

طراحی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی بازی محور براساس الگوی فرانسیس کلاین

چکیده

پژوهش حاضر با هدف طراحی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی بازی محور براساس الگوی فرانسیس کلاین در سال 1401-1400 انجام گرفته است. پژوهش از نظر هدف، کاربردی، از نظر زمان، مقطعی و از نظر شیوه اجرا، کیفی و از نوع تحلیل مضمون بود. جامعه مطالعه خبرگان و متخصصان برنامه درسی و بازی‌های آموزشی بودند که طبق اصل اشباع نظری تعداد 20 نفر از آنها با روش نمونه‌گیری هدفمند به عنوان نمونه انتخاب شدند. داده‌ها با مصاحبه نیمه ساختاریافته گردآوری و با روش تحلیل کدگذاری در نرم‌افزار MAXQDA تحلیل شدند. و نتایج پژوهش نشان می‌دهد که بر اساس این طراحی، مهمترین مولفه‌ها عبارتند از: 1- وضعیت موجود: برنامه درسی ملی و فعالیت‌های طراحی شده توسط وزارت آپ ویژه این دوره، 2- ویژگی‌های برنامه درسی: بازی و فعالیت محور بودن، 3- عنصر هدف: آموزش انواع مهارت‌های روانی - حرکتی، اجتماعی، عاطفی، کلامی و آماده شدن برای دوره ابتدایی 4- محتوا: براساس بازی، علایق و سن رشدی نوآموزان 5- فعالیت‌های یادگیری: براساس و بازی، علایق و انگیزه کودکان 6- نقش مربی: راهنمایی و تسهیل گری 7- مواد و منابع: کتابچه‌های درسی و وسایل بازی مثل خمیربازی و غیره 8- گروه‌بندی نوآموزان: طراحی بازی‌های انفرادی و گروهی 9- مکان: کلاس درس، حیاط مدرسه و اتاق بازی 11- زمان: انعطاف در زمان و 12- ارزشیابی: مشاهده ای، فرایندی و آزمون‌های عملکردی. **کلیدواژه‌ها:** برنامه درسی؛ آموزش پیش دبستانی مبتنی بازی؛ الگوی فرانسیس کلاین.

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

Abstract

The current research was conducted with the aim of designing game-based preschool education curriculum based on Francis Klein's model in 2021-2022. In terms of purpose, the research was applied, in terms of relations, it was cross-sectional, and in terms of execution method, it was qualitative and of thematic analysis type. The study population was the experts and specialists of curriculum and educational games, according to the principle of theoretical saturation, 20 of them were selected as a sample using the purposeful sampling method. Data were collected by semi-structured interview and analyzed by coding analysis method in MAXQDA software. And the results of the research indicated that based on this design, the most important components are: 1. The existing situation: the national curriculum and activities designed by the Ministry of Education especially for this period, 2. Curriculum features: game and activity-oriented, 3. Goal element: teaching all kinds of mental-motor, social, emotional, verbal skills and preparing for the elementary school 4. Content: based on the game, interests and developmental age of the new students. 5. Learning activities: based on the game, interests and motivation of the children. 6. The role of the coach: guidance and facilitation 7. Materials and resources: textbooks and play equipment such as play dough, etc. 8. Grouping of new students: designing individual and group games 9. Place: classroom, school yard and playroom 11. Time: flexibility in time and 12- Evaluation: observational, Process and functional tests.

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

مقدمه

امروزه، بازی و تربیت بدنی به عنوان یکی از حوزه‌های یادگیری اصلی در نظام آموزشی اکثر کشورهای دنیا و یکی از ساحت‌های تعلیم و تربیت در سند تحول بنیادین آموزش و پرورش ایران تحت عنوان ساحت زیستی و بدنی دارای نقش و اهمیت بالایی است. از طریق تربیت بدنی و بازی، دانش آموزان می‌توانند دانش و مهارت‌هایی را یاد بگیرند که در زندگی شخصی و دنیایی که در آن زندگی می‌کنند می‌تواند اثر مثبت داشته باشد. بسیاری از اهداف اجتماعی و فرهنگی تعلیم و تربیت و شخصیت اجتماعی کودک از طریق بازی‌های سازمان یافته و شرکت در فعالیت‌های جسمانی شکل می‌گیرد. یافته‌های محققان نیز موید همین امر است (aghajani, 2013) در مطالعه خود نشان داد، شرکت فعال کودک در بازی‌های گوناگون حرکتی، اساس رشد عاطفی - اجتماعی، روانی - حرکتی و شناختی او را تشکیل می‌دهد. در این میان، برنامه‌های درسی دوره پیش دبستانی از اهمیت دو چندان برخوردار است؛ چرا که این دوران یکی از مهمترین دوره‌های رشد کودک می‌باشد. این دوره، نقطه ورود کودک به نظام رسمی تلقی می‌شود و سنگ بنای فرایند تربیتی در آنها نهاده می‌شود. به طوری که همه صاحب نظران حوزه تعلیم و تربیت معتقدند، آغاز یادگیری، آغاز مدرسه رفتن نیست و همه چیز از دوره دبستان شکل نمی‌گیرد، بلکه سال‌های پایه، سال‌های شکل دهنده یا پیش نیاز دوره‌های بعدی هستند (mofidi, 2018).

بازی با تولد کودک آغاز می‌گردد. کودکان در اوایل تولد و همزمان با سازگاری با محیط نوین حرکات غیرارادی می‌کنند. این حرکات ابتدا برای کودک هیچ معنی و مفهومی ندارد. هماهنگی کودک با محیط و رشد همه جانبه او سبب می‌شود تا حرکات غیرارادی به مرور به

شکل تقلید از صداها و حرکات اشخاص به‌ویژه مادر ظاهر گردد. بازی فعالیت جسمی یا ذهنی است که کودک از روی میل و رغبت و با شور و اشتیاق انجام می‌دهد. آنچه در بازی نهفته است، خواست و رغبت کودک است. بازی، زندگی کودک و طبیعی‌ترین راه یادگیری است. هنگامی که به کودک اجازه داده شود با اختیار خود بازی کند، یاد می‌گیرد چگونه خلاقانه فکر کند، گفت‌وگو کند و به حل مسئله بپردازد. کودکان با فعالیت‌های جسمانی به مهارت‌های حرکتی می‌رسند و می‌توانند مهارت‌های اجتماعی خود را توسعه دهند (valizadeh, 2017). بازی رشد هوشی را تسریع می‌کند و در این صورت آشنا کردن کودک با بازی و محرک بازی یکی از عواملی است که رشد شناختی کودک را تسهیل می‌کند. بازی برای رشد مهارت‌های ذهنی، اساسی است. کودکان در بازی می‌توانند بدون دخالت دیگران تجربه بیندازند و در این ضمن توانایی‌هایی را کسب کنند (mahjoor, 2017). بازی از نظر روانشناسان مهم‌ترین فعالیت دوران کودکی است و به وسیله آن می‌توان کودک را از نظر جسمی، روحی و اجتماعی به رشد فوق‌العاده‌ای رساند. در واقع بازی در حکم آینه‌ای است که روحیات، استعدادها و زمینه‌های روانی کودک را نشان می‌دهد. بنابراین باید ذهن پدران و مادران را در خصوص بازی عوض کرد تا آنها به این فعالیت کودک خود بها دهند و برای آن برنامه‌ریزی کنند (esmailvandi and et al, 2016).

