



Learning Through Movement: the Effect of Pantomime on the Consolidation of Literary Concepts in Sixth Grade.

Arezoo Erfan^{1*}

¹ Doctorate in Educational Management, Isfahan Islamic Azad University (Khorasgan), Isfahan, Iran

* Corresponding author: edu.erfan89@gmail.com

Received: 2025-09-27

Accepted: 2025-10-22

Abstract

This article explores the impact of using pantomime games in teaching Persian proverbs to sixth-grade elementary students. Aiming to create a lively and interactive classroom environment while enhancing learning retention, an active, movement-based teaching method was implemented. In this activity, students—either individually or in groups—dramatized the meanings of proverbs using only body language and facial expressions, without verbal communication. This approach not only deepened their literary understanding and improved memorization but also fostered maximum participation, boosted self-confidence, and enhanced non-verbal communication skills. Observational findings revealed that this method not only increased engagement and motivation but also led to deeper and more lasting learning. Additionally, it promoted teamwork, creativity, and problem-solving abilities. The study demonstrates that incorporating creative, play-based methods in teaching literary concepts can significantly enhance the effectiveness of instruction.

Keywords: Pantomime, Active Learning, Persian Proverbs, Long-term Retention, Creative Teaching

© 2023 Journal of Mental Health in School (JMHS)



This work is published under CC BY-NC 4.0 license.

© 2023 The Authors.

How to Cite This Article: Erfan, A. (2025). Learning Through Movement: the Effect of Pantomime on the Consolidation of Literary Concepts in Sixth Grade. *JMHS*, 3(3): 190-199.





یادگیری به زبان حرکت: تأثیر بازی پانتومیم بر تثبیت مفاهیم ادبی در کلاس ششم

آرزو عرفان^{*۱}

^۱ دکتری تخصصی مدیریت آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان (خوراسگان)، اصفهان، ایران
* نویسنده مسئول: edu.erfan89@gmail.com

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۷/۳۰

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۷/۰۵

چکیده

این مقاله به بررسی تأثیر استفاده از بازی پانتومیم در آموزش ضرب‌المثل‌های فارسی به دانش‌آموزان پایه ششم دبستان می‌پردازد. با هدف ایجاد فضایی شاد و پویا، افزایش تعامل و تثبیت یادگیری، از روشی فعال و مبتنی بر حرکت استفاده شد. در این فعالیت، دانش‌آموزان به صورت گروهی یا فردی مفاهیم ضرب‌المثل‌ها را بدون استفاده از کلام و تنها با حرکات بدن و حالات چهره نمایش دادند. این روش نه تنها باعث تقویت درک ادبی و حفظ بهتر مفاهیم شد، بلکه مشارکت حداکثری دانش‌آموزان، افزایش اعتماد به نفس و تقویت مهارت‌های غیرکلامی را به دنبال داشت. نتایج مشاهده‌ای نشان داد که این شیوه‌ی تدریس، علاوه بر ایجاد نشاط و انگیزه در کلاس، به یادگیری عمیق‌تر و ماندگارتر منجر شد. همچنین، تقویت کار گروهی، خلاقیت و توانایی حل مسئله از دیگر دستاوردهای این تجربه بود. این پژوهش نشان می‌دهد که به‌کارگیری روش‌های خلاقانه و مبتنی بر بازی در آموزش مفاهیم ادبی می‌تواند اثربخشی فرایند تدریس را افزایش دهد.

واژگان کلیدی: پانتومیم، آموزش فعال، ضرب‌المثل‌های فارسی، یادگیری ماندگار، خلاقیت در تدریس

تمامی حقوق نشر برای فصلنامه سلامت روان در مدرسه محفوظ است.

شیوه استناد به این مقاله: عرفان، آرزو. (۱۴۰۴). یادگیری به زبان حرکت: تأثیر بازی پانتومیم بر تثبیت مفاهیم ادبی در کلاس ششم. فصلنامه سلامت روان در مدرسه، ۳(۳): ۱۹۹-۱۹۰.

مقدمه

در محیط‌های آموزشی، دانش‌آموزانی با ویژگی‌های شخصیتی کم‌رویی و اعتماد به نفس پایین اغلب در بیان شفاهی و مشارکت فعال با چالش‌های جدی روبه‌رو هستند. این مسئله نه تنها بر پیشرفت تحصیلی آن‌ها تأثیر می‌گذارد، بلکه می‌تواند به کاهش خودکارآمدی و انزوای اجتماعی منجر شود (بندورا، ۱۹۹۷). یکی از این موارد، دانش‌آموزی بود که در کلاس ششم با مشکل کم‌رویی شدید، صدای نامفهوم و عدم تمایل به مشارکت کلامی روبه‌رو بود، به‌گونه‌ای که حتی در موقعیت‌های ساده‌ی کلاسی نیز قادر به انتقال واضح نظرات خود نبود. این

چالش، ضرورت به‌کارگیری راهبردهای نوین آموزشی برای تقویت مهارت‌های بیانی و افزایش تعامل‌پذیری را آشکار ساخت. امروزه، بازی‌وارسازی^۱ به‌عنوان یکی از مؤثرترین روش‌های ایجاد انگیزش درونی و بهبود یادگیری شناخته می‌شود (Deterding et al., 2011). این روش با استفاده از عناصر بازی‌گونه مانند امتیازدهی، چالش‌های مرحله‌ای و بازخورد فوری، محیطی جذاب و کم‌استرس برای یادگیری فراهم می‌کند. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که ادغام این راهبرد در آموزش می‌تواند به‌ویژه برای دانش‌آموزان کم‌رو، فرصتی امن برای تمرین مهارت‌های ارتباطی بدون ترس از قضاوت فراهم کند (Hamari et al., 2014).

