

# The Effect of Educational Games on Learning Math Concepts and Social Skills in Anxious Preschoolers

Yousefi F<sup>1</sup>, \*Hashemian Nejad F<sup>2</sup>

## Author Address

1. MA Student in Preschool Education, Department of Educational Sciences, Mashhad Branch, Islamic Azad University, Mashhad, Iran;

2. Assistant Professor, Department of Educational Sciences, Mashhad Branch, Islamic Azad University, Mashhad, Iran.

\*Corresponding author's email: [hhashemi@yahoo.com](mailto:hhashemi@yahoo.com)

Received: 2021 January 25; Accepted: 2021 March 8

## Abstract

**Background & Objectives:** Anxiety is among the most prevalent preschool psychological disorders that can disrupt socio-cognitive development. Anxiety adversely impacts academic, cognitive, emotional, communicative, and social functions. Mathematics is among the major academic courses which require math skills. Social skills are defined as a set of purposeful, observable, and learnable behaviors that include cooperation, assertiveness, self-control, responsibility, self-management, empathy, and sympathy. An optimal manner of teaching preschoolers is applying educational games. The game motivates children to learn without pressure. Educational games include coherent and organized concepts. In educational games, the learner is active, makes decisions, solves problems, and reacts to others' behaviors. Considering the limited effect of educational games on learning math concepts and social skills on preschoolers, the present research aimed to investigate the effect of educational games on learning math concepts and social skills in anxious preschoolers.

**Methods:** This was a quasi-experimental study with a pretest-posttest and control group. The research population included anxious preschoolers in district 1 of Mashhad City, Iran, in 2018-2019. Considering the study's inclusion criteria, 30 eligible volunteers entered the study by the purposive sampling method and were assigned into two groups by the simple random method using lottery ( $n=15/\text{group}$ ). The inclusion criteria included the age of 5-6 years, obtaining a minimum score of 35 in the anxiety preschoolers scale, not receiving psychological services in the preceding 6 months and no history of receiving educational games. The exclusion criteria included absence from >2 sessions, the lack of active participation, and withdrawal from continuing cooperation. The experimental group participated in ten 45-minute sessions two times a week. Sessions included training by researcher-made educational games; however, the control group received no training. The content validity of training sessions was confirmed by the Delphi method and 15 experts of educational sciences of Mashhad Branch, Islamic Azad University. These 5 core skills were trained in the sessions: reading numbers one to nine, skills of zero understanding, the skill of improving understanding of one-digit numbers, the skill of sorting numbers, and skill of understanding less, more and equal, and each axis was practiced in two sessions. The intervention was performed by a preschool teacher in a preschool center in district 1 of Mashhad City, Iran. The required data were collected using the Anxiety Preschooler Scale (Spence et al., 2001), Social Skills Questionnaire (Gresham & Elliott, 1990), and Teacher-made Math Concepts Test. The collected data were analyzed by descriptive and inferential statistics in SPSS at a significance level of 0.05. Central tendency and scatter indices were used to describe the distribution of variables at the level of descriptive statistics. At the level of inferential statistics, Chi-square and Independent Samples t-tests and univariate Analysis of Covariance (ANCOVA) were used to test the statistical hypotheses.

**Results:** The Independent Samples t-test data revealed no significant difference between the study groups in the pretest scores of learning math concepts ( $p=0.734$ ) and social skills ( $p=0.378$ ); however, the posttest results revealed significant differences between the study groups concerning learning math concepts ( $p<0.001$ ) and social skills ( $p=0.003$ ). The univariate ANCOVA results indicated that educational games significantly increased the capacity of learning math concepts ( $p<0.001$ ) and social skills ( $p<0.001$ ) in anxious preschoolers. According to the effect size, 78% of these changes in learning math concepts and 88% in social skills were induced by our intervention.

**Conclusion:** According to the present study results, educational games play an effective role in increasing the capacity of learning math concepts and social skills. Therefore, teachers can use educational games to improve anxious preschoolers' cognitive and social characteristics, especially learning math concepts and social skills.

**Keywords:** Educational games, Learning math concepts, Social skills, Anxious preschoolers.

## بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب

فتانه یوسفی<sup>۱</sup>، \*فریده هاشمیان‌نژاد<sup>۲</sup>

توضیحات نویسندگان

۱. دانشجوی کارشناسی‌ارشد آموزش و پرورش پیش‌دبستانی، گروه علوم تربیتی، واحد مشهد، دانشگاه آزاد اسلامی، مشهد، ایران؛  
۲. استادیار، گروه علوم تربیتی، واحد مشهد، دانشگاه آزاد اسلامی، مشهد، ایران.

\*وابانامه نویسنده مسئول: fhashemi@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۶ بهمن ۱۳۹۹؛ تاریخ پذیرش: ۱۸ اسفند ۱۳۹۹

### چکیده

**زمینه و هدف:** اضطراب به‌عنوان یکی از اختلال‌های بسیار شایع روان‌شناختی در دوره پیش‌دبستانی می‌تواند در رشد شناختی و اجتماعی کودکان اختلال ایجاد کند. از آنجاکه از شیوه‌های بهتر آموزش به کودکان پیش‌دبستانی استفاده از بازی‌های آموزشی است، پژوهش حاضر با هدف بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب انجام شد.

