

به نام خدا

یاددهی و یادگیری در دانش آموزان با بازی

مولفان :

نوشین سلطانی منش
مریم نجف آبادی فراهانی
نرگس احمدی
هائضه سعیدی
زینب پورقربانعلی شارمی

انتشارات ارسطو

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۳)

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

chaponashr.ir

سرشناسه: سلطانی منش، نوشین، ۱۳۶۵
عنوان و نام پدیدآور: یاددهی و یادگیری در دانش آموزان با بازی / مولفان نوشین سلطانی منش، مریم نجف آبادی فراهانی، نرگس احمدی، هائضه سعیدی، زینب پورقربانعلی شارمی.
مشخصات نشر: انتشارات ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۳.
مشخصات ظاهری: ۱۰۶ ص.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۰۸-۱۷۵-۹
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
موضوع: دانش آموزان - بازی - یاددهی - یادگیری
شناسه افزوده: نجف آبادی فراهانی، مریم، ۱۳۶۴
شناسه افزوده: احمدی، نرگس، ۱۳۷۴
شناسه افزوده: سعیدی، هائضه، ۱۳۵۱
شناسه افزوده: پورقربانعلی شارمی، زینب، ۱۳۶۵
رده بندی کنگره: PN۲۱۶۰
رده بندی دیویی: ۸۰۹/۲۲۱
شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۹۳۸۸۲
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: یاددهی و یادگیری در دانش آموزان با بازی
مولفان: نوشین سلطانی منش - مریم نجف آبادی فراهانی - نرگس احمدی
هائضه سعیدی - زینب پورقربانعلی شارمی
ناشر: انتشارات ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)
صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر
تیراژ: ۱۰۰۰ جلد
نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۳
چاپ: زبرجد
قیمت: ۱۰۶۰۰۰ تومان
فروش نسخه الکترونیکی - کتاب‌رسان:
<https://chaponashr.ir/ketabresan>
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۰۸-۱۷۵-۹
تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵
www.chaponashr.ir



فهرست مطالب

عنوان	صفحه
مقدمه	۷
فصل اول: کلیات تدریس	۱۱
تعاریف تدریس	۱۱
تدریس به عنوان یک علم	۱۲
تدریس چگونه فعالیتی است؟	۱۳
ویژگی‌های تدریس مؤثر	۱۴
استفاده از روش‌های تدریس خلاق	۱۵
ویژگی‌های معلم	۱۵
تدریس، به عنوان یک هنر	۱۵
نقل قول جالبی از لئوتولستوی در وصف بهترین معلم	۱۸
فصل دوم: یادگیری	۱۹
تعریف یادگیری	۱۹
سبک‌های یادگیری	۲۰
انواع سبک‌های یادگیری	۲۰
ماهیت یادگیری	۲۲
مفهوم یادگیری الکترونیکی	۲۳
مدل‌های یادگیری در محیط‌های الکترونیکی وب	۲۴
مدل‌های مختلف فضاها یادگیری	۲۵
تاثیر فناوری اطلاعات و ارتباطات بر یادگیری	۲۷
انگیزش و یادگیری	۲۸
عوامل انگیزش	۲۸
فصل سوم: مبانی نظری بازی	۳۳
تعریف بازی	۳۳
عامل مؤثر در بازی	۳۴
اهمیت و ضرورت بازی	۳۶
نظریه‌های بازی	۳۸
بازی بهترین وسیله است که کودکان:	۳۹
چهار دوره بازی	۴۰

۴۱ بازی در جریان افزایش سن کودک
۴۱ بازی و سازگاری اجتماعی کودک
۴۱ نقش بازی در رشد شخصیت کودکان
۴۳ نظریه های راجع به بازی
۴۵ نظریات دیگر دانشمندان
۵۱ فصل چهارم: بازی های آموزشی
۵۲ تاثیر بازی های آموزشی بر مغز
۵۳ مزایای بازی آموزشی
۵۴ بازی های آموزشی و یادگیری ریاضی
۵۶ اهداف بازی
۵۶ فواید استفاده از بازیهای آموزشی
۵۸ بازی و مسائل آموزشی
۶۱ فصل پنجم: یادگیری و یاددهی با بازی رایانه ای
۶۱ بازی های رایانه ای
۶۴ تاریخچه ی بازی های رایانه ای
۶۶ تاریخچه ی بازی های رایانه ای در ایران
۶۸ ویژگی های بازی های رایانه ای
۷۱ انواع سبک های بازی های رایانه ای
۷۱ سبک ماجراجویی
۷۲ سبک راهبردی
۷۲ سبک نقش آفرینی
۷۴ سبک بازی های ورزشی
۷۴ سبک مسابقه ای
۷۴ بازی های آموزشی
۷۵ محاسن و معایب بازی های رایانه ای
۷۷ کاربردهای آموزشی، تربیتی بازی های رایانه ای
۸۱ یادگیری دروس از بازی ها
۸۶ بازی های رایانه ای آموزشی
۸۶ دلایل استفاده از بازی های رایانه ای در آموزش و یادگیری
۸۹ چگونگی عملکرد بازی های رایانه ای در آموزش و یادگیری
۹۱ تفاوت بازی های رایانه ای با بازی های رایانه ای آموزشی
۹۲ بازی های رایانه ای و خلاقیت

