

ISSN (Online): 2783-4255

Research Paper

Validating play-based preschool education curriculum based on Francis Klein's model

Vadood Shoshtari Gogtapeh¹, Mohammad Ali Mojallal chobglo^{2*}, Jahangir Yari haj atalo³, Zarin Daneshvar heris⁴

1. Phd student of Curriculum Planning, Tabriz Branch Islamic Azad University, Tabriz, Iran.
2. Assistant Professor, Faculty of Educational Sciences, Bonab Branch Azad University, Bonab, Iran.
3. Assistant Professor, Faculty of Educational Sciences, Tabriz Branch Islamic Azad University, Tabriz, Iran 4.
- Assistant Professor, Faculty of Educational Sciences, Tabriz Branch Islamic Azad University, Tabriz, Iran.

Received: 04/04/2024

Accepted: 14/06/2024

PP:1-14

Keywords:

curriculum; game-based preschool education; Francis Klein model.

Abstract

Introduction: The current research was conducted with the aim of validating the play-based preschool education curriculum based on Francis Klein's model in 1402-1403. The current research was applied in terms of purpose, cross-sectional in terms of time, and descriptive and survey-type in terms of execution method.

research methodology: In terms of method, this research is a mixed research type (qualitative-quantitative) and in terms of purpose, it is an applied research, in which a descriptive survey method has been used in the quantitative approach to validate the model. Considering that the obtained data were ranked and the data distribution curve is not normal and does not meet the conditions of parametric statistics, the data obtained in the first stage of the research was tested using the non-parametric test (Y-Man-Whitney).

Findings and conclusion: The results of the research showed that the model obtained from the game-based education curriculum was approved by two groups (preschool teachers and curriculum experts) with high credibility. And many of the social and cultural goals of education and the child's personality are formed through organized games and participation in physical activities that preschool teachers based on this model, the skills, capabilities, scientific insight and expertise necessary to use the method They get game-based education.

Shoshtari Gogtapeh, V., Mojallal chobglo, M.A., Yari haj atalo, J., Daneshvar heris, Z. (2024). Validating a play-based preschool education curriculum based on Francis Klein's model. Journal of Transcendent Education. Vol 4, Issue 1, pp 1-14

Corresponding author: Mohammad Ali Mojallal chobglo

Address: Assistant Professor, Faculty of Educational Sciences, Azad University, Bonab Branch, Iran.

Email: articlem3@gmail.com

مقاله پژوهشی

اعتبارسنجی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین

ودود شوشتری گوگ تپه^۱، محمدعلی مجلل چوبقلو^{۲*}، جهانگیر یاری حاج عطالو^۳، زرین دانشور هریس^۴

۱. دانشجوی دکتری برنامه ریزی درسی واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران.

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

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

۴. استادیار گروه علوم تربیتی واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران.

چکیده

مقدمه و هدف: پژوهش حاضر با هدف اعتبارسنجی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین در سال ۱۴۰۳-۱۴۰۲ انجام گرفته است. پژوهش حاضر از نظر هدف، کاربردی، از نظر زمان، مقطعی و از نظر شیوه اجرا، توصیفی و از نوع پیمایشی بود.

روش شناسی پژوهش: این پژوهش از لحاظ روش، از نوع تحقیقات ترکیبی (کیفی- کمی) و از لحاظ هدف جزو تحقیقات کاربردی بوده، که در رویکرد کمی جهت اعتبار سنجی الگو، از روش توصیفی از نوع پیمایشی استفاده شده است. با توجه به اینکه داده های به دست آمده رتبه ای بودند و منحنی توزیع داده ها نیز نرمال نیستند و شرایط آمار پارامتریک را ندارند، داده های اخذ شده مرحله اول تحقیق، با استفاده از آزمون ناپارامتریک (یو من ویتنی)، مورد آزمون قرار گرفت. لازم به ذکر است که در این مقاله صرفاً بخش کمی مد نظر است.

یافته ها و نتایج: نتایج پژوهش نشان داد که الگوی بدست آمده از برنامه درسی آموزش مبتنی بر بازی از طرف دو گروه (مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی) با اعتبار بالایی مورد تأیید قرار گرفت. و بسیاری از اهداف اجتماعی و فرهنگی تعلیم و تربیت و شخصیت کودک از طریق بازی های سازمان یافته و شرکت در فعالیت های جسمانی شکل می گیرد که مربیان پیش دبستانی بر اساس این الگو، مهارتها، توانمندیها، بینش علمی و تخصص لازم را برای استفاده از روش آموزش مبتنی بر بازی بدست می آورند.

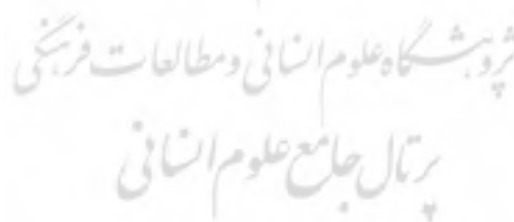
تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۱/۱۶

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۳/۲۵

شماره صفحات: ۱-۱۴

واژه های کلیدی:

برنامه درسی؛ آموزش پیش دبستانی
مبتنی بر بازی؛ الگوی فرانسیس کلاین.



استناد: شوشتری گوگ تپه، ودود؛ مجلل چوبقلو، محمد علی؛ یاری حاج عطالو، جهانگیر؛ دانشور هریس، زرین (۱۴۰۳). طراحی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین. فصلنامه علمی آموزش و پرورش متعالی. دوره سوم، شماره چهارم، پیاپی ۱۲، شماره صفحات ۱-۱۴

