

Research Paper

Investigating the effect of game-based teaching method on the level of courage and connection with school in fifth grade female students of Sarvostan city

Mohadese Hdipour¹, Hmid Sina^{2*}

1. Master's student in elementary education, Fasa branch, Islamic Azad University, Fasa, Iran

2. Assistant Professor, Department of Elementary Education and Psychology, Fasa Branch, Islamic Azad University, Fasa, Iran

Received: 2020/11/28

Accepted: 2021/06/27

PP: 19-29

Use your device to scan and read the article online



DOI:

10.30495/jedu.2024.26377.5261

Keywords:

Teaching, playing, daring, connecting with school, student.

Abstract

Introduction: The purpose of this research was to investigate the effect of game-based teaching method on the level of courage and bonding with school in the fifth grade female students of Sarvostan city in the academic year of 2018-2019.

research methodology: Data analysis was done with the help of SPSS 22 software and the results of covariance analysis showed that at the error level of 5%, the game-based teaching method significantly improved the bond with the school and increased the level of daring among students. Society becomes the target.

Findings: Data analysis was done with the help of SPSS 22 software and the results of covariance analysis showed that at the error level of 5%, the game-based teaching method significantly improved the bond with the school and increased the level of daring among students. Society becomes the target.

Conclusion: It can be seen that the game-based teaching method has been effective in improving the connection with the school and increasing the level of daring of the students of the target community, so it is appropriate that the teachers pay special attention to this method.

Citation: Hdipour Mohadese, Sina Hmid.(2024). Investigating the effect of game-based teaching method on the level of courage and connection with school in fifth grade female students of Sarvostan city. Journal of New Approaches in Educational Administration; 15(1): 19-29

Corresponding author: Hamid Sina

Address: Assistant Professor, Department of Elementary Education and Psychology, Fasa Branch, Islamic Azad University, Fasa, Iran

Tell:

Email: hamidsina20@gmail.com

Extended Abstract

Introduction:

One of the goals of current education is to help learners to use their knowledge effectively, so learners should be equipped with learning knowledge and skills so that they never get stuck. Teaching is one of the important learning tools that can facilitate learning by using new methods (Mogharebelahi, 2011).

None of the teaching methods are good or bad in themselves, but it is the manner and conditions of their use that make them weak or strong (Behnamfar, 2013, quoted by Salehizade, Ghourchian, Mohammad Davoudi, 2020). The teacher should use the natural desires of the students to stimulate their desired activities. This is a natural lever that allows the teacher to force the student to do things out of interest that the old school tried to force him to do by creating fear and punishment and never reached this goal (Shokouhi, 2019). In some definitions, play is defined as equivalent to work in the world of children (Jevtić & Glavina, 2013). 10- and 11-year-old children are serious and active and tend to be active. In all of them, a kind of inherent power of growth and independence is seen and they want others to treat them like adults. In addition, they are not disinterested in enjoying the benefits of childhood (Parsa, 2014). But in general, the use of games in the teaching process is not acceptable and applicable for everyone, and this issue originates from a false belief that teaching and learning are dry and soulless (Darfilal, 2015). Playing is more than simple entertainment and is vital for cognitive, social and emotional development; Because it helps children to expand their mastery, imagination and communication skills and to improve their friendship, empathy and conflict resolution (Leaderman, Masi, 2017). Play is of vital importance, because through it people learn to create opportunities, respect and value themselves. The role of play can be understood from the importance that children give to it, it can be seen that the child gets so immersed in his work while playing that he forgets the existence of others and feels alone (Samadi, 2017). The game includes a different aspect of children's development, and they easily learn the concepts of science, mathematics, and social studies, and thus they can depict a large amount of reality (Jahedi, 2016). The skill of daring or daring behavior also plays an important role in establishing and maintaining interpersonal communication and interactions. Courage in the concept means the ability to defend one's positions, achieve goals and overcome difficulties, be determined in behavior without harming the rights of others, and control aggressive impulses (Khormayei, Zare, 2016). Daring is one of the most basic social skills that is important in the establishment, continuity and coherence of

interpersonal relationships. Today, in modern psychology, especially in health psychology, daring is considered one of the foundations of achieving healthy behavior. A bold and courageous person is someone who achieves his Muslim rights through the behavior he shows and achieves compatibility in social interaction. Various researches in all parts of the world indicate that the lack of courage or little benefit from courage impairs the set of individual behaviors that create the basis for adapting to the social environment. Nowadays, lack of courage is one of the fundamental factors in investigating and finding the root of some of the behavioral anomalies that we witness; Therefore, in the framework of family, school, university and in general in society, contexts and platforms should be provided so that people can achieve their assumed rights by thinking in order to stay safe from unhealthy personal and social behaviors (Pirsaghi, 2012).

(Emadi, 2017), in a research entitled "Effect of game-based teaching method on reducing exam anxiety and increasing students' creativity" showed that game-based teaching method has a significant effect on reducing students' anxiety. The game-based teaching method has a significant effect on increasing students' creativity.

Context:

Field of education in Fars province and fifth grade female students of Sarvostan city

Goal:

The purpose of this research was to investigate the effect of game-based teaching method on the level of courage and bonding with school in the fifth grade female students of Sarvostan city in the academic year of 2018-2019.

Method:

The experimental part was pre-test and post-test with control group. The statistical population of the research was made up of all fifth grade students of Sarvostan primary school in the academic year of 2008-2019 (558 people). 42 students were selected as a statistical sample using available sampling method and available sampling method was used to determine the sample size. Data collection was based on 8 45-minute teaching sessions of fifth grade social studies textbooks using a game-based method and presentation of Lee's courage questionnaire and SBQ school connection questionnaire in the form of pre-test and post-test to the groups.