**روش‌بررسی:** روش این مطالعه نیمه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه گواه بود. جامعه پژوهش را کودکان مضطرب پیش‌دبستانی ناحیه یک شهر مشهد در سال تحصیلی ۹۸-۱۳۹۷ تشکیل دادند. تعداد سی داوطلب واجد شرایط پس از بررسی ملاک‌های ورود به مطالعه با روش نمونه‌گیری هدفمند وارد مطالعه شدند و با روش تصادفی در دو گروه مساوی قرار گرفتند. گروه آزمایش ده جلسه ۴۵ دقیقه‌ای در جلسات بازی‌های آموزشی شرکت کرد و برای گروه گواه آموزشی ارائه نشد. داده‌ها با کمک مقیاس اضطراب کودکان پیش‌دبستانی (اسپنس و همکاران، ۲۰۰۱)، آزمون معلم‌ساخته مفاهیم ریاضی و پرسش‌نامه مهارت‌های اجتماعی (گریشام و الیوت، ۱۹۹۰) جمع‌آوری شد. تحلیل داده‌ها با روش تحلیل کوواریانس تک‌متغیری، آزمون‌های خی‌دو و تی مستقل در نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۲ صورت گرفت. سطح معناداری آزمون‌ها ۰/۰۵ در نظر گرفته شد. یافته‌ها: یافته‌ها نشان داد، گروه آزمایش و گروه گواه در مرحله پیش‌آزمون از نظر یادگیری مفاهیم ریاضی ( $p=0/734$ ) و مهارت‌های اجتماعی ( $p=0/378$ ) باهم تفاوت معناداری نداشتند؛ اما دو گروه مذکور در مرحله پس‌آزمون از نظر هر دو متغیر یادگیری مفاهیم ریاضی ( $p<0/001$ ) و مهارت‌های اجتماعی ( $p=0/003$ ) تفاوت معناداری داشتند. براساس نتایج تحلیل کوواریانس تک‌متغیری، بازی‌های آموزشی سبب افزایش معنادار هر دو متغیر یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب شد ( $p<0/001$ ).

**نتیجه‌گیری:** براساس نتایج این پژوهش، استفاده از بازی‌های آموزشی نقش مؤثری در افزایش یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی دارد؛ بنابراین معلمان می‌توانند از بازی‌های آموزشی برای بهبود ویژگی‌های شناختی و اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی مضطرب به‌ویژه یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی استفاده کنند. **کلیدواژه‌ها:** بازی‌های آموزشی، یادگیری مفاهیم ریاضی، مهارت‌های اجتماعی، کودکان پیش‌دبستانی مضطرب.

اضطراب<sup>۱</sup>، از اختلال‌های بسیار شایع روان‌شناختی<sup>۲</sup> در دوره پیش‌دبستانی است که می‌تواند در رشد شناختی و اجتماعی کودکان اختلال ایجاد کند (۱). اضطراب، ترس و ناراحتی کلی، مبهم و ناخوشایند است و بر عملکردهای تحصیلی، شناختی، هیجانی، ارتباطی و اجتماعی تأثیر منفی می‌گذارد (۲).

درس ریاضی به‌عنوان یکی از دروس مهم‌تر پایه اهمیت بسیار زیادی در هر سیستم آموزشی دارد (۳) و موجب ارتقای نظم و مدیریت، تفکر منطقی<sup>۳</sup>، تفکر خلاق<sup>۴</sup>، تفکر انتقادی<sup>۵</sup> و توانایی تحلیل<sup>۶</sup> می‌شود (۴). یادگیری مفاهیم ریاضی به درک و فهم فراگیران از مفاهیم ریاضی و روابط موجود بین این مفاهیم اشاره دارد (۵). همچنین، اضطراب باعث افت عملکردهای ارتباطی و اجتماعی از جمله مهارت‌های اجتماعی<sup>۷</sup> می‌شود (۲). مهارت‌های اجتماعی، مجموعه‌ای از رفتارهای هدفمند، قابل مشاهده و یادگرفتنی شامل همکاری<sup>۸</sup>، جرئت‌ورزی<sup>۹</sup>، خودکنترلی<sup>۱۰</sup>، مسئولیت‌پذیری<sup>۱۱</sup>، خودمدیریتی<sup>۱۲</sup>، همدردی<sup>۱۳</sup> و همدلی<sup>۱۴</sup> است (۶). مهارت‌های اجتماعی نشان‌دهنده رفتارهایی است که در تعاملات میان‌فردی و متناسب با هنجارهای اجتماعی و موقعیت‌ها به‌کار می‌رود؛ همچنین از دستاوردهای بسیار مهم دوران کودکی است و فرد را قادر می‌سازد با دیگران تعامل مثبت، مؤثر و سازگارانه داشته باشد (۷).

