



مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی در راستای یادگیری و توسعه

مهارت‌های دانش‌آموزان

## Components and Educational Goals of Local Games for Learning and Developing Students' Skills

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۱۲/۰۶؛ تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۰۵/۱۸

فاطمه یوسفی<sup>۱</sup>

F. Yousefi

محمد نوریان<sup>۲</sup>

M. Nourian (Ph.D)

مرتضی سمیعی زفرقندی<sup>۳</sup>

M. Samiei Zafarghandi (Ph.D)

**Abstract:** The aim of this study was to investigate the components and educational goals of local indigenous games with a qualitative method based on the results of related research. The research approach was qualitative and its method was traditional research in which the research is classified into the forms system selection and clear analysis. The study corpus included articles related to local indigenous games since 2006. From 120 articles collected in a targeted manner, 39 articles were selected based on data saturation. The beginning of the theory and the main themes of employment were coded and classified. The results showed that the conceptual model included categories related to learning component which had three logics governing the goals of indigenous-local games included pay attention to all dimension and human evolution, coherence between national unity and multicultural, individual and social education.

**چکیده:** مقاله حاضر با هدف بررسی مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی، با روش کیفی بر پایه نتایج تحقیقات مرتبط انجام شده است. رویکرد پژوهش از نوع کیفی و روش آن سنتز پژوهی است که در آن پژوهش‌های مرتبط به صورت نظام مند انتخاب، واکاوی محتوایی و دسته بندی شده‌اند. جامعه مورد مطالعه مقالات مرتبط به بازی‌های بومی - محلی از سال ۲۰۰۶ تاکنون بوده است و از ۱۲۰ مقاله به دست آمده به روش هدفمند، بر اساس اشباع داده‌ای ۳۹ تحقیق غربالگری و انتخاب شده‌اند. ابتدا پایه‌های نظری و مضامین اصلی استخراج، کدگذاری و طبقه بندی شدند. نتایج نشانگر مدل مفهومی است که دارای سه منطق حاکم بر اهداف بازی‌های بومی - محلی شامل توجه به همه ابعاد و تحول انسان، انسجام بین وحدت ملی و آموزش چند فرهنگی، فردی و اجتماعی است.

**Keywords:** components of local games, goals of local games, educational games

**کلیدواژه‌ها:** بازی، مؤلفه‌های بازی‌های بومی - محلی، اهداف بازی‌های بومی - محلی، بازی‌های آموزشی

usefi\_f61@yahoo.com

۱. دانشجوی دکتری برنامه ریزی درسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب

mnourian2001@yahoo.com

۲. دانشیار دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران جنوب (نویسنده مسئول)

mosamie41@gmail.com

۳. دانشیار پژوهشگاه مطالعات آموزش و پرورش

## مقدمه و بیان مسئله:

بازی هرگونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدف داری است که به صورت فردی یا گروهی انجام می‌شود و موجب کسب لذت و بر طرف کردن نیازهای کودک می‌گردد. و مؤثرترین و پرمعناترین راه یادگیری و مهمترین فعالیت کودک به حساب می‌آید (مقدم، ۱۳۸۶).

تعریف جامع و فراگیری از بازی و تقسیم بندی آن که مورد تأیید همه نظریه‌پردازان روان‌شناسی باشد وجود ندارد اما آن چه از تعاریف و دسته‌بندی‌ها به طور مشترک قابل مشاهده است، اینکه کودک بر اساس نیازهای درونی خود به بازی می‌پردازد و همین فعالیت‌ها و کوشش‌های آگاه و ناخودآگاه وی، نقشی اساسی در آماده ساختن او برای زندگی آینده دارد، به عبارت ساده‌تر می‌توان گفت، بازی بستر مناسبی برای کودکان است که علاوه بر توسعه و کسب مهارت‌های حرکتی، به تمرین مهارت‌های مورد نیاز زندگی مانند همپاری، همکاری، مسئولیت پذیری، قانونمندی، نظم و انضباط، احترام به دیگری، کنترل خشم، تحکیم دوستی‌ها، آشنایی با محیط و غیره بپردازند (توکل و خواجوی، ۱۳۹۳).

گالاهو، اوزمون<sup>۱</sup> (۲۰۱۱) بیان می‌کنند؛ بازی امری ذاتی و فطری است که بنابر نظر پیازه، علاوه بر تأثیر بر رشد مهارت‌های حرکتی، بر رشد عاطفی و شناختی کودکان نیز مؤثر است. بازی کردن یک ویژگی مهم در رفتار کودکان است (فرم برگر و برگن<sup>۲</sup>، ۲۰۰۶) و یک ابزار یادگیری طبیعی برای آن‌ها تعاملات سرگرم کننده‌ای است که کودکان هنگام بازی با بچه‌ها یا بزرگسالان دیگر دارند و دائماً آن‌ها را در مناطق مختلف رشد تحریک می‌کند. به عنوان مثال، بازی‌ها سهم مهمی در رشد شناختی، رشد روانی-اجتماعی کودکان دارند (آنینگ و ادواردز<sup>۳</sup>، ۲۰۰۶). بازی‌ها علاوه بر زمینه‌هایی که بیشتر یادگیری‌های مربوط به زندگی کودکان در آنها اتفاق می‌افتد، زمینه‌هایی را نیز برای کودکان فراهم می‌کنند تا با فرهنگ و ارزش‌های فرهنگی خود آشنا شوند. از آنجا که ارزش‌ها ممکن است تفاوت‌های فرهنگی را نشان دهند، می‌توانند به طور جهانی نیز تقسیم شوند (ای پای<sup>۴</sup>، ۲۰۱۶).

1. Gallahue & Ozmun
2. Fromberg & Bergen
3. Anning & Edwards
4. Aypay

مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی در راستای یادگیری و ...

به گفته سینگر، گولینکف و پاسک<sup>۱</sup> (۲۰۰۶)، بازی یادگیری است، برخی از خصوصیات اصلی بازی کردن سرگرمی و گذراندن اوقات خوش است. محتوای درسی زمانی می‌تواند بهترین اثر را بر مخاطب داشته باشد که با روشی مناسب تدریس گردد (ربیعی و همکاران، ۱۳۹۹)، بنابراین، بازی‌ها ابزاری بسیار مهم برای امکان یادگیری به روشی «جالب» یا بدیع هستند (اسمیت و پلگرینی<sup>۲</sup>، ۲۰۱۳).

بویل<sup>۳</sup> (۲۰۱۱) بیان می‌کند که بازی‌ها نقشی حیاتی در ایجاد اعتماد به نفس دانش‌آموزان دارند. به عنوان ابزار آموزشی، بازی‌ها سازنده هستند زیرا روش‌های تدریس را که معمولاً کسل‌کننده تلقی می‌شوند زنده می‌کنند. به عبارت دیگر، بازی‌ها می‌توانند ابزارهای مؤثر و مهمی برای یادگیری فرهنگی کودکان باشند. دلیل این امر آن است که بخش عمده‌ای از تعاملات مردم با یکدیگر تحت تأثیر زمینه‌های فرهنگی زندگی آنها قرار می‌گیرد (نیولپ<sup>۴</sup> ۲۰۱۲) و این مربوط به تفکر، احساس، رفتار و شکل‌گیری واقعیت‌های افراد از طریق فرهنگ‌های خودشان است (ای پای، ۲۰۱۶).

گوتس و اینداک<sup>۵</sup> (۲۰۰۹) خاطر نشان می‌کنند که فرهنگ اطلاعاتی راجع به هویت و معناداری آن‌ها و نمادهای لازم را برای تعامل اجتماعی را در اختیار افراد قرار می‌دهد. در حین انجام بازی‌ها، کودکان طیف گسترده‌ای از مهارت‌های اجتماعی مانند اشتراک، درک دیدگاه‌های دیگر و نوبت گرفتن را می‌آموزند (دویرز<sup>۶</sup>، ۲۰۰۶). از آن جا که سال‌های اولیه کودکی هنگامی است که افراد بیشتر دانش مربوط به زندگی را به دست می‌آورند، این سال‌هایی است که در آن شروع به یادگیری ارزش‌ها می‌کنند. تعاملات با کودکان به آنها کمک می‌کند تا دیدگاه‌هایی درباره آن چه از نظر فرهنگی از آنها انتظار می‌رود، شکل دهند (گوتس و اینداک، ۲۰۰۹). به این ترتیب، ارزش‌های متنوعی که در سال‌های کودکی در یک فرهنگ ساخته شده است، در خاطرات زندگی‌نامه ذخیره می‌شود (وانگ<sup>۷</sup>، ۲۰۰۸).

---

1. Singer & Golinkoff & Pasek

2. Smith & Pellegrini

3. Boyle

4. Neuliep

5. Gutches & Indeck

6. Devries

7. Wang

در سال‌های کودکی به ویژه در روند بازی، کودکان برای انجام هر نوع یادگیری آماده می‌شوند، زیرا کودکانی که کانال‌های یادگیری خود را فعال می‌کنند، مهارت‌های اساسی سازگاری خود مانند تفکر خلاق، حل مسئله، کنار آمدن و رفتارهای اجتماعی را که برای سازگاری فرایندهای شناختی، عاطفی و بین فردی در بازی‌ها مهم است، رشد می‌دهند (راس<sup>۱</sup>، ۲۰۰۴).

دانسکی<sup>۲</sup> (۱۹۹۹) با مرور مطالعات انجام شده در زمینه بازی کودکان دریافت که بازی منجر به تقویت مهارت و تخیل می‌شود. بنابراین، بازی‌هایی که در طی سال‌های کودکی به خوبی طراحی و بازی شده‌اند می‌توانند به ابزارهای بسیار مهمی برای آموزش ارزش‌های مختلف تبدیل شوند. یکی از انواع مختلف بازی‌ها که از جذابیت خاصی برخوردار است بازی‌های بومی و محلی است که با آداب و رسوم مردم در ارتباط بوده و ارتباط مستقیمی با خصائل نیک انسانی دارد (روحی، ۱۳۹۲).

بازی‌های بومی، به بازی‌هایی اطلاق می‌شود که در منطقه یا محله‌ای خاص اجرا می‌شوند؛ در بازی‌های محلی وسعت تحت پوشش بازی بیشتر شده و اختصاص به استان‌هایی دارد که دارای جنبه‌های مشترکی مانند آب، هوا، زبان و غیره باشد. در سرزمین پهناور و کهنسال ما ایرانیان با توجه به تنوع در آب و هوا و گوناگونی ریشه‌های فرهنگی، بازی و سرگرمی‌های رایج در میان مردم نیز از تنوع و گستردگی برخوردار است (توکل و خواجوی، ۱۳۹۳). این بازی‌ها می‌توانند با امکانات ساده و موجود در اجتماع و فارغ از هر محدودیتی به ساده‌ترین شیوه قشر عظیم و وسیعی از افراد را در سنین مختلف تحت پوشش قرار دهند. بازی‌های بومی و محلی، بخشی از هر فرهنگ محسوب می‌شوند که متناسب با وضعیت اقلیمی و فرهنگی هر منطقه طراحی شده‌اند و همین هماهنگی و همراهی با جغرافیا و فرهنگ، رمز ماندگاری آن‌ها تاکنون بوده است (اکبری، ۱۳۸۵).

صفاری (۱۳۹۵) در تحقیقی با عنوان نقش بازی در آموزش درس ریاضی به این نتیجه رسیده است که روش تدریس مبتنی بر بازی در یادگیری مسایل ریاضی مؤثرتر است. همچنین محمودی و محمودی (۱۳۹۵) در پژوهشی تحت عنوان بررسی نقش بازی‌های بومی و محلی

---

1. Russ  
2. Danský

مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی در راستای یادگیری و ...

