

## ارزیابی ارتباط بازی های رایانه ای با میزان پیشرفت تحصیلی دانش آموزان

آمنه مالمیر<sup>۱</sup>، زهرا شاه ولدی (نویسنده مسئول)<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> استادیار گروه مدیریت، واحد فراهان، دانشگاه آزاد اسلامی، فراهان، ایران amenehmalmir@yahoo.com

<sup>۲</sup> گروه مدیریت، واحد فراهان، دانشگاه آزاد اسلامی، فراهان، ایران

### چکیده

موضوع تحقیق در خصوص بررسی استفاده بیش از حد از بازی های رایانه ای در افت تحصیلی دانش آموزان است. گرایش بیش از حد به بازی های رایانه ای و اثرات منفی این بازیها روی کودکان و نوجوانان دانش آموز با توجه به اینکه اغلب گرایش به بازی های رایانه در نوجوانان دیده می شود، در پی بررسی نقش و تاثیر بازی های رایانه ای بر روی کودکان و نوجوانان و تاثیرات مثبت و منفی آن بر روی افت تحصیلی دانش آموزان هستیم بازی های رایانه ای که به عنوان محبوب ترین بازی کودکان و نوجوانان این دوره لقب گرفته است می تواند یک تهدید جدی برای سلامت روح و روان و جسم آنان نیز به شمار رود، البته نمی توان تاثیر این بازی ها بر خلاقیت و بالندگی ذهنی کودکان و نوجوانان را نادیده گرفت به شرطی که آنها در گروه های سنی متناسب خود عرضه شوند. بازی های رایانه ای به گونه ای طراحی و ساخته می شوند که مخاطب را وادار سازد تا به هر نحو ممکن و به گمان خود به انتهای بازی و در نهایت برتری در آن دست یابد. این نقطه آغازین حمله به ذهن و روح یک کودک یا نوجوان است. برخی از مطالعه ها نشان می دهند که بازی های رایانه ای بیش از آنکه مفید باشند، مضرند. در بعد روانی به نظر می رسد که بازی های رایانه ای رابطه منفی با وضعیت سلامت روانی داشته و تاثیر مستقیمی بر میزان رفتارهای پرخطرانه، اضطراب، افسردگی و گوشه گیری نوجوانانی که به این بازی ها می پردازند، دارد. حال این سوال پیش می آید که؛ بازی های رایانه ای و میزان استفاده دانش آموزان از آن چه تاثیری در بعد سلامت روانی آنها داشته و آیا بر ابعاد رفتارهای پرخطرانه و اضطراب، افسردگی و گوشه گیری دانش آموزان موثر است استفاده از بازی های رایانه ای چه تاثیری بر عملکرد تحصیلی دانش آموزان دارد.

### واژه های کلیدی

بازی، فناوری، رایانه، پیشرفت تحصیلی دانش آموزان.

#### ۱. متن مقاله

امروزه با رشد سریع اینترنت و ارتباطات این بازی ها به فاصله کوتاهی در ایران رواج یافته است ، این نوآوری بشر که امروزه تقریباً در اوقات فراغت اکثر بچه ها راه یافته ، همچون دیگر ساخته های دوست بشر دو رو دارد که یک روی آن استفاده صحیح در کارها و کمک به رشد و سعادت بشر و روی دیگر آن استفاده غلط است که موجب رکود علمی و همچنین رشد ناپهناجاری ها در جامعه می شود ، با توجه به اینکه گرایش بیش از حد به بازی های رایانه ای و اثرات منفی این بازی ها بر روی اقشار مختلف جامعه و تأثیرات منفی آن بر روی پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مواجه هستیم و این موضوع در سالهای اخیر روز به روز بیشتر قابل مشاهده می باشد ، لذا محقق ، تحقیق حاضر را جهت بررسی علل واقعی آن و ارائه راهکارهای مناسب جهت رفع مشکلات احتمالی انتخاب و اجرا می نماید .

ایده بازی بر حسب علل، زمینه ها و شرایط، طی زمان ها و مکان های مختلف، به لحاظ ساختار، محتوا و کارکرد(اثر)، شکل های گوناگونی به خود گرفته است.

بر این اساس، از نیمه دوم قرن بیستم و همراه و همگام با تحولات و پیشرفت ها در صنایع الکترونیکی، بازی ها و اسباب بازی هایی جدید و متفاوت با گذشته، پا به عرصه وجود گذاشته که اصطلاحاً «بازی های رایانه ای» نامیده می شود.

گرچه تاریخچه بازی های رایانه ای به دهه ۱۹۷۰م. بر می گردد؛ اما در مدت کوتاهی پس از پیدایش، نه تنها تحول عمیق و اساسی در نظام تفریحات و سرگرمی کودکان به وجود آوردند، بلکه در حال حاضر، گستره بازی های رایانه ای به عنوان یک وسیله گذران اوقات فراغت، به عرصه بزرگ سالان نیز کشیده شده است.

آثار فرهنگی و اجتماعی بازی های رایانه ای به گونه ای است که دیگر نمی توان به این بازی ها فقط به عنوان یک وسیله گذران اوقات فراغت نگریست. اشاعه و آثار چنین بازی هایی، به حدی است که از آنها با عنوان «انقلاب بازی های رایانه ای» یاد می کنند.

امروزه بازی های رایانه ای به عنوان یکی از جدیدترین دستاوردهای فناوری های ارتباطی از انواع طرفدار سرگرمی ها و وسایل گذران اوقات فراغت به ویژه در نسل جوان محسوب میشوند. در ایران نیز چند سالی است بازی های رایانه ای متنوعی طراحی و به بازار عرضه شده است.

نظر به جایگاه برجسته بازی های رایانه ای و به ویژه بازی عملیات ویژه در سبد مصرف کالا های فرهنگی، رمزگشایی فرهنگی از آنها با توجه به ملاحظات جامعه، نه تنها ما را در ارزیابی اصولی میزان تحقق اهداف سیاست های فرهنگی توانا میسازد، بلکه میتواند به طراحی هرچه مطلوبتر این بازیها کمک کند.

