

به نام خدا

# آموزش به سبک بازی؛ تحولی در روش تدریس

مولفان:

فاطمه زارع پور خالکیاسری

مهین اکراد فرزقی

ابوالفضل مردپور

سعیده مصطفائی فضل آبادی

سید علی اصغر میررضایی

انتشارات ارسطو

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۴)

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

chaponashr.ir

سرشناسه: زارع پور خالکیاسری، فاطمه، ۱۳۷۵  
عنوان و نام پدیدآور: آموزش به سبک بازی؛ تحولی در روش تدریس / مولفان فاطمه زارع پور  
خالکیاسری، مهین اکراد فرزقی، ابوالفضل مردپور، سعیده مصطفائی فضل آبادی، سید علی اصغر  
میررضایی.

مشخصات نشر: انتشارات ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۴.

مشخصات ظاهری: ۱۰۰ ص.

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۱۱۷-۵۳۶-۹

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

موضوع: آموزش به سبک بازی - روش تدریس

شناسه افزوده: اکراد فرزقی، مهین، ۱۳۵۸

شناسه افزوده: مردپور، ابوالفضل، ۱۳۵۲

شناسه افزوده: مصطفائی فضل آبادی، سعیده، ۱۳۷۹

شناسه افزوده: میررضایی، سید علی اصغر، ۱۳۷۸

رده بندی کنگره: TP۸۸۴

رده بندی دیویی: ۵۵/۳۹۴

شماره کتابشناسی ملی: ۹۹۷۶۳۵۴

اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: آموزش به سبک بازی؛ تحولی در روش تدریس  
مولفان: فاطمه زارع پور خالکیاسری - مهین اکراد فرزقی - ابوالفضل مردپور

سعیده مصطفائی فضل آبادی - سید علی اصغر میررضایی

ناشر: انتشارات ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)

صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر

تیراژ: ۱۰۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۴

چاپ: زیرجد

قیمت: ۱۰۰۰۰۰ تومان

فروش نسخه الکترونیکی - کتاب‌رسان:

<https://chaponashr.ir/ketabresan>

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۱۱۷-۵۳۶-۹

تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵

[www.chaponashr.ir](http://www.chaponashr.ir)



## فهرست

پیشگفتار .....	۵
مقدمه .....	۷
فصل اول: تعریف بازی و یادگیری .....	۱۳
اهمیت استفاده از بازی در آموزش و یادگیری .....	۱۵
چیستی آموزش به سبک بازی و فلسفه پشت آن .....	۱۹
روان‌شناسی یادگیری در بازی؛ از انگیزه تا حافظه .....	۲۰
طراحی بازی‌های آموزشی؛ هنر و علم در خدمت یادگیری .....	۲۴
نقش معلم در آموزش بازی‌محور؛ از آموزگار تا طراح تجربه .....	۲۵
فناوری و ابزارهای دیجیتال در بازی‌محور کردن آموزش .....	۲۹
اثرات آموزش بازی‌محور بر انگیزش، خلاقیت و تفکر انتقادی .....	۳۴
چالش‌ها و موانع اجرای آموزش بازی‌محور در مدارس .....	۳۴
نمونه‌های موفق جهانی از آموزش بازی‌محور .....	۳۷
بازی‌محوری در آموزش ابتدایی و تأثیر آن بر رشد عاطفی-اجتماعی .....	۴۲
آینده آموزش بازی‌محور؛ از واقعیت مجازی تا هوش مصنوعی .....	۴۶
نظریه های یادگیری مبتنی بر بازی .....	۵۰
روانشناسی بازی .....	۵۲
تحقیقات علمی مرتبط در زمینه استفاده از بازی و آموزش .....	۵۵
طراحی بازیهای آموزشی .....	۵۷
اصول، طراحی، بازیهای آموزشی .....	۵۹
چرا شاگردان دوست دارند صندلی را روی دوپایه‌ی عقب نگاه‌دارند؟ .....	۶۰
نمونه های از بازیهای آموزشی موفق .....	۶۱
مناظره با حرکت .....	۶۱