در آموزش تربیت بدنی مدارس به این نتیجه رسید بازی‌های بومی محلی نقش بسزایی در استعدادیابی و پرورش جسمانی دانش‌آموزان دارد و همچنین تکثر و تنوع بازی‌های بومی و محلی متناسب با مراحل رشد، ویژگی‌های جغرافیایی و باورهای فرهنگی باعث شده است که نتیجه آن به خوبی یادگیری و پذیرش فنون زندگی، جامعه پذیری، قانون مداری، تقویت روابط انسانی را سرعت بخشد و همچنین معلمان تربیت بدنی لازم است بازی‌های مدرن و جدید را طوری طراحی کنند که به جنبه کلامی و حرکتی آنها همچون بازی‌های بومی و محلی توجه بیشتری شود. بنابراین با توجه به پژوهش‌های فراوانی که به نقش و اهمیت بازی در آموزش پرداخته‌اند همچنین جایگاه ویژه بازی‌های بومی - محلی، مسئله این پژوهش آن است که، ترکیب نتایج پژوهشی محققان نشانگر چه نقشی برای بازی‌های بومی - محلی در تحقق اهداف تعلیم و تربیت می‌باشد. در همین راستا سؤال‌های زیر طرح گردید:

- ۱- تجمیع یافته‌های پژوهشی، چه مؤلفه‌هایی را برای بازی‌های بومی - محلی مطرح می‌کند؟
- ۲- تجمیع یافته‌های پژوهشی، چه اهدافی را برای بازی‌های بومی - محلی مطرح می‌کند؟
- ۳- الگوی مؤلفه‌ها و اهداف بازی‌های بومی - محلی مبتنی بر تجمع یافته‌های پژوهش کدام است؟

### روش پژوهش:

این پژوهش از لحاظ هدف از نوع کاربردی، روی آورد پژوهش از نوع کیفی و راهبرد مورد استفاده بر اساس سنتز پژوهی است. سنتز پژوهی، اصطلاحی عمومی است که برای توصیف و جمع‌آوری مجموعه پژوهش‌ها در یک موضوع خاص استفاده می‌شود (رینگ، ریچی، مانداوا و چیپسون<sup>۱</sup>، ۲۰۱۱). سنتز پژوهی در پی پاسخ به این پرسش است که نتیجه واحد همه یافته‌های پژوهشی گذشته چیست؟ چراکه در نظر گرفتن پژوهش‌ها به صورت منفرد نه تنها گاهی اوقات تکلیف کنشگر را در قبال سؤال تعیین نمی‌کند، بلکه گاهی یافته‌های ضد و نقیض سبب گمراهی او می‌گردد (پرینگ<sup>۲</sup>، ۲۰۰۰). لایت و پیلمر<sup>۳</sup> (۱۹۸۴) به طور مبسوط در کتاب خویش به علل چرخش پژوهشگران به سمت انجام دادن پژوهش‌های مروری نظام مند پرداخته‌اند و

---

1. Ringa & Ritchie & Mandava

2. Pring

3. Light & Pillemer

معتقدند از دهه هشتاد میلادی به بعد حوزه پژوهش‌های مروری نظام مند، آرام آرام تبدیل به حوزه‌ای تخصصی شده است (به نقل از طلایی و بزرگ، ۱۳۹۴). انجام دادن یک پژوهش که حاصل سنتز یافته‌های دیگر پژوهش‌ها باشد، دارای سه مرحله است که پژوهش حاضر نیز بر مبنای این سه مرحله پیش رفته است. در مرحله اول، پژوهش‌هایی که مقرر است از یافته‌های آن‌ها استفاده گردد، تعیین می‌شوند؛ مانند تعیین پارامترهای جستجو، همانند تاریخ انتشار، نوع پژوهش، تعیین راهبردهای جستجوی اسناد و پایگاه‌ها. در این مرحله از آن دسته مقالاتی که مستقیماً بازی‌های بومی - محلی مورد توجه قرار داده و همچنین مقالاتی که در عنوان بازی‌های بومی - محلی مورد آورده نشده ولی بازی‌های بومی - محلی به عنوان نوعی بازی آورده، استفاده شده است. کلمه بازی و در همه زمینه‌های عنوان، کلید واژه، چکیده در بخش واژگان کلیدی پایگاه‌های داده‌ای اریک ERIC، ساینس دیرکت Science Direct، گوگل اسکالر Google scholar از سال ۲۰۰۶ تا کنون در گستره جغرافیایی سراسر دنیا مورد جستجو قرار گرفت. از جستجوی اولیه کلیه سایت‌های مذکور تعداد ۱۲۰ مقاله به دست آمد. حجم مقالات به دست آمده به موضوعات گوناگونی چون تعریف بازی، ملاک‌های بازی، بازی‌های بومی - محلی، انواع بازی، نقش بازی‌های بومی - محلی، تأثیرات بازی‌های بومی - محلی پرداخته بودند که با بررسی این مقالات، سؤالات پژوهش به دست آمدند. در مرحله دوم به نقد نظام مند اسناد منتخب پرداخته شد؛ در این مرحله چکیده اسناد ۱۲۰ مقاله خوانده شد و غربالگری اتفاق افتاد، یعنی از میان مقالات با توجه به معیار مرتبط بودن، آن دسته از مقالاتی که در راستای سؤالات پژوهش نبودند، حذف و آن دسته‌ای که هم راستا با سؤالات پژوهش بودند انتخاب شدند و در مجموع به روش هدفمند و براساس اشباع داده‌ای، ۳۹ مقاله نهایی شدند جدول (۱). در مرحله سوم برای تجزیه و تحلیل داده‌ها در این پژوهش، با به کارگیری چارچوب ارائه شده الو و کینگاس<sup>۱</sup> (۲۰۰۷) استفاده شد؛ ابتدا، واحدهای معنایی تعیین شدند؛ سپس، کدگذاری صورت گرفت و بعد از آن بر اساس کدهای به دست آمده، طبقه - بندی یا مقوله‌بندی صورت گرفت و در نهایت، درون مایه‌ها تعیین شدند. بدین ترتیب، از کل مقوله‌های به دست آمده، سه طبقه اصلی معروف به درونمایه‌های ویژگی‌های بازی‌های بومی - محلی با عنوان‌های درون مایه‌های منطق توجه به همه ابعاد و تحول انسان،

مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی در راستای یادگیری و ...

انسجام بین وحدت ملی و آموزش چند فرهنگی، فردی و اجتماعی براساس تقسیم بندی فاسیونه<sup>۱</sup> (۲۰۱۱) مرتب گردید و سرانجام مدلی برای ویژگی‌های بازی‌های بومی - محلی طراحی شد. برای اعتباربخشی این مدل، روش کیفی «قابلیت اطمینان» با چهار معیار زیر (عباس زاده، ۱۳۹۱). به کار رفت: برای بررسی اعتماد داده‌ها، چهار معیار قابلیت اعتماد<sup>۲</sup> یا باورپذیری<sup>۳</sup>، اطمینان پذیری<sup>۴</sup>، تأیید پذیری<sup>۵</sup> و انتقال پذیری<sup>۶</sup> (محمدپور، ۱۳۹۷) مورد استفاده قرار گرفت. برای دستیابی به قابلیت اعتماد، از روش توصیف توسط همتیان<sup>۷</sup> استفاده شد. بدین صورت که بخش‌هایی از تحلیل در اختیار<sup>۳</sup> نفر از دانشجویان دکتری که از این روش استفاده کرده بودند، قرار گرفت تا مجدداً کدگذاری کنند و از این طریق، پژوهشگر از روند کدگذاری و عدم سوگیری در تحلیل‌های ابتدایی آگاهی یابد. به منظور برآورد معیار انتقال پذیری، روش نمونه برداری هدفمند مورد استفاده قرار گرفت. بر مبنای این روش، ابتدا مقاله‌ای که به عنوان هسته در هریک از گروه‌های مورد بررسی حضور داشت، شناسایی شد؛ سپس از طریق آن، امکان دستیابی به سایر مقاله‌ها فراهم شد. در معیار اطمینان پذیری از روش کفایت اجماعی<sup>۸</sup> استفاده شد. به این ترتیب که در جلسه‌ای با اساتید، درباره روند انجام پژوهش ارائه شده و نحوه بهبود کار در مورد طراحی چارچوب نظری کشف شده، پسخوراندنهایی<sup>۹</sup> دریافت شد. در معیار تأییدپذیری، از روش نگارش یادداشت‌های تأملی<sup>۱۰</sup> استفاده شد. این یادداشت‌ها بیانگر یادداشت‌های شخصی پژوهشگر در حین کار است. هدف از نوشتن این یادداشت‌ها، آگاهی یافتن از تعصباتی بود که امکان داشت به صورت ناهشیار در نوشتن و تحلیل‌های پژوهشگر اتفاق بیافتد و در نتایج پژوهش تأثیر بگذارد. بنابراین، مدل ارائه شده از قابلیت اعتماد برخوردار است.

- 
1. Facione
  2. Consensus
  3. Prolonged Engagement
  4. Reflective
  5. Qualitative Objectivity
  6. Applicability
  7. Peer Debriefing
  8. Consensual Adequacy
  9. Prolonged
  10. Reflective Journal.

## یافته‌های پژوهش:

جدول ۱: عناوین، نویسندگان، تاریخ، روش و ابزار پژوهش و کشور تحقیقات نمونه مورد مطالعه

ردیف	نویسنده	عنوان	کشور	ابزار پژوهش	روش پژوهش	نتیجه کلی
۱	آکور و همکاران	رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی برای بهبود دانش آموزان با انگیزه	اردن	آزمون	آزمایشی	افزایش مهارت‌های یادگیری و عملکرد بهتر یادگیرندگان
۲	ژنگ فی	بازی به عنوان یک روش تدریس برای بهبود تجربه یادگیری دانش آموزان (۲۰۲۰)	مالزی	پرسشنامه	اقدام پژوهی	ایجاد تعامل با سایر دانش آموزان در کلاس و همچنین فرصت یادگیری
۳	هورتون	بازی مشترک با جوامع بومی یک نظری الگویی برای همدلی قومی - فرهنگی (۲۰۱۹)	فنلاند	طراحی بازی	مطالعه موردی	افزایش همدلی قومی - فرهنگی و رسانه تعاملی، تجربه دست اول
۴	سوپنی و همکاران	تقویت آموزش شخصیت از اوایل کودکی از طریق بازی سنتی جاوه ای داکون (۲۰۱۹)	اندونزی	مطالعات ادبیات، مصاحبه‌ها، مشاهده، اسناد و آزمایشات	مطالعه کیفی	به عنوان یک رسانه یادگیری، تقویت شخصیت کودکان
۵	بارتون و همکاران	آموزش توالی‌های بازی را به کودکان معلول تظاهر کنید (۲۰۱۹)	آمریکا	مشاهده، اسناد و آزمایشات	کیفی	توسعه مهارت اجتماعی، تعامل، افزایش توالی در کودکان
۶	حضاری و همکاران	تأثیر اجرای بازی Mpa'a Tapa Gala بر مهارت حرکتی در دوران کودکی (۲۰۱۹)	اندونزی	آزمون	آزمایشی	افزایش مهارت‌های حرکتی، جنگ و تلاش
۷	سوتو و همکاران	بازی به عنوان یک ابزار ارزیابی در کلاس انگلیسی به عنوان زبان خارجی (۲۰۱۹)	اکوادور	بحث‌های گروهی متمرکز و مصاحبه‌های فردی با سولات نیمه ساختار یافته	کیفی	توسعه مهارت‌های گفتاری از طریق فعالیت‌های ارتباطی



