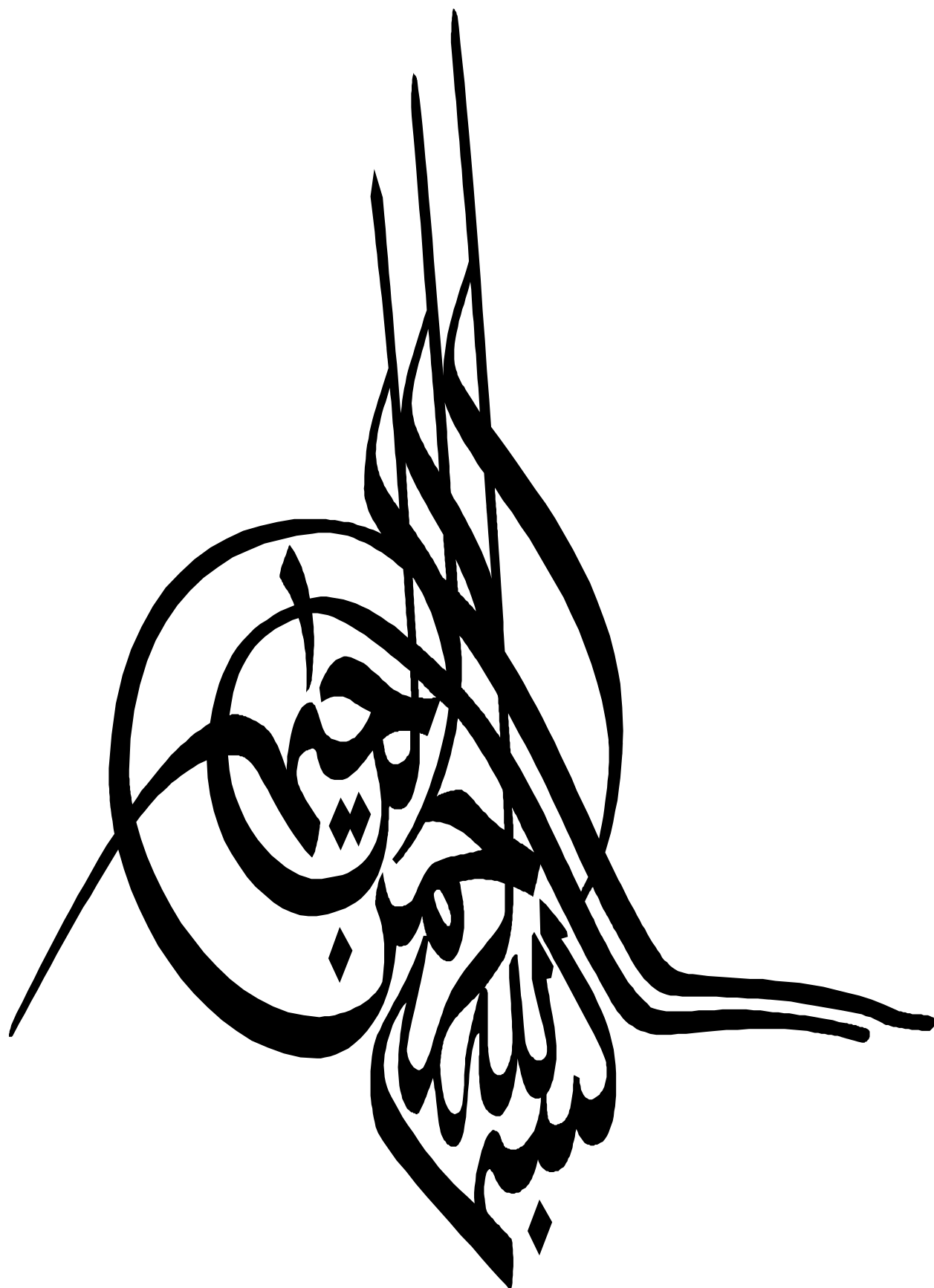






دانشکده علوم انسانی

گروه علوم تربیتی

پایان نامه جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد

رشته برنامه ریزی درسی

عنوان:

**بررسی امکان سنجی اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی
از منظر معلمان**

نگارش:

شیوا رنجبر کوچکسرائی

استاد راهنما:

دکتر محسن دیبایی صابر

شهریور ۱۴۰۴



شماره:	اظهارنامه دانشجو	
تاریخ: ۱۴۰۴/۶/۱۶		

اینجانب شیوا رنجبر کوچکسرائی دانشجوی کارشناسی ارشد برنامه ریزی درسی دانشکده علوم انسانی دانشگاه شاهد، گواهی می‌دهم که پایان‌نامه تدوین شده حاضر با عنوان: «بررسی امکان سنجی اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از منظر معلمان» به راهنمایی استاد محترم جناب آقای دکتر محسن دیبایی صابر توسط شخص اینجانب انجام و صحت و اصالت مطالب تدوین شده در آن، مورد تایید است و چنانچه هر زمان دانشگاه کسب اطلاع کند که گزارش پایان‌نامه حاضر صحت و اصالت لازم را نداشته، دانشگاه حق دارد مدرک تحصیلی اینجانب را مسترد و ابطال نماید؛ همچنین اعلام می‌دارد در صورت بهره‌گیری از منابع مختلف شامل: گزارش تحقیقاتی، رساله، پایان‌نامه، کتاب، مقالات تخصصی و سایر منابع اطلاعاتی، به منبع مورد استفاده و پدیدآورنده آن به طور دقیق ارجاع داده شده و نیز مطالب مندرج پایان‌نامه حاضر تاکنون برای دریافت هیچ نوع مدرک یا امتیازی توسط اینجانب و یا سایر افراد به هیچ کجا ارائه نشده است. در تدوین متن پایان‌نامه حاضر، چارچوب مصوب تدوین گزارش‌های پژوهشی تحصیلات تکمیلی دانشگاه شاهد به طور کامل مراعات شده و نهایتاً این که، کلیه حقوق مادی ناشی از گزارش پایان‌نامه حاضر، متعلق به دانشگاه شاهد می‌باشد.

شیوا رنجبر کوچکسرائی
رنجبر

نام و نام خانوادگی دانشجو:

امضای دانشجو

تاریخ: ۱۴۰۴/۶/۱۶



صور تجلسه دفاع پایان نامه کارشناسی ارشد

جلسه دفاع از پایان نامه آقای/ خانم شیوا رنجبر کوچکسوئی دانشجوی کارشناسی ارشد رشته برنامه ریزی درسی به شماره دانشجویی ۴۰۲۷۱۸۰۰۹۳ به ارزش ۴ واحد، راس ساعت ۱۵:۰۰ روز یکشنبه مورخ ۱۴۰۴/۰۶/۱۶ در محل دانشکده حکمرانی تحت عنوان:

"بررسی امکان سنجی اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از منظر معلمان"
تشکیل گردید.

هیأت محترم داوران پس از دفاع دانشجو و طرح پرسشهای لازم در زمینه علمی و تحقیقاتی مرتبط با پایان نامه نامبرده، ارزشیابی نهایی خود را به شرح ذیل اعلام نمودند:

پایان نامه نامبرده با نمره ۱۸ (به عدد) و (به حروف) و با درجه عالی - مورد تایید قرار گرفت.

امتیازات ملی ماده ۲۳ آیین نامه آموزشی دوره کارشناسی ارشد ناپوسته مصوب جلسه ۸۶۶ مورخ ۱۳۹۲/۷/۲ شورای عالی برنامه ریزی آموزشی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

عالی: ۱۹ تا ۲۰ بسیار خوب: ۱۸ تا ۱۸/۹۹ خوب: ۱۶ تا ۱۶/۱۷ قابل قبول: ۱۲ تا ۱۵/۹۹ غیر قابل قبول: نمره کمتر از ۱۲

اعضای هیأت داوران	نام و نام خانوادگی	مرتبه علمی	نام دانشگاه	امضاء
استاد راهنمای اول	دکتر محسن دیبایی صابر	دانشیار	شاهد	
استاد راهنمای دوم (در صورت وجود)				
استاد مشاور				
داور داخلی	دکتر مجید دارابی	استادیار	شاهد	
داور داخلی دوم (در صورت وجود)	دکتر رضا علی طرخان	استادیار	شاهد	
داور خارجی				
ناظر تحصیلات تکمیلی (بدون نمره)	دکتر مجید دارابی	استادیار	شاهد	



Scanned with CamScanner

تقدیم به:

ساحت مقدس ابا عبدالله الحسین (ع)

پدر و مادر عزیزتر از جانم، که تمام زندگی ام را مرهون الطاف و زحماتشان می باشم

و تمام بزرگواری که از آنها آموخته ام...

باسپاس بی کران از استاد گرانقدرم جناب آقای دکتر محسن دیبایی صابر،
که مریاری نمودند و راهنمایی های ایشان نه تنها چراغی در تاریکی تحقیق و پژوهش بود، بلکه
به من آموخت که چگونه به علم و دانش عشق بورزم و با پشتکار و ایمان به جلو بروم...

چکیده

هدف پژوهش حاضر، بررسی امکان سنجی اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از نظر معلمان دوره اول ابتدایی می‌باشد. این پژوهش از نظر ماهیت، در زمره تحقیقات کمی؛ از نظر هدف پژوهش، کاربردی؛ و از لحاظ روش گردآوری داده‌ها، توصیفی از نوع پیمایشی است. جامعه آماری شامل کلیه معلمان دوره اول ابتدایی منطقه ۱۹ شهر تهران در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴ می‌باشد که طبق اعلام آموزش و پرورش منطقه تعداد آنها ۵۳۰ نفر بوده که از این تعداد بر اساس جدول کرجسی و مورگان و با استفاده از روش نمونه گیری تصادفی ساده ۲۲۳ نفر به عنوان نمونه انتخاب و مورد مطالعه قرار گرفته‌اند. به منظور گردآوری اطلاعات درباره امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از نظر معلمان از پرسشنامه محقق ساخته استفاده شد و به منظور بررسی روایی پرسشنامه، فرم محقق ساخته در اختیار ۹ نفر از متخصصان برنامه ریزی درسی قرار گرفت و پس از بررسی به عمل آمده و انجام اصلاحات پیشنهادشده، فرم نهایی شد. برای محاسبه پایایی نیز، از ضریب آلفای کرونباخ استفاده شد که نتیجه ۰.۹۶۳ حاصل شد که بیانگر پایایی بسیار بالای گویه هاست. پس از تایید روایی و پایایی، فرم پرسشنامه در تمام نمونه آماری توزیع شد. به منظور تجزیه و تحلیل نتایج پژوهش، از آمار توصیفی شامل شاخص‌های آماری فراوانی، درصد فراوانی، میانگین و انحراف معیار، حداقل، حداکثر، کجی و کشیدگی؛ و از تحلیل‌های آمار استنباطی شامل آزمون تی تک نمونه‌ای استفاده شد. در نهایت نیز نتیجه حاصل شد که معلمان به طور معناداری معتقدند امکان اجرای برنامه درسی وجود دارد و از دید آنها، شرایط و امکانات و نگرش‌های حرفه‌ای برای اجرای این برنامه فراهم بوده و بستر مناسبی برای پیاده سازی آن در کلاس‌های ابتدایی وجود دارد و معلمان در آموزش خود آنها را تا حد بسیار زیادی به کار می‌بندند تا یادگیری عمیق‌تری حاصل شود و مشارکت و فعالیت دانش آموزان افزایش یابد. در این میان، محتوای رسمی برنامه درسی هم باید موردبررسی قرار گیرند تا فعالیت‌های بازی گونه و سرگرمی محور در آنها افزایش یابد و معلمان با برنامه ریزی مناسب باتوجه به زمان و فضا و منابع و... امکانات و شرایط در دسترس، این برنامه درسی را بسیار خوب اجرا کنند و روند تحقق اهداف آموزشی را تسریع بخشند.

کلید واژه: امکان سنجی، برنامه درسی، برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، دوره اول ابتدایی

فهرست مطالب

فصل اول	۱
۱-۱. مقدمه	۲
۲-۱. بیان مسئله	۳
۳-۱. اهداف پژوهش	۷
۱-۳-۱. هدف کلی	۷
۲-۳-۱. اهداف جزئی	۷
۴-۱. پرسش‌های پژوهش	۷
۱-۴-۱. پرسش‌های اساسی تحقیق	۷
۵-۱. اهمیت و ضرورت پژوهش	۸
۱-۵-۱. مبانی نظری	۸
۲-۵-۱. مبانی عملی	۸
۶-۱. تعریف‌های عملیاتی متغیرهای پژوهش	۸
۷-۱. نوآوری پژوهش	۱۱
فصل دوم	۱۲
۱-۲. مبانی نظری تحقیق	۱۳
۱-۱-۲. برنامه درسی	۱۳
۱-۱-۱-۲. برنامه ریزی درسی و برنامه درسی	۱۳
۲-۱-۲. برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی	۱۸
۱-۲-۱-۲. یادگیری مبتنی بر بازی	۲۴

۲۶	۲-۲-۱-۲. محاسن یادگیری مبتنی بر بازی
۲۷	۳-۲-۱-۲. برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی و استفاده از بازی در آموزش
۳۰	۴-۲-۱-۲. نقش بازی در پیشرفت تحصیلی
۳۱	۵-۲-۱-۲. تاثیر بازی‌های آموزشی در یادگیری دانش آموزان
۳۱	۶-۲-۱-۲. تاثیرات بازی در آموزش و یادگیری دانش آموزان
۳۲	۷-۲-۱-۲. روش تدریس مبتنی بر بازی
۳۳	۸-۲-۱-۲. انواع بازی‌های آموزشی
۳۴	۹-۲-۱-۲. مزایای بازی‌های آموزشی
۳۶	۱۰-۲-۱-۲. رابطه بازی با یادگیری و رشد اجتماعی
۴۳	۳-۱-۲. دوره ابتدایی
۴۵	۱-۳-۱-۲. اهمیت آموزش مقطع ابتدایی
۴۵	۲-۳-۱-۲. لزوم توجه به آموزش در مقطع ابتدایی
۵۲	۴-۱-۲. امکان سنجی
۵۳	۲-۲. پیشینه پژوهش
۵۳	۱-۲-۲. پیشینه در داخل کشور
۶۰	۲-۲-۲. پیشینه در خارج از کشور
۶۵	۳-۲. جمع بندی پیشینه
۶۹	فصل سوم
۷۰	۱-۳. روش پژوهش
۷۰	۲-۳. جامعه پژوهش
۷۰	۳-۳. روش نمونه گیری و حجم نمونه

- ۴-۳. ابزار گردآوری داده‌ها ۷۰
- ۵-۳. روایی و پایایی ۷۰
- ۶-۳. روش جمع آوری داده‌ها ۷۱
- ۷-۳. روش تجزیه و تحلیل داده‌ها ۷۱
- فصل چهارم ۷۲
- ۴-۱. ویژگی‌های جمعیت‌شناختی ۷۳
- ۴-۲. یافته‌های توصیفی ۷۶
- فصل پنجم ۹۱
- ۵-۱. پاسخ به پرسش‌های پژوهش ۹۲
- ۵-۱-۱. تحلیل یافته‌های بدست آمده برای پاسخ به سوال فرعی اول: معلمان تا چه میزان با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟ ۹۲
- ۵-۱-۲. تحلیل یافته‌های بدست آمده برای پاسخ به سوال فرعی دوم: معلمان تا چه میزان با اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟ ۹۴
- ۵-۱-۳. تحلیل یافته‌های بدست آمده برای پاسخ به سوال فرعی سوم: معلمان تا چه میزان با محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟ ۹۶
- ۵-۱-۴. تحلیل یافته‌های بدست آمده برای پاسخ به سوال فرعی چهارم: معلمان تا چه میزان با راهبردهای آموزش در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟ ۹۸
- ۵-۱-۵. تحلیل یافته‌های بدست آمده برای پاسخ به سوال فرعی پنجم: معلمان تا چه میزان با ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟ ۱۰۰
- ۵-۲. تحلیل یافته‌های بدست آمده برای پاسخ به سوال اصلی: امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از نظر معلمان تا چه اندازه است؟ ۱۰۲
- ۵-۳. نتیجه گیری ۱۰۳

۴-۵. پیشنهادهای پژوهشی	۱۰۴
۱-۴-۵. پیشنهادات کاربردی	۱۰۴
۵-۵. پیشنهاد برای پژوهش های آتی	۱۰۵
۶-۵. محدودیت های پژوهش	۱۰۵
منابع	۱۰۶
فهرست منابع فارسی	۱۰۷
فهرست منابع انگلیسی	۱۱۴
پیوست ها	۱۱۸
پیوست شماره ۱: پرسشنامه محقق ساخته	۱۱۹

فهرست جدول‌ها

- جدول ۴- ۱: توزیع فراوانی حجم نمونه بر اساس متغیر جنسیت ۷۳
- جدول ۴- ۲: توزیع فراوانی حجم نمونه بر اساس پایه تحصیلی ۷۴
- جدول ۴- ۳: توزیع فراوانی حجم نمونه بر اساس تحصیلات ۷۵
- جدول ۴- ۴: شاخص‌های توصیفی مربوط به میزان آشنایی معلمان با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی ۷۶
- جدول ۴- ۵: آزمون تی تک‌نمونه‌ای برای بررسی میزان آشنایی معلمان با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی ۷۷
- جدول ۴- ۶: شاخص‌های توصیفی مربوط به میزان آشنایی معلمان با اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی ۷۸
- جدول ۴- ۷: آزمون تی تک‌نمونه‌ای برای بررسی میزان آشنایی معلمان با اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی ۸۰
- جدول ۴- ۸: شاخص‌های توصیفی مربوط به میزان آشنایی معلمان با محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی ۸۱
- جدول ۴- ۹: آزمون تی تک‌نمونه‌ای برای بررسی میزان آشنایی با محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی ۸۳
- جدول ۴- ۱۰: شاخص‌های توصیفی مربوط به میزان آشنایی معلمان با راهبرد های آموزش برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی ۸۴
- جدول ۴- ۱۱: آزمون تی تک‌نمونه‌ای برای بررسی میزان آشنایی معلمان با راهبرد های آموزش برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی ۸۶
- جدول ۴- ۱۲: شاخص‌های توصیفی مربوط به میزان آشنایی معلمان با ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی ۸۷
- جدول ۴- ۱۳: آزمون تی تک‌نمونه‌ای برای بررسی میزان آشنایی معلمان با ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی ۸۹

جدول ۴- ۱۴: آزمون تی تک‌نمونه‌ای برای بررسی میزان امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره
اول ابتدایی از نظر معلمان..... ۸۹

فهرست تصاویر و نمودارها

- نمودار ۱-۲: توالی بهره گیری از رهیافت های بازی محور در آموزش محتوای درسی به دانش آموزان ابتدایی ۲۳
- نمودار ۲-۲: چارچوب نظری (مدل شماتیک) محقق ساخته بر اساس مبانی نظری..... ۶۸
- نمودار ۴-۱: توزیع فراوانی حجم نمونه بر اساس متغیر جنسیت ۷۳
- نمودار ۴-۲: توزیع فراوانی حجم نمونه بر اساس پایه تحصیلی ۷۴
- نمودار ۴-۳: توزیع فراوانی حجم نمونه بر اساس تحصیلات ۷۵

فصل اول

کلیات پژوهش

۱-۱. مقدمه

کمال انسان در گرو تربیت صحیح می‌باشد و آموزش و پرورش وسیله رسیدن آدمی به نهایت شرف انسانی است. از اینرو مسئله تعلیم و تربیت بزرگ‌ترین و دشوارترین مسئله‌ای است که انسان با آن درگیر است. نظام آموزش و پرورش مسئولیت عظیم باروری و شکوفایی استعدادها و توانایی نسل کنونی و آتی جامعه را برای نیل به توسعه اقتصادی، سیاسی، فرهنگی و اجتماعی به عهده دارد (وظیفه شناس، ۱۴۰۲).

آموزش و پرورش مهم‌ترین نهاد آموزش، یادگیری و پرورش رسمی کشور در همه زمینه‌ها، قوام بخش فرهنگ عمومی و تعالی بخش جامعه اسلامی بر اساس نظام معیار اسلامی با مشارکت خانواده‌ها، نهادها و سازمان‌های دولتی و غیردولتی است و مأموریت دارد با تاکید بر شایستگی‌های پایه، زمینه دستیابی دانش آموزان لازم‌التعلیم را به مراتبی از حیات طیبیه در ابعاد فردی، خانوادگی، اجتماعی و جهانی به صورت نظام مند، همگانی، عادلانه و الزامی در ساختاری کارآمد و اثربخش برساند (علیپور و همکاران، ۱۴۰۳).

نظام آموزش و پرورش به عنوان یکی از عوامل موثر و تعیین کننده توسعه اقتصادی و اجتماعی از سال‌های گذشته بوده و نقش عمده‌ای در آماده سازی بنیادهای آموزشی و پرورشی لازم برای تربیت نیروی انسانی و آماده سازی افراد برای زندگی در جامعه فردا و ارائه آموزش‌های عمومی بر عهده دارد (قالوجه و همکاران، ۱۴۰۳).

زیرنظام‌های اصلی آموزش و پرورش عبارتند از: راهبری و مدیریت تربیتی، برنامه درسی، تربیت معلم و تامین منابع انسانی، تامین و تخصیص منابع مالی، تامین فضا، تجهیزات و فناوری. در زیرنظام دوم، برنامه درسی به مجموعه فرصت‌های تربیتی نظام مند و طرح ریزی شده (از سطح ملی، منطقه‌ای و محلی تا مدرسه و کلاس درس با طیف مخاطبان بسیار گسترده و فراگیر تا بسیار محدود) و نتایج مترتب بر آنها اطلاق می‌شود که متربیان برای کسب شایستگی‌های لازم جهت درک و اصلاح موقعیت بر اساس نظام معیار اسلامی در معرض آنها قرار می‌گیرند تا با تکوین و تعالی پیوسته هویت خویش مرتبه قابل قبولی از آمادگی برای تحقق حیات طیبیه در همه ابعاد را به دست آورند (مبانی نظری تحول بنیادین در نظام تعلیم و تربیت رسمی عمومی جمهوری اسلامی ایران، ۱۳۹۰). برنامه درسی انواع مختلفی دارد که یکی از انواع آن، برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی است.

۱-۲. بیان مسئله

آموزش و پرورش اساسی‌ترین نهاد تعلیم و تربیت رسمی در کشور است. آموزش و پرورش یکی از ارکان اساسی توسعه و پیشرفت جوامع است و در ایران نیز نقش بسزایی در تربیت نسل‌های آینده و تأمین نیروی انسانی متخصص و کارآمد دارد. این نظام آموزشی به عنوان پایه گذار فرهنگ، اخلاق و دانش جامعه، تأثیرات عمیقی بر تمامی ابعاد زندگی فردی و اجتماعی شهروندان دارد (هراتی، ۱۴۰۳). وزارت آموزش و پرورش مهم‌ترین نهاد تعلیم و تربیت رسمی عمومی، متولی فرآیند تعلیم و تربیت در همه ساحت‌های تعلیم و تربیت، قوام بخش فرهنگ عمومی و تعالی بخش جامعه اسلامی بر اساس نظام معیار اسلامی، با مشارکت خانواده، نهادها و سازمان‌های دولتی و غیردولتی است. این نهاد مأموریت دارد با تأکید بر شایستگی‌های پایه، زمینه دستیابی دانش آموزان در سنین لازم‌التعلیم طی ۱۲ پایه تحصیلی (چهار دوره سه ساله) به مراتبی از حیات طیبه در ابعاد فردی، خانوادگی، اجتماعی و جهانی را به صورت نظام مند، همگانی، عادلانه و الزامی در ساختاری کارآمد و اثربخش فراهم سازد. انجام این مهم نقش زیرساختی در نظام تعلیم و تربیت رسمی عمومی خواهد داشت (سند تحول بنیادین آموزش و پرورش). بدون شک در نظام آموزش و پرورش رسمی هر کشوری مقطع ابتدایی هم به لحاظ کمی یعنی تعداد معلمان و دانش آموزان و هم از لحاظ کیفی یعنی تأثیری که این دوره در موفقیت تحصیلی دانش آموزان در سراسر زندگی و دوران تحصیل دارد، از اساسی‌ترین و مهم‌ترین مقاطع تحصیلی است و به جرات می‌توان گفت هیچ یک از دوره‌های تحصیلی از چنین اهمیتی برخوردار نیستند (سمیعی درونه، ۱۳۹۴).

دوره ابتدایی مهم‌ترین دوره تحصیلی در همه نظام‌های آموزشی دنیاست چرا که پایه اصلی رشد همه جانبه فرد در آن شکل گرفته و پایه گذاری می‌شود. در این دوره می‌بایست با تشخیص درست استعدادها و علایق دانش آموزان از طریق سازوکاری منظم و از پیش تعیین شده آن‌ها را در مسیری شایسته هدایت نمود و با انتخاب اقدامات مقتضی به رشد و شکوفایی استعدادها و پرورش خلاقیت آنها پرداخت (قربان خانی و همکاران، ۱۳۹۹).

از دگر سو، همزمان با فزونی دانش و آگاهی بشر از حساسیت و اهمیت تعلیم و تربیت و ظهور ساختارهای اجتماعی پیچیده، نظام‌های تعلیم و تربیت از اشکال تصادفی و سنتی به سوی نظام‌های حساب شده و قانونمند سوق یافتند و در این میان برنامه‌های درسی نیز از طرح و مقاصد واقع بینانه تری برخوردار گردیدند. با این همه برنامه درسی توسط فرانکلین بوبیت متولد گردید و پس از آن مسائل این حوزه توجه بسیار از

فصل اول: کلیات پژوهش

صاحب‌نظران و متخصصان تعلیم و تربیت را به خود معطوف ساخت، به نحوی که هم اکنون رشته برنامه درسی به عنوان یکی از انشعابات رشته تعلیم و تربیت جایگاه ویژه‌ای را دارا است (فتیحی و اجارگاه، ۱۳۹۹). برنامه درسی به عنوان یک حوزه تخصصی، حدود یک قرن قدمت دارد؛ اما علیرغم این مدت زمان نسبتاً طولانی هنوز برداشت و تعریفی واحد و مورد توافق همه صاحب‌نظران این حوزه وجود ندارد. درواقع هریک از برنامه ریزان و صاحب‌نظران براساس مبانی فکری و فلسفی خود، به ارائه تعریف و تبیین خاص از آن پرداخته‌اند. دایره المعارف برنامه درسی ضمن تاکید این نکته تصریح می‌کند که برنامه درسی یک زمینه وسیع، عظیم و نامشخص است. هرگونه تلاشی برای تبیین مفهوم برنامه درسی ضرورتاً امری قراردادی است (میزانی، ۱۴۰۰).

از زمان ایجاد تحول در رسانه‌ها، داستان‌ها و سرگرمی‌ها بعنوان ابزار بسیار مهمی برای تغییر جهان در نظر گرفته شدند. در دنیای عصر ارتباطات، تغییر از شیوه‌های سنتی آموزش به سمت رویکردهای نوین که مبتنی بر بسترهای اجتماعی و ارتباطی هستند، ضروری است. آموزش مبتنی بر سرگرمی یکی از نوین‌ترین رویکردهایی است که بر پایه ارتباطات تعبیه شده است و یک زیرمجموعه غنی در توسعه فناوری و تغییرات اجتماعی را در خود جای داده است. در حوزه نظری نیز، نظریه‌های اجتماعی و روانشناختی زیربنای مستحکمی برای آموزش مبتنی بر سرگرمی ایجاد کرده‌اند. بنابراین تغییر نگرش از سطح فردی به بعد اجتماعی که از مهم‌ترین ویژگی‌های تدوین یک برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی است، زمینه و منطق مناسبی را برای روی آوردن به این رویکرد، فراهم می‌سازد (میزانی و همکاران، ۱۴۰۰).

منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی از یک نگاه فلسفی، بر پایه فلسفه ساختن گرایی استوار است. نسبت به راهبردهایی که تنها آنچه یادگیرندگان نیازمندش هستند را به آن‌ها می‌گوید، ساخت گرایی را راهبرد غیرمستقیم‌تری در نظر می‌گیرند و در بسیاری از مطالبی که به مواد مورد نیاز تربیت و تعلیم یادگیرندگان در قرن ۲۱ پرداخته شده است، از ساختن گرایی به عنوان راهبرد مطلوب استفاده کرده‌اند (موکرجی و نویونیکا^۱، ۲۰۱۹).

تقسیم‌بندی‌های متفاوتی برای اهداف آموزش مبتنی بر سرگرمی در نظر گرفته شده است. در اولین تقسیم‌بندی، اهداف آموزش مبتنی بر سرگرمی را به دو دسته تقسیم شده است:

^۱Mukherjee, Noyonika

فصل اول: کلیات پژوهش

- ۱) آموزش مبتنی بر سرگرمی برای ارتقای فراگیران در کنترل زندگی (آموزش خصوصی)
- ۲) تدریس برای انتقال تجربه (آموزش مهارت)، که معمولاً از طریق تجربیاتی مثل شبیه سازی و رسانه های متحرک مجازی ارائه می شود. علاوه بر این، می توان اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی را بر اساس گروه های هدف که شامل دو گروه انگیزه محور (کاربرانی که صرف نظر از سن و سطح دانش فعلی شان و دارای علاقه یکسانی هستند) و سن محور تقسیم بندی کرد (زوریکا^۲، ۲۰۱۴)

برخی از صاحب نظران، اهداف مبتنی بر سرگرمی را شامل کاهش شکاف دیجیتال در جامعه، کاهش شکاف دانش در جامعه، بهبود موقعیت در زندگی کاری افراد، ایجاد جذابیت و علاقمندی افراد به آموزش و خودآموزی، ارتقای سواد رسانه ای و آموزش چندفرهنگی و فراهم کردن آموزش مادام العمر در زندگی دانسته اند (کاستر^۳، ۲۰۱۳). پس از تلفیق و تأمل در این اهداف، می توان به گفته زوریکا (۲۰۱۴) اشاره کرد که هدف اصلی آموزش مبتنی بر سرگرمی را ارتقا سطح یادگیری دانش آموزان از طریق استفاده از سرگرمی ها در نظر می گیرد که در نهایت می تواند یکی از راه های آموزش خلاق و موفق باشد. اهداف آموزش مبتنی بر سرگرمی، می توانند به گونه ای تدوین گردند که منجر به توسعه اجتماعی و ایجاد شایستگی در افراد یادگیرنده شوند. برای تدوین اهدافی که منجر به توسعه شایستگی می شوند، مبانی آموزش مبتنی بر سرگرمی، نظریه های آموزشی را با هنرهای ارتباطی ترکیب می کنند، تا پیام های توسعه اجتماعی بعنوان مهم ترین پیام ارائه شوند. همچنین آموزش مبتنی بر سرگرمی مبتنی بر شایستگی باید شامل دانش، کاربرد دانش، نگرش ها و مسئولیت ها باشند (میزانی و همکاران، ۱۴۰۰).

با توجه به اینکه هر یک از الگوهای طراحی برنامه درسی ناظر بر حصول اهداف آموزشی خاص بوده؛ لذا توجه صرف به یک الگوی خاص نمی تواند زمینه را برای تمامی هدف ها فراهم نماید. از این منظر هیچ گونه الگوی برنامه درسی نمی تواند به تنهایی برای طراحی برنامه درسی یک نهاد آموزشی که می خواهد جمعیت متنوعی از دانش آموزان را تربیت نماید، کافی باشد. از سوی دیگر اقتضائات وامکانات آموزشی هم ایجاب می کند

^۲ Zorica

^۳ Koster

فصل اول: کلیات پژوهش

که الگوهای طراحی برنامه درسی با تغییرات و انطباق‌هایی همراه باشد. بنابراین لازم است برنامه ریزان درسی با توجه به جمع شرایط، در موقعیت مناسب باید الگو یا الگوهای مناسب را بکار گیرند (میزانی، ۱۴۰۰).

در حال حاضر، فاصله بین نظریه و عمل در تلفیق برنامه درسی و سرگرمی بسیار زیاد است و هنوز طراحی برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در مراحل ابتدایی قرار دارد و این دشواری در تلفیق آن‌ها، در جنبه‌های مختلفی منعکس شده است. اول از همه، ترکیب آموزش و سرگرمی سخت است و این ترکیب تاکنون به خوبی صورت نگرفته است (میزانی، ۱۴۰۰). اگرچه شرایط وسیع و راه زیادی برای پیشرفت باقی مانده است، شواهدی وجود دارد که چندین سطح از تاثیرات برنامه‌های مبتنی بر سرگرمی را شامل می‌شود؛ از جمله سطوح فردی، گروهی و اجتماعی، و همچنین تعامل بین این سطوح ناشی از آموزش مبتنی بر سرگرمی. برنامه‌های آموزش مبتنی بر سرگرمی، شاخص‌های مختلفی را در سطوح مختلف و در چندین سطح از مدل زیست محیطی و اجتماعی تحت تأثیر قرار می‌دهند و همواره در پژوهش‌ها، تاثیرات مثبت آن بر دانش آموزان انکار ناپذیر بوده است (سود^۴ و همکاران، ۲۰۱۷). آموزش از طریق سرگرمی با استفاده از منابع و روش‌ها و تخصیص دادن زمان مناسب، راه‌های متنوعی را خلق می‌کند و امکان تجربه کردن فرصت‌های یادگیری کارآمدی را برای فراگیران فراهم می‌سازد (آکساکالا^۵، ۲۰۱۴).

در سیستم آموزش ابتدایی حال حاضر ایران، کودکان باید حجم زیادی از محتوا را در زمان تعیین شده بیاموزند و تا حد مورد انتظار تسلط یابند تا بتوانند به پایه‌های بالاتر آموزشی گام بردارند. در حالیکه این دانش آموزان علاوه بر نیازهای آموزشی، نیاز دارند که ساعات زیادی را هم به بازی و سرگرمی بپردازند تا روزهای خوش کودکی را، با ساعات طولانی حفظ و تمرین و تکرار محتواهای محض آموزشی از دست ندهند. در آموزش و پرورش امروز دنیا یادگیری مبتنی بر بازی و سرگرمی یک موضوع شناخته شده و مشهور است (میزانی، ۱۴۰۰). اکنون این سوال مطرح است که امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از نظر معلمان تا چه اندازه است؟

^۴ Sood

^۵ Aksakala

۳-۱. اهداف پژوهش

۱-۳-۱. هدف کلی

بررسی امکان سنجی اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از منظر معلمان

۲-۳-۱. اهداف جزئی

- بررسی میزان آشنایی معلمان با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی
- بررسی میزان آشنایی معلمان با اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی
- بررسی میزان آشنایی معلمان با محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی
- بررسی میزان آشنایی معلمان با راهبردهای آموزش در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی
- بررسی میزان آشنایی معلمان با چگونگی ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

۴-۱. پرسش‌های پژوهش

۱-۴-۱. پرسش‌های اساسی تحقیق

پرسش اصلی

- امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از نظر معلمان تا چه اندازه است؟

پرسش‌های فرعی

۱. معلمان تا چه میزان با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟
۲. معلمان تا چه میزان با اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟
۳. معلمان تا چه میزان با محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟
۴. معلمان تا چه میزان با راهبردهای آموزش در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟
۵. معلمان تا چه میزان با ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟

۱-۵. اهمیت و ضرورت پژوهش

۱-۵-۱. مبانی نظری

آشنایی با برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی و مزایای آن

ارتقای آگاهی معلمان دوره اول ابتدایی درباره برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

بررسی امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

۱-۵-۲. مبانی عملی

کمک به معلمان دوره اول در آشنایی با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

کمک به معلمان دوره اول ابتدایی در آشنایی با اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

کمک به معلمان دوره اول ابتدایی در آشنایی با محتوا برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

کمک به معلمان دوره اول ابتدایی در آشنایی با راهبردهای آموزش در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

کمک به معلمان دوره اول ابتدایی در چگونگی ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

کمک به مهیاسازی شرایط اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در مدارس ابتدایی

۱-۶. تعریف‌های عملیاتی متغیرهای پژوهش

امکان سنجی

تعریف نظری: امکان سنجی پژوهشی است که اطلاعات اولیه راجع به قابلیت‌های موفقیت ایده‌های کاری را در شرایط محیطی به دست می‌آورد. چنین مطالعه‌ای به امکان پیاده سازی طرح در پرتو شرایط موجود و عوامل بازدارنده توجه دارد. به عبارت دیگر امکان سنجی، فرصت‌های موجود را مورد بررسی قرار داده و بهترین مسیر برای ایده یا طرح را انتخاب می‌کند تا پیاده سازی ایده مورد نظر، امکان پذیر گردد (نباتی، ۱۳۹۸).

فصل اول: کلیات پژوهش

تعریف عملیاتی: در پژوهش حاضر نیز منظور از امکان‌سنجی، بررسی ابعاد مختلف برای امکان اجرا شدن برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در مدارس دوره اول ابتدایی است.

برنامه درسی

تعریف نظری: واژه برنامه درسی یا curriculum از ریشه لاتین Race Course و به معنای میدان مسابقه و یا فاصله و مقدار راهی است که افراد باید طی کنند تا به هدف مورنظر دست یابند (فتیحی و اجارگاه، ۱۳۹۹). علی شریعتمداری، برنامه درسی را به عنوان "کلیه تجارب، مطالعات، بحث‌ها، فعالیت گروهی و فردی و سایر اعمالی می‌داند که شاگرد تحت سرپرستی و راهنمایی مدرسه انجام می‌دهد" تعریف می‌کند. از این دیدگاه برنامه درسی صرفاً محدود به تجارب و فعالیت‌های کلاسی دانش آموزان نمی‌شود. برنامه درسی محصول برنامه ریزی درسی است.

تعریف عملیاتی: در این پژوهش نیز برنامه درسی محصول برنامه ریزی کلیه فعالیت‌های یاددهی-یادگیری به منظور ایجاد تغییرات مطلوب در رفتار یادگیرنده و ارزیابی میزان تحقق این تغییرات است.

برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

تعریف نظری: برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی^۶ به رویکردی آموزشی اشاره دارد که در آن یادگیری از طریق فعالیت‌های بازی و تجربی انجام می‌شود. این رویکرد به‌ویژه در آموزش کودکان در سنین پیش‌دبستانی و ابتدایی مورد استفاده قرار می‌گیرد و بر این اساس استوار است که بازی، به عنوان یک وسیله طبیعی و مؤثر برای یادگیری، می‌تواند به توسعه مهارت‌های اجتماعی، عاطفی، شناختی و حرکتی کودکان کمک کند (برد کمپ^۷، ۱۹۸۷).

^۶ Play-based Curriculum

^۷ Bredekamp

فصل اول: کلیات پژوهش

در این نوع برنامه درسی، یادگیری به صورت فعال و مشارکتی انجام می‌شود و کودکان از طریق بازی‌های ساختاریافته و غیرساختاریافته، به کشف مفاهیم، حل مسائل و تعامل با همسالان خود می‌پردازند. این رویکرد همچنین به پرورش خلاقیت و تفکر انتقادی در کودکان کمک می‌کند و محیطی امن و جذاب برای یادگیری فراهم می‌آورد (ساراکو و اسپادک^۸، ۲۰۰۳).

تعریف عملیاتی: در این پژوهش نیز، منظور از برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، برنامه درسی است که در آن تدریس به کمک بازی و سرگرمی انجام می‌شود.

دوره اول ابتدایی

تعریف نظری: دوره اول ابتدایی دوره‌ای است که در آن کودکان با سرعت زیادی رشد شناختی، اجتماعی و عاطفی دارند. به همین دلیل، برنامه‌های آموزشی این دوره باید با توجه به ویژگی‌های سنی و روانی کودکان طراحی شود (پیازه^۹، ۱۹۶۹).

دوره اول ابتدایی دوره‌ای است که در آن کودکان با هنجارها و ارزش‌های اجتماعی آشنا می‌شوند و برای ورود به جامعه بزرگسالان آماده می‌شوند (برگر و لوکمن^{۱۰}، ۱۹۶۶).

