



## تأثیر بازی های آموزش در یادگیری تعاملی قواعد درس عربی

مرادی کوپائی نرگس، جمالو یاسینه

۱- دانشجوی ارشد فقه حقوق و مبانی اسلامی، دانشگاه شهید اشرفی اصفهانی [narges7714@yahoo.com](mailto:narges7714@yahoo.com)  
۲- دانشجوی دکترا فلسفه تعلیم و تربیت، دانشگاه اراک [y.jamalluo@gmail.com](mailto:y.jamalluo@gmail.com)

### چکیده

ایجاد موقعیت های یادگیری تعاملی، یکی از روش های مطلوب در حوزه ی آموزش و پرورش محسوب می شود. امروزه از جانب متخصصان امر آموزش این نوع یادگیری که ملازم با مشارکت فراگیران می باشد، بسیار مورد توجه قرار گرفته است. یکی از موقعیت های تعاملی میان مربی و متربی، بازی های آموزشی است. با توجه به این مسئله که تدریس زبان عربی برای اکثریت فراگیران دشوار و خسته کننده تلقی می گردد، شایسته است که از طریق روش نوین بازی وارسازی محتواهای دشوار را برای فراگیران لذت بخش نمود. در همین راستا، این پژوهش با هدف مبدل کردن روش های تعاملی و نوین به جای روش های سنتی در درس عربی براساس نظریات رشد شناختی پیاژه و ویگوتسکی با روش مطالعات کتابخانه ای، بررسی مقالات و استفاده از اینترنت مورد بررسی قرار گرفته است. نتایج بدست آمده از این پژوهش، نشان می دهد که بازی های آموزشی می توانند به عنوان رسانه ای کار آمد مورد استفاده معلمان قرار گیرند و چنین بازی هایی، درضمن ایجاد لحظاتی لذت بخش و فرح انگیز برای فراگیران یادگیری سریع تر و پایدارتر را سبب می شوند.

**کلید واژه ها:** بازی های آموزشی، روش های تعاملی، یادگیری پایدارتر



## مقدمه

در رابطه با چيستی یادگیری تعاریف متعددی بیان شده است. از جمله معروف ترین تعریف ها، تعریفی است که به وسیله کیمیل (۱۹۶۱) ارائه گردیده است " یادگیری تغییر نسبتا پایدار در رفتاری که در نتیجه تمرین تقویت شده، رخ می دهد" (سیف، ۲۲: ۱۳۸۶) رویکردهای ساخت گرایي اجتماعی مربوط به روش های نوین در یادگیری کلاسی می شود. در این رویکردها تاکید بر زمینه های اجتماعی یادگیری است و این که دانش در تعامل آموخته و ساخته می گردد. یکی از مولفه های این ساخت گرایي، یادگیری تعاملی<sup>۱</sup> است. یادگیری تعاملی زمانی رخ می دهد که دانش آموزان در گروه های کوچک در یادگیری به یکدیگر کمک کنند. اندازه این گروه ها متفاوت است، لذا گروه های چهار نفره معمول ترند. (جان دلبیو. سانتراک، ۱۳۹۴: ۳۲۴) از جمله نظریاتی که اشاره مستقیم به مفهوم یادگیری تعاملی دارد، نظریه اجتماعی- فرهنگی ویگوتسکی است. این نظریه به ما می گوید رشد شناختی کودک عموماً به کسانی که در دنیای او زندگی می کنند، وابسته است و هرگونه دانش، نگرش و ارزش های فرد در تعامل با دیگران تحول می یابد. بر مبنای این نظریه، یادگیری در تعامل اجتماعی افراد با یکدیگر شکل می گیرد یعنی کارکردهای ذهنی افراد منشا اجتماعی دارند و بر این اساس یادگیری همیارانه<sup>۲</sup>، مورد توجه قرار می گیرد. (نیرو، ۱۳۹۷: ۱۵) از نکات مهم در یادگیری تعاملی این است که دانش آموز و معلم هردو از آن بهره می برند و برای همه مفید تر و بانشاط تر خواهد بود. به طور کلی می توان مزایایی برای این آموزش برشمرد: الف) مزایای اجتماعی: اگر به طور منظم کار کردن با دیگران را به دانش آموزان آموزش دهیم آن دسته از مهارت های اجتماعی را که به آن ها امکان می دهد با گروه وسیعی از افراد کار یا بازی کنند، کسب می نمایند؛ مهارت هایی مانند گوش سپردن به حرف دیگران، رعایت نوبت، ابراز عقیده کردن و .. تمام این مهارت ها در زندگی آینده موثر است . ب) مزایای تحصیلی: افزایش حس مسئولیت پذیری، افزایش اعتماد به نفس، افزایش رابطه دوستانه بین معلم و دانش آموز (امام جمعه، ۱۳۹۱: ۶).

امروزه با افزایش سرعت پیشرفت علم و فناوری، روش های فراگیری داده ها و اطلاعات نیز تغییر یافته است و مخاطبین امر یادگیری یک طرفه بودن آموزش را نمی پذیرند و بسیاری از معلمان، اساتید و متخصصان حوزه تعلیم و تربیت در تلاشند تا فرایند آموزش را از حالت منفعل، تکرار و حفظ نمودن مطالب خارج کنند. تسلط بر روش های تدریس از آنجا در امر آموزش اهمیت دارد که گروهی از صاحب نظران استفاده از روش های نوین را برای آموزش مهمتر از دانش و اطلاعات علمی معلم ارزیابی می نمایند. به طور کلی، تجربه

