

دانشگاه پیام نور

پایان نامه کارشناسی ارشد

رشته تاریخ و فلسفه آموزش و پرورش

عنوان پایان نامه:

تأثیر بازی‌های آموزشی (دومینوی رابطه – چی گم شده)

بر حافظه کوتاه مدت و دیکته دانش آموزان

پایه دوم ابتدایی

استاد راهنما:

دکتر حسین زارع

استاد مشاور:

دکتر عیسی ابراهیم زاده

نگارش:

فرزانه امیری آهوئی

خرداد ۸۸



دانشگاه پیام نور

پایان نامه

برای دریافت درجه کارشناسی ارشد
در رشته تاریخ و فلسفه آموزش و پرورش

عنوان پایان نامه:

**تأثیر بازی‌های آموزشی (دومینوی رابطه - چی گم شده)
بر حافظه کوتاه مدت و دیکته دانش‌آموزان
پایه دوم ابتدایی**

استاد راهنما:

دکتر حسین زارع

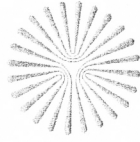
استاد مشاور:

دکتر عیسی ابراهیم زاده

نگارش:

فرزانه امیری آهوئی

خرداد ۸۸



دانشگاه پیام نور

دانشگاه پیام نور استان تهران



جمهوری اسلامی ایران
وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

تاریخ
شماره
پیوست

((تصویب نامه))

پایان نامه تحت عنوان :

" تاثیر بازی های آموزشی (دومینوی رابطه چپ گم شده) بر حافظه کوتاه مدت دیکته دانش آموزان پایه دوم ابتدایی "

ساعت : ۱۰-۸:۳۰

تاریخ دفاع : ۱۳۸۸/۰۸/۵

درجه : عالی

نمره : ۱۹,۷۵

اعضای هیات داوران :

امضاء

مرتبه علمی

نام و نام خانوادگی هیات داوران

۱- استاد راهنما: جناب آقای دکتر زارع

۲- استاد مشاور: جناب آقای دکتر ابراهیم زاده

۳- استاد داور: جناب آقای دکتر شبیری

۴- نماینده گروه: نماینده تحصیلات تکمیلی.....

آیا پایان نامه مذکور نیاز به اصلاحات دارد یا خیر؟

تهران، خیابان انقلاب،

خیابان استاد نجات اللہی،

نیش خیابان سپند،

پلاک - ۲۳۳

تلفن: ۸۸۸۰۱۰۹۰

دورنگار: ۸۸۹۰۳۱۵۸

پست الکترونیکی:

info@Tehran.pnu.ac.ir

نشانی الکترونیکی:

http://www.Tehran.pnu.ac.ir

تقدیم به:

خانواده با صفا و صمیمی‌ام به خصوص برادرانم که در راه تحصیل همیشه در همه موقعیت‌های سخت در کنارم بودند.

و تمام کودکانی که فرشته‌های زمینی‌اند و چشمان زیبایشان منتظر یاری و همراهی ماست.

تشکر و قدردانی:

از استاد گرانقدر جناب آقای دکتر حسین زارع به خاطر راهنمایی‌ها و زحمات ایشان در طول این پژوهش قدردانی می‌نمایم و از خداوند آرزوی توفیق برای ایشان دارم.

از استاد مشاور جناب آقای دکتر عیسی ابراهیم‌زاده به پاس زحمات و راهنمایی‌های ایشان تشکر می‌نمایم و آرزوی سلامتی و توفیق برای ایشان دارم.

از مدیریت و کلیه همکاران مرکز آموزشی و توانبخشی مشکلات یادگیری شماره ۳ تهران به پاس صرف وقت و راهنمایی‌های گرانبهایشان جهت پیشبرد این پژوهش قدردانی می‌نمایم.