نیمه دوم سده بیستم با رشد فناوری های اطلاعاتی و ارتباطاتی و در اثر ورود رایانه و اینترنت به عرصه ی اجتماع تحولات چشمگیری در ابعاد مختلف زندگی انسان امروزی به وجود آمده است و هم اکنون به چنان شتابی رسیده است که تمامی ساختارهای علمی، اقتصادی، فرهنگی و آموزشی را در سرتاسر دنیا با تغییر شگرف مواجه کرده است. با اینحال در پی پیشرفت فناوری و عمومی شدن ابزارهای الکترونیکی مانند رایانه، بازی های پیشرفته تری رواج یافته اند. یکی از این بازی ها، بازی رایانه ای است که انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه پاسخ های منطقی و فوق العاده سریع است.

بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه های صوتی و تصویری دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری های ارتباطی، طی سال های اخیر با کشش و جاذبه ای حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظری رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانوادهاختصاص دهند نیز پوشش داده است. لذا توجه به این امر مهم باید بیش از پیش مورد توجه و بازنگری قرار گیرد.

با گسترش کاربردهای فناوری اطلاعات و ارتباطات در زندگی روزمره شاهد شکل گیری نسل جدیدی از ابزارهای اینترنتی هستیم که در هر زمان و مکانی در اختیار کاربران قرار دارند. با ورود به عصر اطلاعات، یکی از عرصه های مهمی که تحت تأثیرات پیشرفت فناوری در معرض تغییرات بنیادین قرار گرفته است، حوزه آموزش و پرورش است، امروزه اکثر روشهای سنتی یادگیری، آموزش و تدریس مورد تغییر و تحول قرار گرفته و یا به نحوی سعی در سازگاری با فناوری ها داشته اند (زارعی زوارکی و غریبی، ۱۳۹۱).

بازی های اینترنتی جنبه ای از این فناوری ها است، که به یکی از مهمترین سرگرمیها و علائق کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان در عصر مدرن تبدیل شده است (واتسون، 2007).

کودکان امروزه با بازی های رایانه ای رشد میکنند. جذابیت که مهمترین ویژگی این نوع بازی هاست موجب نگهداشتن افراد حتی ساعت های متمادی در مقابل رایانه ها و ابزارهای دیگر بازی میشود (مایر ، 2001).

توسعه آموزش و بهبود فرایند یادگیری، مسئلهای است که از گذشتههای دور توجه و علاقه اندیشمندان و افراد آگاه را به خود جلب کرده است. همواره با توجه به رشد فناوریها، سعی در به روزآمد کردن و متحول نمودن روشهای آموزشی و ارتقاء و بهبود کیفیت یادگیری و به یادسپاری مطالب آموخته شده، بوده است. فرایند یاددهی و یادگیری به جهت برخورداری از ویژگیهای خاص، فرایندی دارای جنبه های مختلف و اجزا و عناصری هست که دارای کنشهای متقابل بوده و هریک بر دیگری تأثیر میگذارد و از دیگری تأثیر میپذیرد (فردانش، 1395).

با توجه به وجود تأثیرات منفی در میان کودکان و نوجوانانی که از بازی های رایانه ای بیش از حد استفاده می کنند و همچنین اثرات منفی روحی و روانی این بازی ها بر روی این قشر در جامعه و همچنین اثرات منفی این بازی ها بر روی پیشرفت یا افت تحصیلی دانش آموزان اهمیت بررسی این موضوع مشخص می گردد ، این تحقیق که به دنبال آن آگاه کردن والدین از عواقب بیش از حد استفاده کردن فرزندان از بازی های رایانه ای و مطالعه بر روی اثرات منفی بازی های رایانه ای بر روی افت تحصیلی دانش آموزان و همچنین مطالعه و رسیدن به راههایی برای کاهش اثرات این بازی ها بر روی دانش آموزان است .

### بیان مساله:

تأثیر بازی رایانه ای بر دانش آموزان - پدیده ی جدید دانش بشری که تقریباً در همه ی شئون زندگی انسان راه یافته است. همچون دیگر ساخته های دست بشر دو رو دارد که یک روی آن استفاده صحیح در کارها و کمک به رشد و سعادت بشر است و روی دیگر آن استفاده غلط است که معمولاً جز در موارد علمی و شغلی از آن استفاده می شود.

آنچه بیشتر کودکان و نوجوانان را شیفته خود می کند، بازی های رایانه ای است. پیشرفت کیفیتی این بازی ها به فاصله ی کوتاهی در ایران رواج یافته و بازار اسباب بازی و لوازم سمعی و بصری را به تسخیر خود در آورده است.

این بازی ها که دارای تصاویر دو بعدی است تا ۵۰ درصد با تصاویر واقعی انطباق دارد و همچنین دارای موسیقی متن هستند. چیزی که اخیراً بر تعداد طرفداران این بازی ها افزوده. قیمت مناسب آنها برای مصرف کننده است. علاوه بر این چون کودک و نوجوان خود اجرا کننده و در بطن بازی است و همراه با سایر شخصیت های بازی درگیر ماجراهایی می شود که طراح بازی برای او تدارک دیده است. برای او بسیار جذاب است.

این بازی ها با استفاده از تصاویر پر تحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان را به این انسانها تشنه جنب و جوش ارزانی می کند و همین جذبه، روح و جسم آنان را مطیع خود می سازد و به عالمی از تخیلات می برد که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می پندارند.

اثر بازی رایانه ای بر دانش آموزان - پدیده ی جدید دانش بشری که تقریباً در همه ی شئون زندگی انسان راه یافته است. همچون دیگر ساخته های دست بشر دو رو دارد که یک روی آن استفاده صحیح در کارها و کمک به رشد و سعادت بشر است و روی دیگر آن استفاده غلط است که معمولاً جز در موارد علمی و شغلی از آن استفاده می شود. آنچه بیشتر کودکان و نوجوانان را شیفته خود می کند، بازی های رایانه ای است. پیشرفت کیفیتی این بازی ها به فاصله ی کوتاهی در ایران رواج یافته و بازار اسباب بازی و لوازم سمعی و بصری را به تسخیر خود در آورده است.