<sup>1</sup> Interactive learning

<sup>2</sup> Collaborative learning



نشان داده است معلمانی که به این روش ها مسلط بوده اند از دیگر همکاران که تنها به اطلاعات علمی تکیه داشته اند، موفق تر بوده اند. (یغما، ۹:۱۳۹۲) درس عربی از جمله دروسی است که چالش های بسیاری برای معلمان ایجاد کرده است، یکی از آن چالش های مهم کم علاقهی و یا بی علاقهی دانش آموزان نسبت به این درس است. دانش آموزان این زبان را زبان بیگانه ای تلقی می کنند که مملو از کلمات دشوار و قواعد خشک و بی روح است. (امیرپاشائی، ۱۳۹۱: ۳۵) بنابراین برای زدودن این معضل می بایست تغییراتی را در بخش امر یادگیری و تدریس ایجاد نمود. تغییری که می تواند تاثیرات موثر و کارآمدی داشته باشد، به کارگیری روش تدریس های فعال است که به صورت دانش آموز محور بودن بنا گردیده است و منتهی به پرورش قوه تفکر و خلاقیت در انسان ها می شود. یکی از روش های نوین تدریس که می تواند به عنوان یکی از ابزار های یادگیری تعاملی در کلاس درس کمک شایانی نماید، بازی های آموزشی می باشد. این نوع بازی ها برای کمک به فراگیران در توسعه دانش یا مهارت های جدید و یا تقویت دانش و مهارت های موجود طراحی شده اند. هدف نهایی یک بازی آموزشی، رسیدن به یادگیری است. جهانانیده (۱۳۹۲) "در بیان ماهیت بازی برمبنای دیدگاه فیلسوفان و مربیان تربیتی برای ماهیت بازی دو دسته ویژگی بیان کرد؛ دسته اول ویژگی هایی که در سخت هسته بازی قرار دارند و جزو ویژگی های ماهوی و چیستی آن هستند. این ویژگی ها نقطه ی آغاز و شروع پدیده ی بازی هستند و اگر نباشند بازی تکوین نمی یابد، که شامل: قانونمندی آزاد، فراخالی بودن، جدیت (از منظر بیرونی غیرجدی ولی دارای جدیت درونی)، حرکت و پویایی، هدفمند بودن و فعالیت بودن است. دسته دوم ویژگی ها که جزو سخت هسته نیستند اما مدارهای بیرونی این پدیده را شکل می دهند و قوام بخش آن هستند. این ویژگی ها بازی را تداوم و تکرار می بخشند که شامل: هماهنگی با طبیعت و فطرت، تکرارپذیری، نظم و هماهنگی، هم راستا با کمال انسانی، فرای جبر و اختیار و لذت مندی است" (عبدالملکی، ۱۳۹۵: ۶۳)

چندین فراتحلیل نشان داده اند که یادگیری مبتنی بر بازی نسبت به آموزش های سنتی موثرتر است. پیتر واترز و همکارانش (۲۰۱۳) نتایج حاصل از ۳۸ پژوهش را با یکدیگر مقایسه کردند و دریافتند که بازی های آموزشی، به طور موثرتری نسبت به روش های متداول موجب تقویت یادگیری می شوند. (mrgamification.com)

تاثیرات مثبت این نوع بازی ها در فرآیند یادگیری را می توان به شرح ذیل تبیین کرد :

- پاداش ذاتی دارد زیرا دانش آموزان بازی را دوست دارند و از روی میل و رغبت در آن شرکت می کنند .
- از یکنواختی و کسالت باری محیط های یاددهی/ یادگیری می کاهد.
- دبیران و معلمان با ایجاد ارتباط های اجتماعی از طریق بازی، علاوه بر آموزش مفاهیم شناختی به بعضی از اهداف آموزشی، یادگیری عاطفی و نگرشی نیز دست می یابند.

### پیشینه پژوهش

در ایران پژوهش های متعددی با محوریت بازی صورت گرفته است و نقش مهم و کلیدی معلم را در فعال نمودن روش مشارکتی مشخص نموده است. که به نمونه هایی از آنها پرداخته شده است :



مریم شفیعی سروستانی (۱۳۹۸) از طریق روش شبه آزمایشی در مقاله خود "تأثیر بازی دارت آموزشی بر میزان یادگیری مفاهیم اساسی ریاضی پایه ی اول دوره ی ابتدایی" را مورد بررسی قرار داده و به این نتیجه رسیده است که استفاده از بازی دارت آموزشی بر میزان یادگیری مفاهیم مربوط به جمع و تفریق های اساسی نوع اول تأثیر دارد و این که بازی دارت آموزشی بر یادگیری و توسعه ی مفاهیم اساسی مرحله ی اول ریاضی تأثیر دارد.

رضا بصیریان جهرمی (۱۳۹۴) مقاله ای تحت عنوان "بازی وارسازی خدمات کتابخانه ای: مفهومی نوین در تعامل با کاربران" ارائه داده و یافته های پژوهش وی نشان می دهد که مدیران کتابخانه ها می توانند با درک شرایط موجود و بر اساس اصول بازی وارسازی تمهیداتی بیاندیشند تا بر اساس آن، کتابخانه ها و وب سایت آنها جذابیت های بیشتری را برای جذب مخاطب ایجاد کنند.

رسول عمادی (۱۳۹۵) ضمن بررسی "تأثیر بازی های آموزشی گروهی مبتنی بر محیط یادگیری سازنده گرا بر پرورش مهارت تفکر خلاق با استفاده از روش نیمه تجربی" به نتیجه دست یافته است که آموزش به سبک بازی های آموزشی می تواند با روندی خوشایند و لذت بخش مهارت تفکر خلاق کودکان را افزایش دهد.

عبدالله حسینی (۱۳۹۸) پژوهش خود را تحت عنوان "اثر بخشی آموزش مبتنی بر بازی بر میزان یادگیری و انگیزه دانش آموزان در زبان عربی" ارائه داده و با روش نیمه آزمایشی و پیش از من به این نتیجه دست می یابد که تدریس زبان عربی از طریق بازی بر یادگیری و انگیزه دانش موزان تأثیر معناداری ندارد.

ملیحه مقبلی نیشابور (۱۳۹۹) در پژوهش "چگونگی جذابیت بخشی و فعال سازی کلاس درس عربی" ضمن ارائه بازی های آموزشی، نتیجه ی تأثیر این بازی ها در یادگیری و به عنوان معیاری موثر، نشاط برانگیز برای مدیریت کلاس به سبک نوین را نشان داده است.

