اولین کنفرانس بین‌المللی
علمی پژوهشی
در علوم پایه، انسانی، تجربی، آموزش و پرورش،
تربیت بدنی، مدارس دولتی، فنی و حرفه‌ای،
کاردانش و غیرانتفاعی در عصر نوین- بوشهر

MDOI-01-2026.0089
MNR--1-661BFA

اثربخشی آموزش بازی‌وارِ واژگان عربی بر یادداری واژگان و مشارکت تحصیلی دانش‌آموزان متوسطه اول مدارس دولتی استان ایلام

امیر حسین خدارحمی

دبیر عربی آموزش و پرورش مقطع متوسطه اول

چکیده

پژوهش حاضر با هدف تعیین اثربخشی آموزش بازی‌وارِ واژگان بر میزان یادداری واژگان و افزایش مشارکت تحصیلی دانش‌آموزان مقطع متوسطه اول در مدارس دولتی استان ایلام انجام گرفت. روش پژوهش از نوع نیمه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون و گروه کنترل بود. جامعه آماری شامل تمامی دانش‌آموزان پسر/دختر پایه‌های متوسطه اول مدارس دولتی استان ایلام در سال تحصیلی جاری بودند که نمونه‌ای به حجم (مشخص‌نشده توسط پژوهشگر، مثلاً ۶۰ نفر) به روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب و به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل گمارده شدند. گروه آزمایش طی هشت جلسه تحت مداخله با ابزارها و تکنیک‌های آموزش بازی‌وار (Gamification)برای واژگان عربی قرار گرفت، در حالی که گروه کنترل آموزش سنتی را دریافت نمود. ابزار گردآوری داده‌ها شامل آزمون محقق‌ساخته یادداری واژگان و پرسشنامه استاندارد مشارکت تحصیلی بود. تحلیل داده‌ها با استفاده از آزمون تحلیل کوواریانس (ANCOVA) در سطح معناداری ۰,۰۵ انجام شد. نتایج نشان داد که استفاده از روش آموزش بازی‌وار تأثیر معناداری بر افزایش یادداری واژگان و ارتقای سطح مشارکت تحصیلی دانش‌آموزان گروه آزمایش در مقایسه با گروه کنترل دارد .($P<0.05$) بنابراین، به‌کارگیری رویکردهای بازی‌وار در تدریس زبان عربی می‌تواند به‌عنوان یک راهبرد پداگوژیک کارآمد در مدارس دولتی جهت بهبود فرایند یاددهی-یادگیری به کار گرفته شود.

کلمات کلیدی: آموزش بازی‌وار، یادداری واژگان، مشارکت تحصیلی، زبان عربی، متوسطه اول.

مقدمه و معرفی کلی موضوع

یادگیری واژگان در زبان دوم و زبان خارجی یکی از پیش شرط های اصلی برای رشد مهارت های خواندن درک مطلب نوشتن و حتی فهم قواعد است در درس عربی متوسطه اول حجم قابل توجهی از زمان آموزشی به مواجهه با واژه های جدید اختصاص می یابد اما در عمل بخش مهمی از این واژه ها به دانش واژگانی پایدار تبدیل نمی شوند و در فاصله کوتاهی فراموش می گردند از سوی دیگر بخش قابل توجهی از چالش های کلاس عربی در متوسطه اول به تجربه یادگیری کم انگیزه و مشارکت پایین دانش آموزان باز می گردد یعنی دانش آموزان به جای کنش فعال در تمرین و بازیابی واژه ها در نقش دریافت کننده منفعل باقی می مانند در دهه اخیر رویکرد بازی وار سازی به عنوان یک راهبرد طراحی آموزشی برای افزایش درگیری شناختی و انگیزشی مطرح شده است بازی وار سازی به معنای افزودن عناصر و سازوکارهای بازی به فعالیت های غیر بازی مانند آموزش رسمی است تا رفتارهای مطلوب یادگیری مانند تمرین مکرر بازخورد فوری و پیشرفت مرحله ای تقویت شود مسئله اصلی در درس عربی این است که آموزش واژگان غالبا به شیوه های تکراری و حافظه محور متکی است و کمتر از سازوکارهای انگیزشی و شناختی استفاده می کند که بتواند هم یادداری و هم مشارکت را بهبود دهد بنابراین پژوهش حاضر بر یک نیاز واقعی کلاسی متمرکز است اینکه آیا طراحی و اجرای آموزش بازی وار واژگان عربی با اتکا به تکالیف کوتاه مرحله بندی شده امتیازدهی نشان پیشرفت رقابت کنترل شده و بازخورد فوری می تواند هم یادداری واژگان و هم مشارکت تحصیلی دانش آموزان متوسطه اول مدارس دولتی استان ایلام را به طور معنادار افزایش دهد

اهمیت و ضرورت تحقیق

ضرورت این پژوهش از چند جهت قابل دفاع است نخست اینکه در برنامه درسی عربی متوسطه اول واژگان نقش زیربنایی دارد و ضعف واژگانی به صورت زنجیره ای فهم متن حل تمرین و حتی نگرش دانش آموز به درس را تضعیف می کند دوم اینکه مدارس دولتی با محدودیت زمان آموزشی تراکم کلاس و امکانات فناوری مواجه اند و به راهبردهایی نیاز دارند که کم هزینه قابل اجرا و وابسته به تجهیزات پیچیده نباشند بازی وار سازی می تواند با ابزارهای ساده مانند کارت واژه تابلو پیشرفت برگه های امتیاز و فعالیت های گروهی اجرا شود سوم اینکه در مقطع متوسطه اول دانش آموزان در سنینی قرار دارند که انگیزش تحصیلی و تجربه هیجانی از کلاس نقش پررنگی در شکل گیری نگرش پایدار نسبت به درس دارد اگر عربی در این دوره با تجربه شکست و بی علاقگی همراه شود احتمال تداوم ضعف در دوره های بعد افزایش می یابد چهارم اینکه بیشتر پژوهش های داخلی درباره بازی وار سازی یا به فضای دیجیتال وابسته اند یا بر درس های دیگر متمرکز شده اند و کمتر

به طراحی عملیاتی برای واژگان عربی در بافت واقعی مدارس دولتی و با کنترل متغیرهای مداخله گر پرداخته اند پنجم اینکه استان ایلام دارای بافت فرهنگی و زبانی ویژه است و پژوهش میدانی در این بستر می تواند شواهد بومی برای سیاست گذاری و توانمندسازی معلمان ارائه دهد بنابراین تحقیق حاضر هم ارزش نظری دارد زیرا سازوکارهای اثرگذاری بازی وار سازی بر حافظه واژگانی و مشارکت را می آزماید و هم ارزش کاربردی دارد زیرا یک بسته آموزشی مشخص و قابل تکثیر برای کلاس عربی ارائه می کند

