

## اثربخشی بازی‌های سازمان‌دهی شده بر میزان یادگیری و هوش نوآموزان پیش‌دبستانی

مهدی واحدی<sup>۱\*</sup>، زیور بیگدلی<sup>۲</sup>

تاریخ پذیرش: ۹۶/۱۲/۱۸

تاریخ ارسال: ۹۶/۱۱/۱۶

### چکیده

هدف پژوهش حاضر تعیین اثربخشی بازی‌های سازمان‌دهی شده بر میزان یادگیری و هوش نوآموزان دختر پیش‌دبستانی شهر یاسوج است. پژوهش حاضر از نظر هدف از انواع پژوهش‌های کاربردی بوده و از نظر روش شبه آزمایشی با اجرای پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه گواه است. برای گردآوری داده‌ها از پرسشنامه تجدیدنظر شده‌ی هوش و کسلر (ویراست چهارم) کودکان که توسط شهیم در ایران و در سال ۱۳۹۴ هنجاریابی شده و پرسشنامه پژوهشگر ساخته برای سنجش تغییرات یادگیری نمونه‌ها استفاده شده است. جامعه آماری کلیه نوآموزان دختر پیش‌دبستانی شهر یاسوج است. نمونه‌های پژوهش که تعداد ۳۰ نفر به‌عنوان گروه آزمایش و ۳۰ نفر به‌عنوان گروه کنترل هستند با استفاده از روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شده‌اند. داده‌های به‌دست‌آمده با استفاده از نرم‌افزار آماری SPSS در بخش‌های توصیفی و استنباطی (با استفاده از روش تحلیل کوواریانس) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. نتایج پژوهش مشخص کرد که بازی‌های سازمان‌دهی شده بر یادگیری و هوش نوآموزان دختر پیش‌دبستانی شهر یاسوج تأثیر مثبت و معناداری دارد.

واژه‌های کلیدی: بازی‌های سازمان‌دهی شده، یادگیری، هوش، نوآموزان پیش‌دبستانی

---

۱. \* استادیار گروه تکنولوژی آموزشی، دانشگاه علامه طباطبائی، Mahdi.vahedi@atu.ac.ir  
۲. کارشناسی ارشد رشته علوم تربیتی، دانشگاه علامه طباطبائی، Zivar.bigdeli541@gmail.com

## مقدمه

سال‌های اولیه زندگی کودک از اهمیت خاصی برخوردار است، زیرا از یک‌سو، در این دوره رشد و یادگیری با سرعت انجام می‌گیرد و از سوی دیگر، تجربه این دوره پایه و اساس یادگیری‌های دوره بعد و به‌ویژه دوره دبستان است. طبق بررسی‌ها و پژوهش‌ها، معلوم شده است که حدود ۳۲ درصد شخصیت کودک در شش سال اول زندگی او شکل می‌گیرد (حمیدپور، حسینی و پژوهنده، ۱۳۹۰).

آموزش مهارت‌ها به کودکان بهتر است به‌صورت عینی انجام شود زیرا آن‌ها هنوز توانایی اندیشیدن به مفاهیم انتزاعی را به‌طور کامل کسب نکرده‌اند. بازی یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌های زندگی کودک است (قدرتی و قدرتی، ۱۳۹۶). بازی فعالیت جسمی یا ذهنی است که کودک از روی میل و رغبت و با شور و اشتیاق انجام می‌دهد. آنچه در بازی نهفته است، خواست و رغبت کودک است. بازی، زندگی کودک و طبیعی‌ترین راه یادگیری است. هنگامی که به کودک اجازه داده شود با اختیار خود بازی کند، یاد می‌گیرد چگونه خلاقانه فکر کند، گفت‌وگو کند و به حل مسئله پردازد. کودکان با فعالیت‌های جسمانی به مهارت‌های حرکتی می‌رسند و می‌توانند مهارت‌های اجتماعی خود را توسعه دهند (ولی‌زاده، ۱۳۹۰).

بازی‌های آموزشی می‌توانند به‌عنوان رسانه‌ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده معلمان قرار گیرند. هدف غایی این بازی‌ها فقط تفنن یا پر کردن اوقات فراغت نیست، بلکه چنین بازی‌هایی، در ضمن ایجاد لحظاتی لذت‌بخش و فرح‌انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه‌هایی نزدیک به تجربه‌های دست‌اول، یادگیری سریع‌تر و پایدارتر را سبب می‌شوند (امیر تیموری، ۱۳۸۷).

کودکان در خلال بازی‌ها به‌ویژه بازی‌های آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌کنند. آنان به کمک بازی، با رنگ‌های مختلف، اشکال گوناگون و جهت‌های متفاوت آشنا می‌گردند و تجارب ارزنده‌ای را به دست می‌آورند و در حین بازی مطالب آموختنی بدون فشار و با میل و رغبت فرا گرفته

می‌شود. بازی به کودک کمک می‌کند تا دنیایی را که در آن زندگی می‌کند بشناسد، بفهمد و کنترل کند و میان واقعیت و تخیل فرق بگذارد. در بازی، کودک نقش‌های مختلف را به عهده می‌گیرد و درمی‌یابد کدام نقش بیشترین لذت را به او می‌دهد. در عین حال بازی او را قادر می‌سازد که رضایت‌بخش‌ترین رابطه‌ها را با دیگران برقرار سازد. (نوروزی و دهقان‌زاده، ۱۳۹۱). پژوهشگران بر این باورند، با انتخاب بازی‌های سازمان‌دهی شده مناسب و به‌موقع، یادگیری برای هر دانش‌آموزی با هر اندازه استعداد و توانایی امکان‌پذیر خواهد بود (انگچی و عسگری، ۱۳۸۶).

بازی‌های سازمان‌دهی شده (که مفهوم موردنظر این پژوهش از این اصطلاح در ادامه بیان شده است) در قالب فعالیت‌هایی سرگرم‌کننده می‌توانند با ایجاد چالش، کنجکاوی و در اختیار دادن کنترل بازی به بازیکن به افزایش علاقه و انگیزه درونی او برای یادگیری کمک نماید و یادگیری را برای دانش‌آموزان سریع‌تر، مؤثرتر و پایدارتر کنند (هولمز، ۲۰۱۱). در مراکز پیش‌دبستانی کشور باید‌ها و نباید‌های بازی و همچنین بازی‌های سازمان‌دهی شده‌ای که به مراحل رشد ذهنی جسمی و روحی کودکان به‌صورت صحیح و اصولی پرداخته باشد، کمتر وجود دارد (جعفری، علیرضا، ۱۳۹۳) و هرکدام از مراکز به فراخور منابع و زمان موجود و تجربیات گذشته و حال مریان پیش‌دبستانی، بازی‌هایی را به کودکان آموزش می‌دهند. این بازی‌ها اکثراً به‌صورت سازمان‌یافته تعریف نشده‌اند، به پرورش حواس کودکان توجه نکرده‌اند، به گنجاندن اصول اولیه مفاهیم آموزشی و علمی بازی که موردنیاز کودکان است بی‌توجهی کرده و همچنین ابزار و وسایل مورد استفاده در غالب این بازی‌ها به‌صورت صحیح و مطلوب به کار گرفته نمی‌شود. بیشتر بازی‌های مورد استفاده در میان نوآموزان پیش‌دبستانی جنبه سرگرمی دارند و اهداف آموزشی و پرورشی خاصی را دنبال نمی‌کند و بیشتر برای گذراندن زمان مورد استفاده قرار می‌گیرند.

