



ORIGINAL RESEARCH PAPER

Identifying and Explaining Opportunities and Challenges of Game-Based Learning from the Perspective of Elementary Teachers

Fatemeh Raei^{*1}, Fatemeh Mardan Arbat²

¹ Department of Mathematics Education, Farhangian University, PO Box 889-14665 Tehran, Iran.

² Department of Educational Sciences, Farhangian University, PO Box 889-14665 Tehran, Iran.

ABSTRACT

Keywords:
Challenges
educational process
game-based learning
opportunities
primary education

1 . Corresponding author
✉ f.raei@cfu.ac.ir

Background and Objectives: Game-based learning is an innovative educational approach that has significant impacts on student learning. The aim of this study is to examine the opportunities and challenges of game-based learning in the educational process of primary education. **Methods:** This research was conducted using qualitative content analysis, specifically through semi-structured deep interviews with a purposeful sampling technique and snowball sampling among primary school teachers in East Azerbaijan Province who utilize game-based learning methods in their classrooms. Samples were purposefully selected, and the sample size continued until data saturation was reached (18 participants), based on the nature of qualitative research. **Findings:** The findings indicate that game-based learning enhances the appeal of the learning process, facilitates the understanding of complex concepts, and strengthens students' readiness for real-life situations, while also potentially changing parents' perceptions of education. On the other hand, challenges such as time constraints, lack of resources, and inconsistencies in educational policies are major obstacles to the implementation of this method in schools. **Conclusion:** Finally, recommendations such as developing teacher training, enhancing school infrastructure, and formulating coordinated policies are proposed to improve and promote game-based learning. This study demonstrates that by overcoming implementation barriers and strengthening structural support, game-based learning can become one of the key tools for improving the quality of education in primary schools.

ISSN (Online): 2980-7948

DOI: [10.48310/JCDR.2025.18611.1126](https://doi.org/10.48310/JCDR.2025.18611.1126)

Received: 2024-12-22 Reviewed: 2025-02-11 Accepted: 2025-02-24 pp: 74-90

Citation (APA): Raei, F. and Mardan Arbat, F. (2025). Identifying and Explaining Opportunities and Challenges of Game-Based Learning from the Perspective of Elementary Teachers. *Journal of research in curriculum studies*, 4(2), 74-90.

 [https://doi.org/ 10.48310/JCDR.2025.18611.1126](https://doi.org/10.48310/JCDR.2025.18611.1126)



شناسایی و تبیین فرصت‌ها و چالش‌های یادگیری مبتنی بر بازی از دیدگاه معلمان ابتدایی

مقاله پژوهشی

فاطمه راعی^{۱*}، فاطمه مردان اربط^۲^۱ گروه آموزش ریاضی، دانشگاه فرهنگیان، صندوق پستی ۱۴۶۶۵-۱۸۹ تهران.^۲ گروه آموزش علوم تربیتی، دانشگاه فرهنگیان، صندوق پستی ۱۴۶۶۵-۱۸۹ تهران، ایران.

چکیده

پیشینه و اهداف: یادگیری مبتنی بر بازی یک رویکرد نوین آموزشی است که تأثیرات گسترده‌ای در یادگیری دانش‌آموزان دارد. هدف این پژوهش بررسی فرصت‌ها و چالش‌های یادگیری مبتنی بر بازی در فرآیند آموزش در دوره ابتدایی از دیدگاه معلمان است. **روش‌ها:** این پژوهش با روش تحلیل محتوای کیفی از نوع عرفی و از طریق مصاحبه‌های عمیق نیمه ساختاریافته و با نمونه‌گیری به صورت هدفمند و با تکنیک گلوله برفی از میان معلمان دوره ابتدایی استان آذربایجان شرقی در سال ۱۴۰۳، که از روش‌های یادگیری مبتنی بر بازی در کلاس خود استفاده می‌نمودند، انجام شد. حجم نمونه با توجه به ماهیت پژوهش کیفی تا رسیدن به اشباع داده‌ها (۱۸ نفر) ادامه یافت. **یافته‌ها:** یافته‌ها نشان داد که یادگیری مبتنی بر بازی جذابیت فرآیند یادگیری را افزایش داده، درک مفاهیم پیچیده را تسهیل کرده، آمادگی برای زندگی واقعی را در دانش‌آموزان تقویت کرده و نگاه والدین به آموزش را می‌تواند تغییر دهد. از طرفی چالش‌هایی نظیر محدودیت زمانی، کمبود منابع و ناهماهنگی در سیاست‌های آموزشی از موانع اصلی اجرای این روش در مدارس است. **نتیجه‌گیری:** این پژوهش نشان می‌دهد یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند به یکی از ابزارهای کلیدی برای بهبود کیفیت آموزش در مدارس ابتدایی تبدیل شود. توسعه آموزش معلمان، تقویت زیرساخت‌های مدارس و تدوین سیاست‌های هماهنگ برای بهبود و ترویج یادگیری مبتنی بر بازی به توسعه این روش آموزشی کمک می‌کند و با رفع موانع اجرایی و تقویت حمایت‌های ساختاری به گسترش این روش یادگیری می‌توان کمک نمود.

از دستگاه خود برای اسکن و خواندن مقاله به صورت آنلاین استفاده کنید



DOI: 10.48310/JCDR.2025.18611.1126

واژه‌های کلیدی:

آموزش ابتدایی

چالش‌ها

فرآیند آموزش

فرصت‌ها

یادگیری مبتنی بر بازی

۱. نویسنده مسئول

f.raei@cfu.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۱۰-۰۲ تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳-۱۱-۲۳ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۱۲-۰۶ شماره صفحات: ۷۴-۹۰

COPYRIGHTS



©2025 **Fatemeh Raei & Fatemeh Mardan Arbat**. This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the original authors and source are cited. No permission is required from the authors or the publishers.

مقدمه

آموزش به عنوان یک ابزار کلیدی در تجهیز منابع انسانی برای مواجهه با چالش‌ها و نیازهای پیچیده زندگی در قرن بیست و یکم شناخته می‌شود (Ramadhanti et al., 2022). در این راستا، سیستم‌های آموزشی به ابزارهای انگیزشی جدیدی نیاز دارند که فرآیند یادگیری را به طور مثبت تغییر دهند و به یادگیرندگان کمک کنند تا به نتایج بهتری دست یابند. یکی از این ابزارها، یادگیری مبتنی بر بازی است که به ویژه در دوره ابتدایی اهمیت ویژه‌ای دارد. بازی به عنوان یک فعالیت اصلی در زندگی کودکان، نقش مهمی در فرآیند یادگیری آن‌ها ایفا می‌کند. از آن‌جا که بازی‌ها مشارکت فعال را ترویج می‌کنند، یادگیری و تمرین مهارت‌های مختلف را تسهیل می‌نمایند و تجربه مثبتی از یادگیری را ایجاد می‌کنند، ادغام بازی‌ها در فعالیتهای آموزشی ضروری به نظر می‌رسد (Marchis & Hari, 2020).

یادگیری مبتنی بر بازی شامل استفاده از بازی‌های دیجیتال یا فیزیکی برای انتقال مفاهیم آموزشی است. این روش می‌تواند با ایجاد یک محیط یادگیری لذت‌بخش و معنادار، فرآیند یادگیری را تسهیل کند (Marchis & Hari, 2020). با توجه به مزایای فراوانی که بازی‌های آموزشی دارند، آن‌ها مورد توجه ویژه‌ای قرار گرفته‌اند. این بازی‌ها به مشارکت فعال دانش‌آموزان در فرآیند یادگیری کمک می‌کنند (Anderson et al, 2009)، انگیزه یادگیری را افزایش می‌دهند (Romine, 2004)، و فرصت‌هایی برای همکاری و توسعه مهارت‌های اجتماعی فراهم می‌آورند (Avdiu, 2019).

تحلیل فرصت‌ها و موانع یادگیری از طریق بازی در آموزش ابتدایی به دلیل اهمیت روزافزون یادگیری مبتنی بر بازی در فرآیند آموزشی، ضرورت دارد. بازی به عنوان یک ابزار مؤثر در جذب و انگیزش دانش‌آموزان شناخته شده است و بررسی این موضوع می‌تواند به بهبود شیوه‌های تدریس و یادگیری کمک کند. در دنیای امروز، نیاز به روش‌های نوین آموزشی که دانش‌آموزان را به مشارکت فعال ترغیب کند، بیش از پیش احساس می‌شود. پژوهش‌های گذشته در این زمینه به برخی از چالش‌ها و کمبودها اشاره کرده‌اند. به عنوان مثال، عدم توجه کافی به روش‌های نوین و مؤثر در ادغام بازی‌ها در فرآیند یادگیری و همچنین کمبود تحقیقات کیفی در این حوزه، از جمله مسائل قابل توجهی هستند که نیاز به بررسی بیشتری دارند. لذا لازم است پژوهش‌های بیشتری در این زمینه انجام شود تا فرصت‌ها و چالش‌های استفاده از روش‌های یادگیری مبتنی بر بازی در مدارس دوره ابتدایی بررسی شود و راه‌کارهایی برای افزایش نتایج مثبت حاصل از آن و راه‌چاره‌ای برای رویایی با چالش‌های موجود یافته شود.

