



طراحی و اعتبارسنجی الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وار سازی) در دوره ی ابتدایی

مونا مهدی زاده^۱، لادن سلیمی^۲، عصمت رسولی^۳

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۴/۳۰ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۷/۰۱

چکیده

هدف پژوهش حاضر، اعتبارسنجی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وار سازی) در مقطع ابتدایی است. این پژوهش با رویکرد اکتشافی متوالی و با استفاده از روش ترکیبی انجام شد. ابتدا با روش تحلیل محتوای کیفی عناصر (هدف، محتوا، روش تدریس، ارزشیابی) برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی استخراج شد. در بخش کمی برای تحلیل داده ها از روش تحلیل عاملی اکتشافی و تاییدی استفاده شد. انتخاب مشارکت کنندگان در بخش کیفی با استفاده از روش نمونه گیری هدفمند و معیار اشباع نظری بود که تعداد ۱۵ نفر از اساتید و متخصصان انتخاب شدند و جامعه ی آماری این پژوهش شامل کلیه ی معلمان دوره ابتدایی در استان مازندران به تعداد ۱۱۷۶۰ نفر (۵۵۵۰ مرد و ۶۲۱۰ زن) است. نمونه پژوهش شامل ۳۷۲ نفر از معلمان دوره ابتدایی است که به روش نمونه گیری خوشه‌ای نسبی چندمرحله‌ای با فرمول کوکران انتخاب شدند. ابزار جمع آوری داده ها در بخش کیفی، مصاحبه نیمه ساختاریافته و در بخش کمی پرسشنامه ی محقق ساخته برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی دارای ۲۸ گویه با مقیاس پنج درجه ای لیکرت تنظیم شده است. جهت تعیین روایی پرسشنامه ها از روایی محتوایی و جهت پایایی پرسشنامه ها از پایایی مرکب استفاده شد که دارای وضعیت مناسب و قابل قبولی بود. برای تحلیل داده ها از روش تحلیل عاملی اکتشافی و تاییدی، با استفاده از نرم افزارهای SPSS و AMOS استفاده شد. نتایج نشان داد مولفه‌های هدف، محتوا، روش تدریس و ارزشیابی در تبیین الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی موثر هستند. وضعیت موجود متغیر هدف، محتوا، روش تدریس در حد کمتر از متوسط (نامطلوب) و متغیر ارزشیابی، در حد بیشتر از متوسط (مطلوب) است. و مدل از برازش مطلوبی برخوردار است.

واژگان کلیدی: برنامه درسی مهارت های زندگی، بازی وارسازی، اعتبارسنجی، دوره ی ابتدایی.

۱- دانشجوی دکتری برنامه ریزی درسی، واحد ساری، دانشگاه آزاد اسلامی، ساری، ایران. mehdizadeashrafimona@gmail.com

۲- استادیار گروه برنامه ریزی درسی، واحد ساری، دانشگاه آزاد اسلامی، ساری، ایران. (نویسنده مسئول) Salimilaadan99@gmail.com

۳- استادیار گروه برنامه ریزی درسی، واحد ساری، دانشگاه آزاد اسلامی، ساری، ایران. smatrasoli@yahoo.com

مقدمه

انسان دنیای امروز به لحاظ پیچیدگی‌ها، وسعت و تغییرات زندگی با چالش‌های فراوانی روبروست و در برخورد با این دشواری‌ها، داشتن منابع و مهارت‌هایی که به او کمک کند تا به بهترین شکل ممکن از عهده‌ی حل مشکلات خود برآید، تسلی بخش است. کنارآمدن با فشارهای روانی و کسب مهارت‌های فردی و اجتماعی، همواره بخشی از واقعیات زندگی انسان است که در ادوار متفاوت زندگی به اشکال گوناگون تجلی می‌یابد (کلینکه، ترجمه محمدخانی، ۱۳۹۳). آموزش مهارت‌های زندگی افراد را برای مواجهه اثرگذار با چالش‌ها و مشکلات زندگی آماده می‌کند و به افراد در جهت کسب یک زندگی رضایت بخش و موفق کمک می‌کند (ویلفورد، ۲۰۱۵).

مهارت‌های زندگی شامل توانایی تنظیم اهداف واقع‌گرا، حل مشکلات، تصمیم‌گیری و ارزیابی پیامدهای آن، ارتقاء مهارت‌های درون فردی و بین فردی مناسب هستند، کسب این مجموعه از مهارت‌ها برای پرداختن به چالش‌های هرروزه‌ی زندگی مثل سازمان‌دهی امور شخصی، کنترل مراقبه مراقبت بهداشتی، تعقیب فعالیت‌های حرفه‌ای، آموزشی، تفریحی و درگیری در تعامل‌های اجتماعی مثبت ضروری هستند (کینگنورث، هیلی، مکارتر^۲، ۲۰۱۷). یونیسف نیز بیان می‌کند مهارت زندگی به گروه بزرگی از مهارت‌های روانی-اجتماعی و میان فردی گفته می‌شود که می‌تواند به افراد کمک کند تا تصمیماتشان را با آگاهی اتخاذ کنند، به طور موثر ارتباط برقرار کنند، مهارت‌های مقابله‌ای و مدیریت شخصی خود را گسترش دهند و زندگی سالم و بارآور داشته باشند (یونیسف^۳، ۲۰۰۷).

بازی وارسازی این فرصت را در اختیار مربیان آموزشی قرار می‌دهد تا بخشی از نیازهای آموزشی را برطرف کنند و به شیوه‌ای اثربخش‌تر با دانش‌آموزان تعامل داشته باشند (هوملانگ و هادارا، ۲۰۱۹). بازی وارسازی برنامه‌ای با اصول طراحی بازی در جهت تغییر رفتار در یک موقعیت غیر بازی و فرآیند ارتقای تجربه بازی وارگونه و برای خلق ارزش تعریف شده است (هوتاری و هامارا، ۲۰۱۹).

مقاله حاضر با هدف اعتبارسنجی الگوی برنامه درسی مهارت‌های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی، که توسط محقق تدوین شده است، می‌باشد.

ادبیات پژوهش

سازمان بهداشت جهانی که اولین بار آموزش مهارت‌های زندگی را مطرح نمود در اوت ۱۹۹۳ برنامه‌ای با عنوان آموزش مهارت‌های زندگی با همکاری یونیسف ارائه کرد. این آموزش‌ها به تدریج به عنوان یک دستور العمل برای بهبود وضعیت زندگی افراد به فرهنگ کشورها راه یافت. این سازمان بر آموزش ده مهارت تاکید دارد که به دلیل همپوشی می‌توان در پنج عنوان با تنظیم دوتایی به شرح زیر مطرح کرد: ۱- مهارت‌های خودآگاهی و همدلی ۲- مهارت‌های روابط بین فردی و ارتباط موثر و اجتماعی ۳- مهارت‌های تصمیم‌گیری و حل مسئله ۴- مهارت‌های تفکر خلاق و تفکر انتقادی ۵- مهارت‌های مقابله با هیجانات و استرس (بین و گوردون^۴، ۲۰۱۲). این مهارت‌ها در قالب ساختارهایی چون خودکارآمدی، عزت نفس، تفکر انتقادی، توانایی حل مسئله، درک خود و مهارت‌های اجتماعی تجلی می‌یابند. به طور ضمنی و آشکار توسط نهادهای اجتماعی مثل خانواده، مدرسه، معلمان و رسانه‌ها به کودکان و نوجوانان آموزش داده می‌شوند. این آموزش‌ها به ویژه در یک نهاد رسمی مانند آموزش و پرورش باید توسط معلمانی صورت پذیرد که خود واجد چنین مهارت‌هایی باشند تا بتوانند دانش‌آموزان را فعالانه در فرایند یاددهی-یادگیری سهیم سازند و محیط کوچک مدرسه را به محیط بزرگ جامعه نزدیک نمایند (صفدری و قلاوندی، ۱۳۹۳). از طرفی بازی یک مفهوم شناخته‌شده جهانی است که به‌عنوان یکی از نیازهای اساسی در دوران کودکی مطرح می‌باشد (تئوبالد^۵ و همکاران، ۲۰۱۵). جایگاه و نقش بازی در فرآیند یاددهی-یادگیری کودکان در رویکردهای آموزشی دنیا به رسمیت شناخته شده‌است و بر کاربرد آن تاکید می‌شود (بودروا^۶ و همکاران، ۲۰۱۶). بازی وارسازی یکی از راههای ترکیب بازی با برنامه‌های درسی، بدون آسیب رساندن به اهداف آموزشی است؛ در حالی که کودکان می‌توانند از فرایند آموزش لذت ببرند (وایسبرگ و زوش^۷، ۲۰۱۸). بازی وارسازی یعنی فرایند تقویت ارائه‌ی