Findings:

Data analysis was done with the help of SPSS 22 software and the results of covariance analysis showed that at the error level of 5%, the game-based teaching method significantly improved the bond

with the school and increased the level of daring among students. Society becomes the target.

Results:

Games can enhance important factors such as cooperation, healthy competition, problem solving, social communication and leadership. This teaching method can help students improve essential skills such as cooperation, social interaction, problem solving and decision making. Also, games can give

students confidence and foster boldness, because in a non-competitive and creative environment, they can naturally express themselves and take risks. According to these results, it is appropriate for teachers to pay special attention to this method. Game-based learning can help educators create an engaging and active learning environment for students and support them in the process of learning and developing different skills.

مقاله پژوهشی

بررسی تأثیر روش تدریس مبتنی بر بازی بر میزان جرأت ورزی و پیوند با مدرسه در دانش آموزان دختر پایه پنجم شهرستان سروستان

محدثه هادی پور^۱، دکتر حمید سینا^{۲*}

۱. دانش آموخته کارشناسی ارشد آموزش ابتدایی، واحد فسا، دانشگاه آزاد اسلامی، فسا، ایران

۲. استادیار گروه آموزش ابتدایی و روانشناسی، واحد فسا، دانشگاه آزاد اسلامی، فسا، ایران

چکیده

مقدمه و هدف: هدف از اجرای این پژوهش بررسی تأثیر روش تدریس مبتنی بر بازی بر میزان جرأت ورزی و پیوند با مدرسه در دانش آموزان دختر پایه پنجم شهرستان سروستان در سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۳۹۸ بود.

روش شناسی: روش پژوهش، نیمه تجربی از نوع پیش آزمون و پس آزمون با گروه کنترل بود. جامعه آماری پژوهش را کلیه دانش آموزان پایه پنجم دبستان شهرستان سروستان در سال تحصیلی ۹۸-۹۹، (۵۵۸ نفر) تشکیل دادند. ۴۲ دانش آموز به روش نمونه گیری در دسترس به منظور نمونه آماری انتخاب شدند و برای تعیین حجم نمونه از روش نمونه گیری در دسترس استفاده شد. جمع آوری داده ها براساس ۸ جلسه تدریس ۴۵ دقیقه ای از دروس کتاب مطالعات اجتماعی پایه پنجم به روش مبتنی بر بازی و ارائه پرسشنامه جرأت ورزی لی و پرسشنامه پیوند با مدرسه SBQ در قالب پیش آزمون و پس آزمون به گروه ها صورت گرفت.

یافته ها: تجزیه و تحلیل داده ها به کمک نرم افزار SPSS 22 صورت پذیرفت و نتایج حاصل از تحلیل کوواریانس نشان داد در سطح خطای ۵ درصد، روش تدریس مبتنی بر بازی به طور معنی داری باعث بهبود پیوند با مدرسه و افزایش میزان جرأت ورزی در بین دانش آموزان جامعه هدف می شود.

نتیجه گیری: می توان دریافت که روش تدریس مبتنی بر بازی بر بهبود پیوند با مدرسه و افزایش میزان جرأت ورزی دانش آموزان جامعه هدف موثر واقع شده است، لذا شایسته است که آموزگاران به این روش توجه ویژه ای داشته باشند.

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۹/۰۸

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۴/۰۶

شماره صفحات: ۱۹-۲۹

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



DOI:

10.30495/jedu.2024.26377.5261

واژه های کلیدی:

تدریس، بازی، جرأت ورزی، پیوند با مدرسه، دانش آموز

استناد: هادی پور محدثه و سینا حمید رضا. (۱۴۰۳). بررسی تأثیر روش تدریس مبتنی بر بازی بر میزان جرأت ورزی و پیوند با مدرسه در دانش آموزان دختر پایه پنجم

شهرستان سروستان. دوماهنامه علمی- پژوهشی رهیافتی نو در مدیریت آموزشی. ۱۵ (۱): ۱۹-۲۹

* نویسنده مسوول: حمید سینا

نشانی: استادیار گروه آموزش ابتدایی و روانشناسی، واحد فسا، دانشگاه آزاد اسلامی، فسا، ایران

پست الکترونیکی: hamidsina20@gmail.com

مقدمه

یکی از هدف‌های آموزش و پرورش کنونی این است که فراگیران را یاری کند تا بتوانند از دانش خویش به‌طور مؤثر استفاده کنند، لذا فراگیران بایستی به دانش و مهارت‌های فراگیری مجهز باشند تا هیچ‌گاه در تنگنا قرار نگیرند. تدریس یکی ابزارهای مهم یادگیری است که با به‌کارگیری روش‌های نوین می‌توان یادگیری را تسهیل نمود. (Mogharebelahi, 2011)