یکی از شیوه‌های بهتر آموزش به کودکان پیش‌دبستانی استفاده از بازی‌های آموزشی<sup>۱۵</sup> است (۸) که رویکردی ابداعی و نسبتاً جدید برای ارتقای علاقه و یادگیری به‌شمار می‌رود. در این شیوه فراگیر فعال است، تصمیم‌گیری می‌کند، مسائل را حل می‌نماید و به رفتارهای دیگران واکنش نشان می‌دهد (۹). بازی به کودکان کمک می‌کند تا مطالب یادگیری را بدون فشار و با میل و رغبت یاد بگیرند و مسائل و محیط را بهتر بشناسند، بفهمند، کنترل و مدیریت کنند (۸). بازی‌های آموزشی، بازی‌هایی هستند که افراد در خلال آن‌ها یک‌سری مفاهیم منسجم و سازمان‌یافته را یاد می‌گیرند. به عبارت دیگر، بازی‌های آموزشی مجموعه طرح‌ها و نقشه‌ها در قالب فعالیت‌های هدفمند و برنامه‌ریزی شده هستند که می‌توانند ویژگی‌های استفاده‌کنندگان از آن (کودکان) را بهبود بخشند (۱۰).

پژوهش‌های اندکی درباره تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی انجام شده است؛ برای مثال نتایج پژوهش ونیسیلییر و همکاران نشان داد، بازی‌های آموزشی باعث افزایش یادگیری مفاهیم شناختی و غیرشناختی ریاضی دانش‌آموزان می‌شود (۱۱). مرادی در پژوهشی به این نتیجه رسید که بازی‌های

آموزشی، یادگیری مفاهیم ریاضی را در دانش‌آموزان با اختلال طیف اوتیسم افزایش می‌دهد (۱۲). در پژوهشی دیگر اخواست و همکاران گزارش کردند، بازی‌های آموزشی سبب افزایش یادگیری مفاهیم ریاضی می‌شود (۱۳). همچنین، نتایج مطالعه کارداس و سادیک حاکی از تأثیر بازی‌های آموزشی بر افزایش مهارت‌های اجتماعی کودکان مبتلا به اختلال طیف اوتیسم بود (۱۴). پورروستائی اردکانی و اسماعیلی گوجار ضمن پژوهشی دریافتند، بازی‌های آموزشی دارای نقش مؤثری در افزایش مهارت‌های اجتماعی و توانایی‌های شناختی دانش‌آموزان است (۱۵). در پژوهشی دیگر آتشک و همکاران گزارش کردند، بازی‌های آموزشی تأثیر معناداری بر مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان دارد (۱۶).

از یک سو کودکان آینده‌سازان جامعه هستند. از سوی دیگر بازی‌ها برای همه به‌ویژه کودکان بسیار جذاب است و جنبه آموزشی یا درمانی آن‌ها کمتر برای کودکان مشخص است. همچنین درباره تأثیر بازی‌های آموزشی پژوهش‌های اندکی انجام شده است. عمده پژوهش‌ها نیز ویژگی‌های تحصیلی و روان‌شناختی دانش‌آموزان ابتدایی را بررسی کردند و پژوهشی درباره تأثیر آن بر کودکان پیش‌دبستانی یافت نشد. نکته حائز اهمیت دیگر اینکه کودکان پیش‌دبستانی مضطرب در مقایسه با همتایان خود به‌دلیل درگیری با اضطراب با مشکلات تحصیلی و اجتماعی بیشتری مواجه هستند. در پژوهش حاضر تلاش شد تأثیر بازی‌های آموزشی بر ویژگی‌های تحصیلی و اجتماعی این کودکان بررسی شود تا در صورت تأثیر آن، آموزش این بازی‌ها برای همه کودکان به‌ویژه کودکان مبتلا به اختلال‌های روان‌شناختی از جمله اضطراب توصیه شود؛ بنابراین، با توجه به لزوم مداخله با هدف بهبود کودکان پیش‌دبستانی مضطرب، جذابیت و تأثیر بازی‌های آموزشی و پژوهش‌های اندک درباره ارزیابی تأثیر آن، پژوهش حاضر با هدف بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب انجام شد.

## ۲ روش بررسی

روش این مطالعه، نیمه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون همراه با گروه گواه بود. جامعه پژوهش را کودکان مضطرب پیش‌دبستانی ناحیه یک شهر مشهد در سال تحصیلی ۹۸-۱۳۹۷ تشکیل دادند. حجم نمونه طبق فرمول زیر و براساس پژوهش مرادی (۱۲) با مقادیر  $\sigma = 3/42$  (انحراف معیار)،  $d = 4/05$  (اختلاف میانگین پس‌آزمون گروه‌های آزمایش و گواه)،  $\text{Power} = 0/90$  (توان آزمون) و  $\alpha = 0/05$  (آلفا)، ۱۴/۹۷ برآورد شد. تعداد سی داوطلب واجد شرایط پس از بررسی ملاک‌های ورود به مطالعه با روش نمونه‌گیری هدفمند وارد

10. Self-control  
11. Responsibility  
12. Self-management  
13. Sympathy  
14. Empathy  
15. Educational games

1. Anxiety  
2. Psychological disorders  
3. Rational thinking  
4. Creative thinking  
5. Critical thinking  
6. Ability of analyze  
7. Social skills  
8. Collaboration  
9. Assertiveness

$$14/97 = \frac{2(3.42)^2(10.4976) - (23.3928)(10.4976)}{4.05^2} = n_1 = n_2 = \frac{2\sigma^2(z_1 - \frac{\alpha}{2} + z_1 - \beta)^2}{d^2}$$