^۴ .Bean & Gordon

^۵ . Theobald

^۶ . Bodrova

^۷ . Weisberg & Zosh

^۱ . Willford

^۲ . Kingsnorth, Healy & Macarthur

^۳ . UNICEF

زمینه های مختلف زندگی است و راهی قانون مند را برای حل تضادها در زندگی ارائه می کند (بلوم و لیمیستر^۶، ۲۰۱۳). و نقشی اثربخش در پرورش مهارت حوزه های حرکتی، شناختی، اجتماعی و عاطفی در کودکان دارد (نیکولوپولو^۷، ۲۰۱۵).

شاکری و فتحی (۱۴۰۱) در تحقیقی تحت عنوان نقش بازی وارسازی در اثربخشی آموزش در دوره های پیش دبستانی و دبستانی به این نتیجه رسیدند که استفاده از بازی وارسازی، باورهای خودکارآمدی تحصیلی دانش آموزان را نسبت به آموزش در روش سنتی افزایش می دهد.

عبدالوهابی و همکاران (۱۳۹۹)، پژوهشی با عنوان ارائه الگوی یادگیری مبتنی بر بازی (غیردیجیتال) با رویکرد حل مسئله برای آموزش سازمانی و نقد دوره های آموزشی موجود بر اساس آن انجام دادند. نتایج نشان داد مؤلفه های اصلی این الگو عبارت است: از تحلیل، هدف گذاری، تدوین نظام انگیزشی، تدوین فرصتهای یادگیری، پایش و ارزشیابی که تحت پوشش محیط یادگیری اثربخش، تعامل، تأمل و تطابق معنا پیدا می کنند. این مؤلفه ها تحت چتری به نام "مسئله مداری" اجرا می گردد. تفتی و همکاران (۱۴۰۱) در تحقیقی با عنوان تاثیر بازیوارسازی بر آموزش و یادگیری درس دانش آموزان نشان دادند که بازیوارسازی در آموزش، یک رویکرد جالب و جذاب برای افزایش انگیزه ی یادگیری دانش آموزان از طریق به کارگیری مؤلفه های بازی در کلاس است. صفایی موحد و ریخته گرزاده (۱۳۹۷)، پژوهشی با عنوان تأثیر استفاده از بازی وارسازی بر انگیزش و یادگیری کارکنان در دوره آموزشی مدیریت مشارکتی شرکت نفت و گاز پارس استان تهران انجام دادند. یافته های حاصل از پژوهش نشان داد بکارگیری روش بازی وارسازی بر انگیزش و یادگیری کارکنان در آموزش دوره مدیریت مشارکتی در شرکت نفت و گاز پارس مؤثر بوده است. قباخلو (۱۳۹۶)، پژوهشی با عنوان ارائه ی الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی مدرسه ای در دوره ابتدایی ایران انجام دادند. یافته های پژوهش در بخش کیفی شامل استخراج ۱۳ مهارت اساسی زندگی مدرسه ای

خدمات با بهره مندی از مشوق های انگیزشی جهت درگیر ساختن تجارب حاصل از بازی و پیامدهای رفتاری افراد است (هاماری، کوویستو و سارسا^۱، ۲۰۱۴). هاماری و کوویستو^۲ (۲۰۱۳) بازی وارسازی را به منزله ی "کاربست محرک های مرتبط با انجام بازی در بسترهای نامرتب با بازی" می دانند. بازی وارسازی به طور کلی درباره راه های تزریق عناصر سرگرمی و بازی در دیگر فعالیتهای معمول زندگی، با استفاده از فن های بازی برای افزایش درگیری، انگیزه در یادگیرندگان و مدیریت آنها برای رسیدن به اهداف مورد نظر است. بازیکنان هنگام بازی کردن رفتارهای مشخصی مانند درگیری، تعامل، اعتیاد به بازی، رقابت، همکاری، آگاهی، یادگیری و غیره از خود نشان می دهند (دورلینگ و مک کافری^۳، ۲۰۱۲).

بازی وارسازی یک مفهوم جدید است که رایج ترین هدف نهایی آن، اثرگذاری بر رفتار دانش آموزان (هاماری و کوویستو، ۲۰۱۳) و راه حلی برای درگیر شدن در رفتارهای فردی و اجتماعی پایدار است (سو و چنگ^۴، ۲۰۱۵). در تعریفی دیگر، بازی وارسازی یک پدیده ی فناورانه - اجتماعی با ادعای قابلیت فراهم سازی سودمندی های فراوان از جمله لذت بخشی و نیز سودمندی اجتماعی از طریق تعاملات اجتماعی است (هاماری و کوویستو، ۲۰۱۵).

بررسی ها نشان می دهند اگرچه بازی وارسازی در حوزه های مختلفی کاربرد دارد اما بکارگیری آن در حوزه ی آموزش، متداول ترین زمینه برای پیاده سازی آن می باشد؛ چرا که پیش فرض زیربنایی آن است که هدف از بازی وارسازی تغییر رفتار در حالتی انگیزشی و درگیرانه باشد و چون یادگیری و انتقال آموزش در زمانی محقق می گردد که فرد انگیزش داشته و همچنین در یادگیری درگیر می گردد، بنابراین استفاده از بازی وارسازی در حوزه آموزش می تواند نتایج بسیار مثبتی را ایجاد نماید (اورسکو^۵، ۲۰۱۴). بازی وارسازی تلاش می کند بر رفتار دانش آموزان تاثیر گذاشته و انگیزه های شخصی از طریق عناصر بازی به آنها بدهد؛ بازی وارسازی تنها طراحی یک بازی نیست، بلکه راه حلی برای گره های به وجود آمده در

^۱ . Hamari, Koivisto & Sarsa

^۲ . Hamari & Koivisto

^۳ . Dorling & McCaffery

^۴ . Su & Cheng

^۵ . Orosco

^۶ . Blohm & Leimeister

^۷ . Nicolopoulou

پیشرفت یا هدف در زندگی، حل مسأله و تصمیم‌گیری، روابط بین فردی و حفظ سلامت جسمی بر محیط زندگی و کارایی شخصی تأثیر بسزایی دارد. ریان و ساندینو^۲ (۲۰۱۹)، پژوهشی با عنوان یادگیری یا بازی؟ تأثیر آموزش بر عملکرد را انجام دادند. نتایج حاکی از آن است که آموزش به روش بازی وارسازی، باعث مشارکت و ایجاد انگیزه دانش آموزان در یادگیری می‌شود. و انگیزه و فعالیت دانش آموزان را در عملکردشان افزایش می‌دهد. اهرن و گتز^۳ (۲۰۱۷)، در پژوهشی به بررسی آموزش مهارت‌های زندگی در دو مؤلفه مهارت‌های حل مسأله و کوشش در جهت هدف دانش آموزان مقطع متوسطه پرداختند. نتایج پژوهش آنان نشان می‌دهد که پیشرفت‌هایی در زمینه بالا رفتن دانش مهارت‌های آموخته شده حاصل شده است. سریکالا و کیشور^۴ (۲۰۱۶)، پژوهشی تحت عنوان "توانمندسازی نوجوان با آموزش مهارت‌های زندگی در مدارس با برنامه بهداشت روان" انجام دادند. نتایج حاکی از آن بود که افزایش قابل توجهی در اعتماد به نفس و درک مناسب از مقابله به دست آوردند و دانش آموزان سازگاری بیشتری در خانه و همسالان داشتند و به طور کلی تغییرات مثبت در دانش آموزان در برنامه رفتار کلاسی و تعاملشان ایجاد شده بود. لوییس، باری و هازمن^۵ (۲۰۱۵)، پژوهشی با عنوان آموزش ارتقای بهداشت روانی انجام دادند، نتایج نشان می‌دهد که بهداشت روانی مثبت به کیفیت مؤلفه‌های مهارت زندگی نظیر عملکرد شناختی، اعتماد به نفس، مهارت حل مسأله و مدیریت استرس در زندگی مربوط می‌شود.