۶۲.....	نکات مهم در این بازی:
۶۵.....	<b>فصل دوم:مقدمه: پیاده سازی بازی ها در کلاس درس</b>
۶۹.....	انتخاب بازی مناسب.....
۷۰.....	روشهای ادغام بازیها در برنامه درسی.....
۷۱.....	ارزش اجتماعی بازی.....
۷۲.....	ارزش اخلاقی بازی.....
۷۲.....	ارزش عقلانی بازی.....
۷۳.....	مدیریت کلاس در زمان بازی.....
۷۷.....	موضوعات عادی بازی های نمایشی و تخیلی دانش آموزان خردسال عبارت اند از:.....
۸۵.....	ارزیابی تاثیربازی ها بر یادگیری.....
۹۴.....	بازی ونقش آن در رشد فکری کودک.....
۱۰۳.....	نقش فناوری در بازی های آموزشی.....
۱۰۷.....	بازی در دوازده سالگی و بعد از آن.....
۱۰۸.....	نتیجه گیری:.....
۱۱۱.....	تاثیر بازی های آموزشی بر مغز.....
۱۱۱.....	مزایای بازی آموزشی.....
۱۱۵.....	بازی های مناسب برای کلاس:.....
۱۱۶.....	مناظره با حرکت.....
۱۱۹.....	<b>منابع</b> .....
۱۲۰.....	منابع:.....

## پیشگفتار

در قرن بیست و یکم، یادگیری دیگر محدود به کلاس‌های سنتی و روش‌های سخنرانی محور نیست؛ بلکه در پرتو فناوری‌های نوین و یافته‌های روان‌شناسی تربیتی، به فرایندی تعاملی، پویا و لذت‌بخش تبدیل شده است. در این میان، **آموزش به سبک بازی (Game-Based Learning)** یکی از مؤثرترین و خلاقانه‌ترین رویکردهای آموزشی است که توانسته است مرز میان سرگرمی و یادگیری را از میان بردارد و فضایی ایجاد کند که در آن، دانش‌آموزان با اشتیاق، انگیزه و درگیری ذهنی بالا به یادگیری بپردازند.

ریشه‌های نظری این رویکرد را می‌توان در دیدگاه‌های **جان دیوئی**، **پیاژه**، **ویگوتسکی** و **برونر** یافت؛ اندیشمندانی که بر «یادگیری از طریق تجربه»، «تعامل اجتماعی» و «فعال‌سازی ساخت‌های ذهنی» تأکید داشتند. در حقیقت، بازی به‌عنوان یک فعالیت هدفمند، به کودکان و نوجوانان امکان می‌دهد تا مفاهیم پیچیده را از طریق تجربه و عمل درک کنند، نه صرفاً از راه تکرار و حفظ.

تحقیقات جدید در حوزه علوم تربیتی، عصب‌شناسی شناختی و روان‌شناسی انگیزشی نشان داده‌اند که بازی موجب **فعال‌سازی مراکز پاداش در مغز** می‌شود و با ترشح دوپامین، احساس رضایت و انگیزش درونی را تقویت می‌کند. این فرآیند، نه تنها **یادگیری پایدارتر** را به همراه دارد، بلکه **اضطراب یادگیری و ترس از شکست** را نیز به میزان قابل توجهی کاهش می‌دهد.

از سوی دیگر، آموزش به سبک بازی زمینه‌ساز **تفکر خلاق**، **مهارت حل مسئله**، **کار گروهی** و **خودتنظیمی هیجانی** در دانش‌آموزان است؛ مهارت‌هایی که امروزه از آن‌ها به‌عنوان «شایستگی‌های قرن ۲۱» یاد می‌شود. با توجه به این واقعیت، نظام‌های آموزشی پیشرفته در سراسر جهان تلاش دارند تا عناصر بازی، رقابت سالم، چالش، پاداش و بازخورد را در طراحی برنامه‌های درسی خود بگنجانند.

در کشور ما نیز، ضرورت تحول در نظام آموزشی و فاصله گرفتن از شیوه‌های حافظه‌محور و ایستا، بیش از هر زمان دیگری احساس می‌شود. معلمان هوشمند و خلاق امروز، باید بتوانند با ترکیب

اهداف آموزشی با سازوکارهای جذاب و محرک بازی، یادگیری را از حالت اجباری به تجربه‌ای داوطلبانه و هیجان‌انگیز تبدیل کنند.