این در حالی است که بر مبنای فلسفه‌ی تعلیم و تربیت؛ روش یاددهی-یادگیری، محتوا، فعالیت‌های آموزشی و پرورشی و شیوه‌های ارزشیابی در دوره‌ی پیش‌دبستانی، باید به شکل

تلفیقی و یکپارچه بوده و همراه با رعایت اصول به‌دست آمده از علوم تربیتی و روان‌شناسی باشد (سبزه، ۱۳۹۴).

به هرگونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدف‌دار که به‌صورت فردی یا گروهی انجام می‌پذیرد و موجب کسب لذت و اقلان نیازهای کودک می‌شود، بازی می‌گویند (جولایی و زارع پور، ۱۳۸۸). در پژوهش حاضر منظور از بازی سازمان‌دهی شده آن دسته از بازی‌هایی است که ۱- با توجه به مراحل رشد جسمی و ذهنی کودک طراحی شده است. ۲- جهت تقویت حواس پنج‌گانه نوآموز پنج‌ساله از ساده به مشکل سازمان‌دهی شده است. ۳- باعث تقویت قوه‌ی خلاقیت در کودک می‌شود. ۴- روحیه‌ی کار گروهی و شادی را در کودک تقویت می‌کند. ۵- وسایل و ابزار مخصوص هر بازی متناسب با شرایط ذهنی و جسمی نوآموزان پیش‌بینی شده است.

یادگیری عبارت است از تغییر نسبتاً پایدار در رفتار بالقوه یادگیرنده که در نتیجه تمرین تقویت‌شده رخ می‌دهد. هیلگارد روان‌شناس آمریکایی در یک تعریف جامع یادگیری را تغییرات نسبتاً پایدار که بر اثر تجربه در رفتار بالقوه فرد به وجود می‌آید، تعریف می‌کند (هیلگارد، ۲۰۰۹). در پژوهش حاضر منظور از یادگیری، عبارت است از میزان تغییر رفتار در زمینه توانایی کسب اطلاعات مربوط به محتوای کتاب‌های درسی و همچنین آموختن و به کار بردن صحیح مفاهیم کتاب‌های دوره‌ی پیش‌دبستانی توسط نوآموزان که بعد از آموزش و اجرای بسته‌های بازی‌های سازمان‌دهی شده به‌دست آمده‌اند.

بازی‌های آموزشی در اشکال مختلف آن - چه بازی‌های سازمان‌دهی شده، چه بازی‌های گروهی با هدف‌های درمانی و چه بازی‌های اکتشافی - می‌تواند در درمان بسیاری از مشکلات و حتی اختلالات کودکان تأثیرات قابل توجهی داشته باشد. حشمتی، اصل اناری و شکراللهی (۱۳۹۳)، در پژوهشی به بررسی اثربخشی تکنیک‌های بازی‌درمانی گروهی بر اضطراب حالت، احساسات مثبت و سطح سازگاری عمومی کودکان مبتلا به ناتوانی یادگیری خاص پرداخته‌اند. یافته‌های ایشان نشان داد که با کنترل اثرات پیش‌آزمون، بازی‌درمانی گروهی از طرفی منجر به کاهش اضطراب حالتی و از جهتی دیگر باعث افزایش سازگاری عمومی و احساسات مثبت در گروه آزمایش شد. آن‌ها نتیجه می‌گیرند که

بازی‌درمانی گروهی روشی مؤثر در بهبود روابط بین فردی و کاهش هیجانات منفی کودکان مبتلا به اختلالات یادگیری است.

بازی‌های اکتشافی نقش قابل توجهی در توسعه یادگیری‌های اجتماعی و هیجانی کودکان دارند، عابدی (۱۳۹۲) در پژوهشی به بررسی اثربخشی بازی‌های اکتشافی بر یادگیری اجتماعی - هیجانی دانش آموزان پسر مقطع ابتدایی پرداخته است. نتایج نشان داد که ۱۲ هفته بازی‌های اکتشافی اثر معنی‌داری بر یادگیری اجتماعی - هیجانی (سازمان‌دهی تکلیف، روابط همسالان، خودتنظیمی) دانش آموزان داشته است، همچنین بازی‌های اکتشافی می‌توانند به‌عنوان یک روش تمرینی مناسب جهت بهبود و پیشبرد یادگیری اجتماعی - هیجانی دانش آموزان مدارس ابتدایی مورد استفاده قرار گیرند.

تأثیر بازی‌های سازمان‌دهی شده کودکان در رشد اجتماعی کودکان در پژوهش موحدی (۱۳۹۰) با عنوان تأثیر بازی‌های کودکان سنتی و مدرن بر رشد اجتماعی دانش آموزان دختر اول ابتدایی مورد بررسی قرار گرفت و نتایج نشان داد بازی‌های کودکان سنتی و مدرن هر دو بر رشد اجتماعی کودکان مؤثر بود و اختلاف معناداری بین دو نوع بازی مذکور وجود نداشت، ولی گروه بازی‌های سنتی امتیاز بیشتری در رشد اجتماعی کسب کردند.

همچنین نتایج به‌دست آمده از پژوهش باگرلی و پاکر<sup>۱</sup> (۲۰۰۵) نشان می‌دهد که بازی‌درمانی گروهی کودک محور بر یادگیری، خودکنترلی، مسئولیت، ابراز احساسات، احترام گذاشتن، پذیرش خود و دیگران، و بهبود مهارت‌های اجتماعی، عزت نفس، کاهش افسردگی و اضطراب مؤثر است.

هوش<sup>۲</sup> نتیجه تأثیر دائمی و متقابل فرد با محیط است و اگر این رابطه متقابل به صورت متعادل انجام گیرد موجب توانایی سازگاری فرد با محیط و پیشرفت می‌شود. هوش توانایی کلی و جامع فرد است برای اینکه به‌طور هدفمند عمل کند، به‌طور منطقی بیندیشد و به‌طور مؤثر با محیطش به مبادله پردازد (وکسلر، به نقل از کرمی، ۱۳۸۶). منظور از هوش در این پژوهش میزان نمره‌ای است که نوآموزان موردنظر در پژوهش از آزمون هوش و کسلر کسب

۱. Bagrly & Packer

۲. intelligence

می‌کنند. در میان عوامل مؤثر بر آموزش و یادگیری، ویژگی‌های فردی آموزش‌دهنده و آموزش‌پذیر نیز از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است که مهم‌ترین این ویژگی‌ها، هوش دانش‌آموز و معلم است (سعیدی راد و دیگران، ۱۳۹۱).