آموری (2111)<sup>3</sup> در مطالعه ای با عنوان پرورش معلمان پیش از خدمت؛ مدلی برای سواد رسانه ای انتقادی از طریق بازی رایانه ای به بررسی کاربرد یادگیری مبتنی بر بازی در میان معلمان پیش از خدمت برای ارزیابی توانایی آن ها در ساخت اجتماعی دانش برای تقویت عملکرد تربیتی کلاس درس می پردازد. در این مطالعه از دو مطالعه موردی برای درک شیوه برخورد معلمان با بازی رایانه ای به عنوان ابزار یاددهی - یادگیری استفاده شده است. بازی هایی که توسط گروه های شرکت کننده انجام گرفت عبارت از: بازی رایانه ای با موضوع بیماری های زیستی و بازی که به شفاف سازی بدفهمی هایی مربوط به ژنتیک می پرداخت. مباحثاتی که میان بازیکنان اتفاق می افتاد به عنوان مالک درک افراد مورد بررسی قرار گرفتند. در نهایت، پژوهشگر چنین نتیجه گیری نمود که بازی های رایانه ای نباید خود به عنوان موضوعی هدفمند در محیط های آموزشی بکار روند، بلکه باید در خدمت اهداف آموزشی و به عنوان ابزار دستیابی به این اهداف مورد استفاده قرار گیرند. تا این رویکرد اتفاق نیافتد هیچ رسانه ای در کلاس درس سواد رسانه ای انتقادی را پرورش نخواهد داد.

<sup>3</sup> Amory



ماجا<sup>۴</sup> (2007) در مقاله ای با عنوان بازی هایی برای یادگیری و یادگیری از بازی ها بیان کردند که این پژوهش یک مدل یادگیری مبتنی بر بازی را نشان می دهد، هم انجام بازی های رایانه ای و یادگیری صورت گرفته در کلاس درس. بازی های آموزشی نگرش و اعتقادات دانش آموز نسبت به طراحی بازی به عنوان یک حرفه را برجسته می کند. آنها همچنین پیشنهاد می کنند که می توان از بازی های آموزشی برای انتقال دانش به موفقیت استفاده کرد.

تئودور<sup>۵</sup> (۱۹۹۹) در مطالعه ای با عنوان مشارکت گرا در مقابل یادگیری مشارکتی: مقایسه دو مفهوم که به ما در درک ماهیت یادگیری تعاملی کمک می کند، اظهار کرد یادگیری مشارکتی (CL) یک فلسفه شخصی است، نه فقط یک تکنیک کلاس درس. فرض بنیادی یادگیری مشارکتی مبتنی بر اجماع از طریق همکاری اعضای گروه است، در مقایسه با رقابت که در آن افراد بهترین اعضای دیگر گروه را دارند. یادگیری مشارکتی با مجموعه ای از فرایندها تعریف می شود که به افراد کمک می کند تا برای دستیابی به هدف خاص یا ایجاد یک محصول نهایی که معمولاً محتوا خاص است، با هم تعامل داشته باشند. این برنامه بیشتر از یک سیستم حکومتی مشارکتی است که توسط معلم کنترل می شود. در حالی که مکانیزم های زیادی برای تجزیه و تحلیل گروهی و درون نگری وجود دارد، رویکرد اساسی معلم محور است، در حالی که یادگیری مشارکتی بیشتر دانش آموز محور است. این پژوهش پرسش های معلمان را از دیدگاه یادگیری مشارکتی و مشارکتی ارائه می دهد. سپس با ارائه جدولی که تعدادی از مسائل مربوط به آموزش و پرورش را نشان می دهد، گزینه های یادگیری مشارکتی را مورد بحث قرار می دهد: دانش آموز محور / معلم محور؛ انگیزه ذاتی / بیرونی؛ ساخت دانش / انتقال دانش؛ اعتماد به دانش آموزان.

لوولان<sup>۶</sup> (۲۰۰۵) در مقاله ای استفاده جدیدی از بازی را به دلیل تغییر سبک های یادگیری دانش آموزان ارائه و اظهار می کند که بازی یک وسیله مفید و قدرتمند برای یادگیری است و اگر آموزش چرخشی باشد، زمان، زمان بازی آموزشی است که باید پا به عرصه پژوهش و آزمایش بگذارد.

براساس آنچه گفته شد، پژوهش های تبیین شده به بازی های آموزشی و یادگیری مشارکتی توجه شایانی داشته اند و اما هدف از پژوهش حاضر مرتبط ساختن بازی های آموزشی با یادگیری مشارکتی در زمینه قواعد درس عربی می باشد.

### بازی های آموزشی و انواع آن

بازی یک رفتار فطری عمومی است که در همه ی موجودات زنده مشاهده می شود و یکی از مهمترین عوامل و وسایل رشد و تکامل و یادگیری است.

<sup>4</sup> Maja

<sup>5</sup> Theodore

<sup>6</sup> Lovelan



بازی آموزشی، فعالیتی است که با همکاری یا رقابت تصمیم گیرندگانی انجام می شود که به دنبال دست یابی به اهداف یا موقعیت های چالش برانگیز تحت قوانین ویژه ای به منظور کسب، استفاده یا یادگیری هدف های تحصیلی می باشد. لذا دیگر نمی تواند به طور کامل بازی نامیده شود.

### جدول ۱. (احمدی: ۲۴: ۱۳۹۲)

مشخصات کلی بازی ها	
بازی ها از دیدگاه پیاژه: (دور پناه،	بازی امری فطری و غریزی است.
	مغایر با وظیفه است.
	دارای تخیل است.
	همراه با فعالیت، که ممکن است این فعالیت جسمی، ذهنی یا هر دو باشد.

• انواع  
(۱۲: ۹۲)

بازی های تمرینی: فعالیتی لذت بخش همراه با مهارت های بدنی انجام می گیرد.

بازی های سمبلیک: آن دسته از بازی هایی هستند که هر کودکی خود، آن را درست کرده و به تنهایی بازی می کند.

بازی های با قاعده: بازی هایی اجتماعی که می توانند به رشد اجتماعی کودکان کمک کنند.

شارلوت بوهرلر با توجه به بازی های تقسیم شده ی پیاژه، بازی را به چهار دسته ی زیر تقسیم می نماید:

الف) بازی های به اصطلاح کنشی (ب) بازی های آفرینشی (ج) بازی های تخیلی (د) بازی های اجتماعی

بازی های حرکتی- جنبشی آن دسته از بازی هایی محسوب می شوند که بیشترین تحرک و فعالیت بدنی را نسبت به نوع های دیگر دارا است و دانش آموزان علاوه بر ارتباط مستقیم و حضوری با یکدیگر به صورت گروهی، میتوانند به یادگیری موثرتری دست پیدا کنند.

