

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در
فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and
Research in Persian culture, language and literature

نقش بازی های خلاقانه در افزایش سطح یادگیری درس فارسی در مقطع ابتدایی

رضاجمالی

دانشجوی کارشناسی آموزش ابتدایی، دانشگاه فرهنگیان، مشهد پردیس شهید بهشتی

rezajamali811107@gmail.com

چکیده

هدف پژوهش حاضر این است که معلمان با استفاده از بازی های خلاقانه در طرح درسشان، دانش آموزان را نسبت به درس فارسی با انگیزه کنند. پژوهش حاضر یک مطالعه کیفی است که به منظور روایی بیرونی و تحقیق کاربردی (شبه اقدام پژوهی) ارائه شده؛ برای جمع آوری اطلاعات از روش مطالعه کتابخانه ای استفاده شده. با طراحی بازی های خلاقانه توانستم راه افزایش یادگیری دانش آموز را در درس فارسی پیدا کنم. نتایج این مطالعه دستاوردهای فراوانی برای معلمان در بر دارد چراکه به نظر می رسد که دانش آموزی که با مشکل در یادگیری رو به رو است، از انگیزه برخوردار نیست.

کلمات کلیدی: انگیزه دادن به دانش آموز، اقدام پژوهی، بازی های خلاقانه، طرح درس

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در
فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی
The 4th National Conference on Innovation and
Research in Persian culture, language and literature

مقدمه و هدف

اهمیت و جایگاه زبان فارسی به عنوان میراثی ارجمند و حافظ وحدت و هویت ملی، بر کسی پوشیده نیست. زبان فارسی پیام آور جلال و فرهنگ ایرانی است، بدان سان که حکیمان دین باور پهنه زبان و ادبیات فارسی با بهره مندی از ظرایف آن، معارف باور شناختی دین اسلام را به بن مایه های فرهنگی ایرانیان پیوند زده اند و آثاری درخشان در گستره تعالیم بشری پدید آورده اند (شلدرد، محمدی، جلی، ۱۳۹۴: پیشگفتار).

ورود به دنیای ذهن و خلاقیت، در حقیقت نگاهی به اوجگاه هنرنمایی خداوند، در موجودی به نام انسان است. خداوند حکیم در خلقت انسان، هنرهای رقم زده است که گاه توسط پزشکان و گاه توسط کاوش گران و هنرمندان، کشف و عرضه و مورد اشاره و تحلیل قرار گرفته است. دنیای ذهن از این مقوله ها است؛ قابل رؤیت نیست؛ ولی قابل توصیف، تحلیل و شناسایی است و دنیای علم و کاروان اندیشه بشری، بعد از ایجاد رشته های متعدد و متنوع به آن دست یافته که یکی از این عوالم و دانش های جدید، دنیای روانشناسی است (خنیف، ۱۳۹۷: ص ۲۰۲).

در فرایند یاددهی/یادگیری به یادگیری فعالیت های هنری حول محور ارتباط انسان با خود، خدا، خلق و خلقت توجه شده است. فرایند یاددهی/یادگیری فعالیت مشارکتی و گروهی را برای متریبان امکان پذیر می سازد. معلم باید آفریننده راهبرد های یاددهی/یادگیری باشد. استفاده از راهبرد های گوناگون یاددهی/یادگیری زمینه های رشد جسمی، عاطفی، عقلی، اخلاقی، معنوی و اجتماعی را در متریبی فراهم می سازد. روش های یاددهی/یادگیری گوناگون با توجه به ویژگی های جسمی، عقلی، عاطفی و اجتماعی فراگیرندگان انتخاب می شود (آیت اللهی، سینایی، ۱۳۹۴: ص ۵).

آموزش و پرورش، سازمانی است که مهارت ها، فنون، اطلاعات و دانش لازم را در اختیار دانش آموزان قرار می دهد تا وظایفی که در قبال جامعه، خانواده و ملت دارند را بشناسند، درک کنند و احترام بگذارند. اهمیت تحصیل در این است که به همه ما کمک می کند دیدگاه خوب و مثبتی به جهان و جامعه داشته باشیم. کشف ایده های جدید و فراهم کردن شرایط لازم جهت پیاده سازی ایده ها با تحصیل و آموزش دانش اولیه، بسیار راحت تر و لذت بخش تر می شود. دانش آموزان با تحصیل در مدارس، برای به دست آوردن دانش بیشتر و درک عمیق تر از موضوعات مختلف در زندگی تلاش می کنند. این دانش فقط به کتاب محدود نمی شود، بلکه تجربیات عملی خارج از کلاس نیز به موفقیت تحصیلی کمک می کنند (پیرجانی، ۱۴۰۱: ص ۱ تا ۶).

بازی ها می توانند فرصت هایی را برای یادگیری کودکان و پرورش استعداد های جسمی و روانی آنان در یک جو تفریحی و سرگرم کننده فراهم نمایند. از معایب بازی ها اینست که خیلی وقت گیر بوده و احتمال دارد با تکرار خسته کننده شوند. آموزگار می تواند در هر مورد تصمیم بگیرد که بازی های موجود را تغییر بدهد (ضیایی، ۱۳۷۳: ص ۸۴). بازی (play) یکی از موثرترین و بهترین راه های آموزش به کودکان است. آموزش از راه بازی چند مزیت دارد، از آنجایی که دانش آموزان بازی را دوست دارند و نیز در موقعیت بازی خود درگیر هستند و بازی موقعیتهای پیچیده زندگی و مفاهیم مشکل آموزشی را به گونه ای ساده نمایان میکند، آنان دچار رخوت نمی شوند و در نتیجه مفاهیم را به راحتی می آموزند (اخواست، ۱۳۸۸). بسیاری از والدین و بعضی از مسؤولین اجتماع، از اهمیت و تاثیر بازی ها و سرگرمی ها در کودکان غافلند و از فراهم کردن امکانات لازم برای آن ها، خودداری می کنند و حتی آن را کاری عبث و بیهوده می پندارند. در صورتیکه اگر در بازی هدفی نهفته

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

باشد از دایرهٔ لهو و لهب بودن خارج شده و به عنوان یک امر مقدس تلقی می شود. علاوه بر این، عده ای نیز از بازی برای راحت کردن خود و در امان ماندن از مزاحمت ها و سروصدای کودکان بهره می گیرند و توجهی به جنبه های بد آموزی آن ندارند. در حالی که اشتغال به فعالیت ها و بازی ها یکی از ویژگی های اخلاقی، روانی و جسمانی این دوران است. باید توجه داشت در صورتی که والدین مراقبت و نظارتی بر کارهای کودکان نداشته باشند، ممکن است توسط افراد ناباب به بد آموزی کشیده شوند. در مدارس و مراکز آموزشی، اگر امکانات و وسایل بازی برای کودک فراهم نباشد به طوری که در ساعات ورزش و زنگ تفریح به اندازهٔ کافی فعالیت و جنب و جوش نداشته باشد، انرژی مفرطی که در وجودش نهفته، تخلیه نشده، و آرامش لازم را جهت تمرکز حواس در کلاس پیدا نخواهد کرد. در واقع، والدین، مسئول فراهم آوردن امکانات و معلمان و مربیان مسئول هدایت و راهنمای تلاش های کودکان می باشند. باید کنترل و هدایت به گونه ای باشد که آنان در طول روز وقت خود را بیهوده تلف نکنند و از همکاری و تشویق به بازی و سرگرمی، یا کار در اوقات مناسب در جهت آرامش و وسعت بخشیدن به جریان یادگیری و کسب تجربه و رسیدن به اهداف عالی تعلیم و تربیت مساعدت جویند (فرهادیان، ۱۳۷۳: ص ۴۳-۴۴). دانش آموز کلاس اول وقتی کلمه ای در خیابان و هر جای دیگر می خواند و یا می نویسد چنان حالت شادی و شغف غیرقابل وصفی به او دست می دهد که هریک از والدین و معلمین بارها شاهد این شادی کودکان بوده اند و این حالت شادی از کسب موفقیت در خواندن کلمه، فقط در کلاس اول است در کلاس های دیگر نیست و یا کمتر است (کارشناس امور تربیتی، ۱۳۷۲: ص ۶). کودکان سالهای نخست ابتدایی از طریق درگیری و کار کردن مستقیم با اشیاء و امور محسوس مفاهیم مختلف را می آموزند و کار کردن با کلمات و سایر نمادها به خوبی اشیاء و امور محسوس در کودکان یادگیری ایجاد نمی کند (سیف، ۱۳۹۰).

