



Designing a Curriculum Pattern of Education based on Non-Digital Game with a High-Scope Approach for Student Teachers of Farhangian University

Zahra Sadeghloo¹, Ladan Salimi^{2*}, Vahid Fallah³

1. PhD student, Educational Sciences department, Sari branch, Islamic Azad University, Sari, Iran
2. Assistant Professor, Educational Sciences department, Sari branch, Islamic Azad University, Sari, Iran
3. Assistant Professor, Educational Sciences department, Sari branch, Islamic Azad University, Sari Iran.

❖ **Corresponding Author Email:** s.ladan@yahoo.com

Receive: 2023/01/09

Accept: 2023/06/17

Published:

Keywords:

Curriculum, Education, Non-Digital game, High-Scope Approach, Student Teachers.

Article Cite:

Sadeghloo Z, Salimi L, Fallah V. (2023). Designing a Curriculum Pattern of Education based on Non-Digital Game with a High-Scope Approach for Student Teachers of Farhangian University, Iranian Society of Sociology of Education. 9(2): 49-58.

Purpose: Considering the growing use of digital and non-digital games, the purpose of this study was designing a curriculum pattern of education based on non-digital game with a high-scope approach for student teachers.

Methodology: The present study in terms of purpose was applied, in terms of time was cross-sectional and in terms of implementation method was qualitative. The study population was the experts and specialists of curriculum and educational games, which according to the principle of theoretical saturation number of 14 people of them with the purposive sampling method were selected as a sample. Data were collected by semi-structured interview and analyzed by coding analysis method in MAXQDA software.

Findings: The findings showed that the curriculum pattern of education based on non-digital game with a high-scope approach for student teachers had 79 concepts, 24 subcategories and 11 categories. In this pattern, for curriculum goals were identified 28 concepts, 9 subcategories and 4 categories including child's mental development (with 2 subcategories of improving cognitive skills and mental development), improving child's social and emotional skills (with 2 subcategories of emotional skills and personality and social skills), Improving motivation and readiness (with 2 subcategories of child preparation and child activity) and child's spiritual and cultural development (with 3 subcategories of spiritual growth, cultural growth and general growth and development), for curriculum content were identified 23 concepts, 6 subcategories and 3 categories including cognitive education (with 2 subcategories of academic education and mental skills), social and artistic subjects (with 2 subcategories of social skills and artistic education) and general education and development (with 2 subcategories of general subjects and physical growth), for curriculum teaching and learning methods were identified 18 concepts 5 subcategories and 2 categories including group and active methods (with 3 subcategories of education through games, group education and active methods) and individual and direct methods (with 2 subcategories of artistic method and cognitive method) and for curriculum evaluation were identified 10 concepts, 4 subcategories and 2 categories including passive methods (with 2 subcategories of observation and written methods) and active methods (with 2 subcategories of functional methods and group methods).

Conclusion: The results of this study about the curriculum pattern of education based on non-digital game with a high-scope approach for student teachers can be used by curriculum experts and planners of Farhangian University to improve the game-based curriculum.



<https://doi.org/10.22034/ijes.2021.541983.1184>



<https://dorl.net/dor/20.1001.1.23221445.1401.15.1.1.0>



Creative Commons: CC BY 4.0



انجمن جامعه‌شناسی آموزش و پرورش ایران

طراحی الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ برای دانشجو

معلمان دانشگاه فرهنگیان

زهرا صادق‌لو^۱، لادن سلیمی^۲، وحید فلاح^۳

۱. دانشجوی دکتری گروه علوم تربیتی، واحد ساری، دانشگاه آزاد اسلامی، ساری، ایران

۲. استادیار گروه علوم تربیتی، واحد ساری، دانشگاه آزاد اسلامی، ساری، ایران.

۳. استادیار گروه علوم تربیتی، واحد ساری، دانشگاه آزاد اسلامی، ساری، ایران.

✦ ایمیل نویسنده مسئول: s.ladan@yahoo.com

چکیده

مقاله تحقیقاتی

هدف: با توجه به رشد روزافزون استفاده از بازی‌های دیجیتال و غیردیجیتال، هدف این مطالعه طراحی الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ برای دانشجو معلمان بود.

روش‌شناسی: مطالعه حاضر از نظر هدف، کاربردی، از نظر زمان، مقطعی و از نظر شیوه اجرا، کیفی بود. جامعه مطالعه خبرگان و متخصصان برنامه‌درسی و بازی‌های آموزشی بودند که طبق اصل اشباع نظری تعداد ۱۴ نفر از آنها با روش نمونه‌گیری هدفمند به‌عنوان نمونه انتخاب شدند. داده‌ها با مصاحبه نیمه‌ساختاریافته گردآوری و با روش تحلیل کدگذاری در نرم‌افزار MAXQDA تحلیل شدند.

یافته‌ها: یافته‌ها نشان داد که الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ برای دانشجو معلمان ۷۹ مفهوم، ۲۴ زیرمقوله و ۱۱ مقوله داشت. در این الگو، برای اهداف برنامه‌درسی ۲۸ مفهوم، ۹ زیرمقوله و ۴ مقوله شامل رشد ذهنی کودک (با ۲ زیرمقوله بهبود مهارت‌های شناختی و رشد ذهنی)، بهبود مهارت‌های اجتماعی و عاطفی کودک (با ۲ زیرمقوله مهارت‌های عاطفی و شخصیتی و مهارت‌های اجتماعی)، بهبود انگیزه و آمادگی (با ۲ زیرمقوله آماده‌سازی کودک و فعالیت کودک) و رشد معنوی و فرهنگی کودک (با ۳ زیرمقوله رشد معنوی، رشد فرهنگی و رشد و توسعه کلی)، برای محتوای برنامه‌درسی ۲۳ مفهوم، ۶ زیرمقوله و ۳ مقوله شامل آموزش شناختی (با ۲ زیرمقوله آموزش آکادمیک و مهارت‌های ذهنی)، موضوع‌های اجتماعی و هنری (با ۲ زیرمقوله مهارت‌های اجتماعی و آموزش هنری) و آموزش و رشد کلی (با ۲ زیرمقوله موضوع‌های کلی و رشد جسمانی)، برای روش‌های یاددهی و یادگیری برنامه‌درسی ۱۸ مفهوم، ۵ زیرمقوله و ۲ مقوله شامل روش‌های گروهی و فعال (با ۳ زیرمقوله آموزش از طریق بازی، آموزش گروهی و روش‌های فعال) و روش‌های فردی و مستقیم (با ۲ زیرمقوله روش هنری و روش شناختی) و برای ارزشیابی برنامه‌درسی ۱۰ مفهوم، ۴ زیرمقوله و ۲ مقوله شامل روش‌های غیرفعال (با ۲ زیرمقوله مشاهده و روش‌های کتبی) و روش‌های فعال (با ۲ زیرمقوله روش‌های عملکردی و روش‌های گروهی) شناسایی شد.

