



تاثیر انجام بازی های کلاسی بر بهبود یادگیری دانش آموزان

مرضیه عسکری رئیسی

کارشناسی آموزش ابتدایی ، دانشگاه آزاد سوادکوه

marziehaskariy1977@gmail.com

۰۹۱۹۱۴۰۸۰۲۲

چکیده :

تغییر و تحولات جهانی به سمت و سویی پیش می رود که افراد را نیازمند به کسب دانش و مهارت های خاصی برای برخورد با چالش های فرا رو می کند و این مستلزم آن است که به یادگیری افراد توجه شود؛ چرا که اعتقاد بر این است که همه ی پیشرفت های امروز زاینده یادگیری بوده و کسب دانش و مهارت هم به یادگیری نیازمند است. با توجه به اهمیت یادگیری و تمرکز در فرآیند آموزشی، لذا شناسایی راهکارهایی که می تواند از طریق بازی های تعاملی، سطح یادگیری و تمرکز دانش آموزان را ارتقا دهد، اهمیت بسیاری دارد. این تحقیق به روش توصیفی – تحلیلی بر آن است تا به بررسی تاثیر انجام بازی های کلاسی بر بهبود یادگیری دانش آموزان بپردازد. انجام بازی های کلاسی با پرورش قدرت تحلیل و حل مسئله، سرعت پردازش، افزایش توجه، تقویت حافظه فعال و ادراک دیداری به عنوان یک سیستم یادگیری نوین منجر به ایجاد انگیزه و بهبود یادگیری در دانش آموزان می گردد.

واژگان کلیدی: بازی کلاسی، دانش آموزان، یادگیری.



۱- مقدمه :

انسان بیشتر تواناییهای خود را از طریق یادگیری به دست می آورد و از طریق یادگیری، رشد فکری یافته و تواناییهای ذهنی اش فعلیت می یابد. بنابراین، چنین می توان نتیجه گیری کرد که همه پیشرفتهای بشر در نتیجه یادگیری به دست می آید. (مولوی، رستمی، فدایی نائینی، محمدنیا و رسول زاده، ۱۳۸۶) تعاریف متعددی برای یادگیری وجود دارد که هر یک از آن ها به جنبه های خاصی از فرآیند یادگیری تأکید می کنند و جنبه های دیگر آن را نادیده می گیرند. جامع ترین و مهم ترین تعریف که آن را به هیلگارد و مارکوئیز نسبت داده اند عبارتست از: «یادگیری یعنی تغییرات نسبتاً پایدار در رفتار بالقوه یادگیرنده، مشروط بر این که این تغییرات بر اثر تجربه رخ دهد.» (نوروزی وند و نوروزی وند، ۱۴۰۰)

ایجاد موقعیت های یادگیری تعاملی، روش های مطلوب آموزش و پرورش به شمار می آید. پژوهشگران و دانشمندان در حوزه ی آموزش و پرورش، ارزش های والای «تعاملی بودن محیط های آموزشی» را پیوسته مطرح و بر آن تأکید کرده اند. این محیط ها شامل موقعیت هایی هستند که در آن ها 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، «بازی های کلاسی» است که در بطن خود، دارای هدف آموزشی است؛ یعنی انتقال نکته ای خاص، برجسته کردن قابلیت های ویژه با تعمیق مهارت ها. (جلیلی، ۱۴۰۱)

