

## تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی

فاطمه چنانی<sup>۱</sup>، کوثر کوبی<sup>۲</sup>، پریا محمدیان<sup>۳</sup>، بهجت محمودی<sup>۴</sup>

<sup>۱</sup> دکترای زبان و ادبیات فارسی، مدرس دانشگاه‌های فرهنگیان استان خوزستان.

<sup>۲</sup> دانشجوی کارشناسی دانشگاه فرهنگیان اهواز، پردیس فاطمه الزهرا<sup>س</sup>

<sup>۳</sup> دانشجوی کارشناسی دانشگاه فرهنگیان اهواز، پردیس فاطمه الزهرا<sup>س</sup>

<sup>۴</sup> دانشجوی کارشناسی دانشگاه فرهنگیان اهواز، پردیس فاطمه الزهرا<sup>س</sup>

---

### چکیده

بازی‌هایی که کودکان با کمک آن‌ها بتوانند مفاهیم را ساده‌تر یاد بگیرند، بازی‌های آموزشی می‌نامند. بازی‌های آموزشی به سبب آنکه موجب تقویت حواس و رشد قوای ذهنی و اجتماعی کودک می‌شود می‌تواند یادگیری دانش‌آموزان را افزایش دهد. از آنجایی که در بازی کودکان ترسی از اینکه مورد قضاوت و ارزشیابی قرار بگیرند، ندارند پس می‌توانند آزادانه ایده‌های خود را بیان کنند که این سبب تقویت خلاقیت دانش‌آموزان می‌شود. این مقاله که با روش توصیفی و تحلیلی و بر مبنای مطالعات کتابخانه‌ای صورت گرفته است در پی آن است که به بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی بپردازد.

**واژه‌های کلیدی:** بازی‌های آموزشی، انگیزه، یادگیری، پیشرفت تحصیلی، خلاقیت.

---

**۱- مقدمه**

انگیزه نیرویی است که ما را به سمت کارها پیش می‌برد. شاید بتوان گفت مهمترین عامل برای یادگیری و آموزش، ایجاد انگیزه برای دانش‌آموزان است و زمانی که ما با دانش‌آموزان ابتدایی سروکار داریم بهترین ابزار معلمان برای ایجاد انگیزه، بازی است. اگر دروس مختلف را با بازی تلفیق کنیم معجزه یادگیری و پیشرفت شگرف دانش‌آموزان ابتدایی را خواهیم دید. یک دانش‌آموز ابتدایی در دوره کودکی به سر می‌برد و یک کودک باید شاد باشد باید انرژی و هیجانات خود را تخلیه کند و بازی کند.

بازی هیجان انگیزترین عمل برای کودک است و هنگام بازی آدرنالین ترشح می‌شود. همچنین از نظر پیاژه کودکان در این سن دارای تفکر عینی هستند یعنی دوست دارند به صورت عملی و دست‌ورزی همراه بازی مطالب را بیاموزند. انگیزه و هدف ما از انتخاب این موضوع این است که بررسی کنیم آیا بازی‌هایی که در مقطع ابتدایی انجام می‌گیرد می‌تواند سطح یادگیری را بالا ببرد؟ آیا می‌تواند در پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان ابتدایی موثر باشد؟ در این پژوهش سعی کردیم با توجه به منابع کتابخانه‌ای به نتایج مثبتی برسیم که تأثیر بازی بر یادگیری و پیشرفت تحصیلی را مورد بررسی قرار دهیم و نقاط مثبت آن را به نظر همکاران، معلمان و والدین برسانیم که بازی می‌تواند یک نوع یادگیری و یک عامل یادگیری باشد.

**پیشینه پژوهش**

میلی چامپ بر این باور است که بازی به کودک کمک می‌کند که به یک انسان تبدیل شود و برای رسیدن به انسانیت و کسب ویژگی‌های شخصیتی مطلوب، باید تعادلی بین بازی و یادگیری کودک برقرار شود. بییتی و الگوزین (۱۹۸۲) دریافتند که دانش‌آموزان با اندکی ناتوانی به وسیله‌ی بازی آموزش ریاضی، از ۲۰٪ همکلاسی‌های خود موفق‌تر بوده و در کلاس‌های بالاتر، در مقایسه با همکلاسی‌های غیر ناتوان خود، به نحو بهتری قادر به کاهش خطاهای هجی-کردن می‌شوند.

