

# تأثیر بازی‌های شبیه‌سازی شده بر کودکان دارای اضطراب امتحان و رابطه- ی آن با افت تحصیلی در دانش‌آموزان پسر پایه‌ی اول دبستان ناحیه 3 شیراز

فاطمه مطهری‌نیا، زینب نگهبانی، لیلا نگهداری، سوسن ملک حسینی

۱. کارشناسی آموزش ابتدایی و مدیر مدرسه ابتدایی شهر کره‌ای

[www.fatemehtahari586@gmail.com](mailto:www.fatemehtahari586@gmail.com)

۲. کارشناسی علوم اجتماعی و آموزگار پایه اول شهر کره‌ای

[www.zeynabNegahbane@gmail.com](mailto:www.zeynabNegahbane@gmail.com)

۳. کارشناسی آموزش ابتدایی و معاون مدرسه ابتدایی شهر کره‌ای

[www.lyla29750@gmail.com](mailto:www.lyla29750@gmail.com)

۴. کارشناسی ارشد علوم تربیتی و آموزگار پایه چهارم شهر کره‌ای

[www.malekhoseinisusan71@gmail.com](mailto:www.malekhoseinisusan71@gmail.com)

## چکیده

هدف از این پژوهش تأثیر بازی‌های شبیه‌سازی شده بر کودکان دارای اضطراب امتحان و رابطه آن با افت تحصیلی در دانش‌آموزان پسر پایه اول دبستان ناحیه 3 شیراز می‌باشد. جامعه آماری شامل 3418 نفر است که از این تعداد 70 نفر در دوره زمانی 1400-1401 به عنوان نمونه انتخاب شدند دلیل کوچک بودن حجم نمونه، شیوع بیماری کرونا و عدم دسترسی به دانش‌آموزان بود. برای رسیدن به هدف پژوهش سه فرضیه طراحی و با استفاده از پرسشنامه نظرات دانش‌آموزان در دو گروه جمع‌آوری گردید. که با استفاده از نرم افزار SPSS24 داده‌ها تجزیه و تحلیل گردید. نتایج پژوهش حاکی از آن است که بازی‌ها همیشه و کوشا بر میزان یادگیری دانش‌آموزان و میزان اضطراب آنها و کاهش میزان افت تحصیلی تأثیر مثبت و معناداری دارد. که هر سه فرضیه با درصد بالای 95 درصد تأیید و پذیرفته شدند.

**کلمات کلیدی:** بازی‌های شبیه‌سازی شده، اضطراب امتحان، افت تحصیلی، دانش‌آموزان پسر، دانش‌آموزان پایه اول دبستان شیراز.

انسان با مجموعه‌ای از ویژگی‌های خود متولد می‌شود. این ویژگی‌ها در ارتباط مستقیم با حیات زیستی انسان هستند یعنی بدون وجود آنها امکان ادامه‌ی زندگی و بقاء برای انسان موجود نیست، این ویژگی‌ها عبارتند از غذا خوردن، آشامیدن، نفس کشیدن و غیره. همزمان با افزایش سن بتدریج ویژگی‌های دیگری در انسان پدید می‌آید. این ویژگی‌های ثانویه بدون تردید نتیجه تعامل کودک با محیط و در واقع اثرات متقابل وراثت و محیط بر روی کودک است. از جمله‌ی این ویژگی‌ها رشد ذهنی کودک و میل کودک برای فعالیت‌های گروهی و ارتباط با دیگران است که این فعالیت‌ها در سنین پیش از دبستان بیشتر در قالب بازی نمود پیدا می‌کند. با در نظر گرفتن این موضوع نقش والدین و مربی آموزشی می‌تواند نقشی تعیین کننده در هدایت و رشد این گونه فعالیت‌ها به سمت پرورش مهارت‌های ذهنی و اجتماعی کودک در جهت مناسب باشد.

ظرفیت حرکتی کودک همزمان با رشد یافتگی فیزیولوژیکی و همچنین بر اساس چگونگی تعامل با اطرافیان که به میدان تحولی کودک نظم، جهت و انسجام می‌دهد، متحول می‌شود. بازی شرایطی را برای کودک فراهم می‌سازد که بر اساس آن می‌تواند به اکتشاف دنیای پیرامونش بپردازد و امکان رشد وسیع و همه جانبه کودک را فراهم می‌سازد.

یکی از مهم‌ترین مشکلات در فرآیند یاددهی-یادگیری، مواجهه با پدیده‌ی اضطراب است. این پدیده زمانی بیشتر نمایان می‌شود که دانش آموز در موقعیت امتحان قرار بگیرد. در این موقعیت با وجود مطالعه‌ی کامل دانش آموز، عملکرد وی ضعیف است و علائمی مانند گریه، ضعف، لرزش بدن، تهوع و اضطراب و... بروز می‌دهد. بنابراین قادر نیست که به سوال‌های مورد نظر پاسخ دهد و منجر به افت تحصیلی و سرزنش اطرافیان می‌شود. به مرور زمان تلاش می‌کند که خود را از این موقعیت ناخوشایند دور کند و تصمیم به ترک تحصیل می‌گیرد. انجام بازی هدفمند در تمام مقاطع تحصیلی و رده‌های سنی خوشایند است و دانش آموز را نسبت به یادگیری علاقه‌مند می‌سازد و از آشفتگی دور می‌نماید.

## 2- بیان مساله

در گذشته تصور می‌شد بازی، صرفاً فعالیتی است که به منظور وقت گذرانی و گاهماً لذت بردن کودکان، مورد استفاده آنهاست و هیچ فایده دیگری از آن حاصل نمی‌شود. اما، امروزه استفاده از بازی در زمینه درمان و آموزش به کودکان گسترش یافته است و این امر به دلیل آن است که بازی به عنوان یک فعالیت لذت بخش برای کودکان بهترین ابزار برای برقراری ارتباط و ایجاد تغییر در رفتار آنها می‌باشد. علاوه بر استفاده‌های هدف دار از بازی، فرایند بازی کودکان در جمع همسالان خود و یا به همراه بزرگترها، فواید بسیاری نظیر تسهیل رشد شناختی، اجتماعی، عاطفی و جسمی کودکان دارد (قاسمی ارگنه و همکاران، 1398).

بازی یکی از بخش‌های طبیعی دوران کودکی است و فعالیتی است که صرفاً برای لذت بردن انجام می‌شود و انگیزه پنهانی ندارد. بازی خواسته خود کودک است، کودکان برای خودشان بازی می‌کنند و توقع جریمه شدن یا پاداش‌هایی چون شکلات، توجیه یا پول را ندارند. بزرگترها تمایل دارند بازی را یک فعالیت نه چندان مهم در نظر بگیرند. اما بازی در رشد اجتماعی و شخصیتی کودک اثر بسزایی دارد و این اثر در تمام طول زندگی ادامه می‌یابد. بازی توانایی‌های کودک را به کار می‌اندازد و خلاقیت را به همراه می‌آورد. در خلال بازی، کودک بیشتر از حواس خود استفاده می‌کند و این عمل سبب تقویت حواس او می‌گردد. در خلال بازی‌های گروهی، کودکان انعطاف پذیری، نوبت گرفتن و اجتماعی شدن را آغاز می‌کنند و رضایت خود را تا گرفتن نتیجه به تأخیر می‌اندازند و استقامت و انتظار کشیدن را در خود تقویت می‌کنند (فتح آبادی و همکاران، 1398).

