

**The Effects of Instruction through Play on English Academic Achievement and Self-assertiveness skill of Language Learners of 8 to 12 years old**

**Fatemeh Ajami, Khadijeh Abolmaali Alhosseini**

<sup>1</sup> Educational Psychology Graduate Student, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.

<sup>2</sup> Associate professor, Group of Psychology, Department of Psychology, Islamic Azad University-Roudehen Branch, Roudehen, Iran.

**Abstract**

The purpose of this study was to identify the effects of instruction through play on English academic achievement and self-assertiveness of language learners of 8 to 12 years old. Statistical population consists of two language schools located in the west part of Tehran that introduce the most number of courses for children in fall 1390. The method of this research was quasi-experimental with pretest-posttest design and control group. Participants were randomly assigned to experimental and control groups. In order to gather data, institute final assessment for academic achievement to be tested and assertiveness questionnaire of (AI), Gambrill and Richy (1975) were used. For analyzing data t-test was used to compare differential means of experimental and control groups, results showed that instruction through play leads to an increase in scores of English academic achievement and self-assertiveness of young language learners ( $\alpha < 0.05$ ).

**Keywords:** Instruction through play, English academic achievement, self-assertiveness

**تأثیر آموزش به روش بازی بر پیشرفت تحصیلی درس زبان انگلیسی و مهارت ابراز وجود زبان آموزان ۸ تا ۱۲ ساله**

**فاطمه عجمی، خدیجه ابوالمعالی الحسینی\***

<sup>۱</sup> دانشیار، گروه روان‌شناس تربیتی، دانشکده روان‌شناسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد رودهن، رودهن ایران.

<sup>۲</sup> عضو هیئت‌علمی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد رودهن، رودهن، ایران.

**چکیده**

هدف از انجام این پژوهش، بررسی تأثیر آموزش به روش بازی بر پیشرفت تحصیلی درس زبان انگلیسی و مهارت ابراز وجود زبان آموزان ۸ تا ۱۲ ساله است. جامعه آماری این پژوهش شامل دو آموزشگاه زبان واقع در غرب تهران بود که بیشترین سطوح (ترم) آموزشی زبان را برای کودکان ۸ تا ۱۲ ساله در ترم پاییز ۱۳۹۰ ارائه می‌کردند. روش پژوهش، نیمه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون با گروه کنترل بود. افراد مراجعه‌کننده به آموزشگاه‌های پیش‌گفته به صورت تصادفی در گروه‌های آزمایش و کنترل جایگزین شدند (در هر گروه ۲۲ نفر). برای جمع‌آوری داده‌ها در این پژوهش از آزمون پایان‌ترم زبان موجود در آموزشگاه و پرسشنامه ابراز وجود (AI)، استفاده شده است. به‌منظور تجزیه و تحلیل داده‌های آماری از آزمون t مستقل، استفاده شد. نتایج نشان داد که آموزش به روش بازی بر پیشرفت تحصیلی درس زبان انگلیسی و ابراز وجود زبان آموزان ۸ تا ۱۲ ساله تأثیر دارد.

**واژه‌های کلیدی:** آموزش به روش بازی، پیشرفت تحصیلی، ابراز وجود

## مقدمه

پیشرفت تکنولوژی و گسترش ارتباطات کلامی و نوشتاری نیاز به یادگیری زبان انگلیسی را در اکثر اقشار جامعه بخصوص کودکان و نوجوانان تقویت می‌کند. با تبدیل جهان به دهکده جهانی از هر فردی انتظار می‌رود که بسته به نیاز خود و جامعه و ارتباطات جهانی به یادگیری زبان انگلیسی بپردازد. زبان توسعه‌یافته‌ترین ابزار فکری است که برای برقراری ارتباط بین انسان‌ها و جوامع انسانی به کار گرفته می‌شود. از اواخر دهه ۱۳۶۰ و اوایل دهه ۱۳۷۰ جهت‌گیری عمده‌ای در زمینه یادگیری زبان و آموزش زبان با تأکید بیشتر بر یادگیری و یادگیرندگان به جای معلمان و آموزش صورت گرفته است (صدیقی، زرافشان، ۲۰۰۶ به نقل از محمدی، معین کیا و بابلان، ۲۰۰۹).

در دنیای امروزی عمده‌ترین هدف یادگیری زبان در کشورهای آنانی که زبان انگلیسی زبان دوم آنان تلقی می‌شود، صحبت کردن و مکالمه است. بدین منظور معلمان انگلیسی باید با استفاده از شیوه‌های مدرن، تکنیک‌های مختلف و حتی ترفندهای آموزشی در یادگیرندگان جسارت، شهامت پاسخ‌گویی، طرح سؤال و ابراز وجود را تقویت کنند. ابراز وجود رفتاری است که شخص را قادر می‌سازد به نفع خود عمل کند، بدون هرگونه اضطرابی روی پای خود بایستد، احساسات واقعی خود را صادقانه ابراز کند و با توجه نمودن به حقوق دیگران حق خود را بگیرد (آلبرتی و آمونز<sup>۱</sup>، ۱۹۸۲). به نظر می‌رسد که درصد بالایی از دانش‌آموزان در ابراز پاسخ‌های اجتماعی و طریقه برقراری ارتباط اجتماعی و حرفه‌ای با دیگران مشکل دارند (اسچردر و لانگ<sup>۲</sup>، به نقل از درویشی‌نژاد ۱۳۸۴). بدین منظور بهتر است روحیات یادگیرندگان و فضای کلاس مورد توجه خاصی قرار بگیرد تا بتوان انگیزه لازم را در فراگیری زبان در یادگیرندگان ایجاد کرد.

پژوهش‌ها نشان داده است که ۶۰ درصد دانشجویان، در ابراز وجود ناتوان و دچار کمروی هستند و این عدم توانایی، در ۴۰ درصد موارد، بر یادگیری و کارایی عملی آن‌ها تأثیر می‌گذارد (نیسی و شهینی، ۲۰۰۱). به دلیل آنکه بخش قابل‌توجهی از افت تحصیلی دانش‌آموزان ناشی از عدم برقراری با کارکنان و محیط آموزشی است، محیط‌های غنی از محبت و امکانات آموزشی مورد تأکید و توجه روانشناسان بوده است. همواره فضای آموزش، نحوه تدریس و امکانات آموزشی مناسب در ایجاد انگیزه و پیشرفت تحصیلی یادگیرندگان مورد اهمیت بوده است (شعبانی، ۱۳۸۴: ۱۲۹).