با توجه به اهمیتی که مهارت‌های زندگی برای مواجهه با مسائل و مشکلات روزمره و تأثیر آموزش‌های مربوط به آن بر سلامت، بهداشت روان، پیشرفت تحصیلی بطورکلی بهبود زندگی فردی و اجتماعی دارند و همچنین نقش مهمی که مدارس در پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی، یادگیری و ارتقای سطح بهداشت روان خواهند داشت، بنابراین بایستی در فرایند تعلیم و تربیت توجه لازم به عمل آید (قباخلو، ۱۳۹۶). و از آن جایی که قسمت عمده‌ای از زندگی کودکان در مدارس سپری می‌شود، لذا مدارس

(مهارت خودآگاهی، مهارت تفکر، مهارت اجتماعی، مهارت اخلاقی، مهارت همدلی، مهارت برقراری روابط موثر، مهارت کارجمعی، مهارت زیستی، مهارت علمی و فناوری، مهارت‌های حل مسأله، مهارت مقابله با هیجانات، مهارت‌های آموزشی و مهارت تصمیم‌گیری) بود و در بخش کمی نتایج حاصل از تحلیل عاملی تاییدی، مقادیر بارهای عاملی همه مولفه‌ها الگوی مهارت‌های زندگی مدرسه‌ای را تایید نمودند.

کریمیان، صالحی، نجارنیا فیروزجاه و علی مقدم^۱ (۱۳۹۷)، پژوهشی با عنوان تأثیر آموزش مسئله محور بر مهارت‌های زندگی دانش آموزان دختر پایه هفتم انجام دادند. نتایج نشان داد که آموزش مسئله محور بر میزان مهارت‌های زندگی نظیر مهارت خودآگاهی، ارتباط‌های انسانی، روابط بین فردی، حل مسئله و تصمیم‌گیری، بهداشت و سلامت روانی، مشارکت و همکاری، تفکر خلاق، تفکر انتقادی به طور معناداری موثر است. یافته‌ها نشان داد که آموزش مسئله محور می‌تواند به عنوان روشی مفید و کارآمد، برای نوجوانان در مقابله با مشکلات و مسائل زندگی‌شان مورد استفاده قرار گیرد. یوسفی افراکتی و صمدی^۱ (۱۳۹۶)، پژوهشی با عنوان میزان موفقیت برنامه درسی آداب و مهارت‌های زندگی بر کسب مهارت حل مسئله دانش آموزان انجام دادند. نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل اطلاعات نشان داد که از نظر معلمان علاقه مندی دانش آموزان به یادگیری مهارت حل مسئله و بررسی راه حل-های گوناگون و انتخاب بهترین راه حل، ارزیابی راه حل-های انتخاب شده و مشارکت گروهی و تعامل در حل مسئله قابل قبول است اما دانش آموزان در شناخت مسئله، مهارت جمع‌آوری اطلاعات، توانایی تولید و خلق راه حل‌های مختلف و توانایی به اجرا درآوردن راه حل-های مسئله هنوز نیاز به آموزش و برنامه دقیق‌تری دارند. به طور کلی نتایج این پژوهش نشان داد که از نظر معلمان میزان موفقیت برنامه آموزش آداب و مهارت‌های زندگی بر کسب توانایی مهارت حل مسئله دانش آموزان نیاز به توجه بیشتری دارد.

شتمان^۱ و همکاران (۲۰۱۹)، در پژوهشی با عنوان تأثیر آموزش مهارت‌های زندگی بر محیط تجربه شده معلمان و خودکارآمدی آنها به این نتیجه دست یافتند که آموزش مهارت‌های زندگی در چهار حوزه شناسایی

^۲. Ryan & Sandino

^۳. Ohearn & Gatz

^۴. Srikala & Kishore

^۵. - Lopis, Barry & Hosman

^۱. Shechtman

سوالات پژوهش

۱. ابعاد و مولفه های برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وارسازی) در دوره ابتدایی کدامند؟
۲. وضعیت موجود مولفه های برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وارسازی) از نظر دبیران دوره ابتدایی چگونه است؟
۳. درجه تناسب (اعتبارسنجی) الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وارسازی) در دوره ابتدایی تا چه میزان است؟

روش پژوهش

هدف این پژوهش اعتبارسنجی الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وارسازی) در دوره ابتدایی می باشد. این پژوهش با رویکرد اکتشافی متوالی و با استفاده از روش ترکیبی انجام شد. روش نمونه گیری پژوهش حاضر در مرحله کیفی، ۱۵ نفر از اساتید و متخصصان برنامه ریزی درسی شاغل در دانشگاه های ایران (دانشگاه تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی گرگان، دانشگاه علامه، دانشگاه تهران، دانشگاه مازندران، دانشگاه تبریز و دانشگاه آزاد ساری) و در مرحله کمی؛ جامعه ی آماری پژوهش کلیه ی معلمان دوره ی ابتدایی در استان مازندران به تعداد ۸۰۰ نفر (۳۱۵ مرد و ۴۸۵ زن) می باشد. تحلیل بر اساس داده های جمع آوری شده از ۱۵ نفر در مرحله کیفی و ۳۷۲ نفر از آزمودنی ها در مرحله کمی، بر اساس نمونه گیری هدفمند برای بخش کیفی و فرمول کوکران با روش نمونه گیری خوشه ای نسبی چند مرحله ای برای بخش کمی، از جامعه مورد نظر انجام گردید. ابزار جمع آوری داده ها، فیش و مصاحبه نیمه ساختاریافته جهت شناسایی مولفه های برنامه درسی مهارت های زندگی مبتنی بر بازی در بخش کیفی و پرسشنامه ی محقق ساخته برنامه درسی مهارت های زندگی مبتنی بر رویکرد بازی دارای ۲۸ گویه می باشد. که با استفاده از تحلیل عاملی اکتشافی و تعیین میزان بارعاملی به هر یک از مؤلفه های اصلی بازی وارسازی با روش مولفه های اصلی و با دوران واریماکس پرداخته می شود. در سؤالات مربوط به هریک از ابعاد، سؤالاتی که نسبت اشتراک آنها

نقش عظیمی در آموزش و پرورش کودکان برعهده دارند و ملزم هستند برنامه ای وسیع و متعادل جهت ارتقا و تقویت توانایی های فیزیکی، روانی، فرهنگی، اخلاقی و معنوی دانش آموزان تدوین نموده و آنان را جهت فرصت ها و مسئولیت ها و تجربیات دوران بزرگسالی آماده نمایند (تاساید^۱، ۲۰۱۶).

