



آموزش بازی محور در زبان عربی

امیرحسین خمر¹، مهدی ایمانزاده بورنگ²، سید جواد جلیلی زاده بایگی³، ابوالفضل آقایی⁴

¹ کارشناسی، آموزش زبان عربی، دانشگاه فرهنگیان پردیس شهید بهشتی مشهد، amir1hoseinkhamar@gmail.com

² کارشناسی، آموزش زبان عربی، دانشگاه فرهنگیان پردیس شهید بهشتی مشهد، imanzadehmahdi02@gmail.com

³ کارشناسی، آموزش زبان عربی، دانشگاه فرهنگیان پردیس شهید بهشتی مشهد، jalilzadehjavad089@gmail.com

⁴ کارشناسی، آموزش زبان عربی، دانشگاه فرهنگیان پردیس شهید بهشتی مشهد، Abolfazl.aghaei000@gmail.com

چکیده :

آن چه که یک معلم را در فرایند یاددهی و گرفتن بازخورد مثبت از یادگیری دانش آموزان موفق می سازد، انتخاب روش تدریس و آموزشی مناسب است، روشی که پایه و مبانی نظری محکمی داشته باشد و فرایند یادگیری را تسهیل کند. روش آموزشی بازی محور با تکیه بر اصولی همچون نظریه یادگیری سازنده، نظریه یادگیری اجتماعی، نظریه جریان و... روشی مناسب برای عبور از اصول تدریس منسوخ قدیمی می باشد. در این پژوهش با روش مروری-کتابخانه ای درصددیم با تکیه بر مبانی نظری روش های آموزش مبتنی بر بازی نظیر بازی های نقش آفرینی، بازی های استماعی، بازیهای کارتی و تخته ای را مورد بررسی قرار داده و اصول بنیادین آموزش را بر پایه نظریه بازی محور ارائه دهیم به طوری که اعتماد به نفس، خلاقیت و به ویژه انگیزه دریادگیرنده ایجاد شود و یادگیرنده به طور کارآمد زبان عربی را فراگیرد.

واژگان کلیدی: آموزش بازی محور، زبان عربی، بازی آموزشی، یادگیری، روش تدریس



مقدمه

در عصر کنونی، دیجیتالی شدن آموزش به یکی از حیاتی ترین مؤلفه های نظام های تعلیم و تربیت مبدل شده است. با پیشرفت تکنولوژی و دسترسی گسترده به ابزارهای دیجیتال، رویکردهای نوینی در ارائه ی مواد آموزشی به وجود آمده که روش های سنتی یادگیری را به چالش می کشند. بین این رویکردها، استفاده از بازی های آموزشی در جهت افزایش انگیزه و بهبود فرآیند فراگیری زبان به خصوص در حیطه ی زبان های خارجی بدست آمده است. زبان عربی، به عنوان یکی از زبان های مهم و گسترده جهان، موضوعی است که برای زبان آموزان و مدرسین، به واسطه ی مختصات خاص صرفی و نحوی خود، همواره چالش برانگیز بوده است. این مقاله به بررسی تأثیر پذیرش بازی های آموزشی به عنوان ابزاری کمک آموزشی در یادگیری زبان عربی می پردازد و می کوشد تا نقش آن در تحریک انگیزش و فعال سازی فرآیند یادگیری را ارزیابی نماید. ما در این تحقیق از مفاهیم نوین آموزشی، تئوری های یادگیری برای آشکارسازی چگونگی و میزان تأثیرگذاری بازی های آموزشی بر متغیرهای یادگیری زبان عربی استفاده می کنیم.