بازی به کودک امکان می‌دهد تا به تدریج و به گونه‌ای غیر مستقیم، بدون احساس سختی خواسته‌های فردی را با معیارهای قابل قبول جمع تطبیق داده و شخصیت خود را شکل دهد. کودکان از طریق بازی شخصیت خود را رشد می‌دهند. رشد شخصیت کودکان از طریق بازی در دوران اولیه «مید» به نظر کودکی و با تقلید و اجرای عملی نقش بزرگسالان شکل می‌گیرد. تعمیم شخصیت که اجتماعی شدن در دوران بلوغ بر اساس آن شکل می‌گیرد در ضمن بازی کودکان رشد می‌یابد. کودک در ضمن بازی ملزم است تا مقرراتی که بازی‌ها را شکل می‌دهد، بکار بندد و از این طریق با تقلید الگوهای رفتاری دیگران رفتار و شخصیت خود را شکل دهد (biabangard, 2015). دین مبین اسلام نیز به عنوان کامل‌ترین دستور زندگی توجه ویژه‌ای به بازی کودکان داشته است که این امر به طور کامل با مطالبی که علوم روان‌شناسی به تازگی به آن رسیده است، مطابقت دارد. رسول مکرم اسلام و سایر ائمه معصومین به امر بازی کودکان نظری ویژه داشته و همواره اصحاب و پیروان خود را به این امر سفارش می‌فرمودند، از آن جمله اینکه: امام صادق علیه السلام خطاب به یکی از اصحاب خویش فرمود: «دَعِ ابْنَكَ يَلْعَبُ سَبْعَ سِنِينَ»، «بگذار فرزندت تا 7 سالگی بازی کند» بازی‌های توأم با فعالیت برای تکامل رشد عضلانی کودک و ورزش دادن قسمت‌های مختلف بدنش لازم است. ضمناً این نوع بازی‌ها برای صرف انرژی اضافی کودک نیز مفید است. منافع جسمانی بازی را می‌توان از طریق نرمش کردن و دولا و راست شدن به دفعات مختلف در روز نیز بدست آورد ولی چون کودک ارزش واقعی ورزش را درک نمی‌کند، ممکن است علیه آن طغیان کند و با چنان بی میلی تن به انجام آن دهد که هر نوع نفع احتمالی را در مقابل «تنش عاطفی» بی ارزش سازد (kafuri, 2014). یکی از راه‌های پرورش اعتماد به نفس کودکان توجه به جنبه‌های مثبت و تشویق و ترغیب آنهاست. بازی کردن کودک موجب اندوختن تجارب اجتماعی فراوانی در کودک می‌گردد که خود موجب پرورش اعتماد به نفس کودک خواهد شد. هیچ چیز مانند تنم و نازپروردگی، روحیه انسان را ضعیف و ناتوان نمی‌کند و راه به سوی کمال را بر آدمی نمی‌بندد. بازی با تمام جوانب آن روح کودک را ورزش می‌دهد. نمو و بارور شدن استعدادهای آدمی جز در صحنه زندگی شکل نمی‌گیرد و بازی نمونه کوچکی از زندگی واقعی است (mohseni jam and et al, 2014). کودک بدون بازی و بازیچه مانند ماهی بدون آب است. از نظر حیات‌شناسی، بازی وسیله سلامت جسم و پرورش حواس است. زیست‌شناسی نیز بازی را برای رشد اجتماعی و تکامل موجود زنده لازم می‌شمارد. جامعه‌شناسان بازی را برای رشد اجتماعی کودکان ضروری می‌دانند و به نظر روانشناسان بازی فعالیت منحصر به فرد آدمی است (azar, 2013). به عقیده متخصصان حوزه‌های آموزش و پداگوژی، استفاده از بازی‌های آموزشی در فرآیند تدریس، از جمله راهکارهایی است که زمینه لازم را برای افزایش فعالیت‌های یادگیری متعلمان فراهم می‌سازد. از دیدگاه این متخصصان، بازی‌های آموزشی بر خلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آن‌ها منحصر نمی‌شود، 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 امکان‌پذیری و به عبارت دقیق‌تر، ضرورت طراحی و به کار بستن آن‌ها احساس می‌شود (haghani, 2016) محققان معتقدند کودکان امروزی بسیار کم تحرک تر از کودکان نسل‌های پیشین می‌باشند و از سطح آمادگی جسمانی پایین تری برخوردار هستند. امروزه بازی‌های رایانه‌ای و پلی استیشن‌ها و نشستن بیش از اندازه پای تلویزیون و دیگر بازی‌های کم تحرک تر و مضرتر جایگزین بازی‌های زیبا، لذت بخش و پر تحرک کودکان ی دیروز شده است. بازی‌هایی نظیر گرگم به هوا، هفت سنگ، وسطی و .. امروزه کمتر دیده می‌شوند و کم کم در حال محو شدن هستند. اینها بازی‌هایی بودند که با اجرای آنها علاوه بر کسب آمادگی جسمانی و حرکتی، نیازهای طبیعی کودکان نیز برآورده می‌شد (stivart, 2005).

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 می‌کند و ضرورت توجه به برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی

این دوره را روشن می سازد. با توجه به ضرورت بیان شده، پژوهش حاضر بر آن است که از طریق طراحی و اعتبار سنجی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسس کلاین موجبات کیفیت بخشی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دوره ی پیش دبستانی را فراهم آورده و در عین حال، توجه بیش از پیش برنامه ریزان و دست‌اندرکاران آموزش و پرورش را به این حوزه اساسی معطوف نماید تا اقدامات و تلاش‌ها در این حوزه با پشتوانه نظری قابل دفاع و جدیت بیشتری دنبال شود. بنابراین هدف تحقیق حاضر تبیین طراحی الگوی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی و هموار کردن بستر و زمینه فعالیت‌های بازی محور، فعالیت محور و همچنین راهنمایی کودکان در انجام این فعالیت‌ها می باشد. برای حصول این نتایج، به دنبال جواب سوالات این الگو هستیم که در ادامه آورده شده است. بنابراین سوال اصلی تحقیق این است طراحی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسس کلاین چگونه است؟

فرضیه‌ها و سوالات پژوهش

سوال اصلی

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

سوالات ویژه

- توصیف و بررسی وضعیت موجود در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی چگونه انجام می گیرد؟
- ویژگی‌های الگوی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسس کلاین کدامند؟
- اهداف و مقاصد برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسس کلاین کدامها هستند؟
- محتوای برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسس کلاین چگونه تعیین می شود؟
- فعالیت‌های یادگیری در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسس کلاین چگونه است؟
- نقش معلم در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسس کلاین چیست؟
- مواد و منابع برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسس کلاین کدامها هستند؟
- گروه بندی دانش آموزان در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسس کلاین چگونه باشد؟
- مکان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسس کلاین چگونه است؟
- زمان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسس کلاین چگونه است؟
- شیوه‌های ارزشیابی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسس کلاین چگونه است؟

روش شناسی تحقیق

این تحقیق از نوع تحقیقات کاربردی بوده و روش انجام آن با رویکرد کیفی که با توجه به اینکه هدف پژوهش، شناسایی طراحی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسس کلاین از دیدگاه صاحب‌نظران برنامه درسی، روانشناسان تربیتی و مربیان پیش دبستانی می باشد، ابتدا با مراجعه به مبانی نظری و دیدگاه‌های مربیان پیش دبستانی، روانشناسان تربیتی و صاحب‌نظران برنامه درسی، مولفه‌های آنها شناسایی شده، سپس به روش تحلیل مضمون مورد آزمون قرار گرفت جامعه آماری این تحقیق شامل کلیه صاحب نظران برنامه درسی، روانشناسان تربیتی که در دانشگاه‌های 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 20 نفر از صاحب‌نظران برنامه درسی و روانشناسان تربیتی حداقل دارای دو تالیف کتاب و پنج مقاله علمی و پژوهشی و 10 نفر از مربیان پیش دبستانی که دارای 5 سال سابقه و تجربه آموزشی داشتند با استفاده از روش نمونه گیری هدفمند تا حد اشباع انتخاب شدند (مصاحبه‌ها تا حد اشباع داده‌ها ادامه یافت تا اینکه در 20 نفر به اشباع رسید). برای جمع آوری داده‌ها از روش مصاحبه نیمه ساختار یافته که سوالات آن توسط اساتید راهنما و دو نفر از صاحب‌نظران برنامه درسی تایید شد، استفاده گردید. ابتدا با در نظر گرفتن الگوی کلاین، عناصر برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی مشخص و سپس برای پاسخ به سوالات تحقیق، ابتدا بر اساس مصاحبه نیمه ساختار یافته، دیدگاه‌های مربیان پیش دبستانی، روانشناسان تربیتی و صاحب‌نظران برنامه درسی استخراج و سپس از طریق کد گذاری پاسخهای مصاحبه شوندگان کد بندی و مقولات نهایی مشخص و بر اساس آن مولفه‌های نهایی تدوین گردید.

