

## چگونه توانستم با توجه به اهداف کلان سند تحول بنیادین با تلفیق بازی و یادگیری در شبکه شاد در ترغیب یادگیری دانش آموزانم اثر گذار باشم؟

مریم چاهه ، سمانه چاهه ، فاطمه فروزان نیا

آموزگار، رشته تحصیلی : علوم تربیتی (مدیریت آموزشی) کارشناسی ارشد

آموزش و پرورش استان تهران منطقه ۴

m.chahe1986@gmail.com

<sup>۱</sup> کارشناسی ارشد، مدیریت آموزشی، دانشگاه آزاد

اداره آموزش و پرورش شهرستان تهران، منطقه کهریزک، آموزشگاه فرهنگ ۲

رشته تحصیلی : آموزش و پرورش ابتدایی، مدرک تحصیلی : کاردانی

آموزش و پرورش استان تهران منطقه ۸

fateme.forouzannia@gmail.com

### چکیده :

هدف از این پژوهش، بررسی تأثیر بازی و ارائه راهکارهای تنوع بخشی به محیطهای یاددهی - و یادگیری در میزان آموزش دروس دوره ابتدایی می باشد که باروش اسنادی و فراتحلیل مطالعات، نگاه ترمیمی و تکنیکها و بازیهای که در کلاس اجرا شد انجام یافته است. یافته ها حاکی از آن است که ایجادبسترهای مناسب و موردنیاز برای یک کلاس درس خوب درجهت کیفیت بخشی و سهولت الوصول کردن فرایند یاددهی - یادگیری که شامل زیر ساخت های ارتباطی، محتوی مناسب، آموزشهای نوین دنیا برای معلمان ، تغییر روشهای آموزشی و فرهنگ سازی والدین کمک شایانی به این امر می کند. راهکارهای تنوع بخشی به محیط های یاددهی - یادگیری در آموزش که شامل ایجاد فضای با نشاط آموزشی ، ایجاد انگیزه ، ستایش اندیشه های مفید و بیان آزاد دانش آموزان، استفاده از وسایل کمک آموزشی مانند دست سازه های دانش آموزی ، علاقه به مطالعه ، بازیهای فکری ، قصه گوئی و ... می باشد . در این تحقیق تلاش کرده ام تا با بررسی علل و عوامل ضعف دانش آموزان و عدم رغبت و میل آنها به مطالعه دروس و ضعف در فرایند یاددهی - یادگیری و درک صحیح مطالب درسی و محدودیت اطلاعات، ضعف در بیان مطالب و فقدان مهارتهای هنری به دنبال راهکارهایی برای رفع آنها باشم. با استفاده از روشهای نوین و تکنیکهای آموزشی بانگهای ترمیمی و تفکری سیستمی در این سال تحصیلی ( آموزش غیر حضوری) مانند نمایش - مسابقه - دست ورزی - ساخت دست سازه ها و استفاده بهینه از آن بازی های گوناگون ، تشویق مناسب و به جا تا حدود زیادی مشکلات را برطرف کرده و دانش آموزان را به کلاس درس و محیط مدرسه و شبکه آموزشی شاد علاقه مند کرده و عملکرد آنان را در روند یاددهی - یادگیری بهبود بخشیم به طوری که در اواخر ترم اول و در فضای شبکه آموزشی شاد علاقه مند کرده و عملکرد بیشتری در آنان مشاهده کردم. اقدام پژوهی حاضر در سال ۱۴۰۰-۱۳۹۹ در دبستان دخترانه دکتر دانشپور تهران با فراوانی ۴۰ دانش آموز در پایه دوم در منطقه چهار آموزش و پرورش به انجام رسیده است. هدف اصلی این پژوهش ایجاد محیط مناسب برای فعالیتهای پرثمرتر، ایجاد علاقه مندی بیشتر و بهتر دانش آموزان به درس و تعمیق مفاهیم آموزشی و ایجاد انگیزه و مطالعه و مهارتی و بهبود عملکرد آنان می باشد. با توجه به موضوع پژوهش مورد نظر و شرایط پانادمیک (همه گیری) و ویروس کوید ۱۹، از روش اقدام پژوهی (پژوهش در عمل، ابزاری برای تفکر و بهبود حین عمل برای رسیدن به اهداف یادگیری و یاددهی است ) که برای انجام آن بهره گرفته شده است. برای جمع آوری اطلاعات از ابزار تحلیل ، ارسال پیام صوتی ، فیلم تصویری ، در شبکه شاد، مشاهده و مصاحبه و جلسه با اولیا (غیر حضوری) استفاده شده است. داده های گرد آوری شده با استفاده از سه الگوی شش پرسش (چرا؟، چه وقت؟، چه کسی؟، کجا؟، چه چیزی؟ و چگونه؟) ، الگوی ترسیم مفاهیم و الگوی تجزیه و تحلیل اطلاعات، تجزیه و تحلیل گردید و راهکارهای خلاقانه ای برای حل مسئله پیش رو انتخاب گردید.