نتایج مطالعه اخو است (۱۳۸۸) نشان داد که استفاده از بازیهای آموزشی موجب افزایش انگیزه و فهم دانش آموزان در محیطهای آموزشی شده است. مونگیلو (۲۰۰۶) در مطالعه خود به این نتیجه دست یافت که استفاده از بازیهای آموزشی به عنوان یک راهبرد آموزشی با ارزش بوده و استفاده از آن را برای آموزش مطالب مختلف پیشنهاد کرد. از نظر لچ و ساکشوگ (۲۰۰۴) استفاده از بازیهای آموزشی موجب بهبود مهارتهای اجتماعی و ارتباطی دانش آموزان میشود، همچنین استفاده از بازیهای آموزشی موجب یادگیری خود نظم جویی و خودکارآمدی دانش آموزان میشود. ویک فیلد (۱۹۹۷) معتقد است که استفاده از بازی در امر آموزش موجب بهبود مهارتهای اجتماعی، یادگیری بهتر مطالب درسی، افزایش خلاقیت و نوآوری دانش آموزان میشود. نتایج پژوهش بُرن هاید (۲۰۰۶) بیانگر آن است که بازیهای آموزشی با وجود اینکه در آموزش بسیار مطلوب بوده و دستیابی به اهداف آموزشی را بسیار آسان می نمایند جایگاه مناسبی در میان محققین و متولیان امر آموزش پیدا نکرده اند و استفاده از بازی در امر آموزش مغفول مانده و مقالات بسیار کمی در این زمینه به چاپ رسیده است.

نوآوری و پیشنهاد تحقیق

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

بیان مسئله: سازمان آموزش، علم و فرهنگ ملل متحد (یونسکو) اعلام می کند که به منظور تحقق جوامع دانش بنیاد و یادگیرنده مادام‌العمر فراگیر، هدایت رویکرد کل نگرانه و حقوق محور در آموزش را ادامه خواهد داد. یونسکو گسترش دستیابی به فرصت‌های یادگیری در همه دوران زندگی را از طریق مسیرهای چندگانه (آموزش رسمی، یادگیری غیر رسمی و آزاد) ارتقا خواهد بخشید و تضمین خواهد کرد که نظام‌های آموزشی و یادگیری، فراگیر و حقوق محور باشند و به تنوع فراگیران توجه کنند. هنوز میلیون‌ها کودک، جوان و بزرگسال، از فرصت‌های یادگیری محرومند که اغلب آن‌ها دختران و زنان هستند. لازم است تلاش‌های بیشتری برای تسریع پیشرفت جهت گسترش فرصت‌های یادگیری خصوصاً محروم‌ترین گروه‌ها، برای پرداختن به چالش‌های نابرابری اجتماعی انجام شود. در عین حال، در بسیاری از کشورها، کمبود جدی از معلمان متخصص و واجد شرایطی که باید آموزش با کیفیت را برای تعداد فزاینده فراگیران فراهم سازند، وجود دارد (به نقل از کمیسیون ملی یونسکو-ایران، ۲۰۱۴-۲۰۲۱).

تربیت به اجمال عبارت است از تأثیری بزرگسال، یعنی فردی که از کمال نسبی برخوردار است بر خردسال که معمولاً با کمال فاصله بیشتری دارد می گذارد تا وی را در رسیدن به مدارج عالی تر کمال یاری کند. وقتی امری برای تحقق منظور خاصی محسوب می شود که وقوع آن امر شرط لازم تحقق آن منظور باشد. پس تأیید ضرورت تربیت آدمی به این معناست که تحقق آدمی واقعی و تمام عیار جز در سایه تربیت صحیح آدمیزاده امکان پذیر نیست. آدمی در شمار موجوداتی است که کمالشان در فطرت از وجود، متاخر افتاده است؛ به همین جهت آدمیزاده در دوره رشد خود یعنی در فاصله زمانی بین وجود تا کمالش به کمک دیگران نیازمند است و تربیت یعنی مراقبت از رشدش ضرورت دارد (شکوهی، ۱۴۰۰: ص ۳۷).

بازی عبارت است از هرگونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدف دار که به صورت فردی یا گروهی، انجام و موجب کسب لذت و برآورده شدن نیازهای کودک می شود. کودکان نقاط قوت و ضعف خود از جمله تمایل به فرمان دادن یا فرمان بردن، تهاجم یا تسلیم، اجتماعی بودن یا منزوی بودن و همچنین احساسات دوستانه یا خصمانه، افسردگی یا شادی، امیال و آرزوهای خود را از طریق بازی نشان می دهند. بازی، رشد عاطفی، اجتماعی، جسمانی و ذهنی کودک را به همراه دارد. علاقه کودک به بازی امری فطرتی می باشد و یکی از نیازهای جسمی و روحی او بازی و حرکت است. بازی وسیله طبیعی کودک برای بیان خود است. بازی عاملی برای رشد نیروهای خام و آماده سازی آن‌ها برای استفاده در زندگی است «آلفرد دادلر» روانشناس معروف می گوید هرگز نباید به بازی به عنوان روشی برای وقت کشی نگاه کرد، «گری لندرث» اظهار می کند بازی کردن برای نوجوانان و جوانان مساوی با صحبت کردن برای یک بزرگسال است. بازی و اسباب بازی کلمات کودک هستند. بازی ساده ترین زبان کودک برای بیان خودش است. متخصصان رشد همیشه تکرار می کنند که بازی کار و شغل است. زمان بازی زمان به دست آوردن دانش و تجربه است، در واقع اطلاعاتی که کودکان از طریق بازی به دست می آورند، نه تنها به زندگی حال بلکه به زندگی آینده لن‌ها ارتباط پیدا می کند. در حقیقت بازی فرایندی جهت آماده سازی نوجوانان و نونهالان برای آینده است. بازی، در رشد عاطفی کودک نقش مثبتی ایفا می کند به این صورت که نیاز به برتری جویی و بروز احساسات و عواطف، ترس و تهدیدها و برون گری را در کودک انتقال می دهد. بازی در رشد اجتماعی کودک تأثیر به سزایی دارد و موجب ارتباط کودک با محیط بیرون، شکوفایی استعدادهای نهفته و بروز خلاقیت، همکاری، همیاری و مشارکت کودک می گردد. همچنین بازی موجب همانند سازی با بزرگ ترها شده و کمک می کن که کودک شگست را به طور واقعی تجربه کند. بازی در رشد جسمی کود مؤثر بوده و باعث رشد و هماهنگی دستگاه‌ها اعضای بدن و تقویت حواس کودک و توانمندی فکری و بدنی او می شود. نقش بازی در رشد ذهنی کودک انکارناپذیر است. رفتار هوشمندانه را تقویت می کند و زمینه‌های لازم جهت یادگیری زبان و رشد