پژوهش‌ها درباره مغز، به چگونگی تأثیر یادگیری بر مغز و مهم‌تر اینکه کدام نوع یادگیری مغز را تغییر می‌دهد، پرداخته‌اند. تجربه‌های جدید بر رشد دارینه‌ها (دندریت‌ها) تأثیر می‌گذارند. ریشه دارینه‌ها در پاسخ به تمایلات که یادگیرنده با آن مواجه می‌شود، رشد و شکل آن را تغییر می‌دهد. تعامل با محیط ممکن است موجب جوانه زدن شاخه‌های دندریتی جدید در سراسر مغز شود. رشد مغزی پس از تولد به شاخه‌شاخه شدن و جوانه زدن دارینه‌ها اسناد داده می‌شود که در پاسخ به تجربه اتفاق می‌افتد (برنیگر و ریچاردز، ۲۰۰۲ به نقل از باوی، ۱۳۹۴). بازی‌های آموزشی می‌توانند شیوه‌ای فعال و برانگیزاننده برای دانش‌آموزان باشند تا به‌مرور آنچه یاد گرفته‌اند، پردازند. بازی‌های آموزشی می‌توانند عامل اساسی برای افزایش اندازه پی‌یاخته (نورون) و ارتباطات سیناپسی در مغز باشند. این رشد به‌ویژه تحت تأثیر تحریک جنبشی، تفکر انتقادی و حل مسئله قرار دارد (باوی، ۱۳۹۴).

پژوهش زارع (۱۳۹۰) که به موضوع؛ تأثیر بازی‌های آموزشی (دومینوی رابطه - چپ گم‌شده) بر حافظه کوتاه‌مدت و دیکته دانش‌آموزان پایه دوم ابتدایی پرداخته است نشان داد که بازی‌های آموزشی باعث افزایش ظرفیت حافظه کوتاه‌مدت و پیشرفت در نمرات آزمون دیکته دانش‌آموزان پایه دوم ابتدایی شده است. همچنین تأثیر بازی‌های آموزشی بر حافظه کوتاه‌مدت و دیکته دانش‌آموزان دختر و پسر متفاوت است. بازی‌های آموزشی یکی از راهبردهای مؤثر یادگیری است که موجب رشد قوای ذهنی و اجتماعی کودک می‌شود و مشکلات حافظه‌ای را تا حد قابل قبولی مرتفع می‌سازد.

پژوهشگران دانشگاه واشنگتن در پژوهشی که در سال ۲۰۱۲ منتشر کردند اعلام نمودند که کودکان یک و نیم ساله تا دو و نیم ساله‌ای که در طول روز با مکعب‌های حروف بازی می‌کردند، رشد زیادی را در آموختن زبان نشان دادند. در سال ۲۰۱۲ نیز پژوهش دیگری بر نقش مکعب‌های حروف بر رشد زبانی و تمرکز خردسالان، انجام شد و به این نتیجه رسید

کودکانی که با این وسایل بازی می‌کرده‌اند نمرات بالاتری را در شاخص‌های پیشرفته زبان به دست آورده‌اند

در پژوهشی دیگری که در سال ۲۰۱۱ در مجله، ذهن، مغز و آموزش منتشر شد، پژوهشگران عنوان کردند کودکانی که هنگام بازی با والدین خود همراه هستند و با ابزارهای ساده بازی می‌کنند بیشتر از کودکانی که با ابزارهای هوشمند بازی می‌کنند کلماتی مانند «بالا»، «زیر»، «کنار» و غیره را از والدین خود می‌شنوند و درک این کلمات، به رشد تجسم فضایی و تفکر سه‌بعدی آن‌ها کمک شایانی می‌کند.

نتایج پژوهش‌ها نشان از تأثیر بازی بر مراحل رشد شناختی کودکان دارد؛ داگرتی<sup>۱</sup> (۲۰۰۶) تأثیرات بازی درمانی کودک محور را بر روی مراحل مختلف رشد کودکان بررسی کرده است. نتایج این پژوهش تأثیرات بازی درمانی را بر روی مراحل رشدی پیش عملیاتی و عملیات عینی کودکان گروه آزمایش نشان داد.

امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به وسیله پژوهش‌های گسترده مورد توجه قرار گرفته است. بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی و اجتماعی تأثیر می‌گذارد و ارزش تشخیصی و درمانی نیز دارد (مهرجویی، پروانه ۱۳۹۰).

با توجه به مباحث فوق فرضیه اصلی پژوهش این است که بازی‌های سازمان‌دهی شده بر یادگیری و هوش نوآموزان دختر پیش دبستانی تأثیر دارد؟ با استفاده از آزمون‌های اجرا شده و تحلیل‌های صورت گرفته این پژوهش به دنبال سنجش صحت فرض فوق از جهتی و تعیین میزان این تأثیر از طرف دیگر برآمده است.

### روش پژوهش

پژوهش حاضر از نظر هدف از نوع پژوهش‌های کاربردی بوده و از نظر روش پژوهش از نوع پژوهش‌های شبه آزمایشی پیش‌آزمون-پس‌آزمون با گروه گواه است. جامعه آماری این پژوهش کلیه نوآموزان دختر دوره پیش دبستانی شهر یاسوج است. نمونه مورد نظر از جامعه آماری فوق به صورت هدفمند به تعداد ۳۰ نفر نوآموز به‌عنوان گروه آزمایش و ۳۰ نفر