بحث و نتیجه‌گیری: نتایج این مطالعه درباره الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ برای دانشجو معلمان می‌تواند توسط متخصصان و برنامه‌ریزان برنامه‌درسی دانشگاه فرهنگیان جهت بهبود برنامه‌درسی مبتنی بر بازی مورد استفاده قرار گیرد.

دریافت: ۱۴۰۱/۱۰/۱۹

پذیرش: ۱۴۰۲/۰۳/۲۷

انتشار:

واژگان کلیدی:

برنامه‌درسی، آموزش، بازی غیردیجیتال، رویکرد‌های اسکوپ، دانشجو معلمان.

استناد مقاله:

صادق‌لو، سلیمی، ل.، فلاح، و. (۱۴۰۲). طراحی الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ برای دانشجو معلمان دانشگاه فرهنگیان، انجمن جامعه‌شناسی آموزش و پرورش ایران. ۹(۲): ۴۹-۵۸.



<https://doi.org/10.22034/ijes.2021.54-1983.1184>



<https://dorl.net/dor/20.1001.1.23221445.1401.15.1.1.0>



Creative Commons: CC BY 4.0

یکی از مهم‌ترین عناصر هر نظام آموزشی، برنامه‌درسی آن نظام آموزشی است که نشان‌دهنده میزان پیشرفت و پاسخگویی نظام آموزشی به تغییرها و تحول‌های محیط می‌باشد. این برنامه ضمن ترسیم چگونگی و حدود انتقال دانش‌ها و مهارت‌ها، بیانگر فلسفه و هدف‌های تربیتی یا همان سیاست‌های علمی نظام آموزشی است (Gebremeskel, et al, 2018). برنامه‌درسی نقش تعیین‌کننده و انکارناپذیری در تحقق اهداف و رسالت‌های آموزشی دارد و درباره عناصر برنامه‌درسی نظرهای مختلفی وجود دارد، اما چهار عنصری که مورد تأیید بسیاری از متخصصان است شامل اهداف، محتوا، روش‌های یاددهی و یادگیری و ارزشیابی می‌باشند (Sabnis, et al, 2023). هر برنامه‌درسی برای خود اهدافی دارد و هر سازمان آموزشی با توجه به چشم‌انداز خود، اهدافی را برای دستیابی و رسیدن به چشم‌اندازهای خود مطرح می‌کند. محتوا به مجموعه دانش‌های سازمان‌یافته، مفاهیم، اصول، روش‌های انجام کار و نگرش‌ها اشاره دارد که طراحان برنامه‌درسی باید درباره آنها تصمیم‌گیری نمایند. روش‌های یاددهی و یادگیری به مجموعه فرصت‌هایی گفته می‌شود که برای تحکیم و تعمیق آموخته‌های یادگیرندگان مورد استفاده قرار می‌گیرد. ارزشیابی به فرآیند نظام‌دار جمع‌آوری، تحلیل و تفسیر اطلاعات برای تعیین میزان تحقق هدف‌های برنامه‌درسی اشاره دارد (Lee, Ng and Choong, 2021). طراحی برنامه‌درسی، فعالیتی است که به شناسایی عناصر برنامه‌درسی و تصمیم‌گیری درباره نحوه ارتباط بین آنها می‌پردازد (Carter, Broome, Russell and Uzarski, 2022). برای طراحی برنامه‌درسی ابتدا باید طراحان عوامل اثرگذار بر برنامه‌درسی را شناسایی و سپس تاثیر هر یک را بر عناصر برنامه‌درسی مشخص نمایند تا بتوانند برنامه‌درسی اثربخش‌تر و مطلوب‌تری طراحی کنند (Males and Setniker, 2019).

بازی یکی از راهبردهای برنامه‌درسی جهت کسب دانش و مهارت و تغییر نگرش است. بازی سبب می‌شود که افراد احساس‌ها و ارتباط‌های خود را بیان و تجربه‌ها، افکار، احساس‌ها و تمایل‌های تهدیدکننده را ابراز نماید (Saffari, et al, 2021). برنامه‌درسی مبتنی بر بازی یکی از الزامات اساسی فرآیند آموزش و پرورش است که فرآیندهای یاددهی و یادگیری را به‌طور مناسب و مطلوب هدایت می‌کند (Clevenger, et al, 2016). برنامه‌درسی مبتنی بر بازی عناصر برنامه‌درسی اعم از ضرورت، اهداف، محتوا، روش‌ها و ارزشیابی را برای هدایت جریان آموزش و پرورش در مسیری اثربخش، برانگیزاننده و توأم با لذت هماهنگ و همسو می‌سازد (Weisberg and Zosh, 2018). بازی فعالیتی لذت‌بخش است که جذابیت بسیار بالایی دارد و بهره‌گیری از آنها می‌تواند به افزایش انگیزه و یادگیری بهتر فراگیران منجر شود (Cole and Ruble, 2021). بازی یکی از عوامل اصلی رشد شناختی و یکی از بارزترین روش‌های فکری قابل دسترس است و افراد در قالب بازی با درک واقعیت‌ها و کنترل و مدیریت مهارت‌ها و تعامل با محیط آشنا می‌شوند و بر آنها تسلط می‌یابند (Huizenga, Admiraal, Ten Dam and Voogt, 2019). امروزه جایگاه و نقش بازی در فرآیند یاددهی و یادگیری در رویکردهای آموزشی دنیا به رسمیت شناخته شده است و بر کاربست آن تأکید می‌شود (Bodrova Leong, Dickensen and Neuman, 2006). در قرن بیست و یکم بازی‌ها بر اساس تکنولوژی آموزشی به نوعی به طراحی آموزشی و تربیتی جذاب تبدیل شدند، اما وجود بحث‌های زیاد درباره اینکه بازی چگونه می‌تواند سبب بهبود تربیت شود و چگونه می‌تواند برای تدریس مفاهیم و مهارت‌ها مورد استفاده قرار گیرد، پژوهش‌های علمی اندکی در این زمینه انجام شده است (MahdaviNasabet al, 2017).