۹۴بازی های رایانه ای و پیشرفت تحصیلی
۹۹منابع و مآخذ
۹۹منابع فارسی
۱۰۲منابع لاتین

مقدمه

بازی، سیستم عضلانی و رشد حسی و حرکتی کودک را تقویت می کند و به این طریق بر هوش کودک تاثیر فراوانی دارد و با بازی کردن، دقت کودک در انجام کارها افزایش می یابد. از دیگر تاثیرات مهم بازی در دوران کودکی را رشد عاطفی و ایجاد احساس شادی و نشاط در کودک دانسته و گفته: بازی سالم می تواند عواطف منفی از قبیل ترس، اضطراب، نفرت و افسردگی را به شدت در کودک کاهش دهد. به همین جهت امروزه مهمترین روش برای درمان اختلالات روانی و عاطفی کودکان، بازی درمانی است که حتی موجب درمان بسیاری از اختلالات روانی در بزرگسالان نیز می شود. با این وجود بهترین روش برای درمان اختلال روانی در بزرگسالان بازی های متناسب با سن آنهاست. بازی های سالم و متناسب با کودکان می تواند به علت دست کاری در پدیده ها و آزمایش محیط اطراف توسط کودک افزایش رشد عقلانی وی را در پی داشته باشد؛ چرا که حس کنجکاوی کودک از این طریق برآورده شده و مناسب ترین عمل رشد عقلی کودک است. بازی باعث تقویت رشد اجتماعی کودکان می شود؛ چرا که کودکان با تمرین زندگی آینده از طریق بازی و فراگیری روابط انسانی و اجتماعی و همکاری در گروه های بازی می توانند رشد اجتماعی داشته باشند همان گونه که نیاز عاطفی آنها از محبت و امنیت از این طریق برآورده می شود. رشد اخلاقی و معنوی به صورت پایبندی به نظم و مقررات، رعایت حقوق دیگران، کمک به دیگران، خیرخواهی و لذت بردن از خدمت به دیگران از دیگر تاثیرات بازی در کودکان است. به عبارت دیگر مهمترین عامل تربیتی و پرورشی در همه زمینه ها به ویژه در زمینه تامین بهداشت روانی کودک، بازی است. با توجه به این که دوران کودکی مهمترین دوره زندگی است؛ لذا والدینی که در اندیشه پرورش فرزندان دارای شخصیت سالم، نیرومند و متعادل هستند باید بطور جدی در فکر فراهم کردن زمینه مناسب برای زندگی کودکان خود باشند و هر پدر و

مادری باید یک ساعت از وقت خود را در هر روز به کودک خود اختصاص دهد و زمینه بازی های گروهی را نیز فراهم کند؛ چرا که از سنین ۶سالگی به بالا بازی های گروهی نیز باید بیشتر مورد توجه باشد.

یکی از فعالیت های لذت بخش و سازنده برای همه، به ویژه برای کودکان و نوجوانان، بازی است. کودکان از طریق بازی ها که با هیجان همراه است، زندگی در دنیای آینده را تمرین می کنند. ویژگی های هر بازی و فایده های آن در رشد همه جانبه ی قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودک باعث شده است توجه تعداد زیادی از دست اندرکاران تعلیم و تربیت به چگونگی نقش آن در امر آموزش کودکان معطوف شود بازی برای درمانگران وسیله مناسبی است تا به دنیای کودکان راه یابند و آن را بهتر بشناسند و به مشکلات آنان پی ببرند.

بازی، آموزش است و کودک از طریق بازی ها مهارت های گوناگونی کسب می کند. بازی، بهترین وسیله ای است که از طریق آن می توان بسیاری از مفاهیم را آموزش داد. بازی های آموزشی از جمله راهکارهایی هستند که استفاده از آنها برای فعال کردن متعلمان و ایجاد خلاقیت در آنها، یکی از مباحث اصلی و تخصصی حوزه آموزشی را تشکیل می دهد. بازی آموزشی یکی از موقعیت های یاددهی - یادگیری به شمار می رود و فعالیتی است سازمان یافته و همراه با قوانین مشخص که در آن دو یا چند دانش آموز برای رسیدن به اهداف آموزشی از قبل تعیین شده، در ارتباط با هم قرار می گیرند. بازی تحمیلی نیست و باید معیارهایی داشته باشد؛ نخست آنکه متناسب با ویژگی ها، نیازها و توانایی های کودکان باشد؛ دوم، به تقویت و دقت و تمرکز و عکس العمل به موقع و پرورش خلاقیت توجه داشته باشد؛ سوم، فعالیت ها و رفتارهای موجود در بازی، تعبیر منطقی (معنی و مفهوم) داشته باشد؛ چهارم، بین بخش های مختلف بازی رابطه ی منطقی وجود داشته باشد؛ پنجم، به گونه ای طراحی شود که بر اعلام برنده و بازنده تأکید زیادی نشود.