۱. Dagrtty

به‌عنوان گروه کنترل انتخاب شدند. برای گردآوری داده‌ها هم از ابزار پرسشنامه استاندارد و هم پرسشنامه پژوهشگر ساخته استفاده شده است. به‌منظور آگاهی از میزان اثربخشی بازی‌های سازمان‌دهی شده بر یادگیری نوآموزان توصیف شده، پرسشنامه پژوهشگر ساخته تهیه و روایی محتوایی آن توسط متخصصان تأیید شد و برای تعیین پایایی این پرسشنامه هم آلفای کرونباخ آن محاسبه گردید که عدد  $0/86$  به دست آمد که نشان از پایا بودن ابزار پژوهشگر ساخته است. جهت احراز عدم تفاوت در وضعیت توانایی‌های هوشی مشارکت‌کنندگان در دو گروه، از نسخه کودکان مقیاس هوش و کسلر چهار استفاده گردید، که این مقیاس توسط و کسلر (۱۹۶۹) به‌منظور سنجش هوش کودکان تهیه شده است و حاوی ۱۲ خرده مقیاس است (۶ خرده مقیاس کلامی و ۶ خرده مقیاس غیرکلامی). اعتبار این آزمون از طریق دونیمه کردن برای هوش‌بهر کلی  $0/97$ ، برای هوش‌بهر کلامی  $0/97$  و برای هوش‌بهر عملی  $0/97$  گزارش شده است (مارنات، ۲۰۰۵). در این پژوهش از فرم فارسی این مقیاس که توسط شهیم (۱۳۹۴) جهت سنجش هوش کودکان ۶ تا ۱۳ ساله هنجاریابی شده، استفاده شده است. اعتبار این آزمون با روش دونیمه کردن برای هوش کلی، هوش کلامی و هوش غیرکلامی به ترتیب  $0/94$ ،  $0/90$ ،  $0/96$  گزارش شده است. همچنین همبستگی آزمون با پیشرفت تحصیلی  $0/88$  و با میزان بازآزمایی  $0/85$  گزارش شده است در این پژوهش تعداد ۶۰ نفر نوآموز ۵ ساله از مراکز پیش‌دبستانی دخترانه شهر یاسوج با آزمون هوش و کسلر و پرسشنامه رفتارسنجی مورد آزمون قرار گرفته‌اند. نمره کسب‌شده در هر دو آزمون به‌عنوان نمره پیش‌آزمون برای هر گروه ثبت گردید. بعد از اجرای پیش‌آزمون، گروه آزمایش در معرض بازی‌های سازمان‌دهی شده که توسط پژوهشگران طراحی گردیده است، قرار گرفتند و گروه گواه در معرض بازی‌های معمول (غیر سازمان‌دهی شده) مراکز پیش‌دبستانی قرار داشتند.

پس از اجرای پیش‌آزمون برای دو گروه و قبل از شروع دوره مداخله پژوهشگران برای کارشناسان همکار در مراکز پیش‌دبستانی که متولی اجرای برنامه درمانی بودند، جلسه‌ای جهت آموزش بازی‌های سازمان‌دهی شده به ایشان ترتیب داده شد، در جلسه‌ای دیگر ضمن معرفی بسته آموزشی بازی‌های سازمان‌دهی شده، چگونگی اجرا و کار کردن با بسته‌ی بازی



نیز به والدین نوآموزان آموزش داده شد. در ادامه برای هر نوآموز پرونده‌ای مجزا به والدین تحویل شد که شامل؛ برگه‌های تکلیف جلسات و فرم مربوطه برای ثبت نتایج مراحل بازی در هر جلسه بود. پژوهشگران درباره‌ی نحوه‌ی ارائه و بررسی تکالیف، چگونگی ثبت نمرات در هر مرحله بازی از روی سیستم، کیفیت راهنمایی و تشویق نوآموزان در ضمن کار با بسته به کارشناسان آموزش‌های لازم را ارائه دادند. برنامه‌ی مداخله هر نوآموز طی ۱۰ جلسه ۴۵ دقیقه‌ای و به صورت انفرادی فقط برای گروه آزمایش اجرا شده است؛ و در پایان تمامی اعضای هر دو گروه با اجرای پس‌آزمون مورد ارزیابی مجدد قرار گرفتند.

جدول ۱. خلاصه برنامه آموزشی بازی‌های سازمان‌دهی شده

جلسه	نوع بازی	هدف	محتوا	تکلیف یا فعالیت
اول	ذهن برتر	تقویت و هماهنگی مهارت‌های شناختی با مهارت‌های حرکتی	جورچین‌های آموزشی	از کنار هم قرار دان قسمت‌های مختلف، تصاویر جدید بسازند.
دوم	دومینوی رابط	تقویت مهارت‌های دیداری و ایجاد مهارت‌های دست‌ورز	خانه‌سازی‌های دومینوی رنگی	با تکرار رنگ در دومینو ها به سلیقه‌ی خود شکل‌های جدید خلق کنند.
سوم	بریکس (آجرچینی)	شناخت و ترکیب اشکال با توجه به رنگ و شکل	خانه‌سازی‌های مکعب شکل در اندازه و رنگ‌های مختلف	چینش، وصل کردن و جدا کردن مکعب‌ها با توجه به شباهت‌ها و تفاوت‌های آن‌ها.
چهارم	بشنو - بین-پیاموز	رشد مهارت‌های کلامی و تقویت مهارت‌های بینایی و شنوایی	کارت‌های تصویری و پخش صداهای مختلف	با دیدن کارت‌های مختلف صدای مربوط به آن را تقلید می‌کنند و با شنیدن صداها حدس می‌زنند که صدای موردنظر مربوط به کیست یا چیست.
پنجم	عمو زنجیرباف	کسب و تقویت مهارت‌های اجتماعی و شناختی و حرکتی	شعر عمو زنجیرباف با تغییر در نوع سؤالات	با تغییر سؤالات شعر، از کودکان در مورد علایق شخصی آن‌ها سؤالاتی پرسیده می‌شد و آن‌ها پاسخ می‌دادند.

ششم	بازی پوشاک	تقویت مهارت‌های اجتماعی و آشنایی با انواع پوشاک	کارت‌های تصویری از انسان‌ها و کارت‌های تصویری از انواع پوشاک مختلف آن‌ها.	تصاویری از قبیل (مرد - زن) - پسر - دختر) در اختیار کودکان قرار می‌گیرد و آن‌ها پوشش مخصوص هر کدام را روی آن می‌چسبانند.
هفتم	شعر بدون کلام	تقویت حافظه‌ی دیداری و شنیداری و پرورش مهارت‌های گفتاری	اشعار مربوط به فصل‌ها در قالب کارت‌های آموزشی و بدون کلام ارائه شد.	با توجه به تصاویر و دقت در حرکات بدنی کلامی مربی شعرها را حدس زده و تکرار می‌کردند.
هشتم	معمای تانگرام (بازی چینی)	تقویت مهارت‌های اجتماعی و پرورش قوای حافظه و ایجاد مهارت‌های حل مسئله	ارائه‌ی مثلث‌های تانگرام به هر گروه	مثلث‌ها را با دقت در کنار هم قرار می‌دهند تا شکل‌های جدید بسازند.
نهم	مهره و نخ	ایجاد تمرکز و تقویت دقت در کودکان و آموزش غیرمستقیم الگویابی	مهره‌های پلاستیکی یا چوبی حفره‌دار و طناب مخصوص	ابتدا به سلیقه خود و بدون نظم خاص نخ را از درون مهره‌ها رد می‌کنند و ریسه می‌سازند و بعد طبق الگوی خواسته‌شده مربی عمل می‌کنند.
دهم	چیستان	پرورش مهارت‌های گفتاری و شنیداری و تقویت حافظه	بیان چیستان برای بچه‌ها به صورت گروهی	به هر گروه نشانه‌هایی از یک شیء یا کار یا فرد گفته می‌شود و آن گروه باید آن را حدس بزنند.