یافته‌های پژوهش

در این بخش، یافته‌های حاصل از گردآوری و تحلیل داده‌ها و اطلاعات به دست آمده به تفکیک هر یک از سؤال‌های تحقیق مورد بررسی و تحلیل قرار می‌گیرد:

سوال اصلی تحقیق: طراحی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسویس کلاین چگونه است؟
در این قسمت ابتدا با در نظر گرفتن الگوی کلاین، عناصر برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی مشخص و سپس برای پاسخ به سوالات تحقیق، ابتدا با مراجعه به مبانی نظری و دیدگاه‌های صاحب‌نظران، مولفه‌های آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی را مشخص کرده و بعد با استفاده از مصاحبه نیمه ساختار یافته، دیدگاه‌های روانشناسان تربیتی، مربیان پیش دبستانی و صاحب‌نظران برنامه درسی را تا حد اشباع داده‌ها استخراج، و سپس از طریق کد گذاری (باز، محوری، و انتخابی) و روش تحلیل مضمون پاسخ‌های مصاحبه شوندگان کد بندی، (باز، محوری، انتخابی) می‌گردد و سپس مقولات نهایی مشخص و بر اساس آن الگو طراحی می‌شود.

جدول 1- شاخص‌های توصیفی مربوط به پاسخ دهندگان.

متغیر		تعداد	درصد	
جامعه آماری	مربیان پیش دبستانی	10	33 %	
	روانشناسان	10	33 %	
	صاحب نظران برنامه درسی	10	33 %	
جنسیت	مرد	مربیان پیش دبستانی	2	6/7 %
		روانشناسان تربیتی	6	16/5 %
		صاحب نظران برنامه درسی	5	16/5 %
	زن	مربیان پیش دبستانی	8	26/4 %
		روانشناسان تربیتی	4	16/5 %
		صاحب نظران برنامه درسی	5	16/5 %
رشته تحصیلی شرکت کنندگان	علوم انسانی		30	100 %
	علوم تجربی		0	
	ریاضی فیزیک		0	
میزان تحصیلات شرکت کنندگان	لیسانس		9	29/7 %
	فوق لیسانس		15	49/5 %
	دکتر		6	19/8 %
سابقه خدمت شرکت کنندگان	5-15		15	33 %
	16-26		12	39/6 %
	26 به بالا		3	9/9 %

جدول 2- شاخص‌های توصیفی مربوط به پاسخ دهندگان (صاحب‌نظران برنامه درسی).

متغیر		تعداد	درصد
جامعه آماری	صاحب نظران برنامه درسی	10	33/1
جنسیت	مرد	8	27/1
	زن	2	6/7/1
رشته دانشگاهی	برنامه ریزی درسی	10	33/1
محل تدریس	دانشگاه آزاد مهاباد	2	6/7/1
	دانشگاه آزاد میاندوآب	3	9/9/1

دانشگاه پیام نور میاندوآب	2	6/7.
دبستان‌های شهرستان میاندوآب	3	9/9.

جدول 3- شاخص‌های توصیفی مربوط به پاسخ دهندگان (روانشناسان تربیتی).

متغیر	تعداد	درصد
جامعه آماری	10	33.
جنسیت	مرد	60.
	زن	40.
رشته دانشگاهی	روانشناسی تربیتی	100.
محل تدریس	دانشگاه فرهنگیان تبریز	20.
	دانشگاه آزاد میاندوآب	40.
	دانشگاه پیام نور میاندوآب	50.

سوال 1: توصیف و بررسی وضعیت موجود در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دارای چه مقولاتی است؟

با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 4، در مجموع 14 مقوله فرعی، 4 مقوله کلی و نهایتاً مؤلفه اصلی که بیانگر توصیف وضعیت موجود برنامه درسی آموزش مبتنی بر بازی بودند تحت عناوین: 1- برنامه درسی ملی و فعالیت‌های ویژه طراحی شده توسط سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی 2- کتابچه‌های طراحی شده توسط مناطق و وسایل بازی (خمیربازی، ماسه بازی و ...) شناسایی و استخراج گردید. پس با توجه به اطلاعات بدست آمده و نظرات مربیان پیش دبستانی، روانشناسان تربیتی و صاحب‌نظران برنامه درسی در مورد وضعیت موجود برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می‌توان گفت که، کلیه فعالیت‌های مراکز پیش دبستانی در حال حاضر براساس برنامه درسی ملی، و فعالیت‌های آموزشی و پرورشی ویژه این دوره و وسایل بازی مانند خمیر بازی، ماسه بازی، شعر، موسیقی، قصه گوئی و توپ بازی انجام می‌گیرد.

جدول 4- مقوله‌های شناسایی شده در مورد توصیف وضعیت موجود در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی (کدگذاری

محوری)

توصیف وضعیت	کدگذاری محوری	جامعه آماری	کد مصاحبه شونده	فراوانی پاسخ‌ها
وضعیت موجود در برنامه درسی	- برنامه درسی ملی اسناد بالا دستی	مربیان پیش دبستانی	1-2-3-4-5-7-9	8
		روانشناسان تربیتی	1-2-3-4-5-10	6
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-3-4-6-7-8-10	6
	- فعالیت‌های ویژه طراحی شده توسط سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی	مربیان پیش دبستانی	1-2-3-4-5-9-10	5
		روانشناسان تربیتی	1-5-6-8-9	5
		صاحب‌نظران برنامه درسی	2-3-4-7-9	5
	کتابچه‌های طراحی شده توسط مناطق	مربیان پیش دبستانی	2-3-4-9	4
		روانشناسان تربیتی	4-5-7-9	4
		صاحب‌نظران برنامه درسی	2-5-7-8-10	5
	- وسایل بازی (خمیربازی و ...)	مربیان پیش دبستانی	2-3-5-6-7-8-9	7
		روانشناسان تربیتی	2-3-4-5-8-9-10	7
		صاحب‌نظران برنامه درسی	2-3-4-6-7-8-9	7

کدگذاری انتخابی	1- برنامه درسی ملی 2- فعالیت‌های ویژه این دوره 3- کتابچه‌های طراحی شده توسط مناطق
(وضعیت موجود)	4- وسایل بازی مانند خمیربازی، ماسه بازی.

سوال 2- ویژگی‌های الگوی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین کدامند؟

با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 5، در مجموع 15 مقوله فرعی، 4 مقوله کلی و نهایتاً سه مؤلفه اصلی که بیانگر ویژگی‌های برنامه درسی آموزش مبتنی بر بازی بودند تحت عناوین: 1- فعالیت محور و بازی محور بودن 2- ایجاد شور و شوق در کودکان 3- پرورش انواع مهارت‌ها در کودکان را شناسایی و استخراج گردید. پس با توجه به اطلاعات بدست آمده و نظرات مربیان پیش دبستانی، روانشناسان تربیتی و صاحب‌نظران برنامه درسی در مورد ویژگی‌های برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می‌توان گفت که ویژگی‌های این نوع برنامه درسی، فعالیت مدار بودن و بازی محور بودن، ایجاد شور و شوق و پرورش انواع مهارت‌ها مانند مهارت‌های جسمانی، روانی - حرکتی، عاطفی، کلامی، اجتماعی و پرورش خلاقیت و تفکر کودکان می‌باشد.