* نویسنده مسئول: محمد علی مجلل چوبقلو

نشانی: استادیار دانشکده علوم تربیتی دانشگاه آزاد واحد بناب، ایران *

پست الکترونیکی: articlem3@gmail.com

مقدمه

امروزه، بازی و تربیت بدنی به عنوان یکی از حوزه‌های یادگیری اصلی در نظام آموزشی اکثر کشورهای دنیا و یکی از ساحت‌های تعلیم و تربیت در سند تحول بنیادین آموزش و پرورش ایران تحت عنوان ساحت زیستی و بدنی دارای نقش و اهمیت بالایی است. از طریق تربیت بدنی و بازی، دانش آموزان می‌توانند دانش و مهارت‌هایی را یاد بگیرند که در زندگی شخصی و دنیایی که در آن زندگی می‌کنند می‌تواند اثر مثبت داشته باشد. بسیاری از اهداف اجتماعی و فرهنگی تعلیم و تربیت و شخصیت اجتماعی کودک از طریق بازی‌های سازمان یافته و شرکت در فعالیت‌های جسمانی شکل می‌گیرد (Aghajani, 2020). یافته‌های محققان نیز موید همین امر است که شرکت فعال کودک در بازی‌های گوناگون حرکتی، اساس رشد عاطفی - اجتماعی، روانی - حرکتی و شناختی او را تشکیل می‌دهد. در این میان، برنامه‌های درسی دوره پیش دبستانی از اهمیت دو چندان برخوردار است؛ چرا که این دوران یکی از مهمترین دوره‌های رشد کودک می‌باشد. این دوره، نقطه ورود کودک به نظام رسمی تلقی می‌شود و سنگ بنای فرآیند تربیتی در آنها نهاده می‌شود. به طوری که همه صاحب نظران حوزه تعلیم و تربیت معتقدند، آغاز یادگیری، آغاز مدرسه رفتن نیست و همه چیز از دوره دبستان شکل نمی‌گیرد، بلکه سال‌های پایه، سال‌های شکل دهنده یا پیش نیاز دوره‌های بعدی هستند (Mofidi, 2020).

بازی با تولد کودک آغاز می‌گردد. کودکان در اوایل تولد و همزمان با سازگاری با محیط نوین حرکات غیرارادی می‌کنند. این حرکات ابتدا برای کودک هیچ معنی و مفهومی ندارد. هماهنگی کودک با محیط و رشد همه جانبه او سبب می‌شود تا حرکات غیرارادی به مرور به شکل تقلید از صداها و حرکات اشخاص به‌ویژه مادر ظاهر گردد. بازی فعالیت جسمی یا ذهنی است که کودک از روی میل و رغبت و با شور و اشتیاق انجام می‌دهد. آنچه در بازی نهفته است، خواست و رغبت کودک است. بازی، زندگی کودک و طبیعی ترین راه یادگیری است. هنگامی که به کودک اجازه داده شود با اختیار خود بازی کند، یاد می‌گیرد چگونه خلاقانه فکر کند، گفت‌وگو کند و به حل مسئله بپردازد. کودکان با فعالیت‌های جسمانی به مهارت‌های حرکتی می‌رسند و می‌توانند مهارت‌های اجتماعی خود را توسعه دهند (Valizadeh, 2017). بازی رشد هوشی را تسریع می‌کند و در این صورت آشنا کردن کودک با بازی و محرک بازی یکی از عواملی است که رشد شناختی کودک را تسهیل می‌کند. بازی برای رشد مهارت‌های ذهنی، اساسی است. کودکان در بازی می‌توانند بدون دخالت دیگران تجربه بیندازند و در این ضمن توانایی‌هایی را کسب کنند (Mahjoor, 2017). بازی از نظر روانشناسان مهم‌ترین فعالیت دوران کودکی است و به وسیله آن می‌توان کودک را از نظر جسمی، روحی و اجتماعی به رشد فوق العاده‌ای رساند. در واقع بازی در حکم آینه‌ای است که روحیات، استعدادها و زمینه‌های روانی کودک را نشان می‌دهد. بنابراین باید ذهن پدران و مادران را در خصوص بازی عوض کرد تا آنها به این فعالیت کودک خود بها دهند و برای آن برنامه‌ریزی کنند (Esmavandi and etl, 2018).

بازی به کودک امکان می‌دهد تا به تدریج و به گونه‌ای غیر مستقیم، بدون احساس سختی خواسته‌های فردی را با معیارهای قابل قبول جمع تطبیق داده و شخصیت خود را شکل دهد. کودکان از طریق بازی شخصیت خود را رشد می‌دهند. رشد شخصیت کودکان از طریق بازی در دوران اولیه «مید» به نظر کودکی و با تقلید و اجرای عملی نقش بزرگسالان شکل می‌گیرد. تعمیم شخصیت که اجتماعی شدن در دوران بلوغ بر اساس آن شکل می‌گیرد در ضمن بازی کودکان رشد می‌یابد. کودک در ضمن بازی ملزم است تا مقرراتی که بازی‌ها را شکل می‌دهد، بکار بندد و از این طریق با تقلید الگوهای رفتاری دیگران رفتار و شخصیت خود را شکل دهد امروزه بازی‌های رایانه ای و پلی استیشن‌ها و نشستن بیش از اندازه پای تلویزیون و دیگر بازی‌های کم تحرک تر و مضرت‌تر جایگزین بازی‌های زیبا، لذت بخش و پر تحرک کودکانی دیروز شده است. بازی‌هایی نظیر گرگم به هوا، هفت سنگ، وسطی و... امروزه کمتر دیده می‌شوند و کم کم در حال محو شدن هستند. اینها بازی‌هایی بودند که با اجرای آنها علاوه بر کسب آمادگی جسمانی و حرکتی، نیازهای طبیعی کودکان نیز برآورده می‌شد (Stewart, 2005). کدول از کودک به عنوان قهرمان یا پروتاگونیست واز اولیا عنوان معلم سوم؛ معلم به مثابه شریک، پرورش دهنده و راهنما؛ معلم به عنوان پژوهشگر؛ مستندسازی به مثابه ارتباط؛ والدین به عنوان شریک یا همکار و سازمان به مثابه یک اصل مهم تلقی می‌شود. برمن برفرایند تاکید دارد برای برنامه ریزی درسی سه عنصر اساسی را مطرح می‌کند. عمل اول، آموزش های مدرسه ای است که به تمام فعالیت ها و تجربیاتی که دانش آموز در مدرسه دست می زند اطلاق می شود. بازی ها، مشارکت ها، تعاملات، الگوپذیری ها و غیره در این مقوله قرار می گیرند. عامل دوم آموزش نام دارد که توسط معلم طراحی و اجرا می شود و دانش آموزان را به اهداف آموزشی از پیش تعیین شده می رساند. عامل سوم که بیشتر به روش ها و قالب های خاص ارائه ی آنچه باید آموزش داده شود می پردازد (Esmavandi and etl, 2018). یک برنامه فعالیت آموزشی تنها زمانی می تواند ارزشمندی خود را توجیه کند که شواهد قابل اطمینان و معتبری در مورد تاثیر آموزش بر بهبود رفتار و عملکرد شرکت کنندگان و بالطبع منافع سازمانی عرضه کند. این امر به جنبه مهمی از آموزش و ارزشیابی آموزش اشاره دارد که معمولاً از آن با عنوان «اثربخشی آموزش» یا «ارزیابی اثربخشی آموزش» یاد می شود. سالانه سازمانها مبالغ هنگفتی را برای آموزش مهارت‌های خاص صرف می‌کنند. بدون اینکه اثربخشی آنها به طور مطلوب اندازه گیری شود یا سیستم بازخورد مناسبی در سازمان