دوره اول ابتدایی دوره‌ای است که در آن به کودکان مهارت‌های پایه خواندن، نوشتن، حساب و علوم آموزش داده می‌شود. همچنین، این دوره به پرورش خلاقیت، تفکر انتقادی و حل مسئله در کودکان نیز می‌پردازد (بلوم^{۱۱}، ۱۹۵۶).

تعریف عملیاتی: در این پژوهش، منظور از دوره اول ابتدایی، پایه‌های اول، دوم و سوم دبستان می‌باشد.

^۸ Spodek

^۹ Piaget

^{۱۰} Luckmann

^{۱۱} Bloom

۱-۷. نوآوری پژوهش

بررسی پژوهش‌های انجام شده نشان داد که استفاده از بازی و سرگرمی در آموزش و یادگیری بسیار حائز اهمیت است و بنابراین امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی باید بررسی شود. با اجرای این برنامه درسی از فواید و مزایای متعدد استفاده از بازی در آموزش‌ها بهره مند خواهیم شد و محتوای قابل یادگیری بیشتر به زندگی واقعی مرتبط شده و ملموس‌تر و قابل درک تر خواهند شد.

فصل دوم

مبانی نظری و پیشینه پژوهش

۲-۱. مبانی نظری تحقیق

۲-۱-۱. برنامه درسی

برنامه درسی سندی است که با فراهم نمودن نقشه فعالیت‌های یاددهی-یادگیری، زمینه تحقق اهداف نظام آموزش و پرورش را فراهم می‌سازد. این سند مشتمل بر تعیین رویکرد و منطق حاکم بر برنامه درسی، اهداف، محتوا و سازماندهی آن، روش‌های یاددهی-یادگیری و شیوه‌های ارزشیابی می‌باشد که راهنمای عمل تولیدکنندگان برنامه درسی و مواد آموزشی برنامه ریزان درسی می‌باشد. شکل یا ساختار برنامه درسی در یک سطح تکنیکی و مشخص‌تر، از تصمیماتی که درخصوص عناصر تشکیل دهنده برنامه درسی اتخاذ می‌شود، تأثیر می‌پذیرد. عوامل یا عناصر تشکیل دهنده برنامه درسی که معمولاً در مباحث مربوط به الگوهای برنامه درسی از آنها یاد می‌شود عبارتند از: اهداف، محتوا، فعالیت‌های یادگیری، دانش آموزان و بالاخره روش‌های ارزشیابی. برخی از مؤلفین رشته برنامه ریزی درسی عوامل و عناصر دیگری همچون منابع و ابزار یادگیری، زمان، فضا و یا محیط، گروه بندی دانش آموزان و بالاخره استراتژی‌های تدریس، به فهرست فوق افزوده‌اند. در برنامه ریزی درسی با این عوامل نه گانه به طرق مختلف می‌توان برخورد نمود یا تصمیمات مختلفی در خصوص هر یک اتخاذ کرد. به استناد نوع تصمیمات، ساختار و شکل مختلفی به برنامه داده شده و به عبارت دیگر طرح‌های متنوعی از برنامه درسی پدیدار می‌گردد. (میرشمسی و همکاران، ۱۴۰۳).

۲-۱-۱-۱. برنامه ریزی درسی و برنامه درسی

یکی از عناصر مهم نظام آموزشی برنامه درسی است که هسته‌ی مرکزی تمام فعالیت‌های آموزشی را تشکیل می‌دهد. برنامه درسی در واقع نقشه و راهنمایی برای یادگیری درمدرس است که یادگیرنده آن را تجربه و مشاهده کننده آن را ثبت می‌کند (گلاتثورن^{۱۲} و همکاران، ۲۰۱۵). یا اینکه برنامه درسی را می‌توان یک سند مکتوب در نظر گرفت که در بردارنده مجموعه تصمیماتی است که در خصوص برنامه درسی - پیش از آنکه اجرا شود- گرفته می‌شود (مهرمحمدی، ۱۳۹۱: ۴۵). در اوایل قرن بیستم برنامه ریزی درسی به عنوان قلب نظام تعلیم

^{۱۲} Glatthorn

و تربیت مطرح گردید و رفته رفته به یکی از حوزه‌های تخصصی و در عین حال بحث برانگیز تعلیم و تربیت مبدل گردید (ادیب منش و همکاران، ۱۳۹۰).

آیزنر^{۱۳} با توجه به دیدگاه زیباشناسانه خود برنامه درسی را چنین تعریف می‌کند: برنامه درسی یک مدرسه، یک دوره تحصیلی و یا یک کلاس درس مجموعه‌ای از وقایع برنامه ریزی شده است که قصد دارد پیامدهای تربیتی برای یک یا تعداد زیادی از دانش آموزان داشته باشد. این تعریف از برنامه درسی دارای چهار جنبه می‌باشد که عبارتند از: ۱- یک برنامه درسی، مجموعه‌ای از رویدادهای برنامه ریزی شده است: این اشاره بر این دارد که بیش از یک وقایع برنامه ریزی شده وجود دارد و به طور خاص، یک مجموعه است؛ اگرچه از لحاظ تئوری یک برنامه می‌تواند یک واقعه منحصر به فرد باشد؛ اما احتمالش کم است. ۲- برنامه درسی به شکل مجموعه برنامه ریزی شده است و شخص باید چیزی را انجام دهد که دارای تعدادی هدف کلی، مقاصد و هدف‌های جزئی است؛ با این حال ممکن است این اهداف کلی و مبهم باشند. ۳- برنامه درسی دارای قصد و نیت تربیتی است. ۴- پیامدها، فعالیت‌های تربیتی خیلی بیشتر از چیزی که قصد شده است، هستند و آنها به روش‌های مختلف بر افراد تأثیر می‌گذارند. اصطلاح پیامد، به اندازه کافی جامع است و برنامه درسی برنامه‌ای است که از روی قصد طراحی شده است تا دانش آموزان را در فعالیت‌ها یا رویدادهایی درگیر کند که برای آنها دارای فواید تربیتی باشند؛ بعضی از این فواید ممکن است با واژه‌های عملیاتی مشخص شده باشند و بعضی دیگر، وسیع و مبهم باشند. در واقع خیلی از پیامدهای برنامه درسی قابل پیش بینی نیستند؛ بلکه در جریان عمل اتفاق می‌افتند.

آیزنر^{۱۴} معتقد است که معلمان در فرایند برنامه درسی نقش مهمی دارند، آنها از حق انتخاب برخوردارند به طوری که می‌توانند از آنها برای انتخاب، تاکید و زمان بندی فعالیت‌های درسی استفاده کنند. حتی زمانی که از آنها انتظار می‌رود از سرمشق یا کتاب‌های درسی که در آن از قبل فعالیت‌ها یا محتوا مشخص شده است پیروی کنند، باز هم در مورد چگونگی استفاده از این مواد و شیوه استفاده از آن در یک موقعیت خاص از استقلال عمل

^{۱۳} Eisner

^{۱۴} Eisner

برخوردارند؛ در واقع، معلمان بر انواع فرصت‌های یادگیری و معلوماتی که به دانش آموز منتقل می‌شود تاثیر می‌گذارند (غلام پور و همکاران، ۱۴۰۳).

برنامه درسی تنها شامل تجربیات کودکان است، برنامه درسی تنها در کتاب‌های درسی یا در موضوع‌های درسی و یا در برنامه و علاقه و توجه معلمان به موضوع‌ها و مسائل خاصی نیست. موضوع‌های یادگیری درواقع همان نقشی را دارند که نقشه جاده‌ها برای مسافرت لازم است. در ارزشیابی برنامه درسی، بررسی دقیق کیفیت زندگی که پیامد برنامه درسی است ضرورت دارد. برنامه درسی فراتر از موضوع‌های درسی است که باید آموخته شود. گرچه انتخاب محتوای مفید و مناسب مهم‌ترین مسئولیت برنامه ریزان درسی و معلم است؛ اما محتوا تنها برنامه درسی را تشکیل نمی‌دهد، مگر اینکه محتوا بخشی از تجارب کودک باشد. مهم‌ترین کار برنامه درسی، هدایت زندگی است. برنامه درسی باید محیط ویژه (به جای محیط بین‌هایت وسیع) و نظامدار، بررسی شده و ساده برای مقاصد ویژه باشد. کار برنامه ریزان درسی، کار یادگیری تخصصی است که آگاهانه و به منظور هدایت استعدادها و علاقه‌های کودکان به سوی مشارکت فعال و مؤثر در زندگی اجتماعی محلی و جامعه بزرگ‌تر انجام می‌گیرد. همچنین کار برنامه ریزان درسی کمک به کودکان در غنی‌تر کردن زندگی خودشان و مشارکت در بهسازی جامعه از طریق آشنا کردن آنان با اطلاعات، مهارت‌ها و نگرش‌های سودمنداست. مسئله برنامه ریزی درسی تنها توجه به این نیست که کدام موضوع باید آموخته شود، یا ذهن یادگیرنده تقویت شود و یا دانش او افزایش پیدا کند بلکه باید برای بهبود زندگی فرد و اجتماع نیز توجه شود (آب سالان زاده و همکاران، ۱۴۰۰).

برنامه درسی، نقشه‌ای کلی از یک برنامه یا دوره است که ممکن است موارد زیر را شامل شود:

- ✓ اهداف تحصیلی برنامه، برای رسیدن به اهداف
- ✓ محتوای برنامه و این که بر چه توالی باید تدریس صورت گیرد
- ✓ روش‌های آموزشی و یادگیری که به کار گرفته می‌شود
- ✓ ابزار مورد استفاده برای یادگیری دانش آموز
- ✓ ابزاری برای اندازه گیری این که برنامه به اهداف خود دست یافته است یا خیر

دومین تعریفی که برای آن ذکر کرده‌اند برنامه‌ای کلی است که مطالعاتی رسمی را در بر می‌گیرد و توسط مؤسسه یا آموزشگاه پیشنهاد داده می‌شود (ریچاردز و اشمیت^{۱۰}، ۱۹۸۵: ۱۳۹).

برنامه ریزی درسی، فرایند انتقال و تبدیل تصورات، آمال و باورهای تربیتی در قالب برنامه‌هایی است که به طور مؤثر موجب تحقق تصورات مورد نظر از طریق انجام این فرایند می‌گردد. آنچه برای ما ارزشمند است و به دنبال آن هستیم اغلب با تناقضات زیادی همراه هستند "حتی درون محیط آموزشی و تحصیلی". برنامه ریزی درسی در بافت تربیتی، فرایندی است که به دنبال تحقق ناگفتنی‌های معینی است. یکی از گروه‌هایی که دائماً در این فرایند درگیرند، معلمان می‌باشند. معلمان به ناچار با طیف وسیعی از گزینه‌هایی که می‌توانند در انتخاب، تاکید و زمان بندی رویدادهای برنامه درسی بکار گیرند، مواجه هستند. حتی زمانی که از آنها انتظار می‌رود از کتاب‌ها یا راهنماهای خاصی که در آنها فعالیت‌ها و محتوا از قبل مشخص شده است، پیروی نمایند، باز هم آنان در مورد چگونگی استفاده از مواد درسی مذکور و نیز شیوه‌های مورد استفاده دارای قدرت تأثیر و تصمیم هستند. البته، این تصمیمات مربوط به برنامه درسی بوده و انواع فرصت‌های یادگیری و تجربه کودکان را تحت تأثیر قرار می‌دهد. منابع انسانی کلید توسعه هر جامعه‌ای به شمار می‌آیند. هر اندازه برنامه ریزی برای آموزش نظامدارتر باشد، بهره برداری از پتانسیل نیروی انسانی بهتر خواهد بود. بهره برداری درسی که تمهید و ابزاری برای تدوین نظامدار برنامه درسی است، به متخصصان نظام آموزش و پرورش در پرورش نیروی انسانی کارآمد کمک می‌کند. برنامه‌های درسی نظامدار آموزش و پرورش به دست اندر کاران کمک می‌کند تا بتوانند ضمن ارزشیابی و نظارت کافی به جریان اجرای برنامه‌های آموزشی، در حفظ، اصلاح و پرورش آن بکوشند (نیری و همکاران، ۱۴۰۱).

برنامه ریزی درسی شامل سازماندهی سلسله فعالیت‌های یاددهی-یادگیری به منظور ایجاد تغییرات مطلوب در رفتار یادگیرنده‌ها و ارزشیابی میزان تحقق این تغییرات است. در ایران، برنامه ریزی درسی در سطوح تحصیلی آموزش عمومی (ابتدایی، راهنمایی و متوسطه) به صورت متمرکز بر عهده وزارت آموزش و پرورش و مشخصاً سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی است و آموزگاران موظف هستند تنها از یک کتاب درسی مشخص و واحد برای تدریس استفاده کنند. برنامه ریزی درسی یک عامل راهبردی است برای رسیدن به اهداف آموزشی و نتیجه مطلوبی است که رفتار در جهت آن هدایت می‌شود. اگر قرار است برنامه درسی طرح ریزی

^{۱۰} Richards & Schimit

شود و چنانچه باید کوشش‌هایی برای اصلاح و بهبود مستمر انجام گیرد، مشخص بودن هدف‌های آموزش و پرورش ضرورت دارد. این آرمان‌ها و هدف‌های آموزش و پرورش معیارهایی هستند برای انتخاب درس، محتوای آن‌ها، تنظیم روش‌های آموزش و تهیه آزمون و وسایل ارزشیابی (کشاوری، ۱۴۰۴).

برنامه ریزی درسی فرآیندی پیچیده و چندجانبه است که شامل تعیین اهداف آموزشی، انتخاب محتوا، روش‌های تدریس و ارزیابی عملکرد دانش‌آموزان می‌شود. این فرآیند به منظور ایجاد یک مسیر منظم و هدفمند برای آموزش و یادگیری صورت می‌گیرد و نقش اساسی در شکل‌دهی به تجربه‌های آموزشی دانش‌آموزان دارد. در ابتدا، تعیین اهداف آموزشی مهم‌ترین گام در برنامه ریزی درسی است. این اهداف می‌توانند شامل مهارت‌های شناختی، عاطفی و روانی - حرکتی باشند و باید به گونه‌ای تعریف شوند که قابل اندازه‌گیری و دستیابی باشند. انتخاب محتوای آموزشی نیز مرحله بعدی است که باید با اهداف تعیین شده همخوانی داشته باشد. محتوای انتخاب شده باید مناسب، جذاب و کاربردی باشد تا بتواند نیازهای مختلف دانش‌آموزان را برآورده کند. روش‌های تدریس نیز بخش دیگری از برنامه ریزی درسی را تشکیل می‌دهند. استفاده از روش‌های تدریس متنوع و نوین می‌تواند به بهبود فرآیند یادگیری کمک کند و انگیزه و علاقه دانش‌آموزان را افزایش دهد. این روش‌ها می‌توانند شامل فعالیت‌های گروهی، پروژه‌های عملی، بحث‌های کلاسی و استفاده از فناوری‌های آموزشی باشند. ارزیابی عملکرد دانش‌آموزان نیز جزء مهمی از برنامه ریزی درسی است. ارزیابی باید به صورت مستمر و با استفاده از روش‌های متنوع انجام شود تا نقاط قوت و ضعف دانش‌آموزان شناسایی شود و بازخوردهای مناسبی ارائه گردد. این بازخوردها می‌توانند به دانش‌آموزان کمک کنند تا در مسیر یادگیری خود پیشرفت کنند و به اهداف آموزشی خود دست یابند. برنامه ریزی درسی می‌تواند در سطوح مختلفی از جمله مدرسه، منطقه آموزشی و حتی در سطح ملی انجام شود. در سطح مدرسه، معلمان و مدیران می‌توانند برنامه‌های درسی را با توجه به نیازها و ویژگی‌های دانش‌آموزان خود تنظیم کنند. در سطح منطقه‌ای و ملی، مسئولین آموزشی می‌توانند راهبردها و سیاست‌های کلانی را تعیین کنند که به هماهنگی و یکپارچگی نظام آموزشی کمک کند. در مجموع، برنامه ریزی درسی یک فرآیند جامع و چندجانبه است که به بهبود کیفیت آموزش و یادگیری کمک می‌کند و نقش اساسی در دستیابی به اهداف آموزشی ایفا می‌کند (نصراللهی کلرود، ۱۴۰۳).

برنامه ریزی درسی ماهیت علمی و عملی دارد. برنامه درسی اصول و قواعدی دارد که متخصصان در آنها به اجماع رسیده‌اند. رعایت این اصول و قواعد برای علمی شدن برنامه درسی ضروری و لازم است. علاوه

بر این، برنامه ریزی درسی بعد عملی نیز دارد. باید برنامه ریزی درسی را عملاً انجام داد تا مهارت به تدریج حاصل شود. برنامه ریزی درسی فرایند است. هر کاری که در مراحل متوالی انجام گیرد و هر مرحله آن پیشرفته‌تر از مرحله قبل باشد، جنبه فرایندی دارد. در فرایند برنامه ریزی درسی، ضمن این که هر مرحله تا حدود زیادی ماهیت و موجودیت خود را از مرحله قبل می‌گیرد، انتظار می‌رود هر مرحله کامل‌تر از مرحله قبل باشد و با وضع توسعه یافته تری تهیه شود. برنامه ریزی درسی، کار جمعی است و با تخصص‌های گوناگون در ارتباط است. بنابراین برای تهیه آن باید از متخصص‌های گوناگون استفاده کرد. برنامه ریزی درسی تداوم دارد. برای برنامه ریزی درسی نمی‌توان پایانی تصور کرد، بلکه از طریق بازخوردهایی که از چگونگی اجرا و تاثیر برنامه در یادگیری به دست می‌آید، برای اصلاح آن اقدام می‌شود. هیچ اصلاحی نیز پایان کار برنامه درسی تلقی نمی‌شود؛ با ارزشیابی برنامه درسی در یک مقطع زمانی، اعتماد و اطمینان نسبی از کیفیت آن حاصل می‌شود؛ ولی چون عوامل متغیر و مؤثر همچنان در برنامه درسی تاثیر دارند، نظارت دائم بر آنها الزامی است (رزمخواه و همکاران، ۱۴۰۳).

برنامه ریزی درسی برای دانش آموزان ابتدایی دارای اهمیت ویژه‌ای است؛ اگر والدین و معلمان با اصول برنامه ریزی برای دانش آموزان دبستانی آشنا باشند و به صورت صحیحی این برنامه ریزی را انجام دهند، می‌توانند شاهد شکوفایی استعداد آموزان باشند. قدم اول در برنامه ریزی درسی برای دانش آموزان دوره ابتدایی این است که معلمان و والدین با ویژگی‌های شناختی و رشدی این دوره از زندگی کودک آشنایی داشته باشند؛ آشنایی با این ویژگی‌ها کمک می‌کند تا بتوان منطق بر اصول روانشناسی و رشدی کودک برای برنامه ریزی اقدام کرد؛ برنامه ریزی برای دانش آموزان دبستانی در این جهت به شکوفایی بیشتر استعدادهای آنان منتج می‌شود (توکلی و همکاران، ۱۴۰۳).

۲-۱-۲. برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

یکی از انواع روش‌ها برای آموزش مناسب به کودکان، آموزش از طریق بازی است. بازی و بازی درمانی جایگاه پراهمیتی در رشد، تحول و درمان اختلالات کودکان دارد. همچنین بازی می‌تواند فرایند برنامه ریزی رشد شناختی کودکان را حمایت کند. به علاوه، بازی وسیله‌ای برای غنی کردن رشد شناختی است و می‌تواند از مراحل اولیه رشد بویژه نوزادی و اوایل کودکی شروع شود. بازی به عنوان یک عامل فقط برای کودکان سالم نیست؛

بلکه می‌تواند به عنوان یک وسیله درمانی نیز استفاده شود و تأثیر موفقیت آمیز آن اثبات شده است (میرشمسی و همکاران ۱۴۰۳).

تعریف بازی: یک فعالیت خود انگیزه همراه با لذت و شادی که اجباری در آن نیست. بازی، آموزش است و کودک از طریق بازی‌ها مهارت‌های گوناگونی کسب می‌کند. بازی، بهترین وسیله‌ای است که از طریق آن می‌توان بسیاری از مفاهیم را آموزش داد. بازی‌های 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 می‌دهد. بازی آموزشی یکی از موقعیت‌های یاددهی-یادگیری به شمار می‌رود 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 می‌گیرند. بازی تحمیلی نیست و باید معیارهایی داشته باشد؛ نخست آنکه متناسب با ویژگی‌ها، نیازها و توانایی‌های کودکان باشد؛ دوم، به تقویت و دقت و تمرکز و عکس العمل به موقع و پرورش خلاقیت توجه داشته باشد؛ سوم، فعالیت‌ها و رفتارهای موجود در بازی، تعبیر منطقی (معنی و مفهوم) داشته باشد؛ چهارم، بین بخش‌های مختلف بازی رابطه‌ی منطقی وجود داشته باشد؛ پنجم، به گونه‌ای طراحی شود که بر اعلام برنده و بازنده تأکید زیادی نشود (خاکپاش، ۱۴۰۳).

بازی وارسازی آموزشی رویکردی برای افزایش انگیزه فرد برای یادگیری از طریق مولفه‌های بازی در محیط یادگیری است. هدف از گیمیفیکیشن آموزشی افزایش لذت یادگیری و افزایش اشتیاق فرد برای ادامه مسیر است.

بازی واره‌های آموزشی ابزارهای مؤثری هستند که می‌توانند به یادگیری و تثبیت مفاهیم در دانش آموزان ابتدایی کمک کنند. این بازی‌ها با ایجاد فضایی جذاب و تعاملی، باعث می‌شوند که یادگیری به یک تجربه لذتبخش تبدیل شود. بازی‌های آموزشی می‌توانند به عنوان رسانه‌ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده‌ی معلمان قرار گیرند. هدف غایی این بازی‌ها فقط تفنن یا پرکردن اوقات فراغت نیست؛ بلکه چنین بازی‌هایی، در ضمن ایجاد لحظاتی لذت بخش و فرح انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه‌هایی نزدیک به تجربه‌های دست اول، یادگیری سریع‌تر و پایدارتر را سبب می‌شوند (خاکپاش، ۱۴۰۳).

اینکه از چه زمانی نظر متفکران به اهمیت بازی در رشد کودک جلب شده است، تاریخ مشخصی ندارد؛ ولی شاید فلاسفه‌ی یونان از جمله افلاطون، از اولین کسانی باشند که به ضرورت و نقش بازی در رشد کودک توجه کرده‌اند. در بین مریان، شاید برجسته‌ترین کسی که به مطالعات منظم در زمینه‌ی 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 اینباره داده‌اند. به عقیده متخصصان حوزه‌های آموزش و پداگوژی، استفاده از بازی‌های آموزشی در فرآیند تدریس، از جمله راهکارهایی است که زمینه لازم را برای افزایش فعالیت‌های یادگیری متعلمان فراهم می‌سازد. از دیدگاه این متخصصان، بازی‌های آموزشی بر خلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آنها منحصر نمی‌شود، بلکه با تغییر در عناصر یا نحوه بازی، قابلیت استفاده برای آموزشی در تمامی شرایط سنی را دارند. ضمن آنکه استفاده از بازی به متعلمان و فرآیند یادگیری منحصر نیست؛ بلکه در فرایند یاددهی نیز امکان و به عبارت دقیق‌تر، ضرورت طراحی و به کار بستن آنها احساس می‌شود (خاکپاش، ۱۴۰۳).

با تبدیل محیط‌های آموزشی سنتی به محیط‌های پویا و تعاملی، بازی وارسازی به دنبال ایجاد تجربیات محرکی است که انگیزه درونی و عشق به یادگیری را در کودکان تقویت می‌کند و آن را به یک استراتژی قابل توجه در آموزش معاصر تبدیل می‌کند (الوتیبی^{۱۶}، ۲۰۲۴).

بازی وارسازی در بسیاری از زمینه‌های آموزش و پرورش مانند حل مسئله، مهارت‌های شناختی و مهارت‌های فیزیکی مورد استفاده قرار می‌گیرد، با این حال اغلب در ایجاد بازی‌های تخصصی برای یادگیری در نظر گرفته می‌شود. به دلیل ایجاد تعاملات پویا و همچنین ارائه‌ی تقویت‌های مختلف، قابلیت فراوانی در جلب توجه و آموزش رفتار و مهارت‌های جدید در افراد داشته و با توسعه فناوری‌های جدید این روش با استفاده از وسایل الکترونیکی مانند تلفن همراه، تبلت و رایانه‌های شخصی، قابلیت اجرا دارد. بازی وارسازی چارچوب امیدوارکننده‌ای برای مداخلات آموزشی ارائه می‌دهد که می‌تواند انگیزه و مشارکت دانش آموزان را افزایش دهد. بازی وارسازی یادگیری، به ایجاد تجارب یادگیری جذاب‌تر و بازی مانند با استفاده از عناصر طراحی بازی و مکانیک بازی اشاره دارد. این موضوع به طور فزاینده علاقه متخصصان را به دلیل وعده‌ی تقویت انگیزه و تغییرات رفتاری در زمینه‌ی یادگیری جذب می‌کند. از طرف دیگر گستره‌ی بازی وارسازی بسیار وسیع است و در زمینه‌های

^{۱۶} Alotaibi

متنوعی از جمله پزشکی، سرگرمی و بازی، تولید و تعمیر محصولات مورد استفاده قرار گرفته است. اما همانطور که بیان شد، یکی از کاربردهای جالب و هیجان انگیز بازی وارسازی در حوزه آموزش و یادگیری بوده است و در همین راستا در زمینه‌های مختلفی از جمله در نرم افزارهای تعاملی به منظور آموزش مورد استفاده قرار گرفته است (سرگزی کوشه و همکاران، ۱۴۰۲).

بازی، جهان طبیعی کودک است و اجازه می‌دهد تا کودک از خلاقیت خود استفاده نموده و تخیل، مهارت، چابکی و قدرت عاطفی، جسمی و شناختی خود را رشد دهد. کودک از طریق بازی در مورد خود و دیگران چیزهایی را یاد می‌گیرد و از این طریق در سنین پایین با جهان اطراف خود تعامل می‌کند. بازی از زمره روش‌هایی است که نتایج مفید و قابل توجهی به بار می‌آورد و به شیوه مثبتی به رفتارهای هیجانی و تکانشی تعادل می‌بخشد (آقایی گلدیانی و غیائی، ۱۳۹۹).

امروزه لزوم استفاده از بازی در جامعه و به خصوص مدارس برای عموم افراد نمایان است و می‌توان از بازی به عنوان ابزاری در دست معلمان و مدیران برای حل مشکلات دانش آموزان یاد کرد. در نتیجه باید نهادهای فرهنگی به ترویج بازی‌هایی بپردازند تا یاری رسان افراد جوامع باشد. این بازی‌ها علاوه بر اینکه باید لحظات شاد و مفرحی توأم با یادگیری را برای ما رقم بزنند، باید با مسائل فرهنگی و اجتماعی جامعه در تضاد نباشد. گیمیفیکشن برای افراد بستری را فراهم می‌کند که در صورت مواجهه شدن با شرایط سخت کاری و یا نبود انگیزه برای انجام کار، سرگرمی را چاشنی کار می‌کند تا فرد با رغبت و انگیزه بیشتری به انجام کار همت گمارد. برخی بر این باورند که گیمیفیکشن باعث غرق شدن دانش آموزان در دنیای بازی می‌شود و از مطالب و کتب درسی فاصله می‌گیرند؛ اما حقیقت این است که در عین حال بازی‌هایی طراحی شده که دانش آموزان را به انجام فعالیت در محیط بیرون تشویق می‌کند و از انزوای دانش آموزان جلوگیری می‌کند. در گیمیفیکشن یا بازی کاری آنچنان که از اسم آن برداشت می‌شود، ما به دنبال تغییر ماهیت کار نیستیم. در واقع تغییراتی رخ نمی‌دهد که منجر به دگرگونی ماهیت کار شود، بلکه با اضافه کردن شور، اشتیاق و سرگرمی سعی داریم که انجام کار برای ما لذت بخش تر شود. در مدارس تکالیفی به دانش آموزان محول می‌شود که مجبور به انجام آنها هستند. این تکالیف جدای از آنکه وقت دانش آموزان را می‌گیرد، سود خاصی را نصیب دانش آموزان نمی‌کند. حال اگر بیاییم در مدارس بازی کاری را رواج دهیم با این کار به هر دانش آموز وظایفی را محول می‌کنیم و برای آنها یک عملکرد

مشخصی در نظر می‌گیریم که با لذت به انجام کار و تکلیف خود بپردازند و بازخورد مناسبی از انجام آن کار دریافت کنند (هادی و همکاران، ۱۳۹۷).

به نظر می‌رسد بازی از روزگاران قدیم تا به امروز مورد توجه بوده و باور بسیاری بر این است که بازی برای کودکان می‌تواند به عنوان یک ابزار مهم در یادگیری باشد (یارمحمدی واصل، ۱۳۹۳). و در این راستا بازی‌های آموزشی به عنوان ابزاری جدید برای یادگیری محتوای فرهنگی و اجتماعی، به شیوه‌های جذاب مطرح و مورد استقبال قرار گرفته اند (ووکاتورو^{۱۷} و همکاران، ۲۰۱۹).

بازی آموزشی یک فعالیت سرگرم کننده است که می‌تواند به عنوان یک ابزار آموزشی مورد استفاده قرار گیرد و یا یک سرگرمی است که به عنوان غنی سازی در حمایت از یادگیری طراحی شده است (کریستانتو^{۱۸} و همکاران، ۲۰۱۹).

بازی آموزشی یک استراتژی آموزشی است که به دانش آموزان اجازه می‌دهد تا قسمت‌های مختلف یک بازی را به عنوان یک روش یادگیری بررسی کنند. بازی آموزشی از طریق طراحی خود به دانش آموز اجازه می‌دهد تا مهارت‌ها و دانش جدیدی به دست آورد، فعالیت‌های بدنی را برانگیزد و رشد عاطفی اجتماعی را تقویت کند (رحمتی و کریمی، ۱۴۰۱).

بازی‌های آموزشی باعث افزایش علاقه دانش آموز به درس شده، ماندگاری اطلاعات، خلاقیت و تخیل را تضمین می‌کند و رشد مهارت‌هایی مانند ترکیب را تسهیل می‌کند (چلیکلر^{۱۹} و همکاران، ۲۰۲۱).

دانش آموزان در طول فعالیت بین خود بحث می‌کنند و به آنها طوفان فکری در مورد این موضوع ارائه می‌شود و در نهایت می‌توان مدعی شد که تصور می‌شود که بازی‌های آموزشی در زندگی روزمره آنها نیز مفید است (رحمتی و کریمی، ۱۴۰۱).

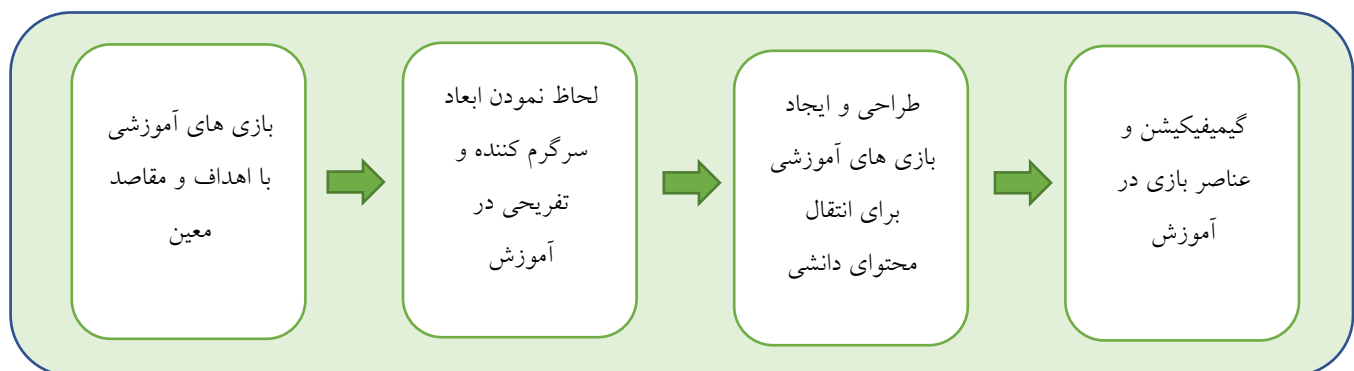
^{۱۷} Vocaturo

^{۱۸} Kristanto

^{۱۹} Çelikler

علاوه بر نقش بازی در درک از پیرامون (مک کارتی، ۲۰۲۱)، از دیگر پیامدهای بازی برای کودکان، کسب مهارت‌های اجتماعی است که به فرد برای برخورد و تعامل مناسب با دیگران در جامعه یاری می‌رساند (موناکیب^{۲۰} و همکاران، ۲۰۲۰). ضعف مهارت‌های اجتماعی به توسعه مشکلاتی نظیر برقراری ارتباطات ناموفق با هم‌تایان و عملکرد نامناسب تحصیلی در دوران کودکی و سنین بالاتر منجر می‌شود (خدائی و همکاران، ۲۰۲۱). کودک از طریق بازی به عنوان تجربه حرکتی، احساسات و ارتباطات بیرونی اش را بیان می‌کند (بیرنگ و علیوندی وفا، ۱۴۰۰).

عوامل متعددی در یادگیری فراگیران نقش دارند که یکی از این عوامل، روش تدریس است و با توجه به اینکه امروزه در روش تدریس فعال، می‌توان از بازی استفاده کرد و از طرفی بازی یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌های زندگی کودک است؛ بنابراین کودکان از طریق بازی می‌توانند مهارت‌های پایه و تعاملات اجتماعی را یاد بگیرند و رشد کنند (اهلوی^{۲۱} و همکاران، ۲۰۱۸). بنابراین، تلفیق بازی و آموزش، یعنی بازی‌های آموزشی، دانش‌آموزان را به یادگیری علاقه‌مند می‌کند و چون کودکان همواره بازی را خوشایند می‌شمارند، بدیهی است که از بازی لذت بیشتری می‌برند؛ بنابراین همراه بودن بازی با آموزش و یادگیری خستگی را در دانش‌آموزان کاهش می‌دهد (آقایی و همکاران، ۱۴۰۱).



نمودار ۲-۱: توالی بهره‌گیری از رهیافت‌های بازی محور در آموزش محتوای درسی به دانش‌آموزان ابتدایی

(کانگاس^{۲۲} و همکاران، ۲۰۱۶ به نقل از صالحی و خلیج، ۱۴۰۱)

^{۲۰} Munakib

^{۲۱} Ahloy

^{۲۲} Kangas

۱-۲-۱-۲. یادگیری مبتنی بر بازی

اصطلاحات، ایده‌ها و مفاهیم جدیدی که هر ساله دانش آموزان و معلمان با آنها روبرو می‌شوند، دلیلی برای ایجاد روش‌های آموزشی جدید هستند. درواقع، حقیقت این است که نمی‌توان یک سبک ثابت و یکنواخت را برای آموزش در پیش گرفت و انتظار داشت که بازدهی آن برای همه دانش آموزان بالا باشد. نکته مهم این است که ایجاد تنوع، امتحان راه حل‌های مختلف و بررسی نتایج هرکدام از آنها باعث دستیابی به نتایج بهتر می‌شود. در کل، هیچ راه حل منحصر به فردی وجود ندارد که فرآیند آموزش- یادگیری را به طول کامل بهبود بخشد. به همین خاطر است که ایده‌های یادگیری مبتنی بر بازی و گیمیفیکیشن در مراحل آموزش نقش دارند. گنجاندن بازی‌ها در مسیر یادگیری یا همان یادگیری مبتنی بر بازی، یکی از روش‌های عالی جهت آموزش می‌باشد.

یادگیری مبتنی بر بازی روشی است که در آن خصوصیات و اصول بازی در فعالیت‌های یادگیری گنجانده شده است. در اینجا، فعالیت‌های یادگیری سبب افزایش مشارکت و انگیزه یادگیری دانش آموز می‌گردد. اجزای یادگیری مبتنی بر بازی عبارت اند از:

- سیستم‌های امتیاز
- رتبه‌ها
- جدول امتیازات
- جداول بحث و گفتگو
- آزمون‌ها
- سیستم‌های پاسخگویی کلاس درس

مفهوم اصلی که پشت یادگیری مبتنی بر بازی قرار دارد، آموزش از طریق تکرار، شکست و دستیابی به اهداف است. بازی‌های ویدیویی نیز بر اساس این اصل ساخته می‌شوند. به این صورت که بازیکن از سطح اول شروع می‌کند، به مرور زمان مهارت کسب می‌کند، تا زمانی که تجربه و مهارت لازم برای قرار گرفتن در سطوح بالاتر را به دست بیاورد. بازی‌هایی که به خوبی برنامه ریزی و طراحی شده‌اند، چالش‌ها را طوری تنظیم می‌کنند که کاربر انگیزه لازم برای برطرف کردن این چالش‌ها و رسیدن به سطوح بعدی را داشته باشد. یادگیری مبتنی بر بازی نیز از همین مفهوم استفاده می‌کند و آن را در آموزش برنامه درسی به کار می‌گیرد. دانش آموزان برای

فصل دوم: مبانی نظری و پیشینه پژوهش

رسیدن به یک هدف تلاش می‌کنند، گزینه‌هایی را انتخاب می‌کنند و درنهایت، با نتایج انتخاب‌های خود روبرو می‌شوند. تکرار این روند باعث می‌شود روش انجام درست کارها را یاد بگیرند و روش‌های درست رسیدن به اهداف را تمرین کنند.

معمولاً اکثر افراد، یادگیری مبتنی بر بازی و گیمیفیکیشن را با هم اشتباه می‌گیرند. در حالی که مفهوم و کاربرد این دو، کمی با هم متفاوت است. یادگیری مبتنی بر بازی و گیمیفیکیشن از این نظر مشابه هستند که هر دو برای افزایش مشارکت و انگیزه لازم برای یادگیری بکار می‌روند، اما تفاوت‌های اساسی با هم دارند.

گیمیفیکیشن:

- اضافه کردن مفاهیم، وسایل، ابزار و تجربه بازی وار به فرآیند آموزش یا درس: مثل فرآیند مسابقه، رقابت، حدس زدن، تعامل کلامی و...
- عامل جذابیت و انگیزه: در گیمیفیکیشن عامل انگیزه و جذابیت عمدتاً بیرونی و نیازمند ارائه توسط برگزار کننده بازی یا معلم است.
- فرآیند ارزیابی: در گیمیفیکیشن فرآیند ارزیابی خارج از بازی و عمدتاً توسط خود معلم، اتفاق می‌افتد. در این صورت معلم باید در حین بازی به دقت ناظر باشد.
- در گیمیفیکیشن، محتوای درسی سعی می‌کند خود را شبیه به بازی و هماهنگ با فرآیند‌های بازی وار کند.

یادگیری مبتنی بر بازی:

- استفاده از خود بازی با هدف اصلی آموزش، انتقال محتوا در کلاس درس: مثل بازی سرنخ، ماینکرفت، اسم فامیل، مونوپولی و...
- عامل جذابیت و انگیزه: در آموزش بازی وارد عامل انگیزه و جذابیت درونی و در فرآیند خود بازی رقم می‌خورد. یعنی دانش آموز با تجربه بازی، لذت می‌برد.
- فرآیند ارزیابی: در آموزش بازی وار ارزیابی در طول خود بازی و عمدتاً توسط خود بازی انجام می‌شود.

- در آموزش بازی وار، بازی و المان‌های آن سعی می‌کنند خود را شبیه به محتوای درسی کنند (بیگلری و همکاران، ۱۴۰۲).

۲-۲-۱-۲. محاسن یادگیری مبتنی بر بازی

حل مسئله:

به حل مسئله کمک می‌کند - یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند به دانش آموزان کمک کند تا با پرورش مهارت‌هایی مانند درک علت، منطق و تصمیم‌گیری در زندگی خارج از مدرسه، از آنها استفاده کنند.

تفکر انتقادی:

تفکر انتقادی را شکل می‌دهد - تحقیقات نشان داده است که یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند مهارت‌های تفکر انتقادی دانش آموزان را بهبود بخشد.