متأسفانه تاکنون آموزش دانش آموزان در کشور ما محدود به ارائه اطلاعات و ارتقای سطح دانش آنان بوده و تلاشی مستمر و فراگیر جهت آماده سازی برای مقابله با مقتضیات و کشمکش های دوران بزرگسالی انجام نشده است. تحقیقات انجام شده در زمینه آموزش مهارت های زندگی در ایران نشان می دهد که آموزش مهارت های زندگی در صحنه عمل چندان مورد تاکید قرار نگرفته و میزان دستیابی دانش آموزان به مهارت های زندگی، فقدان یا کمبود آن را نشان می دهد. همچنین به نظر می رسد آن چه در مهارت های زندگی مدارس به آن پرداخته شده، توجه زیادی به کارکردهای اجتماعی داشته اما به مهارت هایی که باعث بالارفتن شخصیت آموزشی، سلامت یادگیری و انگیزه و علاقه دانش آموز می شود، توجه چندانی نشده است. لذا ضرورت دارد که با در نظر گرفتن نیاز فراگیران و رشته ی علمی و نیاز جامعه در راستای برنامه ریزی آموزشی در محتوای دروس مقطع ابتدایی با ایجاد زیرساخت های آموزشی مورد نیاز اقدام صورت گیرد تا اهداف اساسی محتوای دروس مقطع ابتدایی از نظر ابعاد (مهارت های زندگی) تحقق یابد و با محور قرار دادن امکانات آموزشی، زمان مناسب و در نظر گرفتن نیازهای آنی و آتی فراگیران و جامعه و همچنین رشد علمی، مهارت های لازم و ضروری را در دانش آموزان ایجاد نموده و توسعه داده شود. با توجه به اهمیت تدوین برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی و تایید نتایج تحقیقات داخلی و خارجی در این زمینه، بر این اساس تحقیق حاضر در صدد اعتبارسنجی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی در مقطع ابتدایی می باشد و تلاش می نماید در راستای توسعه و به کارگیری عملی طرح، مدلی طراحی و پیشنهاداتی علمی و سازنده را ارائه نمایند.

^۱. Tacade

تمامی گویه‌های پرسشنامه از نظر روایی محتوایی مورد تایید خبرگان قرار گرفته‌اند. همچنین پایایی مرکب (پایایی سازه‌ها) نشان دهنده‌ی آن است که مقادیر بدست آمده از مولفه‌ها از حد معیار ۰/۷ بیشتر می باشد، برای تعیین پایایی درونی پرسشنامه از ضریب پایایی (آلفای کرونباخ) استفاده شد از آن جایی که مقادیر بیشتر از ۰/۷۵ بود نشان دهنده‌ی پایایی قابل قبول و مناسب می باشد. و به طور کلی می توان گفت پایایی پرسشنامه‌ها از لحاظ پایایی مرکب در هر سه معیار (آلفای کرونباخ، ضریب پایایی مرکب (CR) و ضریب میانگین واریانس استخراج شده (AVE)) دارای وضعیت مناسب و قابل قبولی بوده است. برای تجزیه و تحلیل داده ها از آمار توصیفی و برای بررسی سوالات پژوهش از آمار استنباطی به کمک نرم افزارهای SPSS و AMOS استفاده گردید. از تحلیل عاملی اکتشافی و تأییدی، برای بررسی سوال‌های پژوهش، استفاده شده است.

یافته‌های پژوهش

سوال اول: ابعاد و مولفه های برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وارسازی) در دوره ابتدایی کدامند؟

ابتدا چارچوب پیشنهادی مناسب برنامه درسی در قالب عنصر چهارگانه تایلر (هدف، محتوا، روش های یاددهی-یادگیری، ارزشیابی) مستخرج از مصاحبه ها در قالب جدول ۱ تعیین گردید.

از ۰/۵۰ کمتر می باشد، بیانگر این هستند که این سوالات به خوبی با بقیه سوالات منطبق نشده‌اند و بهتر است، حذف شوند، البته این کار باید مرحله به مرحله انجام شود. طبق نتایج به دست آمده براساس دوران واریماکس سوالات (۶، ۱۲ و ۲۰) از پرسشنامه حذف شده و در نهایت به پرسشنامه ای با تعداد ۲۵ سوال و ۴ مولفه، هدف (۵ گویه)، محتوا (۷ گویه)، روش تدریس (۵ گویه)، ارزشیابی (۸ گویه) تبدیل شده است. شیوه نمره گذاری سوالات پرسشنامه‌ها بر اساس مقیاس پنج درجه‌ای لیکرت از خیلی زیاد (نمره ۵) تا خیلی کم (نمره ۱) تنظیم شده است. برای بررسی روایی محتوایی پرسشنامه ها به شکل کمی از دو ضریب نسبت روایی محتوایی^۱ (CVR) و شاخص روایی محتوا^۲ (CVI) استفاده شده است. ابتدا برای تعیین CVR از پانل خبرگان متشکل از ۲۰ نفر درخواست شده که هر آیتم را بر اساس طیف سه قسمتی (ضروری است، مفید است ولی ضروری نیست، ضرورتی ندارد) بررسی کنند، سپس مقدار CVR بر اساس فرمول زیر محاسبه شد:

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

که در فرمول بالا n_E تعداد افراد خبره‌ای است که به گزینه‌ی ضروری است پاسخ داده‌اند و N تعداد کل افراد خبره است که در این تحقیق ۲۰ نفر است. مقدار CVR محاسبه شده برای هر آیتم بر اساس جدول لاوشی^۳ برای ۱۵ نفر باید بیشتر از ۰/۴۹ باشد. سپس برای تعیین CVI، سه معیار سادگی، اختصاصی بودن (مرتبط بودن) و وضوح به صورت یک طیف لیکرتی ۴ قسمتی (غیرمرتبط، تاحدودی مرتبط، مرتبط و کاملاً مرتبط) برای هریک از گویه‌ها توسط خبرگان ۲۰ نفره مورد بررسی قرار گرفت، امتیاز CVI به وسیله‌ی تجمیع امتیازات موافق برای هر گویه که رتبه ۳ و ۴ کسب کرده‌اند بر تعداد کل متخصصان محاسبه شد، ضمناً حد پذیرش بر اساس نمره بالای ۰/۷۹ بوده است. از آن جایی که گویه‌های در نظر گرفته شده از نتایج پژوهش کیفی استخراج شده بودند،

^۱. Content Validity Ratio

^۲. Content Validity Index

^۳. Lawshe

جدول ۱: چارچوب پیشنهادی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وارسازی)
(براساس مضامین مستخرج از مصاحبه ها)

عناصر برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی	
هدف	- اجرای بازی جدید در ارتباط با مهارت های زندگی - پرورش روحیه کارآفرینی - شناسایی راه حل های جدید برای مشکلات - کمک به دانش آموز برای غلبه بر اضطراب - تعادل میان چالش و سطح توانایی فرد - استراتژی خلق رشد - کنترل و اراده کردن احساسات خود - ارتقای مهارت های رفتار اجتماعی - ارتقای توانایی همدلی - انعطاف پذیری در ارتباط دانش آموزان با یکدیگر - ارتقای مهارت های مذاکره و نه گفتن - کنترل خشم در ارتباط - واقف شدن به ارزش ها و اعتقادات خود
محتوا	- محتوای ترکیبی و یکپارچه - محتوای تعاملی - همسو با علوم انسانی و اخلاق - محتوا مفرح، چالش برانگیز و انگیزاننده باشد. - محتوا سبب ساخت دانش جدید شود. - سبب تقویت روحیه و نگرش کار آفرینی در دانش آموزان شود. - باعث ارتقاء مهارت بین فردی شود. - محتوا دارای نشان ها و امتیازات مختلف باشد.
راهنماهای یادگیری	- روش مشارکتی - روش تدریس مالتی مدیا بیلدر (MMB) - ایفای نقش - رویکرد مبتنی بر حل مسئله - رویکرد تفکر خلاق - روش تدریس موقعیتی - بارش مغزی - ایده پردازی در کشف راه حل های موجود - بازی آموزشی - پروژه ای - بازدید و گردش علمی - الگوی نگاره مفهوم
ارزشیابی	- ارزشیابی چندجانبه و کاربرد دانش - ارزشیابی همتایان - خودارزیابی - عملکرد در موقعیت های شبیه سازی شده - مهارت حل مسئله - مهارت ارتباطی - انجام پروژه های فردی و گروهی - ارزیابی تحلیل شکست - ارزیابی تفکر خلاق - ارزشیابی هدف آزاد

سپس امکان انجام تحلیل عاملی بر نمونه آماری با استفاده از آزمون تناسب کایزر - مایر^۱ و آزمون بارتلت^۲ مورد بررسی قرار گرفت.

