



رابطه بازی با یادگیری و رشد اجتماعی دانش آموزان ابتدایی

سیده فاطمه حسینی ثابت^۱، زهرا زینعلی^۲، زهرا شریف‌دینی^۳، زهرا مقیمیان^۴*

۱،۲،۳،۴- دانشجوی کارشناسی رشته آموزش ابتدایی دانشگاه فرهنگیان

*Zahra7825@yahoo.com

ارسال: بهمن ماه ۹۸ پذیرش: بهمن ماه ۹۸

چکیده

یکی از چالش‌هایی که در آموزش مطرح است این است که باید در آموزش از روش‌هایی استفاده شود که به روز و جذاب باشد و یادگیری عمیق‌تری را ایجاد کند که متأسفانه چنین نیست. عوامل متعددی در یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان نقش دارد که یکی از این عوامل روش تدریس است. با توجه به این که امروزه روش تدریس فعال استفاده از بازی است، بازی با ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان می‌تواند به عملکرد و پیشرفت بیشتر دانش‌آموزان کمک کند.

کلیدواژه: بازی، یادگیری، آموزش ابتدایی، نقش اجتماعی، مهارت‌های اجتماعی.

۱- مقدمه

همه ما می‌دانیم که اکثر افراد در طول زندگی خود، کودکی، نوجوانی و جوانی همه چیز را به خوبی فرا می‌گیرند. آنچه یاد می‌گیرند الزاماً همان چیزهایی نیست که مطلوب است. هم خانواده و هم مدارس و مراکز دیگر آموزشی و تربیتی مایلند که کودکان و نوجوانان و جوانان چیزهایی را یاد بگیرند که مقبول نظر آن‌ها است اما چنین اتفاقی، دست کم در همه جهات رخ نمی‌دهد. طبیعت کودکان با یکدیگر متفاوت است، رشد و نمو آنان همانند نیست، وقایعی که در زندگی خانوادگی و آموزشی و اجتماعی آنان پیش می‌آید بسیار متنوع است و هر یک از آنان یادگیری‌های مخصوص به خود را دارد. این زمینه‌ها و یادگیری‌ها از یک سو شخصیت‌های متمایزی از کودکان می‌سازد و از سوی دیگر وجود انسانی هر فرد در گروه طبیعت او و یادگیری‌های او است. به بیان دیگر، جدا از طبیعت ویژه‌ی هر فرد، یادگیری نیز در آدمی بسیار حائز اهمیت است. یادگیری وسیله‌ای است که ما از طریق آن نه تنها مهارت‌ها و دانش، بلکه همچنین ارزش‌ها، نگرش‌ها و واکنش‌های هیجانی را فرا می‌گیریم. البته باید این را هم متذکر شویم که ما نباید شاگردان را به یادگیری مشغول کنیم زیرا آنان از قبل مشغول یادگیری بوده و هستند. مسئله اساسی این است که چه چیزهایی را و چگونه به شاگردان بیاموزیم که برای زندگی

حال و آینده‌ی آنان مفید باشد و اهداف کوتاه مدت و دراز مدت تدریس و تربیت در حوزه‌های مختلف دانش و مهارت و معانی را تامین نماید. به بیان دیگر، محرک‌های تدریس و تربیت (برنامه، روش، ابزارهای تدریس، تربیت و ...) را چگونه به شاگردان ارائه کنیم که دانش و مهارت و معانی را به دست آورند. برای این منظور باید شاگردان را با محرک‌های گوناگون و مناسب مواجه سازیم به گونه‌ای که توجه آنان جلب شود و امکان رشد فکری، روانی، اجتماعی و فرهنگی آنان تامین شود. یکی از اساسی‌ترین و موثرترین محرک‌های جلب توجه دانش‌آموزان در دوره ابتدایی بازی‌های آموزشی می‌باشد.