در دهه های اخیر تمایل از سمت روش های غیر فعال به سمت روش های فعال در حال تغییر بوده است. در یادگیری فعال عمق یادگیری بیشتر می شود. یکی از روش های یادگیری فعال، استفاده از بازی است تئوری هایی که از به کار گیری بازی در آموزش حمایت می کنند خود مستقل از بازی هستند، لذا در آموزش و یادگیری سطوح بالاتر می توان بدون این که یادگیرنده را درگیر یک بازی تمام عیار کرد، تعدادی از خصوصیات بازی را مورد استفاده قرار داد. ایجاد بازخورد در حین بازی باعث افزایش لذت و حس مسوولیت در یادگیرندگان شده و تمایل آنها را برای یادگیری موارد مشکل تر بیشتر می کند. (Telner et al. 2010) از دیر باز بیشتر مردم چنین می پنداشتن که بازی، کار بیهوده و بی ارزشی است، ولی امروزه به یقین می دانیم که یکی از مهم ترین نیاز های کودک، بازی است. این نیاز در حیطه تقویت و فراگیری همکاری های اجتماعی، اعتماد به نفس، هوش، خلاقیت و همچنین از میان بردن عقده های دوره کودکی و کسب توان در رسیدن به کارآیی بیشتر نمود بهتری می یابد. (شجاعی، ۱۳۸۵) بازی ها به عنوان روش تدریس، به دانش آموزان در حل مسائل آموزشی به بهترین نحو کمک می کنند. استفاده از بازیهای آموزشی موجب ارتقاء یادگیری و افزایش انگیزه در دانش آموزان می شود. مزیت دیگر بازیهای آموزشی، متناسب بودنشان با سبک های مختلف یادگیری دانش آموزان است. (Blum, Yocum, 1996) تحقیقات نشان می دهد که تجربه بازی باعث سازگاری با محیط می شود به گفته دیویی تجربه یک نتیجه از فعل و انفعالات بین وضعیت موجود و تجارب قبلی ماست. (Kiili, Lainema, Freitas, Sylvester, 2014)

زمانی که بازی ها وسیله ای برای ایجاد تعامل و تلاش باشند، دانش آموزان موفقیت بیشتری را در مطالعات درسی خود تجربه خواهند کرد. در حالی که موافق بودن برای انجام یک بازی لزوماً به معنای مؤثر بودن یادگیری مبتنی بر بازی نیست، اما ثابت می کند که افراد نسبت به اهداف، پویایی و مکانیزم بازی پذیرا هستند، بنابراین قرار دادن این ساختارها در یک مسیر یادگیری به دانش آموزان کمک می کند تا با انگیزه درگیر مطالعات شوند. یک موضوع اصلی که در اکثر بازی ها، چه آموزشی و چه غیر آموزشی قابل توجه است، وجود یک عنصر قوی برای حل مسئله است. این عنصر است که در واقع افراد را جذب می کند تا زمان و تلاش خود را به یک هدف اختصاص دهند. یکی از دلایل سرگرم کننده بودن بازی ها، لذت بخش بودن حل مسئله و ارتقا مهارت های مربوط به آن است. بنابراین وقتی موضوعی در چارچوب یک بازی آموزشی قرار می گیرد، حل مسئله مبتنی بر موضوع به یک فعالیت حل مسئله سرگرم کننده، انگیزشی و بدون فشار تبدیل می شود.



مالدار (۱۴۰۲) در پژوهشی به بررسی تاثیر فعاليت های ورزشی و بازی های کلاسی بر بهبود یادگیری و تمرکز دانش آموزان پرداخته و نشان داد فعاليت های ورزشی و بازی های کلاسی به طور قابل توجهی می توانند بر بهبود یادگیری و تمرکز دانش آموزان تاثیرگذار باشند. این فعاليت ها علاوه بر تقويت توانایی های جسمانی، باعث افزایش انگیزه، بهبود حافظه، کاهش استرس و افزایش تعاملات اجتماعی در بین دانش آموزان می شوند. همچنین، یافته ها نشان دادند که استفاده از بازی های تعاملی در کلاس درس می تواند محیط یادگیری را جذاب تر و دانش آموزان را به یادگیری فعال و مشارکتی ترغیب کند.

نیکخواه و همکاران (۱۳۹۹) در مقاله ای تحت عنوان نقش بازی در فرایند یاددهی و یادگیری کودکان به این نتیجه رسیدند که: بازی از ضروریات زندگی کودک است و در رشد ذهنی و جسمی کودک تاثیر چشم گیری دارد. کودک از طریق بازی نقاط ضعف خود را شناسایی و بر نقاط قوت خویش تمرکز میکند همچنین به وسیله بازی به بیان احساسات خود میپردازد و خود را از تمام دلمشغولی های زندگی دور میکند.

