

به نام خدا

# نقش بازی های آموزشی در یادگیری دانش آموزان

مولفان :

علی عابدی نربین  
کیما حسینجانی

انتشارات ارسطو

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۲)

نسخه الکترونیکی این اثر در سایت سازمان چاپ و نشر ایران و اپلیکیشن کتاب رسان موجود می باشد

chaponashr.ir

سرشناسه: عابدی نربین، علی، ۱۳۷۸-  
عنوان و نام پدیدآور: نقش بازی های آموزشی در یادگیری دانش آموزان/ مولفان علی  
عابدی نربین، کیمیا حسینیجانی.  
مشخصات نشر: ارسطو ( سازمان چاپ و نشر ایران )، ۱۴۰۲.  
مشخصات ظاهری: ۱۳۵ ص.  
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۹۰۰-۸-۸  
وضعیت فهرست نویسی: فیبا  
یادداشت: کتابنامه: ص ۱۳۵-۱۲۳.  
موضوع: دانش آموزان - یادگیری - نقش بازی های آموزشی  
شناسه افزوده: حسینیجانی، کیمیا، ۱۳۷۷  
رده بندی کنگره: BF۷۴۱  
رده بندی دیویی: ۱۵۷/۲  
شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۹۸۰۳۶  
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: نقش بازی های آموزشی در یادگیری دانش آموزان  
مولفان: علی عابدی نربین - کیمیا حسینیجانی  
ناشر: ارسطو ( سازمان چاپ و نشر ایران )  
صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر  
تیراژ: ۱۰۰۰ جلد  
نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۲  
چاپ: زبرجد  
قیمت: ۱۲۳۰۰۰ تومان  
فروش نسخه الکترونیکی - کتاب رسان:  
<https://chaponashr.ir/ketabresan>  
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۹۰۰-۸-۸  
تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵  
[www.chaponashr.ir](http://www.chaponashr.ir)



## فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۷	پیشگفتار.....
۱۱	فصل اول: کلیات و مبانی بازی.....
۱۱	تعریف بازی.....
۱۳	ارزش های بازی.....
۱۴	تاریخچه بازی.....
۱۵	بازی از دیدگاه دین اسلام.....
۱۵	بازی و نظریه های آن.....
۱۶	مفاهیم و نظریه بازی در قرن بیستم.....
۱۷	طبقه بندی بازی.....
۲۱	نقش بازی در رشد و تحول کودک.....
۲۳	فصل دوم: بازی های آموزشی.....
۲۳	تعریف بازی.....
۲۶	دلایل بر استفاده از بازی های آموزشی.....
۲۸	فواید بازی های آموزشی.....
۲۹	بازی های آموزشی و یادگیری مغز.....
۳۱	استفاده از بازی های آموزشی در مدارس ابتدایی.....
۳۲	بازی و یادگیری.....
۳۳	اهمیت بازی.....
۳۶	نظریه های رشد.....
۳۹	بازی های آموزشی.....
۴۲	بازی های ریتمیک.....
۴۶	فواید بازی.....
۵۰	مشخصات بازی.....
۵۱	مراحل بازی.....

