. این جنبه‌ها می‌توانند به‌عنوان معیار ارزیابی عمل کنند و فرآیند ارزیابی را هدایت کنند. Calderón و Ruiz (Citation ۲۰۱۵) پیشنهاد کردند که داشتن یک طبقه بندی از مدل‌ها می‌تواند برای ارزیابی ویژگی‌های مختلف کیفیت مفید باشد. علاوه بر این، طبق گفته زورمپاکیس و کالوژیاناکیس (نقل از زورمپاکیس، پاپاداکیس، و کالوژیاناکیس ۲۰۲۲)، معلمان نقش کلیدی در درک نیازهای فردی دانش‌آموزان و ارائه مواد آموزشی مناسب به آنها و ارزیابی فرآیند یادگیری کامل دارند. بنابراین، بررسی نحوه طراحی و ادغام محیط‌های گیمی‌شده توسط معلمان در آموزش و تدریس نیز مهم است.

۲. بازی‌های آموزشی در یادگیری زبان عربی

استفاده از بازی‌های یادگیری برای فراگیری زبان جدید نیست و بسیاری از محققان بر بازی‌های دیجیتال برای یادگیری زبان و زبان دوم تمرکز کرده‌اند (McKiddy Citation ۲۰۲۰; Poole and Clarke-Midura Citation ۲۰۱۸; Hung et al. Citation ۲۰۲۰). اکثر مطالعات مقوله‌های زیر را از اکتساب زبان با استفاده از بازی‌ها بررسی کرده‌اند: الفبا، گوش دادن، خواندن، صحبت کردن، نوشتن، واژگان، دستور زبان، تلفظ، و مهارت‌های ترکیبی یا یکپارچه، که عمدتاً بر آموزش رسمی تمرکز دارند (Hung Citation ۲۰۱۸). Kocaman and Cumaoglu et al. Citation ۲۰۱۴ نوئل، شلتون و مک اینیس علی‌رغم افزایش ادبیات نوظهور در مورد GBL دیجیتال و ارزش آموزشی آن، شواهد تجربی در مورد اثربخشی آن در آموزش زبان کمیاب است (Godwin-Jones Citation ۲۰۱۴). چن و یانگ (Citation ۲۰۱۳) اثرات استفاده از یک بازی ماجراجویی را برای یادگیری زبان خارجی دانشجویان بررسی کردند. آنها تفاوت معناداری در نمره واژگان دو گروه پیدا نکردند. با این حال، دانش‌آموزان دریافتند که این بازی در بهبود انگیزه و مهارت‌های زبانی آنها مفید است. جلالی و دوستی (Citation ۲۰۱۲) به بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر افزایش دستور زبان و واژگان دانش‌آموزان ابتدایی پرداختند و تفاوت معناداری بین دو گروه (آزمایشی و کنترل) پیدا نکردند.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