کودکان در گرو بازی شجاعت، راستگویی، تصمیم‌گیری و نوآوری کسب کرده و این امر در نهایت به تقویت شالوده حیاتی آنان می‌انجامد. بازی جزئی از زندگی کودک و از ضروریات مسلم رشد اوست که با تولد آغاز می‌شود. بازی برای کودک یک فعالیت طبیعی و منطبق بر فطرت اوست و سبب رشد همه جانبه‌ی او می‌شود. کودک از بازی لذت می‌برد و انرژی بی‌پایانی برای انجام دادن آن دارد. از طریق بازی کودک نحوه زندگی در جامعه را می‌آموزد و برای بزرگسالی آماده می‌شود. اگر کودکی را در موقع بازی کردن مشاهده کنیم، خواهیم دید که چگونه امکان استفاده از وسایل گوناگون را آزمایش می‌کند و از ترکیب آنها، موارد استفاده جدیدی را پیدا می‌کند. کودکی که قطعات مکعب شکل را سر هم می‌کند، خانه می‌سازد و خراب می‌کند، قطار درست می‌کند یا با قطعه چوبی اسب سواری می‌کند، سخت مشغول شناختن محیط و کسب

اطلاعاتی در مورد آن است. رشد حرکتی و شرکت فعال کودک در بازی‌های گوناگون حرکتی اساس رشد عاطفی- اجتماعی، روانی- حرکتی و شناختی او را تشکیل می‌دهد (صدیق و همکاران، 1397).

کودکان در خلال بازی‌ها به ویژه بازی‌های آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌نمایند. پژوهشگران بر این باورند، هنگامی که آموزش بر اساس زمان مناسب و گزینش فعالیت مناسب شکل بگیرد آموزش هر کودکی با هر اندازه استعداد و توانایی امکان پذیر است. کودک با بازی زندگی می‌کند، از بازی لذت می‌برد و ضمن آن مهارت‌های جدیدی کسب می‌کند. او از طریق بازی، علاوه بر رشد، اعتماد به نفس و آشنایی با محیط، حدود توانایی‌های خویش را می‌شناسد و سعی در رفع کمبود های خویش می‌کند (دیره و چعی، 1399).

بازی برای کودکان بسیار مهم می‌باشد. به طوری که آنها بیشترین ساعات بیداری خود را به بازی و فعالیت می‌پردازند. کودکان زمان بازی را بسیار دوست داشته و این زمان را بر هر چیز دیگری مقدم می‌دارند. با فراگیری مهارت‌های اجتماعی، شناختی و ارتباطی در دوران پیش دبستانی، گرایش به بازی‌های انفرادی یا بازی‌های موازی در کودکان از بین می‌رود و تمایل به مشارکت در بازی‌های تعاملی اجتماعی در آنها نمایان می‌شود. در مقایسه با کودکان نوپا، کودکان پیش دبستانی شبکه‌های بزرگتر، منسجم تر و سازمان یافته‌تری را در دوستی‌های متقابل خود با همسالان خاص نشان می‌دهند (همان، ص 231).

تفکر کودک اساساً از خلال تجربه‌های اجتماعی وی تحول می‌یابد و با ایجاد کارکردهای عالی ذهن، امکان برقراری روابط واقعی در وی میسر می‌شود. بنابراین، کودکان فاقد سطوح بالای مهارت‌های اجتماعی، نه تنها تعامل موفقیت آمیزی با همسالان خود ندارند، بلکه رفتارهای مشکل دار درونی سازی شده (مانند احساس غمگینی، افسردگی و تنهایی) و رفتارهای مشکل دار برونی سازی شده (مانند پرخاشگری جسمانی یا کلامی، مهار ضعیف خلق و بحث کردن با دیگران) را نیز بیشتر تجربه می‌کنند (پورطالب و همکاران، 1398).

بسیاری از مربیان آموزشی براین باورند که بازی‌های آموزشی برای ایجاد انگیزه در تجربه‌ی مهارت‌ها و اطلاعات جدید مؤثر هستند. آنها اظهار داشتند که بازی‌های آموزشی انگیزشی هستند، زیرا باعث علاقه، هیجان و لذت زیادی می‌شوند، و برای درگیر شدن دانش آموزان در فعالیت‌های یادگیری لازم هستند

### 3- مبانی نظری و پیشینه تحقیق

#### 3-1- مبانی نظری

#### اضطراب امتحان چیست

اضطراب امتحان یک شرایط روانشناختی است که باعث می‌شود فرد در موقعیت‌های امتحانی بسیار پریشان و مضطرب شود. اگرچه بسیاری از افراد قبل و در طی یک امتحان تاحدی دچار استرس و اضطراب می‌شوند اما اضطراب امتحان می‌تواند در یادگیری اختلال ایجاد کند و به عملکرد فرد در امتحان آسیب برساند. در زیر چند مثال از اضطراب امتحان را می‌بینیم (فتیحی و همکاران، 1395):

- یک دانش آموز فوتبالیست قبل از یک مسابقه مهم بسیار مضطرب می‌شود. این اضطراب در طی مسابقه به قدری او را برآشفته می‌سازد که حتی ساده‌ترین پرتاپ‌ها را هم از دست می‌دهد.
- یک دانش آموز ویلونیست قبل از یک تک نوازی بسیار عصبی می‌شود. او در حین اجرا چند قطعه کلیدی را بد می‌نوازد، و تک نوازی را کاملاً خراب می‌کند.
- یک تاجر در جلسه کاری ناگهان ذهنش سفید می‌شود و همه اطلاعاتی را که می‌بایست به همکاران و مدیرش ارائه دهد فراموش می‌کند.

افرادی که در بالا مثال زدیم، مهارت‌ها و دانش لازم برای ارائه یک عملکرد بسیار خوب در این موقعیت‌ها را داشتند اما اضطراب بسیار زیادشان عملکردشان را مختل کرد.

شدت اضطراب امتحان در هر شخصی بسیار متفاوت از دیگری است. برخی افراد دچار احساس «دلپیچه» می‌شوند، و برخی هم نمی‌توانند روی امتحان متمرکز شوند (همان، ص 273).

داشتن اندکی اضطراب مفید است چون باعث می‌شود از نظر روانی هوشیار باشید و برای مقابله با چالش‌هایی که در امتحان پیش می‌آیند آماده گردید. طبق قانون یرکس-دادسون، سطوح برانگیختگی و عملکرد همبسته هستند. در واقع، افزایش سطح برانگیختگی به شما کمک می‌کند امتحانات خود را بهتر بدهید، اما این میزان برانگیختگی نباید از حد مشخصی بگذرد. در غیر این صورت، اضطراب بسیار زیادی که تجربه می‌کنید احتمالاً عملکرد شما را در امتحان مختل خواهد کرد (فتیحی و همکاران، 1395).