گروه‌ها به‌عنوان گروه آزمایش و گروه دیگر به‌عنوان گروه گواه در نظر گرفته شد. گروه آزمایش ده جلسه ۴۵ دقیقه‌ای در جلسات بازی‌های آموزشی شرکت کرد؛ اما برای گروه گواه آموزش بازی‌ها ارائه نشد و همانند گروه آزمایش در دوره آموزشی رایج پیش‌دستانی شرکت کرد. هر دو گروه در مراحل پیش‌آزمون و پس‌آزمون از نظر یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی ارزیابی شدند. از آنجا که براساس بررسی‌های پژوهشگران مطالعه حاضر محتوایی برای بازی‌های آموزشی کودکان پیش‌دستانی یافت نشد، این محتوا توسط پژوهشگران مطالعه حاضر ساخته شد و روایی محتوایی آن با روش دلفی توسط پانزده نفر از متخصصان علوم تربیتی دانشگاه آزاد اسلامی واحد مشهد به تأیید رسید. این محتوا پنج محور اصلی شامل بازی آموزش اعداد، بازی گل یا پوچ، بازی پرتاب حلقه، بازی جاگذاری هدف و بازی کمتر، بیشتر و مساوی داشت که هر محور در دو جلسه تمرین شد (جدول ۱).

ملاک‌های ورود کودکان به پژوهش عبارت بود از: داشتن سن ۵ تا ۶ سال؛ کسب نمره ۳۵ و بیشتر در مقیاس اضطراب کودکان پیش‌دستانی<sup>۱</sup> (۱۷)؛ دریافت نکردن خدمات روان‌شناختی در شش ماه گذشته؛ نداشتن سابقه دریافت دوره بازی‌های آموزشی. ملاک‌های خروج کودکان از مطالعه شامل غیبت بیشتر از دو جلسه، نداشتن مشارکت فعال و انصراف از ادامه همکاری بود. برای انجام این پژوهش پس از هماهنگی با مسئولان اداره بهزیستی و اداره آموزش و پرورش ناحیه یک شهر مشهد اقدام به نمونه‌گیری شد و تعداد سی داوطلب واجد شرایط وارد مطالعه شدند. حداقل برای یکی از اولیای این کودکان بیان توضیحاتی درباره هدف، اهمیت و ضرورت پژوهش صورت گرفت؛ همچنین، درباره رعایت نکات اخلاقی (از جمله رازداری، محرمانه‌ماندن اطلاعات شخصی و غیره) به آن‌ها اطمینان خاطر داده شد و فرم رضایت‌نامه شرکت آگاهانه در پژوهش به امضای آنان رسید. سپس، به هر کودک یک کد اختصاص داده شد و با روش تصادفی ساده به دو گروه پانزده نفری تقسیم شدند. یکی از

جدول ۱. نام و روش اجرای بازی‌های آموزشی به تفکیک جلسات

جلسات	نام بازی	روش اجرا
اول و دوم	بازی آموزش اعداد	در بازی آموزش اعداد، به‌منظور یادگیری اعداد ۱ تا ۹ از بازی با توپ‌های رنگی استفاده شد. پس از آشنایی کلی کودکان با اعداد ۱ تا ۹، شماره هریک از اعداد روی یک توپ نوشته شد. از کودکان خواسته شد تا یکی از توپ داخل کیسه را بردارند و شماره آن را بلند بگویند.
سوم و چهارم	بازی گل یا پوچ	بازی گل یا پوچ به‌منظور آموزش مفهوم عدد صفر به‌صورت دونفری انجام گرفت. در این روش پس از آشنایی کودکان با بازی گل یا پوچ، آن‌ها به گروه‌های دونفری تقسیم شدند و نفر آخر نیز با مربی اقدام به بازی کرد. پس از حدود ده دقیقه بازی، دوباره کودکان به گروه‌های دونفری تقسیم شدند و اقدام به بازی کردند.
پنجم و ششم	بازی پرتاب حلقه	بازی پرتاب حلقه برای تقویت و بهبود یادگیری اعداد ۱ تا ۹ انجام گرفت. در این روش از کودکان خواسته شد که از فاصله یک‌متری حلقه‌ها (تعداد کل حلقه‌ها ۹ عدد) را داخل میله بیندازند و تعداد آن‌ها را بلند بشمارند.
هفتم و هشتم	بازی جاگذاری هدف	بازی جاگذاری هدف برای یادگیری ترتیب اعداد انجام گرفت و در این بازی، مکعب‌های رنگی برای آموزش به‌کار رفت. در این روش از کودکان خواسته شد تا مکعب‌های رنگی را براساس اعداد نوشته‌شده روی آن‌ها به‌ترتیب مرتب کنند.
نهم و دهم	بازی کمتر، بیشتر و مساوی	در بازی کمتر، بیشتر و مساوی، بازی صندلی‌ها به‌کار رفت. در این روش به‌ترتیب کمتر، بیشتر و مساوی آموزش داده شد. برای این منظور انتخاب تعدادی کودک (پنج نفر) صورت گرفت و در جایی مشخص تعدادی صندلی (چهار عدد) گذاشته شد. پس از شمارش دسته‌جمعی یک تا نه از آنان خواسته شد روی صندلی بنشینند. این فرایند برای دو گروه پنج‌نفری دیگر تکرار شد و در دور بعدی بازی تعداد صندلی‌ها بیشتر از کودکان و در دور سوم تعداد صندلی‌ها و کودکان برابر در نظر گرفته شد.