تأثیر مخرب درگیری سوریه بر کودکان پناهنده و آموزش آنها، محققان را بر آن داشت تا بر مداخلات آموزش سوادآموزی برای خدمت به کودکان پناهنده سوریه تمرکز کنند (Wofford and Tibi Citation ۲۰۱۸; Al Janaideh et al. Citation ۲۰۲۰). یک مطالعه مروری که نیازهای پناهندگان را در کنار ویژگی‌های برنامه‌های یادگیری تلفن همراه قرار داد، نشان داد که یادگیری تلفن همراه برای پناهندگان مفید است (Drolia و همکاران Citation ۲۰۲۰). این مطالعه نتیجه گرفت که یادگیری بسیار دسترسی به آموزش را فراهم می‌کند و همچنین کیفیت آموزش ارائه شده به پناهندگان را بهبود می‌بخشد. درولیا و همکاران (Citation ۲۰۲۲) در مطالعه خود تأکید کردند که تحقیقات یادگیری بسیار با تمرکز بر گروه‌های اجتماعی مانند پناهندگان، یادگیرندگان دارای معلولیت یا مشکلات یادگیری بسیار محدود است. مطالعه مروری بر برنامه‌های آموزشی تلفن همراه موجود برای پناهندگان و ویژگی‌های آنها متمرکز بود و مهم‌ترین ویژگی‌ها شامل ویژگی‌های فرهنگی پناهندگان و ویژگی‌های روان‌شناختی و آموزشی در هم تنیده بود. بسیاری از محققان بر ابزارهای یادگیری زبان برای پناهندگان و شناسایی نیازهای یادگیری زبان تمرکز کرده‌اند (Akçelik, Abou-Khalil et al. Citation ۲۰۱۹; and Smidt Citation ۲۰۱۸, Colucci, Castaño-Muñoz). Eyüp (Citation ۲۰۲۱) دریافتند که بازی‌های آموزشی برای آموزش واژگان و بهبود دانش واژگان ترکی دانش‌آموزان پناهنده موثر است. طبق گفته هانگ و همکاران (Citation ۲۰۱۸)، انگلیسی به عنوان زبان دوم بیشتر در ادبیات یادگیری زبان مبتنی بر بازی دیجیتال (DGBLL) مورد هدف قرار می‌گیرد، در حالی که زبان‌های دیگر مانند عربی فاقد آن هستند. اگرچه این تحقیق نیاز به زبان عربی و مهارت‌های سوادآموزی را برای پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پناهنده برجسته کرده است (Baddour Citation ۲۰۲۰)، تعداد کمی از طرح‌های DGBLL بر مهارت‌های سواد عربی تمرکز دارند (Czauderna and Guardiola Citation ۲۰۱۹). Azizt (Citation ۲۰۱۹) و Subiyanto (Citation ۲۰۱۸) اثرات GBL دیجیتال را بر مهارت‌های خواندن عربی دانش‌آموزان دبیرستانی بررسی کردند. آنها افزایش عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان (گروه آزمایشی نمره قابل توجهی بالاتری کسب کردند) در یادگیری عربی مفید یافتند. کنالی و همکاران (Citation ۲۰۱۹) با انجام آزمایشی با دانشجویان دانشگاه، تأثیر استفاده از بازی‌های زبان گوشی‌های هوشمند را بر مهارت‌های گفتاری عربی در زبان‌های غیر بومی بررسی کرد. یافته‌ها تأثیر مثبت معناداری بر مهارت گفتاری دانش‌آموزان نشان داد. سحریر و نام مستعار (Citation ۲۰۱۲) درک مثبتی از یادگیری زبان عربی با استفاده از بازی‌های آنلاین در بین دانشجویان دانشگاه پیدا کردند. علاوه بر این، پوتری و همکاران (Citation ۲۰۲۱) در مطالعه خود گزارش دادند که



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

بازی های آموزشی با افزایش انگیزه یادگیری و تسهیل درک مطالب برای دانشجویان در افزایش واژگان عربی در آموزش عالی موثر است. الطاهر و همکاران (Citation ۲۰۲۱) همچنین تأثیر GBL را بر یک دوره دستور زبان عربی در آموزش عالی بررسی کرد و دریافت که دانش آموزانی که از GBL استفاده می کنند در مقایسه با دانش آموزانی که با استراتژی سنتی آموزش داده می شوند، دانش بهتری نسبت به مفاهیم دستور زبان عربی و انگیزه بالاتری نشان دادند. بر اساس بررسی مرتادو (Citation ۲۰۲۱)، علاقه مندی به ابزارهای دیجیتال در میان مربیان زبان عربی افزایش یافته است. با این حال، در دسترس بودن و استفاده از آن هنوز در کلاس های درس عربی محدود است و نیازمند مدیریت، کسب و استفاده موفق تر است.

علاوه بر این، همانطور که توسط Masrop و همکاران برجسته شده است. (Citation ۲۰۱۹)، کمبود مطالعات DGBLL در یادگیری زبان عربی وجود دارد و تنها چند بازی یادگیری عربی به کودکان اختصاص داده شده است. به گفته بن زین الدین و همکاران. (Citation ۲۰۲۱) برنامه های دیجیتالی یادگیری زبان مبتنی بر بازی برای زبان عربی برای کودکان دبستانی بسیار مورد نیاز است تا مهارت زبان عربی خود را بهبود بخشند. علی رامسی (Citation ۲۰۱۵) بازی های یادگیری عربی برای کودکان را تجزیه و تحلیل کرد و دریافت که این بازی ها عموماً ساده گرا هستند، حول یک ایده بی اهمیت می چرخند، فاقد فرآیند طراحی سیستماتیک هستند و انیمیشن، رنگ ها، گرافیک و صداگذاری باکیفیت ندارند. نتایج مشابهی توسط Masrop و همکاران گزارش شده است. (Citation ۲۰۱۹) از تجزیه و تحلیل آنها از بازی های موجود. علاوه بر این، آنها دریافتند که بازی های یادگیری زبان عربی عمدتاً به محتوای الفبا محدود می شوند و فاقد ویژگی های جذاب در بازی هستند. اکثر مطالعات در DGBLL بر دانشجویان آموزش عالی/دانشگاه متمرکز شده اند، و تنها چند مطالعه تفاوت های فردی فراگیران و چگونگی تأثیر آن بر یادگیری و دانش محتوایی آنها را بررسی کرده اند (Hung et al. Citation ۲۰۱۸). گروه های سنی جوان تر، مجموعه های یادگیری غیررسمی و ویژگی های یادگیرنده، حوزه هایی هستند که کمتر مورد بررسی قرار گرفته اند و نیاز به توجه دارند.

