



Design and Development of Educational Game Model with Emphasis on Interpersonal Skills in Preschool Children

Meysareh Keramati ¹, Akbar Mohammadi ^{2*}, Sara Haghghat ³

1 PhD Student of Educational Psychology, Islamic Azad University, Garmsar Branch, Faculty of Psychology, Garmsar, Iran

2 Assistant Professor, Islamic Azad University, Garmsar Branch, Faculty of Educational Sciences, Garmsar, Iran.

3 Assistant Professor, Islamic Azad University, Garmsar Branch, Faculty of Educational Sciences, Garmsar, Iran.

* **Corresponding author: Akbar Mohammadi**, Assistant Professor, Islamic Azad University, Garmsar Branch, Faculty of Educational Sciences, Garmsar, Iran. Email: Mohammadi@yahoo.com

Received: 2019.11.09

Accepted: 2019.11.16

Abstract

Aim: The present study is a basic conceptual framework of the semantic reference framework of the educational game model and the development of an educational game model package with emphasis on interpersonal skill development.

Method: The research design was qualitative, with analytical inference method.

Results: Extraction of definitions about educational game, extraction of educational features of educational game model, formulation of interpersonal skills training components, and combination of inferred meanings covered by an interpersonal skills training framework and cognitive theory.

Conclusion: Based on the extracted semantic framework, it can be said that the development of interpersonal skills through educational games is important. This type of education can contribute to the development of children's social skills and has important implications for the prevention, pathology and interpersonal skills of preschool children.

Keywords: Interpersonal Skills - Social Skills - Preschool Children.



GrossMark

طراحی و تدوین مدل بازی آموزشی با تاکید بر رشد مهارت میان فردی کودکان پیش دبستانی

میسره کرامتی^۱، اکبر محمدی^{۲*}، سارا حقیقت^۳

^۱ دانشجوی دکترای روانشناسی تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد گرمسار، دانشکده روانشناسی، گرمسار، ایران
^۲ استادیار، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد گرمسار، دانشکده علوم تربیتی، گرمسار، ایران.
^۳ استادیار، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد گرمسار، دانشکده علوم تربیتی، گرمسار، ایران.
* نویسنده مسئول: استادیار، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد گرمسار، دانشکده علوم تربیتی، گرمسار، ایران. ایمیل: Mohammadi@yahoo.com

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۸/۰۸/۲۵

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۸/۰۸/۱۸

چکیده

هدف: پژوهش حاضر به منظور صورت بندی چارچوب ارجاع معنایی مدل بازی آموزشی و تدوین بسته ی مدل بازی آموزشی با تاکید بر رشد مهارت میان فردی است.

روش: طرح تحقیق، کیفی، و با روش استنتاج تحلیلی به انجام رسید.

یافته ها: استخراج تعریفی پیرامون بازی آموزشی، استخراج ویژگیهای آموزشگری مدل بازی آموزشی، تدوین مؤلفه های آموزشی مبتنی بر مهارت های میان فردی و ترکیب معانی استنتاج شده تحت پوشش یک چارچوب آموزشی و نظریه شناختی مبتنی بر مهارت های میان فردی.

نتیجه گیری: بر اساس چارچوب معنایی استخراج شده می توان گفت رشد مهارت میان فردی از طریق بازی های آموزشی حایز اهمیت است. این نوع از آموزش می تواند به رشد مهارت های اجتماعی کودکان نقش دارد و تلویحات مهمی در زمینه پیشگیری، آسیب شناسی و بهبود مهارتهای میان فردی کودکان پیش دبستانی دارد.

واژگان کلیدی: بسته آموزشگری بازی آموزشی - مهارت میان فردی - مهارت اجتماعی - کودکان پیش دبستانی

تمامی حقوق نشر برای فصلنامه رویکردی نو در علوم تربیتی محفوظ است.

مقدمه

پیشرفت و تعالی هر جامعه ای، وابسته به سلامت روان افراد آن جامعه است و شناسایی عوامل تاثیرگذار آن در جهت برنامه ریزی و سیاست گذاری می تواند نقش مهمی در پیشرفت جامعه داشته باشد [۱]. تامین سلامت روان افراد هر جامعه از اهداف اساسی هر جامعه ای است [۲]. کشور ایران، جوان و نوپا است و افراد

تاثیرگذار آن کودکان می باشد که نیاز است تا به بهداشت روانی آنها توجه شود [۳]. ورود به دنیا برای افراد هر جامعه ای، بسیار مهم و حساس است و باعث تغییرات و چالش های زیادی در زندگی افراد می شود؛ لذا رویارویی و تقابل با فشارهای روانی این دوره، می تواند سلامت روانی افراد را تهدید کند و کودکان را در معرض خطر یا بروز استعدادها قرار دهد [۴]. و آنها را مستعد

ابتلا به مشکلات کند[۵]. از این رو توجه به آنها مهم بشمار می‌رود[۶].