چکیده

عصری که ما در آن به سر می‌بریم عصر انفجار اطلاعات نامگذاری شده است؛ رشد سریع فن آوری در حیطه‌های گوناگون علمی موجب گسترش دامنه دانش شده؛ و این بدین مفهوم است که آدمی باید از ذهنی فعال و قوی برخوردار باشد تا از پیشرفت اطلاعات جا نماند. باید راهکارهای تقویت قوای ذهنی خود را بداند و به کار گیرد. بازی یکی از این راهکارهاست که می‌تواند توان ذهنی افراد را افزایش دهد؛ لذا بر این اساس هدف پژوهش خود را بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی (دومینوی رابطه - چی گم شده) بر حافظه کوتاه مدت و دیکته دانش‌آموزان پایه دوم ابتدایی قرار دادیم.

نمونه در این پژوهش مشتمل بر ۳۰ دانش‌آموز، ۱۵ دانش‌آموز دختر و ۱۵ دانش‌آموز پسر است که در سال تحصیلی ۸۸-۱۳۸۷ از مرکز آموزشی، توانبخشی مشکلات ویژه یادگیری در استان تهران خدمات دریافت می‌نمودند و برای انتخاب آن‌ها از روش نمونه‌گیری تصادفی ساده استفاده شده است. طرح پژوهشی از نوع تک گروهی با پیش‌آزمون - پس‌آزمون است. ابزار آن، آزمون حافظه عددی و کسلر و آزمون دیکته می‌باشد.

نتایج حاصله با استفاده از روش آزمون t گروه‌های وابسته، تحلیل واریانس یک راهه و دو راهه نشان داد که بازی‌های آموزشی باعث افزایش ظرفیت حافظه کوتاه مدت و پیشرفت در نمرات آزمون دیکته دانش‌آموزان پایه دوم ابتدایی شده است. همچنین یافته‌ها نشان داد که تأثیر بازی‌های آموزشی بر حافظه کوتاه مدت و دیکته دانش‌آموزان دختر و پسر متفاوت است.

بازی‌های آموزشی یکی از راهبردهای مؤثر یادگیری است که موجب رشد قوای ذهنی و اجتماعی کودک می‌شود و مشکلات حافظه‌ای را تا حد قابل قبولی مرتفع می‌سازد. استفاده از این بازی‌ها در تدریس املا نیز می‌تواند، محیط کلاس را برای شاگردان جذاب‌تر سازد. این کار سبب می‌شود که معلمان از روش‌های سنتی نوشتن و باز نویسی جملات و کلمات به سوی شیوه‌های فعالانه و خلاقانه حرکت نمایند و به جای استفاده از روش‌های خسته کننده برای برطرف ساختن نقاط ضعف دانش‌آموزان، بازی را به عنوان مؤثرترین شیوه به آنان ارائه نمایند. نتیجه پژوهش، حاکی از آن است که بازی‌های آموزشی بر حافظه کوتاه مدت و دیکته دانش‌آموزان تأثیر داشته است و می‌توان از این نوع بازی‌ها در مدارس ابتدایی و مراکز آموزشی و توانبخشی ویژه یادگیری جهت پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان بهره برد.

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
	فصل اول: کلیات پژوهش
۱	مقدمه
۳	بیان مسأله
۶	اهمیت پژوهش
۷	هدف پژوهش
۸	فرضیه های پژوهش
۸	متغیرهای پژوهش
۹	تعاریف نظری و عملیاتی مفاهیم و اصطلاحات
	فصل دوم: ادبیات و پیشینه پژوهش
۱۱	تعریف بازی
۱۴	نظریه های بازی
۱۵	الف- نظریه های کلاسیک
۱۵	نظریه انرژی مازاد
۱۶	نظریه تنش زدایی
۱۷	نظریه پیش تمرین
۱۸	نظریه تجدید تکامل
۱۸	نظریه تخلیه روانی
۱۹	نظریه جبران
۱۹	ب- نظریه های معاصر
۱۹	نظریه تحلیل روانی
۲۱	رویکرد شناختی - رشدی در زمینه بازی
۲۳	نظریه تنظیم انگیزتگی
۲۴	رویکرد بافتاری: نظریه اجتماعی - تاریخی ویگوتسکی

