

Investigation of the Importance of Learning based on Teachers' Play with Children, with Emphasis on Vygotsky's and Piaget's Theories

MohammadBagher Kajbaf^{1*}, Mohammad Samadi²

1. Professor, Department of Psychology, Faculty of Education and Psychology, University of Isfahan, Isfahan, Iran
2. Ph.D Candidate in General Psychology, Faculty of Education and Psychology, University of Isfahan, Isfahan, Iran

ARTICLE INFORMATION

Article type

Original Research

Pages: 76-95

Corresponding Author's Info

Email: M.kajbaf2006@gmail.com

Article history:

Received: 2024/09/23

Revised: 2025/05/21

Accepted: 2025/05/13

Published online: 2025/06/21

Keywords:

Children

Education

Play

Teachers

Vygotsky and Piaget

ABSTRACT

Background and Aim: Young children's play has been the subject of hundreds of educational and psychological studies over the past half-century. Jean Piaget and Lev Vygotsky are among the influential theorists in educational methods, especially during childhood. **Research Methods:** The present applied research is based on the philosophy of pragmatism and is of mixed type (quantitative-qualitative). The research method is mixed and exploratory. The present study was conducted in the qualitative part using the theme analysis method. The statistical population in the qualitative part was experts (first- to sixth-grade teachers of primary school in District 2 of Isfahan City, Iran) who were selected using the snowball method. Data were collected through semi-structured interviews with experts and continued until theoretical saturation was achieved. For the quantitative part, a sample of 60 students from first to sixth grade of primary school in District 2 of Isfahan City was studied. **Results:** The results indicated significant differences in the scores of motor skills, language, problem-solving, creativity, and critical thinking in students who participated in game-based classes compared to students who participated in traditional classes. There is a significant difference in students' satisfaction with learning in game-based classes compared to traditional classes. The level of interaction and participation in game-based classes is significantly different from traditional classes. **Discussions:** This study presented the importance of play-based learning between teachers and children, providing a unique opportunity for teachers and parents to use this tool to enhance learning.



This work is published under CC BY-NC 4.0 licence. © 2022 The Authors.

How to Cite This Article: Kajbaf MB, Samadi M. Investigation of the Importance of Learning based on Teachers' Play with Children, with Emphasis on Vygotsky's and Piaget's Theories. *JECHE*, 6(1, 19): 76-95 DOI:10.32592/jech.6.1.76



CrossMark



فصلنامه سلامت و آموزش در دوران کودکی

بهار ۱۴۰۴، دوره ۶، شماره ۱ (پیاپی ۱۹)، صفحه‌های ۹۵-۷۶

بررسی اهمیت یادگیری بر مبنای بازی معلمان با کودکان با تأکید بر نظریه ویگوتسکی و پیازه

محمدباقر کجباغ^{۱*}، محمد صمدی^۲

^۱استاد، گروه روان‌شناسی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران
^۲دانشجوی دکتری تخصصی روان‌شناسی عمومی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: علمی - پژوهشی صفحات: ۷۶-۹۵ اطلاعات نویسنده مسئول ایمیل: M.kajbaf2006@gmail.com سابقه مقاله تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۷/۰۲ تاریخ اصلاح مقاله: ۱۴۰۴/۰۱/۰۱ تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۴/۰۲/۲۳ تاریخ انتشار: ۱۴۰۴/۰۳/۳۱ واژگان کلیدی آموزش، بازی، کودکان، معلمان، ویگوتسکی، پیازه	زمینه و هدف: بازی کودکان خردسال موضوع صدها مطالعه آموزشی و روان‌شناختی در نیم قرن گذشته بوده؛ علاقه‌ای که عمدتاً ناشی از دو نظریه درباره اهمیت آن برای یادگیری است. ژان پیازه و لو ویگوتسکی دو نفر از نظریه‌پردازان تأثیرگذار در روش‌های آموزشی، به‌ویژه در طول دوره کودکی هستند. پیازه بیان می‌دارد بازی‌هایی که کودکان در آن‌ها شرکت می‌کنند نیز متناسب با سطح شناختی آن‌ها است. ویگوتسکی معتقد بود که یادگیری و شناخت به شکل عمیقی تحت تأثیر محیط اطراف کودک رخ می‌دهد و بازی‌های گروهی باعث می‌شود کودکان در کنار یکدیگر کار کنند، ایده‌های خود را به اشتراک بگذارند و از یکدیگر یاد بگیرند. روش پژوهش: این پژوهش کاربردی مبتنی بر فلسفه پراگماتیسم از نوع آمیخته (کمی-کیفی) است. روش تحقیق آمیخته، و از نوع اکتشافی است. این پژوهش در بخش کیفی با استفاده از روش تحلیل تم اجرا شده است. جامعه آماری در بخش کیفی، خبرگان (معلمان پایه اول تا ششم ابتدایی ناحیه ۲ اصفهان) بودند که به روش گلوله برفی انتخاب شدند. داده‌ها از طریق مصاحبه نیمه‌ساختاریافته با خبرگان جمع‌آوری شد و تا زمان دستیابی به اشباع نظری ادامه یافت. در این پژوهش، پس از برگزاری هشت مصاحبه، اشباع نظری محرز شد. برای قسمت کمی، نمونه‌ای متشکل از شصت دانش‌آموز پایه اول تا ششم ابتدایی ناحیه ۲ اصفهان بررسی شدند. تحلیل داده‌ها با استفاده از آزمون تی مقایسه‌ای و نرم‌افزار اسپاس نسخه ۲۴ انجام شد. ابزار پژوهش در بخش کمی، پرسش‌نامه محقق‌ساخته در هفت بُعد و ۲۱ گویه بود. یافته‌ها: نتایج نشان داد نمره‌های مهارت‌های حرکتی، زبانی، حل مسئله، خلاقیت و تفکر انتقادی در دانش‌آموزانی که در کلاس‌های مبتنی بر بازی شرکت می‌کنند، با دانش‌آموزانی که در کلاس‌های سنتی شرکت می‌کنند، تفاوت معناداری دارد. میزان رضایت دانش‌آموزان از یادگیری در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی، تفاوت معناداری دارد. میزان تعامل و مشارکت در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی، تفاوت معناداری دارد. نتیجه‌گیری: در این پژوهش، به اهمیت یادگیری بر مبنای بازی معلمان با کودکان پرداخته شد. این امر فرصتی بی‌نظیر برای معلمان و والدین فراهم می‌کند تا از این ابزار برای تقویت یادگیری استفاده کنند.

انتشار این مقاله به صورت دسترسی آزاد مطابق با CC BY-NC 4.0 صورت گرفته است.

تمامی حقوق انتشار این مقاله متعلق به نویسنده است.



شیوه استناد به این مقاله

کجباغ، محمدباقر؛ صمدی، محمد (۱۴۰۴). بررسی اهمیت یادگیری بر مبنای بازی معلمان با کودکان با تأکید بر نظریه ویگوتسکی و پیازه. فصلنامه

سلامت و آموزش در دوران کودکی، ۶(۱): ۷۶-۹۵

مقدمه

دوره کودکی دوره بسیار حساسی است و اگر به درستی به آن توجه نشود، ممکن است پیامدهای جبران‌ناپذیری داشته باشد (سلیمان‌خواه و همکاران، ۲۰۲۴). روان‌شناسان معتقدند سال‌های اولیه کودکی نقش بسزایی در تحول شخصیت و آینده او دارد. بیشتر روان‌بندها و شناخت‌های کودک از خود، اطرافیان و محیط در این دوره شکل می‌گیرد (رنجدوست و پاکدوست، ۲۰۲۴). امروزه محیط بازی و امکانات بازی کودکان در حال تغییر است و فرصت بازی در محیط طبیعی کاهش یافته است. امروزه، کودکان به جای بازی آزادانه در محله، نیاز به بازی را در محیط‌های تعیین شده توسط بزرگسالان برآورده می‌کنند. مثل بازی در مراکز آموزشی، خانه‌های بازی و مراکز خرید مجهز به وسایل بازی. (شمسی‌پور دهکردی و همکاران، ۲۰۲۴). بازی پاسخی برای رشد و تکامل استعدادها، قابلیت‌ها، توانایی‌ها و نیازهای ابتدایی و مقدماتی کودک است (رضایی، ۲۰۲۱). یادگیری مبتنی بر بازی^۱ در آموزش کودکان خردسال اساسی است. یادگیری مبتنی بر بازی به معنای استفاده از بازی‌های طراحی شده برای آموزش است. این روش به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد تا مفاهیم آموزشی را در محیطی بازی‌محور تجربه و تمرین کنند. بازی‌ها می‌توانند دیجیتال، فیزیکی یا حتی تخیلی باشند و برای آموزش موضوعات مختلف مانند ریاضیات، زبان، علوم یا مهارت‌های اجتماعی به کار روند. در حالی که شیوه‌های آموزشی مختلف را معلمان در محیط‌های اولیه کودکی استفاده می‌کنند، بررسی نقش بازی در آموزش معلمان و یادگیری کودکان ضروری است (موتاولا و دانتانارایاناج^۲، ۲۰۲۵). بازی‌ها امکان شبیه‌سازی‌های نزدیک به دنیای واقعی را فراهم می‌کنند و در آن بازیکن می‌تواند آثار تصمیم‌های گرفته‌شده را ببیند (میرحسینی و همکاران، ۲۰۲۴). یک دیدگاه این است که کودکان از طریق بازی، یادگیری خود را هدایت و کنترل می‌کنند و معلمان فقط محیط بازی را آماده می‌کنند. دیدگاه دیگر این است که معلمان در حین بازی، به دنبال کنترل یادگیری کودکان هستند. با وجود این، به دلیل افزایش تقاضا برای نتایج آکادمیک و استاندارد، یک تغییر فعلی به سمت رویکرد یادگیری مستقیم یا یادگیری متقابل در شیوه‌های آموزشی معلمان وجود دارد. امروزه، کودکان و نوجوانان بیشتر از هر زمان دیگری با تکنولوژی و بازی‌ها درگیرند. این علاقه ذاتی به بازی‌ها، فرصتی بی‌نظیر برای معلمان و والدین فراهم می‌کند تا از این ابزار برای تقویت یادگیری استفاده کنند (بیگلری و همکاران، ۲۰۲۳). مهم‌ترین دلایل اهمیت یادگیری مبتنی بر بازی عبارت‌اند از: افزایش انگیزه یادگیری، تقویت حافظه و درک عمیق‌تر، مهارت‌آموزی چندجانبه و شبیه‌سازی موقعیت‌های واقعی (خوش‌گفتار و همکاران، ۲۰۲۴).

با افزایش شدید انتظارات و استانداردهای تحصیلی که در سال‌های اولیه باید آموخته شوند، مربیان با چالش ادغام استانداردهای مهم تحصیلی در تجارب یادگیری مناسب رشد برای کودکان در مهدکودک مواجه‌اند. برای رویارویی با این چالش، نیاز به آشنایی با نقش بازی در کلاس درس با تأکید بر رویه‌های مناسب رشدی مانند یادگیری مبتنی بر بازی وجود دارد. یادگیری مبتنی بر بازی کودک‌محور است و بر رشد تحصیلی، اجتماعی و عاطفی کودکان و علایق و توانایی‌های آن‌ها از طریق تجارب یادگیری جذاب و رشدی مناسب تمرکز دارد. گفتنی است که نظریه شناختی پیاژه^۳ (۱۹۶۲) و نظریه اجتماعی فرهنگی ویگوتسکی^۴ (۱۹۷۸) برای ارائه نگاهی به نقش‌های متفاوتی که بزرگسالان برای تطبیق یادگیری کودکان از طریق بازی استفاده می‌کنند، بررسی شده‌اند.