آموزش زبان با حفظ محیطی شاد، فعال و عاری از تنش و اضطراب در کودکان فرصت جستجو و کشف مسائل را می‌دهد زیرا که زبان‌آموز خود در فرایند یادگیری دخیل می‌شود و انگیزه‌های درونی و به دنبال آن امکان بروز خلاقیت در او افزایش می‌یابد (ابدالی، ۱۳۸۷). شاید بتوان بازی را یکی از راه‌های مؤثر در ایجاد علاقه‌مندی و عاملی نشاط‌آور در امر آموزش نامید. تحقیقات بسیاری بر تأثیر بازی بر رشد و یادگیری کودکان تأکید می‌کنند (ورنیکینا<sup>۳</sup>، ۲۰۰۳). لذا به نظر می‌رسد که یکی از بهترین راه‌های آموزش به کودکان، بازی است. هرگاه دانش‌آموزان از آنچه در حال یادگیری‌اش هستند لذت ببرند، مطلب را به سادگی و به‌طور کامل یاد خواهند گرفت. هر یادگیرنده‌ای روش یادگیری خاص و منحصر به فردی دارد ولی بهترین و مؤثرترین روش آموزش زبان انگلیسی به کودکان روشی آمیخته از ایفای نقش، بازی، شعر خواندن و استفاده از حرکات دست و صورت و مواد کمک‌آموزشی چون کارت، پوستر، پاپت، فیلم، نقاشی و غیره که به‌نوعی دربرگیرنده تمامی روش‌ها می‌باشد، می‌داند. همچنین نقش فعال یادگیرنده در آموزش اهمیت بسیاری دارد (ایزل<sup>۱</sup>، ۲۰۰۴).

1. Allberti & Emmons  
3. Verenikina

2. Scheroder /long  
4. Eisele

روش ترجمه<sup>۹</sup> (G.T.M)، روش مستقیم (هدایت شده) (D.M)<sup>۱۰</sup>، روش شنیداری - گفتاری<sup>۱۱</sup> (A.L)، روش یادگیری رمزشناختی<sup>۱۲</sup> (فراادراکی)، تلقینی<sup>۱۳</sup> و صامت با تئوری های زیربنایی رفتارگرایی، شناختی، انسان گرایی و استعدادی (لارسن فریمن<sup>۱۴</sup>، ۲۰۰۳، ساییتی، ۲۰۰۵). در این تحقیق از ترکیبی از این روش های آموزشی مذکور استفاده می شود که به آن روش التقاطی<sup>۱۵</sup> گفته می شود. در هر یک از روش های نام برده از بازی های مبتنی بر راهبردهای فراشناختی ای چون تکرار و مرور جهت نگهداری مطالب در حافظه، دقت و تمرکز، یادآوری، تقلید جهت ایفای نقش و پرسش و پاسخ استفاده شده است. "بازی های طراحی شده در روش شنیداری - گفتاری برای تکرار و تمرین ساختارهای دستوری تدریس شده و همچنین ابراز احساسات دانش آموزان و درگیر کردن آنها با زبان انگلیسی از طریق صحبت کردن و شنیدن می باشند" (فریمن، ۲۰۰۳: ۴۹). همچنین لازم است مطابق روش تلقینی که به معنای به کار بستن علم تلقین در آموزش است، فضای آموزشی را شاد و مفرح و غنی از علائم یادگیری چون پوسترهای آموزشی، جداول<sup>۱۶</sup> درسی و غیره کرد (لارسن فریمن، ۲۰۰۳). همین طور حذف موانع روان شناختی چون مشکلات زبانی، اضطراب و تنش، عدم داشتن عزت نفس، مهارت های ارتباطی ضعیف و عدم ابراز وجود و استفاده از فعالیت های مختلف کلاسی، ایفای نقش، بازی های آموزشی، شعر و موسیقی به پرورش خلاقیت و تسهیل یادگیری در کودکان کمک زیادی می کند (پاپامیهیل<sup>۱۷</sup>، ۲۰۰۲، رشتچی و کیوانفر، ۲۰۰۷). به کار بردن بازی در کلاس هم یادگیری را لذت بخش می کند و هم منجر به ایجاد توانایی های

بر طبق نظر زبان شناسان، مهارت های اساسی یادگیری زبان به ترتیب اولویت عبارت اند از شنیدن<sup>۱</sup>، صحبت کردن<sup>۲</sup>، خواندن<sup>۳</sup> و نوشتن<sup>۴</sup>.

شیوه های جاری در آموزش زبان انگلیسی دارای اهداف از پیش تعیین شده ای بر مبنای افزایش مهارت های خواندن، گوش کردن، صحبت کردن، نوشتن و ترجمه است. تنها راه ایجاد انگیزه و ابراز وجود و گسترش مهارت های خواندن و صحبت کردن به زبان انگلیسی، فراهم آوردن شرایطی است که در آن یادگیرندگان بتوانند با انجام تمرینات کافی در گسترش مهارت های یادگیری، به خود اطمینان پیدا کنند و مفاهیم را منطبق بر درک شناختی خود بدانند (هوجل<sup>۵</sup>، ۲۰۰۴).

نظریه پردازان یادگیری، تحول زبان را مطابق قوانین یادگیری و مبتنی بر تقلید، تقویت و تنبیه می دانند. ولیکن از دیدگاه اجتماعی - شناختی، یادگیری زبان در مراحل اولیه از طریق مشاهده و تقلید و الگوسازی صورت می گیرد و بعد کودکان به دلیل کسب قواعد دستور زبان، قاعده سازی افراطی افعال بی قاعده را شروع می کنند، نه از طریق تقلید. مطابق نظریه روان - زبان شناختی<sup>۶</sup>، تعامل عوامل محیطی چون مواجهه با گفتار دیگران و تقویت و تمایل فطری که نوام چامسکی (۱۹۸۰، ۱۹۹۱) آن را LAD<sup>۷</sup> می نامد، به کسب زبان کمک زیادی می کند (راتوس<sup>۸</sup>، ترجمه ابوالمعالی و همکاران، ۱۳۸۶: ۳۸۶).

