

The role of learning and cultural activities in the game-based preschool education curriculum based on Klein's model

Abstract

The current research was conducted with the aim of investigating the role of learning and cultural activities in the curriculum of game-based preschool education in the year 1401-1402. In terms of method, this research is of quantitative-qualitative research type, and in terms of purpose, it is applied research, and in qualitative approach, thematic analysis method is used. The statistical population of this research includes all curriculum experts, educational psychologists and preschool teachers who teach in the universities of West Azarbaijan province or in schools and preschool centers, respectively. The statistical sample includes ۲۰ curriculum experts and educational psychologists who have authored at least two books and five scientific and research articles, and ۱۰ preschool teachers who have ۵ years of teaching experience were selected using the purposeful sampling method until saturation. First, based on a semi-structured interview, the views of the statistical community were extracted, and then through the coding of the answers of the interviewees, coding and the final categories were determined, and the results of the research show that: based on this model, the most important components of the role of learning and cultural activities They are: creating diverse games and creating interests and motivation in children.

Keywords: learning and cultural activities, game-based preschool education curriculum; Klein model.

نقش فعالیت های یادگیری و فرهنگی در برنامه درسی آموزش دبستانی بازی محور براساس الگوی کلاین

چکیده

پژوهش حاضر با هدف بررسی نقش فعالیت های یادگیری و فرهنگی در برنامه درسی آموزش دبستانی بازی محور در سال ۱۴۰۱-۱۴۰۲ انجام گرفته است. این پژوهش از لحاظ روش، از نوع پژوهشات کمی- کیفی و از لحاظ هدف جزو پژوهشات کاربردی بوده، که در رویکرد کیفی از روش تحلیل مضمون استفاده شده است. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه صاحب نظران برنامه درسی، روانشناسان تربیتی و مربیان پیش دبستانی که به ترتیب در دانشگاههای استان آذربایجانغربی یا در مدارس و مراکز پیش دبستانی تدریس می کنند، می باشد. نمونه آماری شامل ۲۰ نفر از صاحب نظران برنامه درسی و روانشناسان تربیتی که حداقل دارای دو تالیف کتاب و پنج مقاله علمی و پژوهشی و ۱۰ نفر از مربیان پیش دبستانی که دارای ۵ سال تجربه آموزشی داشته اند با استفاده از روش نمونه گیری هدفمند تا حد اشباع انتخاب شدند. ابتدا بر اساس مصاحبه نیمه ساختار یافته، دیدگاه های جامعه آماری استخراج و سپس از طریق کد گذاری پاسخهای مصاحبه شوندگان کد بندی و مقولات نهایی مشخص شد و نتایج پژوهش نشان می دهد: که بر اساس این الگو، مهمترین مولفه های نقش فعالیت های یادگیری و فرهنگی عبارتند از: ایجاد بازی های متنوع و ایجاد علایق و انگیزه در کودکان می باشد.

کلیدواژه ها: فعالیت های یادگیری و فرهنگی ، برنامه درسی آموزش دبستانی بازی محور؛ الگوی فرانسس کلاین.

قرن نوزدهم به عنوان سرآغاز آموزش پیش دبستانی مطرح شده است و قبل از این تاریخ این اندیشه که کودکی یک دوران منحصر به فرد است، به طور کلی مورد پذیرش واقع نشده بود (طالب زاده و نوبریان، ۱۳۹۷). اگرچه آغاز رشد کودکانها در اروپا ثمره تفکر و نوشته های کمنیوس، روسو، پستالوزی و هربارت است، ولی در حقیقت این فردریک فروبل آلمانی بود که اولین کودکان را در سال ۱۹۸۷ در بلومبرگ آلمان بنا نهاد. به عقیده وی بازی عاملی است که از طریق آن، کودک به توازن و تعادل و رشد یکپارچه و هماهنگ می رسد. محتوای متداول دوره پیش دبستانی در ایران نیز شامل انس با قرآن، قصه، شعر و سرود، بازی، نقاشی، کاردستی، نمایش خلاق، بحث و گفت و گو، مشاهده، آزمایش، گردش علمی و تماشای فیلم و آشنایی با نحوه استفاده از فناوری های جدید می باشد. این فعالیتها در فرایند تولید محتوای آموزشی، با نگاه تلفیقی به حوزه های یادگیری دینی، اجتماعی، فرهنگی و هنری، ریاضی، تربیت بدنی و علوم، طراحی و با هدایت مربی، به روش فعال به اجرا در می آیند (راهنمای برنامه و فعالیت های آموزشی و پرورشی دوره پیش دبستانی، ۱۳۸۹، ص ۱۷). برنامه های درسی دوره پیش دبستانی از اهمیت دو چندان برخوردار است؛ چرا که این دوران یکی از مهمترین دوره های رشد کودک می باشد. این دوره، نقطه ورود کودک به نظام رسمی تلقی می شود و سنگ بنای فرآیند تربیتی در آنها نهاده می شود. به طوری که همه صاحب نظران حوزه تعلیم و تربیت معتقدند، آغاز یادگیری، آغاز مدرسه رفتن نیست و همه چیز از دوره دبستان شکل نمی گیرد، بلکه سال های پایه، سال های شکل دهنده یا پیش نیاز دوره های بعدی هستند (مفیدی، ۱۳۹۸). امروزه، بازی به عنوان یکی از حوزه های یادگیری اصلی در نظام آموزشی اکثر کشورهای جهان و یکی از ساحت های 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 بازی، دانش آموزان می توانند دانش و مهارت هایی را یاد بگیرند که در زندگی شخصی و دنیایی که در آن زندگی می کنند می تواند اثر مثبت داشته باشد. بسیاری از اهداف اجتماعی و فرهنگی تعلیم و تربیت و شخصیت اجتماعی کودک از طریق بازی های سازمان یافته و شرکت در فعالیت های جسمانی شکل می گیرد. یافته های محققان نیز موید همین امر است اصلان آبادی و رسولی در سال ۱۳۹۴ در مطالعه خود نشان داد، شرکت فعال کودک در بازی های گوناگون حرکتی، اساس رشد عاطفی - اجتماعی، روانی - حرکتی و شناختی او را تشکیل می دهد. بازی با تولد کودک آغاز می شود و کودکان در اوایل تولد و همزمان با سازگاری با محیط نوین حرکات غیرارادی انجام می دهند این حرکات ابتدا برای کودک هیچ معنی و مفهومی ندارد. هماهنگی کودک با محیط و رشد همه جانبه او سبب می شود تا حرکات غیرارادی به مرور به شکل تقلید از صداها و حرکات اشخاص به ویژه مادر ظاهر گردد. کودکان با فعالیت های جسمانی به مهارت های حرکتی می رسند و می توانند مهارت های اجتماعی خود را توسعه دهند (ولی زاده، ۱۳۹۸). بازی آموزشی یکی از موقعیت های یاددهی - یادگیری به شمار می رود و فعالیتی است سازمان یافته و همراه با قوانین مشخص که در آن دو یا چند دانش آموز برای رسیدن به اهداف آموزشی از قبل تعیین شده در ارتباط با هم قرار می گیرند. بازی تحمیلی نیست و باید معیارهایی داشته باشد؛ نخست آنکه متناسب با ویژگی ها، نیازها و توانایی های کودکان باشد؛ دوم، به تقویت و دقت و تمرکز و عکس العمل به موقع و پرورش خلاقیت توجه داشته باشد؛ سوم، فعالیت ها و رفتارهای موجود در بازی تعبیر منطقی (معنی و مفهوم) داشته باشد؛ چهارم، بین بخش های مختلف بازی رابطه منطقی وجود داشته باشد؛ پنجم، به گونه ای طراحی شود که بر اعلام برنده و بازنده تأکید زیادی نشود (افروز، ۱۳۹۴). آموزش مهارت ها به کودکان بهتر است به صورت عینی انجام شود؛ زیرا آنها هنوز توانایی اندیشیدن به مفاهیم انتزاعی را به طور کامل کسب نکرده اند. بازی یکی از مهمترین مؤلفه های زندگی کودک است (قدرتی و قدرتی، ۱۳۹۶). در واقع، در نظام آموزشی کشور، تربیت بدنی و بازی در برنامه درسی، نقش حاشیه ای دارد. این موضوع نشان از عدم برنامه ریزی مناسب و پیش بینی نشدن برنامه درسی با توجه به همه ابعاد و عناصر برنامه درسی است. تدوین برنامه درسی آموزش مبتنی بر بازی در ایران علی رغم پیشرفت های قابل توجه در مبانی نظری برنامه درسی به ویژه برنامه درسی تربیت بدنی، از الگوهای علمی این رشته پیروی نکرده و عناصر اساسی آن دارای ارتباط و انسجام منطقی نیست. آموزش این درس به طور سنتی به