^۱. KMO (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of sampling Adequacy)

^۲. Bartlets Test of sphericity

جدول ۲: نتایج شاخص KMO و آزمون بارتلت برای سازه برنامه درسی مهارت‌های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی

سازه	عدد آزمون تناسب کایزر مایر و آزمون بارتلت
برنامه درسی مهارت‌های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی	KMO
	Bartlett
	Df
	P-Value
	۰/۸۸۹
	۵۷۵۴/۲۵
	۳۷۸
	۰/۰۰۰۹

مورد مطالعه نیز قابل توجیه خواهد بود. عوامل نهفته در آزمون با روش تحلیل مولفه‌های اصلی و چرخش واریماکس استخراج شد. در این مدل ۴ عامل با توجه به تعداد ارزش‌های ویژه (جدول ۳) بدست آمد.

با توجه به اینکه مقدار KMO (کفایت نمونه برداری) برابر ۰/۸۸۹ و سطح معنی‌داری آزمون کرویت بارتلت برابر ۰/۰۰۰۹ است. بنابراین، علاوه بر کفایت نمونه برداری، اجرای تحلیل عاملی بر پایه ماتریس همبستگی

جدول ۳: عوامل استخراج شده و درصد واریانس تبیین شده توسط مولفه‌های برنامه درسی مهارت‌های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی

مقدار ویژه اولیه			مجموع توان دوم بارهای عاملی استخراج شده			مجموع توان دوم بارهای عاملی بعد از چرخش واریماکس			مولفه
درصد از واریانس	درصد از واریانس	درصد از واریانس	درصد از واریانس	درصد از واریانس	درصد از واریانس	درصد از واریانس	درصد از واریانس	درصد از واریانس	
کل	درصد از واریانس	درصد از واریانس	کل	درصد از واریانس	درصد از واریانس	کل	درصد از واریانس	درصد از واریانس	
۸/۷۸	۳۱/۳۵	۳۱/۳۵	۸/۷۸	۳۱/۳۵	۳۱/۳۵	۵/۲۰	۱۸/۵۶	۱۸/۵۶	هدف
۳/۳۸	۱۲/۰۸	۱۲/۰۸	۳/۳۸	۱۲/۰۸	۱۲/۰۸	۴/۷۱	۱۶/۸۴	۱۶/۸۴	محتوا
۲/۳۲	۸/۲۷	۸/۲۷	۲/۳۲	۸/۲۷	۸/۲۷	۳/۱۴	۱۱/۲۱	۱۱/۲۱	روش تدریس
۱/۷۲	۶/۱۴	۶/۱۴	۱/۷۲	۶/۱۴	۶/۱۴	۳/۱۳	۱۱/۱۹	۱۱/۱۹	ارزشیابی
۵۷/۸۵	۵۷/۸۵	۵۷/۸۵	۵۷/۸۵	۵۷/۸۵	۵۷/۸۵	۵۷/۸۵	۵۷/۸۵	۵۷/۸۵	

های اصلی و با دوران واریماکس پرداخته می‌شود. در سؤالات مربوط به هریک از ابعاد، سؤالاتی که نسبت اشتراک آنها از ۰/۵۰ کمتر می‌باشد، بیانگر این هستند که این سؤالات به خوبی با بقیه سؤالات منطبق نشده‌اند و بهتر است، حذف شوند؛ البته این کار باید مرحله به مرحله انجام شود. نتایج به دست آمده در جدول ۴ ارائه شده است.

ارزش‌های ویژه ۴ عامل مورد تحقیق؛ بزرگتر از ۴ که مجموعاً تقریباً ۵۷/۸۰ درصد از تغییرات کل را بعهده دارند، در میان آن‌ها ارزش ویژه عامل اول برابر با ۳۱/۳۵، ارزش ویژه عامل دوم برابر با ۱۲/۰۸، عامل سوم برابر با ۸/۲۷، عامل چهارم ۶/۱۴ بوده است. در ادامه؛ نتایج تحلیل عاملی اکتشافی و تعیین میزان بارعاملی هر یک از مؤلفه‌های اصلی برنامه درسی مهارت‌های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی که با روش مولفه

جدول ۴- ماتریس چرخش یافته مولفه‌های سازه برنامه درسی مهارت‌های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی به شیوه واریماکس

۴	۳	۲	۱	
۰/۷۲				quest1
۰/۷۶				quest2
۰/۷۶				quest3
۰/۷۳				quest4
۰/۸۰				quest5
				quest6
		۰/۷۵		quest7
		۰/۷۸		quest8
		۰/۷۴		quest9
		۰/۷۸		quest10
		۰/۷۱		quest11
				quest12

quest13	۰/۸۴	۳	۴
quest14	۰/۷۹		
quest15	۰/۶۶		
quest16	۰/۷۵		
quest17	۰/۷۸		
quest18	۰/۷۸		
quest19	۰/۷۳		
quest20			
quest21	۰/۷۷		
quest22	۰/۷۷		
quest23	۰/۷۷		
quest24	۰/۷۳		
quest25	۰/۷۴		
quest26	۰/۷۱		
quest27	۰/۸۴		
quest28	۰/۸۵		

برای بررسی وضعیت موجود با توجه به نرمال بودن متغیرها از آزمون t تک نمونه‌ای استفاده کردیم. از آنجائیکه گویه‌ها با پاسخ لیکرت پنج گزینه‌ای می‌باشند، میانگین کسب شده برای هر متغیر را با مقدار ثابت ۳ (میانگین، میانه) مقایسه کردیم، فرضیه صفر در این آزمون برابری میانگین با مقدار ۳ است و زمانی که مقدار t محاسباتی بزرگ و یا مقدار sig کوچکتر از ۰/۰۵ باشد، فرضیه برابری رد شده و اگر میانگین متغیر کمتر از ۳ باشد، یعنی اینکه وضعیت متغیر مورد نظر کمتر از مقدار متوسط (نامطلوب) است و اگر میزان میانگین متغیر تحت بررسی بیشتر از ۳ بوده باشد، یعنی اینکه وضعیت آن متغیر بیشتر از حد متوسط (مطلوب) است و اگر مقدار sig بیشتر از ۰/۰۵ باشد، یعنی اینکه وضعیت متغیر مورد نظر در حد متوسط است.

طبق نتایج به دست آمده از جدول ۴-مؤلفه‌های استخراجی براساس دوران وایمکس مشخص می‌شود که ۴ عامل تعیین شده بشرح: ۱. هدف (۵ گویه)، ۲. محتوا (۷ گویه)، ۳. روش تدریس (۵ گویه)، ۴. ارزشیابی (۸ گویه) در نظر گرفته شده است. بطور کلی سوالات ۶، ۱۲ و ۲۰ از پرسشنامه حذف شده و در نهایت به پرسشنامه برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی با تعداد ۲۵ سوال تبدیل شده است.

سوال دوم: وضعیت موجود مؤلفه های برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وارسازی) از نظر دبیران دوره ابتدایی چگونه است؟

جدول ۵: بررسی وضعیت موجود متغیرهای پژوهش

متغیر	مقدار ثابت مورد آزمون ۳				وضعیت
	میانگین	انحراف از معیار	آماره t	درجه آزادی	مقدار احتمال p-value
هدف	۲/۹۱	۰/۶۵	۲/۸۱-	۳۷۱	۰/۰۰۵
محتوا	۲/۶۸	۰/۷۷	۷/۹۵-	۳۷۱	۰/۰۰۰۹
روش تدریس	۲/۸۷	۰/۷۲	۳/۴۷-	۳۷۱	۰/۰۰۱
ارزشیابی	۳/۳۲	۰/۸۲	۷/۵۵	۳۷۱	۰/۰۰۰۹
برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی	۲/۹۵	۰/۵۵	۱/۶۴-	۳۷۱	۰/۱۰۱

وضعیت موجود متغیر هدف، در حد کمتر از متوسط (نامطلوب) بوده است. متغیر محتوا دارای میانگین ۲/۶۸ و انحراف از معیار ۰/۷۷ است، با توجه به مقدار آماره t برابر با ۷/۹۵- و مقدار احتمال p-value که کمتر از

متغیر هدف دارای میانگین ۲/۹۱ و انحراف از معیار ۰/۶۵ است، با توجه به مقدار آماره t برابر با ۲/۸۱- و مقدار احتمال p-value که کمتر از ۰/۰۵ است، فرضیه صفر رد شده و نتیجه اینکه، از دیدگاه آزمودنی‌های پژوهش،

میانگین $2/95$ و انحراف از معیار $0/55$ است، با توجه به مقدار آماره‌ی t برابر با $1/64$ - و مقدار احتمال p -value که بیشتر از $0/05$ است، فرضیه صفر تایید شده و نتیجه اینکه، از دیدگاه آزمودنی‌های پژوهش، وضعیت موجود متغیر آموزش و یادگیری مبتنی بر بازی، در حد متوسط بوده است.