فراهم کند (Hamari et al., 2014). به‌ویژه برای دانش‌آموزان کم‌رو، این روش به دلیل ماهیت خطاپذیری^۱ و بازخورد فوری^{۱۱}، فرصتی برای بهبود تدریجی عملکرد بدون ترس از قضاوت فراهم می‌سازد (Kapp, 2012).

با این حال، علیرغم شواهد نظری موجود، کاربرد عملی بازی‌وارسازی در بهبود مهارت‌های بیانی دانش‌آموزان کم‌رو کمتر مورد بررسی قرار گرفته است. این پژوهش در پی پاسخ به این سؤال اساسی است که: «استفاده از راهبردهای بازی‌وارسازی چگونه می‌تواند مهارت‌های بیانی و اعتماد به نفس کلامی دانش‌آموزان کم‌رو را بهبود بخشد؟»

اهمیت و ضرورت انجام تحقیق

کم‌رویی و ضعف مهارت‌های بیانی در دانش‌آموزان، چالشی جدی در فرآیند یادگیری محسوب می‌شود که در صورت بی‌توجهی می‌تواند پیامدهای منفی بلندمدتی بر موفقیت تحصیلی و اجتماعی افراد داشته باشد (Crook & Skip, 2018). این مسئله به ویژه در دوره ابتدایی از اهمیت ویژه برخوردار است، چرا که این دوره، زمان شکلگیری پایه‌های ارتباطات اجتماعی و خودپنداره تحصیلی محسوب می‌شود (Elliott, 1999).

ضرورت این پژوهش از چند جنبه حائز اهمیت است

۱. جنبه آموزشی: دانش‌آموزان کم‌رو اغلب در کلاس درس نادیده گرفته می‌شوند و استعداد‌های آنها به دلیل عدم مشارکت فعال ناشناخته می‌ماند (Chernysov & Gill, 2016). این تحقیق با ارائه راهکارهای عملی مبتنی بر بازی‌وارسازی، به معلمان کمک می‌کند تا این چالش را مدیریت کنند.
۲. جنبه روانشناختی: ضعف در مهارت‌های بیانی می‌تواند منجر به کاهش عزت نفس و افزایش اضطراب اجتماعی شود (Henderson & Zimbardo, 2001). بازی‌وارسازی با ایجاد محیطی کم‌تنش، فرصتی برای تقویت اعتماد به نفس فراهم می‌کند.
۳. جنبه نوآورانه: علی‌رغم تأیید اثربخشی بازی‌وارسازی در آموزش، تحقیقات کمی به کاربرد آن در بهبود مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان کم‌رو پرداخته‌اند (Deterding, et al. 2011). این مطالعه شکاف موجود در ادبیات پژوهشی را پر می‌کند.
۴. جنبه کاربردی: یافته‌های این تحقیق می‌تواند به عنوان الگویی عملی برای معلمان و مربیان در سراسر کشور مورد استفاده قرار گیرد و کیفیت آموزش را بهبود بخشد.

اهداف تحقیق

هر تحقیق کارآمد از ابتدای شکل‌گیری ایده در ذهن و تا رسیدن به نتیجه و وضع مطلوب، اهدافی را در بطن خود دارد.

این اقدام‌پژوهی با هدف «افزایش مهارت‌های بیانی دانش‌آموز کم‌رو از طریق راهبردهای بازی‌وارسازی» طراحی شد. سؤال اصلی تحقیق این بود: «کاربرد چه عناصر بازی‌گونه‌ای می‌تواند وضوح گفتار، اعتماد به نفس کلامی و مشارکت کلاسی این دانش‌آموز را بهبود بخشد؟» برای پاسخ به این پرسش، از ترکیبی از تکنیک‌های مبتنی بر بازی مانند «مسابقات کلامی گروهی»، «سیستم پاداش تلاش‌محور» و «شبیه‌سازی موقعیت‌های تعاملی» استفاده شد.

بیان مسئله

یکی از چالش‌های اساسی در نظام‌های آموزشی، وجود دانش‌آموزانی است که به دلایل مختلف از جمله کم‌رویی، اضطراب اجتماعی یا ضعف اعتماد به نفس، قادر به برقراری ارتباط مؤثر در محیط کلاس نیستند. این مسئله به‌ویژه در دوره ابتدایی اهمیت دوچندانی می‌یابد، چرا که پایه‌های مهارت‌های ارتباطی و خودکارآمدی تحصیلی در این سنین شکل می‌گیرد (بندورا، ۱۹۹۷). در این میان، دانش‌آموزانی که از اختلال کم‌رویی^۲ رنج می‌برند، اغلب در موقعیت‌های اجتماعی مانند کلاس درس دچار اضطراب شده و از مشارکت فعال اجتناب می‌کنند (Zimbardo, 1990).

مورد پژوهشی این تحقیق، دانش‌آموزی پایه ششم با نام مستعار "بهنام" بود که با وجود توانایی‌های شناختی مناسب، به دلیل کم‌رویی شدید^۳ و ضعف در مهارت‌های بیانی (Verbal Skills Deficiency)، در بیان شفاهی نظرات خود با مشکل مواجه بود. صدای نامفهوم، عدم تماس چشمی و لرزش صدا هنگام صحبت کردن، از جمله نشانه‌های بارز این چالش بودند. این وضعیت نه تنها فرآیند یادگیری وی را تحت تأثیر قرار داده بود، بلکه موجب کاهش مشارکت در فعالیت‌های گروهی و ایجاد تصویری منفی از خود در وی شده بود (Murphy, 2005).