در آموزش زبان انگلیسی روش ها و متدهایی با تئوری زیربنایی روان شناختی که اساس و پایه آن روش را تشکیل می دهد جهت کمک به آسان تر تدریس کردن معلمین معرفی شده است. این روش ها عبارت اند از:

1. listening

3. reading

5. Hojel

7. Language acquisition Device

9. Grammar translation method

11. Audio Lingual

13. Suggestopedia

15. eclectic

17. Pappamihiel

2. speaking

4. writing

6. Psycho-linguistic theory

8. Rathus

10. Direct Method

12. Cognitive code learning

14. Larsen-Freeman

16. charts

مختلف در یادگیرندگان می‌شود. فیلیپس<sup>۱</sup> (۱۹۹۷) اظهار می‌دارد که بازی کردن در کلاس زبان حس مشارکت، رقابت بدون خشونت و بازندگی و برندگی را در کودکان تقویت می‌کند (الزبی، ۲۰۰۷).

توجه به مبحث ابراز وجود در دو دهه اخیر، نشان‌دهنده اهمیت این بعد از تمایلات اجتماعی است. برخی از متخصصان، ابراز وجود را دارای چهار مرتبه زیر می‌دانند:

الف: رد تقاضای نامعقول دیگران

ب: جلب احساسات مثبت دیگران و طرح

درخواست‌های خود

ج: ابراز احساسات مثبت و منفی

د: شروع، ادامه و خاتمه دادن به گفتگوها.

ابراز وجود نوعی مهارت اجتماعی است که نقش مهمی در روابط بین فردی بازی می‌کند (کوپاران<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۰۹، صادق‌زاده، ۱۳۸۸). از مهم‌ترین روش‌های آموزشی این مهارت در زندگی عبارت‌اند از: بارش مغزی، ایفای نقش، تشکیل گروه‌های کوچک و بحث و مناظره (روش سؤال کردن) که هر یک در جایگاه خود به افزایش اعتمادبه‌نفس، ابراز احساسات مثبت و تعامل با دیگران می‌پردازند.

از جمله عوامل مؤثر در ایجاد و برقراری ابراز وجود در کودکان مشارکت و گروه‌بندی در بازی‌های آموزشی، بازی گروهی، رقابت سازنده و اثر گروه بر روی فرد است. نقاشی کشیدن به‌عنوان یک زبان سمبولیک و داستان‌سرایی و قصه‌گویی از روش‌های بروز احساسات در کودکان می‌باشند (محمد اسماعیل، ۱۳۸۹). بلوم و یاکوم (۱۹۹۶) اعتقاد دارند که بازی، راهبردهای انگیزشی دانش‌آموزان را برای تمرین مهارت‌ها بهبود می‌بخشد و پایه‌ای قوی برای یادگیری آن‌ها بنا می‌سازد. از نظر لچ و همکاران (۲۰۰۴) استفاده از بازی‌ها در کلاس درس به‌منظور تسهیل یادگیری، سال‌هاست میان معلمان متداول بوده است.

گلوندن و آلریچ<sup>۳</sup> (۲۰۰۵)؛ که بازی‌های آموزشی موجب تعامل اجتماعی و بهبود مهارت‌های اجتماعی در طی بازی می‌شوند که می‌تواند به ایجاد جامعه‌ای در بین افراد درگیر در بازی کمک کند و یادگیری متمرکز بر دانش‌آموزان را ارتقاء دهد. نتایج پژوهش کلیمووا<sup>۴</sup> (۲۰۱۵) در خصوص بازی در آموزش زبان انگلیسی، نشان می‌دهد که بازی‌های آموزشی به تشویق، یادگیری، سیالی کلام و مهارت‌های محاوره‌ای کودکان، کمک شایان توجهی کرده است. سالی (۱۹۹۸) در تحقیقی نشان داد که بازی‌ها بهترین شیوه انتقال یادگیری کودکان است. به کمک بازی که برگرفته از طبیعت کودکی است می‌توان جسارت، قاطعیت، همکاری با همسالان و ابراز عقیده و انگیزه بالای یادگیری در زبان‌آموزان کودک را پرورش داد، در همین خصوص الزبی<sup>۵</sup> (۲۰۰۳) اظهار می‌دارند که وجود بازی در کلاس‌های درس یادگیرندگان را به اجتماعی بودن، همکاری با یکدیگر، احترام به قواعد، آموزش همسالان و یادگیری مشارکتی تشویق می‌کند.

استفاده از بازی‌ها در کلاس درس به‌منظور تسهیل یادگیری، سال‌ها میان معلمان متداول بوده است (لچ و همکاران<sup>۶</sup>، ۲۰۰۴). مطالعه ماکسول و همکارانش (۲۰۰۴) نشان می‌دهد که بازی‌های آموزشی موجب ارتقا یادگیری فعال در دانش‌آموزان می‌شود. لاولان<sup>۷</sup> (۲۰۰۵) معتقد است که بازی وسیله‌ای مفید و قدرتمند برای یادگیری است. بر اساس نظر این محقق با در نظر گرفتن شرایط یادگیری دانش‌آموزان، استفاده از بازی‌های آموزشی در ایجاد انگیزه یکی از عوامل اصلی پیشرفت تحصیلی است.

مورات تکین<sup>۱</sup> و همکارانش (۲۰۰۹) در تحقیقی به بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر میزان جسارت دانش‌آموزان دبستانی پرداختند. نتیجه پژوهش بیانگر آن بود که بازی‌های آموزشی بر گسترش میزان جسارت کودکان دبستانی مؤثر است.

