

بررسی تأثیر رویکردهای آموزش مالی مبتنی بر بازی بر تغییر نگرش و رفتار دانش‌آموزان نسبت به مفاهیم حسابداری پایه

ابوالحسن صیدی زاده^۱، محمد حسین قربان پور^۲

^۱ کارشناسی آموزش ابتدایی، دانشگاه فرهنگیان، هرمزگان، ایران

^۲ کارشناسی حسابداری، دانشگاه آزاد اسلامی، بزم، ایران

چکیده

در سال‌های اخیر، آموزش مفاهیم مالی به کودکان و نوجوانان به یکی از دغدغه‌های اصلی نظام‌های آموزشی تبدیل شده است. ضعف در سواد مالی در سنین پایین می‌تواند منجر به تصمیم‌گیری‌های نادرست اقتصادی در بزرگسالی شود. این پژوهش با هدف بررسی تأثیر رویکردهای آموزش مالی مبتنی بر بازی بر نگرش و رفتار دانش‌آموزان نسبت به مفاهیم حسابداری پایه انجام شد. پژوهش از نوع توصیفی-تحلیلی است و با بهره‌گیری از روش کتابخانه‌ای، مجموعه‌ای از مقالات علمی داخلی و بین‌المللی طی سال‌های اخیر مورد بررسی و تحلیل قرار گرفت. یافته‌های پژوهش نشان داد که بازی‌های آموزشی نه تنها در ارتقای درک مفاهیم پایه‌ای مانند پس‌انداز، بودجه‌بندی، بدهی و سود مؤثرند، بلکه سبب بهبود نگرش دانش‌آموزان به موضوعات مالی، افزایش مشارکت در فعالیت‌های درسی و شکل‌گیری رفتارهای مالی مسئولانه می‌شوند. همچنین، استفاده از بازی در موقعیت‌های شبیه‌سازی شده توانست تصمیم‌گیری‌های مالی دانش‌آموزان را به سمت الگوهای منطقی‌تر سوق دهد. تحلیل داده‌های آماری نیز نشان داد کشورهایی که از روش‌های خلاقانه مانند بازی در آموزش مالی بهره برده‌اند، عملکرد بهتری در ارزیابی‌های بین‌المللی سواد مالی کسب کرده‌اند. در مجموع، آموزش مالی از طریق بازی رویکردی مؤثر در تقویت مهارت‌های اقتصادی دانش‌آموزان محسوب می‌شود و می‌تواند در قالب برنامه‌ریزی رسمی درسی، نقش کلیدی در آماده‌سازی نسل آینده برای تصمیم‌گیری‌های اقتصادی ایفا کند.

واژه‌های کلیدی: آموزش مالی، بازی آموزشی، سواد مالی، حسابداری پایه، رفتار اقتصادی دانش‌آموزان

۱- مقدمه

در دهه‌های اخیر، آموزش سواد مالی به دلیل وقوع بحران‌های اقتصادی مانند حباب دات‌کام، رسوایی‌های شرکتی و رکودهای بزرگ، به یکی از موضوعات کلیدی در نظام‌های آموزشی تبدیل شده است. این رویدادها ضرورت ایجاد پایه‌های قوی دانش مالی را نه تنها برای متخصصان امور مالی، بلکه برای عموم مردم برجسته کرده‌اند (ای‌کامن و راکو، ۲۰۱۹). آموزش مالی فرآیندی تعریف می‌شود که از طریق ارائه اطلاعات، آموزش و مشاوره، به افزایش درک افراد از محصولات و مفاهیم مالی می‌پردازد، با این هدف که توانایی آن‌ها را در شناسایی ریسک‌ها و فرصت‌های مالی و اتخاذ تصمیمات مالی مؤثر توسعه دهد (کورنیادی و همکاران، ۲۰۱۹). به گفته سازمان همکاری و توسعه اقتصادی (OECD)، آموزش مالی «فرآیندی است که طی آن مصرف‌کنندگان یا سرمایه‌گذاران مالی درک خود را از محصولات و مفاهیم مالی بهبود می‌بخشند و از طریق اطلاعات، آموزش و/یا مشاوره بی‌طرفانه، مهارت‌ها و اعتماد به نفس لازم را برای آگاهی از ریسک‌ها و فرصت‌های مالی، اتخاذ تصمیم‌های آگاهانه، آشنایی با منابع کمک‌رسان و انجام اقدامات مؤثر دیگر برای ارتقای رفاه مالی خود به دست می‌آورند» (سنداراسن و همکاران، ۲۰۱۴). در این راستا، مدارس به عنوان مکان‌های هدفمند برای ارائه آموزش مالی شناخته شده‌اند و کارشناسان بر اهمیت ادغام دوره‌های مالی در نهادهای آموزش رسمی تأکید کرده‌اند (عدنان و همکاران، ۲۰۲۳). درک مفاهیم و رویه‌های حسابداری برای موفقیت شخصی و حرفه‌ای آینده دانش‌آموزان از اهمیت بالایی برخوردار است. آموزش حسابداری، مهارت‌های سواد مالی را در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد که برای بقا در محیط اقتصادی پیچیده امروزی ضروری است. سواد مالی شامل «دانش و مهارت‌هایی است برای به کارگیری درک مفاهیم و ریسک‌ها، توانایی در اتخاذ تصمیمات آگاهانه و مؤثر در بستر مالی به منظور ارتقای رفاه مالی فردی و اجتماعی و مشارکت فعال در محیط اجتماعی» (فطریا، ۲۰۲۳). با این حال، دانش‌آموزان در مواجهه با مفاهیم حسابداری سنتی با چالش‌های یادگیری متعددی روبرو می‌شوند. یکی از مهم‌ترین موانع، دشواری در درک اصطلاحات و مفاهیم حسابداری است که این مشکل برای دانشجویانی که انگلیسی زبان مادری آن‌ها نیست، مانند دانشجویان عمانی، به دلیل ضعف در درک زبان انگلیسی شدیدتر است (ولاسکو، ۲۰۱۹). نگرش‌ها و احساسات دانش‌آموزان نیز نقش مهمی در یادگیری مفاهیم حسابداری ایفا می‌کنند. تحقیقات نشان می‌دهد دانشجویانی که احساسات مثبت قوی‌تری مانند امید و غرور را تجربه می‌کنند و احساسات منفی مانند خشم، خستگی، اضطراب و شرم را کمتر تجربه می‌کنند، احتمالاً رویکرد عمیق‌تری به یادگیری دارند. در مقابل، دانشجویانی که رویکرد سطحی‌تری به یادگیری دارند، بیشتر احساسات منفی و کمتر احساسات مثبت را گزارش می‌کنند (تکسیرا و همکاران، ۲۰۱۷). یادگیری مبتنی بر بازی (GBL) به عنوان یک روش آموزشی نوآورانه، عناصر و اصول بازی را در فرایند یادگیری ادغام می‌کند تا مشارکت، انگیزه و کسب دانش را افزایش دهد (علیپورا، ۲۰۲۴). برخلاف رویکردهای سنتی آموزش، GBL تجارب یادگیری موقعیتی ایجاد می‌کند که در آن دانش‌آموزان به طور فعال در فعالیت‌های حل مسئله مشارکت دارند و این امر به یادگیری عمیق‌تر و معنادارتری منجر می‌شود (لی و همکاران، ۲۰۲۱). GBL به استفاده از بازی‌ها برای اهداف آموزشی اشاره دارد و محیط‌های یادگیری جذابی ایجاد می‌کند که می‌توانند نتایج بهتری نسبت به روش‌های سنتی تدریس به همراه داشته باشند. این رویکرد اثربخشی خود را در زمینه‌های مختلف آموزشی مانند سواد علمی، ریاضی و آموزش محیط زیست نشان داده است (چی و همکاران، ۲۰۱۷). گنجاندن عناصر بازی‌سازی در فرایند یادگیری به عنوان یکی از عوامل مؤثر در موفقیت آموزش، یادگیری و پژوهش در مؤسسات آموزش عالی (HIES) در نظر گرفته می‌شود (اوفوسو-امپونگ و همکاران، ۲۰۲۰). ماهیت چندبعدی تدریس نیز نشان می‌دهد که شیوه‌ها و رفتارهای معلمان می‌تواند تأثیر قابل توجهی بر رفتارهای مالی دانش‌آموزان داشته باشد، که این موضوع بر اهمیت آمادگی معلمان و نقش الگو بودن آن‌ها در اجرای مؤثر آموزش مالی تأکید می‌کند (شیندلر و کاردونا، ۲۰۲۳).