تقویت مهارت‌های اجتماعی کودکان تا حدود زیادی در گرو توجه به رویکردهای آموزشی به ویژه در سال‌های نخست زندگی است[۷]. با توجه به اینکه آموزش رسمی از مقطع پیش دبستانی آغاز می‌شود و عملکرد این مراکز آموزشی زمینه ساز ورود کودکان به اجتماعی بزرگتر به نام مدرسه و سپس جامعه است، اما در ایران به دلیل نوپا بودن این مقطع تحصیلی هنوز دستورالعمل آموزشی مشخص، استاندارد و مطمئنی که مهارت‌های اجتماعی را در کودکان نهادینه کند، تعریف نشده است[۸]. بحث در زمینه نوع تخصص و نحوه استخدام مربیان پیش دبستانی از یک سو و عملکرد متفاوت مراکز تحت نظارت سازمان بهزیستی و آموزش و پرورش از سوی دیگر بر پیچیدگی اداره این مراکز افزوده است. پیامدهای این ضعف ساختاری، موجب افزایش آسیب‌ها و اختلالات عاطفی-هیجانی در کودکان پیش دبستانی شده است؛ به طوری که پدیده اضطراب جدایی کودکان از والدین، خرابکاری، فرار از مدرسه[۷]، رفتار پرخاشگرانه[۹]، گوشه‌گیری، افسردگی و بهانه جویی در این گروه از کودکان سبب نگرانی والدین و مربیان شده است[۱۰]. طبق گزارش یونیسف میزان استرس و اضطراب کودکان در مدارس کشورهای جهان سوم یک و نیم برابر بیش از کشورهای توسعه یافته است[۱۱]. اشتاینر^۱ دلیل چنین بحران‌هایی را عدم رشد مهارت‌های اجتماعی-عاطفی و عدم تثبیت احساسات در کودکان می‌داند که مانعی بزرگ در رشد ادراک اجتماعی کودکان است[۱۲]. وجود دانش آموزانی که فاقد میزان قابل قبولی از خلاقیت، پرسشگری، تعیین هدف، حل مسئله و ارتباط مطلوب هستند تنها محدود به مقطع دبستان نیست بلکه دانش آموزان منفعلی که تبدیل به یک گیرنده اطلاعات و فاقد توانایی پردازش و تجزیه و تحلیل مطالب شده‌اند، در مقاطع بالاتر هم قابل مشاهده است.

بازی وسیله‌ای طبیعی برای بیان و اظهار خود است، آدلر^۲ روانشناس معروف در سال ۱۹۳۷ می‌گوید: هرگز نباید به بازیها به عنوان روشی برای وقت‌کشی نگاه کرد. لندرت^۳ در سال ۱۹۹۵ اظهار می‌دارد که بازی برای کودک مساوی با صحبت کردن برای یک بزرگسال است، بازی و اسباب بازی کلمات کودکان هستند. ابتدا مکاتب مختلف روشهای یکسانی را در درمان کودکان و بزرگسالان در پیش می‌گرفتند، اما به تدریج دریافته‌اند که نه تنها نمی‌توان روشهای درمانی مخصوص بزرگسالان را در مورد کودکان اعمال کرد بلکه باید تکنیکهای درمانی را نیز به گونه‌ای با شرایط کودکان تطبیق داد. از این رو بازی درمانی^۴ به عنوان تکنیک درمان مشکلات کودکان در

دنیای امروز تجلی پیدا کرده و به طور روزافزونی در دنیای پیشرفته مورد استفاده قرار می‌گیرد. بازی درمانی از نقطه نظر روش شناختی موضوع بر دو گونه است: روش مستقیم و غیر مستقیم. بازی درمانی غیر مستقیم یا کودک محور در حکم فلسفه‌ای است که به ایجاد نگرش‌ها و رفتارهایی برای بقاء و احساس لذت در زندگی فرد در رابطه با کودکان منجر می‌گردد. یکی از انواع بازی‌ها، بازی‌های آموزشی است که در دهه ۱۹۶۰ توجه بسیاری از رهبران آموزشی را به خود جلب کرد. کودکان در طی بازی‌ها به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌کنند. آن‌ها به کمک بازی با رنگ‌های مختلف، اشکال گوناگون و جهت‌های متفاوت آشنا می‌شوند و تجارب ارزنده‌ای را بدست می‌آورند در حین بازی نیز مطالب آموختنی بدون فشار و با میل و رغبت فرا گرفته می‌شود[۱۳].

درباره نقش بازی در اجتماعی شدن نظرات متفاوتی وجود دارد. عده‌ای از محققان چون هی وود^۵ (۱۹۹۳) معتقدند که مشارکت کودکان در فعالیت‌های گروهی و بازی با همسالان موجب رشد اجتماعی آن‌ها می‌شود. چوی^۶ (۲۰۰۰) در پژوهشی با عنوان آثار شناختی آموزش مهارت‌های اجتماعی در کودکان پیش دبستانی، دریافت که کودکان از طریق بازی در روابط با همسالانش بهبود قابل توجهی کسب کرده‌اند. غنایی و کارشکی (۱۳۹۱) در پژوهش خود نشان دادند که حرکات موزون ورزشی بر رشد اجتماعی و هوش کودکان پیش دبستانی موثر است. مهدوی نیا و سماواتی (۱۳۸۰) بیان می‌کنند که آموزش کودکان در سال‌های اولیه زندگی از اهمیت خاصی برخوردار است. علاوه بر این ورکو^۷ (۲۰۱۷) نشان داد که بازی بر بهبود مهارت‌های زندگی نیز نقش دارد. آموزش از طریق یکی از روش‌های مهم برای یادگیری به شمار می‌آید و به کودکان یاد می‌دهد چگونه خود را برای روبروشدن و غلبه بر مشکلات آینده و حل آنها کمک کنند. کودکان از طریق بازی با جهان اطراف آشنایی پیدا می‌کنند و بین واقعیت و تخیل تفاوت قابل می‌شوند و توانایی‌های خود را بخوبی درک می‌کنند[۱۴].