۲۵	فایده و اهمیت بازی
۲۷	عوامل مؤثر در بازی
۲۷	جنس
۲۹	هوش
۲۹	سن
۳۰	محیط
۳۱	نقش های بازی
۳۱	بازی و رشد جسمی
۳۲	بازی و رشد ذهنی
۳۴	بازی و رشد عاطفی
۳۶	بازی و رشد اجتماعی
۳۷	بازی و رشد شخصیت
۳۹	انواع بازی
۴۳	اسباب بازی و خصوصیات آن
۴۴	بازی درمانی
۴۵	خلاصه پیشینه نظری
۴۶	نارسایی های ویژه در یادگیری
۴۷	طبقه بندی نارسایی های ویژه یادگیری
۴۸	حافظه
۴۹	انواع حافظه
۵۲	مراحل اصلی حافظه
۵۳	فراموشی و علل آن
۵۴	فرآیندهای کنترل حافظه
۵۵	مهارت نوشتن
۵۶	مراحل یادگیری نوشتن
۵۶	املا
۵۷	هدف های آموزش املا
۵۸	عوامل مؤثر در اختلال املا و نوشتن

۵۹	میزان شیوع اختلال املا
۵۹	اشکالات املائی
۶۰	راهبردهای آموزشی برای درمان اختلال املا
۶۱	رابطه املا و حافظه
۶۲	مروری بر تحقیقات پیرامون موضوع پژوهش
۶۲	الف- تحقیقات انجام شده در خارج از کشور
۷۴	ب- تحقیقات انجام شده در داخل کشور
۷۶	خلاصه پیشینه پژوهش
	فصل سوم: روش پژوهش
۷۷	مقدمه
۷۸	روش پژوهش
۷۸	جامعه آماری
۷۹	گروه نمونه و روش نمونه‌گیری
۷۹	ابزار اندازه‌گیری
۸۳	روش جمع‌آوری اطلاعات
۸۶	روش تجزیه و تحلیل اطلاعات
	فصل چهارم: تجزیه و تحلیل آماری
۸۷	مقدمه
۸۸	الف) توصیف داده‌ها
۹۸	ب) تحلیل داده‌ها به منظور بررسی فرضیه‌های پژوهش
	فصل پنجم: بحث و نتیجه‌گیری
۱۰۵	مقدمه
۱۰۶	بحث و نتیجه‌گیری پژوهش
۱۱۵	جمع‌بندی نتایج
۱۱۵	محدودیت‌های پژوهش

۱۱۶	پیشنهادهای پژوهش
۱۱۷	فهرست منابع فارسی
۱۲۰	فهرست منابع انگلیسی
۱۲۱	فهرست سایت‌ها
۱۲۴	پیوست‌ها

فهرست جداول

صفحه	عنوان
۸۸	جدول ۴-۱: تعداد افراد گروه آزمایش به تفکیک جنس
۸۸	جدول ۴-۲: شاخص‌های توصیفی نمره حافظه کوتاه مدت
۸۹	جدول ۴-۳: شاخص‌های توصیفی نمره کلی دیکته در پیش آزمون و پس آزمون
۹۰	جدول ۴-۴: شاخص‌های توصیفی تعداد غلط‌های آموزشی در دیکته
۹۱	جدول ۴-۵: شاخص‌های توصیفی تعداد غلط‌های دقت در دیکته
۹۲	جدول ۴-۶: شاخص‌های توصیفی تعداد غلط‌های حافظه دیداری در دیکته
۹۳	جدول ۴-۷: شاخص‌های توصیفی تعداد غلط‌های حافظه شنیداری در دیکته
۹۴	جدول ۴-۸: شاخص‌های توصیفی تعداد غلط‌های حساسیت شنیداری در دیکته
۹۵	جدول ۴-۹: شاخص‌های توصیفی تعداد دیکته بدون غلط
۹۶	جدول ۴-۱۰: میانگین نمره‌های متغیرهای هشتگانه در پسران و دختران گروه آزمایش
۹۸	جدول ۴-۱۱: مقایسه نمره‌های حافظه کوتاه مدت در پیش آزمون و پس آزمون
۹۹	جدول ۴-۱۲: مقایسه نمره‌های دیکته و شاخص‌های آن در پیش آزمون و پس آزمون
	جدول ۴-۱۳: نتایج تحلیل واریانس یک راهه برای مقایسه دختران و پسران در حافظه کوتاه مدت
۱۰۱	جدول ۴-۱۴: نتایج آزمون t گروه‌های مستقل برای مقایسه دختران و پسران در حافظه کوتاه مدت
۱۰۱	جدول ۴-۱۵: نتایج تحلیل واریانس یک راهه برای مقایسه دختران و پسران در نمره دیکته و شاخص‌های آن
۱۰۲	جدول ۴-۱۶: نتایج آزمون t گروه‌های مستقل برای مقایسه دختران و پسران در نمره دیکته و شاخص‌های آن
۱۰۳	جدول ۴-۱۷: خلاصه محاسبات تحلیل واریانس چند راهه در مورد جنسیت و متغیرهای دیکته و حافظه کوتاه مدت
۱۰۴	

