**تحلیل محتوا کتب درسی دوره ابتدایی از نظر توجه به یادگیری از طریق بازی**

**سمانه احمدی کوهبنانی**

دانشجوی ترم هفت کارشناسی علوم تربیتی گرایش آموزش ابتدایی دانشگاه فرهنگیان شهید هاشمی نژاد، مشهد،ایران [samaneh.a7654@gmail.com](mailto:samaneh.a7654@gmail.com)

.

**چکیده:**

پژوهش حاضر با هدف تحلیل محتوای کتب درسی دبستان آموزش و پرورش ایران از حیث توجه به یادگیری از طریق بازی انجام گرفت و برای بررسی میزان توجه به یادگیری از طریق بازی از روش تحلیل محتوا استفاده شده است. در این پژوهش تمام محتوای کتاب ها مورد بررسی قرار گرفت و واحد ثبت در این پژوهش،صفحه است که از طریق فرایند کدگذاری بشری قیاسی انجام شد و برای توصیف میزان توجه به یادگیری از طریق بازی از فراوانی و درصد بهره گیری شده است. منبع مورد استفاده، طبقه بندی بازی شارلوت بوهلر ، طبقه بندی بازی الیزابت هارلوک و طبقه بندی اسپارگ بود. یافته های حاصل از تحلیل محتوا نشان داد که میزان تأکید و توجه، کتب علوم تجربی،ریاضی،فارسی(خوانداری) و مطالعات اجتماعی براساس نتایج حاصل ،خیلی پایین است و با وضع مطلوب فاصله دارد و نیازمند بازنگری و اصلاح هستند زیرا میانگین پراکندگی انواع بازی ها در کتب علوم تجربی، ریاضی، فارسی(خوانداری) و مطالعات اجتماعی به ترتیب،**3/3%**،**¼%**،**2/12%** و**4/1%** است.