با توجه به مطالب و پژوهش‌های فوق و با توجه به پیچیدگی روابط اجتماعی در جوامع امروزی و گذر انسان از زندگی سنتی به سوی زندگی مدرن که ضرورت اجتماعی شدن را بیش از پیش نمودار می‌سازد، لزوم پرداختن به خصائص اجتماعی کودکان و عوامل مرتبط با آن بیش از پیش احساس می‌شود، بنابراین این پژوهش با هدف پاسخگویی به این سوال که آیا می‌توان مد بازی آموزشی با تاکید بر رشد مهارت بین فرد کودکان پیش دبستانی طراحی کرد؟

نابود کردن، مطابقت دادن، نوشتن، حرکت کردن یا حرکت دادن و انتخاب از جمله فعالیت های مهم بازی های آموزشی می باشند. هیرومی^{۱۲} (۲۰۱۵) بیان کرده که ساختن، جستجو و اکتشاف، راندن، انتخاب کردن، چالش، کنترل، شبیه سازی، پاداش گرفتن از جمله فعالیت های مهم بازی های آموزشی سبک رقابتی می باشند.

از اینرو جهت استفاده بهتر و درک درست از مولفه های استخراج شده بازی های آموزشی بر اساس رشد مهارت های میان فردی کودکان در جدول به طور خلاصه آمده اند.

روش شناسی

این پژوهش با روش تحقیق ترکیبی یا آمیخته از نوع یا طرح اکتشافی متوالی انجام شد. از بین روش های پژوهش کیفی از روش تحلیل محتوای کیفی استفاده شد. یعنی بر اساس ارتباط بیشتر منابع انتخاب شده با موضوع پژوهش، به صورت هدفمند، ابتدا منبعی انتخاب شدند، سپس تحلیل محتوا انجام گردید و بعد از آن منابع دیگر انتخاب شدند و مورد تحلیل قرار گرفتند، مولفه ها استخراج گردید و بر اساس آن مولفه ها مدل آموزشی طراحی گردید و بر اساس آن ساختار جلسات تنظیم گردید.

استخراج مولفه ها

مولفه های بازی آموزشی بر اساس رشد مهارت های میان فردی کودکان

فریت^۸ (۲۰۰۹) در تقسیم بندی انواع سبک های بازی های آموزشی، می نویسد که اکتشاف، حل معما یا پازل، جمع کردن آیتم ها، داستان قوی خاص سبک بازی ماجراجویی است. سبک شامل بازی های آموزشی خاصی است که شامل تجربه نقش، چالش و مهارت شبیه سازی است. سبک شبیه سازی نیز بازی های خاص موقعیت واقعی، عمل با ابزارها، ساختن را در برمی گیرد. بازی های مدیریت منابع، رقابت، تصمیم گیری و مدیریت زمان نیز از فعالیت های مهم سبک راهبردی محسوب می شوند. کاپ^۹ (۲۰۱۲) بیان می کند که مکانیک های داستان، مچ کردن یا مطابقت دادن، جستجو و درست کردن کلمه، تکرار، گروه بندی کردن و درگ و درپ، تجربه مفهوم یا تجربه کردن نقش از فعالیت های مهم بازی های آموزشی می باشند. ارنست و دورم^{۱۰} (۲۰۱۲) نیز فعالیت های بازی را به فعالیت های فیزیکی (مثل حرکت و نیرو وارد کردن، راندن اشیاء)، فعالیت های اقتصادی (مثل جمع کردن، تولید کردن، تجارت)، فعالیت های پیشرفتی (مثل نیرومند کردن، بزرگ شدن، کامل کردن مراحل)، فعالیت های تاکتیکی (مثل دفاع، حرکات قطعات، مدیریت منابع و زمان) و فعالیت های اجتماعی (در بازی های دونفره یا بیش از دونفر) تقسیم بندی کرده است. فریت (۲۰۱۱) نیز بیان می کند که جمع کردن، حذف کردن، دفاع کردن، دوری کردن، مدیریت منابع، مسابقه، ساختن از مهمترین فعالیت های بازی های آموزشی می باشند. همچنین جاثوتی^{۱۱} (۲۰۰۸) نیز دوری کردن، مدیریت، تضاد، اتفاق یا شانس، درست کردن یا ایجاد کردن،

جدول ۱. مولفه های استخراج شده بازی های آموزشی بر اساس رشد مهارت های میان فردی کودکان