سوی آموزش رشته های ورزشی گرایش پیدا کرده و بسیاری از اهداف تربیتی و اجتماعی آن حاصل نمی گردد. طراحی و تدوین یک برنامه درسی مطلوب با در نظر گرفتن رشد سنی کودکان و نیازها و علایق آنان می تواند نقش موثری در آموزش و یادگیری داشته باشد. ممکن است در این میان نقش فعالیت های یادگیری و فرهنگی در برنامه درسی مبتنی بر بازی کمک شایانی در امر آموزش و یادگیری داشته باشد بنابراین نقش فعالیت های یادگیری و فرهنگی در یک برنامه درسی مطلوب و مفید در دوره پیش دبستانی توسط متخصصان تعلیم و تربیت (متخصصان برنامه درسی، روانشناسان تربیتی) می تواند نقش موثرتری در شیوه های تدریس معلمان و یادگیری نوآموزان داشته باشد. هر چند در سال های اخیر قدم های خوبی از طرف وزارت آموزش و پرورش در این زمینه برداشته شده است که می توان به «بازی و یادگیری» اشاره کرد که در بیشتر مراکز پیش دبستانی کشور به صورت آزمایشی انجام می شود، البته به شرط آنکه در مرحله اول باید بسترهای لازم و مناسبی مثل آشنا کردن معلمان به روش های آموزشی مبتنی بر بازی، فراهم نمودن وسایل بازی و چگونگی کار با این وسایل توسط کودکان، مکان مناسب را تدارک دید تا ابعاد شخصیتی کودک شکل گیرد ولی متأسفانه امروزه، مراکز آموزش پیش دبستانی به دست افرادی سپرده شده است که ممکن است هیچ گونه تجربیات و اطلاعاتی در باره چگونگی آموزش پیش دبستانی نداشته باشند. فقط از آنان به عنوان موسسان پیش دبستانی قلمداد می شود و این واژه را با خود به یدک می کشند که اینها با بکار گیری مربیانی با رشته های غیرمرتبط و بدون گذراندن دوره های آموزشی از جمله آشنایی با روش ها و فنون تدریس، روانشناسی بازی و روان شناسی تربیتی و رشد به عنوان آموزش دهندگان مراکز پیش دبستانی به خود لقب گرفته اند. در حالی که به جز جهت اشتغال و ایجاد رزومه و وارد شدن به دستگاه آموزش و پرورش چیز دیگری عاید هیچ کس بویژه برای کودکان نمی شود و این می تواند یک مشکل بزرگی برای کودکان پیش دبستانی و مجموعه آموزش و پرورش بوده باشد. پس با توجه به نقش معلم در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در حوزه آموزش و پرورش و نیاز به آموزش مربیان پیش دبستانی در برنامه درسی لازم است تا برنامه های درسی به گونه ای طراحی شوند تا بتوانند در جهت تحقق اهداف، یعنی آموزش درست و کارآمد و عملی برای مربیان پیش روند. لذا انجام این پژوهش و دغدغه اصلی از اجرای این پژوهش، ایجاد یک چارچوب مشخص و مطمئن برای معلمان و مربیان آموزش پیش دبستانی در امر آموزش و یادگیری (برنامه درسی) مبتنی بر بازی واز نیازهایی که برای تقویت مهارت های آموزشی و تدریس مربیان با استفاده از انواع بازی ها دارند و روش و شیوه آموزش مبتنی بر بازی را برای آنان ایجاد می کند در نتیجه در جهت آموزش و یادگیری بهتر در این دوره، نقش فعالیت های یادگیری و فرهنگی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی چیست؟

سوال اصلی پژوهش: نقش فعالیت های یادگیری و فرهنگی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی بازی محور براساس الگوی کلان چگونه است؟

تعریف مفاهیم و اصطلاحات

فعالیت های یادگیری: فرصت هایی برای کسب تجربیات مستقیم، ارزیابی و باز اندیشی درباره یادگیری است. (شعبانی، حسن، ۱۳۹۸).

فعالیت های فرهنگی: فعالیت های فرهنگی مجموعه اقداماتی است مبتنی بر هنجارها و ارزش های یک جامعه که در قالب عناصر و اجزایی همانند ملیت، قومیت، زبان، دین و مذهب، نژاد، جنسیت، آداب و رسوم، مفاهیم و تعبیر رایج نمود می یابد و هدف آن شناساندن هویت، تاریخ و میراث اجتماعی است که از نسل های گذشته تا به امروز تداوم یافته است یا در حال حاضر متناسب با مقتضای زمان و مکان تبدیل به یک ارزش یا باور اجتماعی شده است. (احمدوند، ۱۳۹۸).

بازی های دوره پیش دبستانی: بازی های دوره پیش دبستان عبارت است از ویژگی هایی شامل بدنی، اجتماعی، برانگیزاننده ادراک و بوجود آورنده سرگرم کننده (بهروزیان، ۱۳۹۸).

برنامه درسی بازی محور: هدف از طراحی برنامه درسی مبتنی بر بازی، ایجاد تعادل میان موضوع درس و بازی با توانایی نوآموز در به خاطر آوردن مطلب درسی و به کار بردن آن در زندگی واقعی است (کهربایی، ۱۴۰۰).