فواید بازی آموزشی

استفاده از بازی سبب افزایش انگیزه و مشارکت دانش آموزان در کلاس های بی روح می شود (کرامتی، ۱۳۸۶) تدریس به این شیوه سبب می شود، یادگیرندگان دائماً نشاط داشته باشند و از این نشاط برای حل مشکلات و کسب علوم استفاده کنند (برقان، ۱۴۳۰ق) استفاده از بازی سبب می شود دانش آموز با علاقه بیشتری به یادگیری درس بپردازد (Diana، ۲۰۱۰) بنابراین، دانش آموز تا پایان



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

درس به صورت کامل در فعالیت های کلاس مشارکت خواهد داشت و نگرش مثبتی نسبت به آن زبان پیدا خواهد کرد که بر یادگیری دانشآموز اثر مثبتی دارد. بهطور کلی، اگر فعالیتی لذتبخش باشد، بهیاد سپردن آن بهتر انجام می شود (Aldabbus, ۲۰۰۸: ۵۸) یکی از موانع پیشرفت دانش آموزان در یادگیری زبان عربی، خجالت کشیدن و ترس از اشتباه کردن است؛ بازیهای کامپیوتری سبب می شود که شخص احساس قدرت کند و بدون هیچ خجالتی، میزان اطلاعات خود را بسنجد و افزایش دهد. در بازی محصلان مجبورند مهارتهای زبانی خود را بهکار ببرند، در حالی که حواسشان به بردن مسابقه معطوف است (Dickinson, ۱۹۸۱) بازی های آموزشی خلاقیت، مهارت های زبانی و سازگاری با جامعه را نیز ارتقا می دهند (Anderson, ۲۰۱۰) و زمینه شکوفایی طبیعی زبان در اشکال و سطوح مختلف را فراهم می سازند امروزه بازی با واژگان و استفاده از جدول کلمات متقاطع، یکی از بازی های پر کاربرد برای یادگیری زبان است.

معایب بازی آموزشی

با وجود اینکه بهنظر میرسد، بازی آموزشی شیوههای مفید برای تدریس مطالب درسی مدارس است؛ اما معایب بسیاری دارد که می تواند امر مهم یادگیری را دچار اختلال کند. یادگیری، امری جدی است، در حالی که بازی برای اوقات فراغت و سرگرمی است و انجام بازی به پرت شدن حواس دانش آموزان از یادگیری منجر می شود. به نظر میرسد مؤثر بودن بازی در یادگیری، بیش از آنکه ازسوی شواهد تأیید شود به، کمک فرضیات اثبات شده است و افراد در عمل، هنگام به کارگیری این روش با سختی هایی مواجه خواهند شد. به کارگیری بازی در تدریس سبب ایجاد و سر صدای زیاد و بی نظمی در کلاس شده و کنترل کلاس را برای معلم دشوار می سازد. این بی نظمی برای کلاسهای مجاور ایجاد مزاحمت می کند. میانگین مدت زمانی که برای انجام هر بازی مورد نیاز است، حدود ۳۰ دقیقه است و بیشتر برای تدریس هر موضوع، باید ۳ یا ۴ بازی انجام شود. به دلیل محدودیت زمان، اگر معلم از بازی استفاده کند، در این صورت زمان کمی برای توضیح درس ازسوی او و کمک به دانش آموزان وجود دارد. در صورتی که معلم بخش کمی از زمان کلاس را به بازی اختصاص دهد؛ چون فرصت کافی برای اجرای کامل این روش وجود ندارد، ممکن است نتیجه مطلوب به دست نیاید. یکی از مشکلات این روش زمانی بروز میکند که تعداد دانش آموزان در یک کلاس زیاد باشد. در این حالت فقط بخش اندکی از آنها فرصت مشارکت پیدا خواهند کرد که این مسئله بازی را به یک روش تدریس ناکارآمد تبدیل می کند. سازماندهی و چیدمان کلاس نیز عامل دیگری است که ممکن است هنگام استفاده از این روش مشکلاتی را برای معلم ایجاد کند.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