۲- روش شناسی :

پژوهش حاضر با هدف بررسی تاثیر انجام بازی های کلاسی بر بهبود یادگیری دانش آموزان به شیوه توصیفی و از نوع کتابخانه ای انجام شده است و با توجه به روش پژوهش، جامعه آماری پژوهش شامل کلیه اسناد، مدارک و منابع مرتبط با موضوع مورد بررسی از قبیل کتب، مقالات و پایان نامه ها می باشد.

۳- بحث درباره یافته ها

بازی واژه ای است که به علت استفاده سهل انگارانه اغلب اهمیت واقعی آن نادیده گرفته می شود. بازی عبارت است از آفرینندگی جهانی تازه و نو برای کودک (شهریاری، ۱۳۹۱: ۳۷). بازی هر گونه فعالیتی است که باعث لذت، سرگرمی و تفریح باشد. (غفاری، ۱۳۹۲: ۴۷) بازی فعالیتی طبیعی، لذت بخش، شگفت انگیز و پر رمز و راز است. بازی وسیله ای برای بیان احساسات، برقراری ارتباط، توصیف تجربیات، آشکار کردن آرزو ها و خودشنوایی است که با میل و اختیار انجام می شود. (زیتونلی، ۱۳۹۰: ۴۵) بازی فعالیتی است که به صورت اختیاری و لذت بخش انجام می شود و فرد را از دنیای واقعی جدا می نماید. (ولایتی، ۱۳۹۱: ۴۷) بازی فعالیتی است که در نخستین سال های دوره کودکی، در ساختن پایه های هوشی کودک، تاثیر عمیق و چشمگیری دارد، وسیله ای برای کودک که با استفاده از آن دنیای بیرونی را دستکاری می کند تا با الگوی شناختی وی متناسب شود. (شهریاری، ۱۳۹۱: ۳۷) در حقیقت بازی جزئی از زندگی انسان از بدو تولد تا زمان مرگ است.

۳- ۱. بازی های آموزشی و تاثیر آن بر یادگیری

بازی های آموزشی و تاثیر آن بر یادگیری بازی های آموزشی می توانند به عنوان رسانه ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده معلمان قرار گیرند. هدف غایی این بازی ها فقط تفنن یا پرکردن اوقات فراغت نیست، بلکه چنین بازی هایی، در ضمن ایجاد لحظاتی لذت بخش و فرح انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه هایی نزدیک به تجربه های دست اول، یادگیری سریعتر و پایدارتر



را سبب می شوند. حضور فعالانه متعلمان در فرآیند یادگیری، مستلزم فراهم سازی شرایط و زمینه مناسب در محیط آموزشی است به عقیده متخصصان حوزه های آموزش و پداگوژی، استفاده از بازی آموزشی در فرآیند تدریس، از جمله راهکارهایی است که زمینه الزام را برای افزایش فعالیت های یادگیری متعلمان فراهم می سازد. از دیدگاه این متخصصان، بازی های آموزشی بر خلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آنها منحصر نمی شود، بلکه با تغییر در عناصر یا نحوه بازی، قابلیت استفاده برای آموزشی در تمامی شرایط سنی را دارند. ضمن آنکه استفاده از بازی به متعلمان و فرآیند یادگیری منحصر نیست، بلکه در فرایند یاددهی نیز امکان و به عبارت دقیق تر، ضرورت طراحی و به کار بستن آنها احساس می شود. (امیر تیموری، ۱۳۹۵)

۳-۲. معرفی بعضی از انواع بازی های آموزشی کلاسی

فعالیت های سرگرم کننده و چالش انگیز و بازی های کلاسی بویژه بازی فکری در کلاس می تواند باعث شود که آنها به آنچه شما می گوئید متمرکز شوند و بازخورد بهتری در کلاس درس داشته باشند. بازی باید چنان مهیج و جالب باشد که به تفکر و جست و جو نیاز داشته باشد و نتوان به راحتی به جواب آن دست یافت. بنابراین، بازی نباید ساده، بی تحرک و بی هدف باشد. پیچیدگی و جذابیت آن باید در حدی باشد که توجه همه را جلب کند با توجه به سطح آگاهی و مهارت شاگرد و منطبق با موضوع درس انتخاب کند، زیرا شاگرد زمانی اعتماد به نفس لازم را داراست که مهارت کافی را به دست آورده باشد و اگر یک بازی خاصی را یک بار برای دانش آموزان مطرح شده است، بار دیگر نمی بایست مجدداً همان ارائه گردد. آگاهی از انواع بازی ها (جسمی ، تقلیدی، نمایشی، نمادی، تخیلی ، آموزشی وسازنده سرگرم کننده) و ایجاد موقعیت های مناسب برای یادگیری از طریق بازی، در تعلیم و تربیت کودکان مفید است. (حسینی ، ۱۳۹۹)