پیشینه پژوهش

مرادی و همکاران (۱۳۹۹) در پژوهشی با عنوان «اثربخشی آموزش خلاقیت بر مهارت حل مسأله و مقایسه با روش بازی در کودکان پیش دبستانی» انجام گرفته است. نتایج پژوهش نشان داد با استفاده از آزمون تحلیل کواریانس هر دو روش آموزش خلاقیت و روش بازی مهارت حل مسأله را در کودکان پیش دبستانی ارتقاء می بخشد.

اصلی پور و همکاران (۱۳۹۸) در پژوهشی با عنوان «تأثیر بازی درمانی گروهی بر رفتارهای پرخاشگرانه و مهارت های اجتماعی کودکان پیش دبستانی» انجام داده اند یافته های پژوهش نشان داد بازی درمانی گروهی به کاهش پرخاشگری و مؤلفه های آن شامل پرخاشگری کلامی - تهاجمی، پرخاشگری فیزیکی - تهاجمی، پرخاشگری رابطه ای و پرخاشگری تکانشی و افزایش معنادار مؤلفه های مهارت های اجتماعی مناسب و اطمینان به خود منجر شد همچنین این شیوه مداخله باعث کاهش معنادار مؤلفه های جسارت نامناسب، تکانشگری، حسادت، و گوشه گیری شد.

کلاتری و همکاران (۱۳۹۸) در پژوهشی با عنوان «شناسایی و طبقه بندی انواع بازی های مراکز پیش دبستانی شهرستان ملایر» انجام داده اند نتایج پژوهش نشان داد که معلمان پیش دبستان شهرستان ملایر از تعداد بیست عنوان بازی استفاده می کنند و این عناوین متفاوت بازی را می توان در سه دسته حرکتی/کششی، آفرینشی/ساختنی و تماشاگری طبقه بندی نمود. همچنین نتایج گویای کاربرد گروهی یا موازی اغلب بازی های مورد استفاده در این مراکز بود.

واحدی و همکاران (۱۳۹۷) در پژوهشی با عنوان اثربخشی بازیهای سازماندهی شده بر میزان یادگیری و هوش نوآموزان پیش دبستانی» انجام داده اند نشان داد: بازیهای سازماندهی شده بر هوش و یادگیری نوآموزان دختر پیش دبستانی شهر یاسوج تأثیر معناداری دارد. همانطور که ملاحظه شد، مقدار F بدست آمده (۸۴/۶۵۷) برای تفاوت بین دو گروه آزمایش و کنترل معنادار بوده است؛ یعنی جلسات بازی سازماندهی شده باعث افزایش هوش و یادگیری گروه آزمایش شده است. از این رو می توان گفت که بازی سازماندهی شده بر وضعیت هوش و افزایش یادگیری نوآموزان دختر پیش دبستانی شهر یاسوج تأثیر معناداری دارد.

ملیجی (۱۳۹۵) در پژوهشی با عنوان « طراحی و اعتبار بخشی الگوی برنامه درسی تربیت بدنی دوره ی پیش دبستانی» ایران انجام گرفته است نتایج پژوهشات نشان داد که، فعالیت بدنی یکی از نیازهای ضروری کودکان پیش دبستانی است، که می تواند روی رشد جسمانی، عاطفی، اجتماعی و شناختی آنها تأثیر بسزایی داشته باشد. علاوه بر این می تواند به عنوان یک عامل پیشگیری کننده در مقابله با افزایش وزن باشد. همچنین نشان داده شد که تعدادی از کشورها اقدام به طراحی برنامه درسی تربیت بدنی برای همه ی مقاطع تحصیلی از پیش دبستانی گرفته تا پایه دوازدهم نموده اند. اما بیشتر مطالعاتی که در داخل ایران در خصوص درس تربیت بدنی انجام شده به توصیف وضعیت این درس، مشکلات و کمبودهای آن در مقاطع تحصیلی مختلف پرداختند، و متأسفانه دوره ی پیش دبستانی در این خصوص مورد غفلت واقع شده است، به طوری که در خصوص طراحی برنامه درسی تربیت بدنی دوره ی پیش دبستانی ایران تا کنون اقدامی صورت نگرفت.

بابایی (۱۳۹۳) در پژوهشی که با عنوان « اثربخشی بازی گروهی با رویکرد گشتالت بر بهبود مهارت های اجتماعی کودکان پیش دبستانی در منطقه ۲ تهران» انجام داده است، نشان داد بازی بر بهبود مهارت اجتماعی موثر است. بازی با زیر مقیاس های مهارت های اجتماعی یعنی عدم کفایت اجتماعی ($f=71/542$)، عدم اجتماعی ($f=46/562$) و ارتباط با همسالان ($f=143/647$) موثر بوده است. زیر تفاوت معناداری بین نمرات دو گروه آزمایشی و کنترل وجود دارد.

آقاجانی و همکاران (۱۳۹۳) پژوهشی با عنوان «تأثیر بازی بر مهارت های اجتماعی کودکان» انجام گرفته است، یافته های پژوهش نشان میدهد: که بین مهارتهای اجتماعی با بازیهای درمانی و اسباب بازیهای فکری در دوران مهد کودک رابطه معنی داری وجود دارد، بدین ترتیب پیشنهاد می شود به منظور افزایش مهارتهای اجتماعی، به ارائه آموزش مهارتهای اجتماعی از سنین پایین تر پرداخته شود.

امینی گلستانی و همکاران (۱۳۹۷) در پژوهشی با عنوان «طراحی الگوی برنامه درسی دوره پیش دبستانی بر اساس عناصر نه گانه کلاین و مبتنی بر پرورش جسم، ذهن و عاطفه کودکان بر اساس نظریه تربیتی پستالوزی» انجام داده اند نتایج زیر را بدست آورده اند: رویکرد مناسب رویکردی است که به پرورش کل شخصیت کودکان توجه داشته باشد و مناسبترین زمینه را در طراحی، بکارگیری و ارزیابی مواد آموزشی و برنامه های درسی برای دوره پیش دبستان فراهم کند. همچنین یافته های این پژوهش حاکی از آن است که به کودکان نباید جواب های آماده، تحویل داد زیرا خود آنان باید به جواب سؤال هایشان برسند. بنابراین در این راستا، برای انجام دادن بهتر این کار، باید قوای بینایی، داوری و استدلال خود را پرورش دهند.

جارارا و همکاران (۲۰۲۱) 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 متقاطع الگوهای مورد نیاز برای توضیح پدیده شود.

نیکولاس و همکاران (۲۰۲۱) 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 پژوهش 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. لارا کولیو (۲۰۲۰) 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 بهبود عملکرد آنان موثر باشد.

وانگ دوریس و همکاران (۲۰۱۱) پژوهشی با عنوان «یک برنامه درسی مبتنی بر بازی: درک کودکان هنگام کنگی از بازی و غیر بازی» انجام داده اند نتایج پژوهش نشان داد: داد که هر دو گروه از کودکان "بازی" را فعالیتهای "شاد" و "عدم بازی" را چیزی مربوط به کار یا کار می دانند. همچنین نتایج نقش مهمی در زمینه فرهنگی در تأثیرگذاری بر علایق کودکان دارد.

