

هفتمین همایش ملی بنیاد علمی قانون یار

همایش پژوهش های علمی علوم اسلامی و انسانی در عصر نوین

بنیاد علمی قانون یار - آموزش و پرورش استان کرمانشاه - واحد پژوهش سپاه پاسداران (با همکاری و حمایت معنوی دانشگاه رازی، دانشگاه آزاد، دانشگاه فرهنگیان، دانشگاه پیام نور کرمانشاه، دانشگاه علمی و کاربردی، جهاد دانشگاهی واحد کرمانشاه، دانشگاه صنعتی کرمانشاه، بنیاد شهید و سازمان ارشاد و ...
سر دبیر علمی و مسئول برگزاری همایش: دکتر بهنام اسدی (نماینده مقالات در پایگاه های ملی و بین المللی)
تاریخ برگزاری همایش: ۸ اسفندماه ۱۴۰۳ شماره مقاله: ۲۸/۴۵۶۷۲ رده بندی کنگره: ب ۵۶/۷۵۵

نقش بازی های مبتنی بر سیره نبوی در بهبود مهارت های شناختی کودکان دبستانی

فاطمه موسی بیگی^۱

کارشناس ارشد روانشناسی عمومی

طیبه موسی بیگی

آموزگار آموزش و پرورش ناحیه ۲ کرمانشاه. دبستان مریم سخن سنج

چکیده

بازی به عنوان زبان جهانی کودکان، نقشی کلیدی در رشد شناختی و شکل گیری شخصیت آنان ایفا می کند. پژوهش حاضر با هدف طراحی، اجرا و اعتبارسنجی بازی های آموزشی مبتنی بر سیره پیامبر اکرم (ص) برای تقویت مهارت های شناختی (شامل حل مسئله، حافظه فعال، تفکر انتقادی و خلاقیت) در کودکان انجام شده است. روش تحقیق، ترکیبی از تحلیل محتوای کیفی (انتخاب و دسته بندی روایات مرتبط با بازی و تربیت کودکان از منابع اسلامی) و مطالعه نیمه تجربی با گروه کنترل بود. یافته ها نشان داد که بازی هایی مانند «مسیر مهربانی» (با الهام از داستان صلح حدیبیه) و «پازل امانتداری» (بر اساس سیره پیامبر در بازگرداندن اموال به اهل مکه) موجب بهبود معنادار عملکرد کودکان در آزمون های استاندارد شناختی و افزایش میزان رعایت اصول اخلاقی مرتبط با بازی ها شده است. این الگو، می تواند برای طراحی سایر بازی های آموزشی مبتنی بر آموزه های دینی مورد استفاده قرار گیرد.

واژگان کلیدی: بازی های آموزشی، سیره نبوی، روانشناسی رشد، مهارت های شناختی.

^۱ نویسنده مسئول

بخش اول: کلیات و تحلیل اولیه موضوع

براساس گزارش یونسکو (۲۰۲۳)، تنها ۱۲٪ برنامه‌های آموزشی دبستانی در ایران از ظرفیت فرهنگ دینی برای پرورش شناختی کودکان استفاده می‌کنند. این در حالی است که نظریه ویگوتسکی (۱۹۷۸) بر اهمیت «بازی نقش‌پذیر» به عنوان ابزاری برای رشد ذهنی و اجتماعی کودکان تأکید دارد. از سوی دیگر، سیره پیامبر اکرم(ص) در تعامل با کودکان (مانند بازی با امام حسن(ع) و امام حسین(ع)) الگویی کاربردی برای طراحی بازی‌های هدفمند و جذاب فراهم می‌کند. تلفیق این دو رویکرد می‌تواند به غنای محتوای آموزشی و افزایش اثربخشی آن کمک کند. سند تحول بنیادین آموزش و پرورش دوره کودکی (۱۴۰۱)، بر «بومی‌سازی محتوای آموزشی با تکیه بر ارزش‌های اسلامی» تأکید کرده است. با این حال، مطالعات میدانی (مهدوی، ۱۴۰۲) نشان می‌دهد ۷۸٪ مربیان مهدهای کودک فاقد ابزارهای عملی و دانش کافی برای تلفیق آموزه‌های دینی با اصول روانشناسی رشد هستند. این پژوهش با پر کردن این خلأ، به طراحی، اجرا و ارزیابی اثربخشی بازی‌های دینی-شناختی می‌پردازد و راهکاری عملی برای تحقق اهداف سند تحول ارائه می‌دهد.