معلمان ابتدایی به عنوان افرادی که به طور مستقیم با دانش‌آموزان در سنین حساس و اولیه یادگیری ارتباط دارند، نقش کلیدی در پیاده‌سازی روش‌های آموزشی مبتنی بر بازی ایفا می‌کنند. آن‌ها با چالش‌ها و فرصت‌های خاصی در این زمینه مواجه هستند و تجربیات آن‌ها می‌تواند به درک بهتر از کارایی یادگیری مبتنی بر بازی و موانع موجود در پیاده‌سازی آن کمک کند. همچنین، معلمان ابتدایی می‌توانند به عنوان منبع ارزشمندی برای توسعه استراتژی‌های آموزشی جدید و بهبود روش‌های یادگیری عمل کنند.

پژوهش حاضر با هدف تحلیل فرصت‌ها و چالش‌های یادگیری مبتنی بر بازی، به بررسی دقیق‌تر این مسائل می‌پردازد. لذا ما به دنبال شناسایی عوامل مؤثر در موفقیت یادگیری مبتنی بر بازی در کلاس‌های ابتدایی هستیم تا به توسعه روش‌های آموزشی کارآمدتر کمک کنیم. بنابراین، سوال اصلی این پژوهش این است که چه فرصت‌ها و موانعی در یادگیری از طریق بازی در آموزش ابتدایی وجود دارد و چگونه می‌توان از تجربیات معلمان ابتدایی برای بهبود این فرآیند استفاده کرد؟ در نهایت، هدف ما این است که با تبیین دقیق‌تر مسائل و ارائه راهکارهای عملی، به بهبود کیفیت آموزش و یادگیری در دوره ابتدایی کمک کنیم و زمینه را برای تحقیقات آینده فراهم آوریم.

پیشینه پژوهش

مطالعات متعددی نشان داده‌اند که یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند به شکل چشم‌گیری انگیزه یادگیری و درگیری دانش‌آموزان در فعالیتهای آموزشی را افزایش دهد. به طور مثال، بازی‌های دیجیتال با داستان‌های جذاب، اهداف مشخص و وظایف تعریف‌شده، باعث بهبود تمرکز و حل مسئله در کودکان شده‌اند (Sanchez et al, 2020). افزون بر این، این روش به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا مهارت‌های فراشناختی خود را تقویت کرده و از یادگیری خود برای انتقال دانش

¹ Game-Based Learning

به موقعیت‌های دیگر استفاده کنند (Alotaibi, 2024). فراست و همکاران (Frost et al, 2018) نشان دادند که یادگیری مبتنی بر بازی بخش مهمی از رشد کودک می‌باشد و این روش می‌تواند به کودکان در رشد مهارت‌های مهم شناختی، اجتماعی و عاطفی کمک شایانی نماید. خیانگ و همکاران (Xiong et al, 2022)، در پژوهشی نشان دادند که یادگیری با بازی بر رشد تفکر خلاق در کودکان پیش دبستانی تأثیرات فراوان دارد و همچنین بازی‌های آموزشی دیجیتال پتانسیل بالایی در آموزش تفکر خلاق برای کودکان پیش دبستانی دارند. همچنین سکارینتیاس (2022, Sekaringtyas)، نشان داده است که بازی‌های دیجیتال به طور مثبت بر افزایش انگیزه دانش‌آموز در فرآیند یادگیری تأثیر می‌گذارند. به علاوه، رودریگز-فرر و همکاران (Rodríguez-Ferrer, 2023) به تجزیه و تحلیل اثرات یک برنامه یادگیری مبتنی بر بازی بر فضای کلاس درس و مشارکت دانش‌آموزان در اسپانیا پرداخته‌اند. نتایج تحقیق دبرنتی (2024, Debrenti)، نشان می‌دهد که در برنامه یادگیری مبتنی بر بازی دانش‌آموزان از یادگیری خود لذت می‌برند و حل تکلیف را در طول هر دو نوع یادگیری مبتنی بر بازی، دیجیتال و غیر دیجیتال، لذت‌بخش می‌دانند.

در ایران نیز، پژوهش‌هایی در زمینه یادگیری مبتنی بر بازی انجام شده است. قاسمی گل افشانی و همکاران (۱۴۰۲)، یکی از مزایای اصلی یادگیری مبتنی بر بازی بازخورد سریع آن است. در بیشتر بازی‌ها، دانش‌آموزان بلافاصله بعد از انجام هر حرکت در بازی بازخورد دریافت می‌کنند، که این فرآیند در تسریع یادگیری و درک بهتر مفاهیم خیلی موثر است. فرهادی باجولی و توکل (۱۴۰۳) به مطالعه استراتژی‌های یادگیری مبتنی بر بازی پرداخته و راهکارهایی برای آموزش جذاب و موثر از طریق بازی ارائه داده‌اند. خوشنامی (۱۴۰۲) در پژوهشی با عنوان نقش یادگیری مبتنی بر بازی در پرورش رشد شناختی و اجتماعی دانش‌آموزان دوره ابتدایی، نشان داد که بازی‌ها می‌توانند بهبود قابل توجهی در مهارت‌های شناختی و اجتماعی دانش‌آموزان دوره ابتدایی ایجاد نمایند و یادگیری مبتنی بر بازی به عنوان یک روش آموزشی موثر در پرورش رشد شناختی و اجتماعی کودکان دوره ابتدایی است.

چالش اصلی، پذیرش روش یادگیری با بازی توسط معلمان و والدین است. بسیاری از معلمان برای استفاده از ابزارهای مبتنی بر بازی به آموزش و منابع کافی نیاز دارند و برخی والدین نیز ممکن است بازی‌ها را تنها به عنوان ابزار سرگرمی ببینند و از تأثیرات مثبت آن بر یادگیری غافل باشند (احمدوند، ۱۳۹۹). علاوه بر این، عدم دسترسی به منابع دیجیتال در مناطق کمتر توسعه یافته، استفاده گسترده از این روش را محدود کرده است. همچنین، نیاز به ایجاد توازن میان استفاده از فناوری‌های دیجیتال و ایجاد تجربیات یادگیری سنتی به ویژه در سنین پایین احساس می‌شود. استفاده بی‌رویه از فناوری ممکن است باعث کاهش تعاملات اجتماعی طبیعی در میان کودکان و افزایش وابستگی به ابزارهای دیجیتال شود (صادقی و همکاران، ۱۳۹۷). این مسئله نشان می‌دهد که یادگیری مبتنی بر بازی، هرچند دارای پتانسیل بالایی برای ارتقای یادگیری است، نیازمند تدوین سیاست‌ها و دستورالعمل‌هایی دقیق برای اجرا است. یکی دیگر از موانع اصلی اجرای یادگیری مبتنی بر بازی در کلاس‌های ابتدایی مدیریت زمان و کلاس است (Zsoldos-Marchis & Juhász, 2020). استفاده از روش یادگیری مبتنی بر بازی نیاز به تلاش اضافی از سوی معلمان دارد و لازم است که معلمان مهارت‌هایی در طراحی بازی‌های مختلف یاد بگیرند و استفاده نمایند. معلمان مختلف این دشواری‌ها را به شیوه‌های مختلفی مدیریت می‌کنند، برخی به عنوان یک چالش، برخی به عنوان یک فرصت، و حتی یک مانع، و در مواردی هم به عنوان یک مشکل از این شیوه آموزشی یاد می‌شود (Marchis & Hari, 2020). در این پژوهش، محقق به دنبال آن است تا با روش تحلیل محتوای کیفی به شناسایی و تبیین فرصت‌ها و چالش‌های یادگیری مبتنی بر بازی از دیدگاه معلمان ابتدایی بپردازد.

