

Development of the educational support package of movement-based games for Persian language lesson and its effectiveness on learning motivation and academic emotion in the first grade primary school students

- Masome Rohāni Shahraki, MA in Preschool and Primary school, Department of Educational Sciences and Psychology, Safāhān Institute of Higher Education
Email: mojtabarezaeirad@yahoo.com
- Leilā Heshmatifar (PhD), Assistant Professor, Department of Educational Sciences and Psychology, Safāhān Institute of Higher Education (Corresponding Author)
Email: mojtabarezaeirad@yahoo.com
- Mohamad Javād Liyāghatdār (PhD), Full Professor, Department of Educational Sciences and Psychology, University of Isfahan, Isfahan, Iran
Email: mojtabarezaeirad@yahoo.com

Abstract

This study aimed to develop an educational package for movement-based games in the Persian language lesson and assess its effectiveness on learning motivation and academic emotion in first-grade students. The research method had a mixed-methods design, combining both qualitative and quantitative approaches. To develop the educational package, the qualitative method of thematic analysis was used, with input from 15 experts and 52 documents and materials. Ultimately, the educational package was created with three main components: learning, understanding and recall, and attention and focus, achieving high validity and reliability through a checklist. In the quantitative section, a quasi-experimental design was applied with a pretest-posttest control group design. The statistical population of this study consisted of male primary school students in Isfahan during the 2022-2023 academic year. A total of 76 students were selected using the convenience sampling method and randomly assigned to two groups: the experimental group (38 students) and the control group (38 students). To assess learning motivation, a teacher-made checklist was used, and to evaluate academic emotion, the Pekran (2002) questionnaire was utilized. The experimental group received an educational package over 18 sessions of 45 minutes, during 7 months, while the control group did not receive such an intervention. According to the research findings, learning motivation and academic emotion, measured using the Shapiro-Wilk test, showed significant differences across three stages: pre-test, post-test, and follow-up ($p < 0.001$). Therefore, movement-based games led to an increase in learning motivation and academic emotion in Persian language lessons for first-grade primary school students.

Keywords

Development of Educational Support Package, Learning Motivation, Academic Emotion, Persian for First Grade Primary School



پروشکاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

تدوین بسته کمک آموزشی بازی های جنبشی حرکتی درس فارسی و میزان اثربخشی آن بر انگیزه یادگیری و هیجان تحصیلی پایه اول ابتدایی

■ معصومه روحانی شهرکی* ■ لیلا حشمتی فر** ■ محمدجواد لیاقت دار***

چکیده:

این پژوهش با هدف تدوین بسته کمک آموزشی بازی های جنبشی حرکتی درس فارسی و میزان اثربخشی آن بر انگیزه یادگیری و هیجان تحصیلی پایه اول انجام شد. روش پژوهش آمیخته از نوع کیفی - کمی بود. به منظور تدوین بسته آموزشی از روش کیفی تحلیل مضمون، با استفاده از ۱۵ صاحب نظر و ۵۲ مورد اسناد و مدارک بسته آموزشی ایجاد شد. در نهایت بسته آموزشی با سه مؤلفه اصلی یادگیری، درک و یادآوری و دقت و تمرکز ایجاد شد و روایی و پایایی بالای آن با استفاده از چک لیست تأیید شد. بخش کمی پژوهش از طرح نیمه آزمایشی پیش آزمون - پس آزمون با گروه کنترل استفاده کرد. جامعه آماری این پژوهش را دانش آموزان پسر مقطع ابتدایی اصفهان در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ تشکیل دادند. در این پژوهش ۷۶ دانش آموز با استفاده از روش نمونه گیری در دسترس انتخاب و در دو گروه آزمایش (۳۸ نفر) و کنترل (۳۸ نفر) به شیوه تصادفی گمارش شدند. برای ارزیابی انگیزه یادگیری از چک لیست معلم ساخته و برای هیجان تحصیلی از پرسش نامه پکران (۲۰۰۲) استفاده شد. گروه آزمایش در ۱۸ جلسه ۴۵ دقیقه ای در طول ۷ ماه بسته آموزشی را دریافت کردند؛ در حالی که گروه کنترل چنین مداخله ای را دریافت نکردند. طبق یافته های پژوهش انگیزه یادگیری و هیجان تحصیلی با استفاده از آزمون شایبرو - ویلک طی سه مرحله پیش آزمون، پس آزمون و پیگیری دارای تفاوت معنادار است (۰/۰۰۱). از این رو، بازی های جنبشی حرکتی به افزایش انگیزه یادگیری و هیجان تحصیلی درس فارسی منجر شده است.

تدوین بسته کمک آموزشی، انگیزه یادگیری، هیجان تحصیلی، فارسی اول ابتدایی

کلید واژه ها:

□ تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۹/۲۸ □ تاریخ شروع بررسی: ۱۴۰۲/۱۱/۱۹ □ تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۳/۱/۹

* کارشناسی ارشد پیش دبستان و دبستان، گروه علوم تربیتی و روان شناسی، مؤسسه آموزش عالی صفهان.
 ** (نویسنده مسئول) استادیار گروه علوم تربیتی، گروه علوم تربیتی و روان شناسی، مؤسسه آموزش عالی صفهان.
 *** استاد تمام گروه علوم تربیتی، دانشکده علوم تربیتی و روان شناسی، دانشگاه اصفهان.

مقدمه

موزش و پرورش از مهم‌ترین نهادهای اجتماعی است و کیفیت فعالیت نهادهای اجتماعی دیگر تا اندازه زیادی به چگونگی عملکرد آموزش و پرورش بستگی دارد. آموزش و پرورش در پروراندن فرد نقش حیاتی دارد. شناسایی استعدادها و ایجاد شرایط لازم برای شکوفایی آنها در زمینه‌های مختلف و رشد موزون و متعادل انسان در جنبه‌های عقلانی، عاطفی، اجتماعی و جسمانی از مسئولیت‌های سنگین آن است (احمدی، ۱۳۹۳). یکی از چالش‌های مطرح در آموزش و پرورش این است که باید در آموزش از روش‌هایی استفاده شود که به‌روز و جذاب باشد و یادگیری عمیق‌تری را ایجاد کند (صدیقی ارفعی و گلستانی فرد، ۱۳۹۵). همچنین در مسائل یادگیری عوامل بسیار زیادی به‌صورت درهم‌تنیده مؤثرند و به‌جرئت می‌توان یادگیری را بنیادی‌ترین فرایندی دانست که در نتیجه آن، فردی ناتوان و درمانده طی زمان به‌لحاظ رشد جسمی و تعامل اجتماعی به فردی کامل تبدیل می‌شود (مرازیک^۱ و همکاران، ۲۰۱۹). عوامل متعددی در یادگیری فراگیران نقش دارند که یکی از این عوامل، روش تدریس است و با توجه به اینکه امروزه در روش تدریس فعال، می‌توان از بازی استفاده کرد و از طرفی بازی یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌های زندگی کودک است؛ بنابراین کودکان از طریق بازی می‌توانند مهارت‌های پایه و تعاملات اجتماعی را یاد بگیرند و رشد کنند (اهلوی^۲ و همکاران، ۲۰۱۸). به عبارت دیگر، کودک طی بازی، پدیده‌ها را درک می‌کند، روابط را می‌فهمد و احساس راحتی می‌کند و از آن به‌عنوان ابزاری برای برقراری ارتباط، مبادله، آزمایش و تسلط بر واقعیت‌های بیرونی استفاده می‌کند (وولف و ماش^۳، ۲۰۱۳). بنابراین، تلفیق بازی و آموزش، یعنی بازی‌های آموزشی، دانش‌آموزان را به یادگیری علاقه‌مند می‌کند و چون کودکان همواره بازی را خوشایند می‌شمارند، بدیهی است که از بازی لذت بیشتری می‌برند؛ بنابراین همراه بودن بازی با آموزش و یادگیری خستگی را در دانش‌آموزان کاهش می‌دهد (پارسونز^۴، ۲۰۱۵ به نقل از آقایی و همکاران، ۱۴۰۱). از آنجاکه در یادگیری، مهارت‌های پایه (خواندن، نوشتن و حساب کردن) اهمیت ویژه‌ای دارد گفتنی است نوشتن ملموس‌ترین مهارت‌هاست؛ زیرا مهارت نوشتن، مرور ذهنی را تقویت می‌کند و در دسته‌بندی اطلاعات به ذهن یاری می‌رساند (بیات، ۱۳۹۶ به نقل از عزیزی، ۱۴۰۰). همچنین خواندن مهم‌ترین و پیچیده‌ترین فعالیت آموزشی کودکان در سال‌های آغازین مدرسه و زیربنای انواع یادگیری است (ملکی و ارجمندنیا، ۱۳۹۸)؛ بنابراین در مورد یادگیری مهارت‌های پایه، عجمی و ابوالعالی (۱۳۹۸) در پژوهش خود به این نتیجه رسیدند که روش بازی انگیزه یادگیری مهارت‌های پایه دانش‌آموزان را ارتقا می‌دهد. پیازه، بنیان‌گذار تأثیرگذارترین نظریه در زمینه رشد ذهنی کودکان، بازی را مترادف یادگیری نمی‌داند، اما معتقد است که بی‌تردید بازی یادگیری را تسهیل می‌کند (سیف، ۱۳۹۸، ص. ۱۳۵). اسناپدر^۵ و همکاران (۲۰۱۷) معتقدند که

سبک یادگیری برای اکثر کودکان در سنین اولیه از طریق لمس کردن و حرکت بدنی یا بازی‌های آموزشی به‌طور بالقوه سلامتی را تقویت می‌کند و محیط یادگیری را ارتقا می‌دهد. همچنین از ویژگی‌های بازی، ارتباط شفاهی، مهارت‌های تعامل اجتماعی، تفکر خلاق (شکوہی، ۱۳۸۵)، تفکر تخیلی واگرا (جونز و استس، ۲۰۱۵) و مهارت‌های حل مسئله (تورگوت و تومور، ۲۰۱۷) است؛ از این رو یافتن راهی که نوآموزان را قادر سازد به شیوه‌ای غیر از بیان کلامی هیجانات خود را بروز دهند، کاملاً ضروری به نظر می‌رسد.

