

## عنوان مقاله:

نقش بازی در یاددهی مبحث جمع فرایندی فراگیران پایه ی سوم ابتدایی شهرستان مهاباد

## محل انتشار:

دومین کنفرانس علوم اجتماعی، روانشناسی، علوم تربیتی و علوم انسانی (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

## نویسندگان:

یوسف اردشیری - دانشجوی دانشگاه فرهنگیان پردیس شهید رجایی ارومیه، رشته ی علوم تربیتی گرایش آموزش ابتدایی

فرهاد محمدحاجی - دانشجوی دانشگاه فرهنگیان پردیس شهید رجایی ارومیه، رشته ی علوم تربیتی گرایش آموزش ابتدایی

آرش اسماعیل صورمان آبادی - دانشجوی دانشگاه فرهنگیان پردیس شهید رجایی ارومیه، رشته ی علوم تربیتی گرایش آموزش ابتدایی

## خلاصه مقاله:

بازی انگیزه یادگیری را ایجاد و توجه و علاقه فراگیرندگان را جلب می کند. از یکنواختی و کسالت باری محیط های یاددهی یادگیری می کاهد و جوی شاد و زنده را شکل می دهد. هدف کلی از بکارگیری بازی ، سنجیدن میزان یاددهی دانش آموزان سوم ابتدایی در کتاب ریاضی قبل و بعد از بازی در مبحث جمع فرایندی می باشد ولی به طور جزئی تر تعیین میزان نقش بازی در یاددهی و همچنین مشخص نمودن فراگیرانی که در آن ها نقش موثری دارد و بررسی دانش آموزانی که بازی در آن ها تاثیر چندانی که با استفاده از روش توصیفی در چهار مرحله به صورت تصادفی ناحیه و مدرسه و کلاس انتخاب شده و به کمک ابزار های مشاهده ، مصاحبه و...سنجیده شده و یافته های پژوهش با بازی به صورت قبل و بعد در مبحث جمع فرایندی بدست آمده که در آغاز وضعیت فراگیران به صورت نامطلوب که در طی تغییر در تدریس وضعیت به صورت مطلوب تغییر یافت و نتایج حاصل از این پژوهش ، بازی تاثیر و رشد بسزایی در یاددهی جمع فرایندی دارد و باید مطالب و مباحث به صورت مشارکتی و دانش آموز محور ارائه گردد.

## کلمات کلیدی:

بازی، یاددهی، جمع فرایندی، ریاضی، سوم ابتدایی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1448694>