هیچ یک از روش‌های تدریس فی‌نفسه خوب یا بد نیستند بلکه نحوه و شرایط استفاده از آن هاست که باعث ضعف یا قوت آنها می‌شود (Behnamfar, 2013) به نقل از (Salehizade, Ghourchian, Mohammad davoudi, 2020) معلم باید برای برانگیختن فعالیت‌های موردنظر خود از رغبت‌های طبیعی دانش‌آموزان استفاده کند. این اهرم طبیعی است که به معلم اجازه می‌دهد دانش‌آموز را از روی علاقه به کارهایی وادار کند که مدرسه قدیم سعی کرده است با ایجاد ترس و اعمال تنبیه وی را به انجام آن وادار کند و هرگز بدین هدف نرسیده است. (Shokouhi, 2019) در برخی از تعاریف، بازی معادل واژه‌ی کار در دنیای کودکان نیز تعریف شده است. (Jevtić & Glavina, 2013) کودکان ۱۰ و ۱۱ ساله جدی و فعال هستند و به تحرک و فعالیت گرایش دارند. در همه آنها یک نوع قدرت ذاتی رشد و استقلال دیده می‌شود و می‌خواهند دیگران با آنها مانند افراد بالغ و بزرگسال رفتار کنند. در ضمن، بی‌علاقه نیستند که از مزایای دوره کودکی بهره‌مند باشند. (Parsa, 2014) اما به‌طور کلی استفاده از بازی در فرآیند تدریس برای همه قابل‌پذیرش و قابل‌اجرا نیست و این موضوع نشأت گرفته از یک باور غلط مبنی بر اعتقاد به خشک و بی‌روح بودن آموزش و یادگیری است. (Darfilal, 2015) بازی کردن چیزی فراتر از تفریح و سرگرمی ساده است و برای پیشرفت شناختی، اجتماعی و احساسی حیاتی است؛ چراکه به کودکان کمک می‌کند تا چهره‌دستی، خیال‌پردازی و مهارت‌های برقراری ارتباط خود را گسترش داده و دوست‌یابی، یکدلی و حل اختلاف‌های خود را ارتقا بخشند. (Leaderman, Masi, 2017) بازی اهمیتی حیاتی دارد، زیرا با استفاده از آن افراد می‌آموزند که فرصت‌های مناسب خلق کنند، به خود احترام گذارند و برای خود ارزش قائل شوند. نقش بازی را از اهمیتی که کودکان به آن می‌دهند می‌توان درک کرد، مشاهده می‌شود که کودک در هنگام بازی آن‌چنان در کار خود غرق می‌شود که وجود دیگران را فراموش می‌کند و احساس می‌کند که تنهاست. (Samadi, 2017) بازی جنبه متفاوتی از پیشرفت کودکان را در برمی‌گیرد و آنان مفاهیم علوم و ریاضی و مطالعات اجتماعی را به‌آسانی فرامی‌گیرند و بدین‌وسیله می‌توانند میزان زیادی از واقعیت را تصویر کنند. (Jahedi, 2016) مشارکت فعال در بازی‌ها موجب کسب مهارت و توانایی‌های زندگی اجتماعی در کودک می‌شود (Jevtić & Glavina, 2013). در مدارس باید زندگی واقعی جریان داشته باشد، نه الگویی کلیشه‌ای و ناهمگون از زندگی، تربیت موثر باید به تقویت و توسعه توانایی‌ها و قابلیت‌های دانش‌آموزان در مدرسه، خانواده و جامعه منجر شود. (Shamshiri, 2020) (Atashi, Golestani) مهارت جرأت ورزی یا رفتار جرأت ورزانه نیز نقش مهمی در برقراری و حفظ ارتباطات و تعاملات بین فردی دارد. جرأت ورزی در مفهوم، به معنای توانایی دفاع از مواضع خود، دستیابی به اهداف و فائق آمدن بر دشواری‌ها، مصمم بودن در رفتار بدون آسیب رساندن به حقوق دیگران و کنترل تکانه‌های پرخاشگرایانه است. (Khormayei, Zare, 2016) جرأت ورزی یکی از اساسی‌ترین مهارت‌های اجتماعی است که در برقراری، تداوم و انسجام روابط بین فردی اهمیت دارد. امروزه در روان‌شناسی نوین، به‌ویژه در روانشناسی سلامت، جرأت ورزی یکی از بنیان‌های دستیابی به رفتار سالم در نظر گرفته شده است. شخص جرأت مند و جرأت ورز کسی است که به حقوق مسلم خود، از طریق رفتاری که از خود نشان می‌دهد، دست می‌یابد و به سازگاری در تعامل اجتماعی می‌رسد. پژوهش‌های گوناگون در اقصی نقاط جهان حاکی از آن است که عدم جرأت ورزی یا بهره‌مندی اندک از جرأت، مجموعه رفتارهای فرد را که زمینه‌ی سازگاری با محیط اجتماعی را ایجاد می‌کند، خدشه‌دار می‌نماید. امروزه در بررسی و ریشه‌یابی برخی از ناهنجاری‌های رفتاری که شاهد هستیم، عدم جرأت ورزی از عوامل بنیادی است؛ از این‌رو در چارچوب خانواده، مدرسه، دانشگاه و به‌طور کلی در اجتماع باید زمینه‌ها و بسترهایی را فراهم آورد که افراد بتوانند با اندیشه ورزی به حقوق مفروض خود دست یابند تا از ابتلا به رفتارهای ناسالم فردی و اجتماعی مصون بمانند. (Pirsaghi, 2012) جرأت ورزی پایین در دانش‌آموزان باعث اختلال در عملکرد تحصیلی، وقفه در یادگیری، تضعیف توانایی و عدم شکوفایی استعدادها، عدم بیان منطقی افکار شده و آنان را از یک زندگی سالم و شکوفا بازداشته و به‌جای میل به رشد، تعالی و پویایی، وی را به سمت بیماری سوق خواهد داد. (Ghadampour, Yousefvand, Radmehr, 2016) از آنجایی که دانش‌آموزان وقت زیادی را در مدرسه می‌گذرانند، مدارس باید محیطی را فراهم آورند تا آنها بتوانند از نظر عاطفی، تحصیلی، رفتاری و ارتباط با دیگران رشد یابند، که این امر از طریق ساختار مدرسه، رابطه دانش‌آموزان با کارکنان مدرسه، امکانات موجود در مدرسه و همچنین جو حاکم بر مدرسه می‌تواند امکان‌پذیر باشد، بنابراین پیوند بین محیط مدرسه و دانش‌آموزان الزامی به نظر می‌رسد (Zaker Boldaji, Safiyan Boldaji, Zaker Boldaji, Safiyan Boldaji, Zaker Boldaji, 2017) (Zade, 2017) مدرسه تأثیر بالقوه بر دانش‌آموزان دارد و روابط ایجادشده در کلاس درس با معلمان و گروه همسالان می‌تواند تأثیر زیادی بر زندگی نوجوانان به‌ویژه بر پیامدهای اجتماعی و تحصیلی آنها داشته باشد. (Cohen, McCabe, Michell, Pickeral, 2013) این سازه،