ردیف	مؤلفه	مطالعات مربوط به آن
۱	حل مسئله	نیکولا ویتون (۲۰۱۰)، توماس کولونی و همکاران (۲۰۰۹)، کاپ (۲۰۱۲)، برین (۲۰۱۰)، بکر (۲۰۰۶)، گریس و همکاران (۲۰۰۲)، آدامز و جوریس (۲۰۱۲)، هونگ (۲۰۱۰)
۲	تمرین/فعالیت واقعی	نیکولا ویتون (۲۰۱۰)، کاپ (۲۰۱۲)، برین (۲۰۱۰)، بکر (۲۰۰۶)، آدامز و جوریس (۲۰۱۲)، فریتس (۲۰۱۱)، جسونفریتس (۲۰۰۹)
۳	داستان	نیکولا ویتون (۲۰۱۰)، کاپ (۲۰۱۲)، برین (۲۰۱۰)، بکر (۲۰۰۶)، گریس و همکاران (۲۰۰۲)، آدامز و جوریس (۲۰۱۲)، هونگ (۲۰۱۰)، جسونفریتس (۲۰۰۹)
۴	تصمیم گیری	نیکولا ویتون (۲۰۱۰)، کاپ (۲۰۱۲)، برین (۲۰۱۰)، آدامز و جوریس (۲۰۱۲)، جسونفریتس (۲۰۰۹)
۵	طبقه بندی بندی کردن	کاپ (۲۰۱۲)
۶	تعامل اجتماعی	نیکولا ویتون (۲۰۱۰)، کاپ (۲۰۱۲)، برین (۲۰۱۰)، بکر (۲۰۰۶)، آدامز و جوریس (۲۰۱۲)، هونگ (۲۰۱۰)، جسونفریتس (۲۰۰۹)، هیرومی (۲۰۱۵)
۷	موقعیت واقعی	نیکولا ویتون (۲۰۱۰)، کاپ (۲۰۱۲)، برین (۲۰۱۰)، بکر (۲۰۰۶)، آدامز و جوریس (۲۰۱۲)، فریتس (۲۰۱۱)، هونگ (۲۰۱۰)، جسونفریتس (۲۰۰۹)
۸	اجرای فعالیت و عمل	نیکولا ویتون (۲۰۱۰)، کاپ (۲۰۱۲)، برین (۲۰۱۰)، فریتس (۲۰۱۱)، هونگ (۲۰۱۰)، جسونفریتس (۲۰۰۹)
۹	جستجو و اکتشاف	کاپ (۲۰۱۲)، برین (۲۰۱۰)، بکر (۲۰۰۶)، آدامز و جوریس (۲۰۱۲)، هونگ (۲۰۱۰)، جسونفریتس (۲۰۰۹)، هیرومی (۲۰۱۵)
۱۰	دستکاری	بکر (۲۰۰۶)
۱۱	تجربه نقش	کاپ (۲۰۱۲)، برین (۲۰۱۰)، آدامز و جوریس (۲۰۱۲)، جسونفریتس (۲۰۰۹)
۱۲	مبارزه و رقابت	کاپ (۲۰۱۲)، برین (۲۰۱۰)، آدامز و جوریس (۲۰۱۲)، فریتس (۲۰۱۱)، جسونفریتس (۲۰۰۹)
۱۳	مدیریت منابع	نیکولا ویتون (۲۰۱۰)، کاپ (۲۰۱۲)، برین (۲۰۱۰)، آدامز و جوریس (۲۰۱۲)، فریتس (۲۰۱۱)، هونگ (۲۰۱۰)، جسونفریتس (۲۰۰۹)
۱۴	تطابق	کاپ (۲۰۱۲)، هونگ (۲۰۱۰)، دیجاتوتی (۲۰۰۸)

از طریق مصاحبه با ۳ نفر از متخصصین بازی های آموزشی های میان فردی، متخصصین و بازی های آموزشی تناسب این مکانیک ها با آموزش انواع موضوعات مهارت های میان فردی را مورد ارزیابی قرار دادند. چنانکه جدول های فوق نشان می دهند مطابق با تحلیل محتوای انجام شده و ارزیابی متخصصین، مقوله ها با موضوعات تطبیق داده شدند. همچنین

بعد از استخراج مولفه ها و مطابقت دادن آنها با انواع مهارت های میان فردی، متخصصین و بازی های آموزشی تناسب این مکانیک ها با آموزش انواع موضوعات مهارت های میان فردی را مورد ارزیابی قرار دادند. چنانکه جدول های فوق نشان می دهند مطابق با تحلیل محتوای انجام شده و ارزیابی متخصصین، مقوله ها با موضوعات تطبیق داده شدند. همچنین

جدول ۲. چارچوب پیشنهادی پژوهش حاضر برای بازی های آموزشی بر اساس رشد مهارت های میان فردی کودکان

ردیف	موضوعات	مقوله های مربوط به آن
۱	ارتباط موثر	تعامل اجتماعی - تطابق -
۲	همکاری	اجرای فعالیت و عمل - تجربه نقش - مبارزه و رقابت
۳	توانایی های فردی	طبقه بندی بندی کردن - داستان - جستجو و اکتشاف - دستکاری - مدیریت منابع
۴	شناخت اجتماعی	تمرین/فعالیت واقعی - تصمیم گیری و حل مسئله - موقعیت واقعی

صورت هفتگی و مدت دو ماه در نظر گرفته شده است که خلاصه آن در جدول ۳ آورده شده است.