وجود داشته باشد از طریق تعیین میزان اثربخشی عملیات و مداخلات آموزشی می توان قضاوت کرد که عملکرد برنامه آموزشی تا چه اندازه مطلوبیت دارد و تا چه اندازه باید بهبود یابد. هر سازمانی که فعالیتی انجام می دهد باید شواهدی را نشان دهد که مشخص سازد آن فعالیت را در چه حد و با چه کیفیتی انجام داده است (Kiamanesh, 2008). در پاسخ به این سوال که چرا یک برنامه یا نظام مورد ارزیابی قرار می گیرد، شاید مشهورترین دلیل این باشد که ارزشیابی دستوری است. اکنون در بسیاری از برنامه هایی که ضمانت مالی بر عهده دولت می باشد، ارزشیابی آنها الزامی است که دلایل آن می تواند سیاسی، مالی و آموزشی باشد. علاوه بر فشارورده توسط موسسات تامین کننده اعتبار، فشار مضاعف از جانب گروه های مختلف اجتماعی اعمال می شود. این گروه ها خواستار میزانی از پاسخگویی در قبال منابع مصرفی و پیامدهای مورد انتظار هستند (Bulla, 1979) گوی معتقد است که برای پاسخگویی، فعالیتهای انجام شده بایستی مورد ارزیابی قرار گیرند. یافته های حاصل از ارزیابی یعنی آگاهی از میزان مطلوبیت عوامل درونداد، فرایند و برونداد در اختیار کسانی قرار می گیرد که برنامه اجرا شده را مورد سوال قرار داده اند. در واقع ارزشیابی وسیله پاسخگویی است. فرایند ارزشیابی می تواند باز خوردهایی را فراهم کند که مشخص می سازد چه چیز هایی خوب انجام شده است و چه چیزهایی به بهبود و اصلاح نیاز دارند. طرح ارزشیابی آنان رایاری می دهد تا از درستی برداششان درباره اقدامات جاری و قضاوت درباره فعالیتهای آینده دفاع کنند. طرح ارزشیابی باعث می شود که مجریان و شرکت کنندگان در برنامه کیفیت برنامه و بهبود آن اطمینان خاطر بیشتری به دست آورند (Afrooz, 2014). دین مبین اسلام نیز به عنوان کامل ترین دستور زندگی توجه ویژه ای به بازی کودکان داشته است که این امر به طور کامل با مطالبی که علوم روان شناسی به تازگی به آن رسیده است، مطابقت دارد (Azar, 2013). رسول مکرم اسلام و سایر ائمه معصومین به امر بازی کودکان نظری ویژه داشته و همواره اصحاب و پیروان خود را به این امر سفارش می فرمودند، از آن جمله اینکه: امام صادق علیه السلام خطاب به یکی از اصحاب خویش فرمود: «دَعِ ابْنَكَ يَلْعَبُ سَبْعَ سِنِينَ»، «بگذار فرزندت تا ۷ سالگی بازی کند» بازی های توأم با فعالیت برای تکامل رشد عضلانی کودک و ورزش دادن قسمت های مختلف بدنش لازم است. ضمناً این نوع بازی ها برای صرف انرژی اضافی کودک نیز مفید است. منافع جسمانی بازی را می توان از طریق نرمش کردن و دولا و راست شدن به دفعات مختلف در روز نیز بدست آورد ولی چون کودک ارزش واقعی ورزش را درک نمی کند، ممکن است علیه آن طغیان کند و با چنان بی میلی تن به انجام آن دهد که هر نوع نفع احتمالی را در مقابل «تنش عاطفی» بی ارزش سازد (Kafouri, 2014). یکی از راه های پرورش اعتماد به نفس کودکان توجه به جنبه های مثبت و تشویق و ترغیب آنهاست. بازی کردن کودک موجب اندوختن تجارب اجتماعی فراوانی در کودک می گردد که خود موجب پرورش اعتماد به نفس کودک خواهد شد. هیچ چیز مانند تنعم و نازپروردگی، روحیه انسان را ضعیف و ناتوان نمی کند و راه به سوی کمال را بر آدمی نمی بندد. بازی با تمام جوانب آن روح کودک را ورزش می دهد. نمو و بارور شدن استعداد های آدمی جز در صحنه زندگی شکل نمی گیرد و بازی نمونه کوچکی از زندگی واقعی است (Mohseni and etl, 2014). کودک بدون بازی و بازیچه مانند ماهی بدون آب است. از نظر حیات شناسی، بازی وسیله سلامت جسم و پرورش حواس است. زیست شناسی نیز بازی را برای رشد اجتماعی و تکامل موجود زنده لازم می شمارد. جامعه شناسان بازی را برای رشد اجتماعی کودکان ضروری می دانند و به نظر روانشناسان بازی فعالیت منحصر به فرد آدمی است (Azar, 2013). به عقیده متخصصان حوزه های آموزش و پداگوژی، استفاده از بازی های آموزشی در فرایند تدریس، از جمله راهکارهایی است که زمینه لازم را برای افزایش فعالیت های یادگیری متعلمان فراهم می سازد. از دیدگاه این متخصصان، بازی های آموزشی بر خلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آنها منحصر نمی شود، بلکه با تغییر در عناصر یا نحوه بازی، قابلیت استفاده برای آموزشی در تمامی شرایط سنی را دارند. ضمن آنکه استفاده از بازی به متعلمان و فرایند یادگیری منحصر نیست، بلکه در فرایند یاددهی نیز امکان پذیری و به عبارت دقیق تر، ضرورت طراحی و به کار بستن آنها احساس می شود محققان معتقدند کودکان امروزی بسیار کم تحرک تر از کودکان نسل های پیشین می باشند و از سطح آمادگی جسمانی پایین تری برخوردار هستند (Aghajani, 2013).