ترس افراطی تمرکز کردن را دشوار می‌سازد و گاهی سبب می‌شود مطالب خوانده شده را سختی به یاد آورید. ممکن است احساس کنید همه مطالبی که وقت بسیار زیادی صرف خواندن آن‌ها کرده بودید را فراموش کرده‌اید. دیگر پاسخ سئوالاتی که «می‌دانید» بلد هستید به ذهنتان نمی‌آید. این ناتوانی در متمرکز شدن و به خاطر آوردن اطلاعات، اضطراب و استرس بیشتری تولید می‌کند، و در نهایت، تمرکز کردن در امتحان برایتان بسیار سخت می‌سازد (راد و راد، 1397).

### دلیل افت تحصیلی دانش آموزان در مدرسه

برخی از کودکان به محض اینکه از شکم مادر بیرون می‌آیند، می‌دانند که چه می‌خواهند و چگونه آن را بیان کنند، در حالی که بعضی دیگر مشکلاتی بزرگ دارند که آنچه را می‌خواهند و یا نیاز دارند را بیان نمی‌کنند. به عنوان دانش آموزان، به نظر می‌رسد که برخی از بچه‌ها توانایی بالایی برای سازگاری با هر موقعیتی دارند. اولین چیزی است که وقتی پدر و مادر می‌شوید، یاد می‌گیرید، خطر کمک بیش از حد این است که او مستقل نخواهد شد پس اگر تکالیف فرزندتان را انجام می‌دهید، او قادر نخواهد بود کاری را در یک آزمون یا تست انجام دهد (شفیعی و دوستی، 1399).

معلم‌ان توصیه می‌کنند که والدین تنها زمانی باید وارد عمل شوند که فرزندشان گیج شده باشد و یا قادر به تکمیل تکلیفش نباشد در این مثال، در صورت امکان، مفهوم را مجدداً توضیح بدهید و سپس آن‌ها را وادار به تکمیل تکلیف خود کنید. کودکان باید همیشه از شما درخواست کمک کنند، اما وقتی بزرگ تر می‌شوند، کم تر به کمک شما وابسته می‌شوند. زمانی که یک دانش آموز وارد دبیرستان و راهنمایی می‌شود، هدفش باید مستقل شدن باشد؛ مشارکت روزانه باید حداقل و رزرو شده برای زمانی باشد که او قادر به پیدا کردن اطلاعات مربوط به خودش نیست (همان، ص 44).

### فواید و مضرات بازی های شبیه سازی شده برای کودکان و نوجوانان

#### فواید بازی های شبیه سازی شده برای کودکان و نوجوانان

##### 1. کاهش استرس و افسردگی

انجام به اندازه (نه بیش از حد) بازی های رایانه ای می تواند به افرادی که از مشکلاتی نظیر استرس یا افسردگی رنج می برند، کمک کند تا بتوانند تا حدی بر این مشکلات غلبه کنند. برخی افراد که معمولاً بسیار فعال هستند با انجام این بازی ها می‌توانند فرصتی برای آرامش بیابند و به این ترتیب از میزان استرس آن ها کاسته شود (جعفری و عندلیبیان، 1397).

##### 2. تقویت بینایی کودکان

پدر و مادرها معمولاً به فرزندان خود می‌گویند نشستن در برابر تلویزیون منجر به کاهش قدرت بینایی می‌شود. این گفته زمانی صحت دارد که دانش آموزان بیش از حد معمول این کار را انجام دهند. افرادی که دچار بیماری آب مروارید هستند، می‌توانند با انجام بازی هایی که در آن کاربر باید به هدف هایی مشخص شلیک کند، قدرت بینایی خود را تقویت کنند. این دسته از بازی ها سرعت بسیار بالایی دارد و نیازمند تمرکز زیاد هستند و به این ترتیب فرد باید خود را برای دیدن سریع موارد مختلف و تصمیم گیری آنی عادت دهد. این بازی ها همچنین موجب تولید هورمون های دوپامین و نیز آدرنالین شده که به صورت بالقوه می‌تواند به افزایش توانایی و انعطاف پذیری مغز کمک کند. همچنین انجام منظم بازی های رایانه ای توسط بچه های دارای بیماری و اختلالاتی نظیر اوتیسم، افسردگی و پارکینسون، سبب افزایش استقامت و روحیه مقاومت آن ها در برابر مشکلات ناشی از بیماری می‌شود (جعفری و عندلیبیان، 1397).

##### 3. تقویت توانایی تصمیم گیری

بیشتر بازی های رایانه ای نیازمند تصمیم گیری و واکنش سریع کاربر هستند. انجام بازی های کامپیوتری سبب تمرین مغز برای تصمیم گیری سریع می‌شود. بازی هایی نظیر شبیه سازی موقعیت هایی که باید در آن به

سرعت تصمیم گرفت کاربر را عادت می‌دهد تا به سرعت اطلاعات محیطی را بررسی و بلافاصله به آنها واکنش دهد (همان، ص 217)

### مضرات بازی‌های شبیه سازی برای کودکان و نوجوانان

#### 1. مشکلات بینایی

نگاه کردن و خیره شدن بیش از حد به هر نوع صفحه تصویری، باعث بروز مشکلات چشمی می‌شود. افرادی که بیش از حد بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند، نیز از این قاعده مستثنی نیستند و دردهای چشمی بیشتری آنها را تهدید می‌کند، خصوصاً اینکه چشم شخص نزدیک بین هم باشد. برخی نیز بدلیل هیجان بازی‌ها پلک هم نمی‌زنند. خیره شدن به صفحه تصاویر سفید رنگ نیز برای چشم بسیار مضر است (بالا زاده، 1399).

#### 2. انزوای اجتماعی

انزوا و گوشه گیر بودن از تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای و آنلاین است. دانش آموزان به جای حضور در اجتماع و بازی با همسالانشان، وقت خود را به بازی‌های کامپیوتری می‌گذرانند و از لحاظ اجتماعی منزوی می‌شوند. این کودکان در بسیاری از فعالیت‌های فوق برنامه و کلاس‌های ورزشی شرکت نمی‌کنند. این انزوا منجر به شکل‌گیری ویژگی‌هایی از قبیل خجالتی و کم حرف بودن در آنان می‌گردد و بسیاری از مفاهیمی را که تجربه با همسالان بودن به آنان آموزش می‌دهد را کسب نمی‌کنند (همان، ص 41)

#### 3. رفتار خشونت بار

افرادی که بیش از اندازه بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند همیشه نگران تر و افسرده تر از انسان‌های دیگر هستند. معمولاً کودکان بیشتر در خطر رفتارهای خشونت بار اجتماعی هستند و حتی خطر اعتیاد نیز در آنها وجود دارد (بالا زاده، 1399).