بازی های آموزشی

بازی های آموزشی نوعی از مواد آموزشی هستند که از المان های بازی، نظیر قوانین، رقابت، هدف گیری و تعامل برای ایجاد تجربه ای سرگرم کننده و در عین حال آموزنده استفاده می کنند. این بازی ها می توانند در قالب فیزیکی مانند بازی های تخته ای و کارتی یا دیجیتالی، از جمله نرم افزارهای کامپیوتری، برنامه های موبایل و بازی های آنلاین ارائه شوند. استفاده از بازی های آموزشی می تواند تأثیر مثبتی بر انگیزه و یادگیری زبان عربی داشته باشد. بازی ها به عنوان ابزارهایی جذاب و محرک، می توانند باعث افزایش علاقه و مشارکت زبان آموزان شوند و آن ها را به یادگیری مستمر تشویق نمایند. در این رویکرد، یادگیری از حالت سنتی و غیرفعال خارج شده و به فرآیندی تعاملی و دوسویه تبدیل می شود. بازی ها باید به اندازه کافی ساده، آسان و واقعاً جالب باشند تا به همه دانش آموزان اجازه درک و مشارکت راحت را بدهد. (دمیرل، 2004) 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 سریع تر و پایدارتر را سبب می شوند (امیر تیموری، 1387).

فواید آموزش بازی محور

1. افزایش انگیزه: استفاده از بازی سبب افزایش انگیزه و مشارکت دانش آموزان در کلاس های بی روح میشود (کرامتی، ۱۳۸۶: ۱۲-۲۴) همچنین استفاده از بازی سبب میشود دانش آموز با علاقه بیشتری به یادگیری درس بپردازد (Diana, 2010: 25-26).
2. بهبود خلاقیت: بازیهای آموزشی خلاقیت، مهارتهای زبانی و سازگاری با جامعه را نیز ارتقا میدهند (Anderson, 2010: 29-31) و زمینه شکوفایی طبیعی زبان در اشکال و سطوح مختلف را فراهم میسازند (Lee, 1984: 206-214).
3. تقویت حافظه: فعالیت های تکرارشونده در بازی ها، به بهبود توانایی حفظ اطلاعات کمک می کنند. به طور کلی، اگر فعالیتی لذت بخش باشد، به یاد سپردن آن بهتر انجام میشود (Aldabbus, 2008: 53-58).
4. تسهیل یادگیری از طریق بازخورد فوری: بازی ها اغلب بازخوردهای فوری ارائه می دهند که به فرد امکان اصلاح خطاها و بهبود عملکرد را می دهد.
5. توسعه مهارت های شنیداری و گفتاری: بعضی از بازی ها تمریناتی در بر دارند که به بهبود مهارت شنیداری و تلفظ زبان آموزان کمک می کنند.



روش های آموزش بازی محور در زبان عربی

استفاده از بازی های آموزشی در تدریس زبان عربی می تواند یک روش کارآمد و دلپذیر برای هر دوی مدرس و زبان آموز باشد. تلفیق بازی با آموزش، علاوه بر گسترش انگیزه و مشارکت، می تواند تسهیل کننده ی فرآیند یادگیری باشد و تجربه ی یادگیری را مؤثر و ماندگار کند. در اینجا به چند روش برای استفاده از بازی های آموزشی در کلاس زبان عربی اشاره می شود:

1. بازی های نقش آفرینی: بازی های نقش آفرینی یا "رول پلی" در زبان عربی می توانند شکل های مختلفی داشته باشند و معمولاً برای تمرین مکالمه، به کارگیری دستور زبان و فرهنگ مرتبط با زبان مورد استفاده قرار می گیرند. در این نوع بازی، شرکت کنندگان نقش شخصیت های خاصی را به عهده می گیرند و در شرایط مختلف ارتباطی شرکت می کنند. در زیر به چند مثال از بازی های نقش آفرینی در تدریس زبان عربی اشاره می کنیم:

بازار و خرید: زبان آموزان ممکن است نقش فروشندگان و خریداران را در یک بازار عربی بازی کنند. آن ها می توانند در مورد قیمت ها مذاکره کنند و اصطلاحات مرتبط با خرید و فروش را تمرین نمایند.

رستوران: شرکت کنندگان می توانند نقش مشتریان و کارکنان یک رستوران را ایفا کنند. این بازی باعث می شود آن ها با منو و اصطلاحات مربوط به سفارش غذا در زبان عربی آشنا شوند.

سفر و رزرو هتل: با تقمص به شخصیت مسافران و کارمندان هتل، زبان آموزان مهارت های لازم برای گفتگو در محیط های مسافرتی و رزرو اقامتگاه را تقویت می کنند.