نقش استفاده از بازی‌ها در آموزش به قدری مهم است که ارتش آمریکا تحقیقات خود را در استفاده از شبیه‌سازی و بازی‌های، هم برای افزایش و هم برای توسعه قابلیت‌های مهارت‌آموزی از راه بازی، مورد تأکید قرار داده. (کندی، ۲۰۰۲) دمپسی و دیگران (۱۹۹۶) عقیده دارند که استفاده از بازی‌ها به‌عنوان ابزار آموزشی، سابقه زیادی دارد. کودکانی که به مدرسه می‌آیند بدون آن که تجربه‌ای از بازی‌های عددی داشته باشند با ارتباط میان ریاضی و موقعیت‌های مستقیم تدریس، مشکل دارند.

ویکفیلد تأثیر بازی را در تعامل اجتماعی، انتقال دانش‌های قبلی و انتخاب ابتکاری کودک و رشد همه جانبه کودکان گزارش کرده است. به‌زعم وی بهتر است معلمین از بازی‌های آشنا به منظور پشتیبانی از اهداف آموزش ریاضی استفاده کنند. (حسینی ثابت، زینعلی، شریف دینی و همکاران، ۱۳۹۸)

**تعریف بازی آموزشی**

بازی‌هایی که کودکان ضمن انجام دادن کارهای روزانه یا در اوقات فراغت می‌توانند انجام دهند و به کمک آن مفاهیم را یاد بگیرند، بازی‌های آموزشی نامیده می‌شود. مهمترین وسیله آموزش کودک، استفاده از وسایل بازی مناسب است، مانند مکعب-های چوبی که کودک با جور کردن و دسته‌بندی کردن آنها می‌تواند با مسائل اساسی، اما ساده و آسان ریاضی آشنا شود. از

خانه کوچک اسباب‌بازی برای آشنا کردن کودک با واقعیت‌های موجود زندگی می‌توان استفاده کرد. (امامی‌ریزی، حقانی و یوسفی، ۱۳۹۸)

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

### تأثیر بازی در یادگیری دانش‌آموزان

بر اساس نظریه پیاژه، کودکان در سن دبستان در مرحله تفکر عینی هستند که یادگیری مفاهیم انتزاعی در این مرحله دشوار است، اما بازی‌های آموزشی برای دانش‌آموزان جذابیت زیادی دارد و باعث ایجاد علاقه و فعالیت دانش‌آموز در کلاس می‌شود و دانش‌آموز به صورت ملموس و عینی با مفاهیم درگیر می‌شود. (امامی‌ریزی، حقانی و یوسفی، ۱۳۹۸)

بازی‌های آموزشی موجب تقویت حواس و رشد قوای ذهنی و اجتماعی کودک می‌شوند، به شرط آنکه سعی کنیم کنترل اصلی بازی در اختیار کودک باشد و جهت و مسیر آن را، او تعیین کند (bahramidarabi, ۲۰۰۹)، همچنین Bland (۱۹۶۶) دریافت که بازی‌ها وسیله‌ای آموزشی مستقیمی هستند و بر استفاده از آن‌ها برای آموزش دانش‌آموزان تأکید داشت. (Mongillo, ۲۰۰۶) فرض بر این است که بازی‌های آموزشی به دلیل لذت‌بخش نمودن محیط‌های آموزش قادر به ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان هستند. (Burenheide, ۲۰۰۶) لولان معتقد است که بازی وسیله‌ای مفید و قدرتمند برای یادگیری است و با توجه به اهمیت و فواید بسیار مطلوب بازی و در نظر گرفتن شرایط یادگیری دانش‌آموزان دبستانی، استفاده از بازی-های آموزشی در آموزش مفاهیم درسی با افزایش میزان انگیزه و اشتیاق دانش‌آموزان و موجب ارتقا میزان یادگیری دانش-آموزان می‌شود. بازی‌های آموزشی موجب افزایش حفظ مطالب و کاربرد مهارتی دراز مدت توسط دانش‌آموزان می‌شوند. بازی-های آموزشی به دانش‌آموز کمک می‌کنند تا فاصله بین نظریه و تجربه را بپیمایند و منجر به کاربرد آتی مهارت‌های قانون‌مدار می‌شوند. (امامی‌ریزی، حقانی و یوسفی، ۱۳۹۸)

قابل ذکر است که بازی، هم به‌عنوان وسیله یادگیری و با تقویت قدرت یادگیری و پیشرفت اجتماعی کودک، هم به عنوان وسیله‌ای برای بیان عواطف و احساس‌های دارای رقابت تربیتی و سازندگی نقش قابل توجهی دارد و به کودک فرصت رشد و بالندگی و خویشتن‌سازی را می‌دهد. (امامی، کولایی نژاد، ۱۳۹۸)