آن استفاده شد. گویه‌ها براساس طیف پنج‌درجه‌ای لیکرت از صفر تا چهار نمره‌گذاری می‌شود. دامنه نمرات بین صفر تا ۱۱۲ و نقطه برش نمره ۳۵ یا بیشتر است. نمره بیشتر، اضطراب بیشتر را نشان می‌دهد (۱۷). روایی سازه ابزار با روش تحلیل عاملی به تأیید رسید و پایایی آن را با روش آلفای کرونباخ ۰/۹۲ گزارش شد (۱۷). همچنین در ایران موسوی و خدابخشی کولایی پایایی ابزار را با روش آلفای کرونباخ ۰/۸۸ و با روش بازآزمایی ۰/۸۲ به‌دست آوردند (۱).

مداخله توسط نویسنده اول مقاله حاضر که خود مربی پیش‌دستانی بود، در یکی از مراکز پیش‌دستانی ناحیه یک شهر مشهد در ماه آذر و هفته اول دی در سال تحصیلی ۹۸-۱۳۹۷ (دو جلسه در هفته) انجام شد.

برای جمع‌آوری داده‌ها ابزارهای زیر به‌کار رفت.

– مقیاس اضطراب کودکان پیش‌دستانی: این مقیاس توسط اسپنس و همکاران در سال ۲۰۰۱ ساخته شد (۱۷). این مقیاس دارای ۲۸ گویه و فرم‌های کودک و والدین است که در پژوهش حاضر از فرم والدین

2. Teacher-Made Math Concepts Test

1. Anxiety Preschoolers Scale

سه نفر از مریبان برجسته ناحیه یک شهر مشهد در دو فرم الف (پیش‌آزمون) و ب (پس‌آزمون) طراحی شد که هر فرم دارای بیست سؤال بسته‌پاسخ بود. در هنگام پاسخ‌گویی به سؤال‌ها، مریب کودکان سؤال‌ها را با صدای بلند برای آن‌ها خواند و به آنان برای پاسخ‌گویی فرصت کافی داده شد. سپس مریب سؤال بعد را خواند. روایی محتوای آزمون معلم‌ساخته توسط پنج نفر از مریبان ناحیه دو شهر مشهد تأیید شد. ضریب همبستگی فرم‌های الف و ب ۰/۷۶ و پایایی با روش کوردر-ریچاردسون برای فرم‌ها به ترتیب ۰/۷۷ و ۰/۸۰ به دست آمد.

پرسش‌نامه مهارت‌های اجتماعی<sup>۱</sup>: این پرسش‌نامه توسط گریشام و لیوت در سال ۱۹۹۰ در سه فرم دانش‌آموز، معلمان و والدین طراحی شد (۱۸). در این پژوهش فرم والدین به کار رفت که ۵۵ گویه در دو بخش مهارت‌های اجتماعی (۳۸ گویه) و رفتارهای مشکل‌آفرین (۱۷ گویه) دارد و در پژوهش حاضر از بخش مهارت‌های اجتماعی استفاده شد. گویه‌ها براساس طیف سه‌درجه‌ای لیکرت از صفر تا دو نمره‌گذاری می‌شود. دامنه نمرات بین صفر تا ۷۶ است. نمره بیشتر، مهارت‌های اجتماعی بیشتر را نشان می‌دهد (۱۸). روایی سازه ابزار با روش تحلیل عاملی به تأیید رسید و پایایی آن با روش آلفای کرونباخ ۰/۹۴ گزارش شد (۱۸). همچنین در ایران امیدی و همکاران پایایی ابزار را با فرمول

اسپیرمن براون ۰/۸۶ گزارش کردند (۱۹). داده‌های حاصل از اجرای ابزارهای مذکور در مراحل پیش‌آزمون و پس‌آزمون، در دو سطح آمار توصیفی و استنباطی در نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۲ در سطح معناداری ۰/۰۵ تحلیل شدند. در سطح آمار توصیفی، شاخص‌های گرایش مرکزی و پراکندگی برای توصیف توزیع متغیرها به کار رفت. در سطح آمار استنباطی، به منظور بررسی پیش‌فرض‌های روش تحلیل کوواریانس، از آزمون کولموگروف-اسمیرنوف برای بررسی نرمال بودن و از آزمون لون به منظور بررسی همگنی واریانس‌ها استفاده شد و اثر متقابل بین گروه و پیش‌آزمون نیز به منظور بررسی همگنی شیب رگرسیون بررسی شد. به علاوه، آزمون‌های خی‌دو و تی مستقل و روش تحلیل کوواریانس تک‌متغیری برای آزمون فرض‌های آماری به کار رفت.

### ۳ یافته‌ها

نتایج مقایسه فراوانی براساس آزمون خی‌دو نشان داد، گروه‌های آزمایش و گواه از نظر سن ( $p=0/690$ ) و جنسیت ( $p=0/713$ ) تفاوت معناداری نداشتند (جدول ۲).