۳-۲-۱. آموزش جدول ضرب با کمک بازی

این یک بازی عالی برای فراگرفتن و مشارکت وعدم کسالت دانش آموزان در کلاس ریاضی می باشد .

نحوه ی بازی :

دانش آموزان از قبل با کاغذهای باطله و چسب برای خود توپ های کاغذی کوچک درست می کنند و معلم دانش آموزان را به دو یا سه گروه مساوی تقسیم می کند و بر روی تخته با فاصله های مشخص چند عدد برروی تخته می نویسد و یک نفر به عنوان نماینده هرگروه انتخاب می شود دانش آموز باید با فاصله مشخص از تخته بایستد و با رعایت شیوه ی درست پرتاب کردن توپ را به پاسخ ضرب پرسیده شده توسط معلم راکه با کمک همگروهی های خود فهمیده به مدت ۳ ثانیه بعد از پرسیدن به عنوان نماینده گروه ضربه بزند که اگر توپ به جواب موردنظر خورد ۳ امتیاز و اگر جواب درست بود ولی توپ به هدف برخورد نکرد ۲ امتیاز و در صورت از دست دادن زمان و جواب مناسب امتیاز گروه صفر می شود و در نهایت تیم با حداکثر امتیاز، برنده می شود.

حتی این بازی را با این روش می توان برای پایه های دوم به جای ضرب از جمع و تفریق و برای پایه های اول برای تشخیص اعداد یا به صورت تشخیص حروف درست الفبا توسط دانش آموز استفاده کرد.



۳-۲-۲. املای زنجیره‌ای

این بازی مثل وصل کردن دو کلمه غیرمرتبط بر اساس املای آنهاست.

نحوه بازی:

کلمه ای را روی تخته بنویسید.

اولین دانش آموز باید با سه یا چهار حرف آخر آن کلمه، کلمه جدیدی بسازد.

دانش آموز دوم هم همین کار را می‌کند، و این زنجیره ادامه می‌یابد تا زمانی که یک دانش آموز نتواند کلمه جدیدی بسازد.

دانش آموزی که موفق نمیشود کلمه جدیدی بسازد و یا غلط املایی دارد از بازی خارج میشود.

از اضافه کردن حروف اضافه برای ساختن کلمات جدید خودداری کنید.

برای پیچیده کردن بازی میتوانید بازی را محدود به کلماتی حول یک موضوع یا مطلب خاص انجام دهید.

۳-۲-۳. بازی بارش فکری

نحوه انجام این بازی به این صورت هست که معلم یک کلمه یا یک جمله روی تخته می‌نویسد و از دانش آموزان می‌خواهد که تمام آنچه که از مفهوم آن کلمه یا جمله روی تخته به ذهن‌شان می‌رسد بازگو کند و معلم برروی تخته می‌نویسد حتی معلم اجازه نوشتن کلمات غیر مرتبط با آن کلمه را ندارد چون مقصود از این کار می‌خواهد حتی شاگرد ضعیف و کمرو را به مشارکت در درس تشویق کند که باعث ایجاد انگیزه و جلب دانش آموز به آن مبحث درسی شود که معمولا برای دروس مطالعات، جغرافیا... استفاده می‌شود.