مصاحبه شغلی: در این بازی، برخی از شرکت کنندگان نقش متقاضیان کار را و دیگران نقش مصاحبه کنندگان را بازی می کنند. این سناریو به زبان آموزان کمک می کند تا عبارات و واژگان مرتبط با محیط کار را تمرین نمایند.

درس و کلاس درس: زبان آموزان می توانند نقش معلم و دانش آموزان را ایفا نمایند، جایی که "معلمان" باید بحث و جلسه ای در مورد یک موضوع خاص به زبان عربی ارائه دهند.

داستان سرایی گروهی: هر شرکت کننده وظیفه دارد یک قسمت از داستان را افزوده و روایت کند، داستانی که به صورت گروهی و با استفاده از زبان عربی به پیش می رود.

2. تقویت مهارت استماعی: بازی های استماعی می توانند وسیله ای عالی برای تقویت مهارت های شنیداری و درک مطلب در زبان عربی باشند. این بازی ها معمولاً به تمرکز زبان آموزان روی ظرایف زبانی و توانایی های درک صوتی کمک می کنند. در ادامه چند نوع بازی استماعی که مناسب تدریس زبان عربی می باشند آورده شده اند:

قصه گوئی و سوال و جواب: یک نفر داستانی را به عربی می خواند یا از پیش ضبط شده پخش می کند. سپس، دیگران باید سوالاتی را که به داستان مربوط می شوند پاسخ دهند. این بازی می تواند شامل جنبه هایی از فهم عمیق متن، جزئیات داستان، دایره واژگان و درک اصطلاحات باشد.

آهنگ و شعر: زبان آموزان به ترانه ها یا شعرهای عربی گوش می دهند و سپس تلاش می کنند تکه هایی از شعر را بازنویسی کنند یا معانی بخش هایی از آهنگ را تفسیر نمایند. این بازی می تواند شامل شناسایی واژگان جدید و درک وزن شعری باشد.

بازپرسی (Interrogation game): در این بازی، برخی از زبان آموزان شخصیت های مشکوک مندرج در یک داستان روایی هستند و دیگران نقش کارآگاه ها را دارند. باید با استفاده از اطلاعاتی که به طور شنیداری ارائه شده، سوالاتی را طرح کرده و تلاش کنند تا پرونده ای را حل کنند.

شنیدن و عمل (Listen and Do): در این نوع بازی، فرمان ها یا دستورالعمل هایی به زبان عربی داده می شود و زبان آموزان باید آن ها را اجرا کنند. این بازی می تواند تلفظ و دستورات امری، همچون "قم بالوقوف" (بایست) یا "الفت یمیناً" (به راست بپیچ) را تقویت کند.

مسابقه صداها (Sound Bingo): بازی کنندگان کارتهایی دارند که با تصاویر یا واژگان خاص پر شده اند. یک شخص صوتی را که به تصاویر یا واژگان مرتبط است پخش می کند و بازی کنندگان باید موارد مورد نظر را روی کارتهایشان پیدا کنند.

تمرین مکالمه چندجانبه: یک فرد صحبت می کند و دیگران گوش می دهند و باید به طور دقیق آنچه را که شنیده اند به زبان عربی بازگو کنند.

3. تقویت دستور زبان: بازی های تقویت دستور زبان در زبان عربی به زبان آموزان کمک می کنند تا قواعد نحوی و دستوری این زبان را در قالبی سرگرم کننده یاد بگیرند و تمرین کنند. در اینجا به چند مثال از بازی هایی که می توان برای تقویت دستور زبان عربی استفاده کرد، اشاره می کنیم:



تکمیل جملات: در این بازی، فردی جملاتی را با جای خالی ارائه می‌دهد و شرکت‌کنندگان باید با کلمات مناسب بر اساس دستور زبان عربی جملات را کامل کنند.

مسابقه دستور زبان (Grammar Race): زبان‌آموزان در یک مسابقه زمان‌مند باید اشکالات دستوری موجود در جملات داده شده را پیدا کرده و آن‌ها را اصلاح کنند.

