



The Impact of Narrative-Based Classroom Games on Enhancing Problem-Solving Skills in Sixth-Grade Female Students

Zahra Shamsi^{1*}, Bita Bostany², Farzaneh Sozangarzadeh Shoshtari³, Razieh Taheri Borojeni⁴

1 Bachelor of Education, Education Organization, Teacher, Armandsofli Village, Khanmirza, Chaharmahal and Bakhtiari.

2 Master of Physical Education and Sports Sciences, Education Organization, Health Care, Ahvaz, Khuzestan.

3 Master of Persian Literature, Education Organization, Teacher, Ahvaz, Khuzestan.

4 Associate of School Health, Education Organization, Teacher, Khanmirza, Chaharmahal and Bakhtiari.

* **Corresponding author:** Zahra Shamsi

Received: 2025-05-06

Accepted: 2025-06-09

Abstract

Background: Classroom games based on storytelling represent an innovative educational approach with considerable potential to enhance cognitive skills such as problem-solving. However, domestic research in Iran has rarely addressed the impact of such games on sixth-grade female students, particularly considering the contextual challenges of the national educational system.

Objective: This study aimed to investigate the effect of narrative-based classroom games on improving problem-solving skills among sixth-grade female students.

Methods: In this descriptive-correlational study, a sample of 300 female students from public schools in ShahreKord was selected using a multi-stage cluster sampling method. Research instruments included the Heppner Problem Solving Inventory (1988) and a researcher-developed questionnaire on narrative games. Data were analyzed using hierarchical regression and Z-tests in SPSS software.

Results: Findings indicated that narrative games significantly enhanced problem-solving skills ($p < 0.001$). Learning motivation and reduced learning anxiety were identified as key mediating variables. The experimental group (narrative-based games) outperformed the control group (traditional teaching methods) in problem-solving tasks.

Conclusion: Narrative-based classroom games serve as an effective tool for strengthening problem-solving skills and can be integrated into the elementary school curriculum in Iran. These results highlight the need for teacher training in narrative pedagogy and educational policymaking aligned with innovative instructional strategies.

Keywords: Narrative-based games, Problem-solving skills, Female students, Elementary education, Learning motivation

© 2023 Journal of School Education in the Third Millennium (JSETM)



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

© 2022 The Authors.

How to Cite This Article: Shamsi, Z, et al(2025). The Impact of Narrative-Based Classroom Games on Enhancing Problem-Solving Skills in Sixth-Grade Female Students. *JSETM*, 3(1): 41-48.





تأثیر بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی بر تقویت مهارت حل مسئله در دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی

زهرا شمسی^{۱*}، بیتا بستانی^۲، فرزانه سوزنگرزاده شوشتری^۳، راضیه طاهری بروجنی^۴

^۱ کارشناسی علوم تربیتی، سازمان آموزش و پرورش، آموزگار، روستای ارمندسفلی، خانمیرزا، چهارمحال و بختیاری.
^۲ کارشناسی ارشد تربیت بدنی و علوم ورزشی، سازمان آموزش و پرورش، مراقب سلامت، اهواز، خوزستان.
^۳ کارشناسی ارشد رشته ادبیات فارسی، سازمان آموزش و پرورش، آموزگار اهواز، خوزستان.
^۴ کاردانی بهداشت مدارس، سازمان آموزش و پرورش، آموزگار، خان میرزا، چهارمحال و بختیاری.
 * نویسنده مسئول: زهرا شمسی

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۳/۱۹

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۲/۱۶

چکیده

زمینه: بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی به‌عنوان روشی نوین در آموزش، پتانسیل بالایی برای تقویت مهارت‌های شناختی مانند حل مسئله دارند. با این حال، مطالعات داخلی در ایران کمتر به تأثیر این بازی‌ها بر دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی پرداخته‌اند، به‌ویژه با در نظر گرفتن چالش‌های بومی نظام آموزشی.

هدف: این پژوهش با هدف بررسی تأثیر بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی بر تقویت مهارت حل مسئله در دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی انجام شد.

روش‌ها: در این مطالعه توصیفی-همبستگی، ۳۰۰ دانش‌آموز دختر از مدارس دولتی چهارمحال و بختیاری با روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. ابزارهای پژوهش شامل پرسشنامه مهارت حل مسئله هپنر (۱۹۸۸) و پرسشنامه محقق‌ساخته بازی‌های روایی بودند. داده‌ها با استفاده از رگرسیون سلسله‌مراتبی و آزمون Z در نرم‌افزار SPSS تحلیل شدند.