پژوهشی با عنوان «پیش دبستانی های دولتی با عنوان «طراحی مبتنی بر بازی در زمینه های علوم کودکان» انجام داده اند نتایج پژوهش نشان داد: کدگذاری موضوعی و تجزیه و تحلیل یادداشت های میدانی، مصاحبه ها و گفتگوها حاکی از آن است که بازی خیالی و هدایت شده توسط معلم می تواند باعث پیشرفت علم، ایده های علمی و مفهوم تقاطع الگوهای مورد نیاز برای توضیح پدیده شود (Jarara and etl, 2021) پژوهشی با عنوان «توسعه عملکردهای اجرایی کودکان پیش دبستانی در طول رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی که مفاهیم علمی را در خود جای داده است» انجام داده اند نتایج تحقیق نشان داد: که فعالیت های علمی می توانند پلی برای کودکان پیش دبستانی برای انتقال استفاده از عملکردهای اجرایی، از افسانه ها و بازی ها به سمت کارهای روزمره باشند (Nicholas and etal, 2021). پژوهشی با عنوان «محیط و مدیریت طبیعی برای بازی و یادگیری کودکان در مهد کودک در یک جنگل شهری» انجام داده اند نتایج پژوهش نشان داد: که تجربه مستقیم طبیعت، استعداد های متنوعی و عملکردهای قابل توجهی در کیفیت بازی برای کودکان فراهم می کند و اکوسیستم های آن این امر تشخیص می دهد که کودکان فعالیت می کنند و نتایج آن از طبیعت را می توان خدمات اکوسیستم نامید. در

این زمینه ها بازی نیاز به استفاده از رویکردی برای مدیریت اکوسیستم و استفاده از مکان های طبیعی موجود به عنوان زمین بازی که می تواند راهی جدید برای حفاظت و مدیریت اکوسیستم شهری باش (Sedu and etal,2020)

پژوهشی با عنوان « برنامه درسی کارکردهای اجرایی بدنی در کودکان پیش دبستانی از طریق بازی» در این سال انجام گرفته است نتایج نشان می دهد طبق نظر سنجی که از والدین کودکان از طریق پرسشنامه لیکرت به عمل آمده است برنامه درسی پیشنهادی (بازی) می تواند در شناخت و توانایی کودکان و بهبود عملکرد آنان موثر باشد (Lara Coelho,2020)

همه این دلایل بعلاوه تأکید سند تحول بنیادین بر تعمیم دوره پیش دبستانی با تأکید بر آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی خاص بودن دوره پیش دبستانی و اهمیت بازی در این دوره را اثبات می کند و ضرورت توجه به برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی این دوره را روشن می سازد. با توجه به ضرورت بیان شده، پژوهش حاضر بر آن است که از طریق اعتبار سنجی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین موجبات کیفیت بخشی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دوره ی پیش دبستانی را فراهم آورده و در عین حال، توجه بیش از پیش برنامه ریزان و دست اندکاران آموزش و پرورش را به این حوزه اساسی معطوف نماید تا اقدامات و تلاش ها در این حوزه با پشتوانه نظری قابل دفاع و جدیت بیشتری دنبال شود. بنابراین هدف تحقیق حاضر تبیین اعتبارسنجی الگوی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی و هموار کردن بستر و زمینه فعالیتهای بازی محور، فعالیت محور و همچنین راهنمایی کودکان در انجام این فعالیتها می باشد. برای حصول این نتایج، به دنبال جواب سوالات این الگو هستیم که در ادامه آورده شده است. بنابراین سوال اصلی تحقیق این است اعتبارسنجی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه است؟

فرضیه ها و سوالات پژوهش

سوال اصلی

اعتبارسنجی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی کلاین چگونه است؟

سوالات فرعی

- اهداف و مقاصد برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین کدامها هستند؟
- محتوای برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه تعیین می شود؟
- فعالیتهای یادگیری در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه است؟
- نقش معلم در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین چیست؟
- مواد و منابع برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین کدامها هستند؟
- گروه بندی دانش آموزان در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه باشد؟
- مکان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه است؟
- زمان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه است؟
- شیوه های ارزشیابی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه است؟

روش شناسی پژوهش

این پژوهش از لحاظ روش، از نوع تحقیقات ترکیبی (کیفی- کمی) و از لحاظ هدف جزو تحقیقات کاربردی بوده، که در رویکرد کیفی با توجه به اینکه هدف پژوهش، شناسایی طراحی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین، از دیدگاه مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی بود، ابتدا با مراجعه به مبانی نظری و دیدگاههای صاحب نظران، مربیان پیش دبستانی، مولفه های آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی شناسایی شده، سپس به روش تحلیل مضمون استخراج گردید. در رویکرد کمی جهت اعتبار سنجی الگو، از روش توصیفی از نوع پیمایشی استفاده شده است. با توجه به اینکه داده های به دست آمده رتبه ای بودند و منحنی توزیع داده ها نیز نرمال نیستند و شرایط آمار پارامتریک را ندارند، داده های اخذ شده مرحله اول تحقیق، با استفاده از آزمون ناپارامتریک (یو من ویتنی)، مورد آزمون قرار گرفت. مدل زیر مراحل انجام پژوهش را نشان می دهد. ذکر این نکته ضروریست که در این مقاله چون بخش اعتبارسنجی الگو ارائه شده است لذا فقط روش شناسی بخش کمی مطرح می باشد.



شکل ۱: مدل مراحل انجام پژوهش

جامعه آماری: جامعه آماری این پژوهش شامل، کلیه مربیان پیش دبستانی و صاحبانظران برنامه درسی که به ترتیب در مراکز پیش دبستانی، مدارس و دانشگاههای استان آذربایجان غربی در سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۳ تدریس می کنند، می باشند.

نمونه و روش نمونه گیری: در این پژوهش، در روش کیفی، از روش نمونه گیری هدفمند تا حد اشباع داده ها استفاده شد. در روش کمی ۲۰ نفر از مربیان پیش دبستانی و ۱۰ نفر از صاحبانظران برنامه درسی (که در این تعداد به اشباع رسیدیم) و حداقل دارای دو تالیف کتاب و ۵ مقاله علمی پژوهی بودند، با روش سر شماری به تعداد ۳۰ نفر در خصوص اعتبار سنجی الگو مشارکت داشتند.