ردیف	نویسنده	عنوان	کشور	ابزار پژوهش	روش پژوهش	نتیجه کلی
۸	مرادی	بررسی تأثیر بازی‌های بومی و محلی بر انگیزه پیشرفت تحصیلی درس ریاضی دانش‌آموزان سطح ۲ ابتدایی ناحیه ۱ بندرعباس (۲۰۱۹)	ایران	پرسشنامه و آزمون	آزمایشی	افزایش انگیزه پیشرفت تحصیلی، اعتماد به نفس، پشتکار، سخت کوشی
۹	آبدنگو و همکاران	از بازی‌ها و دانش‌های بومی برای استعمار زدایی برنامه درسی مدرسه: دیدگاه‌های اوبونتو (۲۰۱۹)	آفریقای جنوبی	آزمون	آزمایشی	بازی‌های بومی محلی سرمایه ملی، القای اصول اخلاقی و اعتقادات فرهنگی مانند ارزش هویت جمعی
۱۰	محمدی و همکاران	تأثیر بازیهای بومی محلی بر مهارت حرکتی پسران دبستانی در تهران با هوش هیجانی بالا و پایین (۲۰۱۹)	ایران	آزمون، پرسشنامه	هدفمند	به کارگیری بازی‌های بومی - محلی در مدارس به عنوان تقویت مهارت حرکتی
۱۱	بارانوفسا یا	استقلال یادگیرنده از طریق بازی در آموزش زبان انگلیسی (۲۰۱۸)	روسیه	آزمون، پرسشنامه	نیمه	توسعه مهارت گفتاری دانش‌آموزان، باعث تقویت استقلال
۱۲	جوشقانی	تحلیل بازی‌های بومی - محلی "بررسی موردی بازی زو" (۲۰۱۸)	ایران	کتابخانه ای	مطالعات تاریخی	تعبیر سبک زندگی، سازنده برافرد
۱۳	مولی	داستان‌ها و بازی‌های بومی به عنوان رویکردهای تدریس در کلاس (۲۰۱۸)	آفریقای جنوبی	مصاحبه و مشاهده آزمایش	کیفی	باعث تنوع، تفکر انتقادی، رشد جسمی، آشنایی با ارزش‌ها، تسلط بر زبان، زندگی سالم
۱۴	کشانی و نوروزی	جایگاه و نقش بازی در تربیت دینی کودکان (۲۰۱۸)	ایران	میدانی و کتابخانه ای	کاربردی	نقش بازی در تشویق و تنبیه کودکان
۱۵	ایوانز و همکاران	بازی‌ها و ورزش‌های بومی در برنامه درسی ملی استرالیا: مزایا و فرصت‌های آموزشی؟ (۲۰۱۷)	آمریکا	آزمون	پروژه محور	استفاده از دیدگاه‌های بومی در زمینه‌های اصلی یادگیری در برنامه درسی ملی، توسعه عدالت اجتماعی، مشوق

ردیف	نویسنده	عنوان	کشور	ابزار پژوهش	روش پژوهش	نتیجه کلی
۱۶	زیراواگا و همکاران	بازی در آموزش: استفاده از بازی‌ها به عنوان یک ابزار پشتیبانی برای آموزش (۲۰۱۷)	قبرس	بر اساس داده‌های ثانویه جمع آوری شده از منابع مختلف (کتاب، مجلات، مقالات..)	کیفی	باعث افزایش انگیزه، تعامل، افزایش مهارت‌های بصری، قدرت، نظم، لذت جویی، تحریک، کنجکاوی دانش‌آموزان
۱۷	فلاحی و مروست	تأثیر بازیهای بومی - محلی در ایجاد انگیزه شرکت دانش‌آموزان پسر دوره دوم دبیرستانی در فعالیت‌های ورزشی (۲۰۱۷)	ایران	پرسشنامه	کاربردی (میدانی و کتابخانه ای)	باعث افزایش انگیزه و علاقه دانش‌آموزان
۱۸	زینبی و همکاران	اثر بخشی بازی‌های حرکتی ریتمیک (موزون) بر بهبود عملکرد دقت و توالی شنیداری کودکان ۶ تا ۷ سال (۲۰۱۷)	ایران	آزمون	آزمایشی	باعث بهبود عملکرد توجه و توالی شنیداری در کودکان
۱۹	عبدالملکی و آرمند	مفهوم بازی و انواع آن در کلاس (۲۰۱۷)	ایران	پدیدار شناختی	کیفی	باعث شادمانی، لذت بخش و آزادی
۲۰	آی پای	بررسی نقش بازی‌های سنتی در آموزش کودکان (۲۰۱۶)	ترکیه	تجزیه و تحلیل قیاسی	مطالعه کیفی بر اساس محتوا طراحی	یادگیری عمیق از طریق ادغام ارزش‌های فکری، جسمی، اخلاقی و معنوی، افزایش مهارت‌های اجتماعی
۲۱	زالی بیگی و همکاران	اثر بازی‌های بومی محلی بر کاهش نشانه‌های کمبود توجه (بیش‌فعالی) دانش‌آموزان (۲۰۱۶)	ایران	آزمون و پرسشنامه	نیمه تجربی	روش مؤثر در کاهش نشانگان کودکان دچار کمبود توجه

ردیف	نویسنده	عنوان	کشور	ابزار پژوهش	روش پژوهش	نتیجه کلی
۲۲	جزینسی و داوری	تأثیر بازی‌های بومی سنتی و آموزش طناب زدن بر مهارت حرکتی ناخوشایند در دختران ۱۰ ساله (۲۰۱۶)	ایران	آموزن	نیمه آزمایشی	افزایش مهارت‌های حرکتی
۲۳	محمودی و محمودی	بررسی نقش بازی‌های بومی و محلی در آموزش تربیت بدنی مدارس (۲۰۱۶)	ایران	آموزن	نیمه آزمایشی	تقویت مهارت‌های حرکتی، اعصاب، و ایجاد علاقه، قانون مداری، جذابیت
۲۴	جهرمی همکاران	تأثیر بازی‌های بومی و محلی بر رشد ادراک بصری حرکتی دانش آموزان کم توان ذهنی آمادگی و سال اول ابتدایی شهر شیراز (۲۰۱۶)	ایران	آزمون سنجش ادراک بصری حرکتی بندر گشتالت	شبهه آزمایشی	تقویت اعصاب و ادراک دیداری- حرکتی، حساسیت حسی و تحریک لمس، توجه، تمیز شنیداری کودک کم توان ذهنی
۲۵	پاپ زن و همکاران	مؤلفه‌های اصلی ورزش‌های بومی و محلی به منظور بهره‌برداری در توسعه پایدار روستایی: مورد مطالعه بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی شهرستان کرمانشاه (۲۰۱۶)	ایران	مصاحبه‌های عمیق و نیمه ساختارمند	کیفی	بهبود همبستگی اجتماعی، حفظ ارزش‌ها و باورهای محلی و نیز غنی سازی اوقات فراغت، کاهش آسیب‌ها و ناهنجاری‌های اجتماعی، شکل گیری جامعه‌ای پویا و بانشاط، بهبود کیفی سطح زندگی، سرمایه انسانی سالم
۲۶	متریک	استفاده از بازی‌های بومی فرهنگی توسط مربیان در آموزش و یادگیری ریاضیات (۲۰۱۴)	زیمبابوه	مصاحبه‌ها و مشاهدات گروه متمرکز	کیفی (استقرایی)	کشف ایده‌های ریاضی، آموزش مناسب برای اهداف آموزشی، مبارزه با بیماری، لذت
۲۷	برتی	بازی‌ها و اسباب بازی‌های سنتی به عنوان ابزاری برای آموزش بین فرهنگی و کشف فضای مشترک بازی (۲۰۱۴)	آمریکا	بر اساس داده‌های ثانویه جمع آوری شده از منابع مختلف (کتاب، مجلات، مقالات و ...)	کیفی	تنوع و شباهت‌های بین فرهنگی، ترکیب عناصر فرهنگی، روش آموزش بین فرهنگی، نشان دادن سنت‌های فرهنگی، بازنمایی سنت‌های فرهنگی، تنوع در وحدت، انسان شناسی فرهنگی

ردیف	نویسنده	عنوان	کشور	ابزار پژوهش	روش پژوهش	نتیجه کلی
۲۸	جان مولوی	استفاده از بازی‌های بومی برای آموزش حل مسئله در ریاضیات در بوم‌شناسی یادگیری روستایی (۲۰۱۵)	آفریقا	مصاحبه	کیفی	آموزش بهتر، یادگیری عمیق، توجه به ثروت فرهنگی
۲۹	تامسون و همکاران	این فقط یک بازی نیست! ارتباط با فرهنگ از طریق بازی-های سنتی بومی (۲۰۱۴)	استرالیا	مصاحبه	کیفی	آموزش مهارت‌های زندگی به کودکان، تمرین اجتماعی جامعه، افزایش دانش فرهنگی، تمرکز
۳۰	اوکوسا	دیدگاه معلمان دبستان در مورد یادگیری مبتنی بر بازی به عنوان یک روش تدریس (۲۰۱۴)		مصاحبه‌های نیمه ساختاریافته و با استفاده از تحلیل توصیفی	کیفی	بهبود مهارت‌های حل مسئله، تأمل و درک بهتر مطالب، ابزار یادگیری طبیعی
۳۱	خزاعی و خزاعی من	بازی و رشد و تکامل ایران	ایران	کتاب	کتاب	آزادی
۳۲	طاهری و خاقانی	بازی‌های بومی، سنت و مدرنیته مقدمه‌ای بر استانداردهای بازی (۲۰۱۴)	ایران	میدانی و کتابخانه‌ای	کاربردی	بازبایی هویت و فرهنگ، شناخت فرهنگ، آموزش فرهنگ بومی، انتقال به نسل بعد، آموزش و پرورش منطقه‌ای، مقابله با کم‌تحرکی، توجه جهانیان به فرهنگ بومی و محلی، شادی‌افزین، محرک
۳۳	دوان و همکاران	جایگاه بازی‌های فرهنگی بومی توسط مربیان در آموزش و یادگیری ریاضیات (۲۰۱۴)	زیمبابوه	مصاحبه‌های گروهی متمرکز	کیفی	کشف ایده‌های نو، درک و لذت در ریاضات

مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی در راستای یادگیری و ...

ردیف	نویسنده	عنوان	کشور	ابزار پژوهش	روش پژوهش	نتیجه کلی
۳۴	باغنده	تأثیر بازی‌های بومی محلی بر رشد مهارت‌های حرکتی درشت کودکان کم توان ذهنی	ایران	آزمون	آزمایشی	بهبود مهارت‌های حرکتی درشت در کودکان کم توان ذهنی
۳۵	احمدی	شناسایی بازی‌های بومی محلی و امکان بهره‌گیری از آن‌ها در ساعت ورزش مدارس ابتدایی شهر کاکلی استان بوشهر (۲۰۱۲)	ایران	مصاحبه و پرسشنامه	توصیفی، پیمایشی	قابلیت اجرا در ساعت ورزش و استفاده مفید از این بازی‌ها
۳۶	هدیه لو	تأثیر بازی‌های منتخب دبستانی و بازی‌های بومی-محلی بر رشد مهارت‌های بنیادی دختران شهر تهران (۲۰۱۱)	ایران	پرسشنامه و آزمون	آزمایشی	تقویت مهارت‌های بنیادی
۳۷	بهشتی	بررسی نقش بازی در تربیت کودک از دیدگاه قرآن و سنت معصومین (ع) (۲۰۱۱)	ایران	میدانی و کتابخانه ای	کاربردی	نقش تشویقی و تنبیهی
۳۸	ولدبیگی	بررسی تأثیر بازی‌های بومی محلی بر رشد مهارت‌های حرکتی کودکان ۶-۹ ساله شهرستان پاوه (۲۰۱۰)	ایران	آزمون - لیسنکلن اوزرتسکی	آزمایشی	رشد مهارت‌های ادراکی - حرکتی و تقویت اعصاب
۳۹	رستمی	تأثیر بازی‌های بومی - محلی بر رشد تفکر خلاق کودکان ۴-۶ ساله در شهر شیراز (۲۰۰۶)	ایران	آزمون	آزمایشی	رشد قابلیت سیالی و انعطاف پذیری پاسخ‌ها و ایده‌های کودکان

۱- تجمیع یافته‌های پژوهشی، چه مؤلفه‌هایی را برای بازی‌های بومی - محلی مطرح می‌کند؟ به منظور پاسخ به این پرسش، از استنساج داده‌ها مربوطه مؤلفه‌های مطرح شده در جدول شماره ۲ به دست آمده است.