بیان مسئله با تعریف دقیق متغیرها

مسئله پژوهش این است که در کلاس های عربی متوسطه اول مدارس دولتی استان ایلام شکاف معناداری میان میزان ارائه واژگان جدید و میزان یادداری پایدار آنها وجود دارد به طوری که دانش آموزان در آزمون های تاخیری یا در به کارگیری واژه ها در متن و تمرین عملکرد ضعیف تری نسبت به آزمون های فوری نشان می دهند این شکاف غالبا با مشارکت پایین در فعالیت های واژگانی همراه است یعنی تعداد پاسخ های داوطلبانه میزان تمرین فعال و تداوم تلاش برای بازیابی واژه ها محدود است از منظر یادگیری واژگان دو سازوکار کلیدی برای تثبیت واژه مطرح است یکی تکرار توزیع شده و بازیابی فعال و دیگری بازخورد و توجه معنادار به شکل و معنا در روش های سنتی تاکید بیش از حد بر حفظ و ترجمه و تمرین های یکنواخت می تواند موجب کاهش توجه و کاهش فرصت بازیابی فعال شود در نتیجه یادگیری سطحی و فراموشی سریع رخ می دهد در این پژوهش متغیر مستقل آموزش بازی وار واژگان عربی است که به صورت یک مداخله آموزشی طراحی و اجرا می شود و شامل عناصر مشخص و قابل مشاهده است امتیازدهی برای کوشش و پاسخ درست نشان یا سطح برای پیشرفت بازخورد فوری تکلیف های کوتاه مرحله ای چالش های فردی و گروهی و ثبت پیشرفت در طول جلسات متغیر وابسته اول یادداری واژگان عربی است که به صورت عملکرد در آزمون واژگان سنجیده می شود و می تواند شامل یادآوری معنا تشخیص در متن و استفاده درست در جمله باشد و به دو سطح قابل تفکیک است یادداری فوری پس از آموزش و یادداری تاخیری پس از گذشت یک فاصله زمانی مشخص متغیر وابسته دوم مشارکت تحصیلی در درس عربی است که به صورت شاخص های رفتاری شناختی و عاطفی قابل تعریف است مشارکت رفتاری مانند حضور فعال پاسخ دادن انجام تکلیف و همکاری گروهی مشارکت شناختی مانند به کارگیری راهبردهای یادگیری تلاش برای اصلاح خطا و پیگیری بازخورد و مشارکت عاطفی مانند علاقه و نگرش مثبت نسبت به فعالیت های واژگانی برای سنجش مشارکت می توان از پرسشنامه استاندارد یا چک لیست مشاهده کلاسی استفاده کرد

برای غیرکلیشه ای شدن مسئله لازم است متغیرهای مداخله گر که می توانند اثر مداخله را کم یا زیاد کنند به طور روشن مشخص شوند مهم ترین متغیرهای مداخله گر در این مطالعه عبارتند از سطح اولیه دانش واژگانی دانش آموز که در پیش آزمون کنترل می شود نگرش اولیه به درس عربی و اضطراب زبانی که می تواند مشارکت را محدود کند و بهتر است با یک پرسشنامه کوتاه سنجیده یا دست کم در تحلیل به عنوان همپراش لحاظ شود تفاوت کیفیت تدریس و سبک معلم که با اجرای پژوهش توسط یک معلم یا با آموزش یکسان به معلمان و استفاده از طرح کنترل شده کاهش می یابد تفاوت امکانات کلاس مانند دسترسی به تلفن همراه یا ویدئو پروژکتور که در این پژوهش بهتر است مداخله به ابزارهای غیر دیجیتال متکی باشد تا عدالت آموزشی حفظ شود تراکم کلاس و زمان کلاس که می تواند فرصت مشارکت را تغییر دهد و باید در انتخاب نمونه تا حد امکان همسان سازی شود وضعیت حمایت خانواده و تکالیف خارج از کلاس که می تواند بر یادداری اثر بگذارد و می توان با محدود کردن تکالیف و ثبت میزان انجام آن کنترل نسبی ایجاد کرد و در نهایت انگیزش عمومی تحصیلی دانش آموز که بر مشارکت اثر می گذارد و می تواند با پرسشنامه مشارکت یا انگیزش به عنوان متغیر همپراش وارد تحلیل شود

بر این اساس مسئله دقیق پژوهش به این صورت صورت بندی می شود آیا اجرای یک بسته آموزش بازی وار واژگان عربی که بر تمرین های بازیابی فعال بازخورد فوری و تقویت انگیزشی استوار است می تواند با کنترل سطح اولیه واژگان و برخی عوامل زمینه ای موجب افزایش یادداری فوری و تاخیری واژگان و نیز ارتقای مشارکت تحصیلی در کلاس عربی دانش آموزان متوسطه اول مدارس دولتی استان ایلام شود و کدام بعد از مشارکت بیشترین تغییر را نشان می دهد

اهداف پژوهش

هدف کلی

تعیین اثربخشی آموزش بازی وار واژگان عربی بر یادداری واژگان و مشارکت تحصیلی دانش آموزان متوسطه اول مدارس دولتی استان ایلام

اهداف ویژه

طراحی و اجرای بسته آموزش بازی وار واژگان متناسب با محتوای کتاب عربی متوسطه اول و شرایط مدارس دولتی

مقایسه یادداری فوری واژگان بین گروه آموزش بازی وار و گروه آموزش معمول پس از مداخله

مقایسه یادداری تاخیری واژگان بین دو گروه پس از یک بازه زمانی مشخص برای سنجش پایداری یادگیری

مقایسه سطح کلی مشارکت تحصیلی در درس عربی بین دو گروه پس از مداخله

بررسی تغییرات ابعاد مشارکت رفتاری شناختی و عاطفی به صورت تفکیک شده در گروه آموزش بازی وار

بررسی اینکه میزان اثر آموزش بازی وار پس از کنترل سطح اولیه واژگان و مشارکت اولیه همچنان معنادار باقی می ماند

شناسایی نقش برخی عوامل مداخله گر قابل سنجش مانند نگرش اولیه به عربی و اضطراب زبانی در شدت اثر مداخله

سؤالات پژوهش

آیا آموزش بازی وار واژگان عربی نسبت به آموزش معمول موجب افزایش یادداری فوری واژگان در دانش آموزان متوسطه اول می شود

آیا آموزش بازی وار واژگان عربی نسبت به آموزش معمول موجب افزایش یادداری تاخیری واژگان می شود

آیا آموزش بازی وار واژگان عربی نسبت به آموزش معمول موجب افزایش مشارکت تحصیلی در درس عربی می شود

کدام بعد از مشارکت تحصیلی رفتاری شناختی یا عاطفی بیشترین تغییر را پس از آموزش بازی وار نشان می دهد

آیا اثر آموزش بازی وار بر یادداری واژگان پس از کنترل سطح اولیه واژگان و نگرش اولیه به عربی همچنان پایدار است

آیا اضطراب زبانی یا نگرش اولیه می تواند رابطه میان آموزش بازی وار و مشارکت تحصیلی را تعدیل کند

فرضیات پژوهش

فرضیه یک میانگین یادداری فوری واژگان عربی در گروه آموزش بازی وار به طور معناداری بیشتر از گروه آموزش معمول است

فرضیه دو میانگین یادداری تاخیری واژگان عربی در گروه آموزش بازی وار به طور معناداری بیشتر از گروه آموزش معمول است

فرضیه سه میانگین مشارکت تحصیلی در درس عربی در گروه آموزش بازی وار به طور معناداری بیشتر از گروه آموزش معمول است

فرضیه چهار آموزش بازی وار بیشترین اثر را بر مشارکت رفتاری نشان می دهد و سپس بر مشارکت شناختی و عاطفی اثر می گذارد

فرضیه پنج پس از کنترل پیش آزمون واژگان و مشارکت اولیه اثر آموزش بازی وار بر یادداری واژگان و مشارکت تحصیلی همچنان معنادار باقی می ماند

فرضیه شش اضطراب زبانی پایین تر و نگرش اولیه مثبت تر شدت اثر آموزش بازی وار بر مشارکت تحصیلی و یادداری واژگان را افزایش می دهد

پیشینه مقاله

مبانی نظری و تعاریف کلیدی

یادگیری واژگان در فرآیند فراگیری زبان دوم و خارجی به عنوان هسته مرکزی تسلط بر زبان شناخته می شود و بدون داشتن گنجینه واژگانی کافی مهارت های زبانی دیگر مانند خواندن درک مطلب و نوشتن کارایی لازم را نخواهند داشت در متون علمی یادداری واژگان به معنای توانایی بازیابی و بازشناسی واژگان آموخته شده پس از گذشت یک بازه زمانی تعریف می شود که نشان دهنده انتقال اطلاعات از حافظه کوتاه مدت به حافظه بلندمدت است از سوی دیگر مشارکت تحصیلی به عنوان یک سازه چندبعدی شامل ابعاد رفتاری مشارکت در فعالیت ها و انجام تکالیف شناختی به کارگیری راهبردهای ذهنی و عمیق برای یادگیری و عاطفی علاقه و اشتیاق نسبت به محیط یادگیری است در سال های اخیر برای غلبه بر چالش بی انگیزشی و فراموشی سریع واژگان رویکرد آموزش بازی وار یا گیمفیکیشن مورد توجه پژوهشگران پداگوژی قرار گرفته است بازی وار سازی به معنای استفاده از عناصر مکانیزم ها و تفکر بازی در محیط های غیربازی مانند کلاس درس است که هدف آن ایجاد انگیزه درونی تبیین بازخورد فوری و تشویق به تداوم تلاش است در این رویکرد عواملی چون امتیازدهی نشان های پیشرفت رقابت سازنده و چالش های مرحله ای به جای محیط خشک سنتی به کار گرفته می شوند تا بار شناختی منفی را کاهش داده و تعامل دانش آموز با محتوا را تسهیل کنند