**کلید واژه:** بازی،یادگیری،طبقه بندی بازی،کودکان و کتب ابتدایی.

**بیان مسئله:**

یکی از شایسته ترین شیوه ‌های آموزش و یادگیری برای دانش‌آموزان روش فعال وتعاملی است. معمولاً در روش تعاملی دانش‌آموزان درک بهتری از مفاهیم پیدا می‌کنند و موضوعات مختلف را راحتتر به ذهن می‌سپارند. یادگیری از طریق بازی یکی از این روش‌های تعاملی است که موجب می‌شود تا دانش‌آموزان به کمک بازی، موضوعات را بهتر درک کنند و در طول یادگیری احساس خستگی کمتری داشته باشند. در حقیقت کودکان و نوجوانان با انجام بازی، ‌نوعی زندگی کردن را تمرین می‌کنند و انواع مهارت‌ها را می‌آموزند بنابراین بازی در عین این که وسیله سرگرمی است، جنبه آموزندگی و سازندگی نیز دارد و بر رشد اجتماعی، جسمانی، هیجانی، رفتاری و هم چنین، بر افزایش اعتماد به نفس، بر احساسات خودارزشی، خودانگاره و بسیاری مسائل دیگر تأثیر بسزائی خواهد داشت و مانع از بروز مشکلات رفتاری، اجتماعی و عاطفی هیجانی خواهد شد.(جان وایت،1391)عظمی و جعفری(1388)در پژوهشی بیان میکنند که در برخی موارد اشتغال کودک به بازی و سرگرمی بیش از ارزش خواندن کتاب است، کودکان در خلال بازیها به ویژه بازیهای آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می کنند و مهارتهای بیشتر و بهتری را کسب می نمایند.( اعظمي و جعفري،1388)پس میتوان به این نتیجه نائل شد که کودک بدون بازی و بازیچه مانند ماهی بدون آب است.باید خاطر نشان کرد که بازی ها صرفا فیزیکال نیستند بلکه  فهرست بسیار وسیعی از مجموعه بازیهای وجود دارد که در ادامه به تعاریف بازی و طبقه بندی بازی پرداخته میشود. از نظر ارسطو بازی نیروی نهفته ای است که روان آدمی را از خواست های مضر و احساسات و امیال چرکین پاک می کند. (معدن کل معرفت،قاسم نژاد، 1394)هر گونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدف داری که در اوقات فراغت یا اشتغال و برای کسب لذت تمدد اعصاب، آرام بخشی جسم یا ذهن بازیگر و اقناع نیازهای آنی یا دراز مدت فرد یا گروه، چه به صورت انفرادی یا گروهی انجام گیرد، بازی نامیده میشود.»( مهجور، ۱۳۸۰)بازی فعالیتی است که با میل و اختیار و باهدف سرگرمی و تفریح است و معمولاً و به‌طور هنجاری در اوقات فراغت انجام می‌شود. کارکرد بازی‌ها، تفریح و شادابی است.( احمدوند،1372) از نظر ویلیام استرن، بازی غریزه ای برای رشد و نمو استعدادها و تمرین مقدماتی برای آینده است. گروس بازی کودک را نوعی حالت تمرین و آماده شدن برای انجام اعمال اصلی زندگی آینده است.( فتحی، ۱۳۸۴)از نظر سی شور ،بازی آزادانه ابراز وجود کردن برای کسب لذت مترتب بر آن است.( Piaget,2013)فهرست بسیار وسیعی از مجموعه بازیها وجود دارد که در ادامه به چند طبقه بندی در زمینه بازیها به عنوان نمونه، پرداخته میشود:**1**. **طبقه بندی ارل گروس**: ارل گروس و جمعی دیگر با پذیرفتن این ملاک که بازی عبارت است از یک پیش تمرین عمومی یا تمرین مقدماتی، معتقدند که میتوان بازیها را به دودسته اساسی تقسیم کرد.الف) بازیهایی که در آن جا کنش های عمومی مطرح است.ب) بازیهای که نشان دهنده کنشهای اختصاصی اند.**2. طبقه بندی پرز:** پرز بازیهای کودکان را به چهار دسته تقسیم می کند :الف) بازی های منظم : بازیهای هستندکه در آنها قواعدی اعمال می شود.ب) بازی های نامنظم: بازیهایی هستند که در آنها هیچ نوع قاعده ای نیست و جنبه های تمرینی در آنها مشاهده می شود.ج) بازی های مهارتی: در این بازیها کودک به تجربه مهارتهای دست می زند که در حد اعلای آن جنبه ساختن مطرح می گردد. د) بازی های سازنده: بتدریج که کودکان بزرگتر می شوند و میان تخیل و واقعیت فرق می نهند، علاقه آنها به بازیهای تخیلی کمتر شده و به بازیهای سازنده روی می آورند. که نوع متداول آن ( چیز ساختن) است.( فرگاس پیتر هیوز،1396) 3.**طبقه بندی اُسترن** :اُسترن برای اولین بار در طبقه بندی بازیها مسئله ساخت بازیها را مطرح می سازد و بازیها را به دو گروه فردی و اجتماعی ( گروهی ) تقسیم می کند.الف) بازیهای فردی: بازیهایی هستند که می توانند جنبه تخریبی یا جنبه ساختن و جنبه فتح اشیا وجنبه تسلط بر بدن یا اعضا و اشیا را داشته باشند. فرد آدمی با این نوع بازیها رابطه خود را با اعضای بدنش مستحکم می کند و همچنین رابطه خود را با اشیاء تحکیم می نماید. به این گروه می توان بازیهای نقش دار را افزود.ب ) بازی های گروهی : بازیهای گروهی (اجتماعی) خود بر سه دسته هستند که عبارتند از: تقلید یک بازیگر از بازیگر دیگر، ایفای نقشهای تکمیلیو بازیهایی که جنبه مبارزه و جنگ دارند. **طبقه بندی شارلوت بوهلر**: شارلوت بوهلر بررسی های جامعی از نظر تحول اجتماعی کودکان دارد و بازی کودکان را به چهار دسته بر این مبنا قرار و تقسیم می کند :الف) بازیهای اصطلاحاً کنشی ب) بازیهای تخیلی ج) بازیهای آفرینشی د) بازیهای اجتماعی. **طبقه بندی الیزابت هارلوک** :الیزابت هارلوک بازیهای کودکان را به سه دسته تقسیم می کند:الف) بازی های دلخواه و آزاد: هیچگونه مقررات و قواعدی نمی توان مشاهده کرد و کودک هر طور دوست دارد بازی می کند و بیشتر جنبه اکتشافی دارند.ب) بازی های نمایشی: کودک در بازیهای نمایشی از طریق زنان یا رفتار طوری با اشیاء و موقعیتها روبرو می شود که انکار آنها آنچه واقعاً هستند، نیستند**.**ج)بازی های سازنده. **طبقه بندی سکایا :**منجر سکایا بازیهای کودکان را به دو دسته اصلی تقسیم می کند.( روزه و احمدي،1394)الف) بازی های ابتکاری: بازیهای آفریده خود کودکان که او آنها را بازیهای ابتکاری نام می دهد که در آن آنچه را از محیط کوچکتر زندگی خود و فعالیت بزرگسالان می بیند تقلید و بازی می کند. در واقع بازیهای ابتکاری بازتابی از زندگی اند.ب) بازی های تحمیلی: بازیهایی که توسط مربی یا والدین یا هر کس دیگر به جز کودک به او تحمیل شده و بعنوان بازی به کار می روند **. طبقه بندی پارتن ومیزان درگیری اجتماعی**:پارتن معتقد است اگر رفتار کودکان در سنین مختلف در گروه ها به دقت مورد بررسی قرار گیرد تغییرات وابسته به سن در بازی انان به خوبی مشاهده می گردد. او با توجه به این دیدگاه و مشاهداتش بازیهای کودکان را براساس میزان درگیری اجتماعی کودک در حین بازی به صورت زیر تقسیم کرده است. ( از انفرادی به گروهی شدن )الف) بازی یا رفتار زودگذر ب) بازی تنها و دور از دیگران ج) رفتار ناظر و مشاهده فعالیت دیگران و بازی آنها بدون شرکت در آن د) بازی موازی(کودکان تا قبل از سه سالگی، به ندرت با همدیگر بازی می کنند. آنها در کنارهم بازی می کنند)  و) بازی مبتنی بر پیوستگی و اشتراک ه) بازی مبتنی بر همکاری یا بازی تکمیلی سازمان یافته. **طبقه بندی جرسیلد** :آرتور جرسیلد بازیهای کودکان را به دو دسته تقسیم می کند:الف) بازی تصویری ب) بازی با همبازی خیالی**. طبقه بندی ژان شاتو** :ژان شاتو بازیها را به سه دسته تقسیم می کند:الف) بازیهای کنشی(با استفاده از جسم و بدن خود حرکات تکرارى و تصادفى) ب) بازیهای تقلیدی ج) بازیهای دلبخواه.( برنارد،1394)