براساس جدول ۲ ساختار جلسات آموزشی بسته تدوین شد که در جدول ۳ گزارش شده است در برنامه بازی آموزشی بر اساس رشد مهارت های میان فردی که طی ۹ جلسه ۶۰ دقیقه ای به

جدول ۳. خلاصه‌ای از جلسات بازی آموزشی

جلسه	موضوع	شرح جلسه
اول	آشنایی و مفهوم سازی	اجرای پیش‌آزمون، برقراری ارتباط و مفهوم‌سازی با استفاده از بازی
دوم و سوم	ارتباط موثر	آموزش تعامل اجتماعی و تطابق از طریق بازی ها
سوم و چهارم	همکاری	اجرای فعالیت و عمل، تجربه نقش و مبارزه و رقابت با استفاده از بازی ها
پنجم و ششم	توانایی های فردی	آموزش طبقه بندی بندی کردن، داستان سازی، جستجو و اکتشاف، دستکاری محیط و مدیریت منابع از طریق بازی ها
هفتم و هشتم	شناخت اجتماعی	آموزش تصمیم گیری و حل مسئله، تمرین/فعالیت واقعی و موقعیت واقعی از طریق بازی ها
نهم	جمع بندی	جمع‌بندی جلسات بازی آموزشی و اجرای پس‌آزمون

بحث و نتیجه گیری

تقویت مهارت‌های اجتماعی کودکان تا حدود زیادی در گرو توجه به رویکردهای آموزشی به ویژه در سال های نخست زندگی است. با توجه به اینکه آموزش رسمی از مقطع پیش دبستانی آغاز می شود و عملکرد این مراکز آموزشی زمینه ساز ورود کودکان به اجتماعی بزرگتر به نام مدرسه و سپس جامعه است، اما در ایران به دلیل نوپا بودن این مقطع تحصیلی هنوز دستورالعمل آموزشی مشخص، استاندارد و مطمئنی که مهارت‌های اجتماعی را در کودکان نهادینه کند، تعریف نشده است. بحث در زمینه نوع تخصص و نحوه استخدام مربیان پیش دبستانی از یک سو و عملکرد متفاوت مراکز تحت نظارت سازمان بهزیستی و آموزش و پرورش از سوی دیگر بر پیچیدگی اداره این مراکز افزوده است. پیامدهای این ضعف ساختاری، موجب افزایش آسیب ها و اختلالات عاطفی-هیجانی در کودکان پیش دبستانی شده است. طبق گزارش یونیسف میزان استرس و اضطراب کودکان در مدارس کشورهای جهان سوم یک و نیم برابر بیش از کشورهای توسعه یافته است. اشتاینر دلیل چنین بحران هایی را عدم رشد مهارت‌های اجتماعی-عاطفی و عدم تثبیت احساسات در کودکان می داند که مانعی بزرگ در رشد ادراک اجتماعی کودکان است. در این راستا هدف پژوهش حاضر طراحی مدل بازی آموزشی با تاکید بر رشد مهارت میان فردی است. با توجه به وجود خلا در ارتباط با آموزش کودکان پیش دبستانی با مباحث مهارت های میان فردی این بسته تدوین شد. در پژوهش حاضر بر آن بوده است تا با الهام از نظریات موجو و مرتبط با بازی های آموزشی به رفع این خلا اقدام گردد. این اقدام طی گام هایی به انجام رسید که عبارتند از:

گام اول: استخراج موضوعات مشترک رویکرد بازی آموزشی، گام دوم: استخراج موضوعات مدل بازی آموزشی، گام سوم: استخراج تعریفی پیرامون بازی آموزشی، گام چهارم: استخراج ویژگیهای آموزش مدل بازی آموزشی، گام پنجم: تدوین مؤلفه های آموزشی مبتنی بر مهارت های میان فردی، گام پنجم: ترکیب معانی استنتاج شده تحت پوشش یک چارچوب آموزشی و نظریه شناختی مبتنی بر مهارت های میان فردی؛ چارچوبی که ذیلاً ارائه میگردد.

آرنولد گزل^{۱۳} در مورد بازی درمانی مطالعات زیادی نموده است. او با مشاهده و مقایسه ای که در مورد بازی کودکان در کلینیک انجام داده، مواردی از اختلافات رفتاری و احساسی کودکان و تبعیت آنها از تعلیمات والدین را مشخص نموده است. بچه هائی که قادر به بازی نیستند و نمی توانند مانند سایر کودکان همسال خود، بازی کنند از آن جمله اند که عبارت بازی درمانی در مورد آنان بکار می رود. کاجر^{۱۴} در سال ۲۰۱۰ در تحقیقی، همبستگی معنی داری میان فعالیتهای حرکتی و پیشرفت تحصیلی کودکان گزارش کرده است [۱۵]. مطالعات ایزومیل و گروبر^{۱۵} در سال ۲۰۱۰ نشان می دهد که یک برنامه منظم تمرینی تربیت بدنی، اثرات مفیدی بر بهبود نتایج تحصیلی کودکان دارد [۱۶].

در دنیای امروز بازی نوعی از بیان خواسته های درونی کودک است و در واقع می توان گفت محتوای بازی انتخابی کودکان اغلب انعکاسی از خواست درونی آنهاست. کودک سعی می کند تا مشکلات عاطفی و روانی خود را در بازی منعکس کند و سپس راه حلی برای غلبه در آنها دریابد. کودک در بازیهای خود بعنوان وسیله ای طبیعی عواطف و احساسات ترسها، تردیدهای خود را بیان می دارد. بیان حالات درونی خود وسیله ای برای برقراری ارتباط واقعی کودک با دنیای بیرونی است. کودک از

رشد اجتماعی و بهبود مهارت های ارتباطی کودک شود [۱۹]. یکی از انواع بازی، بازی های آموزشی است. کودکان در طی بازی ها - بویژه بازی های آموزشی - به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می کنند و مهارت های بیشتر و بهتری را کسب می کنند. آنها به کمک بازی با رنگ های مختلف، اشکال گوناگون و جهت های متفاوت آشنا می شوند و تجارب ارزنده ای را به دست می آورند؛ در حین بازی نیز مطالب آموزشی بدون فشار و با میل و رغبت فرا گرفته می شود [۱۳].