ششمین کنفرانس ملی  
علوم انسانی و آموزش و پرورش با محوریت توسعه پایدار

6<sup>th</sup> National Conference on  
Humanities and Education With a focus on sustainable development  
www.mpconf.ir

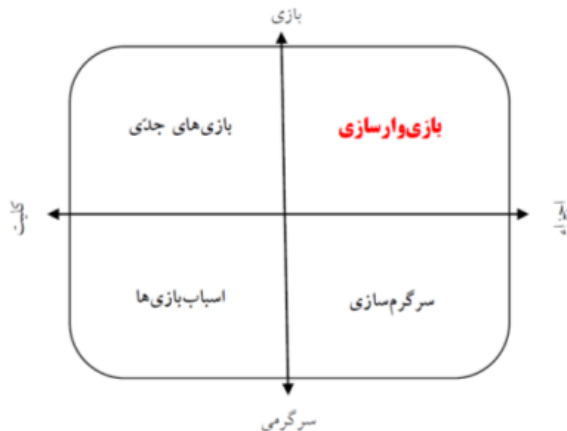


با توجه به تحولات هر جامعه ای، بازی ها نیز تکامل می یابند. تحولات جدید در عرصه های گوناگون از جمله فناوری اطلاعات و ظهور رایانه ها، پدیده ی بازی را به پدیده ی پیچیده تبدیل کرده، که بازی های جدی یا دیجیتال نامیده می شوند. (احمدی، ۱۳۹۲: ۲۴)

در میان بازی های جدی و بازی های دیجیتالی که برای تفریح و سرگرمی هستند تفاوت هایی وجود دارد. درست است که سرگرمی و تفریح یک جنبه موثر برای یادگیری چیزهای جدید محسوب می شوند اما بازی های سرگرمی هم برای اهداف دیگری که مورد نظر بازی های جدی است، به کار می روند برای مثال، بازی شطرنج در حالیکه یک بازی سرگرم کننده است، به طور مشخص آموزش مهارت های راهبردی را نیز به همراه دارد. (ده صوفیانی، ۱۳۹۸: ۱۹۸)

جدول ۲. تفاوت میان بازی های جدی و سرگرمی (سوسی و همکاران، ۲۰۰۷: ۶)

بازی های سرگرمی	بازی های جدی	
مهارت و تجربه غنی داشتن	تمرکز بر حل مسئله	وظیفه در برابر غنی
تفریح داشتن	عناصر مهم یادگیری	تمرکز
فرآیندهای شبیه سازی ساده شده	قابل اجرا و عملی بودن	شبیه سازی ها
ارتباطات اغلب کامل	منعکس کننده ارتباطات طبیعی (ناکامل)	ارتباطات



جدول ۳.

تفاوت میان بازی و سرگرمی

(دتردینگ و همکاران، ۲۰۱۱)

در نمودار فوق، تفاوت عمده‌های میان بازی<sup>۷</sup> و سرگرمی<sup>۸</sup> وجود دارد. دتردینگ و همکاران (۲۰۱۱) بر این باورند که سرگرمی به تعاملات آزادانه، فارغ از قواعد خاص، و مبتنی بر آزادی عمل و اغلب فاقد هدفی خاص اشاره دارد؛ این در حالی است که «بازی» به فعالیتی هدفمند در چارچوب قواعدی خاص اشاره میکنند؛ در حقیقت میتوان گفت مخاطب «سرگرمی» بیشتر سنین پایین و کودکان و مخاطب «بازی» غالباً سنین بالا و بزرگسالان هستند. (بصیریان، ۱۳۹۴: ۷۳)

#### • فرصت‌های یادگیری

در یک تعریف، ایجاد فرصت‌های یادگیری به منزلهٔ خلق یک برنامه درسی است. این فرصت‌ها می‌تواند به شکل زمینه‌ها و فعالیت‌های یادگیری توسط معلم و دانش‌آموز در کلاس درس با ایجاد یک محیط محرک و جذاب؛ خانواده در محیط خانه و نیز ارگان‌های فرهنگی در جامعه و محیط اجتماعی، بوجود آید. به این ترتیب، برنامه‌درسی فرصت‌های یادگیری‌ای است که می‌توان براساس اهداف، محتوا، فعالیت‌های یادگیری، ابزار و مواد آموزشی، زمان و مکان یادگیری، گروه‌بندی، فنون تدریس و ارزشیابی، طراحی و تدوین نمود.

<sup>7</sup> game

<sup>8</sup> play





جدول ۴. مدل سه گانه فرصت های یادگیری (عبدالوهابی، ۱۳۹۹: ۲۲۳)

مدل فرصت های یادگیری
اصیل
اجرا
ارزشیابی

**اصیل:** این فرصت های یادگیری به رویکرد آموزشی گفته می شود که در چهارچوب آن یادگیرندگان به بررسی و کشف پدیده ها، حل مسائل و انجام پروژه ها در موقعیت های واقعی زندگی می پردازند.

**اجرا:** یک برنامه و یا فعالیتی به نام بازی، هر قدر هم خوب طراحی شده باشد؛ اگر به خوبی اجرا نشود، نمیتواند اثربخش باشد. در فرایند اجرا هم عوامل بسیار زیادی دخیلند که از جمله میتوان به معلم، گروه، تعاملات، آزادی عمل، فضا و امکانات اشاره کرد.

**ارزشیابی:** یکی از مهمترین عناصر یادگیری مبتنی بر بازی است که میتواند مؤلفه های مختلف را در برگیرد و نقش مهمی در فرایند یادگیری مبتنی بر بازی ایفا می کند. ارزشیابی صحیح و به کارگیری نتایج برای بهبود فرایند یادگیری، عنصر اساسی در الگوهای یادگیری است که از عوامل تعیین کننده موفقیت در رویدادهای آموزشی می باشد. تعریف موردنظر در این الگو از ارزشیابی عبارت است از: « فرایند مستمر و مشترک قضاوت درباره هر یک از عناصر الگوی پیشنهادی، نقش فراگیر و معلم در هر یک از این عناصر، میزان تحقق هدف های تعیین شده و شناسایی پیامدهای پیش بینی نشده برنامه با هدف توانمندسازی فراگیر و معلم»

- چرا باید از بازی در آموزش استفاده کرد: (صالح پور، ۱۳۹۰: ۱۰)

الف) بازی صورت تجربی یادگیری است، دانش آموزان در بازی از آنچه انجامش می دهند یاد می گیرند.