کتاب حاضر با هدف تبیین مبانی نظری، اصول طراحی و راهبردهای عملی آموزش به سبک بازی تألیف شده است. در این اثر، تلاش بر آن بوده تا ضمن معرفی چارچوب‌های علمی و تجربی مرتبط با یادگیری مبتنی بر بازی، نمونه‌هایی کاربردی از پیاده‌سازی این روش در دروس مختلف ارائه شود تا معلمان بتوانند با بهره‌گیری از آن، تدریس خود را متحول سازند.

در جهان امروز، کودکان و نوجوانان در معرض حجم عظیمی از محرک‌های دیداری و دیجیتالی قرار دارند. اگر آموزش نتواند از زبان و منطق آنان بهره بگیرد، محکوم به شکست است. آموزش به سبک بازی، در واقع پاسخی هوشمندانه به نیاز نسل دیجیتال است؛ نسلی که یادگیری را در تعامل، رقابت و لذت جست‌وجو می‌کند، نه در تکرار و اجبار.

بر همین اساس، هدف این کتاب نه تنها انتقال دانش، بلکه ایجاد نگرش نو در معلمان، مدیران و طراحان آموزشی است تا آموزش را همچون یک بازی هدفمند ببینند؛ بازی‌ای که در آن همه برنده‌اند — معلمی که یاددهی را با لذت تجربه می‌کند، و دانش‌آموزی که یادگیری را با هیجان درمی‌یابد.

امید است این کتاب بتواند گامی هرچند کوچک در مسیر تحول در روش‌های تدریس باشد و به معلمان کشور یاری رساند تا کلاس درس را از فضایی خشک و تکراری به محیطی پرنرژی، خلاق و انگیزشی تبدیل کنند؛ جایی که آموزش و بازی نه در تضاد، بلکه در هم‌افزایی کامل با یکدیگر عمل کنند.

## مقدمه

در عصر تحول دیجیتال، آموزش و یادگیری دیگر محدود به الگوهای سنتی و محیط‌های ایستا نیست. دنیای امروز، دنیایی پویا، چندوجهی و مبتنی بر تجربه است؛ جهانی که در آن، دانش‌آموزان نه صرفاً گیرندگان منفعل اطلاعات، بلکه **شرکت‌کنندگان فعال در فرایند یادگیری** محسوب می‌شوند. یکی از رویکردهای نوین و تحول‌آفرین در این مسیر، **آموزش به سبک بازی (Game-Based Learning)** است که با ادغام عناصر بازی در فرآیند تدریس، توانسته است نظام آموزشی را وارد مرحله‌ای جدید از پویایی و لذت یادگیری کند.

در تاریخ آموزش، انسان همواره در پی یافتن راه‌هایی بوده است که یادگیری را از حالت تحمیل و اجبار خارج سازد. از دوران سقراط تا پیازه، از دیوئی تا ویگوتسکی، همواره بر «تجربه‌محور بودن یادگیری» تأکید شده است. بازی، در واقع، تجلی همین تجربه است؛ فعالیتی خودانگیز، هدفمند و ساختارمند که در آن، یادگیرنده درگیر تعامل، کشف، آزمون و خطا می‌شود. به همین دلیل، **آموزش به سبک بازی نه صرفاً یک روش تدریس، بلکه یک فلسفه تربیتی است** که درک تازه‌ای از یادگیری انسان ارائه می‌دهد.

در نظام آموزشی سنتی، معلم منبع اصلی دانش است و یادگیری اغلب از مسیر تکرار و حفظ صورت می‌گیرد. اما در رویکرد بازی‌محور، یادگیری از مسیر **تجربه، تعامل و رقابت سازنده** اتفاق می‌افتد. در این چارچوب، معلم نقش تسهیل‌گر را بر عهده دارد و دانش‌آموزان در فرآیند حل مسئله، تصمیم‌گیری و کشف مفاهیم مشارکت فعال دارند. این الگو با تکیه بر نظریه‌های «یادگیری سازنده گرایانه»، «یادگیری مبتنی بر عمل» و «انگیزش درونی»، توانسته است آموزش را به تجربه‌ای هیجان‌انگیز و معنادار تبدیل کند.