روش گردآوری داده ها: برای جمع آوری داده ها برای رویکرد کیفی، ابتدا مبانی نظری پژوهش را که همان شناسایی مولفه های برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می باشد، با مراجعه به مبانی نظری و دیدگاههای صاحبانظران مشخص نموده و بعد با استفاده از روش مصاحبه نیمه ساختار یافته، که شامل ۹ سوال بر اساس عناصر برنامه درسی کلاین، برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی طراحی شده بود، و اعتبار آن توسط اساتید راهنما و دو نفر از صاحبانظران برنامه درسی تایید شد، استفاده گردید. سپس سوالات به صورت مصاحبه، ۲۰ نفر از مربیان پیش دبستانی و ۱۰ نفر از صاحبانظران برنامه درسی پرسیده شد. و نظرات مصاحبه شونده ها ضبط می گردید و در صورت لزوم در حین مصاحبه سوالات دیگری جهت پر بار کردن محتوای مصاحبه ها از آنها انجام می گرفت. و در آخر تمامی نظرات مصاحبه شونده ها که بصورت صوتی ضبط شده بودند، اعم از مربیان پیش دبستانی و صاحبانظران، بصورت کد گذاری باز، مکتوب گردید؛ و سپس نظرات مشابه و نزدیک به هم شناسایی شده و در چند مقوله کلی تر به صورت کد گذاری محوری مشخص گردید و بر اساس این مقولات، مولفه های اصلی و نهایی به صورت کد گذاری انتخابی، استخراج گردید. در رویکرد کمی پرسشنامه محقق ساخته سه ارزشی لاوشه که متشکل از ۹ سوال، و ۴۹ گویه جهت اعتبار سنجی الگوی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی طراحی گردید، و در اختیار نمونه مورد نظر تحقیق، قرار گرفت. ابتدا برای اعتبار سنجی این پرسشنامه، از روش نسبت روایی محتوایی (CVR) **براساس جدول لاوشه، پاسخها و نظرات آزمودنیها، (۲۰ نفر از مربیان و ۱۰ نفر صاحبانظران برنامه درسی)**، با استفاده از طیف سه بخشی لیکرت، « مناسب است »، « تا حدی مناسب است »، و « نامناسب است » طبقه بندی کرده و بر اساس آن مناسبترین پاسخ و نظر را انتخاب کردیم جهت محاسبه این نسبت، از نظرات مربیان پیش دبستانی و متخصصان برنامه درسی در زمینه محتوای آزمون مورد نظر، (برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبنی بر بازی) استفاده گردید و با توضیح اهداف آزمون و محتوای آن، از آن ها خواسته شد تا

هریک از سؤالات را بر اساس طیف سه بخشی « مناسب است » ، « تا حدی مناسب است » و « نامناسب است » جواب دهند. سپس بر اساس فرمول زیر، نسبت روایی محتوایی پرسشنامه محاسبه گردید:

$$CVR = \frac{n_e - N/2}{N/2}$$

در این فرمول داریم:

N: تعداد کل متخصصین (۳۰ نفر)

n: تعداد متخصصینی که گزینه ضروری یا مناسب است را انتخاب کرده‌اند.

جدول ۱: میزان (CVR) به دست آمده از پاسخ های مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی، در هر یک از عناصر نه گانه الگوی فرانسیس کلاین بر اساس نسبت روایی محتوایی لاوشه

عنا	اه	م	ف	ن	م	م	ز	ار
ص	داف و	حتوا	عالمیت های	قش مربی	واد و منابع	گر	کان	ز
ر	مقاصد	یادگیری	وه بندی	مان	زشیایی	ر	ر	ر
CVR	۰/۶	۰/۶	۰/۳	۰/۳	۰/۳	۰/۳	۰/۳	۰/۳
مر	n	n	n	n	n	n	n	n
بیان	e=16	e=17	e=18	e=19	e=17	e=16	e=19	e=18
CVR	۰/۰	۰/۰	۰/۰	۰/۰	۰/۰	۰/۰	۰/۰	۰/۰
صا	n	n	n	n	n	n	n	n
جنب نظران	e=9	e=8	e=8	e=10	e=8	e=8	e=9	e=9
CVR	۰/۶	۰/۶	۰/۳	۰/۳	۰/۳	۰/۳	۰/۳	۰/۳
می	n	n	n	n	n	n	n	n
انگین دو گروه	e=25	e=25	e=26	e=29	e=25	e=24	e=28	e=27

بر اساس جدول فوق، حداقل مقدار (CVR) در گروه مربیان پیش دبستانی که تعداد آنها ۲۰ نفر است، در هر یک از عناصر برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی، (مقاصد و اهداف، محتوا، فعالیتهای یادگیری، نقش مربی، مواد و منابع، گروه بندی، مکان و فضا، زمان، شیوه های ارزشیابی)، نباید کمتر از ۰/۴۲ باشد. بنابراین با توجه به جدول فوق که مقدار (CVR) همه عناصر آن در گروه مربیان بیشتر از ۰/۴۲ می باشد، می توان نتیجه گرفت که پرسشنامه طراحی شده، از دیدگاه مربیان دارای اعتبار بالایی می باشد.

همچنین حداقل مقدار (CVR) در گروه صاحب نظران برنامه درسی که تعداد آنها ۱۰ نفر می باشد، در هر یک از عناصر برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی، (مقاصد و اهداف، محتوا، فعالیتهای یادگیری، نقش مربی، مواد و منابع، گروه بندی، مکان و فضا، زمان، شیوه های ارزشیابی)، نباید کمتر از ۰/۶۰ باشد. بنابراین با توجه به جدول فوق که مقدار (CVR) همه عناصر آن در گروه صاحب نظران برنامه درسی حداقل ۰/۶۰ و بالاتر از آن می باشد، می توان نتیجه گرفت که پرسشنامه طراحی شده، از دیدگاه صاحب نظران برنامه درسی دارای اعتبار بالایی می باشد.

در نهایت برای اظهار نظر نهایی و اعتبار سنجی پرسشنامه کلی طراحی شده، (CVR) دو گروه مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی را با همدیگر به دست آوردیم. حداقل مقدار (CVR) در گروه که تعداد در دو گروه که تعداد آنها ۳۰ نفر است، در هر یک از عناصر برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی، (مقاصد و اهداف، محتوا، فعالیتهای یادگیری، نقش مربی، مواد و منابع، گروه بندی، مکان و فضا، زمان، شیوه های ارزشیابی)، نباید کمتر از ۰/۳۳ باشد. بنابراین با توجه به جدول فوق که مقدار (CVR) همه عناصر در

دو گروه حداقل ۶۰٪ و بالاتر از آن می باشد، می توان نتیجه گرفت که پرسشنامه کلی طراحی شده، از دیدگاه دو گروه (مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی) دارای اعتبار بالایی می باشد.