اینکه از چه زمانی نظر متفکران به اهمیت بازی در رشد کودک جلب شده است، تاریخ مشخصی ندارد، ولی شاید فلاسفه ی یونان از جمله افلاطون، از اولین کسانی باشند که به ضرورت و نقش بازی در رشد کودک توجه کرده اند. در بین مریبان، شاید برجسته ترین کسی که به مطالعات منظم در زمینه ی بازی و اهمیت آن در تربیت کودک پرداخته

است، فروبل باشد. از اواخر قرن ۱۹ به بعد، تحقیقات بسیار وسیعی در این زمینه انجام شده و روان‌شناسان نظرات متعددی در این باره داده‌اند.

فصل اول

کلیات تدریس

تعاریف تدریس

از تدریس تعاریف مختلفی ارائه شده است. در بین عامه مردم تدریس با ابلاغ یا افاضه دانش یا مهارت هم‌خوان شده است و در بین خواص از تدریس تعاریف‌های دیگری ارائه می‌شود به‌عنوان مثال: گیج^۱ تدریس را این‌گونه تعریف کرده است:

هر فعالیتی از جانب یک فرد که به‌منظور تسهیل یادگیری فرد دیگری انجام می‌پذیرد (گیج ۱۳۷۴). لانجرن^۲ تدریس را فرآیند پیچیده و از قبل برنامه‌ریزی شده‌ای می‌داند که توسط معلم در کلاس درس اجرا می‌شود و هدف عمده‌اش ایجاد درگیری و تعامل ذهنی یادگیرنده با مطالب یادگرفتنی است (نصرافهانی ۱۳۷۱).

کلوتر^۳ (۱۹۸۵) تدریس را فعالیت بین‌الاشخاصی که معطوف به یادگیری است و توسط یک یا چند نفر به انجام می‌رسد دانسته است.

«تدریس عبارت است از تعامل متقابل معلم و شاگرد براساس طراحی منظم و هدف‌دار معلم برای ایجاد تغییر در رفتار شاگرد» (شعبانی ۱۳۸۲)

رابرتسون^۴ (۱۹۸۷) از تدریس به‌عنوان فعالیتی تعهدآور همراه با قصدی که موجب یادگیری در دیگری می‌شود یاد کرده است.

1 -Gaje

2 -Lanjrn

3 - Klvsr

4- Robertson

جنر^۱ (۱۹۹۸) اذعان دارد که تدریس عبارت از فراهم کردن فرصتهایی که یادگیری را تسهیل می‌کند.

رامسدن^۲ (۱۹۹۲) هدف از تدریس را فراهم کردن امکان یادگیری یادگیرندگان می‌داند. از تعاریف متعدد تدریس چند نکته اساسی را می‌توان استنتاج نمود.

۱- هدف اصلی تدریس عبارت است از «ایجاد و تسهیل یادگیری در یادگیرندگان».

۲- تدریس مجموعه‌ای از فعالیت‌های هدفمند است.

۳- تدریس با تعامل دوسویه فراگیر و مدرس انجام می‌گیرد.

۴- تدریس مجموعه‌ای نظام‌دار از فعالیت‌ها است و نه یک عمل واحد.

تدریس به‌عنوان یک علم

نخستین تلاش‌ها برای علمی کردن تعلیم و تربیت به اوایل قرن حاضر و آثار «ادوارد لی ثرندایک» برمی‌گردد. وی می‌نویسد: کارآمدی هر حرفه‌ای تا اندازه‌ی زیادی به میزان علمی شدن آن بستگی دارد، حرفه تدریس بهبود خواهد یافت:

۱ - به همان نسبت که اعضای آن، کار خویش را توسط روحیه و روش‌های علمی هدایت کنند، روحیه و روش‌هایی که حقایق را صادقانه و بی‌نظرانه، ملاحظه کرده و از خرافات، اوهام و حدس‌های آزموده نشده به دور باشند.

۲ - به همان نسبت که رهبران تعلیم و تربیت، انتخاب روش‌های خویش را به‌جای تکیه بر عقاید عمومی، براساس نتایج پژوهش‌های علمی هدایت کنند (مایر، ۱۹۹۲).

تعریف تدریس: تدریس، اقدامات هدف‌دار متعاملی است که توسط معلم؛ طراحی، اجرا و ارزشیابی می‌شود (سیف ۱۳۸۰). در واقع تدریس مجموعه مهارت‌هایی را شامل می‌شود که قبل، ضمن و پس از اجرای فرآیند تدریس صورت می‌گیرد و امکان آموزش دانش‌آموز را فراهم می‌نماید. به دانش‌آموز کمک می‌نماید تا براساس شرایط فراهم‌شده، سبک یادگیری خود و اهداف مورد، نظر به یادگیری نائل گردد (کوین،^۳ ۲۰۰۰).

1 - Jenner

2 - Ramsden

3 - Quinn