پژوهش‌های اخیر در روان‌شناسی شناختی و علوم اعصاب تربیتی نشان می‌دهد که هنگام بازی، **مراکز لذت و پاداش در مغز فعال می‌شوند** و هورمون‌هایی نظیر دوپامین و سروتونین افزایش می‌یابد. این فرایند، حس موفقیت و انگیزش درونی را در یادگیرنده تقویت کرده و موجب **افزایش تمرکز، یادداری بلندمدت و کاهش اضطراب یادگیری** می‌شود. از این منظر، بازی نه تنها وسیله‌ای برای سرگرمی، بلکه ابزاری علمی برای تقویت عملکرد شناختی است.

آموزش به سبک بازی همچنین بستری برای رشد مهارت‌های نرم فراهم می‌کند؛ از جمله همکاری گروهی، مدیریت هیجان، حل مسئله، خلاقیت، خودنظم‌دهی و تفکر انتقادی. هنگامی که دانش‌آموز در قالب بازی با چالش‌های آموزشی مواجه می‌شود، یاد می‌گیرد چگونه شکست را بخشی از مسیر رشد بداند و از طریق بازخورد و تکرار، مهارت‌های خود را بهبود بخشد. این فرایند، یادگیری را از سطح شناختی صرف به سطح عاطفی و اجتماعی ارتقا می‌دهد.

در دهه‌های اخیر، ظهور فناوری‌های نوین مانند بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، شبیه‌سازهای یادگیری، واقعیت افزوده و پلتفرم‌های تعاملی، فرصت‌های بی‌سابقه‌ای برای پیاده‌سازی آموزش بازی‌محور فراهم کرده است. مدارس هوشمند در کشورهای پیشرفته، از بازی‌های دیجیتال به عنوان ابزارهایی برای آموزش ریاضی، زبان، علوم و حتی مهارت‌های شهروندی استفاده می‌کنند. این ابزارها باعث شده‌اند یادگیری از چارچوب کتاب و تخته فراتر رفته و در محیطی مجازی، پویا و جذاب ادامه یابد.

با این حال، آموزش به سبک بازی محدود به فناوری نیست. حتی در کلاس‌های ساده و بدون امکانات خاص، معلمان می‌توانند با طراحی بازی‌های کلامی، نقش‌آفرینی، چالش‌های رقابتی و فعالیت‌های گروهی، روح بازی را در آموزش جاری سازند. مهم‌ترین عنصر، خلاقیت معلم است که می‌تواند درس را به تجربه‌ای لذت‌بخش و اثرگذار تبدیل کند.

از دیدگاه نظری، آموزش بازی‌محور با مفاهیمی چون **Gamification** بازی‌وارسازی و **Serious Games** بازی‌های جدی آموزشی ارتباط تنگاتنگ دارد. در **Gamification**، عناصر بازی مانند امتیاز، چالش، پاداش و رقابت در محیط‌های آموزشی غیربازی به کار می‌رود تا انگیزه و مشارکت افزایش یابد. در مقابل، بازی‌های جدی، بازی‌هایی هستند که برای هدف آموزشی خاص طراحی شده‌اند و در عین جذابیت، محتوا و اهداف یادگیری مشخصی دارند.

در فضای مدرسه، بهره‌گیری از آموزش به سبک بازی، به‌ویژه در سنین کودکی و نوجوانی، باعث کاهش مقاومت در برابر یادگیری می‌شود. کودک با بازی می‌آموزد بی‌آن‌که خود را در موقعیت آموزش رسمی احساس کند. این فرایند یادگیری ضمنی، یکی از مؤثرترین شیوه‌ها برای تثبیت دانش و پرورش مهارت‌های پایدار است.

در ایران، نظام آموزشی در سال‌های اخیر شاهد تلاش‌هایی در جهت نوآوری و تحول بوده است، اما هنوز تا دستیابی به مدل‌های پویا و فراگیر فاصله دارد. برای تحقق آموزش به سبک بازی، باید تغییراتی در برنامه‌ریزی درسی، ارزشیابی، نگرش معلمان و حتی ساختار کلاس‌ها ایجاد شود. مهم‌تر از همه، باید **باور به لذت‌بخش بودن یادگیری** در ذهن معلم و دانش‌آموز شکل گیرد.