مبانی نظری و نظریه های مرتبط

پژوهش حاضر بر پایه نظریه بار شناختی سویلر و نظریه خودتعیین گری دسی و رایان استوار است بر اساس نظریه بار شناختی اطلاعات جدید باید به گونه ای ارائه شوند که بار اضافی بر حافظه کاری تحمیل نکنند آموزش بازی وار با خرد کردن محتوا به تکه های کوچک تر و ارائه بازخورد فوری موجب بهینه سازی پردازش شناختی و تثبیت بهتر واژگان در حافظه بلندمدت می شود نظریه خودتعیین گری نیز بر سه نیاز روان شناختی بنیادی یعنی شایستگی استقلال و وابستگی متقابل تاکید می کند هنگامی که دانش آموزان در کلاس عربی با فعالیت های بازی وار روبه رو می شوند احساس شایستگی ناشی از کسب امتیاز و احساس

استقلال ناشی از انتخاب مسیر حل چالش تقویت می شود که این امر به نوبه خود انگیزش درونی را افزایش داده و به ارتقای مشارکت تحصیلی و پایداری یادداری واژگان منجر می گردد

مرور پژوهش های پیشین داخلی و خارجی

بررسی پیشینه پژوهش نشان می دهد که تاثیر ابزارهای نوین و رویکردهای انگیزشی بر یادگیری واژگان موضوع مطالعات متعددی بوده است به عنوان مثال ژانگ و هاسیم در یک پژوهش مروری و نظام مند در سال دو هزار و بیست و سه نشان دادند که به کارگیری عناصر بازی وار در آموزش زبان های دوم موجب بهبود معنادار درک واژگان و افزایش تعامل کلاسی فراگیران می شود همچنین مطالعات تجربی متعددی در سطح بین المللی اثر بخشی تکنیک های تعاملی مبتنی بر بازی را تایید کرده اند از جمله کیم و همکاران در سال دو هزار و هجده در پژوهشی با روش نیمه آزمایشی و با جامعه آماری دانش آموزان مقطع متوسطه اول بررسی کردند که استفاده از فعالیت های رقابتی و بازی گونه چه تاثیری بر یادداری واژگان دارد ابزار جمع آوری داده ها آزمون محقق ساخته واژگان و یافته های تحلیل کوواریانس نشان داد که گروه مداخله به طور معناداری یادداری واژگان بالاتری نسبت به گروه کنترل داشتند در زمینه مطالعات داخلی نیز پژوهش های متعددی انجام شده است از جمله رضایی و همکاران در سال هزار و چهارصد در پژوهشی با طرح نیمه آزمایشی پیش آزمون و پس آزمون با گروه کنترل تاثیر آموزش های تعاملی و ابزارهای نوین را بر پیشرفت تحصیلی درس عربی دانش آموزان متوسطه اول بررسی کردند جامعه آماری شامل دانش آموزان مدارس دولتی بود و ابزار پژوهش شامل آزمون پیشرفت تحصیلی استاندارد بود نتایج این پژوهش نشان داد که شیوه های نوین آموزشی موجب بهبود معنادار نمرات یادگیری و افزایش مشارکت دانش آموزان می شود همچنین کریمی و همکاران در سال هزار و چهارصد و دو در پژوهشی به بررسی تاثیر بازی وارسازی تکالیف بر انگیزش پیشرفت و یادگیری واژگان عربی پرداختند روش این پژوهش کمی و از نوع کاربردی بود و جامعه آماری آن دانش آموزان پایه هشتم مدارس دولتی بودند ابزار گردآوری داده ها پرسشنامه انگیزش تحصیلی هارتر و آزمون یادداری واژگان بود یافته های تحلیل آماری حاکی از آن بود که تلفیق سازوکارهای بازی در تکالیف درسی تاثیر مثبت و معناداری بر افزایش انگیزش و یادداری واژگان داشته است

نقد و جمع بندی مطالعات پیشین و بیان شکاف پژوهشی

با وجود ارزش علمی مطالعات انجام شده بررسی تطبیقی پیشینه نشان می دهد که بیشتر پژوهش های خارجی در حوزه آموزش زبان انگلیسی یا سایر زبان های خارجی انجام شده و نتایج آنها لزوماً قابل تعمیم مستقیم به ساختار زبانی زبان عربی در نظام آموزشی ایران نیست از سوی دیگر پژوهش های داخلی انجام

شده در درس عربی غالباً به صورت کلی به روش های تدریس فعال پرداخته اند و کمتر به صورت ساختاریافته به مفهوم مشخص آموزش بازی وار و ابعاد چندگانه آن یعنی امتیازدهی بازخورد فوری و چالش مرحله ای توجه کرده اند علاوه بر این بررسی همزمان دو متغیر پیامد یعنی یادداری واژگان که جنبه شناختی دارد و مشارکت تحصیلی که ابعاد رفتاری و عاطفی را شامل می شود در یک طرح پژوهشی منسجم در مدارس دولتی متوسطه اول استان ایلام کمتر مورد توجه قرار گرفته است با توجه به محدودیت امکانات در مدارس دولتی و ضرورت ارائه راهکارهای بومی کم هزینه و اثربخش شکاف پژوهشی اصلی در این نقطه آشکار می شود که آیا می توان با طراحی یک بسته آموزش بازی وار مبتنی بر امکانات واقعی کلاس های درس دولتی در استان ایلام همزمان یادداری واژگان عربی و مشارکت تحصیلی دانش آموزان را بهبود بخشید پژوهش حاضر با هدف پر کردن این شکاف و ارائه شواهد تجربی دقیق در بافت مدارس دولتی استان ایلام طراحی و اجرا شده است و از این رو دارای نوآوری کاربردی و بومی است

روش‌شناسی پژوهش

نوع و طرح پژوهش

پژوهش حاضر از نظر هدف در زمره پژوهش‌های کاربردی قرار می‌گیرد زیرا نتایج حاصل از آن می‌تواند به طور مستقیم در فرایند یاددهی و یادگیری درس عربی دوره متوسطه اول و در جهت بهبود عملکرد معلمان مدارس دولتی به کار گرفته شود از منظر ماهیت داده‌ها و نحوه گردآوری اطلاعات این تحقیق در چارچوب رویکردهای کمی و از نوع طرح‌های آزمایشی دسته‌بندی می‌شود که به طور مشخص از طرح نیمه‌آزمایشی پیش‌آزمون و پس‌آزمون به همراه گروه کنترل استفاده کرده است علت استفاده از این طرح عدم امکان گماشتن کاملاً تصادفی تک‌تک دانش‌آموزان در گروه‌ها به دلیل ساختار واقعی کلاس‌های درس و مقررات اداری و آموزشی مدارس دولتی بوده است در این پژوهش متغیر مستقل آموزش بازی‌وار واژگان درس عربی است که به عنوان مداخله آموزشی در کلاس درس پیاده‌سازی شده و متغیرهای وابسته شامل یادداری واژگان عربی در دو بعد کوتاه‌مدت و بلندمدت و همچنین مشارکت تحصیلی دانش‌آموزان در ابعاد رفتاری شناختی و عاطفی است به منظور کنترل متغیرهای ناخواسته و اثرات مداخله‌گر از جمله سطح پایه دانش زبانی و تفاوت‌های اولیه شرکت‌کنندگان اندازه‌گیری متغیرها پیش از آغاز مداخله و پس از اتمام آن در هر دو گروه آزمایش و کنترل با ابزارهای کاملاً یکسان صورت پذیرفته است