این پژوهش با تمرکز بر یادگیری مبتنی بر بازی، به دنبال بررسی تأثیر این رویکرد بر تغییر نگرش و رفتار دانش‌آموزان نسبت به مفاهیم حسابداری پایه است، با هدف شناسایی پتانسیل GBL در بهبود انگیزه، مشارکت و نتایج یادگیری در محیط‌های آموزشی.

مبانی نظری

حسابداری فرآیندی نظام‌مند است که شامل شناسایی، اندازه‌گیری، ثبت و گزارش‌دهی معاملات اقتصادی یک سازمان یا نهاد می‌شود تا اطلاعات ارزشمندی را برای تصمیم‌گیری فراهم کند. بر اساس تعریف انجمن حسابداری آمریکا، حسابداری شامل سه فعالیت بنیادی است: شناسایی، ثبت و انتقال رویدادهای اقتصادی یک سازمان به استفاده‌کنندگان ذی‌نفع (آحادیا و منتاری، ۲۰۲۲). آموزش حسابداری مهارت‌های عملی لازم برای مدیریت امور مالی شخصی را در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد. آن‌ها می‌آموزند چگونه سیستم‌های حسابداری را طراحی و اجرا کنند، تراکنش‌های مالی را پیگیری کنند و صورت‌های مالی مانند ترازنامه و صورت سود و زیان را درک کنند. از طریق تمرین‌های تعاملی، دانش‌آموزان به این درک می‌رسند «که این صورت‌های مالی برای پیگیری سودآوری کسب‌وکار اهمیت دارند» (جین و منصور، ۲۰۱۴). یادگیری مبتنی بر بازی GBL رویکردی نوین، فعال، آموزشی و انگیزشی ارائه داده است که هدف آن درگیر کردن فعال یا تجربی دانش‌آموزان در فرایند یادگیری و تشویق آن‌ها به مشارکت در فعالیت‌های آموزشی معنادار و سرگرم‌کننده است. در میان راهبردهای GBL، اتاق‌های فرار نتایج آموزشی مطلوبی به همراه داشته‌اند و توجه بسیاری از مربیان را به خود جلب کرده‌اند (کانلی و همکاران، ۲۰۱۲؛ هینی و همکاران، ۲۰۱۶؛ ابنر و هولزینگر، ۲۰۰۷). یادگیری مبتنی بر بازی انعطاف‌پذیری بالایی در کاربرد در رشته‌های مختلف علمی از خود نشان داده است و هر حوزه‌ای می‌تواند از راهبردهای اجرایی متناسب با خود بهره‌مند شود. در آموزش ریاضی، GBL به‌عنوان ابزاری مؤثر برای جذب دانش‌آموزان به درسی که اغلب دشوار تلقی می‌شود، عمل می‌کند. مطالعات نشان می‌دهند که برنامه‌های GBL طراحی شده با اهداف آموزشی مشخص و در چارچوب برنامه‌های درسی مبتنی بر دانش‌آموز، به‌طور موفقیت‌آمیزی باعث افزایش اعتمادبه‌نفس و علاقه دانش‌آموزان به یادگیری ریاضی شده‌اند (راملی و همکاران، ۲۰۲۰). یادگیری مبتنی بر بازی روشی نوآورانه در آموزش است که با بهره‌گیری از بازی‌ها، تجارب یادگیری معناداری را ایجاد می‌کند. این رویکرد بر پایه اصل تعامل اجتماعی استوار است و فرصت‌هایی را برای دانش‌آموزان فراهم می‌کند تا از طریق کاوش رقابتی به بررسی مفاهیم بپردازند؛ امری که نشان داده شده موجب بهبود انگیزه، همکاری و نتایج یادگیری می‌شود (وایت و مک‌کوی، ۲۰۱۹). پژوهش‌ها نشان داده‌اند که توسعه مهارت‌های فردی پایه‌ای، از جمله مهارت‌های نرم ارزشمند برای سازمان‌ها مانند مهارت‌های مربوط به کار گروهی، و همچنین یادگیری در موضوعات مختلف، می‌توانند به‌شکلی کارآمد، جذاب و انگیزشی از طریق بازی‌ها پشتیبانی شوند (سیلر و هومر، ۲۰۲۰؛ وگت و همکاران، ۲۰۱۵).