۳-۲-۴. بازی های حافظه ای

این نوع بازی ها سرگرم کننده هستند. این بازی ها شما را مجبور می‌کنند به یاد بیاورید و هر گونه اطلاعاتی را که از طریق مغز دریافت کرده اید را تقویت میکند، به اینصورت که کلاس به سه یا دو گروه مساوی تقسیم می‌شود و نفر اول با یک اسم یا اشیا یا هر کلمه ای که مدنظر است بازی را شروع می‌کند نفردوم همان گروه باید اول واژه هم گروهی خود و بعدیک واژه جدید برای خود بگوید و نفر سوم به تربیت واژه نفر اول بعد نفردوم وبعد یک واژه برای خود این روال تا نفری ادامه پیدا می‌کند که یاگروه تمام شود که امتیاز کامل را به دست بیاورند یا دانش آموز کلمات دوستان و همگروهی خود را به خاطر نیاورد یا جابه بگوید که به تعداد دانش آموزان که درست گفتن به دوگروه دیگر امتیاز مثبت و به همان گروه امتیاز صفر داده می‌شود که این کار باعث تقویت حافظه و سرگرمی دانش آموزان می‌شوند.



۳-۲-۵. پانتومیم

دانش آموزان به گروه‌های دونفری تقسیم می‌شوند و هر نفر باید برای نفری بعدی به وسیله پانتومیم به سؤالات زیر پاسخ دهد:

۱. امروز چه هدفی دارم
۲. برای رسیدن به هدفم باید چه کارهایی انجام دهم
۳. چرا برایم مهم است که امروز به اهدافم برسم

۳-۲-۶. مناظره با حرکت

۱. در یک فضای بزرگ مثلاً حیاط مدرسه، نمازخانه یا سالن ورزشی سه مکان مشخص کنید؛ مکان‌های مشخص شده را به این صورت نام‌گذاری کنید: ۱-موافقم ۲-مخالقم ۳- مطمئن نیستم.
 ۲. مسئله‌ای چالش برانگیز مطرح کنید. مثلاً: رفتار روی قیافه تأثیر دارد. آدم‌های خوشگل خوباند و آدم‌های زشت بد.
 ۳. افراد با توجه به اینکه موافق باشند، مخالف باشند یا مطمئن نباشند در هر کدام از محل‌ها قرار می‌گیرند. ممکن است در موضوعی ۳ مخالف باشند و ۱۷ نفر موافق، اشکالی ندارد قرار نیست به صورت مساوی در هر قسمت تقسیم شوند
 ۴. نفر اول هر گروه دلیل موافقت، مخالفت یا عدم اطمینان خود را می‌گوید. سپس نفر دوم هر گروه و این کار به نوبت انجام می‌گیرد و تمام افراد باید دلیلی داشته باشند
 ۵. پس از پایان صحبت هر نفر، خود آن شخص و بقیه‌ی افراد می‌توانند نظرشان را عوض کنند مثلاً از گروه موافق به گروه مطمئن نیستم بروند
- در این بازی هرکس که قدرت استدلال بهتری داشته باشد می‌تواند نظر دیگران را عوض کند و بر روی دیگران تأثیر بگذارد. این بازی برای پی بردن به قدرت متقاعدسازی و افزایش هوش اجتماعی بسیار مناسب است و چون با حرکت و هیجان همراه است توجه بسیاری را جلب می‌کند جذاب است.

نکات مهم در این بازی:

- فقط شخصی که نوبت اوست می‌تواند صحبت کند و بقیه باید صبورانه گوش کنند و خارج از نوبت اظهارنظر نکنند.
- نقش استاد یا معلم فقط هدایت کردن بحث، نظم دادن و نتیجه‌گیری در انتها است. (گاهی اوقات به علت اختلاف زیاد نمی‌شود به نتیجه‌ی جامعی رسید که عیبی ندارد چون هدف این بازی افزایش هوش اجتماعی است که به آن دست پیدا کرده‌ایم)
- معلم یا استاد نباید نظر خود را تحمیل کند. همه باید آزادانه صحبت کنند.
- فاصله‌ی افراد نباید زیاد دور از هم و یا زیاد نزدیک به هم باشد با توجه به تعداد افراد و فضا، فاصله‌ی مناسب را انتخاب کنید.