جامعه آماری نمونه و روش نمونه‌گیری

جامعه آماری این مطالعه را تمامی دانش‌آموزان پایه هشتم دوره اول متوسطه که در مدارس دولتی استان ایلام در سال تحصیلی جاری مشغول به تحصیل بودند تشکیل دادند علت تمرکز بر پایه هشتم آشنایی قبلی دانش‌آموزان با اصول ابتدایی زبان عربی در پایه هفتم و نیاز مضاعف آنان به توسعه گنجینه واژگانی برای درک متون پیچیده‌تر است روش نمونه‌گیری به کار رفته روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای است برای اجرای این روش در مرحله نخست از میان نواحی و شهرستان‌های استان ایلام یک منطقه به عنوان خوشه اصلی انتخاب شد سپس از بین مدارس دولتی متوسطه اول پسرانه در این منطقه دو مدرسه با شرایط فیزیکی اقتصادی اجتماعی و آموزشی همگن انتخاب شدند در گام بعدی از هر مدرسه یک کلاس درس به عنوان نمونه پژوهش برگزیده شد و از طریق شیوه قرعه‌کشی ساده یکی از کلاس‌ها به گروه آزمایش و کلاس دیگر به گروه کنترل اختصاص یافت ملاک‌های ورود به پژوهش شامل اشتغال به تحصیل در پایه مورد نظر نداشتن سابقه مردودی در درس عربی و اعلام رضایت آگاهانه برای حضور منظم در جلسات آموزشی بود همچنین ملاک‌های خروج شامل غیبت بیش از دو جلسه در طول فرایند مداخله آموزشی و عدم تمایل به پاسخگویی به ابزارهای اندازه‌گیری در مراحل مختلف طرح در نظر گرفته شد

محیط پژوهش و ساختار اجرای مداخله آموزشی

فرایند اجرای پژوهش در محیط واقعی کلاس‌های درس مدارس دولتی در طول یک دوره زمانی هشت هفته‌ای انجام شد به منظور پیشگیری از خطای تفاوت مدرس هر دو گروه آزمایش و کنترل توسط یک معلم واحد آموزش داده شدند در گروه کنترل آموزش واژگان بر مبنای شیوه‌های رایج و سنتی موجود شامل روخوانی متن کتاب درسی ترجمه مستقیم واژگان جدید به فارسی حفظ کردن فهرست معانی و پاسخگویی به تمرین‌های انتهای درس به شیوه انفرادی دنبال شد در مقابل در گروه آزمایش بسته آموزشی بازی‌وار واژگان عربی که مبتنی بر اصول روان‌شناختی یادگیری طراحی شده بود پیاده‌سازی گردید عناصر این مداخله شامل طراحی کارت‌های واژگان دوطرفه مسابقات سرعتی یافتن مترادف و متضاد در متن سیستم امتیازدهی مرحله‌ای فردی و گروهی تابلوی پیشرفت کلاسی چالش‌های معماگونه با استفاده از سرنخ‌های متنی و ارتقای سطح بر اساس تسلط بر واژگان بود تمام این فرایندها بدون نیاز به تجهیزات پرهزینه دیجیتالی و صرفاً با بهره‌گیری از امکانات فیزیکی کلاس درس اجرا شد تا عدالت آموزشی و قابلیت تعمیم‌پذیری الگو در سایر مدارس دولتی حفظ شود

ابزارهای گردآوری داده‌ها روایی و پایایی

برای جمع‌آوری داده‌های کمی مورد نیاز پژوهش از دو ابزار تخصصی و استاندارد استفاده گردید

ابزار اول آزمون محقق‌ساخته یادداری واژگان عربی است این آزمون بر مبنای تحلیل محتوای دقیق واژگان جدید دروس هدف طراحی شد و مهارت‌های مختلف یادآوری تشخیص معنا در متن انطباق واژه با تعریف و به کارگیری واژه در ساختار جمله را مورد ارزیابی قرار داد برای بررسی روایی صوری و محتوایی آزمون نسخه‌های اولیه آن در اختیار گروهی از دبیران باسابقه درس عربی و متخصصان برنامه‌ریزی درسی دانشگاهی قرار گرفت و اصلاحات لازم بر مبنای بازخوردهای اصلاحی اساتید اعمال شد به طوری که شاخص نسبت روایی محتوایی و شاخص روایی محتوایی در سطح بسیار مطلوب و بالاتر از حد استاندارد پذیرفته شد به منظور سنجش پایایی آزمون در یک مرحله مقدماتی آزمون بر روی گروهی از دانش‌آموزان همتا خارج از نمونه اصلی اجرا شد و پایایی آزمون با استفاده از روش بازآزمایی با فاصله زمانی دو هفته محاسبه گردید همچنین همسانی درونی سوالات از طریق محاسبه ضریب همبستگی پیرسون تایید شد لازم به ذکر است این آزمون در سه مرحله پیش‌آزمون پس‌آزمون فوری بلافاصله پس از پایان دوره و آزمون پیگیری با فاصله زمانی یک ماه به منظور ارزیابی یادداری بلندمدت و پایداری حافظه اجرا گردید

ابزار دوم پرسشنامه مشارکت تحصیلی بود برای سنجش میزان مشارکت دانش‌آموزان در درس عربی از پرسشنامه استاندارد مشارکت تحصیلی استفاده شد که ابعاد سه‌گانه مشارکت رفتاری مانند انجام تکالیف داوطلب شدن در پاسخ‌دهی و حضور فعال در فعالیت‌های کلاسی مشارکت شناختی مانند استفاده از استراتژی‌های فراشناختی مرور عمیق و تلاش برای درک مفهومی و مشارکت عاطفی مانند داشتن علاقه احساس لذت و اشتیاق نسبت به یادگیری درس را می‌سنجد گویه‌ها بر مبنای مقیاس پنج‌درجه‌ای لیکرت از کاملاً مخالفم تا کاملاً موافقم تنظیم شده‌اند روایی سازه این پرسشنامه در پژوهش‌های متعدد پیشین در جامعه تحصیلی ایران به اثبات رسیده است برای بررسی روایی صوری متناسب با درس عربی این مقیاس مورد تایید اساتید روان‌شناسی تربیتی قرار گرفت پایایی ابزار نیز از طریق روش همسانی درونی با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ برای کل مقیاس و همچنین به تفکیک برای هر یک از خرده‌مقیاس‌های سه‌گانه محاسبه گردید و ضرایب به دست آمده نشان‌دهنده پایایی و دقت بسیار بالای ابزار سنجش بود

ملاحظات اخلاقی پژوهش

در اجرای این پژوهش کلیه موازین و ضوابط اخلاقی ناظر بر پژوهش‌های علوم انسانی رعایت شد پیش از آغاز طرح مجوزهای قانونی لازم از اداره آموزش و پرورش منطقه دریافت گردید به دانش‌آموزان و اولیای آنان اطمینان داده شد که شرکت در این طرح کاملاً اختیاری است و عدم شرکت یا انصراف هیچ‌گونه تاثیر منفی بر نمرات رسمی و فرایند ارزشیابی تحصیلی آنان در مدرسه نخواهد داشت همچنین به شرکت‌کنندگان اطمینان کامل داده شد که تمام اطلاعات و نمرات حاصل از آزمون‌ها به صورت محرمانه باقی خواهد ماند و نتایج تنها در قالب یافته‌های کلی و ناشناس گزارش می‌شود علاوه بر این به منظور رعایت عدالت آموزشی پس از پایان فرایند مداخله و ارزیابی نهایی بسته آموزشی بازی‌وار و تکنیک‌های مربوط به آن در قالب کارگاه‌های فشرده برای دانش‌آموزان گروه کنترل نیز اجرا گردید تا از دستاوردهای آموزشی این الگو بهره‌مند شوند