## فصل سوم: یادگیری ..... ۵۹

تعریف یادگیری ..... ۵۹

سبک های یادگیری ..... ۶۰

ماهیت یادگیری ..... ۶۱

مفهوم یادگیری الکترونیکی ..... ۶۲

مدل های یادگیری در محیط های الکترونیکی وب ..... ۶۲

مدل های مختلف فضاهای یادگیری ..... ۶۴

نظریه یادگیری ..... ۶۶

یادگیری هشیارانه (یادگیری \_ هوشیاری) یا یادگیری رسمی ..... ۶۸

یادگیری به عنوان یک فرایند، نظریه یادگیری ..... ۷۰

روند جاری در نظریه های یادگیری ..... ۷۰

چگونه یادگیری در نتیجه رشد تغییر می کند؟ ..... ۷۱

انگیزش و یادگیری ..... ۷۴

عوامل انگیزش ..... ۷۵

انگیزش درونی و انگیزش بیرونی ..... ۷۶

آموزشگاه گوتنبرگ (دانشکده گوتنبرگ) ..... ۷۹

فرا شناخت، خود تنظیمی و یاددهی، یادگیری در رویکرد یادگیری ..... ۸۱

## فصل چهارم: یادگیری مبتنی بر بازی رایانه ای آموزشی ..... ۸۵

فواید مهم انگیزشی و روانی بازی ها ..... ۸۵

بازی و یادگیری ..... ۸۶

یادگیری مبتنی بر بازی ..... ۸۸

بازی های رایانه ای ..... ۸۹

تعریف بازی های رایانه ای ..... ۹۱

تاریخچه بازی های رایانه ای ..... ۹۲

ویژگی های بازی های رایانه ای ..... ۹۴

اصطلاحات مشابه ..... ۹۷

انواع سبک های بازی های رایانه ای ..... ۹۹

- ۱۰۳.....بازی های آموزشی
- ۱۰۴.....محاسن و معایب بازی های رایانه ای
- ۱۰۷.....بازی های رایانه ای و یادگیری
- ۱۱۳.....برخی از معیارهای آموزشی برای یادگیری مبتنی بر بازی های رایانه ای
- ۱۱۴.....بازی های رایانه ای آموزشی
- ۱۱۴.....دلایل استفاده از بازی های رایانه ای در آموزش و یادگیری
- ۱۱۷.....چگونگی عملکرد بازی های رایانه ای در آموزش و یادگیری
- ۱۱۹.....تفاوت بازی های رایانه ای با بازی های رایانه ای آموزشی
- ۱۲۳..... منابع و مآخذ**
- ۱۲۳.....منابع فارسی
- ۱۳۰.....منابع لاتین



## پیشگفتار

به اعتقاد سالن و زیمر من (۲۰۰۴)، بازی سیستمی است که در آن بازیکنان درگیر رقابت و مبارزه های ساختگی می شوند. قوانین مشخص و تعریف شده دارند و نتایج بازی ها قابل سنجش هستند. در نتیجه یک بازی مفید و موفق است که بازیکنان می توانند با هدف های بازی کنش های متقابل داشته و آن را عمیقا دریابند. جان هازینگا (۱۹۵۵)، بازی را به عنوان یک فعالیت آزاد می داند که بطور آگاهانه خارج از روال عادی زندگی افراد است و به دلیل جدی نبودن می تواند بارها و بارها افراد را به خود جذب کند. بازی ها با اینکه جزو جریان معمول زندگی واقعی افراد نیستند اما مقیاس کوچکی از دنیای پیرامون آنها بوده و به این دلیل که افراد در بازی ها به علت جدی و واقعی نبودن آن، نگران پیامدهای اعمال خود همانند دنیای واقعی نیستند می توانند نقش ها و وظایف مختلف و متنوعی را بارها تکرار کرده و از فعالیت های خود لذت ببرند. آنها در حین بازی زمان زیادی را صرف انجام آن می کنند و به این علت که در بیشتر بازی ها افراد کاملا غرق آن می شوند، براحتی می توانند به جریان تجربه دست پیدا کنند.

میل به بازی از درون افراد و خصوصا کودکان بر می خیزد و آنها بر مبنای خواسته های خود و احساس خوبی که نسبت به چیزی دارند یا برایشان جالب و مورد توجه است بازی می کنند. این همان دنیای آزاد آنهاست که به ایشان قدرت و آزادی عمل می دهند که تحقیق کنند، تجربه کنند و خود شخصا مالک آموزش و یادگیری خودشان باشند. با کمی دقت و توجه در بازی کودکان و یا حتی افراد بزرگسال به راحتی می توان دریافت

که در بیشتر مواقع بازی بر اساس انگیزش درونی افراد انجام می شود نه تقویت یا پاداش های بیرونی.

از توجه در بازی های کودکان می توان این گونه برداشت کرد که آنها بازی را با هدف و انگیزه خاص انجام میدهند آنها معمولا در بازی های خود به دنبال چیزی هستند که رضایت درونی آنها را موجب شده و یا نیازی از آنها را مرتفع کند . کودکانی که در طبیعت گشت و گذار می کنند به نظر می رسد با حشرات، گیاهان، سنگ ها و دیگر عناصر آن بخوبی سرگرم شده اند اما در واقع هدف شان تنها سرگرمی با جلب توجه به علت زیبایی عناصر طبیعت نیست، آنها می خواهند از این عناصر چیزهای جدید دریابند، جواب سئوال هایشان را بگیرند و عکس العمل دیگر موجودات را در مقابل محرک هایی که به آنها وارد می کنند بدانند به بیان ساده تر آنها در حال کشف کرده اند.

همه ما در زندگی خود بارها و بارها با سیل عظیم و مسلسل وار پرسش های یک کودک مواجه شده و در بیشتر مواقع از پاسخ دهی به همه آنها خسته شده و طفره رفته ایم، آنها در دنیای خود به واسطه پاسخ های عملی و طبیعی سئوالات خود که خود آنها را تجربه می کنند، یاد می گیرند و شاید به جرأت بتوان بازی ها را در سنین کودکی بهترین و جذاب ترین پاسخ دهنده به سئوالات متعدد ذهنی آنها دانست .