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

هوشی و تفکر کودک را فراهم می سازد(اسماعیلی زین آبادی، کوثری، ۱۴۰۰:ص ۶۹۶). بازی آموزشی یک فعالیت برنامه ریزی شده، رقابتی و دارای هدف مشخص میباشد. بازی آموزشی مجموعه ای از نقشها و طرحهاست که در شرایط ویژه ای انجام میشود، همچنین بازی آموزشی محیطی رقابتی را برای کودک در جهت دستیابی به هدف فراهم مینماید(هایز، ۲۰۰۵). بازی آموزشی، آن نوع بازی است که به منظور دستیابی به هدف یادگیری انجام میشود (انگجی و عسگری، ۱۳۸۶). بازی از نظر فروبل بالاترین مرحله رشد و تحول کودک است. او بازی را بیش از تفریح و لذت جویی تلقی میکرد و آن را سازنده و آموزش دهنده می دانست. فروبل با توسل به بازی به عنوان الگوی آموزش و برنامه درسی توانست طرح آموزشی خود را براساس بازی بنیان نهد و با استفاده از روش خاص خود که مبتنی بر بازی بود به کودکان آموزش دهد(مفیدی، ۱۳۸۹). بازی ها به عنوان روش تدریس، به دانش آموزان در حل مسائل آموزشی به بهترین نحو کمک میکنند. استفاده از بازی های آموزشی موجب ارتقاء یادگیری و افزایش انگیزه در دانش آموزان میشود. همچنین مزیت دیگر بازیهای آموزشی، متناسب بودنشان با سبکهای مختلف یادگیری دانش آموزان است(بلوم ویاکوم، ۱۹۹۶). دیدگاه رفتارگرایان درباره بازی این است که از آن میتوان به عنوان تجربه ای برای یادگیری کودک استفاده کرد. یعنی، از بازی به عنوان وسیله ای برای آموزش و یادگیری می توان بهره برد(هیوز، ترجمه گنجی، ۱۳۸۹). دیویی و نظریه پردازان گشتالتی، بازی را به عنوان راهبرد آموزشی رسمی در دو دهه اول قرن بیستم معرفی کردهاند. نتایج تحقیقات نشان میدهند که بازیهای آموزشی نسبت به روشهای آموزش سنتی مفید و مثرتر می باشند (برن هاید، ۲۰۰۶). خلاقیت یکی از مفاهیمی است که بیشتر از درک و کاربردش از آن صحبت شده است. کلمه خلاقیت را در معانی گوناگون و در موارد مختلفی به کار گرفته اند. ما درباره نیاز به پرورش افراد خلاق، معلمین خلاق، دانش آموزان خلاق، کتاب های خلاق، طرح درس ها و برنامه ریزی های خلاق و حتی تدابیر و سیاست های خلاق مطالب بسیار شنیده ایم. امروزه در اهداف آموزشی و غیر آموزشی بسیار و در نوشته ها و گفته های مختلفی از «خلاقیت» سخن به میان می آید و آنچه کمتر مورد نظر بوده، تعریف و درک صحیح این مفهوم است(دبیرخانه سمپوزیسم، ۱۳۷۱:ص ۴۲۰). موقعیت های یادگیری همکاری نیازمند صلاحیت های اجتماعی است ولی در عین حال می تواند توسعه آن ها را نیز تقویت کند. همانطور که در این بخش درباره وظایف یادگیری ذکر شد، فعالیت های باز امکان بحث های سودمند را درباره نحوه پیشبرد تکلیف و نحوه تقسیم عادلانه وظایف فراهم می کند(نوری زاده، ۱۳۹۵:ص ۱۶۶). تسلط بر اهداف برنامه درسی و اهداف آموزشی و کتب درسی، آشنایی با روش های نوین تدریس راهبردهای تدریس، مدیریت کلاسی، طراحی برنامه درس و سازگارسازی آن با جامعه محلی، آشنایی با روانشناسی کودک و نوجوان، آشنایی با اختلالات یادگیری و تعارضات رفتاری و... همچنین محیط خانه، هوش؛ آموخته شده و دانش پیشین، انگیزش دانش آموز و ... بر یادگیری دانش آموز اثرگذار است(بهمنی، رضوی، ۱۳۹۵:ص ۴۳-۴۴).

به طور کلی این پژوهش قصد دارد که سطح یادگیری دانش آموزان را در درس فارسی ارتقاء دهد و کاهش اضطراب در او سوق پیدا کند. همچنین ما نیز قصد داریم در این پژوهش به سؤالات زیر پاسخ دهیم: ۱- اگر دانش آموز از روش بازی، درس فارسی را یاد بگیرد، چه نتیجه ای خواهد داشت؟ ۲- آینده اش از لحاظ علمی و تحصیلی چگونه خواهد بود؟ ۳- مسئول آموزشی چگونه می تواند آن هایی را که واقعا از درس فارسی فراریند را وادار به حضور در مدرسه بکند؟

انواع بازی ها

۱- بازی جسمی: از قدمی ترین نوع بازی ها است و ابزار مخصوص نیازمند است، هم به طور فردی و هم به طور گروهی انجام می شود.

۲- بازی نمایشی: کودک در تقلید از بزرگترها از لباس و وسایل مخصوص آن ها استفاده می کند مانند پسری که کت پدر را بر تن کرده یا دختر بچه ای که کفش پاشنه دار مادر را پوشیده و به زحمت راه می رود.

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

۳- بازی تقلیدی: کودک به تقلید نقش هایی می پردازد که آن ها را باور کرده است به طور معمول بهترین شخصیت ها برای شروع ایفای نقش، والدین، برادران، خواهران و دوستان هستند.

۴- بازی نمادی: کودک نیاز ها و آرزو های خود را با استفاده از وسایل نمادین و از طریق بازی بیان می کند. برای مثال کودک بر تکه چوبی سوار شده و این طرف و آن طرف می رود مانند اینکه سوار بر اسی شده و آن را هدایت می کند.

۵- بازی آموزشی: مهمترین وسیله آموزش کودک استفاده از وسایل مناسب است مانند مکعب های چوبی که کودک با جور کردن و دسته بندی کردن آن ها می تواند مسایل اساسی اما ساده و آسان ریاضی آشنا شود و دنیای اجتماعی او عوض شود.

جدول شماره (۱)

ویژگی های بازی: ۱- از درون برانگیخته می شود. ۲- لذت بخش است. ۳- آزادانه انتخاب می شود. ۴- واقعیت گریز است. ۵- بازیکنان به طور فعال در آن شرکت می کنند.

شواهد: با توجه به شواهد و مدارکی که به دست آمد به این نتیجه رسیدم که برای اینکه مشکل بی انگیزگی دانش آموزان را نسبت به درس فارسی از بین ببرم باید آن را با بازی های بومی و محلی ترکیب کنم و درس را با بازی آموزش دهم، لذا دانش آموزانی که دچار بی انگیزگی و نقص یادگیری در درس فارسی هستند را می توان با کمک اطلاعات ذیل یعنی شواهدی را که از طریق مشاهدات و مطالعات کتابخانه ای، بررسی مستندات و مدارک به دست آوردم، اصلاح کرده و راه و روش تدریس بهتر را برای فهم بهتر آن ها فرا گیرید تا انگیزه دانش آموزان نسبت به درس فارسی بیشتر شود و علاقه مند به مدرسه و تحصیل شود.

مشاهده: با توجه به بررسی ها و مشاهداتی در مطالعات و مقایسه رفتار بعضی دانش آموزان با انگیزه و بی انگیزه می توان به برخی از این نشانه ها پی برد که به شرح زیر می باشند: ۱- این دانش آموزان در برخی از جلسات درس فارسی بیشتر برای خارج شدن از کلاس درس اجازه می گیرند. آن ها پی در پی رفتن به سرویس بهداشتی، آب خوردن، شستن دست هایشان و این قبیل کارها از کلاس خارج می شدند. ۲- در کلاس درس فارسی این دانش آموزان مدام در حال صحبت کردن با هم هستند و خودشان را به نحوه ای سرگرم می کنند و به درس توجهی نمی کنند. ۳- به دفعات دیده می شود که این دانش آموزان سؤالات تکراری از معلم می پرسیدند. سؤالاتی که نشان می دهد تنها علت تکرار آن ها عدم توجه دانش آموز است. ۴- در کلاس های درس این دانش آموزان مدام از معلم کلاس، ساعت را می پرسند و منتظر هستند تا زنگ تفریح شود و از کلاس خارج شوند. این کار آن ها هم نشان دهنده این است که از درس خوششان نمی آید و می خواهند هر چه سریع تر تمام شود.

بررسی مستندات و مدارک: با بررسی آزمون های مربوط به درس فارسی دانش آموز، متوجه عملکرد ضعیف آن ها خواهید شد. همچنین در آزمون جامعی که معلم از آن ها بگیرد، احتمالاً عملکرد قابل قبولی نخواهند داشت.