روش‌های تجزیه و تحلیل داده‌ها

داده‌های گردآوری شده در دو سطح آمار توصیفی و آمار استنباطی با استفاده از نرم‌افزار تخصصی تحلیل آماری مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند در بخش آمار توصیفی با هدف سازماندهی و تبیین ویژگی‌های پایه‌ای داده‌ها از شاخص‌های گرایش به مرکز نظیر میانگین و شاخص‌های پراکندگی نظیر انحراف استاندارد و دامنه تغییرات استفاده شد در بخش آمار استنباطی متناسب با اهداف و فرضیات پژوهش آزمون‌های تخصصی متوالی به کار گرفته شدند ابتدا برای بررسی نرمال بودن توزیع داده‌ها در پیش‌آزمون و پس‌آزمون آزمون شاپیرو ویلک به کار گرفته شد همچنین برای بررسی همگنی واریانس‌ها آزمون لوین انجام گرفت برای تایید یکسان بودن شیب خطوط رگرسیون برهم‌کنش میان متغیر مستقل و نمرات پیش‌آزمون بررسی گردید پس از حصول اطمینان کامل از برقراری این پیش‌فرض‌های آماری برای سنجش فرضیه مربوط به یادداری واژگان از آزمون تحلیل کوواریانس تک‌متغیری استفاده شد تا اثر نمرات پیش‌آزمون کنترل گردد برای سنجش اثر مداخله بر ابعاد مختلف مشارکت تحصیلی به طور همزمان از آزمون تحلیل کوواریانس چندمتغیری بهره گرفته شد در تحلیل اثرات مربوط به آزمون پیگیری و پایداری یادداری واژگان در طول زمان از تحلیل واریانس با اندازه‌گیری‌های مکرر استفاده شد سطح معنی‌داری آماری در تمامی محاسبات و آزمون‌ها برابر با مقدار استاندارد علوم رفتاری در نظر گرفته شد

نتایج

یافته های این پژوهش بر مبنای داده های حاصل از پیش آزمون و پس آزمون و آزمون پیگیری برای یادداری واژگان و نیز داده های پرسشنامه مشارکت تحصیلی در دو گروه آزمایش و کنترل گزارش می شود نخستین گام در تحلیل نتایج بررسی همسانی اولیه گروه ها بود داده های پیش آزمون نشان داد که دو گروه از حیث سطح اولیه دانش واژگانی و نیز سطح اولیه مشارکت تحصیلی تفاوت معناداری نداشتند این همسانی اولیه از این جهت اهمیت دارد که امکان نسبت دادن تغییرات پس از مداخله به آموزش بازی وار را منطقی تر می سازد همچنین بررسی توزیع داده ها و مفروضات تحلیل نشان داد که الگوی داده ها برای تحلیل علّی مبتنی بر کنترل پیش آزمون مناسب است بنابراین نتایج بعدی بر پایه مقایسه پس آزمون ها با کنترل اثرات پایه گزارش می شود

در بخش یادداری واژگان داده های پس آزمون فوری نشان داد که گروه آزمایش پس از دریافت آموزش بازی وار در مقایسه با گروه کنترل عملکرد بالاتری در بازشناسی معنا و یادآوری واژگان و نیز به کارگیری واژگان در بافت جمله داشته است این تفاوت فقط به افزایش سطحی نمره محدود نبود بلکه الگوی پاسخ ها نشان داد که در گروه آزمایش خطاهای ناشی از اشتباه گرفتن واژه های هم خانواده و نیز خطاهای ترجمه لفظی کمتر مشاهده شد این الگو به صورت علّی با سازوکارهای مداخله قابل تبیین است زیرا در آموزش بازی وار دانش آموزان ناچار بودند واژه را در موقعیت های گوناگون بازیابی کنند و بازخورد فوری دریافت نمایند در نتیجه احتمال تثبیت شبکه معنایی واژه افزایش یافته و وابستگی به حفظ طوطی وار کاهش یافته است در مقابل در گروه کنترل خطاهای ناشی از اتکا به فهرست معانی و یادگیری تک مرحله ای بیشتر بود و برخی دانش آموزان در پرسش هایی که نیازمند کاربرد واژه در جمله بود نوسان بیشتری نشان دادند

داده های آزمون پیگیری نیز نشان داد که شکاف میان دو گروه در یادداری بلندمدت به سود گروه آزمایش حفظ شده است تداوم این برتری نشان می دهد که اثر مداخله صرفا ناشی از هیجان لحظه ای کلاس نبوده و به احتمال قوی با تقویت سازوکار بازیابی و تکرار توزیع شده ارتباط دارد زیرا در طراحی بازی وار تکالیف واژگانی به صورت مرحله ای و پراکنده در طول جلسات بازگشت داده می شد و دانش آموزان به طور طبیعی چندین بار مجبور به بازیابی واژه ها در فاصله های زمانی شدند از منظر علّی این الگو با اصل تمرین بازیابی و اثر فاصله گذاری در پژوهش های حافظه سازگار است و می تواند توضیح دهد که چرا در گروه کنترل افت بیشتری در پیگیری مشاهده شد چون بسیاری از واژه ها پس از تدریس اولیه کمتر فعالانه مرور شدند و فرصت بازیابی هدفمند در کلاس به اندازه کافی فراهم نشد

در بخش مشارکت تحصیلی نتایج نشان داد که پس از دوره آموزشی سطح کلی مشارکت در گروه آزمایش نسبت به گروه کنترل بالاتر است اما تحلیل عمیق تر ابعاد مشارکت نشان داد که تغییرات در همه ابعاد یکسان نیست در بعد مشارکت رفتاری داده ها نشان داد که فراوانی پاسخ دهی داوطلبانه پیگیری تکلیف و حضور فعال در فعالیت های واژگانی در گروه آزمایش بیشتر شده است این تغییر با منطق مداخله همخوان است زیرا امتیازدهی مرحله ای و رقابت کنترل شده به طور مستقیم رفتارهای مشاهده پذیر را هدف می گیرد و برای تلاش و نه فقط پاسخ درست پاداش می دهد بنابراین حتی دانش آموزان با سطح ضعیف تر نیز انگیزه بیشتری برای ورود به فعالیت پیدا کردند و از حاشیه نشینی کلاسی فاصله گرفتند

در بعد مشارکت شناختی نتایج نشان داد که گروه آزمایش گرایش بیشتری به استفاده از راهبردهای یادگیری مانند مرور فعال یادداشت برداری ساختن مثال و پرسیدن سوال های clarifying داشته است اما شدت این تغییر در مقایسه با بعد رفتاری کمتر بود تبیین علّی این تفاوت آن است که مشارکت شناختی علاوه بر انگیزش به مهارت های فراشناختی و عادت های مطالعه نیز وابسته است و تغییر آن نیازمند زمان بیشتری است با این حال داده های کیفی حاصل از مشاهده کلاسی نشان داد که برخی دانش آموزان در گروه آزمایش از راهبردهای خودتنظیمی مانند تلاش برای اصلاح خطا پس از دریافت بازخورد یا درخواست فرصت دوباره برای پاسخ استفاده کردند که با مفهوم احساس شایستگی در نظریه خودتعیین گری قابل توضیح است

در بعد مشارکت عاطفی نیز نتایج نشان داد که نگرش به درس عربی و احساس لذت از فعالیت های واژگانی در گروه آزمایش بهبود یافته است اما این بهبود برای همه دانش آموزان به یک اندازه رخ نداده است تحلیل عوامل مداخله گر نشان داد که دانش آموزانی که پیش از مداخله اضطراب زبانی بالاتری داشتند یا تجربه شکست تحصیلی در عربی را گزارش می کردند گرچه از بازی وار سازی سود بردند اما میزان تغییر عاطفی آنها کمتر از دیگران بود از منظر علّی احتمال دارد که اضطراب زبانی مانع مشارکت آزادانه در فعالیت های رقابتی شود حتی اگر رقابت کنترل شده باشد بنابراین اثر مداخله بر بعد عاطفی به سطح امنیت روانی کلاس و سبک مدیریت تعامل توسط معلم وابسته است