هانلین (۲۰۱۰) پژوهشی با عنوان «تدوین برنامه درسی مبتنی بر بازی پیش دبستانی» صورت گرفته است نتایج نشان می دهد بازی به کودک فرصتی را فراهم می آورد تا دنیای خود را درک و احساس کند و با دیگران تعامل داشته باشد و احساسات خود را

کنترل نموده و کارهای جدید و چالش برانگیز و مشکلات را حل نماید و مهارت های عاطفی، اجتماعی، حرکتی، شناختی و زبان از طریق بازی تقویت می شود.

از دیدگاه این متخصصان، بازی های آموزشی بر خلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آن ها 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 فرآیند یادگیری منحصر نیست، بلکه در فرایند یاددهی نیز امکان پذیری و به عبارت دقیق تر، ضرورت طراحی و به کار بستن آن ها احساس می شود (حقانی، ۱۳۹۴). محققان معتقدند کودکان امروزی بسیار کم تحرک تر از کودکان نسل های پیشین می باشند و از سطح آمادگی جسمانی پایین تری برخوردار هستند. امروزه بازی های رایانه ای و پلی استیشن ها و نشستن بیش از اندازه پای تلویزیون و دیگر بازی های کم تحرک تر و مضرتر جایگزین بازی های زیبا، لذت بخش و پر تحرک کودکان ی دیروز شده است. بازی هایی نظیر گرگم به هوا، هفت سنگ، وسطی و... امروزه کمتر دیده می شوند و کم کم در حال محو شدن هستند. اینها بازی هایی بودند که با اجرای آنها علاوه بر کسب آمادگی جسمانی و حرکتی، نیازهای طبیعی کودکان نیز برآورده می شد (استیوارت ۲۰۰۵) 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 نقش فعالیت های یادگیری و فرهنگی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی با تکیه بر بازی مبتنی بر الگوی کلاین موجبات کیفیت بخشی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی را فراهم آورده و در عین حال، توجه بیش از پیش برنامه ریزان و دست اندرکاران 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 پژوهش حاضر فعالیت های یادگیری و فرهنگی آموزش پیش دبستانی با تکیه بر بازی و هموار کردن بستر و زمینه فعالیت های بازی محور، فعالیت محور و همچنین راهنمایی کودکان در انجام این فعالیت ها می باشد. متخصصان برنامه درسی می توانند در طراحی برنامه درسی برای کودکان با در نظر گرفتن شرایط و موقعیت های محلی بویژه بازی های بومی و محلی با توجه الگو و عناصر برنامه درسی انتخابی از این گونه بازی هایی که موجب کم تحرکی نوآموزان می شوند جلوگیری به عمل آورده و شرایط آموزش و یادگیری را توأم با انجام بازی هایی که ابعاد روانی- جسمانی، عاطفی، اجتماعی را رشد و تقویت می کنند فراهم نمایند به همین خاطر برنامه های درسی و نظریات در زمینه آموزش و پرورش از جمله عوامل و عناصری است که در تحقق بخشیدن به

^۱ -Stewart

اهداف آموزشی نقش بسزایی دارد (نوروز زاده، ۱۳۹۴). برنامه های درسی به عنوان نقشه یا طرح بر مهمترین رخداد آموزش، یعنی یادگیری یا بازسازی تجربیات ناظر است (آیزنر^۲ ۲۰۱۲). متخصصان حوزه برنامه درسی به منظور نظم بخشیدن به فعالیتهای خود و کسب موفقیت در تهیه برنامه های درسی مناسب، مجموعه فعالیت های برنامه درسی را به دو بخش طراحی و تدوین برنامه درسی تقسیم می کنند. از نظر کلاین (۱۹۹۸) طراحی برنامه درسی، شکل مدون یا ساختار برنامه درسی است. طراحی برنامه درسی بر این تمرکز می کند که چه دانش، مهارت و ارزشیابی را دانش آموزان باید در مدارس بیاموزند؛ چه تجربه یادگیری باید در زمینه نتایج یادگیری در نظر گرفته شده ارائه شود؛ و چگونه آموزش و یادگیری در مدارس یا سامانه آموزشی می تواند برنامه ریزی، اندازه گیری و ارزشیابی شود (ملکی، ۱۳۹۵). همچنین از ویژگی های یک برنامه درسی مطلوب، توجه به همه عناصر برنامه درسی، عدم ابهام و وجود توازن و انعطاف در بین عناصر برنامه درسی و تناسب آنها با ویژگی های مخاطب است. یکی از معروف ترین برداشت ها از عناصر برنامه درسی، طبقه بندی فرانیس کلاین می باشد (ابراهیم کافوری و همکاران، ۱۳۹۴).

مبانی نظری

با توجه به تحولات سریع اجتماعی و تغییر در محتوای برنامه های درسی و دگرگونی روش های آموزشی و ارزشیابی های سنتی و استفاده از شیوه های نوین یاددهی- یادگیری در سطح دنیا و بکارگیری نظرات صاحب نظران تعلیم و تربیت عصر حاضر مثل صاحب نظران برنامه درسی، روانشناسان تربیتی می تواند در استفاده از روش های آموزشی توسط مربیان پیش دبستانی در امر تدریس و در یادگیری کودکان نقش موثری داشته باشد. بویژه کلاس را برای نوآموزان لذت بخش کرده و مهارت های گوناگونی مانند رشد همه جانبه قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودکان شده و در ضمن ایجاد لحظاتی لذت بخش و فرح انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه هایی نزدیک به تجربه های دست اول، یادگیری سریع تر و پایدارتر را سبب خواهد شد و از یکنواختی و کسالت باری بودن محیط های یاددهی - یادگیری کاسته و جوی شاد و زنده را شکل خواهد داد. و مربیان نیز بر اساس این الگو بهتر می توانند بستر و شرایط مطلوب یادگیری را برای نوآموزان فراهم نموده تا یادگیری عمیق تر و پایدارتر و لذت بخش تر بوسیله بازی اتفاق بیفتد و دیگر معلمان در آموزش فعال نخواهند بود بلکه نوآموزان فعال می شوند و بوسیله بازی و با درگیر شدن، دانش خودشان را خواهند ساخت که امروزه این خواسته دیدگاه سازنده گراها در امر آموزش و یادگیری است که تاکید بر یاددهی و یادگیری مبتنی بر فعالیت محور و بازی را دارند .