بخش دوم: مبانی نظری

• چارچوب اسلامی: بازی در سیره پیامبر(ص)

○ بازی به مثابه ابزار تربیت روایت

پیامبر اکرم(ص) در حین بازی با کودکان می‌فرمودند: "اَلْعَبُوْا فَاِنَّ اللّٰعِبَ مَرْوُّهُ" (بحارالانوار، ج ۴۳، ص ۲۸۵). این رویکرد با نظریه «یادگیری مبتنی بر بازی» در روانشناسی همسو است و بر اهمیت بازی به عنوان ابزاری برای رشد و تربیت کودکان تأکید دارد.

○ نمونه‌های تاریخی بازی

«مسابقه اسب‌سواری»

پیامبر(ص) با امام حسن(ع) و امام حسین(ع) مسابقه اسب‌سواری ترتیب می‌دادند و بر اهمیت رقابت سالم، نشاط و تفریح در کنار تقویت جسمانی کودکان تأکید می‌کردند.

بازی با کودکان در مسجد

روایت شده است که پیامبر(ص) حتی در مسجد و هنگام اقامه نماز نیز با کودکان بازی می‌کردند و مزاح آنها را تحمل می‌کردند. این امر نشان‌دهنده اهمیت بازی و توجه به نیازهای کودکان در سیره نبوی است.

• چارچوب روانشناختی

○ نظریه رشد شناختی پیاژه مرحله پیش‌عملیاتی (۲-۷ سال)

در این مرحله، کودکان از طریق بازی‌های نمادین و نقش‌آفرینی، مهارت‌های شناختی خود را توسعه می‌دهند.

انطباق با سیره نبوی: استفاده از اسباب‌بازی‌های نمادین (مانند مکت کعبه، مسجد، خانه پیامبر و ...) برای آموزش مفاهیم دینی و تقویت تخیل کودکان.

○ بازی و تقویت حافظه فعال

مطالعه موردی: پژوهش برک (۲۰۲۰) نشان می‌دهد بازی‌های رمزگشایی، پازل و بازی‌های حافظه محور، ظرفیت حافظه فعال کودکان را به طور چشمگیری افزایش می‌دهد.

انطباق با سیره نبوی: استفاده از داستان‌های قرآنی و روایات برای طراحی بازی‌های حافظه محور و تقویت حافظه کودکان.

○ بازی و پرورش تفکر انتقادی و خلاقیت

مطالعه موردی: پژوهش‌های متعدد نشان داده است که بازی‌های ساختنی، بازی‌های حل مسئله و بازی‌های نقش‌آفرینی به کودکان کمک می‌کند تا تفکر انتقادی و خلاقیت خود را پرورش دهند.

انطباق با سیره نبوی: استفاده از داستان‌های مربوط به تصمیم‌گیری‌های پیامبر(ص) و اهل بیت(ع) برای طراحی بازی‌های حل مسئله و پرورش تفکر انتقادی در کودکان

بخش سوم: نگاهی به ابزارهای اندازه‌گیری و جامعه مورد پژوهش

جامعه آماری و نمونه پژوهش جامعه آماری:

گروه آزمایش: ۳۰ کودک (۱۵ پسر و ۱۵ دختر) به صورت تصادفی از دبستانهای ناحیه ۲ کرمانشاه انتخاب شدند.

ابزارها بازی‌های طراحی شده:

۱. «خانه پیامبر»: ساخت ماکت خانه حضرت محمد(ص) با بلوک‌های ساختمانی و روایتگری داستان‌های ساده از زندگی ایشان.

۲. «مسیر بخشش»: یک بازی رومیزی مبتنی بر داستان بخشش پیامبر(ص) از اهالی طائف، با هدف آموزش مفهوم بخشش و گذشت.

۳. «پازل امانتداری»: پازلی شامل تصاویری از داستان بازگرداندن اموال به اهل مکه توسط پیامبر(ص)، با هدف آموزش مفهوم امانتداری و درستکاری.

۴. «سفر به مدینه»: یک بازی حرکتی و نقش‌آفرینی که در آن کودکان نقش اصحاب پیامبر(ص) را ایفا می‌کنند و با مفاهیم ایثار و همکاری آشنا می‌شوند.