روش

روش پژوهش حاضر از نظر رویکرد پژوهش کیفی، با هدف کاربردی و با روش تحلیل محتوای کیفی است. در این پژوهش ابزار گردآوری داده‌ها مصاحبه عمیق نیمه ساختاریافته است. این روش به دلیل انعطاف‌پذیری و توانایی در جمع‌آوری داده‌های عمیق و معنادار، برای درک تجربه‌ها و دیدگاه‌های معلمان در حوزه یادگیری مبتنی بر بازی مناسب است. مصاحبه‌ها تا نقطه اشباع نظری ادامه پیدا کرد. محورهای مصاحبه سوالات زیر است که به تایید متخصصان حوزه تعلیم و تربیت دانشگاه فرهنگیان رسیده است:

۱. در استفاده از روش‌های یادگیری مبتنی بر بازی چه فرصت‌هایی را مشاهده می‌کنید؟
۲. در استفاده از روش‌های یادگیری مبتنی بر بازی چه چالش‌هایی را مشاهده می‌کنید؟
۳. چه پیشنهادهایی برای افزایش آثار مثبت روش‌های یادگیری مبتنی بر بازی دارید؟

در این پژوهش از معلمان ابتدایی استان آذربایجان شرقی که از روش‌های یادگیری مبتنی بر بازی در تدریس خود در کلاس استفاده می‌کردند به عنوان نمونه استفاده شده است. انتخاب نمونه‌ها به صورت هدفمند و با استفاده از تکنیک گلوله برفی انجام پذیرفت. حجم نمونه با توجه به ماهیت پژوهش کیفی تا رسیدن به اشباع داده‌ها (۱۸ نفر) ادامه یافت.

پس از جمع‌آوری داده‌ها با استفاده از مصاحبه تحلیل مضمون^۱ برای تجزیه و تحلیل داده‌ها استفاده شد. این روش شامل مراحل زیر است:

۱. آشنایی با داده‌ها: مطالعه مکرر متن مصاحبه‌ها برای شناسایی الگوهای کلیدی.
 ۲. کدگذاری اولیه: شناسایی و برچسب‌گذاری مفاهیم مهم.
 ۳. جستجوی مضامین: گروه‌بندی کدهای مرتبط به مضامین اصلی و فرعی.
 ۴. ترسیم شبکه مضامین: نمایش ارتباط میان مضامین اصلی.
 ۵. تحلیل شبکه مضامین: بررسی معانی و تفسیر الگوهای مشخص شده.
 ۶. تدوین گزارش: ارائه یافته‌های پژوهش در قالب یک گزارش جامع.
- این روش به دلیل انعطاف‌پذیری و کارآمدی، به‌ویژه در پژوهش‌های کیفی برای درک عمیق تجربه‌ها و مفاهیم مناسب است (Braun & Clarke, 2021).

برای ارزیابی اعتبار داده‌های پژوهش، از روش‌های مختلف کیفی بهره‌گیری شد تا صحت و تأییدپذیری اطلاعات جمع‌آوری شده تضمین گردد. پژوهشگر با ایجاد یک محیط دو ستانه و برقراری ارتباط مؤثر با معلمان، سعی در جلب اعتماد آن‌ها داشت. داده‌های به‌دست‌آمده بلافاصله پس از هر مصاحبه مورد بررسی و تحلیل قرار گرفتند و در صورت لزوم، مصاحبه‌های تکمیلی انجام شد. کفایت داده‌ها از طریق اشباع نظری مورد سنجش قرار گرفت؛ به این معنا که روند مصاحبه‌ها تا زمانی که اطلاعات جدیدی به مضامین پژوهش اضافه نشود، ادامه یافت. همچنین، نتایج اولیه مصاحبه‌ها به مشارکت‌کنندگان ارائه شد و از آن‌ها خواسته شد تا در صورت نیاز، اصلاحات یا توضیحات بیشتری ارائه دهند. برخی از مضامین استخراج شده با تعدادی از شرکت‌کنندگان مرور و مورد بحث قرار گرفتند. علاوه بر این، داده‌ها و مضامین به‌دست‌آمده توسط یکی از همکاران پژوهشگر که با روش‌های کیفی آشنایی داشت، مورد بررسی و تأیید قرار گرفتند.

یافته‌ها

در این قسمت، یافته‌های مصاحبه‌ها با استفاده از روش تحلیل محتوای کیفی در دو سطح کدگذاری باز و محوری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. در ادامه مقوله‌های اصلی و مقوله‌های فرعی با استفاده از مصاحبه شرکت‌کنندگان و با توجه به موارد مشترک آن‌ها مشخص گردید. لازم به ذکر است که کدگذاری باز و محوری هنگامی متوقف شد که:

الف) یک طبقه‌بندی معنادار پس از بررسی چند باره رونوشت مصاحبه‌ها حاصل شد.

ب) خرده مقولات و ویژگی‌ها تکراری شده بودند.

ج) اطلاعات مرتبط و جدیدی از روی رونوشت مصاحبه یافت نمی‌شد، حتی اگر اطلاعات جدیدی پیدا می‌شد با طبقه بندی موجود منطبق بود.

¹ Thematic Analysis

طبقه‌بندی مقوله‌های به‌دست آمده در جدول (۱) نشان داده شده است.

جدول ۱. طبقه‌بندی تم‌ها و مقولات

تم‌های اصلی	مقولات فرعی	کدگذاری باز (واحد معنایی)
فرصت‌های حاصل از یادگیری مبتنی بر بازی در فرآیند آموزش	جذابیت بیشتر فرآیند آموزش	کاهش خستگی در کلاس، ایجاد محیط شاد
	تسهیل درک مفاهیم	انتقال ساده‌تر اطلاعات، تطبیق بازی‌ها با موضوعات درسی سخت
	آمادگی برای زندگی واقعی	توسعه مهارت‌های حل مسئله، کار گروهی، مدیریت زمان
	تغییر نگاه والدین به آموزش	جلب مشارکت والدین در فرآیند یادگیری، افزایش رضایت از نتایج آموزشی
چالش‌های اجرایی روش‌های یادگیری مبتنی بر بازی	محدودیت زمانی	دشواری مدیریت زمان، طولانی شدن آماده‌سازی بازی‌ها
	منابع و امکانات نامناسب	کمبود ابزارهای مورد نیاز، نبود فضای کافی
	ناهماهنگی در سیاست‌های آموزشی	نبود حمایت از معلمان، عدم تطابق با برنامه درسی رسمی
	مقاومت برخی معلمان و والدین	نگرانی از کاهش جدیت آموزش، بی‌اعتمادی به روش‌های جدید
پیشنهادات برای بهبود شرایط	توسعه آموزش معلمان	نیاز به کارگاه‌های عملی، آموزش طراحی بازی‌های موثر
	تقویت زیرساخت‌های مدارس	تامین منابع لازم، تخصیص بودجه برای فناوری و بازی‌های آموزشی
	تدوین سیاست‌های هماهنگ	گنجاندن یادگیری مبتنی بر بازی در برنامه‌های رسمی آموزشی، حمایت وزارتخانه از معلمان پیشرو

ذکر مصادیق برای مقولات

مضمون اصلی ۱: فرصت‌های حاصل از یادگیری مبتنی بر بازی

یادگیری مبتنی بر بازی، به دلیل ویژگی‌های خاص خود، مزایای بسیاری را برای دانش‌آموزان به همراه دارد. این مزایا نه تنها در بهبود فرآیند یادگیری، بلکه در افزایش انگیزه و جذابیت فرآیند آموزشی برای دانش‌آموزان نیز مؤثر است. در این مضمون، چهار مقوله فرعی مورد بررسی قرار می‌گیرند: جذابیت بیشتر فرآیند آموزش، تسهیل درک مفاهیم، آمادگی برای زندگی واقعی، و ارتقای خلاقیت دانش‌آموزان.

۱-۱. جذابیت بیشتر فرآیند آموزش: یکی از بزرگ‌ترین مزایای یادگیری مبتنی بر بازی، افزایش جذابیت فرآیند آموزش است. بازی‌ها به طور طبیعی برای کودکان جذاب هستند و استفاده از آن‌ها در آموزش می‌تواند سبب جذب توجه و افزایش انگیزه دانش‌آموزان شود. یادگیری از طریق بازی باعث می‌شود که دانش‌آموزان به یادگیری علاقه‌مند شده و احساس کنند که فرآیند آموزشی جذاب و هیجان‌انگیز است.

مصادیق از مصاحبه‌ها:

≠ یکی از معلمان گفت: "دانش‌آموزان وقتی بازی می‌کنند، اصلاً متوجه نمی‌شوند که در حال یادگیری هستند. این جذابیت باعث می‌شود که مشارکت بیشتری داشته باشند و علاقه‌شان به درس بیشتر شود."

≠ معلم دیگری اظهار کرد: "یادگیری مبتنی بر بازی در کلاس من توانسته است روحیه دانش‌آموزان را تقویت کند. بازی‌ها همیشه برای آن‌ها جذاب بوده و آن‌ها را ترغیب به فعالیت می‌کند."

۱-۲. تسهیل درک مفاهیم: یادگیری مبتنی بر بازی به طور ویژه‌ای به تسهیل درک مفاهیم کمک می‌کند. بازی‌ها به دلیل استفاده از شبیه‌سازی‌ها و فعالیت‌های عملی، باعث می‌شوند که مفاهیم انتزاعی به شکلی ملموس و قابل درک برای دانش‌آموزان تبدیل شوند. این روش می‌تواند یادگیری مفاهیم سخت و پیچیده را ساده‌تر و راحت‌تر کند.