جدول دستور زبان: مشابه جدول کلمات متقاطع، اما با تمرکز بر دستور زبان. بجای اینکه به دنبال کلمات باشید، به دنبال اشکال دستوری مناسب بگردید که در قالب جدول جای گیرند.

بازی‌های دیجیتال مبتنی بر دستور زبان: اپلیکیشن‌ها و وبسایت‌هایی مانند Quizlet یا Kahoot، که در آن‌ها می‌توان فلش کارتهایی را برای تمرین دستور زبان ایجاد و با دیگران به رقابت پرداخت.

ساخت زنجیره‌ای از جملات: یک نفر جمله‌ای را شروع می‌کند و سپس دیگری باید با استفاده از آخرین کلمه، جمله جدیدی با ساختار دستوری صحیح ایجاد کند.

ساخت و بررسی جمله: در این بازی، یک شخص جملاتی را با اشتباهات دستوری ضبط و پخش می‌کند و زبان‌آموزان باید همه اشتباهات را پیدا کنند و جملات را به صورت صحیح اصلاح نمایند.

4. بازی‌های تخته‌ای و کارتی: برای تدریس و یادگیری زبان عربی، بازی‌های تخته‌ای و کارتی می‌توانند بسیار مفید و سرگرم‌کننده باشند. در زیر چند مثال از این بازی‌ها آورده شده است:

بازی تخته‌ای "بازار کلمات" (سوق الکلمات): این بازی شبیه به بازی اسکرابل است و با استفاده از حروف کاشی‌شکل، بازیکنان باید کلمات زبان عربی را در روی تخته بازی تشکیل دهند. این بازی می‌تواند دایره لغات و توانایی املا را تقویت کند.

بازی کارتی "دوئل کلمات" (مبارزة الکلمات): این بازی شامل کارتهایی با کلمات چالشی و تعاریف آن‌هاست. بازیکنان باید کلمه‌ای را که پشت کارت نوشته شده است حدس بزنند و سپس با استفاده از آن کلمه، جملاتی را بسازند.

بازی تخته‌ای "راه عربی" (طريق العربية): شبیه به بازی نرد می‌باشد که بازیکنان باید بر اساس پاسخ دادن به سوالاتی در مورد واژگان، دستور زبان و تلفظ، از میدانی به میدان دیگر حرکت کنند.

"بازی تخته‌ای مسافر" (المسافر): بازیکنان در دوره‌ای از تاریخ عربی سفر می‌کنند و در هر ایستگاه با چالش‌ها و پرسش‌های زبانی مواجه می‌شوند که باید برای ادامه‌ی سفر خود حل کنند.

بازی کارتی "بنا کلمات" (بانی الکلمات): این بازی که برای تمرکز روی واژگان و اصطلاحات است، شامل کارتهایی با حروف اول، میانی و آخر است که بازیکنان باید با استفاده از آنها کلمات معنی‌دار بسازند.

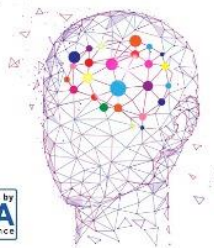
این بازی‌ها معمولاً پکیج‌های آموزشی همراه با دستورالعمل‌ها و اهداف یادگیری هستند که مدرسين می‌توانند بر اساس نیازهای کلاسی خود آن‌ها را تنظیم و استفاده کنند. استفاده از این بازی‌ها در کلاس‌ها، گروه‌های زبانی یا حتی مطالعه شخصی می‌تواند تاثیر چشمگیری بر افزایش مهارت‌های زبانی، ایجاد انگیزه و توانایی حفظ و استفاده از زبان داشته باشد.

