

تأثیر روش تدریس بازی، بر رضایت و یادگیری دانشجویان مامایی در درس روانشناسی اجتماعی

نویسندگان: فریبا حقانی^۱، سهیلا بختیاری^۲، فاطمه فائدی حیدری^{۳*}

۱- دانشیار دانشگاه علوم پزشکی اصفهان - گروه آموزش پزشکی، دانشگاه علوم پزشکی اصفهان

۲- دانشجوی دکتری دانشگاه علوم پزشکی اصفهان، دانشگاه علوم پزشکی اصفهان

Journal of Education and Ethics in Nursing, Vol.7, No.1&2, Spring & Summer 2018

چکیده

مقدمه: بازی های آموزشی، از روش های فعال و مفرح برای تدریس و یادگیری شمرده می شوند که در رشته های مختلفی با روش های تدریس سنتی مورد مقایسه قرار گرفته اند؛ امبه طوری که برای تدریس مفاهیم روان شناسی مورد ارزیابی قرار گرفته نشده اند. بنابراین این پژوهش با هدف بررسی «تأثیر روش بازی بر رضایت و یادگیری دانشجویان مامایی در درس روان شناسی اجتماعی» انجام گرفت.

روش کار: این تحقیق از نوع نیمه تجربی بود که روی دانشجویان ترم یک کارشناسی مامایی دانشگاه علوم پزشکی اصفهان انجام شد. در دو جلسه کلاس، از روش تدریس بازی و در دو جلسه دیگر از روش سخنرانی استفاده کردند. برای بررسی میزان یادگیری، از پس آزمون و جهت بررسی میزان رضایت دانشجویان از روش تدریس بازی از پرسشنامه رضایت از روش تدریس استفاده گشت؛ به طوری که روایی و پایایی پرسشنامه مورد تأیید قرار گرفت. سپس داده ها با استفاده از نرم افزار SPSS نسخه ۱۷ و آزمون تی زوجی تجزیه و تحلیل شدند.

یافته ها: نتایج پژوهش حاضر نشان داد که ۱۶ درصد دانشجویان روش بازی را جهت تدریس، عالی و بقیه متوسط و خوب دانستند. ۸۷ درصد دانشجویان، یادگیری خود را با استفاده از روش بازی بهتر از روش های دیگر ارزیابی کردند. میانگین و انحراف معیار نمره آزمون در روش بازی، ۱۴/۸۲ (۳/۶۶) و در روش معمول ۱۳ (۳/۳۴) بود که مقایسه این دو با استفاده از آزمون تی زوجی، تفاوت معناداری بین دو روش را نشان داد ($p=0/000$).

نتیجه گیری: با توجه به رضایت و یادگیری بیشتر دانشجویان در روش تدریس بازی، بهتر است برای تدریس روان شناسی مامایی از این روش بیشتر از گذشته و همراه با روش های سنتی استفاده کرد.

واژگان کلیدی: بازی، تدریس، روان شناسی اجتماعی، یادگیری فعال، رضایت

J Educ Ethics Nurs 2018;7(1&2):375-382

مقدمه

در سنین اولیه کودکی، یادگیری تنها از طریق بازی انجام می گیرد و زمینه را برای یادگیری مفاهیم مختلف فراهم می کند [۲]. در حقیقت بازی به عنوان یکی از مهم ترین عوامل پیشرفت و یادگیری در کودکان شناخته شده است که نقش ها و هنجارهای اجتماعی و همچنین مهارت های حل مسأله، مهارت های زبانی و فیزیکی، سازگاری با جامعه و ... را به آنان می آموزد [۳].

بازی فعالیتی است که به صورت اختیاری و لذت بخش انجام می گیرد و فرد را از دنیای واقعی جدا می کند. توانایی بازی از ویژگی های مهم انسان است؛ به گونه ای که زیست شناسان و رفتار شناسان نشان داده اند که بازی، به سبب پیوند و ارتباط نزدیکی که با انگیزه اکتشاف و رضایت کنجکاوی شخص دارد، نقش ترقی و پیشرفت در آموزش، یادگیری و اکتشاف در همه سنین را دارد [۱].