بازنمایی از حس دل‌بستگی و تعهد دانش‌آموز نسبت به مدرسه است و دربرگیرنده تجربه‌های دانش‌آموز از موردتوجه قرار گرفتن در مدرسه و داشتن حس نزدیکی به کارکنان و محیط مدرسه است. (Ghasemi, Maktabi, Haji Yakhchali, 2017)

(Hansen, 2018) در پژوهشی تحت عنوان «تدریس بازی محور مفاهیم نظری در پیش‌دستانی؛ موردپژوهی بازی‌های هدایت‌شده در کلاس‌های درس» دریافت که تعاملات معلم در جریان بازی‌ها، در یادگیری دانش‌آموزان بسیار حائز اهمیت است. معلم، فعالیت‌های از پیش تعیین‌شده‌ای که در محدوده توانایی دانش‌آموزان باشد، از بسیار آسان تا بسیار سخت، تدارک می‌بیند و در حین انجام بازی‌ها به حمایت آنان می‌پردازد. علاوه بر این، تهیه چارچوبی منظم در راستای دستیابی به اهداف بر عهده معلم می‌باشد. مدیران نیز نقش مؤثری در تدارک آموزش‌های مناسب در این زمینه برای معلم بر عهده‌دارند.

(Oers & Duijkers, 2014) در پژوهشی تحت عنوان «تدریس در برنامه آموزشی بازی محور؛ مطابق با نظریات و شواهد مبتنی بر ویژگی‌های رشد کودکان» که منتج به این نتیجه شد که برنامه آموزشی بازی محور نه تنها قابل اجرا و شایسته است، بلکه در مقایسه با روش‌های تدریس معلم محور موجب حصول نتایج چشمگیری در بهبود کیفیت آموزش، به‌ویژه در زمینه یادگیری لغات می‌شود، تا حدود زیادی مطابقت دارد.

(Dehghani & Ahmadi Siahboomi, 2015)، در پژوهش خود تحت عنوان «بررسی اثربخشی آموزش به روش بازی و سستی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پسر سال پنجم ابتدایی شهرستان مبارکه استان اصفهان» دریافتند که بین میانگین‌های انگیزه و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان آموزش‌دیده با روش بازی و دانش‌آموزان آموزش‌دیده با روش سنتی، از نظر آماری تفاوت معنادار وجود دارد؛ بدین صورت که میزان انگیزه و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزانی که به روش تدریس بازی آموزش‌دیده بودند نسبت به دانش‌آموزانی که به روش تدریس سنتی آموزش‌دیده بودند، بیشتر بود. بنابراین، می‌توان نتیجه گرفت که آموزش به شیوهی بازی نقش پررنگ و بااهمیتی در افزایش انگیزه و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دارد.

(Khodabakhshi koolae, Meherara, Navidian, Mossalanejad, 2014)، مطالعه‌ای باهدف «تعیین اثربخشی آموزش گروهی مهارت‌های جرأت ورزی بر ابراز وجود و عزت‌نفس دانش‌آموزان پسر پایه سوم راهنمایی» انجام دادند. نتایج تحلیل فرضیه‌ها با استفاده از روش آماری کوواریانس نشان داد که آموزش گروهی مهارت‌های جرأت ورزی باعث افزایش ابراز وجود و عزت‌نفس دانش‌آموزان می‌شود. ($p < 0/001$) با توجه به نتایج این مطالعه، آموزش مهارت‌های اجتماعی چون مهارت‌های جرأت ورزی در دانش‌آموزان توصیه می‌شود تا زمینه پیشگیری از اختلالات روانی رفتارهای پرخطر و ارتقای بهداشت روانی جامعه جوان کشور فراهم گردد.

(Sedighi Arfaei & Golestanifard, 2016)، با «بررسی آموزش از طریق بازی و ارتباط آن با یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان» دریافتند که استفاده از بازی در کلاس درس باعث تحرک و فعالیت بیشتر دانش‌آموزان می‌گردد. علاوه بر این، در بهبود یادگیری و پیشرفت تحصیلی آن‌ها مؤثر واقع می‌شود.

(Emadi, 2017)، در پژوهشی با عنوان «تأثیر روش تدریس مبتنی بر بازی در کاهش اضطراب امتحان و افزایش خلاقیت دانش‌آموزان» نشان داد که روش تدریس مبتنی بر بازی بر کاهش اضطراب دانش‌آموزان تأثیر معناداری دارد. روش تدریس مبتنی بر بازی بر افزایش خلاقیت دانش‌آموزان نیز تأثیر معناداری دارد.

فرضیه کلی پژوهش

روش تدریس مبتنی بر بازی بر میزان جرأت ورزی و پیوند با مدرسه در دانش‌آموزان پایه پنجم دبستان‌های شهرستان سروستان تأثیر معنی‌داری دارد.

فرضیه فرعی پژوهش

۱- روش تدریس مبتنی بر بازی بر پیوند با مدرسه در دانش‌آموزان پایه پنجم دبستان‌های شهرستان سروستان تأثیر معنی‌داری دارد.

۲- روش تدریس مبتنی بر بازی بر میزان جرأت ورزی در دانش‌آموزان پایه پنجم دبستان‌های شهرستان سروستان تأثیر معنی‌داری دارد.