ب) بازی ارزش انگیزه آفرینی را دربردارد. دانش آموزان به بازی علاقه مندی زیادی نشان می دهند زیرا در جریان فعالیت قرار می گیرند و بازی راهی آسان برای یادگیری است.

ج) بازی فرصت مشارکت در فعالیت یادگیری را برای همه دانش آموزان به میزان مساوی فراهم می کند.

د) بازی رشد فرآیند های یادگیری همچون مشاهده، تجربه آموزی، حل مساله و خلاقیت را در افراد تقویت می کند و در عین حال به ارتقای مهارت های جسمی، گفتاری و اجتماعی کمک می کند.

#### • روش تدریس های نوین و سنتی

امروزه در بیشتر مدارس ما، تدریس به معنای انتقال معلومات از ذهن معلم به ذهن شاگرد می باشد. با این روش کم کم ذهن دانش آموزان انباشته از مطالبی می شود که با نیاز و فکرشان متناسب نیست و این امر باعث می شود آنها آنچه را که آموخته اند طوطی وار تکرار کنند و به تدریج از یادگیری احساس کسالت نمایند. (حسینی نسب، ۱۳۸۷: ۴۵) هر تدریس دارای سه عنصر است: معلم، موضوع درس، شاگرد. تدریس شبیه عمل تربیت است و در این رویکرد نیاز به نوعی برخورد هنرمندانه احساس می شود. و ضرورت دارد که معلم از انواع روش های تدریس آگاهی کافی داشته و مهارت های شغلی را کسب کرده باشد. (حبشی، ۱۳۹۵: ۴)

درس عربی از جمله دروسی است که چالش های بسیاری برای معلمان ایجاد کرده است، یکی از آن چالش های مهم کم علاقتی و یا بی علاقتی دانش آموزان نسبت به این درس است. دانش آموزان این زبان را زبان بیگانه ای تلقی می کنند که مملو از کلمات دشوار و قواعد خشک و بی روح است. (امیرپاشائی، ۱۳۹۱، ص: ۳۵) بنابراین برای زدودن این معضل می بایست تغییراتی را در بخش امر یادگیری و تدریس ایجاد نمود. تغییری که می تواند تاثیرات موثر و کارآمدی داشته باشد، به کارگیری روش تدریس های فعال است که به صورت دانش آموز محور بودن بنا گردیده است و منتهی به پرورش قوه تفکر و خلاقیت در انسان ها می شود. استفاده از بازی در آموزش فایده های زیادی دارد از جمله فایده های آن می توان به افزایش توجه، تمرکز، خلاقیت، قدرت تخیل، یادگیری، انگیزه و عملکرد دانش آموزان اشاره کرد. (واردزورث، ۱۳۷۸، ص: ۱۲) در جدول زیر می توان تفاوت های میان رویکرد سنتی و فعال را مورد بررسی قرار داد:

#### جدول ۵. مقایسه ی روش های تدریس سنتی با روش های فعال (صالح پور، ۱۳۹۰: ۳۴)

# ششمین کنفرانس ملی علوم انسانی و آموزش و پرورش با محوریت توسعه پایدار

6<sup>th</sup> National Conference on  
Humanities and Education With a focus on sustainable development  
www.mpconf.ir



مواد آموزشی متنوع است و در یاددهی یادگیری از منابع اجتماعی بیرون از مدرسه نیز استفاده می شود.  
در کلاس، گروه های (کل، کوچک و فردی شده) تشکیل می شود.  
برنامه های آموزشی در حد وسیع متفاوت اند.  
دانش آموزان در جستجوی اطلاعات فعال اند.  
بر تجربیات کلاسی و موقعیت های آموزشی متنوع تاکید می شود.

کتابهای درسی و دفترچه های تمرین غلبه دارند.  
یادگیری برای کل کلاس در یک گروه انجام می گیرد. جداول دروس مکتوب است و در دوره های زمانی، یک شکل انجام می گیرد.  
با یک برنامه واحد به دانش آموزان آموزش داده می شود.  
دانش آموزان در مقابل معلمان و کتاب های درسی منفعل اند.  
بر یکنواختی تجربیات کلاس و موقعیت های آموزشی تاکید می شود.

با توجه به مطالب گفته شده، نمونه بازی های آموزشی که ما برای استفاده در درس عربی طراحی نموده و در این زمینه بازی های بومی کشور، کمک شایانی نموده است، در این پژوهش ارائه خواهیم داد:

- مراحل که جهت بومی سازی<sup>۹</sup> این بازی ها انجام گرفته است، به شرح ذیل می باشد:

## الف) تسلط به زبان عربی و مباحث مربوط به آن

یک دبیر عربی می بایست در زمینه ی تخصص خود، اطلاعات و مهارت تسلط بر آنها را داشته باشد تا بتواند از هر مشکل احتمالی جلوگیری نمود و بهترین آموزش را به یادگیرندگان منتقل نماید. دانش حرفه ای معلم و خودکارآمدی او در فرایند یاددهی- یادگیری از عوامل موفقیت معلمان در برقراری ارتباط موثر و سازنده است از این رو مهمترین ویژگی های معلم، تسلط بر مهارت های آموزشی و محتوا می باشد. (رضایی، ۱۳۹۴، ص: ۵)

## ب) آشنایی و شناخت بازی ها

جستجو نمودن حرفه ای برای یافتن نمونه هایی بوده که بتوان آن را به شیوه ی اصولی و برای یادگیری اجرا نمود. الگو گرفتن از کانال های معتبر game در یوتیوب، وب سایت های برتر و مرتبط با بازی از جمله (آقای گمیفیکیشن، مونته سوری)، جستجو در پیج های فعال در این زمینه پلتفرم اینستاگرام و همچنین بازی های محلی و بومی که مربوط به دهه های ۶۰-۷۰ بوده است، از بهترین روش های مورد استفاده برای طراحی بوده است.

<sup>9</sup> Localization



### ج) تطبیق و جایگزینی مباحث با بازی ها

در آخرین مرحله، بعد از جستجو جهت یافتن نمونه بازی ها، مباحث عربی را طبق تشخیص تیم به بازی ها تطبیق نمودیم و هر کدام از این بازی ها برای یکی از قواعد مورد استفاده و مناسبتر به نظر می رسید که بعد از بررسی های صورت گرفته براساس قواعد عربی، نامی برای هر کدام از بازی ها گذاشته شد به عنوان مثال نام تعدادی از این بازی ها را بیان می کنیم: طرح ماندالا، تاس، جواب معکوس، کارت بازی، پل پلاستیکی.