*نویسنده مسئول، نشانی: دانشجوی دکتری دانشگاه علوم پزشکی اصفهان - دانشگاه علوم پزشکی اصفهان.
تلفن تماس: پست الکترونیک: fatemeh.ghaedi@gmail.com

تاریخ پذیرش: ۹۷/۴/۲۸

تاریخ دریافت: ۹۷/۱/۲۴

در امر آموزش وارد می‌کند به گونه‌ای که قادر است سطوح بالای شناختی را درگیر و تفکر نقادانه را تقویت کند [۱۵]. همچنین، در یادگیری فعال عمق یادگیری بیشتر می‌شود [۱۳]. نتایج این پژوهش‌ها نشان‌دهنده آن است که بازی‌های آموزشی نسبت به روش‌های آموزش سنتی مفید و بارزتر می‌باشند [۱۶]. بازی با فعال کردن قوه تخیل، ایجاد چالش و برانگیختن حس کنجکاوی باعث افزایش انگیزه یادگیرندگان در طی فرآیند یادگیری می‌شود [۱۷]. یادگیرندگان در دنیای بازی، اطلاعات خود را بهتر پردازش می‌کنند و به معنا و مفهوم درس پی می‌برند. پژوهش‌ها نشان می‌دهند که بازی‌های آموزشی جدیت، اهتمام، تصمیم‌گیری، حل مسأله، همکاری و ابتکار را در ضمن یادگیری فراگیران افزایش می‌دهند [۱۸]. تعداد زیادی از تحقیقات بیانگر این است که بازی‌ها در صورتی که به خوبی طراحی شوند، می‌توانند یادگیری را تسهیل و باعث برانگیختن قدرت فراگیران باشند [۲۰، ۱۹].

براساس برخی از شواهد، بازی می‌تواند به عنوان ابزار آموزشی مؤثری برای افزایش یادگیری و درک مطلب موضوعات پیچیده، مورد استفاده قرار گیرد [۲۱]. Wilfried با اشاره به بررسی‌های گوناگون، بیان می‌دارد که بازی، روشی عالی از نظر ترکیب یادگیری معنادار با تفریح است [۲۲]. در این روش، فراگیر در هنگام آموزش از آن لذت می‌برد [۲۳]؛ ترکیب منحصر به فرد لذت، تشویق، واکنش کنشگر و دریافت بازخورد آن، یادگیری را از یک کار کسل‌کننده و ملالت‌آور روزانه به نوعی تفریح و سرگرمی تبدیل می‌کند [۲۴].

پژوهشی توسط O'Leary و همکاران بر روی دانشجویان پزشکی با هدف مقایسه رضایت و یادگیری آنان در روش‌های سنتی و بازی‌های آموزشی در تدریس مباحث حاملگی خارج از رحم انجام شد. نتایج نشان داد که نمرات گروهی که از بازی آموزشی استفاده کرده بودند، نسبت به گروه سخنرانی بالاتر بود [۲۵]. در پژوهش دیگری که بر روی دانشجویان پزشکی دانشگاه علوم پزشکی اصفهان انجام شد، محققان نتیجه گرفتند که با توجه به آثار مثبت و یادگیری بهتر دانشجویان در استفاده از روش‌های مختلف، بهتر است برای تدریس، به جای روش‌های انتقال اطلاعات مانند سخنرانی، از روش‌های فعالی مانند بازی استفاده گردد [۱۴]. همچنین در تحقیق دیگری بر روی دانشجویان پزشکی که با هدف بررسی تأثیر استفاده از بازی بر افزایش یادگیری فراگیران در مورد تصمیم‌گیری برای درمان‌های انکولوژی انجام شد، نتایج نشان داد که تدریس انکولوژی با استفاده از روش بازی می‌تواند باعث افزایش یادگیری دانشجویان و فهم بهتر مطالب گردد [۲۶]. در پژوهش Steinman از کارتهای بازی برای آموزش نظام دفاعی بدن

شاید در ابتدا چنین تصور شود که استفاده از بازی تنها منحصر به کودکان و گروه‌های سنی پایین است و برای آموزش‌های ابتدایی از آن استفاده می‌شود، اما پژوهشگران در گروه‌های سنی بالاتر و مقاطع آموزشی دانشگاهی نیز از این روش استفاده کرده‌اند [۴]. امروزه یادگیری مبتنی بر بازی برای آموزش بزرگسالان پیشنهاد شده است. بازی به عنوان شکل جدیدی از آموزش، در زمینه مضامین تعاملی و در خور کاوش برای اهداف یادگیری بزرگسالان مطرح شده است. همچنین دانشگاه‌ها در جستجوی جایگاه جدید برای وضعیت درحال تغییر یادگیری به طور دائم می‌باشند؛ تا اشکال خلاقانه یادگیری را گسترش دهند [۵].