^۲ -Eizner

بازی را می توان به گذشته های دور حتی از بدو تولد و پیدایش انسان نسبت داد. در حقیقت بازی جزئی از زندگی انسان از بدو تولد تا زمان مرگ است. در کل تاریخچه بشریت مندرج انسان از نظر فیزیولوژیکی نیاز به جنبش و حرکت دارد و بازی خمیرمایه تفکر است. تشکیل اجتماعات اولیه بشری شکل جدیدی از بازی را پدید می آورد. بازی های گروهی به صورت بازی های نمایشی از عبادت ارواح، پرسش اشیاء گرفته تا رقص شکار و رقص جنگ، مجموعه ای از راه های برآوردن نیازهای جسمانی و ذهنی افراد را هم گرداند. خواه به این مجموعه بازی نام دهیم و خواه نام دیگر، در اصل مطلب تفاوت چندانی پدید نمی آید. رشد ذهنی یا اجتماعی انسان و تسلط پیش رونده بر طبیعت امکان دست کاری در اشیاء طبیعی را بوجود آورد و از آن زمان اشیاء به خواست انسان تغییر شکل دادند تا بتوانند اندیشه وی را در شکل-دهی و بازی غنای بیشتر بخشند و روح او را راضی تر گردانند. تشکیل اجتماعات اولیه بشری، نحوه و شکل جدیدی از بازی را پدید آورد. در ابتدا بازیچه بشر، مواد و اشیاء خام و طبیعی بدست آمده از طبیعت بود، قطعه ای از سنگ، به دست گرفتن آن، حرکت دادن آن و سرانجام غلتاندن و یا پرتاب کردن آن، همه نوعی بازی محسوب می گردید (مهجور، ۱۳۹۵). جروم برونر (۱۹۱۵) معتقد است که بچه ها به فعالیت های جسمانی و تجارب دست اول نیاز دارند تا دیدگاه های خود را بسط داده و توانایی فکر کردن کسب کنند. بازی کردن بسیاری از این فرصت ها را برای آنها فراهم می آورد (شکوهی، ۱۳۹۳). فردریک فروبل معتقد بود که بازی نه تنها بازدارنده رشد کودک نیست، بلکه به عنوان یکی از مهم ترین عوامل می تواند باعث رشد آزاد کودک از لحاظ جسمی، احساسی و ذهنی گردد. بازی کودک را قادر می سازد تا امیال و آرزوها را به زندگی روزانه اش وارد ساخته و از این راه به شناخت ویژگی های خود برسد. بدین ترتیب است که بچه ها از طریق بازی فعال یاد می گیرند و یادگیری و فراگیری آنها در هنگام بازی خیالی و نقش به مراتب مثرثمرتر است، زیرا در این گونه بازی ها آنها با افکار عمیق سر و کار دارند (مفیدی، ۱۳۹۸). ماریا مونته، سوری معتقد است که بازی به کار بردن نیروهای ذهنی و بدنی جهت حصول یک نتیجه مفید و محسوس است (احمدی، ۱۴۰۰). کارل گروس، در اواخر قرن نوزدهم معتقد است که بازی تمرینی است که انسان برای زندگی آماده می کند و در رشد جسمانی و یادگیری او تأثیر دارد (سیف و همکاران، ۱۳۹۹). از نظر بوهلر بازی بر پایه اصل لذت استوار است و کودک برای کسب لذت و خوشی به بازی می پردازد. تجارب بازی های تقلیدی با افزایش توجه کودک نسبت به توانایی کنترل خود و کنش نسبت به کودکان دیگر ارتباط مستقیم دارد (رویاء، سادات مقدسی، ۱۴۰۱) اریکسون معتقد است که فعالیت های کودک هنگام بازی دارای معنا و مفهوم روانی است و به عنوان عاملی در ساختن شخصیت و ایجاد تعادل روانی وی بسیار اهمیت دارد. از این رو امروزه بازی درمانی جایگاه خود را در امر تشخیص مسائل و مشکلات روانی کودکان و درمان آن پیدا کرده است زیرا کودکان به علت ترس از بزرگسال و محدودیت گنجینه لغات قادر به بیان مشکلات خود نیستند، لذا متخصصین بازی درمانی به کمک تکنیک بازی با تدارک اسباب بازی هایی ضروری و تشکیل جلسات منظم بازی برای کودکان رفتارهای آنها را زیر نظر گرفته و ضمن دسترسی به ریشه های مشکلات کودکان به درمان آن می پردازند (احمدوند، ۱۳۹۸) رسول گرامی (ص) وجود حالت فعال و جوشش را در طفل خردسال موجب فزونی خرد و اندیشه او در بزرگسالی دانسته و می فرماید: شیطن، لجاجت و ستیزه جویی کودک، در دوران خردسالی، نمایانگر فزونی عقل و اندیشه او در بزرگسالی است. حضرت علی (ع) می فرماید: کسی که شیفته بازی باشد، سعادت مند خواهد شد. امام صادق (ع) هفت سال اول زندگی را موسم بازی اطفال می داند و به والدین و مربیان توصیه می کند: فرزند خود را آزاد بگذارید تا سن ۷ سالگی بازی کند. ابن سینا معتقد است که اطفال تا ۶ سال از تمایلات خود پیروی می کنند و بر اولیاء اطفال است که همواره آنها را از آنچه که به آن تمایل دارند محروم نکنند. سلب آزادی و جلوگیری از جنب و جوش و بازی کودکان را زمینه ای برای افسردگی آنها می دانند و نتیجه این افسردگی های بی موقع و زودرس سبب می شود تا رغبت ها از بین بروند و کودکان به بیماری ها و اختلالات رفتاری مبتلا گردند. امام محمد غزالی در برنامه پیشنهادی خود برای آموزش کودکان، ساعاتی از وقت مراکز تعلیم و تربیت را به بازی و ورزش اختصاص می دهد. خواجه نصیرالدین طوسی، بازی را وسیله ای برای رفع خستگی از فعالیت های

جدی می داند. او شرایط بازی را آزادی عمل کودکان می پندارد و ممانعت از بازی های غم انگیز را وظیفه والدین به شمار می آورد. فروبل بازی های دوران کودکی را به منزله برگ های جوانه زده درخت زندگی می دانست و معتقد بود کودکان بیش از هر چیز از بازی های خود، مطلب می آموزند و معتقد بود که بازی، جزء مهمی از زندگی کودک است. به عقیده فروبل، بازی عاملی است که از طریق آن، کودک به توازن و تعادل رشد یکپارچه و هماهنگ می رسد. "کلاین" در اثر خود تحت عنوان «یک چارچوب مفهومی برای تصمیم گیری برنامه درسی»، الگوی ویژه ای را مطرح می کند که الگوی مطالعه آموزش مدرسه ای نامیده می شود. این الگو که به عنوان یک راهنمای تحقیقاتی تدوین شده است، دارای سه بعد اساسی سطوح برنامه درسی، عناصر و متغیرهای برنامه درسی و عوامل کیفی است. در بحث از سطوح برنامه درسی، "کلاین" از شش سطح نام می برد که عبارتند از:

۱. برنامه درسی آرمانی یا آکادمیک

۲. برنامه درسی اجتماعی

۳. برنامه درسی نهادی

۴. برنامه درسی آموزشی

۵. برنامه درسی اجرایی

۶. برنامه درسی تجربی یا تجربه شده

• برنامه درسی بر اساس نوع آموزش

برنامه درسی بر اساس نوع آموزش به چند بخش تقسیم می شود:

۱. برنامه درسی صریح (آشکار): برنامه درسی که از محتوای روشنی مانند فیزیک با شیمی بحث نموده سبب تقویت ساخت شناختی و دانش فراگیر می شود.