مخصوصاً زمانی که آرایش دانش‌آموزان به‌صورت ردیفی (مشابه ایران) باشد. یافته‌های محققان نشان می‌دهد، انتخاب و فراهم کردن یک بازی مناسب برای کلاس درس و اختصاص مدت‌زمان مناسب برای انجام آن، یکی از چالش‌های موجود مخصوصاً برای معلمان کم تجربه است در صورتی که بازی با محتوای درس همخوانی نداشته باشد و درست اجرا نشود، بخش زیادی از زمان کلاس هدر خواهد رفت. همچنین، ممکن است معلم در یک بازی وظیفه‌ای را برای دانش‌آموزان انتخاب کند که سبب افزایش تعامل و بحث بین آنها شود؛ اما این احتمال وجود دارد که دانش‌آموزان از ساده‌ترین راه ممکن برای انجام آن کار استفاده کنند. گاهی اوقات نیز ممکن است استفاده بیش از حد بازی رقابتی در یادگیری تأثیر منفی داشته باشد و سبب افزایش اضطراب و کاهش بازدهی شود.

نتیجه‌گیری

بازی می‌تواند نقش تعیین‌کننده‌ای در یادگیری کودکان و حتی بزرگسالان داشته باشد. نظام‌های پیشرفته آموزش و پرورش جهان همواره در اندیشه افزایش نقش بازی در آموزش هستند. استفاده از روش‌های انگیزشی در جهت یادگیری محتوای درسی، تأثیر زیادی در افزایش علاقه دانش‌آموزان به آموزش مفاهیم جدید دارد. اگر طراحان بازی‌های آنلاین یا معلمان از تکنیک‌های مناسبی برای ساخت بازیهای آموزشی استفاده کنند، مطمئناً بازدهی پروسه آموزش و یادگیری بسیار بیشتر خواهد بود. کودکان تحرک و فعالیت را دوست دارند؛ اما در بسیاری از کلاس‌های درس فعالیت و تحرک کودکان برای معلم کم‌تر قابل تحمل است. کودکانی که در جای خود آرام می‌نشینند و در طول تدریس دست به سینه و ساکت‌اند و فقط به معلم توجه می‌کنند، بیشتر مورد قبول معلم واقع می‌شوند اما تحقیقات نقش مثبت بازیها را در کمک به یادگیری دانش‌آموزان اثبات می‌کنند که بازی نه تنها به محیط کلاس، شادی و نشاط میبخشد بلکه بهترین روش برای درگیر کردن دانش‌آموزان ضعیف با ریتم کلاس است. درست بر خلاف این عقیده عمومی که برای موفقیت در تحصیل باید بر تعداد و ساعات کلاسهای دروس اساسی مثل ریاضی، علوم و زبان افزود، پژوهش‌ها نشان میدهند که بلعکس با اضافه کردن بازی، ورزش و شادی به کلاس‌های درس، آمادگی ذهنی کودکان برای یادگیری مطالب درسی نیز افزایش می‌یابد. در واقع بازی و تفریح، غذای مغز هستند. بازی عمده‌ترین شکل فعالیت کودک و مناسب‌ترین آن برای بروز و رشد استعداد و خلاقیت او به شمار 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



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

از بازی میتواند راهگشای حل بسیاری از مشکلات باشد. بازی با گشودن مسیری نو در یادگیری می تواند 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 می شود. 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 بازی ها و ایجاد موقعیت های 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 غنی سازی ابعاد فکری و شکوفایی استعداد های 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.

پیشنهادهای در رابطه با GBL

به خاطر داشته باشید که اجرای بازی در کلاس درس، راهی مفید برای یادگیری است. بازیها، ابزارهایی هستند که به کمک آنها می توان فرآیند یادگیری را با سرگرمی توأم کرد و بخشی از زمان مفید حضور در مدرسه را به آن اختصاص داد. بازیها نباید صرفاً به عنوان جایزه یا برای گذران وقت انجام شوند.