گرچه استفاده از بازی‌های دیجیتال فواید زیادی دارد، اما مسائلی چون ضعف دانشی و مهارتی مربیان و متریان، مسائل شناختی مربوط به فراگیران، کمبود اجتماع پداگوژیکی، کمبود بازی‌های قابل استفاده، هزینه بالای تولید و دسترسی به آن و عدم قبولی این بازی‌ها توسط یادگیرندگان مقاطع بالاتر به دلیل نامناسب بودن با درس و یادگیری حاکمی از آن هستند که بازی‌های غیردیجیتال نیز می‌تواند برای آموزش مناسب باشد. استفاده از بازی غیردیجیتال در آموزش رسمی تاریخچه‌ای طولانی دارد و کاربرد گسترده بازی‌های غیردیجیتال و مطالعه در این زمینه این ادعا را ثابت کرده که بازی‌های غیردیجیتال، رسانه‌ای جذاب هستند (Abdolvahabi, et al, 2020). یکی از رویکردها در آموزش مبتنی بر بازی، رویکرد‌های اسکوپ است (Huang and Kuo, 2015) که بر اساس آن وقتی افراد در محیطی حمایت‌کننده باشند به پیشرفت و موفقیت دست می‌یابند. این محیط به آنان کمک می‌کند تا بر علایق و ابتکارهای خود متمرکز شوند، ایده‌های خود را امتحان نمایند، درباره فعالیت‌های خود گفتگو کنند و به روش متناسب با شرایط خود مشکلات را حل نمایند. در این رویکرد مربی به ارائه هشدارهای کلامی برای کنترل و مدیریت رفتارهای افراد می‌پردازد. مربی معمولاً در بیرون از بازی قرار دارد و نیازهای افراد در زمینه محیط و مواد بازی را فراهم می‌آورد (Abdolmalaki, Maghami and Abbasi, 2021).

رویکرد‌های اسکوپ به دلیل داشتن چارچوب علمی و نظری محکم و آموزش هدفمند و مثبت، کسب عادت ذهنی خلاق‌محور، استفاده از روش فعال در آموزش، نگرش کودک‌محوری و یادگیرنده‌محوری، اثربخشی در آموزش و کسب مهارت‌های پایه و استفاده از روش‌های بازی‌محور و توجه به سلامت بدنی و روحی کودکان، برنامه‌ریزی مدون برای افراد با نیازهای ویژه، به‌کارگیری مربیان کارآمد و دارای شایستگی‌های تخصصی و حرفه‌ای، هماهنگ‌بودن

برنامه‌ها با ویژگی‌ها و توجه به رشد همه جانبه افراد، داشتن انعطاف‌پذیری و قابلیت اجرایی به شکل غیرمتمرکز و ارائه توصیف مشخص و روشن نسبت به تمامی عناصر برنامه‌درسی یکی از رویکردهای مطلوب و اثربخش برای آموزش می‌باشد (Noorianfar, Emamjomeh, Hamidi and Assareh, 2022). پژوهش‌های بسیار اندکی درباره برنامه‌درسی مبتنی بر بازی غیردیجیتال انجام شده و پژوهشی در این زمینه با رویکرد‌های اسکوپ یافت نشد. برای مثال Noorianfar, et al (2022) ضمن پژوهشی درباره مدل توانمندسازی مربیان دوره پیش‌دبستانی با رویکرد‌های اسکوپ به این نتیجه رسیدند که مولفه‌های جو سازمانی، اصول و ضرورت حمایتی از شرایط راهبردهای مدیریتی و مولفه‌های ارزش‌مداری، تشویق، واحد و سازمان از عوامل پیامدی در طراحی مدل توانمندسازی مربیان با رویکرد‌های اسکوپ موثر بودند. با توجه به یافته‌ها به برنامه‌ریزان پیشنهاد شد که با اتخاذ یک رویکرد ترکیبی معطوف به وجوه‌مداری، ضابطه‌مداری، عدالت‌مداری، آموزش‌تجار کلیدی آموزش رویکرد فعال، آموزش تفکر خلاق و نقاد و صلاحیت حرفه‌ای و رابطه عالی‌ه انسانی از شرایط اصول شایستگی، مولفه‌های فرآیندی، رشد‌محور و روش تلفیقی از راهبردهای آموزشی، پدیده‌های عدم‌انگیزش، مراکز حمایتی ناکارآمد و ارزیابی معیوب از شرایط مداخله‌گر، پدیده‌های تصورات عالمانه مدیریتی، ایجاد محیط رقابتی- رفاقتی و سیاست کاری- استراتژی از شرایط زمینه‌ای و تربیت با کیفیت افراد در سطوح انفرادی متمایز و برجسته هر مولفه زمینه را برای طراحی برنامه‌های توانمندسازی مربیان آماده نمایند. Christopher (2021) ضمن پژوهشی درباره دیدگاه‌های مربیان درباره چالش‌های برنامه‌درسی‌های اسکوپ گزارش کرد که کمبود منابع، مقاومت مربیان در برابر تغییر برنامه، عدم حمایت از معلمان، نیاز به تحول حرفه‌ای و آموزش برای حمایت از معلمان، تدارک تدریس به معلمان، مواد و محتوای یادگیری، نظارت مکرر از سوی مسئولین آموزش و درگیری والدین از چالش‌های اصلی الگوهای برنامه‌درسی مبتنی بر‌های اسکوپ بودند.