در واقع کشف کردن یک جنبه مهم بازی است که در خلال آن کودک، خود و نقش و هویت خود را در دنیای پیرامون اش کشف کرده و تعداد زیادی فرضیه و با نظریه را در باره خودش آزمون می کند و با توجه به بازخوردی که نتیجه فعالیت شخصی و یا گروهی اوست درستی یا نادرستی آنها را در می یابد . در واقع چنین فرایندی است که کنجکاوی و خلاقیت به همراه دارد، باب هیوز " (۱۹۹۶) بازی را چنین تعریف می کند :  
" بازی یک تحقیق علمی است که توسط کودک انجام می شود.

همه ی کودکان بازی را دوست دارند، در این میان کودکان و نوجوانان که توان ذهنی، عمدتا به دلایل مختلف از جمله احساس گریز از کلاس ها و برنامه های درسی و فعالیت های جدی که معمولا منجر به ارزیابی و نقادی می شود شیفتگی خاصی نسبت به بازی



از خود نشانی دهند و بیشترین توان و انرژی خویش را در حال بازی به نمایش می گذارند. توجه به این ویژگی خاص، استفاده ی مطلوب از موقعیت ها و فرصت های خوشایند بازی برای انتقال پیام آموزشی، به صورت مستقیم و غیرمستقیم، به شیوه ی کلامی یا غیرکلامی و گسترش کشش های شناختی، توسعه ی مهارت های حرکتی و تعمیق مسئولیت پذیری اجتماعی، از اهمیت فوق العاده ای برخوردار است.

- امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به وسیله ی پژوهش های گسترده کاملاً مورد تأیید قرار گرفته است بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصی، اجتماعی تأثیر می گذارد و دارای ارزش تشخیصی و درمانی می باشد.

بازی یک امر و بدون حضور ذهن یا بدون ساخت نیست بلکه بخش جدایی ناپذیری از زندگی ماست وسیله ی موثر برای کارکرد بهینه، موثر در بزرگسالی و فراگیر رشد شناختی است. انجام بازی صرفاً عامل افزایش یادگیری و رشد هوشی نخواهد بود. بلکه پیروی از قواعد- اصول و بازی های آموزشی برای رشد هوش الزامی است.

بر اساس نظریات «پیازه و ویگوتسکی» بازی اصلی ترین عامل رشد شناختی کودک است. همچنین یکی از بارزترین روش های فکری قابل دسترس برای خردسالان می باشد. کودکان در قالب بازی با درک واقعیت ها و کنترل مهارت های شخصی به تبادل دست می یابند.

کودکان در خلال بازی ها به ویژه بازی های آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می کنند و مهارت های بیشتر و بهتری را کسب می نمایند. پژوهشگران بر این باورند، هنگامی که آموزش بر اساس زمان مناسب و گزینش فعالیت مناسب شکل بگیرد- آموزش هر کودکی با هر اندازه استعداد و توانایی امکان پذیر است (نگجی و عسگری ۱۳۸۵).



# فصل اول

## کلیات و مبانی بازی

### تعریف بازی

بیشتر پژوهشگران ونظریه پردازان درمورد مجموعه مشترکی از ویژگی ها که بازی را از رفتارهای نامربوط به بازی برای کودکان سنین مختلف توافق دارند. آن ها ویژگی های بازی را به این صورت در نظر می گیرند: ذاتی، درون زاد و خودجوش است، فرایندی جهت یافته است غیرجدی، خوشایند و لذت بخش است اکتشافی، تجربی وفعال است دارای قاعده وقانون است از الگو رشد پیروی می کند و تحت تاثیر آداب و رسوم جامعه است، باافزایش سن کودکان از تعداد فعالیت های بازی کاسته می شود همچنین با بزرگ تر شدن کودکان وافزایش سن، تحرک جسمانی بازی کمتر می شود. تعریف بازی آسان نیست. باب هیوز و کینگ؛ بازی را این گونه تعریف می کنند: بازی یک انتخاب آزادانه است، شخصاً هدایت می شود، ذاتی و درون خیز است وکودک رابه فعالیت وا می دارد. درفرهنگ لغت آکسفورد بازی راجنین تعریف می شود: خودرا سرگرم ومشغول کردن، ورزش، شادی شوخی وجست و خیز و بازی گوشی، یا مشغول کردن دربازی.

در فرهنگ وستر، بازی بدین گونه تعریف شده است:

• حرکت، جنبش و فعالیت به مثابه حرکت عضلات.

• آزادی یا محدودیتی برای حرکت و جنبش.