فهرست نمودارها

صفحه	عنوان
۴۸	نمودار ۱-۲: ناتوانی‌های یادگیری
۸۸	نمودار ۱-۴: میانگین نمره حافظه کوتاه مدت در پیش‌آزمون و پس‌آزمون
۸۹	نمودار ۲-۴: میانگین‌های نمره‌های دیکته در پیش‌آزمون و پس‌آزمون
۹۰	نمودار ۳-۴: میانگین تعداد غلط‌های آموزشی دیکته در پیش‌آزمون و پس‌آزمون
۹۱	نمودار ۴-۴: میانگین تعداد غلط‌های دقت دیکته در پیش‌آزمون و پس‌آزمون
۹۲	نمودار ۵-۴: میانگین تعداد غلط‌های حافظه دیداری دیکته در پیش‌آزمون و پس‌آزمون
۹۳	نمودار ۶-۴: میانگین تعداد غلط‌های حافظه شنیداری دیکته در پیش‌آزمون و پس‌آزمون
۹۴	نمودار ۷-۴: میانگین تعداد غلط‌های حساسیت شنیداری دیکته در پیش‌آزمون و پس‌آزمون
۹۵	نمودار ۸-۴: تعداد دیکته بدون غلط پیش‌آزمون و پس‌آزمون
۹۷	نمودار ۹-۴: میانگین نمره‌های دیکته و حافظه کوتاه مدت در پسران و دختران گروه آزمایش

فصل اول

کلیات پژوهش

مقدمه

کودکان جهان، اهل هر کجا و از هر ملت و مذهب و هر قوم و قبیله‌ای که باشند، نیاز به بازی دارند و بازی می‌کنند. فراموش نکنیم که بزرگسالان هم گهگاه و از سر تفنن چنین نیازی را حس می‌کنند. آدمیان در هر سن و سالی که باشند بازی می‌کنند. هر کس قسمتی از وقت شبانه روزی خود را صرف بازی و تماشا می‌کند، تا دمی از رنج جهان بیاساید و دنیای جدی را فراموش کند. اما دنیای جدی کودک همان دنیای بازی است. کودک با بازی بزرگ می‌شود تحول می‌یابد و به جانب کمال می‌رود. رابرت وایت^۱ می‌گوید: «ساعات زیادی را که کودکان صرف بازی می‌کنند نمی‌توان به هیچ وجه تلف شده تلقی نمود، بازی ممکن است شادی بخش باشد ولی در دوران کودکی یک کار جدی است». بدون تردید بازی بهترین شکل فعالیت طبیعی هر کودک محسوب می‌شود. هر فرد برای رشد ذهنی و اجتماعی خود، نیازمند اندیشه و تفکر است و بازی خمیر مایه این تفکر و اندیشه است. بازی نه تنها برای اندامهای گوناگون بدن، پرورش عضلات و صرف انرژی اضافی ضروری است، بلکه یاری دهنده کودک در شناخت محیط و تسلط بر آن است. (ماریا مونته سوری)^۲ بازی را مدرسه بزرگی می‌داند که کودک در آن پرورش می‌یابد و نیروی بدنی، ذهنی و اجتماعی او رشد می‌کند. کودک از راه بازی با کودکان دیگر، شیوه ایجاد روابط اجتماعی با بیگانگان و حل مسائل و مشکلات ناشی از آن را فرا می‌گیرد. بازی شیوه همکاری و تبادلات با دیگران و رعایت حقوق آنان را به کودک می‌آموزد (برمکی، ۱۳۸۰).