#### 4. کاهش و افزایش وزن نامعقول و اعتیاد

بسیاری تصور می‌کنند که فقط افرادی معتاد هستند که مواد اعتیاد آور مصرف می‌کنند، اما بازی‌های رایانه‌ای نیز اعتیاد آور است. خطر اعتیاد نوجوان‌ها و جوان‌هایی که به بازی رایانه‌ای روی می‌آورند، بیشتر از بقیه افراد است و بازی‌های رایانه‌ای شخص را وابسته به خود می‌کند. از نشانه‌های اعتیاد به بازی-های رایانه‌ای از دست دادن وزن یا چاق شدن بیش از حد، کاهش روابط اجتماعی، توجه نکردن به بهداشت شخصی و اختلال در خواب فرد است (همان، ص 42)

### 2-3- مروری بر مطالعات گذشته

دیره و چعبی (1399)، در پژوهشی تحت عنوان "شناسایی طرحواره‌های ناسازگار اولیه و تعیین نقش آن‌ها در اضطراب آشکار و پنهان دانشجویان مشروطی، افت تحصیلی و ضعف تحصیلی" نشان دادند که اضطراب آشکار و پنهان یکی از مهم‌ترین عواملی می‌باشند که باعث تضعیف روحیه‌ی دانشجویان می‌شوند، قدرت تفکر را از آنان می‌گیرند و آن‌ها را به سمت افت، ضعف و مشروطی سوق می‌دهند. با افزایش طرحواره‌های شناختی ناسازگار شیوع بعضی از اختلالات افزایش می‌یابد که منجر به افت عملکرد افراد در تحصیل می‌شود. طرحواره‌ها بر شیوه‌های پردازش شناختی فرد تأثیر می‌گذارند و فرد را نسبت به آسیب‌های روانی آسیب پذیر می‌سازند.

خوشیاری مراد و نیک‌آمال (1399)، در پژوهشی تحت عنوان "اثر بخشی بازی درمانگری بر کاهش اضطراب پنهان و آشکار دختران 12-4 سال بد سرپرست ساکن در مراکز شبه خانوادگی" نشان دادند که بازی درمانگری شناختی رفتاری به شیوه‌ی گروهی بر اضطراب آشکار این کودکان تأثیر داشته است و به کودک این فرصت را داده تا احساسات آزردهنده، ترس، تنش و مشکلات درونی خود را از طریق بازی بروز دهد و آن‌ها را به نمایش در آورد. این پژوهش سعی بر آن دارد تا با بازی درمانی گروهی، اثر بخشی مثبتی بر اضطراب آشکار این کودکان داشته باشد زیرا رشد و رشد یافتگی مستلزم مقابله و حل این اضطراب است.

بالا زاده (1399)، در پژوهشی تحت عنوان "بررسی نقش شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های کامپیوتری بر میزان پرخاشگری و اضطراب تحصیلی دانش آموزان دختر مقطع متوسطه دوره دوم منطقه 8 شهر تهران"

نشان داد که استفاده از بازی‌های کامپیوتری بر میزان اضطراب تحصیلی دانش‌آموزان تاثیر مثبت و معناداری دارد. مشغولیت مداوم به بازی‌های کامپیوتری موجب غافل ماندن از امور تحصیل شده و عملکرد تحصیلی را کاهش می‌دهد. نگرانی پیرامون انجام تکالیف درسی و موفقیت در امتحانات را افزایش داده و موجب اضطراب تحصیلی می‌شود.

قاسمی ارگنه و همکاران (1398)، در پژوهشی تحت عنوان " اثربخشی آموزش مبتنی بر بازی گونه سازی (گیمیفیکیشن) در انگیزش تحصیلی دانش‌آموزان با نارسایی ذهنی " نشان دادند که شیوه‌های آموزش مبتنی بر گیمیفیکیشن بر انگیزش تحصیلی درونی و بیرونی تاثیر مثبت دارد و این که انگیزش نیروی محرک فعالیت‌های انسان به‌شمار می‌آید. مطالب آموزشی گیمیفاید شده بیشتر به عنوان روشی برای ایجاد مشارکت و جریان در یادگیرندگان به کار گرفته خواهد شد.

جنقو و همکاران (1398)، در پژوهشی تحت عنوان " اثربخشی بازی درمانی بر بهبود سرعت پردازش اطلاعات و پردازش اجتماعی- هیجانی در دانش‌آموزان مبتلا به اختلال یادگیری خاص خواندن " نشان دادند که بازی در کودکان مبتلا به اختلالات یادگیری منجر به افزایش حل مشکلات پیچیده، داشتن افکار و تفکرات انتزاعی، تفسیر نمادها و رفتارها، تفکر واگرا می‌گردد. بنابراین کودکان یاد می‌گیرند در شرایط مختلف و موقعیت‌های بین فردی راهکارهای مناسب و خلاقانه برای حل مسائل خود بیابند و موجب بهبود سرعت پردازش اطلاعاتی و سرعت تصمیم‌گیری در آنان گردد.

فتح‌آبادی و همکاران (1398)، در پژوهشی تحت عنوان " اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای شناختی بر حافظه- ی‌کاری کودکان مبتلا به اختلال اتیسم با عملکرد بالا " نشان دادند که بازی‌های رایانه‌ای احساس کنترل پذیری را برای فرد بازی کننده فراهم می‌کنند که این امر در نهایت باعث افزایش و تقویت حافظه‌ی کاری می‌شود. بازی‌های رایانه‌ای ضمن استفاده از ویژگی‌های انگیزشی و انگیزه دادن برای ادامه ی بازی جهت موفقیت و بهره‌مندی از قوانین و اصول یادگیری نظیر فوریت تقویت می‌توانند در بهبود ویژگی‌هایی چون توجه پایدار و حافظه‌ی کاری موثر باشند.

رید و فردینگ<sup>1</sup> (2021)، در پژوهشی تحت عنوان " بازی و اضطراب در آزمایشگاه شبیه‌سازی پرستاری: مطالعه ی آزمایشی در اتاق فرار " نشان داد که یک بازی اتاق فرار پزشکی- جراحی به عنوان یک تجربه‌ی شبیه‌سازی برای دانش‌آموزان بسیار لذت بخش بود و مورد استقبال دانش‌آموزان قرار گرفت. آنها ضمن رقابت، از تجربه‌ی بازی بسیار لذت بردند اما ممکن است باعث افزایش سطح استرس آنها شود. اتاق‌های فرار می‌توانند روشی جذاب و تعاملی برای آموزش مفاهیم پرستاری در محیط شبیه‌سازی ارائه دهند.

وون<sup>2</sup> (2020)، در پژوهشی تحت عنوان "تاثیر درجه‌ی اضطراب در طول استفاده از واقعیت مجازی در جریان و اثر یادگیری" نشان داد که هر چقدر که سیستم آموزش و یادگیری VR در موقعیت‌های منفی تکثیر شده به واقعیت نزدیک‌تر باشد، یادگیرنده احساس اضطراب می‌کند. از طریق این تجربه‌ی واقع بینانه، یادگیرنده عمیق‌تر در جریان یادگیری غوطه‌ور می‌شود. اضطرابی که یادگیرندگان در محیط مجازی احساس می‌کنند، می‌تواند تاثیر مثبتی بر یادگیری داشته باشد و تجربیات موثرتری محسوب می‌شوند.