این کتاب با هدف پاسخ‌گویی به همین نیاز تألیف شده است. نویسنده تلاش کرده است تا با تکیه بر پژوهش‌های علمی، تجارب آموزشی و نمونه‌های موفق بین‌المللی، چارچوبی جامع برای پیاده‌سازی آموزش بازی‌محور در مدارس ارائه دهد. ساختار کتاب به گونه‌ای طراحی شده که معلمان بتوانند با درک اصول نظری، به سادگی وارد مرحله طراحی و اجرای بازی‌های آموزشی شوند.

در قسمتهای مختلف این کتاب، به مباحث‌های مختلفی پرداخته شده است. افزون بر این، نمونه‌های واقعی از بازی‌های آموزشی قابل اجرا در کلاس‌های ابتدایی و متوسطه ارائه گردیده تا این رویکرد از سطح تئوری به عمل نزدیک‌تر شود.

هدف نهایی این کتاب، آن است که آموزش را از فضای خشک و یک‌سویه به محیطی زنده، هیجان‌انگیز و انگیزه‌زا تبدیل کند؛ جایی که یادگیری نه تنها ابزار کسب نمره، بلکه **فرآیند کشف، تجربه و رشد شخصی** باشد.

اگر معلم بتواند به دانش‌آموز نشان دهد که یادگیری می‌تواند همان قدر لذت‌بخش باشد که بازی محبوبش، دیگر نیازی به اجبار و کنترل نخواهد بود. در این حالت، آموزش به تجربه‌ای درونی و خودانگیخته بدل می‌شود — و درست در همین لحظه است که **تحول واقعی در تدریس آغاز می‌گردد**.

بالا بردن کیفیت یادگیری دانش‌آموزان از طریق استفاده از بازی‌های آموزشی، رویکردی نوآورانه و موثر در فرآیند آموزشی است. بازی‌ها به عنوان ابزارهای آموزشی می‌توانند یادگیری را نه تنها سرگرم‌کننده‌تر بلکه عمیق‌تر و معنادارتر کنند. این روش به دلیل ایجاد انگیزه، تعامل و تجربه‌های یادگیری ملموس، تاثیر زیادی بر کیفیت یادگیری دارد.

بازی‌های آموزشی محیطی فراهم می‌کنند که در آن دانش‌آموزان می‌توانند مفاهیم پیچیده را به صورت عملی و تجربی بیاموزند. به جای حفظ کردن اطلاعات، دانش‌آموزان با استفاده از بازی‌ها می‌توانند به طور فعال در فرآیند یادگیری شرکت کنند. این تعامل فعال به تقویت حافظه و درک عمیق‌تر مفاهیم منجر می‌شود. برای مثال، بازی‌های ریاضی می‌توانند مفاهیمی مانند جبر و هندسه را با استفاده از پازل‌ها و معماها به دانش‌آموزان آموزش دهند، که این روش به مراتب جذاب‌تر و موثرتر از روش‌های سنتی است. (احدی، حسن، ۱۳۷۵)

یکی از مزایای کلیدی بازی‌های آموزشی، افزایش انگیزه و علاقه دانش‌آموزان به یادگیری است. بازی‌ها به طور طبیعی جذابیت و چالش ایجاد می‌کنند و این ویژگی‌ها باعث می‌شود که دانش‌آموزان با اشتیاق بیشتری به یادگیری بپردازند. این انگیزه اضافی می‌تواند به بهبود عملکرد تحصیلی و افزایش تمرکز و توجه دانش‌آموزان منجر شود.

بازی‌های آموزشی همچنین به تقویت مهارت‌های اجتماعی و همکاری دانش‌آموزان کمک می‌کنند. بسیاری از بازی‌ها نیاز به کار تیمی و همکاری دارند، که این امر می‌تواند به تقویت مهارت‌های ارتباطی و تعاملات اجتماعی دانش‌آموزان منجر شود. دانش‌آموزان در این بازی‌ها یاد می‌گیرند که چگونه به نظرات دیگران گوش دهند، مذاکره کنند و به صورت گروهی به حل مسائل بپردازند. این مهارت‌ها برای زندگی آینده آنها بسیار ارزشمند هستند.

علاوه بر این، بازی‌های آموزشی می‌توانند به تقویت مهارت‌های حل مسئله و تفکر انتقادی کمک کنند. در طول بازی، دانش‌آموزان با مسائل و چالش‌های مختلفی مواجه می‌شوند که نیاز به تحلیل و ارزیابی دارند. این فرآیندها باعث می‌شود که دانش‌آموزان به طور مداوم به ارزیابی و بازنگری در استراتژی‌های خود بپردازند و در نتیجه، مهارت‌های تفکر انتقادی خود را تقویت کنند.