جدول (1): تقسيم بندي بازيها از نظر دانشمندان

|  |  |
| --- | --- |
| پياژه | تمرینی،نمادین،باقاعده |
| شاتو | کنشی،تقلیدی،دلبخواهی |
| گروس | بازیهای نشان دهنده کنش های عمومی،کنشهای اختصاصی |
| پرز | منظم،نامنظم،مهارتی وسازنده |
| اشترن | فردی،گروهی |
| بوهلر | کنشی،تخیلی،آفرینشی، اجتماعی |
| هارلوك | دلبخواه،نمایش،سازنده |
| سكايا | بازیهای ابتکاری و تحمیلی |
| امويك | دلبخواه(خود انگیخته)،برنامه ریزی شده |
| اسپادك | بازیهای آموزشی وغیر آموزشی |
| پارتن | انفرادی،گروهی |
| جرسیلد | تصویری و خیالی |
| پارتن | بازی یا رفتار زودگذر،بازی تنها و دور از دیگران،رفتار ناظر و مشاهده فعالیت دیگران و بازی آنها بدون شرکت در آن،بازی موازی،بازی مبتنی بر پیوستگی و اشتراک و بازی مبتنی بر همکاری یا بازی تکمیلی سازمان یافته |
| کرا | کنشهای ارثی ، تقلیدی وتخیلی |