با توجه به اینکه در این تحقیق به تعیین میزان اثربخشی بازی‌های سازمان‌دهی شده بر یادگیری و هوش نوآموزان دختر پیش‌دبستانی شهر یاسوج پرداخته شده و طرح تحقیق حاضر نیز از نوع شبه آزمایشی است برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش‌های آماری تحلیل کوواریانس چند متغیره (مانکووا) استفاده گردید. در واقع تحلیل کوواریانس روش آماری است که اجازه می‌دهد اثر یک متغیر مستقل بر متغیر وابسته مورد بررسی قرار گیرد در حالی که اثر متغیر دیگر را ممکن است حذف کند و در انتها از مدل آماری  $t$  دو گروه مستقل استفاده شده تا به همگن بودن دو گروه آزمایش و کنترل، قبل از اعمال متغیر آزمایشی

و همچنین تفاوت دو گروه آزمایشی و کنترل، بعد از اعمال متغیر آزمایشی پرداخته شد. برای این منظور، ابتدا اطلاعات موردنیاز از طریق پاسخ‌های داده شده به پرسشنامه‌ها، به دست آمده و سپس متغیرهای پژوهش، مورد آزمون و تجزیه و تحلیل قرار گرفته است و با استفاده از نرم‌افزار آماری SPSS، روش‌های آماری در دو بخش توصیفی و استنباطی به کار گرفته شده است.

### یافته‌های پژوهش

در جدول زیر اطلاعات توصیفی نمونه‌های مورد بررسی پژوهش به صورت مختصر ارائه شده است:

جدول ۲. تعداد نمونه‌های دو گروه پیش‌آزمون و پس‌آزمون

جنسیت	فراوانی	درصد
پیش‌آزمون	۳۰	۵۰
پس‌آزمون	۳۰	۵۰
جمع	۶۰	۱۰۰
جمع کل	۶۰	

در ادامه تجزیه و تحلیل استنباطی داده‌ها برای پاسخ به فرضیه پژوهش ارائه می‌شود:

جدول ۳. نتایج تحلیل آزمون کولموگروف-اسمیرنف برای سنجش نرمال بودن توزیع نمرات

توزیع نمرات	ضریب Z کولموگروف-اسمیرنف	میانگین	انحراف استاندارد	سطح معنی‌داری
پیش‌آزمون	۰/۸۷۱	۹۸/۷۳	۱۱/۵۴	۰/۸۷۱
پس‌آزمون	۰/۷۷۷	۸۲/۴۷	۱۱/۷۸	۰/۷۷۷

همان‌طور که در جدول ۳ مشاهده می‌شود، سطح معنی‌داری آزمون کولموگروف-اسمیرنف به دست آمده برای توزیع نمرات پیش‌آزمون و پس‌آزمون به ترتیب ۰/۸۷۱ و ۰/۷۷۷ است که این مقادیر از ۰/۰۵ بیشتر است؛ بنابراین فرض نرمال بودن توزیع نمرات برای استفاده از آزمون کوواریانس تأیید می‌شود.

جدول ۴. نتایج آزمون لوین برای سنجش همگنی واریانس‌ها

نمرات	آماره لوین	df <sub>۱</sub>	df <sub>۲</sub>	سطح معنی‌داری
پیش‌آزمون	۴/۱۱۳	۱	۵۸	۰/۰۶۷
پس‌آزمون	۶/۸۴۷	۱	۵۸	۰/۰۵۴

همان‌طور که در جدول ۴ مشاهده می‌شود، سطح معنی‌داری آزمون لوین به‌دست آمده برای نمرات پیش‌آزمون و پس‌آزمون به ترتیب ۰/۰۶۷ و ۰/۰۵۴ است که این مقادیر از ۰/۰۵ بزرگ‌تر است؛ بنابراین فرض همگنی واریانس‌ها برای استفاده از آزمون کوواریانس تأیید می‌شود.

جدول ۵. تعامل بین متغیر مستقل و همپراش

منبع تغییرات	SS	df	MS	F	سطح معنی‌داری
گروه پیش‌آزمون	۱۳۵/۱۹۹	۱	۱۳۵/۱۹۹	۲/۴۷۰	۰/۱۲۲

همان‌طور که در جدول ۵ ملاحظه می‌شود، مقدار F به‌دست آمده برای تعامل متغیر مستقل و همپراش برابر ۲/۴۷۰ است و سطح معنی‌داری به‌دست آمده برابر با ۰/۱۲۲ است که از ۰/۰۵ بیشتر است. پس تعامل بین «گروه پیش‌آزمون» از نظر آماری معنادار نیست؛ بنابراین فرض همگنی شیب رگرسیون برای استفاده از آزمون کوواریانس تأیید می‌شود. بازی‌های سازمان‌دهی شده بر هوش و یادگیری نوآموزان دختر پیش‌دبستانی شهر یاسوج تأثیر معناداری دارد.

جدول ۶. نتایج تحلیل کوواریانس اثربخشی بازی‌های سازمان‌دهی شده بر هوش و یادگیری

منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	مجذور اتا	سطح معنی‌داری sig
پیش‌آزمون	۲۴۵۳/۲۰۵	۱	۲۴۵۳/۲۰۵	۴۳/۶۸۸	۰/۴۳۴	۰/۰۰۰۱
تفاوت بین گروه‌ها	۴۷۵۳/۷۵۴	۱	۴۷۵۳/۷۵۴	۸۴/۶۵۷	۰/۵۹۸	۰/۰۰۰۱
خطا	۳۲۰/۷۳۹	۵۷	۵۶/۱۵۳	--	--	--
کل	۴۱۶۲۳۴	۶۰	--	--	--	--

همان‌طور که در جدول ۶ ملاحظه می‌شود، مقدار  $F$  به‌دست آمده برای تفاوت بین دو گروه آزمایش و کنترل برابر ۸۴/۶۵۴ است. از آنجا که سطح معناداری (sig) بین دو متغیر برابر ۰/۰۰۱ است و این سطح کوچکتر از  $\alpha < ۰/۰۰۱$  است، با ۰/۹۹ درصد اطمینان می‌توان گفت که بازی‌های سازمان‌دهی شده باعث افزایش یادگیری و هوش شده است. پس در اینجا فرضیه اصلی پژوهش تأیید می‌گردد.

جدول ۷. نتایج آزمون box برای سنجش همگنی ماتریس‌های واریانس - کوواریانس

آماره box	df۱	df۲	F	سطح معنی‌داری
۲۲/۳۳۵	۶	۲۴۳۷۳/۱۳	۳/۵۱۳	۰/۱۰۳

همان‌طور که در جدول ۷ مشاهده می‌شود، سطح معنی‌داری آزمون box به‌دست آمده برای نمرات شش مؤلفه هوش کلی برابر ۰/۱۰۳ است که این مقدار از ۰/۰۵ بزرگ‌تر است؛ بنابراین فرض همگنی ماتریس‌های کوواریانس برای استفاده از آزمون کوواریانس چند متغیره (مانکوا) تأیید می‌شود.