جدول ۲- منابع، کدها و طبقات بازی‌های بومی و محلی

منبع	کد	طبقه
ژنگ فی (۲۰۲۰)، هورتون (۲۰۱۹)، زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)	رسانه تعاملی	یادگیری
سوینی و همکاران (۲۰۱۹)	رسانه یادگیری	
اوکاسو (۲۰۱۴)	تامل و درک بهتر مطالب	
آپای (۲۰۱۶)	یادگیری عمیق	
اوکوسا (۲۰۱۴)	ابزار یادگیری طبیعی	
هورتون (۲۰۱۹)	تجربه دست اول	
هورتون (۲۰۱۹)، پاپ زن و همکاران (۲۰۱۶)	همدلی قومی- فرهنگی	ارزش‌های فرهنگی
آبدنگو و همکاران (۲۰۱۹)	هویت جمعی	
جان مولوی (۲۰۱۵)	ثروت فرهنگی	
ایوانز و همکاران (۲۰۱۷)	عدالت اجتماعی	
پاپ زن و همکاران (۲۰۱۶)، طاهری و خاقانی (۲۰۱۴)	ارزش‌ها و باورهای محلی	
برتی (۲۰۱۴)	ترکیب عناصر فرهنگی	
برتی (۲۰۱۴)	تنوع در وحدت	
طاهری و خاقانی (۲۰۱۴)	فرهنگ بومی	
پاپ زن و همکاران (۲۰۱۶)	سرمایه انسانی سالم	
برتی (۲۰۱۴)	تنوع و شباهت‌های بین فرهنگی	
تامپسون و همکاران (۲۰۱۴)	دانش فرهنگی	
طاهری و خاقانی (۲۰۱۴)، برتی (۲۰۱۴)	بازیابی فرهنگ و هویت فرهنگی	
برتی (۲۰۱۴)	انسان‌شناسی فرهنگی	
ژنگ فی (۲۰۲۰)، بارتون و همکاران (۲۰۱۹)	تعامل	

منبع	کد	طبقه
زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)	قدرت	مهارت‌های ارتباطی
محمودی و محمودی (۲۰۱۶)	قانون مداری	
ایوانز و همکاران (۲۰۱۷)	مشوق	
طاهری و خاقانی (۲۰۱۴)، زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)	محرک	
مولی (۲۰۱۸)	تنوع	انگیزه‌های درون فردی
زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)	کنجکاوی	
زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)، متریک (۲۰۱۴)	لذت جویی	
عبدالملکی و آرمند (۲۰۱۷)		
مرادی (۲۰۱۹)	سخت کوشی و پشتکار	
فلاحی مروست (۲۰۱۶)، مرادی (۲۰۱۹)، زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)	انگیزه	
محمودی و محمودی (۲۰۱۶)	جذابیت	
حضاری و همکاران (۲۰۱۹)	جنگ و تلاش	
تامپسون و همکاران (۲۰۱۴)، زینی (۲۰۱۷)	تمرکز	
محمودی و محمودی (۲۰۱۶)، محمودی و محمودی (۲۰۱۶)	علاقه	
عبدالملکی و آرمند (۲۰۱۷)، خزاعی و خزاعی (۲۰۱۴)	آزادی	ساختار
زینی (۲۰۱۷)، بارتون و همکاران (۲۰۱۹)	توالی	خلاقیت
زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)	نظم	
رستمی (۲۰۰۶)	انعطاف پذیری	
بهشتی (۲۰۱۱)	تشویق	
بهشتی (۲۰۱۱)	تنبیه	
رستمی (۲۰۰۶)	انعطاف پذیری	مهارت‌های زندگی
دوان و همکاران (۲۰۱۴)، دوان و همکاران (۲۰۱۴)	کشف ایده‌های نو	
متریک (۲۰۱۴)		
رستمی (۲۰۰۶)	سیالی	
تامپسون و همکاران (۲۰۱۴)	مهارت‌های زندگی	مهارت‌های زندگی

طبقه	کد	منبع
	مهارت‌های حل مسئله	اوکاسو (۲۰۱۴)
	مهارت‌های یادگیری	آکور و همکاران (۲۰۲۰)
	مهارت‌های اجتماعی	آپای (۲۰۱۶)، بارتون و همکاران (۲۰۱۹)
تقویت توانمندی‌های	مهارت بصری	زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)
حسی - حرکتی	مهارت گفتاری	بارانوفسایا (۲۰۱۸)، سوتو و همکاران (۲۰۱۹)
	مهارت شنیداری	جهرمی همکاران (۲۰۱۶)
	مهارت‌های بنیادی	هدیه لو (۲۰۱۱)
	مهارت حرکتی	حضاری و همکاران (۲۰۱۹)

بر اساس جدول ۲، مؤلفه‌های بازی‌های بومی محلی در ۸ طبقه یادگیری، ارزش‌های فرهنگی، مهارت‌های ارتباطی، انگیزه‌های درون فردی، ساختار، خلاقیت، مهارت‌های زندگی، تقویت توانمندی‌های حسی - حرکتی قرار می‌گیرند. بدین ترتیب که در طبقه یادگیری شش مؤلفه رسانه تعاملی، رسانه یادگیری، تامل و درک بهتر مطالب، یادگیری عمیق، ابزار یادگیری طبیعی تجربه دست اول، در طبقه ارزش‌های فرهنگی سیزده مؤلفه همدلی قومی-فرهنگی، هویت جمعی، ثروت فرهنگی، عدالت اجتماعی، ارزش‌ها و باورهای محلی، ترکیب عناصر فرهنگی، تنوع در وحدت، فرهنگ بومی، سرمایه انسانی سالم، تنوع و شباهت‌های بین فرهنگی، دانش فرهنگی، بازیابی فرهنگ و هویت فرهنگی، انسان‌شناسی فرهنگی، در طبقه مهارت‌های ارتباطی پنج مؤلفه تعامل، قدرت، قانون مداری، مشوق، محرک، در طبقه انگیزه‌های درون فردی نه مؤلفه تنوع، کنجکاوی، لذت جویی، سخت‌کوشی و پشتکار، انگیزه، جذابیت، جنگ و تلاش، تمرکز، علاقه، در طبقه ساختار شش مؤلفه آزادی، توالی، نظم، انعطاف پذیری، تشویق، تنبیه، در طبقه خلاقیت سه مؤلفه انعطاف پذیری، کشف ایده‌های نو، سیالی، در طبقه مهارت‌های زندگی چهار مؤلفه مهارت‌های زندگی، مهارت‌های حل مسئله، مهارت‌های یادگیری، مهارت‌های اجتماعی و در طبقه تقویت مهارت‌های حسی - حرکتی پنج مؤلفه مهارت بصری مهارت گفتاری، مهارت شنیداری، مهارت‌های بنیادی، مهارت حرکتی مشخص شده است.



۲- تجمیع یافته‌های پژوهشی، چه اهدافی را برای بازی‌های بومی - محلی مطرح می‌کند؟ به منظور پاسخ به این پرسش، از استنساج داده‌های مربوطه اهداف مطرح شده در جدول شماره ۳ به دست آمده است.

جدول ۳- منابع، کدها و طبقات اهداف بازی‌های بومی - محلی

منبع	کد	طبقه
آی پای (۲۰۱۶)	ایجاد یادگیری عمیق	ایجاد فرصت یادگیری
ژنگ فی (۲۰۲۰)، هورتون (۲۰۱۹)، زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)، سوپنی و همکاران (۲۰۱۹)، اوکوسا (۲۰۱۴)، جان مولوی (۲۰۱۵)	آموزش بهتر	
آی پای (۲۰۱۶)، آکور و همکاران (۲۰۲۰)	عملکرد بهتر یادگیرنده	
ژنگ فی (۲۰۲۰)، هورتون (۲۰۱۹)، زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)، سوپنی و همکاران (۲۰۱۹)	ایجاد رسانه آموزشی	
احمدی (۲۰۱۲)	بهبود ساعات آموزشی	
مردادی (۲۰۱۹)	افزایش پیشرفت تحصیلی	
ژنگ فی (۲۰۲۰)	ایجاد فرصت یادگیری	
بهشتی (۲۰۱۱)	نقش تشویقی	
بهشتی (۲۰۱۱)	نقش تیبھی	
هورتون (۲۰۱۹)، پاپ زن و همکاران (۲۰۱۶)	افزایش وحدت اجتماعی	
هورتون (۲۰۱۹)، پاپ زن و همکاران (۲۰۱۶)	افزایش همدلی قومی-فرهنگی	
ایوانز و همکاران (۲۰۱۷)	توسعه عدالت اجتماعی	
طاهری و خاقانی (۲۰۱۴)	آموزش فرهنگ بومی	
پاپ زن و همکاران (۲۰۱۶)، طاهری و خاقانی (۲۰۱۴)	حفظ ارزش‌ها و باورهای محلی	
پاپ زن و همکاران (۲۰۱۶)	بهبود همبستگی اجتماعی	
طاهری و خاقانی (۲۰۱۴)	توسعه آموزش و پرورش بومی	
آبدنگو و همکاران (۲۰۱۹)	افزایش اعتقادات فرهنگی	
مولوی (۲۰۱۵)	توجه به ثروت فرهنگی	
طاهری و خاقانی (۲۰۱۴)	توجه جهانیان به فرهنگ بومی و محلی	
تامپسون و همکاران (۲۰۱۴)	افزایش دانش فرهنگی	بازیابی فرهنگ و هویت فرهنگی
طاهری و خاقانی (۲۰۱۴)، برتی (۲۰۱۴)	بازیابی فرهنگ و هویت فرهنگی	

توسعه مهارت‌های	افزایش مهارت اجتماعی	آی پای (۲۰۱۶)
اجتماعی	ایجاد تعامل	ژنگ فی (۲۰۲۰)، بارتون و همکاران (۲۰۱۹)
	تقویت استقلال	بارانوفسایا (۲۰۱۸)
	توسعه مهارت‌های اجتماعی	آپای (۲۰۱۶)، بارتون و همکاران (۲۰۱۹)
	استفاده از سرمایه انسانی سالم	پاپ زن و همکاران (۲۰۱۶)
	افزایش قدرت	زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)
	افزایش قانون مداری	محمودی و محمودی (۲۰۱۶)
	القای اصول اخلاقی	آبدنگو و همکاران (۲۰۱۹)
تقویت ارزش‌های	کاهش آسیب‌ها و ناهنجاری‌های اجتماعی	پاپ زن و همکاران (۲۰۱۶)
اخلاقی	رشد ارزش‌های اخلاقی	آی پای (۲۰۱۶)
رشد فرایندهای	افزایش مهارت‌های زندگی	تامپسون و همکاران (۲۰۱۴)
شناختی	بهبود مهارت‌های حل مسئله	اوکاسو (۲۰۱۴)
	افزایش مهارت‌های یادگیری	آکور و همکاران (۲۰۲۰)
	افزایش اعتماد به نفس	مرادی (۲۰۱۹)
	محرك آفرین	طاهری و خاقانی (۲۰۱۴)، زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)
	ایجاد تنوع	مولی (۲۰۱۸)
	افزایش لذت	زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)، متریک (۲۰۱۴)
	افزایش سخت کوشی و پشتکار	عبدالملکی و آرمند (۲۰۱۷)
	افزایش انگیزه	مرادی (۲۰۱۹)
		فلاحی مروست (۲۰۱۶)، مرادی (۲۰۱۹)، زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)
	ایجاد توالی	زینبی (۲۰۱۷)، بارتون و همکاران (۲۰۱۹)
	ایجاد نظم	زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)
رشد عاطفی	ایجاد علاقه	محمودی و محمودی (۲۰۱۶)، محمودی و محمودی (۲۰۱۶) فلاحی مروست (۲۰۱۶)
	تشویق کننده	ایوانز و همکاران (۲۰۱۷)
	افزایش جذابیت	محمودی و محمودی (۲۰۱۶)

مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی در راستای یادگیری و ...