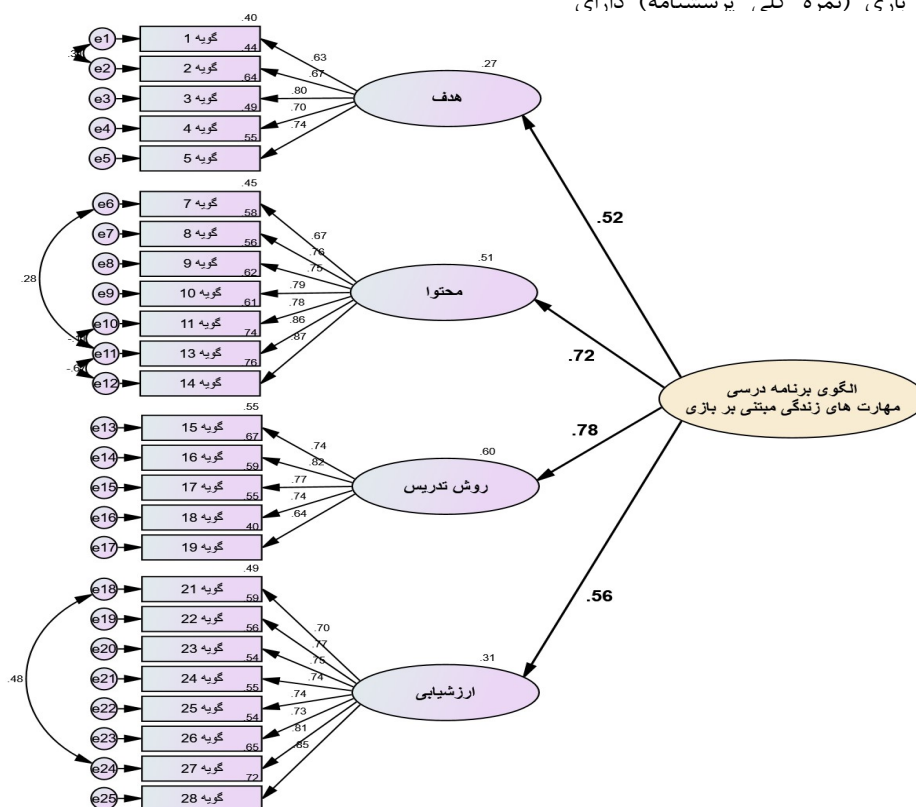
سوال سوم: درجه تناسب (اعتبارسنجی) الگوی برنامه درسی مهارت‌های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وار سازی) در دوره ابتدایی تا چه میزان است؟

برای بررسی سوال با استفاده از تحلیل عاملی مرتبه دوم به تبیین‌کنندگی هر یک از مولفه‌های اصلی برنامه درسی مهارت‌های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی پرداخته شد. برای تعیین تاثیر هر یک از متغیرها و ضرایب اهمیت آنها از تحلیل عاملی مرتبه دوم و ضرایب استاندارد و مقادیر t استفاده شده است.

$0/05$ است، فرضیه صفر رد شده و نتیجه اینکه، از دیدگاه آزمودنی‌های پژوهش، وضعیت موجود متغیر محتوا، در حد کمتر از متوسط (نامطلوب) بوده است.

متغیر روش تدریس دارای میانگین $2/87$ و انحراف از معیار $0/72$ است، با توجه به مقدار آماره‌ی t برابر با $3/47$ - و مقدار احتمال p -value که کمتر از $0/05$ است، فرضیه صفر رد شده و نتیجه اینکه، از دیدگاه آزمودنی‌های پژوهش، وضعیت موجود متغیر روش تدریس، در حد کمتر از متوسط (نامطلوب) بوده است. متغیر ارزشیابی دارای میانگین $3/32$ و انحراف از معیار $0/82$ است، با توجه به مقدار آماره‌ی t برابر با $7/55$ و مقدار احتمال p -value که کمتر از $0/05$ است، فرضیه صفر رد شده و نتیجه اینکه، از دیدگاه آزمودنی‌های پژوهش، وضعیت موجود متغیر ارزشیابی، در حد بیشتر از متوسط (مطلوب) بوده است.

متغیر برنامه درسی مهارت‌های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی، (نمونه کلی، پرسشنامه) دارای



Chi_square=665.265; DF=266; P-VALUE=.000; GFI=.880; CFI=.928; RMSEA=.064

شکل ۱- مدل تحلیل عاملی مرتبه دوم برنامه درسی مهارت‌های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی در حالت ضرایب استاندارد

جدول ۶- تحلیل عاملی مرتبه دوم برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی

اولویت	نتایج	P-Value	مقادیر t	ضرایب استاندارد	بررسی تبیین کنندگی عوامل سازه برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی
۴	معنی دار است.	۰/۰۰۰۹	۷/۲۵۹	۰/۵۲	هدف
۲	معنی دار است.	۰/۰۰۰۹	۹/۹۲۶	۰/۷۲	محتوا
۱	معنی دار است.	۰/۰۰۰۹	۱۰/۸۶۳	۰/۷۸	روش تدریس
۳	معنی دار است.	۰/۰۰۰۹	۸/۳۶۲	۰/۵۶	ارزشیابی

نتیجه اینکه، از دیدگاه حاضرین در تحقیق، مولفه‌ی روش تدریس در تبیین الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی موثر است. ضریب عاملی استاندارد متغیر ارزشیابی در تبیین الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی، برابر با ۰/۵۶، مقدار t برابر با ۸/۳۶۲ بوده و مقدار P-Value کمتر از ۰/۰۵ است، نتیجه اینکه، از دیدگاه حاضرین در تحقیق، مولفه‌ی هدف در تبیین الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی موثر است. برای اولویت‌بندی مولفه‌های تبیین کننده الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی با توجه ضرایب استاندارد تحلیل عاملی مرتبه دوم ملاحظه می‌گردد که متغیر روش تدریس در اولویت اول، متغیر محتوا در اولویت دوم، متغیر ارزشیابی در اولویت سوم و متغیر هدف در اولویت نهایی قرار می‌گیرد. در جدول ۷ به شاخص‌های برازش مدل تحلیل عاملی تاییدی مرتبه دوم پرداخته شد.

با توجه به جدول ۶- ضریب عاملی استاندارد متغیر هدف در تبیین الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی، برابر با ۰/۵۲، مقدار t برابر با ۷/۲۵۹ بوده و مقدار P-Value کمتر از ۰/۰۵ است، نتیجه اینکه، از دیدگاه حاضرین در تحقیق، مولفه‌ی هدف در تبیین الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی موثر است.