تجزیه و تحلیل داده ها:

ابتدا با در نظر گرفتن الگوی کلاین، عناصر برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی مشخص و سپس برای پاسخ به سوالات تحقیق، ابتدا مبانی نظری تحقیق را که همان شناسایی مولفه های آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می باشد، با مراجعه به مبانی نظری و دیدگاه های صاحب نظران مشخص کرده و بعد با استفاده از مصاحبه نیمه ساختار یافته، دیدگاه های مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی را تا حد اشباع داده ها استخراج، و سپس از طریق کد گذاری (باز، محوری، و انتخابی) و روش تحلیل مضمون، پاسخ های مصاحبه شوندگان کد بندی، (باز، محوری، انتخابی) گردید و مقولات نهایی مشخص و بر اساس آن الگوی نهایی طراحی شد. همچنین برای اعتبار سنجی، الگوی برنامه درسی طراحی شده را اولاً با استفاده از پرسشنامه ای که بر اساس نسبت روایی محتوایی لاو شه اعتبارسنجی گردید، و در اختیار ۲۰ نفر از مربیان پیش دبستانی و ۱۰ نفر از صاحب نظران برنامه درسی قرار داده، و مناسب ترین پاسخ و نظر را انتخاب، و بعد با توجه به اینکه داده های ما رتبه ای بوده و منحنی توزیع داده های ما نرمال نیستند و شرایط آمار پارامتریک را ندارند، داده های اخذ شده از مرحله اول تحقیق با استفاده از آزمون نا پارامتریک یو من ویتنی برای مقایسه میانگین دو گروه مستقل، و به جهت اینکه آیا اختلاف معنی داری بین دو گروه (مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی) وجود دارد یا خیر، الگوی طراحی شده، مورد اعتبار سنجی قرار گرفت.



طراحی الگو که شامل مقوله های اصلی و بیانگرمولفه های برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بودند، شناسایی و استخراج گردید که عبارتنداز:



شکل ۲: الگوی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین

یافته‌های پژوهش

اعتبارسنجی الگوی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس آزمون یو من ویتنی

جدول ۲: خلاصه نتایج مربوط به آزمون یو من ویتنی مربوط به متغیر اهداف و مقاصد برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در دو گروه صاحب نظران و مربیان

عنصر	گروه	تعداد	میانگین رتبه ها	مجموعه رتبه ها	من یو ویتنی	ویلکاکسون	Z	سطح معنی داری
اهداف و مقاصد	صاحب نظران	۱۰	۱۳/۹۰	۱۳۹	۸۴	۱۳۹	-۱/۰۱۰	۰/۳۱۳
	مربیان	۲۰	۱۶/۳۰	۳۲۶				

در آزمون فوق با توجه به اینکه سطح معنی داری آزمون ($\text{sig}=0/313>0/05$) می باشد، در نتیجه می توان ادعا کرد که دو گروه مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی از نظر عنصر اهداف و مقاصد برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دارای اختلاف معنی دار آماری با هم نیستند.

جدول ۳: خلاصه نتایج مربوط به آزمون یو من ویتنی مربوط به متغیر محتوای برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در دو گروه صاحب نظران برنامه درسی و مربیان

عنصر	گروه	تعداد	میانگین رتبه ها	مجموعه رتبه ها	من یو ویتنی	ویلکاکسون	Z	سطح معنی داری
اهداف و مقاصد	صاحب نظران	۱۰	۱۵/۹۰	۱۵۹	۹۶	۳۰۶	-/۲۷۲	۰/۷۸۶
	مربیان	۲۰	۱۵/۳۰	۳۰۶				

در آزمون فوق با توجه به اینکه سطح معنی داری آزمون ($\text{sig}=0/786>0/05$) می باشد، در نتیجه می توان ادعا کرد که دو گروه مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی از نظر عنصر محتوای برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دارای اختلاف معنی دار آماری با هم نیستند.

جدول ۴: خلاصه نتایج مربوط به آزمون یو من ویتنی مربوط به متغیر فعالیتهای یادگیری برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در دو گروه صاحب نظران و مربیان

عنصر	گروه	تعداد	میانگین رتبه ها	مجموعه رتبه ها	من یو ویتنی	ویلکاکسون	Z	سطح معنی داری
اهداف و مقاصد	صاحب نظران	۱۰	۱۶/۴۰	۱۶۴	۹۱	۳۰۱	-۰/۶۷۱	۰/۵۰۲
	مربیان	۲۰	۱۵/۰۵	۳۰۱				

در آزمون فوق با توجه به اینکه سطح معنی داری آزمون ($\text{sig}=0/502>0/05$) می باشد، در نتیجه می توان ادعا کرد که دو گروه مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی از نظر عنصر فعالیت های یادگیری در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دارای اختلاف معنی دار آماری با هم نیستند.

جدول ۵: خلاصه نتایج مربوط به آزمون یو من ویتنی مربوط به متغیر نقش مربی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در دو گروه صاحب نظران و مربیان

عنصر	گروه	تعداد	میانگین رتبه ها	مجموعه رتبه ها	من یو ویتنی	ویلکاکسون	Z	سطح معنی داری
اهداف و مقاصد	صاحب نظران	۱۰	۱۵	۱۵۰	۹۵	۱۵۰	-/۷۰۷	۰/۴۸۰
	مربیان	۲۰	۱۵/۷۵	۳۱۵				

در آزمون فوق با توجه به اینکه سطح معنی داری آزمون ($\text{sig}=0/480>0/05$) می باشد، در نتیجه می توان ادعا کرد که دو گروه مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی از نظر عنصر نقش مربی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دارای اختلاف معنی دار آماری با هم نیستند.

جدول ۶: خلاصه نتایج مربوط به آزمون یو من ویتنی مربوط به متغیر مواد و منابع برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در دو گروه صاحب نظران و مربیان

عنصر	گروه	تعداد	میانگین رتبه ها	مجموعه رتبه ها	من یو ویتنی	ویلکاکسون	Z	سطح معنی داری
اهداف و مقاصد	صاحب نظران	۱۰	۱۶/۵۰	۱۶۰/۵	۹۴/۵۰	۳۰۴/۵۰	-۰/۳۷۳	۰/۷۰۹
	مربیان	۲۰	۱۵/۲۲	۳۰۴/۵۰				

در آزمون فوق با توجه به اینکه سطح معنی داری آزمون ($\text{sig}=0/709>0/05$) می باشد، در نتیجه می توان ادعا کرد که دو گروه مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی از نظر عنصر مواد و منابع برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دارای اختلاف معنی دار آماری با هم نیستند.