این بازی ها که دارای تصاویر دوبعدی است تا ۵۰ درصد با تصاویر واقعی انطباق دارد و همچنین دارای موسیقی متن هستند. چیزی که اخیراً بر تعداد طرفداران این بازی ها افزوده، قیمت مناسب آنها برای مصرف کننده است. علاوه بر این چون کودک و نوجوان خود اجرا کننده و در بطن بازی است و همراه با سایر شخصیت های بازی درگیر ماجراهایی می شود که طراح بازی برای او تدارک دیده است، برای او بسیار جذاب است. این بازی ها با استفاده از تصاویر پر تحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان را به این انسانها تشنه جنب و جوش ارزانی می کند و همین جذبه، روح و جسم آنان را مطیع خود می سازد و به عالمی از تخیلات می برد که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می پندارند.

-محاسن بازی های رایانه ای

- یادگیری را آسان و توجه بچه‌ها را جلب می‌کند.
- با رایانه هرچند بار که بخواهند، می‌توانند موضوعی را ببینند و مرور کنند.
- برنامه‌های بسیار متنوعی هستند که به کودکان امکان می‌دهد تا نقاشی‌ها یا داستان‌هایی را خلق کنند و یا بازی‌هایی هستند که کودکان را به تاریخ یا جغرافیا علاقه‌مند می‌کند.
- برنامه آموزشی به کودکان کمک می‌کند تا مهارت‌هایی را تمرین کنند.
- کودک بدون کثیف کردن لباس‌ها و اطراف می‌تواند به راحتی نقاشی بکشد و رنگ‌ها را عوض کند. مثلاً اگر از رنگ سبز لباس نقاشی‌اش خوشش نیامد آن را قرمز می‌کند، رنگ قرمز رضایت او را فراهم نکرد رنگ آبی و ... مفاهیم و مبانی ریاضیات را با کمک شکل‌های کودکان به کودک آموزش می‌دهد.
- به عقیده‌ی بعضی از پزشکان، بازی‌های رایانه‌ای به کودکان کمک می‌کند که به داروهای مسکن کمتر احتیاج پیدا کنند. بازی‌های رایانه‌ای بچه‌ها را وارد دنیایی می‌کند که کنترلش در دست آنهاست و به همین دلیل آن‌ها از این بازی لذت می‌برند.
- باعث هماهنگی چشم و دست و پرورش عضلات ظریف کودک می‌شود.
- وسیله‌ی کمک‌آموزشی برای معلولین و پر کردن اوقات فراغت آنان است.

### معایب بازی‌های رایانه

#### الف) آسیب‌های جسمانی

چشمان فرد به دلیل خیره شدن مداوم به صفحه‌ی نمایش رایانه، به شدت تحت فشار نور قرار می‌گیرد و دچار عوارض می‌گردد. مشاهدات نشان داده است که نوجوانان چنان غرق بازی می‌شوند که توجه نمی‌کنند تا چه حد از لحاظ بینایی و ذهنی بر خود فشار می‌آورند. به دلیل این‌که کودک در یک وضعیت ثابت تا ساعت‌ها می‌نشیند، ستون فقرات و استخوان‌بندی او دچار مشکل می‌شود. همچنین احساس سوزش و سفت شدن گردن، کتف‌ها و مچ دست از دیگر عوارض کار نسبتاً ثابت و طولانی‌مدت با رایانه است. پوست فرد در معرض مداوم اشعه‌ای قرار می‌گیرد که از صفحه رایانه پخش می‌شود. ایجاد تهوع و سرگیجه خصوصاً در کودکان و نوجوانانی که زمینه صرع دارند، از دیگر عوارض بازی‌های رایانه‌ای است.

#### ب) آسیب‌های روانی - تربیتی

##### ۱- تقویت حس پرخاشگری

مهم‌ترین مشخصه بازی‌های رایانه‌ای حالت جنگی اکثر آنهاست و این‌که فرد باید برای رسیدن به مرحله‌ی بعدی بازی با نیروهای به اصطلاح دشمن بجنگد، استمرار چنین بازی‌هایی کودک را پرخاشگر و ستیزه‌جو بار می‌آورد. «خشونت» مهم‌ترین محرک‌ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های کامپیوتری به حد افراط از آن استفاده می‌شود، چهره‌های معروف هالیوود که در فرهنگ ما انسان‌های ضد ارزش و غیراخلاقی هستند، در این بازی‌ها به صورت قهرمان‌های شکست‌ناپذیر جلوه‌نمایی می‌کنند.

##### ۲- انزواطلبی

کودکانی که به طور مداوم با این بازی‌ها درگیرند، درون‌گرا می‌شوند، در جامعه منزوی و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان می‌گردند. روحیه‌ی انزواطلبی باعث می‌شود که کودک از گروه همسالان جدا شود که این خود سرآغازی برای بروز ناهنجاری‌های دیگر است. مادری می‌گوید: فرزندم به بازی‌های رایانه‌ای معتاد شده است. او هرروز خود را به صفحه‌ی تلویزیون می‌رساند و از دنیای بیرون به کلی بی‌خبر است. حتی متوجه رفت‌وآمد میهمانان نمی‌شود و همیشه بعد از دست کشیدن از این برنامه با سردرد و کسالت مواجه می‌شود.

##### ج) تنبل شدن ذهن

در این بازی‌ها به دلیل این‌که کودک و نوجوان با ساختنی‌ها و برنامه‌های دیگران به بازی می‌پردازد و کمتر قدرت دخیل و تصرف در آن‌ها پیدا می‌کند. اعتمادبه‌نفس او در برابر ساختنی‌ها و پیشرفت دیگران متزلزل می‌شود.

##### د) تأثیر منفی در روابط خانوادگی

با توجه به این‌که زندگی در کشور ما نیز به طرف ماشینی شدن پیش می‌رود و در بعضی خانواده‌ها زن و مرد شاغل هستند و یا بعضی از مردان بیش از یک شغل دارند، خودبه‌خود روابط عاطفی و در کنار هم بودن خانواده کمتر شده، و عده زیادی از این وضع وجود

تلویزیون به عنوان جعبه‌ی جادویی که باعث سرد شدن روابط خانوادگی شده ناراضی هستند و حالا نیز جعبه‌ی جادویی دیگری یا جاذبه‌ی سحرآمیزتری به نام رایانه اضافه بر این وضعیت شده و مشکلات را دوچندان کرده است.