ضریب عاملی استاندارد متغیر محتوا در تبیین الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی، برابر با ۰/۷۲، مقدار t برابر با ۹/۹۲۶ بوده و مقدار P-Value کمتر از ۰/۰۵ است، نتیجه اینکه، از دیدگاه حاضرین در تحقیق، مولفه‌ی محتوا در تبیین الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی موثر است. ضریب عاملی استاندارد متغیر روش تدریس در تبیین الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی، برابر با ۰/۷۸، مقدار t برابر با ۱۰/۸۶۳ بوده و مقدار P-Value کمتر از ۰/۰۵ است،

جدول ۷- شاخص‌های برازش مدل اصلی پیشنهادی پژوهش

شاخص‌ها	مقدار قابل قبول	مقدار یافته پژوهش	مطلوبیت
کای دو (χ^2) مجذور کای	-	۶۶۵/۲۶۵	تایید مدل
P-Value	-	۰/۰۰۰	تایید مدل
Df (درجه آزادی)	$df \geq 0$	۲۶۶	تایید مدل
χ^2/df	$\chi^2/df < 3$	۲/۵۰۱	تایید مدل
RMSEA	$RMSEA < 0.1$	۰/۰۶۴	تایید مدل
NFI	$NFI > 0.8$	۰/۸۸۶	عدم تایید مدل
AGFI	$AGFI > 0.8$	۰/۸۵۳	عدم تایید مدل
GFI	$GFI > 0.8$	۰/۸۸۰	عدم تایید مدل
CFI	$CFI > 0.8$	۰/۹۲۸	تایید مدل
IFI	$IFI > 0.8$	۰/۹۲۹	تایید مدل
SRMR	هرچه به صفر نزدیکتر باشد.	۰/۰۵۵	تایید مدل

تفکر خلاق، تفکر انتقادی به طور معناداری موثر است و بهداشت روانی مثبت به کیفیت مؤلفه های مهارت زندگی نظیر عملکرد شناختی، اعتماد به نفس، مهارت حل مسأله و مدیریت استرس در زندگی مربوط می شود، همسو می باشد. و با یافته های یوسفی افرکتی و صمدی (۱۳۹۶)، اشتمان و همکاران (۲۰۱۹) از این نظر که آموزش آداب و مهارت های زندگی بر کسب توانایی مهارت حل مسئله دانش آموزان تاثیرگذار است و آموزش مهارت های زندگی در چهار حوزه شناسایی پیشرفت یا هدف در زندگی، حل مسأله و تصمیم گیری، روابط بین فردی و حفظ سلامت جسمی بر محیط زندگی و کارایی شخصی تأثیر بسزایی دارد؛ همسو می باشد.

در تبیین نتایج پژوهش می توان بیان کرد که باتوجه به اهمیتی که مهارت های زندگی برای مواجهه با مسائل و مشکلات روزمره و تاثیر آموزش های مربوط به آن بر سلامت، بهداشت روان، پیشرفت تحصیلی به طور کلی بهبود زندگی فردی و اجتماعی دارد و همچنین نقش مهمی که مدارس در پیشگیری از آسیب های اجتماعی، یادگیری و ارتقای سطح بهداشت روان خواهند داشت، بنابراین بایستی در فرایند تعلیم و تربیت توجه لازم به عمل آید و ضرورت الگوی اینگونه مهارت ها نیز به شدت احساس می گردد. از سویی بازی وارسازی بر روی فرایند یادگیری و ایجاد اثربخشی بهتر تاثیرگذار است. چرا که فرایند درگیری ذهنی، با ایجاد تعامل و شوق یادگیری برای یادگیرنده افزایش می یابد. دانش آموزان را تشویق می کند تا جستجو کنند، یاد بگیرند و در نتیجه به هدف نهایی خود نزدیک تر شوند. کودکان در خلال بازی های آموزشی، مهارت های زندگی را بدون فشار و با میل و رغبت فرا می گیرند و تجارب ارزنده و مهارت های بیشتر و بهتری رو کسب می کنند.

این پژوهش به جهت مکانی، زمانی دارای محدودیت می باشد از این جهت که صرفاً به مدارس استان مازندران اختصاص داشته برای تعمیم به جوامع بزرگتر باید احتیاط کرد. این پژوهش در سال تحصیلی ۹۹-۱۳۹۸ انجام شده و مختص زمان انجام پژوهش بوده و برای تعمیم به سال های آینده باید با در نظر گرفتن ابعاد مشترک و تغییرات احتمالی در محتوا و غیره با احتیاط عمل نمود. میزان همکاری اعضای جامعه آماری با توجه به نوع تفکر و روحیه پژوهشگری و میزان تسلط آنان در خصوص مؤلفه های پژوهش آنان میزان و کیفیت مشارکت جامعه آماری را تحت الشعاع خود قرار داده و از جمله محدودیت های خارج از اختیار محقق می باشد. با توجه به نتایج پژوهش، پیشنهادهای ذیل می تواند در راستای توسعه و تحقق اهداف پژوهش نقش مؤثر و کاربردی داشته باشد:

- پیشنهاد می شود تا در تدوین هدف های برنامه درسی مهارت های زندگی مبتنی بر رویکرد بازی و همچنین معلمان ابتدایی در انتخاب

همانطور که در جدول ۷ ملاحظه می گردد، مقدار آماره ی کای-دو در مدل ۶۶۵/۲۶۵، درجه آزادی مدل نیز برابر با ۲۶۶ است که حاصل نسبت آنها برابر با ۲/۵۰۱ است که مقدار قابل قبولی است، از طرفی دیگر شاخص های برازندگی الگو اصلی مانند CFI, NFI, AGFI, GFI و IFI همگی در حد قابل قبول و مناسب قرار دارند و شاخص SRMR نیز ۰/۰۵۵ است.

بحث و نتیجه گیری

این پژوهش به اعتبارسنجی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وار سازی) در ابعاد (هدف، محتوا، روش تدریس و ارزشیابی) در دوره ابتدایی پرداخته است. نتایج پژوهش نشان داد که عوامل یاد شده در تبیین الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وار سازی) موثر هستند. همچنین وضعیت موجود متغیر هدف، محتوا، روش تدریس در حد کمتر از متوسط (نامطلوب) و متغیر ارزشیابی، در حد بیشتر از متوسط (مطلوب) است. و با توجه به شاخص های برازش مدل، مقدار آماره ی کای دو و درجه آزادی مدل که مقدار قابل قبولی است، الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی بر مبنای رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی (بازی وار سازی) در دوره ابتدایی از برازش مطلوبی برخوردار است. یافته های فوق با نتایج پژوهش های عبدالوهابی و همکاران (۱۳۹۹)، از این نظر که رویکرد مبتنی بر بازی سبب بهبود مهارت های ارتباطی، سازگاری و توانایی حل تعارض ها در دانش آموزان می گردد و سبب برخورداری از مهارت های شناختی مانند یادگیری عمیق، استدلال علمی و تفکر انتقادی و حل مسئله می شود همسو می باشد. و با یافته های صفایی موحد و ریخته گرزاده (۱۳۹۷) و ریان و ساندینو (۲۰۱۹) که در یافته های خود نشان دادند که آموزش به روش بازی باعث مشارکت و ایجاد انگیزه دانش آموزان در یادگیری می شود و برای ایجاد یک تجربه لذت بخش نیازمند پیوندهای روانشناختی برای خلق یک سرگرمی می باشیم و بازی وارسازی با توانمند کردن یادگیرندگان، آنها را از افتادن در دام یادگیری یک طرفه رها می سازد، همسو می باشد. و با یافته های قباخلو (۱۳۹۶)، اهرن و چتر (۲۰۱۷) از این نظر که بکارگیری رویکرد حل مسئله (در قالب روش تدریس مبتنی بر بازی وارسازی) در عملکرد بهتر دانش آموزان موثر می باشد، و اینکه دانش آموزان نقش خود را در مهارت های مذاکره و مدیریت تعارض مهم و تاثیرگذار تلقی کرده و خود را مسئول می دانند (در قالب هدف)، همخوانی و مطابقت دارد. همچنین با یافته های کیریمیان، صالحی، نجارنیا فیروزجاه و علی مقدم (۱۳۹۷)، سربکالا و کیشور (۲۰۱۶)، مینی بر اینکه آموزش مسئله محور بر میزان مهارت های زندگی نظیر مهارت خودآگاهی، ارتباط های انسانی، روابط بین فردی، حل مسئله و تصمیم گیری، بهداشت و سلامت روانی، مشارکت و همکاری،

اهدافشان مواردی مثل ارتقاء مهارت های میان فردی از جمله مهارت های مذاکره و نه گفتن، مهارت های رفتار اجتماعی، توانایی همدلی؛ کشش انگیزشی مثل انگیزه درونی دانش آموزان و روبه رو کردن آنها با چالش ها و افزایش مشارکت، تفکر انتقادی و هدف محوری را در نظر بگیرند.