خاطره توپ بازی به نقل از یکی از همکاران (خدابخش صبحی- شهید آدمی حاجی آباد- سابقه خدمت ۱۱ سال): در سال ۷۲ در روستای «سیاه سنگ» زاده، مدیر آموزگار بودم. ابتدای سال تحصیلی بود. هنگام بررسی اسامی دانش آموزان متوجه شدم یکی از شاگردان ثبت نام شده که کتاب هم برای او خریداری شده بود. در کلاس حضور ندارد پس از پرس و جو متوجه شدم که «ولی عباس» فقط دو روز به مدرسه آمده و دیگر نیامده است. به جهت کسب اطلاع از وضعیت او به منزلشان رفتم. پدرش خانه نبود و مجبور شدم به مزرعه آن ها که در پایین ده قرار داشت بروم. ایشان

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

مشغول آبیاری زمین بود و پسرش «ولی» با برادر بزرگترش آن طرف تر مشغول گوسفند چرانی بود. پس از سلام و احوال پرسی، پرسیدم چرا «ولی» به مدرسه نمی آید؟ پدرش گفت: «ولی از مدرسه می ترسد و می گوید به مدرسه نمی روم. همه بچه های ما از مدرسه گریزان هستند و در مدرسه چیزی نمی شوند.» گفتم اگر شما با من همکاری کنید من می توانم او را به مدرسه علاقه مند کنم. اما ایشان ادامه دادند: «آقا مدیر، اصرار نکنید، و خودتان را به دردرس نیندازید.» اما من دست بردار نبودم و روز ها به تلاشم ادامه دادم. یک شب همراه خانواده ام به منزل «ولی» رفتم. بعد از گفت و گو های خودمانی، سعی کردم او را در کنار خودم بنشانم و با او صمیمی شوم. باب شوخی و بازی را باز کردم و با توپ پارچه ای که درست کردم با او مشغول توپ بازی شدم تا علاقه او را جلب کنم. وقت رفتن قرار شد که «ولی» هر روز نیم ساعت برای توپ بازی به مدرسه بیاید. فردای آن روز مشغول کار بودم. ساعت ۹ صبح بود که بچه ها خبر دادند که «ولی» در کنار کال روبه روی زیر سایه یک درخت نشسته است. من هم توپ مدرسه را برداشتم و سراسیمه بیرون رفتم. تا من را دید از جایش بلند شد و تصمیم به فرار گرفت. من توپ را از بلندای مدرسه به سمت او پرتاب کردم. وقتی توپ را نزدیک خودش دید از رفتن منصرف شد و به توپ نزدیک شد. من گفتم: ولی توپ را بردار و بیا بالا و بازی کن. من می خواهم به کلاس بروم و رفتم. از پشت پنجره او را می پاییدم. کم کم به حیاط مدرسه آمد و من هم رفتم و با او مشغول توپ بازی شدم. بالاخره، چندین روز به همین شکل، روزی نیم ساعت با هم بازی می کردیم. روزهای آخر خودش توپ مدرسه را به دفتر می آورد و در کمد وسایل ورزشی می گذاشت و گاهس هم او را سوار موتور می کردم و موتور سواری می دادم. او حتی به گفته پدرش، روزهای جمعه هم برای توپ بازی به مدرسه می آمد. پس از این مدت مشغول تدریس کلاس اول شدم و آقا ولی هم یکی از شاگردان من شد. پنج سال تمام در همان روستا بودم و بجز کلاس سوم، بقیه سال ها معلم او بودم و چهار سال تمام در کنار من درس می خواند و اکنون بسیار خوشحالم که آقا ولی در راهنمایی مشغول به تحصیل است (باستان، ۱۳۸۰: ص ۷۵-۷۶).

مواد و روش ها

اعتبار بیرونی (External Validity) اعتبار بیرونی با این امر سرو کار دارد که تا چه اندازه یافته های تحقیق که با استفاده از یک نمونه به دست آمده به گروه وسیع تری از آزمودنی ها یا شرایط دیگری قابل تعمیم است. به عبارت دیگر قابلیت تعمیم نتایج از نمونه به جامعه و یا از شرایط آزمایشگاهی به شرایط محیط واقعی را نشان می شود. در اعتبار بیرونی جمعیتی تعمیم یافته ها به جامعه ی آماری مورد نظر قرار میگیرد. در حالی که در اعتبار بیرونی زیست محیطی یافته های تحقیق از یک مجموعه شرایط ویژه که پژوهشگر در چارچوب آنها تحقیق خود را به انجام رسانده است به شرایط طبیعی تعمیم داده می شود. دو نوع اعتبار بیرونی را می توان مد نظر قرار داد: ۱- اعتبار بیرونی با توجه به جامعه مورد مطالعه ۲- اعتبار بیرونی زیست محیطی (سرمد، بازرگان، حجازی، ۱۳۹۴).

اغلب پرسش ها و مسائلی که برای پاسخ به آن ها نیازمند جمع آوری داده هستیم مستلزم آن است که نگاهی نقادانه به شیوه گذراندن اوقاتمان داشته باشیم؛ اما مسأله این است که چگونه می توان به عقب بازگشت و خود را به طور عینی مشاهده نمود؟ بسیاری از افراد بر این باورند که تنها یک پژوهشگر و مشاهده گر بیرونی (کسی جز خود فرد) می تواند این نگاه درون گرانه را داشته باشد؛ اما اینگونه نیست. اقدام پژوهان

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

کسانی هستند که در درون خویش دارای تمام ابزار های لازم برای مشاهده جهانی هستند که در آن قرار دارند (ساکور، ۱۳۹۴:ص ۵۳). مفهوم روایی به روشنی در این سؤال نمود می یابد که «آیا داده های جمع آوری شده واقعا آن چه را که ما ادعا می نماییم می سنجند و یا نمایندگی می کنند؟ مورد سنجش و یا نمایندگی قرار می دهند؟» این مسأله بسیار حائز اهمیت می باشد؛ چرا که اقدام بر اساس داده های نامعتبر ممکن است منجر به خرافات، اعمال نامطلوب و یا حتی اعمال سوء شود. به عنوان مثال، استفان جی گولد^۲ (۱۹۸۱) در کتاب «ارزیابی نادرست از انسان»، اشاره می کند که در گذشته ای نه چندان دور، شبه علم^۵ جمجمه شناسی^۶ به عنوان روشی معتبر در ارزیابی نوع شخصیت و توانایی ذهنی افراد بر اساس اندازه و شکل جمجمه آن ها مقبولیت داشت. حال اگر مدارس کنونی ما نیز هنوز تحت تأثیر اعتقادات اشتباه جمجمه شناسان بودند چنین می شد که دانش آموزانی که کلاه بزرگ بر سر می گذاشتند به عنوان افرادی کم هوش قلمداد می شدند و به تبع آن، برنامه های آموزشی متناسب با این رویکرد را می گذراندند. چنین پیامدی اگر واقعا به وقوع می پیوست خنده دار می بود؛ بنابراین، اگر تصمیمات آموزشی مهم بر اساس ابزار اندازه گیری، داده ها و یا نظریه های نامعتبر و نادرست صورت گیرد، عواقب بسیار وخیمی دامن گیر دانش آموزان خواهد شد. بنابراین معلمان پژوهنده باید قادر باشند از صحت و اعتبار یافته های پژوهش های خود دفاع نمایند؛ یعنی نشان دهند که یافته هایشان واقعا نتیجه همان چیزی است که ادعا می شود مورد سنجش قرار گرفته است (همان منبع: ص ۴۷-۴۸).

تحقیق کیفی شامل جمع آوری و تجزیه و تحلیل داده های غیر عددی (مانند متن، ویدئو یا صدا) برای درک مفاهیم، نظرات یا تجربیات است. می توان از آن برای جمع آوری بینش های عمیق در مورد یک مشکل یا ایجاد ایده های جدید برای تحقیق استفاده کرد. پژوهش کاربردی یک نوع پژوهش است که در راستای عمل و نیازهای جوامع و بشریت به انجام می رسد. این نوع پژوهش در مقابل پژوهش بنیادی قرار دارد و به یک معنا مترتب بر آن است. یعنی هر پژوهشی کاربردی نیازمند پیش زمینه ای چون پژوهش بنیادی است. اما این گونه نیست که هر پژوهش بنیادی لزوماً کاربردی باشد. از مشخصات تحقیقات کاربردی می توان به موارد زیر اشاره کرد: ۱- از نظر زمانی زودتر از تحقیقات بنیادی انجام می گیرند. ۲- درآمدزا هستند و به همین دلیل طرفداران بیشتری دارند. ۳- عمدتاً سازمان های دولتی و خصوصی و کارخانه ها ولی گاه دانشگاهها و مراکز تحقیقاتی نیز این تحقیقات را انجام می دهند.

افراد مورد مطالعه: افراد مورد مطالعه در این پژوهش، دانش آموزانی هستند که در یادگیری درس فارسی از سطح پایینی برخوردار هستند و نسبت به این در بی انگیزه هستند. این دانش آموزان از نظر جسمانی و روانی سالم هستند. آن ها، با توجه به نتایج مشاهدات و مطالعات نسبت به رفتارشان و بررسی مستندات و مطالعات کتابخانه ای انتخاب می شوند.