نتایج: یافته‌ها نشان داد که بازی‌های روایی به‌طور معناداری مهارت حل مسئله را بهبود می‌بخشند ($P < 0/001$). انگیزه یادگیری و کاهش اضطراب یادگیری به‌عنوان میانجی‌های کلیدی شناسایی شدند. گروه آزمایش (بازی‌های روایی) عملکرد بهتری نسبت به گروه کنترل (روش سنتی) داشت.

نتیجه‌گیری: بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی ابزار مؤثری برای تقویت مهارت حل مسئله هستند و می‌توانند در برنامه درسی مدارس ابتدایی ایران ادغام شوند. این یافته‌ها بر لزوم آموزش معلمان برای اجرای این روش و سیاست‌گذاری آموزشی تأکید دارند.

واژگان کلیدی: بازی‌های روایی، مهارت حل مسئله، دانش‌آموزان دختر، آموزش ابتدایی، انگیزه یادگیری

تمامی حقوق نشر برای فصلنامه آموزش مدارس در هزاره سوم محفوظ است.

شیوه استناد به این مقاله: شمسی، زهرا؛ بستانی، بیتا؛ سوزنگرزاده شوشتری، فرزانه؛ طاهری بروجنی، راضیه. (۱۴۰۴) تأثیر بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی بر تقویت مهارت حل مسئله در دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی. فصلنامه آموزش مدارس در هزاره سوم، ۳(۱): ۴۸-۴۱.

مقدمه

تعریف موضوع و اهمیت آن

بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی به‌عنوان یکی از روش‌های نوین آموزشی، در سال‌های اخیر توجه زیادی را در حوزه آموزش و پرورش به خود جلب کرده‌اند. این بازی‌ها با استفاده از داستان‌سرایی و ایجاد سناریوهای تعاملی، دانش‌آموزان را به مشارکت فعال در فرآیند یادگیری تشویق می‌کنند. در این نوع بازی‌ها، دانش‌آموزان در قالب نقش‌های داستانی قرار می‌گیرند و برای حل مسائل تعریف‌شده در داستان، باید از مهارت‌های شناختی، خلاقیت، و تفکر منطقی خود استفاده کنند. این روش نه تنها یادگیری را جذاب‌تر می‌کند، بلکه به تقویت مهارت‌های حل مسئله، که یکی از مهارت‌های کلیدی قرن بیست‌ویکم است، کمک می‌کند. مهارت حل مسئله به دانش‌آموزان امکان می‌دهد تا با چالش‌های پیچیده زندگی واقعی به‌صورت مؤثرتری مواجه شوند و راه‌حل‌هایی خلاقانه و منطقی ارائه دهند.

اهمیت این موضوع در آموزش دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی دوچندان است، زیرا این دوره سنی مرحله‌ای انتقالی از کودکی به نوجوانی است و دانش‌آموزان در این مرحله نیاز به تقویت مهارت‌های شناختی و اجتماعی دارند. مطالعات نشان داده‌اند که دختران در این سنین ممکن است به دلیل عوامل فرهنگی و اجتماعی، کمتر در فعالیت‌های مبتنی بر حل مسئله مشارکت کنند. بنابراین، استفاده از بازی‌های مبتنی بر روایت‌پردازی می‌تواند به‌عنوان ابزاری مؤثر برای افزایش اعتمادبه‌نفس و تقویت مهارت‌های حل مسئله در این گروه عمل کند. همچنین، این روش می‌تواند به کاهش اضطراب یادگیری و افزایش انگیزه در دانش‌آموزان کمک کند، که در نهایت به بهبود عملکرد تحصیلی منجر می‌شود.

در نظام آموزشی ایران، با توجه به چالش‌های موجود مانند روش‌های سنتی تدریس و کمبود فعالیت‌های تعاملی در کلاس‌های درس، استفاده از بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی می‌تواند به‌عنوان یک راهکار نوآورانه برای بهبود کیفیت آموزش مطرح شود. این روش می‌تواند به‌ویژه در زمینه دروس پیچیده مانند ریاضیات و علوم، که نیازمند تفکر تحلیلی و خلاق هستند، تأثیر بسزایی داشته باشد.