• فعالیت یا تمرینی برای سرگرمی، تفریح یا ورزش.

بازی چیست؟ در واقع تعریف ساده ای برای بازی وجود ندارد. اما روانشناسان عناصر معینی را از بازی شناسایی کرده اند. برای اینکه بتوان فعالیتی را بازی دانست باید پنج ویژگی زیر را دارا باشد:

• بازی دارای انگیزه درونی است. هدف آن در خودش نهفته است و تنها به خاطر رضایت حاصل از آن انجام می گیرد.

• باید به صورت آزادانه انتخاب شود و کودک برای انتخاب آن تحت فشار نباشد.

• بازی باید خوشایند باشد و کودک از انجام آن لذت ببرد.

• ویژگی بازی واقعیت گریزی است به این معنی که با عنصرانمود سازی به معنای به هم ریختن واقعیت ها برای انطباق با رغبت های بازیکن همراه است. این امر به ویژه در بازی های نمادین که ویژگی اصلی دوره پیش دبستانی است مصداق دارد.

بازیکن باید در بازی شرکت داشته باشد، کودک باید از لحاظ جسمانی، روانی و یا هر دو در بازی درگیر باشد نه اینکه منفعل یا نسبت به آنچه روی می دهد بی تفاوت باشد. بازی در سرتاسر زندگی رخ می دهد و یک فعالیت اختیاری است که به ضرورت مهارت لذت بخش دنبال می شود. کودکان هر روز بازی می کنند اما شکل بازی از زمانی که که سن کودک افزایش پیدا می کند متفاوت می شود. کودکان همیشه واز گذشته های دور بازی می کرده اند. حداقل از زمانی که تاریخ ثبت کرده است. به عقیده روانشناسان فرانسوی، بازی برای پسران وسیله ای برای اثبات خود در برابر دیگران و برای دختران وسیله ای برای بودن به دیگران است پسران بیشتر ترجیح می دهند در پی هم بدونند و به جست و خیز بپردازند و دختران بیشتر دوست دارند دور هم گرد آیند و با هم درد دل کنند.

هوش ممکن است در نحوه بازی و نوع انتخاب اسباب بازی و استفاده از آن تاثیر بگذارد، کودکان تیز هوش سعی می کنند وسایل و اسباب بازی های انتخاب کنند که بتوانند با

آنها به ابتکار و نوع آوری دست بزنند و قوای ذهنی خود را بکار گیرند این کودکان بدلیل تواناییهای بیشتر، به بازی های انفرادی تمایل نشان می دهند کودکان عقب مانده نیز بیشتر به بازی های انفرادی می پردازند. اما به علت توانایی کم، معمولاً به خوبی در گروه پذیرفته نمی شوند. پیازه؛ معتقد بود بازی راهی است برای دسترسی به جهان بیرون و لمس آن به گونه ای که باوضع کنونی فرد مطابقت داشته باشد پیازه به جنبه شناختی بازی توجه داشت. برون فن برنز؛ تلاش کرد بازی توصیف کند او بازی را این گونه توصیف کرد: فعالیتی ذاتی و طبیعی است و اغلب به خاطر خودش انجام می شود تا آنکه وسیله ای برای رسیدن به چیز دیگری باشد. معین در کتاب فرهنگ فارسی کلمه بازی را چنین معرفی می کند: سرگرمی به چیزی مشغولیت، تفریح، لعب، ورزش، فریب؛ در لغت نامه دهخدا چنین تعریف شده است: هرکاری که مایه سرگرمی باشد، رفتار کودکانه و غیر جدی برای سرگرمی باشد، کار تفریحی، لعب.

## ارزش های بازی

میلی چامپ؛ معتقد است که بازی به کودک برای تبدیل به انسان شدن کمک می کند، برای رسیدن به انسانیت و کسب ویژگیهای شخصیتی مطلوب، باید تعادلی بین بازی و کار کودک برقرار شود.

- ارزش جسمانی: بازی باعث پرورش نیروی بدنی و حواس کودک می شود.
- ارزش اخلاقی: بازی یکی از مهمترین عوامل در تربیت اخلاقی کودک است. بازی یکی از راههایی است که می توان از طریق آن مفاهیم و ارزش های اخلاقی را به کودک آموزش داد.
- ارزش آموزشی و تربیتی: کودک درحین بازی، مطالب آموختنی، رابدون فشار و با میل رغبت فرامی گیرد.
- ارزش اجتماعی: کودک در خلال بازی به کشف محیط اطراف خود می پردازد و از طریق بازی نخستین گامها را برای اجتماعی شدن بر می دارد.