در آموزش دانشجویان باید از روش‌هایی استفاده شود که به روز و جذاب بوده و یادگیری عمیق‌تری را به همراه داشته باشد [۶]، اما روش‌های سنتی و شیوه‌های نوین آموزش هرکدام دارای ویژگی‌ها و کارایی خاص خود می‌باشند و تدریس‌کنندگان با توجه به محتوای درسی خود روشی را انتخاب می‌کنند که بیشترین کارایی لازم برای آموزش را داشته باشند [۷، ۸]. هر چند برخی از روش‌ها امتیازات بیشتری را نسبت به روش‌های دیگر دارند. این پژوهش نشان داد که استفاده از شیوه تدریس مبتنی بر بازی، بیشتر از روش‌های سنتی مانند: روش تدریس سخنرانی در بالا بردن انگیزه یادگیری، همکاری فعال بر تمرکز فراگیران بسیار تأثیرگذار است. علاوه بر این روش تدریس مبتنی بر بازی، مهارت‌های اجتماعی و حل مسأله، فراگیران را بیش از دیگر روش‌های سنتی تدریس افزایش می‌دهد. علی‌رغم مزایای مهم روش یادگیری مبتنی بر بازی، نسبت به روش‌های سنتی، می‌تواند دارای معایبی نیز باشد؛ به گونه‌ای که روش تدریس مبتنی بر بازی در برخی اشکال خود مانند: شکل کامپیوتری، هزینه‌های بالایی را به آموزش تحمیل می‌کند و چندان مقرون به صرفه نمی‌باشد [۹]. علاوه بر این، شواهد نشان می‌دهد که کارایی آموزش و ماندگاری یادگیری در شیوه‌هایی مانند: سخنرانی، هر چند دربرگیرنده هزینه نیست، اما به علت همکاری پایین بین فراگیرنده و آموزش دهنده، می‌تواند پایین باشد [۸].

هنگامی که تدریس‌کنندگان بخواهند از یادگیری مبتنی بر بازی بهره‌مند شوند، باید دقت داشته باشند که فراگیرنده در یک فعالیت رقابتی با قوانین از پیش تعیین شده شرکت نماید [۱۰]؛ به عبارت دیگر این روش، یک فعالیت برنامه‌ریزی شده رقابتی و دارای هدف مشخص است [۱۱]. از دیدگاه Royle، بازی‌های آموزشی با اهداف برنامه‌های درسی خاص، طراحی می‌شوند [۱۲]. همچنین از دیدگاه Silen، لازمه استفاده از روش تدریس بازی، این است که فراگیران به طور فعال در امر یادگیری وارد می‌شوند [۱۴، ۱۳] و یادگیری فعال، دانشجو را از طریق همکاری

ارائه دادند. پس از آن مدرس بعد از مطرح شدن نظرات تکمیلی توسط سایر گروه‌ها، جمع‌بندی نهایی مطالب را انجام داد.

ب- جلسه دوم: کارت‌های بازی مربوط به سبک‌های فرزندپروری که به صورت رنگی تهیه و بر روی هر کارت، یکی از سبک‌های فرزند پروری ارائه شده بود، در اختیار گروه‌ها قرار گرفت و از آنها خواسته شد تا با در نظر گرفتن زمان، این روش‌ها را بایکدیگر مقایسه کرده و بهترین و بدترین شیوه را با توجه به نتایج آن بر روی رشد جسمانی، روانی و شخصیت فرزندان، مشخص کنند و دلایل خود را در هر مورد توضیح دهند. سپس هر گروه، به بیان نظرات خود در زمینه یکی از طریق‌های فرزندپروری در کلاس پرداختند. در ادامه، مدرس به تکمیل مطالب و جمع‌بندی نهایی آنها پرداخت.

برای ارزیابی یادگیری دانشجویان در پایان هر جلسه بازی، آزمونی مشتمل بر بیست سؤال چهارگزینه‌ای با توجه به محتوای مورد تدریس از دانشجویان به کار گرفته شد. این آزمون توسط پژوهشگر طراحی و با توجه به تعداد پاسخ‌های درست، نمره کل برای هر گروه محاسبه گردید؛ به این صورت که به نمره آزمون اعضای هر گروه به ترتیب موفقیت در موارد خواسته شده ۲، ۱، ۵، ۱ و ۰، ۵ نمره اضافه گردید.

دو جلسه دیگر که شامل موضوعات دلبستگی بین مادر-نوزاد و سلامت روانی - جنسی زوجین بود، به صورت روش سخنرانی تدریس شد و در پایان هر جلسه، آزمون چهارگزینه‌ای بیست سؤال برگزار شد. به منظور کاستن از تأثیر دشواری متفاوت سوال‌های مختلف در آزمون‌های گوناگون بر مقایسه نتایج بین گروه‌ها، تلاش گردید از طریق طراحی جدول دو بعدی، نسبت ضریب سختی و دشواری سؤال‌های مختلف به نسبت یکسان رعایت شود. پس از برگزاری آزمون‌ها ضریب دشواری برای هر یک از آنها محاسبه گردید که برای آزمون شیوه سخنرانی و روش مبتنی بر بازی به ترتیب ۰/۷۷ و ۰/۸۱ بود که بیانگر شباهت دو روش تدریس از نظر ضریب دشواری می‌باشد.