"پژوهش‌ها نشان می‌دهد که استفاده از بازی‌ها در کلاس درس به منظور تسهیل یادگیری، سال‌ها میان معلمان متداول بوده است. (لچ و همکاران). شرایطی که بازی فراهم می‌کند، همانند تسهیل بیان موضوع (ویکفیلد، ۱۹۹۷) تسهیل شرایط یادگیری (بیتی و الگوزین، ۱۹۸۲) بهبود مهارت‌های ارتباطی، شانس سر و کله زدن با مسائل و تدوین راهبردها در محیطی پذیرنده و

بدون تهدید (بلوم و یا کوم، ۱۹۹۶)، بازی‌ها را به وسیله‌ی شناخت ابزار و محیط بدل می‌سازد (بونک و دنین، ۲۰۰۵) و همین موارد و موارد دیگری که در این راستا به دست آمده است موجب شده که اقدام سازمان‌ها و نهادها برای استفاده از آن به عنوان یک وسیله‌ی آموزشی روزبه‌روز افزایش یابد. (کیر و بلوویز، ۲۰۰۴؛ کندی، ۲۰۰۹؛ برانوم، ۲۰۰۵) و متخصصان به دنبال راه‌هایی باشند که با شادی آفرین‌تر کردن این بازی‌ها به دنبال بهبود این اثرگذاری و ماندگار کردن بی‌تأثیر باشند.

بازی عضو جدایی‌ناپذیر محیط آموزشی است و در واقع اطمینان می‌دهد که محیط مدرسه به رشد اجتماعی و احساسی کودکان و همچنین رشد شناختی آن‌ها توجه دارد. کودکان ضمن بازی تجارب زیادی به دست می‌آورند و متوجه بسیاری از مسائل و پدیده‌های طبیعی می‌شوند. بازی در وفق گرفتن کودکان با محیط مدرسه و حتی در بهبود آماده‌سازی یادگیری کودکان، یادگیری رفتارها و مهارت‌های حل مشکل به آن‌ها کمک می‌کند. (حسینی ثابت، زینعلی، شریف دینی و همکاران، ۱۳۹۸)

### تأثیر بازی بر پیشرفت تحصیلی

پیشرفت تحصیلی از مسائل مهم آموزشی است که رابطه تنگاتنگی با انگیزه دارد. داشتن انگیزه و علاقه به تحصیل و مدرسه از دلایل اصلی پیشرفت تحصیلی محسوب می‌شود، در ایجاد انگیزه به تحصیل که موجب ارتقا موفقیت تحصیلی می‌شود، عواملی دخیل هستند از آن جمله می‌توان به شرایط کلاس اشاره کرد که استفاده از بازی می‌تواند در بهبود شرایط کلاس تأثیرگذار باشد و در مقاله عظیمی و دیگران (۱۳۹۳) نیز به تأثیر بازی‌های آموزشی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی اشاره شده است، بازی یکی از بزرگترین و بی نظیرترین روش‌های آموزش به کودکان و کلید تمام خوشی‌های کودکی است، می‌تواند باعث رشد همه جانبه کودک شود.

### تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری دانش‌آموزان

یکی از راه‌های فعال کردن دانش‌آموزان در جریان یاددهی-یادگیری استفاده از بازی‌های اینترنتی است. در واقع برخی از بازی‌ها و فعالیت‌ها بیشتر از هر کتابی یادگیری کودکان را تقویت می‌کند. دلایل فراوانی برای استفاده از بازی‌ها در آموزش وجود دارد از جمله: (۱) تشویق دانش‌آموزان (۲) تناسب با سبک‌های مختلف یادگیری فردی دانش‌آموزان (۳) ارتقاء یادگیری فعال هنگام بازی کودکان به عنوان یک مشارکت‌کننده فعال، تصمیم‌گیری می‌کند، مسائل را حل می‌کند و به تصمیماتش واکنش نشان می‌دهد. (ولف، ۱۹۸۵: ۴) به دلیل این که بازی‌ها بازخورد ثابتی درخصوص عملکرد دانش‌آموزان می‌دهند، می‌توانند در بازیابی دانش و مهارت‌های آموخته شده توسط دانش‌آموزان مورد استفاده قرار گیرند. (آندرسون، ۱۹۹۸: ۵) قابلیت کنترل توسط کاربر: کاربران در حین بازی قادر به تغییر و دست کاری فرایندها هستند، این ویژگی در یادگیرندگان احساس خودمختاری ایجاد می‌کند (مالون و لیپر، ۲۰۱۱).