بازی‌های گروهی به کودک می‌آموزد که باید در برابر کمک دیگران پاسخگو باشد و محبت آنان را به هر وسیله ممکن قدر شناسد. از سوی دیگر کودک از طریق بازی‌های گروهی، بردباری به هنگام خشنودی و فروتنی را به هنگام پیروزی فرا می‌گیرد.

بازی درمان است؛ کودک در زندگی روزمره باید بتواند خود را به شیوه‌ای از نگرانی‌ها و ناراحتی‌های ناشی از فشارهای محیطی تخلیه کند. بازی با فرصتی که برای بروز و بیان عواطف فراهم می‌کند، نقش پالاینده روانی را برای وی دارد. بنابراین، بازی هر چه گسترده‌تر، پیچیده‌تر و اجتماعی‌تر باشد کودک از مصنوعیت روانی بیشتری برخوردار می‌شود. کودک با بازی کردن موقعیتی بدست می‌آورد تا اعتقادات، احساسات و مشکلات خود را پیدا کند و مهارت‌های زندگی را بیاموزد.

1- White

2- Montessori

(فروبل)^۱ بر این باور است که بازی‌های کودکان به منزله هسته حیاتی، برای همه دوره‌های زندگی است زیرا موجب بروز استعداد و شخصیت کودک می‌شود و از سوی دیگر می‌توان بسیاری از نابهنجاری‌های کودک را از طریق بازی درمان کرد (شعاری نژاد، ۱۳۷۴).

بازی برای درمانگران وسیله مناسبی است تا به دنیای کودکان رخنه نمایند و آن‌ها را بیشتر و بهتر بشناسند و به مشکلات آنها پی ببرند. امروزه تکنیک بازی درمانی به طور فزاینده‌ای در دنیای پیشرفته، برای تشخیص مسائل و مشکلات کودکان و درمان آن‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد.

بازی آموزش است؛ کودک از طریق بازی‌ها و ورزش‌های گوناگون، مهارت‌های گوناگون و شایان توجهی کسب می‌کند. بازی بهترین وسیله‌ای است که از طریق آن می‌توان بسیاری از مفاهیم را آموزش داد. زمانی که یادگیرندگان، خود در امر تدریس مشارکت داشته باشند، امر آموزش برای آنان بسیار بهتر و آسان‌تر صورت می‌گیرد. اگر تدریس مفاهیم به صورت بازی‌های متنوع طراحی شود، هم فضای لذت بخشی در کلاس ایجاد می‌شود و هم می‌توانیم به هدف اصلی خود که آموزش مفاهیم، توسط خود یادگیرندگان است نائل آییم (مقدم و ترکمان، ۱۳۸۱).

تجربه ثابت کرده است که یکی از بهترین وسیله‌ها و طبیعی‌ترین شیوه‌ها برای جذب دانش آموزان به دروس مختلف و ایجاد انگیزه در آنان، استفاده از آموزش غیر مستقیم^۲ و معرفی بازی‌ها و سرگرمی‌های علمی^۳ متنوع، شوق آور و آموزنده است.