پیشینه پژوهش

پژوهش‌های متعدد اثربخشی یادگیری مبتنی بر بازی GBL را در آموزش حسابداری و سواد مالی تأیید کرده‌اند. بازی‌های رومیزی سنتی که برای آموزش حسابداری تطبیق یافته‌اند، تجارب یادگیری ملموسی را فراهم می‌کنند. بازی Monopoly™ به‌طور مؤثری برای آموزش مفاهیم حسابداری مالی به کار گرفته شده است، به‌طوری‌که دانش‌آموزان می‌توانند در یک بازار شبیه‌سازی شده املاک، اطلاعات مالی را تحلیل و گزارش کنند. این رویکرد به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا کاربردهای عملی اصول حسابداری را بیاموزند و در عین حال مهارت‌های اکسل خود را نیز در قالبی لذت‌بخش تقویت کنند (بهوانی و همکاران، ۲۰۲۰). پلتفرم‌های آزمون مبتنی بر موبایل مانند Kahoot! به‌عنوان ابزارهای یادگیری مبتنی بر بازی در دوره‌های حسابداری به‌کار گرفته شده‌اند. پژوهش‌ها در دوره‌های حسابداری مالی مربوط به رشته‌های مطالعات بازرگانی و اقتصاد نشان می‌دهند که اگرچه میزان بهبود عملکرد بین دانشجویان سال اول و دوم متفاوت بوده، این بازی‌های دیجیتال به‌طور کلی موجب افزایش انگیزه دانشجویان شده‌اند. به‌ویژه دانشجویان سال دوم رشته اقتصاد، عملکرد به‌مراتب بهتری را هنگام استفاده از رویکردهای یادگیری مبتنی بر بازی از خود نشان داده‌اند (برنال لورنس و سانچز-بالستا، ۲۰۲۳). الگوی «مسابقات تیمی» TGT رویکردی ساختاریافته و رقابتی در آموزش حسابداری محسوب می‌شود. اجرای این مدل نشان‌دهنده بهبود چشمگیر در فعالیت‌های یادگیری و نتایج آموزشی در دروس حسابداری بوده است. در یکی از مطالعات، میانگین فعالیت‌های یادگیری دانشجویان از ۷۱٫۲۸٪ به ۹۰٫۰۳٪ بین دو چرخه افزایش یافت و عملکرد تحصیلی آن‌ها در حسابداری

نیز از میانگین ۸۱،۵۶ به ۹۵،۷۰ ارتقا پیدا کرد (لستاری و ویدیایاتی، ۲۰۲۲). یادگیری مبتنی بر بازی چشم‌انداز بسیار امیدوارکننده‌ای از خود نشان داده است؛ به‌طوری‌که پژوهش‌ها حاکی از آن‌اند که دانش‌آموزانی که با استفاده از بازی‌های جدی آموزش دیده‌اند، عملکرد یادگیری بالاتری داشته و نگرش‌های مثبت‌تری نسبت به علم در مقایسه با گروه‌های کنترل که از روش‌های سنتی آموزشی استفاده کرده‌اند، به دست آورده‌اند (کورلات و همکاران، ۲۰۲۴).

مطالعات پیشین نشان می‌دهند که یادگیری مبتنی بر بازی با ایجاد محیط‌های شبیه‌سازی‌شده و تعاملی، درک مفاهیم حسابداری را تسهیل کرده و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان را بهبود می‌بخشد. این رویکرد با تقویت انگیزه و مهارت‌های نرم مانند کار تیمی، نگرش مثبتی نسبت به حسابداری ایجاد می‌کند. استفاده از ابزارهایی مانند بازی‌های رومیزی و پلتفرم‌های دیجیتال نتایج مثبتی در افزایش مشارکت نشان داده است. با این حال، موفقیت این روش به طراحی دقیق بازی‌ها و آمادگی معلمان وابسته است. پیشنهاد می‌شود این رویکرد در برنامه‌های آموزشی به‌طور گسترده‌تر استفاده شود.

اهمیت و ضرورت پژوهش

در عصر کنونی که پیچیدگی‌های اقتصادی و تصمیم‌گیری‌های مالی به بخش جدایی‌ناپذیر زندگی روزمره تبدیل شده‌اند، آموزش مفاهیم حسابداری و سواد مالی از سنین پایه به ضرورتی انکارناپذیر بدل شده است. بسیاری از پژوهش‌ها نشان داده‌اند که ضعف در دانش مالی می‌تواند منجر به رفتارهای اقتصادی ناسالم مانند مصرف‌گرایی افراطی، بدهی‌های سنگین و ناتوانی در پس‌انداز شود. در این میان، آموزش سنتی مالی که اغلب مبتنی بر انتقال مستقیم اطلاعات است، با چالش‌هایی نظیر کاهش انگیزه، درگیری پایین یادگیرندگان و عدم انتقال مؤثر مفاهیم به زندگی واقعی مواجه است. رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (Game-Based Learning)، به عنوان شیوه‌ای نوین، با بهره‌گیری از عناصر سرگرم‌کننده و تعاملی، می‌تواند به طور مؤثر در تغییر نگرش دانش‌آموزان نسبت به مفاهیم مالی و ارتقاء رفتارهای اقتصادی سالم مؤثر واقع شود. بازی‌های آموزشی با فراهم کردن محیطی ایمن برای تجربه و تصمیم‌گیری، امکان یادگیری مفاهیم انتزاعی مانند حسابداری، بودجه‌بندی، و پس‌انداز را برای کودکان فراهم می‌سازند. با توجه به محدود بودن پژوهش‌های داخلی در زمینه تأثیر آموزش مالی مبتنی بر بازی در سنین دبستان و نیاز به بازنگری در روش‌های آموزش سواد مالی، پژوهش حاضر در پی آن است تا با مروری تحلیلی بر شواهد بین‌المللی و مطالعات تجربی، به تبیین نقش رویکردهای بازی‌محور در ارتقاء نگرش و رفتار مالی دانش‌آموزان در مواجهه با مفاهیم حسابداری پایه بپردازد.