1. Philips  
3. Glendon & Ulrich  
5. Al Zaabi  
7. Lau Whelan

2. Koparan, S  
4. Klimovaa  
6. Lach et  
8. Murat Tekin et

مربوط به متغیرهای ابراز وجود، پیشرفت زبان انگلیسی و بازی ملاحظه می‌شود که در مورد تأثیر بازی بر یادگیری زبان انگلیسی و ابراز وجود در کودکان ۸ تا ۱۲ ساله تحقیقی حداقل در چند سال اخیر در ایران انجام نگرفته است. لذا با توجه به اهمیت بازی بر جنبه‌های مختلف یادگیری لازم است اثرات بازی بر حوزه‌های مختلف مورد مطالعه قرار گیرد. با توجه به مطالب مطرح شده، هدف از انجام این پژوهش، شناسایی اثرات آموزش از طریق بازی بر روش بازی بر پیشرفت تحصیلی درس زبان انگلیسی و مهارت ابراز وجود زبان آموزان ۸ تا ۱۲ ساله است.

### روش پژوهش

روش تحقیق در پژوهش حاضر از نوع شبه آزمایشی با طرح پیش‌آزمون، پس‌آزمون با گروه کنترل بود. نمودار طرح به شکل زیر است.



شکل ۱. نمودار طرح تحقیق

گروه آزمایشی و دیگری برای گروه کنترل در نظر گرفته شد. جهت برآورد حجم نمونه از جدول کوهن (سرمد، بازرگان، حجازی، ۱۳۸۷) با توجه به اندازه اثر ۰/۵ و توان آزمون ۹۶ حجم نمونه معادل ۲۲ نفر در هر گروه برآورده شد.

ابزار سنجش پیشرفت تحصیلی درس زبان انگلیسی آزمون پایان‌ترم زبان موجود در آموزشگاه بود که این آزمون شامل ۳۶ سؤال از انواع جور کردنی، درک مطلب، جمله‌سازی، چندگزینه‌ای، سنجش مهارت شنوایی و سیالی کلام بود. در این آزمون با توجه به سطح معنی‌داری به‌دست‌آمده که معادل صفر است

نتایج به‌دست‌آمده از تحقیق آقاجانی (۲۰۱۱) که به بررسی نقش بازی در مهارت‌های اجتماعی و هوش کودکان ایرانی پرداخته، نشان داد که بازی، بازی‌درمانی و حتی نوع اسباب‌بازی مهارت‌های اجتماعی کودکان را افزایش می‌دهد. همچنین کوواوا<sup>۱</sup> و همکارانش (۲۰۱۱) در پژوهشی تأثیر بازی‌های موسیقی و فعالیت‌های ایفای نقش بر خود‌پنداره و ارتباط با همسالان را بررسی کردند، یافته‌های این پژوهش بیانگر این است که این نوع فعالیت‌ها، مهارت‌های اجتماعی کودکان را گسترش می‌دهد.

تأثیر بازی بر عوامل مختلفی چون خلاقیت کودکان شش‌ساله (امامی و همکاران، ۲۰۱۱)، بیش‌فعالی و عدم تمرکز در کودکان (برزگری و زمینی، ۲۰۱۱)، یادگیری مهارت‌های اجتماعی کودکان به‌خصوص کودکان پیش‌دبستانی و همچنین تأثیر بازی و داستان‌گویی بر افزایش عزت‌نفس، فعالیت‌های مدرسه‌ای و اجتماعی شدن دانش‌آموزان (رحمانی، نائمی، ۲۰۱۰) بسیار مورد بحث و تحقیق قرار گرفته است ولیکن با بررسی پیشینه

جامعه آماری در این پژوهش شامل دو شعبه از یک آموزشگاه زبان واقع در غرب تهران بود که بیشترین سطوح (ترم) آموزشی زبان را برای کودکان ۸ تا ۱۲ ساله در ترم پاییز ۱۳۹۰ ارائه می‌کردند.

برای انتخاب نمونه ابتدا از روش نمونه‌گیری در دسترس استفاده شد. بدین ترتیب که ۲ شعبه از ۶ شعبه یکی آموزشگاه‌های غرب تهران که شرایط یکسانی از نظر ارائه بیشترین سطوح آموزشی زبان برای کودکان ۸ تا ۱۲ ساله داشتند انتخاب شد. سپس از هر یک از آموزشگاه‌ها یک کلاس با سطح (ترم) آموزشی یکسان انتخاب شد. از بین دو کلاس منتخب یکی به تصادف

کلیه بازی‌ها در صورت دادن پاسخ صحیح پاداش گروهی داده شد.

۳. پس از پایان ۱۸ جلسه یک ساعت و نیمه در گروه آزمایشی گروه‌های آزمایشی و کنترل، پس‌آزمون را تکمیل کردند.

### نحوه ارائه کاربردی آموزشی (آموزش مبتنی بر بازی) در جلسات آموزشی (عناوین، اهداف، ابزار و شرح بازی‌های به کار گرفته شده)

بازی ۱: نمایش صامت

هدف: برقراری ارتباط با شرکت‌کنندگان و معارفه با آنان و گروه‌بندی، یادآوری اصطلاحات، انتقال مفهوم با استفاده از حرکات دست و صورت.

ابزار: کارت‌های آموزشی

شرح بازی: تعدادی از کارت‌های action را روی میز قرار داده یک نفر، مثلاً زبان‌آموز ۱ از گروه ۱ کارتی را کشیده و ادای آن عمل (مثلاً: get dressed) را درمی‌آورد، زبان‌آموز ۱ از گروه ۲ باید آن عمل را حدس بزند.

بازی ۲: نمایش صامت زمان

هدف: یادآوری و تکرار اصطلاحات، انتقال مفهوم با استفاده از حرکات دست و صورت، کاربرد اصطلاح جدید، شناسایی تصویر و خواندن زمان

ابزار: ساعت، کارت‌های آموزشی

شرح بازی: کارت‌های action را روی میز قرار داده یک نفر، مثلاً زبان‌آموز ۳ از گروه ۱ کارتی را کشیده و ادای آن عمل (مثلاً: eat breakfast) را درمی‌آورد، زبان‌آموز ۳ از گروه ۲ به کمک ساعت زمان مربوط به آن عمل را نشان می‌دهد. هر بار یکی از افراد در هر گروه پاسخ می‌دهد. It's 7: 00. It's time to eat breakfast.