تحقیقات متعددی اعم از خارجی و داخلی در زمینه نقش بازی‌های آموزشی بر یادگیری دانش‌آموزان صورت گرفته است. Boglárka Brezovszky و همکارانش(2017) در پژوهشی به این نتیجه نائل گردیدند که یک محیط یادگیری مبتنی بر بازی ریاضی در ارتقا انواع مختلف مهارت های ریاضی و دانش در نمرات مختلف تحصیلات ابتدایی موثر است و می تواند معلمان را با یک ابزار عملی و انعطاف پذیر برای گسترش تمرینات کلاس درس خود فراهم کند(Boglárka,2019) Nishita Magantyو همکاران(2018) در مقاله ای به این نتیجه نائل گردیدند که آموزش آنلاین مبتنی بر بازی(GBL)برای مداخلات آموزش آنلاین موثر بود و ابزار های آموزشیGBLموثر و لذت بخش هستند و باید برای آموزش بیمارMMاستفاده شوند.( Nishita,2018) Cansu C. Ekinو همکاران(2018) در مقاله ای به این نتیجه نائل گردیدند که اسباب بازی های هوشمند تاثیر مثبتی در آموزش مفاهیم مطالعات اجتماعی به کودکان دارای معلولیت ذهنی (شناسه متوسط)است که در توسعه مهارت های علمی و اجتماعی قابل توجه است.( Cansu C,2018) Tamara Spiewak Toub همکاران(2018) در مقاله ای با عنوان« زبان بازی: ایجاد واژگان پیش دبستانی از طریق بازی با خواندن کتاب مشترک»به این نتیجه نائل گردیدند که با توجه به دستاورد های واژگانی بدست آمده،به مزایای منحصر به فرد از فعالیت های مبتنی بر بازی های پشتیبانی شده برای رشد واژگان اولیه کودکان پیش دبستانی میتوان پی برد.( Tamara,2018) در پژوهش های داخلی نیز به نتایجی مشابه به نتایج تحقیقات خارجی دست یافته اند که به چند نمونه از آن میپردازیم: صدیقی ارفعی و گلستانی فرد(1395)در پژوهشی به این نتیجه نائل گردیدند که استفاده از بازی در کلاس درس باعث تحرک فعال بودن بیشترین دانش اموزان گردد در بهبود [یادگیری](https://civilica.com/search/paper/k-%DB%8C%D8%A7%D8%AF%DA%AF%DB%8C%D8%B1%DB%8C-o-Title-ot-desc/) و [پیشرفت تحصیلی](https://civilica.com/search/paper/k-%D9%BE%DB%8C%D8%B4%D8%B1%D9%81%D8%AA%20%D8%AA%D8%AD%D8%B5%DB%8C%D9%84%DB%8C-o-Title-ot-desc/) آنها موثر واقع شود.( صدیقی ارفعی و گلستانی فرد،1395) تاج الدين و نوروزي (1391)در پژوهشی به این نتیجه نائل گردیدند که استفاده کودکان از بازي هاي آموزشي در يادگيري علائم و مقررات راهنمايي و رانندگي و احترام به قانون تاثير مثبت دارد و استفاده از بازي هاي آموزشي در يادگيري علائم راهنمايي و رانندگي در بين دختران و پسران تفاوت معنادار دارد اما استفاده از بازي هاي آموزشي در يادگيري مقررات راهنمايي و رانندگي و احترام به قانون در بين دختران و پسران تفاوت معنادار ندارد.( تاج الدين ونوروزي،پاییز1391)شكور ،حقاني، شكري و بهراميان حميد(1392)در پژوهشی به این نتیجه نائل گردیدند که با توجه به آثار مثبت و یادگیری بهتر دانشجویان در استفاده از روش های متنوع، بهتر است برای تدریس آناتومی به جای روش های انتقال اطلاعات مثل سخنرانی از روشهای فعالی مثل بازی استفاده شود.( شكور، حقاني، شكري و بهراميان،1392)آتشك ،برادران، احمدوند(1392)در پژوهشی به این نتیجه نائل گردیدند که مولفه هاي همدلي، اندازه اثر 10.2 درصدي، در مولفه کنترل خود، اندازه اثر 8.2 درصد و در کل مهارت اجتماعي، اندازه اثري به ميزان 13.8 درصد و در پيشرفت تحصيلي، اندازه اثري به ميزان 84.2 درصد وجود داشته است.( آتشك،برادران و احمدوند،1392) خزايي و جليليان (1393)در پژوهشی به این نتیجه نائل گردیدند که گروه تجربي از گروه کنترل به طور معني داري از نمرات پيشرفت تحصيلي و خلاقيت بالاتري برخوردار است. از ميان مولفه هاي خلاقيت (انعطاف پذيري، ابتکار، بسط و سيالي)، تنها در مورد مولفه هاي انعطاف پذيري و سيالي گروه آزمايش از گروه کنترل به طور معني داري از نمرات بالاتري برخوردار بود.( خزايي وجليليان،1393) و دیگر پژوهش ها...در مجموع طبق پژوهش های صورت گرفته،می توان نتیجه گرفت که پیوندی بین بازی ها اعم از بازی های آموزشی و یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان بخصوص دانش آموزان ابتدایی برقرار است. با توجه به این نکته که نظام آموزش و پرورشی جمهوری اسلامی ایران،متمرکز است و ارزشیابی ها اغلب محدود به کتاب درسی است و اکثریت معلمان به این منابع آموزشی تکیه می کنند باید مطالب و فعالیتهای مرتبط با آن، زمینه های مناسبی برای بهره گیری از شایسته ترین شیوه ‌های آموزش و یادگیری اعم از روش فعال وتعاملی در راه تربیت نیروی انسانی موثر فراهم کند. اگر بخواهیم برنامه کار اساسی کتب درسی دوره ابتدایی را در زمینه میزان توجه به یادگیری از طریق بازی بازشناسی کنیم باید به کتب درسی مربوطه مراجعه کنیم زیرا همانطور که قبلا ذکر شد کتاب درسی در ایران منبع اصلی آموزش را شامل می شود به همین علت است که بررسی کتاب های درسی و تعیین نقاط ضعف و قوت آنها و به دنبال آن، اقدامات اصلاحی در این زمینه می تواند به ارتقای برنامه های آموزشی منتهی شود (ربیعی،1394)در واقع تحلیل محتوای آموزشی کتاب درسی، کتاب کمک آموزشی و سایر رسانه های آموزشی می تواند در انتخاب محتوای مناسب و تکمیلی به منظور رفع نقایص کتاب های درسی با توجه به مجموعه هدف های مورد نظر انجام شود (میرزابیگی،1394)پژوهش حاضر درصدد است تا با تحلیل محتوا کلیه کتب درسی دوره ابتدایی از نظر توجه به یادگیری از طریق بازی، در تلاش است با معین سازی فزونی و کمال و کمی و نقص آنها در این زمینه راه را برای انجام اقدامات اصلاحی ایجاد کند که این خود (همانطور که در قسمت قبلی ذکر شد) به ارتقای برنامه های آموزشی منجر می شود.

**روش و ابزار اندازه گیری:**

این پژوهش از جهت هدف کاربردی است. هدف تحقیقات کاربردی توسعه دانش کاربردی در یک زمینه خاص و در جهت به کار بردن عملی دانش است (سرمد،1386 ). روش مورد استفاده در پژوهش حاضر، تحلیل محتوا بود. تحلیل محتوا یکی از مهمترین و پرکاربردترین روش های پژوهش در علوم اجتماعی و سایر رشته های علوم انسانی از جمله علوم تربیتی است (سرمد،1386 ). تحلیل محتوا یک روش منظم برای توصیف عینی و کمی محتوای متون برنامه درسی و مقایسه پیام ساختار محتوا و با اهداف برنامه درسی بیان شده است (یارمحمدیان،1391)تحلیل محتوا به دو صورت کمی و کیفی انجام می گیرد. در این پژوهش از تحلیل محتوای کمی استفاده شده است. در این پژوهش تمام محتوای کتاب ها مورد بررسی قرار گرفته و واحد ثبت در این پژوهش،صفحه است که از طریق فرایند کدگذاری بشری قیاسی انجام شد و برای توصیف میزان توجه به یادگیری از طریق بازی از فراوانی و درصد بهره گیری شده است. منبع مورد استفاده، طبقه بندی بازی شارلوت بوهلر ، طبقه بندی بازی الیزابت هارلوک و طبقه بندی اسپارگ بود. و جامعه آماری، کلیه کتب دوره دبستان است نمونه آماری کتب علوم تجربی،ریاضی،فارسی(خوانداری) و مطالعات اجتماعی است که نسبت نمونه با جامعه برابر نیست.