- اگر در حالت عادی در مدیریت کلاس مشکل دارید و اقتدار کافی ندارید این بازی را به کمک همکاران ماهرتر انجام دهید

۳- ۲- ۷. بازی با حروف

هدف از این بازی آموختن بسیاری از مفاهیم اخلاقی، ادبی، مذهبی و ...، و آشنایی با جایگاه حروف در جملات فارسی می باشد. ابزار لازم برای انجام این بازی صفحات مقوایی که روی هر کدام، حرفی از عنوان بازی نقش بسته است، نخ و گیره اتصال

نحوه بازی :

فرض می کنیم عنوان بازی «خمینی رهبر» باشد. تعداد حروف عنوان، ۹ می باشد. خ - م - ی - ن - ی - ر - ه - ب - ر پس، در این بازی دو گروه ۹ نفری می توانند شرکت کنند. مربی پلاک های حروف عنوان بازی را که در دو سری تهیه شده است، به هر کدام از گروه ها، یک سری می دهد، تا هریک از بازیکنان، حروف فوق را به ترتیب عنوان یا جمله، پیش خود، داشته باشند. آن گاه، بازی با اشاره ی مربی به صورت امدادی شروع می شود و اعضای هر گروه، به ترتیب حرکت کرده و با نصب یکی از حروف با گیره روی نخ که به صورت افقی روی دیوار کشیده شده است، سعی در ساختن عنوان (خمینی رهبر) می نمایند. اولین نفرات پس از نصب حروف (خ) به طرف گروه خود برگشته و نفرات دوم هرگروه، حرکت خود را جهت نصب حروف (م) آغاز می کنند و به این ترتیب، بازی را با همکاری ادامه می دهند. گروهی که زودتر عنوان بازی را تکمیل کند، برنده ی بازی است. مربی می تواند با اجرای این بازی بسیاری از اطلاعات مورد آموزش را از قبیل نام ائمه ی اطهار(ع)، ماه ها، گفتار بزرگان، ضرب المثل ها و غیره، که بایستی با سن و سال کودک مناسب باشد، برای شان بفهماند.

کودک با اجرای این بازی، ضمن کسب مهارت در ساختن کلمات و جملات با بسیاری از واژه ها آشنا خواهد شد، که برایش بسیار لذت بخش بوده و در جوار آن رقابت سالم است که آن ها را برای بیش تر آموختن تشویق می کند.

۴- نتیجه گیری

بازی عمده ترین شکل فعالیت کودک و مناسب ترین آن برای بروز و رشد استعداد و خلاقیت او به شمار می رود. بازی نقش بزرگی در زندگی و رشد کودک دارد. ضمن بازی بسیاری از خصوصیات مثبت در او پرورش می یابد. آغاز رشد آفرینندگی و خلاقیت در کودکان، در سنین آمادگی و پیش از دبستان است. در این سن، فعالیت کودک نسبت به دوران خردسالی تغییر می یابد و روابط جدیدی میان تفکر و عمل وی پدید می آید و احساس نشاط و سرزندگی بعد از بازی می تواند راهگشای حل بسیاری از مشکلات باشد. بازی با گشودن مسیری نو در یادگیری می تواند نقش بارزی در بهبود زندگی ایفا کند و در کمک به معلمان برای مدیریت بهتر کلاس، راندمان آموزشی را نیز افزایش دهد. بازی در رشد آفرینندگی نقش فعالی دارد و موجب حرکت و به کارگیری ذهن در کسب تجربه و حل مسأله می شود. برانگیختن ذوق و علاقه شاگرد به وسیله بازی، تفکر همگرا را در ذهن سبب می شود. معلم در انتخاب بازی باید دقت لازم را داشته باشد تا آن را با توجه به سطح آگاهی و مهارت شاگرد و منطبق با موضوع درس انتخاب کند، زیرا شاگرد زمانی اعتماد به نفس لازم را داراست که مهارت کافی را به دست آورده باشد. تحقیقات نقش مثبت بازی ها را در کمک به یادگیری دانش آموزان اثبات می کنند که بازی نه تنها به محیط کلاس،



شادی و نشاط می‌بخشد بلکه بهترین روش برای درگیر کردن دانش آموزان ضعیف با ریتم کلاس است. درست بر خلاف این عقیده عمومی که برای موفقیت در تحصیل باید بر تعداد و ساعات کلاس‌های دروس اساسی مثل ریاضی، علوم و زبان افزود، پژوهش‌ها نشان می‌دهند که بالعکس با اضافه کردن بازی، ورزش و شادی به کلاس‌های درس، آمادگی ذهنی کودکان برای یادگیری مطالب درسی نیز افزایش می‌یابد. در واقع بازی و تفریح، غذای مغز هستند.