بازی آن نوع فعالیتی است که در اوقات فراغت و با میل و اختیار انجام می‌گیرد و موجب لذت و آرامش می‌گردد. محقق آمریکایی نظر خود را این گونه بیان می‌کند: بازی راهی است که ممکن است کودک را از معلوم به مجهول (یادگیری) هدایت کند. نظریه‌ی جرسیلد از چنان استحکام علمی برخوردار است که اکثر روانشناسان در پذیرش آن اتفاق نظر دارند. بازی وسیله‌ای است برای پرورش تن، رشد روان و شخصیت کودک. رشد شخصیت کودکان با دگرگونی‌هایی که در ماهیت بازی آنان و تغییراتی که در روابط اجتماعی شدن رخ می‌دهد، تکامل می‌یابد. پژوهشگران معتقدند که بازی‌ها به عنوان ابزار تدریس به دانش‌آموزان کمک می‌کند که مسائل را حل کنند؛ انجام بازی با آنان شانس سر و کله زدن با مسائل و تدوین راهبردهایی را برای حل مشکلات در محیطی به دور از تهدید فراهم می‌سازد. (کلین و فریتچ، ۱۹۹۱؛ اولسون و پلات، ۱۹۹۲؛ به نقل از بلوم و یاکوم، ۱۹۹۶)

هر کس که کودکان را دیده باشد می‌داند که آنان تحرک و فعالیت را دوست دارند اما در بسیاری از کلاس‌های درس فعالیت و تحرک کودکان برای معلم کمتر قابل تحمل است. کودکانی که آرام در جای خود می‌نشینند و در طول تدریس دست به سینه و ساکت فقط به معلم توجه می‌کنند مورد قبول معلم واقع می‌شوند. تحقیقاتی که در طول چهل سال اخیر انجام شده نشان می‌دهد که عدم تحرک ممکن است به یادگیری هوشمندانه و مطلوب منجر نگردد. (برایان، ۱۹۹۴) بنابراین بازی عضو جدایی ناپذیر محیط آموزشی است و در واقع اطمینان می‌دهد که محیط مدرسه به رشد اجتماعی و احساسی کودکان و همچنین رشد شناختی آن‌ها توجه دارد. کودکان ضمن بازی تجارب زیادی به دست می‌آورند و متوجه بسیاری از مسائل و پدیده‌های طبیعی می‌شوند.^(۱) بازی در وفق گرفتن کودکان با محیط مدرسه و حتی در بهبود آماده‌سازی یادگیری کودکان، یادگیری رفتارها و مهارت‌های حل مشکل به آن‌ها کمک می‌کند. (مقاله ۲۰۱۰)

اغلب موضوع‌های یادگیری پیش از جذب و حفظ، نیاز به مقداری تکرار دارد که بتواند تثبیت شود. اما تکرار محض باعث یادگیری نخواهد شد. پیشرفت در یک مهارت، هنگامی حاصل می‌شود که تکرار نتایج ایجاد لذت یا خشنودی کند و مهارت به دست آمده را تایید کند و کودک می‌تواند با عاریت گرفتن اسباب بازی‌ها، دنیای خویش را بسازد؛ کودک می‌تواند جهان خویش را پر از خویشاوندانی سازد که ساخته و پرداخته خود هستند. با اکتشاف و جمع‌آوری اشیاء اطلاعاتی را کسب می‌کند که نمی‌تواند در کتاب‌های درسی پیدا کند. احساسات، بازخوردها و افکار مترکم شده‌اش آشکار شده پیچ و تاب می‌خورد و در پایان به آرامی در جای خود می‌نشیند.

۲- پیشینه پژوهش

میلی چامپ بر این باور است که بازی به کودک کمک می‌کند که به یک انسان تبدیل شود و برای رسیدن به انسانیت و کسب ویژگی‌های شخصیتی مطلوب، باید تعادلی بین بازی و یادگیری کودک برقرار شود. از نظر ویکفیلد (۱۹۹۷) وقتی کودکان استراتژی حل مسئله را خودشان ابداع می‌کنند دلیلی ندارد که از تفکرشان دست بردارند بلکه در این شرایط، درک قوی تری از مفاهیم پیدا کرده و احساس بهتری کسب می‌کنند. اجرای در کلاس برای دانش‌آموز فضایی را فراهم می‌کند تا بتواند با هم‌کلاسی‌های خود سخن بگوید.