رسولی (۱۳۸۸) به منظور بررسی تاثیر بازی درمانی بر تکامل اجتماعی کودکان ۴-۶ سال دچار تأخیر در تکامل اجتماعی مقیم شیر خوار گاه آمنه که بر اساس محاسبه مقیاس بلوغ اجتماعی واینلند برای کودکان گروه آزمون و شاهد نشان داده است که اختلاف میانگین سن اجتماعی کودکان گروه شاهد با گروه آزمون، پیش از بازی درمانی معنی دار نبوده است. در صورتیکه این اختلاف میانگین در دو گروه شاهد و آزمون بعد از بازی درمانی معنی داری باشد. یعنی بازی درمانی سبب افزایش سن اجتماعی کودکان گروه آزمون گردیده است. با توجه به نتایج پژوهش های فوق، که با نتایج پژوهش حاضر همسو است و نتایج پژوهش را مورد تأیید قرار می دهد، می توان گفت بازی های آموزشی بر رشد مهارت های بین فردی کودکان پیش دبستانی مؤثر است و موجب رشد اجتماعی آنها می شود.

در بررسی دیگری در این مسئله می توان به این نکات اشاره کرد که همان طور که استرایر^{۱۶} (۱۹۸۹) مهارت اجتماعی را سازش متقابل کودک با محیط اجتماعی و دوستانش و برقراری رابطه مثبت با هم سن ها بیان می کند، بازیهای آموزشی فضایی مناسب را برای کودک برقرار می کند تا در آن کودکان بتوانند با محیط خود ارتباط مناسب برقرار کنند و با تعامل با محیط خود و مشارکت فعال در فعالیت گروهی با مشکلات پیش رو کنار بیایند. همچنین کودک دارای مهارت اجتماعی بالا علاوه بر این که آغازگر روابط مثبت و مفید است، بلکه قادر به حفظ، ادامه و گسترش این روابط صمیمانه با سایر همسالان و بزرگ ترها نیز است. افراد از طریق رفتارهای کلامی و غیرکلامی مقبول، هدفمند، به هم مرتبط این کار را انجام می دهند. از آن جا که در بازیهای آموزشی کودکان در روند آموزش به طور ضمنی می آموزند با مربی و سایر همسالان خود بتوانند روابط مثبتی را آغاز کنند و در طی آموزش آن را حفظ کنند و در سایر جلسات آن را امتداد بخشند. این باعث می شود که تمرینی شیرین در روند بازیهای آموزشی صورت گیرد که با توجه به قرار گرفتن کودک در محیطی ایمن و خالی از استرس سازش کودک گام به گام بالاتر می رود. به علاوه در هر بار که کودک آغاز و تداوم رفتار کلامی یا غیرکلامی مثبتی را تجربه

طریق بازی مهر و علاقه و خشم و کین، تنش ها، ناکامی ها، ناامنی ها، ترسها، آشفتگی های خود را به نمایش می گذارد و از این طریق به نوعی آرامش عاطفی دست می یابد.

بازی در شخصیت سازی و رشد کودک نیز تأثیر فراوان دارد. بازی وسیله کسب تجربه های پرارزشی است که کودکان در خلال آن از جهت احساسی، اجتماعی و روانی رشد می کنند. الگوهای رفتاری آنان در بازی شکل می گیرد. این الگوها در سراسر عمر کودک سرمشقی مفید برای او خواهد شد. کودک به مدد بازی الگوهای بیشتر و درهم پیچیده و ظریف زندگی آدمی را در می یابد. آن را تجربه و تمرین می کند و رابطه میان این الگوها را میسجد، تا آنها را فراگیرد. از آن جهت که ناگزیر است در سنین بزرگسالی با آنها روبرو شود و در جامعه آدمیان زیست کند.

رشد مهارتهای اجتماعی کودک مجموعه ای از تغییرات روانی، اجتماعی، شناختی، هیجانی و رفتاری است که از سنین پایین تا سال های نوجوانی اتفاق می افتد. این تغییرات کودکان را اشخاص منحصر به فردی می سازد. به صورت کلی رشد بشر، فرآیندی بی پایان در زندگی است. بنابراین در مطالعات مربوط به رشد کودک نباید فراموش کنیم که دوره زمانی جنینی تا نوجوانی مجزا از بقیه دوران رشد انسان نیست. روابط اجتماعی هنگام تولد آغاز می شود و در تعاملات روزانه بین نوزاد، والدین و پرستار بارز است. کودکان موجودات اجتماعی مجهز به مجموعه ای از رفتارهایی هستند که برای شروع و تسهیل تعاملات اجتماعی اهمیت دارند [۱۵].

رشد اجتماعی تحت تأثیر عوامل متعددی از جمله، خانواده، مدرسه، گروه دوستان، تلویزیون، جنسیت و نژاد، وضعیت اجتماعی-اقتصادی و فعالیت های حرکتی قرار دارد که نوع و چگونگی وضعیت آنها ممکن است سبب تسریع رشد اجتماعی یا برعکس کند آن شود [۱۷].