### جدول ۶. (معرفی نمونه بازی های طراحی شده)

در این جدول نمونه بازی هایی که توسط دبیر در پایه دهم تدریس شده است، به صورت موردی بیان گردیده است و براساس اینکه بازی ها به دو دسته دیجیتال و رومیزی تقسیم بندی می شوند، سعی بر آن شده تا نوع هر بازی نیز تبیین شود. ستون اول اسم بازی ها، ستون دوم نوع بازی براساس دیجیتال که به معنای آنلاین و رومیزی به معنای حضوری می باشد، ستون سوم قواعدی که براساس مرحله بومی سازی تشخیص داده شده است که می توان طبق این بازی آن را به دانش آموزان آموزش داد.

عنوان بازی	نوع بازی	قواعد
دوز بازی	رومیزی-دیجیتال	جملات اسمیه و فعلیه
هوپ	رومیزی- دیجیتال	اعداد
شمس المزید	رومیزی	باب های مزید
سنگریزه ها	دیجیتال	معلوم و مجهول-بابهای مزید
ببر و بیار (بازی با بادکنک ها)	رومیزی	جملات اسمیه و فعلیه
بازی با ارواح	دیجیتال	اعراب کلمات در جملات
کارتهای تصادفی	دیجیتال	معرّب و مبنی ها

معرفی نمونه ای از بازی های اجرا شده :

### بازی ببر و بیار (بازی بادکنک ها) ← از نوع جنبشی - حرکتی

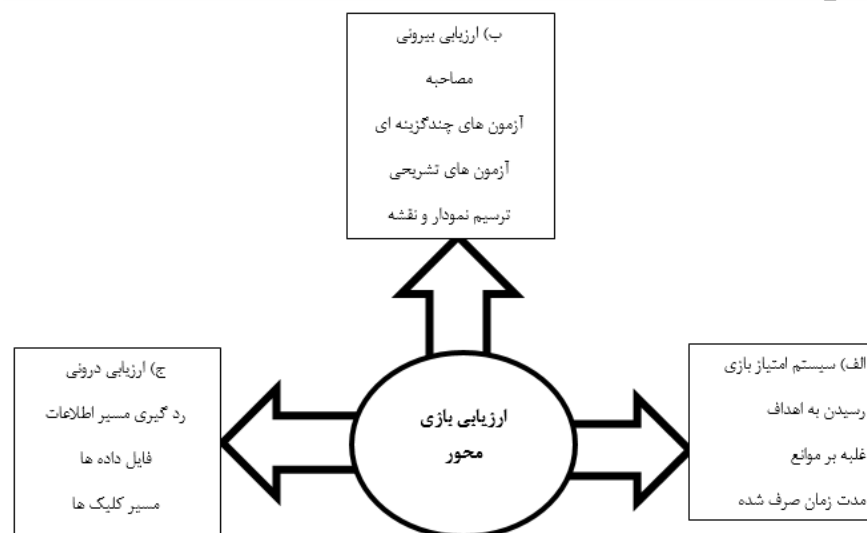
در این بازی برای اجرای قاعده جملات اسمیه و فعلیه در عربی می توانیم دو گروه بادکنک با هر تعدادی که مورد نظر معلم راهنما است، تهیه گردد. در هر گروه از بادکنک ها کلمات متنوع که شامل فعل، اسم، حرف می باشد باید بر روی برگه نوشته شود و به وسیله چسب روی هر بادکنک قرار گیرد. دو صندلی با فاصله کنار هم قرار داده می شود و رو به روی هر صندلی یک گروه سه الی چهار نفره از دانش آموزان به صورت صف می ایستند، سپس شمارش معکوس آغاز می گردد و دانش آموزان در هر گروه باید با یکدیگر به سمت بادکنک ها رفته و کلمات پیشنهادی شان را انتخاب کنند. البته این فعالیت کمی دشوار است زیرا برای پیدا کردن هر کلمه ی مناسب کل گروه پشت سرهم باید حرکت کنند و بادکنک بین کمر نفر اول و شکم نفر دوم قرار می گیرد و تلاش گروه



بر این خواهد بود که بادکنک از بین دوستانش رها نشود که در اینصورت کمی سرعت هر گروه رو به کاهش خواهد رفت . هر گروهی که بتواند با استفاده از بادکنک های مورد نظر بدون رها شدن جمله سازی انجام دهد آن گروه موفق خواهد شد و امتیاز کسب می کند.

### • ارزشیابی با محوریت بازی

جدول ۷. انواع ارزشیابی در یادگیری بازی محور (اسفنجانی، ۱۳۹۵: ۵)



پژوهشگران، این تکنیک های ارزشیابی را در سه گروه کلی (جدول ۷-۱) دسته بندی می کنند که عبارت اند از: الف) سیستم امتیاز بازی که در آن بر مبنای معیارهایی نظیر اهداف محقق شده، تعداد موانع که پشت سر گذاشته شده و مدت زمان صرف شده برای انجام هر تکلیف امتیاز یادگیرنده مشخص می شود. ب) ارزیابی بیرونی که برخلاف مورد پیشین، بخشی از محیط بازی نیست و ممکن است قبل، ضمن یا پس از بازی انجام شود این نوع ارزشیابی به کمک مصاحبه یا سؤالاتی که از یادگیرنده پرسیده می شود، همچنین ترسیم نمودارهای علی- معلولی یا نقشه های مفهومی و آزمون های چند گزینه ای و تشریحی صورت می گیرد. ج) ارزشیابی درونی یا تعبیه شده، که خود بخشی از بعد فنی سیستم بازی است و برای اجرای آن، بازی متوقف نمی شود درحالیکه یادگیرنده مشغول بازی است، فایل داده در سیستم و یا مسیر کلیک های فراگیر، اطلاعات ارزنده ای را در خصوص رفتارهای وی ثبت می کنند. رد گیری مسیر اطلاعات در هر بازی در فواصل زمانی مشخص نیز از دیگر تکنیکهای ارزشیابی درونی است.