جدول 5- مقوله‌های شناسایی شده در مورد ویژگی‌های برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی (کدگذاری محوری).

ویژگی‌های برنامه درسی	کدگذاری محوری	جامعه آماری	کدمصاحبه شونده‌ها	فراوانی پاسخ‌ها
ویژگی‌های برنامه درسی مبتنی بر بازی	فعالیت محور است	مربیان پیش دبستانی	2-4-5-6-7	4
		روانشناسان تربیتی	2-5-6-8-9-10	4
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-3-5-6-7-10	6
	ایجاد شور و شوق در کودکان	مربیان پیش دبستانی	1-2-3-5-6	5
		روانشناسان تربیتی	2-5-6-7-8-9-10	4
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-5-6-9-10	5
	پرورش انواع مهارت‌ها در کودکان	مربیان پیش دبستانی	2-3-4-6	4
		روانشناسان تربیتی	1-2-3-4-6-8-9-10	8
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-5-8-9-10	6
	بازی محور است	مربیان پیش دبستانی	2-3-4-5-6	5
		روانشناسان تربیتی	5-7-9-10	4
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-4-8-9-10	5
کدگذاری انتخابی	فعالیت محور بازی محور بودن، ایجاد شور و شوق، پرورش انواع مهارت‌ها			

سوال 3- اهداف و مقاصد برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین کدامها هستند؟

با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 6، در مجموع 18 مقوله فرعی شناسایی و 3 مقوله کلی و 3 مؤلفه اصلی که بیانگر مقاصد و اهداف برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بودند تحت عناوین: 1- پرورش مهارت‌های جسمانی، روانی حرکتی، عاطفی، کلامی، اجتماعی و ذهنی 2- آماده شدن برای دوره ابتدایی 3- ایجاد انگیزه و رغبت در کودکان شناسایی و استخراج گردید. پس با توجه به عنصر اهداف و مقاصد برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می‌توان گفت که، هدف اصلی و نهایی برنامه، باید تقویت و پرورش مهارت‌های جسمانی، روانی حرکتی، عاطفی، کلامی، اجتماعی و ذهنی کودکان پیش دبستانی در حوزه بازی باشد.

جدول 6- مقوله‌های شناسایی شده برای اهداف و مقاصد برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی (کدگذاری محوری).

عناصر برنامه درسی	کدگذاری محوری	جامعه آماری	کد مصاحبه شونده‌ها	فراوانی پاسخ‌ها
اهداف و مقاصد	پرورش مهارت‌های جسمانی، روانی، حرکتی، عاطفی، کلامی، اجتماعی و ذهنی	مربیان پیش دبستانی	1-2-3-4-5-6-9-10	8
		روانشناسان تربیتی	1-2-3-4-5-6-7-10	7
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	6
	آماده شدن برای دوره ابتدایی	مربیان پیش دبستانی	2-3-5-7-9	5
		روانشناسان تربیتی	1-2-4-5-8	5
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-3-4-5	4
	ایجاد انگیزه و رغبت در کودکان	مربیان پیش دبستانی	-1-2-4-5-7	6
		روانشناسان تربیتی	2-3-4-6-9	4
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-3-4-5	4
کدگذاری انتخابی	پرورش مهارت‌های جسمانی، روانی حرکتی، عاطفی، کلامی، اجتماعی و ذهنی، آماده شدن برای دوره ابتدایی، ایجاد انگیزه و رغبت در کودکان			

سوال 4- محتوای برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسویس کلاین چگونه چگونه تعیین می شود؟

با توجه به خلاصه تحلیلهای انجام شده در جدول 7، در مجموع 16 مقوله فرعی شناسایی و 6 مقوله کلی و 2 مؤلفه اصلی که بیانگر محتوای برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بودند تحت عناوین: 1- بازی محور و فعالیت محور بوده و در کودکان علاقه ایجاد نماید. 2- موجب پرورش انواع مهارت‌ها در کودکان گردیده واز انسجام کافی برخوردار باشد. به بازی‌های بومی و محلی توجه شود شناسایی و استخراج گردید.

پس با توجه به عنصر محتوای برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می توان گفت که، هدف اصلی و نهایی برنامه، باید بازی محور و فعالیت محور بودن، ایجاد علاقه در کودکان، تقویت انواع مهارت‌ها، منسجم بودن و توجه به بازی‌های بومی و محلی برخوردار باشد.

جدول 7- مقوله‌های شناسایی شده برای محتوای برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی (کدگذاری محوری)

عناصر برنامه درسی	کدگذاری محوری	جامعه آماری	کد مصاحبه شونده‌ها	فراوانی پاسخ‌ها
محتوای برنامه درسی	بازی محور باشد	مربیان پیش دبستانی	1-2-3-6-7-8-9	7
		روانشناسان تربیتی	1-3-5-6-7-9-10	7
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-3-4-8-9-10	7
	فعالیت محور باشد	مربیان پیش دبستانی	1-2-4-6-7-8-9	7
		روانشناسان تربیتی	1-2-5-6-7-9-10	7
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-4-6-8-9-10	7
	براساس علایق و نیازهای کودکان انتخاب شود	مربیان پیش دبستانی	1-2-4-5-6-7	6
		روانشناسان تربیتی	2007/2/1	3
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-3-4-5-6	5
	موجب پرورش انواع مهارت‌ها در کودکان شود	مربیان پیش دبستانی	2-4-6-9	4
		روانشناسان تربیتی	2-5-6-10	4
		صاحب‌نظران برنامه درسی	3-4-6-9	4

4	1-2-4-6	مربیان پیش دبستانی	از انسجام کافی برخوردار باشد	کدگذاری انتخابی
5	2-3-5-6-9	روانشناسان		
4	1-3-4-5	صاحب نظران برنامه درسی		
5	2-4-5-6-9	مربیان پیش دبستانی	به بازی های بومی و محلی توجه شود.	
5	1-3-4-6-7	روانشناسان		
5	1-2-3-5-6	صاحب نظران برنامه درسی		
1- بازی محور و فعالیت محور باشد. 2- براساس علایق و نیازهای کودکان انتخاب شود. 3- موجب پرورش انواع مهارت ها در کودکان شود. 4- از انسجام کافی برخوردار باشد.				

سوال 5- فعالیت های یادگیری در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه است؟

با توجه به خلاصه تحلیل های انجام شده در جدول 8، در مجموع 19 مقوله فرعی شناسایی و 3 مقوله کلی و 1 مؤلفه اصلی که بیانگر محتوای برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بودند تحت عناوین: 1- بازی محور و فعالیت محور بوده و براساس علایق کودکان 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 بازی محور و فعالیت محور و بر اساس علایق کودکان باشد

جدول 8- مقوله های شناسایی شده برای فعالیت های یادگیری در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی (کد گذاری محوری)

عناصر برنامه درسی	کدگذاری محوری	جامعه آماری	کد مصاحبه شونده‌ها	فراوانی پاسخ‌ها
فعالیت	بازی محور باشد	مربیان پیش دبستانی	1-2-3-5-8-10	6
		روانشناسان تربیتی	1-2-3-5-6-7-9	7
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-3-6-9-10	6
	فعالیت محور باشد	مربیان پیش دبستانی	1-2-3-4-5-7	6
		روانشناسان تربیتی	6-8—1-2-3-5	6
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-3-6-7-8	6
	براساس علایق کودکان باشد	مربیان پیش دبستانی	1-2-6-10	4
		روانشناسان تربیتی	2-4-5-8	4
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-5-6-10	5
کدگذاری انتخابی(فعالیت‌های یادگیری): بازی محور، فعالیت محور باشد، براساس علایق کودکان باشد.				