(و) افت تحصیلی

به دلیل جاذبه‌ی مسحورکننده‌ای که این بازی‌ها دارد، بچه‌ها وقت و انرژی زیادی را صرف بازی با آن می‌کنند، حتی بعضی از کودکان صبح، زودتر از وقت معمول بیدار می‌شوند تا قبل از مدرسه کمی بازی کنند و وقت‌های تلف‌شده را هم بدین صورت جبران می‌کنند یکی از والدین اظهار می‌دارد که در سال گذشته پسرم بهترین نمرات را داشت اما از وقتی که رایانه برایش خریده‌ام روزی ۲ الی ۳ ساعت وقت خود را صرف بازی می‌کند و از لحاظ تحصیلی افت پیدا کرده است.

راهکارها

اگر چنانچه قرار است از بازی‌های کامپیوتری استفاده کنید. بهتر است بازی‌های تصویری خلاق که کودکان باید به وسیله‌ی آن‌ها، معماهایی را حل کنند، بیش از بازی‌های دیگر مورد توجه قرار دهید.

بازی دسته‌جمعی کودکان، با ابزارهای تصویری کمتر مسئله‌ساز است. این اسباب‌بازی‌ها، زمانی مخرب خواهد بود که کودک به تنهایی برای ساعات طولانی، غرق بازی شود.

والدین وقت بیشتری را به کودک و نوجوان خویش اختصاص بدهند. هر قدر وقت گذاری و ارتباط صحیح بین والدین و فرزندان بیشتر باشد. زمینه چنین بازی‌هایی کمتر فراهم می‌شود.

بهتر است که والدین همراه فرزندان خود به کوهستان، باشگاه‌ها و میدان‌ها ورزشی بروند و به کارهای مورد علاقه آن‌ها بپردازند تا انرژی عصبی و روانی آنان تخلیه‌شده و توجهشان از بازی‌های رایانه‌ای منحرف شود.

به فرزندان اجازه ندهید در فاصله‌ی نزدیکی از صفحه رایانه بنشینند.  
از رایانه‌های با صفحه کوچک استفاده کنید.

نور صفحه تلویزیون را کم کنید.

ضروری است بچه‌ها به طور مرتب بین دو نوبت بازی استراحت کنند.

چشم‌ها باید مسلط به صفحه رایانه باشد.

روشنایی اتاق به نحوی تنظیم شود که زندگی نور به حداقل برسد.

بهتر است والدین با کودکان صحبت کنند که فقط روزهای تعطیلی مجاز به استفاده از این بازی‌ها هستند.

با استدلال و منطق آسیب‌هایی را که کامپیوتر به کودکان وارد می‌آورد، متذکر شوید.

#### اهمیت و ضرورت تحقیق:

صنعت ساخت بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، در حال حاضر، به گسترده‌ترین و سودآورترین حرفه‌ها در صنعت سرگرمی کودکان تبدیل شده است.

بازی‌های الکترونیکی در عین آن که خود دارای شبکه، سایت‌های مخصوص و گروه‌های گفت‌وگو و صحبت (چت) در اینترنت هستند، به صورت مجموعه‌ای صوتی و تصویری (برنامه‌های ویدیویی و تلویزیونی) به دیگر رسانه‌ها منتقل شده‌اند. همچنین به دلیل گسترش فناوری‌ها، می‌توانیم در آینده منتظر امکان بازی با ابزارهای جدیدتر نیز باشیم. استفاده از بازی‌های الکترونیکی از طریق تلویزیون، دستگاه‌های جیبی و رایانه‌های شخصی، هم اکنون به تلفن همراه، رایانه‌های جیبی و گیرنده‌های دیجیتال تلویزیونی نیز کشیده شده است.

محتوای بازی‌ها به سرعت در حال تغییر است و با کاربردهای گرافیکی و به دلیل جاذبه‌ای که در آنها نهفته است، روز به روز واقعی‌تر به نظر رسیده، نظر کودکان و نوجوانان بیشتری را به خود جلب می‌نماید.

در این بین، رقابتی که بین شرکت‌ها و تولیدکنندگان مختلف در تصاحب هرچه بیشتر بازار فروش به وجود آمده، آنها را بر آن داشته که با ارائه بازی‌های هر چه جالب‌تر و مهیج‌تر، سود بیشتری را به خود اختصاص دهند و متأسفانه موضوعی که در این آشفته‌گی بازار مورد توجه نیست، همان جنبه‌های اخلاقی و تربیتی مشتریان این بازی‌ها، یعنی کودکان است.



گرچه بیشتر تحقیقات مربوط به بازی های الکترونیکی، از اواسط دهه ۱۹۹۰م. آغاز شده است، اما متأسفانه در کشور ما با وجود زیرساخت های فرهنگی و باورهای مذهبی متفاوت با کشورهای سازنده این گونه بازی ها، تحقیقات کافی در مورد اثرات بازی های رایانه ای و پیامدهای اجتماعی آنها صورت نگرفته است.

نگرانی از بازی های رایانه ای و ویدیویی را می توان بازتاب نگرانی گسترده تر جامعه درباره رواج و کاربری روز افزون فن آوری اطلاع رسانی در بین دانش آموزان، نظیر حذف مهارت فردی از کار، تنش های تحصیلی زاید، گوشه گیری از اجتماع، احساس درماندگی و... دانست. تاکنون پژوهش های مختلفی در موضوع اثرات بازی های رایانه ای انجام شده که اغلب به اثرات منفی این گونه بازی ها اشاره دارند، اما در نگاهی منطقی باید گفت که این نوآوری نیز همچون دیگر ساخته های دست بشر، دو رو دارد که یک روی آن، بهره گیری درست و مفید و روی دیگر آن، استفاده های نادرست و نامناسب است که گاهی، آسیب های فراوانی را در پی دارد. در ادامه، به آثار مثبت و منفی این بازی ها اشاره مختصری خواهد شد.

#### ادبیات تحقیق:

در این تحقیق از روش کتابخانه ای استفاده شده است، به همین نظر از منابع چاپی و دیجیتالی شامل کتاب، مقاله، پایان نامه و تحقیقات دیگران استفاده شده است.