Saffari et al (2021) ضمن پژوهشی درباره مدل مفهومی آموزش مبتنی بر بازی با تاکید بر مهارت‌آموزی به این نتیجه رسیدند که مدل مذکور شامل ۱۹ مولفه در ۸ بعد انگیزش (توانایی دستیابی به اهداف برنامه‌درسی، لذت‌بردن از یادگیری با حس کنجکاوی)، فردی (افزایش اعتمادبه‌نفس، توجه به ارزش‌های اخلاقی و تربیتی)، مهارتی (توانایی برقراری ارتباط موثر و مهارت‌های اجتماعی، رشد مهارت‌های زندگی)، شناختی (رسیدن به رشد ذهنی، رشد مهارت‌های حل مساله)، یادگیری (یادگیری عملی و تجربه‌ای)، خلاقیت (بستری برای آفرینش اندیشه‌ها نو، آشنایی با تجربه‌های نو)، جسمانی (تخلیه انرژی، رشد جسمی و مهارت‌های حرکتی) و درمانی (ابراز احساسات و رفع مشکلات رفتاری و کاهش اضطراب) بود. Abdolvahabi and et al (2020) ضمن پژوهشی درباره الگوی یادگیری مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد حل مساله به این نتیجه رسیدند که این الگو شامل مولفه‌های تحلیل، هدف‌گذاری، تدوین نظام انگیزشی، تدوین فرصت‌های یادگیری، پایش و ارزشیابی تحت پوشش محیط یادگیری اثربخش، تعامل، تأمل و تطابق می‌باشد. بیشتر پژوهش‌های اخیر درباره بازی‌ها به بررسی بازی‌های دیجیتال پرداختند و بازی‌های غیردیجیتال کمتر مورد توجه قرار گرفتند. با همه خوبی‌ها و مزیت‌های بازی‌های دیجیتال، این نوع بازی‌ها با چالش‌هایی مانند موانع فناورانه در زمینه دانش و مهارت معلم و یادگیرندگان روبرو هستند. نکته حائز اهمیت دیگر اینکه بازی‌های غیردیجیتالی نسبت به بازی‌های دیجیتالی نیازی به مهارت کمتری دارند و خطرهایی مانند تنهایی و گوشه‌گیری کمتر پیش می‌آید. افزون بر آن، بازی‌های غیردیجیتال بسیار ارزان‌تر و قابل دسترس‌تر هستند و می‌توانند جایگزین مناسبی برای رفع برخی مسائل تربیتی مبتنی بر بازی‌های دیجیتال شوند (MahdaviNasab and et al, 2017).

متأسفانه به دلایل تفاوت‌های فرهنگی در نظام‌های آموزشی جهان به بازی به‌عنوان یک ضرورت در رشد و تعالی افراد توجه ویژه‌ای نشده و بیشتر مورد غفلت واقع شده است. در واقع، چالش فراروی نظام آموزشی ما این است که با توجه به نقش بازی که ماهیت سرگرم‌کننده دارد، عدم توجه به این نکته که در بطن و متن بازی، هدف‌های پنهان شده و در فرآیند یاددهی و یادگیری به آن اهمیت چندانی داده نشده است. این امر تلاش و همت محققان، پژوهشگران و متخصصان حوزه تعلیم‌وتربیت را می‌طلبد که با چاره‌اندیشی در آن، بازی‌های آموزشی موثر، جذاب و برانگیزاننده را در رأس شیوه‌های تدریس قرار دهند و از این طریق به دنبال پویایی و بالندگی نظام تعلیم‌وتربیتی باشند. با توجه به رشد روزافزون استفاده از بازی‌های دیجیتال و غیردیجیتال، هدف این مطالعه طراحی الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ برای دانشجو معلمان بود.

روش‌شناسی

مطالعه حاضر از نظر هدف، کاربردی، از نظر زمان، مقطعی و از نظر شیوه اجرا، کیفی بود. جامعه مطالعه خبرگان و متخصصان برنامه‌درسی و بازی‌های آموزشی بودند که طبق اصل اشباع نظری تعداد ۱۴ نفر از آنها با روش نمونه‌گیری هدفمند به‌عنوان نمونه انتخاب شدند. این پژوهش به‌صورت هدفمند از مشارکت‌کنندگانی استفاده کرد که متخصصان آموزش و پرورش و اعضای هیأت‌علمی دانشگاه در رشته‌های برنامه‌درسی و بازی‌هایی آموزشی بودند. در واقع، کسانی به‌عنوان نمونه انتخاب شدند که در زمینه آموزش مبتنی بر بازی با رویکرد‌های اسکوپ دارای بیشترین اطلاعات بودند و نمونه‌گیری تا زمان رسیدن

پژوهش به اشباع ادامه یافت. منظور از اشباع داده‌ها این است که نمونه‌گیری تا زمانی ادامه دارد که پژوهشگر به این نتیجه برسد که مشارکت‌کنندگان دیگر اطلاعات جدیدی ارائه نمی‌دهند. نمونه‌های این مطالعه ۱۴ نفر بودند که ویژگی‌های آنها در جدول ۱ گزارش شد.

جدول ۱. ویژگی‌های خبرگان و متخصصان برنامه‌درسی و بازی‌های آموزشی پژوهش حاضر

ردیف	جنسیت	رشته تحصیلی	رتبه علمی	مسئولیت	حوزه تخصصی و اجرایی
۱	مرد	برنامه‌ریزی درسی	استادیار	عضو هیأت‌علمی	برنامه‌درسی
۲	زن	برنامه‌ریزی درسی	مربی	عضو هیأت‌علمی	برنامه‌درسی
۳	زن	برنامه‌ریزی درسی	---	دبیر	برنامه‌درسی
۴	زن	برنامه‌ریزی درسی	---	دبیر	برنامه‌درسی
۵	مرد	روانشناسی	استادیار	عضو هیأت‌علمی	روانشناسی
۶	مرد	برنامه‌ریزی درسی	مربی	عضو هیأت‌علمی	برنامه‌درسی
۷	زن	برنامه‌ریزی درسی	مربی	عضو هیأت‌علمی	برنامه‌درسی
۸	زن	برنامه‌ریزی درسی	مربی	عضو هیأت‌علمی	برنامه‌درسی
۹	مرد	روانشناسی	مربی	عضو هیأت‌علمی	روانشناسی
۱۰	زن	روانشناسی	مربی	عضو هیأت‌علمی	روانشناسی
۱۱	زن	روانشناسی	---	دبیر	روانشناسی
۱۲	مرد	برنامه‌ریزی درسی	مربی	عضو هیأت‌علمی	برنامه‌درسی
۱۳	زن	برنامه‌ریزی درسی	مربی	عضو هیأت‌علمی	برنامه‌درسی
۱۴	زن	روانشناسی	---	دبیر	روانشناسی

روند اجرای تحقیق این‌طور بود که ابتدا با استفاده از روش کیفی، اطلاعات موردنیاز با استفاده از مصاحبه نیمه‌ساختاریافته استخراج شد. برای این منظور پس از مطالعه منابع مکتوب و انجام مصاحبه اقدام به کدگذاری اطلاعات شد. بدین ترتیب اطلاعات موردنیاز پیرامون برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ با استفاده از مصاحبه نیمه‌ساختاریافته گردآوری شد. لازم به ذکر است که قبل از انجام مصاحبه با هر یک از مصاحبه‌کنندگان جلسه‌ای تدارک دیده شد و ضمن بیان اهمیت و ضرورت پژوهش به آنان درباره رعایت نکات و ملاحظات اخلاقی اطمینان داده شد و از آنان خواسته شد تا با شرکت در پژوهش و ضبط مصاحبه‌ها موافقت نمایند.