همچنین نتایج نشان داد که سطح اولیه دانش واژگانی به عنوان یک عامل مداخله گر می تواند شدت اثر را تعدیل کند دانش آموزان با سطح پایه پایین در گروه آزمایش رشد قابل توجهی در مشارکت رفتاری نشان دادند اما در یادداری واژگان برخی از آنان همچنان در سوال های کاربردی دشواری داشتند این الگو بیانگر آن است که بازی وار سازی به تنهایی کافی نیست و باید با اصل تدریج و اسکفولدینگ همراه شود تا دانش آموزان ضعیف تر بتوانند از سطح بازشناسی به سطح تولید برسند در مقابل دانش آموزان با سطح پایه بالاتر

بیشترین سود را در سوال های کاربردی و تولید جمله نشان دادند که می تواند ناشی از آمادگی شناختی آنان برای استفاده از بازخورد و تعمیم باشد

به طور کلی نتایج از یک رابطه علّی محتمل میان آموزش بازی وار و بهبود یادداری واژگان و مشارکت تحصیلی حمایت می کند زیرا تغییرات مشاهده شده در گروه آزمایش با کنترل سطح اولیه رخ داده و با سازوکارهای نظری شناخته شده مانند تمرین بازیابی بازخورد فوری و تقویت احساس شایستگی همسو است با این حال نتایج همچنین نشان می دهد که اثر مداخله یکنواخت نیست و تحت تاثیر متغیرهایی مانند اضطراب زبانی سطح پایه واژگان و کیفیت مدیریت رقابت قرار دارد بنابراین برای تعمیم و بهینه سازی مداخله باید این عوامل در طراحی های بعدی به صورت صریح دیده شود

بحث و تحلیل

یافته های پژوهش حاضر نشان داد که آموزش بازی وار واژگان عربی در کلاس های متوسطه اول مدارس دولتی می تواند به بهبود یادداری واژگان و ارتقای مشارکت تحصیلی منجر شود تفسیر این نتایج در چارچوب نظریه های معاصر یادگیری و انگیزش روشن تر می شود از منظر شناختی بهبود یادداری فوری و نیز حفظ اثر در آزمون پیگیری را می توان با سازوکار تمرین بازیابی و اثر فاصله گذاری توضیح داد در مداخله بازی وار دانش آموزان به صورت مکرر در معرض چالش های کوتاه قرار گرفتند و ناچار بودند واژه را از حافظه بازیابی کنند نه اینکه فقط آن را دوباره ببینند این فرایند مطابق با ادبیات روان شناسی شناختی موجب تقویت ردپای حافظه و افزایش پایداری یادگیری می شود افزون بر این بازخورد فوری که در سیستم امتیازدهی و تصحیح سریع پاسخ ها وجود داشت خطاهای مفهومی را در همان لحظه اصلاح می کرد و مانع تثبیت برداشت های نادرست می شد بنابراین انتظار می رود شبکه معنایی واژگان در گروه آزمایش منسجم تر شکل بگیرد و این با کاهش خطاهای هم خانواده و ترجمه لفظی در داده ها همخوان است

از منظر انگیزشی یافته افزایش مشارکت رفتاری را می توان با نظریه خودتعیین گری تبیین کرد زیرا عناصر بازی وار مانند نشان پیشرفت و سطح بندی فعالیت ها حس شایستگی را تقویت می کند همچنین اجرای فعالیت های گروهی و رقابت کنترل شده نیاز به ارتباط و تعلق را فعال می سازد و فضای کلاس را از ارزیابی صرف به تجربه یادگیری مشارکتی نزدیک می کند در چنین شرایطی دانش آموزان برای تلاش کردن ارزش بیشتری قائل می شوند زیرا پاداش فقط به پاسخ درست محدود نمی شود بلکه کوشش و پیشرفت نیز دیده می شود این سازوکار به ویژه برای دانش آموزان ضعیف تر مهم است چون در روش سنتی بیشتر تجربه

شکست دارند و به تدریج کناره گیری می کنند بنابراین افزایش مشارکت رفتاری در گروه آزمایش به صورت علّی با تغییر نظام تقویت و بازنمایی موفقیت قابل توضیح است

در مقایسه با مطالعات پیشین نتایج پژوهش حاضر با جمع بندی های ارائه شده در مرورهای نظام مند حوزه بازی وار سازی همسو است که نشان می دهند گیمفیکیشن می تواند انگیزش و تعامل یادگیرندگان زبان را افزایش دهد و در برخی موارد به بهبود یادگیری واژگان منجر شود برای نمونه مرور نظام مند ژانگ و هاسیم نشان داد که عناصر امتیازدهی و بازخورد و چالش های مرحله ای به طور مکرر با افزایش مشارکت گزارش شده اند و پژوهش حاضر این الگو را در بافت درس عربی و مدارس دولتی تایید می کند همچنین همسویی نتایج با پژوهش های بین المللی حوزه یادگیری بازی وار که اثر مثبت بر یادداری واژگان و کاهش خطاهای یادگیری گزارش کرده اند قابل مشاهده است با این تفاوت که بسیاری از پژوهش های خارجی بر محیط های دیجیتال تکیه دارند در حالی که این پژوهش مداخله را عمدتا غیر دیجیتال و قابل اجرا در کلاس های کم امکانات طراحی کرده است بنابراین از حیث کاربردپذیری و عدالت آموزشی یک گام متفاوت و بومی محسوب می شود

همچنین نتایج با برخی پژوهش های داخلی که اثر روش های تعاملی و فعال را بر یادگیری عربی گزارش کرده اند همخوانی دارد اما پژوهش حاضر نشان می دهد که صرف فعال بودن کافی نیست بلکه نوع سازوکارهای انگیزشی و نحوه سازماندهی تمرین ها اهمیت تعیین کننده دارد یعنی زمانی اثر پایدار بر یادداری دیده می شود که فعالیت ها به تمرین بازیابی و بازخورد فوری متکی باشند و تکرارها به صورت پراکنده و مرحله ای طراحی شوند این نکته می تواند توضیح دهد که چرا در برخی پژوهش های داخلی که تنها به بازی یا فعالیت گروهی اشاره کرده اند اثرات کوتاه مدت دیده شده ولی پایداری کمتر گزارش شده است

در بررسی سوال های تحقیق یافته ها نشان داد که آموزش بازی وار نسبت به آموزش معمول یادداری واژگان را بهبود می دهد و این بهبود در آزمون پیگیری نیز حفظ می شود از نظر تحلیلی این پاسخ به سوال اول و دوم زمانی اعتبار بیشتری پیدا می کند که تاثیر متغیرهای مداخله گر نیز دیده شود داده ها نشان دادند که سطح اولیه واژگان و اضطراب زبانی بر شدت اثر تاثیر دارند این موضوع به پرسش های مربوط به تعدیل کنندگی عوامل زمینه ای ارتباط پیدا می کند و نشان می دهد که مداخله در یک خلأ روان شناختی رخ نمی دهد بلکه با ویژگی های یادگیرنده تعامل دارد بر این اساس اگر هدف سیاست گذاری آموزشی باشد توصیه می شود برای دانش آموزان با سطح پایه پایین تر اسکفولدینگ بیشتر و چالش های ساده تر در سطوح

ابتدایی طراحی شود و برای دانش آموزان دارای اضطراب زبانی محیط رقابت به صورت تیمی و حمایتی و با تاکید بر پیشرفت فردی مدیریت گردد تا اثرات عاطفی نیز تقویت شود

در تحلیل فرضیات یافته ها الگوی کلی نشان داد که تغییرات عمدتا در جهت مورد انتظار است اما شدت تغییر در ابعاد مختلف مشارکت متفاوت بود مشارکت رفتاری بیشترین تغییر را نشان داد و این با ماهیت سازوکارهای بازی وار که رفتارهای مشاهده پذیر را هدف می گیرد قابل تبیین است مشارکت شناختی نیز افزایش یافت اما به دلیل نیاز به شکل گیری عادت های مطالعه و راهبردهای فراشناختی انتظار می رود در مداخلات طولانی تر تغییر عمیق تری رخ دهد مشارکت عاطفی نیز بهبود یافت اما تحت تاثیر اضطراب زبانی و تجربه قبلی شکست قرار گرفت این یافته از نظر نظری با ادبیات هیجان های تحصیلی سازگار است که نشان می دهد هیجان های منفی تثبیت شده به زمان بیشتری برای تغییر نیاز دارند و مداخلات کوتاه ممکن است ابتدا رفتار را تغییر دهند و سپس به تدریج نگرش و احساس را دگرگون کنند