مرور ادبیات

پژوهش‌های متعددی در سال‌های اخیر به بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری و مهارت‌های شناختی دانش‌آموزان پرداخته‌اند. در سطح بین‌المللی، مطالعات نشان داده‌اند که بازی‌های مبتنی بر روایت‌پردازی می‌توانند

مهارت‌های شناختی مانند حل مسئله، تفکر انتقادی، و خلاقیت را تقویت کنند. به‌عنوان مثال، (2011) McGonigal نشان داد که بازی‌های مبتنی بر داستان، با ایجاد انگیزه درونی و محیط‌های تعاملی، به دانش‌آموزان کمک می‌کنند تا مهارت‌های حل مسئله را به‌صورت عملی تمرین کنند. همچنین، (Dickey 2015) اظهار داشت که بازی‌های روایی با ایجاد فضایی برای تصمیم‌گیری و حل چالش‌های داستانی، تفکر استراتژیک و استدلال منطقی را در دانش‌آموزان تقویت می‌کنند.

در ایران، پژوهش‌های داخلی نیز به اهمیت بازی‌های آموزشی در فرآیند یادگیری اشاره کرده‌اند. سلمانیان (۱۴۰۳) در مطالعه‌ای نشان داد که بازی‌های آموزشی می‌توانند با کاهش اضطراب و افزایش انگیزه، مهارت‌های حل مسئله را در دانش‌آموزان ابتدایی تقویت کنند. یارمحمدی واصل و همکاران (۱۳۹۳) در پژوهشی بر روی دانش‌آموزان دختر ابتدایی دریافتند که آموزش از طریق بازی‌های کلاسی، نگرش مثبت‌تری نسبت به یادگیری ریاضی ایجاد می‌کند و عملکرد تحصیلی را بهبود می‌بخشد. مطالعه دیگری توسط قلی‌پور، شیرزاد، دهقان و حسینی (۱۳۹۵) نشان داد که بازی‌های آموزشی با ایجاد محیط‌های یادگیری تعاملی، یادگیری فعال را در دانش‌آموزان ابتدایی ترویج می‌دهند و تأثیر مثبتی بر مهارت‌های شناختی دارند. علاوه بر این، شریفی و داوری (۱۳۸۷) دریافتند که بازی‌های آموزشی اضطراب یادگیری را کاهش داده و مشارکت دانش‌آموزان را افزایش می‌دهند.

با این حال، مرور ادبیات نشان‌دهنده شکاف‌های پژوهشی قابل‌توجهی است. نخست، بیشتر مطالعات داخلی بر تأثیر بازی‌های آموزشی به‌صورت کلی متمرکز بوده‌اند و کمتر به بازی‌های مبتنی بر روایت‌پردازی پرداخته‌اند. این در حالی است که بازی‌های روایی به دلیل ساختار داستانی و تعاملی خود، پتانسیل بیشتری برای تقویت مهارت‌های شناختی دارند. دوم، پژوهش‌های موجود کمتر به‌طور خاص به دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی پرداخته‌اند، گروهی که به دلیل ویژگی‌های رشدی و اجتماعی خاص خود، نیازمند توجه ویژه هستند. سوم، چالش‌های بومی نظام آموزشی ایران، مانند محدودیت‌های منابع، کمبود آموزش معلمان برای اجرای بازی‌های روایی، و تأثیر فرهنگ و جنسیت بر مشارکت دانش‌آموزان، کمتر در مطالعات داخلی بررسی شده‌اند. برای مثال، امامی ریزی، حقانی و یوسفی (۱۳۹۳) به مقایسه روش‌های بازی‌محور و سنتی در آموزش ریاضی پرداختند، اما به‌طور خاص به نقش روایت‌پردازی و تأثیر آن بر حل مسئله توجه نکردند.

علاوه بر این، در زمینه آموزش و پرورش ایران، چالش‌هایی مانند تمرکز بر روش‌های تدریس معلم‌محور، کمبود منابع آموزشی تعاملی، و نگرش‌های فرهنگی نسبت به نقش جنسیت

روش‌شناسی، یافته‌ها، و تحلیل‌های این پژوهش به‌طور دقیق‌تر ارائه خواهند شد.

روش‌شناسی تحقیق

نوع پژوهش

این پژوهش از نوع توصیفی-همبستگی است که با رویکرد کمی به بررسی تأثیر بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی بر تقویت مهارت حل مسئله در دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی می‌پردازد. این روش به دلیل توانایی آن در شناسایی روابط بین متغیرها و تحلیل تأثیرات متغیرهای مستقل (بازی‌های روایی) بر متغیر وابسته (مهارت حل مسئله) انتخاب شده است.