کارگروهی و مشارکت:

یادگیری مبتنی بر بازی مشارکت و انگیزه دانش آموزان را افزایش می‌دهد.

یادگیری موقعیتی را معرفی می‌کند:

یادگیری فقط در ذهن ما اتفاق نمی‌افتد. در واقع، این یک فرآیند اساسی اجتماعی است. در سال ۱۹۹۱ توسط ژان لاور^{۲۳}، انسان‌شناس و اتین ونگر^{۲۴}، دانشمند کامپیوتر این موضوع را مطرح کردند که یادگیری موقعیتی به دانش آموزان کمک می‌کند تا مفاهیم جدید را در زمینه روابط اجتماعی خود درک کنند.

یادگیری مبتنی بر بازی به نیازهای ویژه آموزش می‌پردازد:

طبق این بررسی ادبیات ۲۰۲۰، یادگیری مبتنی بر بازی بر نیازهای آموزشی ویژه نیز تأثیر مثبت دارد. محققان دریافتند که برای دانش آموزانی که برنامه‌های آموزشی فردی دارند، یادگیری مبتنی بر بازی برای کمک به آموزش،

^{۲۳} Jean-Loup Amselle

^{۲۴} Etienne Wenger

ایجاد یک محیط مثبت و ایجاد موفقیت تحصیلی ضروری است و دانش آموزان مبتلا به اوتیسم هنگام استفاده از بازی‌های رایانه‌ای موفق‌تر و با انگیزه‌تر هستند.

ایجاد انگیزه:

در صورتی که دانش آموزان همواره از انگیزه برخوردار باشند، معلمان هم دیگر مشکلی نخواهند داشت. انگیزه، کلید تدریس درست و به جریان افتادن روند یادگیری در کلاس درس است. به همین دلیل، یادگیری مبتنی بر بازی، بسیار مؤثر است، زیرا بازی‌ها به طور طبیعی، در افراد انگیزه ایجاد کرده و آنها را درگیر می‌کنند. به علاوه، بازی‌ها، شرایطی را فراهم می‌کنند که می‌توان آن را «فاصله گرفتن از آموزش سنتی» توصیف کرد. همچنین بازی‌ها امکان رقابت در میان دانش آموزان را به وجود می‌آورند که همین مساله، سطح انگیزه را در کلاس درس افزایش می‌دهد. معلمان می‌توانند درباره نوع رقابت تصمیم بگیرند و با ایجاد تیم‌های پشتیبان، سطح استرس را در میان دانش آموزان کاهش دهند.

پرورش خلاقیت:

روش آموزش مبتنی بر بازی و بازی‌ها، ابزارهایی مؤثر هستند که به کمک آنها می‌توان به افزایش خلاقیت دانش آموزان کمک کرد، به ویژه اگر این دانش آموزان در ساخت بازی شرکت داده شوند. تصور و خیال هیچ حد و مرزی ندارد. معلمان می‌توانند فرصت رشد خلاقیت را درون بازی بگنجانند و دانش آموزان با راه حل‌ها و ایده‌هایی که برای یک مساله می‌دهند، خلاقیت را در خود پرورش دهند (بیگلری و همکاران، ۱۴۰۲).

۲-۱-۳. برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی و استفاده از بازی در آموزش

برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی به یادگیری فعال و تجربی تأکید دارد و بر این اصل استوار است که بازی نه تنها یک فعالیت تفریحی است، بلکه یک روش مؤثر برای یادگیری است. در این نوع برنامه، کودکان می‌توانند

از طریق بازی‌های گروهی، نقش‌آفرینی، ساخت و ساز و دیگر فعالیت‌های خلاقانه، مهارت‌های اجتماعی، عاطفی و شناختی خود را توسعه دهند (گینسبرگ^{۲۰}، ۲۰۰۷).

امروزه یکی از پرکاربردترین روش‌های آموزش و یادگیری دانش و مهارت‌ها، یادگیری مبتنی بر بازی می‌باشد و دیده شده است که از این رویکرد آموزشی در ارتقای مهارت‌های نرم و سخت در زمینه‌های مختلف استفاده گردیده و نتایج مثبتی را به دنبال داشته است. از جمله عواملی که منجر به رشد گسترده یادگیری مبتنی بر بازی شده است می‌توان به خسته کننده بودن و عدم جذابیت آموزش سنتی، انتظارات دانشجویان و افزایش محبوبیت بازی‌های دیجیتال و فیزیکی اشاره کرد. یادگیری که مبتنی بر بازی باشد، هیجانی را ایجاد می‌کند که در آموزش‌های سنتی و زندگی روزمره وجود ندارد (یزدانی نژاد و ریحانیان، ۱۴۰۲).

آموزش عمدی از طریق بازی شامل استفاده از بازی به عنوان یک استراتژی آموزشی عمدی و هدفمند است. در آموزش عمدی از طریق بازی، بزرگسالان به طور فعال با کودکان درگیر بازی می‌شوند و از فعالیت‌های بازی برای آموزش مهارت‌ها یا مفاهیم خاص استفاده می‌کنند. یکی از مزایای اصلی یادگیری مبتنی بر بازی این است که فرصت‌هایی را برای کودکان فراهم می‌کند تا محیط خود را کشف کنند، با دیگران تعامل کنند و مهارت‌های اجتماعی خود را توسعه دهند. هنگامی که کودکان درگیر فعالیت‌های یادگیری مبتنی بر بازی می‌شوند، می‌توانند ایده‌ها و مفاهیم جدید را کاوش و آزمایش کنند و از تخیلات خود برای ایجاد امکانات جدید استفاده کنند. هنگامی که کودکان درگیر فعالیت‌های یادگیری مبتنی بر بازی می‌شوند، می‌توانند ایده‌ها و مفاهیم جدید را کاوش و آزمایش کنند و از تخیلات خود برای ایجاد امکانات جدید استفاده کنند. یادگیری مبتنی بر بازی ابزار قدرتمندی برای ارتقای رشد کودکان در چند دامنه است. یکی از مزایای اولیه یادگیری مبتنی بر بازی این است که رشد اجتماعی و عاطفی کودکان را ارتقا می‌دهد. هنگامی که کودکان در فعالیت‌های یادگیری مبتنی بر بازی شرکت می‌کنند، فرصت‌هایی برای تمرین مهارت‌های اجتماعی مهم مانند همکاری، اشتراک گذاری و حل تعارض دارند. یادگیری مبتنی بر بازی همچنین از رشد عاطفی کودکان با فراهم کردن فرصت‌هایی برای ابراز خود، کار از طریق احساسات چالش برانگیز و توسعه تاب آوری حمایت می‌کند. هنگامی که کودکان در فعالیت‌های یادگیری مبتنی بر بازی شرکت می‌کنند، فرصت‌هایی برای کشف و آزمایش ایده‌ها و مفاهیم جدید دارند که

^{۲۰} Ginsburg

می‌تواند به توسعه مهارت‌های حل مسئله، تفکر انتقادی و خلاقیت آنها کمک کند. همچنین، یادگیری مبتنی بر بازی یک رویکرد رشدی مناسب و موثر برای آموزش در دوران کودکی که باعث ارتقای یادگیری و رشد کودکان در چندین حوزه می‌شود. با فراهم کردن فرصت‌هایی برای مشارکت در فعالیت‌های آموزشی مبتنی بر بازی، مربیان دوران کودکی می‌توانند به رشد شناختی، اجتماعی-عاطفی، زبانی و جسمی آنها به گونه‌ای که لذتبخش، معنادار و مرتبط با علایق و نیازهای آنها باشد، کمک کنند (خوش گفتار و همکاران، ۱۴۰۳).

استفاده از بازی سبب افزایش انگیزه و مشارکت دانش آموزان در کلاس‌های بی روح می‌شود. تدریس به این شیوه سبب می‌شود یادگیرندگان دائماً نشاط داشته باشند و از این نشاط برای حل مشکلات و کسب علوم استفاده کنند. استفاده از بازی سبب می‌شود دانش آموزان با علاقه بیشتری به یادگیری درس بپردازد. بنابراین، دانش آموز تا پایان درس به صورت کامل در فعالیت‌های کلاس مشارکت خواهد داشت و نگرش مثبتی نسبت به آن زبان پیدا خواهد کرد که بر یادگیری دانش آموز اثر مثبتی دارد. به طور کلی، اگر فعالیتی لذت بخش باشد، به یاد سپردن آن بهتر انجام می‌شود (حسینی و همکاران، ۱۳۹۹).

بازی‌ها فایده‌های گوناگونی در رشد همه جانبه کودکان دارند، تا اندازه‌ای که برخی مربیان استفاده از بازی‌های آموزشی را به عنوان عمده‌ترین ابزار آموزش کودک مورد تاکید قرار می‌دهند. بسیاری از مربیان آموزش کودک؛ به نقش بازی به عنوان یکی از مطلوب‌ترین ابزارهای آموزش و پرورش اشاره کرده‌اند. مونته سوری، فروبل، دکرولی، پیازه و گانیه^{۲۶} از جمله افرادی هستند که استفاده از بازی‌های آموزشی را به عنوان عمده‌ترین وسیله آموزش کودک برای یادگیری موضوع‌های گوناگون مورد تایید قرار داده‌اند (آقاگل زاده و همکاران، ۱۳۹۸).

یادگیری مبتنی بر بازی تاثیر مثبتی بر حوزه عاطفی دانش آموزان از نظر نگرش، انگیزه، مشارکت، علاقه و اعتماد به نفس دارد. علاوه بر حوزه شناختی، تاکتیک‌های مناسب باید حوزه عاطفی مانند مراحل رشد، نیازها، توانایی‌ها، استعدادها و علایق دانش آموزان را در نظر بگیرند تا آموزش و یادگیری ارائه شده کاربردی‌تر و مرتبط‌تر باشد (آشیکین و روسلیندا^{۲۷}، ۲۰۱۹).

^{۲۶} Montessori, Frobel, Decroly, Piaget & Gagne

^{۲۷} Ashikin & Roslinda

یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند دانش‌آموزان را خلاق‌تر کند و کمک کند روی مطالعه‌شان تمرکز بهتری داشته باشند و فرآیند یادگیری با دوستانشان را تسهیل کند، آنها را به رفتار مشارکتی از طریق حل مسئله و علاقه دانش‌آموزان به فرآیند یادگیری را حفظ کند (خیرالدین و مایلوک^{۲۸}، ۲۰۱۹).

علاقه مند کردن کودکانی که تمام فکر و ذکرشان بازی است به فضای درس و یادگیری، یک چالش برای آموزگاران ابتدایی است. بازی‌های آموزشی برای دانش‌آموزان این مقطع بخش مهمی از پروسه‌ی آموزش است. بازی کردن پررنگ‌ترین فعالیت روزمره کودکان است. بازی مختص دوره‌ای خاص از زندگی نمی‌باشد و در تمامی دوران‌های زندگی خودش را به نحوی نشان می‌دهد و نمی‌توانیم تاثیر بازی بر یادگیری را نادیده بگیریم. اگر بخواهیم یک تعریف ساده از بازی کردن بگوییم، آن را می‌توان همان فعالیت‌هایی در نظر گرفت که کودکان در طول روز با اشیای غیر جاندار خودش را سرگرم می‌کند (جشیره و همکاران، ۱۴۰۱).

۲-۱-۲-۴. نقش بازی در پیشرفت تحصیلی

پیشرفت تحصیلی همواره یکی از دغدغه‌های والدین است. نقش بازی در پیشرفت تحصیلی به خوبی دیده می‌شود و می‌توانید در کنار لذت بردن فرزندان، شاهد موفقیت‌های او هم باشید. این در حالی است که تعداد زیادی از والدین بازی‌ها را دست کم می‌گیرند و به دنبال کلاس‌های تقویتی افراطی هستند (محمد زاده حیدرآبادی و همکاران، ۱۳۹۴).

انتخاب بازی‌های هوشمندانه، نه تنها خود باعث یادگیری، بلکه سبب کاهش استرس و عملکرد بهتر در مدرسه هم می‌شود. جالب است بدانید، تحقیقاتی در بین دو کلاس یک مدرسه انجام شد. نتیجه از این قرار بود که دانش‌آموزان کلاسی که بین دروس بازی می‌کردند، نمرات بیشتری را نسبت به کلاس دیگر کسب کرده بودند (محمد زاده حیدرآبادی و همکاران، ۱۳۹۴).

تاثیر بازی بر یادگیری کودک در دوران دبستان بسیار پررنگ است و کمکی برای دانش‌آموزان ضعیف‌تر هم می‌باشد. ادغام کردن بازی و درس در کنار هم، روشی بسیار مثبت است، که حتی بسیاری از نرم افزارهای آموزشی مقطع ابتدایی از آن استفاده کرده‌اند (محمد زاده حیدرآبادی و همکاران، ۱۳۹۴).

^{۲۸} Khairuddin & Mailok

۲-۱-۲. تاثیر بازی‌های آموزشی در یادگیری دانش آموزان

یکی از فعالیت‌هایی که برای کودکان و دانش آموزان کمک کننده و هیجان آور است، بازی در آموزش است. بسته به انواع بازی‌های آموزشی هر کدام می‌توانند به رشد اجتماعی، شخصیتی، جسمی و فکری دانش آموزان کمک کنند. استفاده از روش‌های تعاملی و کمک گرفتن از بازی به یادگیری دانش آموزان کمک می‌کند. برای اینکه بازی‌ها تاثیر و نقش مثبتی در یادگیری دانش آموزان داشته باشند، باید دارای ویژگی‌های زیر باشند: (محمد زاده حیدرآبادی و همکاران، ۱۳۹۴)

- ✓ رابطه منطقی و درستی بین تمام بخش‌های بازی‌های آموزشی باشد.
- ✓ بازی‌های آموزشی به گونه‌ای طراحی شده باشند که بر روی باخت و برنده شدن تاکید نداشته باشند.
- ✓ بازی‌ها متناسب با توانایی‌ها، نیازها و ویژگی‌های دانش آموزان باشند.
- ✓ کمک گرفتن از بازی‌های آموزشی به پرورش خلاقیت، دقت، تمرکز و پیشرفت تحصیلی آنها کمک کند.
- ✓ دانش آموزان هنگام یادگیری همراه بازی؛ مطالب را بهتر درک می‌کنند؛ یاد می‌گیرند؛ و در ذهن آنها؛ ثبت می‌شود.

بازی در آموزش علاوه بر تاثیر در پرورش خلاقیت و رشد استعدادها، دانش آموزان، بر روی میزان یادگیری و پیشرفت تحصیلی آنها هم تاثیر گذار است (صالحی پور، ۱۴۰۰).

بازی در آموزش به دو صورت است:

- ✓ تعلیم و یادگیری از طریق بازی‌های غیر رایانه‌ای
- ✓ تعلیم و یادگیری از طریق بازی‌های رایانه‌ای

این دو روش هر کدام تاثیر متفاوتی در یادگیری دانش آموزان و فراگیران دارند (سهرابی، ۱۳۹۹).

۲-۱-۲. تاثیرات بازی در آموزش و یادگیری دانش آموزان

به دلیل علاقه فراگیران به بازی، سرعت یادگیری در دانش آموزان و فراگیران بالا می‌رود. استفاده از بازی کمک می‌کند تا کودکان و دانش آموزان عملی مطالب را یاد بگیرند و برای همیشه در ذهن آنها تثبیت شود.

یکی دیگر از تاثیرات بازی در آموزش و یادگیری این است که کمک می‌کند تا همه دانش آموزان در فعالیت‌های کلاسی برای یادگیری مشارکت یکسان داشته باشند (هاشمی نسب و همکاران، ۱۴۰۱).
با کمک بازی کودکان و دانش آموزان راحت‌تر مطالب را یاد می‌گیرند. همچنین سرگرمی‌های آموزشی به تعامل دانش آموزان با یکدیگر کمک می‌کند (صالحی پور، ۱۴۰۰).

۷-۲-۱-۲. روش تدریس مبتنی بر بازی

برای اینکه در امر آموزش و پرورش؛ فرایند آموزش و یادگیری؛ به بهترین شکل انجام شود؛ از روش‌های تدریس نوین استفاده می‌شود. تدریس گروهی به صورت عادی در تمام مدارس انجام می‌شود. برای کمک به یادگیری بیشتر در کنار تدریس حضوری استفاده از بازی در آموزش و کمک گرفتن از تدریس مبتنی بر بازی به آموزش و یادگیری بیشتر کمک می‌کند. تعلیم و تدریس مبتنی بر بازی در یادگیری دانش آموزان و فراگیران نقش مهمی دارد.

به برقراری تعادل بین موضوعات درسی و بازی‌های متناسب با موضوعات؛ جهت به خاطر آوردن مطالب درسی توسط دانش آموزان، تدریس مبتنی بر بازی می‌گویند. تدریس مبتنی بر بازی کمک می‌کند تا انگیزه دانش آموزان برای یادگیری دروس بیشتر شود.

یکی از مهارت‌های معلمان در کلاس، حفظ انگیزه دانش آموزان برای یادگیری است. استراتژی تدریس مبتنی بر بازی این است که با کمک گرفتن از بازی، نگرش، مهارت و یادگیری دانش آموزان را ارتقا می‌دهد. هنگام تدریس و یادگیری مبتنی بر بازی برای دانش آموزان یک محیط شبه بازی ایجاد می‌شود. در نتیجه مطالب آموزشی را از طریق بازی‌های آموزشی مانند تئاتر یاد می‌گیرند. تدریس و یادگیری مبتنی بر بازی دارای شکل‌های مختلفی است (نجفی و همکاران، ۱۴۰۱).

۱- استفاده از بازی‌های real life

این بازی‌ها فضا و محیطی مانند دنیای واقعی دارند. برای انجام این بازی‌ها دانش آموزان باید فعالیت و تحرک داشته باشند. این دسته بازی‌ها استرس آور هستند؛ اما در انگیزه دانش آموزان تاثیر زیادی دارند. در این دسته از بازی‌های یادگیری مبتنی بر بازی؛ دانش آموزان خود را در جایگاه شخصیت داستان در بازی می‌گذارند و تصمیم می‌گیرند.

۲- استفاده از بازی‌های تخته‌ای

تاثیر زیادی در آموزش و یادگیری دانش آموزان دارند و دارای فضای آموزشی هستند. با قابلیت بازی تخته‌ای در تغییر قوانین؛ می‌توان برای موضوعات آموزشی متفاوت از آنها استفاده کرد.

۳- استفاده از بازی‌های دیجیتالی

در محیط آنلاین این بازی‌ها انجام می‌شوند و بر اساس موضوع درس، معلمان می‌توانند محتوای آموزشی را ویرایش یا تغییر دهند. مزیت بازی‌های دیجیتالی این است که دانش آموزان و فراگیران در ساخت بازی مشارکت دارند.

۲-۱-۲-۸. انواع بازی‌های آموزشی

انواع مختلفی از بازی‌های آموزشی وجود دارد که به موضوعات، مهارت‌ها و گروه‌های سنی مختلف پاسخ می‌دهد. در اینجا چند نمونه هستند:

✓ بازی‌های ریاضی: این بازی‌ها بر آموزش مفاهیم و مهارت‌های ریاضی مانند جمع، تفریق، ضرب، تقسیم، کسر، هندسه و حل مسئله تمرکز دارند. آنها اغلب شامل تکالیف، پازل یا آزمون‌هایی برای درگیر کردن یادگیرندگان در تفکر ریاضی هستند.

✓ بازی‌های زبان و سواد: هدف این بازی‌ها بهبود مهارت‌های زبانی، درک مطلب، واژگان، گرامر و املا است. آنها می‌توانند شامل فعالیت‌هایی مانند پازل کلمات، ماجراهای مبتنی بر داستان، چالش‌های املایی و آزمون‌های دستور زبان باشند.

✓ بازی‌های علم و طبیعت: این بازی‌ها مفاهیم علمی، آزمایش‌ها و پدیده‌های طبیعی را بررسی می‌کنند. آنها ممکن است موضوعاتی مانند زیست‌شناسی، شیمی، فیزیک، نجوم، علوم محیطی و بوم‌شناسی را پوشش دهند. آنها اغلب شامل شبیه‌سازی، آزمایش‌های مجازی و تجربیات یادگیری تعاملی هستند.

✓ بازی‌های تاریخ و جغرافیا: این بازی‌ها بر رویدادهای تاریخی، دانش جغرافیایی، فرهنگ‌های جهان، نقشه‌ها و مکان‌های دیدنی تمرکز دارند. آنها ممکن است شامل آزمون‌ها، پازل‌ها، ماجراهای اکتشافی یا بازی‌های استراتژیک بر اساس دوره‌های تاریخی یا مناطق جغرافیایی باشند.

✓ بازی‌های حل مسئله و تفکر انتقادی: این بازی‌ها مهارت‌های حل مسئله، استدلال منطقی، تفکر استراتژیک و مهارت‌های تحلیلی را ارتقا می‌دهند. آنها اغلب شامل پازل‌ها، معماها، بازی‌های فکری و چالش‌های مبتنی بر استراتژی هستند.

✓ بازی‌های تایپ و کیبورد: این بازی‌ها به فراگیران کمک می‌کند تا سرعت و دقت تایپ خود را بهبود بخشند. آنها معمولاً شامل تمرین‌های تایپ، بازی‌ها و تمرین‌هایی برای تقویت مهارت‌های صفحه کلید هستند.

✓ هنرهای خلاقانه و بازی‌های موسیقی: این بازی‌ها خلاقیت، بیان هنری، قدردانی از موسیقی و توسعه مهارت‌ها را در زمینه‌هایی مانند طراحی، نقاشی، آهنگسازی و نواختن ساز تشویق می‌کنند.

✓ بازی‌های سلامت و تندرستی: این بازی‌ها بر ترویج عادات سالم، آمادگی جسمانی، آموزش تغذیه، مدیریت استرس و سلامت روان از طریق فعالیت‌های تعاملی و جذاب تمرکز دارند (هانگ^{۲۹} و همکاران، ۲۰۱۷).

۲-۱-۲-۹. مزایای بازی‌های آموزشی

بازی، انگیزه یادگیری را ایجاد و توجه و علاقه فراگیرندگان را جلب می‌کند. از یکنواختی و کسالت باری محیط‌های یاددهی-یادگیری می‌کاهد و فضای شاد و زنده را شکل می‌دهد. در برخی از بازی‌ها فراگیران بدون این که خود احساس کنند به تمرین و تکرار مفاهیم یا مهارت‌های دشوار می‌پردازند. مربیان با ایجاد ارتباط‌های اجتماعی از طریق بازی، علاوه بر آموزش مفاهیم شناختی، به بعضی از اهداف آموزشی، یادگیری

^{۲۹} Hwang

عاطفی و نگرشی نیز دست می‌یابند. به علاوه، آموزگاران با شرکت دادن دانش آموزان در برنامه ریزی و تدارک وسایل لازم برای بازی می‌توانند به اهداف بیشتری نایل شوند. بازی آموزشی خوب می‌تواند ضمن ایجاد تفریح و هیجان برای فراگیرندگان، چگونگی ارزیابی مخاطرات، برخورد اتفاق‌ها و مسائل جدید، تفکر منطقی و انجام تصمیم‌گیری‌ها را آموزش دهد. بازی همچنین یکی از مؤثرترین راه‌ها برای جذب شادی و احساسات مثبت در بین نسل جوان امروزی از طریق ترویج آرامش، کاهش اضطراب و بهبود خلق و خوی عمومی باشد. همچنین احساس غرور در موفقیت پس از شکست که در محیط بازی وجود دارد و در بهبود روحیه بسیار تاثیر دارد. بازی‌ها حس کنترل بر نتایج شخصی و موفقیت را برمی‌انگیزند، در حالی که فرد را از فشارهای دنیای واقعی جدا می‌کنند. علاوه بر این، با ماهیت رقابتی، مشارکتی و به طور کلی غنی شده اجتماعی بازی‌ها، یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند به تقویت تعامل دانش آموز کمک کند. که به نوبه خود باعث افزایش اعتماد به نفس، انگیزه و بهبود عملکرد تحصیلی می‌شود (بیگلری و همکاران، ۱۴۰۲).

همچنین:

✓ افزایش تجربه یادگیری: بازی‌های آموزشی یک تجربه یادگیری تعاملی و جذاب را ارائه می‌دهند. آنها یک محیط سرگرم‌کننده و همه‌جانبه ایجاد می‌کنند که به یادگیرندگان انگیزه می‌دهد و فرآیند یادگیری را لذت بخش می‌کند.

✓ یادگیری فعال: بازی‌های آموزشی مشارکت فعال و یادگیری عملی را تشویق می‌کنند. آنها اغلب به حل مسئله، تفکر انتقادی و تصمیم‌گیری نیاز دارند که به یادگیرندگان کمک می‌کند تا فعالانه با محتوا درگیر شوند و مهارت‌های مهم را توسعه دهند.

✓ رشد مهارت: بازی‌های آموزشی می‌توانند مهارت‌ها یا حوزه‌های موضوعی خاصی مانند ریاضی، علوم، زبان و حل مسئله را مورد هدف قرار دهند. با انجام این بازی‌ها، فراگیران می‌توانند دانش و مهارت‌های خود را به صورت پویا و تعاملی تمرین و تقویت کنند.

✓ انگیزه و مشارکت: بازی‌ها این توانایی را دارند که توجه زبان‌آموزان را به خود جلب کنند و آنها را برای مدت طولانی درگیر نگه دارند. چالش‌ها، پاداش‌ها و سیستم‌های پیشرفت در بازی‌های آموزشی باعث ایجاد حس موفقیت و انگیزه برای ادامه یادگیری می‌شوند.

✓ یادگیری شخصی: بسیاری از بازی‌های آموزشی ویژگی‌های تطبیقی را ارائه می‌دهند که می‌تواند سطح دشواری را بر اساس پیشرفت و عملکرد یادگیرنده تنظیم کند. این رویکرد شخصی تضمین می‌کند که یادگیرندگان به طور مناسب به چالش کشیده می‌شوند و می‌توانند با سرعت خود یاد بگیرند.

✓ همکاری و مهارت‌های اجتماعی: برخی از بازی‌های آموزشی عناصر چند نفره یا مشارکتی را در خود جای می‌دهند و فراگیران را به همکاری، برقراری ارتباط و حل مسئله تشویق می‌کنند. این امر باعث رشد مهارت‌های اجتماعی و کار تیمی می‌شود.

✓ بازخورد فوری: بازی‌های آموزشی اغلب بازخورد فوری در مورد عملکرد یادگیرنده ارائه می‌دهند و به آنها امکان می‌دهد اشتباهات را در زمان واقعی شناسایی و تصحیح کنند. این حلقه بازخورد به فراگیران کمک می‌کند تا مفاهیم را بهتر درک کنند و نتایج کلی یادگیری آنها را بهبود بخشد.

حفظ و یادگیری طولانی مدت: ماهیت تعاملی و جذاب بازی‌های آموزشی به حفظ بهتر اطلاعات و مفاهیم کمک می‌کند.

توجه به این نکته ضروری است که اثربخشی بازی‌های آموزشی به عوامل مختلفی از جمله طراحی بازی، همسویی با اهداف آموزشی و ادغام بازی‌ها در یک استراتژی یادگیری کامل بستگی دارد (جی، ۲۰۰۵).

۱-۲-۱۰. رابطه بازی با یادگیری و رشد اجتماعی

کمک گرفتن از بازی در آموزش و یادگیری دانش‌آموزان و فراگیران تاثیر مثبتی دارد. استفاده از بازی‌های مناسب کمک می‌کند تا دانش‌آموزان انگیزه بیشتری برای یادگیری مفاهیم داشته باشند. سرگرمی‌های آموزشی

کمک می‌کنند کلاس و تدریس برای دانش آموزان خسته کننده نباشد. بازی در آموزش باعث تقویت تجربه و تفکر در دانش آموزان و پیشرفت تحصیلی آنها می‌شود. از لحاظ بعد اجتماعی؛ بازی در کنار بالا بردن سرعت یادگیری و درک مطالب در دانش آموزان، باعث می‌شود که تعامل بین آنان بیشتر شود. تعامل بیشتر دانش آموزان با یکدیگر به انتقال تجربیات و دانسته‌های آنها کمک می‌کند. همچنین بازی در آموزش باعث می‌شود موضوعات درسی و غیره را از زبان یکدیگر یاد بگیرند (مسیحا، ۱۴۰۱).

یکی از روش‌های یادگیری فعال، استفاده از بازی است. بازی از جمله امکاناتی است که می‌توان جهت آموزش و ایجاد انگیزه در کودکان از آن استفاده کرد، بازی به عنوان یکی از عوامل اصلی پیشرفت تحصیلی و یادگیری در دانش آموزان شناخته شده است که نقش‌ها و هنجارهای اجتماعی و نیز مهارت‌های حل مسئله، مهارت‌های زبانی و سازگاری با جامعه را به آنان می‌آموزد (اندرسون^{۳۱}، ۲۰۱۰).

بازی در عین اینکه وسیله سرگرمی است، جنبه آموزندگی و سازندگی نیز دارد و در برخی موارد اشتغال کودک به بازی بیش از ارزش خواندن کتاب است، کودکان در خلال بازی‌ها به ویژه بازی‌های آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌کنند. بازی موجب می‌شود که کودک احساسات و ارتباطات بیرونی اش را بیان کند و همچنین موجب توسعه تمایلات، مهارت‌های ارتباطی و افزایش سازگاری کودک با محیط اطرافش می‌شود (پارسونز^{۳۲}، ۲۰۱۴).

در حین بازی مطالب آموختنی، بدون فشار و با میل و رغبت فراگرفته می‌شود. به همین دلیل برخی از مربیان معتقدند که هرگونه مطالب درسی را باید فقط همراه با بازی به کودک آموخت و اصولاً بهتر است ساعات رسمی دروس مدارس ابتدایی را به ساعات بازی‌های خلاق و آموزنده تبدیل کرد (درتاج، ۱۳۹۲).

روش بازی یک تمرین مفید در غلبه بر بعضی از محدودیت روش‌های سنتی است، درحالی‌که در روش‌های سنتی باوجود یک معلم آگاه اطلاعات به دانش آموزان کاملاً منفعل انتقال می‌یابد، بازی به هر دو روابط معلم-دانش آموز و درگیری هدفمند و فعال دانش آموز نیاز دارد (بهور، ۱۳۹۰).

^{۳۱} Anderson

^{۳۲} Parsons

علاوه بر این، بازی باعث ارتباط افکار درونی با دنیای خارجی او می‌گردد و باعث می‌شود که کودک بتواند اشیای خارجی را تحت کنترل خود درآورد و تجربیات، افکار و احساسات و تمایلاتی را که برای او تهدید هستند را نشان دهد (سوداسون^{۳۳}، ۲۰۱۱).

مبانی نظری متعددی از بازی به عنوان تسهیل کننده رشد حمایت می‌کنند. از جمله می‌توان به نظریه‌های ویگوتسکی و پیازه اشاره کرد. طبق نظریه ویگوتسکی می‌توان به کمک بازی کودک را به سطح رشد بالقوه رساند و طبق نظریه رشد شناختی پیازه، تعامل با محیط که بیشتر از طریق بازی در کودکی صورت می‌گیرد، نقش اساسی در زندگی فردی ایفا می‌کند. به این صورت که باعث عمل انطباق و سازگاری شده و طرحواره های جدید در ذهن کودک نقش می‌بندد. تاریخچه بازی به تاریخ آغاز بشریت بر می‌گردد که به مرور دستخوش تغییرات زیادی شده، امروزه به صورت بازی‌های رایانه‌ای تجلی پیدا کرده است (سیف، ۱۳۸۸).

بازی‌ها به دانش آموزان کمک می‌کنند تا مفهوم مدیریت زمان را درک کنند. بسیاری از بازی‌ها به زمان حساس هستند و به دانش آموزان می‌آموزند که چگونه در مدت زمان محدود تصمیم گیری کنند، که این مهارت در زندگی واقعی نیز حیاتی است. یادگیری مبتنی بر بازی به طور قابل توجهی می‌تواند جذابیت فرآیند آموزشی را افزایش دهد، مفاهیم پیچیده را تسهیل کند و آمادگی دانش آموزان را برای زندگی واقعی تقویت نماید. این رویکرد آموزشی نه تنها باعث انگیزش بیشتر دانش آموزان می‌شود، بلکه به آنها مهارت‌های عملی و کاربردی می‌آموزد که در آینده به آنها در مواجهه با چالش‌های زندگی کمک می‌کند. برای بهره برداری کامل از این مزایا، ضروری است که معلمان و سیاستگذاران آموزشی محیط‌های مناسب و منابع کافی را برای استفاده مؤثر از این روش‌های نوین فراهم کنند. یادگیری مبتنی بر بازی نه تنها بر فرآیند آموزش تأثیر می‌گذارد، بلکه می‌تواند نقش مهمی در تغییر نگاه جامعه نسبت به آموزش، تقویت ارتباطات فرهنگی و حتی کاهش استرس دانش آموزان ایفا کند. این روش آموزشی به ویژه در جامعه‌های مدرن می‌تواند موجب ارتقای کیفیت آموزشی و تغییرات مثبت در رفتارهای اجتماعی و فردی دانش آموزان شود. یادگیری مبتنی بر بازی قادر است دیدگاه والدین را نسبت به روش‌های آموزشی تغییر دهد. بسیاری از والدین به ویژه در جوامع سنتی، هنوز روش‌های آموزشی قدیمی و رسمی را به عنوان تنها روش مؤثر در یادگیری می‌شناسند. اما پژوهش‌ها نشان داده‌اند که یادگیری مبتنی بر بازی

^{۳۳} Sue Dawson

می‌تواند به والدین کمک کند تا ارزش این رویکرد نوین را درک کنند. والدین می‌توانند مشاهده کنند که بازی‌های آموزشی باعث افزایش انگیزه، مشارکت و علاقه مندی دانش آموزان به یادگیری می‌شود و در عین حال به طور غیرمستقیم مهارت‌های اجتماعی، فکری و حتی عاطفی آنان را تقویت می‌کند (لانگو و متافالی^{۳۴}، ۲۰۲۰).

بازی‌ها بخش جدایی ناپذیر از فرهنگ جوامع مختلف هستند و می‌توانند به طور مؤثر با ارزش‌های فرهنگی جامعه مرتبط شوند. در بسیاری از جوامع، بازی‌ها نه تنها ابزارهای سرگرمی بلکه وسیله‌ای برای انتقال ارزش‌ها، تاریخچه و هویت فرهنگی به نسل‌های بعدی هستند. بازی‌های آموزشی که بر پایه‌ی فرهنگ خاص یک جامعه طراحی می‌شوند، می‌توانند به درک بهتر مفاهیم اجتماعی و فرهنگی توسط دانش آموزان کمک کنند. این بازی‌ها همچنین فرصتی برای تعامل میان نسل‌های مختلف فراهم می‌آورند و به انتقال دانش به صورت غیررسمی و جذاب کمک می‌کنند (جوسان^{۳۵} و همکاران، ۲۰۲۱).

آموزش مبتنی بر بازی به عنوان رویکردی نوین در نظام‌های آموزشی، تأثیر قابل توجهی بر توسعه مهارت‌های شناختی و اجتماعی دانش آموزان دارد. این روش آموزشی با ایجاد محیطی تعاملی و انگیزشی، باعث افزایش توجه، تمرکز و مهارت‌های حل مسئله در دانش آموزان شده و یادگیری را به تجربه‌های لذتبخش تبدیل می‌کند. در بخش شناختی، بازی‌های آموزشی توانایی تفکر انتقادی، حافظه فعال و قدرت تصمیم‌گیری را در دانش آموزان تقویت می‌کنند. در مقابل، جنبه اجتماعی این روش موجب بهبود مهارت‌های ارتباطی، همکاری تیمی و همدلی بین دانش آموزان می‌شود. تحقیقات نشان داده‌اند که دانش آموزانی که از طریق بازی یاد می‌گیرند، نه تنها مفاهیم درسی را بهتر درک می‌کنند، بلکه رفتارهای اجتماعی مثبت‌تری نیز از خود نشان می‌دهند. علاوه بر این، آموزش مبتنی بر بازی می‌تواند چالش‌های مرتبط با انگیزه و مشارکت دانش آموزان را کاهش دهد؛ زیرا این سبک آموزشی، حس کنجکاوی و هیجان را در یادگیرندگان افزایش داده و موجب تعامل بیشتر آنها با محتوای آموزشی می‌شود (امانی و همکاران، ۱۴۰۴).

بازی‌های آموزشی بعنوان ابزاری برای تقویت مهارت‌های شناختی، موجب افزایش توجه، تمرکز، تفکر انتقادی و حل مسئله در دانش آموزان می‌شوند. پژوهش‌های انجام شده در حوزه علوم اعصاب شناختی نشان داده‌اند که فعالیت‌های بازی محور باعث افزایش فعالیت‌های عصبی در بخش‌هایی که مربوط به پردازش اطلاعات

^{۳۴} Lungu & Matafwali

^{۳۵} Jossan

و تصمیم‌گیری هستند، می‌شود. همچنین، بازی‌های آموزشی می‌توانند فرآیند یادگیری را با تحریک حس کنجکاوی و انگیزش درونی دانش‌آموزان تسهیل کرده و یادگیری را به تجربه‌ای لذتبخش تبدیل کنند. این رویکرد علاوه بر تأثیر مثبت بر مهارت‌های فردی، موجب شکل‌گیری ذهنیت خلاق و سازنده در دانش‌آموزان می‌شود که برای موفقیت در زندگی آینده آنها ضروری است. از منظر اجتماعی، بازی‌های آموزشی محیطی را فراهم می‌کنند که دانش‌آموزان در تعامل با یکدیگر، مهارت‌های ارتباطی خود را ارتقا دهند. کار گروهی، همکاری، مسئولیت‌پذیری و همدلی از جمله مهارت‌های اجتماعی هستند که با به کارگیری آموزش مبتنی بر بازی تقویت می‌شوند. این امر به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا نه تنها در محیط آموزشی؛ بلکه در زندگی اجتماعی خود نیز موفق‌تر عمل کنند (امانی و همکاران، ۱۴۰۴).

بررسی تأثیر آموزش مبتنی بر بازی بر توسعه مهارت‌های شناختی و اجتماعی دانش‌آموزان نشان می‌دهد که این روش یکی از راهکارهای نوین و اثربخش در نظام‌های آموزشی محسوب می‌شود. بازی‌های آموزشی موجب تقویت تفکر انتقادی، افزایش تمرکز، ارتقای تعاملات اجتماعی و بهبود مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان می‌شوند. مدارس باید با طراحی برنامه‌های آموزشی مبتنی بر بازی، زمینه‌ای را فراهم کنند که دانش‌آموزان بتوانند از طریق تجربه‌های عملی و سرگرم‌کننده، مفاهیم پیچیده را به شیوه‌های مؤثر بیاموزند. اجرای چنین برنامه‌هایی نه تنها موجب افزایش موفقیت تحصیلی دانش‌آموزان خواهد شد، بلکه به رشد اجتماعی و شناختی آنان نیز کمک کرده و آنان را برای مواجهه با چالش‌های آموزشی و زندگی آینده آماده خواهد کرد. توجه به این مؤلفه در سیاست‌های آموزشی مدارس می‌تواند موجب تحول در نظام‌های یادگیری شده و کیفیت آموزش را به سطح بالاتری ارتقا دهد (امانی و همکاران، ۱۴۰۴).

آموزش مبتنی بر بازی، به عنوان یک روش تدریس نوین و کارآمد، می‌تواند به افزایش خلاقیت و یادگیری فعال دانش‌آموزان کمک کند. بازی‌ها، محیطی امن و جذاب را برای دانش‌آموزان فراهم می‌کنند تا بدون ترس از شکست، ایده‌های خود را آزمایش کنند، اشتباهات خود را اصلاح کنند و از تجربیات خود یاد بگیرند. آموزش مبتنی بر بازی، همچنین به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا مهارت‌های حل مسئله، تصمیم‌گیری و همکاری را تقویت کنند. استفاده از بازی‌ها به معلمان کمک می‌کند تا مفاهیم علمی و آموزشی را به شیوه‌ای معنادار و تجربی منتقل کنند. با این حال، موفقیت آموزش مبتنی بر بازی مستلزم درک جامع معلمان از نظریه‌های یادگیری،

طراحی مناسب فعالیت‌ها و بازی‌ها مطابق با نیازهای دانش آموزان است (محمدزاده قره اوغلان و همکاران، ۱۴۰۳).