همچنین ساتن اسمیت یکی از نظریه‌پردازان بازی‌های رایانه‌ای معتقد است بازی مکانیزمی را برای هدایت و کنترل شناختی و روان شناختی چالش‌های زندگی در اختیار کاربر قرار می‌دهد. (ساتن اسمیت، ۲۰۰۴: ۶) تعاملی بودن هر نوع بازی رایانه‌ای، نوع خاصی از توانایی‌ها را مدنظر قرار می‌دهد. برخی از بازی‌ها، توانایی‌های ذهنی فرد را و برخی دیگر توانایی‌های علمی فرد را مورد هدف قرار می‌دهند. هر بازی آموزشی خارج از جنبه سرگرمی، آموزش را نیز به دنبال دارد. برخی از بازی‌ها، صرفاً به خاطر آموزش ساخته شده‌اند که در علوم مختلف، نمونه‌هایی از آنها را می‌توان یافت. (گوجار، علی ابادی، پورروستایی، ۱۳۹۶)

معلمان و دانشمندان بارها به این نتیجه رسیده‌اند که یکی از مزایای بازی‌های رایانه‌ای ایجاد حالت عاطفی مثبت است که باعث ایجاد انگیزه و جذابیت در کسب تجارب یادگیری (ریبر و همکاران، ۱۹۹۸)، و بهبود مشارکت و موفقیت می‌شود. (جایا

کانتان، ۲۰۰۲). بازی می‌تواند به ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان در یک محیط سنتی کمک کند. (تنر و جونز، ۲۰۰۰). دانش‌آموزانی که در سنین پایین هستند به دلیل برخورداری از تفکر عینی نیازمند روش‌هایی هستند که از عینیت بیشتری برخوردار باشند. بازی‌های رایانه‌ای از جمله ابزارهایی هستند که درس را به صورت عینی، جذاب و سرگرم‌کننده به دانش‌آموزان ارائه می‌دهند. قدرت فناوری‌های جدید در این است که می‌توانند یادگیری را تسهیل کرده و سرعت آن را افزایش دهند، همچنین زمان یادگیری را کاهش داده و شرایط مطلوب و مناسب‌تری را برای یادگیری ایجاد کنند. (یغما، ۱۳۸۲). کول (۱۹۹۶) نشان داده است که انجام درازمدت بازی بر یادگیری یادگیرندگان تأثیری مثبت دارد. (به نقل از سابراهمانیام، گرینفیلد، کرا و گروس، ۲۰۰۱). گردلر "اظهار می‌کند که مهارت‌های ذهنی و راهبردهای شناختی "هنگام انجام بازی‌های آکادمیک به دست می‌آیند (گردلر، ۱۹۹۶). طراحان بازی‌ها مدعی هستند که بازی‌ها مهارت‌های دیداری شامل «بازنمایی فضایی»، «مهارت‌های نمادین» و «توجه بصری» تأثیرات شناختی دارند (گرینفیلد، ۱۹۸۴؛ نقل از پرنسکی، ۲۰۰۱؛ سابراهمانیام و همکاران، ۲۰۰۱). بازی‌ها یادگیرندگان را برای بر عهده گرفتن مسئولیت‌های یادگیری خودشان تشویق می‌کنند، که این امر موجب افزایش انگیزه درونی می‌شود. (رایبر، ۱۹۹۶). با توجه به اهمیت و فواید بسیار مطلوب بازی و در نظر گرفتن شرایط یادگیری دانش‌آموزان با ناتوانی یادگیری، استفاده از بازی‌های آموزشی در آموزش مفاهیم درسی با افزایش میزان انگیزه و اشتیاق دانش‌آموزان موجب ارتقاء میزان یادگیری آنان می‌شود. (مرادی و ملکی، ۱۳۹۴).