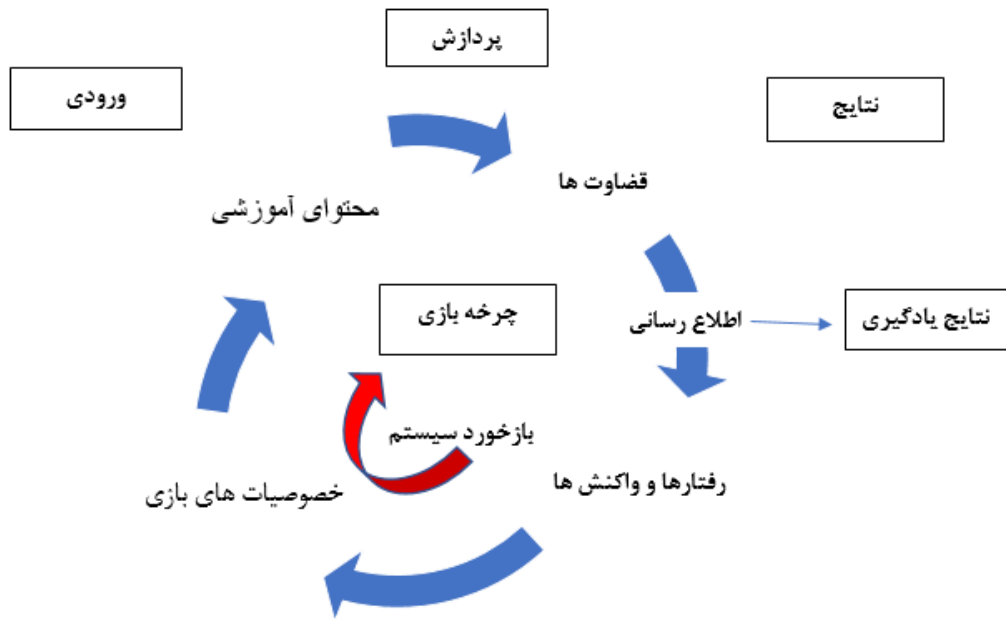
ششمین کنفرانس ملی  
علوم انسانی و آموزش و پرورش با محوریت توسعه پایدار

6<sup>th</sup> National Conference on  
Humanities and Education With a focus on sustainable development  
www.mpconf.ir



• مدلی از یادگیری مبتنی بر بازی

جدول ۸. الگویی از یادگیری مبتنی بر بازی (ماجا، ۲۰۰۳: ۲۱۹)



# ششمین کنفرانس ملی علوم انسانی و آموزش و پرورش با محوریت توسعه پایدار

6<sup>th</sup> National Conference on  
Humanities and Education With a focus on sustainable development  
www.mpconf.ir



به طور کلی بازی ها برای اهداف آموزشی چندین جنبه از فرایند یادگیری را پشتیبانی می کنند:

۱- ترکیب دانش از مناطق مختلف برای انتخاب راه حل یا تصمیم گیری در مورد در یک نقطه خاص. ۲- دانش آموزان می توانند آزمایش کنند که چگونه نتیجه بازی بر اساس تصمیمات و اقدامات آنها تغییر می کند. ۳- فراگیران تشویق می شوند تا با سایر اعضای تیم تعامل بگیرند مراحل بعدی را مورد بحث و مذاکره قرار دهند و در نتیجه، مراحل دیگر را بهبود ببخشند. ۴- مهارتهای اجتماعی نیز بهبود پیدا کرده و رشد خواهد داشت.

**روش پژوهش:** مقاله حاضر با روش توصیفی و با هدف یادگیری تعاملی با استفاده از بازی های آموزشی تدوین یافته است.

## نتیجه گیری

هدف پژوهش، بررسی تاثیر بازی های آموزشی بر افزایش علاقه و یادگیری درس عربی بوده است. این پژوهش نشان می دهد که به کارگیری این نوع بازی ها تاثیرات مثبت و سازنده ای را نسبت به یادگیری، پرورش خلاقیت، تفکر و ارتباطت دانش آموزان ایجاد کرده است. زیرا با مقایسه ی وضعیت کلاس قبل از اجرای بازی و بعد از آن، می توان اطمینان حاصل نمود که بازی ها در این مسئله پیشرو هستند زیرا باعث جذابیت کلاس، خارج نمودن کلاس از حالت کسلی و جلوگیری از منفعل بودن دانش آموزان شده اند. لذا باید توجه داشت که دبیران ملزم هستند هنگام طراحی بازی های آموزشی و اجرای آن ها تمام اصول را در نظر داشته باشند. اصولی که هنگام این عمل باید رعایت کرد، چهار مورد است. الف) عامل اول: باید در انتخاب و طراحی بازی هدف داشته باشید، مثلا هدف من از اجرای این بازی فلان مبحث درسی است. ب) عامل دوم: حتما بازی مورد نظر باید جنبه سرگرمی داشته باشد و منجر به علاقه و لذت در درون دانش آموزان گردد. ج) بازی ها باید براساس امتیاز باشد تا شرکت کنندگان احساس کنند از این فعالیت ارزشی دریافت می کنند. د) بازی ها متناسب با سطح کلاس و دانش دانش آموزان باشد زیرا اگر خیلی پیچیده باشد، باعث ناامیدی و اگر خیلی ساده باشد، باعث دلزدگی و خستگی آن ها می گردد. نتایج بدست آمده، حاکی از آن است که می توان نظریات شناختی ژان پیاژه و ویگوتسکی را به عنوان نظریه های معتبر آموزش و یادگیری در طراحی بازی های آموزشی لحاظ نمود، به نحوی که در راستای تحقق اهداف یادگیری موثر باشند.

ششمین کنفرانس ملی  
علوم انسانی و آموزش و پرورش با محوریت توسعه پایدار

6<sup>th</sup> National Conference on  
Humanities and Education With a focus on sustainable development  
www.mpconf.ir



### پیشنهادات

- براساس پژوهش صورت گرفته، پیشنهاد می شود به موارد ذیل توجه مبذولی صورت گیرد :
- ۱- شایسته است برای آن دسته از پژوهشگرانی که قصد نگارش این موضوع را دارند، بررسی کتاب هایی که در این زمینه نوشته شده بیشتر از تحقیقات دیگر انجام گیرد.
  - ۲- این روش می تواند در درس و رشته های دیگر نیز مورد بررسی و طراحی قرار گیرد.
  - ۳- مولفین کتاب های درسی، بخشی از کتاب ها را می توانند به بازی های آموزشی برای جذاب نمودن مطالب، افزایش مهار تفکر و خلاقیت دانش آموزان اختصاص بدهند.
  - ۴- در دوره های تربیت مدرس، ضمن خدمت ها موضوعی تحت عنوان تدریس با بازی نیز آموزش داده شود .