جدول ۷: خلاصه نتایج مربوط به آزمون یو من ویتنی مربوط به متغیر گروه بندی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در دو گروه صاحب نظران برنامه درسی و مربیان

عنصر	گروه	تعداد	میانگین رتبه ها	مجموعه رتبه ها	من یو ویتنی	ویلکاکسون	Z	سطح معنی داری
اهداف و مقاصد	صاحب نظران	۱۰	۱۵/۰	۱۵۵	۱۰۰	۳۱۰	۰/۰۰۰	۱/۰۰۰
	مربیان	۲۰	۱۵/۵۰	۳۱۰				

در آزمون فوق با توجه به اینکه سطح معنی داری آزمون ($\text{sig}=1/000>0/05$) می باشد، در نتیجه می توان ادعا کرد که دو گروه مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی از نظر عنصر گروه بندی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دارای اختلاف معنی دار آماری با هم نیستند.

جدول ۸: خلاصه نتایج مربوط به آزمون من ویتنی مربوط به متغیر مکان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در دو گروه صاحب نظران و مربیان

عنصر	گروه	تعداد	میانگین رتبه ها	مجموعه رتبه ها	من یو ویتنی	ویلکاکسون	Z	سطح معنی داری
اهداف و مقاصد	صاحب نظران	۱۰	۱۶	۱۵۹	۹۵	۳۰۵	-۰/۵۰۹	۰/۶۱۱
	مربیان	۲۰	۱۵/۲۵	۳۰۵				

در آزمون فوق با توجه به اینکه سطح معنی داری آزمون ($\text{sig}=0/611>0/05$) می باشد، در نتیجه می توان ادعا کرد که دو گروه مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی از نظر عنصر مکان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دارای اختلاف معنی دار آماری با هم نیستند.

جدول ۹: خلاصه نتایج مربوط به آزمون یو من ویتنی مربوط به متغیر زمان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در دو گروه صاحب نظران و مربیان

عنصر	گروه	تعداد	میانگین رتبه ها	مجموعه رتبه ها	من یو ویتنی	ویلکاکسون	Z	سطح معنی داری
اهداف و مقاصد	صاحب نظران	۱۰	۱۶/۵۰	۱۶۵	۹۰	۳۰۰	-۰/۷۴۷	۰/۴۵۵
	مربیان	۲۰	۱۵	۳۰۰				

در آزمون فوق با توجه به اینکه سطح معنی داری آزمون ($sig=0/455>0/05$) می باشد، در نتیجه می توان ادعا کرد که دو گروه مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی از نظر عنصر زمان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دارای اختلاف معنی دار آماری با هم نیستند.

جدول ۱۰: خلاصه نتایج مربوط به آزمون یو من ویتنی مربوط به متغیر ارزشیابی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در دو گروه صاحب نظران برنامه درسی مربیان

عنصر	گروه	تعداد	میانگین رتبه ها	مجموعه رتبه ها	من یو ویتنی	ویلکاکسون	Z	سطح معنی داری
اهداف و مقاصد	صاحب نظران	۱۰	۱۵/۵۰	۱۵۵	۱۰۰	۳۱۰	۰/۰۰۰	۱/۰۰۰
	مربیان	۲۰	۱۵/۵۰	۳۱۰				

در آزمون فوق با توجه به اینکه سطح معنی داری آزمون ($sig= 1/000>0/05$) می باشد، در نتیجه می توان ادعا کرد که دو گروه مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی از نظر عنصر ارزشیابی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دارای اختلاف معنی دار آماری با هم نیستند.

نتیجه گیری:

در این پژوهش بر اساس الگوی بدست آمده از برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی با توجه به نتایج بدست آمده می توان گفت بسیاری از اهداف اجتماعی و فرهنگی تعلیم و تربیت و شخصیت کودک از طریق بازی های سازمان یافته و شرکت در فعالیت های جسمانی شکل می گیرد که مربیان پیش دبستانی بر اساس این الگو، مهارتها، توانمندیها، بینش علمی و تخصص لازم را برای استفاده از روش آموزش مبتنی بر بازی بدست می آورند و موقعیت کلاس درس تبدیل به بازی می شود. و اینکه یک سری تغییر و تحول در کلاس ایجاد شده و جریان یاد دهی - یادگیری بازی محور بوجود می آید. این الگو باعث شکل گیری روحیه آموزش مبتنی بر بازی در نوآموزان و مربیان شده و باهم در بازی مشارکت می کنند و همچنین نوآموزان را برای انجام بازی های گروهی، راهنمایی و آماده می کند و برای ورود به دوره ابتدایی که سنگ بنای فرایند تربیتی است در آنها نهاده می شود و کودک این اجازه را پیدا می کند که با اختیار خود بازی کند و یاد می گیرد چگونه خلاقانه فکر کند، گفت و گو کند و به حل مسئله بپردازد. کودکان با فعالیت جسمانی به مهارت های حرکتی می رسند و می توانند مهارت های اجتماعی خود را توسعه دهند و همچنین بازی می تواند در شناخت و توانایی کودکان در بهبود عملکرد آنان موثر باشد. و مربیان پیش دبستانی بر اساس این الگو می توانند مهارت های مربوط به آموزش مبتنی بر بازی را آموزش داده و روش های تدریس خود را بر همین اساس تنظیم نموده و کلاس درس را به بازی محور و فعالیت محور تبدیل کنند. مربیان پیش دبستانی در مراکز پیش دبستانی با استفاده از این مهارت ها، مواد و منابع مرتبط با بازی را جهت راهنمایی دانش آموزان در انجام فعالیت های بازی بستر سازی کرده و کلاس درس را براساس بازی آماده می کنند. در صورت بکارگیری نتایج این تحقیق توسط مربیان پیش دبستانی فاصله بین آموزش سنتی و آموزش مبتنی بر بازی کمتر شده و مسئله میان جدایی نظریه و عمل از بین می رود و مربیان توجه دقیقتری نسبت به روشهای صحیح تدریس پیدا می کنند. چون مربیان پیش دبستانی بیش از دیگران در معرض پرسش های آموزشی هستند، پس بهتر است برای پاسخ به پرسشها و مسائل دیگر درگیر آموزش مبتنی بر بازی شوند. مشارکت مربیان در برنامه های آموزش مبتنی بر بازی می تواند به بهبود نگرش و علاقمندی مربیان و نوآموزان به آموزش به وسیله بازی منجر شده و به گسترش اطلاعات آنان در آموزش مبتنی بر بازی شود. همچنین الگوی به دست آمده از برنامه درسی آموزش مبتنی بر بازی از طرف دو گروه (مربیان پیش دبستانی و صاحب نظران برنامه درسی) با اعتبار بالایی مورد تایید قرار گرفت. نتایج

این پژوهش با تحقیقات ((Aghajani,2020)، (Lara,A.Coelho,202)، (Mofidi,2019)، (Valizadeh,2017)، (Esmavandi,2018)، (Mehjoor,2017)، همسویی و همخوانی دارد.