معلمان که بازیها را در فرآیند آموزشی می گنجانند، این نکته را می دانند و به اهمیت آن پی برده اند، اما ممکن است دانش آموزان از این موضوع اطلاع نداشته باشند. به همین خاطر شرح این موضوع برای دانش آموزان، اهمیت زیادی دارد. برای این کار، باید به آنها یادآوری کرد که دارند بازی می کنند، اما ضمناً در حال کار کردن (و یادگیری) هم هستند. در این جا دو توصیه آورده ایم که به کمک آن می توانید روش یادگیری مبتنی بر بازی را به طور مؤثر انجام دهید و در عین حال تمرکز دانش آموزان را به یادگیری معطوف کنید، نه فقط جنبه سرگرم کنندگی بازی.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

۱- محصول نهایی

دانش آموزان باید در ازای تلاش خود، نتایج ملموس و عینی کسب کنند. اگر آنها دست به ساخت یک بازی بزنند و آن را انجام دهند، بایستی بخشی از آن به ارزیابی یا بازخورد اختصاص یابد. این بازخورد می‌تواند از کلاس دیگر، والدین یا انجمن دریافت شود و بر مبنای ایجاد یک تابلوی امتیاز، تهیه ویدئویی از بازی یا راه اندازی بازی بر روی یک صفحه وب و غیره باشد. این مفهوم برای هر فعالیتی که داخل کلاس انجام می‌شود، معتبر است، اما اعتبار آن بیشتر برای یادگیری مبتنی بر بازی است.

۲- ارزیابی

فراموش نکنید که در طول بازی، یا در انتهای آن، به ترتیب به ارزیابی تکوینی یا پایانی دانش آموزان پردازید. این ارزیابی می‌تواند توسط معلم، یکی از دانش آموزان دیگر یا توسط خود دانش آموز و به صورت خود ارزیابی انجام گیرد. هر اقدامی که قبل، در طول یا بعد از بازی انجام می‌شود را می‌توان به بحث گذاشت، تحلیل و ارزیابی کرد، تا بیشترین بهره را از فعالیت آموزش مبتنی بر بازی به دست آوریم. در این روش، معلمان، با فراهم کردن ابزارهای لازم برای دانش آموزان، به آنها می‌فهمانند که داشتن تفریح و سرگرمی برایشان لازم است، اما در عین حال باید راه درست انجام کارها را نیز بدانند.

منابع

Abdul Jabbar, A. I., and P. Felicia. ۲۰۱۵. "Gameplay Engagement and Learning in Game-Based Learning: A Systematic Review." *Review of Educational Research* ۸۵ (۴): ۷۴۰-۷۷۹.

Abou-Khalil, V., S. Helou, B. Flanagan, N. Pinkwart, and H. Ogata. ۲۰۱۹. "Language Learning Tool for Refugees: Identifying the Language Learning Needs of Syrian Refugees Through Participatory Design." *Languages* ۴ (۳): ۷۱.

Ak, O. ۲۰۱۲. "A Game Scale to Evaluate Educational Computer Games." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* ۴۶: ۲۴۷۷-۲۴۸۱.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر



۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

Akçelik, D., and B. Eyüp. ۲۰۲۱. "The Effect of Intelligence Games on the Vocabulary Knowledge of Refugee Students Learning Turkish as the Second Language." *Education Quarterly Reviews* ۴, Special Issue ۱: Primary and Secondary Education: ۵۲۷-۵۴۱.

Ali Ramsi, F. M. ۲۰۱۵. "A Game-Based Learning Model." Master of Science (MS) Theses, United Arab Emirates University, UAEU.

Al Janaideh, R., A. Gottardo, S. Tibi, J. Paradis, and X. Chen. ۲۰۲۰. "The Role of Word Reading and Oral Language Skills in Reading Comprehension in Syrian Refugee Children." *Applied Psycholinguistics* ۴۱ (۶): ۱۲۸۳-۱۳۰۴.

Alkhasawneh, I. M., M. T. Mrayyan, C. Docherty, S. Alashram, and H. Y. Yousef. ۲۰۰۸. "Problem-based Learning (PBL): Assessing Students' Learning Preferences Using VARK." *Nurse Education Today* ۲۸ (۵): ۵۷۲-۵۷۹.

All, A., E. N. P. Castellar, and J. Van Looy. ۲۰۲۱. "Digital Game-Based Learning Effectiveness Assessment: Reflections on Study Design." *Computers & Education* ۱۶۷: ۱۰۴۱۶۰.

Andersen, E. ۲۰۱۲. "Optimizing Adaptivity in Educational Games." In *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, FDG ۲۰۱۲*, May ۲۹-June ۱, Raleigh, NC, USA, ۲۷۹-۲۸۱.

Andersen, E., E. O'Rourke, Y-E. Liu, R. Snider, J. Lowdermilk, D. Truong, S. Cooper, and Z. Popovic ۲۰۱۲. "The Impact of Tutorials on Games of Varying Complexity." In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ۵۹-۶۸. Austin, Texas.