بررسی‌های اولیه نشان داد که روش‌های سنتی مانند تشویق‌های کلامی ساده یا اجبار به مشارکت، نه تنها موجب بهبود وضعیت نشده بود، بلکه در مواردی به افزایش اضطراب وی منجر شده بود. از این رو، نیاز به یک راهبرد نوین آموزشی^۴ که بتواند در عین کاهش استرس، انگیزه درونی دانش‌آموز را تحریک کند، به شدت احساس می‌شد. در این زمینه، بازی‌وارسازی به عنوان یک رویکرد مبتنی بر انگیزش درونی^۵ و یادگیری تجربی^۶ مورد توجه قرار گرفت (Deterding et al., 2011).

تحقیقات متعددی نشان داده‌اند که بازی‌وارسازی با به‌کارگیری عناصری مانند امتیازدهی^۷، سطح‌بندی^۸ و چالش‌های مرحله‌ای^۹ می‌تواند محیطی امن و جذاب برای تمرین مهارت‌های ارتباطی

اهدافی که در این پژوهش دنبال شده است به شرح زیر می باشد:

اهداف آنی

افزایش مهارت بیانی بهنام دانش آموز پایه ششم در حد توانایی دانش آموز.

اهداف میانی

افزایش اعتماد به نفس به هنگام صحبت کردن. آشنایی با راهکارهای کارآمد روان صحبت کردن. لذت بردن از صحبت کردن و احساس غرور در میان دوستان. افزایش اشتیاق و میل دانش آموزان به خواندن. افزایش توجه معلم نسبت به دانش آموز به خاطر سخن زیبا. بهبود توانایی مهارت خواندن دانش آموز.

توصیف وضع موجود

بهنام، دانش آموز پایه ششم مدرسه غیردولتی شهدای بندرعباس، با مشکلات جدی در مهارت‌های بیانی روبه‌روست. این مدرسه با ۱۲۰ دانش آموز و کلاس ششم با ۸ نفر جمعیت، فضایی نسبتاً کوچک و صمیمی دارد، اما بهنام در بیان شفاهی و خوانش متون با چالش‌هایی مواجه است.

بررسی اولیه نشان داد که او در خواندن با سرعت مناسب مشکل دارد، اغلب کلمات را نادرست تلفظ می‌کند و هنگام روخوانی متون، اعتمادبه‌نفس پایینی از خود نشان می‌دهد. همچنین، در بیان نظراتش به صورت شمرده و واضح ضعف دارد، به طوری که در گفت‌وگوهای کلاسی معمولاً سکوت می‌کند یا با جملات کوتاه و نامفهوم پاسخ می‌دهد.

علاوه بر این، عدم علاقه به مشارکت در فعالیت‌های گروهی مانند داستان‌گویی یا نمایش‌های کلاسی در او دیده می‌شود. والدینش نیز گزارش داده‌اند که در خانه معمولاً از خواندن بلند یا صحبت درباره موضوعات درسی خودداری می‌کند. این مسئله نه تنها بر پیشرفت تحصیلی او، بلکه بر تعاملات اجتماعی‌اش نیز تأثیر منفی گذاشته است.

با توجه به کوچک بودن کلاس و امکان توجه فردی به دانش‌آموزان، به نظر می‌رسد استفاده از راهبردهای بازی‌وارسازی (Gamification) مانند مسابقات خواندن، سیستم‌های امتیازدهی و فعالیت‌های تعاملی می‌تواند انگیزه او را افزایش داده و مهارت‌های بیانی‌اش را تقویت کند. هدف این اقدام پژوهی، تبدیل فضای یادگیری به محیطی جذاب و مشارکتی است تا بهنام بتواند اعتمادبه‌نفس و fluency کلامی خود را بهبود بخشد.

روش تحقیق

تحقیق به عنوان یک فعالیت منظم و سیستماتیک از یک سری اصول و قواعدی پیروی می‌کند که نتایج حاصل از آن منجر به حقیقت یابی محکم و عینی و دقیق می‌شود، لذا انتخاب روش درست تحقیق از الزامات اساسی هر تحقیقی می‌باشد. در پژوهش حاضر از روش کتابخانه‌ای در قالب اقدام پژوهی استفاده شده است. بنابراین با توجه به اینکه هدف پژوهش حاضر متکی بر افزایش مهارت خواندن و جامعه آماری آن دانش آموزان پایه ششم مدرسه شهدای بندرعباس در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴ می‌باشد، لذا در بحث کیفی به جهت درک عمیق این مشکل و یافتن راه حل به مصاحبه با مدیر و سایر معلمان و سایر همکاران و نیز بررسی ارزشیابی روزانه و ماهانه آن‌ها را مد نظر قرار دادم تا بتوانم نتیجه یافته‌های این پژوهش را در جهت بهبود وضع موجود به دیگر دانش آموزان کلاس تعمیم دهم. همچنین از روش مشاهده مشارکتی توأم با یافته‌های علمی برای بررسی روان خوانی او بهره‌جستم تا تغییراتی که در نتیجه ارتباط با اقدام پژوهی ایجاد می‌گردد و تأثیراتی که متغیرها بر افزایش مهارت کلامی و روان خوانی دانش آموز مورد نظر می‌گذارد را مورد بررسی قرار دهم.