هوانگ و کراتردز<sup>3</sup> (2017)، در پژوهشی تحت عنوان " تاثیر یک بازی شبیه‌سازی ERP بر یادگیری آنلاین " نشان دادند که با گسترش مداوم کلاس‌های آنلاین و افزایش تقاضا مربیان باید محتوا و کیفیت دوره- های خود را افزایش دهند. این تصور که یادگیری موثر از طریق بازی‌های شبیه‌سازی شده در محیط‌های ناهمزمان امکان پذیر نیست در این پژوهش رد می‌شود. نگرش و یادگیری دانش‌آموزان قبل و بعد از شبیه‌سازی اندازه‌گیری می‌شود و نتایج نشان می‌دهد که دانش‌آموزان نگرش مثبت بیشتری نسبت به SAP و کسب در آمد دارند.

#### 4- فرضیه‌های پژوهش

1 - Reed and ferding

2 - Kwon

3 - Hwang and Cruthirids

**فرضیه اول:** بازی‌های شبیه‌سازی شده بر میزان یادگیری دانش‌آموزان تاثیر مثبت دارد.

**فرضیه دوم:** بازی‌های شبیه‌سازی شده بر کاهش اضطراب دانش‌آموزان موثر است.

**فرضیه سوم:** بازی‌های شبیه‌سازی شده بر کاهش میزان افت تحصیلی دانش‌آموزان موثر است.

## 5- روش تحقیق

### 5-1- نوع پژوهش

این پژوهش از لحاظ روش جمع‌آوری داده‌ها توصیفی - پیمایشی و از لحاظ هدف کاربردی است.

### 5-2 - جامعه آماری و حجم نمونه

جامعه آماری این پژوهش دانش‌آموزان پایه اول دبستان ناحیه 3 شیراز می‌باشد که تعداد کل آنها 3418 نفر می‌باشد و با توجه به وجود بیماری کرونا و عدم دسترسی به حجم نمونه دقیق و کامل، محقق مجبور شد از تعداد کمتری برای نمونه استفاده کند که با استفاده از دو گروه 35 نفری (در مجموع 70 نفر) این پژوهش انجام پذیرفت.

### 5-3 - روش گردآوری و ابزار گردآوری اطلاعات

روش گردآوری اطلاعاتی در بُعد مطالعه مبانی نظری، کتابخانه‌ای و در بُعد تجربی به صورت میدانی است. بدین ترتیب که پس از مطالعه منابع نظری، پرسشنامه بر اساس متغیرهای پژوهش تهیه شده و در اختیار دانش‌آموزان پایه اول دبستان ناحیه 3 شیراز قرار می‌گیرد.

## 6- بحث و نتیجه‌گیری

### 6-1- نتایج آزمون مدل

به منظور شناخت بهتر جامعه مورد پژوهش و آشنایی بیشتر با متغیرهای پژوهش، قبل از تجزیه و تحلیل داده‌های آماری، لازم است این داده‌ها توصیف شوند. بنابراین پیش از آزمون فرضیه‌های تحقیق، آمار توصیفی متغیرهای مورد استفاده در تحقیق مورد بررسی قرار گرفت. میانگین به عنوان یکی از پارامترهای مرکزی، نشان دهنده مرکز ثقل جامعه بوده و به عبارتی مبین این امر است که اگر به جای تمامی مشاهدات جامعه میانگین آن قرار داده شود هیچ تغییری در جمع کل داده‌های جامعه ایجاد نمی‌گردد. همچنین انحراف معیار یکی از مهمترین پارامترهای پراکندگی که معیاری است برای میزان پراکندگی مشاهدات از میانگین نیز برای متغیرهای تحقیق محاسبه شده است. نتایج آمار توصیفی متغیرهای تحقیق در جدول زیر ارائه شده است.

جدول آمار توصیفی متغیرها در پیش از آزمون و پس از آزمون

پس از آزمون		پیش از آزمون		تعداد	گروه	متغیر
انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین			
4/456	93/071	4/465	100/957	35	آزمایش	یادگیری دانش
3/749	97/400	4/360	102/657	35	کنترل	آموزان
13/757	152/757	131/829	151/714	35	آزمایش	اضطراب دانش
4/348	5/114	6/905	7/105	35	کنترل	آموزان
14/686	16/829	15/286	16/971	35	آزمایش	نمره امتحانی
0/900	0/822	0/572	0/664	35	کنترل	(شاخص افت تحصیلی دانش آموزان)

## آمار استنباطی

آمار استنباطی شامل روش‌هایی است که با استفاده از آن‌ها، اطلاعات موجود در نمونه، به کل جامعه تعمیم داده می‌شود. مهم‌ترین هدف آمار، انجام استنباط‌هایی در مورد مشخصه‌های جامعه، با توجه به اطلاعات موجود در نمونه است. معدودی از مسایل آماری در مرحله آمار توصیفی پایان می‌پذیرند، ولی بیشتر مسایل آماری شامل استنباط در مورد مشخصه یک جامعه با بهره‌گیری از اطلاعات قابل دسترس در یک نمونه است. روش آمار استنباطی برای بررسی فرضیه‌ها در این تحقیق آنالیز کواریانس می‌باشد.

قبل از استفاده از تحلیل کواریانس باید پیش فرض‌های آن مورد بررسی قرار گیرند، مهم‌ترین این پیش فرض‌ها عبارتند از نرمال بودن داده‌ها، همگنی واریانس گروه‌های آزمودنی و همگونی شیب رگرسیون (تعامل متغیر مستقل و همپراش). در این تحقیق از آزمون کولموگروف اسمیرنوف برای بررسی نرمال بودن استفاده شده است که نتایج آن به شرح زیر است:

**جدول نتایج آزمون کولموگروف اسمیرنوف**

متغیر	آماره آزمون K-S	معناداری	نتیجه
پس آزمون یادگیری دانش آموزان	0/596	0/872	نرمال
پیش آزمون یادگیری دانش آموزان	0/575	0/889	نرمال
پس آزمون اضطراب دانش آموزان	0/521	0/949	نرمال
پیش آزمون اضطراب دانش آموزان	0/605	0/857	نرمال
پس آزمون نمره امتحانی (شاخص افت تحصیلی دانش آموزان)	1/134	0/152	نرمال
پیش آزمون نمره امتحانی (شاخص افت تحصیلی دانش آموزان)	0/809	0/530	نرمال

با توجه به نتایج جدول فوق چون سطح معنی‌داری برای همه متغیرها در حالت پیش آزمون و پس آزمون از 0/05 بیشتر می‌باشد. لذا فرض نرمال بودن داده‌ها برای همه متغی‌ها در سطح 5 درصد تایید می‌شود. در این قسمت از آزمون لون برای بررسی همگونی واریانس گروه‌های آزمودنی استفاده شد که نتایج آن به شرح زیر می‌باشد:

**جدول نتایج آزمون لون برای بررسی برابری واریانس گروه‌ها**

متغیر	آماره آزمون F	درجه آزادی 1	درجه آزادی 2	معناداری
یادگیری دانش آموزان	0/097	1	68	0/757
اضطراب دانش آموزان	0/101	1	68	0/752
نمره امتحانی (شاخص افت تحصیلی دانش آموزان)	2/392	1	68	0/127

با توجه به سطح معنی‌داری جدول فوق برای همه متغیرها، فرضیه صفر مبنی بر همگونی واریانس‌ها در سطح 5 درصد رد نمی‌گردد. در نتیجه فرضیه برابری واریانس‌ها تایید می‌شود و استفاده از تحلیل کواریانس بلامانع است.