از اواخر قرن ۱۹ به بعد، تحقیقات بسیار وسیعی در این حوزه انجام شده و روان‌شناسان نظرات متعددی در این باره ارائه داده‌اند: جان لاک^۸ در تعلیم و تربیت خردسالان به اصل بازی معتقد بوده است. وی توصیه می‌کرد که اسباب‌بازی‌های آموزنده در اختیار کودکان قرار داده شود تا ضمن آنکه آزادانه آن‌ها را دست‌کاری می‌کنند، به تدریج ابتدا (الفبا) و سپس املاهای آن‌ها را یاد بگیرند. وی همچنین سعی داشت نحوه خواندن را از صورت خشک و یکنواخت بودن خارج کند و به‌صورت تفریح و سرگرمی درآورد. او نقطه شروع و باارزش برای خواندن را بازی می‌دانست و معتقد بود نوشتن باید به همین روش آموزش داده شود. وی کتاب‌های مصور و سرگرم‌کننده را برای کودکان مفید می‌دانست؛ چون معتقد بود این نوع کتاب‌ها در برانگیختن قوه ابداع و ابتکار کودک مناسب‌اند. همچنین روسو^۹ معتقد بود باید کودکان را آزاد گذاشت تا در بازی شرکت کنند و انرژی خود را در این راه بروز دهند (مفیدی، ۱۳۷۴، ص. ۸۵). با اینکه در مورد روش تدریس مبتنی بر بازی‌ها نظریات متفاوتی وجود دارد؛ جذابیت و به‌روز بودن این روش معلمان و فراگیران را مجذوب خود کرده است؛ زیرا انگیزه و هدف یادگیری معلول انگیزه‌های متفاوت است. یکی از این انگیزه‌ها که نقش مهمی در جریان یادگیری دارد، میل و رغبت شاگرد به آموختن است. برای اینکه شاگردان در زمان یادگیری فعال به موضوعی که می‌خواهند فراگیرند علاقه‌مند باشند، لازم نیست که موضوعات درسی را به‌طور تصنعی جالب نشان دهیم. همین که مطالب و مفاهیم درسی بر اساس نیاز شاگردان تنظیم شود و مسائل اساسی و واقعی آن‌ها را مطرح سازد و به آنان در برخورد با محیط کمک کند، انگیزه یادگیری انجام خواهد شد (شعبانی، ۱۳۷۱، ص. ۱۷). با توجه به اینکه یادگیری کلاس از طریق تدریس سنتی نتایج رضایت‌بخشی در ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان ارائه نمی‌دهد؛ بنابراین به روش‌های جایگزین در آموزش و یادگیری نیاز است. از طرفی بازی‌ها در کلاس درس نه تنها مهارت‌های تفکر انتقادی، بلکه نگرش‌های مثبت درباره یادگیری را در دانش‌آموزان پرورش می‌دهند (نایت^{۱۰}، ۲۰۲۳)؛ زیرا دانش‌آموزان حین دریافت موضوعات آموزشی، در جریان فعالیت‌ها و روند تحصیلی خود، هیجان‌های گوناگونی را تجربه می‌کنند (پکران^{۱۱} و همکاران، ۲۰۰۲)؛ به‌طوری‌که استفاده از فعالیت‌های یاددهی - یادگیری بازی‌محور یکی از مواردی است که ضمن توجه به

اهداف حوزه شناختی، هیجانات مثبت را نیز وارد آموزش و یادگیری می‌کند و امروزه بیش از پیش مورد توجه قرار گرفته است (هانگ^{۱۳} و همکاران، ۲۰۱۳). براین اساس، بازی‌ها نه تنها برای موفقیت دانش‌آموزان با ناتوانایی‌های یادگیری در کلاس مؤثرند، بلکه از آن برای ایجاد انگیزه و افزایش همکاری بین کودکان نیز استفاده می‌شود (محمود و تنی^{۱۴}، ۲۰۱۴). در ادبیات پژوهش، پژوهش‌های زیادی با موضوع نقش بازی‌های آموزشی بر میزان یادگیری و عوامل روان‌شناختی همچون کم‌رویی، پرخاشگری و اعتمادبه‌نفس انجام شده است (بیرنگ و علیوندی وفا، ۱۳۹۹؛ کشاورزی و همکاران، ۱۴۰۰، آقایی و همکاران، ۱۴۰۱). هریک از این پژوهش‌ها بازی‌های آموزشی را با اهمیت دانسته‌اند و به نقش اصلی آن اشاره کرده‌اند؛ البته گفتنی است که برخی پژوهش‌ها به نقش بازی در هوش کلامی و تأثیر در مهارت نوشتاری و خواندن پرداخته‌اند و به بهبود و روند پیشرفت آن اشاره کرده‌اند (بغدادی و همکاران، ۱۴۰۱؛ سرمسوک^{۱۵} و همکاران، ۲۰۲۰؛ نینگسیه^{۱۶}، ۲۰۲۳؛ کورنیاتی^{۱۷}، ۲۰۲۰؛ پاسکوالتو^{۱۸} و همکاران، ۲۰۲۲)؛ بنابراین از آنجاکه امروزه روش تدریس مشارکتی، به‌ویژه بازی‌های آموزشی، را برنامه‌ریزان درسی تأیید کرده‌اند و اخیراً بیشتر تحقیقات در خصوص تدریس فعال پیرامون یادگیری از طریق بازی‌های رایانه‌ای و نرم‌افزاری (پرباوا و رایبانت^{۱۹}، ۲۰۲۴)، تخیلی (رسولونوا^{۲۰}، ۲۰۲۴) و تصویری یا الکترونیکی (هدایت^{۲۱} و همکاران، ۲۰۲۴) است و این‌گونه بازی‌های آموزشی درس فارسی معمولاً بر اساس فناوری اطلاعات و ارتباطات تولید می‌شود و ممکن است از مزایا و امکانات خوبی برخوردار باشند، اما استفاده از صفحه‌نمایش رایانه‌ای خیره‌کننده برای یادگیری یا تحرک‌نداشتن در بازی‌های تصویری و تخیلی برای سن دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی در حال رشد ممکن است مشکلات خاص خود را داشته باشد و در توانمندی‌های حرکتی و اجتماعی تأثیر منفی بگذارد؛ در صورتی که بازی‌های جنبشی - حرکتی شامل فعالیت‌های جسمی پریدن و دویدن، نشست و برخاست و پرتاب کردن باعث تحریک حس حرکتی فرد می‌شود و به تعامل فراگیر با محیط فیزیکی پیرامون خود و همچنین بهبود توانایی‌های حرکتی و تعادل دانش‌آموزان کمک می‌کند (احمدوند، ۱۳۷۲)؛ بنابراین می‌توان با این روش، یعنی تلفیق بازی‌های جنبشی - حرکتی با محتوای آموزشی، دانش‌آموزان را در امر آموزش و یاددهی - یادگیری درگیر کرد و آمادگی ذهنی فراگیران را افزایش داد؛ لذا بالابردن آگاهی در خصوص تأثیر بازی‌های جنبشی - حرکتی در یادگیری اهمیت بسزایی دارد؛ چنانچه استفاده از بازی‌های آموزشی نقش مؤثری در تقویت خواندن و نوشتن دارند (کاستیلو کوستا^{۲۱}، ۲۰۲۲)؛ از این‌رو هدف اصلی پژوهش حاضر تدوین بسته کمک آموزشی بازی‌های جنبشی - حرکتی درس فارسی و میزان اثربخشی آن بر انگیزه یادگیری و هیجان تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی است.

روش

این پژوهش از نظر هدف کاربردی و برحسب نحوه گردآوری داده‌های پژوهش، از نوع آمیخته اکتشافی (کیفی - کمی) است. بخش کیفی تحلیل مضمون استفاده شده است و در بخش کمی، از نوع شبه‌آزمایشی است؛ از این‌رو در این پژوهش با بررسی اسناد و مدارک مرتبط در حوزه بازی‌های آموزشی و استفاده از نظر صاحب‌نظران این حوزه، مفاهیم و مفروضه‌های اصلی مرتبط با موضوع به صورت مستقیم و غیرمستقیم استنباط و بررسی شد. در ادامه، هریک از بخش‌های جامعه آماری، نمونه و نحوه جمع‌آوری داده‌ها در دو بخش کیفی و کمی ارائه شده است.

بخش کیفی

الف) اسناد و مدارک: برای جمع‌آوری اطلاعات درباره بازی‌های آموزشی جنبشی - حرکتی، بررسی همه‌جانبه مطالعات و تحقیقات گذشته در این بخش از مرور نظام‌مند اسناد و مدارک با روش هفت‌مرحله‌ای فراترکیب سندلوسکی و باروسو^{۲۱} (۲۰۰۶) استفاده شده است. در ادامه چگونگی جست‌وجوی نظام‌مند و انتخاب مقاله‌های مناسب برای تحلیل شرح داده می‌شود:

◆ **گام اول:** تنظیم پرسش‌های پژوهش است که بر اساس اهداف اصلی شکل گرفته است؛
◆ **گام دوم:** با بررسی و جست‌وجوی پایگاه‌های داده برای جمع‌آوری اطلاعات آغاز شد؛ از همین‌رو پایگاه‌های داده داخلی (پایگاه جهاد دانشگاهی، پایگاه اطلاع‌رسانی نور، پرتال جامع علوم انسانی، بانک اطلاعات نشریات کشور)، ساینز دایرکت^{۲۲}، تیلور و فرانسیس^{۲۴}، پروکوئست^{۲۵}، سیج^{۲۶}، گوگل اسکالر^{۲۷} بررسی شد. به منظور جست‌وجو در هریک از منابع اطلاعاتی از واژه‌های فارسی و خارجی مرتبط با بازی‌های جنبشی - حرکتی و کلمات مرتبط با فارسی استفاده شد. در منابع فارسی، از واژه‌های به‌هم‌پیوسته‌ای مانند «بازی آموزشی»، «بازی جنبشی - حرکتی»، «بازی مرتبط با آموزش ابتدایی»، «بازی جنبشی - حرکتی در خواندن» و واژه‌هایی که با حروف «و»، «یا»، «با»، «در» به هم متصل شده‌اند جست‌وجو شد. در منابع خارجی، همانند منابع فارسی، از کلمات به‌هم‌پیوسته فوق استفاده شد؛

◆ **گام سوم:** اطلاعات جمع‌آوری شده به منظور مرتبط‌بودن حوزه بازی‌ها در مدارس بررسی شد. نخست بررسی عنوانین، کلیدواژه‌ها و چکیده انجام شد. در صورت ابهام در هریک از موارد نام‌برده، متن مقاله، کتاب یا پایان‌نامه بررسی شد. منابع اطلاعاتی‌ای که ارتباطی با موضوع پژوهش نداشتند حذف شد. منابع اطلاعاتی جمع‌آوری شده بر مبنای معیار

مربوطه، در گام نخست تعداد ۶۵ نمونه و بعد از بررسی اولیه، به ۵۷ نمونه کاهش یافت و در نهایت از این میان، ۵۷ سند به‌منزله منابع اطلاعاتی در بازه زمانی ۲۰۰۰ تا ۲۰۲۴ در پژوهش استفاده شد. در ادامه تعداد هریک در جدول ۱ ذکر شده است.