روش شناسی پژوهش

پژوهش حاضر از نوع تحقیق کاربردی، از نظر داده کمی، از نظر ماهیت پژوهشی نیمه تجربی از نوع پیش‌آزمون و پس‌آزمون باگروه کنترل و از نظر بازه زمانی مقطعی و کوتاه مدت است. جامعه آماری این پژوهش کلیه دانش‌آموزان پایه پنجم دبستان شهرستان سروستان در سال تحصیلی ۹۸-۹۹، که تعداد آن‌ها ۵۵۸ نفر بوده است. تعداد اعضای نمونه نیز ۴۲ نفر بوده، که به روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شده‌اند. ابزارهای جمع‌آوری اطلاعات شامل پرسشنامه جرأت ورزی لی و پیوند با مدرسه SBQ بوده است که قبل از آموزش در هر دو گروه به‌عنوان پیش‌آزمون اجرا شد، سپس ۸ درس از کتاب مطالعات اجتماعی پایه پنجم طی ۸ جلسه ۴۵ دقیقه‌ای (هر هفته ۱ جلسه) به گروه آزمایش

با استفاده از روش تدریس مبتنی بر بازی آموزش داده شده است. پس از اتمام آموزش نیز، برنامه پس‌آزمون برای هر دو گروه اجرا شده است. جهت تجزیه و تحلیل داده‌های پژوهش از روش تحلیل کواریانس استفاده شده که با استفاده از نرم‌افزار آماری SPSS22 انجام شده است. پرسشنامه جرأت ورزی لی: مقیاس جرأت ورزی نوجوانان (ASA) توسط دانگ یول لی، ارنست تی. هالبرگ، آلن جی. سلمون و ریچارد اف. هاس (۱۹۸۵) ساخته شده است. در این پژوهش منظور از نمره استاندارد جرأت ورزی نمره ۱-۱ است که فرد از پاسخ به سوالات ۳۳ ماده‌ای پرسشنامه لی بدست آورده است.

این پرسشنامه بر اساس نمونه ۵۵ نفری از نوجوانان، فرمول کور - ریچاردسون ۲۰، همسانی درونی نسبتاً خوبی را نشان داد، در حالی که ضریب پایایی به روش باز آزمایی با فاصله زمانی بیش از ۴ هفته ۰/۸۴ بود. مقیاس جرأت ورزی نوجوانان در چندین حوزه روایی نسبتاً خوبی داشته است. روایی همزمان بر اساس همبستگی با دو آزمون دیگر نسبتاً پایین بوده است (۰/۳۳) برای گزینه‌های انتخاب شده از پرسشنامه جرأت گمبریل - ریچی و ۰/۵۵ با مقیاس تمایل به عملکرد کودکان). به‌هر حال ASA بین گروه‌های شناخته شده در چندین بعد تمایز قائل شده بود، نسبت به تأثیر جلسات آموزش جرأت ورزی حساس بود و با پرخاشگری یا مجموعه جواب‌های جامعه پسند آمیخته نبود (بر اساس عدم رابطه معنادار با مقیاس جامعه پسندی کروان - مارلو) ASA. هم چنین با باورهای غیرمنطقی همبستگی منفی داشته (پاسخگویی که جرأت بیشتری داشتند، باورهای غیرمنطقی کمتری را بر اساس پرسشنامه‌های باورهای غیرمنطقی نشان دادند).

پرسشنامه پیوند با مدرسه SBQ: در این پژوهش به منظور بررسی میزان پیوند با مدرسه در دانش‌آموزان از پرسشنامه پیوند با مدرسه SBQ استفاده شده است. پرسشنامه پیوند با مدرسه در ابتدا ۷۰ گویه داشت و روی نمونه ۱۰۰۰ نفری اجرا گردید تا اصلاحات لازم به عمل آید و در نهایت بعد از تحلیل عاملی ۴۰ سؤال نهایی به دست آمد. پرسشنامه ۴۰ آیتی پیوند با مدرسه در ۶ مؤلفه به بررسی و ارزیابی میزان پیوند دانش‌آموز با مدرسه، معلم، مدیر، معاون، مشاور و سایر دانش‌آموزان پرداخته است.

در پژوهش (Rezaei Sharif, Hejazi, Gazi Tabatabaei, Ejei, 2014) به منظور کسب اطمینان از روایی پرسشنامه، روایی محتوا، پیش‌بین و سازه مورد بررسی قرار گرفته بود. روایی محتوا به واسطه نظرخواهی از ۵ نفر متخصص روان‌شناسی مورد بررسی قرار گرفت و ابزاری روا تشخیص داده شد. برای محاسبه روایی پیش‌بین همبستگی بین میانگین تحصیلی با پیوند به مدرسه ۳۱٪ به دست آمده بود و برای اطمینان از پایایی نیز همسانی درونی کل پرسشنامه و مؤلفه‌های آن از طریق آلفای کرونباخ برای کل پرسشنامه ۹۳٪ به دست آمد.

ج) بازی

پس از تعیین آزمودنی‌ها و شرایط کاملاً یکسان، پیش‌آزمون برای گروه‌های آزمایش و کنترل اجرا شده. پس از اجرای پیش‌آزمون، برای گروه آزمایش تدریس مبتنی بر بازی درس مطالعات اجتماعی به مدت ۸ جلسه آغاز گردیده و هفته‌ای یک جلسه ۴۵ دقیقه‌ای آموزش ارائه شده است.

یافته‌ها

فرضیه اول: روش تدریس مبتنی بر بازی بر پیوند با مدرسه در دانش‌آموزان پایه پنجم دبستان‌های شهرستان سروستان تأثیر معنی‌داری دارد. برای بررسی این فرضیه با توجه به برقراری پیش‌فرض‌های آزمون تحلیل کواریانس از تحلیل کواریانس استفاده می‌شود. نتایج حاصل از انجام این آزمون در جداول زیر آورده شده است.