بیتی و آلگوزین (۱۹۸۲) دریافتند که دانش آموزان با اندکی ناتوانی به وسیله‌ی بازی آموزش ریاضی، از ۲۰٪ همکلاسی‌های خود موفق‌تر بوده و در کلاس‌های بالاتر، در مقایسه با همکلاسی‌های غیرناتوان خود، به نحو بهتری قادر به کاهش خطاهای هجی کردن می‌شوند.

نقش استفاده از بازی‌ها در آموزش به قدری مهم است که ارتش آمریکا تحقیقات خود را در استفاده از شبیه‌سازی و بازی‌ها، هم برای افزایش و هم برای توسعه قابلیت‌های مهارت آموزشی از راه بازی، مورد تاکید قرار داده. (کندی، ۲۰۰۲)

دمپسی و دیگران (۱۹۹۶) عقیده دارند که استفاده از بازی‌ها به عنوان ابزار آموزشی، سابقه زیادی دارد. کودکانی که به مدرسه می‌آیند بدون آن که تجربه‌ای از بازی‌های عددی داشته باشند با ارتباط میان ریاضی و موقعیت‌های مستقیم تدریس، مشکل دارند.

ویکفیلد تاثیر بازی را در تعامل اجتماعی، انتقال دانش‌های قبلی و انتخاب ابتکاری کودک و رشد همه جانبه کودکان گزارش کرده است. به زعم وی بهتر است معلمین از بازی‌های آشنا به منظور پشتیبانی از اهداف آموزش ریاضی استفاده کنند. (ویکفیلد، ۱۹۹۷)

پژوهش جارت (۱۹۹۷) بیانگر تاثیر ایفای نقش در حل مسائل درسی است. از نظر او در این شرایط کودکان می‌توانند مسائل را خودشان حل کنند، تجربه نمایند، با هدف مشخص بنویسند و نقش بزرگسالان را ایفا کنند.

۳- سوال پژوهش

آیا بازی در یادگیری و رشد اجتماعی کودکان دوره ابتدایی نقش دارد؟

۴- فرضیه‌های پژوهش

بین بازی‌های آموزشی و یادگیری دانش آموزان در دوره ابتدایی شهرستان آمل رابطه‌ی معنادار وجود دارد. بین بازی‌های آموزشی و رشد اجتماعی دانش آموزان در دوره ابتدایی شهرستان آمل رابطه معنادار وجود دارد.

۵- روش‌ها و ابزار جمع آوری اطلاعات

روش جمع آوری اطلاعات در این پژوهش کتابخانه‌ای می‌باشد. در این پژوهش ابتدا برای گردآوری اطلاعات در زمینه‌های مبانی نظری و تدوین ادبیات پژوهش و تعاریف از روش مطالعه کتابخانه‌ای شامل مطالعه کتاب‌ها، مقاله‌ها و منابع علمی موجود در دانشگاه و مراکز علمی استفاده شده است.

۶- هدف کلی

بررسی رابطه بازی‌های آموزشی با یکدیگر و رشد اجتماعی دانش‌آموزان در دوره ابتدایی شهرستان آمل

۷- روش پژوهش

روش پژوهش مهم‌ترین و اساسی‌ترین نقش را در یک پژوهش علمی دارا می‌باشد، انسان در برخورد با هر مسئله و مشکلی باید روش راه حل خاصی را انتخاب نماید که متناسب با موضوع و مشکل وی باشد. در این تحقیق از روش توصیفی از نوع همبستگی استفاده شده است که میزان رابطه بین دو متغیر را مورد بررسی قرار می‌دهد. همچنین این پژوهش از نظر هدف در رسته تحقیقات کاربردی قرار دارد.

جامعه آماری، دانش آموزانی هستند که در مدارس ابتدایی شهرستان چالوس در سال تحصیلی ۱۳۹۷-۱۳۹۸ در مراکز مشغول به تحصیل می‌باشند. نمونه آماری در این پژوهش براساس جدول کرجسی و مورگان ۱۴۰ نفر برآورد شد که به صورت نمونه‌گیری تصادفی ساده انتخاب گردید.