یکی از مواردی که قبل از تحلیل کواریانس باید مورد بررسی قرار گیرد وجود همگنی شیب رگرسیون می‌باشد. آنگونه که خطوط رگرسیون هر دو گروه موازی باشد، نتیجه بررسی همگنی رگرسیون فرضیه-های این تحقیق در جداول زیر ارائه شده است:

**جدول آزمون پیش فرض همگنی ضرایب رگرسیون متغیر یادگیری دانش آموزان**

منبع تغییرات	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	آماره آزمون F	معناداری
گروه‌های آزمایشی	20/868	1	20/868	2/108	0/151
پیش آزمون	479/447	1	479/447	48/440	0/000



0/210	1/603	15/863	1	15/863	تعامل گروه و پیش آزمون
		9/889	66	653/259	خطا

با توجه به نتایج جدول فوق چون سطح معنی‌داری آزمون F برای تعامل گروه و پیش آزمون برابر 0/210 و در سطح کمتر از 0/05 معنی دار نمی‌باشد. بنابراین داده از فرضیه همگنی شبیه‌های رگرسیونی پشتیبانی کرده و پیش فرض همگونی شیب رگرسیون برای متغیر یادگیری دانش آموزان رعایت شده است.

#### جدول آزمون پیش فرض همگنی ضرایب رگرسیون متغیر اضطراب دانش آموزان

معناداری	آماره آزمون F	میانگین مجذورات	درجه آزادی	مجموع مجذورات	منبع تغییرات
0/133	2/333	42/401	1	42/401	گروه های آزمایشی
0/000	45/471	826/406	1	826/406	پیش آزمون
0/188	1/773	32/216	1	32/216	تعامل گروه و پیش آزمون
		18/147	66	1199/510	خطا

با توجه به نتایج جدول فوق چون سطح معنی‌داری آزمون F برای تعامل گروه و پیش آزمون برابر 0/188 و در سطح کمتر از 0/05 معنی دار نمی‌باشد. بنابراین داده از فرضیه همگنی شبیه‌های رگرسیونی پشتیبانی کرده و پیش فرض همگونی شیب رگرسیون برای متغیر اضطراب دانش آموزان رعایت شده است.

#### جدول آزمون پیش فرض همگنی ضرایب رگرسیون متغیر افت تحصیلی دانش آموزان

معناداری	آماره آزمون F	میانگین مجذورات	درجه آزادی	مجموع مجذورات	منبع تغییرات
0/224	1/505	0/544	1	0/544	گروه های آزمایشی
0/000	35/429	12/795	1	12/795	پیش آزمون
0/286	1/159	0/418	1	0/418	تعامل گروه و پیش آزمون
		0/361	66	23/836	خطا

با توجه به نتایج جدول فوق چون سطح معنی‌داری آزمون F برای تعامل گروه و پیش آزمون برابر 0/286 و در سطح کمتر از 0/05 معنی‌دار نمی‌باشد. بنابراین داده از فرضیه همگنی شبیه‌های رگرسیونی پشتیبانی کرده و پیش فرض همگونی شیب رگرسیون برای متغیر افت تحصیلی دانش‌آموزان رعایت شده است. چون همه مفروضات تحلیل آنالیز کواریانس تایید شدند برای تحلی فرضیه ها از روش تحلیل کواریانس استفاده می‌کنیم.

### بررسی فرضیه های تحقیق

**فرضیه اول:** بازی‌های شبیه سازی شده بر میزان یادگیری دانش آموزان تاثیر مثبت دارد.

جهت بررسی تأثیر بازی‌های شبیه‌سازی شده بر میزان یادگیری دانش آموزان از آزمون تحلیل کواریانس استفاده شده است که نتایج آن به شرح زیر می‌باشد:

#### جدول نتایج آنالیز کواریانس

اثر	معناداری	آماره آزمون F	میانگین مجذورات	درجه آزادی	مجموع مجذورات	منبع تغییرات
0/420	0/000	48/448	483/850	1	483/850	پیش آزمون
0/215	0/000	18/391	183/665	1	183/665	گروه های آزمایشی
			9/987	67	669/122	خطا

همانگونه که در جدول فوق مشاهده می‌گردد، اثر عامل مداخله یا متغیر گروه به دلیل کوچکتر بودن مقدار احتمال معناداری (0/000) از سطح آزمون (0/05) تایید می‌شود. پس تأثیر مداخله در دوگروه کنترل و آزمایش از نظر آماری معنی‌دار است. به این ترتیب که استفاده از بازی‌های شبیه سازی شده تأثیر معناداری ایجاد کرده است.

جدول زیر نتایج آزمون اختلاف میانگین تعدیل شده نمرات پیش آزمون و پس آزمون گروه آزمایش را نشان می‌دهد. نتایج بیانگر این است که میزان مشکلات یادگیری در دو کلاس عادی و کلاسی که دانش آموزانش از بازی‌های شبیه سازی شده استفاده می‌کردند تفاوت معناداری وجود دارد (سطح معنی‌داری آزمون کمتر از 0/05)، به این ترتیب که میانگین مشکلات یادگیری کلاسی که دانش آموزانش از بازی‌های شبیه سازی شده استفاده می‌کردند به صورت معناداری پایین‌تر از میانگین مشکلات یادگیری کلاس عادی است. لذا بازی‌های شبیه سازی شده به طور معنی داری میزان مشکلات یادگیری دانش آموزان را کاهش داده و تأثیر مثبتی بر یادگیری دانش آموزان دارند و فرضیه اول با اطمینان 95% تایید می‌شود.

**جدول نتایج آزمون مقایسه میانگین ها تعدیل شده مشکلات یادگیری**

گروه	میانگین تعدیل شده نمرات	تفاوت میانگین ها	خطای استاندارد	سطح معنی داری
آزمایش	93/585	-3/301	0/770	0/000
کنترل	96/886			

**فرضیه دوم:** بازی‌های شبیه سازی شده بر کاهش اضطراب دانش آموزان موثر است.

جهت بررسی تأثیر بازی‌های شبیه سازی شده بر میزان اضطراب دانش‌آموزان از آزمون تحلیل کواریانس استفاده شده است که نتایج آن به شرح زیر می‌باشد:

**جدول تایید آنالیز کواریانس**

منبع تغییرات	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	آماره آزمون F	معناداری	اثر
پیش آزمون	1031/931	1	1031/931	56/132	0/000	0/456
گروه‌های آزمایشی	483/168	1	483/168	26/282	0/000	0/282
خطا	1231/726	67	18/384			

همانگونه که در جدول فوق مشاهده می‌گردد، اثر عامل مداخله یا متغیر گروه به دلیل کوچکتر بودن مقدار احتمال معناداری (0/000) از سطح آزمون (0/05) تایید می‌شود. پس تأثیر مداخله در دوگروه کنترل و آزمایش از نظر آماری معنی‌دار است. به این ترتیب که استفاده از بازی‌های شبیه سازی شده تأثیر معناداری ایجاد کرده است.