جدول ۱. تعداد منابع اطلاعاتی استفاده‌شده در پژوهش

نام منبع اطلاعاتی	داخلی	خارجی
مقاله	۱۷	۲۴
پایان‌نامه	۱	۱
کتاب	۱۰	۴
جمع	۵۷	

◆ **گام چهارم:** استخراج نتایج، اطلاعات مقاله‌ها بر اساس مرجع مربوط به هر مقاله، شامل نام و نام خانوادگی نویسنده، به همراه سال انتشار مقاله و اجزای هماهنگی بیان‌شده در هر مقاله، طبقه‌بندی شد:

◆ **گام پنجم:** تجزیه و تحلیل و تلفیق یافته‌های کیفی. در این تحقیق، براساس مطالعات پیشین برای تمام اطلاعات استخراج‌شده کدی در نظر گرفته شد و سپس با در نظر گرفتن مفهوم هریک از این کدها، در یک مفهوم مشابه دسته‌بندی شد. در شکل ۲ و ۳، کدهای نهایی استخراج‌شده مرتبط با هر مقوله و مفهوم نشان داده می‌شود. طبق اسناد و مدارک استخراج‌شده، مضمون فراگیر شامل سه مؤلفه یادگیری، درک و یادآوری و دقت و تمرکز است. در مضمون سازمان‌دهنده، مؤلفه‌های مرتبط با یادگیری سه مورد است و مؤلفه‌های مشمول درک و یادآوری چهار مورد و مؤلفه‌های مرتبط با دقت و تمرکز پنج مورد است. همچنین درباره مضمون پایه، مؤلفه‌ها مجموعاً ۹۱ مورد است.

ب) مصاحبه نیمه‌ساختار یافته: در این بخش، به‌منظور مصاحبه با افراد متخصص و صاحب‌نظر در زمینه بازی‌های آموزشی، تدریس درس فارسی و استفاده از رویکردهای خلاقانه، ابتدا با در نظر گرفتن ویژگی‌های مرتبط، از جمله شغل، سابقه فعالیت، فعالیت‌های آموزشی و اجرایی هریک از افراد مصاحبه‌شونده در راستای اهداف مذکور چک‌لیستی تهیه شد. سپس افراد واجد شرایط جست‌وجو شدند. به همین ترتیب، با استفاده از روش شبکه‌ای از متخصصان تا زمان به‌اشباع‌رسیدن اطلاعات مدنظر، با پانزده نفر از افراد متخصص و صاحب‌نظر مصاحبه انجام شد.

● بخش کمی

جامعه آماری این پژوهش در بخش کمی، دانش‌آموزان پسر استان اصفهان هستند که بر اساس نمونه‌گیری در دسترس، ۷۶ دانش‌آموز و در دو گروه ۳۸ نفری با معیارهای توانایی حرکت، استقامت عضلانی و سرعت عمل در هماهنگی اعضای بدن با نظر کارشناس تربیت‌بدنی، همچنین میزان تمرکز و توجه، همکاری و تعامل و رعایت قوانین بازی با نظر معلم مربوطه به‌عنوان معیارهای ورودی انتخاب شدند و دانش‌آموزانی که به‌لحاظ استقامت عضلانی، کسالت و بیماری برای انجام بازی‌های جنبشی - حرکتی ناتوان بودند به‌عنوان معیارهای خروجی در نظر گرفته شدند. در ادامه به‌منظور انجام پژوهش، پیش‌آزمون و پس‌آزمون در قالب دو پرسش‌نامه هیجان تحصیلی (۷۵ گویه) و انگیزه یادگیری (۱۰ گویه) انجام شد. هریک از بازی‌های آموزشی طراحی شده بر مبنای مؤلفه‌های به‌دست‌آمده در هر دو گروه به‌عنوان ابزار مداخله برای آموزش درس فارسی از طریق معلم اجرا شد. در ادامه هر یک از ابزار توضیح داده شده است:

◆ **پرسش‌نامه هیجان تحصیلی:** این مقیاس دارای ۷۵ گویه و استاندارد شده است. هدف آن سنجش هیجان تحصیلی درس فارسی اول ابتدایی با مقیاس لیکرت پنج‌درجه‌ای است. روایی محتوایی پرسش‌نامه با مراجعه به نظر برخی متخصصان و اساتید تعلیم و تربیت و روان‌شناسان به دست آمده است. در پژوهشی، کدیور (۱۳۸۸) هم‌راستا با نتایج پژوهش پکران و همکاران (۲۰۰۲) نشان دادند که پرسش‌نامه هیجان تحصیلی همسانی درونی مقبولی دارد و آلفای کرونباخ را بین ۰/۷۴ تا ۰/۸۶ محاسبه کردند. پایایی این پرسش‌نامه با استفاده از آلفای کرونباخ هیجان تحصیلی درس فارسی در جدول ۲ گزارش شده است.

جدول ۲. آلفای کرونباخ متغیر هیجان تحصیلی و خرده‌مقیاس‌های آن

متغیر	تعداد آینم‌ها	آلفای کرونباخ
مقاله	۷۵	۰/۹۲

◆ **چک‌لیست معلم‌ساخته انگیزه یادگیری:** این چک‌لیست بیانگر میزان علاقه و انگیزه دانش‌آموزان در مسیر رشد، پیشرفت و موفقیت یادگیری در مراحل مختلف فرایند یاددهی - یادگیری است که معلم به‌صورت هدفمند، آگاهانه و منظم، جمع‌آوری، انتخاب و سازمان‌دهی کرده است و تنظیم آن به عهده معلم بوده؛ به‌طوری‌که معلم با مشاهده نشانگرهایی از قبیل رفتارهای واکنشی، دقت و تمرکز، درک و یادآوری، حساسیت، سرعت عمل، توضیح و تفسیر دانش‌آموز درباره بازی‌های آموزشی، میزان تلاش و انگیزه یادگیری دانش‌آموزان را ثبت می‌کند. این پرسش‌نامه شامل ده مؤلفه با عناوینی چون میزان سرعت در انجام فعالیت، پاسخ‌دهی به سؤالات، انجام منظم تکالیف، توجه و تمرکز حین فعالیت، تلاش برای پیشرفت، نوع عملکرد، موقعیت

فرهنگی خانواده، وضعیت عاطفی و روانی خانواده، فعالیت‌های گروهی و فعالیت خارج از مدرسه است. روایی چک‌لیست به صورت صوری و سازه با توجه به نظر صاحب‌نظران تأیید شد. همچنین پایایی آن با آلفای کرونباخ در این پژوهش برای انگیزه یادگیری (۱۰ آیتم)، ۰/۹۵ به دست آمد.

یافته‌های پژوهش

با توجه به آنچه در بخش یافته‌ها بررسی و تحلیل شد، بازی‌های جنبشی - حرکتی دارای مؤلفه‌هایی هستند که بر اساس آن می‌توان برای دانش‌آموزان بازی‌هایی را طراحی و میزان اثربخشی آن را ارزیابی کرد. در ادامه هریک از بخش‌ها توضیح داده شده است:

● بسته کمک آموزشی بازی‌های جنبشی - حرکتی شامل چه مؤلفه‌هایی هستند؟

با توجه به مصاحبه انجام‌شده و بررسی اسناد و مدارک، ویژگی‌های بازی‌های آموزشی برای درس فارسی بررسی شد؛ از همین رو و با توجه به اسناد و مدارک و مصاحبه‌های انجام‌شده، چک‌لیستی فراهم شد و کدهای اصلی به دست آمد. در ادامه در جدول ۳، نحوه کدگذاری به همراه مستندات آورده شده است. کدهای به‌دست‌آمده در سه بخش مضمون فراگیر، سازمان‌دهنده، پایه قرار گرفتند که در ادامه در جدول ۳ آورده شده است.

جدول ۳. کدگذاری اسناد و مدارک

منابع	مضمون پایه	مضمون سازمان‌دهنده	مضمون فراگیر
حسینی ثابت و همکاران (۱۳۹۸)؛ همتی علمدارلو و قلی پور (۱۳۹۹)؛ امینی و همکاران (۱۳۹۵)؛ الیسون و گری (۱۳۸۷/۲۰۰۲)؛ ریاحی جلوانی (۱۳۸۸)؛ احمدوند (۱۳۷۲)؛ مصاحبه‌شونده شماره ۱	● بروز فضایل اخلاقی، بروز احساس استقلال و سربلندی، ثبات شخصیت، انضباط و اخلاق، اصلاح یا تغییر رفتار، آشکارکردن شخصیت درونی، استفاده از توانمندی‌های فردی، رعایت اصول اخلاقی، انجام بازی‌های نمایشی.	● به‌کارگیری توانمندی‌های فردی	● یادگیری
حسینی ثابت و همکاران (۱۳۹۸)؛ همتی علمدارلو و قلی پور (۱۳۹۹)؛ عبدالملکی و آرمند (۱۳۹۵)؛ مهجور (۱۳۹۷)؛ اکبر (۲۰۰۹)؛ لنדרت (۱۳۸۷/۱۹۹۰)؛ مصاحبه‌شونده ۲	● انجام تکالیف آموزشی، کسب تجارب، بازی زمینه‌ساز تفکر، پرورش مهارت‌های تفکر و تخیل، کسب تجربه هیجان، بازی و آشکار کردن آرزوها، استفاده از نشانگرها.	● به‌کارگیری قوه تخیل	● یادگیری
حسینی ثابت و همکاران (۱۳۹۸)؛ امینی و همکاران (۱۳۹۵)؛ الیسون و گری (۱۳۸۷/۲۰۰۲)؛ احمدوند (۱۳۷۲)؛ لنדרت (۱۳۸۷/۱۹۹۰)	● پرورش روح همکاری و همیاری، مسئولیت‌پذیری در اجتماع، ارتباط با دیگران، همدلی و دوستی، همکاری و تبادل نظر، احترام به حقوق دیگران، تعاون و همکاری.	● به‌کارگیری توانمندی‌ها در اجتماع	● یادگیری