# ششمین کنفرانس ملی علوم انسانی و آموزش و پرورش با محوریت توسعه پایدار

6<sup>th</sup> National Conference on  
Humanities and Education With a focus on sustainable development  
www.mpconf.ir



## منابع

- [۱] اخواست، آسیه (۱۳۸۸)، "بازی های آموزشی و تاثیر آن بر فرآیند یاددهی- یادگیری دانش آموزان کم توان ذهنی آموزش پذیر" نشریه تعلیم و تربیت استثنایی، شماره ۹۱
- [۲] اسفنجانی، اعظم (۱۳۹۵) "ارزشیابی یادگیری بازی محور: رویکردها و روشها" کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها
- [۳] امیرپاشائی، پانته آ (۱۳۹۱) "علل بی انگیزگی دانش آموزان نسبت به یادگیری درس عربی" ویژه نامه زبان عربی، دوره ۲۵، شماره ۲
- [۴] بصیریان جهرمی، رضا، بیگدلی، زاهد و دیگران (۱۳۹۵) "بازی وارسازی خدمات کتابخانه ای: مفهومی نوین در تعامل با کاربران" نشریه تعامل انسان و اطلاعات، جلد ۳ شماره ۲
- [۵] بی.آر.هرگن هان و میتو اچ.انسون (۱۳۸۶)؛ مقدمه ای بر نظریه های یادگیری، سیف، علی اکبر، چاپ یازدهم، تهران، روان
- [۶] حاتمی، کامران "mrgamification.com" ۱۴۰۰/۵/۴
- [۷] حسینی، عبدالله، اشکوری، عدنان، مجیدی، نفیسه (۱۳۹۹) "اثربخشی آموزش مبتنی بر بازی بر میزان یادگیری و انگیزه دانش آموزان در زبان عربی" نشریه جستارهای زبانی، شماره ۵۶، صفحات ۳۸۸-۳۶۳
- [۸] ده صوفیانی، اعظم (۱۳۹۸) "بازی های جدی و دیجیتال: عرصه ای جدید در ارتباطات" نشریه مطالعات ماهواره و رسانه های جدید، شماره ۱۸ و ۱۹
- [۹] رضایی، فرشته، سلیمان پور عمران، محبوبه، (۱۳۹۴) "نگاهی به توسعه صلاحیت حرفه ای در معلمان" کنفرانس ملی روانشناسی علوم تربیتی و اجتماعی
- [۱۰] سانتراک، دلبلیو (۱۳۹۴)، روانشناسی تربیتی، سعیدی، شاهده، عراقچی، مهشید، چاپ سوم، تهران، رسا
- [۱۱] شفیعی سروستانی، مریم، (۱۳۹۸) "تاثیر بازی دات آموزش بر میزان یادگیری مفاهیم اساسی ریاضی پایه ی اول" انجمن مطالعات برنامه ی درسی ایران دوره ی نهم، شماره ی اول، پیاپی ۱۷
- [۱۲] عبدالوهابی، مرضیه، درانی، کمال و دیگران (۱۳۹۹) "ارائه الگوی یادگیری مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد حل مسئله برای آموزش سازمانی و نقد دوره های آموزشی موجود بر اساس آن" فصلنامه پژوهش های کاربردی روانشناختی، شماره ۱
- [۱۳] عمادی، رسول، عروتی موفق، مهین (۱۳۹۵) "تاثیر بازی های آموزشی گروهی مبتنی بر محیط یادگیری سازنده گرا بر پرورش مهارت تفکر خلاق" نشریه ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، دوره ۶، صفحات ۴۴-۱۹

ششمین کنفرانس ملی  
علوم انسانی و آموزش و پرورش با محوریت توسعه پایدار

6<sup>th</sup> National Conference on  
Humanities and Education With a focus on sustainable development  
www.mpconf.ir



[۱۴] مقبلی نیشابور، ملیحه، (۱۳۹۹) "مدیریت کلاس به سبک بازی و سرگرمی گامی نوین جهت افزایش انگیزه در درس عربی" نشریه پژوهش در آموزش زبان و ادبیات عرب، دوره ۲، شماره ۲

[۱۵] نیرو، محمد (۱۳۹۶) "یادگیری تعاملی: تعامل، پیشران ها و آفت ها" نشریه رشد معلم، دوره ۳۶، شماره ۳۱۲

[۱۶] وادزورث، باری جی (۱۳۷۸)، تحول شناختی و عاطفی از دیدگاه پیائزه، یزدی، امیرامین، چاپ ۱، دانشگاه فردوسی مشهد

[۱۷] یغما، عادل (۱۳۹۲)، کاربرد روشها و الگوهای تدریس با تاکید بر نقش تکنولوژی آموزشی، چاپ هشتم، تهران، سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی

[۱۸] Amory, A. (2012). "Pre- service teacher development: A Model to Develop Critical Medial Literacy through Computer Game- play." *Education as change*, V.15, 111-122.

[۱۹] Deterding, S. (2011). Gamification by design: response to Zichermann. Retrieved 12/10/2014 from <http://gamificationresearch.org/2011/09/gamification-by-design - response-to-zichermann>

[۲۰] Lauwhelan D. Let the games begin. *School Library Journal* ۲۰۰۵:۵۱

Panitz, T. (1999). Collaborative versus Cooperative Learning: A Comparison of the Two Concepts Which Will Help Us Understand the Underlying Nature of Interactive Learning.

[۲۱] Pivec, M., & Kearney, P. (2007). Games for learning and learning from games. *Informatica*, 31(4).

[۲۲] Pivec, M., Dziabenko, O., & Schinnerl, I. (2003, July). Aspects of game-based learning. In *3rd International Conference on Knowledge Management, Graz, Austria* (pp. 216-225).

[۲۳] Susi, Tarja et al (2007), Serious Games – An Overview, Technical Report HS- IKI -TR-07-001, School of Humanities and Informatics, University of Skövde, Sweden

[۲۴] To learn scientifically, effectively, and enjoyably: A review of educational games Jialing Zeng<sup>1</sup> | Sophie Parks<sup>2</sup> | Junjie Shang 16 March 2020