نحوه اجرا

در ابتدا پس از بررسی وضعیت صحبت کردن بهنام، لازم دیدم با معلمان مربوطه و معاون آموزشی در این خصوص صحبت‌هایی داشته باشم و مهمترین عوامل و متغیرهای تأثیرگذار بر بهبود عملکرد صحبت کردن او را پس از مطالعه و استنباط شخصی، شناسایی کردم. عوامل موثر در خواندن از طریق مشاهده و مصاحبه با معلمان استخراج گردید و به دقت، تک تک این عوامل مورد ارزیابی قرار داده شد. سپس این عوامل اساسی در اختیار تعدادی از معلمان مدرسه قرار گرفت تا میزان اشتباهات و اختلالات خوانداری را با توجه به این ملاکها گزارش نمایند.

اعتبار یابی و پایش

برای اجرای این تحقیق گام به گام با معلمان با سابقه هماهنگی به عمل آمد و از پیشنهادات ایشان جهت بهبود وضع موجود استفاده شد. با مدیر و معاون مدرسه ساعت‌ها در این زمینه صحبت داشتم و پیشنهاد می‌کردند که از نظرات معلمان دیگر کلاسها استفاده شود. خودشان نیز در این زمینه تلاش می‌کردند تا زودتر نتیجه مثبت حاصل گردد.

تعریف متغیرها:

دانش‌آموزان را افزایش داده و مشارکت آن‌ها در فعالیت‌های بیانی مانند ارائه‌های کلاسی و بحث‌های گروهی بیشتر شده است Sanchez-Mena, Antonio & Marti-Parino, Jose (2017) در پژوهشی باعنوان: بازی‌وارسازی در آموزش عالی: مرور نظام‌مند ادبیات نتایج: بررسی نظام‌مند پژوهش‌ها نشان داد که بازی‌وارسازی، به ویژه در فعالیت‌های زبانی، موجب افزایش مشارکت دانشجویان در بحث‌های کلاسی، بهبود مهارت‌های سخنوری و افزایش اعتماد به نفس در بیان نظرات می‌شود.

مهارت بیانی^{۱۲}: از نظر مفهومی به توانایی فرد در انتقال واضح، سازمان‌یافته و مؤثر افکار، احساسات و اطلاعات از طریق گفتار اشاره دارد. این مهارت شامل مؤلفه‌هایی مانند وضوح گفتار، روانی کلامی، دایره واژگان، ساختار جمله‌بندی، تماس چشمی، تن صدا و اعتماد به نفس کلامی می‌شود. از دیدگاه آموزشی، این مهارت نقش کلیدی در موفقیت تحصیلی و تعاملات اجتماعی دانش‌آموزان ایفا می‌کند.

تعریف عملیاتی مهارت بیانی

در این پژوهش، مهارت بیانی به صورت زیر عملیاتی شده است: میانگین نمره دانش‌آموز در چک‌لیست ۱۰ سوالی محقق‌ساخته: تعداد مشارکت‌های داوطلبانه در گفت‌وگوهای کلاسی طی یک هفته؛ امتیاز معلم از وضوح صدا، ساختار جملات و اعتماد به نفس در ارائه شفاهی، مدت زمان صحبت پیوسته بدون مکث‌های طولانی (بر حسب ثانیه)
دانش آموز از نظر عملیاتی: در این تحقیق منظور از دانش آموز، فردی است که در پایه ششم به تحصیل اشتغال دارد.

پیشینه پژوهش**پیشینه داخلی**

۱. یعقوبی، سمانه و شریفی، نرگس (۱۳۹۹) در پژوهشی با عنوان: تأثیر بازی‌وارسازی بر بهبود مهارت‌های گفتاری زبان‌آموزان در پایه ابتدایی؛ نتایج: استفاده از بازی‌وارسازی باعث افزایش چشمگیر اعتمادبه‌نفس و توانایی بیان شفاهی در دانش‌آموزان شد. مشارکت فعال و انگیزش در کلاس بیشتر شد و دانش‌آموزان تمایل بیشتری به صحبت کردن داشتند.

۲. قاسمی، محمد و محمدی، زهرا (۱۴۰۰)، در پژوهشی با عنوان: بررسی اثر آموزش مبتنی بر بازی‌وارسازی بر مهارت‌های ارتباطی و بیانی دانش‌آموزان دوره ابتدایی نتایج: یافته‌ها نشان دادند که بازی‌وارسازی با فراهم کردن محیطی تعاملی، توانسته است مهارت‌های ارتباطی و بیانی (شامل گفتار روان، ساختار مناسب جملات، و استفاده از واژگان متنوع) را به‌طور معنی‌داری ارتقاء دهد.

پیشینه خارجی

۱. Dominguez et al. (2013) در پژوهشی با عنوان بازی‌وارسازی تجربیات یادگیری: پیامدهای عملی و نتایج: در این پژوهش مشخص شد که استفاده از عناصر بازی‌وار مانند امتیازدهی، رقابت و پاداش در محیط یادگیری، انگیزش درونی

گردآوری اطلاعات (شواهد ۱):

در پژوهش حاضر از ابزار مشاهده، مصاحبه با معلمان و دانش‌آموزان بهره گرفته شده است.

الف: مشاهده (چک لیست محقق ساخته)

در ارزیابی‌های مکرر و مشاهده دقیق تر متوجه شدم بیشتر اشکالات دانش آموز مربوط به ضعف او در روخوانی می باشد و چون در خواندن سرعت عمل بالایی ندارد و درست نمی خواند، متوجه مطالب نمی شود. البته او دیرآموز نبود و قدرت یادگیری او هم بالا می باشد. هر جلسه از او می خواستم درس را روخوانی کند، جلسه بعد می خواستم مجدداً همان متن جلسه قبل را روخوانی کند و اشکالات او را یادداشت می کردم تا بهتر بتوانم به او کمک کنم. و در زمینه مهارت بیانی نیز از چک لیست جهت مشاهده هدفمند استفاده می کردم یک چک‌لیست ۱۰ سوالی با طیف لیکرت (۵ درجه‌ای) طراحی کرده‌ام که می‌تواند سرعت خوانش و همچنین مهارت‌های بیانی دانش‌آموزان را ارزیابی کند.