5. بازی‌های دیجیتالی و آنلاین: بازی‌های دیجیتالی و آنلاین می‌توانند ابزاری مؤثر و جذاب برای یادگیری زبان عربی باشند. آنها از فناوری برای ارائه تجربیات غنی و تعاملی بهره می‌برند که می‌تواند مهارت‌های خواندن، نوشتن، شنیدن و گفتاری را در محیط‌های موضوعی یا بازی‌گونه تقویت کند. در زیر به معرفی چند بازی دیجیتالی و آنلاین محبوب برای یادگیری زبان عربی پرداخته می‌شود:

دوولینگو (Duolingo): این اپلیکیشن محبوب آموزش زبان‌های مختلف، یک برنامه برای یادگیری عربی نیز دارد. دوولینگو از تمرین‌های تعاملی استفاده می‌کند که در آنها واژگان و دستور زبان از طریق مینی‌گیم‌ها آموزش داده می‌شود.

روزتا استون (Rosetta Stone): این برنامه یک مجموعه کامل از دوره‌های زبان عربی ارائه می‌دهد و از تصاویر واقعی، تمرین‌های تلفظ و تکنیک‌های شنیداری و گفتاری بهره می‌برد.

بازی‌های آموزشی عربی آنلاین (Arabic Educational Games Online): وبسایت‌های متعددی وجود دارند که مجموعه‌ای از بازی‌های مبتنی بر وب را ارائه می‌دهند که می‌توانند واژگان، اعداد، حروف و عبارات رایج عربی را آموزش دهند. این بازی‌ها ممکن است شامل کارتهای فلش، مسابقات کلمه یا بازی‌های حافظه باشند.



هنگام طراحی و اجرای بازی های آموزشی برای تدریس زبان عربی، مهم است که بازی ها چالش برانگیز باشند تا یادگیرندگان را در حالت "جریان" نگه دارند و از طرفی قابلیت دسترسی و سازگاری با سطوح مختلف آمادگی و نیازهای یادگیری را داشته باشند. همچنین، می توان بازخوردهای گوناگون را در نظر گرفت تا یادگیرندگان را به بهبود و پیشرفت در مسیر یادگیری ترغیب کنند.

تفاوت آموزش بازی محور با سایر روش های آموزشی

آموزش بازی محور، که به آن گیمیفیکیشن (Gamification) نیز گفته می شود، بر ادغام عناصر و دینامیک های بازی در فرآیند یادگیری متمرکز است تا تجربه ی آموزشی را تعاملی تر، جذاب تر و انگیزه بخش تر کند. این روش در مقابل روش های سنتی تر و کلاسیک آموزش که بیشتر بر مباحث نظری تمرکز دارند، قرار می گیرد.

در ادامه، تفاوت های اصلی آموزش بازی محور با روش های سنتی تر آموزشی را بررسی می کنیم:

1. تعامل و مشارکت:

– آموزش بازی محور: در آموزش بازی محور، یادگیرندگان فعالانه در فرآیند یادگیری مشارکت می کنند. بازی ها یادگیرندگان را مجبور به انجام واکنش های تصمیم گیری و حل مسئله می کنند.

– سایر روش های آموزش: در روش های سنتی تر، اغلب یادگیرندگان نقش شنوندگان فعال دارند و ممکن است دریافت کننده منفعل اطلاعات باشند.

2. محرک های انگیزشی:

– آموزش بازی محور: با استفاده از جوایز، امتیازات، سطوح پیشرفت، و آچیومننت ها، ایجاد انگیزه می شود.

– سایر روش های آموزش: انگیزه غالباً از طریق نمرات، گواهینامه ها و سایر پاداش های خارجی ایجاد می شود.

3. یادگیری مبتنی بر تجربه:

– آموزش بازی محور: به یادگیرندگان اجازه می دهد تا به طور عملی مفاهیم را کاوش کرده و آن ها را در زمینه های شبیه سازی شده به کار بگیرند.

– سایر روش های آموزش: ممکن است بیشتر بر مطالب و مفاهیم تئوری تمرکز کنند و کمتر فرصتی برای یادگیری عملی ایجاد کنند.

4. بازخورد:

– آموزش بازی محور: بازخورد فوری و مستمر از طریق نتایج بازی و تعاملات به یادگیرندگان داده می شود.

– سایر روش های آموزش: بازخورد ممکن است طی ارزیابی های دوره ای یا پس از آزمون ها ارائه شود.