رشد ذهنی	باعث تمرکز	تامپسون و همکاران (۲۰۱۴)، زینبی (۲۰۱۷)	
	تامل و درک بهتر مطالب	آکور و همکاران (۲۰۲۰)	
افزایش خود جهت دهی	رشد سیالی	رستمی (۲۰۰۶)	
	رشد انعطاف پذیری	رستمی (۲۰۰۶)	
	باعث کنجکاوی	زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)	
	کشف ایده‌های نو	دوان و همکاران (۲۰۱۴)، متریک (۲۰۱۴)	
	افزایش آزادی	عبدالملکی و آرمند (۲۰۱۷)، خزاعی و خزاعی (۲۰۱۴)	
توسعه فردی	تقویت شخصیت	سوپنی و همکاران (۲۰۱۹)	
	اعتماد به نفس	مرادی (۲۰۱۹)	
رشد مهارت‌های حسی - حرکتی	تقویت مهارت‌های بنیادی	هدیه لو (۲۰۱۱)	
	رشد مهارت‌های ادراکی - حرکتی	ولدییگی (۲۰۱۰)	
	بهبود مهارت‌های حرکتی درشت	باغنده (۲۰۱۴)	
	تقویت ادراک دیداری - حرکتی	جهرمی و همکاران (۲۰۱۶)	
	تقویت مهارت حرکتی	محمودی و محمودی (۲۰۱۶)، محمدی و همکاران (۲۰۱۹)	
	افزایش تحرک	ولدییگی (۲۰۱۰)	
	افزایش مهارت حرکتی	جزینی و داوری (۲۰۱۶)، حضاری و همکاران (۲۰۱۹)	
	افزایش رشد جسمی	مولی (۲۰۱۸)	
	افزایش مهارت بصری	زیراواگا و همکاران (۲۰۱۷)	
	افزایش مهارت‌های گفتاری	بارانوفسایا (۲۰۱۸)، سوتو و همکاران (۲۰۱۹)	
	تفریحی - سرگرمی	غنی سازی اوقات فراغت	پاپ زن و همکاران (۲۰۱۶)
		افزایش شادی و روحیه نشاط	عبدالملکی و آرمند (۲۰۱۷)، طاهری و خاقانی (۲۰۱۴)

همچنین بر اساس داده‌های جدول ۳، اهداف بازهای بومی محلی در یازده طبقه ایجاد فرصت یادگیری، آموزش چند فرهنگی، توسعه مهارت‌های اجتماعی، تقویت ارزش‌های اخلاقی، رشد فرایندهای شناختی، رشد عاطفی، رشد ذهنی، افزایش خود جهت دهی، توسعه

فردی، رشد مهارت های حسی - حرکتی، تفریحی - سرگرمی قرار می گیرند. بدین ترتیب که در طبقه ایجاد یادگیری نه هدف ایجاد یادگیری عمیق، آموزش بهتر، عملکرد بهتر یادگیرنده، ایجاد رسانه آموزشی، بهبود ساعات آموزشی، افزایش پیشرفت تحصیلی، ایجاد فرصت یادگیری، نقش تشویقی، نقش تنبیهی، در طبقه آموزش چند فرهنگی نه هدف آموزش فرهنگ بومی، حفظ ارزش ها و باورهای محلی، بهبود همبستگی اجتماعی، توسعه آموزش و پرورش بومی، افزایش اعتقادات فرهنگی، توجه به ثروت فرهنگی، توجه جهانیان به فرهنگ بومی و محلی، افزایش دانش فرهنگی، بازیابی فرهنگ و هویت فرهنگی، در طبقه توسعه مهارت های اجتماعی هفت هدف افزایش مهارت اجتماعی، ایجاد تعامل، تقویت استقلال، توسعه مهارت های اجتماعی، استفاده از سرمایه انسانی سالم، افزایش قدرت، افزایش قانون مداری، در طبقه تقویت ارزش های اخلاقی سه هدف القای اصول اخلاقی، کاهش آسیب ها و ناهنجاری های اجتماعی، رشد ارزش های اخلاقی، در طبقه رشد فرایند شناختی یازده هدف افزایش مهارت های زندگی، بهبود مهارت های حل مسئله، افزایش مهارت های یادگیری، افزایش اعتماد به نفس، محرک آفرین، ایجاد تنوع، افزایش لذت، افزایش سخت کوشی و پشتکار، افزایش انگیزه، ایجاد توالی، ایجاد نظم، در طبقه رشد عاطفی سه هدف ایجاد علاقه، تشویق کننده، افزایش جذابیت، در طبقه رشد ذهنی دو هدف باعث تمرکز، تأمل و درک بهتر مطالب، در طبقه افزایش خود جهت دهی پنج هدف رشد سیالی، رشد انعطاف پذیری، باعث کنجکاوی، کشف ایده های نو، افزایش آزادی، در طبقه توسعه فردی دو هدف تقویت شخصیت، اعتماد به نفس، در طبقه رشد مهارت های حسی - حرکتی ده هدف تقویت مهارت های بنیادی، رشد مهارت های ادارکی - حرکتی، بهبود مهارت های حرکتی درشت، تقویت ادراک دیداری - حرکتی، تقویت مهارت حرکتی، افزایش تحرک، افزایش مهارت حرکتی، افزایش رشد جسمی، افزایش مهارت بصری، افزایش مهارت های گفتاری و در طبقه تفریحی - سرگرمی دو هدف غنی سازی اوقات فراغت، افزایش شادی و روحیه نشاط قرار دارد. همچنین درون مایه های به دست آمده از طبقات اهداف پژوهش های مورد بررسی بازی های بومی - محلی در جدول ۴ آورده شده است.

مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی در راستای یادگیری و ...

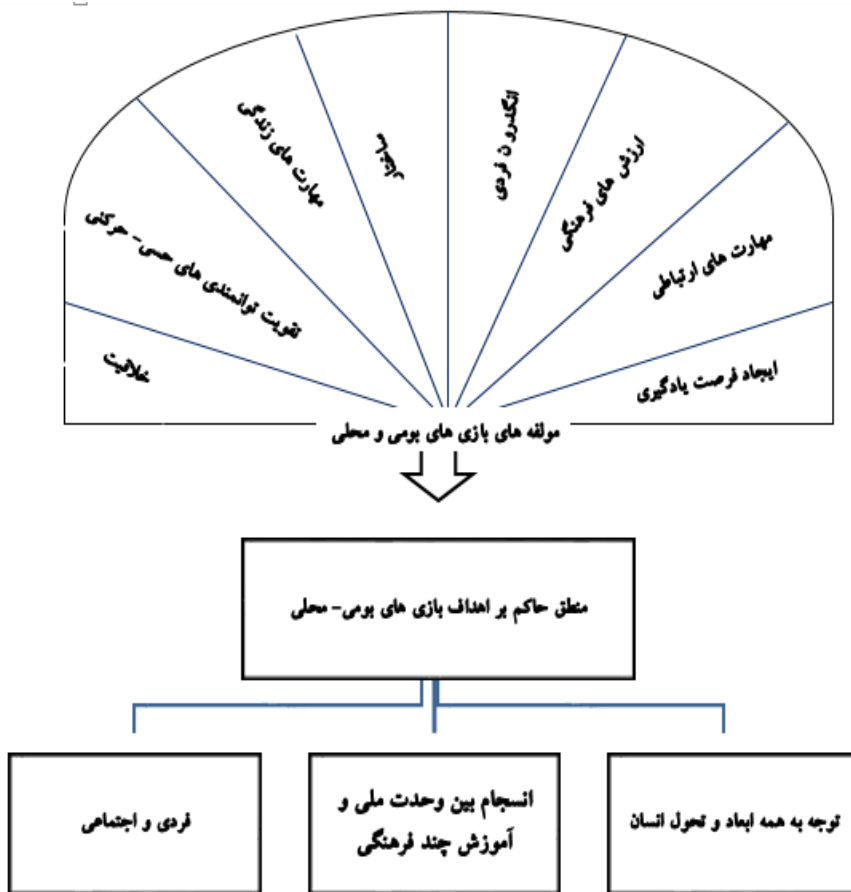
جدول ۴- درون مایه‌ها و طبقات اهداف بازی‌های بومی - محلی

ردیف	درون مایه طبقه	توجه به همه ابعاد و تحول انسان	انسجام بین وحدت ملی و آموزش چند فرهنگی	فردی و اجتماعی
۱	ایجاد فرصت یادگیری			
۲	آموزش چند فرهنگی			
۳	توسعه مهارت‌های اجتماعی			
۴	تقویت ارزش‌های اخلاقی			
۵	رشد فرایندهای شناختی			
۶	رشد عاطفی			
۷	رشد ذهنی			
۸	افزایش خود جهت دهی			
۹	توسعه فردی			
۱۰	رشد مهارت‌های حسی - حرکتی			
۱۱	تفریحی - سرگرمی			

درون مایه‌ها منطق حاکم بر طبقات هستند و بر اساس مندرجات جدول ۴ می‌توان گفت که سه منطق توجه به همه ابعاد و تحول انسان، انسجام بین وحدت ملی و آموزش چند فرهنگی، فردی و اجتماعی در این طبقات دیده می‌شود. بدین ترتیب در منطق توجه به همه ابعاد و تحول انسان ایجاد فرصت یادگیری، توسعه مهارت‌های اجتماعی، تقویت ارزش‌های اخلاقی، رشد فرایندهای شناختی، رشد عاطفی، رشد ذهنی، افزایش خود جهت دهی، توسعه فردی، رشد مهارت‌های حسی - حرکتی، تفریحی - سرگرمی، در منطق انسجام بین وحدت ملی و آموزش چند فرهنگی، آموزش چند فرهنگی، توسعه مهارت‌های اجتماعی، تقویت ارزش‌های اخلاقی، رشد عاطفی و در منطق فردی و اجتماعی ایجاد فرصت یادگیری، آموزش چند فرهنگی، توسعه مهارت‌های اجتماعی، تقویت ارزش‌های اخلاقی، رشد فرایندهای

شناختی، رشد عاطفی، رشد ذهنی، افزایش خود جهت دهی، توسعه فردی، رشد مهارت های حسی - حرکتی، تفریحی - سرگرمی قرار دارد.

۳- الگوی مؤلفه ها و اهداف بازی های بومی - محلی مبتنی بر تجمع یافته های پژوهش کدام است؟ به منظور پاسخ به این پرسش، از استنساج داده ها مربوطه شکل شماره ۱ به دست آمده است.