پیشنهادات کاربردی

- ۱- بازیگری در اهداف برنامه درسی پیش دبستان و توجه و تاکید بر تواناسازی فراگیران در مهارت به کارگیری حواس پنجگانه، پرورش مهارت فرایندی تفکر، خلاقیت و نوآوری، پرورش توانایی حل مسئله در کودکان و پیوند دانش با موسیقی، هنر، ورزش و بازی های آموزشی.
- ۲- طراحان و نویسندگان کتاب های درسی کودکان در دوره پیش از دبستان، در به کارگیری و تنظیم محتوا بر اساس مولفه های پیشنهادی ذکر شده در الگوی مذکور و بازیگری در تدوین محتوای برنامه درسی توجه بر تناسب محتوای آموزشی با نیازها، علایق، توانایی ها و استعداد های کودکان و انسجام میان مفاهیم و مضامین آموزشی تاکید کنند.
- ۳- اصلاح روش های یاددهی- یادگیری با استفاده از روش پروژه های فردی و گروهی و تاکید با آموزش روش بازی محور، فعالیت یادگیری مستقل و خودآموزی.
- ۴- بازیگری نقش معلم یا مربی در فرایند یادگیری از طریق تسهیل فراند یادگیری و برقراری ارتباط موثر با فراگیران.
- ۵- اصلاح مواد و منابع آموزشی با استفاده از ابزارهای ساده ی کارگاهی و آزمایشگاهی و استفاده از بازی های آموزشی.
- ۶- بازیگری و تاکید در گروه بندی کودکان براساس علاقمندی ها و ویژگی های فردی آنان.
- ۷- اصلاح مکان آموزشی بر اساس استفاده از فضای باز و سرپوشیده ی آموزشی و استفاده از فضاهای عاطفی.
- ۸- بازیگری در زمان آموزش براساس تناسب زمان با سرعت یادگیری، با در نظر گرفتن ویژگی های فردی فراگیران و اختصاص زمان کافی برای نظریه سازی، اکتشاف حل مسئله و بازخورد فراگیران.
- ۹- عنایت و توجه لازم در به کارگیری و تنظیم ارزشیابی بر اساس ارزشیابی معلمان و عملکرد فراگیران.

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

در مطالعه حاضر فرم های رضایت نامه آگاهانه توسط تمامی آزمودنی ها تکمیل شد.

حامی مالی

هزینه های مطالعه حاضر توسط نویسندگان مقاله تامین شد.

مشارکت نویسندگان

طراحی و ایده پردازی: ودود شوشتری گوگ تپه ، محمد علی مجلل چوبقلو، روش شناسی و تحلیل داده ها: جهانگیر یاری حاج عطالو؛ نظارت و نگارش نهایی: زرین دانشور هریس

تعارض منافع

بنابر اظهار نویسندگان مقاله حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع بوده است.

References

- Afroz, Gholam Ali (2016), the role of educational games on students' learning, Iran, electronic growth magazine. [in persian]
- Azar. Rasul, (2013), Game and its importance in learning, electronic growth publication, Internet. [in persian]
- Aghajani, Tahmourt (2013), the effect of play on children's social skills, Islamic Azad University, Shahr Quds branch, summer 2013, period 6, number 3 (series 23); From page 97 to page ۱۰۴.[in persian]
- Biabangerd, Ismail (2015), study of the effect of games on children's learning, Iran, science and technology.[in persian]

Bulla, H, S. Evaluation of educational plans and programs for development. Translated by Dr. Khodiar Abili, Publications of the International Institute of Adult Education Methods, 1375

Haqqani, Maryam, (2016), The effect of educational games on students' learning, Rushd Eletronic Magazine, Tehran, Iran.

Sedu et al. (2021) "Natural environment and management for children's play and learning in kindergarten in an urban forest.

Jarara et al. (2021) "Government preschools with the title "Game-based design in the fields of kindergarten science Department of Education and Psychology, University of Aveiro, 3810-193 Aveiro, Portugal" dionisia.mendonca@ua.pt

Lara,A.Coelho,Building executive function in pre-school children through play:a curriculum, International Journal of Play.

Eismaivandi, Iman (2018), play and role play in children's education, 5th scientific research conference of educational sciences and psychology, social and cultural harms of Iran, Tehran, Association for the Development and Promotion of Basic Sciences and Techniques. .[in persian]

Haqqani, Maryam, (2016), The effect of educational games on students' learning, Rushd Eletronic Magazine, Tehran, Iran.[in persian.]

Kafouri, Ebrahim (2014), Investigating the role of Klein's curriculum elements in the academic decline of the first year of secondary school mathematics from the perspective of curriculum partners, Journal: Research in Curriculum Planning (Knowledge and Research in Educational Sciences - Curriculum Planning), Spring 2014 , period 12, number 17 (consecutive 44); From page 50 to page 62.[in persian]

Kiamanesh, Alireza, (2008), educational evaluation, Payam Noor Publishing House, Tehran, Iran.

Mohseni Jam, Mohammad Vakizuri, Ommir Hossein (2014), The role of play in fostering the creativity of preschool children, publication: the second scientific research conference of educational sciences and psychology of social and cultural harms in Iran. Autumn 2014.[in persian]

Mofidi, Farkhandeh (2018), Preschool and Elementary Education, Payam Noor University, Tehran, Ta'ati Publications.[in persian]

Mehjoor, Siamak (2017), Game Psychology, second edition, Ed.[in persian]

Nicholas et al. (2021) "Development of preschool children's executive functions during a game-based learning approach that incorporates scientific concepts." Early Childhood Education Journal

Stewart, Gordon (2005), Sports and Active Life, translated by Morteza Maleji, Tehran: Lak Lak Publications.

Valizadeh, Leila (2017), the effectiveness of organized games on the learning and intelligence of preschoolers, Allameh Tabatabai University, Counseling and Psychotherapy Culture Quarterly, 9th year, No. ۳۳, Spring ۹۷, pp. ۱۸۷-۲۰۶.[in persian]