### تأثیر بازی در یادگیری برخی از دروس ابتدایی

در برنامه درسی مدارس، هندسه ابتدایی بر یادگیری فهرستی از تعاریف و ویژگی‌های اشکال تأکید دارد. این تأکید اشتباه است. به جای حفظ کردن ویژگی‌ها و تعاریف، دانش‌آموزان باید مفاهیم هندسی را به صورت معناداری بفهمند و روش‌های استدلال کردن را یاد بگیرند که آنها را در فهم مسائل و موقعیت‌های در دهه‌های گذشته نارضایتی از برنامه درسی هندسه توانا کند و افت عملکرد تحصیلی فراگیران در هندسه موضوع پژوهش‌های زیادی بوده است. یکی از راهکارها برای علاقه‌مند کردن و یادگیری بهتر و عمیق‌تر هندسه در دوران ابتدایی استفاده از بازی است. بازی‌های آموزشی یک رویکرد ابداعی و نو برای ارتقاء علاقه و یادگیری در محیط‌های آموزشی هستند. به عنوان یک مشارکت‌کننده فعال، دانش‌آموز تصمیم‌گیری می‌کند، مسائل را حل می‌کند و به تصمیماتش واکنش نشان می‌دهد. (bellisimo & Mergendoller, Maxwell, ۲۰۰۴)

کودکان در خلال بازی‌ها به ویژه بازی‌های آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌نمایند، آنان به کمک بازی با رنگ‌های مختلف، اشکال گوناگون، جهت‌های متفاوت آشنا می‌گردند و تجارت ارزنده‌ای به دست می‌آورند. (Ahmadvand, ۲۰۱۲).

در هنگام بازی مطالب آموختنی، بدون فشار و با میل و رغبت فرا گرفته می‌شوند و به علت برخی مریبان معتقدند که هرگونه مطالب درسی را باید فقط همراه با بازی به کودکان آموخت و اصولاً بهتر است ساعات رسمی دروس مدارس ابتدایی را به ساعات بازی‌ها خلاق و آزمون‌ده تبدیل کرد. بازی به کودک کمک می‌کند تا دنیایی را که در آن زندگی می‌کند بشناسد، بفهمد و کنترل کند و میان واقعیت و تخیل فرق بگذارد. کودک هنگام بازی درباره خودش، دیگران و رابطه‌اش با آنها چیز یاد می‌گیرد. (امامی‌ریزی، حقانی و یوسفی، ۱۳۹۸). محدث (۱۳۸۴) تحقیقی را با عنوان بررسی بازی‌های گروهی بر پیشرفت تحصیلی درس زبان آموزی دانش‌آموزان دوم ابتدایی انجام داد. نتایج تحقیق بیانگر آن بودند که بین میزان پیشرفت تحصیلی زبان آموزی دانش‌آموزان دختر که در این بازی‌ها شرکت داده می‌شوند با میزان پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزانی که در این بازی‌ها شرکت داده نمی‌شوند تفاوت معناداری وجود دارد. همچنین نتایج تحقیق حاکی از آن است که بین میزان پیشرفت-

تحصیلی زبان‌آموزی دانش‌آموزان پسری که در بازی گروهی شرکت داده می‌شوند با میزان پیشرفت تحصیلی (زبان‌آموزی) دانش‌آموزان پسری که در این بازی‌ها شرکت داده نمی‌شوند، بیشتر است. (امامی، کولایی نژاد، ۱۳۹۸)

### تأثیر بازی در رشد خلاقیت دانش‌آموزان

بین فرایند خلاقیت و بازی ارتباطها و همپوشی‌های بسیاری وجود دارد. بازی و خلاقیت ویژگی‌های مشترکی دارند. در حقیقت بازی غالباً بخشی از فرایند خلاق است. هر دو این موارد را در بر می‌گیرد: یک نگرش و یک فرایند، وضعیت ذهنی و آمادگی، توانایی کنار آمدن با عدم اطمینان، توانایی کاوش در مفاهیم تازه، تفکر واگرا، یعنی توانایی نگاه کردن به یک مشکل از راه‌های مختلف، عدم اجبار، فرصت انتخاب داشتن، آفرینش و بازآفرینی، تخیل و خلاقیت در بازی عمیق ریشه دارند و روحیه بازی-کردن در طول دوران زندگی به‌عنوان بخش خلاق وجود ما در ما باقی می‌ماند. بازی انعطاف‌پذیری و مهارت‌های حل مسئله را که برای کشف ترکیبات تازه و خلاق با مواد بازی می‌کنند. اگر ما به عنوان بزرگسالان همچنان روحیه بازی کردن را در خود حفظ کنیم؛ یعنی آگاهانه ویژگی‌های بازی را به کار بریم، قادر خواهیم بود از طریق تمام حواس خود اطلاعات را به دست آوریم و محدود به اطلاعات دست دوم یا نتایج از قبل تعیین شده نباشیم. روحیه بازی کردن به تخیل پر و بال می‌دهد. (امامی‌ریزی، حقانی و یوسفی، ۱۳۹۸). در بازی‌ها دانش‌آموزان ترسی از اینکه مورد ارزشیابی قرار بگیرند ندارند و آزادانه ایده‌های خود را بیان می‌کنند و این می‌تواند به خلاقیت منجر شود یکی دیگر از مزیت‌های بازی این است که در آن اجبار وجود ندارد و این آزادی انتخاب باعث ایجاد کشف روش‌های نو در بازی که بخشی از خلاقیت است می‌شود. خلاقیت می‌تواند با آموزش رشد یابد و شیوه آموزش میتواند در پرورش خلاقیت مؤثر باشد و دانش‌آموزان با سرگرم‌شدن می‌توانند قوه خلاقیت خود را رشد دهند. (Rajae langrodi Alavi, ۲۰۱۷)

