

افزایش بهره وری آموزشی (تلفیق بازی با آموزش)

آمنه احمدی

لیسانس آموزش ابتدایی، آموزگار

Ahmadi.Ameneh۳۳۳@gmail.com

چکیده:

هدف از این پژوهش بررسی نقش بازی در یادگیری و رفع مشکلات آموزشی با تاکید بر اختلال دیکته نویسی با استفاده از بازی می باشد. روش به کار گرفته در این پژوهش علاوه بر تاکید بر یافته های پیشین، اقدام پژوهی می باشد. نتایج حاصل نشان می دهند که آموزش از طریق بازی علاوه بر اینکه سبب یادگیری مفاهیم می شود اوقات خوشی را نیز برای دانش آموزان فراهم می آورد و آگاهی معلمان و والدین از این نوع بازی ها و به کار گرفتن آنها در روند آموزشی سبب رشد راضی کننده برای دانش آموزان می شود.

کلمات کلیدی: بازی، یادگیری، دانش آموزان، اختلال دیکته نویسی

مقدمه:

بازی در لغت به معنای حرکت، جنبش، فعالیت، سرگرمی یا ورزش است. از نظر مفهومی بازی یک فعالیت لذت بخش است که ضمن افزایش خودآگاهی و قدرت ابراز وجود او را به سمت خودشکوفایی و خودکارآمدی سوق می دهد (مهبجور، ۱۳۸۳). این عمل خودجوش یا طرح ریزی که کودکان به صورت فردی یا گروهی به انجام آن می پردازند یک نوع تمرین مقدماتی برای فعالیت های آینده به شمار می رود و پنج ویژگی اساسی دارد: از درون برانگیخته می شود، لذت بخش است، آزادانه انتخاب می شود، با وانمود سازی یا واقعیت گریزی همراه است و ضرورت دارد که بازیکن به طور فعال در آن شرکت کند (هیوز، ترجمه گنجی، ۱۳۸۹).

کودکان از طریق بازی ها که با هیجان همراه است، زندگی در دنیای آینده را تمرین می کنند. ویژگی های هر بازی و فایده های آن در رشد همه جانبه ی قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودک باعث شده است توجه تعداد زیادی از دست اندرکاران تعلیم و تربیت به چگونگی نقش آن در امر آموزش کودکان معطوف شود. بازی برای درمانگران وسیله مناسبی است تا به دنیای کودکان راه یابند و آن را بهتر بشناسند و به مشکلات آنان پی ببرند. در مجموع می توان گفت بازی فعالیتی انتخابی و داوطلبانه است که به منظور سرگرمی، شادی، تفریح و صرف انرژی انجام می شود. کودک از طریق بازی خیلی چیزها را می آموزد، به مکاشفه می پردازد، کنجکاو می شود، میل به برتری جویی را بروز می دهد، برای عهده دار شدن امور زندگی آینده اش به تمرین می پردازد، عواطف و هیجانات خود را به طور بی خطر و بی ضرر آشکار می سازد، به تعادل روانی می رسد، درباره خود و اطرافیان و محیط اطلاعات جدیدی به دست می آورد، به خلاقیت و ابتکار می پردازد، ناراحتیها و نگرانی های خود را بیان می کند، رعایت قوانین و مقررات را می آموزد، هماهنگی جسمانی به دست می آورد و به تقویت حواس مختلف می پردازد. (اکسلاین، ترجمه حجازان، ۱۳۶۹)

پیشینه پژوهش:

شریعتمداری و همکاران (۱۳۹۰) در پژوهشی تحت عنوان بررسی نقش بازی های آموزشی بر یادگیری مفاهیم آموزش و مقایسه اعداد ریاضی دانش آموزان دختر پایه ی اول ابتدایی شهر ری با هدف بررسی اثر بازیهای آموزشی بر یادگیری مفاهیم برنامه ی درسی ریاضی