5. نقش معلم:

– آموزش بازی محور: معلم به عنوان راهنما و میانجی عمل می کند و به تشویق و ارائه راهنمایی در جهت یادگیری کمک می کند.

– سایر روش های آموزش: معلم ممکن است نقش انتقال دهنده دانش را داشته باشد، که مطالب درسی را به شکل مستقیم تدریس می کند.



تفاوت آموزش بازی محور و آموزش یادگیرنده محور

در مباحث آموزشی، به خصوص آموزش زبان‌های خارجی مانند عربی، رویکردهای متفاوتی وجود دارد که با توجه به نیازهای یادگیرندگان می‌توان از آن‌ها استفاده کرد. رویکرد معروف در این زمینه "آموزش بازی محور" و "آموزش یادگیرنده محور" هستند. این دو رویکرد در زیر مورد بررسی قرار گرفته‌اند:

آموزش بازی محور (Game-Based Learning):

ویژگی اصلی: در این روش، محتوای آموزشی از طریق بازی‌های طراحی شده برای آموزش ارائه می‌شود. این بازی‌ها ممکن است دیجیتالی یا فیزیکی باشند و به شکل فعالیت‌های تعاملی طراحی می‌شوند.
هدف: تمرکز بر انگیزه و مشارکت از طریق سرگرمی و رقابت، آموزش در یک محیط شاد و دوستانه، و تقویت یادگیری از طریق تکرار و تمرین در بازی.

تمرکز: روی مهارت‌های خاصی مثل واژگان، دستور زبان، شنیداری یا گفتاری تمرکز دارد و هدف آن کسب مهارت‌ها به صورت عملی و مفید است.
نقش معلم: معلم نقش هدایت‌کننده و ناظر بر بازی‌ها را دارد و اغلب به شکلی غیرمستقیم وارد فرآیند یادگیری می‌شود.

آموزش یادگیرنده محور (Learner-Centered Education):

ویژگی اصلی: این رویکرد فرآیند یادگیری را متمرکز بر نیازها، علایق و سبک یادگیری خود دانش‌آموزان می‌کند.
هدف: مهم‌ترین هدف توانمندسازی دانش‌آموزان است تا مسئولیت یادگیری خود را به عهده گیرند و به توانایی‌ها و درک خودشان بیفزایند.
تمرکز: بر روی فرآیندهای فکری و عمیق‌تر یادگیری، خودانگیختگی و خودآموزی، و ایجاد بینش نقادانه و تفکر انتقادی.
نقش معلم: معلم به عنوان راهنما و منتور عمل می‌کند، به جای تمرکز بر تدریس مستقیم، بیشتر حامی و پشتیبان یادگیری شخصی یادگیرندگان است.

در حالی که آموزش یادگیرنده محور سعی در درگیر کردن دانش‌آموزان در فرآیند تمامی مراحل یادگیری دارد، آموزش بازی محور سعی در ایجاد انگیزه از طریق بخش‌های جذاب‌تر و سرگرم‌کننده‌تر یادگیری دارد. بنابراین، یکی بنا به شرایط خاص می‌تواند مؤثرتر از دیگری باشد و یا هر دو روش می‌توانند به صورت ترکیبی برای دستیابی به نتایج بهتر در زمینه‌ی آموزش مورد استفاده قرار گیرند.

نتیجه گیری

در میان روش‌های گوناگون زبان عربی، روش مبتنی بر بازی با تکیه بر ایجاد علاقه و انگیزه در یادگیرنده در صدد است تا ضمن جذاب ساختن فرایند یادگیری چه برای معلم و چه برای متعلم امر یادگیری را نیز تسهیل نماید، بهره بردن از روش‌های بازی محوری همچون بازی‌های کاردستی و تخته ای و تلفیق آن با رویکرد آموزشی یادگیرنده محور و شیوه‌ها و فنون نوین آموزشی می‌تواند کلاسی پویا و خلاق را ایجاد کند به گونه ای که حس رقابت و حس مشارکت را در دانش‌آموزان تقویت میکند و یادگیری عمیق را در یادگیرنده با درگیر ساختن حواس خصوصاً بصری و شنیداری ایجاد می‌سازد، علاوه بر آن فواید یادگیری بازی محور همچون تقویت حافظه و بهبود تمرکز باعث میشود تا در سایر کارها موفق‌تر عمل کرده و بازخورد مثبتی داشته باشیم از این رو بهتر است تا با سنجیدن گروه یادگیرنده و مناسب پنداشتن روش بازی محور و سایر عوامل نسبت بکارگیری این روش یا ترکیبی با سایر روش‌های نوین آموزش اقدام کنیم.