جدول(2). اطلاعات مربوط به کتب

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | کتب علوم تجربی | | | | | | کتب ریاضی | | | | | |
| اول دبستان | دوم دبستان | سوم دبستان | چهارم دبستان | پنجم دبستان | ششم دبستان | اول دبستان | دوم دبستان | سوم دبستان | چهارم دبستان | پنجم دبستان | ششم دبستان |
| تعداد صفحات در هر پایه | 103 | 103 | 112 | 119 | 104 | 103 | 175 | 152 | 152 | 154 | 141 | 144 |
| تعداد صفحات در کل پایه ها | 644 | | | | | | 918 | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | کتب فارسی(خوانداری) | | | | | |  |  | | کتب مطالعات اجتماعی | | | |
| اول دبستان | دوم دبستان | سوم دبستان | چهارم دبستان | پنجم دبستان | ششم دبستان | اول دبستان | دوم دبستان | سوم دبستان | | چهارم دبستان | پنجم دبستان | ششم دبستان |
| تعداد صفحات | 114 | 115 | 128 | 139 | 140 | 114 | - | - | 98 | | 113 | 129 | 146 |
| تعداد صفحات در کل پایه ها |  | 750 | | | | | 486 | | | | | |  |

**یافته ها(بدنه اصلی):**

پژوهش حاضر درصدد است تا محتوای کتب علوم تجربی،ریاضی،فارسی(خوانداری) و مطالعات اجتماعی دوره ابتدایی را مورد بررسی و تحلیل قرار دهد و در ادامه توجه به یادگیری از طریق بازی که در قسمت بدنه اصلی ذکر می شود را در این کتاب ها شناسایی کند. سؤالات اصلی پژوهش عبارت است از:

تا چه میزان به مقوله توجه به یادگیری از طریق بازی،در کتب علوم تجربی دوره ابتدایی پرداخته شده است؟

تا چه میزان به مقوله توجه به یادگیری از طریق بازی،در کتب ریاضی دوره ابتدایی پرداخته شده است؟

تا چه میزان به مقوله توجه به یادگیری از طریق بازی،در کتب فارسی(خوانداری )دوره ابتدایی پرداخته شده است؟

تا چه میزان به مقوله توجه به یادگیری از طریق بازی،در کتب مطالعات اجتماعی دوره ابتدایی پرداخته شده است؟

جدول(3) توصیف مؤلفه های بازی در کتب علوم تجربی دوره دبستان به تفکیک واحد ثبت( صفحه)

| **مولفه های بازی** | **کتب علوم تجربی دوره دبستان** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **اول دبستان** | | | | **دوم دبستان** | | | | **سوم دبستان** | | | | **چهارم دبستان** | | | | **پنجم دبستان** | | | | **ششم دبستان** | | | | |
| **تعداد صفحات** | **103** | | | | **103** | | | | **112** | | | | **119** | | | | **104** | | | | **103** | | | | |
| **Fمولفه بازی و صفحه+درصد آنها** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | | **F1** | **%** | **F2** | **%** |
| **بازی بدنی(کنشی)** | **19** | **18/4%** | **3** | **9/2**  **%** | **11** | **10/67%** | **1** | **0/9%** | **11** | **9/8%** | **5** | **4/4%** | **11** | **9/2%** | **2** | **1/6%** | **10** | **9/6%** | **0** | **0%** | | **12** | **11/6%** | **3** | **2/9%** |
| **بازی تخیلی و فکری** | **1** | **9/0**  **%** | **2** | **1/9%** | **0** | **0%** | **1** | **0/8%** | **0** | **0%** | | **1** | **0/9%** |
| **بازی آفرینشی** | **6** | **8/5**  **%** | **6** | **5/8%** | **2** | **1/7%** | **1** | **0/8%** | **3** | **2/8%** | | **3** | **2/9%** |
| **بازی اجتماعی** | **7** | **7/6**  **%** | **5** | **4/8%** | **8** | **7/1%** | **5** | **4/2%** | **2** | **1/9%** | | **4** | **3/8%** |
| **بازی دستی** | **6** | **8/5**  **%** | **8** | **7/7%** | **5** | **4/4%** | **9** | **7/5%** | **8** | **7/6%** | | **7** | **6/7%** |
| **بازی نمایشی(ایفای نقش)** | **3** | **9/2**  **%** | **1** | **0/9%** | **0** | **0%** | **1** | **0/8%** | **0** | **0%** | | **1** | **0/97%** |
| **بازی های رقابتی** | **-** | **0%** | **1** | **0/9%** | **2** | **1/7%** | **1** | **0/8%** | **1** | **0/96%** | | **3** | **2/9%** |
| **مجموع(644)** | **26** | **4/03%** | **24** | **3/7%** | **22** | **¾%** | **20** | **3/1%** | **14** | **2/17%** | | **22** | **¾%** |