نظریه اجتماعی فرهنگی ویگوتسکی به دلیل تأثیرات و مفاهیمی که در آموزش و یادگیری دارد، یکی از نظریه‌های قوی درباره آموزش است. ویگوتسکی بیان کرد همان‌گونه که انسان‌ها ابزارهایی برای سازگاری و تسلط بر محیط اختراع می‌کنند (مثل: میخ، چکش و ماشین‌ها)، یک‌سری ابزارهای روان‌شناختی را برای تسلط بر رفتارشان ایجاد می‌کنند. این ابزارهای روان‌شناختی شامل

^۱ Play-based learning

^۲ Muthuwela, S. N. & Danthanarayanage, U. C.

^۳ Piaget's cognitive theory

^۴ Vygotsky's sociocultural theory

کمک‌های حافظه^۱، گفتار^۲، نوشتار^۳ و شمارش^۴ است، که زاده فرهنگ هستند. به عنوان مثال، یک فرهنگ ممکن است برای به یاد سپردن اطلاعات بر یادداشت‌برداری تأکید کند؛ درحالی‌که فرهنگ دیگری ممکن است از ابزاری مثل تکرار برای به خاطر سپردن استفاده کند. این تفاوت‌های ظریف بر نحوه یادگیری کودک تأثیر می‌گذارد و «ابزار» متناسب با فرهنگ او را فراهم می‌کند (ویگوتسکی، ۱۹۷۸). بودروا و لئونگ^۵ (۲۰۱۵) عنوان کردند نظریه اجتماعی-فرهنگی ویگوتسکی به دلیل پیچیدگی که در ارتباط با رشد بیولوژیکی و فرهنگی، مراحل رشد انسان و تعاملات وی با دیگران دارد، یکی از نظریه‌های تاریخی رشد انسانی در این زمینه است که به آن منطقه توسعه نزدیک می‌گویند.

ویگوتسکی مکانیسم‌هایی مثل آموزش مدرسه‌ای، آموزش مفاهیم علمی، تکیه‌گاه‌سازی، یادگیری مشارکتی و یادگیری اکتشافی هدایت‌شده را برای مهارت‌آموزی معرفی می‌کند. بررسی کاربردهای عملی آموزشی نظریه ویگوتسکی، شناخت اجتماعی، تئوری ارزش، نظریه دانش، نظریه یادگیری و نظریه فرصت از جمله مباحث بسیار مهمی هستند. این روزها، مربیان مشتاقانه دیدگاه‌های ویگوتسکی را به کار می‌برند. این رویکرد، بر مشارکت فعال پذیرش تفاوت‌های فردی تأکید می‌کند. کلاس مدل ویگوتسکی، از یادگیری اکتشافی مستقل فراتر می‌رود. در این نوع کلاس، معلمان با توضیحات، مثال‌ها و یادآوری‌های کلامی، یادگیری کودکان را هدایت می‌کنند و تلاش‌های خود را به دقت با منطقه مجاور رشد هر کودک متناسب می‌سازند. تشریک مساعی هم کلاسی‌ها نیز به اکتشاف کمک می‌کند. معلمان، تجربیات یادگیری یاری‌بخش را ترتیب می‌دهند؛ این گونه که هم کلاسی‌های دارای توانایی‌های مختلف را با هم گروه‌بندی، و آن‌ها را ترغیب می‌کنند به یکدیگر بیاموزند و کمک کنند (عرفانی بوجار، ۲۰۱۷).

پیوند بین رویکردهای آموزشی و توسعه مهارت‌ها در آموزش دوره کودکی، موضوعی موردعلاقه در گذشته نه‌چندان دور بوده است. تحقیقات نشان داده است که آموزش بومی در اوایل کودکی رشد کودک را تقویت می‌کند؛ زیرا کودکان از بزرگسالانی که در یک بازی محلی باتجربه هستند، یاد می‌گیرند (علیزاده بیانچولی و همکاران، ۲۰۲۴). دیدگاه مادوندو و تسیکیرا^۶ (۲۰۲۲) درباره بازی‌های بومی با نشان دادن غنای بازی‌های سنتی برای کودکان با استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی، به عنوان ابزار آموزشی برای ارتقای رشد کل‌نگر کودک در کودکان پیش‌دبستانی ضروری است. تاچی و گالاوی^۷ (۲۰۲۱) به این نتیجه رسیدند که ترکیب بازی‌ها در آموزش و یادگیری ریاضی، به طور چشمگیری خلاقیت و تخیل یادگیرندگان برای حل چالش‌های کلاس درس و زندگی را بهبود می‌بخشد.

درحالی‌که این مطالعات اهمیت یادگیری مبتنی بر بازی را در آموزش دوره کودکی نشان می‌دهند، اطلاعات کمی درباره اینکه چگونه بازی‌های سنتی می‌تواند به رشد کلی کودکان خردسال کمک کند، وجود دارد (مانال^۸، ۲۰۲۲). مطافوالی و موفو^۹ (۲۰۲۳) نشان دادند که استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی در فعالیت‌های خارج از منزل از طریق بازی‌های بومی می‌تواند به عنوان سرمایه‌ای برای افزایش مهارت‌های مختلف مانند مهارت‌های اجتماعی عاطفی^{۱۰}، شناختی^{۱۱}، فیزیکی^{۱۲}، سوادآموزی^{۱۳} و بهبود محیط آموزش

^۱ Memory aids

^۲ Speech

^۳ Writing

^۴ Counting

^۵ Bodrova, E. & Leong, D. J.

^۶ Madondo, F. & Tsikira, J.

^۷ Tachie, S. A. & Galawe, B. F.

^۸ Manal O. Alharbi

^۹ Matafwali, B. & Mofu, A.

^{۱۰} Social-emotional skills

^{۱۱} Cognitive

^{۱۲} Physical

^{۱۳} Literacy

اولیه^۱ در کودکی به حساب آید. کسب مهارت‌های اجتماعی و مهارت‌های دیگر مانند مهارت‌های شناختی، فیزیکی، شمارش و سواد اضطراری، در مسیر رشد دانش‌آموزان پیش‌دبستانی حیاتی است (اموینسا و داگادا^۲، ۲۰۲۵). ویگوتسکی معتقد بود که دانش هر فرد از طریق تعاملات اجتماعی ساخته می‌شود. «کودک در این سن از روابط خود با بزرگسالان آگاه است و به آن‌ها واکنش عاطفی نشان می‌دهد» (ویگوتسکی، ۱۹۶۷). ویگوتسکی در تئوری خود قصد داشت ظرفیت عملکرد کودکان را هنگام انتقال از وابستگی به یادگیرندگان مستقل نشان دهد؛ به این معنا که کودکان را با کمک دیگران، احتمالاً معلمان، به عاملی فعال در فرایند یادگیری خود تبدیل کند. معلمان از تفکر ویگوتسکی استفاده می‌کنند تا آن را در نقش خود در داربست دادن به یادگیری کودکان در بازی با ارائه کمک مناسب و کناره‌گیری آهسته از بازی کودکان به کار ببرند تا کودکان وظیفه‌شان را به‌طور مستقل انجام دهند. ویگوتسکی بازی را مرحله‌ای انتقالی می‌دانست که در آن کودکان از تخیل خود استفاده می‌کنند و عملکردهای ذهنی بالاتر خود را تمرین می‌کنند (بودروا و لئونگ، ۲۰۱۵). همان‌طور که ویگوتسکی معتقد بود، بازی منبع اصلی یادگیری و رشد کودکان است. هاکاراین و بردکیت^۳ (۲۰۰۸) مفهوم منطقه تقریبی رشد^۴ (ZPD) را که ویگوتسکی توصیف کرده است، نشان دادند. نویسندگان بیان می‌کنند که منطقه تقریبی رشد کودک، جایی است که آن‌ها از وابستگی به مستقل بودن حرکت می‌کنند؛ یعنی از یک یادگیرنده وابسته و از طریق داربستی که معلم فراهم می‌کند، به فردی مستقل تبدیل می‌شود. بازی در سال‌های اولیه از منطقه تقریبی رشد کودکان پشتیبانی می‌کند (هاکاراین و بردکیت، ۲۰۰۸).

نظریه شناختی پیازه (۱۹۶۲) یکی از نظریه‌های تأثیرگذار در زمینه‌های روان‌شناسی و آموزش است (هیت و هامل^۵، ۲۰۰۳). پاسخ‌های نادرست کودکان توجه پیازه را به خود جلب کرد و او فرض کرد که این پدیده‌ها با سن کودکان ارتباط دارند. مشاهدات پیازه فرضیه او را در جهت تفاوت بین تفکر کودکان و خردسال با بزرگسالان و کودکان بزرگ‌تر هدایت کرد (احمد^۶ و همکاران، ۲۰۱۶). نظریه رشد شناختی بر تغییرات مربوط به سن و با سیستم آنچه قبلاً می‌دانیم و آنچه هنگام تعامل با سایر عوامل و رفتارها خواهیم آموخت، تمرکز دارد (جوبیش و خرم^۷، ۲۰۱۱). به گفته احمد و همکاران (۲۰۱۶)، جوبیش و خرم (۲۰۱۱) و هیت و هامل (۲۰۰۳)، مراحل رشد شناختی پیازه عبارت‌اند از: حسی حرکتی (۰-۲ سال)، پیش‌عملیاتی (۲-۷ سال)، عملیاتی مشخص (۷-۱۱ سال)، و عملیاتی رسمی (۱۱ ساله و بالاتر). هر مرحله نشان‌دهنده ارزش ذاتی است.

سینگر و همکاران^۸ (۲۰۱۴) دریافتند که نزدیکی مداوم معلم با کودکان بیشترین تأثیر را بر سطح مشارکت در بازی دارد؛ درحالی‌که قدم زدن معلم و تماس‌های کوتاه او با کودکان تأثیر منفی داشته است. تعاملات دوطرفه و متقابل بین معلم و کودکان نیز نتایج مثبتی برای مشارکت در بازی به همراه داشته است. هر دو تجزیه و تحلیل کمی و کیفی، هم‌بستگی قوی متغیرها را نشان دادند. وقتی معلم فقط بازدیدهای کوتاهی داشت و همسالان نیز رفت و آمد می‌کردند، احتمال تعاملات یک‌طرفه بیشتر بود. وقتی معلم همیشه در نزدیکی بود، عکس این را مشاهده کردند. معلمان هلندی بیشتر وقت خود را صرف قدم زدن می‌کنند. به نظر می‌رسد آموزش آن‌ها مبتنی بر مدلی از مراقبت و کنترل فردی و عدم حساسیت به فرایندهای پویای گروهی است.

مطالعه کنگ و چونگ^۹ (۲۰۱۹) نشان داد آموزش مبتنی بر بازی به‌عنوان تمرین مناسبی برای رشد کودکان در نظر گرفته شده است. بنابراین، یک رویکرد یادگیری امیدوارکننده است. کنگ و چونگ (۲۰۱۹) بیان کردند که در سال‌های اخیر، مربیان به‌طور

^۱ Improving the early learning environment

^۲ Mwinsa, G. M. & Dagada, M.

^۳ Hakkarainen, P. & Bredikyte, M.

^۴ Zone of Proximal Development

^۵ Huitt, W. & Hummel, J.

^۶ Ahmad, S. & et al

^۷ Joubish, M. F. & Khurram, M. A.