لذت بخشترین خاطرات اغلب افراد به دوره کودکی و شور و نشاط غیر قابل وصف آن مربوط می شود و این احساس به طور تقریبی در بیشتر افراد مشترک و همسان است. بازی های ساده کودکی و ذهن بی دغدغه و البته دور از هر گونه کینه و انتقام و بدخواهی کودکان جزو مشخصات بارز دوره کودکی به شمار می روند و البته برای تعداد قابل توجهی از کودکان در دنیای مدرن امروز شرایط به گونه دیگری پیش می رود. از آن بازی های ساده و شادی آفرین دیگر خبری نیست و جای آن را بازی های ذخیره شده در رایانه شخصی کودکان و یا رایانه های گیمنت ها با مضامینی خشونت آمیز و پر جنجال و البته با چاشنی هیجان کاذب گرفته است.

#### تعریف بازی های رایانه ای

بازی های رایانه ای یا بازی های ویدئویی برنامه های نرم افزاری تعاملی هستند که عمدتاً با هدف سرگرمی به وجود آمده اند. این بازی ها به بازی هایی اشاره دارد که از طریق رایانه های شخصی یا کنسول های بازی انجام می شود و انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه اطلاعات منطقی و فوق العاده سریع می باشد (زنگنه، ۱۳۹۱: ۱۵۹).

بازی های رایانه ای، برنامه ای است که به بازیکنان اجازه تعامل را می دهد و به عنوان یکسری دستورالعمل می باشد که می تواند با یکدیگر جمع شده و نتیجه ای خاص را منجر می شود (بیجاری، ۱۳۹۲).

طبق نظر الکورن (۲۰۰۳) بازی های رایانه ای یک نوع سرگرمی می باشند که به منظور دستیابی به اهداف معین خاصی طراحی شده اند و قواعد خاصی دارند (نقل در بیجاری: ۱۳۹۲).

#### ویژگی های بازی های رایانه ای

- سنجش عملکرد: با بررسی واکنش کودکان در حین بازی می توان به بازخوردی که به موقعیت می دهد، اصول اخلاقی که از خود بروز می دهد و عملکرد آنان پی برد.

- تعامل: وقتی بازیگر شخصیت خود را وارد صحنه می کند همواره در تمام مراحل بازی سعی می کند به بهترین وجه عمل کند تا بیشترین امتیاز را بگیرد در واقع در تعامل با عناصر و صحنه ها عمل می کند.

- الگو دهی: کودکان و نوجوانان بیش از آنکه از طریق تجربه مستقیم یاد بگیرند از راه مشاهده رفتار و اعمال دیگران می آموزند و به همین دلیل برنامه های تلویزیونی و رایانه ای با ارایه الگوها و سرمشق های جذاب و دوست داشتنی یکی از منابع عمده تأثیرگذار بر رفتار کودکان و نوجوانان هستند

- مشارکت های اجتماعی: به کاربرد بازی ها در جهت یادگیری اصول مدنی و مشارکت های افراد در این اصول اشاره داشت.

- آموزش: در فضای مجازی می توان بسیاری از مطالب را نیز آموزش داد و فقط به چشم سرگرمی به بازی ها نگاه نکرد. (حسینی، ۲۸-

گانتز مهم‌ترین ویژگی را داشتن هدف می‌داند و به ویژگی‌هایی مانند: محاسبه و نگهداری خودکار امتیازها، هنر پویا نمایی تصویری، تاثیرهای شنیداری، شانس بودن و اهمیت سرعت و ایجاد چالش‌های پی‌در پی برای بازیکن اشاره دارد (گانتز، ۱۳۸۸: ۳۱).

#### آثار مثبت بازی‌های رایانه‌ای

۱. پس از سال‌ها پژوهش، این موضوع ثابت شده که آموزش و پرورش کودکان، تنها به نوع رسمی آن، یعنی شکل مدرسه‌ای محدود نمی‌شود و رسانه‌های الکترونیکی، منابع بسیار عالی آموزش و پرورش می‌باشند و رایانه نیز تازه‌ترین شکل این رسانه‌هاست. طرفداران بازی‌های ویدیویی این گونه بازی‌ها را منبع یادگیری و نیز سرگرمی به شمار آورده‌اند. به عقیده برخی، فعالیت‌های موجود در بازی‌های ویدیویی می‌توانند هماهنگی بین چشم و دست را افزایش دهند و یا مهارت‌های ویژه‌ای برای تجسم فضایی یا ریاضیات را بیاموزند. ۸. بازی‌های رایانه‌ای به سبب انگیزه‌های بیشتری که در فراگیران پدید می‌آورند، می‌تواند در انتقال مواد آموزشی، تأثیر زیادی داشته باشد. افزایش سرعت خواندن و آموزش زبان از طریق بازی‌های رایانه‌ای تجربیات مثبتی در این زمینه بوده است. همچنین درس‌هایی مانند علوم و فیزیک را به کمک بازی‌های رایانه‌ای، بهتر می‌توان آموزش داد.

۲. به خاطر انعطاف‌پذیری و نقش فعالی که فرد در حین بازی دارد، بازی‌ها در تربیت افراد خلاق تأثیر زیادی دارند.

#### پی‌آمدهای منفی بازی‌های رایانه‌ای

الف. آسیب‌های جسمانی

۱. سندرم عصبی دست.

۲. خشکی چشم.

۳. پشت درد.

۴. سردردهای میگرنی.

۵. بی‌نظمی در غذا خوردن.

۶. بی‌توجهی و یا کم‌توجهی به بهداشت شخصی.

۷. تغییر در الگوی خواب. ۱۰.

#### ب. پی‌آمدهای تربیتی

میزان تأثیرپذیری کودک و نوجوان در بازی‌های رایانه‌ای، به بالاترین اندازه ممکن می‌رسد؛ زیرا بر اساس پژوهش‌ها کودکان بیست درصد آن‌چه را که می‌شنوند و چهل درصد آن‌چه را که مشاهده می‌کنند، می‌آموزند.

این مقدار، برای آن‌چه همزمان می‌بینند، می‌شنوند و با علاقه با آن کار می‌کنند، به بیش از ۷۵ درصد می‌رسد. بر این اساس، با توجه به این که کودکان و نوجوانان در فرایند بازی‌های رایانه‌ای هم می‌بینند، هم می‌شنوند و هم به خاطر ماهیت تفریحی و سرگرمی بازی، به آن علاقه دارند و حاضرند ساعت‌ها مشغول بازی باشند، به شدت از محتوای این گونه بازی‌ها، متأثر می‌شوند (آنسلمو، ۱۹۹۸).