پس از اجرای راهکارها نتایج بسیار مثبتی عاید گردید و علاوه بر حل مسائل آموزشی مورد اشاره، شاهد افزایش علاقه مندی هنگام انجام تکالیف در کلاس، فعالیتهای درسی و پژوهشی توأم بالذت همکاری و مشارکت در کارهای گروهی، علاقه مندی به داستان گویی و داستان خوانی، علاقه مندی به کارهای هنری و دست سازه و ... بودم. رشد متوازن فضایل اخلاقی و اجتماعی و کسب مهارت های در دانش آموزان نیز مشاهده می شد. سعی نمودم آموزش را در یک فضای لذت بخش و با نشاط توأم با همدلی، همفکری، بهبود روابط دانش آموزان و ایجاد رویکردهای مهارتی و کارهای گروهی تبدیل کنم. نکته مهم این بود که انگیزه و اعتماد به نفس در دانش آموزان به سطحی رسید که خودشان با ایجاد تفکر ارائه پیشنهادهای ارزنده و استفاده از تکنیکهای مختلف آموزشی بارعایت اصول وقواعد به حل مشکلات درسی و روزمره خود می پرداختند.

## واژگان کلیدی:

بازی - نگاه ترمیمی - روشهای نوین آموزشی - بهبود روابط - تفکر سیستمی - راهکارهای یاددهی و یادگیری رویکردهای مهارتی

## مرحله الف)

### مقدمه :

یکی از بهترین روشهای آموزش و یادگیری برای دانش آموزان روش تعاملی است. معمولاً در روش تعاملی دانش آموزان درک بهتری از مفاهیم پیدا می کنند و موضوعات مختلف را راحت تر به ذهن می سپارند. یادگیری از طریق بازی یکی از روشهای تعاملی است که موجب می شود تا دانش آموزان به کمک بازی موضوعات را بهتر درک می کنند و در طول یادگیری احساس خستگی کمتری داشته باشند. بازی موثرترین و اصلی ترین راه یادگیری برای کودکان و دانش آموزان است. بنابراین با برنامه ریزی هدفمند از بازی و تاثیر بازیها می توان برای یادگیری موضوعهای مختلف درسی مثل فارسی ریاضی - علوم - هنر - مهارتهای اجتماعی - اصول اخلاقی - رفتاری و ارزشها و باورهای اجتماعی سود جست. در حیطه تعلیم و تربیت گرایش به سمت تدریس و تلفیق آن با بازی پیدا شده است. در حقیقت دانش آموزان با انجام بازی، نوعی زندگی کردن را تمرین می کنند و انواع مهارتها را می آموزند. بازی می تواند در خلاقیت موثر باشد و سبب رشد و شکوفایی استعداد آنها شود. تحقیقات بسیاری از نقش بازی در دانش آموزان ابتدایی رابه اثبات رسانده و نتایج آن در مجلات مختلف علمی به چاپ رسیده است. امروزه اقدامات در بیشتر کشورها برای استفاده از وسایل دست سازه دانش آموزی و بهره وری آن در تدریس دروس در کلاس های درس انجام ده است. تدریس و آموزش با کمک بازی به حفظ علاقه و تشویق دانش آموزان بر موضوعات خاص در محیط های آموزشی رسمی و غیر رسمی موثر واقع شده است. مطالعات اخیر نشان می دهد محیطهای یادگیری مبتنی بر بازی توجه دانش آموزان را جلب کرده و تاثیر بازی ها موجب افزایش انگیزه آن ها می شود. البته باید توجه داشت که هر بازی نمی تواند نقش موثری در یادگیری داشته باشد، بازی ها باید طوری باشد که کودک یا نوجوان از آن بازی احساس رضایت کند و همچنین خود بازی نیز دز افزایش تمرکز و یادگیری دانش آموزان تاثیر گذار باشد. در این پژوهش به نقش بازی در اشتیاق و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پرداخته می شود و دلایلی در مورد بهبود آموزش و یادگیری از طریق بازی و تاثیرات آن ارائه می گردد.

نوبت کهنه فروشان درگذشت نو فروشانیم و این بازار ماست

بیان مسئله،