Ariffin, M. M. ۲۰۱۳. "Gad-em: An Adaptive Game Design Model for Malaysian Higher Education (HE)." *International Journal of Scientific ve Engineering Research* ۴ (۵): ۱۰۰-۱۰۳.

Ariffin, M. M., and S. Sulaiman. ۲۰۱۴. "Evaluating Game-Based Learning (GBL) Effectiveness in Higher Education (HE)." In *International Conference on Advanced Computer Science Applications and Technologies*, ۴۸۵-۴۸۹. Kuching, Malaysia. doi:۱۰.۱۱۰۹/Acsat.۲۰۱۳.۱۰۱.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر



۲۹۸۰-۷۷۸۶ ISSN

Aslaksen, K., M. Haga, H. Sigmundsson, and H. Lorås. ۲۰۲۰. "Evidence for a Common Multi-Modal Learning Style in Young Adults? A Psychometric Investigation of Two Modality-Specific Learning Style Inventories." *Frontiers in Education* ۵: ۴۰.

Aslan, S., and O. Balci. ۲۰۱۵. "GAMED: Digital Educational Game Development Methodology." *Simulation* ۹۱ (۴): ۳۰۷-۳۱۹.

Azizt, A., and S. Subiyanto. ۲۰۱۸. "Digital Game-Based Learning in Arabic Language Learning and Its Effects on Students' Academic Performance." In *International Conference on Indonesian Technical Vocational Education and Association (APTEKINDO ۲۰۱۸)*. Atlantis Press.

Bachen, C. M., P. Hernández-Ramos, C. Raphael, and A. Waldron. ۲۰۱۶. "How Do Presence, Flow, and Character Identification Affect Players' Empathy and Interest in Learning from a Serious Computer Game?" *Computers in Human Behavior* ۶۴: ۷۷-۸۷.

Backlund, P., and M. Hendrix. ۲۰۱۳. "Educational Games-are They Worth the Effort? A Literature Survey of the Effectiveness of Serious Games." In *۲۰۱۳ ۵th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES), ۱۱-۱۳ September ۲۰۱۳, ۱-۸*. Poole, UK: IEEE.

Baddour, J. ۲۰۲۰. "The Development of English and Arabic Language and Literacy Skills of Syrian Refugee Children and Youth in Canada." PhD diss., University of Toronto, Canada.

Baig, M. Z., and M. Kavakli. ۲۰۱۸. "Analyzing Novice and Expert User's Cognitive Load in Using a Multi-Modal Interface System." In *۲۰۱۸ ۲۶th International Conference on Systems Engineering (ICSEng), ۱۸-۲۰ December ۲۰۱۸, ۱-۷*. Sydney, NSW: IEEE.

Bailey, R., K. Wise, and P. Bolls. ۲۰۰۹. "How Avatar Customizability Affects Children's Arousal and Subjective Presence During Junk Food-Sponsored Online Video Games." *CyberPsychology & Behavior* ۱۲ (۳): ۲۷۷-۲۸۳.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر



۲۹۸۰-۷۷۸۶ISSN

Becker, K. ۲۰۱۱. "The Magic Bullet: A Tool for Assessing and Evaluating Learning Potential in Games." *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)* ۱ (۱): ۱۹-۳۱.

Becker, K. ۲۰۱۳. "The Magic Bullet: A Tool for Assessing and Evaluating Learning Potential in Games." In *Developments in Current Game-Based Learning Design and Deployment*, edited by Patrick Felicia, ۲۷۳-۲۸۴. Ireland: Waterford Institute of Technology.

Behnamnia, N., A. Kamsin, M. A. B. Ismail, and A. Hayati. ۲۰۲۰. "The Effective Components of Creativity in Digital Game-Based Learning among Young Children: A Case Study." *Children and Youth Services Review* ۱۱۶: ۱۰۵۲۲۷.

Belay, E. G., D. S. McCrickard, and S. A. Besufekad. ۲۰۱۶. "Mobile User Interaction Development for Low-Literacy Trends and Recurrent Design Problems: A Perspective from Designers in Developing Country." In *International Conference on Cross-Cultural Design* ۱۷-۲۲ July, ۴۰۹-۴۱۷. Toronto, Canada : Springer.

Bellotti, F., B. Kapralos, K. Lee, P. Moreno-Ger, and R. Berta. ۲۰۱۳. "Assessment in and of Serious Games: An Overview." *Advances in Human-Computer Interaction* ۲۰۱۳.