یکی از فعالیت‌های لذت بخش و سازنده برای همه، به ویژه برای کودکان و نوجوانان، بازی است. کودکان از طریق بازی‌ها که با هیجان همراه است، زندگی در دنیای آینده را تمرین می‌کنند. ویژگی‌های هر بازی و فایده‌های 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 بازی‌ها مهارت‌های گوناگونی کسب می‌کند (حاجی عباسی و پیروتی اقدم، ۱۴۰۲).

آموزش و به تبع آن روش‌های آموزشی بیشترین اثر و نقش را بر ذهنیت و تمدن سازی جوامع بر عهده دارند. با عنایت به نقش و اهمیت آموزش در زندگی روزمره و پیشرفت جوامع بشری، در نظر گرفتن بازی در ارائه‌ی آموزش‌ها به عنوان یکی از مهم‌ترین ابزارهای مشارکت طلبی و ایجاد انگیزه در فراگیران، از ضرورتی بسیار برخوردار می‌باشد. انتخاب بازی به عنوان اساس فرآیند یاددهی-یادگیری، می‌تواند نقطه‌ی عزیمتی در راستای کسب تجربه‌ی ضروری برای ایجاد تغییرات پایدار رفتاری یا همان یادگیری فراگیران باشد (امیدی، ۱۴۰۲).

آموزش بازی محور یکی از رویکردهای نوینی است که در آن، بازی به عنوان ابزاری برای آموزش و یادگیری به کار می‌رود. در واقع بازی در فضای یادگیری به معنای غنی تر کردن محیط برای حمایت از میل ایجاد شده به انجام بازی است تا فرد طی فرایند یادگیری فعال باقی بماند. در این شرایط فرد به لحاظ روانی تا جایی برانگیخته می‌شود که دست به عمل می‌زند. یادگیری مبتنی بر بازی ارتباط بین یک بازی و آموزش است و در شرایط و محیط‌های آموزشی مرسوم، ادغام بازی‌ها با آموزش نتایج سودمندی دارد. مؤثر بودن به کارگیری این شیوه بدین سبب است که:

- ✓ بازی‌ها باعث افزایش درگیری یادگیرندگان می‌شوند.
- ✓ بازی‌ها فرایند یادگیری تعاملی را به کار می‌برند.
- ✓ روش‌های متنوعی برای همراه کردن بازی‌ها و یادگیری وجود دارد.

بازی‌های آموزشی بازی‌هایی هستند که یا صراحتاً با هدف‌های آموزشی طراحی شده‌اند و یا ارزش و هدف ثانویه آنها، آموزشی است. اینگونه بازی‌ها به منظور ارائه یک موضوع درسی مشخص طراحی شده‌اند و هدف‌های خاصی را دنبال می‌کنند. در واقع هدف چنین بازی‌هایی صرفاً سرگرمی نیست. دانش‌آموزان در بازی‌های آموزشی از آنچه انجام می‌دهند یاد می‌گیرند و هنگام بازی، فعال و پرتلاش‌اند. تعامل و غوطه‌وری در یادگیری در شیوه آموزش مبتنی بر بازی، بسیار بالاتر از محیط‌های مرسوم است؛ به طوری که دانش‌آموزان برای رسیدن به هدف‌های تعیین شده و غلبه بر دوستانشان تمام تلاش خود را به کار می‌گیرند (یافتیان و عبدی، ۱۴۰۰).

محققانی که از نوع یادگیری مبتنی بر بازی استفاده می‌کنند، یک نوع محیط یادگیری ایجاد می‌کنند که به جای تفکر منفعل، تفکر فعال و خلاق را تحریک می‌کند. آنها سعی می‌کنند تجارب معنادار و تعاملی ایجاد کنند که دانش‌آموزان را در فرآیند یادگیری تشویق کند و در نتیجه آنها را فعالانه درگیر کند (مهرا^{۳۶}، ۲۰۱۳). یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند نتایج یادگیری متنوعی را از رویکرد تمرین محور، تا تمرین در یک محیط یادگیری عملی که در آن دانش‌آموزان در حل مسائل تجربیات کسب می‌کنند، ارائه دهد (چن^{۳۷} و همکاران، ۲۰۱۵).

یادگیری دانش‌آموز می‌تواند هنگام استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی، دارای چارچوب باشد، زیرا آنها در بازی از وظایف آسان به سوی وظایف دشوار حرکت می‌کنند و در عین حال محیطی امن برای دانش‌آموزان را فراهم می‌کنند تا فرصت یادگیری از اشتباهات خود را بدست آورند (استفنز^{۳۸} و همکاران، ۲۰۱۵). دانش‌آموزان برای رسیدن به یک هدف کار می‌کنند، انتخاب‌ها و اقدامات خود را انجام می‌دهند و در طول مسیر با پذیرفتن پیامدهای آن انتخاب‌ها و اقدامات، آموزش می‌بینند. طراح بازی می‌تواند چالش‌های حل مسئله را به گونه‌ای ایجاد کند که از نقطه شروع بازی به سطوح مختلف یادگیری پیشرفت کند. بازی را می‌توان با ردیابی پیشرفت دانش‌آموزان در طی مراحل مختلف بازی که در خلال آن، جوایز یا نشان‌هایی را دریافت می‌کنند یا نام خود را به تابلوی رهبران اضافه می‌کنند، تکمیل نمود (نیتفلد^{۳۹} و همکاران، ۲۰۱۴).

^{۳۶} Mehra

^{۳۷} Chen

^{۳۸} Stephens

^{۳۹} Nietfeld

همچنین باید اضافه کرد، روند یادگیری در دانش آموزانی که از یادگیری مبتنی بر بازی استفاده می‌کنند، بسیار موثرتر از کسانی است که از آن استفاده نمی‌کنند. از این رو، استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند تاثیر مثبتی بر عملکرد فراگیران داشته باشد. علاوه بر این، یادگیری مبتنی بر بازی یک تجربه یادگیری سرگرم کننده را برای فراگیران فراهم می‌کند و به آنها کمک می‌کند تا توانایی تفکر رده بالای خود را توسعه دهند و تجربه جریان یادگیری و مشارکت آنها در برنامه یادگیری افزایش یابد (دنگ^{۴۰} و همکاران، ۲۰۲۰).

۲-۱-۳. دوره ابتدایی

باتوجه به اینکه، آموزش و پرورش ابتدایی در واقع نقطه ورود یک حرکت طولانی و مهم در زندگی کودکان است و همچنین از آنجا که سنگ بنای شخصیت کودکان در همین سال‌های اولیه دوره ابتدایی گذاشته می‌شود، بنابراین این دوره هم از نظر کمی و هم از نظر کیفی مهم است؛ چرا که مخاطبین این دوره کودکانی هستند که هنوز شخصیت اصلی آنها شکل نگرفته و نحوه برخورد و آموزش در این دوره تاثیر عمیقی در عملکرد و پیشرفت تحصیلی آینده آنها دارد. (سیف، ۱۳۸۸)

یکی از اهداف و وظایف مهم آموزش و پرورش ایجاد زمینه برای رشد همه جانبه فرد و تربیت انسان‌های سالم، کارآمد و مسئول برای ایفای نقش در زندگی فردی و اجتماعی است. از آنجایی که دانش آموزان یکی از ارکان اساسی نظام آموزشی کشور هستند، توجه به این قشر، از لحاظ آموزشی و تربیتی، باروری و شکوفایی هرچه بیشتر نظام آموزشی و تربیتی جامعه را در پی دارد. با آن وجود، تعداد کمی از دانش آموزانی که وارد سیستم آموزش و پرورش می‌شوند، می‌توانند استعدادهای خود را شکوفا سازند و در این عرصه موفق گردند و به اصطلاح پیشرفت تحصیلی خوبی داشته باشند. (جودو و ابیونا^{۴۱}، ۲۰۲۱).

در کشور ما دوره ابتدایی، دوره‌ای همگانی – مجانی و مرحله‌ای اول آموزش تعلیمات عمومی است. در گذشته‌ها آموزش ابتدایی پیش از تاسیس مدرسه در مکتب خانه بود و در سال ۱۲۹۰ (ه.ش) اولین دوره تحصیلی که مدت آن ۶ سال بود تصویب شد. در سال ۱۳۴۵ با تغییر ساختار آموزش ابتدایی از ۶ سال به ۵ سال تقلیل

^{۴۰} Deng

^{۴۱} Judo & abiona

پیدا کرده و به عنوان مرحله اول آموزش تعلیمات عمومی معرفی گردید. هم اکنون ۶ سال تمام وارد این مرحله می‌شوند و ثبت نام می‌کنند و مدت ۵ سال را می‌گذرانند.

اهداف دوره ابتدایی: این دوره به جهت رشد و تربیت شخصیت کودک بسیار مهم است که به آن دوره اطاعت – خلاقیت و تادیب برای بروز استعدادها و عمومی نیز می‌گویند.

از جمله اهداف این دوره مهم می‌توان به موارد ذیل اشاره کرد:

۱. پرورش قوای جسمانی کودک
۲. پرورش استعدادهای کودک و کمک به رشد خلاقیت او
۳. پرورش فضائل دینی و اخلاقی
۴. ایجاد مهارت‌های اساسی خواندن و نوشتن
۵. آموزش نکات بهداشتی در خانه و مدرسه
۶. آماده کردن کودک برای تحصیلات بالاتر
۷. آشنایی کودک با زندگی اجتماعی خارج از خانواده

نقطه ورودی یک حرکت طولانی و مهم در زندگی کودکان آموزش ابتدایی و دبستانی است. دانش آموزان با ورود به این دوره مواجه با یک تحول اساسی می‌شوند و از نظر توانایی ذهنی برای برای کسب بسیاری از مسائل آموزشی و تربیتی که قبل از ارتباط مستقیم با مدرسه پیدا نکرده بود آمادگی پیدا می‌کنند و تحولات عظیمی در ذهن دانش آموز نسبت به مسائل اجتماعی ایجاد می‌شود. از طرفی این دوره شکوفایی بسیاری از استعدادهای دانش آموز است از جمله استعدادهای هنری – ادبی – فنی – برنامه‌هایی ایجاد می‌گردد و قطعاً ضمانت کارفرما برای کسب موفقیت‌های آتی در زندگی شخصی و اجتماعی فراهم خواهد شد (فروتن کیا و همکاران، ۱۴۰۲)

۲-۱-۳-۱. اهمیت آموزش مقطع ابتدایی

دبستان اولین سطح آموزشی است که همه کودکان در سراسر جهان باید آن را بگذرانند. معلمان در سراسر جهان آموزش ابتدایی را مهم‌ترین قسمت زندگی آموزشی هر فرد می‌دانند. اگرچه خیلی از افراد تمایل دارند که بر سالهای تحصیل در دانشگاه تأکید کنند؛ اما مدرسه ابتدایی مطمئناً اولین نقطه عطفی است که زندگی فرد را هم در سطح حرفه‌ای، هم در سطح علمی و هم در سطح شخصی تعریف می‌کند. آموزش ابتدایی جزء ضروریات زندگی کودکان است؛ زیرا کودکان امید و منبع حیاتی کشور هستند. بنابراین، آنها باید از این طریق نظام آموزشی فرآیند یادگیری را تجربه کنند تا توسعه‌ای ایجاد کنند که متمرکز بر داشتن شهروندانی باشد که بتوانند در پیشرفت و ترقی کشور مشارکت داشته باشند. بسیاری از کشورها بر سرمایه‌گذاری در بخش‌های دیگر متمرکز هستند در حالیکه به آموزش ابتدایی حداقل توجه می‌شود. این امر به خصوص در کشورهای در حال توسعه بسیار شایع است. در نتیجه وقتی اکثریت جمعیت یک کشور از افراد بی سواد تشکیل می‌شود، اثرات مخربی برجای می‌گذارد. بی سواد ستون فقرات بسیاری از اشتباهاتی است که افراد به دلیل کمبود اطلاعات مرتکب می‌شوند (رضایی فر و همکاران، ۱۴۰۱).

۲-۱-۳-۲. لزوم توجه به آموزش در مقطع ابتدایی

کیفیت آموزش ابتدایی که دانش آموزان دریافت می‌کنند، میزان توانایی فکری آنها را حتی در بزرگسالی تعیین می‌کند. نقش و ارزش آموزش ابتدایی از فرهنگی به فرهنگ دیگر متفاوت است. با این حال، امری بدیهی و ضروری است. دستیابی به این دانش اولیه به افراد کمک می‌کند تا در مورد مسائلی که در زندگی با آنها روبرو می‌شوند تصمیمات هوشمندانه‌ای بگیرند. یک مطالعه اخیر نشان داد که کشورهای آفریقایی که سال‌ها پیش در آموزش ابتدایی سرمایه‌گذاری چشمگیری کرده‌اند، اکنون توسعه اقتصادی را از این سرمایه‌گذاری گرفته‌اند. علاوه بر این، این آموزش از آنجایی که تحصیلات ابتدایی را اجباری کرد، به توسعه اجتماعی و اقتصادی در اروپای غربی منجر شده است. دولت‌ها باید تلاش کنند تا آموزش ابتدایی را در اولویت قرار دهند؛ زیرا این امر از توسعه در سایر بخش‌ها نیز پشتیبانی می‌کند (رضایی فر و همکاران، ۱۴۰۱).

اهمیت دوره ابتدایی در جهت رشد و شکوفایی استعداد دانش آموزان تا این اندازه اهمیت دارد که در تعریف نظام جدید آموزشی به دوره «اساس» نام گرفته است. به دلیل این اهمیت و نقشی که معلمان و مدیران این مقطع تحصیلی در رشد تربیتی و آموزشی دانش آموزان به عهده دارند تا دوره‌های تحصیلی آینده شکل بگیرد؛

لازم است کارکردهای مهم این دوره از نگاه فعالیت آموزشی و پرورشی شناخته شود تا جایگاه فعالیت مدیران و معلمان مجال بررسی پیدا کند. از جمله کارکردهای مهم این مقطع تحصیلی می‌توان به امور زیر اشاره کرد:

رشد ارزش‌ها: دوره کودکی به واسطه روح مستعد و آماده فراگیر برای آموختن، زمینه‌ای را ایجاد می‌کند که هر فعالیتی مانند نقشی بر سنگ ماندگار باقی بماند. تحویل گرفتن روح‌های مستعد دانش آموزان در مدارس ابتدایی این فرصت طلایی را به معلمان و مدیران این مدارس می‌دهد تا بهترین بهره را برای ظهور و تجلی ارزش‌ها در کودکان بگیرند.

رشد اجتماعی: جایگاه رشد اجتماعی در خصوصیات رفتاری قابل مشاهده است. هر رفتاری بر مبنای ارزش‌های آموخته شده و شکل جسمانی خاص خود در کودک ظاهر می‌شود. ورود کودک به دبستان آمیخته با رفتار خاصی است و این وظیفه مدرسه است که این رفتار را تعدیل یا الگوسازی کند و از این طریق است که تطابق رفتارها با ارزش‌های انسانی و الهی امکان پذیر می‌شود.

رشد عقلانی: ذهن آماده دانش آموز در ارتباط با روح و جسمش زمینه‌ای را ایجاد می‌کند که پایه اولیه آموزش در این دوره تحصیلی می‌شود. شاید بتوان مهم‌ترین نقش مدارس ابتدایی را در عقلانی کردن و ظهور تفکر در دانش آموزان به حساب آورد (شیخ احمدی و همکاران، ۱۴۰۲).

در آموزش و پرورش دوره ابتدایی برای دانش آموزان باید تعلیمات شایسته‌ای جهت زندگی اثربخش آنها در نظر گرفته شود. از این رو باید برنامه‌های این دوره با توجه به اصول ذیل تهیه و اجرا شود:

- ۱- با مراحل آموزش و پرورش این دوره هماهنگ باشد.
- ۲- با مراحل رشد کودکان این دوره هماهنگ باشد.
- ۳- با مدت تحصیل تناسب داشته باشد.
- ۴- با پیشرفت علوم و فنون هماهنگی داشته باشد.
- ۵- با امکانات اجرایی قابل حصول هماهنگی داشته باشد.
- ۶- به گونه‌ای تنظیم شود که علایق کودکان را به خود جلب کند.
- ۷- با روش‌های آموزشی این دوره هماهنگ باشد.
- ۸- متناسب با نیازهای زندگی کودک و جامعه باشد.

۹- بین محتوای مواد درسی هر پایه و نیز بین محتوای هر درس در پایه‌های مختلف، ارتباط منطقی برقرار باشد (صافی، ۱۳۷۹: ۵۴).

در راستای رسالت و مأموریت آموزش و پرورش و جهت دهی به رشد همه جانبه دانش آموزان بر پایه تعالیم و دستورات دین مبین اسلام، اهداف دوره ابتدایی به شرح زیر تعیین می‌شود. مدیران، برنامه ریزان و همه افرادی که در تعلیم و تربیت دانش آموزان نقشی بر عهده دارند، مکلفند در برنامه ریزی امور، سازماندهی فعالیت‌ها و انجام وظایف مربوط به گونه‌ای اقدام نمایند که تا پایان دوره تحصیلی دستیابی دانش آموزان به اهداف تعیین شده ممکن باشد. (رعایت اصول ۱۲ و ۱۳ قانون اساسی برای اقلیت‌های دینی الزامی است)

اعتقادی

- ✓ اصول دین را می‌داند و به آن معتقد است.
- ✓ خداوند را دوست دارد و او را بهترین یاور و کمک می‌داند.
- ✓ با زندگی انبیاء اولوالعزم به ویژه نبی اکرم (ص) و معصومین تا حدودی آشناست و آنان را دوست دارد.
- ✓ با معنای معاد آشناست و می‌داند که انسان در کارهایی که انجام می‌دهد نزد خداوند پاسخگو است.
- ✓ به اولیاء دین، بزرگان و شخصیت‌های اسلامی احترام می‌گذارد.
- ✓ معنای تولی و تبری را می‌داند.
- ✓ قرآن را از رو می‌خواند و با ترجمه برخی از سوره‌ها آشنایی داشته و از حفظ می‌خواند.
- ✓ ترجمه بعضی از احادیث ساده را می‌داند.
- ✓ نماز را به درستی می‌خواند و با احکام ضروری مربوط به نماز و روزه آشنا است.
- ✓ نمازهای واجب را با رغبت می‌خواند. (برای دختران)
- ✓ افراد محرم و نامحرم را تشخیص می‌دهد و احکام مربوط را رعایت می‌کند.
- ✓ با مسائل مربوط به سن تکلیف و تقلید آشنا است و احکام را در حد ضرورت می‌داند و به آن عمل می‌کند. (برای دختران)
- ✓ با حلال و حرام آشنا است و احکام مربوط را در حد ضرورت رعایت می‌کند.
- ✓ معنای امر به معروف و نهی از منکر را می‌داند.
- ✓ به مجاهدین در راه خدا و شهداء احترام می‌گذارد.

فصل دوم: مبانی نظری و پیشینه پژوهش

- ✓ زمان‌ها و مکان‌های مقدس و مهم را می‌شناسد.
- ✓ به حضور در مسجد علاقه نشان می‌دهد و آداب آن را می‌داند.

اخلاقی

- ✓ راستگو و امین باشد.
- ✓ مودب و مهربان است.
- ✓ به عهد خود پایبند است.
- ✓ مظاهر حیا و عفت در او آشکار است.
- ✓ احترام به بزرگ‌ترها را وظیفه خود می‌داند و به نظرات آنها توجه می‌کند.
- ✓ از والدین اطاعت می‌کند.
- ✓ شجاع و صبور است.
- ✓ تمیز است و پاکیزگی را دوست دارد.
- ✓ تکالیف شخصی روزانه خود را شخصاً انجام می‌دهد.
- ✓ برای رسیدن به موفقیت پشتکار دارد و تلاش می‌کند.
- ✓ پوشش اسلامی را دوست دارد و آن را رعایت می‌کند.
- ✓ اوقات فراغت خود را با فعالیت‌ها و بازی‌های مناسب پر می‌کند.
- ✓ امیدوار و بانشاط است و از مواجهه با مشکلات نمی‌هراسد.
- ✓ ظاهری آراسته دارد.
- ✓ خطا و اشتباه دیگران را در مورد خود می‌بخشد.
- ✓ برای رفتارهای خود با دیگران دلیل دارد.
- ✓ در ارتباط با دیگران از کلمات محبت آمیز و دوستانه استفاده می‌کند.
- ✓ برای انجام کارهای خود و دوستانش را به زحمت نمی‌اندازد.
- ✓ به همکلاسان و همسالان خود در انجام وظایف یادگیری کمک می‌کند.
- ✓ در برابر رفتارهای ناپسند خود پوزش خواسته و رفتار خود را اصلاح می‌کند.

فصل دوم: مبانی نظری و پیشینه پژوهش

✓ نظم و انضباط را در خانه، مدرسه و اجتماع رعایت می‌کند.

علمی و آموزشی

✓ نسبت به شناخت پدیده‌ها کنجکاو است.

✓ در فکر کردن، شنیدن، گفتن و بیان مقصود، خواندن و نوشتن و حساب کردن مهارت کافی دارد.

✓ با زبان فارسی آشنایی دارد و می‌تواند از کتاب و روزنامه استفاده کند.

✓ به اهمیت و ارزش اطلاعات و اطلاع رسانی در زندگی آگاه است.

✓ ارزش علم را در انجام درست کارها تا حدی می‌داند.

✓ مهارت‌های اولیه برای زندگی در جامعه را کسب کرده است.

✓ با نحوه یادگیری خود تا حدودی آشناست.

✓ به مطالعه کتاب علاقه مند است.

فرهنگی هنری

✓ به زیبایی‌های طبیعت توجه دارد و هماهنگی آن را دوست دارد.

✓ در زمینه‌های هنری از زیبایی در پدیده‌های طبیعی الگو می‌گیرد.

✓ از مشاهده آثار هنری لذت می‌برد.

✓ ذوق و خلاقیت هنری خود را در انجام فعالیت‌ها نشان می‌دهد.

✓ سنت‌ها، پدیده‌ها و آثار موزون را دوست دارد.

✓ با برخی از آثار معروف هنری آشنا است.

✓ به خواندن اشعار و قصه‌های مناسب علاقه مند است.

✓ برخی از آداب فرهنگی و اجتماعی اسلامی ایرانی را می‌داند و برای آنها ارزش قائل است.

اجتماعی

- ✓ وظایف خود را در مقابل خانواده، دوستان و همسایگان می‌داند.
- ✓ اعضای خانواده خود را دوست می‌دارد و در انجام کارها به آنها کمک می‌کند.
- ✓ به معلمین و اولیای مدرسه احترام می‌گذارد.
- ✓ به حق خود قانع است و حقوق دیگران را رعایت می‌کند.
- ✓ برای بدست آوردن حق خود از راه‌های درست تلاش می‌کند.
- ✓ همکلاسی‌های خود را دوست دارد و به آنها کمک می‌کند.
- ✓ همکاری با دیگران را دوست دارد.
- ✓ در بازی‌ها و فعالیت‌های گروهی شرکت می‌کند.
- ✓ مقررات مدرسه را می‌داند و به آنها عمل می‌کند.
- ✓ به رعایت مقررات اجتماعی علاقه نشان می‌دهد.
- ✓ به انجام وظایف و مسئولیت‌هایی که برعهده او می‌گذارند، پایبند است.
- ✓ نظرات اصلاحی دیگران را مورد خود می‌پذیرد.
- ✓ اشتباهات دیگران را با رعایت احترام به آنها تذکر می‌دهد.
- ✓ در برابر خدمت دیگران قدرشناس است و از آنها تشکر می‌کند.
- ✓ آداب سخن گفتن را رعایت می‌کند.
- ✓ خدمت کردن به میهن و مردم خود را دوست دارد.

زیستی

- ✓ از حواس خود به خوبی محافظت و استفاده می‌کند.
- ✓ در نشستن و راه رفتن و استفاده از قوای بدنی به درستی عمل می‌کند.
- ✓ بهداشت فردی و اجتماعی را رعایت می‌کند.
- ✓ در حفظ محیط زیست کوشا باشد.
- ✓ با تمرین‌ها و بازی‌های مناسب، قابلیت‌های جسمی خویش را افزایش می‌دهد.

فصل دوم: مبانی نظری و پیشینه پژوهش

- ✓ نکات ایمنی را می‌داند و رعایت می‌کند.
- ✓ اهمیت مصونیت در برابر امراض را درک می‌کند.
- ✓ در حفظ و سلامتی خود و دیگران تلاش می‌کند.

سیاسی

- ✓ نظام جمهوری اسلامی ایران را می‌شناسد. به پرچم کشور احترام می‌گذارد و سرود ملی را از حفظ می‌خواند.
- ✓ با زندگی بنیان گذار جمهوری اسلامی ایران آشنا است و از او به بزرگی یاد می‌کند.
- ✓ اهمیت استقلال و آزادی را در پیشرفت جامعه درک می‌کند.
- ✓ به حکومت دینی و ولایت فقیه علاقه مند است.
- ✓ مسلمانان را دوست دارد و نسبت به امور آنان بی تفاوت نیست.
- ✓ اقوام مختلف ایرانی را می‌شناسد و با آنان احساس همبستگی می‌کند.
- ✓ افراد عدالت خواه و حق طلب را دوست می‌دارد.
- ✓ سران کفار و مشرکین صدر اسلام را می‌شناسد و با اعمال آنها نسبت به پیامبران و مسلمین آشنا است.
- ✓ سران کفار و مشرکین معاند با اسلام را در زمان حاضر می‌شناسد.
- ✓ با مفهوم وحدت و امنیت ملی آشنا است.

اهداف اقتصادی

- ✓ کار کردن را دوست دارد و به افرادی که کارهای مفید دارند احترام می‌گذارد.
- ✓ وسایل خود را تمیز و سالم نگه می‌دارد.
- ✓ تن پروری، بیکاری و راحت طلبی را از عوامل شکست فرد و جامعه می‌داند.
- ✓ در حفظ اموال عمومی به عنوان ثروت ملی می‌کوشد و در استفاده از آنها درست عمل می‌کند.
- ✓ مالکیت خود و دیگران را تمیز می‌دهد و به مالکیت دیگران احترام می‌گذارد.

✓ مشاغل و حرف موجود در محیط زندگی خود را می‌شناسد.

✓ به استفاده از تولیدات داخلی علاقه مند است (شیخ احمدی و همکاران، ۱۴۰۲)

۲-۱-۴. امکان سنجی

قبل از اینکه یک سازمان سرمایه گذار، شروع به اجرای یک طرح یا پروژه نماید، باید ابعاد مختلف طرح را شناسایی نموده تا امکان پذیری و عملی بودن پروژه یا طرح، از جهات مختلف ارزیابی گردد. این شناسایی به طور کلی امکان سنجی نامیده می‌شود.

مطالعات امکان سنجی مهم ترین مرحله شناسایی طرح، قبل از شروع اجرای آن است. در این مرحله، طرح از ابعاد فنی، محصولات، توجیه اقتصادی، مکان و غیره تعریف می‌شود. در نتیجه مطالعات امکان سنجی است که سرمایه گذار نسبت به شروع مرحله اجرائی تصمیم‌گیری می‌کند. در پاره ای از مواقع چندین پیشنهاد وجود دارد که ضمن بررسی هر یک از پروژه های پیشنهادی، کار مقایسه و انتخاب بین آنها انجام می‌شود. با مشخص شدن نتایج این مرحله، احتمال دارد از پروژه صرف‌نظر گردد و گاهی اوقات علیرغم اقتصادی بودن، ممکن است پروژه به دلایل استراتژیک انتخاب و برای اجرا اقدام گردد. به هر حال این مهم‌ترین مرحله تشخیص می‌باشد و معمولاً ادامه مرحله تحلیل و طراحی و پیاده سازی متأثر از نتایج این مرحله است.

پس از اطمینان خاطر از اینکه طرح برای اجرا مناسب است، یک مطالعه امکان سنجی مفصل، اطلاعات جدیدی را در مورد تأمین مالی، جزئیات هزینه های سرمایه و جریان وجوه نقد مهیا می‌سازد. مطالعه امکان سنجی آخرین مرحله در تنظیم پیشنهاد طرح است. مطالعه امکان سنجی ممکن است توسط متصدی طرح، مشاوران یا کارشناسان انجام شود. هزینه مربوط به مطالعه امکان سنجی را می‌توان در حساب هزینه های طرح و به عنوان قسمتی از سهم مشارکت مؤسسان طرح به حساب آورد.

همانطور که ذکر گردید با توجه به اینکه امکان سنجی پژوهشی است که اطلاعات اولیه راجع به قابلیت موفقیت ایده های کاری را در شرایط محیطی به دست می‌آورد، لذا امکان سنجی تفاوت بین موفقیت و شکست را نمایان می‌سازد. ایده های کاری زیادی وجود دارند، برخی از آنها، قابلیت اجرایی داشته و برخی دیگر نخواهند

داشت. شکست در پیاده کردن ایده های کاری در حالی اتفاق می افتد که صاحبان این ایده ها با علاقه و به سختی برای پیاده کردن آنها کار می کنند. یک دلیل عمده شکست عبارت است از تمایل کارآفرین به یک ایده خاص بدون جستجوی امکان پیاده کردن آن.

امکان سنجی اساساً از مدل خط مشی پیشنهادی در پرتو قابلیت اجرای تأمین انتظارات خط مشی گزاران، کار بر اثربخشی هزینه است. هدف امکان سنجی حل مسأله نیست، اما وسیله رسیدن به هدف می باشد. در فرایند امکان سنجی، هزینه ها و مزایا با دقت بیشتری برآورد می گردند. مهیا شدن برای امکان سنجی، نقش کلیدی را در اجرای طرح پیشرو برای بهبود سازمان در بر خواهد داشت. چنین مطالعه ای به امکان پیاده سازی طرح در پرتو شرایط موجود و نیروهای بازدارنده توجه خواهد داشت. عموماً امکان سنجی فرصت های موجود را مورد توجه قرار داده و بهترین مسیر را برای ایده یا طرح انتخاب می کند تا پیاده سازی ایده مورد نظر امکان پذیر گردد. مدیران خبره به اهمیت انجام پژوهش های اولیه قبل از سرمایه گذاری و صرف وقت برای شروع یک کار یا طرح جدید، واقف هستند. جمع آوری اطلاعات با رعایت موارد مذکور را امکان سنجی می گویند (نباتی، ۱۳۹۸).

۲-۲. پیشینه پژوهش

۲-۲-۱. پیشینه در داخل کشور

رحمانی و همکاران (۱۴۰۴) در مقاله ای با عنوان «تأثیر بکارگیری اسباب بازی های فکری و جمعی در ارتقاء مهارت های اجتماعی کودکان» که با هدف بررسی تأثیر اسباب بازی های فکری و جمعی بر ارتقای مهارت های اجتماعی کودکان ۶ تا ۱۰ ساله به روش نیمه تجربی با طرح پیش آزمون-پس آزمون و گروه کنترل انجام شد و نمونه پژوهش شامل ۱۲۰ کودک (۶۰ پسر و ۶۰ دختر) بود که به صورت تصادفی از چهار مدرسه در تهران انتخاب شدند و به دو گروه آزمایش و کنترل تقسیم شده بودند و ابزار گردآوری داده ها شامل پرسشنامه استاندارد مهارت های اجتماعی و چک لیست مشاهده رفتارهای تعاملی بود؛ به این نتیجه رسیدند که اسباب بازی های فکری و جمعی می توانند به عنوان ابزاری موثر در محیط های آموزشی و تربیتی به کار گرفته شوند. مدارس و مراکز آموزشی می توانند این نوع بازی ها را در برنامه های روزانه خود بگنجانند تا از طریق ایجاد محیط های یادگیری اجتماعی، مهارت های بین فردی کودکان را تقویت کنند. همچنین، والدین می توانند با تشویق

کودکان به مشارکت در بازی‌های گروهی و محدود کردن استفاده از بازی‌های دیجیتال غیرتعاملی، به رشد اجتماعی فرزندان خود کمک کنند.

فراهادی باجولی و توکل (۱۴۰۳) در مقاله‌ای با عنوان «استراتژی یادگیری مبتنی بر بازی راهکارهایی برای آموزش جذاب و موثر» به این نتیجه رسیده‌اند که استراتژی یادگیری مبتنی بر بازی با ترکیب عناصر تفریحی و آموزشی، تحول چشمگیری در رویکردهای سنتی آموزش ایجاد کرده است. این روش با ایجاد محیط‌های تعاملی و جذاب، دانش آموزان را به مشارکت فعال در فرآیند یادگیری ترغیب کرده و انگیزه آنها را برای درک عمیق‌تر و یادگیری پایدار افزایش می‌دهد. یکی از دستاوردهای اصلی این استراتژی، تأثیر مثبت آن بر انگیزه درونی و تعامل دانش آموزان با محتوای آموزشی است. بازی‌ها با ارائه بازخورد فوری و اهداف قابل دسترس، نه تنها یادگیری را تسهیل می‌کنند، بلکه حس موفقیت و پیشرفت را نیز در دانش آموزان تقویت می‌کنند. علاوه بر این، یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند با تحریک خلاقیت و حس کنجکاوی، زمینه‌های یادگیری عمیق‌تر و ماندگارتر را فراهم آورد. در بعد اجتماعی، این استراتژی نقش مهمی در توسعه مهارت‌های ارتباطی، کار گروهی و حل مسئله دارد. بازی‌های گروهی و رقابتی فرصتی را برای دانش آموزان فراهم می‌آورند تا توانایی‌های خود را در محیط‌های گروهی ارتقا داده و در عین حال با چالش‌های واقعی روبرو شوند. این تعاملات اجتماعی، علاوه بر یادگیری، به تقویت اعتماد به نفس و مهارت‌های بین فردی کمک شایانی می‌کند. با وجود این مزایا، اجرای یادگیری مبتنی بر بازی نیازمند برنامه ریزی دقیق و منابع مناسب است. چالش‌هایی مانند نیاز به ابزارهای فناوری، زمان و هزینه‌های طراحی بازی‌های آموزشی می‌تواند موانعی برای استفاده گسترده از این روش باشد. با این حال، با برنامه ریزی هوشمندانه و استفاده از منابع موجود، این چالش‌ها تا حد زیادی قابل مدیریت هستند. مطالعات انجام شده نشان می‌دهد که یادگیری مبتنی بر بازی تأثیرات مثبتی بر بهبود توانایی‌های شناختی، تقویت حافظه و ارتقای سطح انگیزه دانش آموزان دارد. این رویکرد همچنین به معلمان امکان می‌دهد تا فرآیند یادگیری را برای هر دانش آموز شخصی سازی کنند و فرصت‌هایی برای یادگیری خودمختار فراهم آورند. در پایان، می‌توان نتیجه گرفت که یادگیری مبتنی بر بازی، راهکاری مؤثر برای ایجاد آموزش جذاب و کارآمد است. این روش با ایجاد محیطی مفرح و در عین حال آموزنده، نه تنها انگیزه دانش آموزان را افزایش می‌دهد، بلکه آنها را به یادگیری عمیق‌تر و مشارکت فعال‌تر تشویق می‌کند. برای بهره‌گیری بهینه از این استراتژی، لازم است معلمان و برنامه ریزان آموزشی با آگاهی کامل از مزایا و چالش‌های آن، به طراحی و اجرای بازی‌های آموزشی متناسب با اهداف

درسی پردازند. به این ترتیب، یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند نقشی کلیدی در تقویت کیفیت آموزش و شکل دهی به نسل آینده‌ای خلاق، توانمند و مشتاق ایفا کند.

صادقی (۱۴۰۳) در پژوهشی با عنوان «تاثیر آموزش‌های مبتنی بر بازی و فعالیت‌های بازی گونه بر افزایش خلاقیت و بهبود عملکرد تحصیلی دانش آموزان» که به روش مروری و با استفاده از منابع و متون موجود در این زمینه انجام داده به این نتیجه رسیده است که بازی‌ها می‌توانند به عنوان بخشی از برنامه آموزشی رسمی، به نتایج تحصیلی مثبت و افزایش خلاقیت منجر شوند. بنابراین، نیاز به تغییر نگرش‌ها و باورها نسبت به بازی به عنوان ابزاری آموزشی وجود دارد تا بتواند جایگاه مناسبی در نظام آموزشی پیدا کند و به عنوان ابزاری موثر در یادگیری و رشد ذهنی و شخصیتی دانش آموزان مورد استفاده قرار گیرد. در بسیاری از مدارس، فضای آموزشی بیشتر بر اصول و قواعد خشک و ساختاریافته استوار است، که ممکن است برای برخی دانش آموزان، به ویژه در سنین پایین، محیطی تنش زا و خسته کننده ایجاد کند. در این محیط‌ها، فرایند یادگیری به صورت یکطرفه و از طریق انتقال اطلاعات از معلم به دانش آموز انجام می‌شود، در حالی که بازی‌ها می‌توانند محیطی دوطرفه و فعال ایجاد کنند که در آن دانش آموزان خود نقش فعالی در یادگیری دارند. بازی‌ها نه تنها به رشد مهارت‌های شناختی مانند توجه و حافظه کمک می‌کنند، بلکه مهارت‌های اجتماعی، توانایی حل مسئله و خلاقیت را نیز در کودکان تقویت می‌کنند. ایجاد محیط‌های بازی محور در مدارس نیازمند زیرساخت‌های مناسب و آموزش‌های ویژه برای معلمان است تا بتوانند از این روش‌ها به نحو موثری بهره برداری کنند. با پیشرفت فناوری، امکان ارائه بازی‌ها و فعالیت‌های بازی گونه در محیط‌های مجازی و با استفاده از ابزارهای دیجیتال نیز فراهم شده است. این بازی‌ها با استفاده از ویژگی‌های چندرسانه‌ای، امکان تعامل بیشتر و فراهم آوردن تجربه‌های جذاب‌تر و نزدیک به واقعیت را برای دانش آموزان ایجاد می‌کنند. استفاده از این فناوری‌ها می‌تواند به افزایش دسترسی به بازی‌های آموزشی کمک کرده و یادگیری را به تجربه‌ای نوآورانه و انگیزه بخش برای دانش آموزان تبدیل کند. با توجه به اهمیت خلاقیت و تفکر خلاق در رشد فردی و اجتماعی کودکان، به کارگیری فناوری‌های نوین در طراحی و اجرای بازی‌های آموزشی می‌تواند به بهبود عملکرد تحصیلی و رشد همه جانبه کودکان کمک کند.

خوش گفتار و همکاران (۱۴۰۳) در پژوهشی با عنوان «اهمیت یادگیری مبتنی بر بازی در آموزش ابتدایی دوران کودکی» که از لحاظ روش از تحقیقات کمی-کیفی و از نوع کاربردی بوده و در رویکرد کیفی از روش

تحلیل مضمون استفاده شده به این نتیجه رسیده‌اند که یادگیری مبتنی بر بازی یک جنبه حیاتی از آموزش دوران کودکی است. فواید بی شماری برای رشد شناختی، جسمی، اجتماعی و عاطفی کودکان دارد. برای اجرای موفقیت آمیز یادگیری مبتنی بر بازی، مربیان باید محیطی سرگرم کننده ایجاد کنند، علایق کودکان را تشویق کنند، فعالیت‌های یادگیری مبتنی بر بازی را تسهیل کنند و در طول بازی با کودکان درگیر شوند. با این حال، مربیان ممکن است در اجرای یادگیری مبتنی بر بازی با چالش‌های مختلفی مانند زمان و منابع محدود، کمبود آموزش، و فشار برای رعایت استانداردهای تحصیلی مواجه شوند. در فرآیند یادگیری و اطمینان از ادغام یادگیری مبتنی بر بازی در برنامه درسی، ذکر این نکته ضروری است که یادگیری مبتنی بر بازی نباید به عنوان جایگزینی برای یادگیری آکادمیک در نظر گرفته شود، بلکه باید به عنوان یک رویکرد مکمل برای آموزش در دوران کودکی در نظر گرفته شود. به طور خلاصه، مربیان باید اهمیت یادگیری مبتنی بر بازی و مزایای آن برای رشد کودکان را تشخیص دهند. آنها باید برای غلبه بر چالش‌هایی که با آن روبرو هستند تلاش کنند و استراتژی‌هایی را اجرا کنند که محیط یادگیری مثبتی برای کودکان ایجاد می‌کند. در نهایت، موفقیت اجرای یادگیری مبتنی بر بازی به رشد همه جانبه کودکان در سالهای اولیه کمک می‌کند و پایه‌ای قوی برای آینده تحصیلی و موفقیت اجتماعی آنها ایجاد می‌کند. جامعه این پژوهش شامل کلیه صاحب‌نظران برنامه درسی، روانشناسان تربیتی و مربیان پیش دبستانی که به ترتیب در دانشگاه‌های استان آذربایجان غربی یا در مدارس و مراکز پیش دبستانی تدریس می‌کردند. نمونه آماری شامل ۲۰ نفر از صاحب‌نظران برنامه درسی و روانشناسان تربیتی که حداقل دارای دو تالیف کتاب و ۵ مقاله علمی و پژوهشی بودند و ۱۰ نفر از مربیان پیش دبستانی که ۵ سال تجربه آموزش داشته‌اند و با استفاده از روش نمونه گیری هدفمند تا حد اشباع انتخاب شده بودند.