ابزار جمع آوری اطلاعات: در این پژوهش به منظور جمع آوری داده ها از طریق روش های زیر اقدام شده است.

^۲. represent

^۳. stephen jay Gould

^۴. the mismeasure of man

^۵. pseudo-science

^۶. phrenology

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

*مطالعه کتاب خانه ای: در این مرحله به سراغ کتاب های فیزیکی و الکترونیکی، مقالات و سایت های معتبر مرتبط با موضوع پژوهش رفتیم با استفاده از آن ها در زمینه انگیزه، انگیزه تحصیلی، نشانه های بی انگیزگی، اطلاعات لازم جهت ایجاد پژوهشی مناسب جمع آوری کنیم. برای به دست آوردن نشانه های بی انگیزگی و راهکارهای حل این مشکل، نکات استخراج شده را با هم مقایسه کردیم و مواردی را که از نظر کیفیت مهمتر بودند انتخاب شدند.

*مشاهده: در مرحله مشاهده با بررسی هایی که در مطالعه کتابخانه ای انجام شد و ضمن سنجش روایی بیرونی آن از طریق مطالعات کتابخانه ای و بررسی مستندات و مدارک، مطالبی گردآوری شد، برای مشاهده رفتار دانش آموزانی که درگیر بی انگیزگی تحصیلی بودند...

تجزیه و تحلیل داده ها: با توجه به داده های به دست آمده از رفتار این دانش آموزان و طبق مطالعات کتابخانه ای که انجام دادیم متوجه شدیم ریشه اصلی این مشکل دانش آموزان در درس ها مخصوصا درس فارسی از عدم انگیزه و علاقه نشأت گرفته است که باعث برخی مسائل از جمله عدم توجه دانش آموزان در کلاس های درس، انجام ندادن تکالیف درسی، صحبت در کلاس و گرفتن اجازه برای خارج شدن بی درپی از کلاس درس شده است. همچنین یکی از مهم ترین کار های افزایش انگیزه به ادامه تحصیل و افزایش عزت نفس دانش آموزان انجام بازی و سرگرمی های هدفمند است.

منبع	راهکارها
(اسماعیلی زین آبادی، کوثری، ۱۴۰۰:ص ۶۸)	آموزش شیوه زندگی فردی از طریق بازی
(فرهادیان، ۱۳۷۳:ص ۴۳)	داشتن هدف در بازی
(اسماعیلی زین آبادی، کوثری، ۱۴۰۰:ص ۷۰)	افزایش عزت نفس کودکان با بازی
(ساکور، ۱۳۹۴:ص ۵۳)	جمع آوری اطلاعات با پرسیدن برای مشارکت همه

جدول شماره (۲)

معلمان باید زمان زیادی را جهت آموختن شیوه های آماده سازی محیط مناسب برای دانش آموزان صرف کنند، زیرا این عمل بسیار پیچیده است. لذا به معلمانی که با تغییر پی در پی روش های تربیتی خود سعی در ایجاد تقویت و پیشبرد انگیزش تحصیلی هستند توصیه می شود که این عمل را بتدریج انجام دهند زیرا ایجاد تغییرات پی در پی حالتی از شوک در افراد ایجاد می کند (انصاری نیا، ۱۳۹۸:ص ۲).

انتخاب راه حل جدید: بر اساس نظرات و پیشنهادات و مطالعات کتابخانه ای برای حل مشکل بی انگیزگی درسی در دانش آموزان با استفاده از بازی هایی که در حیطه رسیدن به مهارت خودشناسی و همیار معلمی و مشارکت در مباحث درسی در کلاس های درس و شاگرد ممتاز شدن است، به تعدادی راه کار حیاتی و مهم رسیدیم، چرا که از طریق بازی می توان به رشد احساس ارزشمندی و باور و خودشناسی دانش آموزان مبنی بر اینکه توانایی خوب و عالی دارند، کمک کرد. اظهار نظر ذکر شده، بر مالکیت و دقت دلالت دارد و در دانش آموزان احساس مسئولیت پذیری و مراقبت و مواظبت از وسایل ارائه شده را ایجاد کند. دانش آموزان برای راه کارها و بازی های بیان شده، می پذیرند که به توانایی ها و عملکرد

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

آن‌ها توجه و احترام گذاشته شده است. همچنین ضمن این که دانش آموزان مسئولیت سالم نگه داشتن خود و داشته هایش را دارند، می‌پذیرند که معلمان و والدین به توانایی‌های آن‌ها برای ایجاد و خلق اثر و انگیزه در درس فارسی و شاگرد ممتاز شدن، باور و اعتماد دارند.

امکان سنجی راه حل: برخی بازی‌های تایید شده توسط بعضی از خبرگان و متخصصان این حیطه، از محدودیت‌هایی تأثیر پذیرفته است و قابلیت اجرا در برخی مدارس را ندارد چرا که نتایج به دست آمده مربوط به یک دوره زمانی است که داده‌ها جمع‌آوری شده‌اند، گذشت زمان ممکن است سبب تغییر نتایج گردد. همچنین مورد بررسی قرار ندادن شرایط و عوامل درونی و بیرونی و روانشناختی یادگیری در درس فارسی هر دانش‌آموز شامل این محدودیت‌ها می‌شود. لازم به ذکر است که عدم مقابله و ارزیابی یادگیری درس فارسی دانش‌آموزان بر حسب متغیرها است و همین موضوع باعث ایجاد محدودیت برای اجرای برخی راه‌کارها می‌شود. به عنوان مثال یکی از راه‌های افزایش جذابیت درس فارسی، بکارگیری جایزه‌های متنوع و مهیج و رنگ آمیزی زیبای دیوارهای مدرسه که همه این‌ها نیازمند بودجه زیادی است که این محدودیت اجازه انجام چنین اقداماتی را به طور مستمر به مسئولان مدرسه نمی‌دهد.

راه حل‌های نهایی اجرایی: در کتاب برنامه ریزی در مدارس ابتدایی که در سال ۱۳۹۳ به چاپ رسیده برای طراحی برنامه عملیاتی هشت گام وجود دارد که عبارت است از: ۱- در گام اول برای طراحی تدوین برنامه عملیاتی، اهداف و مقاصد سازمان را تعیین می‌کنیم. ۲- در گام دوم مقاصد و اهداف اختصاصی سازمان را تعیین می‌کنیم. ۳- در گام سوم استراتژی تئوریک می‌شود. ۴- در گام چهارم گام‌های عملیاتی برای انجام فعالیت‌ها تعیین می‌شود. ۵- در گام پنجم چارچوب زمانی برای انجام هر گام اجرایی تعیین می‌شود. ۶- در گام ششم منابع ضروری و مورد نیاز تعیین می‌شود. ۷- در گام هفتم شاخص‌های سنجش و پایش عملکرد تعیین می‌گردد. ۸- در گام هشتم پایش عملکرد انجام می‌گیرد.

کودک را تشویق کنید تا در اوقات، لحظه‌ها و فرصت‌های کوتاهی که دارد کار کند. فعالیت‌های او نباید با فشار و اجبار باشد باید با آهنگ خودش کار کند چراکه بازی از ضروریات زندگی کودک است و ضمن سرگرم کردن، تجاربی به شک ملموس تر در اختیار او قرار می‌دهد. آموزش از راه بازی نه تنها انگیزه دانش‌آموزان را جذب مشارکت وی در فراین یادگیری بالا می‌برد بلکه باعث انبساط خاطر و نشاط او نیز می‌شود. بازی‌هایی که در گروه انجام می‌شود حی‌همکاری و تشریک مساعی را بالا می‌برد (غفوری، ۱۳۸۵: ص ۱۵۱).