مضمون فراگیر	مضمون سازمان‌دهنده	مضمون پایه	منابع
درک و یادآوری	شناخت ویژگی‌های فردی	<ul style="list-style-type: none"> افزایش خلاقیت، کنجکاوی، ارزیابی قدرت و موقعیت، رشد خلاقیت فردی و نوآوری، اعتمادبه‌نفس، پی‌بردن به مفهوم شکست و پیروزی، اعتمادبه‌نفس. 	<p>حسینی ثابت و همکاران (۱۳۹۸)؛ همتی علمدارلو و قلی‌پور (۱۳۹۹)؛ الیسون و گری (۲۰۰۲/۱۳۸۷)؛ احمدوند (۱۳۷۲)؛ اکلر (۲۰۰۹)</p>
	شناخت موقعیت اجتماعی	<ul style="list-style-type: none"> ورود به عرصه حیات اجتماعی، آشنایی با قوانین زندگی اجتماعی، توجه به ارزش‌های دیگران 	<p>همتی علمدارلو و قلی‌پور (۱۳۹۹)؛ عبدالملکی و آرمنند (۱۳۹۵)؛ مصاحبه‌شونده شماره ۲</p>
	تشخیص و تمییز	<ul style="list-style-type: none"> تصمیم‌گیری و حدس‌زدن، کشف محیط اطراف، استفاده از شکل‌های متنوع. 	<p>شریعتمداری و همکاران (۱۳۹۰)؛ ریاحی جلوانی (۱۳۸۸)؛ مصاحبه‌شونده شماره ۱</p>
	مفاهیم ذهنی	<ul style="list-style-type: none"> تقویت و دستیابی به مفاهیم ذهنی، شکل‌گیری قابلیت‌های ذهنی، پرورش ظرفیت‌های ذهنی، تقویت و رسیدن به مهارت‌های ذهنی، بازی و افزایش فکر، ادغام بازی‌های فکری و جنبشی. 	<p>حسینی ثابت و همکاران (۱۳۹۸)؛ محمد و شعبان^{۹۳} (۲۰۲۱)؛ کلانتری دهقی و همکاران (۱۳۸۸)؛ احمدوند (۱۳۷۲)، وازو^{۳۰} و همکاران (۲۰۲۱)؛ مصاحبه‌شونده شماره ۱؛ مصاحبه‌شونده شماره ۳</p>
دقت و تمرکز	توجه به رشد جسمانی	<ul style="list-style-type: none"> رشد جسمی در بازی، تقویت حواس پنج‌گانه، تقویت قوای جسمانی، استحکام اعضای بدن، پرورش نیروی بدنی، در نظر گرفتن استقامت بدنی، هماهنگی بازی‌ها با استقامت قلبی - عروقی. 	<p>حسینی ثابت و همکاران (۱۳۹۸)؛ عبدالملکی و آرمنند (۱۳۹۵)؛ ریاحی جلوانی (۱۳۸۸)؛ احمدوند (۱۳۷۲)؛ مصاحبه‌شونده شماره ۴؛ مصاحبه‌شونده شماره ۵</p>
	توجه به رشد اجتماعی	<ul style="list-style-type: none"> رشد اجتماعی در بازی، پرورش مهارت‌های زبانی، دوری از خودمحوری، رشد توانمندی‌های اجتماعی، پذیرش در گروه، توجه به ارزش‌های دیگران، بهبود مهارت‌های اجتماعی. 	<p>عبدالملکی و آرمنند (۱۳۹۵)؛ مهجور (۱۳۹۷)؛ الیسون و گری (۲۰۰۲/۱۳۸۷)؛ ریاحی جلوانی (۱۳۸۸)؛ هارلوک (۱۳۶۴/۱۳۹۸)؛ مصاحبه‌شونده شماره ۲</p>
	افزایش یادگیری	<ul style="list-style-type: none"> یادگیری فعال، یادگیری فراموش‌نشده، بازی‌های هدف‌دار، بازی مؤثرترین راه آموزش، رشد تکامل یادگیری، تقویت فرایندهای یادگیری، یادگیری از طریق بازی، تثبیت و تسریع یادگیری، یادگیری عمیق‌تر، بازی عامل انگیزه، بهبود نگرش در یادگیری، بازی و افزایش یادگیری، بازی و افزایش عملکرد تحصیلی. 	<p>حسینی ثابت و همکاران (۱۳۹۸)؛ محمد و شعبان (۲۰۲۱)؛ همتی علمدارلو و قلی‌پور (۱۳۹۹)؛ شریعتمداری و همکاران (۱۳۹۸)؛ سیف (۱۳۹۰)؛ عبدالملکی و آرمنند (۱۳۹۵)؛ مهجور (۱۳۹۷)؛ احمدوند (۱۳۷۲)؛ شفیعی سروستانی و همکاران (۱۳۹۸)؛ هاگلند و دربی^{۳۱} (۲۰۲۰)؛ یارمحمدی واصل و همکاران (۱۳۹۳)؛ توان^{۳۳} (۲۰۱۰)؛</p>

جدول ۳. (ادامه)

مضمون فراگیر	مضمون سازمان‌دهنده	مضمون پایه	منابع
دقت و تمرکز	افزایش انگیزه	<ul style="list-style-type: none"> یادگیری با رغبت، نشاط و شادابی، ایجاد انگیزه در آموزش، بازی و ایجاد انگیزه، تمایل به یادگیری، بازی و افزایش انگیزه، بازی و ایجاد انگیزه، مزایای ذاتی در انگیزه، یادگیری با علاقه، نگرش مثبت در یادگیری. 	<p>همتی علمدارلو و قلی پور (۱۳۹۹)؛ شریعتمداری و همکاران (۱۳۹۰)؛ هاگلند و دربی (۲۰۲۰)؛ توتان (۲۰۱۰)؛ رایت^{۳۳} و همکاران (۲۰۰۶)؛ کبریچی^{۳۴} و همکاران (۲۰۱۰)؛ ادوارد (۲۰۱۴)؛ نایت (۲۰۲۳)</p>
	توجه به رشد روانی	<ul style="list-style-type: none"> رشد عاطفی، رشد روانی، هیجانی و بهزیستی، شکل‌گیری ویژگی‌های شخصیتی، بازی و رشد عاطفی، تقویت و تخلیه روانی، بردباری هنگام مشکلات، ایجاد صبر و حوصله، بهبود شایستگی‌ها و ارزش‌های هیجان، یادگیری بازی‌محور و هیجانات مثبت، بازی و بهبود هیجان، بازی و کنترل احساسات، بازی برای بیان احساسات 	<p>حسینی ثابت و همکاران (۱۳۹۸)؛ همتی علمدارلو و قلی پور (۱۳۹۹)؛ عبدالملکی و آرمند (۱۳۹۵)؛ کلانتری دهقی و همکاران (۱۳۸۸)؛ الیسون و گری (۱۳۸۷/۲۰۰۲)؛ ریاحی جلوئی (۱۳۸۸)؛ دانیک^{۳۵} و همکاران (۲۰۲۱)؛ هانگ و همکاران (۲۰۱۳)؛ سیتی^{۳۶} (۲۰۰۲)؛ مصاحبه‌شونده شماره ۱</p>

در ادامه، برای هر یک از مؤلفه‌های فوق بازی‌هایی طراحی شد؛ از این رو با توجه به بازی‌های طراحی شده به منظور مشخص شدن روایی آن‌ها، هر یک از بازی‌ها در اختیار پنج صاحب‌نظر مرتبط با موضوع قرار گرفت تا ارزیابی شود. در همین زمینه، نحوه و نوع بازی‌ها توسط این افراد تغییر، اصلاح یا حذف شد. در نهایت، بازی‌های جدول ۴ تأیید شد. همچنین، به منظور مشخص شدن پایایی بازی‌ها از معلم خواسته شد هر یک از بازی‌ها را روی دانش‌آموزان اجرا کند و میزان تکرارپذیری و پایایی آن را نشان دهد. پس از بررسی عملکرد آموزشی هر یک از بازی‌ها، پایایی آن‌ها در پایان مشخص شد.

جدول ۴. بازی‌های جنبشی حرکتی

مؤلفه	نشانه‌های هر بازی	عنوان بازی	تعریف بازی	هدف بازی	مدت زمان
یادگیری یادگیری	به‌کارگیری توانمندی‌های فردی، به‌کارگیری قوه تخیل،	حلقه برون	قرارگرفتن دانش‌آموزان در حلقه‌ها و شروع مسابقه و رسیدن به محل و خواندن کلمات و بازگشت	افزایش توانمندی‌های فردی	۴۵ دقیقه
	به‌کارگیری توانمندی‌ها در اجتماع	بادکنک پستی	قرارگرفتن بادکنک بین پشت دو دانش‌آموز و رسیدن به محل و نوشتن کلمات و بازگشت	افزایش توانمندی‌های اجتماعی	

جدول ۴. (ادامه)

مؤلفه	نشانه‌های هر بازی	عنوان بازی	تعریف بازی	هدف بازی	مدت زمان
یادگیری یادگیری	به کارگیری توانمندی‌های فردی، به کارگیری قوه تخیل، به کارگیری توانمندی‌ها در اجتماع	موشک پرنده	• دانش‌آموزان موشک می‌سازند، جملات خواسته‌شده را می‌نویسند، آن را پرتاب می‌کنند و جملات را می‌خوانند.	افزایش قوه تخیل	۴۵ دقیقه
		حلقه ایستادگی	• تشکیل گروه‌های چهارنفره و گرفتن حلقه بدون استفاده از دست و حرکت در مسیر و مسابقه خواندن جملات کتاب و بازگشت	افزایش توانمندی‌های اجتماعی	
		پانتومیم	• تشکیل سه گروه که با حرکات بدن کلمه را حدس می‌زنند. گروهی که زودتر کلمه را بگوید آن را در تابلو می‌نویسد.	افزایش قوه تخیل	
		بولینگ	• تشکیل گروه نهنفره، نوشتن کلمات روی بطری. با شنیدن کلمه، دانش‌آموز بطری را نشانه می‌گیرد.	افزایش توانمندی‌های اجتماعی	
درک و یادآوری	شناخت ویژگی‌های فردی، شناخت موقعیت اجتماعی، تشخیص و تمیز مفاهیم ذهنی	جعبه حروف	• دانش‌آموزان به سوی محل مشخص شده می‌دوند و در آنجا با استفاده از حروف، کلمه می‌سازند.	شناخت مفاهیم ذهنی و درک مطلب	۴۵ دقیقه
		پرتاب توپ	• دانش‌آموزان حلقه‌ای تشکیل می‌دهند، برگه‌هایی را در دست می‌گیرند و با توپ به کلمات نشانه‌گیری می‌کنند.	یادگیری کار گروهی	
		ماشین بازی	• هر دانش‌آموز در حلقه به‌عنوان یک ماشین قرار می‌گیرد و حین حرکت، کارت‌های سهرنگی را نشان می‌دهد و کلمات روی آن‌ها را می‌خواند.	شناخت مفاهیم ذهنی	
		تور ماهیگیری	• تشکیل دایره و قراردادن کارت کلمات در دست دانش‌آموزان با نقش ماهی و ماهیگیر؛ با گفتن کلمه، ماهی را پیدا و او را می‌گیرد.	همکاری گروهی	
		دارت حروف	• دانش‌آموزان روی زمین دایره‌هایی می‌کشند، حروف الفبا را می‌نویسند و با پرتاب توپ به سمت حروف خواسته‌شده، کلمه می‌سازند.	بالابردن تمرکز و افزایش مفاهیم ذهنی	