جدول ۱- تحلیل کواریانس برای بررسی روش تدریس بر پیوند با مدرسه

Sig.	آماره F	میانگین مجزورات	درجه آزادی	مجموع مجزورات	منبع تغییرات
.۰۰۰	۷۸۱۶/۸۶۱	۴۷۴۷۷/۹۰۴	۱	۷۴۷۷/۹۰۴	پیش‌آزمون- پیوند با مدرسه
.۰۰۰	۹۸۶,۰۱۱	۵۹۸۸,۸۱۶	۱	۵۹۸۸/۸۱۶	روش تدریس
		۶,۰۷۴	۳۹	۲۳۶/۸۷۷	خطا
			۴۲۴۲	۶۰۰۹۱۲/۰۰	کل

با توجه به این که سطح معنی‌داری (Sig.) مربوط به روش تدریس کمتر از ۰,۰۵ شده است بنابراین فرضیه تأثیر روش تدریس مبتنی بر بازی بر پیوند با مدرسه در دانش‌آموزان پایه پنجم شهرستان سروستان تأیید می‌گردد. در جدول زیر ضرایب رگرسیون مربوط به این فرضیه آورده شده است.

جدول ۲- جدول ضرایب رگرسیون مربوط به فرضیه اول

Sig.	آماره T	انحراف معیار	بتا	پارامتر
.۰۰۰	۸۸,۴۱۳	.۰۱۱	.۹۸۰	پیش‌آزمون پیوند با مدرسه
.۰۰۰	-۳۱,۴۰۱	.۷۷۵	-۲۴,۳۴۶	کنترل (روش تدریس)

با توجه به جدول فوق ملاحظه می‌شود که ضریب مربوط به روش تدریس مبتنی بر بازی در گروه کنترل منفی است یعنی روش تدریس در گروه آزمایش که تحت این روش تدریس قرار گرفته‌اند مثبت است باعث بهبود پیوند با مدرسه در دانش آموزان گردیده است. این نتیجه را می‌توان از جدول زیر که میانگین در دو گروه را نشان می‌دهد نیز گرفت.

جدول ۳- میانگین و انحراف استاندارد متغیر پیوند با مدرسه در دو گروه کنترل و آزمایش

گروه	میانگین	انحراف استاندارد
کنترل	۱۴۶,۱۰۴	.۴۹۳
آزمایش	۱۲۸,۴۹۱	.۵۹۸

با توجه به جدول ۳ ملاحظه می‌شود که میانگین نمرات پیوند با مدرسه در گروه آزمایش که تحت تدریس با روش مبتنی بر بازی بوده‌اند به‌طور قابل ملاحظه‌ای بیشتر از گروه کنترل است.

فرضیه دوم: روش تدریس مبتنی بر بازی بر میزان جرأت ورزی در دانش‌آموزان پایه پنجم دبستان‌های شهرستان سروستان تأثیر معنی‌داری دارد. برای بررسی این فرضیه نیز با توجه از تحلیل کوواریانس استفاده می‌شود. نتایج حاصل از انجام این آزمون در جداول زیر آورده شده است.

جدول ۴- تحلیل کوواریانس برای بررسی روش تدریس بر جرأت ورزی

منبع تغییرات	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F آماره	Sig.
جرأت‌ورزی پیش آزمون	۱۳۳۷,۱۵۲	۱	۱۳۳۷,۱۵۲	۴۰۸,۲۵۱	.۰۰۰
روش تدریس	۳۹۸,۷۵۸	۱	۳۹۸,۷۵۸	۱۲۱,۷۴۶	.۰۰۰
خطا	۱۲۷,۷۳۷	۳۹	۳,۲۷۵		
کل	۲۰۰۸۶,۰۰۰	۴۲			

با توجه به این که سطح معنی‌داری (sig.) مربوط به روش تدریس کمتر از $0,05$ شده است بنابراین فرضیه تأثیر روش تدریس مبتنی بر بازی بر جرأت ورزی در دانش‌آموزان پایه پنجم شهرستان سروستان تأیید می‌گردد. در جدول زیر ضرایب رگرسیون مربوط به این فرضیه آورده شده است.

جدول ۵- جدول ضرایب رگرسیون مربوط به فرضیه دوم

پارامتر	بتا	انحراف معیار	F آماره	Sig.
پیش آزمون جرأت‌ورزی	.۹۸۶	.۰۴۹	۲۰,۲۰۵	.۰۰۰
کنترل (روش تدریس)	-۰,۲۷۹	.۵۶۹	-۱۱,۰۳۴	.۰۰۰

با توجه به جدول فوق ملاحظه می‌شود که ضریب مربوط به روش تدریس مبتنی بر بازی در گروه کنترل منفی است یعنی روش تدریس در گروه آزمایش که تحت این روش تدریس قرار گرفته‌اند مثبت است باعث افزایش جرأت ورزی در دانش‌آموزان گردیده است. این نتیجه را می‌توان از جدول زیر که میانگین در دو گروه را نشان می‌دهد نیز گرفت.

جدول ۶- میانگین و انحراف استاندارد متغیر جرأت ورزی در دو گروه کنترل و آزمایش

گروه	میانگین	انحراف استاندارد
کنترل	۱۸,۲۶۸	.۳۶۲
آزمایش	۲۴,۵۴۷	.۴۳۹

با توجه به جدول ۶ ملاحظه می‌شود که میانگین نمرات جرأت ورزی دانش‌آموزان در گروه آزمایش که تحت تدریس مبتنی بر بازی بوده‌اند به‌طور قابل ملاحظه‌ای بیشتر از گروه کنترل است.