سوال 6- نقش مربی یا معلم در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین چیست؟

با توجه به خلاصه تحلیل های انجام شده در جدول 9، در مجموع 34 مقوله فرعی شناسایی و 4 مقوله کلی و 1 مؤلفه اصلی که بیانگر نقش مربی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بودند تحت عناوین: 1- نقش راهنمایی، مشاوره ای و تسهیل گری دارد و شرایط و وسایل بازی را فراهم می کند، شناسایی و استخراج گردید پس با توجه به عنصر نقش مربی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می توان گفت که، هدف اصلی و نهایی برنامه، نقش معلم باید راهنمایی کردن، مشاوره کردن، تسهیل گری و فراهم کردن شرایط و وسایل بازی را بر عهده دارد.

جدول 9- مقوله های شناسایی شده برای نقش معلم در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی (کد گذاری محوری).

عناصر برنامه درسی	کدگذاری محوری	جامعه آماری	کد مصاحبه شونده ها	فراوانی پاسخ ها
نقش مربی	راهنمایی کردن کودکان	مربیان پیش دبستانی	1-2-3-4-5-7-8-9	8

7	1-2-3-5-6-7-9	روانشناسان تربیتی	مشاوره ای
7	1-2-3-4-5-8-10	صاحب نظران برنامه درسی	
5	1-2-4-5-10	مربیان پیش دبستانی	
6	1-2-3-4-6-8	روانشناسان تربیتی	
5	1-2-3-4-5	صاحب نظران برنامه درسی	
5	1-2-3-6-9	مربیان پیش دبستانی	تسهیل گری
6	1-3-4-5-6-9	روانشناسان تربیتی	
5	1-3-4-5-9	صاحب نظران برنامه درسی	
5	1-2-3-6-8	مربیان پیش دبستانی	فراهم شرایط و وسایل بازی را فرا
6	1-3-4-5-6-7	روانشناسان تربیتی	
6	1-2-3-5-7-8	صاحب نظران برنامه درسی	
کدگذاری انتخابی(نقش مربی) راهنمایی، مشاوره ای، تسهیل گری و فراهم کردن شرایط و وسایل بازی			

سوال 7- مواد و منابع در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین کدامها هستند؟

با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 10، در مجموع 22 مقوله فرعی شناسایی و 4 مقوله کلی و 2 مؤلفه اصلی که بیانگر مواد و منابع برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بودند تحت عناوین: 1- بازی محور و فعالیت محور و متنوع بوده و در کودکان علاقه و انگیزه ایجاد نماید. و 2- براساس رشد سنی و شناختی کودکان باشد، شناسایی و استخراج گردید پس با توجه به عنصر مواد و منابع در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می توان گفت که، هدف اصلی و نهایی برنامه، مواد و منابع برنامه درسی باید بازی محور و فعالیت محور بوده و متنوع باشد و هم چنین در کودکان علاقه و انگیزه ایجاد کرده و براساس رشد سنی کودکان انتخاب شود.

جدول 10- مقوله‌های شناسایی شده برای مواد و منابع برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی (کد گذاری محوری)

عناصر برنامه درسی	کدگذاری انتخابی	جامعه آماری	کد مصاحبه شونده‌ها	فراوانی پاسخ‌ها
مواد و منابع درسی	بازی محور و فعالیت محور باشد	مربیان پیش دبستانی	1-2-3-5-6-9-10	7
		روانشناسان تربیتی	1-2-3-4-8-10	6
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-3-6-9	5
	متنوع باشد	مربیان پیش دبستانی	1-3-4-6-10	5
		روانشناسان تربیتی	2-4-5-6	4
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-3-4-7	5
	در کودکان علاقه و انگیزه ایجاد نماید	مربیان پیش دبستانی	2-4-5-6-8	5
		روانشناسان تربیتی	1-2-3-4-7	5
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-3-4-4-6-9	6
	براساس رشد سنی و شناختی کودکان انتخاب شود	مربیان پیش دبستانی	2-4-5-6-8	4
		روانشناسان تربیتی	1-2-3-4-5-6-7-8	8
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-3-4-5-10	5
کدگذاری انتخابی (مواد و منابع برنامه درسی)		بازی محور و فعالیت محور، متنوع، موجب ایجاد علاقه و انگیزه در کودکان، براساس رشد سنی و شناختی کودکان باشد.		

سوال 8- گروهبندی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه باشد؟

با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 11، در مجموع 18 مقوله فرعی شناسایی و 3 مقوله کلی و 1 مؤلفه اصلی که بیانگر گروهبندی کودکان در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بودند تحت عناوین: 1- گروههای چند نفره 2- 3 تا 4 نفره 3- براساس علایق نوآموزان تقسیم می شود، شناسایی و استخراج گردید پس با توجه به عنصر گروهبندی نوآموزان در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می توان گفت که، هدف اصلی و نهایی برنامه، در گروهبندی کودکان، باید کودکان به گروههای چند نفره، 3 تا 4 نفره و براساس علایق کودکان تقسیم می شود.

جدول 11- مقوله‌های شناسایی شده برای گروهبندی نوآموزان در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی (کد گذاری محوری).

عناصر برنامه درسی	کدگذاری انتخابی	جامعه آماری	کد مصاحبه شونده‌ها	فراوانی پاسخ‌ها
گروه‌بندی نوآموزان	به گروه‌های چند نفره	مربیان پیش دبستانی	1-2-3-5-6	5
		روانشناسان	1-2-3-4-5	5
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-3-4-5-9	5
	3 تا 4 نفره	مربیان پیش دبستانی	1-4-7	3
		روانشناسان	1-3-7-10	4
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-3-5-6-8-10	6
	براساس علایق نوآموزان تقسیم می‌شود.	مربیان پیش دبستانی	1-2-5-6-9-10	6
		روانشناسان	1-3-4-5-6-8-10	7
		صاحب‌نظران برنامه درسی	2-3-5-7-9	5
	کدگذاری انتخابی (گروه‌بندی نوآموزان): به گروه‌های چند نفره، 3 تا 4 نفره و براساس علایق نوآموزان تقسیم می‌شود.			

سوال 9- مکان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه است؟

با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 12، در مجموع 20 مقوله فرعی شناسایی و 4 مقوله کلی و 1 مؤلفه اصلی که بیانگر مکان در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بودند تحت عناوین: 1- کلاس و حیاط مدرسه، اتاق بازی و یادگیری، جذاب و وسیع و متناسب با تعداد نوآموزان باشد، شناسایی و استخراج گردید پس با توجه به عنصر مکان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می توان گفت که، هدف اصلی و نهایی برنامه، مکان برنامه درسی باید رنگارنگ و جذاب و متناسب با علایق کودکان باشد.

جدول 12- مقوله‌های شناسایی شده برای مکان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی (کد گذاری محوری).

عناصر برنامه درسی	کدگذاری محوری	جامعه آماری	کد مصاحبه شونده‌ها	فراوانی پاسخ‌ها
مکان برنامه درسی	کلاس و حیاط مدرسه	مربیان پیش دبستانی	1-2-4-5	4
		روانشناسان تربیتی	2	1
		صاحب‌نظران برنامه درسی	Apr-6	2
	اتاق بازی و یادگیری	مربیان پیش دبستانی	1	1

2	Jan-5	روانشناسان تربیتی		
2	Feb-3	صاحب‌نظران برنامه درسی		
7	3-4-5-6-7-8-9	مربیان پیش دبستانی		
10	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	روانشناسان تربیتی	جذاب و رنگارنگ	
8	1-2-4-5-6-7-9-10	صاحب‌نظران برنامه درسی		
4	4-5-7-10	مربیان پیش دبستانی		
4	2-4-7-10	روانشناسان تربیتی	وسیع و متناسب با تعداد دانش آموزان	
2	Feb-8	صاحب‌نظران برنامه درسی		
کدگذاری انتخابی (مکان برنامه درسی): کلاس و حیاط مدرسه، اتاق بازی و یادگیری جذاب و رنگارنگ و وسیع و متناسب با تعداد نوآموزان باشد.				