بازی ۳: حدس بزن کیه؟

هدف: داستان‌گویی، بهبود مهارت صحبت کردن و ابزار وجود، پرورش خلاقیت.

آلفای کرونباخ معنی‌دار بوده و پایایی کل آزمون با ۳۶ سؤال معادل ۰/۶۷ است.

در این پژوهش برای آموزش زبان انگلیسی از شعرهای ساده استفاده شد و کودکان با ایفای نقش، بلند خوانی، پریدن به طرفین و با استفاده از حرکات دست و صورت تجارب، احساسات و موقعیت‌های جدیدی را کسب می‌کردند. در واقع این پژوهش با تأکید بر ایجاد فضایی انگلیسی‌زبان، با تأکید بر ۳ ساختار در معرض قرار گرفتن<sup>۱</sup>، انگیزه برقراری ارتباط<sup>۲</sup> و فرصت بکار بستن آن<sup>۳</sup>، طراحی شدند.

پرسشنامه ابراز وجود (AI): این پرسشنامه توسط گمبیریل و ریگی<sup>۴</sup> (۱۹۷۵) ساخته شده است و دارای ۴۱ سؤال است. هر سؤال، بیان‌کننده یک موقعیت است که آزمودنی باید درجه ناراحتی خود را در قبال هر سؤال مشخص سازد. پایایی آزمون ۰/۸۱ به روش پیش‌آزمون - پس‌آزمون به دست آمده است (گمبیریل و ریگی، ۱۹۷۵). در این پژوهش آزمون مذکور به‌منظور محاسبه پایایی به روش باز آزمایی دو بار به فاصله دو هفته بر روی ۲۲ کودک که مشابه نمونه اصلی بودند اجرا شد و پایایی با استفاده از این روش معادل ۰/۷۶ محاسبه شد. به‌علاوه با استفاده از روش همسانی درونی آلفای کرونباخ این آزمون معادل ۰/۸۶ به دست آمد. روایی این آزمون از طریق بررسی تناسب سؤال‌های آزمون با اهداف آن توسط متخصصین مورد تأیید قرار گرفت و پیشنهادهای اصلاحی آنان اعمال گردید.

این پژوهش در ۳ مرحله به شرح زیر اجرا گردید:

۱. در روز شروع ترم، قبل از تدریس کتاب جدید، گروه‌های آزمایشی و کنترل، پیش‌آزمون درس زبان و پرسشنامه ابراز وجود را تکمیل کردند.

۲. گروه آزمایشی به روش بازی و گروه کنترل به روش سنتی آموزش داده شدند. روش کار در گروه آزمایشی بر این مبنا بود که کلیه فعالیت‌ها و بازی‌های کلاسی به‌صورت گروهی در هر جلسه انجام شود. در

1. exposure  
3. opportunities to use

2. Motivation to communicate  
4. Gambrill & Richy

ابزار: مداد و کاغذ

هدف: آموزش مالکیت، کاربرد کلمات پرسشی، دقت،

توجه، تمرین پرسش و پاسخ، مشارکت.

ابزار: وسایل شخصی دانش آموزان.

شرح بازی: از هر دانش آموز یک وسیله می گیریم و با تکرار نام فرد آن را روی میز قرار می دهیم. سپس از بچه ها می خواهیم که نام فرد و وسیله اش را به یاد آورد.

مثلاً: Parsa's bag, Ali's sharpner, ... سپس یک نفر از گروه ۱ در مقابل میز می ایستد پس از مرور اشیا با نام افراد، نفر دیگری از گروه ۲ از او سؤال می پرسد: "whose bag is this?"

بازی ۹: آن چیست؟

هدف: سؤالی کردن و پاسخ کوتاه دادن، استفاده از حواس لامسه، تکرار و مرور.

ابزار: تعدادی حیوان عروسکی، یک عدد شال

شرح بازی: تعدادی حیوان عروسکی در کیسه ای بزرگ ریخته و از هر گروه یک نفر را صدا می کنیم. از فرد گروه ۱ می خواهیم که چشمان فرد گروه ۲ را ببندد، سپس عروسکی برداشته و به دستش می دهد. او عروسک را لمس کرده و مثلاً می پرسد "is it a dog?" و عضو گروه ۲ می گوید "yes it is", "No it isn't." حداقل ۳ سؤال می پرسد اگر نتوانست حیوان را حدس بزند امتیاز به گروهش تعلق نمی گیرد.

بازی ۱۰ و ۱۱: شغل را حدس بزن!

هدف: کاربرد مشاغل، تقویت مهارت شنیدن و صحبت کردن، برقراری ارتباط جملات با یک واژه (شغل)، سؤالی کردن.

ابزار: کارت های آموزشی

شرح بازی: ۱. یکی از زبان آموزان گروه ۱ را به داوطلب جلوی کلاس می آوریم و یکی از کارت های مشاغل را به او می دهیم. زبان آموز در مورد آن شغل توضیحاتی می دهد. در این حال افراد گروه ۲ با توجه به توضیحات آن فرد باید شغل مربوطه را حدس بزنند. مثلاً: " He gets up he stands all day. wears a uniform early ..."

شرح بازی: چهار شخصیت در داستان کتاب وجود دارد، هر زبان آموز برحسب علاقه یکی از شخصیت ها را انتخاب کرده و شرح کوتاهی در مورد آن شخص می دهد، افراد گروه دیگر با توجه به اوصاف نام آن شخص را حدس می زنند. "he climbs the trees. he lives in...the trees...."

بازی ۴ و ۵ و ۶: پرتاب کن و بگو<sup>۱</sup>

هدف: حرکت در کلاس، یادآوری لغات، تمرکز و توجه.

ابزار: توپ

- شرح بازی: روش اول بازی: کودکان به شکل حلقه در کلاس می ایستند، معلم با گفتن کلمه ای که با صدای "ت" شروع می شود، تویی به طرف یکی از بچه ها پرتاب می کند، او نیز با گفتن کلمه دیگری که با همان صدا شروع شود توپ را به فرد دیگری پرتاب می کند...