در این پژوهش، جهت اندازه‌گیری رضایت دانشجویان از پرسشنامه رضایت سنجی شکور و همکاران [۱۳] استفاده شد که شامل: آیت‌های تمایل به حضور در کلاس، میزان یادگیری در رابطه با مبحث ارائه شده، ثبات یادگیری، تمایل به استفاده از روش بازی در کلاس‌های دیگر بود. مقیاس پرسشنامه رضایت سنجی مطابق با نوع سؤال‌های آن، عالی، خوب، متوسط، کم و یا به صورت بله، تا حدودی و خیر بود. به منظور سنجش روایی صوری و محتوا، این پرسشنامه در اختیار ۵ نفر از استادان دانشگاه علوم پزشکی اصفهان قرار گرفت. همچنین به منظور سنجش پایایی از آزمون آلفای کرونباخ استفاده گردید ($\alpha=0/68$). در ادامه داده‌های مربوط به میانگین نمره از هر

استفاده شد. وی برای بررسی تأثیر کارایی بازی، بر سطح دانش فراگیران از پیش آزمون و پس آزمون استفاده کرد و نتیجه گرفت که این روش، برای انتقال دانش در مورد نظام دفاعی بدن روش مناسبی می‌باشد [۲۷].

با توجه به اینکه شواهدی مبنی بر انجام تحقیق در زمینه تأثیر بازی آموزشی، بر روی دانشجویان مامایی در دست نمی‌باشد و از آنجا که این دانشجویان در ارتباط با مباحث درس روان‌شناسی پیش‌زمینه‌ای نداشته و مباحث یادآوری شده به طور مستقیم با دروس اصلی آنان مرتبط نیست و از این جهت می‌تواند برای آنان سنگین و نامأنوس باشد، پژوهشگران برآن شدند تا پژوهش حاضر را با «هدف مقایسه تأثیر بازی آموزشی و سخنرانی بر رضایت و یادگیری دانشجویان مامایی در درس روان‌شناسی اجتماعی» انجام دهند.

روش کار

این پژوهش نیمه تجربی در محیط کلاس درس روان‌شناسی دانشجویان کارشناسی ترم سوم مامایی دانشگاه علوم پزشکی اصفهان در سال ۱۳۹۴ بر روی ۲۳ دانشجو به روش سرشماری انجام شد. جهت بررسی تأثیر بازی بر رضایت دانشجویان، دو جلسه از کلاس با روش تدریس مبتنی بر بازی با دو جلسه دیگر که به صورت روش سخنرانی بود برگزار و (به عنوان گروه شاهد) مقایسه گردید.

جلسه‌های تدریس مبتنی بر بازی در زمینه موضوعات چرخه تکاملی خانواده و روش‌های فرزند پروری انجام گرفت. پس از توضیح اهداف پژوهش، رضایت آگاهانه کتبی از همه دانشجویان برای همکاری در تحقیق گرفته شد. پس از بیان اهداف درس در هر جلسه، گروه‌بندی تصادفی دانشجویان به گروه‌های ۳-۴ نفره، مشخص کردن نحوه ارزشیابی و الزامی کردن تعیین منشی برای گروه‌ها به منظور ثبت نظرات نهایی اعضا، با توجه به موضوع، باعث شد که این اقدامات به شرح زیر انجام گیرد:

الف- جلسه اول: در ابتدا با مروری بر مراحل تکاملی اریکسون، کارت‌های بازی مربوط به چرخه تکاملی خانواده که به صورت رنگی تهیه و بر روی هر کارت، یک مرحله از چرخه مذکور نمایش داده شده بود، در اختیار گروه‌ها قرار گرفت و از آنها خواسته شد کارت‌ها را بر اساس مرحله تکاملی نظام خانواده تنظیم کرده، و استرس‌های وارد شده به خانواده در هر مرحله را با توجه به مراحل تکاملی روانی اجتماعی اریکسون تعیین و به ارائه راهکارهای مواجهه با آنها بپردازند. سپس هر گروه دو مرحله را که به صورت تصادفی توسط مدرس انتخاب گردید،

به سؤال مربوط به ثبات یادگیری با استفاده از روش بازی، پاسخ خوب و بقیه، پاسخ متوسط را انتخاب کردند. ۲۶/۱ درصد از دانشجویان با انتخاب پاسخ بلی، بیان کردند که تمایل دارند روش بازی در کلاس‌های دیگر نیز اجرا گردد، ۲۱/۷ درصد نظر مخالف در این رابطه داشتند و بقیه، تا حدودی مایل به این کار بودند. ۱۷/۴ درصد از دانشجویان اعتقاد داشتند که این روش، به نوعی تلف کردن وقت می‌باشد و بقیه پاسخ خیر و تا حدودی را انتخاب کردند.