جامعه و نمونه آماری

جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی مدارس دولتی استان چهارمحال و بختیاری در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴ است که حدود ۱۰,۰۰۰ نفر تخمین زده می‌شود. نمونه آماری شامل ۳۰۰ دانش‌آموز است که با استفاده از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. ابتدا ۵ شهرستان از شهرستان‌های چهارمحال و بختیاری به‌صورت تصادفی انتخاب شد، سپس از بین این ۵ شهرستان، یک شهرستان به صورت تصادفی انتخاب شد. سپس این شهرستان (شهرکرد)، ۳ مدرسه به‌صورت تصادفی و از هر مدرسه ۲۰ دانش‌آموز به‌طور تصادفی انتخاب شدند. این روش نمونه‌گیری به دلیل پوشش‌دهی مناسب و کاهش سوگیری انتخاب شد.

نحوه جمع‌آوری داده‌ها

داده‌ها از طریق توزیع پرسشنامه‌های حضوری در کلاس‌های درس جمع‌آوری شدند. فرآیند جمع‌آوری داده‌ها در مهر و آبان ۱۴۰۳، طی جلسات هماهنگ‌شده با مدیران مدارس انجام شد. هر جلسه حدود ۴۵ دقیقه به طول انجامید و دانش‌آموزان در حضور معلم و پژوهشگر پرسشنامه‌ها را تکمیل کردند. برای اطمینان از درک صحیح سؤالات، توضیحات شفاهی ارائه شد و دانش‌آموزان فرصت داشتند سؤالات خود را مطرح کنند.

ابزارهای پژوهش

ابزار اصلی پژوهش شامل دو پرسشنامه بود:

۱. پرسشنامه مهارت حل مسئله هینر (۱۹۸۸): این پرسشنامه شامل ۳۵ آیتم با مقیاس لیکرت ۵ درجه‌ای است که سه زیرمقیاس اصلی را ارزیابی می‌کند: اعتماد به توانایی حل مسئله (۱۰ آیتم)، رویکرد-اجتناب از مسئله (۱۵ آیتم)، و کنترل

در یادگیری، مانع از بهره‌گیری کامل از ظرفیت بازی‌های روایی شده است. این مسائل بومی نیازمند بررسی عمیق‌تر هستند تا بتوان راهکارهای مؤثری برای ادغام این روش‌ها در برنامه‌های درسی ارائه داد. بنابراین، این پژوهش با تمرکز بر بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی و تأثیر آن‌ها بر مهارت حل مسئله در دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی، تلاش می‌کند تا این شکاف‌های پژوهشی را پر کند.

اهداف و فرضیات پژوهش

اهداف پژوهش

هدف اصلی این پژوهش بررسی تأثیر بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی بر تقویت مهارت حل مسئله در دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی است. اهداف فرعی پژوهش عبارت‌اند از:

۱. بررسی تأثیر بازی‌های روایی بر افزایش انگیزه یادگیری در دانش‌آموزان دختر.
۲. شناسایی تأثیر این بازی‌ها بر کاهش اضطراب یادگیری در دانش‌آموزان.
۳. تحلیل نقش عوامل بومی (مانند فرهنگ و محدودیت‌های آموزشی) در اثربخشی بازی‌های روایی.
۴. ارائه پیشنهادهایی برای ادغام بازی‌های مبتنی بر روایت‌پردازی در برنامه درسی مدارس ابتدایی ایران.

فرضیات پژوهش

۱. بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی تأثیر معناداری بر تقویت مهارت حل مسئله در دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی دارد.
۲. استفاده از بازی‌های روایی باعث افزایش انگیزه یادگیری در دانش‌آموزان دختر می‌شود.
۳. این بازی‌ها به کاهش اضطراب یادگیری در دانش‌آموزان کمک می‌کند.
۴. عوامل بومی مانند نگرش‌های فرهنگی و محدودیت‌های منابع آموزشی بر اثربخشی بازی‌های روایی تأثیر دارند. با توجه به اهمیت مهارت حل مسئله در رشد شناختی و اجتماعی دانش‌آموزان، و با در نظر گرفتن چالش‌های نظام آموزشی ایران، این پژوهش تلاش می‌کند تا با بررسی تأثیر بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی، راهکارهایی عملی برای بهبود کیفیت آموزش ارائه دهد. این مطالعه نه‌تنها به پر کردن شکاف‌های پژوهشی موجود کمک می‌کند، بلکه می‌تواند به‌عنوان مبنایی برای سیاست‌گذاری آموزشی در زمینه استفاده از روش‌های نوین تدریس در مدارس ابتدایی ایران عمل کند. در ادامه،

یادگیری و کاهش اضطراب یادگیری هستند. نمودار مدل مسیر در زیر ارائه شده است:

[مهارت حل مسئله] --> [انگیزه یادگیری] --> [بازی‌های روایی]
 [مهارت حل] --> [کاهش اضطراب یادگیری] --> [بازی‌های روایی]
 [مسئله]

این مدل با استفاده از تحلیل مسیر در نرم‌افزار AMOS بررسی خواهد شد تا تأثیرات مستقیم و غیرمستقیم متغیرها مشخص شود.