ب: صحبت با همکاران و مدیر

جهت کمک به این دانش آموز با معلمان دیگر و مدیر مدرسه صحبت کردم. آنها بیان کردند در سال قبل هم درس او ضعیف بوده است به خصوص در درس املا و روخوانی ضعف شدید داشته و با گذشت زمان هم ضعف او شدید تر شده است. مدیر مدرسه و معلم سال قبل هم تلاش کرده اند که به او کمک کنند، ولی موفق نشدند.

ج: مصاحبه با والدین

در مصاحبه ای که با مادر دانش آموز داشتم، او بیان کرد فرزندش در منزل نیز استرس در زمان صحبت کردن و خواندن کتاب دارد.

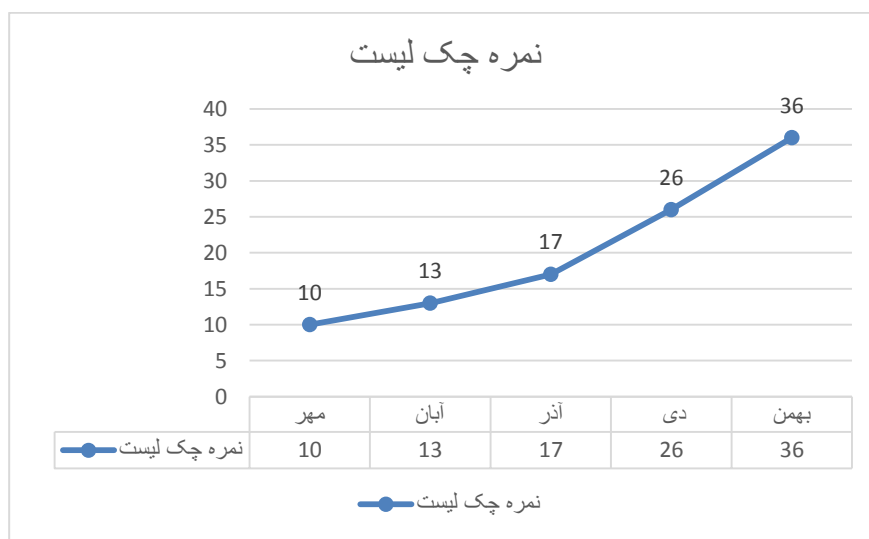
صورت شفاهی تدارک دادم و نمره های او را برای ارزیابی بیشتر ثبت نمودم.

برای آگاهی از میزان توانایی های دانش آموز در مهارت خواندن، آزمون را بر اساس محتوای مواد تدریس شده به

جدول ۱: محاسبه سرعت خواندن قبل از اجرای روش آزمایشی (شواهد ۱)

۳۶	۲۶	۱۷	۱۳	۱۰	میانگین سرعت خواندن در نوبت اول از متن مشخص شده با میزان دشواری هماهنگ با پیشرفت دروس کلاس
					نمره

آنچه از بررسی سرعت خواندن دانش آموز در طی ماه های ابتدای سال پیداست، او سرعت لازم برای خواندن را ندارند و در خواندن کند می باشند، اما این روند با تمرینات قابل رشد است.



شکل ۱: نمودار محاسبه سرعت خواندن قبل از اجرای روش آزمایشی (شواهد ۱)

۶. کارت بازی

اعتبار بخشی به راه حل:

روشهای ارائه شده را در جلسه معلمان مطرح کردم، هر یک از آنها نظراتی دادند. بعضی همکاران معتقد بودند استفاده از کارت ها اجرایی نیست و مشکلاتی دارد که با توضیحات من قانع شدند و در نهایت مورد تایید همکاران و مدیریت مدرسه قرار گرفت. آن گاه جهت اجرای بهتر این روش ها، پیشنهادات سایر همکاران را مورد توجه قرار دادم.

اجرای راه حل های انتخابی:

۱. مسابقه خواندن سریع (امتیاز برای خواندن صحیح و سریع).

در این فعالیت، دانش آموزان متنی را در زمان مشخص می خوانند و بر اساس سرعت و دقت امتیاز می گیرند. هرچه متن را سریع تر و با اشتباه کمتر بخوانند، امتیاز بیشتری کسب می کنند. این

در جمع بندی اولیه یافته هایی که از طریق چک لیست و مصاحبه و مشاهده به دست آمد، ضعف دانش آموز در مهارت خواندن مشهود بود و باید برای بهبود وضع موجود، راه حل هایی انتخاب کنیم و از بین آنها بهترین راه حل ها را با توجه به وضعیت دانش آموز انتخاب نمایم و به مرحله اجرا درآوریم. بنابراین در مرحله اول، با کمک همکاران، راه حل های اولیه زیر پیشنهاد شد:

ایده یا راه حل های پیشنهادی:

۱. مسابقه خواندن سریع (امتیاز برای خواندن صحیح و سریع).
۲. استفاده از اپلیکیشن های بازی گونه (مثل "کوئیزیت" برای سوالات خوانش).
۳. تبدیل درس به بازی نقش آفرینی (مثلاً خواندن متن با صدای شخصیت های کارتونی).
۴. سیستم پاداش (نشان ها، ستاره ها) برای پیشرفت در خوانش.
۵. بازی "داستان نویسی مشارکتی" (هر دانش آموز بخشی از داستان را می خواند و ادامه می دهد).