جدول زیر نتایج آزمون اختلاف میانگین تعدیل شده نمرات پیش آزمون و پس آزمون گروه آزمایش را نشان می‌دهد. نتایج بیانگر این است که میزان اضطراب در دو کلاس عادی و کلاسی که دانش آموزانش از بازی‌های شبیه سازی شده استفاده می‌کردند تفاوت معناداری وجود دارد (سطح معنی‌داری آزمون کمتر از 0/05)، به این ترتیب که میانگین اضطراب کلاسی که دانش آموزانش از بازی‌های شبیه سازی شده استفاده می‌کردند به صورت معناداری پایین‌تر از میانگین اضطراب کلاس عادی است. لذا بازی‌های شبیه سازی شده به طور معنی داری میزان اضطراب دانش آموزان را کاهش می‌دهند و فرضیه دوم با اطمینان 95% تایید می‌شود.

**جدول نتایج آزمون مقایسه میانگین ها تعدیل شده اضطراب دانش آموزان**

گروه	میانگین تعدیل شده نمرات	تفاوت میانگین ها	خطای استاندارد	سطح معنی داری
آزمایش	132/156	-5/247	1/029	0/000
کنترل	137/430			

**فرضیه سوم:** بازی های شبیه سازی شده بر کاهش میزان افت تحصیلی دانش آموزان موثر است.

جهت بررسی تأثیر بازی های شبیه سازی شده بر میزان افت تحصیلی دانش آموزان از آزمون تحلیل کواریانس استفاده شده است که نتایج آن به شرح زیر می باشد:

**جدول نتایج آنالیز کواریانس**

منبع تغییرات	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	آماره آزمون F	معناداری	اثر
پیش آزمون	14/431	1	14/431	39/864	0/000	0/373
گروه های آزمایشی	4/543	1	4/543	12/549	0/001	0/158
خطا	24/255	67	0/362			

همانگونه که در جدول فوق مشاهده می گردد، اثر عامل مداخله یا متغیر گروه به دلیل کوچکتر بودن مقدار احتمال معناداری (0/001) از سطح آزمون (0/05) تایید می شود. پس تأثیر مداخله در دو گروه کنترل و آزمایش از نظر آماری معنی دار است. به این ترتیب که استفاده از بازی های شبیه سازی شده تأثیر معناداری ایجاد کرده است.

جدول زیر نتایج آزمون اختلاف میانگین تعدیل شده نمرات پیش آزمون و پس آزمون گروه آزمایش را نشان می دهد. نتایج بیانگر این است که نمره امتحانی در دو کلاس عادی و کلاسی که دانش اموزانش از بازی های شبیه سازی شده استفاده می کردند تفاوت معناداری وجود دارد (سطح معنی داری آزمون کمتر از 0.05)، به این ترتیب که میانگین نمرات کلاسی، کلاسی که دانش اموزانش از بازی های شبیه سازی شده استفاده می کردند به صورت معناداری بالاتر از میانگین نمرات کلاس عادی است. لذا بازی های شبیه سازی شده به طور معنی داری نمرات کلاسی دانش آموزان را افزایش داده و میزان افت تحصیلی دانش آموزان را کاهش می دهند و فرضیه سوم با اطمینان 0/95 تایید می شود.

**جدول نتایج آزمون مقایسه میانگین ها تعدیل شده نمرات**

گروه	میانگین تعدیل شده نمرات	تفاوت میانگین ها	خطای استاندارد	سطح معنی داری
آزمایش	15/249	0/512	0/145	0/001
کنترل	14/730			

## 2-6- نتیجه گیری

در این فصل تجزیه و تحلیل های داده های مرتبط با فرضیه تحقیق ارائه شد. در این پژوهش اطلاعات به دست آمده از نمونه با استفاده از نرم افزار آماری SPSS 24 و با سطح اطمینان 95 درصد مورد آزمون قرار گرفته و به طور کلی نتایج زیر بدست آمد:

- بازی های شبیه سازی شده بر میزان یادگیری دانش آموزان تأثیر مثبت و معناداری دارد.
- بازی های شبیه سازی شده بر میزان اضطراب دانش آموزان تأثیر مثبت و معناداری دارد.
- بازی های شبیه سازی شده بر کاهش میزان افت تحصیلی تأثیر مثبت و معناداری دارد.

## 7- نتایج کلی فرضیه

**فرضیه اول بیان می کند:** بازی های شبیه سازی شده بر میزان یادگیری دانش آموزان تأثیر مثبت دارند. که فرضیه تأیید و پذیرفته شد. این فرضیه با نتایج تحقیق: قاسمی ارگنه و همکاران (1398)، جنقو و همکاران (1398)، صدیق و همکاران (1397)، فتح آبادی و همکاران (1398)، و با نتایج تحقیق: بالازاده (1399)، غیر همراستا هستند.

فرضیه دوم بیان می‌کند: بازی‌های شبیه‌سازی شده بر کاهش اضطراب دانش آموزان موثر هستند. که این فرضیه تأیید و پذیرفته شد. و با نتایج تحقیق: دیره و چعبی (1399)، بزرگ پوری (1394)، وون<sup>1</sup> (2020)، رید و فردینگ<sup>2</sup> (2021)، مطابقت و هم‌راستا هستند و با نتایج و با نتایج تحقیق: جعفری و عندلیبیان (1397) غیر هم‌راستا هست.

فرضیه سوم بیان می‌کند: بازی‌های شبیه‌سازی شده بر کاهش میزان افت تحصیلی دانش آموزان موثر هستند. که فرضیه سوم تأیید و پذیرفته شد. و با نتایج تحقیق: دیره و چعبی (1399)، هوانگ و کراتردز<sup>3</sup> (2017)، و با نتایج تحقیق: جعفری و عندلیبیان (1397) غیر هم‌راستا است. و با نتایج تحقیق: جعفری و عندلیبیان (1397) و بالازاده (1399)، غیر هم‌راستا هست.

## 8- پیشنهادات حاصل از یافته‌های پژوهش 8-1- پیشنهادات کاربردی

- از آنجا که دانش آموزان فقط از پایه اول دوره ابتدایی انتخاب شده اند، پیشنهاد می‌شود در پژوهش-های بعدی پایه‌های دیگر مورد توجه قرار گیرند و با اجرای آزمون هوش بر روی این‌گونه دانش آموزان متغیرهای مزاحم را کنترل نمایند تا همگنی بیشتر گروه‌ها میسر شود.
- پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های بعدی در هر دو جنس (پسر و دختر) انجام پذیرد.
- پیشنهاد می‌گردد که خانواده‌ها با فرهنگ‌سازی و آموزی کودکان خود، استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را محدود نمایند.
- نقش دوستان در کاهش اضطراب در هنگام امتحانات بسیار چشمگیر است. پس خانواده‌ها می‌بایست فرزند خود را از داشتن دوستان نزدیک محروم نکنند.