سوال 10- زمان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسویس کلاین چگونه است؟
 با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 13، در مجموع 14 مقوله فرعی شناسایی و 3 مقوله کلی و 1 مؤلفه اصلی که بیانگر زمان در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بودند تحت عناوین: 1- به نوع بازی و آموزشی بستگی دارد 2-3 تا 4 جلسه 45 دقیقه ای و 3- به مکان آموزشی، ویژگی‌های کودکان مثل توان یادگیری، علاقه بستگی دارد، شناسایی و استخراج گردید پس با توجه به عنصر زمان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می توان گفت که، هدف اصلی و نهایی برنامه، زمان برنامه درسی باید براساس نوع بازی و آموزشی و 3 تا 4 جلسه 45 دقیقه ای باشد.

جدول 13- مقوله‌های شناسایی شده برای زمان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی (کد گذاری محوری)

عناصر برنامه درسی	کدگذاری محوری	جامعه آماری	کد مصاحبه شونده‌ها	فراوانی پاسخ‌ها
	به نوع بازی و آموزشی بستگی دارد	مربیان پیش دبستانی	1-4-7	3
		روانشناسان تربیتی	1-2-3-4-7	5
		صاحب‌نظران برنامه درسی	2-5-7-8	4
زمان برنامه درسی	3 تا 4 جلسه 45 دقیقه ای	مربیان پیش دبستانی	1-2-3-4-5-6-7-9-10	9
		روانشناسان تربیتی	1-2-3-4-5-6-8-10	8
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-3-4-5-6-7-8	8
	به مکان آموزشی، ویژگی‌های کودکان مثل توان یادگیری، علاقه بستگی دارد	مربیان پیش دبستانی	1-3-4-7	4
		روانشناسان تربیتی	1-2-3-4-5-7	6
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-3-3-4-5-7-8	7
کدگذاری انتخابی (زمان برنامه درسی): به نوع بازی و آموزشی بستگی دارد، 3 تا 4 جلسه 45 دقیقه ای و به مکان آموزشی، ویژگی‌های کودکان مثل توان یادگیری و علاقه بستگی دارد.				

11- شیوه های ارزشیابی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسویس کلاین چگونه است؟

با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 14، در مجموع 30 مقوله فرعی شناسایی و 3 مقوله کلی و 1 مؤلفه اصلی که بیانگر ارزشیابی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بودند تحت عناوین: 1- روش مشاهده ای 2- روش عملکردی و 3 روش

فرایندی، شناسایی و استخراج گردید پس با توجه به عنصر ارزشیابی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می توان گفت که، هدف اصلی و نهایی برنامه، ارزشیابی برنامه درسی باید براساس نوع مشاهده ای باشد.

جدول 14- مقوله های شناسایی شده برای ارزشیابی در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی (کد گذاری محوری).

عناصر برنامه درسی	کدگذاری محوری	جامعه آماری	کد مصاحبه شونده‌ها	فراوانی پاسخ‌ها
زمان برنامه درسی	روش مشاهده ای	مربیان پیش دبستانی	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	10
		روانشناسان	1-2-3-4-6-8-9-10	8
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	10
	روش عملکردی	مربیان پیش دبستانی	2-3-5-9	4
		روانشناسان	2010/5/4	3
		صاحب‌نظران برنامه درسی	1-2-3-4-5-6-7-10	8
	روش فرآیندی	مربیان پیش دبستانی	1-2-4-8	4
		روانشناسان	1-3-4-5-6-9	6
		صاحب‌نظران برنامه درسی	2009/2/1	3
کدگذاری انتخابی (زمان برنامه درسی): روش مشاهده ای، روش عملکردی و روش فرآیندی				



شکل 1- الگوی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین.

بحث و نتیجه گیری

سوال اصلی تحقیق: طراحی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه است؟

سوال 1- توصیف و بررسی وضعیت موجود در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی دارای چه مقولاتی است؟
با توجه به خلاصه تحلیلهای انجام شده در جدول 4 و اطلاعات بدست آمده و نظرات مرییان پیش دبستانی، روانشناسان تربیتی و صاحب‌نظران برنامه درسی در مورد وضعیت موجود برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می توان گفت که، کلیه فعالیتهای مراکز پیش دبستانی در حال حاضر براساس برنامه درسی ملی، و فعالیتهای آموزشی و پرورشی ویژه این دوره و وسایل بازی مانند خمیر بازی، ماسه بازی، شعر، موسیقی، قصه گویی و توپ بازی انجام می گیرد. نتایج این پژوهش با نظرات و نتایج تحقیقات، (mofidi,2018)، برنامه درسی ملی، (jannesar,2017)، تحت عنوان نقش قصه و بازی در رشد، خلاقیت و هویت یابی کودکان پیش دبستانی، (ghafari,2014)، تحت عنوان «بازی و سرگرمی کودکان در ایران (1285-1320)، هماهنگ و همسویی دارد.

سوال 2- ویژگی‌های الگوی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین کدامند؟
با توجه به خلاصه تحلیلهای انجام شده در جدول 5 و اطلاعات بدست آمده و نظرات مرییان پیش دبستانی، روانشناسان تربیتی و صاحب‌نظران برنامه درسی در مورد ویژگی‌های برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی می توان گفت که، ویژگی‌های این نوع برنامه درسی، فعالیت مدار بودن و بازی محور بودن، ایجاد شور و شوق و پرورش انواع مهارت‌ها مانند مهارت‌های جسمانی، روانی - حرکتی، عاطفی، کلامی، اجتماعی و پرورش خلاقیت و تفکر کودکان می باشد. نتایج این تحقیق با نظرات و نتایج تحقیقات (seif,2014)

در مورد ویژگی و اهمیت بازی (moradi,2019). هر دو روش آموزش خلاقیت و روش بازی مهارت حل مساله را در کودکان پیش دبستانی ارتقاء می بخشد (janesar,2017). نقش قصه و بازی در رشد، خلاقیت و هویت یابی کودکان پیش دبستانی (aghajani,2013) «تأثیر بازی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان هماهنگ و همسویی دارد.

سوال 3- اهداف و مقاصد برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین کدامها هستند؟
با توجه به خلاصه تحلیلهای انجام شده در جدول 6 که هدف اصلی و نهایی برنامه، باید تقویت و پرورش مهارتهای جسمانی، روانی حرکتی، عاطفی، کلامی، اجتماعی و ذهنی کودکان پیش دبستانی در حوزه بازی باشد. نتایج این پژوهش با نظرات و نتایج تحقیقات در راهنمای برنامه و فعالیتهای آموزشی و پرورشی دوره پیش دبستانی (1389، صص 23-34) که طبق اساسنامه مصوب جلسه 699 مورخ 82/11/28)، اهداف آموزش و پرورش، پرورش مهارتهای جسمی - حرکتی، پرورش روحیه و رفتار عاطفی، پرورش مهارتهای ذهنی، پرورش صفات اخلاقی و رفتارهای اجتماعی مبتنی بر ارزشهای اسلامی، پرورش هویت ملی (azhar,2013). بازی وسیله سلامت جسم و پرورش حواس است (fathi and et al,2016)، تعیین هدفهای آموزش نخستین عنصر برنامه درسی است (norozzadeh and et al,2016) تحقق بخشیدن به اهداف آموزشی (moghadam,2014) توجه دقیق و مناسب به کودکان به رشد و شکوفائی استعدادهای آنان ویژگی‌های هر بازی و فایده‌های آن در رشد همه جانبه‌ی قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودک باعث شده است (valizadeh,2017) بازی فعالیت جسمی یا ذهنی است که کودک از روی میل و رغبت و با شور و اشتیاق انجام میدهد. آموزش و پرورش پیش دبستان می تواند یادگیری و تحول کودکان را بهبود بخشد (esmail vandi and et al,2016) رشد اجتماعی و اخلاقی او کمک می کند (stewart,2005). ارزش جسمانی (mosagi,2010). تأثیر بازی در ایجاد و پرورش خلاقیت کودکان فراهم آوردن فرصتی برای کودک در یادگیری مسائل یا وقایع و زندگی (maleki,2017). آریا مونته، سوری معتقد است که بازی به کار بردن نیروهای ذهنی و بدنی جهت حصول یک نتیجه مفید و محسوس است. هماهنگ و همسویی دارد.