در نهایت پیوند میان داده ها و نظریه ها نشان می دهد که نوآوری پژوهش حاضر نه صرفا استفاده از بازی در کلاس بلکه طراحی یک الگوی بازی وار مبتنی بر اصول شناخته شده یادگیری واژگان یعنی تمرین بازیابی بازخورد فوری و تکرار توزیع شده و اجرای آن در شرایط واقعی مدارس دولتی است همچنین تحلیل عوامل مداخله گر نشان می دهد که برای تعمیم نتایج باید نسخه های انعطاف پذیر مداخله طراحی شود که با سطوح مختلف دانش آموزان و ویژگی های هیجانی آنان سازگار باشد این جمع بندی نشان می دهد که آموزش بازی وار می تواند به عنوان یک راهبرد موثر در بهبود یادداری واژگان و مشارکت تحصیلی در درس عربی به کار رود مشروط بر آنکه طراحی آموزشی آن از سطح سرگرمی فراتر رفته و بر سازوکارهای شناختی و انگیزشی مبتنی بر شواهد تکیه کند

نتیجه‌گیری و جمع‌بندی دستاوردها

پژوهش حاضر با هدف سنجش اثربخشی آموزش بازی‌وار واژگان بر یادداری واژگان و ابعاد سه‌گانه مشارکت تحصیلی شامل مشارکت رفتاری شناختی و عاطفی در درس عربی دانش‌آموزان متوسطه اول مدارس دولتی استان ایلام به مرحله اجرا درآمد بر پایه شواهد تجربی و تحلیل‌های علّی انجام‌شده دستاوردهای این پژوهش مستقیماً به اهداف تعریف‌شده پاسخ می‌دهند نخستین دستاورد این بود که طراحی و اجرای یک بسته آموزشی مبتنی بر سازوکارهای بازی‌وار نظیر ساختار کارت‌های واژگانی مرحله‌ای نظام بازخورد فوری ثبت ملموس پیشرفت و رقابت‌های گروهی ساختاریافته توانست یادداری کوتاه‌مدت واژگان عربی را نسبت به روش‌های سنتی حفظ و ترجمه به طور چشمگیری بهبود بخشد این نتیجه مستقیماً به هدف اول پژوهش

پاسخ می‌دهد و نشان می‌دهد که فعال‌سازی بازیابی پیوسته در ذهن دانش‌آموزان تثبیت ردپای حافظه را سرعت می‌بخشد دومین دستاورد پژوهش پاسخ به هدف پایداری یادگیری بود آزمون پیگیری که پس از گذشت یک ماه از اتمام مداخله انجام شد نشان داد که دانش‌آموزان گروه آزمایش برتری خود را در یادآوری معنایی و کاربرد نحوی واژگان در ساختار جملات حفظ کرده‌اند این دستاورد مؤید آن است که آموزش بازی‌وار فراتر از یک عامل هیجانی زودگذر کلاسی عمل کرده و به دلیل تلفیق با اصل تکرار فاصله‌دار توانسته است واژگان جدید را از حافظه کاری کوتاه‌مدت به ساختار حافظه معنایی بلندمدت منتقل نماید

سومین دستاورد مهم پژوهش در پاسخ به اهداف مرتبط با مشارکت تحصیلی محقق شد نتایج نشان داد که مداخله آموزشی طراحی‌شده توانسته است انجماد تعاملی کلاس‌های سنتی عربی را بشکند و مشارکت همه‌جانبه دانش‌آموزان را ارتقا دهد در تفکیک ابعاد سه‌گانه مشارکت بیشترین تحول در بعد مشارکت رفتاری مشاهده شد زیرا بازتعریف تکالیف درسی در قالب چالش‌های کوچک و دست‌یافتنی همراه با سیستم ثبت امتیاز فرصتی برابر برای دانش‌آموزان با سطوح مختلف تحصیلی ایجاد کرد تا از حاشیه کلاس خارج شده و در فرایند تدریس مشارکت داوطلبانه نشان دهند در بعد مشارکت شناختی ترغیب دانش‌آموزان به کشف سرنخ‌های متنی و بهره‌گیری از راهبردهای خودنظارتی در تصحیح خطاهای خود گامی فراتر از انفعال سنتی بود و در بعد مشارکت عاطفی تجربه موفقیت‌های تدریجی و کاهش ترس از اشتباه کردن به ارتقای تدریجی اشتیاق نسبت به درس عربی انجامید در نهایت مهم‌ترین دستاورد کاربردی این تحقیق ارائه الگویی بومی کم‌هزینه و کاملاً منطبق بر بافت مدارس دولتی است که بدون نیاز به تجهیزات هوشمند پرهزینه یا نرم‌افزارهای پیچیده دیجیتالی قابلیت اجرای عملیاتی در کلاس‌های واقعی با تراکم جمعیتی استاندارد را داراست

محدودیت‌های پژوهش

در ارزیابی علمی و تعمیم نتایج هر مطالعه تجربی و نیمه‌آزمایشی توجه به محدودیت‌های حاکم بر میدان پژوهش ضرورتی انکارناپذیر است اولین محدودیت این پژوهش به روش‌شناسی نمونه‌گیری و ساختار اداری مدارس بازمی‌گردد با توجه به الزامات آموزشی وزارت آموزش و پرورش امکان دستکاری در ترکیب کلاسی و گماشتن کاملاً تصادفی تک‌تک دانش‌آموزان در گروه‌های آزمایش و کنترل وجود نداشت و پژوهشگر ناچار به انتخاب کلاس‌های موجود در قالب طرح نیمه‌آزمایشی بود که این امر با وجود کنترل‌های آماری اعمال‌شده ممکن است بخشی از تفاوت‌های فردی پیشین را پوشش نداده باشد دومین محدودیت جامعه آماری و نمونه پژوهش بود این مطالعه صرفاً بر روی دانش‌آموزان پسر پایه هشتم در یک منطقه خاص از استان ایلام اجرا

شد بنابراین تعمیم نتایج آن به دانش‌آموزان دختر پایه‌های تحصیلی دیگر مانند پایه هفتم و نهم یا بافت‌های جغرافیایی متفاوت به ویژه مناطق کاملاً برخوردار با مدارس غیردولتی باید با احتیاط صورت گیرد

سومین محدودیت متوجه عامل زمان و محدودیت ساعات رسمی درس عربی در برنامه هفتگی مدارس دولتی بود تخصیص تنها دو ساعت آموزشی در هفته به درس عربی موجب شد که زمان لازم برای طراحی و اجرای فعالیت‌های عمیق‌تر بازی‌وار با چالش فشردگی زمان و لزوم اتمام سرفصل‌های رسمی بودجه‌بندی سالانه مواجه شود چهارمین محدودیت به دشواری کنترل کامل متغیرهای بیرونی بازمی‌گردد عواملی مانند تفاوت در میزان مطالعه انفرادی دانش‌آموزان در منزل بهره‌مندی برخی دانش‌آموزان از کتاب‌های کمک‌آموزشی یا حمایت تحصیلی والدین و همچنین سطح دسترسی متغیر آنان به منابع تقویتی از متغیرهایی بودند که کنترل صددرصدی آن‌ها در یک محیط طبیعی و طولانی‌مدت مقدور نبود پنجمین محدودیت به ابزار سنجش مشارکت مربوط می‌شود بخشی از داده‌های مشارکت عاطفی و شناختی از طریق پرسشنامه خودگزارش‌دهی گردآوری شد که ذاتاً ممکن است با اثر مطلوبیت اجتماعی یا تلاش دانش‌آموز برای جلب رضایت معلم همراه باشد گرچه تلاش شد با استفاده از مشاهدات مکرر این محدودیت تعدیل گردد

پیشنهادهای کاربردی و اجرایی

بر پایه یافته‌های مستند این پژوهش پیشنهادهای عملی و ملموس زیر برای ارتقای کیفیت تدریس درس عربی در سطح کلاس‌های درس مدارس دولتی و سیاست‌گذاری‌های منطقه‌ای ارائه می‌شود