جدول ۲. نتایج آزمون خی‌دو برای مقایسه فراوانی سن و جنسیت در کودکان پیش‌دبستانی

متغیرها	طبقات	گروه آزمایش فراوانی (درصد)	گروه گواه فراوانی (درصد)	مقدار احتمال
سن	پنج سال	۴ (۲۶/۶۷)	۵ (۳۳/۳۳)	۰/۶۹۰
	شش سال	۱۱ (۷۳/۳۳)	۱۰ (۶۶/۶۷)	
جنسیت	پسر	۷ (۴۶/۶۷)	۶ (۴۰)	۰/۷۱۳
	دختر	۸ (۵۳/۳۳)	۹ (۶۰)	

نتایج مقایسه میانگین‌ها براساس آزمون تی مستقل نشان داد، گروه آزمایش و گروه گواه در مرحله پیش‌آزمون از نظر یادگیری مفاهیم ریاضی ( $p=0/734$ ) و مهارت‌های اجتماعی ( $p=0/378$ ) تفاوت معناداری نداشتند؛ اما گروه‌ها در مرحله پس‌آزمون از نظر هر دو متغیر یادگیری مفاهیم ریاضی ( $p<0/001$ ) و مهارت‌های اجتماعی ( $p=0/003$ ) دارای تفاوت معناداری بودند (جدول ۳).

جدول ۳. نتایج آزمون تی مستقل برای مقایسه میانگین متغیرها در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب

متغیرها/گروه‌ها	مراحل	گروه آزمایش		گروه گواه		مقدار احتمال
		میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	
یادگیری مفاهیم ریاضی	پیش‌آزمون	۱۰/۴۶	۲/۸۲	۱۰/۸۰	۲/۴۸	۰/۷۳۴
	پس‌آزمون	۱۵/۰۶	۲/۲۱	۱۱/۵۳	۲/۱۹	<0/001
مهارت‌های اجتماعی	پیش‌آزمون	۳۵/۴۰	۵/۵۲	۳۷/۲۶	۵/۸۷	۰/۳۷۸
	پس‌آزمون	۴۳/۵۳	۴/۶۷	۳۷/۷۳	۴/۹۹	۰/۰۰۳

برقرار بود ( $p>0/05$ ). همچنین مقدار آماره اثر متقابل بین گروه و پیش‌آزمون نشان داد، فرض همگنی شیب رگرسیون برای متغیرهای یادگیری مفاهیم ریاضی ( $F=2/641$ ,  $p=0/112$ ) و مهارت‌های اجتماعی ( $F=3/905$ ,  $p=0/075$ ) برقرار بود؛ بنابراین شرایط استفاده از روش تحلیل کوواریانس تک‌متغیری وجود داشت.

پیش از تحلیل داده‌ها با روش تحلیل کوواریانس تک‌متغیری، پیش‌فرض‌های آن بررسی شد. نتایج آزمون کولموگروف-اسمیرنوف نشان داد، فرض نرمالیتی برای متغیرهای یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی در مراحل پیش‌آزمون و پس‌آزمون برقرار بود ( $p>0/05$ ). نتایج آزمون لون مشخص کرد، فرض همگنی واریانس‌ها

<sup>۱</sup>. Social Skills Questionnaire

معنادار هر دو متغیر یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب شده است که باتوجه به اندازه اثر، ۷۸ درصد از تغییرات یادگیری مفاهیم ریاضی و ۸۸ درصد از تغییرات مهارت‌های اجتماعی در آنان، نتیجه روش مداخله یعنی بازی‌های آموزشی است ( $p < 0/001$ ) (جدول ۴).

نتایج آزمون لاندا از مجموعه آزمون‌های چندمتغیری مشخص کرد، بازی‌های آموزشی حداقل باعث تغییر معنادار یکی از متغیرهای یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب شده است ( $p < 0/001$ ). نتایج تحلیل کوواریانس تک‌متغیری نشان داد، بازی‌های آموزشی سبب افزایش

جدول ۴. نتایج تحلیل کوواریانس تک‌متغیری برای بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر هریک از متغیرهای یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب

متغیرها	منبع	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	آماره F	مقدار احتمال	اندازه اثر	توان آزمون
یادگیری مفاهیم ریاضی	پیش‌آزمون گروه	۱۰۳/۷۴	۱	۱۰۳/۷۴	۹۲/۴۹	< ۰/۰۰۱	۰/۷۸	۱/۰۰
	خطا	۲۹/۱۶	۲۶	۱/۱۲	۹۵/۷۵	< ۰/۰۰۱	۰/۷۸	۱/۰۰
مهارت‌های اجتماعی	پیش‌آزمون گروه	۶۰۳/۱۳	۱	۶۰۳/۱۳	۳۲۳/۲۸	< ۰/۰۰۱	۰/۹۲	۱/۰۰
	خطا	۴۸/۵۰	۲۶	۱/۸۶	۲۰۸/۷۲	< ۰/۰۰۱	۰/۸۸	۱/۰۰

ذاتی یا درونی است و زمینه را برای چالش‌های مختلف (تحصیلی و غیرتحصیلی) فراهم می‌کند تا کودکان بتوانند دانش‌ها و مهارت‌های خود را رشد دهند (۸). علاوه بر آن، استفاده از بازی‌های آموزشی توسط معلمان و مربیان می‌تواند زمینه ارتقای نگرش مثبت به تحصیل و مدرسه را فراهم آورد. از آنجاکه جنبه آموزشی این بازی‌ها کمتر برای کودکان (به‌ویژه کودکان پیش‌دبستانی) درک‌شدنی است و آن‌ها بازی‌ها را فقط به‌عنوان بازی، نه به‌منزله رفتارهایی هدفمند به‌منظور یادگیری مطالب آموزشی می‌پندارند، استفاده از بازی‌های آموزشی به‌دلیل جذابیت از طریق افزایش میزان انگیزه و اشتیاق کودکان باعث افزایش یادگیری آنان می‌شود (۲۰)؛ در نتیجه، بازی‌های آموزشی نقش مؤثری در افزایش یادگیری دارد. از آنجاکه بازی‌های آموزشی این پژوهش مبتنی بر مفاهیم ریاضی بود، منطقی است بتواند نقش مؤثری در افزایش یادگیری مفاهیم ریاضی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب داشته باشد.