سوال 4- محتوای برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه تعیین می شود؟
با توجه به خلاصه تحلیلهای انجام شده در جدول 7 که هدف اصلی و نهایی برنامه، باید بازی محور و فعالیت محور بوده و در کودکان علاقه ایجاد کرده و انواع مهارت ها را در آنان تقویت نموده واز انسجام کافی برخوردار باشد و به به بازی های بومی و محلی توجه شود. نتایج این تحقیق با نظرات و نتایج تحقیقات (vahedi,2017) محتوای برنامه درسی آنچه که باید آموخته شود. 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 فناوری‌های جدید می باشد (Nanine et al., 2009). محتوای بازی باید انعکاسی از خواسته درونی کودک باشد و در آنان شور شغف و علاقه ایجاد نماید (gaseminezhad,2008). در طراحی برنامه درسی برای کودکان با در نظر گرفتن شرایط و موقعیتهای محلی بویژه بازی‌های بومی و محلی و آموزش و یادگیری را توأم با انجام بازی‌هایی که ابعاد روانی- جسمانی، عاطفی، اجتماعی را رشد و تقویت می کنند، هماهنگ و همسویی دارد.

سوال 5- فعالیتهای یادگیری در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی براساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه است؟
با توجه به خلاصه تحلیلهای انجام شده در جدول 8 هدف اصلی و نهایی برنامه، باید بازی محور و فعالیت محور بوده و بر اساس علایق کودکان باشد. نتایج این پژوهش با نظرات و نتایج تحقیقات (norozzade and et al,2016). راهبردهای یاددهی- یادگیری است که قبل از انتخاب مواد آموزشی باید به آن توجه شود (fathi,2016) فعالیتهای یادگیری را اشاره به درگیری دانش آموزان در امر یادگیری دارد که منجر به کسب تجربیات یادگیری خواهد شد. (babai,2013) برنامه درسی را طرحی برای فعالیت یادگیری می داند، هماهنگ و همسویی دارد.

سوال 6- نقش معلم در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین چیست؟
با توجه به خلاصه تحلیلهای انجام شده در جدول 9 که هدف اصلی و نهایی برنامه، نقش معلم باید راهنمایی و مشاوره با کودکان بوده و تسهیل گری و فراهم کردن شرایط و وسایل بازی را بر عهده داشته باشد. این تحقیق با نظرات و نتایج تحقیقات (hagani,2016) معلم نقش تسهیل گری را دارد و به عنوان راهنما عمل می کند (afrooz,2016). بازی‌های آموزشی از جمله راهکارهایی هستند که استفاده از آنها برای فعال کردن متعلمان و ایجاد خلاقیت در آنها، یکی از مباحث اصلی و تخصصی حوزه آموزشی را تشکیل می‌دهد. (realpour,2018). 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. (mokhtarzadeghan,2018)، مادران می توانند بزرگ ترین معلم و مربی برای فرزندان خود بشوند و بهترین و پسنیده ترین فضایل اخلاقی را به آنها منتقل سازند. هماهنگ و همسویی دارد.

سوال 7- مواد و منابع برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین کدامها هستند؟

با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 10 هدف اصلی و نهایی برنامه، مواد و منابع برنامه درسی باید بازی محور و فعالیت محور بوده و متنوع باشد و هم چنین در کودکان علاقه و انگیزه ایجاد کرده و براساس رشد سنی کودکان انتخاب شود. این تحقیق با نظرات و نتایج تحقیقات (maleki, 2017) بر مواد و منابع آموزشی تاکید دارد (jannesar, 2017)، تحت عنوان نقش قصه و بازی در رشد، خلاقیت و هویت یابی کودکان پیش دبستانی همسویی دارد.

سوال 8- گروه بندی دانش آموزان در برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه باشد؟

با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 11 هدف اصلی و نهایی برنامه، در گروه بندی کودکان، باید کودکان به گروه‌های چند نفره، 3 تا 4 نفره و براساس علایق کودکان تقسیم می شود. این پژوهش با نظرات و نتایج تحقیقات (gasemnezhad, 2008). خلاقیت و فعالیت‌های فردی کودک را در بازی‌های گروهی (esmailvandi and et al, 2016). کودک از بازی با اصول و قواعد زندگی جمعی و مراعات انضباط عملی به تدریج آشنا می شود و این به رشد اجتماعی و اخلاقی او کمک می کند. (fathi, 2016). کار گروهی سبب می شود تا یادگیرنده مسئولیت پذیری بیشتری نسبت به یادگیری عهده دار شود از سنین سه و چهار سالگی به تدریج به بازی‌های گروهی و اجتماعی روی می آورد. در حدود 3 سالگی اغلب کودکان تمایل پیدا می کنند در گروه‌هایی کوچک سه-چهار نفری بازی کنند (hagani, 2016)، تحت عنوان تأثیر بازی درمانی گروهی بر رفتارهای پرخاشگرانه و مهارت‌های اجتماعی کودکان پیش دبستانی، (vahedi, 2017)، تحت عنوان اثربخشی بازیهای سازماندهی شده بر میزان یادگیری و هوش نوآموزان پیش دبستانی، (babai, 2013)، در تحقیقی با عنوان اثربخشی بازی گروهی با رویکرد گشتالت بر بهبود مهارت‌های اجتماعی کودکان پیش دبستانی، همسویی و هماهنگی دارد.

سوال 9 - مکان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه است؟
با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 12 هدف اصلی و نهایی برنامه، مکان برنامه درسی باید رنگارنگ و جذاب و مناسب با علایق کودکان باشد. این تحقیق با نظرات و نتایج تحقیقات (fathi, 2016)، فضای آموزشی باید موجب تحریک یادگیرندگان و ایجاد انگیزه در آنان شود. مکان و فضای باز، شوق تحرک را در کودک بر می انگیزد. در صورتی که محل تاریک و نور، فرصت جست و خیز را از طفل می گیرد، همسویی دارد.

سوال 10- زمان برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه است؟
با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 13 هدف اصلی و نهایی برنامه، زمان برنامه درسی باید براساس نوع بازی و آموزشی و 3 تا 4 جلسه 45 دقیقه ای باشد این پژوهش با نظرات و نتایج تحقیقات (fathi, 2016). برنامه نیز باید از لحاظ زمانی، شناخت و یادگیری مطلوب را در فراگیر ایجاد نماید بازی با تولد کودک آغاز می گردد (mahjoor, 2017)، امام صادق علیه السلام خطاب به یکی از اصحاب خویش فرمود: «دَعِ ابْنَكَ يَلْعَبُ سَعَةً سِنِينَ»، «بگذار فرزندت تا 7 سالگی بازی کند» (وسائل الشیعه، جلد 21، صفحه 473). بازی فرآیندی است که آماده سازی کودک را برای آینده مشخص می کند. همسویی دارد.

سوال 11- شیوه های ارزشیابی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی بر اساس الگوی فرانسیس کلاین چگونه است؟
با توجه به خلاصه تحلیل‌های انجام شده در جدول 14 هدف اصلی و نهایی برنامه، ارزشیابی برنامه درسی باید براساس نوع مشاهده ای باشد این تحقیق با نظرات و نتایج تحقیقات (kafuri, 2014) به ارزشیابی از فعالیت‌های آموزشی تاکید دارد (Tyler, 1949; Zais, 1976)، (aisener, 2013)، (nanine and et al, 2009) همسویی دارد.