معلمان می‌توانند در حین تدریس یا دقایق پایانی وقت کلاس، برای ایجاد تنوع و فهم و درک بیشتر دانش آموزان از سرگرمی‌ها، معماها^۴، بازی‌ها، خاصه آن‌ها که بر اصول علمی استوارند استفاده کنند. اگر انتزاعی‌ترین موضوع‌های علمی به شکل معماها و بازیهای علمی در آید فهم و درک آنها به سهولت امکان پذیر است. سرگرمی و بازیهای علمی شرایط و زمینه مساعدی برای:

- رشد ذهنی
- تقویت قوه ابتکار و تخیل
- تفکر، تحلیل و تمرکز فکری و تحکیم نیروی ارادی
- مقابله با مشکلات روز افزون اجتماعی
- درک و فهم هیجان انگیز و لذت بخش بودن دنیای دانش فراهم می‌آورد (مقدم و ترکمان، ۱۳۸۱).

1- Froebel
2- Indirect Education
3- Recreation Scientific
4- Paradox

عصری که ما در آن به سر می‌بریم عصر انفجار اطلاعات نامگذاری شده است؛ رشد سریع فن آوری در حیطه‌های گوناگون علمی موجب گسترش دامنه دانش شده؛ و این بدین مفهوم است که آدمی باید از ذهنی فعال و قوی برخوردار باشد و برای آنکه از پیشرفت اطلاعات جا نماند لازم و ضروری است تا راهکارهای تقویت قوای ذهنی خود را بداند و به کار گیرد. از آن جا که حافظه پایه و اساس تمام آموزش‌ها، یادگیری‌ها و انبار و مخزن وسیع ذهن ما به حساب می‌آید و تقویت آن توان ذهنی را افزایش می‌دهد؛ لذا توجه به آن حایز اهمیت است و تقویت آن به وسیله بازی امکان پذیر است (سیف، ۱۳۸۴).

بیان مسأله

همه کودکانی که از شرایط زیست محیطی عادی برخوردارند، در بدو ورود به دبستان و شروع آموزش رسمی، دو مهارت شفاهی^۱ زبان را آموخته‌اند و قادر به سخن گفتن و گوش دادن هستند؛ گرچه تفاوت‌هایی بین آن‌ها وجود دارد، اما غالباً مهارت‌های نوشتاری^۲ زبان را در مدارس و در جریان آموزش مدرسه ای می‌آموزند و ضمن تقویت مهارت‌های شفاهی، مهارت‌های خواندن و نوشتن^۳ در آن‌ها شکل می‌گیرد.

نوشتن، چهارمین مهارت زبانی است که معمولاً پس از خواندن آموزش داده می‌شود. نوشتن برقراری ارتباط و انتقال اطلاعات و افکار و عقاید از طریق نشانه‌های نوشتاری است که یادگیری آن طی مراحل زیر انجام می‌گیرد:

- ۱- توانایی نوشتن حروف الفبا
- ۲- توانایی ترتیب صحیح حروف و نشانه‌ها
- ۳- توانایی نوشتن صحیح عناصر زبانی از حفظ (دیکته)
- ۴- توانایی ساخت کلمه
- ۵- توانایی بیان پیام از طریق جمله
- ۶- توانایی متن نویسی (فتح‌آبادی، ۱۳۸۵)

1- Verbal skill

2- Written skills

3- Reading & writing skills

ما در این پژوهش به بررسی یکی از این مراحل یعنی توانایی از حفظ نوشتن عناصر زبانی (دیکته)^۱ و شایع‌ترین علل ضعف دیکته یعنی ضعف در حافظه کوتاه مدت^۲ دانش آموزان پایه دوم ابتدایی می‌پردازیم.

همه ساله دانش آموزان زیادی وجود دارند که در درس دیکته با مشکل مواجه بوده و به نسبت اشتباهاتی که در این درس مرتکب می‌شوند، نمرات کمی دریافت می‌کنند. واقعیت این است که اشتباهات این دانش آموزان از یک نوع و یک سنخ نیست تا بتوان با اتخاذ یک روش آنها را از بین برد و باعث پیشرفت آنان شد.