بیگلری و همکاران (۱۴۰۲) در پژوهشی با عنوان «یادگیری مبتنی بر بازی؛ درگیرکردن دانش آموزان از طریق بازی» که به روش توصیفی و از نوع تولید محتوا انجام شده و جامعه آماری آن شامل کلیه اسناد و مدارک و منابع مرتبط با موضوع موردبررسی بود، به این نتیجه رسیده‌اند که بازی می‌تواند نقش تعیین کننده‌ای در یادگیری کودکان و حتی بزرگسالان داشته باشد. نظام‌های پیشرفته آموزش و پرورش جهان همواره در اندیشه افزایش نقش بازی در آموزش هستند. استفاده از روش‌های انگیزشی در جهت یادگیری محتوای درسی، تأثیر زیادی در افزایش علاقه دانش آموزان به آموزش مفاهیم جدید دارد. اگر طراحان بازی‌های آنلاین یا معلمان از تکنیک‌های

مناسبی برای ساخت بازی‌های آموزشی استفاده کنند، مطمئناً بازدهی پروسه آموزش و یادگیری بسیار بیشتر خواهد بود.

شوشتری گوگ تپه و همکاران (۱۴۰۲) در مقاله‌ای با عنوان «بررسی نقش معلم در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی» به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های 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 می‌دهد. مربیان باید هم تدریس خود را بر مبنای بازی قرار داده و هم مهارت بازی را در دانش‌آموزان پرورش دهند و همچنین آنها را در انجام فعالیت‌های بازی محور راهنمایی نمایند. مربیان باید مفهوم خود سنجی را در خود و هم در دانش‌آموزان تقویت کنند و کلاس درس را به عنوان مهم‌ترین مکان تدریس برای بازی در نظر بگیرند و دانش‌آموزان را هم جهت بازی و یادگیری سوق دهند. همچنین بزرگ‌ترها می‌توانند به عنوان هم بازی و یا راهنما در کنار کودک قرار بگیرند و به بازی او جهت بدهند و یا نیازهای او را بر طرف کنند و نیز مادران می‌توانند بزرگ‌ترین معلم برای فرزندان خود بشوند و بهترین و پسندیده‌ترین فضایل اخلاقی را به آنها منتقل سازند.

مهدی مقدم و همکاران (۱۴۰۱) در پژوهشی با عنوان «بررسی نقش بازی در میزان پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان ابتدایی» که به روش توصیفی-تحلیلی انجام شده و برای جمع‌آوری اطلاعات به منبع مکتوب در این زمینه مراجعه شده به این نتیجه رسیدند که استفاده از بازی‌ها در کلاس درس و به منظور تسهیل یادگیری، سال‌ها میان معلمین متداول بوده است. شرایطی که بازی فراهم می‌کند، همانند تسهیل بیان موضوع، تسهیل شرایط یادگیری، بهبود مهارت‌های ارتباطی، شانس سر و کله زدن با مسائل و تدوین راهبردها در محیطی پذیرنده و بدون تهدید 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 وسیله آموزشی روز به روز افزایش یابد.

میزانی و همکاران (۱۴۰۰) در مقاله‌ای با عنوان «آموزش مبتنی بر سرگرمی در برنامه درسی دوره ابتدایی؛ چستی و چگونگی» که از پایان نامه استخراج شده و با پارادایم کیفی و به روش سنتزپژوهی انجام شده بود و جامعه آماری آن شامل رساله‌ها و کتاب‌ها و طرح‌های پژوهشی معتبر و جدید در جهان و روش نمونه‌گیری آن هدفمند مبتنی بر معیار بود، به این نتیجه رسیده‌اند که معلمان و مربیان به کمک آموزش‌هایی که بر پایه بازی و

سرگرمی باشند، اهداف مهارتی و آموزش مهارت‌های لازم که دانش آموزان برای زندگی فعلی و آینده خود به آنها نیازمند هستند را دنبال می‌کنند. منظور از آموزش مهارت، مهارت‌هایی است که دانش آموز می‌تواند آنها را پس از آموزش به خوبی و با توانایی بالا اجرا نماید.

یافتیان و عبدی (۱۴۰۰) در مقاله‌ای با عنوان «بازی وار سازی در آموزش ریاضی» به این نتیجه دست یافته‌اند که با توجه به تحولات سریع در شیوه‌های آموزش و فناوری، نیاز به استفاده از روش‌های جدید بیشتر احساس می‌شود و نمی‌توان دانش آموزان را با شیوه‌های مرسوم آموزش داد. محیط‌های آموزشی کسل کننده، دانش آموزان را از خلاقیت و شکوفایی به سمت تکرار و تمرین هدایت می‌کنند. این در حالی است که آموزش فرایندی فعال است و برای شروع، ماندگاری و تداوم، توجه به عوامل انگیزشی بسیار اهمیت دارد. افزودن بازی وارسازی به فرهنگ ساختاری آموزش، انگیزه فراگیرندگان را برای انجام رفتارهای بهره‌ور و مولد تداوم می‌بخشد و بر میزان مشارکت آن‌ها تأثیرگذار خواهد بود. لذا به کارگیری آن در تدریس، می‌تواند چشم انداز جدیدی را برای بهبود روش‌های آموزشی ایجاد کند. در مجموع، با وجود مشکلات کشور در زمینه آموزش و یادگیری ریاضی، با به کارگیری بازی‌ها و ویژگی‌های آن‌ها در آموزش، می‌توان گامی در جهت بهبود کیفیت آموزش ریاضی و سوق دادن معلمان به سمت یافته‌های جدید برداشت. آشنایی بیشتر با بازی وارسازی ممکن است بتواند مشوق یا مرجعی برای متخصصان فناوری آموزشی شود تا با طراحی بازی وارسازی‌های فعال و تعاملی، فرصت‌های یادگیری غنی‌تری را در کلاس‌های درسی به ویژه برای درس‌هایی مثل ریاضی که پرچالش‌ترین مواد درسی به شمار می‌آیند، فراهم کنند. همچنین، برنامه ریزان درسی نیز می‌توانند با تکیه بر نتایج تحقیقات آموزشی در ارتباط با بازی وارسازی و تحقیقات مشابه، روش‌های پیشرفته‌تر و فعال‌تری را در تدوین محتوا و تنظیم برنامه‌های درسی اتخاذ کنند.

صفاری و همکاران (۱۴۰۰) در مقاله‌ای تحت عنوان «ارائه مدل مفهومی آموزش مبتنی بر بازی با تاکید بر مهارت آموزی: مطالعه فراترکیب» که به روش کیفی و متاستز بصورت فراترکیب و روش کتابخانه‌ای با مدل هفت مرحله‌ای sandelowski and Barroso انجام شده به این نتیجه رسیده‌اند که استفاده از بازی‌های آموزشی توسط معلمان و مربیان آموزشی می‌تواند به ارتقا نگرش استفاده از روش‌های متنوع برای تدریس مفاهیم مختلف تحصیلی و شناسایی موانع عدم انگیزه و پیشرفت این دانش آموزان مفید باشد. بنابراین، آموزش و پرورش می‌تواند

با ارائه برنامه‌های مدون و الگوی جامع برای به کارگیری این روش در آموزش، زمینه تربیت کودکان قانونمند، مسئولیت پذیر، دانا، شاد و با روحیه تفکر خلاق و انتقادی را فراهم کند.

شریفی نجف آبادی و ایران نژاد نجف آبادی (۱۳۹۹) در مقاله‌ای تحت عنوان «بررسی میزان اثربخشی روش تدریس مبتنی بر کارت‌های بازی در آموزش تلفیقی جغرافیا» که با هدف بررسی و مقایسه کارایی تدریس به روش کارت‌های آموزشی و روش سنتی در تدریس به صورت تلفیقی و در قالب درس مطالعات اجتماعی پایه پنجم و به روش شبه آزمایشی صورت گرفت و جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان پسر سال پنجم دبستان شهرستان نجف آباد در سال تحصیلی ۹۸-۹۷ مشغول به تحصیل بوده‌اند بود، به این نتیجه رسیدند که استفاده از روش تدریس مبتنی بر بازی، علاوه بر اینکه موجب پیشرفت تحصیلی دانش آموزان شده است، انگیزه آنها را برای فعالیت در کلاس درس بیشتر کرده و تعامل بین آنها را نیز افزایش داده است. برخی از دانش آموزان گزارش داده‌اند که حتی پس از پایان اجرای این طرح، در روزهای بعد و خارج از کلاس نیز به بازی با این کارت‌ها ادامه داده‌اند. دانش آموزان سایر پایه‌های تحصیلی نیز به این بازی علاقه مند شده و به طور داوطلبانه به بازی آنها وارد شده‌اند. (قابل ذکر است که نمونه هم یک دبستان از ۱۸ دبستان پسرانه شهر تصادفی انتخاب شده بود و دارای دو کلاس پنجم با ۲۵ و ۲۷ دانش آموز بود).

آقاگل زاده و همکاران (۱۳۹۸) در مقاله‌ای که با عنوان «تاثیر بازی‌های زبانی مبتنی بر گفتمان کلاسی بر دایره واژگان کودکان» با جامعه آماری شامل تمام دانش آموزان ابتدایی پایه دوم که در سال تحصیلی ۹۴-۹۵ در شهرستان قرچک ورامین مشغول به تحصیل بودند انجام شده و به دلیل ویژگی‌های خاص مطالعه، از طریق روش نمونه گیری در دسترس، ۴۴ دانش آموز که در دو کلاس مشغول به تحصیل بودند انتخاب شده‌اند. نمونه مورد مطالعه به دو گروه آزمایش (۲۲ دانش آموز) و کنترل (۲۲ دانش آموز) به روش تصادفی ساده دسته بندی شده بودند. در این مقاله به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های مبتنی بر گفتمان کلاسی تاثیری معنادار و مثبت بر دایره واژگان دانش آموزان ابتدایی دارند. ویژگی تعاملی بازی‌های زبانی و نیز محیط بدون اضطرابی که این بازی‌ها برای فراگیران ایجاد می‌کنند، فیلترهای محرک را کاهش داده و بازدهی یادگیری را افزایش می‌دهد. بازی‌های زبانی به بسیاری از فراگیران کمک می‌کنند تا علاقه و تلاش خود را حفظ کنند. همچنین، به معلمان کمک می‌کنند تا شرایطی سودمند و معنادار خلق کنند. بازی‌ها فرصت‌هایی ویژه به فراگیران می‌دهند تا زبان را تجربه کنند، نه

اینکه فقط آن را مطالعه کنند. در این میان، ساختمان کردن بازی دانش آموزان توسط معلم مسئله مهمی است. یعنی معلم باید الگویی برای بازی کردن به کودکان ارائه دهد. بهتر است این الگو برای آشنا کردن آنها با مهارت‌ها و روش‌های ذهنی طراحی و به کار گرفته شوند.

۲-۲-۲. پیشینه در خارج از کشور

ویجایا^{۴۲} و همکاران (۲۰۲۵) در پژوهشی با عنوان «تأثیر گیمیفیکیشن مسابقات بازی‌های تیمی در یادگیری مبتنی بر بازی بر انگیزه دانش‌آموزان» که بر روی ۲۰ دانش‌آموز ترم پنجم (۱۲ مرد، ۸ زن) انجام شد که در یک دوره بازی‌های دیجیتال ثبت‌نام کرده بودند و بسیاری از آنها تجربه بازی قبلی داشتند که می‌توانست بر پاسخ آنها به تجربه یادگیری بازی‌وار تأثیر بگذارد و داده‌های جمع‌آوری شده با استفاده از الگوریتم‌های درخت تصمیم‌گیری، همبستگی پیرسون و رگرسیون خطی ساده تجزیه و تحلیل شده بود تا تأثیر عناصر مختلف بازی‌وارسازی بر انگیزه درک شود؛ به این نتیجه رسیدند که کاربرد عناصر بازی در یادگیری آنلاین می‌تواند انگیزه دانش‌آموزان را به طور قابل توجهی افزایش دهد. بررسی انگیزه دانش‌آموزان که توسط مدل $ARCS^{43}$ اندازه‌گیری شد، افزایش قابل توجهی در تمام ابعاد انگیزه پس از استفاده دانشجویان از برنامه GBL^{44} نشان داد. بعد اعتماد به نفس بیشترین افزایش (36.67%) را تجربه کرد و پس از آن رضایت (34.38%) قرار دارد که نشان می‌دهد دانش‌آموزان از استفاده از برنامه احساس اعتماد به نفس و رضایت بیشتری دارند.

لاکشمیکانتا^{۴۵} (۲۰۲۴) در پژوهشی با عنوان «ارتقاء سطح آموزش ارتودنسی: یادگیری مبتنی بر بازی به عنوان مرز جدید در برنامه درسی ارتودنسی» به این نتیجه رسیده‌اند که رویکردهای آموزش سنتی اغلب بر گوش دادن غیرفعال و تعامل کم یادگیرنده متمرکز هستند، که منجر به انگیزه و ماندگاری کمتر می‌شوند. از سوی دیگر

^{۴۲} Wijaya

^{۴۳} Attention, Relevance, Confidence and satisfaction

^{۴۴} Game-Based Learning

^{۴۵} Lakshmikantha

یادگیری مبتنی بر بازی از طریق بازی وارسازی، مشارکت فعال، تجربیات غنی کننده و انگیزه ذاتی را تشویق می‌کند که منجر به افزایش تعامل یادگیرنده، حفظ اطلاعات و توسعه مهارت می‌شود.

گوین^{۶۶} و همکاران (۲۰۲۴) مقاله تحت عنوان «بیا بازی کنیم! تغییر آموزش STEM^{۶۷} با بازی‌های رومیزی» بر روی ۵۳ دانش آموز دبیرستانی در ویتنام انجام داده بودند که از یک رویکرد ترکیبی برای ارزیابی تاثیر بازی‌های رومیزی بر درک شناختی و انگیزه دانش آموزان در آموزش STEM استفاده کردند و جمع آموری داده‌ها شامل آزمون‌های چندگزینه‌ای قبل و بعد از مطالعه بود و با مقیاس لیکرت ۵ درجه‌ای و سوالات باز موردنظرسنجی قرار گرفتند. در این مقاله به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های آموزشی نقش مهمی در بهبود نتایج یادگیری دانش آموزان و تحریک علاقه و انگیزه یادگیرنده داشته‌اند. نتایج این مطالعه اثربخشی استفاده از بازی‌ها در محیط یادگیری را تایید می‌کند. اثربخشی بازی‌های تخته‌ای را می‌توان در ارتقای نتایج یادگیری دانش آموزان (دیدگاه شناختی) و انگیزه و علاقه آنها به یادگیری (دیدگاه عاطفی) مشاهده کرد.

داهالان^{۶۸} و همکاران (۲۰۲۴) مقاله‌ای با عنوان «گیمیفیکیشن^{۶۹} و یادگیری مبتنی بر بازی برای حرفه‌ای آموزش و پرورش: مروری بر ادبیات نظام مند» نوشته‌اند که برای این مقاله از طریق سه پایگاه داده علمی web of science, scopus, science direct , google scholar به عنوان پایگاه پشتیبان مروری بر ادبیات سیستماتیک انجام شد. نمونه به دست آمده با پیروی از دستورالعمل‌های^{۷۰} prisma انتخاب و فرایندهای غربالگری و واجد شرایط بودن براساس معیارهای ورودی انجام شد و این بررسی شامل ۱۷ مورد بود. در این مقاله به این نتیجه رسیده‌اند که گیمیفیکیشن و یادگیری مبتنی بر بازی ممکن است به عنوان استراتژی‌های موثر تدریس و یادگیری برای پاسخگویی به نیازهای آموزش قرن بیست و یکم مورد استفاده قرار گیرند. پس از بررسی سیستماتیک ادبیات، مشخص شده است که استفاده از گیمیفیکیشن و یادگیری مبتنی بر بازی در بخش آموزش حرفه‌ای در سطوح مختلف آموزشی، از مدرسه یا کالج تا آموزش حرفه‌ای، مفید بوده است.

^{۶۶} Nguyen

^{۶۷} Science, Technology, Engineering, Mathematics

^{۶۸} Dahalan

^{۶۹} Gamification

^{۷۰} Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analysis

فنته^{۵۱} و همکاران (۲۰۲۴) مقاله‌ای با عنوان «سیر تکاملی آموزشی مبتنی بر بازی، رویکردها در آموزش متوسطه STEM: یک دهه از نوآوری‌ها و چالش‌ها» نوشته‌اند که با استفاده از تجزیه و تحلیل انتشارات علمی براساس کلمه همزمان و با هدف شناسایی مضامین اصلی پژوهشی پرداخته شده در دهه گذشته انجام شده و توسط جامعه علمی در مورد راه حل‌های آموزشی و یادگیری مبتنی بر بازی در زمینه STEM و آموزش در مدارس متوسطه و تکامل آنها در طول زمان و مسائل کلیدی که در سال‌های اخیر به آنها پرداخته شده است مطالعه شده و پس از انتخاب نظام مند عناوین و چکیده نشریات در قالب یک متن گردآوری شده و با استفاده از نرم افزار T-Lab تجزیه و تحلیل شده است. در این مقاله به این نتیجه رسیده‌اند که یکی از نگرانی‌های اصلی، مرتبط با کاربرد گسترده‌تر یادگیری مبتنی بر بازی در محیط‌های آموزشی، حفظ اثربخشی آموزشی در کنار ارزش سرگرمی ذاتی آن است. حفظ تعادل بین بار شناختی و کاهش عامل سرگرم‌کننده در موضوعاتی که نیاز به تسلط بر محتوای پیچیده دارند، که به نوبه خود نیازمند تلاش ذهنی قابل توجهی از سوی دانش‌آموزان است، به ویژه چالش‌برانگیز است. علاوه بر این، پیشرفت سریع فناوری دائماً پتانسیل و کاربرد یادگیری مبتنی بر بازی در آموزش را تغییر می‌دهد و نیاز به سازگاری مداوم استراتژی‌ها و ابزارهای یادگیری مبتنی بر بازی دارد. با این حال، مانند هر حوزه دانشی، این حوزه نیازمند بازتاب مداوم در مورد قابلیت کاربرد و مرتبط بودن یافته‌های تجربی در زمینه‌های آموزشی واقعی است.

فونسکا^{۵۲} و همکاران (۲۰۲۳) مقاله‌ای با عنوان «گیمیفیکیشن و یادگیری مبتنی بر بازی به عنوان ابزارهای یادگیری مشارکتی: مروری سیستماتیک» نوشته‌اند که در آن یک بررسی سیستماتیک پس از روش شناسی PRISMA ارائه شده است. از پایگاه‌های اطلاعاتی WoS، SCOPUS و ERIC استفاده شد و ۲۰ مقاله منتشر شده در بازه زمانی ۲۰۱۲ تا ۲۰۲۱ انتخاب شدند. در این مقاله به این نتیجه رسیده‌اند که بازی وارسازی و یادگیری مبتنی بر بازی توانایی درگیر کردن افراد در کارهای مشارکتی را دارند؛ زیرا دانش‌آموزان با یک تجربه یادگیری فعال، جذاب، تعاملی و مؤثر انگیزه می‌گیرند. در واقع، این فرآیندهای آموزشی، دانش‌آموزان را به فعال، مشارکتی و عاطفی بودن با یکدیگر تشویق می‌کند، این از دیدگاه یادگیری به عنوان یک فرآیند سرگرم‌کننده و جذاب در

^{۵۱} Fante

^{۵۲} Fonseca

محیط‌های مجازی، حضوری و ترکیبی در نظر گرفته می‌شود. بنابراین، معلمان نقش بازتابی دارند و به دنبال این هستند که دانش‌آموزان به عنوان هم‌یادگیرنده عمل کنند و همکاری، انگیزه تحصیلی و کسب صلاحیت‌های درسی و شخصی از طریق مدیریت کلاس درس و ارزیابی ترویج شود.

گپتا^{۵۳} و همکاران (۲۰۲۳) در مقاله‌ای با عنوان «حمایت از دانش‌آموزان ابتدایی در یادگیری مفاهیم هوش مصنوعی با یادگیری مبتنی بر بازی داستان محور» که برای طراحی، توسعه و ارزیابی تکراری داستان محور و ارائه محیط یادگیری مبتنی بر بازی با تمرکز بر آموزش هوش مصنوعی برای دانش‌آموزان ابتدایی (۸ تا ۱۱ سال) کارکرده، به این نتیجه رسیده‌اند که دانش‌آموزان پیشرفت‌های قابل توجهی در ارزیابی دانش محتوای برنامه‌ریزی هوش مصنوعی، همانطور که از پیش آزمون تا پس آزمون اندازه‌گیری شد، نشان دادند. تجزیه و تحلیل کیفی ضبط ویدیویی از پیاده‌سازی نشان داد که دانش‌آموزان به طور فعال با بازی درگیر بودند، اگرچه مشکلات فنی دانش‌آموزان را مجبور کرد تا بازی را ببندند و دوباره راه‌اندازی کنند. تجزیه و تحلیل کمی داده‌های لاگ ردیابی از پیاده‌سازی نشان داد که چارچوب داربست استفاده-تغییر-ایجاد بازی به دانش‌آموزان در یادگیری برنامه‌ریزی هوش مصنوعی کمک کرد. این تجزیه و تحلیل همچنین بینش‌هایی را در مورد چالش‌هایی که دانش‌آموزان در هنگام حرکت بین مأموریت‌ها با آن مواجه بودند، ارائه کرد و اهمیت هر مأموریت را در رابطه با موفقیت‌آمیز بودن مأموریت‌های قبلی برجسته کرد.

شباباس^{۵۴} (۲۰۲۳) در مقاله‌ای با عنوان «یادگیری علوم مبتنی بر بازی: مشکلات معلمان در اجرای آن در کلاس چیست؟» که شامل ۵ نفر از مربیان چند دوره متوسطه موسسات آموزشی در صربستان بود و روش گردآوری داده‌ها در آن، مصاحبه نیمه ساختاری، مشاهده محقق و مشارکت فعال در فعالیت‌های کلاس درس بود؛ به این نتیجه رسیده است که مربیان آموزش ابتدایی و متوسطه به اجماع رسیده‌اند که بازی‌ها را با برنامه درسی هماهنگ کنند. از بازی‌ها به عنوان وسیله‌ای برای تحقق الزامات برنامه درسی و تسهیل ارتقاء تفکر منطقی و مهارت‌های جوانان استفاده می‌شود. می‌توان استدلال کرد که خواسته‌های کودکان نیز در کنار مطالب آموزشی در نظر گرفته شده است که امکان ادغام هماهنگ هر دو عنصر را در یک برنامه درسی انعطاف‌پذیر فراهم می‌کند.

^{۵۳} Gupta

^{۵۴} Schabas

در طول بازی، معلم استراتژیکاً عناصر مختلفی را در زمینه یادگیری گنجانده است که مربوط به دانش موجود یا عدم دانش کودکان است. اغلب، کودک از نقش ارزیابی معلم یا ارزیابی متقابل بین شرکت‌کنندگان بی‌خبر است. به گفته معلمان، واضح است که برنامه درسی روش‌های عملی تدریس و یادگیری را با قابلیت اندازه‌گیری فوری نتایج الزام می‌کند. با این حال، معلمان بر اهمیت طراحی بازی‌های بسیار جذاب برای کودکان برای انتقال اطلاعات لازم و دستیابی مؤثر به اهداف آموزشی تأکید می‌کنند.

لینتر^{۵۵} و همکاران (۲۰۲۳) در مقاله‌ای با عنوان «طراحی یادگیری مبتنی بر بازی بر تحصیلات هوش مصنوعی دبیرستان» که در آن طراحی یک محیط یادگیری مبتنی بر بازی برای آموزش هوش مصنوعی دبیرستان را مورد بحث قرار داده بودند و بینش‌های به دست آمده از یک مطالعه مصاحبه‌شناختی قبلی در یک دبیرستان خصوصی متمرکز بر STEM حاصل شده بود و استدلال شده بود که یادگیری مبتنی بر بازی برای آموزش هوش مصنوعی به دلیل اشتراک حل مسئله در بازی و هوش مصنوعی مناسب است. همچنین در این مقاله نشان دادند که محیط یادگیری مبتنی بر بازی آنها برای رسیدگی مؤثر به نیازها برای داربست‌بندی با توجه به نمایش‌های انتزاعی و ریاضی، و همچنین درک چگونگی عملکرد سیستم‌های هوش مصنوعی در مسائل طراحی شده است و رابطه مثبتی بین تعامل و یادگیری را از طریق یکپارچه‌سازی تنگاتنگ بین محتوای آموزشی، روایت و گیم‌پلی، و همچنین پیچیدگی روایتی مناسب بر اساس توصیه‌های موفقیت بازی‌های آموزشی را تشویق می‌کند و هم رمز و راز جاسازی شده را برای برانگیختن کنجکاوی و هم وظایفی را که پیشرفت بازی را با پیشرفت دانش هوش مصنوعی هماهنگ می‌کند، فعال می‌کند.

ون اویترت^{۵۶} و همکاران (۲۰۲۱) مقاله‌ای با عنوان «پاسخگویی به یک مداخله مبتنی بر بازی برای افزایش کارایی خواندن در کلاس اولی‌ها» انجام داده‌اند که برای انجام این کار، نمرات کارایی کلمه خواندن دانش‌آموزان کلاس اولی در یک گروه مداخله ($n = ۱۳۲$) و یک گروه کنترل که با برنامه درسی معمول خواندن ادامه دادند ($n = ۱۱۸$) قبل، مستقیماً بعد و ۲ ماه پس از مداخله ۵ هفته‌ای مقایسه شدند. دوره تنوع فردی در پاسخگویی با خواندن مرتبط مورد بررسی قرار گرفت. پیش‌سازها (به عنوان مثال، آگاهی واج‌شناختی، کارایی حروف،

^{۵۵} Leitner

^{۵۶} Van Uittert

نامگذاری سریع خودکار (RAN) و حافظه کاری کلامی در شروع مداخله اندازه گیری شد و دقت و کارایی در بازی نتایج کارایی خواندن کلمات در کلمات آموزش ندیده اندازه گیری شد. در این مقاله نشان دادند که دانش‌آموزان کلاس اولی که در حال یادگیری خواندن در الفبای شفاف هلندی بودند، توانستند با بازی فردی در یک بازی خواندن کلمات مبتنی بر تبلت (Reading Turbo) که در برنامه درسی مبتنی بر آواشناسی در طول یک دوره ۵ هفته‌ای ادغام شده بود، کارایی خواندن کلمات خود را بهبود بخشند. Reading Turbo به دانش‌آموزان کلاس اول اجازه داد تا به سمت خواندن کارآمدتر کلمات CVC^{۵۷} کوتاه و همچنین کلمات خوشه‌ای تک‌هجایی پیچیده‌تر، بلافاصله پس از اتمام بازی خواندن کلمات، تغییر کنند.

چیلینگاریان و زورو^{۵۸} (۲۰۲۰) در مقاله‌ای با عنوان «آموزش مبتنی بر سرگرمی به عنوان ابزاری برای توسعه» به این نتیجه رسیدند که هنگام استفاده از فناوری آموزش، لازم است دانش‌آموزان حداقل یک بار برای توجه به مطالب مورد مطالعه تشویق شوند و انگیزه آنها و علاقه آنها به یادگیری و قرار گرفتن در روند آموزشی فناورانه یا سرگرم آموزشی تحریک شود تا انگیزه کافی برای این کار داشته باشند.

باکان^{۵۹} و باکان (۲۰۱۸) در پژوهشی که با عنوان «مطالعات یادگیری مبتنی بر بازی در مجلات آموزش و پرورش: مروری سیستماتیک از روندهای اخیر» نشان دادند که مطالعات بازی و همچنین درک شناختی و دانش سطح کاربرد آن، در یادگیری و در موفقیت دانش‌آموزان از نظر حفظ مطالب، موثرتر هستند. برای انجام این پژوهش در مجموع ۱۹۰ مقاله تحقیقاتی اصلی مرتبط با بازی به عنوان منابع در شش مجله با داوری هم‌تا با یک دوره ۱۲ ساله از ۲۰۰۵ تا ۲۰۱۷ انتخاب شده بودند.

۲-۳. جمع بندی پیشینه

طبق پژوهش‌های انجام شده در سال‌های اخیر که تعدادی از آنها در قسمت‌های قبل بررسی شدند و باتوجه به اهمیت انتخاب روش‌ها و رویکردهای مناسب در امر خطیر آموزش و تدریس که غیر قابل انکار است؛ می‌توان نتیجه گرفت که برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی و درواقع استراتژی یادگیری مبتنی بر بازی به رشد همه

^{۵۷} Consonant-vowel-consonant

^{۵۸} CHILINGARYAN, K & ZVEREVA

^{۵۹} Bakan

جانبه دانش آموزان در زمینه‌های شناختی، جسمانی، عاطفی، روانی و اجتماعی می‌انجامد و از طریق ایجاد محیط اجتماعی به تقویت مهارت‌های بین فردی کودکان و مشارکت فعال آنها در زمینه یادگیری منجر می‌شود.

مثلاً استفاده از اسباب بازی‌های فکری و جمعی در آموزش و تدریس بعنوان ابزارهایی موثر در محیط‌های آموزشی و تربیتی (مثل مدارس و مراکز آموزشی دیگر) بسیار مفید و حائز اهمیت است. والدین نیز از طریق تشویق فرزندان‌شان به مشارکت در بازی‌های گروهی می‌توانند به رشد اجتماعی آنها کمک کنند.

استفاده از بازی و سرگرمی در برنامه درسی و حتی ابزار و بازی‌های دیجیتال فواید بی شماری برای رشد شناختی و جسمی و... دارد و بر انگیزه درونی دانش آموزان و تعامل آنها با محتوای آموزشی موثر است و با ارائه بازخورد فوری در این برنامه‌های درسی و اهداف قابل دسترس در بازی‌ها، حس موفقیت و پیشرفت آنها نیز تقویت می‌شود. خلاقیت و کنجکاوی دانش آموزان تحریک و تقویت می‌شود و مهارت‌های ارتباطی و کارگروهی و حل مسئله و اعتماد به نفس تقویت می‌شود.

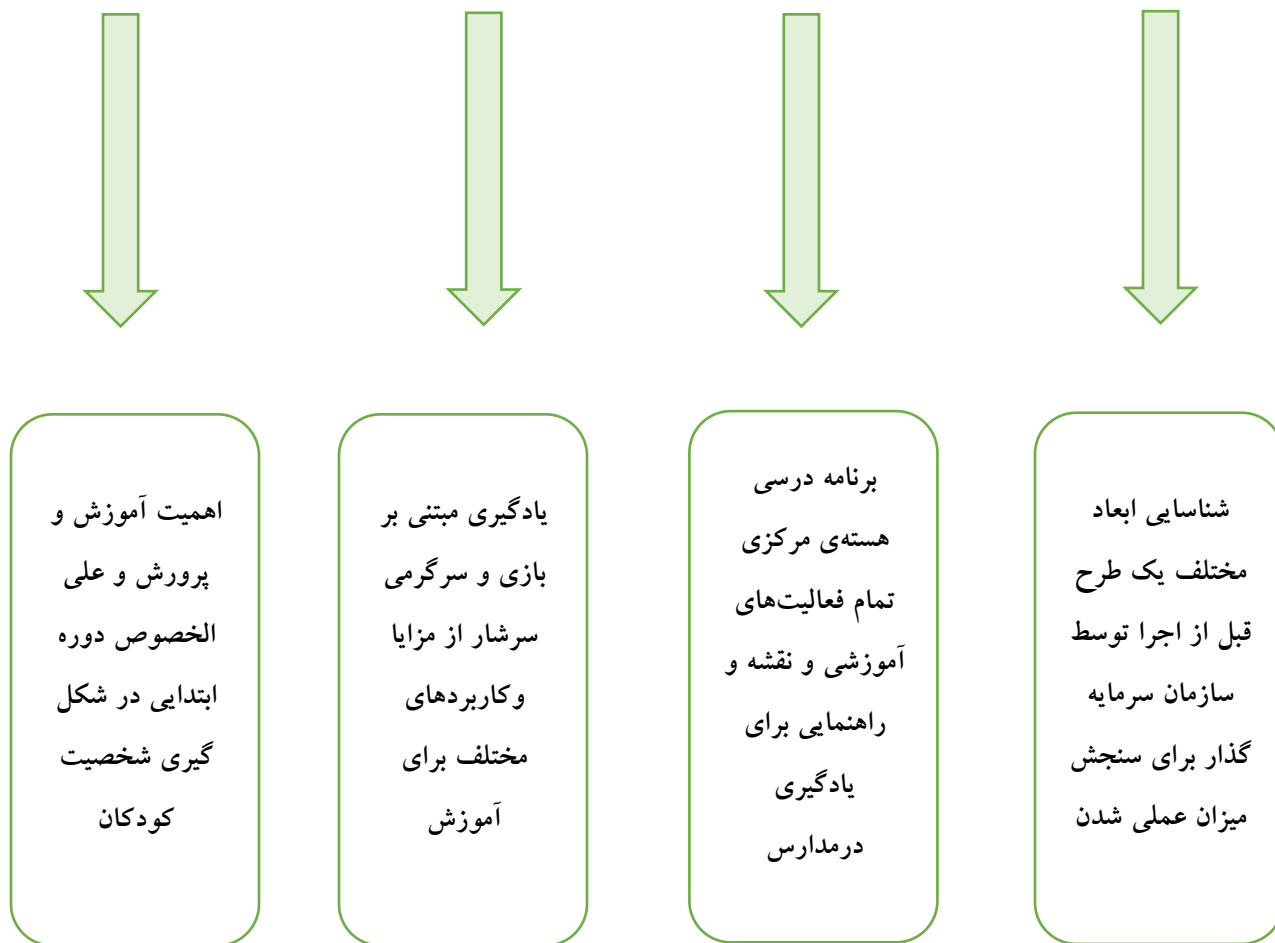
این برنامه‌ها همچنین بر بهبود توانایی شناختی، تقویت حافظه، شخصی سازی فرایند یادگیری، تقویت مهارت خود سنجی دانش آموز و نقش فعال او در امر تدریس و یادگیری تاثیر مثبت دارند و محیط یادگیری بدون اضطراب می شود و بازدهی یادگیری افزایش می‌یابد و نتایج یادگیری بهبود یافته و تفکر منطقی و مهارت‌های دانش آموزان ارتقا می‌یابد.

در مجموع می‌توان گفت ترکیب عناصر تفریحی و آموزش تحول چشمگیری در رویکردهای سنتی ایجاد کرده و با ایجاد محیط تعاملی و جذاب و ترغیب به مشارکت فعال، به افزایش انگیزه برای درک عمیق‌تر و یادگیری پایدارتر می‌انجامد؛ اما باید در نظر داشت که استفاده صرف از بازی و سرگرمی مدنظر نیست و نباید جایگزین یادگیری آکادمیک شود و باید رویکرد مکمل باشد؛ یعنی باید بین بار شناختی و عوامل سرگرم کننده تعادل برقرار شود؛ علی الخصوص در موضوعاتی که نیاز به تسلط بر محتوای پیچیده دارند. این حفظ تعادل باعث می‌شود که اثربخشی آموزش در کنار ارزش ذاتی سرگرمی حفظ شود. پس استفاده از برنامه درسی مبتنی بر بازی و سرگرمی، نیازمند برنامه ریزی دقیق و منابع مناسب است و ابزار و زمان و هزینه‌ها باید در نظر گرفته شوند و آموزگاران و مربیان نیز باید این مسئله مهم را در نظر داشته باشند و نهایت توجه را به اجرای صحیح آن

فصل دوم: مبانی نظری و پیشینه پژوهش

داشته باشند و نگرش‌ها نسبت به بازی به عنوان ابزار آموزشی اصلاح شود تا جایگاه مناسب خود را پیدا کند و این موضوع اثبات شود که استفاده از بازی‌ها به قابل درک تر و ملموس‌تر شدن مسائل درسی کمک می‌کند. تمام این موارد باعث می‌شوند مزایا و فواید برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی خیلی بهتر محقق شوند و نتایج دقیق‌تر و مثبت‌تری داشته باشند.

امکان سنجی اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی از نظر معلمان دوره اول ابتدایی



نمودار ۲-۲: چارچوب نظری (مدل شماتیک) محقق ساخته براساس مبانی نظری

فصل سوم

روش شناسی پژوهش

۳-۱. روش پژوهش

این پژوهش از نظر ماهیت، در زمره تحقیقات کمی؛ از نظر کاربرد پژوهش، کاربردی؛ و از لحاظ روش گردآوری داده‌ها، توصیفی از نوع پیمایشی است.

۳-۲. جامعه پژوهش

جامعه آماری شامل کلیه معلمان دوره اول ابتدایی منطقه ۱۹ شهر تهران در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴ می‌باشد که طبق اعلام آموزش و پرورش منطقه تعداد آنها ۵۳۰ نفر بوده است.

۳-۳. روش نمونه گیری و حجم نمونه

از تعداد مذکور بر اساس جدول کرجسی و مورگان و با استفاده از روش نمونه گیری تصادفی ساده ۲۲۳ نفر به عنوان نمونه انتخاب و مورد مطالعه قرار گرفتند.

۳-۴. ابزار گردآوری داده‌ها

به منظور گردآوری اطلاعات درباره امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از نظر معلمان از پرسشنامه محقق ساخته استفاده شد. لازم به ذکر است پرسشنامه بر اساس مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت طراحی گردید.

۳-۵. روایی و پایایی

به منظور بررسی روایی پرسشنامه، فرم محقق ساخته در اختیار ۹ نفر از متخصصان برنامه ریزی درسی قرار گرفت و پس از بررسی به عمل آمده و انجام اصلاحات پیشنهادشده، فرم نهایی شد. برای محاسبه پایایی نیز، از ضریب آلفای کرونباخ استفاده شد که نتیجه ۰.۹۶۳ حاصل شد که بیانگر پایایی بسیار بالای گویه هاست. پس از تایید روایی و پایایی، فرم پرسشنامه در تمام نمونه آماری توزیع شد.

۳-۶. روش جمع آوری داده‌ها

پس از تهیه فرم نهایی پرسشنامه، فرم به صورت حضوری در اختیار آموزگاران مدارس ابتدایی نمونه آماری قرار گرفت. نهایتاً پاسخ‌ها ثبت و فرم‌ها گردآوری شدند.

۳-۷. روش تجزیه و تحلیل داده‌ها

از آمار توصیفی شامل شاخص‌های آماری فراوانی، درصد فراوانی، میانگین و انحراف معیار، حداقل، حداکثر، کجی و کشیدگی؛ و از تحلیل‌های آمار استنباطی شامل آزمون تی تک نمونه‌ای، برای تجزیه و تحلیل داده‌ها استفاده شد.