قبل از انجام این راه‌کارها و بازی‌ها، یک هفته زودتر مراحل بازی به صورت تئوری برای دانش‌آموزان شرح داده شود، همچنین این بازی‌ها را به صورت نمادین (به هدف ایجاد انگیزه و تشویق و عزت نفس و خودشناسی) انجام دهید و در مدت این یک هفته به آن‌ها فرصت تمرین داده شود. همچنین جوایزی را برای فرد برنده در هر بازی مشخص کنید. ترکیب بازی با درس این امکان را برای دانش‌آموزان فراهم می‌آورد که موضوعاتی از زندگی شخصی و جنبه‌هایی از خود را که کمتر حاضرند با دیگران و حتی والدین در میان بگذارند، بیان کنند. به عنوان مثال در بازی درخت، دانش‌آموزان می‌توانند تصویر دیداری در مورد قسمت‌هایی از زندگی خودشان ارائه دهند که دوست دارند دیگران آن‌ها را ببینند و قسمت‌هایی از خودشان را که ترجیح می‌دهند پنهان باشد، نشان ندهند. این کار می‌تواند نقاط ضعف و قدرت دانش‌آموزان را از نظر خودشان نشان دهد. دانش‌آموزان موضوعاتی را که موجب شرمساری و کاهش عزت نفس شان می‌شود را پنهان می‌کنند و موضوعاتی که بر عکس عمل می‌کنند را نمایان می‌کنند.

اجرای راه‌کار و شروع اصلاح رفتار: بهتر است معلم گاهی اجازه دهد تیم انتخابی تشکیل شود. گاهی تیم ناهمگون را تشکیل دهد و گاهی تصادفی می‌تواند طوری تیم تصادفی را طراحی که در نهایت تیم ناهمگون تشکیل شود. بعضی از معلمان گلایه دارند تعدادی از دانش‌آموزان نمی‌توانند شرکت فعالی داشته باشند و در تیم‌ها منزوی هستند. توصیه می‌شود معلمان با تشویق و توجهی خاص این دانش‌آموزان را وارد

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

بحث و فعالیت نمایندند. امتیازاتی برای آنان در نظر بگیرند، بهتر است افراد تیم در این مسئله دخالت کنند و فرد منزوی را به فعالیت و بحث و گفت و گو وادار نمایند(هراتی، ۱۳۸۴:ص ۱۷).

بر اساس تحقیقات و مطالعات انجام شده و نظرات متخصصان برای حل مشکل بی انگیزگی دانش آموزان در درس فارسی با استفاده از بازی های بومی و محلی ، به تعدادی راه کار رسیدیم و در مرحله بعد با بررسی راه کارهای به دست آمده آن راه کارهایی که قابلیت اجرا داشتند را انتخاب کردیم که به شرح زیر می باشد: ۱- ترکیب بازی «درخت» با عزت نفس: تصویر درخت را روی کاغذ قرار داده یا چسبانده و سایر تصاویر با موضوعات مختلف را در قطعات کوچک تر در اطراف تصویر درخت قرار دهید یا بچسبانید، سپس منظره تعیین شده را در مقابل دانش آموز قرار دهید و به او بگویید «تصور کن که یک درخت هستی و تصاویر اطراف درخت می توانند قسمت هایی از تو یا زندگی ات باشند. آن تصویرهایی را که بیشتر شبیه تو هستند، با خطی به درخت متصل کن. اگر می خواهی قسمتی از خودت را پنهان نگه داری، خط را از آن تصویر خاص به ریشه های درخت وصل کن و اگر دوست داری که دیگران تنها قسمتی از تو را ببینند، خط را به شاخه ها وصل کن.» سپس از دانش آموز بخواهید به نقشه نگاه کند و بگوید چه چیزی را در مورد خودش کشف کرده است. کدام موضوعات موجب ناراحتی و تضعیف خودش می داند و کدام موضوعات را با کمال میل می تواند به دیگران ارائه کند؟ بعد از انجام این کار می توانید درباره موضوعاتی که دانش آموز بیان کرده است و به عنوان موضوعات شرمساری و ناراحتی خود پنهان کرده است، صحبت کنید و جنبه منفی این موضوعات را برای دانش آموزان کم رنگ تر کرده و موضوعات مثبت را در دانش آموزان نیز تشویق کنید. ۲- ترکیب بازی «لی لی» با درس: این بازی را به این صورت انجام دادیم که هشت خانه بر روی زمین کشیدیم که به جای اعداد در آن از کلمات املائی آسان به سخت ختم پیدا می کرد. هنگامی که دانش آموزان سنگ را بر روی خانه های رسم شده «لی لی» پرتاب می کردند باید در مسیر حرکت تلفظ صحیح آن کلمه را تکرار کنند. برای مثال وقتی سنگ روی خانه ای که بر روی آن کلمه «طرب» بود قرار می گرفت دانش آموز باید در مسیرش این کلمه را با صدای بلند بگوید و در صورتی اجازه برداشتن سنگ را از روی خانه داشتند که بتوانند کلمه به شکل درست تلفظ کرده و بنویسند. ۳- ترکیب بازی «نقاش کوچولو» با عزت نفس: یک جعبه مداد رنگی یا آبرنگ را به دانش آموزان می دهیم و می خواهیم ضمن مراقبت از آن، نقاشی های تان را به خوبی رنگ کنید یا بهترین نقاشی را که می توانید را بکشید. ۴- ترکیب بازی «گردو، شکستم» با درس: در انجام این بازی به این صورت عمل کردیم که دانش آموزان دو به دو مقابل هم قرار گرفتن و جای گفتن گردو توسط نفر اول و دادن پاسخ شکستم توسط نفر دوم به این صورت عمل می کنیم که نفر اول باید یک کلمه دلخواه را بگوید و نفر دوم شکل درستش را بنویسد و در مرحله بعد جای این دو نفر تغییر می کرد. در صورتی که یکی از آن ها نمی توانست درست بنویسد، از حرکت منع و نفر گوینده خودش آن کلمه را درست می نویسد. ۵- ترکیب بازی «هفت سنگ» با درس: برای انجام این بازی دانش آموزان را به دو گروه تقسیم کنید. در اجرای بازی به این صورت عمل کنید که ابتدا تعداد سنگ ها را به ۸ تا تغییر دهید و روی هر سنگ یکی از کلمات املائی را بنویسید. مراحل بعدی بازی به همان شیوه سنتی انجام شود با این تفاوت که در مرحله چیدن سنگ ها فردی که سنگ افتاده را بر روی دیگر سنگ ها قرار می دهد باید دستش را بالا بگیرد، در این هنگام همه در محل خود ایست می کنند و آن دانش آموز باید کلمه املائی که بر روی آن سنگ نوشته شده را بخواند، در صورت تلفظ درست سنگ در محلی که قرار گرفته می ماند و در صورت تلفظ اشتباه سنگ را باید دوباره بر روی زمین گذاشته، دوباره فرار کند و در موقعیتی دیگر شانس خود را امتحان کند. ۶- بازی با کارت: (۱) فهرستی از کلماتی که معمولاً در دیکته استفاده می شود تهیه کنید. (۲) این کلمات را برحسب افعال آرایه ای شناخت شده در فارسی گروه بندی کنید. بخاطر داشته باشید که یک کلمه ممکن است به بیش از یک گروه تعلق داشته باشد. در این موارد بیش از یک کارت برای کلمه مورد نظر درست کنید. (۳) با استفاده از یک قطعه مقوا و یا کاغذ ضخیم برای هر کدام از کلماتی که در فهرست وجود دارد یک کارت با اندازه ۴ ضرب در ۷ سانتی متر درست کنید. کلمات را تا جای ممکن شبیه کلمات هم خانواده شان بنویسید و نام آن ها را با حروف واضح در زیر نقاشی بنویسید. (۴) اگر مداد

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

رنگی یا آب رنگ در دسترس است نقاشی ها را رنگ کنید. ۵) این کارت ها را می توان برای بازی های مختلف از قبیل (کلمات املایی) یا (حفظ کردن کلمات املایی) و (حفظ کردن کلمات هم خانواده) و یا (آزمون مربوط به کلمات املایی) به کار برد.