جدول ۸. نتایج تحلیل کوواریانس چند متغیری (مانکوا) بر روی میانگین‌های متغیرهای وابسته (هوش کلی، هوش کلامی، هوش غیرکلامی و یادگیری) در گروه‌های آزمایش و کنترل، با کنترل پیش‌آزمون

نام آزمون	مقدار	F	df فرضیه	df خطا	اندازه اثر	توان آماری	سطح معنی‌داری
اثر پیلا	۰/۲۴۷	۶/۴۱۳	۳	۵۱	۰/۹۵۷	۰/۲۷۴	۰/۰۰۱
لامبدای ویکز	۰/۷۲۶	۶/۴۱۳	۳	۵۱	۰/۹۵۷	۰/۲۷۴	۰/۰۰۱
اثر هتلینگ	۰/۳۷۷	۶/۴۱۳	۳	۵۱	۰/۹۵۷	۰/۲۷۴	۰/۰۰۱
بزرگ‌ترین ریشه روی	۰/۳۷۷	۶/۴۱۳	۳	۵۱	۰/۹۵۷	۰/۲۷۴	۰/۰۰۱

همان‌طور که در جدول ۸ مشاهده می‌شود، بین نمره‌های پس‌آزمون گروه آزمایش و کنترل، حداقل از لحاظ یکی از متغیرهای وابسته (هوش کلی، هوش کلامی، هوش غیرکلامی و یادگیری) تفاوت معناداری وجود دارد. جهت پی بردن به این تفاوت سه تحلیل

کوواریانس (آنکوا) در متن مانکوا انجام گرفت که نتایج هر کدام با توجه به مؤلفه‌های فرضیه پژوهش آمده است.

### بحث و نتیجه‌گیری

بازی نقش بزرگی در زندگی و رشد کودک دارد. ضمن بازی بسیاری از خصوصیات مثبت در او پرورش می‌یابد. آغاز رشد آفرینندگی و خلاقیت در کودکان، در سنین آمادگی و پیش از دبستان است. در این سن، فعالیت کودک نسبت به دوران خردسالی تغییر می‌یابد و روابط جدیدی میان تفکر و عمل وی پدید می‌آید و احساس نشاط و سرزندگی بعد از بازی می‌تواند راهگشای حل بسیاری از مشکلات باشد. بازی در رشد آفرینندگی نقش فعالی دارد و موجب حرکت و به‌کارگیری ذهن در کسب تجربه و حل مسئله می‌شود. برانگیختن ذوق و علاقه شاگرد به وسیله بازی، تفکر همگرا را در ذهن سبب می‌شود. آگاهی از انواع بازی‌ها و ایجاد موقعیت‌های مناسب برای یادگیری از طریق بازی، در تعلیم و تربیت کودکان مفید است.

مبتنی بر نتایج این پژوهش بازی‌های سازمان‌دهی شده بر هوش و یادگیری نوآموزان دختر پیش‌دبستانی شهر یاسوج تأثیر معناداری دارد. همان‌طور که ملاحظه شد، مقدار  $F$  به‌دست‌آمده (۸۴/۶۵۷) برای تفاوت بین دو گروه آزمایش و کنترل معنادار بوده است؛ یعنی جلسات بازی سازمان‌دهی شده باعث افزایش هوش و یادگیری گروه آزمایش شده است. از این رو می‌توان گفت که بازی سازمان‌دهی شده بر وضعیت هوش و افزایش یادگیری نوآموزان دختر پیش‌دبستانی شهر یاسوج تأثیر معناداری دارد. نتایج به‌دست‌آمده از پژوهش حاضر با عمده پژوهش‌های صورت گرفته در زمینه تأثیر بازی‌ها خصوصاً بازی‌های دارای ساختار و سازمان مشخص و هدفمند بر میزان یادگیری و بهبود وضعیت هوش کودکان هم‌راستا است، از جمله پژوهش سلامت و همکاران (۱۳۹۲)، نوروزی و دهقانزاده (۱۳۹۱)، حشمتی و همکاران (۱۳۹۲)، عابدی (۱۳۹۲) و باگرلی و پاکر (۲۰۰۵). روان‌شناسان معتقدند، کودکان از طریق بازی می‌توانند بدون دخالت دیگران، تجربه بیاموزند و بهترین روش‌ها را برای رسیدن به هدف کسب کنند. برای نمونه، کودکان در بازی پرتاب توپ در اثر تمرین

و تکرار و انجام آزمون‌های مختلف، مناسب‌ترین و کوتاه‌ترین راه را برای پرتاب یا رسیدن به توپ انتخاب می‌کنند. به‌طور کلی بازی، رشد هوشی کودکان را تسریع می‌کند. مطابق با پژوهش‌ها، افرادی که در دوران کودکی اسباب‌بازی نداشته یا از انجام بازی‌های فکری و پیشرفته محروم بوده‌اند، پس از ورود به مدرسه در زمینه آموزشی و تحصیلی با مشکل روبه‌رو شده‌اند و کودکانی که از لحاظ دسترسی به محرک‌های محیطی آزاد بوده و فعالیت‌های جسمی و ذهنی بیشتری در مقایسه با دیگر کودکان داشته‌اند، از توانایی‌های ذهنی و اجتماعی بیشتری برخوردار بوده و به‌راحتی قادر به یادگیری مهارت‌های مختلف شده‌اند.

مبتنی بر نتایج به‌دست‌آمده از این پژوهش به نظر می‌رسد بازی‌های سازمان‌دهی شده به‌عنوان یکی از راهکارهای روانشناسان، مشاوران و مربیان در کار با نوآموزان مراکز پیش‌دبستانی برای توسعه ظرفیت‌های هوش ایشان و ارتقاء توانمندی‌های یادگیری در آن‌ها به‌صورت علمی طراحی و بکار گرفته شود. طبعاً شرط لازم برای تحقق امکان فوق‌برگزاری کارگاه‌هایی برای مربیان و طراحان آموزشی دوره پیش‌دبستانی است تا آن‌ها به‌خوبی با مبانی نظری و نتایج پژوهش‌ها و تجارب ملی و جهانی و مدل‌های طراحی بازی‌های سازمان‌دهی شده آشنا شوند. همچنین استفاده از نمونه بازی‌های تولیدشده با رعایت ملاحظات بازی‌های سازمان‌دهی شده - البته با تطبیق بازی‌ها با شرایط بومی هر منطقه - از طرفی می‌تواند نقطه شروع و عزیمت مناسبی بوده و از طرف دیگر زمینه‌های لازم را برای طراحی و ساخت بازی‌های سازمان‌دهی شده متناسب با زیست‌بوم و ویژگی‌های فراگیران هر منطقه و مرکز فراهم آورد.