در اغلب اوقات شاهد هستیم که پس از تصحیح املا، علت بروز غلط‌های املائی مشخص و بررسی نمی‌شود. برنامه‌ریزی جهت آموزش درس املا و رفع اشکالات آن صورت نمی‌گیرد و تنها توصیه‌های کلی و تذکرات شفاهی درباره‌ی درست نویسی ارائه می‌شود. بسیاری از معلمان رونویسی از کلمات و یا افزایش تکالیف و گاه جمله‌نویسی با کلمات را راه حل رفع اشکال این درس می‌دانند. اینجاست که این پرسش ایجاد می‌شود که آیا این روش‌ها می‌توانند مشکل دیکته دانش آموزان را حل کنند؟

روشن است که این شیوه‌ها راه مطمئن و علاج مشکل نیست، چرا که تعداد زیادی از این دانش آموزان همان کلمات را، در املاهای بعدی یا سایر نوشته‌های خویش غلط می‌نویسند. بررسی علل ضعف دیکته می‌تواند ما را در یافتن راه حلی برای رفع مشکلات مربوط به آن یاری نماید.

عمده‌ترین عللی که برای ضعف در دیکته ذکر شده عبارت است از:

- ۱- عدم توجه و دقت
- ۲- ضعف مهارت‌های حرکتی^۳
- ۳- اختلال در ادراک بینایی^۴ حروف و کلمات
- ۴- ضعف در حافظه دیداری و شنیداری (حافظه کوتاه مدت)
- ۵- دشواری در انتقال اطلاعات از یک کانال حسی^۵ به کانال دیگر
- ۶- انتزاعی بودن مطلب (سیف نراقی و نادری، ۱۳۸۴).

-
- 1- Dictation
 - 2- Long- term memory
 - 3- Motor skills
 - 4- Visual perception
 - 5- Sensory channel

یکی از عللی که ذکر شد، ضعف حافظه کوتاه مدت است. در این پژوهش علت مطالعه حافظه کوتاه مدت در کنار درس املا، به سبب بررسی بیشتر ارتباط این دو مقوله در زمینه نوشتن می‌باشد. در حافظه کوتاه مدت اطلاعات به صورت رمز در می‌آیند و ذخیره می‌گردند، یعنی آن‌ها به قالب اشکال یا رمزهایی در این حافظه نگه‌داری می‌شوند. این رمزها یا دیداری^۱ هستند، یا شنیداری^۲، یا معنایی^۳. رمز دیداری مبتنی بر نوعی تصویر ذهنی از محرک^۴ است؛ رمز شنیداری وابسته به صدا یا تلفظ محرک است؛ و رمز معنایی متکی بر معنی محرک است.

ضعف حافظه کوتاه مدت در هنگام نوشتن دیکته اغلب به صورت ضعف در حافظه دیداری و حافظه شنیداری نمایان می‌شود. ضعف در حافظه دیداری به این صورت است که، کودک قادر نیست تصویر حرف مورد نظر را در کلمه به خاطر بیاورد (صابون ← سابون) و ضعف حافظه شنیداری که به صورت جا افتادگی واژه‌ها در دیکته دیده می‌شود (سیف، ۱۳۸۴). بنابراین لازم است حافظه کوتاه مدت دانش‌آموزان تقویت شود تا نه تنها املاء درست واژه‌هایی را که غلط می‌نویسند فراگیرند، بلکه با دیدن و شنیدن هر کلمه جدید، توانایی به خاطر سپاری آن را نیز داشته باشند.

تقویت حافظه کوتاه مدت و تقویت دیکته می‌تواند با بازی‌های آموزشی^۵ همراه باشد که علاوه بر ایجاد میل و رغبت و شادی و نشاط در دانش‌آموز، امکان تکرار^۶، دسته بندی^۷، سازماندهی^۸ و معنادار معنادار ساختن اطلاعات^۹ کسب شده را برای او فراهم می‌سازد.

