

عنوان مقاله:

اقدام پژوهی: چگونه توانستم با طراحی بازی، بی انگیزگی دانش آموزان در یادگیری درس عربی را بهبود بخشم؟

محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی تازه های روانشناسی تکاملی و تربیتی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

سمیه علیمرادی - کارشناسی ارشد زبان و ادبیات عرب، آموزش و پرورش بردسیر آموزشگاه

مهديه پرواز - کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، آموزش و پرورش بردسیر آموزشگاه

خلاصه مقاله:

در این تحقیق هدف پی بردن به اهمیت و تاثیر بازی بر دانش آموزان و اهدافی که در انواع بازیها نهفته است، می باشد که ایجاد موقعیت های یادگیری تعاملی، از روشهای مطلوب آموزش و پرورش به شمار می آید. پژوهشگران و دانشمندان در حوزهی آموزش و پرورش، ارزشهای والای «تعاملی بودن محیط های آموزشی» را پیوسته مطرح و بر آن تاکید کرده اند. این محیط ها شامل موقعیت هایی هستند که در آنها دانش آموزان به جای اینکه گیرندگان غیرفعال اطلاعات از منابع آموزشی باشند، خود به طور مستقیم در فرایند یادگیری شرکت فعالانه دارند. یکی از موقعیت های تعاملی بین شاگرد و معلم، «بازیهای آموزشی» است که در بطن خود، دارای هدف آموزشی است؛ یعنی انتقال نکته ای خاص، برجسته کردن قابلیت های ویژه با تعمیق مهارتها. امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به وسیله پژوهش های گسترده مورد توجه قرار گرفته است. بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی و اجتماعی تاثیر می گذارد و ارزش تشخیصی و درمانی نیز دارد (مقدم، ۱۳۸۶). کاربرد بازی در آموزش و ایجاد انگیزه ی قوی با مشارکت گروهی دانش آموزان در بازی های آموزشی که بتوانند از موقعیت های تعاملی بهترین استفاده را برای افزایش سطح علمی خود داشته باشند. با استفاده از بازی می تواندرس را برای دانش آموزان زیبا و جذاب نموده و بچه ها را وادار به ایجاد انگیزه کرد. با استفاده از بازی می توان مطالب درسی را در فضای آموزشی شادتری به دانش آموزان آموزش داد و بین معلم و دانش آموزان و مطالب آموزشی یک ارتباط تنگاتنگ و متقابل برقرار نمود با شرکت دادن دانش آموزان در بازی و تشویق آن ها به طراحی بازیهای هدفمند و دادن مسئولیت هایی متناسب با مطالب درسی روحیه اعتماد به نفس و روحیه مفید بودن را در بچه ها ایجاد می کنیم. در این جستار نگارنده در صدد آن بوده است تا با استفاده از مشاهدات رفتاری دانش آموزان و انجام گفتگو، با تکیه بر روش توصیفی-تحلیلی، علت و یا عوامل بی انگیزگی دانش آموزان را مورد بررسی قرار داده و با ارائه راهکار و راه حل (طراحی بازی) سعی در حل این معضل داشت. از آنجایی که پاداش بازی ذاتی است و مانند پاداش های مادی نیست که به سادگی فراموش شود و از یاد برود، پس پاداشی ماندگار و مانا است. در برخی از بازیها فراگیرندگان بدون این که خود احساس کنند به تمرین و تکرار مفاهیم یا مهارتهای دشوار می پردازند؛ که این خود باعث یادگیری عمیقی می گردد که لذت بازی دشواری آن را ناچیز ساخته است. قرار دادن دانش آموزان در موقعیت های تعاملی چون بازی باعث افزایش انگیزه، اعتماد به نفس، و سازگاری آن ها با اطرافیان شده و در نتیجه منجر به یادگیری پایدار و موثر می گردد. بازی به دلیل همراه داشتن هیجان و سرگرمی به طور غیر مستقیم یادگیری را لذت بخش ساخته و باعث افزایش انگیزه و حس رقابت در میان دانش آموزان شده و ترغیب دانش آموزان به مشارکت در تدریس باعث خلق ایده های نو و طراحی های جدید و متنوع می گردد.

کلمات کلیدی:

بازی، دانش آموزان، عربی، زبان قرآن، انگیزه.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1945976>