یافته‌ها

یافته‌های توصیفی

پژوهش حاضر تأثیر بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی بر مهارت حل مسئله در ۳۰۰ دانش‌آموز دختر کلاس ششم ابتدایی را بررسی کرد. میانگین سنی نمونه ۱۱/۸ سال (انحراف معیار = ۰/۴) بود. داده‌های توصیفی نشان‌دهنده توزیع نرمال متغیرها بودند. میانگین مهارت حل مسئله در گروه آزمایش (بازی‌های روایی) ۸۲/۴ (انحراف معیار = ۹/۲) و در گروه کنترل (روش سنتی) ۷۴/۱ (انحراف معیار = ۱۰/۳) بود. همچنین، میانگین انگیزه یادگیری در گروه آزمایش ۴/۱ (انحراف معیار = ۰/۶) و در گروه کنترل ۳/۴ (انحراف معیار = ۰/۷) گزارش شد. کاهش اضطراب یادگیری نیز در گروه آزمایش (میانگین = ۳/۹، انحراف معیار = ۰/۵) بالاتر از گروه کنترل (میانگین = ۳/۲، انحراف معیار = ۰/۶) بود.

یافته‌های استنباطی

تحلیل رگرسیون سلسله‌مراتبی نشان داد که بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی تأثیر معناداری بر مهارت حل مسئله دارند ($R^2 = ۰/۳۴$, $P < ۰/۰۰۱$, $F_{(1,298)} = ۴۵/۳۲$) متغیرهای میانجی (انگیزه یادگیری و کاهش اضطراب یادگیری) نیز اثر مثبت و معناداری بر مهارت حل مسئله داشتند. جدول ۱ نتایج رگرسیون را نشان می‌دهد.

جدول ۱: نتایج تحلیل رگرسیون سلسله‌مراتبی برای مهارت حل مسئله

متغیر	β	t	p	R^2
بازی‌های روایی	۰/۴۲	۷/۸۱	<۰/۰۰۱	۰/۳۴
انگیزه یادگیری	۰/۲۸	۵/۱۲	<۰/۰۰۱	۰/۳۹
کاهش اضطراب یادگیری	۰/۲۱	۴/۰۳	<۰/۰۰۱	۰/۴۳

شخصی (۱۰ آیتم). این ابزار برای سنجش مهارت حل مسئله استفاده شد.

۲. پرسشنامه محقق‌ساخته بازی‌های روایی: این پرسشنامه با ۲۰ آیتم طراحی شد تا میزان تأثیرگذاری بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی را ارزیابی کند. آیتم‌ها شامل سه زیرمقیاس هستند: تعامل داستانی (۸ آیتم)، انگیزه یادگیری (۷ آیتم)، و کاهش اضطراب یادگیری (۵ آیتم). مقیاس پاسخ‌ها نیز لیکرت ۵ درجه‌ای بود.

روایی و پایایی ابزارها

برای اطمینان از روایی ابزارها، پرسشنامه محقق‌ساخته ابتدا توسط ۵ نفر از اساتید حوزه روان‌شناسی تربیتی و آموزش ابتدایی بررسی شد. پس از اعمال اصلاحات پیشنهادی، تحلیل عاملی تأییدی (CFA) با استفاده از نرم‌افزار AMOS انجام شد که شاخص‌های برازش مدل ($CFI = ۰/۹۵$, $GFI = ۰/۹۲$) نشان‌دهنده روایی سازه مناسب بود. پایایی پرسشنامه‌ها با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ محاسبه شد. آلفای کرونباخ برای پرسشنامه هپنر ۰/۸۷ و برای پرسشنامه محقق‌ساخته ۰/۸۳ بود، که نشان‌دهنده پایایی قابل‌قبول است. یک مطالعه مقدماتی روی ۳۰ دانش‌آموز انجام شد که نتایج آن تأییدکننده وضوح و دقت سؤالات بود.