منابع

- امیر تیموری، محمد حسن. (۱۳۹۵). رسانه‌ها و محیط‌های آموزشی-یادگیری، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها، دانشگاه فرهنگیان، تهران
- جلیلی. (۱۴۰۱). نقش بازی‌های کلاسی بر میزان یادگیری دانش‌آموزان، [/https://sb3.tabaar.org/articles](https://sb3.tabaar.org/articles)
- حسینی. (۱۳۹۹)، تاثیر و اهمیت بازی در کلاس درس، [/https://vahdat.tabaar.org/articles](https://vahdat.tabaar.org/articles)
- زیتونلی، عبدالحمید. (۱۳۹۰). نقش بازی‌های بومی و محلی در پرورش کودکان، مجله پیوند، شماره ۳۸۷: ۴۶-۴۷
- شجاعی، محمد صادق. (۱۳۸۵). بازی کردن در اسلام: بررسی پی‌آمد های تربیتی اسباب بازی کودکان. موسسه بوستان کتاب قم، انتشارات دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم.
- شهریاری، صدیقه. (۱۳۹۱). نقش (بازی) در رشد عاطفی-اجتماعی کودک، مجله پیوند، شماره ۳۹۶: ۳
- غفاری، رقیه. (۱۳۹۲). نقش بازی در درونی شدن ارزش‌های اخلاقی در کودک، فلسفه و کلام: فلسفه و کودک، سال اول، شماره ۳، ۴۷-۵۴
- مالداری، ضیاء الله. (۱۴۰۲). تاثیر فعالیت‌های ورزشی و بازی‌های کلاسی بر بهبود یادگیری و تمرکز دانش‌آموزان، سومین همایش بین‌المللی علوم تربیتی، مشاوره، روانشناسی و علوم اجتماعی، همدان
- مولوی، پرویز؛ رستمی، خلیل؛ فدایی نائینی، علیرضا؛ محمدنیا، حسین؛ رسول زاده، بهرام. (۱۳۸۶). بررسی عوامل مؤثر در کاهش انگیزه تحصیلی دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی اردبیل، مجله علمی سازمان نظام پزشکی جمهوری اسلامی ایران، ۲۵ (۱)
- نوروزی وند، حامد؛ نوروزی وند، طاهره. (۱۴۰۰). بررسی یادگیری مشارکتی دانش‌آموزان، مجله پژوهش‌های معاصر در علوم و تحقیقات، ۳ (۲۵)، ۱۰۱-۸۳
- نیکخواه، محمد، یزدانمهر، فاطمه، منصوریان، عاطفه. (۱۳۹۹). نقش بازی در فرایند یاددهی و یادگیری کودکان، پنجمین همایش ملی علمی پژوهشی روانشناسی و علوم تربیتی
- ولایتی، اله. (۱۳۹۱). بازی‌های رایانه‌ای و نقش آن در آموزش و یادگیری دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی، مجله تعلیم و تربیت استثنائی، شماره ۱۰۹: ۴۶-۵۴

Blum, H. Yocum, Dorothy, J. (1996). *A fun alternative: Using instructional games to foster student learning*. www.eric.edu.gov CEM Appendix A- Glossary of Coastal Terminology, (2003), US Army Corps of Engineers, Coastal Engineering Research Centre, pp 1-91



Kiili, K., Lainema, T., Freitas, S., Sylvester, A.(2014).*Flow frame work for analyzine the quality of educational. Entertaianment computing*, 5, 367-377.

Telner, D. Bujas-Bobanovic, M., Chan, D., Chester, B., Marlow ,B. Meuser, J. et al.(2010) . *Game-based versus traditional case-based learning: comparing effectiveness in stroke continuing.*