بیان مسئله

در دنیای امروز، افزایش پیچیدگی‌های اقتصادی و نیاز به تصمیم‌گیری‌های آگاهانه در زمینه مالی، آموزش مفاهیم پایه حسابداری و سواد مالی را به ضرورتی اجتناب‌ناپذیر برای نسل جدید بدل کرده است. با این حال، نظام‌های آموزشی سنتی اغلب در انتقال مؤثر این مفاهیم با چالش‌هایی همچون بی‌انگیزگی دانش‌آموزان، انتزاعی بودن مطالب و نبود پیوند بین محتوا و زندگی واقعی مواجه هستند. یکی از رویکردهای نوین و مورد توجه در این زمینه، استفاده از بازی‌های آموزشی (Game-Based Learning) است که می‌تواند با ایجاد تجربه‌های تعاملی و لذت‌بخش، به ارتقای یادگیری مفاهیم مالی و شکل‌گیری نگرش‌ها و رفتارهای مثبت در دانش‌آموزان منجر شود. بررسی‌های بین‌المللی نشان داده‌اند که بهره‌گیری از بازی‌های آموزشی در آموزش مالی، می‌تواند نه تنها دانش مالی دانش‌آموزان را افزایش دهد، بلکه در شکل‌دهی رفتارهایی نظیر پس‌انداز، بودجه‌بندی و تصمیم‌گیری مالی مؤثر نیز تأثیرگذار باشد (Riemer et al., 2019; Kalmi et al., 2022).

همچنین، پژوهش‌ها نشان می‌دهند که بازی‌های مبتنی بر شبیه‌سازی مالی، در مقایسه با روش‌های سنتی آموزش، قادرند جذابیت بیشتری برای دانش‌آموزان ایجاد کرده و آنان را به مشارکت فعال در فرایند یادگیری ترغیب کنند. با توجه به اهمیت موضوع، این مطالعه در پی آن است تا با مرور نظام‌مند یافته‌های پژوهشی و تحلیل محتوای مطالعات پیشین، به بررسی تأثیر رویکردهای آموزش مالی مبتنی بر بازی بر نگرش و رفتار مالی دانش‌آموزان در حوزه مفاهیم پایه

حسابداری بپردازد. هدف نهایی آن است که تصویری روشن و تحلیلی از کارآمدی این روش آموزشی در محیط مدارس ابتدایی و متوسطه ارائه شود تا راهگشای طراحی برنامه‌های درسی مؤثر در این زمینه باشد.

سوالات پژوهش

۱. آموزش مبتنی بر بازی چگونه نگرش دانش‌آموزان را نسبت به مفاهیم پایه حسابداری تغییر می‌دهد؟
۲. آموزش مبتنی بر بازی چه تأثیری بر رفتار مالی دانش‌آموزان در زمینه مفاهیم حسابداری دارد؟
۳. کدام ویژگی‌ها و عوامل یادگیری مبتنی بر بازی، اثربخشی آموزش مالی را در دانش‌آموزان افزایش می‌دهد؟

۲- روش پژوهش

پژوهش حاضر با هدف بررسی تأثیر رویکردهای آموزش مالی مبتنی بر بازی بر تغییر نگرش و رفتار دانش‌آموزان نسبت به مفاهیم حسابداری پایه انجام شده و از نوع توصیفی-تحلیلی است. روش پژوهش به صورت مروری کتابخانه‌ای بوده و با بهره‌گیری از رویکرد مرور نظام‌مند منابع علمی، تلاش شده است تا تصویری جامع، مستند و ساختارمند از ادبیات موجود در این حوزه ارائه شود. این مطالعه با رویکردی توصیفی، ابتدا به گردآوری مفاهیم، نظریه‌ها و تجربیات پژوهشی در زمینه آموزش مالی و بازی‌محور در آموزش حسابداری پرداخته و سپس با تحلیل و تفسیر انتقادی یافته‌ها، ابعاد مختلف موضوع را مورد بررسی قرار داده است. روش توصیفی-تحلیلی به پژوهشگر این امکان را می‌دهد که ضمن شناسایی روندها، رویکردها و اثرات مستند، شکاف‌های پژوهشی و فرصت‌های توسعه آموزشی را نیز آشکار کند. فرآیند گردآوری اطلاعات به صورت هدفمند از پایگاه‌های علمی داخلی و خارجی انجام شده است. معیارهای انتخاب مطالعات شامل ارتباط مستقیم با موضوع، دارا بودن روش تحقیق معتبر، انتشار در مجلات علمی پژوهشی یا معتبر بین‌المللی، و تمرکز بر آموزش مالی، بازی‌های آموزشی و سواد مالی دانش‌آموزان بوده است. در مراحل تحلیل، یافته‌های مطالعات منتخب استخراج و دسته‌بندی شدند و سپس با توجه به شاخص‌هایی نظیر نوع بازی، جامعه آماری، روش اندازه‌گیری، و نتایج حاصل، تحلیل محتوایی صورت گرفت. تلاش شده است با مقایسه مطالعات داخلی و بین‌المللی، الگوهای مؤثر و چالش‌های موجود در اجرای آموزش مالی بازی‌محور در نظام آموزشی بررسی شود. در نهایت نتایج متضاد و خلأهای پژوهشی را فراهم کرده و چارچوبی نظری برای توسعه آموزش مالی در محیط‌های آموزشی، به‌ویژه در دوره ابتدایی، پیشنهاد می‌دهد. این پژوهش ضمن رعایت اصول اخلاق پژوهش، با هدف ارتقای سواد مالی دانش‌آموزان و بهره‌گیری از بازی به‌عنوان ابزار یادگیری معنادار، تلاش دارد بین یافته‌های پژوهشی و کاربرد آموزشی، پلی علمی و عملی ایجاد کند.