نقادی و نظر همکاران:

با بررسی یادداشت‌های روزانه‌ی خود، مشاهده‌ی فعالیت‌های عملکردی دانش آموز و بررسی آزمون‌های مدادکاغذی، بررسی نظرات اولیا دانش آموز به سؤالات پرسش‌نامه‌ی نظرسنجی در مورد چگونگی انجام فعالیت‌ها و تکالیف فارسی دانش آموز در خانه و پیشرفت درس یاد شده، پس از اجرای طرح، بررسی بازخورد چند تن از همکاران، هنگام بازدید از فعالیت‌های عملکردی او و بررسی بازخورد مدیر آموزشگاه بعد از بازدید از کلاس، فعالیت‌ها و آزمون‌های مداد کاغذی درس مورد نظر ملاحظه گردید که نتایج آزمون مداد کاغذی قابل قبول بوده و نشانگر پیشرفت بسیارخوب دانش آموز در مهارت خواندن می‌باشد.

گردآوری اطلاعات (شواهد ۲):

بعد از مدتی که از اجرای طرح جدید گذشته بود، طی جلسه‌ای که با مدیر مدرسه داشتیم، برای ارزشیابی اثربخشی ایده‌های انجام شده تصمیم به انجام آزمونی گرفتیم و مهارت‌های خواندن دانش آموز را در یک امتحان شفاهی مورد ارزیابی قرار دادیم. (چک لیست محقق ساخته)

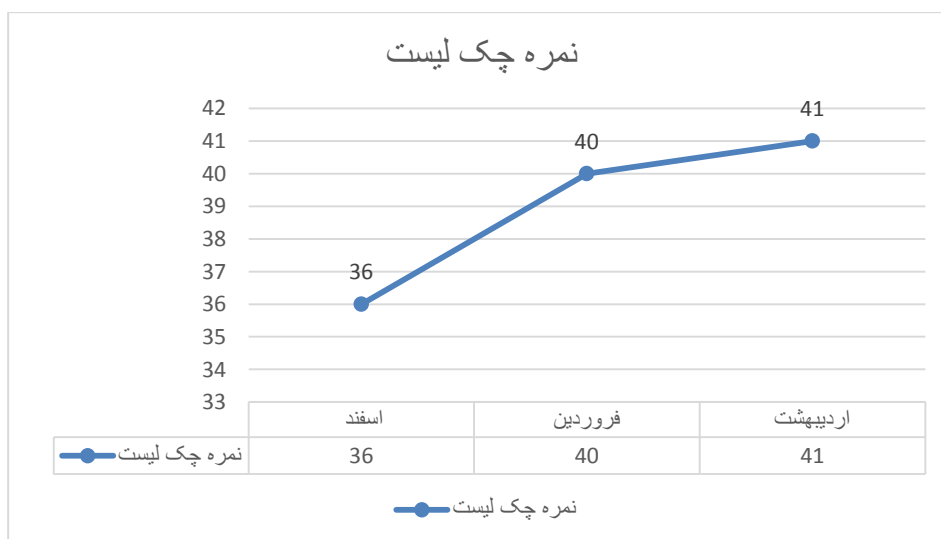
مسابقه به صورت فردی یا گروهی برگزار می‌شود و با سیستم پاداش (مثل ستاره یا نشان) همراه است تا انگیزه و مهارت خوانش افزایش یابد.

استفاده از کارت آموزشی: سبیدی را در گوشه‌ای از کلاس می‌گذاشتم و تعدادی کلمه به دانش آموز می‌دادم که آنها را بخواند. هر کلمه‌ای را که دانش آموز بهتر تلفظ می‌کرد و خوب می‌توانست بنویسد، کاغذ (کارت) حاوی آن کلمه را مانند یک توپ می‌کرد و در سبد می‌انداخت. در آخر هفته نیز کلمات داخل سبد را با دانش آموز می‌شماردیم و از دانش آموز می‌خواستیم آن کلمات را بخواند و با آنها جمله بسازد.

همچنین برای اینکه دانش آموز اعتماد به نفس پیدا کند و با من راحت باشد، کنار دانش آموز روی نیمکت می‌نشستم و کاربرگ‌ها را با همکاری هم کار می‌کردیم. برای اینکه بفهمم که دانش آموز کاربرگ‌های تمرینی را خوب یاد گرفته، کتاب‌های داستان یا روزنامه به او می‌دادم و از او می‌خواستیم که زیر نشانه جدید پیدا کند و بخواند.

جدول ۲: محاسبه سرعت خواندن بعد از اجرای روش آزمایشی (شواهد ۲)