منابع

- آقا گل زاده، فردوس، (1382)، تازه های علوم شناختی، سال 5، شماره 1
- اصلان آبادی، ح (1392)، تاثیر بازی ها بر ارتقای دانش زبان انگلیسی زبان ایرانی در مهدکودک ها. (پایان نامه کارشناسی ارشد منتشر نشده) دانشگاه آزاد اسلامی تبریز.
- امیر تیموری، محمدحسن، (1394)، ساوالان، تهران
- بخش، س.ا. (1395) استفاده از بازی ها به عنوان ابزاری در آموزش واژگان به زبان آموزان جوان آموزش زبان انگلیسی، 9(7)، 120-128
- برقان، سالم فدوی (1430ق). اثر استراتیجیة لعب الادوار فی التحصیل و التفكير الاستقرائی لدى طلبة الصف الثالث الاساسی فی مبحث التربية الاجتماعية و الوطنية به مدارس مدينة عمان الخاصة رسالة ماجستير. عمان: جامعة الشرق الاوسط للدراسات العليا.
- حسینی، عبدالله، اشکوری، سیدعدنان، و مجیدی، نفیسه. (1399). اثربخشی آموزش مبتنی بر بازی بر میزان یادگیری و انگیزه دانش آموزان در زبان عربی. جستارهای زبانی، 11(2 (پیاپی 56))، 363-388. SID. <https://sid.ir/paper/965016/fa>
- عالمی، م (1389) بازی های آموزشی به عنوان وسیله ای برای آموزش واژگان. مجل، 2(6) 425-438
- سیف، علی اکبر (1392). روانشناسی پرورشی نوین تهران: نشر دوران .
- فرشیدورد، خسرو، (1382)، عربی در فارسی، تهران: موسسه چاپ و انتشارات دانشگاه تهران.
- فوکو، میشل (1380)، نظم گفتار، ترجمه باقر پرهام، تهران: آگه، ج دوم
- کرامتی، محمدرضا (1386). نگاهی نو و متفاوت به رویکردهای یادگیری مشارکتی. مشهد: آیین تربیت.
- کعب عمیر، مالک. (1398). روش های نوین آموزش زبان عربی در دو مقطع متوسطه. پژوهش در آموزش زبان و ادبیات عرب، 1(1)، 79-97.
- SID. <https://sid.ir/paper/951705/fa>

- Classroom Aldabbus, S. (2008). An Investigation into the Impact of Language Games on Interaction and Pupil Learning in Libyan EFL Primary Classrooms. PhD Dissertation. Newcastle University
- Anderson- Mc Name, (2010). "the importance of play in early childhood development. Family and Human development". Montana State University Extention. Pp: 547-56
- Demirel, Ö. (2004). Yabancı Dil Öğretimi (Foreign Language Teaching). Pegem Yayıncılık
- McNeil, J. D. (2009). Contemporary curriculum: In thought and action (7th Ed.). Hoboken, NJ: John Wiley an
- Diana, N. P. R. (2010). The Advantages and Disadvantages of Using Games in Teaching Vocabulary to the Third Graders of Top School Elementary School. PhD Dissertation. Universitas Sebelas Maret
- Kening, M-M. (1990). Computer and Language Learning Current Theory and Practice. New York. London: Ellis Horwood
- Lee, W.R. cd. (1984). Language Games. ny K.M Willey. ELT Journal. selection 2
- Macedonia, M., (2005). "Games and foreign language teaching". Support for Learning. 20(3). Pp: 135-140