میانگین و انحراف معیار نمرات دانشجویان در روش تدریس مبتنی بر بازی و سخنرانی به ترتیب ۱۴/۸۲ (۳/۶۶) و ۱۳ (۳/۳۴) بود. با توجه به نرمال بودن داده‌ها با استفاده از آزمون کولموگوروف اسمیرنوف ($p < 0/05$)، مقایسه نمرات آزمون‌ها بین دو روش تدریس، با استفاده از آزمون تی زوجی نشان داد که رابطه معناداری بین میانگین نمره دو گروه وجود دارد ($p < 0/000$) (= جدول ۱). لازم به ذکر است که ۲۰ نفر از دانشجویان در همه آزمون‌ها شرکت کردند و تنها این افراد جهت مقایسه میانگین‌ها در نظر گرفته شدند.

روش به صورت جداگانه برای هر دانشجو محاسبه شد. سپس داده‌ها با نرم افزار SPSS شماره ۱۷ و با استفاده از آزمون تی زوجی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند.

یافته‌ها

این تحقیق نیمه تجربی در محیط کلاس درس روانشناسی مامایی انجام شد. تعداد کل شرکت‌کنندگان در پژوهش ۲۳ نفر دانشجوی ترم سوم مامایی که تمام آنها مؤنث بودند. همه دانشجویان به تمام سؤال‌ها پاسخ دادند. ۶۵/۲ درصد از دانشجویان تمایل عالی و خوب برای حضور در کلاس روان شناسی مامایی را انتخاب کرده و بقیه، متوسط و کم را پذیرفتند. ۱۶ درصد دانشجویان روش بازی را جهت تدریس، عالی دانسته، ۶۵/۲ درصد آن را خوب و بقیه آن را متوسط اعلام کردند. در پاسخ به یادگیری بهتر با این روش، ۸۷ درصد پاسخ بلی و تا حدودی و ۱۳ درصد پاسخ خود را خیر را انتخاب کردند. ۳۱/۳ درصد از دانشجویان تمایل کامل، ۵۶/۳ درصد تمایل متوسط، ۱۲/۵ درصد نیز تمایل کمی به همکاری در این گونه فعالیت‌های یادگیری داشتند. ۷۸/۲ درصد از دانشجویان، در پاسخ

جدول ۱: مقایسه میانگین نمرات آزمون‌ها بین دو روش تدریس، مبتنی بر بازی و سخنرانی

روش / شاخص	میانگین	انحراف معیار	مقدار P	مقدار آماره
بازی	۱۴/۸۲	۳/۶۶	۰/۰۰۰	۵/۸۵
سخنرانی	۱۳	۳/۳۴		

* مقدار P در سطح کم تر از ۰/۰۵ معنادار است.

بحث

با توجه به نتایج بیان شده، برخی از دانشجویان (کمتر از هجده درصد) استفاده از این گونه روش بازی را اتلاف وقت قلمداد کرده‌اند که می‌تواند با تفاوت در شیوه‌های یادگیری افراد و همچنین پیش زمینه‌های متفاوت آنان در خصوص روش‌های فعال یادگیری و شیوه‌های جدید تدریس توجیه و بررسی گردد.

اگرچه براساس این نتایج بیشتر دانشجویان تمایل خود را برای حضور در کلاس عالی و خوب بیان کردند، اما درصد دانشجویانی که تمایل کامل خود را برای اجرای روش بازی در کلاس‌های دیگر اعلام کردند، کم بود.

در پژوهش شکور و همکاران (۱۳۹۲) که با هدف مقایسه روش تدریس بازی با شیوه مرسوم بر پیشرفت تحصیلی و رضایت دانشجویان پزشکی در درس آناتومی تنه انجام شد می‌توان چنین استنباط کرد که در این دو تحقیق حاضر که از کارت‌های بازی استفاده گردید، بیشتر دانشجویان روش بازی را خوب ارزیابی کرده بودند به طوری که با بررسی حاضر هماهنگی

براساس نتایج به دست آمده، بیشترین دانشجویان روش یادگیری مبتنی بر بازی را برای تدریس روان شناسی مامایی مناسب ارزیابی کردند؛ هر چند در ابتدا استقبال چندانی از این روش نشان ندادند.

همچنین، بیشتر دانشجویان، روش بازی را خوب سنجیده و بیان کردند که با این روش به یادگیری بهتری دست یافته‌اند. اما برخلاف این نتایج، درصد دانشجویانی، که تمایل کامل خود را برای شرکت در این گونه فعالیت‌ها اعلام کردند، کمتر از حد مورد نظر بود. این یافته را شاید بتوان به عادت نداشتن دانشجویان به روش‌های فعال یادگیری نسبت داد؛ چرا که در حال حاضر، کلاس‌های درس بیشتر با روش‌های سنتی و غیر فعال مانند سخنرانی اداره می‌شوند و اغلب استادان و دانشجویان با این روش‌ها انس گرفته‌اند و تغییر در این روش به خصوص از نظر دانشجویان می‌تواند دشوار به نظر بیاید.