^۸ Singer, E. & et al

^۹ Keung, C. P. C. & Cheung, A. C. K.

گسترده‌ای یادگیری مبتنی بر بازی را مد نظر قرار داده‌اند. از یک سو، برخی معتقد به بازی آزاد در رشد کودکان هستند که در آن معلمان نقشی منفعل دارند و فقط صحنه را آماده می‌کنند. از سوی دیگر، برخی به بازی هدایت‌شده از سوی معلم-کودک برای یادگیری و رشد کودکان معتقدند که در آن معلمان نقش فعالی دارند و در بازی کودکان برای گسترش یادگیری دخالت می‌کنند. بازی کودکان خردسال موضوع صدها مطالعه آموزشی و روان‌شناختی در نیم قرن گذشته بوده است؛ علاقه‌ای که عمدتاً ناشی از دو نظریه درباره اهمیت آن برای یادگیری است: نظریه‌های ژان پیاژه (۱۸۹۶-۱۹۸۰) و ویگوتسکی (۱۸۹۶-۱۹۳۴). درحالی که مقالات بی‌شماری تفاوت‌های نظریه‌ها را بررسی کرده‌اند، هیچ‌یک به دنبال بررسی هریک در رابطه با نمایه تحقیقات با کیفیت بالا، تجربی و طولی اخیر درباره این موضوع، از جمله بازی به رهبری بزرگسالان و همچنین بازی‌های کودک نبوده‌اند. تحقیقات بسیاری مزایای رشدی و آموزشی بازی را نشان داده‌اند؛ از جمله پایل و دنیل^۱ (۲۰۱۷) نشان دادند آموزش آکادمیک معلم‌محور در مهدکودک برجسته است. امروزه برنامه‌های درسی و سیاست‌های مربوط به چالش‌های ناشی از کمبود بازی در کلاس‌های درس و نیاز به پشتیبانی از یادگیری آکادمیک با استفاده از شیوه‌های مناسب برای رشد، به‌طور فزاینده‌ای مورد توجه قرار گرفته است. تحقیقات فعلی بر تعریف محدودی از یادگیری مبتنی بر بازی به‌عنوان شیوه‌ای کودک‌محور تأکید دارد که منجر به عدم اطمینان معلمان درباره اجرای این رویکرد آموزشی می‌شود.

یادگیری مبتنی بر بازی جنبه حیاتی آموزش دوره کودکی است که روشی معنادار و لذت‌بخش را برای یادگیری و کشف دنیای اطراف در اختیار کودکان قرار می‌دهد. برخلاف روش‌های آموزشی سنتی، که بر حفظ کردن و تمرین‌ها تکیه می‌کنند، فعالیت‌های یادگیری مبتنی بر بازی، به کودکان اجازه می‌دهند در تجربیات عملی شرکت کنند، که خلاقیت، کنجکاوی و مهارت‌های حل مسئله را تحریک می‌کنند (خوش‌گفتار و همکاران، ۲۰۲۴).

هیونن^۲ (۲۰۱۱) در مطالعه خود، از رویکردی کیفی برای بررسی ادراک معلمان در استفاده از انواع مختلف بازی‌ها، نقش‌هایی که معلمان در طول بازی دارند و دیدگاه‌های آن‌ها درباره اهمیت بازی در آموزش استفاده کرد. او مصاحبه‌های عمیقی را با استفاده از نظریه زمینه‌ای ترتیب داد و تجزیه و تحلیل کرد. شرکت‌کنندگان در مطالعه، چهار معلم مرد و ده معلم زن بودند که بین ۲۵ تا ۵۳ سال داشتند و برای آموزش کودکان خردسال تا کلاس چهارم، با مهدکودک کار می‌کردند. نویسنده فرایند کدگذاری خود را با هشت کد درباره انواع بازی، که از دیدگاه معلمان هدایت می‌شود، نهایی کرد. انواع بازی‌های کدگذاری باز عبارت بودند از: بازی آموزشی^۳، بازی تشویقی^۴، بازی فیزیکی^۵، بازی وانمودی^۶، بازی معتبر^۷، بازی سنتی^۸، بازی آزاد^۹ و بازی فرایندی^{۱۰}.

توماس و همکاران^{۱۱} (۲۰۱۱) نشان دادند که چگونه معلمان مهدکودک در بازی کودکان مداخله می‌کنند و در آموزش آن‌ها، به‌ویژه در آموزش مفاهیم ریاضی، مشارکت می‌کنند. یادگیری مبتنی بر بازی و یادگیری معلم‌محور در آموزش دوره کودکی به‌طور سنتی، به‌عنوان دوگانگی یا تقابلی آموزشی در نظر گرفته شده‌اند. بازی به‌عنوان زمینه اصلی یادگیری خردسالان، گفتمان غالب در آموزش دوره کودکی است. نگاهی به نظریه‌های غالب در آموزش دوره کودکی در دهه‌های اخیر می‌تواند بینشی درباره بی‌میلی معلمان دوره کودکی برای پذیرش تدریس به‌عنوان عملی مشروع در محیط‌های دوره کودکی ارائه دهد. اهمیت بازی در آموزش

^۱ Pyle, A. & Danniels, E.

^۲ Hyvonen, P. T.

^۳ Educational play

^۴ Cheering play

^۵ Physical play

^۶ Pretend play

^۷ Authentic play

^۸ Traditional play

^۹ Free play

^{۱۰} Process play

^{۱۱} Thomas, L. & et al

دوره کودکی، اغلب با مراحل رشد شناختی و اجتماعی کودکان مرتبط است و به عنوان عاملی مناسب برای حمایت از یادگیری کودکان در سال‌های اولیه زندگی شناخته می‌شود (آرتور و همکاران^۱، ۲۰۰۷). جایگاه بازی در زمینه‌های آموزشی دوره کودکی، با پذیرش مراحل از بازی، که با مراحل رشد پیازه مطابقت دارند، تعیین می‌شود (آرتور و همکاران، ۲۰۰۷؛ هیل و همکاران^۲، ۲۰۰۵). نظریه پیازه درباره امکان یادگیری از طریق بازی، همچنان توسط مربیان دوره کودکی پذیرفته می‌شود (آرتور و همکاران، ۲۰۰۷). نظریه رشد اجتماعی فرهنگی ویگوتسکی بر ارتباط بین یادگیری کودک و روابط او و زمینه‌های اجتماعی فرهنگی تأکید دارد (هیل و همکاران، ۲۰۰۵؛ هاترلی و ریچاردسون^۳، ۲۰۰۷). این دیدگاه نشان می‌دهد که نقش معلمان دوره کودکی، تسهیل این روابط و زمینه‌ها برای حمایت از یادگیری کودکان است. بنابراین، اگرچه نظریه‌های رشد ویگوتسکی همچنان بر اهمیت مشارکت کودکان در بازی تأکید دارند، تأکید بیشتری بر نقش فعال معلم وجود دارد (هجز^۴، ۲۰۰۰؛ جردن^۵، ۲۰۰۹). نقش فعال معلم را می‌توان به شکل انتظار مشارکت عمدی با کودک در فرایند یادگیری مشاهده کرد.

یادگیری مبتنی بر بازی، سنگ بنای آموزش دوره کودکی است. بازی فرصت‌هایی را برای خردسالان فراهم می‌کند تا ایده‌ها را کشف، مواد را آزمایش، و درک‌های جدید خود را بیان کنند. بازی می‌تواند انفرادی، آرام و تأملی باشد. بازی همچنین می‌تواند اجتماعی، فعال و جذاب باشد. بازی معمولاً به عنوان اساس یادگیری در آموزش دوره کودکی شناخته می‌شود، اما این وضعیت همیشه در همه محیط‌ها صادق نیست. تغییرات فرهنگی در یادگیری و بازی نشان می‌دهد که تعاملات اجتماعی و یادگیری مشاهده‌ای نیز محیط‌های آموزشی قدرتمندی را برای خردسالان ایجاد می‌کنند. تحقیقات بین‌المللی و ملی، ارزش تعاملات پایدار و تأملی بین کودکان و مربیان را در ارتقای یادگیری کودکان برجسته می‌کند. مفهوم کیفیت در آموزش مبتنی بر بازی، به طور فزاینده‌ای، مربیان را دعوت می‌کند تا باورهای سنتی درباره بازی را با بینش‌های جدید درباره نقش تعاملات اجتماعی، مدل‌سازی و روابط در یادگیری خردسالان ادغام کنند (ادواردز^۶، ۲۰۱۷).

پایل و بیگلو^۷ (۲۰۱۵) در تحقیقشان درباره بازی در مهد کودک، با مطالعه، مصاحبه و مشاهده در سه کلاس درس، بحث معاصر را درباره آموزش مبتنی بر بازی در آموزش دوره کودکی بررسی کردند. نویسندگان بیان می‌کنند که تحقیقات بسیاری درباره مزایای بازی رایگان برای رشد اجتماعی، عاطفی و جسمی کودکان انجام شده است که در آن، کودکان آزادانه بازی می‌کنند و با مداخله کمتر معلم، مزایای خود را ایجاد می‌کنند. این موقعیت با نمایشی مقایسه شد که در آن معلمان مشارکت بیشتری در بازی کودکان دارند و یادگیری آکادمیک آنها را بیشتر هدف قرار می‌دهند و با پرسیدن سوالات سطح بالا در رابطه با یادگیری تحصیلی آنها اجرا می‌شد. در این نوع نمایش، معلمان نمایش را هدایت و سعی می‌کنند بازی را با استانداردها متعادل کنند (پایل و بیگلو، ۲۰۱۵). ویگوتسکی تعدادی از آزمایش‌های پیازه را تکرار کرد؛ اما درحالی که نظریه بازی پیازه با یادگیری خودراهبر و یک پیشرفت شناختی مرحله‌ای مشخص می‌شود، نظریه بازی ویگوتسکی بیان می‌کند که کودکان پیوسته‌تر یاد می‌گیرند. ویگوتسکی معتقد بود که پیشرفت آن‌ها از نظر اجتماعی توسط عوامل بیرونی مانند مردم و ابزارهای فرهنگی ساخته می‌شود. در شناخت فردیت کودکان به عنوان یادگیرنده و برجسته کردن پتانسیل آن‌ها با توجه به یک محیط یادگیری سازنده با دسترسی به ابزارهای کمکی، ایده‌های ویگوتسکی بسیار بیشتر یادآور رویکرد مدرن ما در تدریس است. همچنین در این پژوهش به سه فرضیه نیز پاسخ داده خواهد شد:

۱ Arthur L. & et al

۲ Hill L. & et al

۳ Hatherley A. & Richardson C.

۴ Hedges, H.

۵ Jordan, B.

۶ Edwards, S.

۷ Pyle, A. & Bigelow, A.

فرضیه ۱: نمره‌های مهارت‌های حرکتی، زبانی، حل مسئله، خلاقیت و تفکر انتقادی در دانش‌آموزانی که در کلاس‌های مبتنی بر بازی شرکت می‌کنند با دانش‌آموزانی که در کلاس‌های سنتی شرکت می‌کنند، تفاوت معناداری دارد؛

فرضیه ۲: میزان رضایت دانش‌آموزان از یادگیری در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی، تفاوت معناداری دارد؛

فرضیه ۳: میزان تعامل و مشارکت در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی، تفاوت معناداری دارد.