- روش دوم بازی: کودکان با گفتن کلمه دیگری که با آخرین صدای کلمه قبلی شروع شود توپ را به فرد دیگری پرتاب می کند،

روش سوم بازی: کودکان با کلمه ای که شنیده اند جمله ای خنده دار می سازند و با گفتن کلمه ای دلخواه توپ را به فرد دیگری پرتاب می کند.

بازی ۷: پرتاب کن و بپرس<sup>۲</sup>

هدف: حرکت در کلاس، یادآوری لغات، تمرکز و توجه، تمرین ساخت سؤال.

ابزار: توپ، کارت آموزشی

شرح بازی: کودکان با در دست داشتن یک کارت آموزشی به شکل حلقه در کلاس می ایستند، معلم با طرح سؤالاتی چون "what color is it? What is this?" ... (توپ را به طرف یکی از کودکان پرتاب می کند، او نیز با طرح سؤالی توپ را به سمت کودک دیگری پرتاب می کند و ...)

بازی ۸: حدس زدن اشیا<sup>۳</sup>

1. throw and say  
3. object guessing game

2. throw and ask

(کجی و کشیدگی) استفاده شد؛ و به‌منظور تجزیه و تحلیل داده‌های آماری از آزمون t در گروه‌های مستقل به‌منظور مقایسه میانگین نمره‌های تفاضلی استفاده شد. با توجه به اینکه سطح اندازه‌گیری متغیر وابسته فاصله‌ای است، توزیع نمرات افراد در دو متغیر نرمال است و شرط همسانی واریانس‌ها برقرار است، از آزمون t برای مقایسه گروه‌های کنترل و آزمایشی استفاده شد.

### یافته‌های پژوهش

۲. در نوع دیگر بازی فرد گروه ۱ یکی از کارت‌های مشاغل را تصادفی انتخاب می‌کند و در جای خود می‌نشیند. دیگر افراد گروه ۲ به ترتیب با پرسیدن سؤالاتی از افراد گروه ۱ شغل مربوطه را حدس می‌زنند. مثلاً:  
 “-Does he work in a hospital? -Does he work on shifts?”

در این پژوهش به‌منظور توصیف داده‌های آماری از رسم جداول توزیع فراوانی، شاخص حد وسط میانگین، شاخص پراکندگی انحراف معیار و شاخص‌های توزیع

جدول ۱. توصیف آماری پیش‌آزمون و پس‌آزمون ابراز وجود و پیشرفت تحصیلی

کشیدگی		کجی (اریبی)		انحراف معیار	میانگین	تعداد آزمودنی‌ها	
خطای معیار	شاخص آماری	خطای معیار	شاخص آماری				
۰/۷۱۷	-۰/۴۶۳	۰/۳۶۵	۰/۴۴۹	۴/۵	۶/۰۹	۴۲	پیش‌آزمون پیشرفت تحصیلی
۰/۷۱۷	-۰/۵۹۹	۰/۳۶۵	-۰/۷۴۴	۶/۴	۲۸/۲	۴۲	پس‌آزمون پیشرفت تحصیلی
۰/۷۱۷	۰/۵۷۰	۰/۳۶۵	۰/۶۸۲	۱۴/۹	۶۳/۵	۴۲	پیش‌آزمون ابراز وجود
۰/۷۱۷	۰/۹۴۱	۰/۳۶۵	۰/۶۳۳	۱۴/۷	۵۷	۴۲	پس‌آزمون ابراز وجود

پس‌آزمون ابراز وجود از پیش‌آزمون همان متغیر کمتر است. مقادیر کشیدگی و ناقربینی بین ۱ و ۱- است، لذا توزیع به سمت نرمال میل می‌کند.

بر اساس جدول (۱) مقادیر میانگین و انحراف معیار در پس‌آزمون پیشرفت تحصیلی از پیش‌آزمون آن بیشتر است. همین‌طور مقادیر میانگین و انحراف معیار در

جدول ۲. توصیف آماری تفاضل نمرات پیشرفت تحصیلی و ابراز وجود

کشیدگی	کجی (اریبی)	انحراف معیار	میانگین	تعداد آزمودنی‌ها	
۰/۷۱	۰/۳۶	۶/۹۳	۲۲/۴۰	۴۲	تفاضل نمرات پیشرفت تحصیلی
۰/۷۱	۰/۳۶	۱۱/۲۳	-۶/۳۵	۴۲	تفاضل نمرات ابراز وجود

آیا آموزش به روش بازی منجر به افزایش پیشرفت تحصیلی زبان آموزان می‌شود؟

در جدول (۲) مقادیر کشیدگی و ناقربینی بین ۱ و ۱- است، لذا توزیع به سمت نرمال میل می‌کند.



جدول ۳. توصیف نمرات تفاضلی پیشرفت تحصیلی در گروه‌ها

گروه	تعداد آزمودنی‌ها	میانگین	انحراف معیار	خطای معیار میانگین
آزمایشی	۲۲	۲۶/۴۰	۴/۴۰	۰/۰۹۳۸
کنترل	۲۰	۱۸/۰۰	۶/۵۹	۱/۴۷

همان‌طور که در جدول (۳) ملاحظه می‌شود تعداد آزمودنی‌ها، میانگین و انحراف معیار دو گروه آزمایشی و کنترل با یکدیگر مقایسه شده است. ملاحظه می‌شود که میانگین تفاضل نمرات پیشرفت تحصیلی در گروه

آزمایشی از گروه کنترل بیشتر است، اما انحراف معیار گروه آزمایشی از گروه کنترل کمتر می‌باشد لذا پراکندگی نمرات در گروه کنترل از آزمایشی بیشتر است.