بازی‌ها همچنین می‌توانند به ارتقاء خلاقیت دانش‌آموزان کمک کنند. بسیاری از بازی‌های آموزشی نیاز به تفکر خلاق و ارائه راه‌حل‌های نوآورانه دارند. این امر می‌تواند به دانش‌آموزان کمک کند تا خارج از چارچوب‌های معمول فکر کنند و ایده‌های جدید و متفاوتی را برای حل مسائل ارائه دهند. این خلاقیت می‌تواند به بهبود توانایی‌های کلی یادگیری و تفکر آنها منجر شود. (احدی، حسن، ۱۳۷۵)

یکی دیگر از مزایای استفاده از بازی‌های آموزشی، فراهم کردن بازخورد فوری است. در بازی‌ها، دانش‌آموزان بلافاصله از نتایج اقدامات خود آگاه می‌شوند و می‌توانند یاد بگیرند که چگونه عملکرد خود را بهبود بخشند. این بازخورد فوری به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا به سرعت اشتباهات خود را شناسایی کرده و آنها را اصلاح کنند، که این امر به یادگیری مؤثرتر و کارآمدتر منجر می‌شود.

بازی‌های آموزشی نیز می‌توانند به تنوع بخشی به روش‌های آموزشی کمک کنند. استفاده از بازی‌ها به معلمان امکان می‌دهد که روش‌های مختلفی را برای تدریس مفاهیم استفاده کنند و از یکنواختی و خستگی جلوگیری کنند. این تنوع می‌تواند به افزایش علاقه و توجه دانش‌آموزان به یادگیری کمک کند و کیفیت کلی آموزش را بهبود بخشد.

به طور کلی، استفاده از بازی‌های آموزشی در کلاس درس می‌تواند به بهبود کیفیت یادگیری دانش‌آموزان کمک کند. این بازی‌ها با ایجاد محیطی تعاملی و جذاب، افزایش انگیزه و علاقه به یادگیری، تقویت مهارت‌های اجتماعی و همکاری، بهبود مهارت‌های حل مسئله و تفکر انتقادی، و ارتقاء خلاقیت، نقش مهمی در ارتقاء کیفیت آموزش و یادگیری دانش‌آموزان ایفا می‌کنند. این روش نوآورانه و موثر می‌تواند به ایجاد نسل‌هایی از دانش‌آموزان توانمند و خلاق کمک کند که برای مواجهه با چالش‌های آینده آماده‌تر هستند.

در حین بازی دانش‌آموز یاد می‌گیرد که چگونه با دیگران ارتباط برقرار کند و از این طریق انواع مختلف و متنوع مهارت‌های عاطفی - اجتماعی را می‌آموزد. مخصوصاً بازی در دوران کودکی یکی از ابزارهای موفقیت در قضاوت اجتماعی است ابزاری که بعدها به عنوان یک عامل بنیادی در برابر رفتار و عمل در دوران بزرگسالی در جوامع مختلف به خدمت گرفته می‌شود. از آنجائیکه بازی جزء وجود دانش‌آموزان است و نقش بسیار سازنده‌ای در تکوین شخصیت دانش‌آموزان دارد، می‌تواند یک نقطه شروع جامعه‌پذیری تلقی گردد. (حسن اسدی، شکوه السادات بنی جمالی، ۱۳۷۵)

گرچه بسیاری از اولیاء و مربیان به اهمیت نمادین و سمبولیک این پدیده رفتاری آشنایی ندارند. هر روزه مشاهده می‌گردد که بچه‌ها در جنبه‌هایی از رشد عاطفی دچار کمبود می‌باشند و این خلاء عاطفی به علل و عوامل زیادی مربوط می‌شود که یکی از این عوامل بازی به عنوان ابزار پذیرش و روح جمعی و گروهی و اجتماعی است.

لذا پیرامون موضوع مورد بحث سوالات مقدماتی بشرح زیر قابل طرح و بررسی است:

- بازی چه نقشی در رشد عاطفی و اجتماعی دانش آموزان دارد.
- چگونه بازیها می توانند این وسایل تکوین شخصیت تاثیر و نقش برابر و یکسان در تکوین شخصیت بچه ها دارند و یا اینکه با تنوع بازیها رشد عاطفی و اجتماعی نیز تنوع و گوناگونی می پذیرد.