ارزیابی تاثیر اقدام جدید: با بررسی و مقایسه و مطالعه دریافتیم که با توجه به استفاده از تدریس فارسی با بازی های خلاقانه، مشکل اغلب دانش آموزان در عدم انگیزه و علاقه به درس فارسی نسبت به گذشته تا حد زیادی رفع می شود؛ آن ها در کلاس های درس تکالیف خود را انجام می دهند و در کلاس فارسی فعالیت های درسی زیادی خواهند داشت. در واقع بازی های خلاقانه نه تنها بر روی مبحث درسی فارسی تاثیر می گذارد، بلکه به دلیل افزایش انگیزه و علاقه در دانش آموزان، باعث پیشرفت دانش آموزان در دیگر مباحث تربیتی نیز می شود که این پیشرفت باعث افزایش مهارت هایی مثل رسیدن به خودشناسی، عزت نفس، اعتماد به نفس و درک ارزش خود می شود. بنابراین این راهکار ها در روند ادامه تحصیل بسیار مؤثر است و همچنین بنظر می رسد این راهکار ها حتی توانایی جلوگیری از ترک تحصیل و مردودی در دانش آموزان را نیز دارد. لذا پس از بررسی و مطالعات کتابخانه ای این مطلب تغییر مثبت در دانش آموز را می رساند و ثابت می کند که این پژوهش در ارائه روش تدریس درس فارسی با بازی های خلاقانه، در یادگیری دانش آموزان مؤثر واقع شده است.

نتایج و بحث

نتایج نشان داد بین عوامل محیطی و اجتماعی مؤثر بر یادگیری دانش آموزان در درس فارسی رابطه معناداری وجود دارد. ضریب همبستگی عوامل محیطی و عوامل اجتماعی با یادگیری درس فارسی و شیوه های جذب مقداری مثبت مشاهده شد. در نظام آموزشی آنچه عدم توفیق در تحقق هدف ها و مقاصد را موجب می شود افت سطح یادگیری در درس فارسی بوده است و عمدتاً به صورت بی انگیزگی و با عدم اشتغال در رشته مورد تحصیل مشاهده می شود. عوامل سطح پایین یادگیری صحیح دانش آموزان بازتاب مسائل و مشکلات پیچیده موجود در جامعه است به همین دلیل حل این مشکل به آسانی ممکن نخواهد بود. همچنین با توجه به این پژوهش به منظور افزایش انگیزه در درس فارسی و جلوگیری از بی انگیزگی دانش آموزان نسبت به این درس پاسخ به سئوالات زیر داده می شود: ۱- آیا استفاده از بازی های بومی و محلی و خلاقانه در تدریس مباحث درسی نسبت به روش سنتی سخنرانی و معلم محور، انگیزه دانش آموزان را به درس و ادامه تحصیل بیشتر می کند؟ ۲- آیا استفاده از بازی های بومی و محلی و خلاقانه در تدریس مباحث درسی نسبت به روش سنتی سخنرانی و معلم محور، میزان یادگیری دانش آموزان را به مباحث درسی بیشتر می کند؟

نتایج حاصل از پژوهش با توجه به شواهد و اطلاعات نشان می دهد که استفاده از بازی های بومی و محلی و خلاقانه باعث افزایش بیشتر انگیزه و علاقه و همچنین افزایش میزان یادگیری دانش آموزان در کلاس درس فارسی، نسبت به روش سخنرانی و معلم محور، در مباحث این درس می شود. همچنین خان زاده و همکاران (۱۳۹۸) در پژوهش خود به این نتیجه رسیدند که آموزش و تدریس مباحث درسی از طریق بازی های حرکتی باعث بهبود یادگیری مفاهیم درسی و افزایش علاقه می شود، همچنین راه رسیدن به خودشناسی و اعتماد به نفس و عزت نفس را

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

برای دانش آموزان هموار می کنند. در نتیجه، با توجه به پژوهش فوق می توان گفت: استفاده از بازی های بومی و محلی و خلاقانه در روش تدریس باعث افزایش انگیزه و یادگیری دانش آموزان در مباحث درسی و همچنین باعث رسیدن به مهارت هایی مثل عزت نفس و اعتماد به نفس و خود شناسی در دانش آموزان می شود.

طبق نتایج به عمل آمده، خلاقیت متمرکز به یک بعد نیست بلکه مجموعه عوامل شخصی، فرایند و محصولی است که در یک محیط اجتماعی در حال تعامل است. خلاقیت در همه افراد وجود دارد، آنچه بر عهده ماست شکوفا کردن آن می باشد. به این نتیجه دست یافتیم که خلاقیت قابلیت آموزش دارد و طبق تحلیل داده های موجود، در پژوهی می تواند بر خلاقیت، پرورش و افزایش آن مؤثر باشد (جعفری، فیضی، کلاته عربی، ۱۳۹۵-۱۳۹۶: ص ۳۴). والدین و مربیان تنها با ایمان و اعتقاد راسخ خود نسبت به مبدأ آفرینش و شناخت و تهذیب نفس خویش و آشنایی لازم با روان و شخصیت کودک و شناخت اصول و مبانی تعلیم و تربیت اسلامی، قادر هستند فعالیت های کودک را در زمینه های احساسی، عاطفی، اخلاقی، آموزشی و همچنین روابط صحیح وی با همسالان و دیگر افراد اجتماع رهبری و هدایت نمایند و برای تحقق بخشیدن به آرمان های متعالی تعلیم و تربیت اسلامی، در جهت سازندگی شخصیت نونهالان و فرزندان (که سرمایه های عظیم آینده ساز کشور اسلامی می باشند) گامی به پیش نهند (فرهادیان، ۱۳۷۳: ص ۴۴).

محدودیت ها: پژوهش حاضر نیز مانند هر پژوهش علمی، از محدودیت هایی تاثیر پذیرفته است. نتایج بدست آمده مربوط به یک دوره زمانی است که داده ها جمع آوری شده اند، گذشت زمان ممکن است سبب تغییر نتایج گردد. پژوهش حاضر در مورد نقش بازی های خلاقانه در یادگیری درس فارسی صورت گرفت و تعمیم آن به سایر آموزش و پرورش باید با احتیاط صورت گیرد. ۱- مورد بررسی قرار ندادن عوامل مؤثر فردی و روانشناختی یادگیری در بی انگیزگی دانش آموزان نسبت به درس فارسی. ۲- عدم مقابله و ارزیابی یادگیری دروس در بی انگیزگی دانش آموزان بر حسب متغیرهای پیش بین (ویژگی جمعیتی). ۳- برخی محدودیت ها به موارد زیر خلاصه می شود: ۱- نبود فضای سر پوشیده مناسب برای انجام بازی ها ۲- شرایط جوی نامساعد (هوای سرد و آلودگی هوا) ۳- کمبود زمان.

پیشنهادات

با توجه به نتایج بدست آمده از پژوهش برای هر کدام از فرضیه های پژوهش، پیشنهادهایی ارائه میشود که به شرح زیر میباشد: ۱- با راهنمایی های خوب و مشاوره ی دقیق والدین نسبت به تحصیل و وضعیت نمرات درس فارسی فرزندان خود نظارت نمایند و آن ها را در طول سال تحصیلی راهنمایی و کنترل کنند. ۲- والدین باید برای رسیدگی به امور درسی فرزندان خود برنامه های منظمی داشته باشند و بین گفته ها و نظرات معلم و والدین نباید تفاوتی وجود داشته باشد و آموزش در محیط مدرسه باید همراه و همگام با محیط خانه و با نظارت و هم فکری مربیان و والدین صورت گیرد زیرا هماهنگ نبودن اولیا و مربیان، دانش آموزان را دچار تردید میکند. ۳- در مورد نقش عوامل خانوادگی بی انگیزگی دانش آموزان پیشنهاد می شود نهادهای زیر ربط از جمله سازمان آموزش و پرورش و بهزیستی و صدا و سیما آگاهی های لازم را به

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

آن‌ها بدهند و رضایت والدین و عوامل دیگر را مرتفع سازند. ۴- در مورد نقش عوامل محیطی و محیط زندگی در سطح یادگیری دانش آموزان پیشنهاد می‌شود که سازمان آموزش و پرورش جهت پیشگیری از کاهش سطح یادگیری، در نزدیکترین محل به محیط زندگی دانش آموزان و متناسب با نیاز آن‌ها فضای فیزیکی و دیگر نیازمندی‌های آموزشی آن‌ها را فراهم سازد. ۵- در مورد نقش عوامل مربوط به مدرسه پیشنهاد می‌شود که سازمان آموزش و پرورش جهت پیشگیری از کاهش سطح یادگیری دانش آموزان تجهیزات آموزشی و امکانات متناسب با نیاز دانش آموزان به خصوص در مناطق محروم فراهم نمایند و نیازهای نرم افزاری و سخت افزاری را مرتفع سازد. ۶- تقویت مشارکت و همکاری والدین در امور مدرسه و مسائل آموزشی از طریق برگزاری جلسات توسط آموزش و پرورش و یا مدیران محوری. ۷- ارتباط بین مدرسه و اجتماع از طریق افراد تحصیل کرده همان مدرسه یا افراد بومی برای سخنرانی به والدین جهت ایجاد باور مثبت به تحصیل.