جدول(4) توصیف مؤلفه های بازی در کتب ریاضی دوره دبستان به تفکیک واحد ثبت( صفحه)

| **مولفه های بازی** | **کتب ریاضی دوره دبستان** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **اول دبستان** | | | | **دوم دبستان** | | | | **سوم دبستان** | | | | **چهارم دبستان** | | | | **پنجم دبستان** | | | | **ششم دبستان** | | | |
| **تعداد صفحات** | **175** | | | | **152** | | | | **152** | | | | **154** | | | | **141** | | | | **144** | | | |
| **Fمولفه بازی و صفحه+درصد آنها** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** |
| **بازی بدنی(کنشی)** | **23** | **13/14%** | **0** | **0%** | **19** | **12/5%** | **0** | **0%** | **11** | **7/2%** | **0** | **0%** | **6** | **3/8%** | **0** | **0%** | **7** | **4/96%** | **0%** | **0%** | **9** | **6/2%** | **0** | **0%** |
| **بازی تخیلی و فکری** | **2** | **1/14%** | **2** | **1/31%** | **2** | **1/31%** | **5** | **3/2%** | **6** | **4/2%** | **6** | **4/1%** |
| **بازی آفرینشی** | **1** | **0/57%** | **1** | **0/65%** | **1** | **0/65%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** |
| **بازی اجتماعی** | **0%** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** |
| **بازی دستی** | **21** | **12** | **17** | **11/18%** | **11** | **7/23%** | **2** | **½%** | **0** | **0%** | **3** | **2/08%** |
| **بازی نمایشی(ایفای نقش)** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** |
| **بازی های رقابتی** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **1** | **0/7%** | **0** | **0%** |
| **مجموع(918)** | **24** | **2/6%** | **20** | **2/17%** | **14** | **1/52%** | **7** | **0/76%** | **7** | **0/76%** | **9** | **0/98%** |

جدول(5) توصیف مؤلفه های بازی در کتب فارسی(خوانداری) دوره دبستان به تفکیک واحد ثبت( صفحه)

| **مولفه های بازی** | **کتب فارسی(خوانداری) دوره دبستان** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **اول دبستان** | | | | **دوم دبستان** | | | | **سوم دبستان** | | | | **چهارم دبستان** | | | | **پنجم دبستان** | | | | **ششم دبستان** | | | |
| **تعداد صفحات** | **114** | | | | **115** | | | | **128** | | | | **139** | | | | **140** | | | | **114** | | | |
| **Fمولفه بازی و صفحه+درصد آنها** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** |
| **بازی بدنی(کنشی)** | **23** | **20/17%** | **1** | **0/8%** | **12** | **10/43%** | **0** | **0%** | **10** | **7/8%** | **0** | **0%** | **5** | **3/5%** | **0** | **0%** | **3** | **2/1%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** |
| **بازی تخیلی و فکری** | **7** | **6/1%** | **4** | **¾%** | **2** | **1/5%** | **3** | **2/1%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** |
| **بازی آفرینشی** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** |
| **بازی اجتماعی** | **16** | **14/03%** | **12** | **10/43%** | **10** | **7/8%** | **5** | **3/5%** | **3** | **2/1%** | **0** | **0%** |
| **بازی دستی** | **1** | **0/8%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** |
| **بازی نمایشی(ایفای نقش)** | **14** | **12/28%** | **7** | **6/08%** | **4** | **3/1%** | **2** | **¼%** | **3** | **2/1%** | **0** | **0%** |
| **بازی های رقابتی** | **1** | **0/8%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** |
| **مجموع(750)** | **40** | **5/5%** | **23** | **3/06%** | **16** | **2/1%** | **10** | **1/3%** |  | **6** | **0/8%** | **0** | **0** |

جدول(6) توصیف مؤلفه های بازی در کتب مطالعات اجتماعی دوره دبستان به تفکیک واحد ثبت( صفحه)

| **مولفه های بازی** | **کتب علوم تجربی دوره دبستان** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **اول دبستان** | | | | **دوم دبستان** | | | | **سوم دبستان** | | | | **چهارم دبستان** | | | | **پنجم دبستان** | | | | **ششم دبستان** | | | |
| **تعداد صفحات** | **-** | | | | **-** | | | | **98** | | | | **113** | | | | **129** | | | | **146** | | | |
| **Fمولفه بازی و صفحه+درصد آنها** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** | **F1** | **%** | **F2** | **%** |
| **بازی بدنی(کنشی)** |  |  |  |  |  |  |  |  | **10** | **10/28%** | **0** | **0%** | **18** | **18/36%** | **0** | **0%** | **11** | **8/52%** | **0** | **0%** | **14** | **9/6%** | **1** | **0/69** |
| **بازی تخیلی و فکری** |  |  |  |  |  |  | **1** | **1/02%** | **5** | **5/10%** | **3** | **2/32%** | **1** | **0/6** |
| **بازی آفرینشی** |  |  |  |  |  |  | **0** | **0%** | **7** | **7/14%** | **1** | **0/77%** | **2** | **1/3%** |
| **بازی اجتماعی** |  |  |  |  |  |  | **1** | **1/02%** | **2** | **2/04%** | **4** | **3/1%** | **4** | **2/7%** |
| **بازی دستی** |  |  |  |  |  |  | **8** | **7/1%** | **14** | **14/28%** | **7** | **5/4%** | **11** | **7/3%** |
| **بازی نمایشی(ایفای نقش)** |  |  |  |  |  |  | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **3** | **2/3%** |  | **0%** |
| **بازی های رقابتی** |  |  |  |  |  |  |  | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **0** | **0%** | **1** | **0/6** |
| **مجموع(486)** |  |  |  |  |  |  |  | **10** | **2/05%** | **28** | **5/76%** | **18** | **3/7%** | **20** | **4/11%** |