داده‌ها با مصاحبه نیمه‌ساختاریافته با خبرگان و متخصصان برنامه‌درسی و بازی‌های آموزشی درباره برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ گردآوری شد. سوال‌های مصاحبه قبل از انجام مصاحبه مشخص و از تمام پاسخ‌دهندگان یا مصاحبه‌شوندگان پرسش‌های مشابه پرسیده شد. در مصاحبه نیمه‌ساختاریافته به افراد اجازه پرداختن به ایده‌های جدید داده می‌شود تا در طول مصاحبه به‌عنوان یک نتیجه از آنچه مصاحبه‌شونده می‌گوید به ارمغان آورد و در آن مصاحبه‌کننده نیز دارای یک چارچوب خاص است. روایی مصاحبه‌ها با توجه به چهار معیار باورپذیری، اطمینان‌پذیری، تاییدپذیری و انتقال‌پذیری بررسی و تایید شد. داده‌ها با روش تحلیل کدگذاری از چهار منظر اهداف، محتوا، روش‌های یاددهی و یادگیری و ارزشیابی در نرم‌افزار MAXQDA تحلیل شدند. برای این منظور محققان با تحلیل محتوای مصاحبه‌ها، مفاهیم را استخراج نموده و سپس با دسته‌بندی مفاهیم، زیرمقوله‌ها و مقوله‌های اصلی را کشف کرد. تحلیل محتوا به‌عنوان شرح توصیفی، تحلیلی و ادراکی از مصاحبه‌ها روش مناسبی برای تحلیل داده‌های کیفی است. برای این منظور هر مصاحبه کلمه به کلمه نوشته و کدگذاری شد و پس از تحلیل هر مصاحبه، مصاحبه بعدی صورت پذیرفت. در این روش کدها و مقوله‌ها به‌طور مستقیم و به‌صورت استقرایی از داده‌های خام استخراج شدند. به عبارت دیگر، در این مطالعه از سه نوع کدگذاری باز، محوری و انتخابی استفاده شد.

یافته‌ها

برای انجام پژوهش، پس از جمع‌آوری مبانی نظری و پیشینه پژوهشی و طراحی سوال‌هایی جهت مصاحبه، با خبرگان و متخصصان مصاحبه به‌منظور بررسی اهداف، محتوا، روش‌های یاددهی و یادگیری و ارزشیابی الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ انجام شد. کدگذاری مصاحبه با خبرگان و متخصصان برای شناسایی اهداف الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ در جدول ۲ گزارش شد.

جدول ۲. کدگذاری مصاحبه با خبرگان و متخصصان برای شناسایی اهداف الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ

ردیف	مفاهیم	زیرمقوله‌ها	مقوله‌ها
۱	یادگیری بهتر کودک	بهبود مهارت‌های شناختی	رشد ذهنی کودک
۲	پرورش توانایی حل مساله در کودکان		
۳	رشد تفکر و استدلال		
۴	رشد کنجکاوی کودک		
۵	خلاقیت کودک		
۶	شناخت دنیای پیرامون	رشد دانش	
۷	آشنایی با علم و فناوری روزآمد		
۸	زبان‌آموزی کودک		
۹	کسب دانش و اطلاعات		
۱۰	افزایش عزت‌نفس کودک	مهارت‌های عاطفی و شخصیتی	بهبود مهارت‌های اجتماعی و عاطفی کودک
۱۱	مسئولیت‌پذیری کودک		
۱۲	افزایش اعتمادبه‌نفس کودک		
۱۳	بهبود مهارت‌های اجتماعی کودک	مهارت‌های اجتماعی	
۱۴	آشنایی با آداب اجتماعی		
۱۵	آمادگی کودک برای مدرسه	آماده‌سازی کودک	بهبود انگیزه و آمادگی
۱۶	آمادگی کودک برای آینده		
۱۷	استقلال کودک		
۱۸	فعال‌نمودن کودک	فعالیت کودک	
۱۹	آموزش برنامه‌ریزی		
۲۰	رشد جسمانی	رشد معنوی	رشد معنوی و فرهنگی کودک
۲۱	رشد معنوی و اخلاقی		
۲۲	پرورش ساحت‌های شش‌گانه در کودک		
۲۳	کشف استعداد کودکان	رشد فرهنگی	
۲۴	آشنایی کودک با فرهنگ و محیط جغرافیایی		
۲۵	یادگیری دموکراسی	رشد و توسعه کلی	
۲۶	رشد و توسعه شخصی		
۲۷	تمرکز بر توانمندی‌های کودکان		
۲۸	پیشرفت تحصیلی کودکان		

طبق جدول بالا، اهداف الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ ۲۸ مفهوم، ۹ زیرمقوله و ۴ مقوله شامل رشد ذهنی کودک (با ۲ زیرمقوله بهبود مهارت‌های شناختی و رشد ذهنی)، بهبود مهارت‌های اجتماعی و عاطفی کودک (با ۲ زیرمقوله مهارت‌های عاطفی و شخصیتی و مهارت‌های اجتماعی)، بهبود انگیزه و آمادگی (با ۲ زیرمقوله آماده‌سازی کودک و فعالیت کودک) و رشد معنوی و فرهنگی کودک (با ۳ زیرمقوله رشد معنوی، رشد فرهنگی و رشد و توسعه کلی) داشت. کدگذاری مصاحبه با خبرگان و متخصصان برای شناسایی محتوای الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ در جدول ۳ گزارش شد.

جدول ۳. کدگذاری مصاحبه با خبرگان و متخصصان برای شناسایی محتوای الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ

ردیف	مفاهیم	زیرمقوله‌ها	مقوله‌ها
۱	آموزش ریاضی	آموزش آکادمیک	آموزش شناختی
۲	آموزش علوم		
۳	آموزش سوادآموزی		
۴	زبان‌آموزی		
۵	آموزش حل مساله	مهارت‌های ذهنی	
۶	آموزش حواس چندگانه		
۷	آموزش تصمیم‌گیری		
۸	رشد فکری و ذهنی کودک	مهارت‌های اجتماعی	موضوع‌های اجتماعی و هنری
۹	آموزش مهارت‌های اجتماعی		
۱۰	آموزش کنترل احساس‌ها به کودکان		