۳- مرور ادبیات

جدول ۱: مرور مطالعات پیشین درباره اثربخشی آموزش مالی مبتنی بر بازی (Game-Based Learning)

یافته‌های کلیدی	روش اجرا و ابزارها	جامعه آماری و حجم نمونه	محققان
افزایش دقت مدل ذهنی، بهبود هیجانات یادگیری (لذت، کاهش خستگی و ناکامی)	آزمون‌های پیش و پس‌آزمون + پرسش‌نامه هیجانات آموزشی در بازی «Cure Runners»	108 دانشجوی کارشناسی (میانگین سن = ۲۲,۷۹، انحراف معیار = ۳,۴۲)	Riemer et al. (2019)
بهبود رفتار و نیت پس‌انداز مالی در شرکت‌کنندگان	استفاده از عناصر بازی‌وارسازی (مانند جدول امتیازات)	618 شرکت‌کننده در دو مطالعه جداگانه	Zhang et al. (2021)

Kalmi et al. (2022)	640 دانش آموز مقطع متوسطه اول در ۴۲ مدرسه در فنلاند	طرح شبه تجربی با سه گروه مداخله بازی محور و یک گروه کنترل (آموزش سنتی)	عملکرد بهتر گروه های بازی محور در یادگیری مالی در مقایسه با گروه کنترل
Rebukha et al. (2020)	دانش آموزان دوره مالی	پیمایش پس از دوره آموزشی مالی	63.79٪ دارای دانش کافی یا بالا، ۲۴.۱۳٪ دارای دانش ناکافی
Fazakas (2024)	136 تیم شامل دانشجویان کارشناسی و ارشد با پیشینه های مختلف (اقتصادی و غیر اقتصادی)	تحلیل آماری توصیفی از مشارکت در بازی بورس	سنجش مهارت های بازار مالی و تحلیل استراتژی های سرمایه گذاری
Yulianto et al. (2024)	289 نفر با نمونه گیری هدفمند (فرمول کوکران، سطح اطمینان ۹۵٪ و خطای ۵٪)	پیمایش کمی برای ارزیابی تأثیر بازی وارسازی بر دانش مالی	بازی وارسازی تأثیر مثبت معناداری بر دانش مالی دارد
Ruiz-Carhuamaca et al. (2024)	جوانان در یک نظرسنجی ملی	پرسش نامه ارزیابی سواد مالی	وجود شکاف های قابل توجه در درک مفاهیم کلیدی مالی

شواهد بین المللی و متنوعی را از تأثیر مثبت یادگیری مبتنی بر بازی در آموزش مفاهیم مالی ارائه می دهد. همه مطالعات ذکر شده نشان می دهند که ادغام عناصر بازی با آموزش سنتی منجر به بهبود نگرش، انگیزه و درک مفاهیم حسابداری پایه در دانش آموزان می شود. استفاده از رقابت، بازخورد فوری، روایت داستانی و فعالیت های تیمی در قالب بازی، توانسته اند درک مفاهیم مالی را از سطح انتزاعی به سطح عملی و ملموس ارتقا دهند. نتایج این جدول در پاسخ به سوال پژوهشی اول و دوم اثربخشی و ابعاد تأثیر (GBL) بسیار راه گشاست.

جدول ۲: داده های آماری و یافته های کلان از پژوهش های گسترده درباره آموزش مالی و رفتارهای اقتصادی دانش آموزان

مطالعه و سال	نمونه و روش	نتایج کلیدی
Bruhn et al. (2013)	20,000 دانش آموز از ۸۶۸ مدرسه، برزیل	افزایش دانش مالی به اندازه ۰.۲۵، انحراف معیار و افزایش ۱.۴ درصدی پس انداز
Kalmi et al. (2022)	640 دانش آموز مدارس متوسطه، فنلاند	افزایش دانش مالی ۰.۳۴۲، انحراف معیار با آموزش مبتنی بر بازی
Nano et al. (2013)	دانش آموزان آلبانی، مقایسه دانش آموزان شرکت کننده و غیر شرکت کننده	نمرات مالی بالاتر ($M=25.51$) در برابر ($M=22.86$) و تفاوت معنادار آماری
Vieira et al. (2017)	دانش آموزان و دانشجویان در سطوح مختلف آموزشی	افزایش دانش مالی و نگرش مثبت نسبت به یادگیری حسابداری و مالی
Tang et al. (2015)	3,597 جوان، تحلیل داده های طولی	آموزش مالی به همراه تجربه مالی، شکاف های دانش مالی را کاهش داده و رفتار مالی را بهبود بخشیده

است		
اثر میانگین ۰,۳۳ انحراف معیار در دانش مالی و ۰,۰۷ در رفتار مالی، اثر بیشتر در مدارس ابتدایی نسبت به متوسطه	متاآنالیز آموزش مالی	Birkenmaier et al. (2022)
بهبود حدود ۳ درصدی در سلامت مالی با آموزش سواد مالی	داده‌های ملی آمریکا	Frees et al. (2024)
نتایج متناقض در آموزش دبیرستان و کارفرما، نتایج مثبت‌تر در آموزش دانشگاهی	مقایسه اثرات آموزش مالی در مقاطع مختلف	Simms (2014)
بهبود ۳۴٪ در پاسخ‌های صحیح و افزایش اعتماد به نفس مالی در شرکت‌کنندگان	بررسی مداخلات کوتاه مدت آموزش مالی	Filbeck et al. (2023)

این جدول نمایی آماری از تأثیر آموزش مالی در مقیاس‌های گسترده‌تر و در کشورهای مختلف ارائه می‌دهد. اکثر مطالعات نشان می‌دهند که آموزش مالی، حتی در قالب‌های کوتاه‌مدت، می‌تواند بهبود قابل توجهی در دانش و رفتار مالی ایجاد کند. برای مثال، در برزیل دانش آموزشی که آموزش مالی دیده بودند نه تنها نمره بالاتری کسب کردند بلکه رفتار مالی آن‌ها نیز بهبود یافت (افزایش در پس‌انداز). همچنین، نتایج متاآنالیزها نشان می‌دهد که تأثیر آموزش مالی در مقطع ابتدایی بیشتر از مقاطع بالاتر بوده است. این داده‌ها به خوبی به سوالات پژوهشی دوم و سوم (ارتباط بین آموزش مالی و تغییر رفتار دانش‌آموزان) پاسخ می‌دهند و ضرورت تلفیق محتوای آموزشی با بازی‌های هدفمند را تقویت می‌کنند.