جدول ۴. (ادامه)

مدت زمان	هدف بازی	تعریف بازی	عنوان بازی	نشانه‌های هر بازی	مؤلفه
۴۵ دقیقه	شناخت و ویژگی‌های فردی	<ul style="list-style-type: none"> روی زمین خانه‌های لی‌لی کشیده شده و در هر خانه کلمه‌ای نوشته شده است. دانش‌آموزان باید روی خانه‌هایی که کلمات با نشانه‌ی مدنظر دارند لی‌لی کنند. 	لی‌لی	شناخت ویژگی‌های فردی، شناخت موقعیت اجتماعی، تشخیص و تمیز مفاهیم ذهنی	درک و یادآوری
	افزایش سرعت بازخوانی	<ul style="list-style-type: none"> دانش‌آموزان دایره‌ای تشکیل می‌دهند، کلمات کلیدی را روی توپ می‌نویسند و هر بار که توپ به هر دانش‌آموزی می‌رسد، آن کلمه را می‌خواند و جمله‌ای با آن می‌سازد. 	املای تویی		
۴۵ دقیقه	افزایش یادگیری	گروه‌های مختلفی کلماتی را جست‌وجو می‌کنند که از حروف روی بادکنک‌ها ساخته شده‌اند.	بادکنکی		دقت و تمرکز
	بالا بردن رشد جسمی و حافظه	<ul style="list-style-type: none"> دانش‌آموزان در گروه‌های دوتایی از موانع عبور می‌کنند، جمله را حفظ می‌کنند، برمی‌گردند، و یکی می‌خواند و دیگری می‌نویسد و سپس جای خود را عوض می‌کنند. 	بدو دیکته		
	افزایش انگیزه	<ul style="list-style-type: none"> شامل ۳ بازی (لی‌لی، حرکت با قاشق و توپ، پرتاب توپ در سبد) پس از هر بازی، شرکت‌کنندگان کلمه می‌خوانند و می‌سازند. 	قطار حروف	رشد جسمانی، رشد اجتماعی، افزایش یادگیری، افزایش انگیزه، رشد روانی	
	افزایش حافظه و رشد روانی	<ul style="list-style-type: none"> دانش‌آموزان ضمن تشکیل دایره و خواندن شعر عمو زنجیرباف، هر کسی که نوشتش می‌شود، کلماتی با نشانه‌های ص و ث می‌گوید و آن‌ها را روی تخته می‌نویسد. 	عمو زنجیرباف		
	همکاری گروهی و افزایش رشد روانی	<ul style="list-style-type: none"> دانش‌آموزان در گروه‌های چهارنفره از حلقه‌ها می‌پرند، به بطری آب می‌رسند، کاغذی از جعبه برمی‌دارند، کلمه را می‌خوانند و آن را با آب روی زمین می‌نویسند. 	مداد آبی		

فرضیه اول: بازی‌های جنبشی حرکتی بر انگیزه یادگیری درس فارسی پایه اول ابتدایی تأثیر دارد.

پیش از آزمون فرضیه، به بررسی پیش فرض نرمال بودن توزیع داده‌ها پرداخته شده است. نرمال بودن توزیع نمرات با استفاده از آزمون شاپیرو - ویلک^{۳۷} بررسی شده است. با توجه به یافته‌ها، توزیع داده‌ها نرمال نیست و نمره‌های کجی و کشیدگی هم در دامنه نرمال قرار ندارند؛ بنابراین لازم است از روش‌های ناپارامتری برای تحلیل آن‌ها استفاده شود. برای مقایسه انگیزه یادگیری بین سه مرحله پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری در هر یک از گروه‌های آزمایش و کنترل، از آزمون فریدمن و برای مقایسه انگیزه یادگیری بین دو گروه آزمایش و کنترل به تفکیک مراحل، از آزمون یو من - ویتنی^{۳۸} استفاده شده است. نتایج آزمون فریدمن برای متغیر انگیزه یادگیری در جدول ۵ ارائه شده است.

جدول ۵. نتایج آزمون فریدمن برای مقایسه انگیزه یادگیری در سه مرحله پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری

گروه	تعداد	آماره	درجه آزادی	معناداری
آزمایش	۳۸	۱۸/۵۱	۲	۰/۰۰۱
کنترل	۳۸	۵۹/۰۹	۲	۰/۰۰۱

نتایج جدول ۶ نشان می‌دهد که نمرات انگیزه یادگیری طی سه مرحله پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری، هم در گروه آزمایش و هم در گروه کنترل تفاوت معناداری ($P < 0/001$) دارد. در گروه آزمایش، انگیزه تحصیلی طی سه مرحله افزایش یافته است و در گروه کنترل کاهش انگیزه تحصیلی وجود داشته است. نتایج آزمون یو من - ویتنی برای مقایسه نمرات انگیزه تحصیلی دو گروه، در مراحل مختلف، در جدول ۶ گزارش شده است.

جدول ۶. نتایج آزمون یومان - ویتنی برای متغیر انگیزه تحصیلی

مرحله	آماره	نمره Z	معناداری
پیش‌آزمون	۵۴۲/۵۰	-۱/۸۹	۰/۰۵
پس‌آزمون	۴۸/۵۰	-۷/۰۵	۰/۰۰۱
پیگیری	۵۵/۰۰	-۷/۰۳	۰/۰۰۱

یافته‌های جدول ۶ نشان می‌دهد که در مرحله پیش‌آزمون بین انگیزه یادگیری دو گروه آزمایش و کنترل تفاوت معناداری وجود نداشته است؛ اما در مراحل پس‌آزمون و پیگیری بین این دو گروه، تفاوت معنادار ($P < 0/001$) وجود داشته است و گروه آزمایش انگیزه‌ی یادگیری بالاتر از گروه کنترل داشته است.

فرضیه دوم: بازی‌های جنبشی - حرکتی در هیجان تحصیلی درس فارسی پایه اول ابتدایی تأثیر دارد.

پیش از آزمون فرضیه، به بررسی پیش‌فرض‌های نرمال بودن توزیع داده‌ها پرداخته شده است. این پیش‌فرض با استفاده از آزمون شاپیرو - ویلک بررسی شده است. با توجه به یافته‌ها، توزیع داده‌ها برای نمره کل هیجان تحصیلی تنها در مرحله پیش‌آزمون در گروه آزمایش نرمال بوده است و در بقیه مراحل و گروه‌ها نرمال نبوده است. می‌توان توزیع داده‌های مربوط به هیجان مثبت را نرمال در نظر گرفت. اما نمره کل هیجان تحصیلی و هیجان منفی با این روش هم نرمال نبودند و برای بررسی آن‌ها از آزمون‌های ناپارامتری فریدمن استفاده شده و نتایج آن در جدول ۷ ارائه شده است.

جدول ۷. نتایج آزمون فریدمن برای مقایسه هیجان تحصیلی و هیجان منفی در سه مرحله پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری

متغیر	گروه	تعداد	آماره	درجه آزادی	معناداری
هیجان تحصیلی	آزمایش	۳۵	۱/۱۳	۲	۰/۵۶
	کنترل	۳۵	۵۲/۹۳	۲	۰/۰۰۱
هیجان منفی	آزمایش	۳۵	۳/۲۵	۲	۰/۱۹
	کنترل	۳۵	۵۴/۹۵	۲	۰/۰۰۱

نتایج جدول ۷ نشان می‌دهد که نمرات هیجان تحصیلی و خرده‌مقیاس هیجان منفی، طی سه مرحله، در گروه آزمایش تفاوت معناداری ($P > 0/001$) نداشته است؛ در حالی که نمرات هیجان تحصیلی طی این سه مرحله در گروه کنترل تفاوت معنادار ($P < 0/001$) داشته است و طی سه مرحله افزایش داشته است. نتایج مربوط به میانگین رتبه‌ها در سه مرحله پژوهش، به تفکیک دو گروه، در جدول ۸ گزارش شده است.

جدول ۸. میانگین رتبه‌های سه مرحله به تفکیک گروه

میانگین رتبه		مرحله	متغیر
گروه کنترل	گروه آزمایش		
۱/۰۰	۱/۹۶	پیش‌آزمون	هیجان تحصیلی
۲/۴۷	۱/۹۰	پس‌آزمون	
۲/۵۳	۲/۱۴	پیگیری	
۱/۰۰	۲/۰۳	پیش‌آزمون	هیجان منفی
۲/۳۳	۱/۷۵	پس‌آزمون	
۲/۶۷	۲/۲۰	پیگیری	

نتایج آزمون یو من - ویتنی برای مقایسه نمرات هیجان تحصیلی و خرده‌مقیاس هیجان منفی بین دو گروه، در مراحل مختلف، در جدول ۹ گزارش شده است.