[۲۹]. نتایج تحقیق یادآوری شده و پژوهش نورانی و همکاران از این جهت که کارایی روش بازی را نسبت به سخنرانی نشان می‌دهد؛ می‌توان گفت: با بررسی حاضر قابل مقایسه و یکسان است.

در پژوهش حاضر طراحی بازی، به گونه‌ای انجام شد که هم مشارکت و هم رقابت فراگیران را در پی داشت که می‌توان آن را از نقاط قوت تحقیق محسوب کرد. تقسیم شدن دانشجویان به گروه‌های کوچک و انجام کارگروهی به بازی جنبه همکاری می‌داد. همچنین افراد براساس میزان موفقیت به دست آمده از نیم تا دو نمره به عنوان پاداش دریافت می‌کردند که این امر باعث رقابتی شدن بازی شده بود. عنصر رقابت در بازی‌های آموزشی از جمله معایب آن باعث می‌شود که گاه علاقمندی فراگیران در مباحث خسته کننده گردد [۳۰]. در این نوع یادگیری، رقابت‌های فردی و یا گروهی شکل می‌گیرد و همین امر باعث افزایش انگیزه یادگیری و بروز خلاقیت شود [۳۱].

استقبال پایین دانشجویان در ابتدای راه از مشکلات پژوهش بود که با دست‌یابی آنان به منافع و مزایای روش بازی برای شرکت‌کنندگان به مرور اصلاح گردید و دانشجویان از حضور فعال‌تر خود در کلاس لذت برده و به بیان این مورد پرداختند.

در ادامه با توجه به اجرای تدریس مبتنی بر بازی طی دو جلسه، پیشنهاد می‌شود به منظور ارزیابی بهتر پیامد مداخله آموزشی آن، این روش در جلسه‌های بیشتری از کلاس درس با بازی‌های آموزشی گوناگون اجرا گردد؛ به گونه‌ای که مقایسه‌ای بین آنها از نظر کارایی و تأثیر بر یادگیری صورت گیرد.

نتیجه‌گیری

از آنجا که براساس نتایج پژوهش روش تدریس یادگیری مبتنی بر بازی، رضایت و یادگیری دانشجویان را افزایش داد، لازم است تا از این روش در دروسی که دانشجویان علاقه و انگیزه کم تری نسبت به آن دارند، بهره‌گیری شوند تا با ایجاد فضایی مفرح و مشارکتی، یادگیری فعال و پایدارتری حاصل گردد.

تشکر و قدردانی

پژوهشگران از تمام دانشجویانی که در این تحقیق همکاری کردند، نهایت کمال تشکر را دارند.

تعارض منافع

وجود نداشت.

دارد [۱۴]. در تحقیق حاضر درصد قابل توجهی از دانشجویان (نزدیک به هشتاد درصد آنان) ثبات یادگیری را با روش بازی خوب ارزیابی کرده بودند؛ در حالی که در پژوهش شکور و همکاران در حدود پنجاه درصد از دانشجویان اثر بخشی روش بازی را در یادگیری با ثبات خوب می‌دانستند.

در مقایسه تحقیق حاضر، با پژوهش شکور و همکاران نشان داده شد که درصد بیشتری از دانشجویان استفاده از روش بازی را تلف کردن وقت می‌دانستند که این تفاوت شاید به دلیل متفاوت بودن در نحوه اجرای بازی و مشکلات آن در کلاس‌های پرجمعیت آناتومی باشد.

نتایج مقایسه نمرات آزمون‌های درسی نشان داد که در روش یادگیری مبتنی بر بازی، میانگین نمره‌های دانشجویان نسبت به روش سخنرانی بیشتر است که این امر می‌تواند بیان‌کننده یادگیری بهتر دانشجویان در استفاده از روش بازی باشد.

در پژوهش اربابی و حقانی (۱۳۸۹) که با هدف بررسی تأثیر استفاده از بازی بر افزایش یادگیری فراگیران در مورد تصمیم‌گیری برای درمان‌های انکولوژی انجام شد، محققان نتیجه گرفتند که استفاده از کارت‌های بازی، باعث تمرکز بیشتر دانشجویان در حل مشکل بیمار شده و یادگیری عمیق‌تر، منجر به توصیه روش‌های درمانی بهتری می‌شود [۲۶]. آنان نتیجه گرفتند که تدریس انکولوژی با استفاده از بازی می‌تواند باعث افزایش یادگیری دانشجویان و فهم بهتر مطالب گردد که با نتایج تحقیق حاضر هماهنگی دارد.