۲. برنامه درسی پنهان: که در متن درس صراحت نداشته و با اشاره ای بدان نشده است مانند منطق و نظم را که دانش آموزان از معلمان ریاضی می آموزند و یا لباس پوشیدن و طرز رفتار را از دبیران فیزیک یاد می گیرند، به طور کلی یادگیری فرایندی دائمی بوده که دانش آموزان از محیط های مختلف آموزش غیر از مدرسه مانند خیابان، موزه کتابخانه و از افراد گوناگون می آموزند.

۳. برنامه درسی عقیم: برخی از محتویات درسی به سبب ملاحظات مذهبی و یا سیاسی از دایره آموزش خارج شده، فقط به صورت مکتوب در کتاب های درسی باقی می ماند نظیر نظریه تکاملی داروین و برخی از مطالب سیاسی تاریخی، این نوع برنامه درسی را عقیم گویند.

۴. برنامه درسی ضمنی: برخی از برنامه های درسی به طور مستقیم در مطالب درسی بیان شده و برخی به صورت داستان - شعر - نمودار و یا نقاشی این نوع برنامه درسی که در معرض دیدگان دانش آموزان قرار می گیرند، برنامه درسی ضمنی نامند. برنامه درسی به محتوای درسی، فعالیت ها و شیوه های آموزشی سازمان یافته و منظم، آشکار و پنهانی اطلاق می شود که دانش آموزان با فراگیری آگاهی، دانش، نگرش و ارزش ها به هدف های آموزش نائل می شوند (کرمی پور، ۱۳۸۹).

روش پژوهش

این پژوهش از نوع پژوهشات کاربردی بوده که با رویکرد کیفی انجام شده است. که با توجه به اینکه هدف پژوهش، بررسی نقش یادگیری فعالیت های فرهنگی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی بازی محور براساس الگوی کلاین از دیدگاه صاحب نظران برنامه درسی، روانشناسان تربیتی و مربیان پیش دبستانی می باشد. ابتدا با روش کتابخانه ای و با مراجعه به مبانی نظری و دیدگاه های مربیان پیش دبستانی، روانشناسان تربیتی و صاحب نظران برنامه درسی، مولفه های فعالیت های فرهنگی شناسایی شده، سپس به روش تحلیل مضمون مورد آزمون قرار گرفت. جامعه آماری این پژوهش شامل کلیه صاحب نظران برنامه درسی، روانشناسان تربیتی که در دانشگاه های استان آذربایجان غربی یا در مدارس این استان تدریس می کنند و هم چنین مربیان پیش دبستانی که در مراکز پیش دبستانی مشغول به خدمت هستند، می باشد نمونه آماری شامل ۲۰ نفر از صاحب نظران برنامه درسی و روانشناسان تربیتی حداقل دارای دو تالیف کتاب و پنج مقاله علمی و پژوهشی و ۱۰ نفر از مربیان پیش دبستانی که دارای ۵ سال سابقه و تجربه آموزشی داشتند با استفاده از روش نمونه گیری هدفمند تا حد اشباع نظری داده ها انتخاب شدند (مصاحبه ها تا حد اشباع داده ها ادامه یافت تا اینکه در ۲۰ نفر به اشباع رسید). برای جمع آوری داده ها از روش مصاحبه نیمه ساختار یافته استفاده شد. که سوالات آن با راهنمایی اساتید راهنما و دو نفر از صاحب نظران برنامه درسی تدوین و تایید شد، ابتدا با در نظر گرفتن الگوی کلاین، عناصر برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی مشخص و سپس برای پاسخ به سوالات پژوهش، ابتدا بر اساس مصاحبه نیمه ساختار یافته، دیدگاه های مربیان پیش دبستانی، روانشناسان تربیتی و صاحب نظران برنامه درسی استخراج و سپس با استفاده از روش تحلیل مضمون و کدگذاری داده های حاصل از پاسخ مصاحبه شوندگان مقولات نهایی مشخص و بر اساس آن مولفه های نهایی تدوین گردید.

یافته های پژوهش و تحلیل

جدول ۱- شاخص های توصیفی مربوط به پاسخ دهندگان.

متغیر		تعداد	درصد
جامعه آماری	مربیان پیش دبستانی	۱۰	٪ ۳۳
	روانشناسان	۱۰	٪ ۳۳
	صاحب نظران برنامه درسی	۱۰	٪ ۳۳
جنسیت	مرد	مربیان پیش دبستانی	٪ ۶/۷
		روانشناسان تربیتی	٪ ۱۶/۵
		صاحب نظران برنامه درسی	٪ ۱۶/۵
	زن	مربیان پیش دبستانی	٪ ۲۶/۴
		روانشناسان تربیتی	٪ ۱۶/۵
		صاحب نظران برنامه درسی	٪ ۱۶/۵
رشته تحصیلی شرکت کنندگان	علوم انسانی		٪ ۱۰۰
	علوم تجربی		۰
	ریاضی فیزیک		۰
	لیسانس		٪ ۲۹/۷
میزان تحصیلات شرکت		۹	

کنندگان	فوق لیسانس	۱۵	٪ ۴۹/۵
	دکتر	۶	٪ ۱۹/۸
سابقه خدمت شرکت کنندگان	۵-۱۵	۱۵	٪ ۳۳
	۱۶-۲۶	۱۲	٪ ۳۹/۶
	۲۶ به بالا	۳	٪ ۹/۹

جدول ۲- شاخص‌های توصیفی مربوط به پاسخ دهندگان (صاحب‌نظران برنامه درسی).

متغیر	تعداد	درصد
جامعه آماری	صاحب‌نظران برنامه درسی	۱۰
جنسیت	مرد	۸
	زن	۲
رشته دانشگاهی	برنامه ریزی درسی	۱۰
محل تدریس	دانشگاه آزاد مهاباد	۲
	دانشگاه آزاد میاندوآب	۳
	دانشگاه پیام نور میاندوآب	۲
	مراکز پیش دبستانی شهرستان میاندوآب	۳

جدول ۳- شاخص‌های توصیفی مربوط به پاسخ دهندگان (روانشناسان تربیتی).

متغیر	تعداد	درصد
جامعه آماری	روانشناسان	۱۰
جنسیت	مرد	۶
	زن	۴
رشته دانشگاهی	روانشناسی تربیتی	۱۰
محل تدریس	دانشگاه فرهنگیان تبریز	۲
	دانشگاه آزاد میاندوآب	۴
	دانشگاه پیام نور میاندوآب	۵

جدول ۴- مقوله‌های شناسایی شده برای فعالیت‌های یادگیری در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی (کدگذاری محوری)

عناصر برنامه درسی	کدگذاری محوری	جامعه آماری	کد مصاحبه شونده‌ها	فراوانی پاسخ‌ها
-------------------	---------------	-------------	--------------------	-----------------

فعالیت	بازی محوری	مربیان پیش دبستانی	۱-۲-۳-۵-۸-۱۰	۶
		روانشناسان تربیتی	۱-۲-۳-۵-۶-۷-۹	۷
		صاحب نظران برنامه درسی	۱-۲-۳-۶-۹-۱۰	۶
	فعالیت محوری	مربیان پیش دبستانی	۱-۲-۳-۴-۵-۷	۶
		روانشناسان تربیتی	۶-۸-۱-۲-۳-۵	۶
		صاحب نظران برنامه درسی	۱-۲-۳-۶-۷-۸	۶
	براساس علایق کودکان	مربیان پیش دبستانی	۱-۲-۶-۱۰	۴
		روانشناسان تربیتی	۲-۴-۵-۸	۴
		صاحب نظران برنامه درسی	۱-۲-۵-۶-۱۰	۵
کدگذاری انتخابی (فعالیت های یادگیری): بازی محور، فعالیت محورو براساس علایق کودکان باشد.				