۴- بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف بررسی تأثیر رویکردهای آموزش مالی مبتنی بر بازی بر تغییر نگرش و رفتار دانش‌آموزان نسبت به مفاهیم حسابداری پایه انجام شد. با استفاده از رویکرد توصیفی-تحلیلی و مرور نظام‌مند منابع علمی، داده‌های ارزشمندی در خصوص کارآمدی این رویکرد استخراج گردید که در تحلیل نهایی مورد استفاده قرار گرفت. مطالعات تحلیل‌شده نشان دادند که به کارگیری بازی در آموزش مفاهیم مالی و حسابداری پایه، نه تنها موجب درگیری شناختی بیشتر دانش‌آموزان می‌شود، بلکه باعث افزایش ماندگاری مطالب و کاربردپذیری دانش مالی در زندگی روزمره می‌گردد.

۱. تأثیر بازی‌های آموزشی بر نگرش مالی دانش‌آموزان: یافته‌ها نشان دادند که استفاده از بازی‌های مالی آموزشی باعث دگرگونی قابل توجه در نگرش دانش‌آموزان به مفاهیم مالی شده است. کودکان شرکت‌کننده در فرایندهای یادگیری مبتنی بر بازی، با انگیزه و اشتیاق بیشتری به مفاهیم اقتصادی واکنش نشان دادند. تجربه یادگیری در محیط‌های پویا و تعاملی، که در آن‌ها امکان آزمون و خطا و مشاهده پیامدها وجود دارد، منجر به ایجاد نگرش مثبت نسبت به مسائل مالی شد. این نتیجه، با یافته‌های مطالعات داخلی مانند پژوهش شهبای (۱۴۰۳) و خارجی مانند مشایخ و همکاران (۱۳۹۷) هم‌راستا است که نشان دادند محیط‌های یادگیری مبتنی بر بازی موجب افزایش علاقه، تعهد و نگاه مثبت دانش‌آموزان به یادگیری مفاهیم پیچیده مالی می‌شود. همچنین مقایسه داده‌های جدول‌های پیشین نشان داد که در اکثر پژوهش‌های مرور شده، بازی نه فقط به عنوان یک ابزار مکمل، بلکه به عنوان محرکی برای تغییر نگاه و ذهنیت دانش‌آموزان به مسائل مالی شناخته شده است.

۲. تأثیر بازی‌های آموزشی بر رفتار مالی دانش‌آموزان: تحلیل داده‌ها و جدول‌های مقایسه‌ای حاکی از آن است که بازی‌های آموزشی توانسته‌اند بر رفتار مالی دانش‌آموزان نیز تأثیرگذار باشند. در روند بازی، کودکان یاد گرفتند که منابع محدود هستند، انتخاب هزینه دارد، و هر تصمیم مالی می‌تواند پیامد خاص خود را داشته باشد. چنین فرایندی موجب بروز رفتارهایی مانند صرفه‌جویی، مقایسه قیمت‌ها، تصمیم‌گیری منطقی برای خرید، و حتی درک اولیه از سرمایه‌گذاری شد. این یافته با شواهد بین‌المللی نیز هماهنگ است؛ در پژوهش مشایخ و همکاران (۱۳۹۷) نیز آمده است که بازی‌های مالی می‌توانند مهارت‌هایی

همچون خودکنترلی، مسئولیت‌پذیری مالی، رعایت مقررات و کار تیمی را در دانش‌آموزان و حتی دانشجویان ارتقاء دهند. تأکید این پژوهش بر این بود که تعامل با قوانین بازی باعث درونی‌سازی اصول اخلاق مالی می‌شود.

۳. تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری مفاهیم مالی پایه: یکی از محوری‌ترین نتایج پژوهش حاضر، تأثیر مثبت و معنی‌دار بازی بر یادگیری مفاهیم مالی نظیر هزینه، درآمد، پس‌انداز، بودجه، و انتخاب اقتصادی بود. در جریان بازی، مفاهیم انتزاعی مالی در قالب داستان‌ها و سناریوهای قابل لمس برای کودکان مجسم شدند. این روش موجب شد دانش‌آموزان نه تنها مفاهیم را حفظ کنند، بلکه بتوانند آن‌ها را در موقعیت‌های جدید به کار ببرند. همچنین بازی‌ها با افزایش تکرار، تمرین و بازخورد فوری، امکان تثبیت و تعمیق یادگیری را فراهم آوردند. این یافته‌ها با چارچوب‌های نظری یادگیری فعال، از جمله نظریه سازنده‌گرایی (Constructivism) نیز همخوان است؛ جایی که یادگیری زمانی عمیق‌تر می‌شود که یادگیرنده در فرایند ساخت معنا و تجربه فعالانه درگیر باشد. علاوه بر این، مرور جدول مطالعات خارجی نشان داد که از مقدمات حسابداری (مثل درآمد و هزینه) تا مفاهیم پیچیده‌تر مانند مدیریت مالی، بودجه‌بندی، و تصمیم‌گیری اقتصادی، بازی‌ها ابزار مؤثری در ارتقای درک و کاربست مفاهیم بوده‌اند.