شکل ۱- الگوی مؤلفه ها و منطق حاکم بر اهداف بازی های بومی و محلی

بر اساس شکل ۱، یافته های به دست آمده در این تحقیق، بازی بومی - محلی دارای هشت مؤلفه یادگیری، ارزش های فرهنگی، مهارت های ارتباطی، انگیزه های درون فردی، ساختار،

مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی در راستای یادگیری و ...

خلاقیت، مهارت‌های زندگی، تقویت توانمندی‌های حسی - حرکتی قرار است که بر اساس این مؤلفه‌ها بازی‌های بومی - محلی اهدافی را دنبال می‌کنند که نتیجه این اهداف سه درون مایه توجه به همه ابعاد و تحول انسان، انسجام بین وحدت ملی و آموزش چند فرهنگی، فردی و اجتماعی می‌باشد.

### **بحث و نتیجه‌گیری:**

امروزه هدف برنامه‌ریزان تعلیم و تربیت در اغلب کشورها، استفاده از روش‌های آموزشی است که بتوان حداکثر استفاده را در سنین مختلف برد و بیشتر بر یادگیری معطوف باشد (رئیس دانا، ۱۳۸۱). لذا اگر این انتخاب به موقع و صحیح انجام نشود مسلماً برنامه صرف وقت و انرژی و حتی اقتصادی متضرر خواهند شد. در اینجا است که اهمیت بازی‌ها، از جمله بازی‌های بومی - محلی در شناخت و سپس به شکوفایی رساندن استعدادها و کودکان، نوجوانان و جوانان روشن می‌گردد. اگر متولیان، کارشناسان و معلمان در برنامه درسی و مدارس بازی‌های بومی و محلی را جای دهند؛ باعث رشد استعدادهای ناشناخته و توسعه و تعمیم مهارت‌های مختلف خواهند شد و همچنین یکی از راه‌های پرورش دانش‌آموزان از لحاظ روانی، عاطفی، فکری، اجتماعی و جسمانی محسوب می‌گردد. بنابراین با توجه به کمبود منابع آموزشی، اقتصادی و امکانات کشور ما و همچنین متناسب بودن با فرهنگ و بوم هر شهر و استانی بازی‌های بومی و محلی می‌تواند به عنوان یکی از بهترین گزینه در آموزش و پرورش باشد. به نظر می‌رسد ایجاد فرصت‌هایی برای کودکان جهت پالایش توانایی‌های در حوزه‌های مختلف در دوران دبستان، به منظور کارآمد کردن انواع مهارت‌ها و آماده سازی کودکان برای یادگیری این مهارت‌ها ضروری می‌باشد. کردی (۱۳۷۹) نتیجه گرفت که بازی‌های رایج در جنوب تهران، زمینه‌های مناسبی را برای کسب توانایی‌های ادراکی - حرکتی به خصوص مهارت‌های تعادل و چابکی و سرعت و هماهنگی کودکان ۹ تا ۱۰ ساله فراهم می‌آورند. هدف این پژوهش جمع‌آوری یافته‌های پژوهش‌ها در ارتباط با مؤلفه‌های بازی‌های بومی - محلی، نقش و جایگاه آن‌ها در تحقق اهداف تعلیم و تربیت می‌باشد. بر اساس نتایج به دست آمده اهداف بازی‌های بومی - محلی در سه بعد مورد توجه تحقیقات مورد بررسی بوده است، که هر کدام از ابعاد جنبه‌های مهمی از اهداف تعلیم و تربیت را پوشش می‌دهد. در ادامه هر کدام از این ابعاد مورد بحث و بررسی قرار می‌گیرد.

**الف) توجه به همه ابعاد و تحول انسان:** در منطق توجه به همه ابعاد و تحول انسان، ایجاد فرصت یادگیری، توسعه مهارت‌های اجتماعی، تقویت ارزش‌های اخلاقی، رشد فرایندهای شناختی، رشد عاطفی، رشد ذهنی، افزایش خود جهت دهی، توسعه فردی، رشد مهارت‌های حسی - حرکتی، تفریحی - سرگرمی قرار دارد. فعالیت‌هایی در آموزش و پرورش مورد توجه است که به همه ابعاد و تحول انسان توجه کند. ویژگی‌های خاص بازی و فواید گوناگون آن در رشد همه جانبه قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی، عاطفی کودک باعث شده توجه بسیاری از دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت به چگونگی نقش بازی در امر آموزش معطوف شود (مهبجور، ۲۰۰۹). رشد انسان دارای ابعاد گوناگون حرکتی، شناختی، عاطفی، اجتماعی و جسمانی است که تحت تأثیر عوامل فردی، محیطی و تکلیفی قرار دارد و مهمترین بخش آن در مرحله کودکی شکل می‌گیرد (آزلینا و زولکفلی، ۲۰۱۲). رشد کودک مجموعه‌ای از تغییرات جسمانی، روانی، اجتماعی، شناختی، هیجانی و رفتاری است که از دوره جنینی تا سال‌های نوجوانی اتفاق می‌افتد. این تغییرات کودکان را اشخاص منحصر به فردی می‌سازد. به صورت کلی رشد بشر، فرآیندی بی پایان در زندگی است. بنابراین در مطالعات مربوط به رشد کودک نباید فراموش کنیم که دوره زمانی جنینی تا نوجوانی مجزا از بقیه دوران رشد انسان نیست (جعفری، ۲۰۱۱). نظریه روانی - اجتماعی اریکسون یکی از تأثیرگذارترین نظریه‌های معاصر روان‌شناسی به خصوص در زمینه رشد و تحول شخصیت کودکان است. بر اساس نظریه اریکسون، هر انسانی در طول زندگی خود هشت مرحله از رشد شخصیت را سپری می‌کند و در طی هر مرحله، یک بحران روانی و اجتماعی را تجربه می‌کند که می‌تواند پیامد مثبت یا منفی را برای رشد شخصیت وی به دنبال داشته باشد. اریکسون معتقد است سال‌های اولیه زندگی در رشد و تحول و شکل‌گیری احساس اعتماد، استقلال و ابتکار در کودکان، دوران بسیار بااهمیتی هستند. در واقع سه مرحله اول از هشت مرحله روانی اجتماعی اریکسون مربوط به دوران اولیه کودکان است که از این سه دوره به عنوان «پنجره‌ای از فرصت‌ها» یاد می‌شود. همان چیزی که مونتسوری از آن به عنوان «دوران حساس» و روان‌شناسان آن را «دوران حیاتی» می‌نامند (قاسمی تبار، ۱۳۹۷). نظریه رشد اریکسون بیانگر اهمیت محیط زندگی و نقش بازی در دوران رشد کودک می‌باشد (مرتضایی منش و همکاران، ۱۳۹۴). ای پای (۲۰۱۶) بیان می‌کند از طریق بازی کودکان می‌توانند چیزهای جدیدی پیدا کنند که قبلاً



مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی در راستای یادگیری و ...

پیدا نکرده‌اند. بنابراین، وقت بازی به معنای همه چیز برای کودکان است که از طریق تحریک و کشف هویت واقعی خود توانایی‌های خود را پرورش دهند. پژوهش‌های زیادی در زمینه اهمیت بازی در روند رشد سالم کودکان انجام شده‌اند؛ زیرا بازی به عنوان یک فعالیت طبیعی و قانع کننده باعث بهبود رشد شناختی، فیزیکی، اجتماعی و عاطفی می‌شود و شرایط لازم را برای رشد کودکان و یادگیری آنها فراهم (وایت، ۲۰۱۳). همچنین بتو و دی آس (۲۰۱۷) خاطر نشان می‌کنند از طریق بازی، کودک می‌تواند آزمایش، حل مشکلات، تفکر خلاقانه، همکاری با دیگران را تجربه کند و دانش عمیقی را در مورد خود، جهان پیرامون و اهداف خود به دست آورد. در این راستا سیاستگذاران خط مشی‌های آموزشی به دنبال ایجاد روحیه مشارکت گروهی در دانش‌آموزان امروز و شهروندان و نیروی کار متخصص فردا هستند. لذا فعالیت گروهی رکن این برنامه‌ها در تمامی کشورها هستند (رضایی و همکاران، ۱۳۹۹). تعلیم و تربیت، فرایندی است هدف‌مند و به این جهت، تعیین هدف در تعلیم و تربیت، جهت دهنده و تعیین کننده مقصد و مقصود از فعالیت‌های متنوعی است که در عرصه تعلیم و تربیت صورت می‌گیرند. از آنجا که تفاوت در هدف گذاری تعلیم و تربیت در تعیین سایر مؤلفه‌های آن نیز تأثیر می‌گذارد. به نظر می‌رسد اولین و مهمترین کار برای تعلیم و تربیت، تعیین دقیق هدف یا اهداف آن است (مصباح یزدی، ۱۳۹۰). نوریان (۱۳۹۵) بیان می‌کند هدف در معنای وسیع آن بیان پیشنهاد یک تغییر است و این تغییر بر اثر یک سلسله فعالیت‌های آموزشی در افکار و احساسات شاگردان پدید می‌آید. بلوم اهداف را در دو بعد انواع دانش و فرایندهای شناختی طبقه بندی کرد. همچنین در طبقه بندی دیگر بلوم و همکاران اهداف را در سه حیطه یا حوزه شناختی، عاطفی و روانی - حرکتی تقسیم بندی کرده‌اند. در حوزه شناختی، دانش، معلومات و مهارت‌های ذهنی قرار گرفته‌اند. در حوزه عاطفی، علائق، انگیزش و نگرش‌ها قرار گرفته‌اند و در حوزه روانی و حرکتی هم فعالیت‌هایی مطرح شده‌اند که هم جنبه جسمانی و هم روانی دارند. تعلیم و تربیت بر رشد و تحول در همه ابعاد رشدی انسان تمرکز دارد. با توجه به نتایج تحقیق بدست آمده بازی‌های بومی محلی به عنوان یک فعالیت آموزشی این امکان را ایجاد می‌کند تعلیم و تربیت راحت‌تر به این اهداف برسد. پس بنابراین بازی‌های بومی - محلی می‌تواند از این جهت مورد توجه در نظام تعلیم و تربیت قرار گیرد.