روش پژوهش

الف) طرح پژوهش و شرکت‌کنندگان

این پژوهش کاربردی مبتنی بر فلسفه پراگماتیسم از نوع آمیخته (کمی-کیفی) است. روش تحقیق آمیخته و از نوع اکتشافی است. این پژوهش در بخش کیفی، با استفاده از روش تحلیل تم اجرا شده است. تحلیل تم، روشی برای تجزیه و تحلیل داده‌های کیفی است که معمولاً برای مجموعه‌ای از متون پیاده‌شده مصاحبه یا بحث گروهی استفاده می‌شود. محقق داده‌ها را از نزدیک بررسی می‌کند تا مضامین مشترک، موضوعات، ایده‌ها و الگوهای معنایی را که بارها مطرح می‌شوند، شناسایی کند. جامعه آماری در بخش کیفی، خبرگان (معلمان پایه اول تا ششم ابتدایی ناحیه ۲ اصفهان) بودند که به روش گلوله برفی، هشت نفر با اشباع داده‌های نظری انتخاب شدند. داده‌ها از طریق مصاحبه نیمه‌ساختاریافته با خبرگان جمع‌آوری شد و تا زمان دستیابی به اشباع نظری ادامه یافت. در این پژوهش، پس از برگزاری هشت مصاحبه، اشباع نظری محرز شد. برای قسمت کمی، نمونه‌ای متشکل از شصت دانش‌آموز پایه اول تا ششم ابتدایی ناحیه ۲ اصفهان به صورت نمونه‌گیری در دسترس بررسی شدند. معیارهای ورود به پژوهش، معلم بودن در مقطع ابتدایی و ساکن اصفهان بودن و داشتن حداقل مدرک دانشگاهی کارشناسی، و معیارهای خروج از پژوهش نیز نداشتن این معیارها بود.

ب) ابزار پژوهش

ابزار پژوهش در قسمت کیفی، مصاحبه بود. ابزار این پژوهش در بخش کمی، پرسش‌نامه محقق‌ساخته بود که با استفاده از شاخص‌های مصاحبه تهیه شد. با استفاده از ابزار محقق‌ساخته، متغیرها سنجیده و اندازه‌گیری شدند. پرسش‌نامه محقق‌ساخته در هفت بُعد مهارت‌های حرکتی (۳ گویه)، مهارت‌های زبانی (۲ گویه)، مهارت‌های حل مسئله (۳ گویه)، خلاقیت (۳ گویه)، تفکر انتقادی (۲ گویه)، میزان رضایت از یادگیری (۴ گویه) و تعامل و مشارکت (۴ گویه) و ۲۱ گویه طراحی شد. در بخش کیفی این پژوهش، به منظور توانایی اعتماد به داده‌ها، از چهار معیار باورپذیری، اعتمادپذیری، تأییدپذیری و انتقال‌پذیری استفاده شد (لینکلن و گوبا، ۱۹۸۵). به منظور افزایش معیار باورپذیری در این پژوهش، زمان کافی برای جمع‌آوری داده‌ها و ایجاد ارتباط صمیمانه و امن با مشارکت‌کنندگان اختصاص داده شد. برای معیار اعتمادپذیری، داده‌ها در اختیار دو پژوهشگر کیفی دیگر قرار گرفت و کدگذاری و تحلیل داده‌ها به صورت مجزا انجام شد. در معیار تأییدپذیری، می‌توان علاقه به مقوله مورد مطالعه و درگیر شدن با این موضوع را عنوان کرد. در نهایت، برای معیار انتقال‌پذیری، نتایج در اختیار دو پژوهشگر قرار داده شد تا آن‌ها نیز نتایج را تأیید کنند. برای مشارکت بیشتر داوطلبان در این پژوهش، به این شیوه عمل شد که سهم مشارکت‌کنندگان در گسترش فهم و دانش درباره پدیده مورد بررسی برای آنان توضیح داده شد و همچنین درباره نیاز پژوهشگر به دانستن تجربیات زیسته‌شان در انجام دادن این پژوهش به آن‌ها آگاهی لازم داده شد. حقوق آن‌ها و نکات اخلاقی نیز مورد تأکید قرار گرفت. در بخش کمی نیز با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ، پایایی پرسش‌نامه در ابعاد مهارت‌های حرکتی ۰/۷۶، مهارت‌های زبانی ۰/۸۰، مهارت‌های حل مسئله ۰/۷۵، خلاقیت ۰/۸۱، تفکر انتقادی ۰/۸۶، میزان رضایت از یادگیری ۰/۷۶، و تعامل و مشارکت ۰/۸۳ به دست آمد. روایی این پرسش‌نامه را نیز خبرگان

۱ Lincoln, Y. S. & Guba, E. G.

و استادان رشته روان‌شناسی دانشگاه اصفهان تأیید کردند.

(ج) شیوه اجرا

پس از کسب مجوزهای لازم از دانشگاه اصفهان و اداره آموزش و پرورش استان اصفهان و رعایت ملاحظات اخلاقی، این پژوهش انجام شد. همچنین، اجازه‌نامه کتبی از کمیته اخلاق دانشگاه کسب شد. پس از شرح اهداف پژوهش، فرم رضایت آگاهانه از واحدهای پژوهش کسب، و به مشارکت کنندگان اطمینان داده شد که اطلاعات به‌دست آمده کاملاً محرمانه است و نتایج به‌صورت کلی بیان می‌شود. در این پژوهش سعی شد تا حد امکان از متون و مقالات تخصصی انتشاریافته در پایگاه‌های داده و در مواردی نیز از وبگاه‌های معتبر (نظیر Elsevier, Emerald, ProQuest Irandoc) استفاده شود. در ادامه، پژوهشگران از پرسش‌نامه نیمه‌ساختاریافته برای مصاحبه با خبرگان دانشگاهی و متخصصان در بررسی اهمیت یادگیری بر مبنای بازی معلمان با کودکان با تأکید بر نظریه ویگوتسکی و پیازنه استفاده، و مفاهیم و مقوله‌های یادگیری بر مبنای بازی معلمان با کودکان را استخراج کرده‌اند که یک مورد آن به‌صورت مصاحبه گروهی بوده است. علاوه بر این، در هر مرحله برای تکمیل پژوهش، به‌طور متناوب از مطالعه کتابخانه‌ای برای تعمق بیشتر درباره موضوع استفاده شده است. تحلیل داده‌ها با استفاده از آزمون تی مقایسه‌ای^۱ و نرم‌افزار اسپاس اس نسخه ۲۴ انجام شده است.

یافته‌های پژوهش

در این قسمت، ابتدا توصیفی از وضعیت جمعیت‌شناسی نمونه ارائه شده است. در ادامه، متن برخی از مصاحبه‌ها آورده، و در انتها، مضامین پایه شناسایی شده است.

جدول ۱. وضعیت تحصیلات معلمان

ردیف	تحصیلات	سن	سابقه	پایه تحصیلی
۱	کارشناسی	۳۹	۱۶	سوم
۲	کارشناسی ارشد	۳۹	۱۴	اول
۳	دانشجوی دکتری	۴۱	۱۸	سوم
۴	کارشناسی ارشد	۵۲	۲۸	ششم
۵	کارشناسی ارشد	۴۹	۲۵	چهارم
۶	کارشناسی	۳۸	۱۳	دوم
۷	کارشناسی ارشد	۴۴	۲۰	پنجم
۸	کارشناسی ارشد	۵۲	۲۷	دوم

با توجه به جدول (۱)، دو نفر از معلمان (معادل ۲۵ درصد) مدرک کارشناسی، و پنج نفر از معلمان (معادل ۶۲.۵ درصد) مدرک کارشناسی ارشد داشتند و یک نفر از معلمان (معادل ۱۲.۵ درصد) دانشجوی دکتری بود. سه نفر از معلمان (معادل ۳۰ درصد) زیر ۴۰ سال، پنج نفر از معلمان (معادل ۵۰ درصد) بین ۴۱ تا ۵۰ سال و دو نفر از معلمان (معادل ۲۰ درصد) بیشتر از ۵۰ سال بودند. پنج نفر از معلمان (معادل ۵۰ درصد) بین ۱۰ تا ۲۰ سال سابقه کاری، و ۳ نفر از معلمان (معادل ۲۴ درصد) بالای ۲۰ سال سابقه کاری دارند. برای این بخش، پس از بررسی مصاحبه‌ها، کدگذاری باز، محوری و انتخابی مطرح شده است. در جدول ۲، نمونه‌ای از مصاحبه‌ها برای هر یک از معلمان آورده شده است.

^۱ Comparative t-test

جدول ۲. نمونه‌ای از مصاحبه‌های انجام‌شده

شماره مصاحبه	مصاحبه‌کننده	معلم
۱ مصاحبه	تعریف شما از بازی چیست؟	بازی فعالیتی لذت‌بخش و خودجوش است که به کودکان فرصتی برای کاوش، یادگیری و رشد می‌دهد. بازی می‌تواند آزادانه یا هدایت‌شده باشد و در آن، کودکان می‌توانند خلاقیت، مهارت‌های حل مسئله و مهارت‌های اجتماعی خود را توسعه دهند.
	چگونه نظریه ویگوتسکی را در برنامه‌ریزی و اجرای فعالیت‌های بازی در کلاس درس به کار می‌برید؟	بر اساس نظریه ویگوتسکی، من از بازی‌هایی استفاده می‌کنم که در آن، کودکان با یکدیگر تعامل دارند و از یکدیگر یاد می‌گیرند. همچنین، از فرصت‌هایی برای «دربست‌بندی» استفاده می‌کنم؛ به این معنا که به کودکان در انجام دادن وظایف چالش‌برانگیز کمک می‌کنم تا زمانی که بتوانند آن‌ها را به‌طور مستقل انجام دهند.
۲ مصاحبه	مفاهیم اصلی نظریه پیازه درباره بازی را شرح دهید.	پیاژه معتقد بود بازی ابزاری برای کودکان است تا دنیای اطرافشان را درک کنند. از طریق بازی، کودکان مفاهیم جدید را یاد می‌گیرند، مهارت‌های حل مسئله را توسعه، و دیدگاهشان درباره جهان را گسترش می‌دهند.
	مثالی از یک بازی در کلاس درس بیان کنید که بر اساس نظریه پیازه طراحی شده باشد.	من از بلوک‌های ساختمانی برای ایجاد فرصتی برای کودکان استفاده می‌کنم تا مفاهیم فضایی، تناسب و تعادل را کاوش کنند. آن‌ها همچنین می‌توانند با بلوک‌ها داستان بسازند و خلاقیت خود را به کار بگیرند.
۳ مصاحبه	به نظر شما، چه تفاوتی بین بازی هدایت‌شده و بازی آزاد وجود دارد؟	بازی هدایت‌شده را معلم برنامه‌ریزی و سازمان‌دهی می‌کند و هدف خاصی از آن دارد. در مقابل، بازی آزاد را کودکان هدایت می‌کنند و ساختاری از پیش تعیین‌شده ندارد.
	در چه شرایطی از بازی هدایت‌شده، و در چه شرایطی از بازی آزاد استفاده می‌کنید؟	من از بازی هدایت‌شده برای معرفی مفاهیم جدید، آموزش مهارت‌های خاص و تقویت مهارت‌های حل مسئله استفاده می‌کنم. از بازی آزاد برای تشویق خلاقیت، کاوش و تعامل اجتماعی کودکان استفاده می‌کنم.
۴ مصاحبه	نقش معلم در بازی کودکان را چگونه می‌بینید؟	معلم نقش تسهیل‌کننده را در بازی کودکان ایفا می‌کند. من محیطی امن و حمایتی برای بازی کودکان فراهم می‌کنم، منابع لازم را در اختیار آن‌ها قرار می‌دهم و در صورت نیاز، به آن‌ها کمک می‌کنم.
	مثالی از نحوه حمایت شما از کودکان در حین بازی ارائه دهید.	در حین بازی، من به کودکان توجه می‌کنم، به آن‌ها گوش می‌دهم و در صورت بروز مشکل، به آن‌ها کمک می‌کنم. همچنین، آن‌ها را تشویق می‌کنم تا با یکدیگر همکاری، و مشکلات خود را حل کنند.
۵ مصاحبه	به نظر شما کدام یک از نظریه‌های ویگوتسکی و پیازه درباره بازی کاربردی‌تر است؟	معتقدم که هر دو نظریه ویگوتسکی و پیازه در درک بازی کودکان مفید هستند. نظریه ویگوتسکی بر اهمیت تعامل اجتماعی در یادگیری تأکید می‌کند، درحالی که نظریه پیازه بر اهمیت کاوش و کشف در رشد شناختی تأکید می‌کند.
	چگونه از هر دو نظریه در برنامه‌ریزی و اجرای فعالیت‌های بازی در کلاس درس استفاده می‌کنید؟	من از فعالیت‌هایی استفاده می‌کنم که هم فرصتی برای تعامل اجتماعی و هم فرصتی برای کاوش و کشف برای کودکان فراهم می‌کنند. به‌عنوان مثال، ممکن است از کودکان بخواهم که با یکدیگر یک بازی بسازند یا معمایی را با هم حل کنند.
۶ مصاحبه	چه توصیه‌ای برای معلمان دیگر درباره استفاده از بازی در کلاس درس بر اساس نظریه‌های ویگوتسکی و پیازه دارید؟	به معلمان توصیه می‌کنم از بازی به‌عنوان ابزاری قدرتمند برای یادگیری و رشد کودکان استفاده کنند. از نظریه‌های ویگوتسکی و پیازه برای برنامه‌ریزی فعالیت‌های کلاسی استفاده کنند که هم فرصتی برای تعامل اجتماعی و هم فرصتی برای کاوش و کشف برای کودکان فراهم می‌کند. به کودکان اجازه دهند که در انتخاب و هدایت بازی‌های خود نقش داشته باشند و هنگام بازی به آن‌ها توجه، و از آن‌ها حمایت کنند.
	به نظر شما، بازی چه نقشی در	بازی فرصتی برای کودکان فراهم می‌کند تا مهارت‌های اجتماعی و عاطفی مهمی مانند