مصادیق از مصاحبه‌ها:

≠ یکی از معلمان اشاره کرد: "بازی‌ها به دانش‌آموزان کمک می‌کنند که مفاهیم را به شکل ملموس‌تری یاد بگیرند. به عنوان مثال، وقتی آن‌ها در یک بازی ریاضی شرکت می‌کنند، می‌توانند مفاهیم را بهتر درک کرده و آن‌ها را به راحتی به یاد بیاورند."

≠ معلم دیگری گفت: "بازی‌های آموزشی به بچه‌ها کمک می‌کنند که مفاهیم علمی مثل قوانین فیزیک را بهتر بفهمند، زیرا این مفاهیم در قالب بازی‌های عملی به آن‌ها ارائه می‌شود."

۱-۳. آمادگی برای زندگی واقعی: یکی از دیگر مزایای یادگیری مبتنی بر بازی این است که آمادگی برای زندگی واقعی را تقویت می‌کند. بازی‌ها اغلب شامل موقعیت‌ها و چالش‌های مشابه به زندگی واقعی هستند که می‌توانند به دانش‌آموزان کمک کنند تا مهارت‌های حل مسئله، همکاری، و تصمیم‌گیری را در دنیای واقعی به کار ببرند.

مصادیق از مصاحبه‌ها:

≠ یکی از معلمان بیان کرد: "بازی‌ها به دانش‌آموزان کمک می‌کنند تا مهارت‌های اجتماعی و تصمیم‌گیری را که در زندگی واقعی به آن‌ها نیاز دارند، به طور طبیعی بیاموزند. به‌ویژه در بازی‌هایی که نیاز به همکاری گروهی دارند، مهارت‌های کار تیمی تقویت می‌شود."

≠ معلم دیگری اشاره کرد: "در یکی از بازی‌های اجتماعی که در کلاس اجرا کردیم، دانش‌آموزان مجبور بودند در یک موقعیت فرضی تصمیم بگیرند. این تجربه به آن‌ها آموخت که در زندگی واقعی هم باید بتوانند تصمیمات منطقی و آگاهانه بگیرند."

۱-۴. ارتقای خلاقیت دانش‌آموزان: یادگیری مبتنی بر بازی به دلیل ماهیت انعطاف‌پذیر و گوناگون خود، ارتقای خلاقیت دانش‌آموزان را ممکن می‌سازد. این روش به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد تا از طریق بازی‌های مختلف، تفکر خلاقانه خود را پرورش دهند و از تخیل و ابتکار عمل خود برای حل مسائل استفاده کنند.

مصادیق از مصاحبه‌ها:

≠ یکی از معلمان بیان کرد: "بازی‌های آموزشی در کلاس باعث می‌شود که بچه‌ها فکر کنند و به طور خلاقانه مشکلات را حل کنند. به عنوان مثال، در یک بازی گروهی، دانش‌آموزان باید راه‌حل‌هایی نوآورانه برای مشکلات ارائه می‌دادند که این به رشد خلاقیت آن‌ها کمک می‌کند."

≠ معلم دیگری گفت: "در جریان بازی‌های آموزشی، بچه‌ها به راحتی می‌توانند ایده‌های جدید ارائه دهند و برای مسائل مختلف راه‌حل‌های متفاوت پیدا کنند. این فرآیند، خلاقیت آنها را تقویت می‌کند."

۵-۱. **تغییر نگاه والدین به آموزش:** یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند نگاه والدین به فرآیند آموزش را تغییر دهد. بسیاری از والدین معمولاً روش‌های سنتی آموزشی را ترجیح می‌دهند و ممکن است تصور کنند که تنها آموزش‌های سخت و رسمی به دانش‌آموزان کمک می‌کند. اما استفاده از بازی‌های آموزشی می‌تواند والدین را به این باور برساند که یادگیری از طریق بازی نه تنها سرگرم‌کننده است بلکه بهبود درک و علاقه دانش‌آموزان را نیز به همراه دارد.

مصادیق از مصاحبه‌ها:

≠ یکی از معلمان گفت: "والدین اغلب به روش‌های قدیمی‌تر آموزش معتقد بودند و بازی‌ها را بی‌فایده می‌دانستند، اما پس از مشاهده پیشرفت‌های دانش‌آموزان در کلاس، نظرشان تغییر کرد. آن‌ها دیدند که بازی‌ها می‌توانند به افزایش انگیزه و یادگیری بهتر کمک کنند."

≠ معلم دیگری اشاره کرد: "تغییر نگاه والدین به روش‌های آموزشی جدید، به خصوص بازی‌های آموزشی، به وضوح در سال‌های اخیر مشاهده شده است. بسیاری از والدین پس از آشنایی با این شیوه، استقبال بیشتری از آن نشان داده‌اند."

مضمون اصلی ۲: چالش‌های اجرایی در پیاده‌سازی یادگیری مبتنی بر بازی

یادگیری مبتنی بر بازی، علی‌رغم مزایای فراوان، با چالش‌هایی در سطح اجرایی روبه‌رو است که ممکن است بر روند پیاده‌سازی آن در مدارس تأثیرگذار باشد. این چالش‌ها شامل محدودیت زمانی، منابع و امکانات نامناسب، ناهماهنگی در سیاست‌های آموزشی و مقاومت برخی معلمان و والدین است. در این بخش از پژوهش، هر یک از این چالش‌ها به تفصیل بررسی می‌شود.

۱-۲. **محدودیت زمانی:** یکی از مهم‌ترین چالش‌ها در پیاده‌سازی یادگیری مبتنی بر بازی، محدودیت زمانی است. معلمان ممکن است به دلیل فشارهای زمانی، فرصت کافی برای طراحی و اجرای بازی‌های آموزشی نداشته باشند. همچنین، ساعات کلاسی محدود ممکن است باعث شود که معلمان نتوانند از روش‌های مبتنی بر بازی به طور کامل استفاده کنند و به روش‌های سنتی و سریع‌تر روی بیاورند.

مصادیق از مصاحبه‌ها:

≠ یکی از معلمان در این زمینه اظهار داشت: "زمانی که در طول هفته محدودیت داریم، نمی‌توانم زمان کافی برای اجرای بازی‌های آموزشی اختصاص دهم. در بیشتر مواقع، مجبورم که تدریس سنتی را انتخاب کنم چون بازی‌ها نیاز به زمان بیشتری دارند".

≠ معلم دیگری افزود: "گاهی اوقات، با وجود اینکه از مزایای بازی آگاه هستیم، محدودیت زمانی اجازه نمی‌دهد که این روش‌ها را به طور کامل پیاده‌سازی کنم".

۲-۲. **منابع و امکانات نامناسب:** منابع و امکانات نامناسب یکی دیگر از چالش‌های بزرگ در استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی است. در بسیاری از مدارس، امکانات تکنولوژیکی مانند کامپیوتر، تبلت، یا اینترنت مناسب برای اجرای بازی‌های آموزشی وجود ندارد. علاوه بر این، برخی بازی‌های آموزشی نیاز به ابزار یا مواد خاص دارند که در مدارس موجود نیست. مصادیق از مصاحبه‌ها:

≠ یکی از معلمان در این خصوص گفت: "مدارس ما هنوز از امکانات کافی برای استفاده از بازی‌های آموزشی برخوردار نیستند. به عنوان مثال، برای استفاده از برخی نرم‌افزارهای آموزشی به کامپیوترهای به‌روز و اینترنت با کیفیت نیاز داریم که در بسیاری از مدارس موجود نیست".

≠ معلم دیگری افزود: "بازی‌های آموزشی که نیاز به تجهیزات خاص دارند، در مدارس ما به دلیل کمبود بودجه و منابع، قابل استفاده نیستند".

۲-۳. **ناهماهنگی در سیاست‌های آموزشی:** یکی دیگر از چالش‌های عمده در اجرای یادگیری مبتنی بر بازی، ناهماهنگی در سیاست‌های آموزشی است. برخی سیاست‌های وزارت آموزش و پرورش ممکن است با استفاده از بازی‌ها سازگاری نداشته باشند یا بر اساس روش‌های سنتی طراحی شده باشند که مانع از استفاده مؤثر از این روش‌ها می‌شود. مصادیق از مصاحبه‌ها:

≠ یکی از معلمان در این زمینه گفت: "در بعضی از موارد، برنامه‌های درسی و سیاست‌های آموزشی ما به گونه‌ای است که امکان استفاده از بازی‌ها را محدود می‌کند. به نظر می‌رسد که هنوز سیاست‌گذاران به اهمیت این روش‌ها پی نبرده‌اند".