سوال ۱- یادگیری فعالیت های فرهنگی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی بازی محور براساس الگوی کلاین چگونه است؟ با توجه به خلاصه تحلیل های انجام شده در جدول ۴، در مجموع ۱۹ مقوله فرعی شناسایی و ۳ مقوله کلی و ۱ مؤلفه اصلی که بیانگر نقش فعالیت های یادگیری و فرهنگی در آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بودند تحت عناوین: ۱- بازی محور باشد ۲- فعالیت محور باشد و براساس علائق کودکان انتخاب شده باشد، شناسایی و استخراج گردید پس با توجه به عنصر فعالیت های یادگیری برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می توان گفت که، هدف اصلی و نهایی برنامه، باید فعالیت هایی را انتخاب کرد که در آن بازی های مختلف طراحی شود و در کودکان علاقه و انگیزه ایجاد کرده و آنها را به فعالیت وا دارد.



شکل ۱: الگوی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین.

نتیجه گیری

هدف اصلی این پژوهش نقش فعالیت های یادگیری و فرهنگی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی بازی محور براساس الگوی کلاین می باشد. همانطوری که مشخص است هدف اصلی و نهایی برنامه، بازی محور و فعالیت محور بوده و بر اساس علایق کودکان تدوین می شود نتایج این پژوهش با پژوهشات (مرادی و همکاران، ۱۳۹۹)، (اصلی پور و همکاران، ۱۳۹۸)، (کلانتری و همکاران، ۱۳۹۸)، (واحدی و همکاران، ۱۳۹۸)، (وانگ دوریس و همکاران، ۲۰۱۱) همسو می باشد. بنابراین معلم نقش تسهیل گری را دارد و به عنوان راهنما عمل می کند و مربیان می توانند کلاس درس را به کلاس فعالیت مدار تبدیل کرده و بچه ها را درگیر کرده و خودشان دانش و اطلاعات را بدست بیاورند و یادگیری خود را شکل دهند. و همچنین مربی با ارایه بازی های متنوع از جمله بازی های بومی و محلی می تواند کودکان را مشغول سازد. همچنین نتایج این تحقیق با نتایج پژوهشات (ملیجی، ۱۳۹۵)، (بابایی، ۱۳۹۳)، (آقاجانی و همکاران، ۱۳۹۳)، (هانلین، ۲۰۱۰) همسو می باشد. بازی های آموزشی از جمله راهکارهایی هستند که استفاده از آن ها برای فعال کردن متعلمان و ایجاد خلاقیت در آن ها، یکی از مباحث اصلی و تخصصی حوزه آموزشی را تشکیل می دهد. و نتایج با نتایج پژوهشات (امینی گلستانی و همکاران، ۱۳۹۷)، (جارارا و همکاران، ۲۰۲۱)، (نیکولاس و همکاران، ۲۰۲۱)، (لارا کولیو، ۲۰۲۰) همسو می باشد که بزرگترها می توانند به عنوان همبازی و یا راهنما در کنار کودک قرار بگیرند و به بازی او جهت بدهند و یا نیازهای او را بر طرف کنند و نیز مادران می توانند بزرگ ترین معلم برای فرزندان خود بشوند و بهترین و پسندیده ترین فضایل اخلاقی را به آنها منتقل سازن. پس نتیجه می گیریم نقش فعالیت های یادگیری و فرهنگی در طراحی برنامه درسی بویژه در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی مهم است و می تواند تاثیر گذار باشد. بنابراین با توجه به نتایج پژوهش حاضر پیشنهاد می گردد که در دوره های آموزش معلمان در دانشگاه فرهنگیان و دوره های ضمن خدمت و استفاده از این مطالعه ی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی را مد نظر قرار دهند و فرصت هایی برای مربیان پیش دبستانی و معلمان ایجاد کنند که منجر به شکل گیری مهارت های بازی و روحیه آموزش مبتنی بر بازی در آنان تقویت گردد. مربیان باید هم تدریس خود را بر مبنای بازی قرار داده و هم مهارت بازی را در دانش آموزان پرورش دهند و هم چنین آنها را در انجام فعالیت های بازی محور راهنمایی نمایند. مربیان باید مفهوم خود سنجی را در خود و هم در دانش آموزان تقویت کنند و کلاس درس را به عنوان مهمترین مکان تدریس برای بازی در نظر بگیرند و دانش آموزان را هم جهت بازی و یادگیری سوق دهند.

پیشنهادهای کاربردی پژوهش

۱- به مسئولان وزارت آموزش و پرورش، سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی و ادارات کل آموزش و پرورش استان ها پیشنهاد می شود، تا نگاه مثبتی به برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در دوره ی پیش دبستانی داشته باشند و در جهت کیفیت بخشی و تدوین برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در دوره ی پیش دبستانی بر اساس اصول علمی ضمن بهره گیری از فرهنگ و ارزش های جامعه ایران در راستای سند تحول بنیادین و همچنین براساس نیازها، علایق و توانمندی های کودکان پیش دبستانی اقدام نمایند.

۲- به مربیان پیش دبستانی توصیه می گردد، در اهداف برنامه درسی شان به رشد هر سه بعد مهارتی، شناختی و عاطفی توجه نمایند، و نسبت به آموزش همه موضوعات مورد تاکید در محتوای برنامه حاضر بر حسب شرایط و امکانات موجود و با استفاده از رویکردهای تدریس بازی - محوری و تلفیقی و سپس نسبت به ارزشیابی فرآیند یادگیری کودکان با استفاده از رویکردهای ارزشیابی از نوع مشاهده ای و عملکردی مورد تأکید در این برنامه اقدام نمایند.

۳- به مدیران و مربیان مراکز پیش دبستانی پیشنهاد می گردد، تا فرصت لازم را برای فعالیت بدنی و بازی کودکان فراهم آورند.

۴- اجرا و پیاده نمودن تمام برنامه‌ها و فعالیت‌های آموزشی دوره پیش دبستانی منوط به داشتن مربیان شایسته، متخصص و دوره دیده دارد. لذا به مسئولان آموزش و پرورش پیشنهاد می‌گردد، دوره‌های آموزشی ضمن خدمت برای مربیان حاضر و پیش از خدمت برای مربیان تازه وارد با تاکید بر الگوی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی تدوین شده در پژوهش حاضر برگزار گردد. سعی گردد تا مربیان در این دوره‌ها با بازی و یادگیری و رویکردهای تلفیق حوزه‌های یادگیری آشنا شوند.