توسعه مهارت‌های اجتماعی و عاطفی کودکان دارد؟	همدلی، همکاری، حل مسئله و تنظیم احساسات را یاد بگیرند.
مثالی از نحوه استفاده از بازی برای آموزش مهارت‌های اجتماعی و عاطفی به کودکان ارائه دهید.	من از بازی‌های نقش‌آفرینی برای کمک به کودکان در درک احساسات دیگران و نحوه تعامل با آن‌ها در موقعیت‌های مختلف استفاده می‌کنم. همچنین، از بازی‌های گروهی برای تشویق به همکاری و حل مسئله بهره می‌برم.
چگونه از بازی برای ایجاد انگیزه در کودکان برای یادگیری استفاده می‌کنید؟	من از بازی‌های آموزشی برای جذاب‌تر کردن یادگیری برای کودکان استفاده می‌کنم. همچنین، از بازی برای پاداش دادن به کودکان برای تلاش و پیشرفت آن‌ها استفاده می‌کنم.
مثالی از نحوه استفاده از بازی برای ایجاد انگیزه در کودکان برای یادگیری ارائه دهید.	از بازی‌های حسی برای کمک به کودکان در یادگیری اعداد، حروف و رنگ‌ها بهره می‌برم. همچنین، از بازی‌های فکری برای به چالش کشیدن ذهن کودکان و تشویق آن‌ها به تفکر انتقادی استفاده می‌کنم.

مصاحبه ۸

کدگذاری باز برای تمام مصاحبه انجام شد. نمونه‌ای از کدگذاری‌ها برای هر مصاحبه در جدول ۳ آمده است.

جدول ۳: کدگذاری باز، محوری و انتخابی

کد باز	کد محوری	کد انتخابی	توضیحات
بازی	نقش بازی در یادگیری و رشد کودکان	انواع بازی (هدایت‌شده و آزاد)	-
نظریه‌های ویگوتسکی و پیازه	کاربرد نظریه‌ها در برنامه‌ریزی فعالیت‌های بازی	نظریه ویگوتسکی: تعامل اجتماعی	نظریه پیازه: کاوش و کشف
تجربیات معلم	مثال‌هایی از فعالیت‌های بازی براساس نظریه‌ها	چالش‌ها و راهکارها در استفاده از نظریه‌ها	-
توصیه‌ها برای معلمان	اهمیت بازی در آموزش	استفاده از نظریه‌ها برای برنامه‌ریزی فعالیت‌های بازی	توجه و حمایت از کودکان در حین بازی
بازی	نقش بازی در توسعه مهارت‌های اجتماعی و عاطفی	مهارت‌های اجتماعی و عاطفی	-
مثال‌های استفاده از بازی	بازی‌های نقش‌آفرینی، بازی‌های گروهی	آموزش همدلی، همکاری، حل مسئله و تنظیم احساسات	-
بازی	استفاده از بازی برای ایجاد انگیزه یادگیری	انگیزه یادگیری	-
مثال‌های استفاده از بازی	بازی‌های آموزشی، بازی‌های فکری	یادگیری اعداد، حروف، رنگ‌ها و تفکر انتقادی	-
بازی و زبان	اهمیت بازی در توسعه زبان	مهارت‌های زبانی	-
انواع بازی‌های زبانی	بازی‌های نقش‌آفرینی، داستان‌سرایی و بازی‌های قافیه‌ای	یادگیری کلمات جدید، ساختار جمله، مهارت‌های گفتاری	-
مثال‌های استفاده از بازی‌های زبانی	بازی «پزشک و بیمار»، ساختن داستان با عروسک‌ها و خواندن آهنگ‌های کودکان	-	-
تجربیات معلم	چالش‌ها و راهکارها در استفاده از بازی‌های زبانی	-	-
بازی و مهارت‌های حرکتی	اهمیت بازی در توسعه مهارت‌های حرکتی	انواع مهارت‌های حرکتی	مهارت‌های حرکتی درشت و مهارت‌های

حرکتی ظریف			
مثال‌های استفاده از بازی‌های حرکتی	بازی‌های توپ و راکت، بازی‌های ساختمانی و بازی‌های انگشتی	بهبود هماهنگی چشم و دست، ایجاد تعادل و کنترل عضلات کوچک	
تجربیات معلم	چالش‌ها و راهکارها در استفاده از بازی‌های حرکتی	-	تفکر خلاق، حل مسئله و داستان‌سرایی
بازی و خلاقیت	اهمیت بازی در توسعه خلاقیت	جنبه‌های خلاقیت	
مثال‌های استفاده از بازی‌های خلاقانه	بازی‌های ساختمانی، بازی‌های نقش‌آفرینی و نقاشی و رنگ‌آمیزی	تشویق به ایده‌پردازی، نوآوری و تفکر انتقادی	
تجربیات معلم	چالش‌ها و راهکارها در استفاده از بازی‌های خلاقانه	-	همکاری، همدلی، ارتباط و حل تعارض
بازی و مهارت‌های اجتماعی	اهمیت بازی در توسعه مهارت‌های اجتماعی	انواع مهارت‌های اجتماعی	
مثال‌های استفاده از بازی‌های اجتماعی	بازی‌های گروهی، بازی‌های نقش‌آفرینی و بازی‌های حل معما	یادگیری کار گروهی، اشتراک‌گذاری و احترام به دیگران	
تجربیات معلم	چالش‌ها و راهکارها در استفاده از بازی‌های اجتماعی	-	حل مسئله، تصمیم‌گیری و ارزیابی
بازی و تفکر انتقادی	اهمیت بازی در توسعه مهارت‌های تفکر انتقادی	جنبه‌های تفکر انتقادی	
مثال‌های استفاده از بازی‌های تفکر انتقادی	بازی‌های استراتژی، بازی‌های معمایی و بازی‌های نقش‌آفرینی پیچیده	تشویق به تجزیه و تحلیل، تفکر خلاق و استدلال منطقی	
تجربیات معلم	چالش‌ها و راهکارها در استفاده از بازی‌های تفکر انتقادی	-	

در این بخش، به جمع‌بندی مصاحبه‌های انجام‌شده می‌پردازیم. در جدول زیر جمع‌بندی مصاحبه‌های انجام‌شده ارائه شده است.

جدول ۴. جمع‌بندی مصاحبه‌ها

توضیحات	کدهای انتخابی	کدهای محوری	کدهای باز
بازی‌های زبانی مانند بازی «پزشک و بیمار»، ساختن داستان با عروسک‌ها و خواندن آهنگ‌های کودکان می‌تواند به کودکان در یادگیری کلمات جدید، ساختار جمله و مهارت‌های گفتاری کمک کنند.	مهارت‌های زبانی، ساختار جمله و مهارت‌های گفتاری	اهمیت بازی در توسعه زبان و مهارت‌های زبانی	انواع بازی‌های زبانی، مثال‌های استفاده از بازی‌های زبانی و تجربیات معلم
بازی‌های توپ و راکت، بازی‌های ساختمانی، بازی‌های انگشتی می‌تواند به بهبود هماهنگی چشم و دست، ایجاد تعادل و کنترل عضلات کوچک کودکان کمک کنند.	مهارت‌های حرکتی درشت و مهارت‌های حرکتی ظریف	اهمیت بازی در توسعه مهارت‌های حرکتی و انواع مهارت‌های حرکتی	مثال‌های استفاده از بازی‌های حرکتی و تجربیات معلم
بازی‌های ساختمانی، بازی‌های نقش‌آفرینی و نقاشی و رنگ‌آمیزی می‌تواند کودکان را به ایده‌پردازی، نوآوری و تفکر انتقادی تشویق کند.	تفکر خلاق، حل مسئله و داستان‌سرایی	اهمیت بازی در توسعه خلاقیت و جنبه‌های خلاقیت	مثال‌های استفاده از بازی‌های خلاقانه و تجربیات معلم