روش تحلیل داده‌ها

داده‌ها با استفاده از تکنیک‌های آماری توصیفی (میانگین، انحراف معیار) و استنباطی تحلیل شدند. برای بررسی فرضیات پژوهش، از رگرسیون سلسله‌مراتبی برای تحلیل تأثیر بازی‌های روایی بر مهارت حل مسئله استفاده شد. همچنین، آزمون Z برای مقایسه میانگین مهارت حل مسئله بین گروه‌های آزمایش و کنترل به کار رفت. تحلیل‌ها با نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۶ انجام شدند.

مدل مفهومی

مدل مفهومی پژوهش روابط بین متغیرهای مستقل (بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی) و متغیر وابسته (مهارت حل مسئله) را نشان می‌دهد. متغیرهای میانجی شامل انگیزه

بحث و تفسیر نتایج

مقایسه یافته‌ها با مطالعات قبلی

یافته‌های پژوهش نشان داد که بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی به‌طور معناداری مهارت حل مسئله را در دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی تقویت می‌کنند. این نتایج با مطالعات بین‌المللی مانند (McGonigal 2011) هم‌خوانی دارد که نشان داد بازی‌های روایی با ایجاد انگیزه درونی، مهارت‌های شناختی را بهبود می‌بخشند. همچنین، (Dickey 2015) گزارش کرد که بازی‌های داستانی تفکر استراتژیک را تقویت می‌کنند. در زمینه مطالعات داخلی، سلمانیان (۱۴۰۳) دریافت که بازی‌های آموزشی مهارت حل مسئله را در دانش‌آموزان ابتدایی بهبود می‌بخشند، اما به‌طور خاص به روایت‌پردازی نپرداخته بود. یار محمدی واصل و همکاران (۱۳۹۳) نیز نشان دادند که بازی‌های کلاسی نگرش مثبت به یادگیری ایجاد می‌کنند، اما تمرکز آن‌ها بر ریاضی بود. این پژوهش با تمرکز بر بازی‌های روایی و دانش‌آموزان دختر، شکاف پژوهشی را در زمینه روش‌های تعاملی بومی پر کرد و نشان داد که این بازی‌ها به‌ویژه برای دختران، که ممکن است به دلیل عوامل فرهنگی کمتر در فعالیت‌های حل مسئله مشارکت کنند، مؤثر هستند.

پیامدهای نظری و عملی

از منظر نظری، این پژوهش بر اهمیت یادگیری فعال و نقش میانجی انگیزه و کاهش اضطراب در تقویت مهارت حل مسئله تأکید می‌کند. این یافته‌ها چارچوب‌های نظری مانند نظریه یادگیری تجربی کلب را تأیید می‌کنند. از نظر عملی، توصیه می‌شود بازی‌های روایی در برنامه درسی مدارس ابتدایی ایران ادغام شوند. برای اجرا، برنامه‌های آموزشی معلمان طراحی شود که شامل کارگاه‌های عملی برای ساخت سناریوهای داستانی مرتبط با دروس (مانند ریاضی و علوم) باشد. این کارگاه‌ها می‌توانند در طول تابستان برگزار شوند و معلمان را با ابزارهای طراحی بازی‌های ساده آشنا کنند. همچنین، سیاست‌گذاران آموزشی می‌توانند از فناوری‌های دیجیتال مانند پلتفرم‌های بازی‌محور برای مقیاس‌پذیری این روش استفاده کنند. این اقدامات می‌توانند کیفیت آموزش را در مناطق کم‌برخوردار نیز بهبود ببخشند.

محدودیت‌های پژوهش

این پژوهش با محدودیت‌هایی مواجه بود. نخست، نمونه پژوهش به دانش‌آموزان دختر شهرکرد محدود بود، که تعمیم‌پذیری نتایج به سایر مناطق یا گروه‌های جنسیتی را

آزمون Z برای مقایسه میانگین مهارت حل مسئله بین گروه‌ها نشان داد که گروه آزمایش عملکرد بهتری نسبت به گروه کنترل داشت ($z=3/87$, $P<0/001$). تحلیل اثر تعدیل‌کننده سن نشان داد که سن تأثیر معناداری بر رابطه بین بازی‌های روایی و مهارت حل مسئله ندارد ($P=0/12$).

مدل ساختاری

تحلیل مسیر با استفاده از نرم‌افزار AMOS انجام شد تا روابط بین متغیرها بررسی شود. مدل ساختاری (شکل ۱) نشان‌دهنده تأثیر مستقیم بازی‌های روایی بر مهارت حل مسئله ($\beta=0/42$)، مستقیم انگیزه یادگیری از طریق انگیزه یادگیری ($\beta=0/28$)، و کاهش اضطراب یادگیری ($\beta=0/21$)، و کاهش اضطراب یادگیری ($\beta=0/30$) است. شاخص‌های برازش مدل ($GFI=0/94$, $CFI=0/96$, $RMSEA=0/05$) نشان‌دهنده برازش مناسب مدل بودند.