از بین مدارس ابتدایی به صورت تصادفی ۵ مدرسه انتخاب شده است. سپس تعداد ۱۴۰ پرسش‌نامه بین ۵ مدرسه توزیع شده است. بطوری که ۷۰ پرسش‌نامه در مدرسه دخترانه و ۷۰ پرسش‌نامه به مرکز پسرانه تعلق گرفت. به منظور اجرای پرسشنامه نیز به مدرسه مشخص شده مراجعه شد و پس برقراری ارتباط لازم با معلمان دانش‌آموزان ضمن بیان اهداف پژوهش و اهمیت دقت و رعایت صداقت در پاسخ به پرسش‌نامه‌ها، توضیح مختصری در مورد نحوه پاسخگویی ارائه داده شد. پس از آن با همکاری مسئولین مدارس شرایط مناسب جهت پاسخگویی به پرسشنامه‌ها فراهم گردید.

۸- روش گردآوری اطلاعات

- روش کتابخانه‌ای: در این پژوهش از روش کتابخانه‌ای در بخش مبانی نظری و بررسی دیدگاه صاحب‌نظران و تدوین پیشینه پژوهش پیرامون موضوع پژوهش استفاده شده است.

- روش میدانی: جهت بررسی و آزمون سوال‌های پژوهش با استفاده از پرسش‌نامه محقق ساخته از روش میدانی استفاده شده است.

در این پژوهش از سه پرسش‌نامه محقق ساخته بازی‌های آموزشی، پرسش‌نامه محقق یادگیری و پرسش‌نامه محقق ساخته رشد اجتماعی دانش‌آموزان ابتدایی استفاده شده است. پرسش‌نامه محقق در ۲۰ گویه و پرسش‌نامه محقق ساخته در ۱۵ گویه تدوین شده که در طیف پنج‌گزینه‌ای لیکرت (خیلی کم، کم، متوسط، زیاد و خیلی زیاد) طراحی و تدوین شده است که به ترتیب از ۱ الی ۵ نمره‌گذاری می‌شود.

۹- روایی و پایایی ابزار جمع‌آوری اطلاعات

دو معیاری که بر ارزش اندازه‌ها به کار می‌آید عبارتند از روایی یا اعتبار و پایایی. اعتبار یا روایی با مسئله سر و کار دارد که یک ابزار اندازه‌گیری تا چه حد چیزی را اندازه می‌گیرد که ما فکر می‌کنیم (سرمد و همکاران، ۱۳۹۰). روایی پرسش‌نامه یادگیری و رشد اجتماعی توسط اساتید و متخصصان این حوزه تایید شده است. قابلیت اعتماد یا پایایی یک ابزار عبارت است از درجه ثبات آن در اندازه‌گیری هر آنچه اندازه می‌گیرد، یعنی اینکه ابزار اندازه‌گیری در شرایط یکسان تا چه اندازه نتایج یکسانی بدست می‌دهد (سرمد و همکاران، ۱۳۹۰). پایایی بازی‌های آموزشی با آلفای کرونباخ بالای ۷۶ صدم و پرسش‌نامه یادگیری با آلفای کرونباخ بالای ۸۳ صدم و پرسش‌نامه رشد اجتماعی با آلفای بالای ۸۳ صدم به دست آمده است.

۱۰- توصیف متغیر سلامت یادگیری

جدول ۱- خلاصه شاخص‌های آماری مربوط به نمرات سلامت یادگیری در بین دانش‌آموزان دختر و پسر

کمیته		بیشینه		واریانس	انحراف معیار	مد	میانه	میانگین	تعداد	شاخصها / گروه زوج ها
مشاهده شده	مقادیر واقعی	مشاهده شده	مقادیر واقعی							
۸۲	۲۷	۱۴۰	۱۴۰	۷۹/۴	۸/۰۲	۱۱۶	۱۰۵	۱۰۴/۲۹	۷۰	دختران
۱۰۳	۲۷	۱۴۰	۱۴۰	۶۹/۰۴	۷/۳۰	۱۱۴	۱۰۴	۱۰۴/۱۷	۷۰	پسران

داده‌های جدول ۱ شاخص آماری نمرات یادگیری را در بین دانش‌آموزان دختر و پسر شرکت کننده در پژوهش نشان می‌دهد. میانگین نمرات یادگیری دانش‌آموزان دختر پاسخگو برابر ۱۱۴/۲۹ و میانگین نمرات یادگیری دانش‌آموزان پسر برابر ۱۱۴/۱۷ می‌باشد.