بازی‌های گروهی، بازی‌های نقش‌آفرینی و بازی‌های حل معما می‌توانند به کودکان در یادگیری کار گروهی، اشتراک‌گذاری، احترام به دیگران و حل تعارض کمک کنند.	همکاری، همدلی، ارتباط و حل تعارض	اهمیت بازی در توسعه مهارت‌های اجتماعی و انواع مهارت‌های اجتماعی	مثال‌های استفاده از بازی‌های اجتماعی و تجربیات معلم
بازی‌های ساختمانی، بازی‌های نقش‌آفرینی و نقاشی و رنگ‌آمیزی می‌توانند کودکان را به ایده‌پردازی، نوآوری و تفکر انتقادی تشویق کنند.	تفکر خلاق، حل مسئله و داستان‌سرایی	اهمیت بازی در توسعه خلاقیت و جنبه‌های خلاقیت	مثال‌های استفاده از بازی‌های خلاقانه و تجربیات معلم
بازی‌های گروهی، بازی‌های نقش‌آفرینی و بازی‌های حل معما می‌توانند به کودکان در یادگیری کار گروهی، اشتراک‌گذاری، احترام به دیگران و حل تعارض کمک کنند.	همکاری، همدلی، ارتباط و حل تعارض	اهمیت بازی در توسعه مهارت‌های اجتماعی، انواع مهارت‌های اجتماعی	مثال‌های استفاده از بازی‌های اجتماعی و تجربیات معلم
بازی‌های حرکتی می‌توانند به کودکان در بهبود تعادل، هماهنگی، قدرت و کنترل حرکتی کمک کنند. معلمان می‌توانند از انواع مختلف بازی‌های حرکتی در کلاس درس برای آموزش مهارت‌های حرکتی به کودکان استفاده کنند.	نقش بازی‌های حرکتی در بهبود تعادل و هماهنگی، تأثیر بازی‌های حرکتی بر تقویت عضلات و کنترل حرکتی، و استفاده از بازی‌های حرکتی برای آموزش مهارت‌های حرکتی ظریف	اهمیت بازی در توسعه مهارت‌های حرکتی، انواع مهارت‌های حرکتی (مهارت‌های حرکتی درشت و ظریف)	مثال‌های استفاده از بازی‌های حرکتی در کلاس درس، تجربیات معلم در استفاده از بازی‌های حرکتی، انواع مهارت‌های حرکتی
بازی نقش مهمی در توسعه زبان کودکان دارد. بازی‌های زبانی می‌توانند به کودکان در یادگیری کلمات جدید، ساختار جمله و مهارت‌های گفتاری کمک کنند. معلمان می‌توانند از انواع مختلف بازی‌های زبانی در کلاس درس برای آموزش زبان به کودکان استفاده کنند.	نقش بازی‌های زبانی در افزایش دایره واژگان، تأثیر بازی‌های زبانی بر مهارت‌های گفتاری، استفاده از بازی‌های زبانی برای آموزش دستور زبان	اهمیت بازی در توسعه زبان و مهارت‌های زبانی	انواع بازی‌های زبانی، مثال‌های استفاده از بازی‌های زبانی و تجربیات معلم
بازی نقش مهمی در یادگیری علوم کودکان دارد. بازی‌های علمی می‌توانند به کودکان در یادگیری مفاهیم علمی، افزایش علاقه به علوم و تفکر علمی کمک کنند. معلمان می‌توانند از انواع مختلف بازی‌های علمی در کلاس درس برای آموزش علوم به کودکان استفاده کنند.	نقش بازی‌های علمی در افزایش علاقه به علوم، تأثیر بازی‌های علمی بر یادگیری مفاهیم علمی و استفاده از بازی‌های علمی برای آموزش روش‌های علمی به کودکان	اهمیت بازی در یادگیری علوم، و مفاهیم علمی که از طریق بازی‌های علمی می‌توان آموزش داد	مثال‌های استفاده از بازی‌های علمی و تجربیات معلم
بازی نقش مهمی در حل مسائل کودکان دارد. بازی‌های حل مسئله می‌توانند به کودکان در یادگیری مراحل حل مسئله، افزایش مهارت‌های تفکر انتقادی و توانایی حل مشکلات پیچیده کمک کنند. معلمان می‌توانند از انواع مختلف بازی‌ها در کلاس درس برای آموزش حل مسئله به کودکان استفاده کنند.	نقش بازی‌های حل مسئله در افزایش مهارت‌های تفکر انتقادی، تأثیر بازی‌های حل مسئله بر توانایی حل مسئله و استفاده از بازی‌های حل مسئله برای آموزش مراحل حل مسئله به کودکان	اهمیت بازی در حل مسئله، و مراحل حل مسئله	مثال‌های استفاده از بازی‌های حل مسئله و تجربیات معلم
بازی نقش مهمی در خلاقیت کودکان دارد. بازی‌های خلاقانه می‌توانند به کودکان در افزایش تفکر خلاق، مهارت‌های حل مسئله و توانایی تولید ایده‌های جدید کمک کنند. معلمان می‌توانند از انواع مختلف بازی‌های خلاقانه در کلاس درس برای آموزش خلاقیت به کودکان استفاده کنند.	نقش بازی‌های خلاقانه در افزایش تفکر خلاق، تأثیر بازی‌های خلاقانه بر مهارت‌های حل مسئله، استفاده از بازی‌های خلاقانه برای آموزش مهارت‌های تفکر خلاق به کودکان	اهمیت بازی در خلاقیت، مهارت‌های خلاقانه	مثال‌های استفاده از بازی‌های خلاقانه، تجربیات معلم

نقش بازی‌های زبانی در افزایش		بازی نقش مهمی در آموزش زبان دوم به کودکان دارد.
دایره واژگان، تأثیر بازی‌های زبانی	اهمیت بازی در	بازی‌های زبانی می‌تواند به کودکان در یادگیری کلمات
بر مهارت‌های گفتاری و استفاده از	آموزش زبان دوم و	جدید، ساختار جمله و مهارت‌های گفتاری کمک کنند.
بازی‌های زبانی برای آموزش	مهارت‌های زبانی	معلمان می‌توانند از انواع مختلف بازی‌های زبانی در
دستور زبان	تجربیات معلم	کلاس درس برای آموزش زبان دوم به کودکان استفاده
		کنند.

جمع‌بندی کلی هشت مصاحبه و نکات برجسته مصاحبه‌ها

نقش بازی در توسعه مهارت‌های مختلف^۱: تمام مصاحبه‌ها بر نقش مهم بازی در توسعه مهارت‌های مختلف کودکان، از جمله مهارت‌های حرکتی، زبانی، حل مسئله، خلاقیت و تفکر انتقادی تأکید داشتند.

انواع مختلف بازی^۲: مصاحبه‌ها به انواع مختلف بازی‌ها مانند بازی‌های حرکتی، بازی‌های زبانی، بازی‌های حل مسئله، بازی‌های خلاقانه و بازی‌های دیجیتال اشاره داشتند.

تجربیات معلمان^۳: معلمان در مصاحبه‌ها تجربیات خود را در استفاده از بازی در کلاس درس به اشتراک گذاشتند و نمونه‌هایی از بازی‌های مؤثر را ارائه دادند.

اهمیت بازی برای کودکان^۴: مصاحبه‌ها بر اهمیت بازی برای کودکان در همه گروه‌های سنی تأکید داشتند. بازی به کودکان کمک می‌کند تا یاد بگیرند، رشد کنند و با دنیای اطرافشان ارتباط برقرار کنند.

قسمت کمی پژوهش

در قسمت کمی پژوهش، نمونه‌ای متشکل از شصت دانش‌آموز پایه اول تا ششم ابتدایی ناحیه ۲ اصفهان بررسی شدند. تحلیل داده‌ها با استفاده از آزمون تی مقایسه‌ای و نرم‌افزار اسپاس نسخه ۲۴ انجام شد. آمار توصیفی متغیرهای پژوهش، در بخش یافته‌های پژوهش که در جدول زیر نشان داده شده است.

جدول ۵. آمار توصیفی متغیرها

متغیر	تعداد گویه	کلاس مبتنی بر بازی		کلاس سنتی	
		میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار
مهارت‌های حرکتی	۳	۱۰/۶۶	۳/۰۳	۸/۵۳	۲/۷۳
مهارت‌های زبانی	۲	۷/۴۳	۱/۹۹	۵/۵۳	۲/۰۵
مهارت‌های حل مسئله	۳	۹/۱۰	۲/۶۶	۶/۷۶	۲/۲۷
خلاقیت	۳	۹/۹۶	۱/۹۰	۷/۹۶	۲/۶۰
تفکر انتقادی	۲	۶/۷۶	۱/۷۱	۵/۶۳	۲/۲۵
میزان رضایت از یادگیری	۴	۱۵/۵۳	۲/۳۱	۱۰/۱۶	۳/۹۷
تعامل و مشارکت	۴	۱۵/۲۰	۲/۵۲	۱۰/۷۶	۳/۲۴

^۱ The role of play in the development of various skills

^۲ Play

^۳ Teachers' experiences

^۴ The importance of play for children

همان‌طور که در جدول (۵) نشان داده شده است، میانگین نمره‌های دانش‌آموزانی که در کلاس مبتنی بر بازی شرکت داشتند، بیشتر از میانگین نمره‌های دانش‌آموزانی بود که در کلاس به شیوه سنتی حضور داشتند. برای بررسی معناداری این اختلاف، از آزمون تی استفاده شده است.

فرضیه ۱: نمره‌های مهارت‌های حرکتی، زبانی، حل مسئله، خلاقیت و تفکر انتقادی در دانش‌آموزانی که در کلاس‌های مبتنی بر بازی شرکت می‌کنند با دانش‌آموزانی که در کلاس‌های سنتی شرکت می‌کنند، تفاوت معناداری دارد. در جدول زیر میانگین نمره‌های شرکت‌کنندگان در کلاس‌های مبتنی بر باز ارائه شده است.

جدول ۶. میانگین نمره‌های دانش‌آموزانی که در کلاس‌های مبتنی بر بازی شرکت کردند

حد بالا	حد پایین	تفاوت خطای معیار	تفاوت میانگین	معناداری	درجه آزادی	T	متغیر
۳/۷۰۱۷۷	۰/۵۶۴۸۹	۰/۷۸۳۵۵	۲/۱۳۳۳۳	۰/۰۰۹	۵۸	۲/۷۲۳	مهارت‌های حرکتی
۳/۰۸۴۸۸	۰/۷۱۵۱۲	۰/۵۹۱۹۳	۱/۹	۰/۰۰۲	۵۸	۳/۲۱۰	مهارت‌های زبانی
۳/۸۷۸	۰/۷۸۸۶۶	۰/۷۷۱۶۷	۲/۳۳۳۳۳	۰/۰۰۴	۵۸	۳/۰۲۴	مهارت‌های حل مسئله
۳/۱۷۹۲۳	۰/۸۲۰۷۷	۰/۵۸۹۱۱	۲	۰/۰۰۱	۵۸	۳/۳۹۵	خلاقیت
۲/۱۶۷۷۶	۰/۰۹۸۹۱	۰/۵۱۶۷۷	۱/۱۳۳۳۳	۰/۰۳۲	۵۸	۲/۱۹۳	تفکر انتقادی

با توجه به جدول (۶)، به دلیل اینکه سطح معناداری آزمون تی همه متغیرها کمتر از ۰/۰۵ محاسبه شده، تفاوت نمره‌های مهارت‌های حرکتی، زبانی، حل مسئله، خلاقیت و تفکر انتقادی در دانش‌آموزانی که در کلاس‌های مبتنی بر بازی شرکت کردند با نمره‌های دانش‌آموزانی که در کلاس‌های سنتی شرکت کردند، معنادار است. چون حد بالا و حد پایین هر دو مثبت محاسبه شده، میانگین گروه اول (دانش‌آموزانی که در کلاس‌های مبتنی بر بازی شرکت کردند) در این متغیرها، بیشتر از میانگین گروه دوم (دانش‌آموزانی که در کلاس‌های سنتی شرکت کردند) است.

فرضیه ۲: میزان رضایت دانش‌آموزان از یادگیری در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی، تفاوت معناداری دارد.

جدول ۷. میزان رضایت دانش‌آموزان از یادگیری در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی

حد بالا	حد پایین	تفاوت خطای معیار	تفاوت میانگین	معناداری	درجه آزادی	T	متغیر
۷/۰۴۷۷۸	۳/۶۸۵۵۵	۰/۸۳۹۸۴	۵/۳۶۶۶۷	۰/۰۰۰	۵۸	۶/۳۹۰	میزان رضایت از یادگیری

با توجه به جدول (۷)، به دلیل اینکه سطح معناداری آزمون تی کمتر از ۰/۰۵ محاسبه شده، تفاوت میزان رضایت دانش‌آموزان از یادگیری در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی، معنادار است. چون حد بالا و حد پایین هر دو مثبت محاسبه شده، میانگین گروه اول (دانش‌آموزانی که در کلاس‌های مبتنی بر بازی شرکت کردند) در متغیر میزان رضایت دانش‌آموزان از یادگیری، بیشتر از میانگین گروه دوم (دانش‌آموزانی که در کلاس‌های سنتی شرکت کردند) است.