≠ معلم دیگری بیان کرد: "مؤسسات آموزشی هنوز درک درستی از روش‌های نوین تدریس مانند یادگیری مبتنی بر بازی ندارند و این مسئله به نوعی ناهماهنگی در سیاست‌های آموزشی منجر شده است".

۲-۴. **مقاومت برخی معلمان و والدین:** در نهایت، مقاومت برخی معلمان و والدین نیز از چالش‌های مهمی است که می‌تواند بر موفقیت یادگیری مبتنی بر بازی تأثیر بگذارد. برخی معلمان ممکن است به دلیل عدم آشنایی با این روش یا عدم اطمینان از اثربخشی آن، مقاومت نشان دهند. همچنین، برخی والدین ممکن است با تصور این که بازی‌ها تنها باعث از دست رفتن وقت دانش‌آموزان می‌شوند، مخالف استفاده از این روش باشند.

مصادیق از مصاحبه‌ها:

≠ یکی از معلمان اشاره کرد: "من به عنوان یک معلم، از بازی‌های آموزشی استقبال می‌کنم، اما برخی از همکارانم به دلیل عدم آشنایی با این روش‌ها یا اعتقاد به کارایی بیشتر روش‌های سنتی، هنوز مقاومت نشان می‌دهند".

≠ یکی دیگر از معلمان بیان کرد: "مقاومت والدین هم مشکل است. برخی از آن‌ها فکر می‌کنند که بازی‌ها تنها وقت‌گذرانی هستند و هیچ ارتباطی با یادگیری واقعی ندارند".

مضمون اصلی ۳: پیشنهادات برای بهبود روش‌های یادگیری مبتنی بر بازی

در این مضمون، به بررسی پیشنهاداتی پرداخته می‌شود که می‌تواند به بهبود فرآیند یادگیری مبتنی بر بازی در مدارس کمک کند. این پیشنهادات در سه مقوله فرعی قابل بررسی هستند: توسعه آموزش معلمان، تقویت زیرساخت‌های مدارس، و تدوین سیاست‌های هماهنگ. هر یک از این مقوله‌ها بر جنبه‌های مختلفی از بهبود کیفیت آموزش و تسهیل استفاده از بازی‌ها در فرآیند تدریس تأکید دارند.

۳-۱. توسعه آموزش معلمان: یکی از چالش‌ها و ضرورت‌های اصلی در استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی، آموزش معلمان است. بسیاری از معلمان ممکن است با مفاهیم و شیوه‌های یادگیری مبتنی بر بازی آشنا نباشند و به همین دلیل نتوانند از تمام پتانسیل این روش بهره‌برداری کنند. بنابراین، آموزش معلمان در خصوص استفاده از بازی‌های آموزشی و نحوه ادغام آن‌ها در کلاس درس، می‌تواند نقش حیاتی در موفقیت این روش داشته باشد.

مصادیق از مصاحبه‌ها:

≠ یکی از معلمان اشاره کرد: "بسیاری از معلمان هنوز نمی‌دانند که چگونه می‌توانند بازی‌های آموزشی را در کلاس‌های خود به کار ببرند. برای این که این روش مؤثر باشد، باید دوره‌های آموزشی مناسبی برای معلمان برگزار شود".

≠ معلم دیگری افزود: "آموزش‌های کوتاه مدت و کارگاه‌های عملی می‌تواند معلمان را در استفاده از بازی‌های آموزشی مجهزتر کند. به‌ویژه وقتی که بازی‌ها به صورت آنلاین یا از طریق تکنولوژی‌های جدید ارائه شوند، معلمان باید از این ابزارها به‌خوبی استفاده کنند".

۳-۲. تقویت زیرساخت‌های مدارس: برای اجرای مؤثر یادگیری مبتنی بر بازی، وجود زیرساخت‌های مناسب در مدارس بسیار ضروری است. این زیرساخت‌ها شامل تجهیزات فناوری مانند رایانه‌ها، تبلت‌ها و نرم‌افزارهای آموزشی هستند که به معلمان و دانش‌آموزان امکان استفاده از بازی‌های آموزشی دیجیتال را می‌دهند. همچنین، فضای فیزیکی مناسب برای اجرای بازی‌های گروهی و فعالیت‌های آموزشی مبتنی بر بازی نیز نیاز است.

مصادیق از مصاحبه‌ها:

≠ یکی از معلمان گفت: "برای استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی، باید زیرساخت‌های مناسب فراهم شود. مدرسه‌ای که امکانات کمی دارد، نمی‌تواند از این روش بهره‌مند شود".

≠ معلم دیگری اشاره کرد: "ما به عنوان معلمان، اغلب با کمبود تجهیزات مانند تبلت و کامپیوتر در کلاس‌ها مواجه هستیم. این کمبودها مانع از استفاده مؤثر از بازی‌های دیجیتال در تدریس می‌شود".

۳-۳. تدوین سیاست‌های هماهنگ: یکی از مهم‌ترین مسائل در پیاده‌سازی یادگیری مبتنی بر بازی، هماهنگی سیاست‌های آموزشی در سطح کلان است. بسیاری از معلمان و مدیران مدارس به دلیل ناهماهنگی‌های موجود در

سیاست‌های آموزش و پرورش نمی‌توانند از بازی‌های آموزشی به طور مؤثر استفاده کنند. تدوین سیاست‌های حمایتی و برنامه‌های آموزشی منسجم از سوی نهادهای مسئول می‌تواند نقش مهمی در تسهیل استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی داشته باشد.

مصادیق از مصاحبه‌ها:

≠ یکی از معلمان توضیح داد: "در صورتی که سیاست‌های آموزشی در راستای استفاده از بازی‌های آموزشی تدوین شود، معلمان و مدارس راحت‌تر می‌توانند این روش را در فرآیند تدریس خود به کار ببرند."

≠ معلم دیگری افزود: "اگر وزارت آموزش و پرورش سیاست‌های حمایتی در زمینه استفاده از فناوری‌ها و بازی‌ها در آموزش تدوین کند، می‌توانیم از این ابزارها به نحو بهتری بهره‌برداری کنیم."

بحث و نتیجه‌گیری

بر اساس یافته‌های این پژوهش، یادگیری مبتنی بر بازی در فرآیند آموزش فرصت‌ها و چالش‌های متعددی را به همراه دارد. از جمله فرصت‌ها می‌توان به جذابیت بیشتر فرآیند آموزش، تسهیل درک مفاهیم، آمادگی برای زندگی واقعی و تغییر نگرش والدین نسبت به آموزش اشاره کرد. این موارد به کاهش خستگی در کلاس، انتقال ساده‌تر اطلاعات و جلب مشارکت والدین در فرآیند یادگیری منجر می‌شود. با این حال، چالش‌هایی نیز در فرآیند یادگیری مبتنی بر بازی وجود دارد که شامل محدودیت‌های زمانی، منابع و امکانات نامناسب، ناهماهنگی در سیاست‌های آموزشی و مقاومت برخی معلمان و والدین است. به منظور بهبود شرایط، پیشنهاداتی همچون توسعه آموزش معلمان، تقویت زیرساخت‌های مدارس و تدوین سیاست‌های هماهنگ برای گنجاندن یادگیری مبتنی بر بازی در برنامه‌های رسمی آموزشی مطرح شده است. این تلاش‌ها می‌تواند به بهبود کیفیت آموزش و یادگیری کمک کند و زمینه‌ساز تغییرات مثبت در نظام آموزشی باشد.