جدول ۴. آزمون t نمونه‌های مستقل

آزمون t به منظور مقایسه میانگین‌های تفاضلی					آزمون لوین، شرط همسانی واریانس‌ها	
خطای معیار میانگین	میانگین تفاوت‌ها	سطح معناداری (دو دامنه)	درجه آزادی	T	سطح معناداری	F
۱/۷۱	۸/۴۰	۰/۰۰۱	۴۰	۴/۹۰	۰/۰۵	۳/۸۷

همان‌طور که در جدول (۴) ملاحظه می‌شود از آنجا که  $p > 0.05$  Leven's است، شرط همسانی واریانس‌ها برقرار می‌باشد و نسبت F در سطح ۰/۰۵ معنی‌دار است. نتایج به دست آمده از جدول (۴)، بیانگر این است که بین میانگین تفاضل نمرات پیشرفت تحصیلی دو گروه آزمایشی و کنترل (در سطح  $p = 0.001$ )، تفاوت معنادار وجود دارد. این مقدار تفاوت با توجه به مقادیر

میانگین‌های گروه‌های آزمایش و کنترل نشان‌دهنده رشد پیشرفت تحصیلی در گروه آزمایشی نسبت به گروه کنترل می‌باشد.

آیا آموزش به روش بازی منجر به افزایش ابراز وجود زبان آموزان می‌شود؟

جدول ۵. توصیف نمرات تفاضلی ابراز وجود در گروه‌ها

گروه	تعداد آزمودنی‌ها	میانگین	انحراف معیار	خطای معیار میانگین
آزمایشی	۲۲	-۱۱/۰۹	۷/۸۶	۱/۶۷
کنترل	۲۰	-۱/۱۵	۱۲/۲۳	۲/۷۳

همان‌طور که در جدول (۵) ملاحظه می‌شود تعداد آزمودنی‌ها، میانگین و انحراف معیار دو گروه آزمایشی و کنترل با یکدیگر مقایسه شده است. ملاحظه می‌شود که میانگین نمرات تفاضلی ابراز وجود در گروه آزمایشی

از گروه کنترل بیشتر است، اما انحراف معیار گروه آزمایشی از گروه کنترل کمتر می‌باشد لذا پراکندگی نمرات در گروه کنترل از آزمایشی بیشتر است.

جدول ۶. آزمون t نمونه‌های مستقل

آزمون t به منظور مقایسه میانگین‌های تفاضلی				آزمون لوین، شرط همسانی واریانس‌ها			
خطای معیار میانگین	میانگین تفاوت‌ها	سطح معناداری (دو دامنه)	درجه آزادی	T	سطح معناداری	F	
۳/۱۴	-۹/۹۴	۰/۰۰۳	۴۰	-۳/۱۶	۱۵/۰	۲/۱۲	تفاضل نمرات ابراز وجود (با فرض شرط همسانی واریانس‌ها)

طراحی کرد تا میل و رغبت کودکان به یادگیری زبان انگلیسی را ایجاد و درنهایت تقویت کرد. برخی از پژوهشگران، بازی را از جنبه تأثیری که بر وجوه گوناگون زندگی اجتماعی مانند ارتباط و تعامل با همسالان و بزرگ‌ترها و دفاع از خود، می‌گذارد، مورد مطالعه قرار داده‌اند (وارگا<sup>۲</sup>، ۱۹۹۱؛ گلیتمن<sup>۳</sup>، ۲۰۰۴). برخی دیگر آن را از منظر اثرگذاری بر رشد عاطفی مطالعه کرده‌اند (مهجور، ۱۳۷۰) و گروهی نیز تأثیر بازی را بر رشد روانی-حرکتی و رشد شناختی کودکان مورد کاوش قرار داده‌اند. جنبه‌ای از بازی که کمتر مورد توجه پژوهشگران قرار گرفته است تأثیر بازی بر پیشرفت تحصیلی درس زبان و ابراز وجود زبان‌آموزان است.

یافته‌های این پژوهش با توجه به دیدگاه نظریه‌پردازان از جمله گلندون و آلریچ (۲۰۰۵) سالی (۱۹۹۸)، ماکسول (۲۰۰۴) و لاولان (۲۰۰۵)، لچ و همکاران (۲۰۱۴) در حوزه آموزش به روش بازی قابل تبیین است.

بنابراین در راستای پژوهش حاضر، سایر پژوهش‌ها نیز نشان می‌دهند که بازی و سرگرمی علاوه بر ایجاد هیجان و شادی برای کودکان، می‌تواند عامل رشد درسی و ابراز وجود آنان باشد. از این‌رو لازم است چشم‌اندازی نو نسبت به بهره‌گیری از بازی‌ها داشت و آن آموزش با بازی‌ها به کمک ابزارهای کمک آموزشی و بهره‌گیری از محیط‌هایی شاد و مفرح است.

همان‌طور که در جدول (۶) ملاحظه می‌شود از آنجا که  $Leven's \ sig > 0/05$  است، شرط همسانی واریانس‌ها برقرار می‌باشد و نسبت F در سطح  $sig = 0/15$  معنی‌دار است.

بنا بر نتایج به دست آمده از جدول ۶، میانگین تفاوت نمرات ابراز وجود در دو گروه کنترل و آزمایشی، معنادار است. لذا این مقدار تفاوت با توجه به میانگین‌های گروه آزمایش و کنترل نشان‌دهنده افزایش ابراز وجود در گروه آزمایشی نسبت به گروه کنترل و بیانگر رد فرض صفر می‌باشد.

### بحث و نتیجه‌گیری

در این پژوهش، تأثیر روش آموزش با بازی بر پیشرفت تحصیلی درس زبان انگلیسی زبان‌آموزان مورد تأیید قرار گرفت. نتیجه این پژوهش، با پژوهش مفیدی و سبزه (۱۳۸۸)، دمیربیلک<sup>۱</sup> و همکارانش (۲۰۱۰) همسو می‌باشد.

همچنین در این پژوهش، تأثیر روش آموزش با بازی بر ابراز وجود زبان‌آموزان مورد تأیید قرار گرفت. این نتیجه با نتایج پژوهش‌های امامی و همکارانش (۲۰۱۱)، آفاجانی و همکارانش (۲۰۱۱)، مورات تکینا و همکارانش (۲۰۰۹) کوواوا و همکارانش (۲۰۱۱) همسو می‌باشد.