فرضیه ۳: میزان تعامل و مشارکت در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی، تفاوت معناداری دارد.

جدول ۸. میزان تعامل و مشارکت در کلاس‌های مبتنی بر بازی و کلاس‌های سنتی

حد بالا	حد پایین	تفاوت خطای معیار	تفاوت میانگین	معناداری	درجه آزادی	T	متغیر
۵/۹۳۵۸۴	۲/۹۳۰۸۳	۰/۷۵۰۶۱	۴/۴۳۳۳۳	۰/۰۰۰	۵۸	۵/۹۰۶	میزان تعامل و مشارکت

با توجه به جدول (۸)، به دلیل اینکه سطح معناداری آزمون تی کمتر از ۰/۰۵ محاسبه شده، تفاوت میزان تعامل و مشارکت در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی، معنادار است. چون حد بالا و حد پایین هر دو مثبت محاسبه شده، میانگین گروه اول (دانش‌آموزانی که در کلاس‌های مبتنی بر بازی شرکت کردند) در متغیر میزان تعامل و مشارکت در کلاس‌ها، بیشتر از میانگین گروه دوم (دانش‌آموزانی که در کلاس‌های سنتی شرکت کردند) است.

بحث و نتیجه‌گیری

در این پژوهش، تفاوت معناداری بین نمره‌های مهارت‌های حرکتی، زبانی، حل مسئله، خلاقیت و تفکر انتقادی در دانش‌آموزانی که در کلاس‌های مبتنی بر بازی شرکت می‌کنند با دانش‌آموزانی که در کلاس‌های سنتی شرکت می‌کنند، وجود دارد. طبق جدول ۶، به دلیل اینکه سطح معناداری آزمون تی همه متغیرها کمتر از ۰/۰۵ محاسبه شده، تفاوت نمره‌های مهارت‌های حرکتی، زبانی، حل مسئله، خلاقیت و تفکر انتقادی در دانش‌آموزانی که در کلاس‌های مبتنی بر بازی شرکت می‌کنند با دانش‌آموزانی که در کلاس‌های سنتی شرکت می‌کنند، معنادار است. نتایج این یافته با پژوهش‌های کنگ و چونگ (۲۰۱۹) همسو و هماهنگ است. آن‌ها در پژوهشان نشان دادند آموزش مبتنی بر بازی به عنوان تمرینی مناسب برای رشد کودکان در نظر گرفته شده است. بنابراین، یک رویکرد یادگیری امیدوارکننده است. کنگ و چونگ (۲۰۱۹) بیان کردند که در سال‌های اخیر، مربیان به طور گسترده‌ای یادگیری مبتنی بر بازی را مد نظر قرار داده‌اند. از یک سو، برخی معتقد به بازی آزاد در رشد کودکان هستند که در آن، معلمان نقشی منفعل دارند و فقط صحنه را آماده می‌کنند. از سوی دیگر، برخی به بازی هدایت‌شده از سوی معلم-کودک برای یادگیری و رشد کودکان معتقدند که در آن، معلمان نقش فعالی دارند و در بازی کودکان برای گسترش یادگیری دخالت می‌کنند.

در تبیین این یافته می‌توان گفت ویگوتسکی مکانیسم‌هایی مثل آموزش مدرسه‌ای، آموزش مفاهیم علمی، تکیه‌گاه‌سازی، یادگیری مشارکتی و یادگیری اکتشافی هدایت‌شده را برای مهارت‌آموزی معرفی می‌کند. در بررسی کاربردهای عملی آموزشی نظریه ویگوتسکی، شناخت اجتماعی، تئوری ارزش، نظریه دانش، نظریه یادگیری و نظریه فرصت از جمله مباحث بسیار مهمی هستند. این روزها، مربیان مشتاقانه دیدگاه‌های ویگوتسکی را به کار می‌برند. این رویکرد، بر مشارکت فعال و پذیرش تفاوت‌های فردی تأکید می‌کند. کلاس مدل ویگوتسکی، از یادگیری اکتشافی مستقل فراتر می‌رود. در این نوع کلاس، معلمان با توضیحات، مثال‌ها و یادآوری‌های کلامی، یادگیری کودکان را هدایت می‌کنند و تلاش‌های خود را به‌دقت با منطقه مجاور رشد هر کودک متناسب می‌سازند. تشریک مساعی هم‌کلاسی‌ها نیز به اکتشاف کمک می‌کند. معلمان تجربیات یادگیری یاری‌بخش را ترتیب می‌دهند؛ این گونه که هم‌کلاسی‌های دارای توانایی‌های مختلف را با هم گروه‌بندی، و آن‌ها را ترغیب می‌کنند به یکدیگر بیاموزند و کمک کنند (عرفانی بوجار، ۲۰۱۷).

بر مبنای یافته‌های این پژوهش، میزان رضایت دانش‌آموزان از یادگیری در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی، تفاوت معناداری دارد. طبق جدول ۷، به دلیل اینکه سطح معناداری آزمون تی کمتر از ۰/۰۵ محاسبه شده، تفاوت میزان رضایت دانش‌آموزان از یادگیری در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی، معنادار است. نتایج این یافته با پژوهش‌های تاجی و گالاوی (۲۰۲۱)، مانال (۲۰۲۲)، مطافوالی و موفو (۲۰۲۳) و ام‌وینسا و داگادا (۲۰۲۵) همسو و هماهنگ است. در تبیین این یافته می‌توان گفت تاجی و گالاوی (۲۰۲۱) به این نتیجه رسیدند که ترکیب بازی‌ها در آموزش و یادگیری ریاضی، به‌طور چشمگیری خلاقیت و تخیل

یادگیرندگان برای حل چالش‌های کلاس درس و زندگی را بهبود می‌بخشد. درحالی‌که این مطالعات اهمیت یادگیری مبتنی بر بازی را در آموزش دوره کودکی نشان می‌دهند، اطلاعات کمی درباره اینکه چگونه بازی‌های سنتی می‌توانند به رشد کلی خردسالان کمک کنند، وجود دارد (مانال، ۲۰۲۲). مطافوالی و موفو (۲۰۲۳) نشان دادند که استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی در فعالیت‌های خارج از منزل از طریق بازی‌های بومی می‌تواند به‌عنوان سرمایه‌ای برای افزایش مهارت‌های مختلف مانند مهارت‌های اجتماعی عاطفی، شناختی، فیزیکی، سوادآموزی و بهبود محیط آموزش اولیه در کودکی به حساب آید. کسب مهارت‌های اجتماعی، شناختی، فیزیکی، شمارش و سواد اضطراری برای رشد دانش‌آموزان پیش‌دبستانی حیاتی است (اموینسا و داگادا، ۲۰۲۵).

نتایج این پژوهش نشان داد که میزان تعامل و مشارکت در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی، تفاوت معناداری دارد. طبق جدول ۸، به دلیل اینکه سطح معناداری آزمون تی کمتر از ۰/۰۵ محاسبه شده، تفاوت میزان تعامل و مشارکت در کلاس‌های مبتنی بر بازی با کلاس‌های سنتی، معنادار است. نتایج این یافته با پژوهش‌های تاجی و گالاولی (۲۰۲۱)، مانال (۲۰۲۲)، مطافوالی و موفو (۲۰۲۳) و اموینسا و داگادا (۲۰۲۵) همسو و هماهنگ است. در تبیین این یافته می‌توان گفت نظریه شناختی پیازه (۱۹۶۲) یکی از نظریه‌های تأثیرگذار در زمینه‌های روان‌شناسی و آموزش است (هیت و هامل، ۲۰۰۳). پاسخ‌های نادرست کودکان، توجه پیازه را به خود جلب، و او فرض کرد که این پدیده‌ها با سن کودکان ارتباط دارند. مشاهدات پیازه فرضیه او را در جهت تفاوت بین تفکر کودکان و خردسال با بزرگسالان و کودکان بزرگ‌تر هدایت کرد (احمد و همکاران، ۲۰۱۶). سینگر و همکاران (۲۰۱۳) دریافتند که نزدیکی مداوم معلم به کودکان بیشترین تأثیر را بر سطح مشارکت در بازی دارد؛ درحالی‌که قدم زدن معلم و تماس‌های کوتاه او با کودکان تأثیر منفی داشته است. تعاملات دوطرفه و متقابل بین معلم و کودکان نیز نتایج مثبتی برای مشارکت در بازی به همراه داشته است. هر دو تجزیه و تحلیل کمی و کیفی، هم‌بستگی قوی متغیرها را نشان دادند. وقتی معلم فقط بازدهی‌های کوتاهی داشت و همسالان نیز رفت‌وآمد می‌کردند، احتمال تعاملات یک‌طرفه بیشتر بود. وقتی معلم همیشه در نزدیکی بود، عکس این را مشاهده کردند. معلمان هلندی بیشتر وقت خود را صرف قدم زدن می‌کنند. به نظر می‌رسد آموزش آن‌ها مبتنی بر مدلی از مراقبت و کنترل فردی و عدم حساسیت به فرایندهای پویای گروهی است. یادگیری مبتنی بر بازی جنبه حیاتی آموزش دوره کودکی است که روشی معنادار و لذت‌بخش را برای یادگیری و کشف دنیای اطراف در اختیار کودکان قرار می‌دهد. برخلاف روش‌های آموزشی سنتی، که بر حفظ کردن و تمرین‌ها تکیه می‌کنند، فعالیت‌های یادگیری مبتنی بر بازی به کودکان اجازه می‌دهند در تجربیات عملی شرکت کنند، که خلاقیت، کنجکاوی و مهارت‌های حل مسئله را تحریک می‌کنند (خوش‌گفتار و همکاران، ۲۰۲۴).

در مجموع، امروزه در حوزه آموزش دوران کودکی تغییرات عظیمی در حال رخ دادن است. سیاست‌گذاران باید نظریه‌های رشد کودک را برای مفهوم‌سازی مجدد یادگیری کودکان خردسال در اولویت قرار دهند. نقش معلم نیز با توجه به اهمیتی که دارد تحت تأثیر تصمیمات سیاست‌گذاران نیز قرار دارد. آموزش و پرورش باید در ارتباط با آموزش معلمان و یادگیری کودکان نیز بنا شود. بازی متقابل می‌تواند راه حل ممکن باشد که در آن معلمان و کودکان با هم بازی می‌کنند، یادگیری را می‌سازند، و مهم‌تر از همه، معلمان اطمینان می‌دهند که کودکان به اهداف یادگیری خود در یک محیط آموزشی مبتنی بر بازی می‌رسند. در بازی متقابل، کودکان همچنان بر بازی خود کنترل دارند و همچنین معلمان اهداف آموزشی دارند. نظریه رشد شناختی پیازه و نظریه اجتماعی-فرهنگی ویگوتسکی می‌توانند به اصلاح یا ایجاد برنامه‌های آموزشی کمک کنند. مجموعه دروس دانشگاهی نیز از این دو نظریه در آماده‌سازی معلمان پیش از خدمت، بسیار استفاده می‌کنند. درک این دو نظریه برای انتخاب معلمان آینده برای محافظت از بازی آزاد کودکان یا استفاده از بازی به عنوان ابزاری برای اهداف بیرونی و آموزشی مهم است. با این وجود، معلمان پیش از خدمت، علاوه بر مطالعه نظریه‌ها، باید این نظریه‌ها را در محیط‌های واقعی که توسط معلمان ضمن خدمت اجرا می‌شوند را ببینند.