ب) آموزش چندفرهنگی: در منطق آموزش چند فرهنگی، توسعه مهارت‌های اجتماعی، تقویت ارزش‌های اخلاقی، رشد عاطفی، افزایش وحدت اجتماعی، افزایش همدلی قومی-فرهنگی، توسعه عدالت اجتماعی، آموزش فرهنگ بومی، حفظ ارزش‌ها و باورهای محلی و بهبود همبستگی اجتماعی قرار دارد. آموزش و پرورش چند فرهنگی یکی از موضوعات بسیار مهم روز در حوزه تعلیم و تربیت است؛ حوزه‌هایی از مطالعات آموزشی که در ایران تا حد زیادی مغفول مانده است (صادقی، ۱۳۹۱). این رویکرد در صدد است با ایجاد تغییرات در آموزش و پرورش برای جلوگیری از نابرابری‌های آموزشی و نیز ارزش‌گذاری بر تفاوت‌های فرهنگی برای قرارگرفتن در متن و بطن فرایند تدریس و یادگیری، مهارت‌های زیستی بشر امروز را برای زندگی در جامعه‌ای چند فرهنگی ارتقا بخشد. باتوجه به این که جامعه ایران نیز رنگین‌کمانی است از فرهنگ‌های گوناگون، پیش‌بایسته‌ها و الزامات زندگی در این کشور نیز باید بر اساس اصول زیست چند فرهنگی تدبیر شود (کیهان، ۱۳۹۵). علاوه بر اهمیت مسئله اقوام و تفاوت‌های فرهنگی بین آن‌ها که در آموزش چند فرهنگی مورد توجه قرار می‌گیرد. این رویکرد بهبود رشد شناختی، تقویت حس اجتماعی و بهبود تعامل در کلاس درس می‌شود (ایمانی، ۱۳۹۵). کرومل (۲۰۱۳) معتقد است آموزش چند فرهنگی، به عنوان یکی از ملاک‌های استاندارد سازی برنامه درسی و آموزش، باید در دستور کار سیاست جهانی آموزش قرار گیرد. همچنین محمدی و همکاران (۱۳۹۲) معتقدند برنامه درسی چند فرهنگی باید گمشده در نظام آموزش متمرکز ایران است و مهمترین عامل اقتدار، انسجام و وحدت ملی ایران چند فرهنگی و متکثر به شمار می‌رود و ضرورت این نوع برنامه درسی به دلیل پرورش و شکوفایی خلاقیت در تمام افراد جامعه و تعالی یکسان تمام فرهنگ‌ها، حفظ وحدت و انسجام ملی، تقویت زمینه‌هایی هم چون مشارکت‌پذیری، رهایی از تعصبات هویتی لازم و حیاتی است. بنابراین ضرورت دارد آموزش چند فرهنگی به شیوه‌های مختلف، از جمله در آموزش و برنامه‌های درسی، فرهنگ سازی و گنجاندن شود و بازی از جمله اقدامات فرهنگی مؤثری است که علاوه بر آشنایی با فرهنگ و سنت‌های فرهنگی خود می‌توان کودکان را به داشتن رفتارها، احساسات و عقایدی تشویق کرد که شامل انسانیت، محیط و طبیعت آن باشد و از درک برابری و عدالت برخوردار باشد (زیراواگا و همکاران ۲۰۱۷). تفاوت‌های فرهنگی بازی تقریباً در تمام فرهنگ‌های انسانی، در گذشته و حال مشاهده شده است. از سوی دیگر،

مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی در راستای یادگیری و ...

تفاوت‌های وسیعی هم در مقدار و هم در نوع بازی انسان در بررسی‌های میان فرهنگی و درون فرهنگی مشاهده شده است. اهمیت بررسی تفاوت فرهنگی، به جز مزایای اجتماعی، یادگیری درباره آداب و رسوم، ارزش‌های فرهنگی که آنها در آن زندگی می‌کند، مطالب بیشتری به ما ارائه می‌دهد (جوشقانی، ۱۳۹۷). برتی (۲۰۱۴) اظهار می‌کند با تغییر توجه از تنوع به شباهت بین فرهنگ‌ها، می‌شود بر این دوگانگی غلبه کرد. در حقیقت جستجوی شباهت‌ها به ما امکان می‌دهد فضاهایی را برجسته کنیم که عناصر فرهنگی با هم همپوشانی داشته و مخلوط می‌شوند و انتقال فرهنگی از مرزها فراتر می‌رود. بعلاوه، این مطالعه نشان می‌دهد که تنها پس از تصدیق شباهت است که می‌توان تنوع فرهنگی را تشخیص و ارزیابی کرد. بازی‌ها نه تنها یک رسانه هنری و محبوب هستند، بلکه می‌توانند یک رسانه قابل دسترسی ایجاد کنند که فضای فراگیر برای به اشتراک گذاشتن دیدگاه‌ها، ارتقا همدلی بین فرهنگی و بهبود دنیای امروز به روش‌های واقعی باشد. تامپسون و همکاران (۲۰۱۴) بیان می‌کنند، بازی‌های بومی و سنتی در زندگی کودکان بسیار مهم هستند زیرا وسیله‌ای برای انتقال مهارت‌های منحصر به فرد و جنبه‌های زندگی روزمره و گذشته را یاد می‌گیرند و همچنین تمرکز، لذت بردن، تقویت پیوندهای اجتماعی، اشتراکات و حفظ فرهنگ‌ها و انتقال دانش سنتی را تقویت می‌کنند. توسعه مشترک و محترمانه بازی‌های بومی - محلی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است زیرا در آموزش چند فرهنگی بعضی‌ها معتقدند که باعث از بین رفتن وحدت ملی می‌شود، چون به فرهنگ‌های مختلف پرداخته می‌شود. در حالی که بازی‌های بومی - محلی این ویژگی را دارد که ضمن فراهم نمودن اشتراکات فرهنگی به وحدت ملی کمک می‌کنند (هورتن، ۲۰۱۹). همچنین عسکریان (۲۰۰۶) بیان می‌کند در جوامع چند قومیتی مانند ایران، به‌کارگیری فرهنگ‌های بومی در آموزش رسمی و اشاعه آن از طریق برنامه درسی، زمینه پیوند اقوام و نژادهای جامعه را به وجود می‌آورد و باعث وحدت بخشیدن بین فرهنگ‌ها و وحدت ملی می‌شود. در حقیقت ویژگی اصلی بازی‌ها، درس آموزی و سازگاری با نظام و محیط طبیعی اجتماعی پیرامون خود است. در این میان بازی‌های بومی - محلی یکی از راه‌های پرورش کودک از لحاظ روانی، عاطفی، فکری، اجتماعی و جسمانی محسوب می‌گردد (نظر ویسی و همکاران، ۱۳۹۱). برخی بر این باورند که این بازی‌ها، سازگار با فعالیت‌های فرهنگی و آداب و سنن هر جامعه هستند. همچنین می‌تواند دانشی در خصوص داشته‌های فرهنگیمان بدهد و

فرستی را فراهم کند که با کسب آگاهی، در زندگی امروز از آن‌ها استفاده کرده و از شادی و نشاطی که بخش جدایی ناپذیری از این بازی‌ها است بهره‌مند گردیم (دوارتزکی، ۲۰۱۰). بر این اساس، امینی (۱۳۹۱) معتقد است اگر این موضوع پذیرفته شود که برنامه‌های درسی و آموزشی در هر کشوری باید بازتاب و منعکس کننده ویژگی‌ها، اقتضانات و واقعیات اجتماعی و فرهنگی همان کشور باشد در آن صورت باید بر این نکته تأکید شود که در جامعه چندفرهنگی باید به نحو مقتضی به برنامه‌های درسی نظام آموزشی توجه جدی و عملی شود. از آنجا که وحدت ملی و آموزش چند فرهنگی از اهداف مهم تعلیم و تربیت است. با عنایت به این مهم و بر اساس یافته‌های پژوهش حاضر که بازی‌های بومی - محلی به خوبی این اهداف رو پوشش می‌دهد، می‌توان از این بازی‌ها به عنوان ابزاری برای آموزش در برنامه درسی و یادگیری استفاده کرد.

**ج) فردی و اجتماعی:** در منطق فردی و اجتماعی ایجاد فرصت یادگیری، آموزش چند فرهنگی، توسعه مهارت‌های اجتماعی، تقویت ارزش‌های اخلاقی، رشد فرایندهای شناختی، رشد عاطفی، رشد ذهنی، افزایش خود جهت‌دهی، توسعه فردی، رشد مهارت‌های حسی - حرکتی، تفریحی - سرگرمی قرار دارد. اهداف تعلیم و تربیت هم می‌تواند فردی باشد و اجتماعی و یکی از اهداف و وظایف مهم آموزش و پرورش ایجاد زمینه برای رشد همه جانبه فرد و تربیت انسان‌های سالم، کارآمد و مسئول برای ایفای نقش در زندگی فردی و اجتماعی است (جودو و ایبونا، ۲۰۱۸). (ویگوتسکی ۱۹۷۸، به نقل از وایت برد، ۲۰۱۷) بیان می‌کند زمانی که بازی از طرف کودک آغاز شد، کودکان بر فعالیت خود کنترل می‌کنند، چالش‌های مناسبی را برای خود تعیین می‌کنند. ویگوتسکی‌ها معتقدند که در بازی، کودکان ملزم به تنظیم رفتار خود هستند، و توسعه خودتنظیمی را به یک عامل مهم در آنها تبدیل می‌کند. یعنی ایجاد «منطقه توسعه نزدیک» خود که در آن قدرت یادگیری با قدرت‌ترین است تقویت شده (کارپیو، ۲۰۰۵). روابط اجتماعی هنگام تولد آغاز می‌شود و در تعاملات روزانه بین نوزاد، والدین و پرستار بارز است. کودکان موجودات اجتماعی مجهز به مجموعه‌ای از رفتارهایی هستند که برای شروع و تسهیل تعاملات اجتماعی اهمیت دارند (جعفری، ۲۰۱۱). بازی در محیطی صورت می‌گیرد که ناشی از تعامل فعال کودک و تعامل بین کودک و همسالانش یا محیطش باشد. از آنجا که بازی برای رشد اجتماعی سالم کودکان بسیار حیاتی است، از دست

مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی در راستای یادگیری و ...  
دادن فرصت‌های بازی بسیار نگران‌کننده است. زیرا از طریق بازی، کودکان یاد می‌گیرند که همکاری کنند و رفتارهای مناسب اجتماعی نشان دهند و با اجازه دادن به کودکان برای تنظیم خود، کنار آمدن با استرس و صحبت کردن، مهارت‌های زندگی و توانایی اجتماعی کودکان را تقویت می‌کند (وایت برد، ۲۰۱۷). بازی فرآیندی چند بعدی که در خدمت تکامل و رشد کودک است و می‌تواند راهی جهت تخلیه انرژی‌های درونی کودک باشد و راه را برای یادگیری او هموارتر سازد؛ و منجر به رشد اجتماعی و بهبود مهارت‌های ارتباطی کودک شود (جعفری و جعفری، ۱۳۸۹). یکی از معضلات امروز جامعه بشری عدم تحرک کافی و ضعف روابط اجتماعی است که خلاف فطرت وجود هر انسانی است. بر اساس نظریه پردازشگر اطلاعات اجتماعی تجارب حرکتی در رشد اجتماعی نقش بسزایی دارد (عمرانی پور و محمدی مرادی، ۱۳۹۰). یکی از این تجارب بازی است. بازی مجموعه حرکت‌ها و فعالیت‌های جسمی و ذهنی است که موجب شادی، لذت، و ارتباط با دیگران شده و در عین این که وسیله سرگرمی است جنبه آموزشی و سازندگی نیز دارد (جعفری، ۲۰۱۱). بنابراین بر اساس یافته‌های پژوهش حاضر بازی‌های بومی - محلی به خوبی این اهداف رو پوشش می‌دهد.

#### پیشنهاد:

با توجه به نتایج به دست آمده از پژوهش انجام شده با توجه به تأثیرات مثبت بازی‌های بومی - محلی بر ابعاد مختلف از رشد و زندگی دانش‌آموزان، پیشنهاد می‌شود، برنامه‌ریزان درسی، مسئولین مدارس، رؤسای نواحی آموزش و پرورش، مسئولین فرهنگی، مربیان، والدین و تمامی افرادی که به نوعی در تربیت و پرورش کودکان سهیم هستند، این بازی‌ها را جزء برنامه درسی و فرآیند آموزش قرار دهند تا به تحقق اهداف آموزشی کمک کنند.

#### منابع

اکبری، حکیمه. (۱۳۸۵). تأثیر بازی‌های بومی محلی بر رشد مهارت‌های بنیادی کودکان پسر ۷ تا ۹ سال، پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه تربیت مدرس، ص ۳۶.