به این منظور دو نمونه از بازی‌های آموزشی با نام‌های (دومینوی رابطه) و (چی گم شده) انتخاب می‌گردد و تأثیر آن‌ها بر حافظه کوتاه مدت و دیکته دانش‌آموزان پایه دوم ابتدایی بررسی می‌شود. در این پژوهش به طور دقیق‌تر به دنبال پاسخگویی به این سؤال هستیم که آیا بازی‌های آموزشی می‌توانند یاری‌گر مربیان و معلمان در پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان باشند؟ در پایان سعی می‌شود به سؤالات زیر پاسخ داده شود.

۱- آیا بازی‌های آموزشی (دومینوی رابطه - چی گم شده) بر حافظه کوتاه مدت دانش‌آموزان تأثیر مثبت دارد؟

-
- 1- Visual
 - 2- Acoustic
 - 3- Semantic
 - 4- Stimulus
 - 5- Educational games
 - 6- Rehearsal or Repeation
 - 7- Chunking or Grouping the information
 - 8- Organizing the information
 - 9- Macking the information meaningful

- ۲- آیا بازی‌های آموزشی (دومینوی رابطه - چی گم شده) بر دیکته دانش‌آموزان تأثیر مثبت دارد؟
- ۳- آیا انجام این دو بازی بر تقویت حافظه کوتاه مدت پسران و دختران تأثیرات یکسانی خواهد داشت؟
- ۴- آیا انجام این دو بازی بر تقویت دیکته‌ی پسران و دختران تأثیرات یکسانی خواهد داشت؟

اهمیت مسئله پژوهش

اهمیت نوشتن و نیاز به صحیح نوشتن در ایجاد ارتباط با دیگران بر کسی پوشیده نیست. در همین ارتباط از ابتدای آموزش رسمی خواندن و نوشتن، به کودکانمان می‌آموزیم که چگونه بنویسند و چه اقداماتی در این باره انجام دهند تا بتوانند آموخته‌های خود را در موقعیت‌های مختلف به کار گیرند.

مهمترین ماده درسی که این وضعیت را بر عهده دارد، املائی فارسی است. با توجه به این که درس املا بنای علمی در یادگیری سایر دروس است و توجه به این مهم، یکی از ضروریات نظام آموزشی ماست و از طرفی روش‌های متداول املا نمی‌تواند راه گشای مشکلات آموزشی در این درس باشد، لذا در این پژوهش سعی شده است، از روش متنوع و جالب دیگری (بازی) جهت آموزش آن استفاده شود.

همه یادگیری‌ها نشانی از حافظه دارند. اگر ما تجربه‌هایمان را به کلی فراموش می‌کردیم، نمی‌توانستیم چیزی یاد بگیریم، چرا که در این صورت زندگی ما متشکل از تجربه‌های گذرایی می‌شد که هیچ‌گونه پیوندی بین آنها وجود نداشت و حتی از عهده یک مکالمه ساده هم بر نمی‌آمدیم. برای ایجاد ارتباط با دیگران باید اندیشه‌ها و مطالب شنیده شده، به یاد آورده شوند. این مورد تنها یک مورد ساده از تأثیر حافظه در زندگی روزمره انسان است. بدیهی است که نارسایی در کارکرد آن بسیاری از حیطه‌های فراگیری را کند می‌کند (اتکینسون و همکاران / ترجمه براهنی، ۱۳۷۹).

این تحقیق احتمالاً قادر است، قسمتی از اختلالات یادگیری^۱ را در دانش‌آموزان پایه دوم ابتدایی مشخص کند. در واقع با این تحقیق دانش‌آموزانی که به جهت اختلال در حافظه کوتاه مدت و ضعف در مهارت نوشتن دچار افت تحصیلی هستند، شناسایی شده و برای رفع مشکل‌شان چاره‌ای اندیشیده می‌شود. در مواردی مشاهده شده است که مربی با مشاهده عدم پیشرفت در کودک و عدم همپایی او با کلاس بدون آنکه از علت آن مطلع باشد، به تدریج وی را از برنامه کلاس کنار گذاشته

1- Learning disorders