

عنوان مقاله:

اقدام پژوهی : چگونه توانستیم دانش آموزان را به کمک بازی وارها به درس علاقه مند کنیم ؟

محل انتشار:

پنجمین همایش ملی پژوهش های حرفه ای در روانشناسی و مشاوره با رویکرد ازنگاه معلم (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 33

نویسندگان:

فریبا عابدی - آموزگار

صدیقه سادات حسینی بهابادی - آموزگار

خلاصه مقاله:

شاید برای بسیاری از افراد عادی این گونه به نظر رسد که خدمت در دوره ی ابتدایی بسیار آسان بوده و با صرف کمترین زمان ممکن می توان مطالب را به دانش آموز انتقال داد. حال آنکه افراد متخصص و معلمین محترم از این موضوع مطلع اند که تدریس و خدمت در این مقطع بسیار دشوارتر از دیگر مقاطع تحصیلی می باشد. کودکان این سن هنوز هم بیش از حد فعال هستند و چون برای اولین بار مجبور می شوند که بیشتر نشسته فعالیت کنند انرژی خود را به شکل عادات عصبی چون جویدن مداد - مکیدن انگشت - پیچ دادن مو و بیقراری عمومی صرف کنند. مدرسه و اولیای مدرسه نقش مهمی در جذب و آرامش دانش آموز دارند و می توانند دانش آموز را با روشهای درست از حالت غریبه و بیگانه خارج کرده و در کاهش اضطراب و آشنایی دانش آموز با محیط جدید موثر باشند. من در اوایل سال تحصیلی این بی علاقی تحصیلی را در ی از دانش آموزان کلاس دیدم خیلی دوست داشتم به آن ها کمک کنم و این بی علاقی را بهبود بخشم و بخاطر همین جریان ها بود که من از میان مشکلات مدرسه این مشکل را برای فعالیت تحقیق عنوان پژوهی انتخاب نمایم. به راه حل های مختلفی از جمله اجرای بازی های تمرینی هدف دار ، ایجاد شادی و نشاط در ساعت تدریس ، استفاده از نرم افزار آموزشی ، به کاربردن موسیقی ، نمایش ، داستان گویی ، نقاشی و جشن های کلاسی در کنار فعالیت های درسی را با مطالعه در منابع مختلف ، بررسی های میدانی ، مصاحبه با آموزگاران و مدیران و ... دست یافتم که با توجه به مجازی بودن کلاس ها ، علاقه مندی دانش آموزان به بازی های موبایلی (اپلیکیشن) و سایر شواهد به این نتیجه رسیدیم که طراحی نرم افزار موبایلی و آموزش ضمن بازی می تواند راه مناسبی برای جلب توجه دانش آموزان به آموزش و یادگیری بهتر مطالب درسی باشد. بعد از بررسی های لازم اقدام به طراحی اپلیکیشن و ارائه به دانش آموزان نمودیم که با توجه نمرات دانش آموزان و باز خورد های ایشان رضایت اولیا ، دقت در انجام تکالیف ، حضور به موقع در کلاس مجازی ، فعال بودن در کلاس ، نتایج آزمون آنلاین که نشانگر پیشرفت بسیار خوب دانش آموزان می باشد. متوجه تاثیر مثبت این بازی وارها در علاقه و یادگیری بهتر آنها شدیم .

کلمات کلیدی:

علاقه به درس، بازی و یادگیری ، طراحی اپلیکیشن ، بازی وارها

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1759256>