فصل چهارم

یافته های پژوهش

فصل چهارم: یافته های پژوهش

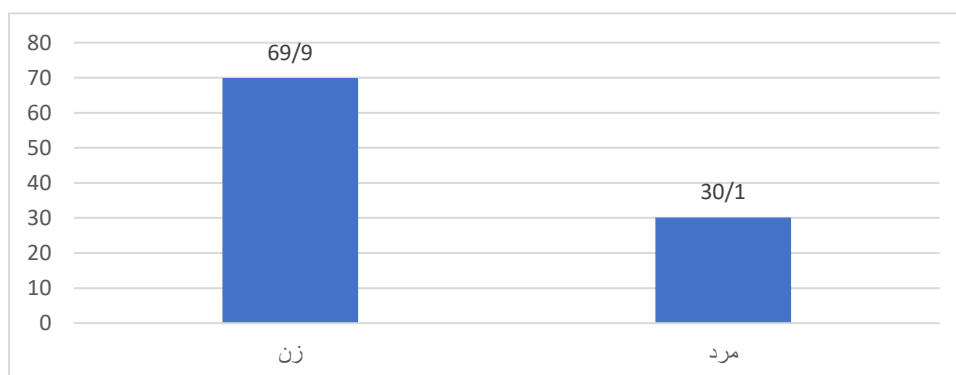
در این فصل داده های جمع آوری شده توسط محقق مورد تجزیه و تحلیل قرار می گیرد. در این فصل، از آمار توصیفی شامل شاخص های آماری فراوانی، درصد فراوانی، میانگین و انحراف معیار، حداقل، حداکثر، کجی و کشیدگی؛ و از تحلیل های آمار استنباطی شامل آزمون تی تک نمونه ای، برای تجزیه و تحلیل داده ها استفاده شد.

۴-۱. ویژگی های جمعیت شناختی

جدول ۴-۱: توزیع فراوانی حجم نمونه بر اساس متغیر جنسیت

جنسیت	فراوانی	درصد فراوانی
زن	۱۶۰	۶۹.۹
مرد	۶۹	۳۰.۱
کل	۲۲۹	۱۰۰.۰

جدول ۴-۱ توزیع فراوانی حجم نمونه را بر اساس جنسیت پاسخ دهندگان نشان می دهد. مطابق با داده های جدول، ۱۶۰ نفر از پاسخ دهندگان (۶۹.۹٪) زن و ۶۹ نفر (۳۰.۱٪) مرد هستند. این توزیع نشان می دهد که اکثریت شرکت کنندگان در پژوهش را زنان تشکیل می دهند.



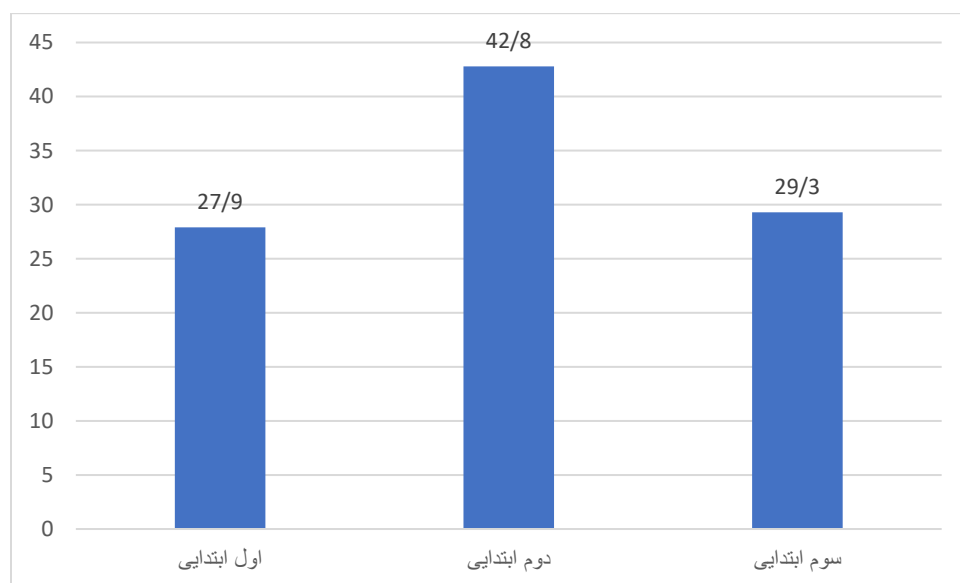
نمودار ۴-۱: توزیع فراوانی حجم نمونه بر اساس متغیر جنسیت

فصل چهارم: یافته های پژوهش

جدول ۴-۲: توزیع فراوانی حجم نمونه بر اساس پایه تحصیلی

پایه تحصیلی	فراوانی	درصد فراوانی
اول ابتدایی	۶۴	۲۷.۹
دوم ابتدایی	۹۸	۴۲.۸
سوم ابتدایی	۶۷	۲۹.۳
کل	۲۲۹	۱۰۰.۰

جدول ۴-۲، توزیع فراوانی حجم نمونه را بر اساس پایه تحصیلی نشان می دهد. بر اساس یافته ها، بیشترین تعداد نمونه به پایه دوم ابتدایی با ۹۸ نفر معادل ۴۲.۸ درصد اختصاص دارد. پایه سوم ابتدایی با ۶۷ نفر (۲۹.۳ درصد) در رتبه بعدی قرار دارد و کمترین تعداد مربوط به پایه اول ابتدایی با ۶۴ نفر (۲۷.۹ درصد) است. در مجموع، حجم نمونه مورد بررسی ۲۲۹ نفر بوده است که ۱۰۰ درصد جامعه آماری انتخاب شده در این پژوهش را شامل می شود. این توزیع بیانگر توجه تقریباً متوازن به دانش آموزان پایه های مختلف ابتدایی در نمونه گیری پژوهش حاضر است.



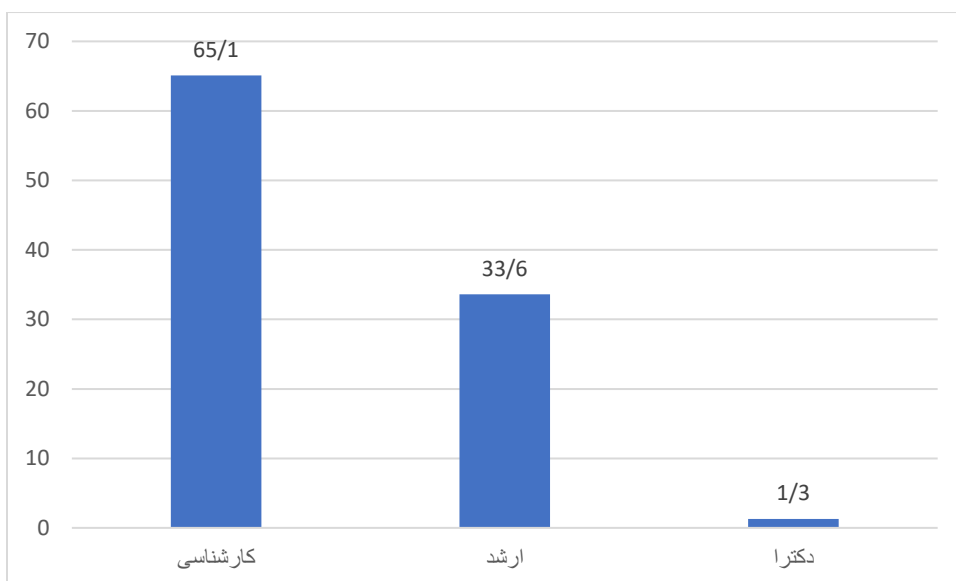
نمودار ۴-۲: توزیع فراوانی حجم نمونه بر اساس پایه تحصیلی

فصل چهارم: یافته های پژوهش

جدول ۴-۳: توزیع فراوانی حجم نمونه بر اساس تحصیلات

تحصیلات	فراوانی	درصد فراوانی
کارشناسی	۱۴۹	۶۵.۱
ارشد	۷۷	۳۳.۶
دکترا	۳	۱.۳
کل	۲۲۹	۱۰۰.۰

جدول ۴-۳ توزیع فراوانی حجم نمونه را بر اساس سطح تحصیلات پاسخ دهندگان نشان می دهد. بر اساس داده های جدول، ۱۴۹ نفر (۶۵.۱٪) دارای مدرک کارشناسی، ۷۷ نفر (۳۳.۶٪) دارای مدرک کارشناسی ارشد و تنها ۳ نفر (۱.۳٪) دارای مدرک دکترا هستند. این توزیع بیانگر آن است که اکثریت معلمان شرکت کننده در پژوهش دارای تحصیلات کارشناسی هستند و سهم دارندگان مدرک دکترا بسیار ناچیز است.



نمودار ۴-۳: توزیع فراوانی حجم نمونه بر اساس تحصیلات

فصل چهارم: یافته های پژوهش

۴-۲. یافته های توصیفی

جدول ۴-۱: شاخص های توصیفی مربوط به میزان آشنایی معلمان با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی

متغیرها	میانگین	انحراف استاندارد	حداقل	حداکثر	کشیدگی	کجی
۱- فکر می کنم استفاده از سرگرمی در آموزش، باعث افزایش انگیزه و خلاقیت دانش آموزان می شود.	۴.۸۶۹۰	۰.۴۳۹۶۵	۱.۰۰	۵.۰۰	۲۹.۷۶۱	-۴.۶۹۵
۲- اعتقاد دارم استفاده از بازی و سرگرمی در آموزش، می تواند ابزاری برای حل مشکلات دانش آموزان باشد.	۴.۶۸۵۶	۰.۶۴۶۷۳	۱.۰۰	۵.۰۰	۹.۷۶۰	-۲.۷۳۱
۳- استفاده از برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی را یک رویکرد آموزشی اثر بخش می دانم.	۴.۷۲۴۹	۰.۵۴۴۷۸	۲.۰۰	۵.۰۰	۵.۵۷۴	-۲.۲۰۰
۴- می دانم که یادگیری از طریق سرگرمی، تعامل دانش آموزان را افزایش می دهد	۴.۷۵۵۵	۰.۵۳۹۲۷	۱.۰۰	۵.۰۰	۱۱.۳۱۳	-۲.۸۲۲
۵- از تفاوت های اساسی بین برنامه درسی سنتی و برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی آگاهم	۴.۷۵۵۵	۰.۵۳۹۲۷	۲.۰۰	۵.۰۰	۵.۲۲۲	-۲.۳۱۴
۶- معتقدم که بازی ها و فعالیت های سرگرم کننده می توانند اهداف آموزشی را محقق کنند.	۴.۷۹۹۱	۰.۴۹۰۰۸	۳.۰۰	۵.۰۰	۵.۲۳۷	-۲.۴۴۹
۷- می دانم که برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، چگونه بر رشد شناختی کودکان تأثیر می گذارد.	۴.۷۶۸۶	۰.۵۵۶۹۹	۲.۰۰	۵.۰۰	۵.۶۵۱	-۲.۴۸۵
۸- می توانم توضیح دهم که چرا برخی دروس با روش های سرگرمی محور بهتر یاد گرفته می شوند.	۴.۷۶۴۲	۰.۵۴۳۱۶	۲.۰۰	۵.۰۰	۵.۵۶۹	-۲.۴۱۴
۹- با چارچوب های طراحی برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی آشنا هستم. (Game-Based Learning) (مانند	۴.۶۶۸۱	۰.۷۷۴۵۳	۱.۰۰	۵.۰۰	۷.۶۴۴	-۲.۷۱۸
۱۰- می دانم که چگونه این برنامه درسی می تواند به سبک های یادگیری مختلف (دیداری، شنیداری، حرکتی) پاسخ دهد.	۴.۷۴۲۴	۰.۵۶۸۹۳	۲.۰۰	۵.۰۰	۴.۵۹۷	-۲.۲۶۰

فصل چهارم: یافته های پژوهش

یافته های آماری جدول ۴-۴ نشان می دهد که میانگین نمرات مربوط به آشنایی معلمان با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی بین ۴.۶۶۸۱ تا ۴.۸۶۹۰ متغیر است که نشان دهنده ی سطح بالای آگاهی و نگرش مثبت در بین معلمان دوره اول ابتدایی است. بیشترین میانگین مربوط به گویه ی اول (۴.۸۶۹۰) و کمترین میانگین مربوط به گویه ی نهم (۴.۶۶۸۱) است. همچنین، کمترین انحراف معیار مربوط به گویه ی اول (۰.۴۳۹۶۵) و بیشترین آن مربوط به گویه ی نهم (۰.۷۷۴۵۳) بوده که بیانگر بیشترین پراکندگی در پاسخ ها نسبت به آشنایی با چارچوب های طراحی درسی مبتنی بر بازی است. شاخص های کجی (منفی) و کشیدگی (مثبت) در تمام گویه ها، بیانگر تمایل پاسخ ها به سمت گزینه های بالاتر مقیاس لیکرت (مثبت تر بودن دیدگاه ها) و توزیع چول به چپ هستند. این نتایج به طور کلی بیانگر دیدگاه مثبت و نسبتاً همگن معلمان نسبت به نقش سرگرمی در یادگیری است.

سوال اول: معلمان تا چه میزان با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟

جدول ۴-۵: آزمون تی تک نمونه ای برای بررسی میزان آشنایی معلمان با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی

آزمون تی تک نمونه ای					
میانگین	نقطه برش	مقدار t	Df	اختلاف میانگین	سطح معنی داری
۴.۷۵۳۳	۳	۷۳.۲۷۸	۲۲۸	۱.۷۵۳۲۸	۰/۰۰۰۰

*** معنی داری در سطح ۰/۰۱ * معنی داری در سطح ۰/۰۵

یافته های آزمون تی تک نمونه ای برای بررسی میزان آشنایی معلمان با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی نشان می دهد که میانگین پاسخ ها برابر با ۴.۷۵۳۳ بوده است. با توجه به نقطه برش (۳) و مقدار $t_{73,278}$ با درجه آزادی ۲۲۸ به دست آمده است. همچنین سطح معنی داری آزمون ($Sig = ۰,۰۰۰۰$) کمتر از ۰.۰۱ است؛ بنابراین تفاوت میان میانگین مشاهده شده و مقدار ملاک (۳) از نظر آماری معنادار است. بر این

فصل چهارم: یافته های پژوهش

اساس می توان نتیجه گرفت که میزان آشنایی معلمان با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، به طور معناداری بالاتر از حد متوسط است؛ به عبارت دیگر، معلمان دوره اول ابتدایی تا حد زیادی با مبانی نظری و اهداف این نوع برنامه درسی آشنایی دارند.

جدول ۴-۶: شاخص های توصیفی مربوط به میزان آشنایی معلمان با اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی

متغیرها	میانگین	انحراف استاندارد	حداقل	حداکثر	کشیدگی	کجی
می دانم هدف اصلی برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، ایجاد علاقه به یادگیری و ترکیب یادگیری با لذت است.	۴.۷۶۸۶	۰.۵۱۶۱۲	۲.۰۰	۵.۰۰	۵۸۶۵	-۲.۳۸۱
فکر می کنم تلفیق آموزش و سرگرمی به رشد تفکر شناختی کمک می کند.	۴.۷۴۲۴	۰.۵۸۴۱۴	۱.۰۰	۵.۰۰	۸۸۸۵	-۲.۶۸۵
در آموزش، از بازی ها برای بهبود نگرش دانش آموزان استفاده می کنم.	۴.۷۱۶۲	۰.۶۰۱۷۲	۲.۰۰	۵.۰۰	۴.۶۳۱	-۲.۲۲۳
اعتقاد دارم هدف از استفاده بازی در آموزش، افزایش مشارکت دانش آموزان در یادگیری است.	۴.۸۲۵۳	۰.۴۰۲۹۱	۳.۰۰	۵.۰۰	۳.۶۳۸	-۲.۱۲۳
می دانم هدف گذاری در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، مطابق با نیازهای معلم و دانش آموزان انجام می شود.	۴.۷۹۴۸	۰.۵۰۱۵۵	۲.۰۰	۵.۰۰	۷.۳۴۶	-۲.۶۵۵
با اهداف عاطفی برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی (مانند افزایش اعتمادبه نفس) آشنا هستم.	۴.۷۹۹۱	۰.۴۸۱۰۴	۳.۰۰	۵.۰۰	۵.۰۶۴	-۲.۳۹۹
می دانم که این برنامه درسی چگونه به تفکر انتقادی و حل مسئله کمک می کند.	۴.۷۷۷۳	۰.۵۶۸۳۲	۲.۰۰	۵.۰۰	۷.۲۱۶	-۲.۷۳۰
از نقش سرگرمی در تسهیل یادگیری مفاهیم انتزاعی (مانند ریاضی) آگاهم.	۴.۷۷۲۹	۰.۵۲۲۲۸	۲.۰۰	۵.۰۰	۶.۰۶۵	-۲.۴۵۲
می توانم مثال هایی از اهداف آموزشی که با سرگرمی محقق می شوند بیان کنم.	۴.۷۸۶۰	۰.۵۷۱۶۸	۱.۰۰	۵.۰۰	۱۳.۷۲۷	-۳.۳۸۵
معتقدم که برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی می تواند عدالت آموزشی را بهبود بخشد.	۴.۷۵۹۸	۰.۵۴۵۲۸	۲.۰۰	۵.۰۰	۵.۳۷۵	-۲.۳۷۴

فصل چهارم: یافته های پژوهش

بر اساس داده های جدول ۴-۶، شاخص های توصیفی نشان می دهد که میانگین تمامی گویه ها بالاتر از مقدار نظری (۳.۰۰) است؛ به این معنا که معلمان دوره ابتدایی به طور کلی با اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی آشنایی بالایی دارند.

بالاترین میانگین مربوط به گویه «اعتقاد دارم هدف از استفاده بازی در آموزش، افزایش مشارکت دانش آموزان در یادگیری است» با مقدار ۴.۸۲۵۳ است. این یافته نشان می دهد که معلمان بیشترین تأکید را بر نقش انگیزشی و تعاملی سرگرمی در یادگیری دارند و باور دارند که بازی و فعالیت های سرگرمی محور می تواند سطح درگیری و مشارکت فعال دانش آموزان را به شکل چشمگیری ارتقا دهد.

پایین ترین میانگین به گویه «در آموزش، از بازی ها برای بهبود نگرش دانش آموزان استفاده می کنم» با مقدار ۴.۷۱۶۲ تعلق دارد که همچنان در سطح بالا قرار دارد. این امر نشان می دهد که اگرچه بهبود نگرش نیز از اهداف مهم سرگرمی در آموزش است، اما در مقایسه با افزایش مشارکت یا توسعه مهارت های شناختی، توجه کمتری دریافت کرده است.

از سوی دیگر، مقادیر کجی منفی بیانگر آن است که توزیع پاسخ ها به سمت گزینه های بالای طیف لیکرت (یعنی زیاد و خیلی زیاد) تمایل دارد؛ بنابراین اکثریت معلمان دیدگاه مثبتی نسبت به اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی دارند. همچنین، کشیدگی مثبت در بیشتر گویه ها نشان می دهد که پراکندگی پاسخ ها محدود بوده و بیشتر معلمان هم نظر هستند.

به طور کلی، نتایج جدول حاکی از آن است که معلمان دوره ابتدایی نه تنها از اهداف شناختی برنامه های سرگرمی محور (مانند رشد تفکر انتقادی، حل مسئله و یادگیری مفاهیم انتزاعی) آگاه اند، بلکه با اهداف عاطفی و اجتماعی آن (مانند افزایش اعتماد به نفس، بهبود نگرش و ارتقای عدالت آموزشی) نیز آشنایی دارند. این یافته ها بیانگر درک جامع معلمان از نقش چندبعدی سرگرمی در آموزش و آمادگی آن ها برای بهره گیری از این رویکرد در فرایند یاددهی-یادگیری است.

سوال دوم: معلمان تا چه میزان با اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟

جدول ۴-۷: آزمون تی تک نمونه ای برای بررسی میزان آشنایی معلمان با اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی

آزمون تی تک نمونه ای					
میانگین	نقطه برش	مقدار t	Df	اختلاف میانگین	سطح معنی داری
۴.۷۷۴۲	۳	۷۴.۷۹۷	۲۲۸	۱.۷۷۴۲۴	۰/۰۰۰۰

** معنی داری در سطح ۰/۰۱ * معنی داری در سطح ۰/۰۵

نتایج آزمون تی تک نمونه ای نشان می دهد که میانگین آشنایی معلمان با اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی برابر با ۴.۷۷۴۲ است. با توجه به نقطه برش (۳)، مقدار $t = ۷۴.۷۹۷$ با درجه آزادی ۲۲۸ به دست آمده است. همچنین سطح معنی داری آزمون ($Sig = ۰.۰۰۰۰$) کمتر از ۰.۰۱ می باشد؛ بنابراین تفاوت میان میانگین مشاهده شده و مقدار ملاک (۳) از نظر آماری معنادار است. بر این اساس می توان نتیجه گرفت که سطح آشنایی معلمان دوره اول ابتدایی با اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی به طور معناداری بالاتر از حد متوسط است و معلمان با اهداف این رویکرد آموزشی آشنایی بالایی دارند.

فصل چهارم: یافته های پژوهش

جدول ۴- ۸: شاخص های توصیفی مربوط به میزان آشنایی معلمان با محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی

متغیرها	میانگین	انحراف استاندارد	حداقل	حداکثر	کشیدگی	کجی
معتقدم محتوای فعلی کتاب های درسی، برای تلفیق با بازی و سرگرمی مناسب است.	۴.۶۹۰۰	۰.۷۵۷۹۶	۱.۰۰	۵.۰۰	۷.۶۲۳	- ۲.۷۶۷
معتقدم طراحی محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، باعث افزایش میزان یادسپاری می شود.	۴.۷۸۶۰	۰.۵۱۵۱۹	۳.۰۰	۵.۰۰	۴.۷۹۹	- ۲.۳۹۲
فکر می کنم محتوای طراحی شده در قالب بازی، باعث تعمیق یادگیری می شود.	۴.۷۸۱۷	۰.۴۸۲۵۱	۲.۰۰	۵.۰۰	۶.۵۲۶	- ۲.۳۹۶
می دانم که چه نوع بازی های آموزشی برای دوره اول ابتدایی مناسب هستند.	۴.۷۳۸۰	۰.۵۸۵۹۴	۲.۰۰	۵.۰۰	۵.۴۸۳	- ۲.۳۸۳
می توانم محتوای درسی را در قالب داستان های جذاب ارائه دهم.	۴.۸۱۶۶	۰.۴۹۶۹۱	۲.۰۰	۵.۰۰	۸.۸۱۵	- ۲.۹۴۳
از ابزارهای دیجیتال (اپلیکیشن ها، نرم افزارها) برای طراحی محتوای سرگرمی محور استفاده می کنم.	۴.۷۹۹۱	۰.۵۴۱۱۲	۲.۰۰	۵.۰۰	۱۰.۴۸۷	- ۳.۱۲۵
می دانم که چگونه فعالیت های عملی (مانند آزمایش های ساده) را به صورت بازی طراحی کنم.	۴.۷۹۰۴	۰.۵۷۷۱۲	۲.۰۰	۵.۰۰	۸.۸۳۰	- ۲.۹۹۶
می توانم از وسایل ساده (مانند کارت، عروسک، نقاشی) برای آموزش استفاده کنم.	۴.۷۹۴۸	۰.۵۴۳۵۲	۱.۰۰	۵.۰۰	۱۴.۶۱۴	- ۳.۴۰۵

فصل چهارم: یافته های پژوهش

می دانم که چگونه محتوا را با توجه به فرهنگ بومی دانش آموزان طراحی کنم.	۴.۷۹۴۸	۰.۵۵۱۵۳	۲.۰۰	۵.۰۰	۸.۳۷۲	- ۲.۹۰۹
از نقش موسیقی و حرکت (مانند شعرهای آموزشی) در طراحی محتوا آگاهم.	۴.۷۷۵۳	۰.۵۱۳۲۸	۲.۰۰	۵.۰۰	۶.۲۳۱	- ۲.۴۵۳

جدول ۴-۸ نتایج توصیفی مربوط به میزان آشنایی معلمان با محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی را نشان می دهد. همان گونه که مشاهده می شود، میانگین پاسخ ها در تمام متغیرها بالاتر از ۴ بوده و این امر بیانگر سطح بالای آگاهی و نگرش مثبت معلمان نسبت به کاربرد رویکرد سرگرمی محور در آموزش است. کمترین میانگین (۴.۶۹) مربوط به گزاره «محتوای فعلی کتاب های درسی برای تلفیق با بازی و سرگرمی مناسب است» است؛ این موضوع می تواند نشان دهد که اگرچه معلمان به ضرورت و اهمیت سرگرمی در آموزش باور دارند، اما کتاب های موجود را چندان برای این هدف کافی نمی دانند. در مقابل، بالاترین میانگین (۴.۸۲) مربوط به «توانایی ارائه محتوا در قالب داستان های جذاب» است که بیانگر آمادگی و علاقه مندی معلمان به استفاده از داستان سرایی در فرآیند یاددهی-یادگیری است.

انحراف معیار در تمامی موارد کمتر از ۱ بوده که نشان می دهد پراکندگی پاسخ ها اندک است و نظرات معلمان نسبتاً همگن و یکدست بوده است. همچنین، شاخص کجی برای همه متغیرها منفی است؛ به این معنا که توزیع پاسخ ها به سمت مقادیر بالاتر (زیاد و خیلی زیاد) متمایل است. این الگو مؤید آن است که اکثریت معلمان نگرش مثبتی نسبت به محتوای سرگرمی محور دارند.

از سوی دیگر، مقادیر کشیدگی در اکثر متغیرها بالا گزارش شده است (بیشتر از ۳)، که نشان دهنده متمرکز بودن داده ها پیرامون میانگین و وجود پاسخ های همسو و نزدیک به یکدیگر است. این ویژگی باز هم تأکید می کند که اکثر پاسخ دهندگان دیدگاهی مشابه دارند و در مجموع به نقش سرگرمی در افزایش یادسپاری، تعمیق یادگیری، بهره گیری از ابزارهای دیجیتال، استفاده از وسایل ساده، و طراحی محتوای متناسب با فرهنگ بومی و موسیقی واقف هستند.

فصل چهارم: یافته های پژوهش

به طور کلی، نتایج این جدول گویای آن است که معلمان دوره ابتدایی با ابعاد مختلف محتوای مبتنی بر سرگرمی آشنایی بالایی دارند و این امر می تواند زمینه ای مناسب برای پیاده سازی برنامه های درسی نوآورانه و خلاقانه فراهم آورد.

سوال سوم: معلمان تا چه میزان با محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟

جدول ۴-۹: آزمون تی تک نمونه ای برای بررسی میزان آشنایی با محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی

میانگین	نقطه برش	مقدار t	Df	اختلاف میانگین	سطح معنی داری
۴.۷۷۶۹	۳	۷۰.۶۰۵	۲۲۸	۱.۷۷۶۸۶	۰/۰۰۰۰

** معنی داری در سطح ۰/۰۱ * معنی داری در سطح ۰/۰۵

نتایج آزمون تی تک نمونه ای نشان می دهد که میانگین میزان آشنایی معلمان با محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی برابر با ۴.۷۷۶۹ است. این مقدار در مقایسه با نقطه برش (۳) به طور معناداری بالاتر است. مقدار t ۷۰.۶۰۵ با درجه آزادی ۲۲۸ محاسبه شده و سطح معنی داری ($Sig = ۰.۰۰۰۰$) کمتر از ۰.۰۱ است؛ بنابراین، تفاوت میان میانگین مشاهده شده و مقدار ملاک از نظر آماری در سطح ۱ درصد معنادار است.

بر این اساس، می توان نتیجه گرفت که سطح آشنایی معلمان با محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی بسیار بالاتر از حد متوسط است. این یافته بیانگر آن است که آموزگاران نسبت به اهداف، چارچوب ها و مبانی نظری این نوع برنامه درسی شناخت کافی و قابل توجهی دارند و این آگاهی می تواند زمینه ساز بهره گیری مؤثر از چنین رویکردی در آموزش دوره ابتدایی باشد.

فصل چهارم: یافته های پژوهش

جدول ۴- ۱۰: شاخص های توصیفی مربوط به میزان آشنایی معلمان با راهبرد های آموزش برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی

متغیرها	میانگین	انحراف استاندارد	حداقل	حداکثر	کشیدگی	کجی
از روش های تدریس فعال (مانند یادگیری مشارکتی) در کلاس استفاده می کنم.	۴.۷۷۲۹	۰.۶۰۰۴۱	۱.۰۰	۵.۰۰	۱۱.۴۷۴	-۳.۱۷۵
می توانم بازی های آموزشی را به گونه ای مدیریت کنم که نظم کلاس حفظ شود.	۴.۷۴۲۴	۰.۶۲۷۵۸	۱.۰۰	۵.۰۰	۱۰.۰۰۸	-۲.۹۶۶
با تکنیک های نقش آفرینی (مثل ایفای نقش) برای آموزش مفاهیم آشنا هستم.	۴.۷۹۰۴	۰.۵۲۹۵۶	۲.۰۰	۵.۰۰	۶.۸۹۵	-۲.۶۷۲
می دانم که چگونه از رقابت های سالم گروهی برای یادگیری استفاده کنم.	۴.۸۱۲۲	۰.۵۱۶۹۳	۲.۰۰	۵.۰۰	۸.۲۷۰	-۲.۹۲۰
از بازخوردهای فوری و تشویق در حین فعالیت های سرگرمی محور استفاده می کنم.	۴.۸۵۱۵	۰.۴۱۳۳۳	۳.۰۰	۵.۰۰	۷.۹۸۷	-۲.۸۷۶
می توانم زمانبندی مناسبی برای ترکیب سرگرمی و آموزش در نظر بگیرم.	۴.۸۲۱۰	۰.۴۶۶۷۰	۳.۰۰	۵.۰۰	۶.۴۰۷	-۲.۶۵۶
با روش های تفکیک دانش آموزان بر اساس سطح یادگیری در فعالیت های سرگرمی محور آشنا هستم.	۴.۷۹۰۴	۰.۵۵۳۸۵	۲.۰۰	۵.۰۰	۸.۱۰۹	-۲.۸۶۲
می دانم که چگونه فضای فیزیکی کلاس را برای اجرای بازی ها آماده کنم.	۴.۷۹۹۱	۰.۵۱۶۲۳	۲.۰۰	۵.۰۰	۷.۴۹۸	-۲.۷۵۱
از ابزارهای ارزشیابی تکوینی در حین اجرای فعالیت ها استفاده می کنم.	۴.۷۹۴۸	۰.۵۵۱۵۳	۲.۰۰	۵.۰۰	۹.۸۸۴	-۳.۰۶۸
می توانم در صورت عدم دسترسی به ابزارهای خاص، جایگزین های خلاقانه طراحی کنم.	۴.۷۹۰۴	۰.۵۳۷۷۸	۲.۰۰	۵.۰۰	۶.۸۱۳	-۲.۶۸۶

بررسی شاخص های توصیفی نشان می دهد که معلمان دوره ابتدایی در سطح بالایی با راهبردهای آموزش مبتنی بر سرگرمی آشنایی دارند. میانگین همه گویه ها بین ۴.۷۴۲۴ و ۴.۸۵۱۵ یعنی بالاتر از ۴.۷ (در مقیاس پنج درجه ای) است که نشان دهنده تسلط و آگاهی بسیار خوب آنان از این شیوه ها است. انحراف معیار پایین (بین ۰.۴۱ تا ۰.۶۲) بیانگر آن است که پاسخ ها همگن بوده و اختلاف زیادی میان معلمان مشاهده نمی شود. به عبارت دیگر، اغلب آنان دیدگاه مشابهی نسبت به استفاده از این رویکرد دارند.

فصل چهارم: یافته های پژوهش

در اکثر متغیرها، مقدار حداقل بین ۱ تا ۲ و حداکثر ۵ به دست آمده است. این موضوع نشان می دهد که گرچه اکثریت معلمان آشنایی بالایی دارند، اما محدود افرادی نیز وجود دارند که میزان آشنایی یا استفاده شان کمتر است. با این حال، مقدار کجی همه شاخص ها منفی و بین ۲- تا ۳- قرار دارد؛ این یعنی توزیع داده ها به سمت مقادیر بالا متمایل است و بیشترین پاسخ ها در سطح «موافقت زیاد» و «کاملاً موافقم» ثبت شده است.

از نظر کشیدگی نیز همه مقادیر مثبت و بالا (بین ۶ تا ۱۱) هستند که نشان دهنده تجمع پاسخ ها در حول میانگین است. این موضوع تأکید می کند که بخش بزرگی از معلمان تقریباً دیدگاه یکسانی داشته اند و نمره های آن ها به سقف مقیاس نزدیک بوده است. به طور خاص، گویه هایی همچون «استفاده از بازخوردهای فوری و تشویق در فعالیتهای سرگرمی محور» (میانگین ۴.۸۵) و «زمانبندی مناسب در ترکیب آموزش و سرگرمی» (میانگین ۴.۸۲) بالاترین میانگین ها را دارند و نشان می دهند که این راهبردها بیشترین کاربرد و آشنایی را در میان معلمان داشته اند. در مقابل، گویه «استفاده از روش های تدریس فعال» با میانگین ۴.۷۷ اندکی پایین تر از سایر موارد قرار دارد، هرچند همچنان سطح بسیار بالایی از آشنایی را منعکس می کند.

در مجموع، نتایج جدول نشان می دهد که معلمان نه تنها با راهبردهای متنوع آموزش مبتنی بر سرگرمی آشنا هستند، بلکه توانایی بالایی در به کارگیری آن ها در کلاس دارند. این آشنایی گسترده و نگرش مثبت، زمینه ساز اجرای موفق برنامه های درسی سرگرمی محور در دوره ابتدایی خواهد بود.

سوال چهارم: معلمان تا چه میزان با راهبردهای آموزش برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟

جدول ۴- ۱۱: آزمون تی تک نمونه‌ای برای بررسی میزان آشنایی معلمان با راهبرد های آموزش برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی

آزمون تی تک نمونه‌ای					
میانگین	نقطه برش	مقدار t	Df	اختلاف میانگین	سطح معنی داری
۴.۷۹۶۵	۳	۷۳.۶۱۳	۲۲۸	۱.۷۹۶۵۱	۰/۰۰۰۰

** معنی داری در سطح ۰/۰۱ * معنی داری در سطح ۰/۰۵

نتایج آزمون تی تک نمونه‌ای برای بررسی میزان آشنایی معلمان با راهبردهای آموزش برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی در جدول ۴- ۱۱ گزارش شده است. بر اساس یافته‌ها، میانگین نمره به دست آمده از پاسخ‌های معلمان ۴.۷۹ بوده است که به طور معناداری بالاتر از نقطه برش نظری یعنی ۳ است. مقدار آماره $t = ۷۳.۶۱$ در سطح آزادی ۲۲۸ نشان می‌دهد که این اختلاف بسیار معنادار بوده و سطح معنی داری آزمون نیز برابر با ۰.۰۰۰ (کمتر از ۰.۰۱) به دست آمده است. بنابراین فرض صفر مبنی بر برابری میانگین با نقطه برش رد می‌شود. با توجه به اختلاف میانگین ۱.۷۹، می‌توان نتیجه گرفت که معلمان به میزان بسیار زیادی با راهبردهای آموزش مبتنی بر سرگرمی آشنا هستند. این یافته با نتایج جدول توصیفی پیشین (جدول ۴- ۶) همخوان است و تأکید می‌کند که آشنایی معلمان نه تنها بالاتر از حد متوسط است بلکه در سطحی بسیار مطلوب قرار دارد. به بیان دیگر، آگاهی و تسلط معلمان نسبت به این راهبردها به طور معناداری فراتر از انتظار بوده و می‌تواند زمینه ساز اجرای مؤثر برنامه‌های درسی سرگرمی محور در دوره ابتدایی باشد.

فصل چهارم: یافته های پژوهش

جدول ۴- ۱۲: شاخص های توصیفی مربوط به میزان آشنایی معلمان با ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی

متغیرها	میانگین	انحراف استاندارد	حداقل	حداکثر	کشیدگی	کجی
معتقدم ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی، باعث کاهش استرس و اضطراب دانش آموزان می شود.	۴.۸۲۵۳	۰.۴۴۴۳۳	۲.۰۰	۵.۰۰	۹.۸۵۲	-۲.۸۸۵
در ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی، به دانش آموزان بازخوردهای سازنده و انگیزشی و غیررقابتی می دهم.	۴.۷۳۳۶	۰.۶۰۹۶۸	۱.۰۰	۵.۰۰	۱۲.۳۶۰	-۳.۰۶۴
می دانم که چگونه پیشرفت دانش آموزان را در حین بازی ها ارزیابی کنم.	۴.۸۱۲۲	۰.۴۷۲۶۱	۳.۰۰	۵.۰۰	۵.۸۳۱	-۲.۵۴۸
از روش های کیفی (مانند مشاهده، پوشه کار) برای ارزشیابی استفاده می کنم.	۴.۸۴۲۸	۰.۴۴۰۹۹	۲.۰۰	۵.۰۰	۱۱.۷۴۴	-۳.۲۰۹
می توانم گزارش های توصیفی از عملکرد دانش آموزان تهیه کنم.	۴.۸۰۷۹	۰.۴۸۴۶۱	۲.۰۰	۵.۰۰	۱۰.۸۶۰	-۳.۰۱۳
با چالش های ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی (مانند ذهنی بودن) آشنا هستم.	۴.۸۱۶۶	۰.۵۷۸۴۸	۱.۰۰	۵.۰۰	۱۶.۰۲۵	-۳.۸۰۸
می دانم که چگونه نتایج ارزشیابی را به والدین انتقال دهم.	۴.۸۴۲۸	۰.۵۰۵۸۵	۲.۰۰	۵.۰۰	۱۴.۹۹۹	-۳.۷۴۶
معتقدم ارزشیابی در قالب بازی و سرگرمی، توانایی های دانش آموز را دقیق تر نشان می دهد.	۴.۸۴۲۸	۰.۴۲۰۶۳	۲.۰۰	۵.۰۰	۱۱.۷۹۴	-۳.۰۹۷
در ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی، فرایند یادگیری دانش آموز برایم مهم تر از نتیجه نهایی است.	۴.۸۵۵۹	۰.۴۰۹۵۶	۳.۰۰	۵.۰۰	۸.۴۴۲	-۲.۹۴۹
در ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی، دانش آموز هم با مشارکت خود، در ارزیابی عملکردش نقش دارد.	۴.۸۶۹۰	۰.۳۷۵۰۴	۳.۰۰	۵.۰۰	۸.۴۲۰	-۲.۹۲۶

بررسی شاخص های توصیفی نشان می دهد که میانگین تمامی گویه ها به طور معناداری بالاتر از مقدار

نظری (۳) است. این یافته بیانگر آن است که معلمان دوره ابتدایی با اصول و شیوه های ارزشیابی در

برنامه های درسی مبتنی بر سرگرمی آشنایی بالایی دارند و از این روش ها در عمل نیز بهره می گیرند.

فصل چهارم: یافته های پژوهش

بالاترین میانگین مربوط به گویه ی «در ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی، دانش آموز هم با مشارکت خود، در ارزیابی عملکردش نقش دارد» با مقدار ۴.۸۶۹۰ است. این نتیجه نشان می دهد که معلمان بیشترین تأکید را بر مشارکت فعال دانش آموزان در فرآیند ارزشیابی دارند؛ موضوعی که می تواند به تقویت مسئولیت پذیری، خودتنظیمی و یادگیری عمیق تر منجر شود.

کمترین میانگین مربوط به گویه ی «در ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی، به دانش آموزان بازخوردهای سازنده و انگیزشی و غیررقابتی می دهیم» با مقدار ۴.۷۳۳۶ است. هرچند این میانگین نسبت به سایر گویه ها پایین تر است، اما همچنان در سطح بالا قرار دارد و نشان می دهد که معلمان به اهمیت بازخورد در محیط های یادگیری سرگرمی محور واقف هستند.