## 8-2- پیشنهادات پژوهشی جهت پژوهش‌های آتی

- ❖ تاثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر اضطراب امتحان و فرسودگی تحصیلی درس ریاضی در بین دانش آموزان پسر سال اول راهنمایی مدارس دولتی شیراز.
- ❖ اثر بخشی بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی حل مسئله کودکان.
- ❖ بررسی ارتباط بین اضطراب امتحان با عملکرد تحصیلی در دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر شیراز.
- ❖ تاثیر بازی‌های شبیه‌سازی شده بر کودکان دارای اضطراب امتحان و رابطه‌ی آن با پرخاشگری در خانواده.
- ❖ تاثیر بازی‌های شبیه‌سازی شده بر گوشه‌گیری کودکان در مدرسه.
- ❖ بررسی اضطراب امتحان و متغیرهای مربوط به آن در بین دانش آموزان.
- ❖ بررسی رابطه اضطراب امتحان، درون گرایی، برون گرایی دانش آموزان، تحصیلات و شغل والدین با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان.

## فهرست منابع:

منابع فارسی

بالا زاده، زهرا (1399)، بررسی نقش شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های کامپیوتری بر میزان پرخاشگری و اضطراب تحصیلی دانش آموزان

1 - Kwon

2 - Reed and ferding

3 - Hwang and Cruthirds

دختر مقطع متوسطه دوره‌ی دوم منطقه 8 شهر تهران، فصل نامه‌ی مدیریت و چشم انداز آموزش دوره‌ی 2، شماره‌ی 2، پیاپی 4. صص 37-52.

پورطالب، نرگس. میرنساب، میرمحمد. بدری گرگی، رحیم (1398). اثربخشی ترکیب مداخله‌های رفتاری و بازساختی شناختی بر اضطراب امتحان دانش آموزان. فصلنامه پژوهش‌های نوین روانشناختی. سال چهاردهم. شماره 56. صص 32-53.

جعفری، علی. عندلیبیان، امیر هوشنگ (1397)، نقش بازی‌های رایانه‌ای در افت تحصیلی دانش آموزان متوسطه شهر تهران، نشریه علمی - پژوهشی فناوری آموزش، جلد 12، شماره 3، صص 211-220

جنقو، الهام. همتی، بابک. جعفرزاده داشبلاغ، حسن (1398)، اثربخشی بازی درمانی بر بهبود سرعت پردازش اطلاعات و پردازش اجتماعی-هیجانی در دانش آموزان مبتلا به اختلال یادگیری خاص خواندن، مجله‌ی ناتوانی‌های یادگیری، دوره‌ی 9 شماره‌ی 91-71.

خوشیاری مراد، سهیلا. نیک آمال، میترا (1399)، اثر بخشی بازی درمانگری بر کاهش اضطراب پنهان و آشکار دختران 4-12 سال بدسرپرست ساکن در مراکز شبه خانواده، رویش روان شناسی سال 9، شماره 4، شماره پیاپی 49. صص 45-63.

دیره، عزت. چعبی، فرج الله (1399)، شناسایی طرحواره‌های ناسازگار اولیه و تعیین نقش آن‌ها در اضطراب آشکار و پنهان دانشجویان مشروطی، افت تحصیلی و ضعف تحصیلی، مجله‌ی توسعه‌ی آموزش جندی شاپور، فصلنامه‌ی مرکز مطالعات و توسعه‌ی آموزش علوم پزشکی، سال 11، شماره 2. صص 221-245.

راد، مصطفی. راد، مجتبی (1397). مقایسه‌ی اضطراب امتحان و عوامل اضطراب آور مرتبط با استاد: یک مطالعه کیفی. پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی سبزوار. دوره 27. شماره 4. صص 577-587.

شفیعی، صابر. دوستی، انور (1399). بررسی دلایل افت تحصیلی دانش آموزان. مجله پژوهش و مطالعات علوم اسلامی. سال دوم. شماره 13. صص 36-52.

صدیق، امین. صیادی، مسعود. نجیمی، آرش. قدمی، احمد (1397)، بررسی تاثیر استفاده از نرم افزار شبیه سازی جراحی آپاندکتومی (مبتنی بر بازی) بر میزان خود کارآمدی دانشجویان کارشناسی اتاق عمل، مجله دانشکده‌ی پزشکی اصفهان، سال 36، شماره 505. صص 49-76.

فتح آبادی، روح الله، بختیاروند، مرتضی، حاجی علی، پریسا (1398)، اثر بخشی بازی‌های رایانه‌ای شناختی بر حافظه‌ی کاری کودکان مبتلا به اختلال اوتیسم با عملکرد بالا، فناوری آموزش و یادگیری، سال سوم، شماره 10، صص 113 تا 124

فتحی، اعظم. برمه زیار، سامان. محبی، سیامک (1395). بررسی اضطراب امتحان در دانش آموزان مقطع پیش دانشگاهی شهر قم و عوامل مرتبط با آن در سال 95. دوماهنامه علمی پژوهشی راه بردهای آموزش در علوم پزشکی. 10 (4). صص 270-276.

قاسمی ارگنه، محمد، پور روستایی، سعید، محسنی اژی، علیرضا، فتح آبادی، روح الله (1398)، اثر بخشی آموزش مبتنی بر بازی گونه‌سازی (گیمیفیکیشن) در انگیزش تحصیلی دانش آموزان با نارسایی ذهنی، مجله‌ی تکنولوژی آموزشی 15 (3): 429-438

منابع لاتین

Hosseini, Mohammad Osman. Balochzahi, Aslam., (2021). Educational Decline in Peripheral Areas (Case Study: High School Students in Nikshahr, Sistan and

Baluchestan Province). Quarterly of Social Studies Research in Iran. Vol. 10, No. 3:805-829.

Hwang,mark,Cruthirds,kevin(2017) Impact of an ERP simulation game on online learning ,The International Journal of management Education 15 . 60-66

Kwon,chongsan (2020) The Effect of the Degree of Anxiety of learners during the use of VR on the flow and learning Effect,Appl.Sci.2020,10,4932

M.Reed.Janet,E.ferding,Richard (2021) Gaming and Anxiety in the nursing simulation lab :A pilot study of an escape room,Journal of Professional nursing37,298-305

## **Abstract**

The aim of this study was to investigate the effect of simulated games on children with test anxiety and its relationship with academic failure in first grade male primary school students in District 3 of Shiraz. The statistical population includes 3418 people, of which 70 people were selected as a sample in the period of 1401-1400 due to the small sample size, the prevalence of coronary heart disease and lack of access to students. To achieve the research goal, three hypotheses were designed and students' opinions were collected in two groups using a questionnaire. The data were analyzed using SPSS24 software. The results show that Misha and Koosha play has a positive and significant effect on students' learning and anxiety and reduce academic failure. All three hypotheses were confirmed and accepted with a percentage above 95%.

**Keywords:** simulated games, exam anxiety, academic failure, male students, Shiraz children with test anxiety.