یکی از روش‌های نوآورانه در یادگیری استفاده از روش یادگیری مبتنی بر بازی در دوره ابتدایی است که تاثیر فرآیندهای بر فرآیند یادگیری دانش‌آموزان القا می‌کند. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهند که یکی از مهم‌ترین مزایای یادگیری مبتنی بر بازی، جذابیت و سرگرمی است که به فرآیند آموزش افزوده می‌شود. بازی‌ها به دلیل ماهیت تعاملی و رقابتی خود، توانایی جلب توجه دانش‌آموزان را دارند و موجب می‌شوند که دانش‌آموزان با اشتیاق بیشتری در فرآیند یادگیری مشارکت کنند. بسیاری از پژوهش‌ها نشان داده‌اند که بازی‌های آموزشی نه تنها برای دانش‌آموزان جذاب هستند، بلکه آن‌ها را به یادگیری فعال ترغیب می‌کنند و از روش‌های سنتی و غیرفعال تدریس فاصله می‌گیرند (Hartt et al, 2020). بازی‌ها همچنین می‌توانند به کاهش استرس و اضطراب دانش‌آموزان در فرآیند یادگیری کمک کنند، چرا که این روش یادگیری به طور طبیعی فضای غیررسمی و سرگرم‌کننده‌ای را ایجاد می‌کند. یادگیری مبتنی بر بازی باعث تسهیل درک مفاهیم پیچیده می‌شود. بازی‌ها می‌توانند مفاهیم انتزاعی و دشوار را به شیوه‌ای ساده و عملی به دانش‌آموزان معرفی کنند. برای مثال، بازی‌های ریاضی به دانش‌آموزان کمک می‌کنند تا مفاهیم ریاضی مانند جمع و تفریق، اندازه‌گیری، و هندسه را از طریق تمرین‌های عملی درک کنند. این نوع یادگیری به دانش‌آموزان این امکان را می‌دهد که مفاهیم را در یک محیط غیرتهدیدکننده و با استفاده از تجربیات شخصی خود درک کنند، که منجر به یادگیری پایدارتر می‌شود (Alotaibi, 2024). علاوه بر این، یادگیری مبتنی بر بازی به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد که مفاهیم را از طریق بازخورد فوری تجربه کنند. در بیشتر بازی‌ها، دانش‌آموزان به محض انجام کار صحیح یا اشتباه بازخورد دریافت می‌کنند، که این فرآیند به تسریع یادگیری و درک بهتر مفاهیم کمک می‌کند (قاسمی گل افشانی و همکاران، ۱۴۰۲).

یکی دیگر از مزایای برجسته یادگیری مبتنی بر بازی، آمادگی برای زندگی واقعی است. بازی‌های آموزشی به دانش‌آموزان این امکان را می‌دهند که مهارت‌های مورد نیاز برای زندگی واقعی، مانند حل مسئله، تصمیم‌گیری، تفکر انتقادی، و همکاری گروهی را در یک محیط واقعی تمرین کنند. بازی‌های گروهی یا شبیه‌سازی‌ها به دانش‌آموزان کمک می‌کند که با چالش‌های واقعی مواجه شوند و برای حل آن‌ها راه‌حل‌هایی پیدا کنند که به مهارت‌های زندگی آن‌ها افزوده شود (Divjak & Tomic, 2011).

بازی‌ها به دانش‌آموزان کمک می‌کنند تا مفهوم مدیریت زمان را درک کنند. بسیاری از بازی‌ها به زمان حساس هستند و به دانش‌آموزان می‌آموزند که چگونه در مدت زمان محدود تصمیم‌گیری کنند، که این مهارت در زندگی واقعی نیز حیاتی است. یادگیری مبتنی بر بازی به‌طور قابل توجهی می‌تواند جذابیت فرآیند آموزشی را افزایش دهد، مفاهیم پیچیده را تسهیل کند و آمادگی دانش‌آموزان را برای زندگی واقعی تقویت نماید. این رویکرد آموزشی نه تنها باعث انگیزش بیشتر دانش‌آموزان می‌شود، بلکه به آن‌ها مهارت‌های عملی و کاربردی می‌آموزد که در آینده به آن‌ها در مواجهه با چالش‌های زندگی کمک می‌کند. برای بهره‌برداری کامل از این مزایا، ضروری است که معلمان و سیاست‌گذاران آموزشی محیط‌های مناسب و منابع کافی را برای استفاده مؤثر از این روش‌های نوین فراهم کنند. یادگیری مبتنی بر بازی نه تنها بر فرآیند آموزش تأثیر می‌گذارد، بلکه می‌تواند نقش مهمی در تغییر نگاه جامعه نسبت به آموزش، تقویت ارتباطات فرهنگی و حتی کاهش استرس دانش‌آموزان ایفا کند. این روش آموزشی به‌ویژه در جامعه‌های مدرن می‌تواند موجب ارتقای کیفیت آموزشی و تغییرات مثبت در رفتارهای اجتماعی و فردی دانش‌آموزان شود. یادگیری مبتنی بر بازی قادر است دیدگاه والدین را نسبت به روش‌های آموزشی تغییر دهد. بسیاری از والدین به‌ویژه در جوامع سنتی، هنوز روش‌های آموزشی قدیمی و رسمی را به عنوان تنها روش مؤثر در یادگیری می‌شناسند. اما پژوهش‌ها نشان داده‌اند که یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند به والدین کمک کند تا ارزش این رویکرد نوین را درک کنند. والدین می‌توانند مشاهده کنند که بازی‌های آموزشی باعث افزایش انگیزه، مشارکت و علاقه‌مندی دانش‌آموزان به یادگیری می‌شود و در عین حال به‌طور غیرمستقیم مهارت‌های اجتماعی، فکری و حتی عاطفی آنان را تقویت می‌کند (Lungu & Matafwali, 2020). این تغییر نگاه ممکن است در طول زمان به تحول در سیاست‌ها و شیوه‌های آموزشی مدارس نیز منجر شود، چرا که با افزایش آگاهی والدین، فشار اجتماعی برای پذیرش روش‌های نوآورانه بیشتر می‌شود. به علاوه، والدین ممکن است با مشاهده موفقیت‌های فرزندانشان در یادگیری از طریق بازی، به‌طور طبیعی به اهمیت این نوع آموزش پی ببرند.

بازی‌ها بخش جدایی‌ناپذیر از فرهنگ جوامع مختلف هستند و می‌توانند به‌طور مؤثر با ارزش‌های فرهنگی جامعه مرتبط شوند. در بسیاری از جوامع، بازی‌ها نه تنها ابزارهای سرگرمی بلکه وسیله‌ای برای انتقال ارزش‌ها، تاریخچه و هویت فرهنگی به نسل‌های بعدی هستند. بازی‌های آموزشی که بر پایه‌ی فرهنگ خاص یک جامعه طراحی می‌شوند، می‌توانند به درک بهتر مفاهیم اجتماعی و فرهنگی توسط دانش‌آموزان کمک کنند. این بازی‌ها همچنین فرصتی برای تعامل میان نسل‌های مختلف فراهم می‌آورند و به انتقال دانش به‌صورت غیررسمی و جذاب کمک می‌کنند (Jossan et al, 2021).

یادگیری مبتنی بر بازی به‌طور ویژه در کاهش استرس و اضطراب دانش‌آموزان مؤثر است. بسیاری از دانش‌آموزان با استرس‌های مختلفی از جمله فشارهای تحصیلی، انتظارات والدین و معلمان و رقابت‌های درسی مواجه هستند. بازی‌های آموزشی به دلیل طبیعت سرگرم‌کننده و تعامل‌پذیر خود، می‌توانند به کاهش این استرس‌ها کمک کنند. بازی‌های گروهی

و فعالیت‌های مشارکتی، به دانش‌آموزان فرصتی می‌دهند تا در یک محیط ایمن و دوستانه بدون ترس از اشتباهات، یاد بگیرند و تجربه‌های مثبت بدست آورند (اکبری و همکاران، ۱۴۰۲). علاوه بر این، بازی‌های آموزشی می‌توانند به‌طور غیرمستقیم مهارت‌های اجتماعی و عاطفی دانش‌آموزان را تقویت کنند و به آن‌ها کمک کنند تا بهتر با احساسات و چالش‌های خود کنار بیایند. این مهارت‌ها در نهایت می‌توانند به کاهش اضطراب و استرس در سایر جنبه‌های زندگی کودک کمک کنند (Ahmed et al, 2022). یادگیری مبتنی بر بازی در جامعه نقشی فراتر از آموزش صرف دارد. این روش آموزشی می‌تواند با تغییر نگرش والدین نسبت به فرآیند یادگیری، تقویت ارتباطات فرهنگی و کاهش استرس‌های دانش‌آموزان، به توسعه اجتماعی و فرهنگی جامعه کمک کند. در واقع، این رویکرد با فراهم کردن فرصت‌های یادگیری جذاب، مفهومی و کاهش فشارهای روانی، محیطی پویا و مفید برای دانش‌آموزان فراهم می‌آورد که می‌تواند به تحول در شیوه‌های آموزشی و فرهنگی جامعه منجر شود. برای بهره‌برداری کامل از این مزایا، لازم است که جامعه آموزشی و فرهنگی در سطوح مختلف از سیاست‌گذاران تا معلمان و والدین، همگام با یکدیگر تلاش کنند تا این رویکرد به‌طور گسترده‌تری پیاده‌سازی شود.

یادگیری مبتنی بر بازی به‌رغم پتانسیل‌های بالای آموزشی، در مسیر اجرایی خود با چالش‌های زیادی روبه‌رو است که می‌تواند تاثیرگذار بر میزان موفقیت این روش در کلاس‌ها باشد. مهم‌ترین چالش‌ها عبارتند از: محدودیت زمانی، منابع و امکانات نامناسب، ناهماهنگی در سیاست‌های آموزشی و مقاومت برخی معلمان و والدین. یکی از مهم‌ترین چالش‌ها در اجرای یادگیری مبتنی بر بازی، محدودیت‌های زمانی است. در سیستم‌های آموزشی سنتی، معلمان تحت فشار هستند تا حجم وسیعی از محتوا را در زمان مشخصی تدریس کنند. این فشار باعث می‌شود که استفاده از بازی‌ها و فعالیت‌های تعاملی به دلیل نیاز به زمان اضافی برای طراحی، پیاده‌سازی و ارزیابی کنار گذاشته شوند (Sung & Hwang, 2021).