با توجه به نتایج تحقیق حاضر پیشنهاد می گردد که در دوره های آموزش معلمان در دانشگاه فرهنگیان و دوره های ضمن خدمت الگوی برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی را مد نظر قرار دهند و فرصت هایی برای مربیان پیش دبستانی ایجاد شود که منجر به شکل گیری مهارت بازی و روحیه آموزش بوسیله بازی و فعالیت مدار در آنان تقویت گردد. مربیان باید هم تدریس خود را مبتنی بر بازی قرار داده و هم مهارت آموزش مبتنی بر بازی را در دانش آموزان پرورش کنند و آنها را در انجام فعالیت های بازی محور راهنمایی نمایند. همچنین مربیان باید خود ارزیابی را هم در خود و هم در دانش آموزان تقویت کرده و ضمن اینکه کلاس درس را به عنوان مهمترین مکان تدریس بوسیله بازی در نظر می گیرند دانش آموزان را هم جهت بازی و یادگیری سوق دهند.

پیشنهادهای کاربردی تحقیق

1- 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.

2- الگوی طراحی شده از یافته های این پژوهش به دلیل استفاده از نظرات متخصصان، روانشناسان تربیتی و مربیان پیش دبستانی با شرایط فرهنگی و بومی کشور و همچنین با توانایی ها، علایق، نیازهای کودکان پیش دبستانی ایران متناسب بوده، و به دلیل این که در این الگو به همه ی عناصر برنامه درسی توجه شده است، لذا از جامعیت لازم برخوردار می باشد. و چون این الگو توسط متخصصان برنامه درسی و روانشناسان تربیتی و مربیان پیش دبستانی مورد اعتبارسنجی قرارگرفت، می تواند به عنوان یک الگوی معتبر برای برنامه درسی آموزش پیش دبستانی مبتنی بر بازی در دوره ی پیش دبستانی ایران قابل اجرا باشد. لذا به مسئولان وزارت آموزش و پرورش، سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی و ادارات کل آموزش و پرورش استان ها پیشنهاد می گردد در خصوص اجرای ترجیحا آزمایشی آن اقدام نمایند.

3- به مربیان پیش دبستانی توصیه می گردد، در برنامه درسی شان به اصول یادگیری بازی - محور، مسئله ایمنی عاطفی و جسمانی، مشارکت همه کودکان، روابط مثبت میان فردی، و رعایت تعادل میان فعالیت های ساختارمند و غیرساختارمند توجه نمایند.

4- 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 تاکید در این برنامه اقدام نمایند.

5- همچنین به مدیران و مربیان مراکز پیش دبستانی پیشنهاد می گردد، تا فرصت لازم را برای فعالیت بدنی و بازی کودکان برای حداقل 30 دقیقه در روز فراهم آورند.

6- اجرا و پیاده نمودن تمام برنامه ها و فعالیت های آموزشی دوره ی پیش دبستانی منوط به داشتن مربیان شایسته، متخصص و دوره دیده دارد. لذا به مسئولان آموزش و پرورش پیشنهاد می گردد، دوره های 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 دوره ها با بازی و یادگیری و رویکردهای تلفیق حوزه های یادگیری آشنا شوند.

reference

Ibrahim Kafouri, Kimia, Ibrahim Kafouri Kimia, Maliki Hassan, Khosravi Babadi Ali Akbar (2014). Investigating the role of Klein's curriculum elements in the academic failure of the first year of high school mathematics course from the perspective of curriculum partners, Research Quarterly in Curriculum Planning, 2(17), 50-62.

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

Ismail Vandi, Iman (2016), play and role play in children's education, 5th scientific research conference of educational sciences and psychology, social and cultural harms of Iran, Tehran, Association for the Development and Promotion of Basic Sciences and Techniques.

Realepour, Adele, (2018), The effect of group play therapy on aggressive behaviors and social skills of preschool children, Ph.D. student of psychology, Faculty of Educational Sciences and Psychology, Isfahan University.

Afrooz, Gholam Ali (2016), the role of educational games on students' learning, Iran, electronic growth magazine.

Azar, Rasul, (2013), Game and its importance in learning, electronic growth publication, Internet.

Aghajani, Tahmourt (2013), the effect of play on children's social skills, Islamic Azad University, Shahr Quds branch, summer 2013, period 6, number 3 (series 23); From page 97 to page 104

Babaei, Ali, (2013), Investigating the effectiveness of group play on improving social skills in preschool children in the 2nd district of Tehran, Master's thesis, Faculty of Educational Sciences, Elza University (S

Biabangerd, Ismail (2015), study of the effect of games on children's learning, Iran, science and technology

- Jansar, Fatemeh (2017), The role of stories and games in the growth, creativity and identity of preschool children, Farhangian University, Yazd, Iran
- Haqqani, Maryam, (2016), The effect of educational games on students' learning, Rushd Eletronic Magazine, Tehran, Iran
- Educational Research and Planning Organization (2012), Preschool Program and Educational Activities Guide, Ministry of Education: Office of Textbook Writing and Planning
- Saif, Ali Akbar (2014). Educational psychology (psychology of learning and education). Duran Publications, p. 14
- Fathi Vajargah, Koresh, (2016), curriculum towards a new identity, Tehran: Aizh
- Qasimnejad, Somia (2008), Preschool Education, Internet
- Kafouri, Ebrahim (2014), Investigating the role of Klein's curriculum elements in the academic decline of the first year of secondary school mathematics from the perspective of curriculum partners, Journal: Research in Curriculum Planning (Knowledge and Research in Educational Sciences - Curriculum Planning), Spring 2014 , period 12, number 17 (consecutive 44); From page 50 to page 62
- Mohseni Jam, Mohammad Vakizuri, Ommir Hossein (2014), The role of play in fostering the creativity of preschool children, publication: the second scientific research conference of educational sciences and psychology of social and cultural harms in Iran. Autumn 2014
- Mokhtarzadegan, Maryam (2018), the role of play in children's development from Piaget's point of view, Sib electronic publication, quoted by Safarzadeh (2018)
- Moradi, Ahmad, Qobadi, Kobari (2019), the effectiveness of creativity training on problem solving skills and comparison with play method in preschool children, Iran: Shahid Chamran University, Ahvaz
- Mofidi, Farkhandeh (2018), Preschool and Elementary Education, Payam Noor University, Tehran, Ta'ati Publications
- Moghadam and Turkan (2014) the role of educational games in students' learning, Iran, electronic growth magazine
- Maleki, Hassan, (2017) Preliminaries of the curriculum. Tehran: Side
- Motheghi, Haideh (2010) Game Psychology, first volume, Islamic Azad University, Karaj branch
- Mehjoor, Siamak (2017), Game Psychology, second edition, Ed
- Norouzzadeh, Reza and Fathi Vajargah, Korosh (2016). Introduction to university curriculum planning. Tehran: Higher Education Research and Planning Institute
- Vahedi, Mehdi, and Bigdeli, Zivar (2017), the effectiveness of organized games on the learning and intelligence of preschoolers, Assistant Professor, Educational Technology Department, Allameh Tabatabai University, ninth year, number 33, Spring 2017, pp. 187-206
- Walizadeh, Leila (2017), the effectiveness of organized games on the learning and intelligence of preschoolers, Allameh Tabatabai University, Counseling and Psychotherapy Culture Quarterly, 9th year, No. 33, Spring 97, pp. 187-206
- Eisner, E. W. (2013). The educational imagination on the design and evaluation of school programs, MC Millan, INC,p169.
- Nanine A.E van Gennip, Mien S.R.Segers and Harm H.Tillema(2009) Peer assessment for learning from a social perspective : the influence of interpersonal variables and struc tural features, Department of EducationaStudies. University leiden.
- Tyler , R.w.(1949). Basicpriniples of Curriculum and Instuction. University of chicagopress, Chicago. Illinois
- Zais, R.S. (1976). Curriculum: Principles and foundations, Crowell, Newyork