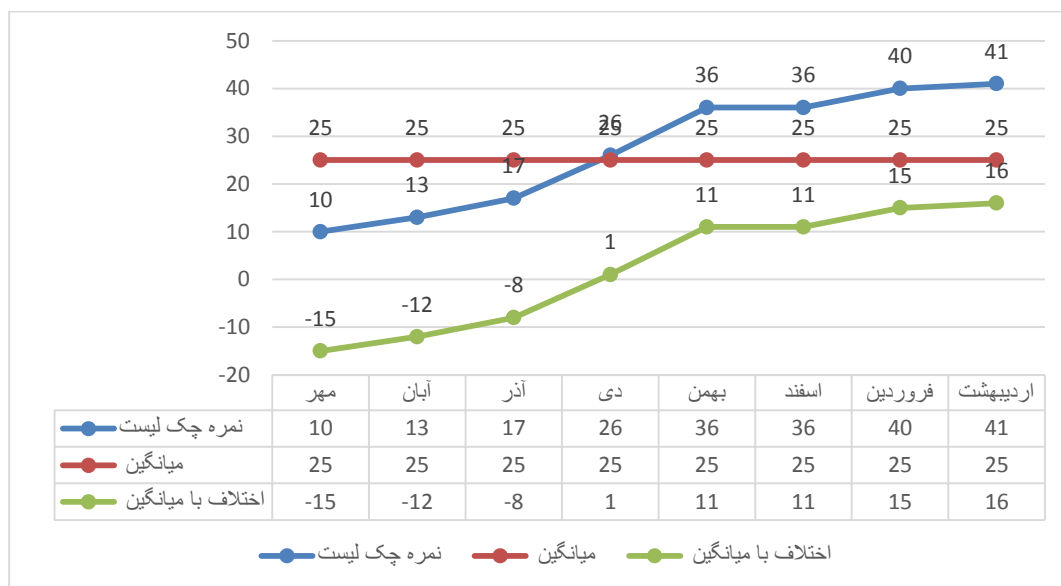
ارديبهشت	فروردین	اسفند	میانگین سرعت خواندن در نوبت دوم از متن مشخص شده با میزان دشواری هماهنگ با پیشرفت دروس کلاس
۴۱	۴۰	۳۶	نمره



شکل ۲: نمودار محاسبه سرعت خواندن بعد از اجرای روش آزمایشی (شواهد ۲)

جدول ۳: مقایسه محاسبه سرعت خواندن قبل و بعد از اجرای روش آزمایشی

اردیبهشت	فروردین	اسفند	بهمن	دی	آذر	مهر	مقایسه میانگین سرعت خواندن از متن مشخص شده با میزان دشواری هماهنگ با پیشرفت دروس کلاس
۴۱	۴۰	۳۶	۳۶	۲۶	۱۷	۱۰	نمره



شکل ۳: نمودار مقایسه اختلاف محاسبه سرعت خواندن قبل و بعد از اجرای روش آزمایشی با میانگین

(۱۳۹۶) نقش وسایل آموزشی را در کمک به مشکلات یادگیری دانش آموزان مورد تاکید قرار داده و احدیان(۱۳۹۵) به علت استفاده از تمام حواس در بازیهای آموزشی آن را مفید دانسته است و با توجه به اینکه نتایج تحقیق نشان داد. استفاده از این کارت ها به شیوه ای طراحی شده که حافظه دیداری را تقویت می کند، یافته های پژوهش با تحقیقات رضایی(۱۳۹۷) همسویی دارد. ازسوی دیگر تحلیل نتایج نشان داد استفاده از کارت های آموزشی و آموزش خانواده، تهیه ی متون مناسب، ایجاد آگاهی های واجی،فیلم برداری از خواندن و بیان باز خوردهای مناسب و در خور فهم دانش آموز توانسته به عنوان محرکی در جهت ایجاد یادگیری بیشتر دانش آموزان موثر واقع شود و با تحریک انگیزش دانش آموز، مهارت های خواندن را در او تقویت نموده است.

ارزیابی و نتیجه

با توجه به اقداماتی که انجام شد، مشکل کندخواندن دانش آموز از بین رفت. نتایج نشان داد که استفاده از کارت آموزشی در ایجاد تعامل دانش آموز با سایر اعضای خانواده و معلم موثر واقع شد و توانست میزان توجه او را افزایش داده، حافظه دیداری او را تقویت نموده و با توجه به آسان بودن انجام آن، در راغب نمودن

ارزیابی از سرعت خواندن دانش آموز، نشان از پیشرفت سرعت خواندن دانش آموز دارد. این وضعیت می تواند با استمرار تمرینات بهتر نیز بشود.

با ارائه جدول نمرات دانش آموز و فعالیت هایی که دانش آموز انجام داده بود به سایر همکاران، نظرات آنها را جویا شدم. آنها تغییرات ایجاد شده را واقعی دانستند و علت آن را استفاده از روش های علمی و مناسب عنوان کردند. مدیر مدرسه برای ارزیابی دقیق تر به کلاس درس آمد و دانش آموز را مورد ارزیابی قرار داد. وی از پیشرفتی که روان خوانی دانش آموز داشته است ابراز خرسندی نمود. او اظهارداشت از هنگام اجرای راه حل ها، دانش آموز به درس علاقه دو چندانی نشان می دهد و کارت های آموزشی ضمن فعال نمودن دانش آموز، به یادگیری او کمک شایانی نموده است. آنچه از مقایسه سرعت خواندن دانش آموز در ماه های متوالی می توان نتیجه گرفت این است که راهکارهای اجرا شده برای بهبود خواندن در دانش آموز موثر بوده اند و با ادامه این روش ها می توان سرعت خواندن را باز هم بهبود داد.

یافته های تحقیق نظرات مهتاج و احدیان را تایید می نماید، زیرا در این تحقیق کارت ها توانسته است به نحو چشمگیری در تقویت مهارت های خواندن دانش آموزان موثر واقع شود. مهتاج

تعارض منافع

نویسندگان این مطالعه هیچ گونه تعارض منافی در انجام و نگارش آن ندارند.