**بحث و نتیجه گیری:**

در مقاله حاضر، انواع بازیها بر اساس ، طبقه بندی بازی شارلوت بوهلر ، طبقه بندی بازی الیزابت هارلوک و طبقه بندی اسپارگ ، شناسایی شدند ،که7بازی عبارت اند از: بازی بدنی(کنشی)-بازی تخیلی و فکری-بازی آفرینشی-بازی اجتماعی-بازی دستی-بازی نمایشی(ایفای نقش)-بازی های رقابتی.

میزان تأکید و توجه، کتب علوم تجربی،ریاضی،فارسی(خوانداری) و مطالعات اجتماعی براساس نتایج حاصل (باتوجه به جدول ذیل)، خیلی پایین است و با وضع مطلوب فاصله دارد و نیازمند بازنگری و اصلاح هستند زیرا میانگین پراکندگی انواع بازی ها در کتب علوم تجربی، ریاضی، فارسی(خوانداری) و مطالعات اجتماعی به ترتیب،**3/3%**،**¼%**،**2/12%** و**4/1%** است.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| میزان توجه به بازی ها | علوم تجربی | | | | | |  |
| **اول دبستان** | **دوم دبستان** | **سوم دبستان** | **چهارم دبستان** | **پنجم دبستان** | **ششم دبستان** | **میانگین** |
| **4/03%** | **3/7%** | **¾%** | **3/1%** | **2/17%** | **¾%** | **3/3%** |
| میزان توجه به بازی ها | **ریاضی** | | | | | | |
| **اول دبستان** | **دوم دبستان** | **سوم دبستان** | **چهارم دبستان** | **پنجم دبستان** | **ششم دبستان** | **میانگین** |
| **2/6%** | **2/17%** | **1/52**% | **0/76%** | **0/76%** | **0/98%** | **¼%** |
| میزان توجه به بازی ها | **فارسی(خوانداری)** | | | | | | |
| **اول دبستان** | **دوم دبستان** | **سوم دبستان** | **چهارم دبستان** | **پنجم دبستان** | **ششم دبستان** | **میانگین** |
| **5/5%** | **3/06%** | **2/1%** | **1/3%** | **0/8%** | **0** | **2/12%** |
| میزان توجه به بازی ها | **مطالعات اجتماعی** | | | | | | |
| **اول دبستان** | **دوم دبستان** | **سوم دبستان** | **چهارم دبستان** | **پنجم دبستان** | **ششم دبستان** | **میانگین** |
| **0** | **0** | **2/05%** | **5/76%** | **3/7%** | **4/11** | **4/1%** |

با توجه به مباحث تئوری عنوان شده در این تحقیق، پژوهش حاضر بدنبال این بوده است که با بررسی به وضعیت توجه به انواع بازی ها در کتب علوم تجربی،ریاضی،فارسی(خوانداری) و مطالعات اجتماعی ، توجه برنامه ریزان آموزش و پرورش و مؤلفان کتب درسی را به مباحث یادگیری از طریق بازی در کتب درسی، جلب نموده و در کنار آن فکر بازنگری در محتوای آموزشی با توجه به مطالعات تحلیل محتوایی، کاربردی کردن محتوای آموزشی، آموزش یادگیری از طریق بازی را تقویت نماید.( ربیعی،1394)

**بحث و نتیجه گیری:**

**کتاب شناسی و منابع:**

اعظمي، محمود، جعفري، عليرضا(1388)،" نقش بازي در پيشرفت تحصيلي (زبان آموزي) كودكان پايه سوم مقطع ابتدايي شهر تهران در سال 86-1385"، علوم رفتاري،شماره2، 30-9.

احمدوند، محمدعلی(1372)، روان‌شناسی بازی، چاپ اول،تهران،انتشارات دانشگاه پیام نور.

آتشك، محمد، برادران، بدرالملوك، احمدوند، محمدعلي(1392)،" تاثير بازي هاي آموزشي رايانه اي بر مهارت اجتماعي و پيشرفت تحصيلي دانش آموزان". فناوري آموزش (فناوري و آموزش)،7(4)،297-305 .

برنارد، اسپادک(1394)،آموزش در دوران کودکی،مترجم نظری‌نژاد،چاپ دهم،انتشارات به نشر.