با جمع‌بندی نتایج پژوهش، می‌توان دریافت که بازی‌های آموزشی مالی با ماهیتی تعاملی، هیجانی و چندوجهی، ابزاری قدرتمند برای تحول در آموزش مفاهیم اقتصادی و مالی در سنین پایه به شمار می‌آیند. این رویکرد نوین، نه تنها به یادگیری مؤثرتر مفاهیم مالی منجر می‌شود، بلکه نقشی اساسی در شکل‌گیری نگرش مثبت و رفتار مسئولانه اقتصادی در دانش‌آموزان ایفا می‌کند. به عبارتی، بازی آموزشی تنها یک ابزار کمک‌آموزشی نیست، بلکه رویکردی یادگیری‌محور و تحول‌گراست که همزمان سه بُعد دانشی، نگرشی و رفتاری را در فرآیند یادگیری هدف می‌گیرد. یکی از برجسته‌ترین مزایای بازی‌های آموزشی، توانایی آن‌ها در شبیه‌سازی موقعیت‌های واقعی زندگی مالی است؛ به گونه‌ای که دانش‌آموزان می‌توانند در محیطی ایمن، پیامد تصمیمات مالی خود را مشاهده کرده و رفتارهای جایگزین را تجربه کنند. این تجربه عملی، موجب پرورش تفکر انتقادی، قدرت انتخاب آگاهانه و توان تصمیم‌گیری مالی در آن‌ها می‌شود؛ مهارت‌هایی که در آینده زندگی شخصی، اجتماعی و اقتصادی آن‌ها نقشی حیاتی خواهد داشت. با توجه به تحلیل داده‌ها، جداول آماری و مطالعات پیشین، می‌توان نتیجه گرفت که آموزش مالی مبتنی بر بازی، فراتر از یک نوآوری آموزشی، روشی کاربردی، آینده‌نگر و اثربخش برای ارتقای سواد مالی نسل آینده است. این شیوه با درگیر کردن هم‌زمان ذهن، هیجان و رفتار دانش‌آموز، بستری فراهم می‌سازد تا مفاهیم اقتصادی به شیوه‌ای پایدار، معنادار و کاربردی در ذهن آنان نهادینه شود. در نهایت، بازی‌های آموزشی می‌توانند پلی میان آموزش رسمی و زندگی واقعی باشند و مسیر تربیت شهروندانی مسئول و آگاه در عرصه مالی را هموار سازند.

پیشنهادهای

۱. سیاست‌گذاران آموزشی، بازی‌های مالی را در قالب محتوای رسمی برنامه درسی آموزش ابتدایی بگنجانند؛
۲. معلمان با بهره‌گیری از روش‌های خلاقانه بازی‌محور، در مسیر آموزش کاربردی سواد مالی گام بردارند؛
۳. پژوهشگران آینده‌نگر، به بررسی عمیق‌تر عوامل مؤثر در طراحی بازی‌های آموزشی مالی بپردازند تا اثربخشی این ابزارها ارتقا یابد.

در نهایت، آموزش مالی نباید صرفاً انتقال دانش باشد، بلکه باید به فرآیندی تعاملی، جذاب و متناسب با دنیای ذهنی کودکان تبدیل شود؛ و بازی بهترین زبان برای این گفت‌وگو است.

5 مراجع

۱. به دوستی، رضا. (۱۴۰۳). روانشناسی بازی محوری در آموزش حسابداری: طراحی بازی‌های تعاملی برای افزایش مشارکت و علاقه دانش‌آموزان به یادگیری حسابداری. / *اولین همایش ملی نگرش‌های نوین در مسائل آموزش و پرورش، رامشیر*. <https://civilica.com/doc/2147762>
۲. شهباء، مرضیه. (۱۴۰۳). استفاده از بازی‌های آموزشی برای تقویت سواد مالی دانش‌آموزان. *سومین همایش بین‌المللی علوم سیاسی، مدیریت، اقتصاد و حسابداری، همدان*. <https://civilica.com/doc/2177768>
۳. قدرتی، زیبا، و قدرتی، سیما. (۱۳۹۶). اثربخشی آموزش مهارت‌های زندگی از طریق بازی بر مشکلات رفتاری دانش‌آموزان. *فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی*، ۸(۳۲)، ۱۶۱-۱۷۸. <https://sid.ir/paper/214007/fa>
۴. مشایخ، شهناز، حاجی مرادخانی، حدیثه، و خدابنده‌لو، روح‌اله. (۱۳۹۷). نقش بازی‌ها در آموزش حسابداری. *مطالعات حسابداری و حسابرسی*، ۷(۲۸)، ۱۷-۳۲.

5. Achadiyah, B.N., & Mentari, S. (2022). Accounting measures of historical assets "Situs Watu Gong" Malang. *International Journal of Research in Business and Social Science*, 11(5), 354-365.
6. Adnan, M.F., Rahim, N.M., & Ali, N. (2023). Determinants of digital financial literacy from students' perspective. *Corporate Governance and Organizational Behavior Review*.
7. Alipova, A. (2024). Evaluating the Effectiveness of Gaming Practices in Enhancing Computer Science Terminology Learning among Primary School Students. *International Journal of Information and Education Technology*.
8. Bernal Lloréns, M., & Sánchez-Ballesta, J.P. (2023). The Use of Mobile Phone to Improve Learning Performance. *International Journal of Higher Education*, 12(2), 1-27.
9. Bhavani, G., Mehta, A., & Dubey, S. (2020). Literature Review: Game Based Pedagogy in Accounting Education. *International Journal of Financial Research*, 11, 165.
10. Chi, C.C., So, W.M., Zhan, Y., & Tsoi, K.H. (2017). Education for sustainability using a campus eco-garden as a learning environment. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 18, 242-262.
11. Connolly, T.M., Boyle, E.A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J.M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59, 661-686.
12. Ebner, M., & Holzinger, A. (2007). Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering. *Computers & Education*, 49, 873-890.
13. Ecommons, L., & Rakow, K.C. (2019). Incorporating financial literacy into the accounting curriculum. *Accounting Education*, 28, 384-400.
14. Fitria, T.N. (2023). Understanding Basic Literacy and Information Literacy for Primary Students. *Journal of Contemporary Issues in Elementary Education*.
15. Giné, X., & Mansuri, G. (2014). Money or Ideas? A Field Experiment on Constraints to Entrepreneurship in Rural Pakistan. *Randomized Social Experiments eJournal*.

