

## عنوان مقاله:

تاثیر بازی های آموزشی بر کاهش خطاهای املا

## محل انتشار:

سومین همایش ملی مطالعات و تحقیقات نوین در حوزه علوم تربیتی و روانشناسی ایران (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 15

## نویسندگان:

مطهره رضایی

زهرا سوزنده

فرزانه فاروخی بجد

## خلاصه مقاله:

اختلال یادگیری، از جمله اختلال های دارای شیوع و از وسیع ترین و شاید چالش برانگیزترین حیطه های آموزش ویژه می باشد. اختلال یادگیری یکی از بزرگترین و شاید جنجال برانگیزترین مقوله های آموزش و پرورش ویژه است. یکی از مواردی که رویفرایند یادگیری اثر می گذارد و به پیرو آن استعدادها، علایق، نگرش ها، آموزش، کارایی و به طور کلی شخصیت فرد تحت تاثیر آن قرار می گیرد، اختلال های یادگیری است. پژوهش ها نشان می دهد که 8 تا 10 درصد از کودکان امریکایی زیر 18 سال شکلی از اختلال های، یادگیری را دارند. یکی از انواع اختلالات، اختلال در نوشتن است. ناتوانی در املا شایع ترین ناتوانی بیان نوشتاری است. شکست های مکرر در املا، عزت نفس دانش آموز را تضعیف می کند و اگر برای آن چاره ای اندیشیده نشود، در درازمدت، موجب افت تحصیلی و یا حتی ترک تحصیل خواهد شد، که عواقب نا مطلوب اجتماعی و فردی آن، گریبانگیر فرد، خانواده و جامعه می شود. چنانچه برای رفع این اختلال، تدابیر درمانی در نظر گرفته نشود، در بسیاری از این موارد این دانش آموزان مشکل خود را به بزرگسالی خواهند برد (درخشانی گیوی، 1394). همین این دسته از دانش آموزان به طور معمول با کمبود انگیزه شناخته شده اند. چنین به نظر می رسد که آنها تمایل یا توانایی انجام تکالیف و مسیولیت ها را ندارند. این دانش آموزان ممکن است تاریخچه ای از شکست به ویژه در مدرسه داشته باشند. به طور معمول پیامد شکست، درماندگی آموخته شده است. از طرف دیگر دانش آموزانی که در سطوح پایین هستند، به دلیل برخورداری از تفکر عینی، نیازمند روش هایی هستند که از عینیت بیشتری برخوردار باشند. بازی بنا بر ماهیت خود، دو حس دیداری و شنیداری دانش آموز را به کار می گیرد و درس را برای دانش آموز به صورت متنوع در می آورد. همچنین یکی از راه های تنوع بخشی به مطلب درسی و آموزشی، ارائه محتوای آموزشی در قالب بازی است. آنچه بازی ها را به چنین ابزار قدرتمندی برای ارائه آموزش های کلاسی تبدیل کرده، این است که بازی ها با جدیدترین اصول اثبات شده در حوزه اثربخشی یادگیری تطابق دارند. پژوهش های اخیر، یافته های مثبتی برای استفاده از بازی ها در کلاس به دست داده است. در طی چند سال اخیر، گرایش به بازی ها در حال ظهور است. یادگیری از طریق بازی، رضایت دانش آموزان را نسبت به سایر روش ها در امر یادگیری به همراه می آورد. یادگیری مبتنی بر بازی می تواند در کنار معلم در کلاس درس به کار گرفته شود. از طریق استفاده از بازی های آموزشی، دانش آموزان می توانند دانش خود را در بازی ها به کار گیرند و از تجارب یادگیری کسب شده در دنیای واقعی در جهت شکل دهی به رفتار خویش در آینده بهره گیری کنند. اهمیت به کارگیری این روش آموزشی در فرایند آموزش و یادگیری تا اندازه ای است که در برخی از کشورهای جهان همچون مالزی، عنوان یک رشته دانشگاهی را به خود اختصاص داده است.

## کلمات کلیدی:

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/647686>