در پژوهش Oleary و همکاران (۲۰۰۵) نیز که هدف آن، مقایسه رضایت و یادگیری روش‌های سنتی و بازی‌های آموزشی در تدریس مبحث حاملگی خارج از رحم به دانشجویان پزشکی بود، نتایج نشان داد روش بازی بر رضایت و یادگیری دانشجویان تأثیر مثبت داشته است که با نتایج بررسی حاضر مطابقت دارد [۲۵].

همچنین در تحقیق نورانی (۱۳۹۲) و همکاران که با هدف افزایش میزان یادگیری دانشجویان انجام شد، مکانیزمی به نام یادگیری رقابتی مبتنی بر بازی ارائه گردید که در آن یادگیرندگان در هنگام بازی جهت گرفتن امتیازات بیشتر، با یکدیگر به رقابت می‌پرداختند. نتایج به دست آمده بیان‌کننده آن بود؛ که میزان یادگیری دانشجویان با استفاده از شیوه یادآوری شده تا حد قابل توجهی ارتقا یافته است [۲۸].

در پژوهش هزاوه ئی و همکاران (۲۰۰۶) نیز که با هدف مقایسه تأثیر سه روش آموزشی سخنرانی، بازی و ایفای نقش بر آگاهی و عملکرد نوجوانان در مورد تغذیه دوران بلوغ انجام شد، نتایج نشان داد که میزان آگاهی فراگیران در گروه‌های ایفای نقش و بازی نسبت به گروه سخنرانی افزایش بیشتری داشته است

References:

1. Camerer C. Behavioral game theory: New Age International; 2010.
2. Izadpanah Jahromi I. Games and city: Process, principles and criteria for planning and designing spaces for children. Tehran: municipalities organization of the country; 2004 (Persian).
3. Anderson-McNamee JK, Bailey S. The importance of play in early childhood development. Montana State University, available: <http://msuextension.org/publications/HomeHealthandFamily/MT201003HR.pdf> [accessed 09/06/2014]. 2010.
4. Telner D, Bujas-Bobanovic M, Chan D, Chester B, Marlow B, Meuser J, et al. Game-based versus traditional case-based learning: comparing effectiveness in stroke continuing medical education. *Can Fam Physician* 2010;56(9):e345-51.
5. Maja Pivec, Olga Dziabenko. Game-Based Learning in Universities and Lifelong Learning: "UniGame: Social Skills and Knowledge Training" Game Concept. *J Univers. Comput Sci* 2004;10:14-26.
6. Carifa L, Janiszewski Goodin H. Using games to provide interactive perioperative education. *AORN J* 2011;94(4):370-6. Epub 2011/10/05.
7. Fattahi Bafghi A, Karimi H, Anvari MH, K B. Comparison of the Effectiveness of Two Teaching Methods of Group Discussion and Lecturing in Learning Rate of Laboratory Medicine Students. *Strides in Development of medical education* 2007;7(1):51-6.
8. Rasoulynejad A, Rasoulynejad V. Learning styles of Paramedical students of Kashan University of Medical Sciences. *Strides in Development of medical education* 2006;3(1):26-32.
9. Kirikkaya EB, Iseri S, Vurkaya G. A Board Game about Space and Solar System for Primary School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology* 2010;9(2):1-13.
10. Akl EA, Pretorius RW, Sackett K, Erdley WS, Bhoopathi PS, Alfarah Z, et al. The effect of educational games on medical students' learning outcomes: a systematic review: BEME Guide No 14. *Med Teach* 2010;32(1):16-27. Epub 2010/01/26.
11. Hays RT. The effectiveness of instructional games: a literature review and discussion. Naval Air Warfare Center Training Systems Division United States, 2005.
12. Royle K. Game-based learning: A different perspective. *Innovate (North Miami Beach)* 2008;4(4):4.
13. Silen C, Wirell S, Kvist J, Nylander E, Smedby O. Advanced 3D visualization in student-centred medical education. *Med Teach* 2008;30(5):e115-24. Epub 2008/06/26.
14. Shakour Mahsa, Haghani Fariba, Shokri Tayebeh, Bahramian Hamid. The effect of game method on students' satisfaction and achievement in anatomy course. *Journal of Isfahan Medical School* 2013;31(244):1038-47.
15. Borimnejad Leili, Taleghani Fariba, Parsa yekta. New approaches to teaching graduate students, doctoral and nursing. Tehran: Tohfe Publication; 2009.
16. Shariatmadari A, Qodsi A, Seif naraghi M, Ghanbari N. Survey the role of educational games on learning educational concepts and comparison of numbers in first grade mathematics students in Rey city. *Behavioral sciences* 2011; 3(9):85-100 (Persian).
17. Schell J. *The Art of Game Design: A book of lenses*: CRC Press; 2014.
18. Pepler DJ, Ross HS. The effect of play on convergen and divergent problem solving. *Child Development* 1981;52(4):1202-10.
19. Spitzer DR, Ed. Motivation: the neglected factor in instructional design. *Br J Educ Technol* 1996;36(3):45-9.
20. Richards K, Min W, Games A, editors. Examining digital game-based learning through the lens of 21st century gamers. Society for Information Technology & Teacher Education International Conference; 2011: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
21. Cordova DI, Lepper MR. Intrinsic motivation and the process of learning: Beneficial effects of contextualization, personalization, and choice. *J Educ Psychol* 1996;88:715-73.
22. Admiraal W, Huizenga J, Akkerman S, Ten Dam G. The concept of flow in collaborative game-based learning. *Comput Human Behav* 2011;27(3):1185-94.
23. Safavi A. Principles of methods and techniques of teaching. 8th ed Tehran, Iran: Moaser Publication. 2000 (Persian).
24. Kanthan R, Senger JL. The impact of specially designed digital games-based learning in undergraduate pathology and medical education. *Arch Pathol Lab Med* 2011;135(1):135-42. Epub 2011/01/06.
25. O'Leary S, Diepenhorst L, Churley-Strom R, Magrane D. Educational games in an obstetrics and gynecology core curriculum. *Am J Obstet Gynecol* 2005;193(5):1848-51.