بحث و نتیجه گیری

بحث هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر روش تدریس مبتنی بر بازی را بر میزان جرأت ورزی و پیوند با مدرسه در دانش‌آموزان پایه پنجم شهرستان سروستان بود. بدین منظور دو نمونه از دانش‌آموزان تحت عنوان گروه کنترل و گروه آزمایش انتخاب گردیدند و با استفاده از روش‌های آماری مربوطه داده‌های حاصل مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت و نتایج تحقیق در قالب فرضیات به شرح زیر به دست آمد. تأثیر روش تدریس مبتنی بر بازی بر پیوند با مدرسه در دانش‌آموزان پایه پنجم دبستان‌های شهرستان سروستان با استفاده از تحلیل کوواریانس یک متغیری در سطح خطای $0,05$ تأیید شد. نتیجه این فرضیه را می‌توان بدین صورت مطرح کرد که روش تدریس مبتنی بر بازی باعث بهبود در پیوند با مدرسه در بین دانش‌آموزان پایه پنجم شهرستان سروستان می‌شود. نتایج این تحقیق با نتایج تحقیق (Dehghani & Ahmadi Siahboomi, 2015)، در پژوهشی تحت عنوان «بررسی اثربخشی آموزش به روش بازی و سنتی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پسر سال پنجم ابتدایی شهرستان مبارکه استان اصفهان» که دریافتند که بین میانگین‌های انگیزه و پیشرفت تحصیلی

دانش‌آموزان آموزش‌دیده با روش بازی و دانش‌آموزان آموزش‌دیده با روش سنتی، از نظر آماری تفاوت معنادار وجود دارد؛ بدین‌صورت که میزان انگیزه و پیشرفت تحصیلی و علاقه به مدرسه در دانش‌آموزانی که به روش تدریس مبتنی بر بازی آموزش‌دیده بودند نسبت به دانش‌آموزانی که به روش تدریس سنتی آموزش‌دیده بودند بیشتر شد تا حدود زیادی مطابقت دارد. همچنین نتایج این تحقیق با نتایج تحقیق Sedighi (2016)، با « بررسی آموزش از طریق بازی و ارتباط آن با یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان » که در آن دریافتند که استفاده از بازی در کلاس درس باعث تحرک و فعالیت بیشتر دانش‌آموزان در مدرسه می‌گردد و علاوه بر این، در بهبود یادگیری و پیشرفت تحصیلی مؤثر است، تا حدود زیادی مطابقت دارد. تأثیر روش تدریس مبتنی بر بازی بر میزان جرأت ورزی در دانش‌آموزان پایه پنجم دبستان‌های شهرستان سروستان نیز با استفاده تحلیل کوواریانس یک متغیری روی داده‌ها در سطح خطای ۰,۰۵ تأیید شد. نتیجه این فرضیه را می‌توان بدین‌صورت مطرح کرد که روش تدریس مبتنی بر بازی باعث بهبود جرأت ورزی دانش‌آموزان پایه پنجم شهرستان سروستان می‌شود. زیرا روش تدریس مبتنی بر بازی باعث بهبود رفتارهای مناسب اجتماعی برای ابراز وجود، ابراز احساسات، نگرش‌ها، آرزوها، دیدگاه‌ها و احقاق حقوق خود را به دانش‌آموزان آموزش می‌دهد که این باعث افزایش جرأت در دانش‌آموزان می‌شود. نتایج این تحقیق با نتایج تحقیق (Khodabakhshikoolae, Meherara, Navidian, Mosalanejad, 2014) در مطالعه‌ای باهدف «تعیین اثربخشی آموزش گروهی مهارت‌های جرأت ورزی بر ابراز وجود و عزت‌نفس دانش‌آموزان پسر پایه سوم راهنمایی» که نتایج تحلیل فرضیه‌ها با استفاده از روش آماری تحلیل کوواریانس نشان داد که آموزش گروهی مهارت‌های جرأت ورزی باعث افزایش ابراز وجود و عزت‌نفس دانش‌آموزان می‌شود، کاملاً مطابقت دارد. همچنین این نتایج با نتایج تحقیق (Emadi, 2017)، در پژوهشی با عنوان « تأثیر روش تدریس مبتنی بر بازی در کاهش اضطراب امتحان و افزایش خلاقیت دانش‌آموزان » که نشان داد که روش تدریس مبتنی بر بازی بر کاهش اضطراب دانش‌آموزان و برافزایش خلاقیت دانش‌آموزان نیز تأثیر معناداری دارد، تا حدود زیادی مطابقت دارد.

پیشنهاد‌های کاربردی پژوهش

- ایجاد نگرش مثبت در دانش‌آموزان و معلمان نسبت به این روش و سایر روش‌های فعال تدریس.
- استفاده از معلمان مجرب‌تر و آموزش‌دیده و ایجاد کلاس‌های آموزش کوتاه‌مدت ضمن خدمت و کارگاه‌های تدریس روش تدریس مبتنی بر بازی برای کلیه عوامل و عناصر آموزشی، مستقل از هر رشته تحصیلی با تمهید انگیزه‌های مطلوب و اثربخش.
- اضافه کردن درسی مانند آشنایی با بازی‌های جمعی و آموزشی.

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

- ۱- به منظور مصون ماندن دانش‌آموزان از آسیب‌های احتمالی ناشی از اجرای نادرست بازی‌ها، پژوهشگر ۲۰ ساعت دوره مهارت‌های عمومی تربیت بدنی را گذرانده است.
- ۲- این پژوهش صرفاً به مجله‌ی رهیافتی نو در مدیریت آموزشی ارائه شده است و در هیچ همایش یا مجله‌ی دیگری شرکت داده نشده است.
- ۳- نتایج پژوهش نیز دقیق، کامل و صادقانه ارائه شده است.

حامی مالی

هزینه‌های مطالعه حاضر از سوی نویسندگان مقاله تامین شد.