ایمانی، نفیسه (۱۳۹۵). بررسی کیفیت ارزش‌های چند فرهنگی در فضای آموزشی: مطالعه موردی یک دبستان دخترانه. فصلنامه مطالعات درسی، دوره ۱۱، شماره ۴۳ - شماره پیاپی ۴۳، زمستان ۱۳۹۵، صفحه ۹۹-۱۲۴

رضایی، مریم، امام جمعه، محمد رضا، احمدی، غلامعلی، عصاره علیرضا، نیکام، زهرا (۲۰۲۱). طراحی الگوی مفهومی برنامه درسی تلفیقی استم (علوم، فناوری، مهندسی، ریاضی) در دوره ابتدایی کشور ایران. فصلنامه مطالعات درسی، دوره ۱۵، شماره ۵۹ - شماره پیاپی ۵۹، با تمرکز بر آموزش و برنامه درسی دوره ابتدایی، زمستان ۱۳۹۹، صفحه ۹۲-۶۳

امینی، محمد. (۱۳۹۱). تبیین برنامه درسی چند فرهنگی و چگونگی اجرای آن در نظام برنامه ریزی درسی ایران. فصلنامه مطالعات برنامه درسی. شماره ۷ (۲۶): ۳۲-۱۱

احمدی، هادی. (۱۳۹۱). شناسایی بازی‌های بومی - محلی و امکان بهره‌گیری از آن‌ها در ساعت ورزش مدارس ابتدایی شهر کاکلی استان بوشهر، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه روانشناسی و علوم تربیتی علامه طباطبایی.

بهشتی، سعید و منطقی، یگانه. (۱۳۹۰). «بررسی نقش بازی در تربیت کودک از دیدگاه قرآن و سنت معصومین (ع)»، اندیشه‌های نوین تربیتی، ۷ (۳)، ۱۱۴-۹۱.

توکل، رضا. خواجه‌جوی، ژاله. (۱۳۹۳) کتاب راهنمای معلم بازی‌های آموزشی و تربیتی دوره اول متوسطه پیش حرفه‌ای پایه اول، دوم، سوم. نشر، اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی.

حمیدیان جهرمی، نادر، رضائیان، فیروز، حقیقت، شهربانو. (۱۳۹۱). تأثیر بازی‌های بومی و محلی بر رشد ادراک بصری حرکتی دانش‌آموزان کم توان ذهنی آمادگی و سال اول ابتدایی شهر شیراز، دانشجوی کارشناسی ارشد، علوم تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی ارسنجان، مدیر آموزشگاه باغچه بان.

جوشقانی، سعید. (۱۳۹۷). تحلیل بازیهای بومی محلی "بررسی موردی بازی زو"، دانشجو دکتری رشته تاریخ تطبیقی و تحلیلی هنر اسلامی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی. دومانه علمی تخصصی پژوهش در هنر و علوم انسانی، سال سوم، شماره دو (پیاپی ده)، تیر ۷۹۳۱، جلد یک.

جعفری، علیرضا جعفری، فریبا (۱۳۸۹). بازی درمانی با تأکید بر اختلال نقص توجه و بیش‌فعالی " ADHD"، ابهر: دانشگاه آزاد اسلامی.

مؤلفه‌ها و اهداف آموزشی بازی‌های بومی - محلی در راستای یادگیری و ...  
 روحی، میترا. (۱۳۹۲) بنیاد پداگوژی بازی‌های بومی و محلی ایرانی و اهمیت آن‌ها در گسترش  
 ابعاد جسمانی و روانی دانش‌آموزان دوره ابتدایی، فصلنامه مشاوره شغلی و سازمانی، دوره  
 پنجم، شماره ۱۴، بهار، ۸۳-۶۶.

رئیس دانا، فرخ لقا (۱۳۸۱). روانشناسی تربیتی: نظریه و کاربرت. تهران، انتشارات روان.  
 صادقی، علی رضا. (۱۳۹۱). چندفرهنگی و نسبت آن با آموزش. ماهنامه رشد تکنولوژی آموزشی.  
 شماره (۲۸) ۴: ۳۸-۳۴.

طلایی، ابراهیم، بزرگ، حمیده. (۱۳۹۴). تبیین ضرورت تربیت اوان کودکی پیش از دبستان (مبتنی  
 بر سنتز پژوهی شواهد تجربی معاصر)، فصلنامه تعلیم و تربیت، ش ۱۲۲. صص: ۹۱-۱۱۷.

عمرانی پور، علی، محمد مرادی، اصغر. (۱۳۹۰). تحلیلی بر ویژگی‌های محیط در نظریه شخصیت  
 اریکسون، آرمان شهر، شماره، ۷ پاییز و زمستان، صص، ۵۰-۴۱.

گروه نویسندگان، مصباح یزدی، محمد تقی. (۱۳۹۰). فلسفه تعلیم و تربیت اسلامی، تهران: مؤسسه  
 فرهنگی مدرسه برهان (انتشارات مدرسه)، چاپ دوم.

قاسم تبار، سید نبی الله. (۱۳۹۷). نظریه رشد و تحول شناختی پیاژه و کاربرد آن در برنامه درسی  
 پیش از دبستان. مجله رشد پیش دبستانی.

کیهان، جواد. (۱۳۹۵). تحلیل جایگاه آموزش و پرورش چندفرهنگی در محتوای برنامه درسی علوم  
 اجتماعی و فارسی دوره ابتدایی به روش آنتروپیشانون، دانشگاه فرهنگیان، دوفصلنامه علمی-  
 پژوهشی، مطالعات آموزشی و آموزشگاهی، سال چهارم، شماره دوازدهم، بهار و تابستان  
 1394، تاریخ چاپ: تابستان 1397.

نظر ویسی، حامد، محمدی تلوار، هیوا و اختر، غزاله. (۱۳۹۱). نقش بازی‌های بومی و محلی و سنتی  
 در شناخت و پرورش استعدادهای ورزشی، دومین ملی استعدادیابی ورزشی مقالات پوستر.  
 نوریان، محمد. (۱۳۹۵). تحلیل برنامه درسی دوره ابتدایی ایران، چاپ چهارم، نشر گویش.

مقدم، ترکمان. (۱۳۸۶) پیشگیری و درمان اختلالات روانی، عاطفی، اجتماعی و جسمی از راه بازی،  
 چاپ اول، تهران: انتشارات خدمات آموزشی کودکان.

مرتضایی منش، فاطمه، رهبر منش، کمال، کیانی، مصطفی. (۱۳۹۴). تبیین رابطه کیفیت فضای باز  
 مسکن و میزان اضطراب کودکان بر مبنای نظریه رشد اریکسون، مطالعه موردی: مجتمع‌های  
 مسکونی در تهران، مجله هویت شهر، شماره بیست و هفتم، سال دهم، پاییز، صص ۹۸-۸۵.

محمدی، آزاد، محمدی، صمد، پروین، احسان. (۱۳۹۲). برنامه درسی چند فرهنگی، بایدی گمشده در نظام آموزش متمرکز ایران. مجموعه مقالات نخستین همایش ملی آموزش چندفرهنگی. ارومیه: انجمن مطالعات برنامه درسی ایران واحد استان آذربایجان غربی.

Anning, A., Edwards, A. (2006). **Promoting children's learning from birth to five: Developing the new early year's professional.** Maidenhead: Open University Press.

Azlina W., Zulkiflee AS (.۲۰۱۲). **Apilot study: The impact of outdoor play spaces on kindergarten children.** Procedia Soc Behav Sci. 2012; 38:275-83

Aypay, A. (2016). **Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values in Turkey.** Eurasian Journal of Educational Research, 62, 283-300, <http://dx.doi.org/10.14689/ejer.2016.62.14>.

Askarian, M., (2006), **the status of ethnic cultures in citizenship education,** Journal of Research, Institute for Educational Research

Bento G, Dias G. **The importance of outdoor play for young children's healthy development.** Porto Biomed J. 2017; 2 (5):157-60.

Boyle, S. (2011). **Teaching Toolkit: An Introduction to Games based learning.** UCD Dublin, Ireland: UCD.Teaching and Learning/ Resources. Retrieved from <https://www.ucd.ie/t4cms/UCDTLT0044.pdf.pdf>.

Berti, F. (2014). **Phd Thesis: Traditional Games and Toys as a Tool of Intercultural Education. Discovering the Shared Space of Play.**

University of Tübingen - Academia.edu/uni-tuebingen1.academia.edu.

Dansky, J. L. (1999). **Play.** In M. Runco & S. Pritzker (Eds.), Encyclopedia of creativity (pp. 393-408). San Diego: Academic Press.

DeVries, R. (2006). **Games with rules.** In D.P. Fromberg and D. Bergen (Eds) Play from birth to twelve, 2nd Ed. Abingdon, Oxon: Routledge.

Dworetzky, L. (2010). **The influence of a pre-school program on the acquisition of social and Indian and Alien Sports Culture,** Suresh Kumar, Ph.D. Associate Professor, Satyawati College (Evening), University of Delhi, Delhi-110052 (India) [neelamlau@gmail.com](mailto:neelamlau@gmail.com)

Fromberg, D.P., Bergen, D. (2006). **Introduction.** In D.P. Fromberg and D. Bergen (Eds) Play from birth to twelve: Contexts, perspectives and meanings. New York: Routledge.

Horton, A. (2019). **Title of thesis Collaborative Game Development with Indigenous Communities; a Theoretical.** Model for Ethnocultural



- Empathy. Thesis Supervisor Miikka Junnila Game Design and Production Media Lab Helsinki. School of Arts, Design and Architecture. Aalto University
- Karpov, Y. V. (2005). *The neo-Vygotskian Approach to Child Development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Krummel, A. (2013). **Multicultural Teaching Models to Educate Pre-Service Teachers: Reflections, Service-Learning and Mentoring**. *Current Issues in Education*. Vol. 16 (1): 1-8.
- Mahjor, R. (2009). *(The psychology of the game, Tehran: growth. [Persian]*
- Neuliep, J.W. (2012). **Intercultural communication: A contextual approach (5th Ed.)**. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gallahue, D.L., Ozmun, J.C. (2011). **Understanding Motor Development: Infants, children, adolescents, adults**. 7th edition. New York: McGraw-Hill. P: 300-373.
- Gutchess, A. H. & Indeck, A. (2009). **Cultural influences on memory**. *Progress in Brain Research*, 178, 137-150.
- Pring, R. (2000). **Philosophy of educational research**, London: Continuum.
- Ring, N. A., Ritchie, K., Mandava, L., & Jepson, R. (2011). **A guide to synthesising qualitative research for researchers undertaking health technology assessments and systematic reviews**. Available from: <http://www.nhshealthquality.org/nhsqis/8837>.
- Russ, S. W. (2004). **Play in child development and psychotherapy: Toward empirically supported practice**. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Singer, D. G., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2006). **Play=learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth**. New York, NY: Oxford University Press.
- Smith, P. K., Pellegrini, A. (2013). **Learning through play**. *Encyclopedia on Early Childhood Development*, June, 1-6. Retrieved February 5, 2016 from <http://www.child-encyclopedia.com/Pages/Pdf/Smith-Pellegriniangxp2.Pdf>.
- Thompson, D., Meldrum, K. & Sellwood, J. (2014). **It is not just a game": Connecting with Culture through Traditional Indigenous Games**. *American Journal of Educational Research*, 2014, Vol. 2, No. 11, 1015-1022
- Wang, Q. (2008). **On the cultural constitution of collective memory**. *Memory*, Special issue 16 (3), 305-317.

White J. . (۲۰۱۳) **Playing and learning outdoors: Making provision for high quality experiences in the outdoor environment with children 3–7. 2nd ed.** London.

Zirawaga, V., Idowu Olusanya, A & Maduku, T. (2017). **Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History.** Journal of Education and Practice .ISSN 2222-1735 (Paper) ISSN 2222-288X (Online) Vol.8, No.15.