جدول ۹. نتایج آزمون یومان - ویتنی برای متغیر هیجان تحصیلی و خرده‌مقیاس هیجان منفی

معناداری	نمره Z	آماره	مرحله	متغیر
۰/۰۰۱	-۴/۹۹	۱۸۷/۵۰	پیش‌آزمون	هیجان تحصیلی
۰/۰۰۱	-۷/۰۱	۱۵/۵۰	پس‌آزمون	
۰/۰۰۱	-۶/۴۱	۶۷/۰۰	پیگیری	
۰/۰۰۱	-۶/۶۵	۴۶/۵۰	پیش‌آزمون	هیجان منفی
۰/۰۰۱	-۷/۱۶	۳/۰۰	پس‌آزمون	
۰/۰۰۱	-۶/۸۱	۳۲/۵۰	پیگیری	

یافته‌های جدول ۹ نشان می‌دهد که در سه مرحله برای متغیرهای هیجان تحصیلی و هیجان منفی بین دو گروه آزمایش و کنترل تفاوت معنادار ($P < 0/001$) وجود داشته است. با توجه به میانگین رتبه‌ها، برای هر دو متغیر هیجان تحصیلی و هیجان منفی، در مرحله پیش‌آزمون، گروه آزمایش رتبه بالاتری داشته است و در مراحل پس‌آزمون و پیگیری، گروه کنترل رتبه بالاتری داشته است. برای بررسی متغیر هیجان مثبت با توجه به توزیع داده‌ها، می‌توان از روش پارامتری تحلیل واریانس آمیخته استفاده کرد. به این منظور، ابتدا به بررسی پیش‌فرض همسانی واریانس‌ها با استفاده از آزمون لوین پرداخته شده است. بر اساس یافته‌های نتایج آزمون لوین برای متغیر مثبت، همسانی واریانس‌ها در مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون برقرار است؛ اما در مرحله پیگیری برقرار نیست که با توجه به مساوی بودن حجم نمونه در دو گروه، می‌توان از این شرط تخلفی کرد و همچنان از آزمون پارامتری استفاده کرد. پیش‌فرض همگنی واریانس درون‌گروهی نیز با آماره ماچلی آزمون شده است. همگنی واریانس درون‌گروهی برای متغیر هیجان مثبت رعایت شده است. در نهایت، فرضیه دوم پژوهش با استفاده از روش تحلیل واریانس آمیخته تحلیل شده است. نتایج تحلیل واریانس برای تفاوت‌های درون‌گروهی و تعامل گروه و مرحله در جدول ۱۰ گزارش شده است.

جدول ۱۰. نتایج تحلیل واریانس برای تفاوت‌های درون‌گروهی و تعامل گروه و مرحله

منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	معناداری	ضریب تأثیر	توان آماری
مرحله	۳۲۷۷۵/۱۷	۲	۱۶۳۸۷/۵۹	۲۱۰/۱۷	۰/۰۰۱	۰/۷۵	۱/۰۰
مرحله*گروه	۳۹۱۳/۲۷	۲	۱۹۵۰۶/۶۳	۲۵۰/۱۷	۰/۰۰۱	۰/۷۸	۱/۰۰

یافته‌های جدول (۱۰)، نشان می‌دهد که نمرات هیجان مثبت در سه مرحله پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری تفاوت معنادار ($P < 0/001$) داشته‌اند. یافته‌ها همچنین نشان می‌دهد که تعامل مرحله و گروه نیز معنادار ($P < 0/001$) بوده است. به این معنا که تغییر نمرات این سه متغیر در طی مراحل پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری در دو گروه آزمایش و کنترل متفاوت با یکدیگر بوده است. جدول (۱۱) مقایسه زوجی مراحل پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری متغیر هیجان مثبت را نشان می‌دهد.

جدول ۱۱. نتایج مقایسه زوجی مراحل پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری در متغیر هیجان مثبت

گروه مبنا	گروه مقایسه	اختلاف میانگین	خطای استاندارد	معناداری
پیش‌آزمون	پس‌آزمون	۲۲/۸۰	۱/۴۱	۰/۰۰۱
	پیگیری	۲۹/۰۷	۱/۶۴	۰/۰۰۱
پس‌آزمون	پیگیری	۶/۲۶	۱/۴۱	۰/۰۰۱

نتایج جدول ۱۱ نشان می‌دهد که در متغیر مثبت بین نمرات پیش‌آزمون و پس‌آزمون، پیش‌آزمون و پیگیری و پس‌آزمون و پیگیری تفاوت معنادار ($P < 0/001$) وجود دارد. نتایج تحلیل واریانس بین گروهی در جدول ۱۲ گزارش شده است.

جدول ۱۲. نتایج تحلیل واریانس برای تفاوت‌های بین گروهی

توان آماری	ضرب تأثیر	معناداری	F	میانگین مجدورات	درجه آزادی	مجموع مجدورات
۱/۰۰	۰/۶۴	۰/۰۰۱	۱۲۱/۴۹	۲۰۰۹۴/۹۴	۱	۲۰۰۹۴/۹۴

یافته‌های جدول ۱۲ نشان می‌دهد که در متغیر هیجان مثبت بین دو گروه آزمایش و کنترل، تفاوت معنادار ($P < 0/001$) وجود داشته است.

نتیجه‌گیری

بر اساس یافته‌های به‌دست‌آمده، با استفاده از آزمون یو من - ویتنی و شاپیرو - ویلک، نتایج حاصل از میزان انگیزه یادگیری در سه مرحله پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری در هریک از گروه‌های آزمایش و کنترل، به تفکیک مراحل، نشان می‌دهد که نمرات انگیزه یادگیری، طی سه مرحله مذکور، هم در گروه آزمایش و هم در گروه کنترل تفاوت معناداری دارد؛ به طوری که در گروه آزمایش، انگیزه یادگیری طی سه مرحله افزایش یافته است و در گروه کنترل کاهش انگیزه یادگیری وجود داشته است. همچنین نتایج پژوهش حاضر با نتایج تحقیقات یارمحمدی واصل و همکاران (۱۳۹۳)، نایت (۲۰۲۳)، هاگلند و دربی (۲۰۲۰) همسوست. برای مثال، نایت (۲۰۲۳) در پژوهش خود به مزایای ذاتی بازی و اثربخشی بازی بر علاقه و اشتیاق و بالارفتن انگیزه در یادگیری بهتر و عمیق‌تر اشاره کرده‌اند. پژوهش حاضر نشان داده است که بازی‌های جنبشی - حرکتی با تمرکز بر مباحث مرتبط با درس فارسی، در بهبود یادگیری دانش‌آموزان مؤثر است. همچنین بازی‌های جنبشی - حرکتی باعث تقویت مهارت‌هایی همچون تعامل اجتماعی، همکاری، توجه، تمرکز، تعامل با محیط اطراف و تقویت حافظه و قدرت تمرکز و توانایی‌های حرکتی دانش‌آموزان می‌شوند.

با توجه به اینکه بازی‌های جنبشی - حرکتی نیازمند حرکت بدنی و فعالیت جسمی فرد هستند، در انگیزه یادگیری تأثیر مثبتی دارند؛ زیرا این بازی‌ها با تحریک

حرکات بدنی باعث افزایش آگاهی شناختی و بهبود توانایی‌های شناختی در فرد می‌شوند؛ بنابراین استفاده از بازی‌های جنبشی - حرکتی در آموزش، به‌منزله روشی فعال و سرگرم‌کننده، به کودکان کمک می‌کند تا بهترین حالت یادگیری، به‌ویژه یادگیری درس فارسی پایه اول، را برای خود فراهم کنند. افزون بر مزایای مذکور در بازی‌های جنبشی - حرکتی درس فارسی، ارتقایافتن مهارت‌های زبانی حین بازی‌ها در فراگیری دال بر میزان اهمیت این‌گونه بازی‌ها در انگیزه یادگیری است و به‌طور کلی بازی‌های جنبشی - حرکتی می‌توانند به‌منزله ابزاری مؤثر برای یادگیری درس‌های زبان فارسی پایه اول شمرده شوند.

همچنین برای مقایسه‌ی هیجان تحصیلی نیز در سه مرحله‌ی پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری در هریک از گروه‌های آزمایش و کنترل، به تفکیک مراحل از آزمون یومان - ویتنی و شاپیرو - ویلک استفاده شده است. نتایج نشان می‌دهد که نمرات هیجان تحصیلی طی سه مرحله پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری، هم در گروه آزمایش و هم در گروه کنترل تفاوت معناداری دارد؛ به‌طوری که در گروه آزمایش، انگیزه یادگیری و هیجان تحصیلی طی سه مرحله افزایش یافته است و در گروه کنترل کاهش انگیزه یادگیری و هیجان تحصیلی قابل مشاهده است. از این‌رو، نتایج پژوهش حاضر با نتایج سلیمانی و همکاران (۱۳۹۸)، دانیک و همکاران (۲۰۲۱)، هانگ و همکاران (۲۰۱۳)، اکلر (۲۰۰۹)، سیتی (۲۰۰۲)، پکران و همکاران (۲۰۰۲) همسوس است. برای مثال، پکران (۲۰۰۹) در پژوهش خود به اثربخشی بازی بر کسب تجربه هیجان و افزایش هیجان‌های مثبت و بهبود ارزش‌ها و شایستگی‌های هیجان اشاره کرده‌اند. دانیک و همکاران (۲۰۲۱) در پژوهش خود به اثربخشی بازی بر کسب تجربه هیجان و افزایش هیجان‌های مثبت و بهبود ارزش‌ها و شایستگی‌های هیجان اشاره کردند. طبق پژوهش انجام‌شده، بازی‌های جنبشی - حرکتی، به‌منزله فرایندی فعال و سرگرم‌کننده، تأثیر بسزایی در انگیزه یادگیری و هیجان تحصیلی دارند. از آنجاکه بازی‌های جنبشی - حرکتی در توسعه فیزیکی و شناوری کودکان نقش مؤثری دارند، باعث افزایش شادابی، اعتماد به نفس و حس ارزشمندی در کودکان می‌شوند؛ بنابراین بازی‌های جنبشی - حرکتی تأثیر بسیاری در کنترل هیجان‌های کودکان دارند و به بهبود آن‌ها در پذیرش و رفع احساسات منفی کمک می‌کنند. همچنین علاوه بر بهبود سلامت جسمی، تأثیر مثبتی در روحیه و هیجان کودکان برای فراگیری دارند. بازی‌های جنبشی - حرکتی در کنترل هیجان به نام «کنترل هیجان تحصیلی» تأثیر گذارند. کودکانی که در کنترل هیجان تحصیلی موفق‌تر

بودند تمایل داشتند که راهبردهای بهتری برای پذیرش شکست داشته باشند و بهتر بتوانند کارهای پیچیده را انجام دهند. زمانی که کودکان فعالیتی را با شور و شوق انجام می‌دهند، تأثیر مثبتی در هیجان تحصیلی آن‌ها دارد. و فراتر از آن هم می‌توان گفت بازی‌های جنبشی حرکتی بهبود کیفیت زندگی کودکان و نوجوانان را نیز به دنبال دارند و به‌طور کلی می‌توان گفت که بازی‌های جنبشی حرکتی باعث بهبود کنترل هیجان و کمک به کودکان برای داشتن رفتارهای مثبت‌تر در ارتباط با دروس تحصیلی خود می‌شوند.