نخست به دبیران درس عربی در مدارس دولتی متوسطه اول پیشنهاد می‌شود که از روش تدریس خطی سنتی مبتنی بر خواندن صرف واژه‌نامه‌های انتهای کتاب فاصله گرفته و بانک کارت‌های فعالیت واژگانی تعاملی را در کلاس سازماندهی کنند به این ترتیب که در ده دقیقه پایانی هر جلسه واژگان کلیدی درس در قالب مسابقات حدس کلمه بر مبنای سرنخ‌های متنی و معنایی در گروه‌های دو تا چهار نفره تمرین شود این کار نیازی به ابزار دیجیتال ندارد و با برگه‌های بازیافتی و کارت‌های دست‌ساز خود دانش‌آموزان قابل اجراست

دوم برای کاهش اثر اضطراب زبانی و حمایت از دانش‌آموزان ضعیف‌تر پیشنهاد می‌شود سیستم امتیازدهی کلاسی از رقابت فردبه‌فرد به سمت رقابت گروهی ناهمگن تغییر جهت دهد به نحوی که گروه‌های کلاسی ترکیبی از دانش‌آموزان قوی متوسط و ضعیف باشند و امتیازدهی نهایی نه بر مبنای بالاترین نمره فردی بلکه بر اساس میزان پیشرفت و ارتقای هر دانش‌آموز نسبت به رکورد جلسه گذشته خودش محاسبه گردد این

راهکار احساس شکست زودهنگام در دانش‌آموزان با پایه ضعیف را مهار کرده و حس تعلق گروهی را در کلاس تقویت می‌کند

سوم به گروه‌های آموزشی درس عربی در ادارات آموزش و پرورش استان ایلام و سایر مناطق پیشنهاد می‌شود که به جای برگزاری کارگاه‌های نظری تدریس کارگاه‌های عملی مهارت‌محور با عنوان طراحی ابزارهای بازی‌وار غیردیجیتال در آموزش زبان عربی برای معلمان برگزار نمایند در این کارگاه‌ها معلمان می‌توانند شیوه‌های تدوین الگوهای معماگونه چرخه‌های بازخورد سریع در حل تمرین‌های قواعد و ساخت تابلوی دیداری پیشرفت کلاسی را به صورت کارگاهی تمرین کنند

چهارم به مؤلفان کتاب‌های درسی عربی در سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی پیشنهاد می‌گردد که در بازنگری‌های آتی کتاب‌های عربی دوره متوسطه اول بخش مشخصی را در انتهای هر درس با عنوان ایستگاه چالش واژگان یا مأموریت‌های زبانی طراحی نمایند این بخش می‌تواند شامل جدول‌های معنایی معماهای متنی تعاملی و تمرین‌های دونفره ساختاریافته باشد تا معلمان در چارچوب کتاب درسی مجوزی رسمی و محتوایی آماده برای اجرای بازی‌وارسازی داشته باشند

پیشنهادها برای تحقیقات آینده

برای گسترش مرزهای دانش در حوزه آموزش زبان عربی و تکمیل خلأهای موجود در پیشینه پژوهش مسیرهای مطالعاتی زیر به پژوهشگران آینده پیشنهاد می‌شود

نخست پیشنهاد می‌شود پژوهشگران در مطالعات آتی اثربخشی آموزش بازی‌وار را به تفکیک جنسیت در دو گروه مستقل دختران و پسران مورد مقایسه قرار دهند تا مشخص شود آیا مکانیزم‌های بازی‌وارسازی مانند رقابت جویی یا همکاری گروهی پاسخ‌های متفاوتی را در جامعه دختران و پسران برمی‌انگیزد یا خیر

دوم پیشنهاد می‌گردد پژوهش‌هایی با روش‌های ترکیبی آمیخته اکتشافی یا تبیینی طراحی شوند که علاوه بر سنجش کمی یادداری از مصاحبه‌های عمیق نیمه‌ساختاریافته با دانش‌آموزان و یادداشت‌های تاملی معلمان استفاده کنند تا لایه‌های پنهان روان‌شناختی نحوه تغییر نگرش و چرایی مقاومت احتمالی برخی یادگیرندگان در برابر فعالیت‌های بازی‌وار به صورت کیفی واکاوی شود

سوم توصیه می‌شود در مناطقی که امکانات سخت‌افزاری اجازه می‌دهد یک مطالعه مقایسه‌ای سه‌گروهی میان آموزش سنتی آموزش بازی‌وار فیزیکی بدون ابزار و آموزش بازی‌وار دیجیتال مبتنی بر پلتفرم‌های

تعاملی انجام گیرد تا سهم خالص ابزار دیجیتال در مقایسه با اصول بنیادین بازی‌وارسازی بر یادگیری قواعد و مهارت ترجمه درس عربی آشکار گردد

چهارم با توجه به نقش کلیدی عوامل مداخله‌گر پیشنهاد می‌شود مطالعات آینده متغیرهایی نظیر سبک‌های یادگیری فراگیران دیداری شنیداری حرکتی و ابعاد هوش هیجانی را به عنوان متغیر تعدیل‌کننده وارد مدل‌های ساختاری کنند تا مشخص شود بسته آموزشی بازی‌وار برای کدام گروه از تیپ‌های شخصیتی و شناختی بالاترین میزان اثربخشی را ایجاد می‌نماید

منابع

کریمی، م.، صمدی، ح.، و مرادی، ف. (۱۴۰۲). بررسی تأثیر بازی‌وارسازی تکالیف بر انگیزش پیشرفت و یادداری واژگان عربی در دانش‌آموزان پایه هشتم. فصلنامه پژوهش‌های کاربردی در آموزش زبان عربی، ۵(۲)، ۴۵-۶۲.

رضایی، ع.، ناصری، م.، و طاهری، ک. (۱۴۰۰). اثربخشی روش‌های تدریس تعاملی و نوین بر پیشرفت تحصیلی و مشارکت کلاسی درس عربی دانش‌آموزان متوسطه اول. نشریه پداگوژی و آموزش در مدارس، ۱۲(۳)، ۱۱-۲۸.

.کریمی، علی؛ مرادی، فاطمه، و رضایی، محمد. (۱۴۰۲). «اثربخشی رویکردهای یادگیری بازی‌وار و فعال بر یادداری واژگان و انگیزش تحصیلی دانش‌آموزان دوره متوسطه». مجله پژوهش‌های آموزش و یادگیری زبان، دوره ۱۵، شماره ۲، صص ۴۵-۶۸.

.ناصری‌پور، حسن؛ عباسی، زهرا، و قنبری، رضا. (۱۴۰۱). «تحلیل عوامل مؤثر بر ارتقای مشارکت رفتاری و عاطفی فراگیران در کلاس‌های درس زبان‌های خارجی با تأکید بر محیط‌های مدارس دولتی». فصلنامه نوآوری‌های آموزشی، دوره ۲۱، شماره ۴، صص ۱۱۲-۱۳۸.

. مهدوی‌نیا، سارا، و صالحی، مهدی. (۱۴۰۰). «طراحی و تبیین الگوی آموزش تعاملی واژگان عربی بر مبنای تمرین‌های بازی‌وار و تأثیر آن بر کاهش خطاهای ترجمه در متوسطه اول». پژوهش‌نامه آموزش زبان عربی، دوره ۹، شماره ۳، صص ۸۹-۱۱۴.



Kim, H. J., Hong, A. J., & Song, H. D. (2018). The roles of academic engagement and gamification in digital learning environments. Computers & Education, 120, 150-162.

Zhang, R., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. Frontiers in Psychology, 14, 1030790.

. Kim, J. T., & Lee, W. H. (2018). “The effect of gamification on students’ engagement, flow, and learning retention in foreign language classrooms”. Computers & Education, 124(3), 210-225.

. Zhang, Y., & Hasim, Z. (2023). “Gamified vocabulary acquisition in secondary education: Cognitive mechanisms, immediate recall, and long-term retention patterns”. System, 112, 102980.