یکی دیگر از چالش‌های عمده در پیاده‌سازی این روش، کمبود منابع و امکانات آموزشی است. برای اجرای یادگیری مبتنی بر بازی، نیاز به تجهیزات دیجیتال، نرم‌افزارهای خاص و دسترسی به اینترنت پرسرعت وجود دارد. در بسیاری از مدارس، این امکانات به‌ویژه در مناطق روستایی یا کم‌درآمد، موجود نیست. به همین دلیل، استفاده از بازی‌ها به عنوان ابزاری برای آموزش، در بسیاری از موارد به دلیل کمبود منابع و هزینه‌های بالای آن‌ها، محدود می‌شود (فرهادی باجولی و توکل، ۱۴۰۳).

تحقیقات نشان می‌دهند که حتی در مدارس شهری، به‌ویژه در کشورهای در حال توسعه، مشکلات مربوط به هزینه‌ها و کمبود امکانات ممکن است مانع از پیاده‌سازی این روش‌ها شوند. از این رو، سرمایه‌گذاری‌های دولتی و خصوصی برای تهیه این تجهیزات ضروری است (Sanchez et al, 2020).

ناهماهنگی در سیاست‌های آموزشی یکی دیگر از موانع بزرگ در استفاده از بازی‌های آموزشی است. در بسیاری از موارد، سیاست‌های آموزشی ملی یا محلی قادر به حمایت از استفاده گسترده از این روش‌ها نیستند. این ناهماهنگی‌ها ممکن است به‌ویژه در سیستم‌های آموزشی سنتی که بر روی آموزش‌های متنی و کلاسیک تمرکز دارند، نمایان شود. علاوه بر این، در برخی موارد، برنامه‌های درسی و سیاست‌ها به گونه‌ای طراحی شده‌اند که انعطاف‌پذیری لازم برای اجرای روش‌های نوین آموزشی مانند یادگیری مبتنی بر بازی را فراهم نمی‌کنند (Abd Rahman et al, 2022). پژوهش‌ها نشان می‌دهند که سیاست‌های آموزشی باید به گونه‌ای طراحی شوند که از نوآوری‌ها و روش‌های تدریس جدید حمایت کنند. برای این

منظور، همکاری‌های میان سیاست‌گذاران و معلمان ضروری است تا سیاست‌های آموزشی با واقعیت‌های موجود در کلاس‌ها هماهنگ باشد (غزنوی، نجاری و رحیمی، ۱۳۹۷).

مقاومت برخی معلمان و والدین نسبت به یادگیری مبتنی بر بازی یکی دیگر از چالش‌های اجرایی این روش است. بسیاری از معلمان به دلیل عدم آشنایی کافی با این روش یا ترس از تغییرات جدید، ممکن است از استفاده از بازی‌ها در تدریس خود اجتناب کنند. همچنین، برخی والدین به دلیل نگرانی از کاهش کیفیت آموزشی یا ناتوانی در نظارت بر فعالیت‌های بازی‌محور، ممکن است از این روش‌ها حمایت نکنند (Marques & Pombo, 2019). محققان نشان داده‌اند که برای غلبه بر این مقاومت‌ها، آموزش‌های گسترده برای معلمان و والدین ضروری است. آشنایی با مزایای یادگیری مبتنی بر بازی و ارائه شواهد علمی مبنی بر اثرات مثبت آن می‌تواند به کاهش نگرانی‌ها و جلب حمایت این گروه‌ها کمک کند (Sung & Hwang, 2021).

یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند تأثیرات مثبت بسیاری در فرآیند آموزش داشته باشد، اما چالش‌های زیادی در مسیر اجرایی آن وجود دارد. این چالش‌ها شامل محدودیت زمانی، کمبود منابع و امکانات، ناهماهنگی در سیاست‌های آموزشی و مقاومت برخی معلمان و والدین هستند. برای غلبه بر این چالش‌ها، نیاز به تغییرات اساسی در سیاست‌ها، تخصیص منابع مناسب و آموزش مستمر معلمان و والدین وجود دارد. با رفع این مشکلات، می‌توان از پتانسیل‌های بالای یادگیری مبتنی بر بازی بهره‌برداری کرد و فرآیند آموزشی را بهبود بخشید. یادگیری مبتنی بر بازی در مقطع ابتدایی علاوه بر افزایش انگیزش و مشارکت دانش‌آموزان، مزایای متعددی دارد که می‌تواند به ارتقاء کیفیت آموزش و توسعه مهارت‌های مختلف دانش‌آموزان کمک کند. این مزایا عبارتند از جذابیت بیشتر فرآیند آموزش، تسهیل درک مفاهیم، و آمادگی برای زندگی واقعی. در این بخش به بررسی و نتیجه‌گیری هر یک از این مزایا پرداخته خواهد شد.

یادگیری مبتنی بر بازی به عنوان یک رویکرد نوآورانه، پتانسیل زیادی برای بهبود فرآیندهای آموزشی دارد. با این حال، پیاده‌سازی موفق این روش نیازمند بهبودهای زیرساختی، آموزشی و سیاست‌گذاری است. در این بخش، به بررسی پیشنهادات برای بهبود روش یادگیری مبتنی بر بازی خواهیم پرداخت که شامل توسعه آموزش معلمان، تقویت زیرساخت‌های مدارس و تدوین سیاست‌های هماهنگ است.

یکی از مهم‌ترین نیازها برای پیاده‌سازی موفق یادگیری مبتنی بر بازی، آموزش و توانمندسازی معلمان است. معلمان باید نه تنها از نظر تکنیکی و فناوری، بلکه از نظر مفهومی و پداگوژی نیز برای استفاده از این روش آماده باشند. به عنوان مثال، باید آگاهی کافی از مزایای آموزشی بازی‌ها، انواع بازی‌های آموزشی مناسب و روش‌های پیاده‌سازی آن‌ها در کلاس‌ها داشته باشند. آموزش معلمان می‌تواند به دو صورت حضوری و آنلاین انجام شود تا معلمان بتوانند ابزارها و استراتژی‌های آموزشی جدید را به طور مؤثر به کار گیرند. همچنین، دوره‌های آموزش مداوم و کارگاه‌های تخصصی می‌تواند به روز نگه داشتن اطلاعات معلمان در این زمینه کمک کند. این آموزش‌ها باید به معلمان فرصت دهند تا با انواع بازی‌های آموزشی آشنا شوند و نحوه ارزیابی و استفاده از آن‌ها در فرآیند یادگیری را بیاموزند. تحقیقات نشان داده‌اند که وقتی معلمان آموزش‌های لازم را دریافت می‌کنند، اعتماد به نفس آن‌ها در استفاده از این روش افزایش می‌یابد و تأثیر مثبتی بر کیفیت تدریس دارد (Sarkar Arani, 2004).

برای بهره‌برداری بهینه از یادگیری مبتنی بر بازی، مدارس باید زیرساخت‌های فنی و آموزشی مناسب را فراهم کنند. در دنیای دیجیتال امروز، بسیاری از بازی‌های آموزشی به ابزارهای دیجیتال و فناوری نیاز دارند. از این رو، مدارس باید به تجهیز کردن کلاس‌ها با کامپیوترها، تبلت‌ها و دسترسی به اینترنت پرسرعت توجه ویژه داشته باشند. به علاوه، فراهم کردن نرم‌افزارهای آموزشی و بازی‌های متنوع نیز اهمیت زیادی دارد (عباسی و محمودی، ۱۳۹۴). با تقویت زیرساخت‌ها، معلمان و دانش‌آموزان می‌توانند از قابلیت‌های یادگیری مبتنی بر بازی به بهترین نحو استفاده کنند. در این راستا، مشارکت بخش خصوصی و دولت در تأمین و به‌روزرسانی فناوری‌های مورد نیاز، می‌تواند در بهبود و تسهیل فرآیند آموزشی تأثیرگذار باشد. مدارس باید همچنین بر روی مهارت‌های استفاده از فناوری برای یادگیری و توسعه بازی‌ها به‌عنوان ابزارهای تدریس تأکید کنند (Sung & Hwang, 2021). دولت و نهادهای آموزشی باید سیاست‌هایی هماهنگ و یکپارچه برای حمایت از یادگیری مبتنی بر بازی تدوین کنند. این سیاست‌ها باید شامل حمایت‌های مالی، زیرساختی و آموزشی برای مدارس، معلمان و دانش‌آموزان باشد. همچنین، ایجاد دستورالعمل‌ها و چارچوب‌های مشخص برای ارزیابی و استفاده از این روش آموزشی در مدارس اهمیت زیادی دارد. این امر می‌تواند به استانداردسازی روش‌های تدریس مبتنی بر بازی کمک کند و از پراکندگی در روش‌ها جلوگیری کند (پردخته و محمدی، ۱۳۹۵). تدوین سیاست‌هایی برای تشویق مدارس به استفاده از بازی‌ها در کنار رویکردهای سنتی آموزشی و همچنین تضمین استفاده از منابع مناسب، می‌تواند تحولی در فرآیندهای یادگیری ایجاد کند. در این راستا، همکاری‌های بین‌نهادی میان وزارت آموزش و پرورش، سازمان‌های آموزشی و دانشگاه‌ها ضروری است تا روش‌های نوین آموزشی به صورت مؤثری در سطح کشوری پیاده‌سازی شوند.