	آموزش حل اختلاف‌های میان‌فردی	۱۱
	آموزش برخورد با ناملازمات	۱۲
	آموزش هنر و خلاقیت	۱۳
	آموزش طراحی و نقاشی	۱۴
آموزش هنری	آموزش شعر و قصه	۱۵
	آموزش موسیقی	۱۶
	آموزش بازی نمایشی	۱۷
	آموزش ایفای نقش	۱۸
موضوع‌های کلی	آموزش موضوع‌های دینی	۱۹
	آموزش زیست‌محیطی	۲۰
آموزش و رشد کلی	آموزش روش‌های یادگیری	۲۱
	مراقبت از سلامت جسمانی	۲۲
رشد جسمانی	آموزش مهارت‌های حرکتی	۲۳

طبق جدول بالا، محتوای الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ ۲۳ مفهوم، ۶ زیرمقوله و ۳ مقوله شامل آموزش شناختی (با ۲ زیرمقوله آموزش آکادمیک و مهارت‌های ذهنی)، موضوع‌های اجتماعی و هنری (با ۲ زیرمقوله مهارت‌های اجتماعی و آموزش هنری) و آموزش و رشد کلی (با ۲ زیرمقوله موضوع‌های کلی و رشد جسمانی) داشت. کدگذاری مصاحبه با خبرگان و متخصصان برای شناسایی روش‌های یاددهی و یادگیری الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ در جدول ۴ گزارش شد.

جدول ۴. کدگذاری مصاحبه با خبرگان و متخصصان برای شناسایی روش‌های یاددهی و یادگیری الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ

ردیف	مفاهیم	زیرمقوله‌ها	مقوله‌ها
۱	آموزش بازی آزاد	آموزش از طریق بازی	مقوله‌ها
۲	آموزش بازی هدایت‌شده		
۳	استفاده از گروه‌های کوچک و بزرگ	آموزش گروهی	
۴	روش مشارکتی		روش‌های گروهی و فعال
۵	روش برنامه‌ای		
۶	یادگیری فعال	روش‌های فعال	
۷	روش اکتشافی		
۸	آزمایش		
۹	روش نمایشی		
۱۰	شعر و قصه	روش هنری	
۱۱	بارش مغزی		
۱۲	آموزش از طریق حرکات جسمی		روش‌های فردی و مستقیم
۱۳	طراحی پروژه‌های کوچک	روش شناختی	
۱۴	گفتگوی سقراطی		
۱۵	حل مساله		
۱۶	خودگویی		
۱۷	عکس‌های چایی		
۱۸	نوشتن		

طبق جدول بالا، روش‌های یاددهی و یادگیری الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ ۱۸ مفهوم، ۵ زیرمقوله و ۲ مقوله شامل روش‌های گروهی و فعال (با ۳ زیرمقوله آموزش از طریق بازی، آموزش گروهی و روش‌های فعال) و روش‌های فردی و مستقیم (با ۲ زیرمقوله روش هنری و روش شناختی) داشت. کدگذاری مصاحبه با خبرگان و متخصصان برای شناسایی ارزشیابی الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ در جدول ۵ گزارش شد.

جدول ۵. کدگذاری مصاحبه با خبرگان و متخصصان برای شناسایی ارزشیابی الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ

ردیف	مفاهیم	زیرمقوله‌ها	مقوله‌ها
۱	مشاهده رفتار	مشاهده	روش‌های غیرفعال
۲	مشاهده عملکرد		
۳	چک‌لیست		
۴	پرسش‌های پیگیری	روش‌های کتبی	
۵	روش کاغذ-مدادی		
۶	آزمون‌های عملکردی پروژه	روش‌های عملکردی	روش‌های فعال
۷	پوشه کار		
۸	تکالیف کلاسی		
۹	بازخورد از والدین		
۱۰	ارزیابی گروه‌های کوچک و بزرگ	روش‌های گروهی	

طبق جدول بالا، ارزشیابی الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ ۱۰ مفهوم، ۴ زیرمقوله و ۲ مقوله شامل روش‌های غیرفعال (با ۲ زیرمقوله مشاهده و روش‌های کتبی) و روش‌های فعال (با ۲ زیرمقوله روش‌های عملکردی و روش‌های گروهی) داشت. به‌طور کلی یافته‌های نشان داد که اهداف، محتوا، روش‌های یاددهی و یادگیری و ارزشیابی الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ ۷۹ مفهوم، ۲۴ زیرمقوله و ۱۱ مقوله داشت.

بحث و نتیجه‌گیری

با توجه به رشد روزافزون استفاده از بازی‌های دیجیتال و غیردیجیتال، هدف این مطالعه طراحی الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ برای دانشجو معلمان بود. یافته‌های این مطالعه نشان داد که الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد های اسکوپ برای دانشجو معلمان ۷۹ مفهوم، ۲۴ زیرمقوله و ۱۱ مقوله داشت. در این الگو، برای اهداف برنامه‌درسی ۲۸ مفهوم، ۹ زیرمقوله و ۴ مقوله شامل رشد ذهنی کودک (با ۲ زیرمقوله بهبود مهارت‌های شناختی و رشد ذهنی)، بهبود مهارت‌های اجتماعی و عاطفی کودک (با ۲ زیرمقوله مهارت‌های عاطفی و شخصیتی و مهارت‌های اجتماعی)، بهبود انگیزه و آمادگی (با ۲ زیرمقوله آماده‌سازی کودک و فعالیت کودک) و رشد معنوی و فرهنگی کودک (با ۳ زیرمقوله مقوله رشد معنوی، رشد فرهنگی و رشد و توسعه کلی)، برای محتوای برنامه‌درسی ۲۳ مفهوم، ۶ زیرمقوله و ۳ مقوله شامل آموزش شناختی (با ۲ زیرمقوله آموزش آکادمیک و مهارت‌های ذهنی)، موضوع‌های اجتماعی و هنری (با ۲ زیرمقوله مهارت‌های اجتماعی و آموزش هنری) و آموزش و رشد کلی (با ۲ زیرمقوله موضوع‌های کلی و رشد جسمانی)، برای روش‌های یاددهی و یادگیری برنامه‌درسی ۱۸ مفهوم، ۵ زیرمقوله و ۲ مقوله شامل روش‌های گروهی و فعال (با ۳ زیرمقوله آموزش از طریق بازی، آموزش گروهی و روش‌های فعال) و روش‌های فردی و مستقیم (با ۲ زیرمقوله روش هنری و روش شناختی) و برای ارزشیابی برنامه‌درسی ۱۰ مفهوم، ۴ زیرمقوله و ۲ مقوله شامل روش‌های غیرفعال (با ۲ زیرمقوله مشاهده و روش‌های کتبی) و روش‌های فعال (با ۲ زیرمقوله روش‌های عملکردی و روش‌های گروهی) شناسایی شد. این یافته‌ها از جهاتی با یافته‌های پژوهش‌های Noorianfar et al (2022)، Christopher (2021)، Saffari et al (2021) و Abdolvahabi and et al (2020) همخوان است.