اجرای پژوهش حاضر با موانع و محدودیت‌هایی مواجه بوده از جمله؛ عدم اطمینان نوآموزان به انجام پژوهش‌ها و نگرانی‌های ایشان از ایجاد تغییرات در محیط یادگیری، ناتوانی در کنترل متغیرهای مداخله‌گر همچون موقعیت اقتصادی-اجتماعی نمونه‌ها، وضعیت و ویژگی‌های متفاوت مربیان مراکز از نظر سن و میزان تحصیلات و توانمندی‌ها، که این محدودیت‌ها قدرت تعمیم‌پذیری یافته‌های این پژوهش را کاهش داده است.

## منابع

- اشجعی، رضا و شاکری، مرضیه. (۱۳۹۳). بررسی دیدگاه‌های مرتبط با انگیزش درونی مؤثر بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان. نخستین همایش ملی علوم تربیتی و روان‌شناسی. افروز، غلامعلی. (۱۳۹۰). برنامه‌های آموزشی و پرورشی کودکان آهسته گام، چاپ هشتم. تهران: انتشارات تهران.
- امیر تیموری، محمدحسن. (۱۳۸۷). تولید و کاربرد مواد آموزشی. تهران: وزارت. امیری، حسن و افشار نیا، کریم. (۱۳۹۰). نقش انجام بازی‌های سازمان‌دهی شده و رشد رفتاری کودکان، همایش منطقه‌ای روان‌شناختی کودک و نوجوان.
- انگجی، لیلی و عسگری، عزیزه (۱۳۸۵). بازی و تأثیر آن بر رشد کودک، چاپ اول. تهران: طراحان ایماژ.
- بازان، تونی. (۲۰۰۵). حافظه‌ی برتر، ترجمه‌ی وحید محمدی سیرت، منیژه شاه‌محمدی. (۱۳۹۳). قم: همگرا.
- باوی، علی. (۱۳۹۳). بازی‌های آموزشی و تأثیر آن بر یادگیری دانش‌آموزان. رشد تکنولوژی آموزشی، ۸، ۴۰-۴۲.
- برک، لورا. ای. (۲۰۰۷). روان‌شناسی رشد (از لقاح تا کودکی). ترجمه یحیی سیدمحمدی. (۱۳۹۰). تهران: ارسباران.
- بررسی، ران. (۲۰۰۶). افزایش قدرت *IQ*. ترجمه‌ی مجید دانایی. (۱۳۹۳). قم: همگرا.
- پایک، جان. (۲۰۰۶). رشد حرکتی در دوره‌ی طفولیت. ترجمه‌ی اصلاخان، عظیم زاده، احمدی، رافعی بروجنی و پور آقایی اردکانی. (۱۳۹۰). تهران: انتشارات علم و حرکت.
- تیموری، زینب. (۱۳۸۶). بررسی تأثیر نرم‌افزارهای آموزشی بر یادگیری مفاهیم پیش از عدد ریاضی در کودکان پیش از دبستان شهر تبریز. آموزش و ارزشیابی (علوم تربیتی)، ۳(۱۱)، ۶۵-۷۸.



- حشمتی، رسول؛ اصل اناری، روح اله؛ شکراللهی، رقیه (۱۳۹۵). اثربخشی تکنیک‌های بازی‌درمانی گروهی بر اضطراب حالت، احساسات مثبت و سطح سازگاری عمومی کودکان مبتلا به ناتوانی یادگیری خاص. *ناتوانی‌های یادگیری*، ۱۹، ۷-۲۴.
- حمیدپور، حسن؛ حسینی، علی و پژوهنده، علی. (۱۳۸۸). نقش آموزش پیش‌دبستانی در یادگیری مهارت‌های روانی-حرکتی و سازگاری اجتماعی. *مجله علوم تربیتی (علوم تربیتی و روان‌شناسی) دانشگاه شهید چمران اهواز*، ۳، ۱۱۷-۱۳۸.
- جعفری، علیرضا. (۱۳۹۳). تأثیر بازی‌های آموزشی بر رشد اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی. *فصلنامه روان‌شناسی تربیتی*، ۹(۳۳)، ۷۱-۸۵.
- جولایی، مامک و زارع پور، سمیه. (۱۳۸۸). *بازی‌های آموزشی برای کودکان ۴ تا ۶ سال*، چاپ اول. تهران: انتشارات آموزش نوآموز.
- دلاور، علی. (۱۳۸۸). *روش‌های تحقیق در روان‌شناسی و علوم تربیتی*. تهران: انتشارات پیام نور.
- رئیس سعیدی، حسن. (۱۳۹۴). بررسی چگونگی انگیزش و یادگیری در دانش‌آموزان. *اولین کنگره علمی پژوهشی سراسری توسعه و ترویج علوم تربیتی و روان‌شناسی، جامعه‌شناسی و علوم فرهنگی اجتماعی ایران*
- ساجدی، رقیه و شفیع‌زاده، حمید. (۱۳۹۴). بررسی ارتباط راهبردهای یادگیری و انگیزه پیشرفت با عملکرد تحصیلی در بین دانشجویان دانشگاه علوم پزشکی سمنان در سال تحصیلی ۹۳-۹۴. *کنفرانس بین‌المللی اقتصاد مدیریت و علوم اجتماعی*.
- سبزه، بتول. (۱۳۹۴). طراحی الگوی برنامه درسی کارآفرینی برای کودکان پیش از دبستان و ارزشیابی آن از دیدگاه متخصصان برنامه درسی، کارآفرینی و مربیان. *فصلنامه مطالعات پیش‌دبستان و دبستان*، ۱(۱)، ۱۴۰-۱۶۰.
- سعیدی راد، حسن؛ رباط جزئی، عفت سادات؛ جمشیدی مقدم، محمد؛ محمدی آریا، علیرضا و لچینانی، فاطمه (۱۳۹۱). رابطه هوش هیجانی و شناختی معلمان با پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان. *فصلنامه فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی*، ۳(۱۰)، ۵۱-۶۳.

سلامت، منصوره؛ مقتدائی، کمال؛ کافی، موسی؛ عابدی، احمدرضا و حسین خانزاده، عباسعلی. (۱۳۹۲). اثربخشی بازی‌درمانی شناختی رفتاری بر حافظه و مهارت‌های اجتماعی کودکان با ناتوانی یادگیری املا. *مجله تحقیقات علوم رفتاری*، ۱۱(۶)، ۵۵۶-۵۶۶.

سلمان، زهرا. (۱۳۹۱). بررسی اثر فعالیت‌های بدنی و زبانی در تحول ذهنی کودکان پیش‌دبستانی دانشگاه تربیت مدرس، پایان‌نامه کارشناسی ارشد.