● پیشنهادهای کاربردی ●

در راستای نتایج به‌دست‌آمده، پیشنهاد می‌شود از بازی‌های جنبشی - حرکتی به‌مثابه فعالیت آشنایی با درس فارسی، استفاده از بدن دانش‌آموزان برای یادگیری حروف الفبا یا اعداد است. همچنین استفاده از بازی‌های حرکتی - جنبشی در هنگام آموزش مهارت‌های زبانی مثل خواندن و نوشتن جملات ساده، چیدن کلمات، تشخیص کلمات تصویری ترکیب بازی‌های حرکتی - جنبشی با فعالیت‌های دیگری مثل خواندن داستان‌ها به دانش‌آموزان و درک مطلب برای تقویت حافظه و توانایی فرهنگ لغت واژگان در پایه‌های اول و دوم ابتدایی روش انجام بازی‌های جنبشی را به دانش‌آموزان آموزش داده و آن‌ها را به‌منزله ابزاری در اختیارشان قرار دهید که به‌طور مستقل استفاده کنند. کارگاه‌های آموزشی ویژه مادران برای یادگیری هیجان تحصیلی دانش‌آموزان از طریق بازی‌های کودک - مادر در مدارس تشکیل شود. همچنین استفاده از بازی‌هایی که به هیجان تحصیلی مثبت در زنگ‌های تفریح منجر می‌شود و کارگاه‌هایی مرتبط با آشنایی با هیجان تحصیلی از طریق بازی‌های آموزشی برای معلمان تشکیل شود.

● پیشنهادهای پژوهشی ●

تأثیر بازی‌های جنبشی - حرکتی در درس فارسی اول ابتدایی بر انگیزه یادگیری و هیجان تحصیلی یکی از موضوعات مهم در زمینه پژوهش‌های آموزشی است. برای انجام پژوهش در این زمینه می‌توان از پژوهش‌های زیر برای تحقیق استفاده کرد:

- بررسی ارتباط بین بازی‌های جنبشی - حرکتی و تغییرات در نحوه یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی در درس فارسی؛

- تحلیل تأثیر بازی‌های جنبشی - حرکتی در افزایش مهارت‌های مرتبط با درس فارسی، مانند خواندن، نوشتن و صحبت کردن؛
- بررسی تأثیر بازی‌های جنبشی - حرکتی در افزایش همکاری و تعامل درون کلاسی در درس فارسی؛
- بررسی تأثیر بازی‌های جنبشی - حرکتی در دقت و تمرکز دانش‌آموزان ابتدایی در درس فارسی.

● محدودیت‌ها ●

از محدودیت‌های این پژوهش، ناتوانی در کنترل برخی متغیرهای غیرمرتبط و مخدوش‌کننده از جمله بهره‌هوشی، میزان علاقه، انگیزه‌ها، میزان تنوع راهبردهای آموخته‌شده به دانش‌آموزان، خستگی یا متغیرهای اثرگذار خارج از محیط مدرسه بر افراد بوده است؛ البته اجرای پیش‌آزمون روی گروه‌ها تا حدی متغیرهای مذکور را کنترل کرده است. همچنین پژوهش‌های کنترل‌شده در این زمینه به دلیل محدودیت‌های عملی برای برخی از شرکت‌کنندگان محدود است.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

رتال جامع علوم انسانی

سپاسگزاری

این پژوهش برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه غیرانتفاعی صفهان کد ۷۶۲۹۸۷۱ با عنوان «تدوین بسته کمک آموزشی بازی‌های جنبشی حرکتی درس فارسی و میزان اثربخشی آن بر انگیزه یادگیری، هیجان تحصیلی و اضطراب آموزشی پایه اول ابتدایی» و به راهنمایی خانم دکتر لیلا حشمتی فر است. نویسندگان مقاله بر خود لازم می‌دانند از همکاری و مساعدت استادان صفهان و همه عزیزانی که در این پژوهش ما را یاری نموده‌اند، سپاسگزاری نمایند.

منابع REFERENCES

- آقایی، نسرين، شمالی، فاطمه، و زارعی، رضا. (۱۴۰۱). اثربخشی آموزش بازی‌درمانی بر هويت اجتماعي تعدادی از کودکان پیش‌دبستانی ناحیه ۴ شهر شیراز. *آموزش پژوهی*، ۳۰(۸)، ۱۱۲-۱۱۹. <https://dorl.net/dor/20.1001.1.25884182.1401.8.30.8.9>
- احمدوند، محمدعلی. (۱۳۷۲). روان‌شناسی بازی (رشته علوم تربیتی). انتشارات پیام نور.
- احمدی، علیرضا. (۱۳۹۳). *ارزیابی اجرای طرح رویکرد نوین درس تربیت‌بدنی در مدارس دوره دوم ابتدایی شهر اصفهان از دیدگاه معلمان تربیت‌بدنی و والدین دانش‌آموزان* [پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد خوراسگان اصفهان]. ایران‌داک.
- الیسون، شیلدا، و گری، جودیت. (۱۳۸۷). *بازی‌های خلاق: ۳۶۵ بازی برای کودکان ۴ سال به بالا* (ترجمه لیلا انگجی). جوانه رشد. (زبان انتشار به زبان اصلی ۲۰۰۲).
- امینی، هادی، موسوی، حامد، خرم حسینی، سید حوزة، آسور، رستم، و کمی، بهزاد. (۱۳۹۵، ۲۳ اردیبهشت). *معرفی انواع بازی‌های دوران کودکی* [مقاله کنفرانسی]. اولین همایش ملی تحولات علوم ورزشی در حوزه سلامت، پیشگیری و قهرمانی، قزوین. <https://elmnet.ir/doc/20599201-32151>
- بیرنگ، نسرين، و علیوندی وفا، مرضیه. (۱۳۹۹). اثربخشی بازی‌درمانی خلاقیت محور بر عزت‌نفس، خلاقیت و کمروبی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی. *فصلنامه علمی آموزش و ارزشیابی*، ۱۳(۵۲)، ۱۳۷-۱۵۹. <https://doi.org/10.30495/jinev.2021.1911106.2303>
- بغدادی، مرضیه، احمدیگی، فاطمه، و رادان، محمدمهدی. (۱۴۰۱). تأثیر بازی‌های آموزشی بر افزایش یادگیری الفبای فارسی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی. *فصلنامه آموزش و پرورش متعالی*، ۲(۲)، ۵۹-۷۱. <https://doi.org/10.30495/ee.2022.1950676.1060>
- حسینی ثابت، سیده فاطمه، زینعلی، زهرا، شریف دینی، زهرا، و مقیمیان، زهرا. (۱۳۹۸، ۱۴ آذر). *رابطه بازی با یادگیری و رشد اجتماعی دانش‌آموزان ابتدایی* [مقاله کنفرانسی]. چهارمین کنفرانس ملی رویکردهای نوین در آموزش و پژوهش، مازندران. <https://civilica.com/doc/981892/>
- ریاحی جلوانی، منصور. (۱۳۸۸). *زبان‌آموزی با بازی‌های آموزشی برای کودکان پیش‌دبستانی*. انتشارات جامع علمی کاربردی.
- سلیمانی شبیلو، ناهید، واحدی، شهرام، و نعمتی، شهرزاد. (۱۳۹۸). رابطه هیجان‌های تحصیلی دانش‌آموزان، معلمان و والدین با عملکرد تحصیلی درس علوم. *سلامت روان کودک*، ۱(۱)، ۱۸۸-۱۹۹. <http://childmentalhealth.ir/article-1-462-fa.html>
- سیف، علی‌اکبر. (۱۳۹۸). *روان‌شناسی تربیتی*. انتشارات دوران.
- شربعتمداری، علی، احقر، قدوسی، سیف‌نراقی، مریم، و قنبری، نسرين. (۱۳۹۰). نقش بازی‌های آموزشی بر یادگیری مفاهیم آموزش دانش‌آموزان دختر پایه اول ابتدایی شهری. *علوم رفتاری*، ۳(۹)، ۸۵-۱۰۰. https://journals.iau.ir/article_702209.html
- شفیعی سروسستانی، مریم، جهانی، جعفر، و خلیفه، حمزه. (۱۳۹۸). تأثیر بازی دارت آموزشی بر میزان یادگیری مفاهیم پایه اول ابتدایی. *پژوهش‌های برنامه درسی انجمن مطالعات برنامه درسی ایران*، ۱(۹)، ۳۰-۵۳. <https://doi.org/10.22099/jcr.2019.5214>
- شعبانی، حسن. (۱۳۷۱). *مهارت‌های آموزشی و پرورشی (روش‌ها و فنون تدریس)*. انتشارات سمت.
- شکوهی، غلامحسین. (۱۳۸۵). *مبانی و اصول آموزش و پرورش*. انتشارات آستان قدس رضوی.
- صدیقی ارفعی، فریبرز، و گلستانی فرد، اکرم. (۱۳۹۵، ۳۰ اردیبهشت). *بررسی آموزش از طریق بازی و ارتباط آن با یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان* [مقاله کنفرانسی]. کنفرانس جهانی روانشناسی و علوم تربیتی، حقوق و علوم اجتماعی در آغاز هزاره سوم، شیراز. <https://civilica.com/doc/516414/>
- عبدالملکی، صابر، و آرمنند، محمد. (۱۳۹۵). مفهوم بازی و انواع آن در کلاس: دیدگاه معلمان مهدکودک و پیش‌دبستانی‌های شهر تهران. *فصلنامه مطالعات پیش‌دبستانی و دبستان دانشگاه علامه طباطبایی*، ۲(۶)، ۵۹-۹۵. <https://doi.org/10.22054/soece.2016.8949>
- عجمی، فاطمه، و ابوالمعالی حسینی، خدیجه. (۱۳۹۸). تأثیر آموزش به روش بازی بر پیشرفت تحصیلی درس زبان و مهارت ابراز وجود زبان‌آموزان ۸ تا ۱۲ ساله. *پژوهش در برنامه‌ریزی درسی*، ۱۶(۶۰)، ۱۲۱-۱۳۲. <https://doi.org/10.30486/jsre.2019.546265>
- عزیزی، زهرا. (۱۴۰۰). اثربخشی بازی‌درمانی بر دانش‌آموزان دبستانی دارای اختلال دیکته مقطع ابتدایی دبستان پسرانه لقمان گچساران. *پژوهش‌های معاصر در علوم و تحقیقات*، ۳(۵)، ۵۷-۶۹. <https://jocrisar.ir/fa/showart-0a047d07d62913f44a370e1f7b8b8bfc3>