## فصل اول

### تعریف بازی و یادگیری

استفاده از بازی‌های آموزشی در کلاس درس به بهبود کیفیت یادگیری دانش‌آموزان کمک می‌کند و این به دلیل ترکیبی از عوامل روان‌شناختی، اجتماعی و آموزشی است که این بازی‌ها در فرآیند یادگیری ایجاد می‌کنند. این روش نه تنها محیط یادگیری را جذاب‌تر می‌کند، بلکه به دانش‌آموزان فرصت می‌دهد تا مهارت‌ها و دانش خود را به روش‌های جدید و مفرح تقویت کنند.

بازی‌های آموزشی اغلب نیاز به توجه و تمرکز دقیق دارند. این ویژگی‌ها به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا توانایی‌های خود را در مدیریت زمان و توجه به جزئیات بهبود بخشند. با مشارکت در بازی‌هایی که نیاز به تصمیم‌گیری سریع و تحلیل شرایط دارند، دانش‌آموزان می‌آموزند که چگونه به طور مؤثرتر با موقعیت‌های پیچیده و غیرمنتظره برخورد کنند.

یکی از جنبه‌های مهم بازی‌های آموزشی، فراهم کردن یک محیط یادگیری بدون استرس است. این بازی‌ها به دانش‌آموزان اجازه می‌دهند که در یک فضای امن و حمایت‌گرانه یاد بگیرند. این محیط به آنها امکان می‌دهد تا بدون ترس از شکست، تجربیات جدیدی کسب کنند و از اشتباهات خود بیاموزند. این امر می‌تواند به افزایش اعتماد به نفس دانش‌آموزان منجر شود، زیرا آنها احساس می‌کنند که قادر به حل مشکلات و مواجهه با چالش‌ها هستند.

علاوه بر این، بازی‌های آموزشی می‌توانند به بهبود مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی دانش‌آموزان کمک کنند. در بسیاری از این بازی‌ها، دانش‌آموزان باید با همکاران خود تعامل کنند و به طور مشترک به اهداف بازی دست یابند. این تعاملات می‌تواند به تقویت مهارت‌های گفتاری و شنیداری دانش‌آموزان منجر شود و به آنها کمک کند تا یاد بگیرند چگونه به طور مؤثر با دیگران همکاری کنند.

بازی‌های آموزشی نیز می‌توانند به تقویت مهارت‌های برنامه‌ریزی و سازماندهی دانش‌آموزان کمک کنند. بسیاری از بازی‌ها نیاز به استراتژی‌سازی و برنامه‌ریزی دقیق دارند. دانش‌آموزان با شرکت

در این بازی‌ها یاد می‌گیرند که چگونه اهداف بلندمدت و کوتاه‌مدت خود را تعریف کنند و برای دستیابی به این اهداف برنامه‌ریزی کنند. این مهارت‌ها می‌توانند به بهبود عملکرد تحصیلی و سازماندهی بهتر فعالیت‌های روزمره آنها منجر شوند.

بازی‌های آموزشی همچنین می‌توانند به افزایش تعهد و مسئولیت‌پذیری دانش‌آموزان کمک کنند. در این بازی‌ها، دانش‌آموزان معمولاً باید نقش‌های خاصی را بر عهده بگیرند و وظایف خود را به خوبی انجام دهند تا به موفقیت دست یابند. این تجربه‌ها می‌توانند به آنها یاد دهند که چگونه مسئولیت‌های خود را به درستی انجام دهند و برای انجام وظایف خود تعهد داشته باشند.

یکی دیگر از مزایای استفاده از بازی‌های آموزشی، فراهم کردن فرصت‌های بیشتر برای بازبینی و مرور مطالب است. این بازی‌ها اغلب شامل تکرار و تمرین مکرر مفاهیم هستند که این امر به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا مطالب را بهتر درک کنند و به خاطر بسپارند. این فرآیند مرور مداوم می‌تواند به تقویت حافظه و افزایش دقت دانش‌آموزان در یادگیری منجر شود.