در تشریح مقوله‌های اهداف برنامه‌درسی می‌توان گفت که یکی از اهداف مهم مهارت‌های شناختی و ذهنی کودک مانند یادگیری، حل مساله، تفکر، استدلال، کنجکاوی، شناخت دنیای پیرامون، آشنایی با علم و فناوری روزآمد، زبان‌آموزی، کسب دانش و اطلاعات، خلاقیت و شناخت دنیای پیرامون است. در الگوی اسکوپ به افراد از طریق بازی فرصت امتحان کردن داده می‌شود و آنان خلاقیت خود را ابراز می‌کنند. همچنین، آنها در حین بازی با یکدیگر و مربیان صحبت و تعامل کلامی و غیرکلامی برقرار می‌نمایند. مهارت‌های اجتماعی و عاطفی کودک شامل مفاهیم افزایش عزت‌نفس، مسئولیت‌پذیری کودک و افزایش اعتمادبه‌نفس کودک است. بنابراین، افراد از طریق بازی، راهبردها و تعارض‌های عاطفی خود را ابراز و نحوه ابراز مناسب عواطف خود و تشخیص عواطف دیگران را فرامی‌گیرند و آنها را در موقعیت‌های مناسب به کار می‌برند. مهارت‌های اجتماعی شامل مفاهیم بهبود مهارت‌های اجتماعی کودکان و آشنایی با آداب اجتماعی است. همچنین، بهبود انگیزه و آمادگی شامل آمادگی کودک برای مدرسه، آمادگی کودک برای آینده، استقلال کودک، فعال کردن کودک، آموزش برنامه‌ریزی‌شده و رشد جسمانی و فعالیت‌های آزادانه کودک که بدون وسایل خاصی و غالباً از طریق بازی انجام می‌شود نقش مهمی در بهبود انگیزه و آمادگی برای ورود به مدرسه دارد. علاوه بر آن، رشد معنوی و فرهنگی کودک شامل رشد معنوی و اخلاقی، پرورش ساحت‌های شش‌گانه در کودک، کشف استعداد کودکان، آشنایی کودک با فرهنگ و محیط جغرافیایی، یادگیری دموکراسی، رشد و توسعه شخصی، تمرکز بر

توانمندی‌های کودک و پیشرفت تحصیلی است. در واقع، بازی به فهم و تجربه نقش فرهنگی کمک می‌کند و وقتی که در بازی نمایشی فردی نقش مدیر، شهردار و غیره را بازی می‌کند با ماهیت این نقش آشنا شده و نقاط قوت و ضعف نقش‌ها را درک می‌کند. بنابراین، کودکان از طریق بازی در دوران کودکی و تقلید اجرای اعمال و رفتارهای بزرگسالان، شخصیت خود را رشد می‌دهند. در تشریح مقوله‌های محتوای برنامه‌درسی می‌توان گفت که یکی از محتواها آموزش شناختی شامل آموزش ریاضی و علوم، آموزش سوادآموزی و زبان‌آموزی، آموزش حل مساله، آموزش حواس چندگانه و آموزش تصمیم‌گیری و رشد فکری و ذهنی کودک است و باید محور این آموزش‌ها، بازی باشد و بازی به کودکان در یادگیری بهتر مطالب موردنظر کمک شایانی می‌کند. بر اساس رویکرد‌های اسکوپ افراد با توجه به شرایط سنی و تجربه‌ای خود وقتی با رویدادها و مسائل غیرمنتظره روبرو می‌شوند، سعی در حل آنها می‌کنند تا به تعادل برسند. همچنین، موضوع‌های اجتماعی و هنری شامل آموزش مهارت‌های اجتماعی، آموزش کنترل احساس‌ها به کودکان، آموزش حل اختلاف‌های میان فردی، آموزش برخورد با نامالایمات آموزش هنر و خلاقیت، آموزش طراحی و نقاشی، آموزش شعر و قصه و آموزش ایفای نقش و بازی نمایشی است و بر طبق الگوی‌های اسکوپ، اوقات فراغت خانواده می‌تواند نقش موثری در بهبود و ارتقای موضوع‌های اجتماعی و هنری داشته باشد. افزون بر آن، آموزش و رشد کلی شامل آموزش موضوع‌های دینی، آموزش زیست‌محیطی، آموزش روش‌های یادگیری، مراقبت از سلامت جسمانی و آموزش مهارت‌های حرکتی است. بنابراین، آموزش‌های دینی و تقویت و توجه مضاعف به حس دینی و انس و ارتباط با خداوند و ضمن تاکید بر روش‌های یادگیری همراه توجه به سلامت جسمانی و محیط زیست می‌تواند بخشی از اجزای محتوای برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ باشد.

در تشریح مقوله‌های روش‌های یاددهی و یادگیری برنامه‌درسی می‌توان گفت که بخش مهمی از روش‌های یاددهی و یادگیری شامل آموزش از طریق بازی، آموزش گروهی و روش‌های فعال هستند. بازی هدایت‌شده شکلی از بازی یادگیرنده‌محور با حمایت بزرگسالان است که لذت تجربه‌شده در بازی آزاد را به‌طور همزمان در کنار تلاش برای یادگیری محتوای آموزشی فراهم می‌کند. در رویکرد‌های اسکوپ، مربی مشاهده‌گر است و سعی می‌کند که برنامه از قبل طراحی‌شده را به شکل مناسبی پیش ببرد. وی مشاهده می‌کند که فراگیر چگونه اطلاعات لازم را به‌دست می‌آورد، با دیگران ارتباط برقرار می‌سازد، چگونه مسائل را حل می‌کند و چگونه بر اساس موقعیت‌ها، برنامه‌های خود را پیش می‌برد، اصلاح می‌کند یا تغییر می‌دهد. بخش مهم دیگر از روش‌های یاددهی و یادگیری شامل روش هنری و روش شناختی هستند که شامل روش نمایشی، شعر و قصه، بارش مغزی، آموزش از طریق حرکات جسمی، طراحی پروژه‌های کوچک، گفتگوی سقراطی، حل مساله، خودگویی، نوشتن و عکس‌های چاپی می‌باشند.