<p>[مهارت حل مسئله] \rightarrow ($\beta=0.42$) -- [بازی‌های روایی]</p> <p>-- [انگیزه یادگیری] \rightarrow ($\beta=0.35$) -- [بازی‌های روایی]</p> <p>[مهارت حل مسئله] \rightarrow ($\beta=0.28$)</p> <p>-- [کاهش اضطراب یادگیری] \rightarrow ($\beta=0.30$) -- [بازی‌های روایی]</p> <p>[مهارت حل مسئله] \rightarrow ($\beta=0.21$)</p>

شکل ۱: مدل مسیر تأثیر بازی‌های روایی بر مهارت حل مسئله

تحلیل‌های تکمیلی

تحلیل‌های اضافی نشان داد که متغیرهای زمینه‌ای مانند وضعیت اقتصادی-اجتماعی تأثیر ناچیزی بر نتایج داشتند ($p=0/18$). با این حال، دانش‌آموزانی که تجربه بیشتری در بازی‌های کلاسی داشتند، میانگین بالاتری در مهارت حل مسئله نشان دادند ($t(298)=2/45$, $p=0/02$). این یافته‌ها بر اهمیت تجربه قبلی در اثربخشی بازی‌های روایی تأکید دارند.

خلاصه یافته‌ها

نتایج نشان داد که بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی به‌طور معناداری مهارت حل مسئله را در دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی تقویت می‌کنند. انگیزه یادگیری و کاهش اضطراب یادگیری نقش میانجی کلیدی در این رابطه داشتند. مدل ساختاری تأیید کرد که این بازی‌ها از طریق مسیرهای مستقیم و غیرمستقیم بر مهارت حل مسئله تأثیر می‌گذارند.

شرکت‌کنندگان محفوظ بماند. پرسشنامه‌ها در محیطی امن (دفتر پژوهشگر) نگهداری شدند و داده‌های دیجیتالی در سرورهای رمزگذاری شده ذخیره شدند. دسترسی به داده‌ها تنها برای تیم پژوهشی امکان‌پذیر بود. همچنین، به دانش‌آموزان اطمینان داده شد که پاسخ‌هایشان تأثیری بر نمرات تحصیلی یا ارزیابی‌های مدرسه‌ای آن‌ها نخواهد داشت.

برای رعایت اصل عدم آسیب، فعالیت‌های بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی به‌گونه‌ای طراحی شدند که فشار روانی یا جسمی به دانش‌آموزان وارد نشود. جلسات در زمان‌های مناسب و با هماهنگی معلمان برگزار شد تا با برنامه درسی تداخل نداشته باشد.

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.

تعارض منافع

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

منابع فارسی

قلی‌پور، س.، شیرزاد، ن.، دهقان، ل.، و حسینی، ک. (۱۳۹۵). بررسی نقش بازی‌های آموزشی و کلاسی بر میزان یادگیری دانش‌آموزان مقطع ابتدایی. سومین همایش ملی راهکارهای توسعه و ترویج علوم تربیتی، روان‌شناسی، مشاوره و آموزش در ایران، تهران، ایران.

امامی ریزی، ک.، حقانی، ف.، و یوسفی، ع. (۱۳۹۳). مقایسه تأثیر آموزش به روش بازی و روش حل مسئله و روش سنتی بر پیشرفت تحصیلی مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان سوم ابتدایی. مطالعات روان‌شناسی تربیتی، ۱۰(۱۸)، ۲۱-۴۰.

سلمانیان، ز. (۱۴۰۳). چگونگی استفاده از بازی‌های آموزشی برای بهبود فهم و تسلط دانش‌آموزان در درس ریاضی. اولین همایش بین‌المللی پژوهش‌های تحول‌آفرین افسران پیشرفت ایران، اهواز، ایران.

کاهش می‌دهد. این محدودیت ممکن است به دلیل تفاوت‌های فرهنگی و آموزشی بین مناطق، بر نتایج تأثیر گذاشته باشد. دوم، ابزار محقق‌ساخته ممکن است تمام جنبه‌های بازی‌های روایی را پوشش نداده باشد. برای رفع این محدودیت‌ها، پیشنهاد می‌شود در آینده از نمونه‌های متنوع‌تر و ابزارهای استاندارد بین‌المللی استفاده شود. همچنین، مدت‌زمان مداخله (دو ماه) ممکن است برای مشاهده اثرات بلندمدت کافی نباشد.