در این پژوهش برای گردآوری داده‌ها از مصاحبه و پرسش‌نامه استفاده شد. در نتیجه ممکن است برخی از افراد از ارائه پاسخ واقعی خودداری کنند و پاسخ غیرواقعی دهند. این پژوهش به صورت مقطعی انجام شده است. به این دلیل، نتیجه‌گیری درباره علیت را

دشوار می‌سازد. نتایج این پژوهش قابل تعمیم به پایه اول تا ششم ابتدایی ناحیه ۲ اصفهان است. در صورت نیاز به تعمیم به سایر دانش‌آموزان، با احتیاط و دانش کافی این کار صورت بگیرد. در بُعد پژوهشی پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آتی برای رفع این محدودیت‌ها، متغیرهای پژوهش در روابط علت و معلولی بررسی، و برای تعمیم نتایج این پژوهش به دیگر جوامع و مقاطع تحصیلی بازبینی شوند.

در بُعد کاربردی نیز پیشنهاد می‌شود معلمان به جای دنبال کردن یک دوره از پیش تعیین شده در بازی با استفاده از الگوها، یادگیری مبتنی بر بازی را طراحی کنند تا تجربه‌ای را ارائه دهند که براساس ترجیحات دانش‌آموز است. این رویکرد می‌تواند شامل تکنیک‌هایی مانند مسیرهای بازی شخصی‌سازی شده، شخصیت‌های طراحی شده با سطوح دشواری انتخاب شده توسط مربی باشد. همچنین، در تدریس بر مبنای بازی، برای تقویت انگیزه یادگیرندگان، هیچ راه بهتری از ترویج، تشویق و راهنمایی مداوم آن‌ها در طول تجربه یادگیری مبتنی بر بازی وجود ندارد. برخلاف بازخورد پایان بازی، که برد یا باخت است، بازخورد فوری به یادگیرندگان این امکان را می‌دهد که خود را بررسی کنند و در حین بازی، اقدامات اصلاحی انجام دهند. همچنین، پیشنهاد می‌شود در صورت امکان، بازی‌های گروهی را به عنوان بخشی از استراتژی یادگیری مبتنی بر بازی خود بگنجانید تا رقابت را در تدریس با بازی تقویت کنید و همکاری را ارتقا دهید. هنگامی که یادگیری مبتنی بر بازی به خوبی به کار گرفته شود، این پتانسیل را دارد که در مقایسه با استراتژی‌های آموزشی سنتی، تأثیرگذاری قوی‌تری را به نمایش بگذارد. یکی از گزینه‌های مناسب برای بازی‌های تیمی جذاب برای کودکان، بازی اتاق فرار آموزشی است.

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

این مطالعه تحت موازین اخلاقی انجام شده و رضایت کامل گروه نمونه برای شرکت در پژوهش جلب شده است.

حامی مالی

این پژوهش بدون حمایت مالی مؤسسات و سازمان‌ها انجام شده است.

نقش هریک از نویسندگان

نویسنده اول، نگارش مقاله، و نویسنده دوم، تحلیل داده‌ها را بر عهده داشتند.

تعارض منافع

در ارائه نتایج پژوهش، هیچ تضاد منافع وجود نداشته است.

تشکر و قدردانی

از افراد شرکت کننده در این پژوهش، مؤسسات صادرکننده مجوزهای لازم، استاد راهنما و مشاور و مربیان، که در انجام دادن این مطالعه به نویسندگان کمک کردند، تشکر و قدردانی می‌شود.

References

- Ahmad, S., Ch, A. H., Batool, A., Sittar, K., & Malik, M. (2016). Play and Cognitive Development: Formal Operational Perspective of Piaget's Theory. *Journal of Education and Practice*, 7(28), 72-79. [Link](#)
- AlizadehBianchouli, R., Ardoni, Y., SabahiHamrah, Y., & NaderiNematieh, R. (2024), Development of Social Skills in Children: Educational Approaches. *15th National Conference on Modern Research in Education, Psychology, Jurisprudence and Law and Social Sciences, Shirvan*. [Link](#)
- Arthur, L., Beecher, B., Death E., Dockett S., & Farmer S. (2007). *Programming and planning in early childhood settings* (4th edn). Southbank, Victoria: Thomson. [Link](#)
- Bigleri, L, Zabihzadeh, S, Zabihzadeh, A & Lotfinia, Razieh, (2023), Play-based learning; Engaging Students Through Play, *Monthly Journal of Modern Advances in Psychology, Educational Sciences and Education*, 62, 280-296. [Link](#)
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). Vygotskian and post-Vygotskian views on children's play.

- American Journal of Play*, 7(3), 371-388. [Link](#)
- Edwards, S. (2017). Play-based learning and intentional teaching: Forever different?. *Australasian Journal of Early Childhood*, 42(2), 4-11. [10.23965/AJEC.42.2.01](#)
- Hakkarainen, P., & Bredikyte, M. (2008). The zone of proximal development in play and learning. *Cultural-historical psychology*, 4 (4), 2-11. [Link](#)
- Hatherley A., & Richardson C. (2007). Building connections: Assessment and evaluation revisited. In L. Keesing & H. Hedges (Eds). *In Theorising Early Childhood Practice Emerging Dialogues* (pp. 51-68). Pademelon Press. [Link](#)
- Hedges H. (2000). Teaching in early childhood: Time to merge constructivist views so learning through play equals teaching through play. *Australian Journal of Early Childhood*, 25(4), 16-21. [10.1177/183693910002500404](#)
- Hill, L. T., Stremmel, A. J., & Fu, V. R. (2005). *Teaching as inquiry: Rethinking curriculum in early childhood education*. Boston: Pearson. [Link](#)
- Huitt, W., & Hummel, J. (2003). Piaget's theory of cognitive development. *Educational psychology interactive*, 3(2), 1-5. [Link](#)
- Hyvonen, P. T. (2011). Play in the school context? The perspectives of Finnish teachers. *Australian journal of teacher education*, 36 (8), 49-67. [Link](#)
- Irfani Bojar, M. (2017). Studying the impact of Vygotsky's approach on children's education. *National Conference on Pathology of the Iranian Educational System, Tabriz*. [Persian]. [Link](#)
- Jordan, B. (2009). *Scaffolding learning and co-constructing understandings*. In Anning A., Cullen J. & Fler M. (Eds), *Early childhood education: Society & culture*. (2nd edn) (pp. 39-52). LA: Sage. [Link](#)
- Joubish, M. F., & Khurram, M. A. (2011). Cognitive development in Jean Piaget's work and its implications for teachers. *World Applied Sciences Journal*, 12(8), 1260-1265. [10.12691/education-10-9-1](#)
- Keung, C. P. C., & Cheung, A. C. K. (2019). Towards holistic supporting of play-based learning implementation in kindergartens: A mixed method study. *Early Childhood Education Journal*, 47(5), 627-640. [10.1007/s10643-019-00956-2](#)
- Khoshgofar, S., Mousavinia, S. Z., Kalateh Arabi, Z., & Norouzi Kowaki, Z. (2024). The importance of play-based learning in early childhood education. *Third National Conference on Developmental and Educational Psychology, Bandar Abbas*. [Persian]. [Link](#)
- Lincoln, Y.S. & Guba, E.G. (1985) Naturalistic Inquiry. *SAGE, Thousand Oaks*, 289-331. [10.1016/0147-1767\(85\)90062-8](#)
- Madondo, F., & Tsikira, J. (2022). Traditional children's games: Their relevance on skills development among rural Zimbabwean children age 3-8 years. *Journal of Research in Childhood Education*, 36(3), 406-420. [10.1080/02568543.2021.1982084](#)
- Manal, O. A. (2022). Teachers and Children's Play: Exploring Practices Through an Analysis of Vygotsky and Piaget Theories. *The Educational Review, USA*, 6(11), 668-674. [Link](#)
- Matafwali, B., & Mofu, M. (2023). Exploring the feasibility of outdoor indigenous games and songs to enhance play-based pedagogy in early childhood education. *Journal of Childhood, Education & Society*, 4(3). [Link](#)
- MirHoseini, M. S., Dortaj, F., Barzegar, M., & Yosefi, E. (2024). Effectiveness of Serious Games on Attention, Planning/Organization and Social Interactions of Children with ADHD. *Journal of Childhood Health and Education*, 5(3), 1-16. [Persian]. [Link](#)
- Muthuwela, S. N., & Danthanarayanage, U. C. (2025). Play-based learning for pre-literacy and numeracy in early childhood education. [Link](#)
- Mwinsa, G. M., & Dagada, M. (2025). Play-based learning: A pedagogical approach for social skills development in ECE learners in Zambia. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101396. [10.1016/j.ssaho.2025.101396](#)
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. Norton. [10.4324/9781315009698](#)
- Pyle, A., & Bigelow, A. (2015). Play in kindergarten: An interview and observational study in three Canadian classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 43(5), 385-393. [Link](#)
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early education and development*, 28(3), 274-

289. [10.1080/10409289.2016.1220771](https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771)
- Ranjdoost, S., & Pakdoost, N. (2024). The effectiveness of play therapy on emotional and behavioral disorders of preschool children in Marand city. *Journal of Childhood Health and Education*, 5(3), 28-38. [Persian]. [10.32592/jeche.5.3.28](https://doi.org/10.32592/jeche.5.3.28)
- Rezaii, S. (2021). Play Efficiency in Mental, Emotional and Social Development of Pre-school Children. *Journal of Childhood Health and Education*, 2(1), 109-124. [Persian]. [Link](#)
- Shamsi Pour, P., Entezari, M., Haydari, M., & Kamani, P. (2024). The effect of children's attitude towards playing in green space on motor creativity in Corona. *Journal of Childhood Health and Education*. 5(1), 80-93. [Persian]. [10.32592/jeche.5.1.80](https://doi.org/10.32592/jeche.5.1.80)
- Singer, E., Nederend, M., Penninx, L., Tajik, M., & Boom, J. (2014). The teacher's role in supporting young children's level of play engagement. *Early Child Development and Care*, 184(8), 1233-1249. [10.1080/03004430.2013.862530](https://doi.org/10.1080/03004430.2013.862530)
- Soleimankhan, S., JohariFard, R., & Hafezi, F. (2024). The effectiveness of play therapy with an attachment approach on self-regulation and resilience of students with attention deficit hyperactivity disorder in Tehran. *Journal of Childhood Health and Education*. 4(4), 103-118. [Persian]. [Link](#)
- Tachie, S. A., & Galawe, B. F. (2021). The value of incorporating indigenous games in the teaching of numbersentences and geometric patterns. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*, 12(1), 4350-4361. [Link](#)
- Thomas, L., Warren, E., & DeVries, E. (2011). Play-based learning and intentional teaching in early childhood contexts. *Australasian Journal of Early Childhood*, 36(4), 69-75. [10.1177/183693911103600410](https://doi.org/10.1177/183693911103600410)
- Vygotsky, L. (1978). *Interaction between learning and development*. Readings on the development of children. [Link](#)
- Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet psychology*, 5(3), 6-18. [10.2753/RPO1061-040505036](https://doi.org/10.2753/RPO1061-040505036)