عابدی، احمد؛ نزاکت الحسینی، مریم و بابائی محمد (۱۳۹۲). اثر بازی‌های اکتشافی بر یادگیری مهارت‌های اجتماعی - هیجانی دانش‌آموزان پسر مقطع ابتدایی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشکده تربیت‌بدنی و علوم ورزشی دانشگاه اصفهان.

فتحی، حسین. (۱۳۹۳). شیوه تقویت انگیزه و اراده یادگیری و تحصیلی در دانش‌آموزان. *نخستین همایش ملی علوم تربیتی و روان‌شناسی*.

فرامرزی، آرزو. (۱۳۹۱). بازی‌های رایانه‌ای و تأثیرات آن‌ها در کودکان و دانش‌آموزان. *مجله دانشگاه علوم پزشکی*، ۹۴.

قاسم‌تبار، سیدنبی‌اله؛ مفیدی، فرخنده؛ زاده‌محمدی، علی و قاسم‌تبار، سیدعبداله. (۱۳۹۰). تأثیر آموزش موسیقی در مهارت‌های پایه ریاضی کودکان پیش‌دبستانی. *روان‌شناسی تحولی، روان‌شناسان ایرانی*، ۲۷، ۲۴۵-۲۵۴.

قدرتی، زیبا و قدرتی، سیما (۱۳۹۶). اثربخشی آموزش مهارت‌های زندگی از طریق بازی بر مشکلات رفتاری دانش‌آموزان. *فصلنامه فرهنگ مشاوره و روان‌درمانی*، ۸(۳۲)، ۱۶۱-۱۷۸.

کریمی، ابوالفضل. (۱۳۸۶). راهنمای آزمون هوش و کسلر کودکان (فرم تجدیدنظر شده). تهران: مرکز نشر روان‌سنجی.

کیان، مریم (۱۳۹۳). بررسی رابطه ویژگی‌های تحصیلی و راهبردهای انگیزش یادگیری منتخب دانشجویان؛ مطالعه دانشجویان دانشگاه یزد. *اولین کنفرانس بین‌المللی روان‌شناسی و علوم رفتاری*.

گلوئی، میترا. نجفی، رامین (۱۳۹۳). انگیزش، موتور محرک یادگیری. نخستین همایش ملی علوم تربیتی و روان‌شناسی.

مصیبی، بهاره. صادقی نیا، علیرضا (۱۳۹۴). بررسی عوامل مؤثر در میزان انگیزه دانش‌آموزان و تأثیر آن بر میزان یادگیری، دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی.

موحدی، احمدرضا و عابدی، احمد. (۱۳۹۰). تأثیر بازی‌های کودکان سنتی و مدرن بر رشد اجتماعی دانش‌آموزان دفتر اول ابتدایی. دو فصلنامه رشد و یادگیری حرکتی-ورزشی، ۷، ۱۴۷-۱۶۴.

مهرجو، پروانه. (۱۳۹۰). نگاهی به تفاوت‌های بازی کودکان عادی و استثنائی. تعلیم و تربیت استثنائی، ۱۰۸، ۴۸-۵۵.

نوروزی، داریوش؛ دهقانزاده، حسین. (۱۳۹۱). طراحی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی. تهران: گویش نو.

ولی‌زاده، لیلا. (۱۳۹۰). شیوه‌های عملی جهت ارائه مفاهیم دینی در مهدهای کودک (ویژه مربیان گروه‌های سنی ۳ تا ۴ و ۴ تا ۵ سال). تهران: سازمان بهزیستی کشور، اداره کل روابط عمومی و امور بین‌الملل.

هیلگارد، ارنست؛ اتکینسون، ریتال؛ و اتکینسون، ریچارد. (۲۰۰۰). زمینه روان‌شناسی. ترجمه براهنی، محمد نقی؛ شاملو، سعید؛ گاهان، نیمان؛ کریمی، یوسف؛ هاشمیان، کیانوش. (۱۳۸۱)، چاپ دهم. تهران: رشد.

Aarnoutse, C. A. J, & Van Leeuwe, J. F. J. (۲۰۰۰). Development of poor and better readers during the primary school. *Educational Research and Evaluation*, 6, 251-278.

Abdi, R. & Mohammadi, Sh. (۲۰۱۳). The effect of metadiscourse markers presence on high school EFL learners reading comprehension. *Journal of School Psychology*, ۲(۲), ۹۳-۱۰۶. (In Persian).

Ahromi, R., Shoostari, M., Golshani Monazah, F. & Kamarrazin, H. (۲۰۱۱). The effectiveness of training accuracy on the ability of reading of dyslexia in third grade elementary students Isfahan. *Quarterly Psychology of Exceptional Individuals*, ۱(۳), ۱۱۰-۱۳۹.

- Akbari, E. (۲۰۱۱). *Learning Disability*. Tehran: Nazari publication. (In Persian)
- American Psychiatric Association. (0۹۹۴). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*, ۴th ed. Washington DC: American Psychiatric Association.
- Anetta, A. L. (۲۰۰۸). *Video Games in Education: Why they should be use and how they are being use? New media and Education in ۲1st century*.
- Baggerly, J., & Parker, M. (۲۰۰۵). Child-centered group play therapy with African American boys of the elementary school level. *Journal of Counseling & Development*, ۸۳۳۳۸۷۳۹۶.
- Berniger, V. W. & Richards, T. I. (۲۰۰۲). *Brain literacy for educators and psychologists*, SanDiago: Academic press.
- Dougherty, J. L. (۲۰۰۶). *Impact of child- Centered play therapy on children of different developmental stages* Ph.D. Thesis. University of North Texas ۲۰۰۶.
- Green, C. & Bevelier, D. (۲۰۰۳). Cognitive psychology. *Nature Neuroscience*, ۱۳۴(۳).
- Holmes, W. (۲۰۱۱). Using game based learning to support struggling readers at home. *Learning, Media and Technology*, ۳۶(۱) ۵-۱۹.
- Klein, J. D., & Freitag, E. (۱۹۹۱). Effects of using an instructional game on motivation and performance. *The Journal of Educational Research*, ۸۴(۵), ۳۰۳-۳۰۸.
- Marnat, G. G. (۲۰۰۵). *Psychological Evaluation Guidelines for clinical psychologists, counselors and psychiatrists*. Translation by Mohammad Hassan Pasha Sharifi and Mohammad Reza Nikkhou. Tehran: Growth Publication. (Persian)
- Shahim, S. (۱۹۹۴). Wechsler intelligence scale for use in children. *Psychological Research Journal*, ۱۸, ۶۷-۸۰. (In Persian)
- Zare, H., Amiri Ahooei, F. & Taraj, Sh. (۲۰۰۹). The effective educational games on short-term memory and spelling primary school with disabilities learning. *Research on Exceptional Children*, ۴, ۳۶۷-۳۷۴. (In Persian)