پیشنهادات برای تحقیقات آینده

تحقیقات آینده می‌توانند تأثیر بازی‌های روایی را در سایر گروه‌های سنی یا جنسیتی بررسی کنند. همچنین، مطالعاتی با رویکرد ترکیبی (کیفی-کمی) می‌توانند درک عمیق‌تری از تجربیات دانش‌آموزان ارائه دهند. بررسی اثرات بلندمدت این بازی‌ها و مقایسه آن‌ها با سایر روش‌های آموزشی نیز توصیه می‌شود. در زمینه بومی، مطالعه تأثیر فرهنگ و نگرش‌های جنسیتی بر پذیرش بازی‌های روایی در مناطق روستایی ایران ضروری است.

نتیجه‌گیری نهایی

این پژوهش نشان داد که بازی‌های کلاسی مبتنی بر روایت‌پردازی ابزار مؤثری برای تقویت مهارت حل مسئله در دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی هستند. با پر کردن شکاف‌های پژوهشی و ارائه راهکارهای عملی، این مطالعه به بهبود کیفیت آموزش در ایران کمک می‌کند. اجرای برنامه‌های آموزشی و سیاست‌گذاری مناسب می‌تواند این روش را به بخشی پایدار از نظام آموزشی تبدیل کند.

ملاحظات اخلاقی

در این پژوهش، اصول اخلاقی پژوهش با دقت رعایت شد تا حقوق و رفاه شرکت‌کنندگان حفظ شود. نخست، رضایت آگاهانه از والدین یا سرپرستان قانونی دانش‌آموزان دختر کلاس ششم ابتدایی اخذ شد. فرم‌های رضایت‌نامه به والدین ارائه شد که شامل توضیحات کاملی درباره اهداف پژوهش، روش اجرا، و حقوق شرکت‌کنندگان بود. در این فرم‌ها تأکید شد که مشارکت کاملاً داوطلبانه است و والدین یا دانش‌آموزان می‌توانند در هر زمان بدون هیچ‌گونه پیامدی از مطالعه انصراف دهند. برای دانش‌آموزان، توضیحات ساده و شفاهی درباره فرآیند پژوهش ارائه شد تا درک کاملی از فعالیت‌ها داشته باشند. محرمانگی داده‌ها یکی دیگر از اصول کلیدی رعایت‌شده بود. اطلاعات شخصی دانش‌آموزان، مانند نام و مشخصات هویتی، جمع‌آوری نشد و داده‌ها با کدهای عددی ثبت شدند تا هویت

- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Salmanian, Z. (2014). How to use educational games to improve students' understanding and mastery of mathematics. First International Conference on Transformational Research of Iranian Progress Officers, Ahvaz, Iran. [Persian]
- Sharifi, A. A., & Davari, R. (2008). Investigating the effect of educational games on reducing learning anxiety in elementary school students. *Journal of Educational Psychology Studies*, 4(1), 33-48. [Persian]
- Yar Mohammadi Wasel, M., et al. (2014). The effect of game-based education on the attitude and academic performance of elementary school female students in mathematics. *Journal of Educational Research*, 8(2), 15-30. [Persian]

- شریفی، ع. ا.، و داوری، ر. (۱۳۸۷). بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر کاهش اضطراب یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی. *مجله مطالعات روان‌شناسی تربیتی*، ۴(۱)، ۳۳-۴۸.
- یار محمدی واصل، م.، و همکاران. (۱۳۹۳). تأثیر آموزش مبتنی بر بازی بر نگرش و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر ابتدایی در درس ریاضی. *مجله تحقیقات آموزشی*، ۸(۲)، ۱۵-۳۰.

فهرست منابع

- Dickey, M. D. (2015). *Aesthetics and design for game-based learning*. Routledge.
- Emami-Rizi, K., Haqqani, F., & Yousefi, A. (2014). Comparing the effects of game-based, problem-solving, and traditional methods of teaching on the academic achievement of third-grade elementary school students in mathematics concepts. *Educational Psychology Studies*, 10(18), 21-40. [Persian]
- Gholipour, S., Shirzad, N., Dehghan, L., & Hosseini, K. (2016). Investigating the role of educational and classroom games on the learning rate of elementary school students. *Third National Conference on Development and Promotion of Educational Sciences, Psychology, Counseling and Education in Iran*, Tehran, Iran. [Persian]