### نتیجه‌گیری

با توجه به پژوهشی که انجام دادیم و تأثیر بازی را بر یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی بررسی کردیم به این نتیجه رسیدیم که بازی‌های آموزشی دانش‌آموزان را در فرآیند یاددهی-یادگیری فعال نگه می‌دارند، موجب تسهیل شرایط یادگیری و ایجاد انگیزه و اشتیاق دانش‌آموزان نسبت به درس می‌شوند و همین امر سبب تقویت یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی می‌شود. در هنگام بازی آموزشی مطالب درسی بدون فشار و با میل و رغبت فرا گرفته می‌شوند و بازی‌های آموزشی علاوه بر تقویت یادگیری سبب افزایش پیشرفت اجتماعی، افزایش مهارت‌های شناختی، افزایش توانایی ذهنی و توانایی عملی و بهبود شرایط کلاس درس می‌شوند و از آنجا که بازی‌ها با سبک‌های مختلف یادگیری تناسب دارند و تجارب ارزنده و ماندگاری را برای دانش‌آموزان فراهم می‌کنند باعث افزایش قدرت یادگیری در دانش‌آموزان ابتدایی می‌شوند.

### پیشنهادات کاربردی

- ۱- جذب معلمان و مربیانی که شناخت و مهارت لازم را برای اجرای روش‌های جدید داشته باشند و بتوانند کلاس‌های درس را از حالت رسمی و خشک با استفاده از بازی‌های آموزشی درآورده و کلاس درس را برای دانش‌آموزان جذاب کنند.
- ۲- مدارس امکانات و تجهیزات و فضای کافی برای اجرای روش تجربه و عمل (با تأکید بر بازی) را فراهم سازند.
- ۳- کلاس را طوری ترتیب دهند که بتوان هنگام استفاده از بازی‌های آموزشی آن را تغییر داد.

## منابع و مأخذ

۱. اسمعیلی‌گوچارو همکاران (۱۳۹۶). تاثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی چند کاربره تحت وب بر یادگیری و انگیزش دانش‌آموزان و فصل‌نامه مطالعات رسانه‌های نوین سال سوم شماره ۱۱
۲. الوند کوهی، سعید(۱۳۹۸). بازی را جدی بگیرید!. مروری بر چیستی بازی‌ها و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برای آموزش، تهران: میعاد اندیشه.
۳. امامی‌ریزی، کبری و همکاران (۱۳۹۸). بررسی تاثیر بکارگیری بازی‌های آموزشی در درس هندسه بر خلاقیت و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دختر پایه سوم ابتدایی، پژوهش و برنامه‌ریزی درس، سال شانزدهم، دوره دوم، شماره ۳۴. ص ۶۴-۷۴
۴. امامی، کبری، کولایی‌نژاد، جمال‌الدین (۱۳۸۹). مقایسه آموزش به روش تجربه و عمل با تاکید بر بازی با روش‌های زبانی و تاثیر آنها بر پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش‌آموزان پسر پایه دوم شهرستان زرین شهر در سال تحصیلی ۸۵-۸۶. فصلنامه روان‌شناسی تربیتی، سال پنجم شماره ۱۴، صص ۱۱۴-۱۳۵.
۵. حسینی‌ثابت، سیده فاطمه و همکاران. (۱۳۹۸). رابطه بازی با یادگیری و رشد اجتماعی دانش‌آموزان ابتدایی، مجله نخبگان علوم و مهندسی، جلد ۴، شماره ۶ صص ۴۰-۴۷