۱۰-۱- آزمون نرمال بودن داده‌ها

جدول ۲- نتایج آزمون‌های نرمال بودن داده‌ها

متغیرها	کولموگروف اسمیرنوو			شاپیرو ویلکز		
	آماره ها	درجه آزادی df	سطح معناداری Sig	آماره ها	درجه آزادی df	سطح معناداری Sig
یادگیری	۰/۰۷۸	۱۳۹	۰/۰۱	۰/۹۶۰	۱۳۹	۰/۰۱
رشد اجتماعی	۰/۱۰۷	۱۳۹	۰/۰۱	۰/۹۳۰	۱۳۹	۰/۰۱

با توجه به نتایج آزمون‌های کولموگروف اسمیرنوو و شاپیرو ویلکز در جدول ۲ مشاهده می‌شود سطح معناداری محاسبه شده برای متغیرهای پژوهش در این جدول که با اس ای جی نمایش داده می‌شود برابر صفر و کمتر از ۰/۰۵ باشد. بنابراین می‌توان داده‌ها را با اطمینان بالایی غیرنرمال فرض کرد و ضروری است برای آزمودن فرضیه‌ها و انجام آمار استنباطی از آزمون‌های ناپارامتریک استفاده نمود.

فرضیه اول: بین بازی‌های آموزشی و یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی رابطه وجود دارد.

برای بررسی این فرضیه ابتدا از نمودار پراکنش و سپس از آزمون همبستگی اسپیرمن استفاده شده است که نتایج حاصل به شرح زیر است:

جدول ۳- نتایج ضریب همبستگی اسپیرمن در تحلیل فرضیه اول

	بازی های آموزشی	یادگیری
ضریب همبستگی یادگیری اسپیرمن	۱/۰۰	۰/۹۱
(sig) سطح معناداری	.	۰/۰۱
تعداد	۱۴۰	۱۴۰
ضریب همبستگی بازی های آموزشی	۰/۹۱	۱/۰۰
(sig) سطح معناداری	۰/۰۱	.
تعداد	۱۴۰	۱۴۰

با توجه به اینکه در جدول اسپیرمن مقدار اس آی جی (سطح معنی داری) در سطح خطای ۰/۰۵ معنی دار می باشد، بنابراین با ۹۵ درصد اطمینان این نتیجه حاصل شد که بین دو متغیر رابطه وجود دارد و در واقع بازی های آموزشی با یادگیری دانش آموزان ابتدایی رابطه معناداری دارد.

فرضیه دوم: بین بازی های آموزشی و رشد اجتماعی دانش آموزان ابتدایی رابطه وجود دارد.

برای بررسی این فرضیه ابتدا از نمودار پراکنش و سپس از آزمون همبستگی اسپیرمن استفاده شده است که نتایج حاصل به شرح ذیل است:

جدول ۴- نتایج ضریب همبستگی اسپیرمن در تحلیل فرضیه دوم

	بازی های آموزشی	رشد اجتماعی
ضریب همبستگی رشد اجتماعی اسپیرمن	۱/۰۰	۰/۸۷
(sig) سطح معناداری	.	۰/۰۲
تعدادی	۱۴۰	۱۴۰
ضریب همبستگی بازی آموزشی	۰/۸۷	۱/۰۰
(sig) سطح معناداری	۰/۰۲	.
تعداد	۱۴۰	۱۴۰

با توجه به این که در جدول اسپیرمن مقدار اس آی جی (سطح معنی داری) در سطح خطای ۰/۰۵ معنی دار می باشد، بنابراین با ۹۵ درصد اطمینان این نتیجه حاصل شد که بین دو متغیر رابطه وجود دارد و در واقع بازی های آموزشی و رشد اجتماعی دانش آموزان ابتدایی رابطه معناداری دارد.