گرچه ممکن است بازی‌های رایانه‌ای از نظر فیزیکی و جذابیت‌های لحظه‌ای، برای کودکان و نوجوانان خوش آیند و مطلوب باشند و حتی بزرگ‌ترها را نیز خوش حال و سرگرم کنند، ولی کارکرد پنهان و نهفته این وسیله بسیار آسیب‌زا است. اسباب بازی، عامل انتقال فرهنگ است و از هر جا بیاید و در هر جا ریشه داشته باشد، فرهنگ همان‌جا را به همراه دارد. بنابراین، بسیاری از اسباب بازی‌های موجود در بازار، وسیله تهاجم فرهنگی می‌باشند و آثار و پی‌آمدهای تربیتی نامطلوبی را به همراه دارند؛ زیرا بیشتر بازی‌های رایانه‌ای، در چارچوب فرهنگی-اجتماعی اروپای غربی، امریکا و ژاپن، طراحی و تولید می‌شوند که ارزش‌ها، هنجارها و الگوهای خاصی را به کودکان و نوجوان القا می‌کنند؛ الگوهایی که با ارزش‌های فرهنگی جامعه ما سازگار نمی‌باشند (نصیریان و همکاران، ۱۳۹۴).

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک رسانه مدرن، در تمام جهان گسترده و تاثیرگذار است. با وجود عمر کمی که از تولید اولین بازی‌های رایانه‌ای در جهان می‌گذرد، اما سرعت رشد این بازی‌ها بسیار سریع و چشمگیر است. پژوهش‌های بسیاری در باب محاسن و مضرات بازی‌های رایانه‌ای از جنبه‌های گوناگون جامعه‌شناسی، مذهبی، مسائل تربیتی و ... انجام شده است. تاثیر بازی‌های رایانه‌ای در قلمروی آموزش نیز یکی از اصلی‌ترین و مهم‌ترین موضوعات در زمینه بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد. پژوهش‌های متعددی نیز تاثیرات بازی‌های رایانه‌ای را بر یادگیری دانش‌آموزان تایید کرده است، بنابراین طراحی بازی‌هایی که در جهت فرآیند آموزش و یادگیری دانش‌آموزان مفید و سودمند باشد، بسیار مطلوب مورد نظر است.

پیشینه :

در پژوهش (عوض پور مشیری، ۱۴۰۰). هدف از انجام آن بررسی رابطه بین بازیهای رایانه ای و هوش هیجانی با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان متوسطه شهر کرمان بود، تحقیق از لحاظ هدف جز تحقیقات کاربردی و از نظر روش، تحقیق توصیفی به شیوه همبستگی است. جامعه ی آماری این تحقیق شامل کلیه دانش آموزان مقطع متوسطه اول ناحیه ۱ شهر کرمان به تعداد ۲۰۶۱ نفر است که از طریق جدول مورگان نمونه ای به حجم ۳۲۴ نفر انتخاب شد. ابزار جمع آوری داده ها شامل دو پرسشنامه ۱۱ سوالی بازی های رایانه ای با پایایی ۰.۱ و پرسشنامه ۳۱ سوالی هوش هیجانی با پایایی ۰.۸۱۷ و همچنین نمرات نهایی پایان سال تحصیلی می باشد. برای تجزیه و تحلیل داده ها از آماره های توصیفی (جدول و نمودار آماری) و آماره های استنباطی (ضریب همبستگی پیرسون)، استفاده شده است. نتایج پژوهش حاکی از این است که بین بازی های رایانه ای و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان رابطه مستقیم ولی معکوس برقرار است به طوری که با افزایش انجام بازیهای رایانه ای پیشرفت تحصیلی کاهش می یابد. همچنین نتایج نشان داد بین هوش هیجانی و مولفه های آن با پیشرفت تحصیلی رابطه ای مثبت و معناداری برقرار است. بنابراین با توجه به نتایج تحقیق پیشنهاد میگردد که، والدین و مسئولین مدارس زمینه های افزایش هوش هیجانی را برای دانش آموزان تقویت و شرایطی را فراهم نمایند تا بازیهای نامناسب رایانه ای توسط فرزندان کاهش یابد.

بازی های آموزشی رایانه ای را می توان، به عنوان یکی از منابع یادگیری و نیز وسیله ای برای سرگرمی به حساب آورد و به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه ها در جهان سرشار از تکنولوژی خود نمایی می کند. و در طی سال های اخیر توانسته است با رنگ و لعاب و جلوه های ویژه ای که دارد در دل مخاطبان از کودک و نوجوان گرفته تا پیر جای کرده است و به نظر می رسد که نه تنها اوقات فراغت آن ها را (کودکان و نوجوانان) را به خود اختصاص داده بلکه زمان هایی که باید به انجام تکالیف درسی بپردازند را از آن ها گرفته و مشغول خود ساخته است. بدین سبب در این پژوهش به نقش بازی های آموزشی رایانه ای بر عملکرد تحصیلی دانش آموزان پرداخته شده است. نتایج بررسی های این پژوهش نشان داد که کودکان با استفاده از چنین بازی هایی می توانند راهبرد های تعمیم یافته تری را برای یادگیری به دست آورند و در یادگیری مفاهیم فضایی و انتزاعی عملکرد بهتری دارند را از خود نشان می دهند. علاوه بر این، یادگیریدانش آموزان در درس ریاضی از طریق بازی های آموزشی رایانه ای افزایش می یابد و می توانند عملکرد بهتری را داشته باشند. در پایان نیز راهکارهایی جهت استفاده مناسب و بهتر از بازی های رایانه ای آموزشی ارائه گردیده است. (چاهوی و همکاران، ۱۳۹۵).