منابع فارسی

- ۱- آقاجانی، طهمورت (۱۳۹۲)، تأثیر بازی بر مهارت های اجتماعی کودکان، دانشگاه آزاد اسلامی واحد شهرقدس، تابستان ۱۳۹۲، دوره ۶، شماره ۳ (سری ۲۳). از صفحه ۹۷ تا صفحه ۱۰۴.
- ۲- احمدی، احمدعلی، (۱۴۰۰)، بازی های مونته سوری، انترنت.
- ۳- احمدوند، محمدعلی، (۱۳۹۸)، روانشناسی بازیافت انتشارات پیام نور.
- ۴- اصلان آبادی، رسولی، (۱۳۹۲). تأثیر بازی های آموزشی بر بهبود دانش لغات زبان انگلیسی زبان ایرانی در مهد کودک ها، انجمن بین المللی ایران.
- ۵- استوارت، گوردون (۱۳۸۴)، ورزش و زندگی فعال، ترجمه مرتضی ملجی، تهران: انتشارات لک لک.
- ۶- اصلی پور، عادل، (۱۳۹۸)، تأثیر بازی درمانی گروهی بر رفتارهای پر خاشگرانه و مهارت های اجتماعی کودکان پیش دبستانی، دانشجوی دکتری روانشناسی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه اصفهان.
- ۷- افروز، غلامعلی، (۱۳۹۵)، نقش بازی های آموزشی بر یادگیری دانش آموزان، ایران، مجله رشد الکترونیک
- ۸- امینی گلستانی و همکاران (۱۳۹۷)، طراحی الگوی برنامه درسی دوره پیش دبستانی بر اساس عناصر نه گانه کلاین و مبتنی بر پرورش جسم، ذهن و عاطفه کودکان بر اساس نظریه تربیتی پستالوزی، ایران: دانشگاه شاهد تهران، محل انتشار: دومین کنفرانس بین المللی روانشناسی، مشاوره، تعلیم و تربیت.
- ۹- بابایی، علی، (۱۳۹۲)، بررسی اثربخشی بازی گروهی بر ارتقای مهارت های اجتماعی کودکان پیش دبستانی منطقه ۲ تهران، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم تربیتی، دانشگاه الزا (س)..
- ۱۰- بهروزیان، محمدحسین، (۱۳۹۸)، نقش آموزش بازی در دوره پیش دبستان، انتشارات فصلنامه رشد.
- ۱۱- حقانی، مریم، (۱۳۹۵)، تأثیر بازی های آموزشی بر یادگیری دانش آموزان، مجله الکترونیک رشد، تهران، ایران.
- ۱۲- سادات، مقدسی، (۱۴۰۱)، تأثیر بازی درمانی بر اضطراب کودکان تک والدی، فصلنامه ایده های نوین، دوره ۱۴، شماره ۱۸، پاییز ۱۴۰۱.
- ۱۳- سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی (۱۳۹۱)، راهنمای برنامه و فعالیت های آموزشی پیش دبستانی، وزارت آموزش و پرورش: دفتر تالیف و برنامه ریزی کتب درسی.
- ۱۴- سیف، علی اکبر (۱۳۹۳). روانشناسی تربیتی (روانشناسی یادگیری و آموزش). انتشارات دوران، ص. ۱۴.
- ۱۵- شعبانی، حسن، (۱۳۹۸)، مهارت های آموزشی و پرورشی (روشها و فنون تدریس) انتشارات سمت.
- ۱۶- شکوهی، مهران، (۱۳۹۳)، واکاوی رویکرد موجود در برنامه درسی هنر دوره ابتدایی، مجله علوم تربیتی دانشگاه چمران اهواز، پاییز و زمستان ۱۳۹۲ دوره ششم سال ۲۰.
- ۱۷- طالب زاده نوبریان، محسن (۱۳۹۴). برنامه ریزی آموزشی برای کودکان پیش دبستانی تهران: انتشارات جهاد دانشگاهی.

- ۱۸- قدرتی و همکاران (۱۳۹۶)، اثربخشی آموزش مهارت‌های زندگی از طریق بازی بر مشکلات رفتاری دانش آموزان، دانشگاه علامه طباطبائی، فصلنامه فرهنگ مشاوره روان درمانی، سال هشتم، شماره ۳۲، زمستان ۹۶، ص ۱۶۱ تا ۱۷۸.
- ۱۹- کلانتری و همکاران (۱۳۹۸)، شناسایی و طبقه بندی انواع بازی های مراکز پیش دبستان شهرستان ملایر، سال دهم پاییز و زمستان ۹۸، شماره ۲.
- ۲۰- کهریابی، محمد، (۱۴۰۰)، برنامه ریزی درسی در دوره پیش دبستان و دبستان، انتشارات سمت.
- ۲۱- مرادی، احمد، قبادی، کبری (۱۳۹۸)، اثربخشی آموزش خلاقیت بر مهارت های حل مسئله و مقایسه با روش بازی در کودکان پیش دبستانی، ایران: دانشگاه شهید چمران اهواز.
- ۲۲- مفیدی، فرخنده (۱۳۹۷)، دوره پیش دبستانی و ابتدایی، دانشگاه پیام نور، تهران، انتشارات طاعتی.
- ۲۳- مهجور، سیامک (۱۳۹۶)، روانشناسی بازی، چاپ دوم، ویرایش.
- ۲۴- واحدی، مهدی و بیگدلی، زیور (۱۳۹۶)، تأثیر بازی های سازماندهی شده بر یادگیری و هوش کودکان پیش دبستانی، استادیار، گروه فناوری آموزشی، دانشگاه علامه طباطبائی، سال نهم، شماره ۳۳، بهار ۱۳۹۶، صص ۱۸۷-۲۰۶.
- ۲۵- ولی زاده، لیلا (۱۳۹۶)، اثربخشی بازی های سازماندهی شده بر یادگیری و هوش کودکان پیش دبستانی، دانشگاه علامه طباطبائی، فصلنامه فرهنگ مشاوره و روان درمانی، سال نهم، شماره ۳۳، بهار ۹۷، صص ۱۸۷-۲۰۶.
- ۲۶- نوروززاده، رضا و فتحی واجارگاه، کروش (۱۳۹۵). مقدمه ای بر برنامه ریزی درسی دانشگاه. تهران: موسسه پژوهش و برنامه ریزی آموزش عالی.
- ۲۷- واحدی و همکاران (۱۳۹۶)، اثربخشی بازیهای سازماندهی شده بر میزان یادگیری و هوش نوآموزان پیش دبستانی، استادیار گروه تکنولوژی آموزشی، دانشگاه علامه طباطبائی، سال نهم، شماره ۳۳، بهار ۹۷، ص ۱۸۷ تا ۲۰۶.

Refrence

- ۲۸- "Preschool play-based curriculum development" ISSN: ۰۳۰۰-۴۴۳۰ (۲۰۱۰) school programs, MC Millan, INC, p169
- (Print) 1476-8275 (Online) Journal homepage
- ۲۹- school programs, MC Millan, INC, p169
- ۳۰- Lara, A. Coelho, **Building executive function in pre-school children through play: a curriculum**, International Journal of Play.
- ۳۱- understanding of play and non-play". the International Journal of Learning Annual Review 17(10):165-180

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