- پیشنهاد می شود تا در تدوین محتوای برنامه درسی مهارت های زندگی مبتنی بر رویکرد بازی، ضمن توجه به مفهوم مهارت های زندگی در تدوین محتوا، مهارت هایی مثل فن مذاکره، ارتقاء همدلی، ایجاد تفکر و خلاقیت، تقویت روحیه و نگرش کارآفرینی در نظر گرفته شود.
- معلمان دوره ی ابتدایی با توجه به تفاوت های فردی دانش آموزان از راهبردهای یاددهی-یادگیری متنوع مثل بارش مغزی، الگوی نگاره مفهوم استفاده کنند؛ به طوریکه دانش آموزان را به مشارکت و تعامل واداشته و آنها را به کشف راه حل برای مسائل برانگیزاند.

به منظور ارزشیابی پیشرفت دانش آموزان در مهارت های زندگی از شیوه های متنوع ارزشیابی مانند خودسنجی، ارزشیابی همتایان، ارزشیابی چندجانبه، ارزیابی تحلیل شکست استفاده شود که به جای تاکید بر محصول بر فرایند یادگیری متمرکز هستند

منابع

فصلنامه پژوهش در برنامه ریزی درسی، (۲۵)، ۵۲، ۱۵۳-

۱۴۱.

Bean, J. A. & Gordon, F. (2012). Integrative curriculum in a Standard- based world. Eric NO: 44,168.

Blohm, I., & Leimeister, J. (2013). Design of ITbased enhancing services for motivational support and behavioral change. Business & Information Systems Engineering, 275-278.

Bodrova, E.; Leong, D.; Dickensen, K.; Neuman, S.B. (2016). Vygotskian perspectives on teaching and learning early literacy. In Handbook of Early Literacy Research; the Guilford Press: New York, NY, USA, 2006; pp. 243-256.

Dorling, A., & McCaffery, F. (2012), "The gamification of SPICE. In A. Dorling, SPICE: Software Process Improvement and Capability Determination", Salford: Kluwer Academic Publishers.

Hamari J., Koivisto J. (2013) Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. In Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems. Utrecht, Netherlands, 5-8 June 2013.

Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. (2014). Does gamification Work? – A literature review of empirical Studies on gamification. In proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA, January 6-9.

Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. (2015). Why do people use gamification services? International Journal of Information, Vol 35, no 4, no 419-431.

Humlung, O., Hadara, M. (2019). The Heros Journey to innovation: Gamification in Enterprise Systems. Procedia Computer Science, 164, 86-95.

Kingsnorth, S., Healy, H., Macarthur, C. (2017). Preparing for Adulthood: A systematic review of Life skill programs for youth with physical disabilities. Journal of Adolescent Health; 41: 323-332.

Lopis, E. Barry, M, Hosman, C. (2015). Mental health promotion Works. Promotion Education. 81.9-21.

Nicolopoulou, A. (2015). The alarming disappearance of play from early childhood education. Hum. Dev., 53, 1-4.

Ohearn, t.c, Gatz, M. (2017). Going for the goal: Improving Youths problem – solving skills through a school – based Intervention. Journal of Community psychology. 30 (1), 281-303.

Orosco J.S. (2014), Examination of gamification: Understanding performance as it relates to motivation and engagement (Doctoral dissertation, Colorado technical university).

Ryan, W and Sandino, T. (2019). Learning or Playing? The Effect of Gamified Training on Performance. Bonfring International Journal of Industrial Engineering and Management Science, 2(3), 56-72.

شاگری، سوسن؛ فتحي، محمد رضا. (۱۴۰۱). نقش بازی وارسازی در اثربخشی آموزش در دوره های پیش دبستانی و دبستانی. مجله پژوهش ملل، شماره ۷۷.

صفایی موحد، سعید؛ ریخته گرزاده، مرتضی. (۱۳۹۷). تأثیر استفاده از بازی وارسازی بر انگیزش و یادگیری کارکنان در دوره آموزشی مدیریت مشارکتی شرکت نفت و گاز پارس استان تهران. فصلنامه آموزش و توسعه منابع انسانی، (۱۶)، ۵، ۹۶-۷۹.

صفدری، خسرو؛ قلاوندی، حسن. (۱۳۹۳). رابطه مولفه های مهارتهای زندگی و خودکارآمدی جمعی با رضایت از زندگی در میان دبیران، نخستین همایش ملی علوم تربیتی و روانشناسی.

عبدالوهابی، مرضیه؛ درانی، کمال؛ صفایی موحد، سعید؛ فتحي و اجارگاه، کوروش؛ صالحی، کیوان. (۱۳۹۹). ارائه الگوی یادگیری مبتنی بر بازی (غیردیجیتال) با رویکرد حل مسئله برای آموزش سازمانی و نقد دوره های آموزشی موجود بر اساس آن. فصلنامه پژوهشهای کاربردی روانشناختی، (۱۱)، ۱۱، ۲۴۵-۲۰۹.

فلاح تفتی، سمیه؛ همتی، فاطمه؛ فروتنی، فهیمه؛ حکیکي، جلیله السادات. (۱۴۰۱). تاثیر بازی وارسازی بر آموزش و یادگیری درس دانش آموزان. فصلنامه رویکردهای پژوهشی نوین در مدیریت و حسابداری، دوره ۶.

قباخلو، بهزاد. (۱۳۹۶). ارائه ی الگوی برنامه درسی مهارت های زندگی مدرسه ای در دوره ابتدایی ایران، پایان نامه جهت اخذ دکتری رشته مدیریت آموزشی.

کریمیان، زهرا؛ صالحی، کیوان؛ نجارنیا فیروزجاه ، رضو علی مقدم، علی. (۱۳۹۷). تاثیر آموزش مسئله محور بر مهارت های زندگی دانش آموزان دختر پایه هفتم، فصلنامه پژوهش های کاربردی روانشناختی، (۴)، ۹، ۵۶-۳۹.

کلینکه، الک ریس. (۱۳۹۳). مهارتهای زندگی، ترجمه شهرام محمدخانی، تهران، نشر اسپند هنر

یوسفی افراکتی، ربابه؛ صمدی، پروین. (۱۳۹۶). میزان موفقیت برنامه درسی آداب و مهارت های زندگی اسلامی (طرح کرامت) بر کسب مهارت حل مسئله دانش آموزان.

Su, C.H., Cheng, C.H. (2015) "A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements", *Journal of Computer Assisted Learning*, 31: 268-286.

Shechtman, z.levy, m.leich ten tritt, j. (2019). Impact of life skills training on teachers perceived environment and self-efficiency. *Journal of educational research*.98, 144 -154.

Srikala B, Kishore, K. K. (2016). Empowering adolescents with life skills education in schoolsschool mental health program: does it work? *Indian Journal Psychiatry*, 4:344-349.

Theobald, M., Danby, S., Einarsdóttir, J., Bourne, J., Jones, D., Ross, S., & Carter-Jones, C. (2015).Children's Perspectives of Play and Learning for Educational Practise.*Education sciences*, 5, 345-362.

Tacade, S. (2016). Skills for primary school. Promoting the protection

Unisef. (2007). which skills are life skills? Available at: http://www.unicef.org/life_skills.

Weisberg DS, Zosh JM.(2018). How Guided Play Promotes Early Childhood Learning. In: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, topic ed. *Encyclopedia on Early Childhood Development*.

Willford, J. (2015). Life Skills Training. *Journal of International Relations*, 19(6), 108-