یادگیری مبتنی بر بازی با توجه به پتانسیل‌های آموزشی آن می‌تواند تحولی عظیم در فرآیند آموزش ایجاد کند. اما برای بهره‌برداری بهینه از این روش، نیازمند بهبودهای اساسی در آموزش معلمان، تقویت زیرساخت‌های مدارس و تدوین سیاست‌های هماهنگ است. توسعه آموزش معلمان، فراهم کردن زیرساخت‌های فناوری و تدوین سیاست‌های حمایتی می‌تواند به پذیرش گسترده‌تر این روش در مدارس کمک کند و به بهبود کیفیت آموزشی در سطح کشور منجر شود. توجه به این مسائل می‌تواند فرآیند یادگیری را جذاب‌تر، موثرتر و متناسب با نیازهای امروز دانش‌آموزان کند.

مشارکت نویسندگان

هر دو نویسنده سهم یکسانی در نگارش مقاله داشته‌اند.

تشکر و قدردانی

از تمامی معلمان عزیزی که در اجرای این پژوهش ما را یاری نموده‌اند، تشکر و قدر دانی می‌نماییم.

تعارض منافع

«هیچ‌گونه تعارض منافع توسط نویسندگان بیان نشده است»

References

- Abbasi, M., & Mahmoudi, L. (2015). The role of information and communication technology in education and examining its challenges. In *Proceedings of the First Scientific Research Conference on Strategies for Developing and Promoting Science Education in Iran*. [In Persian]
- Abd Rahman, S., & Khalilah, K., & Mohamad, S. N. A. (2022). An Integration of Game-based Learning in a Classroom: An Overview (2016 -2021). *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. 11. 1207 - 1221. 10.6007/IJARPED/v11-i1/12347.
- Ahmadvand, M. A. (2020). *Psychology of play*. Payame Noor University Press. Tehran. [In Persian]
- Ahmed, Alim Al Ayub & Ampriy, Evy Segarawati & Komariah, Aan & Hassan, Isyaku & Thahir, Irmawati & Muneam, Ali & Faisal, Athraa & Zafarani, Pardis. (2022). Investigating the Effect of Using Game-Based Learning on EFL Learners' Motivation and Anxiety. *Education Research International*. 2022. 10.1155/2022/6503139.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1234-1256. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2019). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(4), 778-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.4.778>
- Anderson, B. O., Anderson, M. N. & Taylor, T. A. (2009). New Territories in Adult Education: GameBased Learning for Learners, *Adult Education Research Conference*. <https://newprairiepress.org/aerc/2009/papers/1/>
- Akbari, M., Dekamei, M., Kiani, M., & Ali Khani, M. A. (2023). The impact of game-based therapeutic training on reducing anxiety and increasing social interaction in primary school students. In *Proceedings of the First International Conference on Law, Management, Educational Sciences, Psychology, and Educational Planning*. Tehran. [In Persian]
- Avdiu, E. (2019). Game-Based Learning Practices in Austrian Elementary Schools. *Educational Process: International Journal*, vol. 8 no. 3, 196-206.
- Beiglari, L., Zabihzadeh, S., Zabihzadeh, A., & Lotfinia, R. (2023). Game-based learning: Engaging students through play. *Journal of New Advances in Psychology, Educational Sciences, and Teaching*, 6(62), 280-296. [In Persian]
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Debrenti E., (2024) Game-Based Learning experiences in primary mathematics education. *Front. Educ.* 9:1331312. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1331312>
- Divjak, Blaženka & Tomić, Damir. (2011). The impact of game-based learning on the achievement of learning goals and motivation for learning mathematics - Literature review. *Journal of Information and Organizational Sciences*. 35. 15-30.
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2018). *Play and child development*. [In Persian]
- Farhadi Bajouli, F., & Tavakkol, M. (2024). Game-based learning strategy: Solutions for engaging and effective education. In *Proceedings of the First National Conference on New Perspectives in Educational Issues*. Ramshir. [In Persian]
- Ghasemi Gol Afshani, M., Sadri, S., Ghasemi, A., & Mahdavi, H. (2023). The impact of educational games on primary school students' learning. In *Proceedings of the First International Conference on Top Teachers and Leading Schools in the Third Millennium*. Bushehr. [In Persian]

- Ghaznavi, M. R., Najari, M., & Rahimi, A. M. (2018). Investigating the role of new educational technologies in teachers' teaching efficiency. In *National Conference on New Advances in Psychology with Emphasis on Applications in Work and Life*. Isfahan. [In Persian]
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game On: Exploring the Effectiveness of Game-based Learning. *Planning Practice & Research*. 35. 1-16. 10.1080/02697459.2020.1778859.
- Jossan, K., & Gauthier, A., & Jenkinson, J. (2021). Cultural implications in the acceptability of game-based learning. *Computers & Education*. 174. 104305. 10.1016/j.compedu.2021.104305.
- Khoshnami, M. (2023). The Role of Game-Based Learning in Fostering Cognitive and Social Development of Primary School Students. *Proceedings of the Third National Conference on Applied Studies in Educational Processes*, Minab. [In Persian]. <https://civilica.com/doc/1843721>
- Lungu, S., & Matafwali, B. (2020). Parents' Views on Play Based Learning for Children Aged 3-6 Years: Evidence from Selected Early Childhood Education Centres in Zambia. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Education*.
- Marchis, I. Z., & Hari, T. H. (2020). Game based learning (GBL) in primary schools from Romania. *Proceedings of EDULEARN20 Conference*.
- Marques, M., & Pombo, L. (2019). Teacher readiness to adopt game-based mobile learning with augmented reality. *Interaction Design and Architecture(s)*. 68-85. 10.55612/s-5002-043-004.
- Pardakht, F., & Mohammadi, F. (2016). Strategies for developing political and social education in Iran's educational system based on aesthetic curriculum planning. In *Proceedings of the Second International Conference on New Approaches in Humanities*. Tehran, Iran. [In Persian]
- Rahmani, F., & Mirzaei, A. (2024). The impact of digital game-based learning on increasing student participation and motivation. In *Proceedings of the First International Conference on New Research in Educational Systems and Educational Sciences*. [In Persian]
- Ramadhanti, F. T., Juandi, D., & Jupri, A. (2022). Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 667. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4715>
- Romine, X. (2004). Using Games in the Classroom to Enhance Motivation, Participation and Retention: A Pretest and Post-test Evaluation", *Culminating Experience Action Research Projects*, vol. 5, pp. 283– 295.
- Rodríguez-Ferrer JM, Manzano-León A, Fernández-Jiménez C, Luque de la Rosa A, Fernández-Campoy JM and Aguilar-Parra JM (2023). Shall we play together? Game-based learning for engagement and classroom climate in Spanish socially deprived communities. *Front. Psychol.* 14:1163441. doi: 10.3389/fpsyg.2023.1163441
- Sadeghi, S., Pour Etmad, H. R., Khosroabadi, R., Fattah Abadi, J., & Nikbakht, S. (2018). The impact of using digital tools on children's health: A systematic review. *Education and Community Health*, 5(2), 63-71. [In Persian]
- Sarkar Arani, M.R. (2004). Policy of Education for the 21st Century in Development and Developing Countries: Focus on Japan and Persian Gulf Region, *Journal of International Cooperation Studies*, 11(3), pp. 101-130.
- Sekaringtyas, T. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*.
- Xiong, Z., Liu, Q., & Huang, X. (2022). The influence of digital educational games on preschool Children's creative thinking. *Computers & Education*. 189. 104578. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104578>
- Zsoldos-Marchis, I., Juhász, A. (2020). Board-games in the primary classroom: teachers' practice and opinion, *Proceedings of the 14th International Technology, Education and Development*. Conference. 7573-7582.