نتایج بدست آمده از پژوهش قیصری (۱۳۸۵)، نشان داد که بین دانش آموزانی که به بازی های رایانه ای نمی پردازند و آنها که زیاد به این بازی ها می پردازند، از نظر خصومت، جسمانی کردن و اضطراب تفاوت معناداری وجود دارد و نیز بین دانش آموزانی که کم به بازی های رایانه ای می پردازند و آنها که زیاد به این بازی ها می پردازند از نظر خصومت تفاوت معناداری وجود دارد. نتایج بدست آمده در بخش عملکرد تحصیلی نیز نشان داد که بین عملکرد تحصیلی سه گروه دانش آموز مورد تفاوت معناداری وجود ندارد.

هدف پژوهش (آتشک و همکاران، ۱۳۹۲)، تاثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر مهارت اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان بوده است که به این منظور ۶۰ نفر از دانش آموزان سال پنجم ابتدایی به روش نمونه گیری در دسترس، در دو گروه آزمایش و گواه جایگزین شدند. گروه آزمایش در طی دو ماه و طی ۶۰ جلسه ۴۵ دقیقه ای مفید در معرض بازی های آموزشی رایانه ای قرار گرفتند، نتایج تحلیل کوواریانس حاکی از آن بود که بازی های آموزشی رایانه ای متغیرهای همکاری، ابراز وجود را به گونه معناداری افزایش نمی دهد، اما در مولفه های همدلی، اندازه اثر ۱۰،۲ درصدی، در مولفه کنترل خود، اندازه اثر ۸،۲ درصد و در کل مهارت اجتماعی، اندازه اثری به میزان ۱۳،۸ درصد و در پیشرفت تحصیلی، اندازه اثری به میزان ۸۴،۲ درصد وجود داشته است.

در پژوهش (گوجار، ۱۳۹۶)، نتایج پژوهش نشان داد که بازی های آموزشی رایانه ای چند کاربره تحت وب بر یادگیری و انگیزش (علاقه، ارتباط، رضایت، انتظار) دانش آموزان پایه سوم مؤثر است و امکان ایجاد ارتباط بین یادگیرندگان در محیطی سرگرم کننده و جذاب فراهم می کند بنابراین می توان از آنها به عنوان ابزاری در یادگیری استفاده کرد.

یافته ها نشان داد که روش مبتنی بر بازی رایانه ای، باعث افزایش پیشرفت تحصیلی می گردد و همچنین میزان ساعت و نوع بازی های رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان تاثیر دارد و بازی های رایانه ای در پیشرفت تحصیلی دانش آموزان دختر و پسر متفاوت می



باشد؛ بنابراین، می‌توان نتیجه گرفت با اهمیت دادن به روش‌های نوین آموزش و هم‌چنین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آموزشی می‌توان، موجب افزایش پیشرفت تحصیلی و انگیزه پیشرفت دانش‌آموزان دختر و پسر گردید. (تربتی و همکاران، ۱۳۹۴).

در پژوهش (رضایی و همکاران، ۱۴۰۰) با هدف بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر انعطاف‌پذیری ذهنی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان شهر چمستان انجام گرفت. یافته‌های پژوهش نشان داد که بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر انعطاف‌پذیری ذهنی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان شهر چمستان تأثیر دارد.

در پژوهش (حقیقت پناه، ۱۳۹۸)، که با هدف بررسی اثربخشی کاربرد بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت و ادراک فضایی کودکان پیش دبستانی بود. نتایج حاصل از پژوهش نشان داد که اجرای برنامه مداخله‌ای کاربرد بازی‌های رایانه‌ای بر میزان خلاقیت و ادراک فضایی کودکان پیش دبستانی گروه آزمایش در مرحله پس از آزمون، می‌تواند تأثیر معناداری داشته باشد.

### نتیجه‌گیری:

با توجه به قابلیت‌های بازی‌های آموزشی رایانه‌ای مبنی بر امکان‌پذیر بودن گنجاندن چالش‌های طلبی‌های کودکان در سطوح و مراحل ساده تا پیچیده، از آنها می‌توان به عنوان فرصت‌های تازه استفاده نمود. تفکر قابل انعطاف الگوهای جدیدی برای اندیشیدن را طراحی می‌کند. ساختار بازی‌های آموزشی رایانه‌ای از انعطاف‌پذیری بالایی برخوردارند و به خاطر سازماندهی غیرخطی، کاربران را در موقعیت‌های مختلف قرار می‌دهند. پیداست اینگونه طراحی آموزشی بر مؤلفه انعطاف‌پذیری تأثیر مثبت بر جای می‌گذارد. اصالت (ابتکار) توانایی تفکر به شیوه غیرمتداول و خلاف رایج است و ابتکار مبتنی بر ارایه جواب‌های غیرمعمول و عجیب زیرکانه به مسایل است. دانش‌آموزان در جریان بازی‌های رایانه‌ای مکرراً در معرض گزینه‌های مختلف قرار می‌گیرند تا دست به انتخاب بزنند، این نقاط عطف هر کدام به نوعی مستلزم نوآوری و ابتکار عمل هستند. بسیاری از این بازیها در سطوح پیشرفته، کاربران را در موقعیت‌های چالش‌برانگیزی قرار می‌دهند تا دست به ابتکار و خلق روش‌های تازه بزنند که قبلاً با آنها مواجه نشده‌اند. بسط توانایی توجه به جزئیات حین انجام یک فعالیت است اندیشه بسط یافته به کلیه جزئیات لازم برای طرح می‌پردازد. در همین راستا نتایج تحقیقات حاکی از آن است که دانش‌آموزان از طریق فعالیت‌های خود می‌آموزند و ذهن خود را از طریق رفتاری که در آن مشارکت دارند، در واقع بازی‌های آموزشی رایانه‌ای با دارا بودن ویژگی رقابتی، پیچیدگی، آزمایش‌پذیری، مشاهده‌شدنی، انعطاف‌پذیری، خودپویایی، محتوای غنی و توانایی پاسخگویی به نیازهای فراگیران تأثیر قابل ملاحظه‌ای بر خلاقیت، ارتقاء یادگیری، تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره‌وری، گسترش جهان‌بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ، مهارت‌های حساب و خواندن، افزایش انگیزه و اشتیاق کودکان، بیان احساسات و افزایش خزانه لغات و مفاهیم، فراگرفتن راهبردهای تعمیم یافته یادگیری، بهبود تجسم فضایی، افزایش مهارت انتزاعی فراگیران می‌گذارد. در واقع بازی‌های رایانه‌ای آموزشی ضمن استفاده کردن از ویژگی‌های انگیزشی بازی‌های رایانه‌ای و بهره‌مندی از قوانین و اصول یادگیری نظیر فوریت تقویت می‌توانند، در افزایش پیشرفت تحصیلی و خلاقیت و مؤلفه‌های متشکله آن ایفای سهم کنند. طراحان این نوع بازی‌ها فرصت‌های بدیع یادگیری را در قالب‌های جذاب و به صورت‌های غیرخطی تدوین می‌کنند به گونه‌ای که به فراگیران اجازه داده می‌شود تا با انتخاب گزینه‌های مختلف در فرآیند یادگیری، آن را مجموعه فعالیت‌هایی تلقی کنند که خودشان در پدیدآیی و اجرای آن سهم هستند. بدین ترتیب، از عهده انجام تکالیف و چالش‌های یادگیری به خوبی و با اشتیاق برمی‌آیند و در این میان از خلاقیت و مؤلفه‌های متشکله آن؛ یعنی، انعطاف‌پذیری، ابتکار، خلاقیت و سیالی بهره‌مند خواهند شد.