مقادیر کجی منفی در تمامی گویه ها حاکی از آن است که اکثر پاسخ دهندگان گزینه های بالای طیف لیکرت (یعنی زیاد و خیلی زیاد) را انتخاب کرده اند. همچنین، مقادیر بالای کشیدگی مثبت بیانگر تمرکز پاسخ ها در سطوح بالای مقیاس است؛ به عبارت دیگر، میان معلمان توافق بالایی در مورد اهمیت و کارآمدی ارزشیابی سرگرمی محور وجود دارد.

به طور کلی، نتایج این جدول نشان می دهد که معلمان معتقدند ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی علاوه بر کاهش استرس و اضطراب دانش آموزان، باعث نمایش دقیق تر توانایی ها، افزایش مشارکت فعال دانش آموزان، و تقویت یادگیری فرایندی می شود. همچنین، آشنایی معلمان با روش های کیفی ارزشیابی (مانند مشاهده و پوشه کار)، تهیه گزارش های توصیفی، و انتقال نتایج به والدین، نشان دهنده تسلط آن ها بر ابعاد مختلف ارزشیابی نوین است.

سوال پنجم: معلمان تا چه میزان با ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟

جدول ۴-۱۳: آزمون تی تک نمونه‌ای برای بررسی میزان آشنایی معلمان با ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی

میانگین	نقطه برش	مقدار t	Df	اختلاف میانگین	سطح معنی داری
۴.۸۲۴۹	۳	۹۱.۹۴۴	۲۲۸	۱.۸۲۴۸۹	۰/۰۰۰۰

** معنی داری در سطح ۰/۰۱ * معنی داری در سطح ۰/۰۵

نتایج آزمون تی تک نمونه‌ای برای بررسی میزان آشنایی معلمان با ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی نشان می‌دهد که میانگین پاسخ‌ها برابر با ۴.۸۲۴۹ بوده و نقطه برش نظری ۳ در نظر گرفته شده است. مقدار t به دست آمده برابر با ۹۱.۹۴۴ و درجه آزادی ۲۲۸ است که نشان دهنده تفاوت معنادار بین میانگین مشاهده شده و مقدار نظری می‌باشد. همچنین، سطح معنی داری برابر با ۰.۰۰۰ بوده که کمتر از ۰.۰۱ است و نشان دهنده معناداری آماری در سطح ۱ درصد است. این نتایج حاکی از آن است که معلمان به طور معناداری با ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی آشنایی دارند. بنابراین، می‌توان نتیجه گرفت که معلمان در شناخت و به کارگیری شیوه‌های ارزشیابی کیفی، فرآیند محور و انگیزشی در قالب سرگرمی، از آمادگی و توانمندی بالایی برخوردارند.

سوال ششم: امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از نظر معلمان تا چه اندازه است؟

جدول ۴-۱۴: آزمون تی تک نمونه‌ای برای بررسی میزان امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از نظر معلمان

میانگین	نقطه برش	مقدار t	Df	اختلاف میانگین	سطح معنی داری
۴.۷۸۵۲	۳	۸۴.۳۶۶	۲۲۸	۱.۷۸۵۱۵	۰/۰۰۰۰

** معنی داری در سطح ۰/۰۱ * معنی داری در سطح ۰/۰۵

فصل چهارم: یافته های پژوهش

نتایج آزمون تی تک‌نمونه‌ای برای بررسی میزان امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از نظر معلمان نشان می‌دهد که میانگین پاسخ‌ها برابر با ۴.۷۸۵۲ بوده و نقطه برش نظری ۳ در نظر گرفته شده است. مقدار t به دست آمده برابر با ۸۴.۳۶۶ و درجه آزادی ۲۲۸ است. همچنین، سطح معنی‌داری برابر با ۰.۰۰۰ است که کمتر از ۰.۰۱ بوده و بیانگر معناداری آماری در سطح ۱ درصد می‌باشد. این نتایج نشان می‌دهد که تفاوت بین میانگین مشاهده شده و مقدار نظری معنادار است و معلمان به طور معناداری معتقدند که امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی وجود دارد. بنابراین، می‌توان نتیجه گرفت که از دید معلمان، شرایط، امکانات و نگرش‌های حرفه‌ای برای اجرای چنین برنامه‌ای فراهم بوده و بستر مناسبی برای پیاده‌سازی آن در کلاس‌های ابتدایی وجود دارد.

فصل پنجم

بحث، نتیجه گیری و پیشنهادها

در این فصل ابتدا به تحلیل یافته‌های به دست آمده برای پاسخ به سوالات فرعی پژوهش و سپس سوال اصلی پرداخته و نتیجه گیری انجام شده است و در نهایت نیز به ارائه پیشنهادات پژوهشی و کاربردی و محدودیت‌های انجام پژوهش پرداخته شده است.

۵-۱. پاسخ به پرسش‌های پژوهش

۵-۱-۱. تحلیل یافته‌های بدست آمده برای پاسخ به سوال فرعی اول: معلمان تا چه میزان با منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟

براساس یافته‌های به دست آمده در جدول ۴-۴، بیشترین میانگین یعنی ۴۸۶ مربوط به گویه اول «فکر می‌کنم استفاده از سرگرمی در آموزش، باعث افزایش انگیزه و خلاقیت دانش آموزان می‌شود.» است که نشان دهنده اهمیت استفاده از برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در افزایش انگیزه و خلاقیت دانش آموزان است.

انگیزه و خلاقیت دو مقوله بسیار مهم در آموزش و علی‌الخصوص آموزش ابتدایی هستند. دانش آموزان، اگر انگیزه نداشته باشند، نمی‌توانند به خوبی از پس انجام فعالیت‌های درسی خود بربیایند و تحقق یادگیری عمیق مشکلات اساسی ایجاد خواهد کرد. درواقع انگیزه باعث بهبود عملکرد تحصیلی آنها می‌شود و پشتکار و مسئولیت پذیری آنها را افزایش می‌دهد تا با مشارکت فعال در یادگیری برای موفقیت‌های آینده آمادگی کافی داشته باشند. خلاقیت نیز موضوع مهمی در دنیای کودکان است. خلاقیت برای کودکان از این جهت اهمیت دارد که می‌تواند تفکر انتقادی، مهارت‌های حل مسئله، اعتماد بنفس و تمرکز دانش آموزان را تقویت کند و به رشد مهارت‌های آنها بیانجامد. کودکان در صورت خلاق بودن، نسبت به چالش‌ها نگرش مثبت‌تری پیدا می‌کنند و از پیدا کردن راه حل، به راحتی شانه خالی نمی‌کنند.

وقتی بیشترین نتیجه میانگین مربوط به این گویه است، یعنی اکثریت معلمان در پاسخ به این سوال تمایل بیشتری به سمت گزینه‌های بالاتر طیف لیکرت (خیلی زیاد و زیاد) داشته‌اند و این نشانه مثبت تر بودن دیدگاهها و میزان آشنایی بسیار زیاد آنها با این مقولات مهم می‌باشد و دیدگاه نسبتاً همگنی نسبت به نقش سرگرمی در آموزش دارند.

کمترین میانگین هم مربوط به گویه نهم «با چارچوب‌های برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی مانند GBL آشنا هستم» با میانگین ۴.۶۶ است. این میانگین با اینکه عدد بزرگی است؛ ولی باتوجه به تفاوت اندکی که با میانگین سایر گویه‌های این بعد دارد، تا حدی می‌تواند نشان دهنده این هم باشد که هنوز همه معلمان با چارچوب‌های طراحی این برنامه درسی آشنایی خیلی کامل ندارند و نمی‌توانند به خوبی بازی و آموزش را با یکدیگر تلفیق کنند و عناصر برنامه درسی را براساس آن طراحی کنند و به همین دلیل نیازمند مطالعه و کسب اطلاعات بیشتری هستند ولی می‌توان گفت که استفاده از این نوع برنامه درسی با توجه به میانگین بالای به دست آمده برای کل پاسخ‌های این بعد (۴.۷۵) و تفاوت معنادار آن با مقدار مورد انتظار ۳ (نقطه برش) همچنان کاملاً قابل دفاع است.

یعنی می‌توان نتیجه گرفت که معلمان دوره اول ابتدایی از سطح بالای آگاهی و نگرش مثبت در زمینه منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی برخوردارند و نتایج بدست آمده در جدول ۴-۴ با مقادیر کجی منفی و کشیدگی مثبتی که نشان داده تایید کننده این موضوع است. درواقع می‌توان گفت میزان آشنایی معلمان دوره اول با منطق این برنامه درسی، به طور معناداری بالاتر از حد متوسط است و تا حد زیادی با آن آشنا هستند.

می‌توان گفت این نتایج با نتایج مقاله فرهادی باجولی و توکل (۱۴۰۳) در پژوهشی با عنوان «استراتژی یادگیری مبتنی بر بازی راهکارهایی برای آموزش جذاب و موثر» همسو هستند که در آن به این نتیجه رسیدند که عناصر تفریحی و آموزشی باید ترکیب شوند و این ترکیب نیازمند برنامه ریزی دقیق و مناسب است و باعث افزایش انگیزه و خلاقیت و اعتمادبنفس و... دانش آموزان می‌شود و زمینه یادگیری عمیق‌تر و ماندگارتر را فراهم می‌کند و برای بهره گیری بهینه از این استراتژی، لازم است معلمان و برنامه ریزان آموزشی با آگاهی کامل از مزایا و چالش‌های آن، به طراحی و اجرای بازی‌های آموزشی متناسب با اهداف درسی بپردازند.

(لازم به ذکر است که مقالات زیادی بر نقش مثبت این نوع برنامه درسی بر افزایش انگیزه و خلاقیت دانش آموزان داشته‌اند.)

۵-۱-۲. تحلیل یافته‌های بدست آمده برای پاسخ به سوال فرعی دوم: معلمان تا چه میزان با اهداف برنامه

درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟

براساس یافته‌های به دست آمده در جدول ۴-۶ بیشترین میانگین مربوط به گویه چهارم این بعد «اعتقاد دارم هدف از استفاده بازی در آموزش، افزایش مشارکت دانش آموزان در یادگیری است.» با میانگین ۴.۸۲ است که نشان دهنده اهمیت مشارکت فعال دانش آموزان در امر یادگیری و تدریس است.

ارزش و اهمیت مشارکت فعال دانش آموزان در یادگیری بر کسی پوشیده نیست و اگر فضای کلاس خشک و بی روح باشد و صرفاً معلم فعال باشد و اطلاعات را انتقال دهد و دانش آموز منفعل باشد و فقط حفظ کند، بار یادگیری عمیقی نخواهد داشت و مسائل درسی ملموس و قابل درک نخواهند شد و در زندگی، کاربرد چندانی نخواهند داشت.

مشارکت فعال دانش آموز سبب یادگیری عمیق‌تر و درگیری ذهنی بیشتری می‌شود و مهارت‌های اجتماعی و بین فردی او را نیز تقویت می‌کند و به جای دریافت یک طرفه اطلاعات و تحویل دادن آنها روی کاغذ، آنها را در ذهنش تثبیت می‌کند و در مسائل مختلف به کار می‌بندد.

از آنجا که دانش آموزان در سنین ابتدایی و علی‌الخصوص دوره اول به بازی و سرگرمی علاقه وافری دارند و اقتضای سن و دوره رشدی آنها، بازی کردن و درارتباط بودن با همسالان را می‌طلبد، می‌توان نتیجه گرفت استفاده از بازی و سرگرمی در آموزش، موجب افزایش سطح مشارکت دانش آموزان می‌شود.

میانگین به دست آمده از پاسخ‌های معلمان به این گویه نیز این موضوع را تایید می‌کند و نشان می‌دهد که معلمان نیز هدف مهم استفاده از بازی در آموزش را افزایش مشارکت دانش آموزان می‌دانند.

کمترین میانگین گزارش شده نیز مربوط به گویه سوم این بعد «در آموزش، از بازی‌ها برای بهبود نگرش دانش آموزان استفاده می‌کنم.» با مقدار عددی ۴.۷۱ است که باز هم عدد بزرگی است و از مقدار نظری ۳ خیلی بالاتر است؛ اما همین تفاوت اندک تاحدی می‌تواند نشان دهنده این باشد که معلمان تا حد زیادی روی اهداف

شناختی و مهارتی دانش آموزان تمرکز دارند و بهبود نگرش به اندازه این دو مورد توجه نیست. از آنجا که بهبود نگرش در دانش آموزان نیز از اهمیت بالایی برخوردار است، باید مورد توجه بیشتری قرار گیرد. نگرش مثبت نسبت به درس و... نه تنها به افزایش علاقه و یادگیری دانش آموزان می‌انجامد، بلکه میزان پیشرفت تحصیلی را به طور قابل توجهی افزایش می‌دهد؛ زیرا تا زمانی که نگرش مثبتی وجود نداشته باشد، هیچ انگیزه و علاقه‌ای هم برای انجام فعالیت‌ها وجود ندارد. درواقع خود معلمان نیز باید نگرش مثبتی به استفاده از بازی‌ها داشته باشند تا بتوانند نگرش مثبت را در دانش آموزان نسبت به بازی‌ها ایجاد کنند و همین موضوع باعث بهبود نگرش کلی دانش آموزان نسبت به مسائل شود.

اما بطور کلی باید گفت با توجه به جدول ۶-۴ و بررسی مقادیر، همگی آنها در سطح بالایی هستند و نشانگر پذیرش گسترده اهداف این برنامه توسط معلمان هستند. مقادیر کجی منفی و کشیدگی مثبت نیز نشان می‌دهند که تمایل پاسخ‌ها به سمت گزینه‌های بالای مقیاس است و پراکندگی محدود است و بیشتر معلمان هم نظرند و نه تنها با اهداف شناختی و عاطفی و مهارتی آشنا هستند (نیازمند توجه کمی بیشتر به اهداف عاطفی و نگرشی)؛ بلکه آنها را به عنوان بخشی از عملکرد خود در نظر می‌گیرند و در فرایند یاددهی-یادگیری دنبال می‌کنند و درک جامعی از نقش چندبعدی سرگرمی در آموزش داشته و برای بهره‌گیری از فواید آماده هستند.

همچنین با توجه به میانگین کلی پاسخ‌های این بعد که برابر با ۴.۷۷ است و تفاوت آن با مقداری برش ۳ از نظر آماری معنادار است، می‌توان نتیجه گرفت سطح آشنایی معلمان با اهداف این برنامه به طور معناداری بالاتر از حد متوسط است و معلمان با این اهداف آشنایی خوبی دارند.

در واقع این نتایج با نتایج مقاله صادقی (۱۴۰۳) با عنوان «تاثیر آموزش‌های مبتنی بر بازی و فعالیت‌های بازی گونه بر افزایش خلاقیت و بهبود عملکرد تحصیلی دانش آموزان» همسو است که به این نتیجه رسیده بود که نیاز به تغییر نگرش و باورها نسبت به بازی بعنوان ابزار آموزشی وجود دارد و بعضی مدارس با اصول خشک و ساختاریافته به انتقال صرف اطلاعات تاکید دارند؛ در صورتیکه محیط یادگیری باید دوطرفه و فعال باشد و نقش دانش آموزان فعال باشد که باعث رشد مهارت شناختی و اجتماعی و حل مسئله و... و در نهایت رشد همه جانبه و بهبود عملکرد تحصیلی شود. همچنین با نتایج مقاله خوش گفتار و همکاران (۱۴۰۳) با عنوان «اهمیت یادگیری

مبتنی بر بازی در آموزش ابتدایی دوران کودکی» همسو است که به این نتیجه رسیدند که بازی‌ها فواید بی شماری برای رشد شناختی و جسمی و اجتماعی و عاطفی کودکان دارند و محیط سرگرم کننده و درگیری با بازی‌ها در فرایند یادگیری و استفاده از بازی‌ها بعنوان رویکرد مکمل در آموزش نقش بسزایی در این امر دارند. یافتیان و عبدی (۱۴۰۰) نیز در مقاله خود با عنوان «بازی وارسازی در آموزش ریاضی» بر موارد مذکور تاکید دارند و نتایج مقاله آنها نیز با این نتایج همسو است. (مشارکت فعال دانش آموزان و ایجاد محیط فعال در تدریس برای دستیابی به پیشرفت تحصیلی بیشتر و فرصت‌های یادگیری غنی‌تر و یادگیری عمیق)

۳-۱-۵. تحلیل یافته‌های بدست آمده برای پاسخ به سوال فرعی سوم: معلمان تا چه میزان با محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟

براساس یافته‌های بدست آمده در جدول ۴-۸، بیشترین میانگین مربوط به گویه پنجم این بعد «می‌توانم محتوای درسی را در قالب داستان‌های جذاب ارائه دهم». با میانگین ۴.۸۱ است. این مقدار بیانگر اهمیت بالای داستان گویی در تدریس و آموزش و توانایی و علاقه معلمان دوره اول ابتدایی در این زمینه است.

داستان گویی در تدریس سبب افزایش علاقه و مشارکت دانش آموزان می شود و فعالانه‌تر گوش می‌دهند و با طرح پرسش‌های متعدد، راحت‌تر مطالب درسی را فرا می‌گیرند و یادگیری عمیق‌تری اتفاق می‌افتد. همچنین معلمان با پرسش و پاسخ می‌توانند میزان درک و فهم دانش آموزان از داستان مرتبط با درس را بسنجند و یادگیری آنها را تخمین بزنند.

معلمان از این طریق همچنین می‌توانند میزان همدلی و مهارت‌های اجتماعی دانش آموزان را تقویت کنند و فرهنگ و ارزش‌های مرتبط را ارائه و آموزش بدهند. همچنین با گنجاندن نکات اخلاقی مربوطه می‌توانند به خوبی اهداف آموزشی خود را محقق کنند. درواقع پیوند محتوای درس با داستان‌های جذاب، امری است که علاوه بر تحقق اهداف آموزشی، موجب سرگرم کردن دانش آموزان در عین تدریس می‌شود.

کمترین میانگین گزارش شده نیز مربوط به گویه اول این بعد یعنی «معتقدم محتوای فعلی کتاب‌های درسی، برای تلفیق با بازی و سرگرمی مناسب است.» با میانگین ۴.۶۹ است.

این میانگین نیز با اینکه عدد بزرگی است و از مقدار نظری ۳ بالاتر است، اما تفاوت عددی اندکی با سایر گویه‌ها دارد و این به این دلیل است که در نظام نیمه متمرکز درسی و آموزشی در ایران که غلبه تمرکز دارد، بیشتر محتوای کتاب‌های درسی تأکیدی بر استفاده از بازی و سرگرمی ندارند و شاید میزان استفاده آنها از فعالیت‌های بازی گونه در تدریس کمتر از دیگر مطالب باشد. (البته که میزان استفاده از این فعالیت‌ها نسبت به گذشته اندکی بیشتر شده و اهمیت بیشتری به آن داده شده است.) به همین خاطر به نظر می‌رسد تلفیق محتوای کتاب درسی با بازی و سرگرمی اندکی با چالش مواجه باشد. همچنین می‌توان به حجم بالای بیشتر کتاب‌های درسی اشاره کرد و شاید بتوان در نظر گرفت که گاهی زمان تخصیص داده شده مناسب تدریس هم بالایی از محتوا در طول سال تحصیلی نیست و همین موضوع می‌تواند برای آموزگاران دوره اول ابتدایی اندکی نگران کننده باشد و آنها را به سمت و سوی تلفیق محتوای درسی با بازی و سرگرمی نبرد؛ حتی با وجود اینکه که روش تدریس‌های مبتنی بر بازی بسیار مفید هستند اما آنطور که باید و شاید به آنها پرداخته نمی‌شود! پس لازم است توجه بیشتری به این موارد شود.

با این حال باز هم میانگین کلی پاسخ‌های این بعد نیز ۴.۷۷ گزارش شده که نشانگر تفاوت معنادار با مقدار نظری است و می‌توان گفت میزان آشنایی معلمان با محتوای این برنامه به طور معناداری بالاتر از حد انتظار است و معلمان نسبت به محتوای این برنامه آشنایی بسیار خوبی دارند و نگرش مثبتی به استفاده از این برنامه در تدریس خود دارند و تنها نیاز به پشتیبانی بیشتر در زمینه تولید محتوای رسمی و استاندارد درسی وجود دارد و ابعاد مختلف آموزش مبتنی بر بازی باید در نظر گرفته شود و زمینه مناسب برای پیاده سازی نوآورانه و خلاقانه آن فراهم گردد.

همچنین با توجه به نتایج جدول ۴-۸ و مقادیر کجی عمدتاً منفی و کشیدگی مثبت می‌توان گفت پاسخ‌ها تمایل به تمرکز در سطوح بالای مقیاس داشته‌اند و توزیع نمرات به سمت پاسخ‌های مثبت‌تر است و داده‌ها پیرامون میانگین متمرکز هستند و انحراف معیار کمتر از ۱ در تمام موارد، نشانگر پراکندگی کم پاسخ‌ها و نظرات نسبتاً همگن و یکدست معلمان است.

می توان گفت این نتایج با نتایج مقاله گاپتا^{۶۰} و همکاران (۲۰۲۳) با عنوان «حمایت از دانش آموزان ابتدایی در یادگیری مفاهیم هوش مصنوعی با یادگیری مبتنی بر بازی داستان محور» و مقاله شاباس^{۶۱} (۲۰۲۳) در مقاله ای با عنوان «یادگیری علوم مبتنی بر بازی: مشکلات معلمان در اجرای آن در کلاس چیست؟» همسویی دارد و در مقاله گاپتا و همکاران این نتیجه حاصل شده که در یادگیری مبتنی بر بازی داستان محور، دانش آموزان با بازی ها بطور فعالی درگیر می شوند و یادگیری بطور موفقیت آمیزی اتفاق می افتد. شاباس نیز در مقاله خود به این نتیجه رسیده که بازی ها باید با برنامه درسی هماهنگ باشند؛ زیرا وسطه تحقق الزامات برنامه درسی هستند و باید در برنامه درسی گنجانده شوند و توجه لازم و کافی به آنها وجود داشته باشد تا ارتقای تفکر منطقی در دانش آموزان تسهیل شود و خواسته های آنها نیز در کنار مطالب آموزشی در نظر گرفته شود. ادغام هماهنگ بازی و آموزش بسیار مهم است و نقش مهمی در انعطاف پذیرتر شدن برنامه درسی دارد.

۵-۱-۴. تحلیل یافته های بدست آمده برای پاسخ به سوال فرعی چهارم: معلمان تا چه میزان با راهبردهای

آموزش در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟

براساس یافته های بدست آمده در جدول ۴-۱۰، بیشترین میانگین مربوط به گویه ۵ این بعد یعنی «از بازخوردهای فوری و تشویق در حین فعالیت های سرگرمی محور استفاده می کنم.» با میانگین ۴.۸۵ است.

این گویه نشانگر اهمیت ارائه بازخوردهای فوری در حین انجام فعالیت های مبتنی بر بازی و تشویق دانش آموزان است که باعث افزایش انگیزه و علاقه آنها به ادامه انجام فعالیت ها می شود و میزان موفقیت فعالیت ها بیشتر می شود و محیط یادگیری برای دانش آموزان امن و جذاب شده و یادگیری لذتبخش تر می شود و به آنها اجازه می دهد در حین فعالیت، اشتباهات خود را اصلاح کرده و اهداف درس را در فضایی بدون ریسک یاد بگیرند. پس معلمان با ارائه این بازخورد و تشویق ها تاثیر بسزایی در یادگیری دانش آموز دارند.

کمترین میانگین نیز مربوط به گویه دوم این بعد یعنی «می توانم بازی های آموزشی را به گونه ای مدیریت کنم که نظم کلاس حفظ شود.» با میانگین ۴.۷۴ است که با اینکه با دیگر مقادیر تفاوت اندکی دارد ولی باز هم

^{۶۰} Gupta

^{۶۱} Schabas

عدد بزرگی است و نشان می‌دهد که معلمان دوره اول ابتدایی تا حد زیادی در مدیریت کلاس و حفظ نظم آن در حین اجرای برنامه درسی سرگرمی محور موفق هستند.

همانطور که پیش‌تر هم گفته شد، اجرای صحیح این برنامه درسی، نیازمند برنامه ریزی دقیق و مدیریت صحیح منابع و زمان و مدیریت کلاسی درست است. اگر معلم نتواند به خوبی مدیریت اجرا در کلاس را به دست بگیرد، کلاس دچار هرج و مرج می‌شود و نه تنها اهداف آموزشی به درستی محقق نمی‌شوند؛ بلکه دانش آموزان نیز ممکن است علاقه و انگیزه خود را از دست بدهند.

با این حال مقادیر ذکرشده در جدول ۴-۱۰ برای کجی منفی و کشیدگی مثبت و بالا نشان دهنده این است که توزیع داده‌ها به سمت مقادیر بالا متمایل است و بیشترین پاسخ‌ها در سطح موافقت زیاد است و تجمع پاسخ‌ها حول میانگین است و بخش زیادی از معلمان تقریباً دیدگاه یکسان داشتند. درواقع میانگین کلی پاسخ‌های این بعد نیز ۴.۷۹ گزارش شده که نشان می‌دهد معلمان نه تنها با راهبردهای متنوع آموزش مبتنی بر سرگرمی آشنا هستند و آشنایی بالاتر از حد متوسط و در سطحی بسیار مطلوب است و بطور معناداری فراتر از انتظار است؛ بلکه توانایی بالایی در بکارگیری آنها در کلاس درس دارند و آشنایی گسترده و نگرش مثبت آنها زمینه ساز اجرای موفق این برنامه درسی در ابتدایی است.

نتایج مذکور با نتایج مقاله فرهادی باجولی و توکل توکل (۱۴۰۳) در پژوهشی با عنوان «استراتژی یادگیری مبتنی بر بازی راهکارهایی برای آموزش جذاب و موثر» همسو است که در بخش‌هایی از آن اشاره شده که بازی‌ها با ارائه بازخورد فوری و اهداف قابل دسترس، نه تنها یادگیری را تسهیل می‌کنند، بلکه حس موفقیت و پیشرفت را نیز در دانش آموزان تقویت می‌کنند. علاوه بر این، یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند با تحریک خلاقیت و حس کنجکاوی، زمینه‌های یادگیری عمیق‌تر و ماندگارتر را فراهم آورد. همچنین چالش‌هایی مانند نیاز به ابزارهای فناوری، زمان و هزینه‌های طراحی بازی‌های آموزشی می‌تواند موانعی برای استفاده گسترده از این روش باشد. با این حال، با برنامه ریزی هوشمندانه و استفاده از منابع موجود، این چالش‌ها تا حد زیادی قابل مدیریت هستند. (درواقع به موضوع توانایی مدیریت کلاس با در نظر گرفتن توانایی معلم اشاره شده است. همچنین با نتایج مقاله خوش گفتار و همکاران (۱۴۰۳) با عنوان «اهمیت یادگیری مبتنی بر بازی در آموزش ابتدایی دوران کودکی» نیز

همسو است که اشاره کرده بودند مربیان ممکن است با چالش زمان و منابع محدود و کمبود آموزش و فشار برای رعایت استانداردهای تحصیلی مواجه شوند اما باید اهمیت یادگیری مبتنی بر بازی و مزایای آن برای رشد کودکان را تشخیص دهند. آنها باید برای غلبه بر چالش‌هایی که با آن روبرو هستند تلاش کنند و استراتژی‌هایی را اجرا کنند که محیط یادگیری مثبتی برای کودکان ایجاد می‌کند. همچنین با نتایج مقاله فونسکا^{۶۲} و همکاران (۲۰۲۳) با عنوان «گیمیفیکیشن و یادگیری مبتنی بر بازی به عنوان ابزارهای یادگیری مشارکتی: مروری سیستماتیک» تا حد زیادی همسو است که اشاره کرده بودند فرایند آموزشی مبتنی بر بازی یک فرایند سرگرم کننده است که دانش آموزان را به فعالیت و مشارکت وا می‌دارد. معلمان نقش بازتابی دارند و می‌خواهند دانش آموز هم به عنوان یادگیرنده عمل کند و هم همکاری را یاد گرفته و انگیزه تحصیلی اش افزایش یابد و کسب صلاحیت درسی و شخصی از طریق مدیریت کلاس ارزیابی و ترویج شود.

۵-۱-۵. تحلیل یافته‌های بدست آمده برای پاسخ به سوال فرعی پنجم: معلمان تا چه میزان با ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی آشنایی دارند؟

براساس یافته‌های به دست آمده در جدول ۱۲-۴، بیشترین میانگین مربوط به گویه دهم این بعد یعنی «در ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی، دانش آموز هم با مشارکت خود، در ارزیابی عملکردش نقش دارد.» با میانگین ۴.۸۶ است.

همانطور که قبلاً هم اشاره شد در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، دانش آموزان مشارکت بیشتر و فعال‌تری در یادگیری دارند و منفعلانه عمل نمی‌کنند. حالا در این گویه نیز به این اشاره شده که دانش آموز با مشارکتی که دارد، در ارزیابی عملکرد خودش هم نقش دارد؛ یعنی همزمان با فعالیت و مشارکت، عملکردش هم ارزیابی شود. چون استفاده از بازی‌ها در این برنامه درسی، صرفاً سرگرمی و وقت گذرانی نیست؛ بلکه آمیخته با آموزش و اهداف آموزشی است و یادگیری را عمیق‌تر می‌کند و اهداف را محقق می‌کند. بنابراین معلم می‌تواند همزمان با انجام بازی و سرگرمی در این برنامه‌ها که آمیخته با محتوای درسی است، اهداف مدنظر خود در مسائل درسی را هم اندازه گیری کند و میزان تحقق آنها را در عین این فعالیت‌ها بسنجد. (چون نحوه انجام فعالیت‌های

^{۶۲} Fonseca

فصل پنجم: بحث، نتیجه گیری و پیشنهادها

بازی گونه، نشان دهنده میزان درک و فهم دانش آموزان از مطالب تدریس شده هم می باشد.) همچنین معلم باید مفهوم خودسنجی را در خود و دانش آموزان تقویت کند یعنی دانش آموزان خودشان هم بتوانند عملکرد و میزان موفقیت یا شکست خود را بسنجند و تقویت یا اصلاح کنند.

کمترین میانگین نیز مربوط به گویه دوم این بعد یعنی «در ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی، به دانش آموزان بازخوردهای سازنده و انگیزشی و غیررقابتی می دهیم.» با میانگین ۴.۷۳ است که باز هم عدد بزرگی است و بالاتر از مقدار نظری ۳ است؛ اما تفاوت اندکی با مقدار میانگین دیگر گویه ها دارد و این می تواند به این علت باشد که شاید هنوز تمامی معلمان به خوبی برنامه ریزی های تدریس خود را بازی و سرگرمی وفق نداده و تلفیق کامل انجام نداده اند و به همین علت نمی توانند بازخورد های انگیزشی و غیررقابتی ارائه دهند و گاهی ممکن است برخی بازخوردها رقابت ناسالم میان دانش آموزان ایجاد کند یا آنها را از مسیر صحیح گمراه کند. در بعد قبلی (راهبردهای آموزش) بیشترین میانگین مربوط به بازخوردهای فوری و تشویقی بود که از لحاظ عددی تفاوت اندکی (۰.۱۲) با این گویه (بازخورد انگیزشی و غیررقابتی) دارد و این می تواند به این دلیل باشد که معلمان در ارائه بازخورد موفق هستند اما تمامی آنها سازنده نیست و انگیزه دانش آموزان را تقویت نمی کند و گاهی باعث مقایسه با دیگر دانش آموزان می شود.

میانگین همه گویه ها بالاتر از مقدار نظری ۳ است که نشان می دهد معلمان با اصول و شیوه های ارزشیابی آشنایی بالایی دارند و از این روش ها در عمل بهره می گیرند. مقادیر کجی منفی و کشیدگی مثبت نیز نشان دهنده تمایل پاسخ دهندگان به گزینه های بالای لیکرت و تمرکز پاسخ ها در سطوح بالای مقیاس و توافق آنها در اهمیت و کارآمدی ارزشیابی سرگرمی محور است. میانگین کلی پاسخ های این بعد برابر با ۴.۸۲ است که تفاوت معناداری با مقدار نظری دارد؛ یعنی معلمان بطور معناداری با ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی آشنایی دارند و در شناخت و بکارگیری شیوه های ارزشیابی کیفی، فرایند محور و انگیزشی در قالب سرگرمی آمادگی و توانمندی بالایی دارند.

نتایج حاصله با نتایج مقاله شوشتری گوگ تپه و همکاران (۱۴۰۲) با عنوان «بررسی نقش معلم در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی» همسو است که در آن نتیجه گرفته بودند که مربیان باید مفهوم

خودسنجی را در خود و دانش آموزان تقویت کنند و کلاس درس را مهم ترین مکان تدریس برای بازی در نظر بگیرند و دانش آموزان را جهت بازی و یادگیری سوق دهند. همچنین با نتایج مقاله چیلینگاریان و زوررو^{۳۳} (۲۰۲۰) با عنوان «آموزش مبتنی بر سرگرمی به عنوان ابزاری برای توسعه» همسو است که به نتیجه رسیدند دانش آموزان حداقل یکبار برای توجه به مطلب مورد مطالعه تشویق شوند تا انگیزه و علاقه آنها زیاد شود.

۵-۲. تحلیل یافته های بدست آمده برای پاسخ به سوال اصلی: امکان اجرای برنامه درسی

مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از نظر معلمان تا چه اندازه است؟

در نهایت برای پاسخ به پرسش اصلی پژوهش که در واقع می توان گفت جمع بندی نتایج پرسش های فرعی است و با میانگین حاصل شده در جدول ۴-۱۴ که برابر با ۴.۷۸۵۲ می باشد و تفاوت آن نیز با مقدار نظری معنادار است، باید گفت که معلمان به طور معناداری معتقدند امکان اجرای برنامه درسی وجود دارد و از دید آنها، شرایط و امکانات و نگرش های حرفه ای برای اجرای این برنامه فراهم بوده و بستر مناسبی برای پیاده سازی آن در کلاس های ابتدایی وجود دارد. در واقع در دیگر گویه های جداول ابعاد مذکور نیز میانگین های بالایی حاصل شده بود مثل تحقق اهداف آموزشی با بازی ها و فعالیت های سرگرم کننده، آشنایی با اهداف عاطفی برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی مثل افزایش اعتماد به نفس، استفاده از ابزارهای دیجیتال مثل اپلیکیشن ها و نرم افزارها برای طراحی محتوای سرگرمی محور، استفاده از رقابت های سالم گروهی برای یادگیری و مهم تر بودن فرایند یادگیری از نتیجه نهایی و..

همه این موارد و مقادیر بالای میانگین های آنها نشان می دهد که نظرات معلمان در رابطه با اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی کاملاً مساعد است و به جز در برخی گویه ها که مقدار کمتری نسبت به گویه های دیگر داشتند و به آنها اشاره شد؛ همگی گویه ها تمایل به سطوح بالای طیف لیکرت داشتند و این نتایج بسیار خوب و امیدوار کننده هستند.

^{۳۳} CHILINGARYAN & ZVEREVA

پس در انتها می توان نتیجه گرفت که امکان اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی از نظر معلمان دوره اول ابتدایی وجود دارد.

۳-۵. نتیجه گیری

آموزش و پرورش از نقش بسیار مهمی در جامعه برخوردار است؛ زیرا مسئولیت پرورش و تربیت را بر عهده دارد و می تواند از مهم ترین ارگان های کشور محسوب شود. در آموزش و پرورش، دوره ابتدایی بسیار حائز اهمیت است؛ زیرا شروع تحصیلات و ورود به اجتماع از آنجا شکل می گیرد و کودکان پا به دنیای جدیدی می گذارند و در اجتماع حاضر می شوند. نوع تدریس، نوع رفتار، اخلاق، نوع برنامه ریزی برای پرورش و تربیت دانش آموزان و ... از امور مهمی هستند که معلمان باید به آنها توجه کنند؛ زیرا معلمان نقش الگویی بسیار مهمی در زندگی دانش آموزان دارند و تک تک فعالیت های آنها تاثیر بسزایی بر ذهن و رفتار و یادگیری کودکان علی الخصوص در دوره اول ابتدایی دارد.

برنامه درسی نیز از اهمیت بسیار بالایی در آموزش و پرورش دانش آموزان برخوردار است و عناصر متعددی دارد که باید به آنها توجه شود؛ مانند هدف، محتوا، روش تدریس، ارزشیابی، زمان، مکان و... برنامه درسی انواع مختلفی نیز دارد که یکی از انواع آن برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی است که در این پژوهش، ابعاد منطق، هدف، محتوا، راهبردهای آموزش و ارزشیابی در این برنامه درسی مدنظر قرار گرفته است و امکان اجرای این برنامه درسی از نظر معلمان دوره اول ابتدایی موردبررسی قرار گرفته است که با بررسی های انجام شده، نتایجی حاصل شد و اعداد میانگین بسیار بالایی به دست آمد که همه مقادیر نشان دهنده این بود که معلمان آشنایی قابل توجه و زیادی با منطق، هدف، محتوا، راهبردهای آموزش و ارزشیابی دارند و نه تنها با آنها کاملاً آشنا هستند؛ بلکه توانایی کاربرد و به کار بستن آنها را نیز دارند و در تدریس و آموزش خود آنها را تا حد بسیار زیادی به کار می بندند تا یادگیری عمیق تری حاصل شود و مشارک و فعالیت دانش آموزان افزایش یابد و انگیزه، علاقه، خلاقیت، رضایت، اعتماد بنفس و ... آنها افزایش یابد. در این میان، محتوای رسمی برنامه درسی هم باید موردبررسی قرار گیرند تا فعالیت های بازی گونه و سرگرمی محور در آنها افزایش یابد و معلمان با برنامه ریزی

مناسب باتوجه به زمان و فضا و منابع و امکانات و شرایط در دسترس این برنامه درسی را بسیار خوب اجرا کنند و روند تحقق اهداف آموزشی را تسریع بخشند و پیشرفت تحصیلی و بهبود عملکرد دانش آموزان حاصل شود.

۵-۴. پیشنهادهای پژوهشی

۵-۴-۱. پیشنهادات کاربردی

✓ استفاده از بازی و سرگرمی به عنوان ابزاری برای حل مشکلات دانش آموزان باشد؛ یعنی معلمان از طریق طراحی و انجام بازی‌های مربوط به مسائل درسی که دانش آموزان در آن مشکل و چالش بیشتری دارند، به حل مشکلات مربوطه و رفع چالش‌ها بپردازند و در واقع نوعی رفع اشکال همزمان صورت بگیرد.

✓ تلفیق آموزش و سرگرمی برای کمک به رشد شناختی دانش آموزان انجام شود؛ یعنی معلمان بازی‌هایی طراحی کنند که دانش آموز بتواند در طی انجام آنها خودش دانش را در ذهن خودش بسازد و صرفاً بر حفظ اطلاعات متکی نباشد.

✓ معلمان با مطالعه‌های مربوطه و کسب دانش و اطلاعات به روز بدانند که چه نوع بازی‌هایی برای دوره اول ابتدایی مناسب هستند و طبق سن و دوره رشدی دانش آموزان بهترین بازی‌ها را انتخاب کنند و در امر تدریس و آموزش از آنها بهره گیرند تا اهداف مدنظرشان به خوبی محقق شوند.

✓ معلمان استفاده از روش‌های تدریس فعال را در دستور کار خود قرار دهند و از یادگیری مشارکتی، کارهای گروهی و بحث‌های گروهی، روش‌های اکتشافی و بازی گونه و ... استفاده کنند.

✓ معلمان گزارش‌های توصیفی از عملکرد دانش آموزان تهیه کنند و تمام مشاهدات خود از عملکرد دانش آموزان را در نظر بگیرند و فعالیت‌های عملی و بازی محور و تلاش آنها را در نظر داشته باشند و هنگام ارزشیابی همه این موارد را مدنظر قرار دهند.

✓ به دوره ابتدایی و برنامه‌های قابل اجرا در این دوره بیشتر توجه شود و برنامه‌های کاربردی‌تر در دستور کار قرار گیرند تا اهداف آموزش بهتر محقق شوند.

✓ توجه بیشتری به گزینش معلمان شود؛ چون نقش الگویی خیلی مهمی در تربیت و آموزش دارند.