تعارض منافع

بنابر اظهار نویسندگان مقاله حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع بوده است.

References

- Atashi, F; Golestani, H; Shamshiri, M (2020). Review and Analysis of John Dewey's Philosophical and Educational Implications for Educational Managers. *Management and Education Quarterly*. Vol.11, No.43. pp 333-348. [In Persian]
- Cohen Leaderman, R; Masi, W. (2017). *Let's Play and Learn Together*; Rashed, Maryam. Tehran: Pendar Tababn [In Persian].
- Cohen, J., McCabe, E. M., Michelli, N. M., & Pickeral, T. (2013). School climate research policy, teacher education and practice. *Journal of Teachers College Record*, Vol. 111, No1, pp180-213.

Darfilal, I. (2015). The Effectiveness of Using Language Games in Teaching Vocabulary the Case of Third Year Middle School Learners. Extended Essay Submitted to the Department of English as a partial fulfillment of the requirements on the master's degree, university of Tlemcen.

Dehghani, M; Ahmadi Siahboomi, A (2015). The Effect of Game-Based Teaching Method and Traditional Teaching Methods on Achievement Motivation of male students of Fifth Grade in Mobarake, Isfahan. The 1st National Conference on Modern Research in the Field of Educational Science and Psychology of Iran, Qom. Soroush Hekmat Mortazavi Islamic Study and Research Center. [In Persian] www.civilica.com

Emadi, F (2017). The Effect of Game-Based Teaching Method on Reducing Test Anxiety and Increasing the Creativity of Primary School Students in Marvdasht. M.A thesis on planning curriculum, Marvdasht Branch, Islamic Azad University. [In Persian]

Ghadampour, E; Yousefvand, L; Radmehr, P (2016). The Effect Of Training Of Assertiveness Program On Critical Thinking (Creativity, Development, Commitment) Second Grade Female Senior School Students in Khorramabad. Innovation and Creativity in Human Science, vol. 6, No. 2, pp 1-18. [In Persian]

Ghasemi, Z; Maktabi, G; Haji Yakhchali, A (2017). The relationship between family coherence, educational support and academic resilience and school- bonding and its components. Family Psychology. Vol .4, No. 2, PP 89-102. [In Persian]

Ghazi Tabatabaei, M; Hejazi, E; Rezaei Sharif, A. The examination of the Theories of Social Issue and School Bonding in Elementary Students (2010). Journal of Social Problems of Iran, Vol. 1, No. 2. pp 114-138. [In Persian] www.sid.ir

Hansen, L. M (2018). Teaching Academic Concepts in a Play-Based Preschool Environment: A Case Study of Guided Play across Three Classrooms. Doctoral Dissertations. University of San Francisco.

Jahedi, P(2016). The Effectiveness of Game-Based Teaching and Questions and Answers in Developing Language Proficiency in Preschool Children. M.A thesis on planning curriculum, Marvdasht Branch, Islamic Azad University. [In Persian]

Jevtić, A. V & Glavina, E. (2013). Differences in Children's Play in Homogeneous and Heterogeneous Classes in a Kindergarten. Croatian Journal of Education, Vol.16; Sp.Ed.No.1/2014, pp 69-79.

Khodabakhshi koolae, A; Meherara, M; Navidian, A; Mossalanejad, L (2014). The effectiveness assertiveness skills training on students' mental health-related factors. Iranian Journal of Psychiatric Nursing. Vol. 1, No. 4. pp 74-83. [In Persian]

Khormayei, F; Zare, M (2016). The relationship between family/teachers' communication patterns and students' assertiveness through the mediating role of emotion regulation. Journal of Studies in Learning & Instruction, Vol. 8, No. 2, 2017, Ser. 71/2, pp 68-91. [In Persian]

Moghareb Elahi, Z (2011). New Teaching Methods. Mowj. Vol3, No4, pp 48-76. [In Persian]

Oers, B.V & Duijkers, D (2012). Teaching in a play-based curriculum: Theory, practice and evidence of developmental education for young children. Journal of Curriculum Studies, Volume 45, Issue 4. pp 511-534.

Parsa, M (2014). Developmental Psychology for Kids and Youngsters, Tehran; Besat.

Pirsaghi, F(2012). The Effectiveness of Self-differentiation on Assertiveness of University Students, M.A thesis on family counseling, Allameh Tabatabaei University. [In Persian]

Rezaei Sharif, A; Hejazi, E; Gazi Tabatabaei, M; Ejei, J (2014) . Developing and preparation of school bonding questionnaire (SBQ) in students. Journal of school psychology, Spring. Vol. 1, No. 1. Pp 55-67. [In Persian]

Salehizade, M; Ghourchian, N; Mohammad Davoudi, A(2020). Presentation of conceptual Model Factors Affecting the Quality of Teaching of Professors of University of Farhangian with Basis Based Data Theory Approach. Psychological and Educational Study Quarterly, Vol.11, No. 43. pp 69-92. [In Persian]

Samadi, A(2017). Play Therapy; Theories, Reasearch, Methodology and Intervention, Tehran: Danje.

Sedighi Arfaei, F; Golestanifard, A(2016). The Relationship Between Play Based Education and Learning and Achievement of Students. International Conference of Psychology and Educational Science, Law and Social Science in the Beginning of Third Millenium, Shiraz. Idebazar Sanat Sabz Co. research. [In Persian] www.civilica.com

Shukuhi, G(2018). Foundations and Principles of Education. Mashad: Beh Nashr.

Zare Dehabadi, F; Safian Boldaji, M; Safian Boldaji, M; Zakerzade, R (2017). The comparison Between Psychological Well-being and School Bonding in Dyslexic and Normal Students. Psychological and Educational Study Quarterly, Vol.3, No. 4. pp 22-34. [In Persian]