دیگر نتایج پژوهش حاضر نشان داد، بازی‌های آموزشی سبب افزایش مهارت‌های اجتماعی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب می‌شود. این یافته با نتایج پژوهش کارداس و سادیک مبنی بر تأثیر بازی‌های آموزشی بر افزایش مهارت‌های اجتماعی کودکان مبتلا به اوتیسم (۱۴)، مطالعه پورروستائی اردکانی و اسماعیلی گوجار مبنی بر تأثیر بازی‌های آموزشی بر افزایش مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان دوره ابتدایی (۱۵) و آتشک و همکاران مبنی بر تأثیر بازی‌های آموزشی بر افزایش مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان پنجم ابتدایی (۱۶) همسوست.

در تبیین این یافته پژوهش حاضر می‌توان گفت، بازی کودک را به سطح رشد بالقوه می‌رساند و طبق نظریه‌های رشد، تعامل با محیط که در کودکان بیشتر از طریق بازی انجام می‌شود، نقشی مهم و اساسی در زندگی کودکان دارد؛ به این ترتیب که کودکان از طریق بازی بسیاری از مهارت‌ها و رفتارهای اجتماعی را یاد می‌گیرند. نکته مهم دیگر آن است که بازی‌ها این امکان را دارند که می‌توان آن‌ها را به‌صورت گروهی و

#### ۴ بحث

از آنجاکه بهبود مهارت‌های تحصیلی در کودکان پیش‌دبستانی به‌دلیل نقش آن‌ها در آینده کشور اهمیت زیادی دارد و بازی‌های آموزشی از شیوه‌های بهتر آموزش به کودکان است، پژوهش حاضر با هدف بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب انجام شد.

نتایج پژوهش حاضر نشان داد، بازی‌های آموزشی باعث افزایش یادگیری مفاهیم ریاضی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب می‌شود. این یافته با نتایج پژوهش ونیسلییر و همکاران مبنی بر تأثیر بازی‌های آموزشی بر افزایش یادگیری مفاهیم شناختی و غیرشناختی ریاضی (۱۱)، مطالعه مرادی مبنی بر تأثیر بازی‌های آموزشی بر افزایش یادگیری مفاهیم ریاضی در دانش‌آموزان با اختلال طیف اوتیسم (۱۲) و مطالعه اخوآست و همکاران مبنی بر تأثیر بازی‌های آموزشی بر افزایش یادگیری مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی آموزش‌پذیر (۱۳)، همسوست.

در تبیین این یافته پژوهش حاضر می‌توان گفت که بازی‌های آموزشی، راهبردی هدفمند و مؤثر برای آموزش و یادگیری است و متون متعددی وجود دارد که بازی‌های آموزشی را عنصر کلیدی انگیزش و یادگیری کودکان در نظر می‌گیرد. این شیوه، رویکردی نو برای ارتقای علاقه و یادگیری کودکان در محیط‌های آموزشی است و بازی‌های آموزشی می‌تواند به‌طور هم‌زمان چندین راهبرد فعال یادگیری را مانند بازی نقش، بحث، فعالیت‌های یادگیری مشارکتی، بحث گروهی کوچک، نوشتن و صحبت‌کردن، در هم آمیزد و از آن‌ها برای بهبود یادگیری بهره برد (۱۲). همچنین در بازی‌های آموزشی امکان گنجاندن چالش‌طلبی‌های کودکان در سطوح ساده تا پیچیده وجود دارد و می‌توان آن‌ها را به‌صورت انعطاف‌پذیر طراحی کرد تا فرصت‌هایی تازه برای یادگیری خودراهبر ایجاد شود. این بازی‌ها عمدتاً دارای انگیزش

بر افزایش یادگیری مفاهیم ریاضی و افزایش مهارت‌های اجتماعی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب اثربخشی دارد؛ در نتیجه، معلمان و مربیان می‌توانند از بازی‌های آموزشی برای بهبود ویژگی‌های تحصیلی و اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی مضطرب به‌ویژه یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی استفاده کنند.

## ۶ تشکر و قدردانی

نویسندگان تشکر و قدردانی خود را از مسئولان اداره بهزیستی و اداره آموزش و پرورش ناحیه یک شهر مشهد به دلیل همکاری با پژوهشگران و نیز از شرکت‌کنندگان در پژوهش (کودکان پیش‌دبستانی مضطرب) و اولیای آن‌ها به دلیل مشارکت و موافقت برای شرکت در پژوهش، اعلام می‌کنند.