26. Arbabi F, Haghani F. Using games in oncology teaching. *Iranian Journal of Medical Education* 2011;10(5):1296-302 (Persian).
27. Steinman RA, Blastos MT. A trading-card game teaching about host defence. *Medical education* 2002;36(12):1201-8.
28. Noraei F, Monsheei M, Montazeri M. Design a mechanism to implement competitive learning games (GBCL). Eighth National Conference and the Fifth International Conference on e-learning and training in Iran. Iranian Research Institute for Information Science and Technology; Tehran 2013 (Persian).
29. Hazavehei MM, Taghdisi MH, Mohaddes HR, Hasanzadeh A. The effects of three teaching methods of lecture, training game and role playing on knowledge and practice of middle school girls in regard to puberty nutrition. *Strides in Development of Medical Education*. 2006;3(2):126-33 (Persian).
30. Tham L, Tham R. Blended learning: Is game-based learning an effective instructional strategy to engage students in higher education in Singapore? A Pilot study. *Journal of the Research Center for Educational Technology* 2012;8(1):2-10.
31. Corell A, Regueras LM, Verdú E, Verdú MJ, de Castro JP. Effects of competitive learning tools on medical students: A case study. *PloS one* 2018;13(3):e0194096.

Effect of game based teaching on satisfaction and learning of midwifery students in social psychology course

Fariba Haghani¹, Soheila Bakhtiari², Fatemeh Ghaedi Heidari^{2*}

Received: 2018/04/13

Accepted: 2018/07/19

1. Associate Professor mui
2. PhD student mui

Journal of Education and Ethics in Nursing, Vol.7, No.1&2, Spring & Summer 2018

J Educ Ethics Nurs 2018;7(1&2):375-382

Abstract:

Introduction:

Educational games are active and fun ways for teaching and learning that in various fields have been compared with traditional teaching methods, but it has not been evaluated for teaching psychology concepts. Therefore, this study aimed to assess the impact of game-based learning on satisfaction and learning in midwifery students in Social Psychology lesson.

Methods & Materials:

This semi-experimental study was carried out on Bachelor Midwifery Students at the Isfahan University of Medical Sciences. The game-based learning and the lecture method were used, each in two sessions of the class. To assess student learning, post-test was used and to assess students' satisfaction with teaching method, the Satisfaction Teaching Method Questionnaire was used. Validity and reliability of the questionnaire were confirmed in this study. Therefore, data were analyzed using SPSS version 17 software and paired t-test.

Results:

The results showed that 16% of students believed that game-oriented teaching was excellent and the rest said that it was average and fine. 87% of the students evaluated their learning using the game-based teaching better than the other methods. The mean (SD) in game-based teaching was 14.82 (3.66) while it was 13 (3.34) in the conventional. Comparing these two methods with paired t-test showed a significant difference between the two methods ($p = 0.000$).

Conclusion:

Given the higher level of students' satisfaction and learning in game-based teaching, it is best to use this method to teach Midwifery Psychology more than before and with traditional methods.

Keywords: game, teaching, social psychology, active learning, satisfaction

* Corresponding author Email: fatemeh.ghaedi@gmil.com