یکی از معضلات امروز جامعه بشری عدم تحرک کافی و ضعف روابط اجتماعی است که خلاف فطرت وجود هر انسانی است [۱۸]. با توجه به نظریه های متخصصان رشد و تحول و نتایج پژوهش های انجام شده در مورد نقش حرکت و فعالیت های حرکتی در رشد یکپارچه انسان، به نظر میرسد استفاده صحیح از برنامه های حرکتی مناسب با ویژگی های ساختاری و روانشناسی انسان، به ویژه در دوره کودکی و نوجوانی، ضمن تأمین سلامت جسم و روان، فرد را برای زندگی در محیط اجتماعی آماده می سازد.

از جمله این مهارت های اجتماعی برای کودکان و نوجوانان، بازی است. بازی فرآیندی چندبعدی که در خدمت تکامل و رشد کودک است و می تواند راهی جهت تخلیه انرژی های درونی کودک باشد و راه را برای یادگیری او هموارتر سازد؛ و منجر به

دیگران داشته باشد و در مقابل پاسخی مشخص به عواطف شخصی دیگران داشته باشد و بتواند احساسات دیگری را درک کند و خود را جای او بگذارد و با او همکاری کند، به این دلیل که بازیهای آموزشی محیطی امن را فراهم می‌کند که درون آن، شخص می‌تواند چیزی را بداند، تغییر دهد، اشتباه کرده و آزمایش کند تا با یافتن پتانسیل یا معنی مورد نظر در حیطه ای که در آن کار می‌کند به نتیجه دلخواه برسد. این مورد در کنار شجاعت و مشاهده ی اینکه کنجکاوی و اکتشاف تناسب می‌یابد و می‌تواند این توانایی هایش را به موقعیت زندگی واقعی تعمیم بدهد و گام به گام در مهارت اجتماعی رشد پیدا کند و در این مهارت پرورش یابد.

پیشنهادات پژوهش

با توجه به نتایج بدست آمده از پژوهش حاضر، پیشنهاد می‌شود که تحقیق حاضر در سطح استانها و سطح کشور اجرا شود تا تصویری روشن از کاربرد بازیهای آموزشی در مهارت و رشد اجتماعی ارائه شود. همچنین پیشنهاد می‌گردد با توجه به ارتباط متقابل و تعامل سازنده مدرسه و اجتماع و نقش مهم آن در پرورش اجتماعی دانش آموزان، در خصوص فضای فرهنگی - اجتماعی مدارس و شیوه های انطباق محتوی، اهداف و روش های تربیت اجتماعی مدرسه با واقعیت های جامعه تحقیقات بیشتر و کامل تری صورت گیرد. علاوه بر این بدیهی است میتوان تأثیر این بسته آموزشی را بر سایر مهارت های کودکان از جمله مهارت های جسمی، اجتماعی، ذهنی، خلاقیت و تحصیلی مورد پژوهش قرار داد.

می‌کند، اعتمادبه‌نفسش بالا می‌رود و در نتیجه می‌تواند این روابط را به سایر ابعاد زندگی خود نیز تعمیم بدهد. همچنین در مورد چگونگی نحوه اثربخشی بازیهای آموزشی بر مهارت های اجتماعی کودکان را با توجه به چشم انداز بارتلج و میلیبرن^{۱۷} (۱۹۸۵) و کمبل^{۱۸} (۱۹۸۳) نیز تبیین کرد. م‌ها در تقسیم‌بندی‌های خود از انواع مهارت‌های اجتماعی این نکته را بیان می‌کنند که شرط لازم برای سازش کودک با محیط اجتماعی و هم‌سالانش و درک احساس آن‌ها، آگاهی از احساس خود است و تشویق خود و بعدازآن درک احساسات دیگران است. وقتی که کودکی از احساس خود و دیگران آگاهی داشته باشد، می‌تواند با آن‌ها همدلی و همکاری بکند. در روند بازیهای آموزشی ابتدایی ترین آموزش های ضمنی مربیان در تمام آموزش ها و در تمام سطوح این نکته است که در ابتدای آموزش با توجه به شرایط سنی کودکان و ابزار متناسب با آن سن کودکان را با احساسات خود و دیگران آشنا کنند. این گونه روابط باعث می‌شود کودکان به درک تفاوت میان دید و برداشت خود از موقعیت ها با دید و برداشت دیگران برسند و به طور عملی در روند بازیهای آموزشی علاوه بر تأثیرپذیری عواطف خود به درک دیگران نیز برسند. بازیهای آموزشی گامی بسیار مؤثر برای پیشرفت در یادگیری مهارت‌های اجتماعی پیشرفته و درک احساسات کودکان می‌شود. لوئیس و مایکسون^{۱۹} (۱۹۸۳) درک احساس دیگران را نیازمند همدلی که شامل پاسخ مشخص به عواطف شخصی دیگران است می‌داند و در روند بازیهای آموزشی کودکان با مشارکت در روند آموزش به طور غیرمستقیم می‌آموزند که مهارت های اجتماعی را افزایش دهند تا بتوانند با کمک هم مسئله موجود در روند آموزش را حل کنند. برای رسیدن به این همکاری کودک باید بیاموزد که بدون اضطراب، هیجان و سلیقه خود را بیان کند و در مقابل به حقوق دیگران اجحافی نکند.