تاج الدين، محبوبه، نوروزي، داريوش(پاییز1391)،"تاثير بازي هاي آموزشي بر يادگيري علائم و مقررات راهنمايي و رانندگي"،فصلنامه علمی راهور،1(2)،صفحات69-96.

جان وایت(1391)،بازی و یادگیری در فضای باز: اقدامات لازم برای کسب تجربه‌های کیفی برتر در محیط آزاد، مترجم ایمانی،نوبت چاپ یکم،تهران،سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی (مدرسه).

خزايي ،کاميان، جليليان، نوشين(1393)،" تاثير بازي هاي آموزشي رايانه اي بر پيشرفت تحصيلي و خلاقيت دانش آموزان مقطع ابتدايي "، فن آوري اطلاعات و ارتباطات در علوم تربيتي،5(2)،23-39.

روزه، فرشاد,احمدي، عسکر(1394)،" انواع بازی و بازی درمانی در روانشناسی". كنفرانس بين المللي علوم انساني، روانشناسي و علوم اجتماعي، موسسه مدیران ایده پردازان پایتخت ایلیا ،تهران.

ربیعی، مهدی (1394)،" تحلیل محتوای کتاب هدیه های آسمانی پنجم ابتدایی در انطباق با مهارت های زندگی همایش ملی آموزش ابتدایی،" آموزش و پرورش شهرضا ،1، 2466-2476.

سرمد، زهره ، بازرگان ،عباس ،حجازی، الهه(1386)،روش های تحقیق در علوم رفتاری.تهران،چاپ36،انتشارات آگه.

صدیقی ارفعی، فریبرز و گلستانی فرد، اکرم،(1395)"بررسی آموزش از طریق بازی و ارتباط آن با یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش اموزان"،کنفرانس جهانی روانشناسی و علوم تربیتی، حقوق و علوم اجتماعی در آغاز هزاره سوم،شیراز.

شكور، مهسا، حقاني، فريبا، شكري، طيبه، بهراميان، حميد(1392)،"تاثير روش آموزشي بازي بر رضايت دانشجويان و پيشرفت تحصيلي آن ها در درس آناتومي"،مجله دانشکده پزشکي اصفهان،31(244)، 1038 – 1047.

فتحی، حیدر(۱۳۸۴)، تاثیر بازی و اسباب بازی در پرورش ذهن و خلاقیت کودکان، ماهنامه پیوند، شماره 309 و 310 و 311.

فرگاس پیتر هیوز( 1396)،روان شناسی بازی (کودکان بازی و رشد) ، مترجم: گنجی ،چاپ هفتم،تهران،انتشارات رشد.

معدن کل معرفت، رحمان ، قاسم نژاد، حیدر(1394)،"،نقش بازی در یادگیری"،اولین همایش ملی راهکارهای توسعه و ترویج علوم تربیتی ،روانشناسی ، مشاوره و آموزش در ایران،تهران.

مهجور، سیامک رضا(۱۳۸۰)، روانشناسی بازی، چاپ هفتم، شیراز، نشر ساسان.

 میرزابیگی، حسن علی(1393)،"شناسایی مهارت های اجتماعی مورد نیاز دانش آموزان عقب مانده ذهنی برای برنامه ریرزی درسی مهارت های اجتماعی،"مطالعات روان شناختی، ۱، ۳۹-۶۸.

یارمحمدیان، محمدحسین(1391)، اصول برنامه‌ریزی درسی: ماهیت برنامه‌ریزی درسی - مبانی فلسفی، روانشناختی و جامعه‌شناختی برنامه، ارزشیابی برنامه، تحلیل محتوای.تهران،چاپ نهم،انتشارات یادواره کتاب.

Boglárka ,Brezovszky, Jake, McMullen, Koen, Veermans, Minna M. Hannula-Sormunen,, Gabriela RodrÃ­guez-Aflecht, Nonmanut ,Pongsakdi, Eero, Laakkonen, Erno ,Lehtinen,” Effects of a mathematics game-based learning environment on primary school students' adaptive number knowledge”, Journal: Computers & Education - Volume 128, Pages 63-74 ,January 2019.

Cansu C. Ekin, Kursat Cagiltay, Necdet Karasu,”Effectiveness of smart toy applications in teaching children with intellectual disability”, Journal: Journal of Systems Architecture - Volume 89, Pages 41-48, September 2018.

Nishita, Maganty, Muneeb, Ilyas, Nan, Zhang, Amit ,Sharma,” Online, game-based education for melanoma recognition: A pilot study”. Journal: Patient Education and Counseling - Volume 101, Issue 4, , Pages 738-742, April 2018.

Piaget, Jean,” Play, Dreams And Imitation In Childhood”, 1st Edition, Routledge, London, 30 September 2013.

Tamara ,Spiewak Toub, Brenna, Hassinger-Das, Kimberly, Turner Nesbitt, Hande, Ilgaz, Deena ,Skolnick Weisberg, Kathy, Hirsh-Pasek, Roberta, Michnick Golinkoff, Ageliki, Nicolopoulou, David, K. Dickinson, The language of play: Developing preschool vocabulary through play following shared book-reading, Journal: Early Childhood Research Quarterly - Volume 45, 4th Quarter 2018, Pages 1-17.