۵-۵. پیشنهاد برای پژوهش‌های آتی

- ✓ پیشنهاد می‌شود پژوهش‌های بیشتری در زمینه تدریس مبتنی بر بازی و سرگرمی و برنامه درسی مربوط به آن انجام شود و بیشتر به این موضوع مهم و پرفایده توجه شود تا تاثیر مثبت آن در یادگیری دانش آموزان کاملاً قابل مشاهده باشد.
- ✓ پیشنهاد می‌شود پژوهش‌های بیشتری درباره انواع بازی‌های آموزشی و طریقه کاربست آنها و بخصوص بازی‌های دیجیتال که امروزه بیشتر مورد توجه قرار گرفته اند انجام شود.
- ✓ پیشنهاد می‌شود در رابطه با تغییر نگرش برخی معلمان و والدین نسبت به بازی‌ها پژوهش‌هایی انجام شود؛ چون متأسفانه هنوز برخی بر این عقیده‌اند که بازی فقط برای سرگرمی و وقت گذرانی است و جنبه مفید آموزشی آن که باعث ملموس‌تر شدن یادگیری و عمیق‌تر شدن آن می‌شود را در نظر نمی‌گیرند و قبول ندارند.
- ✓ پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آتی، سن و جنسیت و مدرک تحصیلی معلمان نیز مورد بررسی دقیق قرار گیرند و پژوهش‌های مقایسه‌ای در این زمینه انجام شود تا تفاوت‌ها آشکار شوند.

۵-۶. محدودیت‌های پژوهش

- ✓ زمان بر بودن دریافت مجوز از حراست اداره آموزش و پرورش جهت دریافت تعداد آموزگاران دوره اول ابتدایی منطقه ۱۹ تهران
- ✓ زمان بر بودن دریافت و تایید روایی پرسشنامه محقق ساخته

منابع

فهرست منابع فارسی

ادیب منش، مرزبان؛ علی عسگری، مجید؛ موسی پور، نعمت اله (۱۳۹۰). امکان سنجی اجرای برنامه ریزی درسی مدرسه محور در دبیرستان‌های شهر کرمانشاه، *مجله‌ی علمی پژوهشی پژوهش‌های برنامه درسی*، ۱(۲)، ۱۰۴-۸۱.

امانی، فاطمه؛ صیاد، ژاله؛ شمس، سلدا؛ فریدی، زهرا (۱۴۰۴). تاثیر آموزش مبتنی بر بازی بر توسعه مهارت‌های شناختی و اجتماعی دانش آموزان، *فصلنامه مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی*، ۷(۹۱)، ۵۰۲-۴۸۵.

امیدی، مصطفی (۱۴۰۲). روش تدریس مبتنی بر بازی و اثربخشی آن بر یادگیری دانش آموزان، *اولین کنفرانس بین‌المللی روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و فلسفه، بابل*

آب سالان زاده، لیلا؛ موسوی، سیده زینب؛ جمشیدی، سمیه؛ کیادی، حمزه (۱۴۰۰). روش‌ها و اهمیت برنامه ریزی درسی در مقطع ابتدایی، *هشتمین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی در ایران*، ۴۳۳۸-۴۳۴۶.

آقاگل زاده، فردوس؛ ملکی مقدم، اردشیر؛ موذنی، فاطمه (۱۳۹۸). تاثیر بازی‌های زبانی مبتنی بر گفتار کلاسی بر دایره واژگان کودکان، *فصلنامه علمی- پژوهشی زبان پژوهی دانشگاه الزهراء*، ۳۳، ۶۲-۴۸.

آقای گل‌دیانی، پرستو؛ غیاثی، زینب (۱۳۹۹). مقایسه اثربخشی بازی درمانی و طرحواره درمانی بر روی ذهنیت کودک آسیب پذیر در کودکان دارای اختلالات یادگیری، *پیشرفت‌های نوین در روانشناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش*، ۳(۳۲)، ۴۴-۳۷.

آقای، نسرين؛ شمالي، فاطمه؛ زارعی، رضا (۱۴۰۱). اثربخشی آموزش بازی درمانی بر هویت اجتماعی تعدادی از کودکان پیش دبستانی ناحیه ۴ شهر شیراز، *آموزش پژوهی*، ۸(۳۰)، ۱۱۹-۱۱۲.

به‌پور، صفوره (۱۳۸۴). مقایسه روش تدریس ایفای نقش و روش تدریس متداول بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی کتاب درسی هدیه‌های آسمانی دانش آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبائی، چاپ‌نشده.

- بیرنگ، نسرین؛ علیوندی وفا، مرضیه (۱۳۹۹). اثربخشی بازی درمانی خلاقیت محور بر عزت نفس، خلاقیت و کمروبی دانش آموزان کمروی مقطع ابتدایی، *فصلنامه علمی آموزش و ارزشیابی*، ۱۳ (۵۲)، ۱۵۹-۱۳۷.
- بیگلری، لیلا؛ ذبیح زاده، عاطفه؛ ذبیح زاده، سپیده؛ لطفی نیا، راضیه (۱۴۰۲). یادگیری مبتنی بر بازی؛ درگیر کردن دانش آموزان از طریق بازی، *مجله پیشرفت‌های نوین در روانشناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش*، ۶ (۶۲) ۲۸۰-۲۹۶.
- توکلی، مرضیه؛ افکنه، صغری؛ قنبری، نسرین (۱۴۰۳). شناسایی عناصر برنامه درسی مبتنی بر ارکان طرح شهاب (مورد مطالعه: دانش آموزان دوره ابتدایی)، *نشریه پژوهش و نوآوری در تربیت و توسعه*، ۴ (۱)، ۶۳-۷۸.
- جشیره، مجید؛ شاه بنده، عاطفه؛ نعمتی نیا، صدیقه؛ فولادی، پرویز (۱۴۰۱). بررسی نقش بازی در پیشرفت تحصیلی دانش آموزان دوره ابتدایی، *هفتمین کنفرانس ملی رویکردهای نوین در آموزش و پژوهش، محمودآباد*.
- حاجی عباسی، شایان؛ پیروتی اقدم، پرنگ (۱۴۰۲). بررسی تاثیر و نقش بازی‌های آموزشی در یادگیری دانش آموزان، *هشتمین همایش ملی تحقیقات میان رشته‌ای در مدیریت و علوم انسانی، تهران*.
- حسینی، عبدالله؛ اشکوری، عدنان؛ مجیدی، نفیسه (۱۴۰۲). اثربخشی آموزش مبتنی بر بازی بر میزان یادگیری و انگیزه دانش آموزان در زبان عربی، *دوماهنامه علمی-پژوهشی جستارهای زبانی*، ۱۱ (۲)، ۳۸۸-۳۶۳.
- خاکپاش، سمیه (۱۴۰۳). نقش بازی واره های آموزشی در فرایند تثبیت یادگیری دانش آموزان ابتدایی، *فصلنامه تحقیقات راهبردی در تعلیم و آموزش و پرورش*، ۲ (۳۴)، ۴۵۳-۴۴۷.
- خوش گفتار، سمیه؛ موسوی نیا، سیده زهره؛ کلاته عربی، زهرا؛ نوروزی کواکی، زهره (۱۴۰۳). اهمیت یادگیری مبتنی بر بازی در آموزش ابتدایی دوران کودکی، *سومین کنفرانس ملی تازه‌های روانشناسی تکاملی و تربیتی*، ۱-۱۲.
- درتاج، فربرز (۱۳۹۲). مقایسه تأثیر دو روش آموزش به شیوه بازی و سنتی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش آموزان. *مجله روانشناسی مدرسه*، ۲ (۴)، ۸۰-۶۲.

منابع

- رحمانی، فاطمه؛ رادفر، مجید؛ شکریگی، عالیه (۱۴۰۴). تاثیر بکارگیری اسباب بازی‌های فکری و جمعی در ارتقاء مهارت‌های اجتماعی کودکان، *نشریه پژوهش و نوآوری در تربیت و توسعه*، ۵ (۲)، ۱۱۹-۱۰۸.
- رحمتی، رباب؛ کریمی، امیر (۱۴۰۱). مطالعه اسنادی تاثیر بازی‌های آموزشی بر خلاقیت کودکان دبستانی، *نشریه علمی ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی*، ۱۲ (۲)، ۵۰-۲۹.
- رزمخواه، نسرين؛ سعدیخانی، منیره؛ رزمخواه، نادره؛ شیروانی، بنفشه (۱۴۰۳). سنجش کلاسی و برنامه درسی، *فصلنامه مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی*، ۶ (۸۴)، ۱۱۰-۱۰۳.
- رضایی فر، حسین؛ شریفی، جواد؛ حسنی، یونس (۱۴۰۱). تاثیر دوره آموزش پیش دبستانی بر دانش آموزان ابتدایی، *هفتمین همایش بین المللی روانشناسی، علوم تربیتی و حقوق کودک در جهان اسلام*
- سرگزی کوشه، فاطمه؛ دادجو، آریتا؛ بوزار، فیض محمد؛ سلطانی بناوندی، عبدالمهدی (۱۴۰۲). بازی وار سازی آموزشی و جزئیات اثرگذار، *فصلنامه تحقیقات راهبردی در تعلیم و آموزش و پرورش*، ۱ (۸)، ۵۰۸-۴۹۱.
- سمیعی درونه، رضا (۱۳۹۴). اصول و اهداف آموزش و پرورش ابتدایی، *دومین کنفرانس ملی روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه آزاد اسلامی واحد شادگان*، ۲، ۷۲۶-۷۱۸.
- سند تحول بنیادین آموزش و پرورش
- سهرابی، مدینه (۱۳۹۹). بازی‌های آموزشی و شیوه‌های استفاده از آن‌ها در آموزش، *سومین همایش بین المللی روانشناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی، همدان*.
- سیف، علی اکبر (۱۳۸۸). *روانشناسی پرورشی نوین*. تهران: دوران.
- سیف، امین (۱۳۸۸). بررسی رابطه دلبستگی به خدا و سلامت روان در والدین کودکان استثنایی و عادی شهر همدان سال تحصیلی ۱۳۸۷-۱۳۸۸، *روانشناسی افراد استثنایی*، ۲ (۶)، ۲۰-۱.

شریفی نجف آبادی، رسول؛ ایران نژاد نجف آبادی، ناهید (۱۳۹۹). بررسی میزان اثربخشی روش تدریس مبتنی بر کارت‌های بازی در آموزش تلفیقی جغرافیا، نشریه پویا در آموزش علوم انسانی دانشگاه فرهنگیان، ۱۹، ۳۰-۳۷.

شوشتری گوگ تپه، ودود؛ مجلل چوبقلو، محمدعلی؛ یاری حاج عطالو، جهانگیر؛ دانشور هریس، زرین (۱۴۰۲). بررسی نقش معلم در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی، فصلنامه تعالی تعلیم و تربیت و آموزش دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرج، ۱(۴)، ۱-۱۴.

شیخ احمدی، سید عرفان؛ رستمی، شعیب؛ شریفی، شافع (۱۴۰۲). اهمیت آموزش و پرورش دوره ابتدایی، پانزدهمین همایش ملی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی در ایران، ۲۴۶-۲۳۶.

صادقی، عارفه (۱۴۰۳). تاثیر آموزش‌های مبتنی بر بازی و فعالیت‌های بازی گونه بر افزایش خلاقیت و بهبود عملکرد تحصیلی دانش آموزان، سومین کنفرانس ملی تازه‌های روانشناسی تکاملی و تربیتی، ۷-۱.

صافی، احمد (۱۳۷۹). آموزش و پرورش ابتدایی و دوره اول و دوم متوسطه. تهران: سمت.

صالحی، پژمان؛ خلیج، مهران (۱۴۰۱). شناسایی و تبیین صلاحیت‌های حرفه‌ای معلمان برای اجرای برنامه‌های آموزشی مبتنی بر بازی در مدارس، فناوری آموزش و یادگیری، ۵ (۱۶)، ۷۹-۱۲۱.

صالحی پور، رضا (۱۴۰۰). بررسی تاثیر بازی بر عملکرد و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان، نخستین همایش ملی ایده‌های کاربردی در علوم تربیتی، روانشناسی و مطالعات فرهنگی، بوشهر.

صفاری، شهرزاد؛ حکیم زاده، رضوان؛ دهقانی، مرضیه؛ غلامعلی لواسانی، مسعود (۱۴۰۰). ارائه مدل مفهومی آموزش مبتنی بر بازی با تاکید بر مهارت آموزی: مطالعه فراترکیب، مجله علوم تربیتی دانشگاه شهید چمران اهواز، ۶ (۲)، ۹۷-۱۱۲.

علیپور، خالد؛ احمدبیگی، فاطمه؛ انصاریان، فهیمه؛ ایزدی، مهشید (۱۴۰۳). شناسایی و ارزیابی مؤلفه‌های تربیت معنوی بر اساس سند تحول بنیادین آموزش و پرورش، انجمن جامعه شناسی آموزش و پرورش ایران، ۱۰ (۲)، ۴۲۹-۴۲۱.

غلام پور، میثم؛ اوضاعی، نسرين؛ مرادی، رضا؛ اکبری، احمدرضا (۱۴۰۳). تحلیل و بررسی انتقادی برنامه درسی از نظر پاینار و آیزنر، *پژوهشنامه انتقادی متون و برنامه‌های علوم انسانی*، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی *فصلنامه علمی ترویجی*، ۲، ۲۴۷-۲۲۴.

فتحی واجارگاه، کوروش (۱۳۹۹). *اصول و مفاهیم اساسی برنامه ریزی درسی*. تهران: علم استادان.

فروتن کیا، قاسم؛ چراغی، محمد؛ نیزه، بهمن؛ شیخ باریکا، سمیه؛ کاویانی نسب، احسان (۱۴۰۲). تحلیل اهداف و اهمیت دوره آموزش ابتدایی در کشور، *هشتمین همایش ملی تحقیقات میان رشته‌ای در مدیریت و علوم انسانی*، ۹۳۵-۹۲۹.

فرهادی باجولی، فروغ؛ توکل، مهدی (۱۴۰۳). استراتژی یادگیری مبتنی بر بازی راهکارهایی برای آموزش جذاب و موثر، *همایش ملی نگرش‌های نوین در مسائل آموزش و پرورش دانشگاه پیام نور آموزش و پرورش شهرستان رامشیر*، ۷-۱.

قالوجه، ام البنین؛ جهانیان، رمضان؛ سلیمی، مهتاب (۱۴۰۳). تعیین عوامل موثر بر توسعه آموزش ترکیبی در آموزش و پرورش شهر تهران و بررسی وضعیت موجود، *انجمن جامعه شناسی آموزش و پرورش ایران*، ۱۰، (۳)، ۸۱-۷۰.

قربان خانی، مهدی؛ صالحی، کیوان؛ مقدم زاده، علی (۱۳۹۹). ساخت پرسشنامه میزان شده برای تشخیص ارزشیابی کاذب در مدارس ابتدایی، *مجله علوم تربیتی دانشگاه شهید چمران اهواز*، ۶ (۲)، ۱۱۶-۹۱.

کشاوری، امیر (۱۴۰۴). نقش برنامه ریزی درسی در پیشرفت تحصیلی دانش آموزان ایران، *فصلنامه مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی*، ۷ (۹۳)، ۷۷-۷۱.

محمدزاده حیدرآبادی، محمد؛ کریمی تارقلی، مهدی؛ محمدی، ابراهیم؛ عظیمی گیوی، محمد (۱۳۹۴). تأثیر بازی بر پیشرفت تحصیلی کودکان، *سومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روانشناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی، تهران*.

منابع

- محمدزاده قره اوغلان، نجیمه؛ رضایی، بتول؛ محمدپور، رقیه؛ عقبی، فردوس؛ امیرشیری، رضا (۱۴۰۳). تاثیر آموزش مبتنی بر بازی بر افزایش خلاقیت و یادگیری فعال در دانش آموزان ابتدایی، *فصلنامه تحقیقات راهبردی در تعلیم و آموزش و پرورش*، ۲ (۳۳)، ۲۱۹-۲۲۶.
- مسیحا، رقیه (۱۴۰۱). کاربرد بازی‌های آموزشی و فعالیت‌های ورزشی در یادگیری مهارت‌های اجتماعی، *پنجمین همایش بین‌المللی روانشناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی، همدان*.
- مهدی مقدم، امیر حسین؛ مهری، صدیقه؛ ثالث موید، مصطفی (۱۴۰۱). بررسی نقش بازی در میزان پیشرفت تحصیلی دانش آموزان ابتدایی، *مجله پیشرفت‌های نوین در روانشناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش*، ۵ (۵۲)، ۵۲۳-۵۳۴.
- مهرمحمدی، محمود (۱۳۹۱). برنامه درسی: نگاه‌ها، رویکردها و چشم‌اندازها. تهران: سمت.
- میرشمسی، حمیده؛ محمدی احمدآبادی، ناصر؛ علیزاده اصلی، افسانه (۱۴۰۳). ارائه مدل برنامه درسی بازی محور در دوره پیش دبستانی بر مبنای نظریه مونته سوری، *پژوهش و نوآوری در تربیت و توسعه*، ۴ (۱)، ۲۸۲-۲۶۲.
- میزانی، آیلار؛ حسینی خواه، علی؛ کیان، مرجان؛ خدابنده لو، روح‌الله (۱۴۰۰). آموزش مبتنی بر سرگرمی در برنامه درسی: چیستی و چگونگی، *دوفصلنامه نظریه و عمل در برنامه درسی*، ۹ (۱۷)، ۳۶۰-۳۲۳.
- میزانی، آیلار (۱۴۰۰). طراحی راهنمای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره ابتدایی. پایان نامه مقطع دکتری، گروه علوم تربیتی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی.
- نباتی، ندا (۱۳۹۸). امکان‌سنجی اجرای فعالیت‌های آموزشی و اجرایی مدیریت مدرسه محور از دیدگاه مدیران و معلمان مدارس ابتدایی شهر تهران. پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد، گروه علوم تربیتی، گرایش تحقیقات آموزشی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه علامه طباطبائی.
- نجفی، علیرضا؛ امان‌پور، امیرحسین؛ ایمانی، محمدرضا؛ صالحی، علیرضا (۱۴۰۱). تاثیر بازی در یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان، *دوازدهمین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی در ایران*

نصراللهی کلرود، رضا (۱۴۰۳). نقش برنامه ریزی درسی در پیشبرد اهداف آموزشی، *اولین همایش علوم انسانی با رویکرد نوین، آستارا*. ۶۵۰۹-۶۴۹۸.

نیری، محمدامین؛ مومنی، مصطفی و رجبی، امیرحسین (۱۴۰۱). تحلیل وضعیت برنامه ریزی درسی در سیستم آموزش و پرورش ابتدایی ایران، *دوازدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی در ایران*، ۲۷۵۶-۲۷۴۷.

وظیفه شناس، مبینا (۱۴۰۲). تاثیر تدریس معلمان ابتدایی در میزان یادگیری و ارتقا دانش آموزان، فصلنامه تحقیقات راهبردی در تعلیم و آموزش و پرورش، ۱ (۸)، ۳۸۲-۳۶۵.

هادی، فائزه؛ آقایی، ملیکا؛ فرهنگ ادیب، سمیه (۱۳۹۷). گیمیفیکیشن و کاربردهای آن، *چهارمین کنفرانس ملی علوم و مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات*

هاشمی نسب، سیده فاطمه؛ شیراوند، فهیمه؛ امیری، زهرا؛ حیات الغیبی، محمد تقی (۱۴۰۱). راهبردهایی برای طراحی بازی‌های آموزشی در کلاس با هدف افزایش علاقه و یادگیری دانش آموزان، *پنجمین همایش بین المللی روانشناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی، همدان*.

هراتی، ابوالفضل (۱۴۰۳). آینده آموزش و پرورش در ایران، *هفدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی در ایران*، ۱۷، ۱۲-۱.

یارمحمدی واصل، مسیب؛ رشید، خسرو؛ بهرامی، فرشته (۱۳۹۳). آموزش از طریق بازی بر بهبود نگرش ریاضی دانش آموزان دختر مقطع ابتدایی. *روانشناسی مدرسه*، ۳ (۳)، ۱۳۵-۱۲۲.

یافتیان، نرگس؛ عبدی، حدیث (۱۴۰۰). بازی وارسازی در آموزش ریاضی، *مجله رشد آموزش ریاضی*، ۳۸ (۳)، ۱۳-۱۸.

یزدانی نژاد، حمید؛ ریحانیان، علی (۱۴۰۲). یادگیری مهارت‌های نرم مبتنی بر بازی، *مجله مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی یزد*، ۱۸ (۴)، ۶۹۱-۶۸۹.

فهرست منابع انگلیسی

- Ahloy, J., Espinosa, J., & Mason, G. (۲۰۱۸). Play and optimal welfare: Does play indicate the presence of positive affective states? *Behavioural Processes*, 156(۱۰), ۳-۱۵.
- Aksakala, Nalan(۲۰۱۴). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. ۵th World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership, WCLTA.
- Alotaibi, M. S. (۲۰۲۴). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, ۱۳۰۷۸۸۱.
- Anderson,MC Namee. (۲۰۱۰).The importance of play in early childhood development. Family and Human Development (Human Development):MSU Extension.
- Ashikin, H.N., and Roslinda, R. (۲۰۱۹). e-Prosiding Persidangan Antarabangsa Sains Sosial dan Kemanusiaan ۲۰۱۹ ۲۴-۲۵. Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor ۲۹, ۷۸-۸۳
- Bakan, U., & Bakan, U(۲۰۱۸). Game-based learning studies in education journals: A systematic review of recent trends. *Actualidades Pedagógicas*, ۷۲(۷۲): ۱۱۹-۱۴۵.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (۱۹۶۶). The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge. Doubleday.
- Bloom, B. S. (۱۹۵۶). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Longmans, Green.
- Bredenkamp, S. (۱۹۸۷). Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age ۵. National Association for the Education of Young Children.
- Çelikler, D., Demir Kaçan, S., & Yenikalaycı, N. (۲۰۲۱). Nomenclature of Cyclic and Aromatic Hydrocarbons by Educational Games: OrgChemGame. *International Journal of Progressive Education*, 17(۴), ۲۹۷-۳۰۷.
- Chen, C. -H. , Wang, K. -C. , & Lin, Y. -H . (۲۰۱۵) .The comparison of solitary and collaborative modes of game-based learning on students' science learning and motivation .Journal of Educational Technology & Society, ۱۸(۲), ۲۳۷-۲۴۸ .
- CHİLİNGARYAN, K & ZVEREVA (۲۰۲۰), Edutainment as a NewTool for Development, *International E-Journal of Advances in Education*, ۶ (۱۶):۱۱۱-۱۱۹.
- Dahalan, F., Alias, N. & Shaharom, M.S.N. (۲۰۲۴) Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review. *Educ Inf Technol* ۲۹, ۱۲۷۹-۱۳۱۷.

- Deng, L. , Wu, S. , Chen, Y. , & Peng, Z. (۲۰۲۰). Digital game-based learning in a Shanghai primaryschool mathematics class: A case study. *Journal of Computer Assisted Learning*, ۳۶ (۵), ۷۰۹-۷۱۷.
- Fante, C., Ravicchio, F., & Manganello, F. (۲۰۲۴). Navigating the Evolution of Game-Based Educational Approaches in Secondary STEM Education: A Decade of Innovations and Challenges. *Education Sciences*, 14(۶): ۶۶۲.
- Fonseca, I., Caviedes, M., Chantré, J. & Bernate, J. (۲۰۲۳). Gamification and Game-Based Learning as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 18 (۲۱): ۴-۲۳.
- Gee, J. P. (۲۰۰۵). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. PalgraveMacmillan.
- Ginsburg, K. R. (2007). *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Glatthorn, A. A, Boschee, F. A, Whitehead, B. M, & Boschee, B. F(2015). **Curriculum Leadership: Strategies for Development and Implementation**. (Third eb). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gupta, A., Lee, S., Mott, B., Chakraborty, S., Glazewski, K., Ottenbreit-Leftwich, A., Scribner, A., Hmelo-Silver, C. E., & Lester, J. (۲۰۲۴). Supporting Upper Elementary Students in Learning AI Concepts with Story-Driven Game-Based Learning. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*, 38(۲۱): ۲۳۰۹۲-۲۳۱۰۰.
- Htun, Z. W., & Lim, S. (۲۰۲۵). How do public school teachers react to education policy reforms with their colleagues?: The emergence of policy discussion networks during the implementation of the national education strategic plan in Myanmar. *International Journal of Educational Development*, ۱۱۳, ۱۰۳۲۰۶.
- Hwang, G. J., et al. (۲۰۱۷). An interactive educational computer game for learning cell structure and function: Design, development, and evaluation. *Journal of Computer Assisted Learning*, ۳۳(۲), ۱۲۹-۱۴۷.
- Jossan, K., & Gauthier, A., & Jenkinson, J. (۲۰۲۱). Cultural implications in the acceptability of game-based learning. *Computers & Education*. ۱۷۴. ۱۰۴۳۰۵. ۱۰, ۱۰۱۶/
- Judo and Abiona (۲۰۲۱). The potential power of play in second language academic writing. *Journal of Second Language Writing*, ۵۳(۱), ۱۰۰۸۳۳
- Khairuddin, N. S. b., and Mailok, R. b. (۲۰۱۹). View of Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Teknik Mnemonik.

Khodaei, H., Fathi, A., Alipour., R. (۲۰۲۱). Research Paper: Effectiveness of Social Skills Training in the High-risk Behaviors and Communication Skills of Secondary School Students. *Journal of Research & Health*. ۱۱(۳), ۱۷۵-۱۸۲.

Koster, R. (۲۰۱۳). Theory of fun for game design. " O'Reilly Media, Inc."

Kristanto, A., Mustaji, Mariono, A., Sulistiowati, & Afifah. (۲۰۱۹). Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(۱), ۰۱۲۱۱۷.

Lakshmikantha, H. T. (۲۰۲۴). Leveling up orthodontic education: Game-based learning as the new frontier in orthodontic curriculum. *Res Dev Med Educ*, ۱۳, ۱۳.

Leitner, M., Greenwald, E., Wang, N. et al. (۲۰۲۳). Designing Game-Based Learning for High School Artificial Intelligence Education. *Int J Artif Intell Educ* ۳۳, ۳۸۴-۳۹۸.

Lungu, S., & Matafwali, B. (۲۰۲۰). Parents' Views on Play Based Learning for Children Aged ۳-۶ Years: Evidence from Selected Early Childhood Education Centres in Zambia. ***International Journal of Humanities, Social Sciences and Education***.

McCarthy, Tim. (۲۰۲۱). Raising ۴ Dimensional Children in a ۲ Dimensional World. ۴D-۲D.com, LLC.

Mehra, M . (۲۰۱۳) .What is GBL (Game-Based Learning)? EdTechReview [Online] , Editorial Team .Retrieved October ۱۵, ۲۰۱۹ .

Mukherjee, Noyonika. (۲۰۱۹). Edutainment, *International Journal of English Learning & Teaching Skills*, ۲(۱), August ۲۰۱۹, pp. ۱۰۱۸-۱۰۲۷(۱۰)

Munakib, A M. Riyad, M. Pramana, C. Maseleno, A. (۲۰۲۰). Preschool Education: Knowledge or Social Skills. *Test Engineering and Management*, ۸۲(january-february):۵۲۲۶-۵۲۳۶.

Nguyen, T. T. K., Ngo, T. P. A., Pham, A. T., Nguyen, D. D., Cheng, P. H., & Nguyen, V. B. (۲۰۲۴). Let's play! Transforming STEM education with board games. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 20(۸), em۲۴۹۴.

Nietfeld, J. L. , Shores, L. R. , & Hofmann, K. F. (۲۰۱۴). Self-regulation and gender within a game-based learning environment. *Journal of Educational Psychology*, ۱۰۶ (۴), ۹۶۱ .

Parsons, M. A (۲۰۱۴). Using the symbolic expression of sand tray to kinesthetically connect to the inner cognitions of individuals diagnosed with a neurocognitive disorder. Electronic Thesis or Dissertation. Florida Atlantic University

Piaget, J. (۱۹۶۹). The psychology of the child. Basic Books.

Richards, J. C. and R Schimit (۱۹۸۵). Dictionary Of Language Teaching& Applied Linguistics (third edition ۲۰۰۲). British library Cataloguing in Publication Data.

- Sahin, D., and Yilmaz, R. M. (۲۰۲۰). The effect of augmented reality technology on middle school students' achievements and attitudes towards science education. *Comp.Educ.* ۱۴۴, ۱۰۳۷۱۰.
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (۲۰۰۳). *Contemporary Perspectives on Play in Early Childhood Education*. Information Age Publishing.
- Schabas, A. (۲۰۲۳). Game-Based Science Learning: What are the Problems with Teachers Practicing It in Class?. *Assyfa Learning Journal*, 1(۲): ۸۹-۱۰۳.
- Sood, S., Riley, A. H., & Alarcon, K. C(۲۰۱۷). Entertainment-education and health and risk messaging. In *Oxford research encyclopedia of communication*.
- Stephens, A .L. , & Clement, J .J . (۲۰۱۵) .Use of physics simulations in whole class and small group settings :Comparative case studies .*Computers & education*, ۸۶, ۱۳۷-۱۵۶
- Sue Dawson L. (۲۰۱۱). Single-case Analysis of sand Tray therapy of depressive symptoms in Early Adolescence. The faculty of the graduate school of education and human development and Columbian college of arts and sciences of the George Washington university.
- Van Uittert, A., Verhoeven, L., Segers, E. (۲۰۲۱). Responsiveness to a game-based intervention to enhance reading efficiency in first graders. *Journal of Computer Assisted Learning*:38; 178-191.
- Vocaturro, E., Zumpano, E., Caroprese, L., Pagliuso, S. M., & Lappano, D. (۲۰۱۹). Educational games for cultural heritage. *CEUR Workshop Proceedings*, ۲۳۲۰(March), ۹۶-۱۰۶
- Wijaya, A., Nida, F., Zettira, S., Suliswaningsih, S., Afiana, F., & Rifai, Z. (۲۰۲۴). Gamification Effect of Team Games Tournament in Game-Based Learning on Student Motivation. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(۱), ۲۰۱-۲۱۲
- Zorica, M. (۲۰۱۴, January). Edutainment at the higher education as an element for the learning success. In *Proceedings of EDULEARN'۱۴ Conference* (pp. ۴۰۸۹-۴۰۹۷).

پیوست ها

پیوست شماره ۱: پرسشنامه محقق ساخته

پرسشنامه پایان نامه با عنوان «بررسی امکان سنجی اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از منظر معلمان»

براساس ابعاد: منطق، اهداف، محتوا، راهبردهای آموزش و چگونگی ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

سلام و وقت بخیر. من دانشجوی دوره کارشناسی ارشد رشته برنامه ریزی درسی هستم. پایان نامه من با موضوع «بررسی امکان سنجی اجرای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره اول ابتدایی از منظر معلمان» نیاز به پرکردن یک پرسشنامه دارد. خواهشمندم در صورت امکان، با صرف فقط چند دقیقه از زمان ارزشمندتان، پرسشنامه بنده را پر کنید و با پاسخگویی دقیق و صادقانه مرا در انجام این پژوهش یاری کنید. اگر معلمان عزیز دوره اول ابتدایی (پایه اول و دوم و سوم) این لطف را در حق من انجام دهند، نظرات گرانمای آنها نقش تعیین کننده‌ای در کیفیت نتیجه این پژوهش خواهد داشت.

- ۱- فکر می‌کنم استفاده از سرگرمی در آموزش، باعث افزایش انگیزه و خلاقیت دانش‌آموزان می‌شود.
- ۲- اعتقاد دارم استفاده از بازی و سرگرمی در آموزش، می‌تواند ابزاری برای حل مشکلات دانش‌آموزان باشد.
- ۳- استفاده از برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی را یک رویکرد آموزشی اثر بخش می‌دانم.
- ۴- می‌دانم که یادگیری از طریق سرگرمی، تعامل دانش‌آموزان را افزایش می‌دهد.
- ۵- از تفاوت‌های اساسی بین برنامه درسی سنتی و برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی آگاهم.
- ۶- معتقدم که بازی‌ها و فعالیت‌های سرگرم کننده می‌توانند اهداف آموزشی را محقق کنند.

منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

۷-می دانم که برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، چگونه بر رشد شناختی کودکان تأثیر می گذارد. ۸-می توانم توضیح دهم که چرا برخی دروس با روش های سرگرمی محور بهتر یاد گرفته می شوند. ۹-با چارچوب های طراحی برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی (مانند Game-Base Learning) آشنا هستم. ۱۰-می دانم که چگونه این برنامه درسی می تواند به سبک های یادگیری مختلف (دیداری، شنیداری، حرکتی) پاسخ دهد.	
۱-می دانم هدف اصلی برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، ایجاد علاقه به یادگیری و ترکیب یادگیری با لذت است. ۲-فکر می کنم تلفیق آموزش و سرگرمی به رشد تفکر شناختی کمک می کند. ۳-در آموزش، از بازی ها برای بهبود نگرش دانش آموزان استفاده می کنم. ۴-اعتقاد دارم هدف از استفاده بازی در آموزش، افزایش مشارکت دانش آموزان در یادگیری است. ۵-می دانم هدف گذاری در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، مطابق با نیازهای معلم و دانش آموزان انجام می شود. ۶-با اهداف عاطفی برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی (مانند افزایش اعتمادبه نفس) آشنا هستم. ۷-می دانم که این برنامه درسی چگونه به تفکر انتقادی و حل مسئله کمک می کند. ۸-از نقش سرگرمی در تسهیل یادگیری مفاهیم انتزاعی (مانند ریاضی) آگاهم. ۹-می توانم مثال هایی از اهداف آموزشی که با سرگرمی محقق می شوند بیان کنم. ۱۰-معتقدم که برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی می تواند عدالت آموزشی را بهبود بخشد.	اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

۱-معتقدم محتوای فعلی کتاب‌های درسی، برای تلفیق با بازی و سرگرمی مناسب است. ۲-معتقدم طراحی محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، باعث افزایش میزان یادسپاری می‌شود. ۳-فکر می‌کنم محتوای طراحی شده در قالب بازی، باعث تعمیق یادگیری می‌شود. ۴-می‌دانم که چه نوع بازی‌های آموزشی برای دوره اول ابتدایی مناسب هستند. ۵-می‌توانم محتوای درسی را در قالب داستان‌های جذاب ارائه دهم. ۶-از ابزارهای دیجیتال (اپلیکیشن‌ها، نرم افزارها) برای طراحی محتوای سرگرمی محور استفاده می‌کنم. ۷-می‌دانم که چگونه فعالیت‌های عملی (مانند آزمایش‌های ساده) را به صورت بازی طراحی کنم. ۸-می‌توانم از وسایل ساده (مانند کارت، عروسک، نقاشی) برای آموزش استفاده کنم. ۹-می‌دانم که چگونه محتوا را با توجه به فرهنگ بومی دانش آموزان طراحی کنم. ۱۰-از نقش موسیقی و حرکت (مانند شعرهای آموزشی) در طراحی محتوا آگاهم.	محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی
۱-از روش‌های تدریس فعال (مانند یادگیری مشارکتی) در کلاس استفاده می‌کنم. ۲-می‌توانم بازی‌های آموزشی را به گونه‌ای مدیریت کنم که نظم کلاس حفظ شود. ۳-با تکنیک‌های نقش آفرینی (مثل ایفای نقش) برای آموزش مفاهیم آشنا هستم. ۴-می‌دانم که چگونه از رقابت‌های سالم گروهی برای یادگیری استفاده کنم. ۵-از بازخوردهای فوری و تشویق در حین فعالیت‌های سرگرمی محور استفاده می‌کنم.	راهنماهای آموزش در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

۶- می توانم زمانبندی مناسبی برای ترکیب سرگرمی و آموزش در نظر بگیرم. ۷- با روش های تفکیک دانش آموزان بر اساس سطح یادگیری در فعالیت های سرگرمی محور آشنا هستم. ۸- می دانم که چگونه فضای فیزیکی کلاس را برای اجرای بازی ها آماده کنم. ۹- از ابزارهای ارزشیابی تکوینی در حین اجرای فعالیت ها استفاده می کنم. ۱۰- می توانم در صورت عدم دسترسی به ابزارهای خاص، جایگزین های خلاقانه طراحی کنم.	
۱- معتقدم ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی، باعث کاهش استرس و اضطراب دانش آموزان می شود. ۲- در ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی، به دانش آموزان بازخوردهای سازنده و انگیزشی و غیررقابتی می دهم. ۳- می دانم که چگونه پیشرفت دانش آموزان را در حین بازی ها ارزیابی کنم. ۴- از روش های کیفی (مانند مشاهده، پوشه کار) برای ارزشیابی استفاده می کنم. ۵- می توانم گزارش های توصیفی از عملکرد دانش آموزان تهیه کنم. ۶- با چالش های ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی (مانند ذهنی بودن) آشنا هستم. ۷- می دانم که چگونه نتایج ارزشیابی را به والدین انتقال دهم. ۸- معتقدم ارزشیابی در قالب بازی و سرگرمی، توانایی های دانش آموز را دقیق تر نشان می دهد. ۹- در ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی، فرایند یادگیری دانش آموز برایم مهم تر از نتیجه نهایی است. ۱۰- در ارزشیابی مبتنی بر سرگرمی، دانش آموز هم با مشارکت خود، در ارزیابی عملکردش نقش دارد.	چگونگی ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

این پرسشنامه براساس مقیاس لیکرت ۵ درجه ای (از خیلی کم تا خیلی زیاد) اجرا شد.

اطلاعات جمعیت شناختی مورد سوال: جنسیت، پایه تدریس، مدرک تحصیلی

Abstract

The purpose of the present study is to investigate the feasibility of implementing an entertainment-based curriculum in the first stage of elementary education from the perspective of first-grade teachers. In terms of its nature, this research belongs to the category of quantitative studies; in terms of purpose, it is applied; and in terms of data collection method, it is descriptive-survey. The statistical population consisted of all first-grade elementary teachers in District ١٩ of Tehran during the academic year ٢٠٢٤–٢٠٢٥. According to the official report of the District's Department of Education, their total number was ٥٣٠. Based on Krejcie and Morgan's sample size table, and using simple random sampling, ٢٢٣ teachers were selected as the study sample.

For collecting data on the feasibility of implementing an entertainment-based curriculum in the first stage of elementary education from teachers' perspectives, a researcher-made questionnaire was employed. To assess the content validity of the instrument, the questionnaire was reviewed by nine curriculum planning experts, and after implementing their suggested modifications, the final version was prepared. Reliability was measured using Cronbach's alpha coefficient, which yielded a value of ٠,٩٦٣, indicating a very high level of internal consistency. Following the confirmation of validity and reliability, the questionnaire was distributed among all selected participants.

For data analysis, descriptive statistics—including frequency, percentage, mean, standard deviation, minimum, maximum, skewness, and kurtosis—were used, along with inferential statistics through a one-sample t-test. The findings revealed that teachers significantly believe in the feasibility of implementing the curriculum. From their viewpoint, the conditions, resources, and professional attitudes necessary for implementing such a program are in place, providing a favorable context for its application in elementary classrooms. Teachers also reported that they substantially incorporate entertainment-based methods in their teaching practices to foster deeper learning and enhance student engagement and participation. Furthermore, the formal curriculum content should be revised to integrate more play-based and entertainment-oriented activities. With appropriate planning, and by considering time, space, resources, and available facilities, teachers can implement this curriculum effectively, thereby accelerating the achievement of educational objectives.

Keywords: Feasibility, Curriculum, Game-Based Curriculum, First Grade of Elementary School



Shahed University

Faculty of Humanity Sciences

Department of Educational Sciences

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of master of art in
Educational Sciences (Curriculum Planning)

Title:

**Feasibility of Implementing Game-Based Curriculum in
First Grade of Elementary School: Teachers' Perspectives**

BY:

Shiva Ranjbar Koochaksaraei

Supervisor:

Mohsen Dibaei Saber, Ph.D.

September ۲۰۲۵