علاوه بر این می‌توان گفت مهارت های اجتماعی باید به صراحت و گام به گام به کودک آموزش داده شوند و آموزش را به یک موقعیت اجتماعی واقعی انتقال داده شود. با توجه به این که بازیهای آموزشی یک موقعیت مجازی است و در موقعیت های مجازی اضطراب کودکان نسبت به موقعیت واقعی خیلی کمتر است و ما اگر بتوانیم با روش بازیهای آموزشی برای کودک موقعیتی را شبیه سازی کنیم که، در آن کودک هم چنان که قدرت نه گفتن را در روند بازیهای آموزشی پیدا می‌کند، بر این که قدرت ارائه نظر مناسب و به جا را دارد به حقوق دیگران و رعایت نوبت آن‌ها احترام می‌گذارد، یاد می‌گیرد همراه با سازش با محیط اطراف و همکلاسی هایش مسئولیت رفتار و اعمال خود را بپذیرد و نگرش مثبتی به خود و

واژه نامه

1. Ashtayner	اشتاینر
2. Adler	آدلر
3. Lendreth	لندرت
4. Play therapy	بازی درمانی
5. Hi Wood	هی وود
6. Cho	چوی
7. Verko	ورکو
8. Freitas	فریت
9. Cap	کاپ
10. Ernest & Durm	ارنست و دورم
11. Jaueti	جانوتی
12. Hiromi	هیرومی
13. Arnold Gozel	آرنولد گزل
14. Kajer	کاجر
15. Isomil and Gruber	ایزومیل و گروبر

- [9] Rajabpour M, Makvand Hoseini SH, Rafieinia P. The Effectiveness of Parent-Child Relationship Group Therapy on Aggression in Preschool Children. *Journal of Clinical Psychology*. 2012;4(1): 65-75. [Persian]
- [10] Pour Hosein R, Habibi M, Ashouri A, Ghanbari, et al. Prevalence of behavioral disorders in preschool children. *Journal of Mental Health Principles*. 2015; 17(9):140-190. [Persian]
- [11] UNICEF. 2014. *UNICEF annual report 2014 - Timor-Leste*. Available at <http://www.iiep.unesco.org/capacity-development/training/virtual-campus/ediscussion-forums.htm>
- [12] Grant MM. Getting a grip on project-based learning: Theories, cases, and recommendations. *Meridian: A*. 2002
- [13] Firuzi A. The effects of body activities and nurturing games on academic achievement of elementary students. *West Azerbaijan Education Comprehensive Plan*. 2010. [Persian]
- [14] Jafari AR. The Impact of Traditional Educational Games on Academic Achievement of Elementary School Students in Tehran. PhD thesis. National University of Tajikistan. 2011.
- [15] Jafari AR. The effect of traditional educational games on academic achievement of elementary school students in Tehran. Ph.D. Thesis. National University of Tajikistan. 2011.
- [16] Rahbanfard H. The effect of a special motor program on perceptual-motor abilities of educated mentally retarded 10-13 year old boy students in Tehran. University of Tehran, Master thesis. 1999; 86-72. [Persian]
- [17] Aghapour SM, Jamshidiha GH, Farokhi A. A meta-analysis of the interaction of motor and social development. *Harakat Magazine*. 2006; 27: 153-171. [Persian]
- [18] Masen, Pavel Henri, Kigan, et al. Child development and personality. Translation: Yasai, Mahshid. Tehran: Center. 2001. [Persian]
- [19] Jafari AR. The effect of play therapy with the cognitive-behavioral approach of Mycenae on reducing shyness in preschool children. Research design. Islamic Azad University of Abhar Branch. 2011 [Persian]
16. Straer استرایر
17. Bartlett and Myrne بارتلج و میلبرن
18. Campbell کلمبل
19. Lous Marigsoun لوئیس و مایکسون
- فهرست منابع**
- [1] Zare N, Pavareh M, Nori b, Namdari M. Assessment of Mental Health Status of Iranian University Students Using GHQ-28 Questionnaire: A Meta-Analysis Study, *Scientific Journal of Kurdistan University of Medical Sciences*. 2016; 21(6): 1-16 [Persian]
- [2] Zangalani MB, Khoda Yari Shuti S, Maljzade A. The Relationship between Mental Health and Progress Motivation in Students of Tabriz University of Medical Sciences. *Development Strategies in Medical Education*. 2016; 3(2): 14-24. [Persian]
- [3] Azizi S, Ebrahimi M T, Shamshirian A, Hoshmand Sh, et al. Study of Depression among Students of Paramedical Faculty of Mazandaran in 2015. *University of Medical Sciences. Preventive Medicine Journal*. 2015; 1(3): 41-48 [Persian]
- [4] Cho YB, Haslam N. Suicidal Ideation and Distress among mmigrant Adolescents: The Role of Acculturation, Life Stress, and Social Support. *Journal of Youth and Adolescence*. 2010; 39(4):370- 379.
- [5] Bore M, Kelly B, Nair B. Potential predictors of psychological distress and well-being in medical students: a cross-sectional pilot study. *Adv. Med. Educ. Pract.* 2016; 7:125– 135.
- [6] Hall A. Analyzing the efficacy of improvisational music therapy as a treatment method for children with ASD. *Research Week*. 2018.
- [7] Beh Pozhveh A, Soleymali M, Afruz Gh, Lavasani M. The effect of social skills training on social adjustment and academic performance of late students. *Journal of Educational Innovation*. 2010; 4(11): 161-186 [Persian]
- [8] Mofidi F. Management of preschool centers. Tehran: Allameh Tabataba'i University Press, Fifth Edition. 2005. [Persian]