الف) پیشنهاد به همکاران: ۱- استفاده از بازی آموزشی خلاقانه در تدریس درس فارسی ۲- استفاده کمتر از روش معلم محور و سخنرانی ۳- توجه به دانش آموزان بی‌انگیزه

ب) پیشنهاد به پژوهشگران: پژوهشگران علاقه مند در این زمینه می‌توانند به پژوهش در زمینه تأثیر بازی‌های بومی و محلی و خلاقانه را در سایر مباحث درسی خاص و یا در سایر دروس ابتدایی بپردازند.

منابع

- ۱- خواست، آسیه. (۱۳۸۸). تأثیر بازیهای آموزشی بر میزان یادگیری برخی از مفاهیم ریاضی در دانش آموزان پسر کم توان ذهنی آموزش پذیر. پایان نامه دوره کارشناسی ارشد. دانشگاه علوم بهزیستی و توانبخشی.
- ۲- اسماعیلی زین آباد، رضا، و کوثری، مسعود (۱۴۰۰). طعم شیرین فوتبال. مشهد: نگاران سبز.
- ۳- اکبری شلدره، فریدون و محمدی، راحله و جلیلی اده، پریچهر (۱۳۹۴). کتاب معلم فارسی پنجم دبستان. تهران: اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی.
- ۴- انصاری نیا (۱۳۹۸). بررسی اهمیت و ضرورت توجه به افت تحصیلی و افزایش انگیزه در دانش آموزان.
- ۵- انگجی، لیلی، عسگری، عزیزه. (۱۳۸۶). بازی و تأثیر آن در رشد کودک. تهران: طراحان ایماژ.
- ۶- آیت‌اللهی، مینو و سینایی، یاسمین (۱۳۹۴). ضمیمه کتاب راهنمای درس هنر. تهران: اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی.
- ۷- باستان، محمدرضا (۱۳۸۰). یاد ایام (خاطرات همکاران دوره‌های ابتدایی و راهنمایی استان خراسان رضوی). مشهد: سنبله.

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

- ۸- بهمنی، زهرا و رضوی، منیره سادات (۱۳۹۵). نوسازی و بهسازی یادگیری در کلاس های چند پایه (روش تدریس با رویکرد تلفیق ۱=۶). تهران: مؤسسه فرهنگی منادی تربیت.
- ۹- پیرجانی (۱۴۰۱). ۱۵ دلیل برای اینکه بیشتر متوجه اهمیت تحصیل و آموزش شوید.
- ۱۰- جعفری، زهره و فیضی، علی؛ کلاته عربی، مرتضی (۱۳۹۵-۱۳۹۶). مقاله (بررسی نقش درس پژوهی بر توسعه حرفه ای معلمان)؛ در کتاب از درس پژوهی تا زندگی پژوهی.
- ۱۱- خان زاده، عباس علی حسین، ابراهیمی، شهربانو، خداکرمی، فائزه و حصیرچمن، احیا (۱۳۹۸). تاثیر آموزش از طریق بازی های حرکتی بر یادگیری مفاهیم و علاقه به ریاضی در دانش آموزان دیر آموز، مجله علوم روان شناختی، دوره ۱۸: ۷۹۷-۸۰۶.
- ۱۲- خنیفر، حسین (۱۳۹۷). مهارت های دوران دانشجویی و تربیت معلم. تهران: انتشارات راه دان.
- ۱۳- دبیرخانه سمپوزیسم (۱۳۷۱). مجموعه مقالات سمپوزیسم جایگاه تربیت در آموزش و پرورش. انتشارات تربیت.
- ۱۴- سازمان جهانی بهداشت و یونیسف (۱۹۹۰)، (ترجمه: ضیایی، لطف اله، ۱۳۷۳). برنامه آموزش بهداشت مدارس ابتدایی با گرایش به جنبه های عملی آن (کتاب راهنمای معلم). وزارت بهداشت، درمان، آموزش پزشکی.
- ۱۵- ساکور، ریچارد (ترجمه: اقتصادی، احمدرضا و آصفی، هنگامه، ۱۳۹۴). چگونه اقدام پژوهی گروهی انجام دهیم؟. مشهد: مؤسسه فرهنگی، هنری و انتشاراتی ضریح آفتاب.
- ۱۶- سرمد، زهره؛ بازرگان، عباس؛ حجازی، الهه. (۱۳۹۴). روش های تحقیق در علوم رفتاری. تهران: آگاه.
- ۱۷- سیف، علی اکبر. (۱۳۹۰). (روانشناسی پرورشی نوین، روانشناسی یادگیری و آموزش. تهران: آگاه.
- ۱۸- شریعتمداری، علی و احقر، قدسی و سیف نراقی، مریم؛ قنبری، نسربین (۱۳۸۹-۱۳۹۰). بررسی نقش بازیهای آموزشی بر یادگیری مفاهیم آموزش و مقایسه ۱۱ اعداد ریاضی دانش آموزان دختر پایه اول ابتدایی شهر ری.
- ۱۹- شکوهی، غلامحسین (۱۴۰۰). مبانی و اصول آموزش و پرورش. انتشارات آستان قدس.
- ۲۰- غفوری، مهتری (۱۳۸۵). مقاله (بهبود بررسی های یادگیری جدول ضرب در پایه سوم ابتدایی)؛ در کتاب پیمایش (ویژه هفته پژوهش). نشریه علمی-پژوهشی.
- ۲۱- فرهادیان، رضا (۱۳۷۳). آنچه معلمان و مربیان باید بدانند... قم: انتشارات رؤف.
- ۲۲- کارشناس امور تربیتی اداره کا آموزش و پرورش خراسان (۱۳۷۲). همگام با فارسی همراه با قرآن. مشهد: معاونت پرورشی اداره کل آموزش و پرورش خراسان.
- ۲۳- گروه های آموزشی ابتدایی، معاونت آموزش ابتدایی (۱۳۹۳). برنامه ریزی در مدارس ابتدایی. مشهد مقدس.

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

۲۴- مفیدی، فرخنده. (۱۳۸۹). آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی (رشته علوم تربیتی). تهران: انتشارات دانشگاه پیام نور.

۲۵- نوری زاده، محمد (۱۳۹۵). تدریس چند پایه- رنگین کمان یادگیری. مشهد: مؤسسه فرهنگی، هنری و انتشاراتی ضریح آفتاب.

۲۶- (ترجمه: دکتر محدثه محب حسینی، ۲۰۱۴-۲۰۲۱). مدیرگروه آموزش کمیسیون ملی یونسکو. سازمان آموزش، علم و فرهنگ ملل متحد. کمیسیون ملی یونسکو-ایران.

(Stratégie à Moyen Terme 2014-2021 (37C4), UNESCO, 2014. Medium- Term Strategy, 2014-2021, (۳۷C۴), UNESCO, ۲۰۱۴).

۲۷- هراتی، رابعه (۱۳۸۴). همیاری در تدریس. مشهد: نشر تمرین.

۲۸- هیوز، فرگاس پیتر. روانشناسی بازی- کودکان، بازی و رشد. (ترجمه کامران گنجی، ۱۳۸۹). تهران: رشد.

۲۹- Blum, H. Yocum, Dorothy, J. (1996). *A fun alternative: Using instructional games to foster student learning*. www.eric.edu.gov.

۳۰- Burenheide, B. J. (2006). *Instructional gaming in elementary schools*. Master thesis. Doctoral dissertation. Kansas state university.

۳۱- Hays, R.T. (2005). *The effectiveness of instructional games: a literature review and discussion*. Naval Air Warfare Center Training Systeme Division. United States.

۳۲- Lach, T. Sakshaug, Lynae, S. (2004). *The role of playing games in developing algebraic reasoning, spatial sense, and problem sloving*. Center for teaching – learning of mathematics.

۳۳- Mongillo, G. (2006). *Instructional games: scientific language, concept understanding, and attitudinal development of middle school leaners*. Doctoral dissertation, Fordham university.

۳۴- Wakefeild, A. P. (1997). *Supporting math thinking*. Available in www.eric.edu.gov.