با توجه به یافته‌های حاصل از تحقیق حاضر، پیشنهادهایی ارایه می‌گردد:

۱. با توجه به نتایج این مطالعه ضرورت به کارگیری بازی‌های رایانه‌ای آموزشی در مقطع ابتدایی احساس می‌شود. لذا، لازم است در طرح درس روزانه معلمان جایگاه مناسبتری پیدا کند.
۲. با توجه به اقبال عمومی کودکان نسبت به بازی‌های رایانه‌ای، ایجاد تولید بازی‌های جدید و تبدیل مباحث درسی چالش‌برانگیز در قالب بازی‌های آموزشی بیش از پیش احساس می‌شود. تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی و خلاقیت ...

۳. ضرورت ایجاد کافینت در دبستانها و تخصیص زمان هایی برای دانش آموزان به گونه ای که همبازی های آموزشی وابسته به طرح درس ها و هم بازی های آموزشی آزاد در دسترس فراگیران قرار داده شود، احساس میشود.

#### منابع

۱. رضایی، محسن، عزیززاده، نادى & پایدار، فرانک. (۱۴۰۰). تأثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر انعطاف پذیری ذهنی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان شهر چمستان. مدیریت فرهنگی. 15(52), 81-105.
۲. حقیقت پناه، ازاده، استکی، مهناز، & مقدم، کاوه. (۱۳۹۸). اثربخشی کاربرد بازیهای رایانه ای بر خلاقیت و ادراک فضایی کودکان پیش دبستانی. اندیشه های نوین تربیتی، ۱۵(۳)، ۲۲۹-۲۵۶. doi: 10.22051/jontoe.2019.14586.1726
۳. آتشک، محمد، برادران، بدرالملوک، و احمدوند، محمدعلی. (۱۳۹۲). تأثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر مهارت اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان. فناوری آموزش (فناوری و آموزش)، ۷(۴)، ۲۹۷-۳۰۵. SID. <https://sid.ir/paper/155607/fa>
۴. زارعی زارکی، اسماعیل و غریبی، فرزانه. (۱۳۹۱)، «تأثیر چند رسانه ای بر میزان یادگیری و یادداری ریاضی دانش آموزان دختر کم توان ذهنی پایه چهارم شهر اراک». فصلنامه علمی-پژوهشی روانشناسی افراد استثنایی، ۵.
۵. ابوالحسن، لیلا و نوروزخانی، بهاره و ابراهیمی، ام البنین، ۱۳۹۸، تأثیر بازی های رایانه ای بر افت تحصیلی دانش آموزان، ششمین همایش ملی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی در ایران، تهران، <https://civilica.com/doc/913980>
۶. قیصری، & رشید. (۲۰۰۶). بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران. فصلنامه روان شناسی تربیتی، ۲(۳)، ۱۱-۲۸.
۷. فردانش، هاشم. (۱۳۹۵)، مبانی نظری تکنولوژی آموزشی. تهران: انتشارات سمت.
۸. بیجاری، ملیحه. (۱۳۹۲). تأثیر بازی رایانه ای آموزش ریاضی بر خود راهبری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پایه پنجم شهر بیرجند. پایان نامه کارشناسی ارشد علوم تربیتی رشته برنامه ریزی درسی. دانشگاه بیرجند، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی.
۹. گانتر، بری. (۱۳۸۸). اثر بازی های رایانه ای و ویدئویی بر کودکان. ترجمه سید حسن پورعابدی نائینی. تهران: جوانه رشد.
۱۰. حسینی، سید داود. (؟). بازی های رایانه ای؛ نگاهی به ویژگی ها، باید و نباید ها. ره آورد نور، ج. ۳۶، ۲۸-۳۶.
۱۱. نصیریان، مرتضی، و حبیب الهی، سعیده. (۱۳۹۴). نقش بازی های رایانه ای در یادگیری موثر و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان. کنفرانس علمی پژوهشی راهکارهای توسعه و ترویج آموزش علوم در ایران. SID. <https://sid.ir/paper/826733/fa>
۱۲. حمیدی، مهرداد. (۱۳۸۲). بازی های پرورشی. تهران: دفتر برنامه ریزی و تألیف کتب درسی.
۱۳. تیرگر، هدایت، بلالی میبدی، فاطمه، و حسنی، مهدی. (۱۳۹۴). بررسی ارتباط بین بازی های رایانه ای، پرخاشگری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان شهر کرمان. بهداشت و توسعه، ۴(۱)، ۶۵-۷۵. SID. <https://sid.ir/paper/233559/fa>
۱۴. آنسلمو، ساندر، ۱۹۹۵ رشد در دوره اولیه کودکی و بررسی پیامدهای بازی های ویدیویی و رایانه ای، ص ۶۱؛ به نقل از بازی کودک در اسلام.



هشتمین کنفرانس ملی  
مطالعات مدیریت و اقتصاد در علوم انسانی  
8<sup>th</sup> National Conference on  
Management Studies and Economics in the Humanities

16. Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.