۱۱- بحث و نتیجه گیری

با توجه به تحقیقاتی که تاکنون به انجام رسیده است، بازی می تواند نقش تعیین کننده ای در یادگیری کودکان و حتی بزرگسالان داشته باشد. نظام های پیشرفته ی آموزش و پرورش جهان همواره در اندیشه ی افزایش نقش بازی و فعالیت های پرورشی در آموزش هستند. بازی ستاره، نه تنها در آموزش ریاضی می تواند تاثیرگذار باشد بلکه در قدرت تصمیم گیری و انتخاب کودکان تمرکز و تقویت دقت دیداری و انتقال اعمال محاسباتی از شمارش انگشتی و عملیات قلم کاغذی به عملیات ذهنی، موثر است.

در راستای پژوهش حاضر و سایر پژوهش ها نشان می دهد که استفاده از بازی ها در کلاس درس به منظور تسهیل یادگیری، سال ها میان معلمین متداول بوده است (لج و همکاران). شرایطی که بازی فراهم می کند، همانند تسهیل بیان موضوع (ویکفیلد، ۱۹۹۷) تسهیل شرایط یادگیری (بیتی و الگوزین، ۱۹۸۲) بهبود مهارت های ارتباطی، شانس سر و کله زدن با مسائل و تدوین راهبردها در محیطی پذیرنده و بدون تهدید (بلوم و یاکوم، ۱۹۹۶)، بازی ها را به وسیله ی شناخت ابزار و محیط بدل می سازد (بونک و دنین، ۲۰۰۵) و همین موارد و موارد دیگری که در این راستا به دست آمده است موجب شده که اقدام سازمان ها و نهاد ها برای استفاده از آن به عنوان یک وسیله ی آموزشی روز به روز افزایش یابد. (کیرک و بلوویز، ۲۰۰۴؛ کندی، ۲۰۰۹؛ برانوم، ۲۰۰۵) و متخصصان به دنبال راه هایی باشند که با شادی آفرین تر کردن این بازی ها به دنبال بهبود این اثرگذاری و ماندگار کردن بی تاثیر باشند. تولید بازی در سطح انبوه می تواند، هزینه ای کمتر از ۴۰۰۰ ریال برای نظام آموزش و پرورش ایران در بر داشته باشد و اگر ابزار بازی با کیفیت بالاتری از کاغذ های معمولی تولید شود یک عدد ابزار بازی می تواند حتی به مدت چند سال مورد بهره برداری قرار گیرد و اگر این بازی و بازی هایی از این دست در برنامه درسی آموزش و پرورش قرار گیرد تا اندازه ی قابل توجهی تدریس آسان تر و بهره وری زمان کلاس، بیشتر خواهد شد.

۱۲- منابع

۱. بررسی تاثیر بازی در میزان یادگیری درس ریاضی دوره ی ابتدایی. (جعفر پویامنش و راضیه رضانی، شماره ۱۶۳، تیر ۱۳۹۰)
۲. تاثیر بازی ستاره بر سرعت یادگیری جمع، منها و ضرب در پایه های اول و دوم و سوم دبستان؛ (عبداله علی اسماعیلی و بایرام علی رنجگر)
۳. بررسی تاثیر بازی در میزان یادگیری درس ریاضی دوره ابتدایی؛ غنیه معلمی، تابستان (۹۸)
۴. نقش بازی های دبستانی در بهبود یادگیری دانش آموزان پسر پایه چهارم ابتدایی؛ مریم رجبی ورزنی، دکتر حمید قاسمی و دکتر علی اکبر خسروی
۵. کتاب روان شناسی تربیتی، دکتر حسین لطف آبادی
۶. کتاب یادگیری انسان (نظریه ها و کاربرد)، جین الیس اورمراد
۷. کتاب روان شناسی یادگیری، دکتر پروین کدیور.