- کدیور، پروین. (۱۳۸۸). روان‌شناسی یادگیری. انتشارات سمت.
- کشاورزی، فهیمه، ناصری جهرمی، رضا، خادمی، سولماز، عبدالوهاب، مرضیه، و حسام پور، زهرا. (۱۴۰۰). واکاوی تجارب معلمان کلاس اول ابتدایی از نتایج بازی‌های آموزشی در همه‌گیری کرونا. *فصلنامه تدریس پژوهی*، ۹(۴)، ۱۵۷-۱۶۵.
https://trj.uok.ac.ir/article_62224.html
- کلانتری دهقی، هانیه، نوری، علی، و عباسی، فرزانه. (۱۳۸۸). شناسایی و طبقه‌بندی انواع بازی‌های مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر. *تفکر و کودک*، ۱۰(۲)، ۲۱۱-۲۱۱.
https://fabak.ihs.ac.ir/article_8831.html
- لندرث، گاری ال. (۱۳۸۷). بازی‌درمانی دینامسیم مشاوره با کودکان (ترجمه خدیجه آرین). اطلاعات. (زبان انتشار به زبان اصلی ۱۹۹۰). مفیدی، فرخنده. (۱۳۷۴). آموزش و پرورش پیش‌دبستانی. انتشارات پیام نور.
- ملکی، سمانه، و ارجمندنی، علی‌اکبر. (۱۳۹۸). نقش حافظه فعال در اختلال یادگیری: با تمرکز بر اختلال خواندن و مرور پژوهش‌هایی در این حیطه. *رویش روان‌شناسی*، ۸(۳)، ۱۰۱-۱۱۲.
<http://dorl.net/dor/20.1001.1.2383353.1398.8.3.20.0>
- مهجور، سیامک رضا. (۱۳۹۷). روان‌شناسی بازی. ویرایش. هارلوک، الیزابت. (۱۳۶۴). بازی (ترجمه وحید رواندوست). پویش. (انتشار به زبان اصلی ۱۸۹۸).
- همتی علمدارلو، مهدی، و قلی پور، محمدرضا. (۱۳۹۹). تأثیر روش‌های تدریس مبتنی بر بازی بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان. *رویکردی نو در علوم تربیتی*، ۲(۲)، ۷۲-۷۵.
<https://doi.org/10.22034/naes.2020.107755>
- یارمحمدی واصل، مسیب، رشید، خسرو، و بهرامی، فرشته. (۱۳۹۳). آموزش از طریق بازی بر بهبود نگرش دانش‌آموزان دختر مقطع ابتدایی. *روان‌شناسی مدرسه*، ۳(۳)، ۱۲۲-۱۳۵.
https://jssp.uma.ac.ir/article_235_db5253ad2af45006

- Ahloy, J., Espinosa, J., & Mason, G. (2018). Play and optimal welfare: Does play indicate the presence of positive affective states? *Behavioural Processes*, 156(10), 3-15. <https://doi.org/10.1016/j.beproc.2017.11.011>
- Ningsih, N. (2023). The importance of game-based learning in English learning for young learners in the 21st century. *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL)*, 4(1), 25-30.
<https://doi.org/10.36663/tatefl.v4i1.492>
- Castillo-Cuesta, L. (2022). Using Genially games for enhancing EFL reading and writing skills in online education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), 340-354.
<https://doi.org/10.26803/ijlter.21.1.19>
- City, S. (2002). *Sim City: Using a simulation game to aid understanding of number*.
<http://www.rbksch.org/math teachers/schools/simcity/scindex.html>
- Daunic, A. P., Corbett, N. L., Smith, S. W., Algina, J., Poling, D., Worth, M., & Vezzoli, J. (2021). Efficacy of the social-emotional learning foundations curriculum for kindergarten and first grade students at risk for emotional and behavioral disorders. *Journal of School Psychology*, 86(10), 78-99. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2021.03.004>
- Eckler, G. V. (2009). *Play and the discovery of new ideas* [Master's thesis, Savannah College of Art and Design].
<http://www.vnomera.com.theviciouscircus.com/images/pdf/Play.pdf>
- Hidayat, R., Qi, T. Y., Arifin, P. N. B. T., Hadzri, M. H. B. M., Chin, L. M., Ning, J. L. X., & Nasir, N. (2024). Online game-based learning in mathematics education among Generation Z: A systematic review. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 19(1). <https://doi.org/10.29333/iejme/xxxx>
- Huang, W. D., Johnson, T. E., & Han, S. H. C. (2013). Impact of online instructional game features on college students' perceived motivational support and cognitive investment: A structural equation modeling study. *The Internet and Higher Education*, 17(12), 58-68. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2012.11.004>
- Jones, L. L., & Estes, Z. (2015). Convergent and divergent thinking in verbal analogy. *Thinking & Reasoning*, 21(4), 473-500. <https://doi.org/10.1080/13546783.2015.1036120>
- Knight, J. (2023). Using game-based learning to improve learning outcomes in K-12 mathematics education. In *Digital Future in Education: Paradoxes, Hopes, and Realities* (Vol. 15, pp. 79-110). RITHA Publishing.
<https://doi.org/10.20944/preprints202301.0360.v1> <https://doi.org/10.2466/pr0.1982.51.2.663>

- Tekin, C., Braun, J., & van der Schaar, M. (2015, April). eTutor: Online learning for personalized education. In *2015 IEEE international conference on acoustics, speech and signal processing (ICASSP)* (pp. 5545-5549). IEEE. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7179032>
- Thalman, S. (2014). Adaptation criteria for the personalized delivery of learning materials: A multi-stage empirical investigation. *Australasian Journal of Educational Technology*, *30*(1), 45-60. <https://doi.org/10.14742/ajet.235>
- Virtanen, P., Niemi, H., and Nevgi, A. (2017). Active Learning and Self-Regulation Enhance Student Teachers' Professional Competences. *Australian Journal of Teacher Education*, *42*(12), 1-20. <https://search.informit.org/doi/abs/10.3316/ielapa.313660196196001>
- Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. (2010). The effects of modern mathematics computer games on mathematic achievement and class motivation. *Computers & Education*, *55*(2), 427-443. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.007>
- Kurniati, E. (2020). Communicative games in teaching English at elementary schools in Jambi. In W. Strielkowski, J. M. Black, S. A. Butterfield, C. Chang, J. Cheng, F. Perlas Dumanig, R. Al-Mabuk, R. Al-Mabuk, M. Urban, S. Webb (Eds.), *Proceedings of the 7th International Conference on English Language and Teaching (ICOELT 2019)* (pp. 45-50). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200306.009>
- Mahmoud, A., & Tanni, Z. A. (2014). Using games to promote students' motivation towards learning English. *Al-Quds Open University Journal for Educational & Psychological Research & Studies*, *2*(5), 11-33. <https://doi.org/10.12816/0016267>
- Mrazik, M., Naidu, D., Borza, C., Kobitowich, T., & Shergill, S. (2019). King Devick computerized neurocognitive test scores in professional football players with learning and attentional disabilities. *Journal of the Neurological Sciences*, *399*(50), 140-143. <https://doi.org/10.1016/j.jns.2019.02.020>
- Mohamed, A. M. A., & Shaaban, T. S. K. (2021). The effects of educational games on EFL vocabulary learning of early childhood students with learning disabilities: A systematic review and meta-analysis. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, *4*(3), 159-167. <https://doi.org/10.32996/ijllt.2021.4.3.18>
- Pasqualotto, A., Altarelli, I., De Angeli, A., Menestrina, Z., Bavelier, D., & Venuti, P. (2022). Enhancing reading skills through a video game mixing action mechanics and cognitive training. *Nature Human Behaviour*, *6*(4), 545-554. <https://doi.org/10.1038/s41562-021-01254-x>
- Pekrun, R., Goetz, T., Titz, W., & Perry, R. P. (2002). Academic emotions in students' self-regulated learning and achievement: A program of qualitative and quantitative research. *Educational Psychologist*, *37*(2), 91-105. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3702_4
- Perbawa, D. S., & Rapiyanta, P. T. (2024). Computers introduction for elementary school students using game-based learning. *International Journal of Business, Law, and Education*, *5*(1), 635-643. <https://doi.org/10.56442/ijble.v5i1.455>
- Rasulovna, U. N. (2024). Development of imagination in children of preschool education organization. *EConference World*, *(5)*, 304-312. <http://econferenceworld.org/index.php/ecw/article/view/101>
- Sandelowski, M., & Barroso, J. (2006). *Handbook for synthesizing qualitative research*. Springer Publishing Company.
- Snyder, K., Dinkel, D., Schaffer, C., Hiveley, S., & Colpitts, A. (2017). Purposeful movement: The integration of physical activity into a mathematics unit. *International Journal of Research in Education and Science*, *3*(1), 75-87. <https://doi.org/10.4135/9781526450203>
- Sermsook, K., Liamnimitr, J., & Chantarangkul, V. (2020). Promoting Thai EFL learners' ability to self-correct errors in written English sentences through games. *English Language Teaching*, *13*(6), 118-126. <https://doi.org/10.5539/elt.v13n6p118>
- Tuan, L. T. (2010). Teaching English discrete sounds through minimal pairs. *Journal of Language Teaching and Research*, *1*(5), 540. <https://doi.org/10.4304/jltr.1.5.540-561>
- Turgut, S., & Temur, Ö. D. (2017). The effect of game-assisted mathematics education on academic achievement

- in Turkey: A meta-analysis study. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 10(2), 195-206. <https://doi.org/10.26822/iejee.2017236115>
- Vazou, S., Long, K., Lakes, K. D., & Whalen, N. L. (2021). "Walkabouts" integrated physical activities from preschool to second grade: Feasibility and effect on classroom engagement. *Child & Youth Care Forum*, 50(12), 39-55. <https://doi.org/10.1007/s10566-020-09563-4>
- Van Uittert, A., Verhoeven, L., & Segers, E. (2022). Responsiveness to a game-based intervention to enhance reading efficiency in first graders. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(1), 178-191. <https://doi.org/10.1111/jcal.12599>
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO978051166714>
- Wolf-Branigin, M. (2013). *Using complexity theory for research and program evaluation*. Oxford University Press.



پی‌نوشت‌ها

1. Mrazik
2. Ahloy
3. Wolf & Mash
4. Parsons
5. Snyder
6. Jones & Estes
7. Turgut & Temur
8. John Locke
9. Roso
10. Knight
11. Pekran
12. Huang
13. Mahmoud & Tanni
14. Sermsook
15. Ningsih
16. Kurniati
17. Pasqualotto
18. Perbawa & Rapiyanta
19. Rasulovna
20. Hidayat
21. Castillo-Cuesta
22. Sandelowski & Baroso
23. Science Direct
24. Taylor & Francis Online
25. Proquest
26. Sage
27. Google Scholar
28. Eckler
29. Mohamed & Shaaban
30. Vazou
31. Haugland & Derby
32. Tuan
33. Wright
34. Kebritchi
35. Daunic
36. City
37. Shapiro Wilk
38. Umann whitney