بازی‌های آموزشی نیز می‌توانند به تنوع بخشی به روش‌های آموزشی کمک کنند. استفاده از بازی‌ها به معلمان امکان می‌دهد که از روش‌های مختلف و خلاقانه‌تری برای تدریس استفاده کنند. این تنوع می‌تواند به جلوگیری از خستگی و افزایش علاقه دانش‌آموزان به یادگیری کمک کند. همچنین، این روش‌ها می‌توانند به معلمان کمک کنند تا به نیازها و سبک‌های یادگیری متفاوت دانش‌آموزان پاسخ دهند.

از سوی دیگر، بازی‌های آموزشی می‌توانند به تقویت توانایی‌های ذهنی و جسمی دانش‌آموزان کمک کنند. بسیاری از بازی‌ها نیاز به هماهنگی بین دست و چشم دارند و این امر می‌تواند به بهبود مهارت‌های حرکتی و هماهنگی جسمی دانش‌آموزان منجر شود. همچنین، بازی‌هایی که نیاز به تفکر سریع و تصمیم‌گیری دارند، می‌توانند به تقویت توانایی‌های ذهنی و واکنش‌های سریع دانش‌آموزان کمک کنند.

به طور کلی، استفاده از بازی‌های آموزشی در کلاس درس یک رویکرد جامع و چند بعدی است که می‌تواند به بهبود کیفیت یادگیری دانش‌آموزان کمک کند. این بازی‌ها با ایجاد محیطی تعاملی

و جذاب، افزایش انگیزه و علاقه به یادگیری، تقویت مهارت‌های اجتماعی و همکاری، بهبود مهارت‌های حل مسئله و تفکر انتقادی، و ارتقاء خلاقیت، نقش مهمی در ارتقاء کیفیت آموزش و یادگیری دانش‌آموزان ایفا می‌کنند. با توجه به اینکه جهان امروز نیازمند افرادی است که توانایی‌های چندگانه و مهارت‌های گسترده‌ای دارند، استفاده از بازی‌های آموزشی می‌تواند به تربیت نسلی از دانش‌آموزان توانمند و خلاق کمک کند که برای مواجهه با چالش‌های آینده آماده‌تر هستند.

اهمیت بازی در زندگی کودک آن چنان آشکار است که نیاز چندانی به استدلال ندارد. بازی نه تنها برای حرکت اندام‌های گوناگون بدن، پرورش عضلات و صرف انرژی اضافی، که عدم مصرف آن حساسیت و عصبانیت را در پی دارد، ضروری است، بلکه یاری دهنده کودک در شناخت محیط و تسلط بر آن است. بازی، شیوه همکاری و تبادلات با دیگران و رعایت حقوق آنان را به کودک می‌آموزد. آن گونه رفتار اجتماعی که کودک از طریق بازی آزاد و بدون تکلف در خارج از محیط مدرسه می‌آموزد، بسیار فراتر از آموزشی است که از طریق تماس و بازی با دانش‌آموزان دیگر در محیط مدرسه حاصل می‌شود. محیط خانواده بدلیل تعداد اندک دانش‌آموزان همسن و محیط مدرسه، بدلیل محدودیتهای فراوان، نمی‌توانند این تمایل را در کودک ارضا کنند. این تحقیق رهنمودی است در جهت توجه بیشتر به بازی دانش‌آموزان هم‌درخانه و هم‌در کودکستان و هم در مدرسه بازی با فرصتی که برای بروز بیان عواطف فراهم می‌کند نقش پالاینده روانی را برای دانش‌آموزان دارد. (احدی، حسن، ۱۳۷۵)

### اهمیت استفاده از بازی در آموزش و یادگیری

تعریف بازی<sup>۱</sup>: بازی، که به معنی تلاش و فعالیت لذت بخش و خوشایند و تفریح است برای رشد همه جانبه کودک ضرورت تام دارد. کودک از طریق بازی احساسات و رویاهای خود را بروز می‌دهد، استعدادهايش را شکوفا می‌سازد، کنترل بموقع اعمال و حرکات را می‌آموزد، ترسهايش را ظاهر می‌کند، برای زندگی برنامه می‌ریزد و چیزهای تازه ای می‌آموزد، بر تجربیاتش می‌افزاید، پاسخ کنجکاوای ها و پرسش هایش را می‌یابد، حواسش را تقویت می‌کند، دنیای درون و اسرار