آزمون‌های سنجش:

۱. آزمون هوش و کسب برای سنجش حافظه فعال و سایر مهارت‌های شناختی.
۲. چک‌لیست محقق ساخته «مهارت‌های اخلاقی-شناختی» بر اساس آیات قرآن و روایات (شامل مواردی مانند همکاری، همدلی، امانتداری، راستگویی و ...).

روش اجرا:

ابتدا، پیش‌آزمون بر روی هر دو گروه آزمایش و کنترل اجرا شد. سپس، گروه آزمایش به مدت ۸ هفته، هر هفته سه جلسه ۳۰ دقیقه‌ای در بازی‌های طراحی شده شرکت کردند. گروه کنترل هیچ مداخله‌ای دریافت نکردند. پس از پایان دوره مداخله، پس‌آزمون بر روی هر دو گروه اجرا شد. داده‌ها با استفاده از آزمون‌های t مستقل و تحلیل واریانس مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند.

بخش چهارم: تحلیل یافته‌ها

• بهبود مهارت‌های شناختی حافظه فعال:

نتایج نشان داد که گروه آزمایش در پس‌آزمون، بهبود معناداری در تکلیف «تکرار اعداد معکوس» نسبت به گروه کنترل داشتند

• حل مسئله:

کودکان گروه آزمایش در بازی «مسیر بخشش» نسبت به گروه کنترل، راه‌حل‌های غیر خصمانه بیشتری ارائه دادند و در حل مسائل مربوط به بازی موفق‌تر عمل کردند.

• رشد مهارت‌های اخلاقی

در بازی «خانه پیامبر»، ۸۰٪ کودکان بدون دخالت مربی، اسباب‌بازی‌ها را به‌طور عادلانه تقسیم کردند (اللهام گرفته از حدیث "إِغْدِلُوا بَيْنَ أَوْلَادِكُمْ"). این امر نشان می‌دهد که بازی‌های

طراحی شده، علاوه بر تقویت مهارت‌های شناختی، به تقویت مهارت‌های اخلاقی کودکان نیز کمک می‌کند و آنها را با مفاهیم دینی مرتبط با بازی آشنا می‌سازند.

بخش چهارم: نتیجه گیری

بازی‌های مبتنی بر سیره نبوی با ایجاد محیطی شاد و معنادار، نه تنها مهارت‌های شناختی کودکان را تقویت می‌کنند، بلکه پایه‌های هویت دینی و اخلاقی آنها را نیز در سال‌های حساس کودکی بنیان می‌گذارند. این رویکرد، پاسخی عملی به دغدغه «شکاف میان آموزش دینی و علوم تربیتی» در نظام آموزشی ایران است و می‌تواند به عنوان الگویی برای طراحی سایر بازی‌های آموزشی مبتنی بر آموزه‌های دینی مورد استفاده قرار گیرد.

پیشنهادهای کاربردی

۱. تدوین بسته آموزشی بازی‌های نبوی: شامل دستورالعمل بازی‌ها، اسباب‌بازی‌های مورد نیاز، و داستان‌های مصور مرتبط برای استفاده در مهدهای کودک و خانه‌ها.
۲. برگزاری کارگاه‌های تربیت مربی: با همکاری حوزه‌های علمیه و دانشکده‌های روانشناسی برای آموزش مربیان در زمینه طراحی و اجرای بازی‌های مبتنی بر سیره نبوی.
۳. تولید و توزیع اسباب‌بازی‌های آموزشی: با همکاری تولیدکنندگان اسباب‌بازی و با نظارت کارشناسان دینی و روانشناسان کودک.

منابع و مأخذ

الف) منابع فارسی

- قرآن کریم .
- مجلسی، محمدباقر. (۱۴۰۳ق). بحارالانوار. بیروت: دار احیاء التراث .
- مهدوی، س. (۱۴۰۲). بررسی اثربخشی بازی‌های دینی بر رشد شناختی کودکان. مجله علوم تربیتی اسلام، ۱۰(۳)، ۴۵-۶۷.
- نهج البلاغه. (گردآوری سید رضی). (۱۳۷۹). ترجمه محمد دشتی. قم: انتشارات مشهور،

ب) منابع لاتین

- Piaget, J. (۱۹۵۲). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Berk, L. E. (۲۰۲۰). *Development Through the Lifespan*. Pearson Education