در تشریح مقوله‌های ارزشیابی برنامه‌درسی می‌توان گفت که ارزشیابی شامل مشاهده و روش‌های کتبی، عملکردی و گروهی هستند. در رویکرد‌های اسکوپ وقتی فرد مشغول فعالیت است، مربی وی را با هدف ارزشیابی مورد مشاهده قرار می‌دهد. چنانچه فرد در حین فعالیت، اشتباهی کند، مربی آن را تشخیص داده و به وی گوشزد می‌کند. برای ارزشیابی می‌توان از چک‌لیست، پرسش‌های پیگیری و روش کاغذ-مدادی نیز بهره برد. همچنین، در ارزشیابی عملکردی، عملکرد افراد مورد توجه قرار می‌گیرد و این عملکرد می‌تواند در محیط آموزشی یا به‌صورت انجام پروژه، پوشه کار و تکالیف کلاسی باشد. علاوه بر آن، در روش‌های گروهی ارزشیابی می‌توان از بازخورد والدین و ارزیابی گروه‌های کوچک و بزرگ بهره برد که یکی از چالش‌های این نوع ارزشیابی سوگیری احتمالی در آنها می‌باشد. در این مطالعه از مصاحبه نیمه‌ساختاریافته استفاده شد و یکی از محدودیت‌های این روش برداشت‌های احتمالا متفاوت مصاحبه‌شوندگان از سوال‌های مصاحبه می‌باشد. نمونه این پژوهش نسبتا کوچک و شامل چهارده نفر بود و شاید این تعداد معرف خوبی برای جامعه نباشد. محدودیت دیگر پیشینه نظری و پژوهشی اندک درباره رویکرد‌های اسکوپ است. بنابراین، انجام پژوهش‌های بیشتر درباره رویکرد‌های اسکوپ پیشنهاد می‌شود. پیشنهاد پژوهشی دیگر طراحی الگوی برنامه‌درسی برای دانش‌آموزان مبتنی بر بازی دیجیتال یا غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ یا حتی سایر رویکردها می‌باشد. پیشنهاد پژوهشی دیگر طراحی یک برنامه آموزشی مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ و تعیین اثربخشی آن بر روی یادگیری و عملکردهای تحصیلی می‌باشد. نتایج این مطالعه دارای تلویحات کاربردی بسیاری برای متخصصان و برنامه‌ریزان برنامه‌درسی دانشگاه فرهنگیان و وزارت آموزش و پرورش است و آنان بر اساس نتایج این مطالعه می‌توانند گام موثری در راستای تقویت برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ بردارند. بنابراین، متخصصان و برنامه‌ریزان برنامه‌درسی دانشگاه فرهنگیان یا حتی وزارت آموزش و پرورش می‌توانند از نتایج این مطالعه درباره الگوی برنامه‌درسی آموزش مبتنی بر بازی غیردیجیتال با رویکرد‌های اسکوپ برای دانشجو معلمان جهت بهبود برنامه‌درسی مبتنی بر بازی استفاده کنند.

تشکر و قدردانی

بدین وسیله، از همه کسانی که سهمی در انجام این پژوهش داشتند، تقدیر می‌گردد.

Reference

- Abdolmalaki S, Maghami H, Abbasi E. (2021). Preschool teachers' lived experience of their roles in the game process: A Phenomenology Study. *Scientific Journal of Training & Learning Researches*, 18(1): 149-162. (In Persian)
- Abdolvahabi M, Dorrani K, Safaei Movahhed S, et al. (2020). Presentation of game-based (non-digital) learning model with problem solving approach for organizational education and critiquing existing educational program. *Applied Psychological Research Quarterly*, 11(1): 209-245. (In Persian)
- Bodrova E, Leong D, Dickensen K, Neuman B. (2006). Vygotskian perspectives on teaching and learning early literacy. In *Handbook of Early Literacy Research*; The Guilford Press: New York: NY, USA.
- Carter BM, Broome M, Russell M, Uzarski D. (2022). Creating a racial justice plan in a school of nursing: A journey of discovery and learning. *Journal of Professional Nursing*, 41: 123-133.
- Christopher C. (2021). Educators' perspectives regarding challenges implementing the high scope curriculum and support needed. Thesis for Doctoral degree of Walden University.
- Clevenger KA, Aubreg AJ, Moore RM, et al. (2016). Energy cost of children's structured and unstructured games. *Journal of Physical Activity and Health*, 13(1): 44-47.
- Cole JD, Ruble MJ. (2021). Designing and evaluating game-based learning for continuing pharmacy education using an "escape room" activity. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 13(10): 1293-1299.
- Gebremeskel BG, Teklu AM, Gebremedhin LT, et al. (2018). Structured integration of family planning curriculum: comparative assessment of knowledge and skills among new medical graduates in Ethiopia. *Contraception*, 98(2): 89-94.
- Huang CH, Kuo CG. (2015). High scope project in Taiwan provides students both career exploration and preparation for further study. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 174: 1798-1803.
- Huizenga J, Admiraal W, Ten Dam G, Voogt J. (2019). Mobile game-based learning in secondary education: Students' immersion, game activities, team performance and learning outcomes. *Computers in Human Behavior*, 99: 137-143.
- Lee KS, Ng JJ, Choong AMTL. (2021). A scoping review of vascular surgery education in the medical school curriculum. *Journal of Vascular Surgery*, 74(4): 1362-1374.
- MahdaviNasab Y, Fardaanesh H, Talaa'ee E, Haatami J. (2017). The design and trial of an educational game based on a fifth grade course. *Quarterly Journal of Education*, 32(4): 9-40. (In Persian)
- Males LM, Setniker A. (2019). Planning with curriculum materials: Interactions between prospective secondary mathematics teachers' attention, interpretations and responses. *International Journal of Educational Research*, 93: 153-167.
- Noorianfar SK, Emamjomeh MR, Hamidi F, Assareh A. (2022). Designing a model for empowering preschool teachers with SCOPE approaches in Iran. *Research in Curriculum Planning*, 19(46): 121-133. (In Persian)
- Sabnis SV, Tanaka ML, Beard K, Proctor SL. (2023). Women of color and the hidden curriculum of school psychology doctoral programs. *Journal of School Psychology*, 98: 1-15.
- Saffari Sh, Hakimzadeh R, Dehghani M, Gholamali Lavasani M. (2021). A conceptual model of game-based learning with emphasis on skill training: A meta-synthesis. *Journal of Educational Sciences*, 28(2): 97-112. (In Persian)
- Weisberg DS, Zosh JM. (2018). How guided play promotes early childhood learning. *Encyclopedia on Early Childhood Development*, 25: 1-5.