16. Hainey, T., Connolly, T.M., Boyle, E.A., Wilson, A., & Razak, A. (2016). A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education. *Computers & Education*, 102, 202-223.
17. Korlat, S., Kollmayer, M., Haider, C., Hlavacs, H., Martinek, D., Pazour, P.D., & Spiel, C. (2024). PhyLab – a virtual reality laboratory for experiments in physics: A pilot study on intervention effectiveness and gender differences. *Frontiers in Psychology*, 15.
18. Kurniadi, R., Syahza, A., & Suarman, S. (2019). Financial Literacy of Bidikmisi Scholarship Recipient Students. *Journal of Educational Sciences*.
19. Lestari, W., & Widayati, A.N. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587-5598.
20. Lee, S., Mott, B., Ottenbreit-Leftwich, A., Scribner, A., Taylor, S., Park, K., Rowe, J., Glazewski, K., Hmelo-Silver, C.E., & Lester, J. (2021). AI-Infused Collaborative Inquiry in Upper Elementary School: A Game-Based Learning Approach. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*, 35(17), 15591-15599. <https://doi.org/10.1609/aaai.v35i17.17836>
21. Ofosu-Ampong, K., Boateng, R., Anning-Dorson, T., & Kolog, E.A. (2020). Are we ready for Gamification? An exploratory analysis in a developing country. *Education and Information Technologies*, 25, 1723-1742.
22. Ramli, I.S., Maat, S.M., & Khalid, F. (2020). The Impacts of Learning Analytics on Primary Level Mathematics Curriculum. *Universal Journal of Educational Research*, 8, 95-99.
23. Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77-112.
24. Schindler, K.A., & Cardona, R.J. (2023). The impact of financial education on teachers' financial knowledge. *Fórum Empresarial*, 27(2), 93-121.
25. Sundarasan, S., Rahman, M.S., Rajangam, N., & Sellappan, R.D. (2014). 'Cradle to Grave' Financial Literacy Programs and Money Management. *International Journal of Economics and Finance*, 6, 240.
26. Teixeira, C., Gomes, D., & Borges, J. (2017). Conceptions of Accounting and Expectations of Learning Accounting.
27. Vegt, N., Visch, V., de Ridder, H., & Vermeeren, A. (2015). Designing Gamification to Guide Competitive and Cooperative Behavior in Teamwork. In *Gamification in Education and Business* (pp. 513-533). Springer, Cham.
28. Velasco, R.M. (2019). Factors Associated with Failure in Accounting: A Case Study of the Omani Students. *International Journal of Higher Education*.
29. White, K., & McCoy, L.P. (2019). Effects of Game-Based Learning on Attitude and Achievement in Elementary Mathematics. *Networks: An Online Journal for Teacher Research*, 21(1), 1-17.
30. Riemer, V., & Schrader, C. (2019). Mental Model Development in Multimedia Learning: Interrelated Effects of Emotions and Self-Monitoring. *Frontiers in Psychology*, 10.
31. Zhang, Y., van Horen, F., & Zeelenberg, M. (2021). Increasing saving intentions through leaderboards: A gamification approach. *PLoS ONE*, 16.
32. Kalmi, P., & Rahko, J. (2022). The effects of game-based financial education: New survey evidence from lower-secondary school students in Finland. *The Journal of Economic Education*, 53, 109 - 125.

33. Kalmi, P., & Rahko, J. (2022). The effects of game-based financial education: New survey evidence from lower-secondary school students in Finland. *The Journal of Economic Education*, 53, 109 - 125.
34. Rebukha, L., Kizyma, T., & Pysmennyi, V. (2020). The importance of interactive and practically oriented games in the process of financial literacy teaching at educational institutions.
35. Fazakas, G. (2024). Lessons drawn from a stock market game. *Economy & finance*.
36. Yulianto, A., Pramono, S.E., Wijaya, A.P., & Nasrun, N. (2024). Gamification in Enhancing Student Financial Knowledge, Engagement, and Enjoyment in Financial Education. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*.
37. Ruiz-Carhuamaca, A.N., Yauricasa-Seguil, J.A., & Morales-Arevalo, J.C. (2024). Design of a Mobile Learning App for Financial Literacy in Young People Using Gamification. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*.
38. Bruhn, M., de Souza Leão, L., Legovini, A., Marchetti, R., & Zia, B. (2013). The Impact of High School Financial Education: Experimental Evidence from Brazil. *Randomized Social Experiments eJournal*.
39. Kalmi, P., & Rahko, J. (2022). The effects of game-based financial education: New survey evidence from lower-secondary school students in Finland. *The Journal of Economic Education*, 53, 109 - 125.
40. Nano, D., & Cani, S. (2013). The Differences in Students' Financial Literacy based on Financial Education. *Academicus : International Scientific Journal*, 8, 149-160.
41. Vieira, K.M., Valcanover, V.M., Brutti, F., Trindade, C., & Kegler, J.J. (2017). Aprendendo Finanças de Um Jeito Fácil e Divertido: Uma experiência com estudantes de escolas públicas. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 12, 845-861.
42. Tang, N., & Peter, P.C. (2015). Financial knowledge acquisition among the young. *Financial Services Review*.
43. Birkenmaier, J., Maynard, B.R., & Kim, Y. (2022). Interventions designed to improve financial capability: A systematic review. *Campbell Systematic Reviews*, 18.
44. Frees, D., Gangal, A., & Shaviro, C. (2024). Quantifying the Causal Effect of Financial Literacy Courses on Financial Health.
45. Simms, K. (2014). Is Universal Financial Education Putting the Cart Before the Horse. *Journal of Economics and Behavioral Studies*, 6, 318-332.
46. Filbeck, G., Pettner, J., & Zhao, X. (2023). Financial literacy. *Financial Services Review*.