بازی فعالیتی برگرفته از طبیعت دوران کودکی است و به کمک آن می‌توان محیطی شاد و مفرح

- A:Harcourt Brace Jovanovich, Inc. 3<sup>rd</sup> edition: ۱۸۶.
- Demirbilek, Muhammet., Yilmaz Ebru., Temer Suzan (2010). Second Language Inseructors' Perspectives about the Use of Educational Games. *Procedia Social and behavioral Sciences* Vo.9: 717-721.
- Emami, Cobra., Yarmohammadiyan, Mohammad Hossein., Gholami, Abed (2011). *The effect group plays on the Development of the Creativity of six –year Children*. *Procedia Social and behavioral Sciences* No. 15: 2137-2141
- Glendon K, Ulrich D. Using games as a teaching strategy. *J Nurs Educ* 2005;44(7):338-340.
- Gleitman,H. (2004).*Psychology*.New York: Norton.
- Hojel, B., Yang Eisele, C. (2004). *Hip Hip Hooray*. Teacher's guide. Pearson Education Inc.
- Harmer, Jeremy (2007). *How to teach English*, pearson education limited, 2<sup>nd</sup> edition: 46-59.
- Klimovaa,B F. (2015). Games in the Teaching of English. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 191: 1157 – 1160
- Kouvava, Sofia., Antonopoulou, Katerina., Zioga, Sofia and Karali Chrysoula (2011). *The Influence of musical games and role-play activities upon primary school children's self –concept and peer relationships*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 29:1660-1667.
- Lach, T., sakshaug, Lynae, S. (2004). *The role of playing games in developing algebratic reasoning, spatial sense, and problem-solving*. Center for teaching – learning of mathematics.
- Larsen-Freeman, Diane (2003). *Techniques and principles in Language Teaching*, Oxford University Press, Tehran: Rahnama. 2<sup>nd</sup> edition.
- Lau Whelan D.Let the games begin. *School Library Journal* 2005; 51(4):40-43.
- Maxwell NL, Mergendoller JR,Bellisimo Y. Developing a problem based learning simulation: an economics unit on trade. *simul Gaming* 2004; 35(4): 488-498.
- Mohammadi, Maryam., Moeinkia Mhdi and Zahed-Babelan, Adel (2010). *The Relationship Between Motivational Systems and Second Language Learning*. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2: 3258 – 3262
- بر اساس یافته‌های این پژوهش، پیشنهادهاى کاربردى ذیل، ارائه مى‌گردد:
۱. پژوهش حاضر در فضایی اجرا شد که اکثر یادگیرندگان به منظور یادگیری زبان و داوطلبانه در این کلاس‌ها شرکت می‌کردند، لذا بهتر است این پژوهش بر روی افرادی که تمایل چندانی به یادگیری زبان ندارند و یا در محیط مدرسه که یادگیرندگان با تمایلات و آمادگی‌های متفاوت حضور دارند نیز اجرا شود.
  ۲. تحقیق حاضر بر روی یادگیرندگان پسر ۸ تا ۱۲ ساله اجرا شد، بهتر است بر روی دختران نیز مطالعه‌ای صورت گیرد.
  ۳. نمونه این تحقیق جهت بررسی تکرارپذیری نتایج در سایر آموزشگاه‌ها نیز اجرا گردد.
  ۴. به نظر می‌رسد جهت افزایش کیفیت آموزش، غنی‌تر ساختن وسایل کمک‌آموزشی از جمله کارت‌های آموزشی، پاپت، فیلم و غیره مفید باشد.

## منابع

- Aghajani hashtchin, Tahmores (2011).*Role of play in social skill and intelligence of children*. *Procedia Social and behavioral Sciences* No. 30: 2272 -2279.
- Al Zaabi, HR. (200۳). The use of Memory and Guessing Games in Teaching Vocabulary to Ypung Learners.illustrated edition, teacher's resource book: 82
- Alberberti,R.& Emmons,M. (1982).*Your perfect right: a guide for assertive living*(4<sup>th</sup> eds).Impact,Luis Obispo,California.
- Barzegary, L., Zamini, S (2011). *The effect of Play Therapy on Children with ADHD*. *Procedia Social and behavioral Sciences* Vo.30: 2216-2218.
- Blum, H., T., Yocom, Dorothy, J. (1996). *A Fun Alternative: Using Instructional Games to Foster Student Learning* [www.eric.edu.gov](http://www.eric.edu.gov)
- Burenheide B.J. *Instructional gaming in elementary schools*. [Ph.D.dissertation], Kansas state university; 2006.
- Chastain, Kenneth (1988). *Developing Second-Language Skills, Theory and practice*. U. S.

- Murat, Tekin., Ozden, Tasgin (2009). *Analysis of the effect of effect of educational games on primary school student's audacity level*. Procedia Social and Behavioral Sciences 1, 1083-1087.
- Neisi, A., & Shahni Yeilagh, M. (2001). *Impact of assertiveness training on self-esteem, social anxiety, and mental health of male students studying in high schools of Ahvaz*. *Journal of Psychology and Educational Science*, 1(2), 30-11. (Persian).
- Pappamihiel, N.Eleni. (2002). *English as a Second Language Students and English Language Anxiety*. *Research in the Teaching of English*, vol.36, 327-355.
- Rahmani, Parisa., Moheb, Naeimeh (2010). *The effectiveness of clay therapy and narrative therapy on anxiety of pre- school children: a comparative study*. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 5 (2010)23-27
- Rashtchi, Mojgan., Keyvanfar, Arshya (2007). *ELT. Qick'n'Easy*. Tehran: Fara andish, 3<sup>rd</sup> edition:119-157.
- Sally P. Playing games and learning mathematics: The result of two intervention studies. *International Journal of Early Education* 1998; 6(1): 49-58.
- Varga, D. (1991). The historical ordering of children's play as a developmental task. *play and culture*, 4(4).
- Venikina, I., Harris, P., & Lysaght, P. (2003). *Child's play: Computer games, theories of play and children's development*. Paper presented at the International Federation for Information Processing Working Group 3. 5 Open Conference, Sydney, Australia. Retrieved October 25, 2003, 2003, from <http://crpit.com/confpapers/CRPITV34Verenikina.Pdf>.