واژه نامه

- | | |
|------------------------------------|-----------------------|
| 1. Gamification | ۱. بازی‌وارسازی |
| 2. Social Anxiety Disorder | ۲. اختلال کم‌روبی |
| 3. Severe Shyness | ۳. کم‌روبی شدید |
| 4. Innovative Educational Strategy | ۴. راهبرد نوین آموزشی |
| 5. Intrinsic Motivation | ۵. انگیزش درونی |
| 6. Experiential Learning | ۶. یادگیری تجربی |
| 7. Points | ۷. امتیازدهی |
| 8. Leveling | ۸. سطح‌بندی |
| 9. Stage Challenges | ۹. چالش‌های مرحله‌ای |
| 10. Tolerance for Failure | ۱۰. ماهیت خطاپذیری |
| 11. Immediate Feedback | ۱۱. بازخورد فوری |
| 12. Verbal Expression Skill | ۱۲. مهارت بیانی |

منابع فارسی

- احدیان، محمد. (۱۳۹۵). مقدمات تکنولوژی آموزشی. تهران: انتشارات بشری.
- بندورا، آ. (۱۹۹۷). خودکارآمدی: تمرین کنترل. نیویورک: انتشارات فریمن.
- رضایی، پریسا. (۱۳۹۷). تعیین رابطه بین مهارت خواندن و حافظه بینایی در دانش‌آموزان پایه اول دبستان‌های منطقه ۲ اصفهان. تهران، دانشگاه علوم پزشکی و خدمات درمانی ایران، پایان‌نامه دفاع شده کارشناسی ارشد.
- مهتاج، مهین. (۱۳۹۶). چگونه می‌توان به بچه‌هایی که در آستانه خواندن قرار دارند کمک کرد؟ مجله پویه، شماره ۳.

فهرست منابع

- Ahadian, M. (2016). Introduction to Educational Technology. Tehran: Bashari Publications. [Persian]
- Bandura, A. (1997). Self-efficacy: A Control Practice. New York: Freeman Publications. [Persian]
- Chernysov, V., & Gill, M. (2016). The invisible students: Addressing shyness in schools. Educational Review, 34(2), 112-125 .
- Crook, S., & Skip, D. (2018). Shyness in classroom settings. Journal of Educational Psychology, 22(3), 45-60 .
- Deterding, S. (2011). Gamification in Education: A Systematic Review .

دانش آموز به یادگیری موثر واقع شود. همچنین کارت‌ها توانسته است به نحو چشمگیری در تقویت مهارت‌های خواندن دانش آموز موثر واقع شود. همچنین نتایج نشان داد استفاده از کارت آموزشی و تابلو ارزشیابی توصیفی توانسته به عنوان محرکی در جهت ایجاد یادگیری بیشتر دانش آموز موثر واقع شود و با تحریک انگیزش دانش آموز، مهارت‌های خواندن را در او تقویت نموده است. دانش آموز که در خواندن فوق‌العاده ضعیف بود و نمی‌توانست به راحتی از روی درس بخواند و اکثر مواقع سطرها را گم می‌کرد و بعضی کلمات را با مکتب بسیار زیاد می‌خواند، اکنون با استفاده از راهکارهای اجرا شده، به راحتی می‌تواند از روی متن‌های کتاب، روان بخواند و مشکلی در خواندن درس‌ها ندارد.

پیشنهادات

- استفاده از وسایل آموزشی در جریان تدریس به عنوان یک اصل قرار گیرد و بهترین کارایی این وسایل آموزشی زمانی است که به صورت بازی ارائه گردد. بر اساس تجربیات محقق، بعضی وسایل آموزشی به دلیل خشک و خسته کننده بودن و توجه نکردن به خصوصیات دانش‌آموزان نتوانسته است جاذبه لازم را داشته باشد. بنابر این زمانی که وسایل آموزشی در قالب بازی ارائه گردند، بهترین اثر را خواهند داشت.

- استفاده از ابزارهای تشویقی مانند تابلو ارزشیابی توصیفی علاوه بر پایه اول در پایه‌های دیگر نیز مورد تاکید قرار می‌گیرد. تابلو ارزشیابی توصیفی به دو علت ارجحیت بیشتری نسبت به سایر روش‌های ارزشیابی دارد. اولاً باعث ایجاد رقابت و شور شوق در دانش‌آموزان می‌شود و آنها را به تلاش وادار می‌کند. دوماً با توجه به این که دانش‌آموزان دبستان در مرحله انتزاعی نیستند، این شیوه از ارزشیابی را بهتر درک می‌کنند و علاقه آنها به یادگیری مطالب و انجام دادن فعالیتها بیشتر می‌گردد.

موازین اخلاقی

در این مطالعه اصول اخلاق در پژوهش شامل اخذ رضایت آگاهانه از شرکت‌کنندگان و حفظ اطلاعات محرمانه آنها رعایت گردیده است.

تشکر و قدردانی

پژوهشگران مراتب قدردانی و تشکر خود را از کلیه شرکت‌کنندگان این پژوهش که با استقبال و بردباری، در روند استخراج نتایج همکاری نمودند، اعلام می‌دارند.

- Mehtaj, M. (2017). How can we help children who are on the verge of reading? Puyeh Magazine, No. 3. [Persian]
- Murphy, M. (2005). Classroom strategies for helping shy students. Educational Psychology Journal, 12(3), 45-60 .
- Rezaei, P. (2018). Determining the relationship between reading comprehension and visual memory in first grade students of primary schools in Isfahan Region 2. Tehran, Iran University of Medical Sciences and Health Services, defended master's thesis. [Persian]
- Zimbardo, P. G. (1990). Shyness: What it is, what to do about it. Da Capo Press .
- Deterding, S., et al. (2011). Gamification in education: A systematic review. Computers & Education, 57(4), 1523-1544 .
- Deterding, S., et al. (2011). Gamification: Toward a definition. CHI Workshop .
- Elliott, J. (1999). Social development in elementary years. New York: Academic Press .
- Hamari, J., et al. (2014). Does gamification work? A literature review. Computers in Human Behavior, 35, 471-487 .
- Henderson, L., & Zimbardo, P. (2001). Shyness and social anxiety. Annual Review of Psychology, 52, 39-67 .
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction. Pfeiffer .