## ۷ بیانیه‌ها

### تأییدیه اخلاقی و رضایت‌نامه از شرکت‌کنندگان

مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد دانشگاه آزاد اسلامی واحد مشهد در رشته آموزش و پرورش پیش‌دبستانی و دارای کد اخلاق با شناسه IR.IAU.MSHD.REC.1398.026 از کمیته اخلاق در پژوهش‌های زیست‌پزشکی دانشگاه آزاد اسلامی واحد مشهد است. فرم رضایت‌نامه شرکت در پژوهش حداقل توسط یکی از والدین کودکان پیش‌دبستانی مضطرب امضا شد. همچنین درباره رعایت نکات اخلاقی (از جمله رازداری، محرمانه‌ماندن اطلاعات شخصی و غیره) به والدین اطمینان خاطر داده شد.

### رضایت برای انتشار

این امر غیر قابل اجرا است.

### دسترسی‌یافتن به داده‌ها و مواد

در پژوهش حاضر امکان دسترسی به داده‌ها و مواد وجود دارد.

### تضاد منافع

نویسندگان اعلام می‌کنند هیچ‌گونه تضاد منافی ندارند.

### منابع مالی

این مقاله با هزینه شخصی و بدون حمایت مالی از سوی هیچ سازمان یا نهادی انجام شد.

### مشارکت نویسندگان

در مقاله حاضر نویسنده اول مسئول نگارش پروپوزال، اجرای مداخله و جمع‌آوری داده‌ها و نویسنده دوم مسئول تحلیل داده‌ها و نگارش مقاله بود.

چالش‌انگیز ساختن تا کودکان به‌کمک دیگر کودکان بتوانند چالش‌ها را حل کنند و از این طریق مهارت‌های بین‌فردی خود را بهبود بخشند (۱۰). همچنین برای انجام‌دادن بازی‌ها سه انگیزه اصلی شامل تحریک ذهنی، چالش فیزیکی و تعامل اجتماعی وجود دارد. انگیزه تحریک ذهنی همان انگیزه بازی برای دستیابی به چالش‌های فکری و ذهنی است؛ برای مثال هدف از انجام بازی‌های مبتنی بر حل مسئله مثل پازل این است که ذهن را به چالش بکشد. انگیزه چالش فیزیکی همان انگیزه برای دستیابی به اهداف فیزیکی مثل تلاش برای قهرمانی به‌منظور دستیابی به مدال است. انگیزه تعامل اجتماعی همان انگیزه بازی با دیگران و تعامل با آن‌ها به‌صورت رقابتی یا همکاری است؛ برای مثال، انجام‌دادن بازی‌های تیمی و گروه‌داری چنین انگیزه‌ای است؛ بنابراین یکی از انگیزه‌های اصلی در بازی‌ها انگیزه تعامل اجتماعی است و این بازی‌ها می‌تواند باعث بهبود مهارت‌های اجتماعی شود (۱۵). علاوه بر آن، بازی‌های آموزشی تمرین رفتارهایی است که عمدتاً در قالب بازی‌های گروهی و مشارکتی روی می‌دهد. این امر سبب می‌شود کودکان علاوه بر یادگیری یک‌سری مفاهیم بتوانند مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی خود را بهبود بخشند و در زندگی روزمره از این مهارت‌ها بهره‌برند. نکته مهم دیگر اینکه بازی‌های آموزشی باعث می‌شود کودکان با کمک یک‌سری قوانین یاد بگیرند چگونه با دیگران ارتباط برقرار سازند و با آن‌ها بازی کنند (۱۴). کودکان مضطرب در مقایسه با همسالان خود، مهارت‌های اجتماعی ضعیف‌تری دارند و بازی‌های آموزشی کمک زیادی به آنان برای بهبود مهارت‌های مختلف می‌کند؛ بنابراین بازی‌های آموزشی می‌تواند باعث افزایش مهارت‌های اجتماعی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب شود.

هر پژوهشی با محدودیت‌هایی مواجه است. محدودیت‌های مهم‌ترین پژوهش شامل استفاده از روش نمونه‌گیری غیرتصادفی هدفمند، بررسی‌نشده تداوم تأثیر روش مداخله و محدودشدن جامعه پژوهش به کودکان پیش‌دبستانی مضطرب ناحیه یک شهر مشهد بود؛ بنابراین استفاده از روش‌های نمونه‌گیری تصادفی، بررسی تداوم تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری مفاهیم ریاضی و مهارت‌های اجتماعی در پیگیری‌های کوتاه‌مدت و بلندمدت و انجام این پژوهش بر کودکان پیش‌دبستانی سایر شهرها توصیه می‌شود. پیشنهاد دیگر مقایسه تأثیر روش بازی‌های آموزشی در کودکان پیش‌دبستانی مضطرب با سایر روش‌ها از جمله روش آموزش مهارت‌های اجتماعی، آموزش مهارت‌های زندگی، آموزش ارتباط مؤثر و غیره است.

## ۵ نتیجه‌گیری

براساس نتایج پژوهش حاضر نتیجه گرفته می‌شود که بازی‌های آموزشی

## References

1. Mosavi HS, Khodabakhshi Koolae A. Effectiveness of client-centered play therapy on fear and anxiety in preschool children. *Community Health*. 2016;3(4):261–9. [Persian]
2. Whalen DJ, Sylvester CM, Luby JL. Depression and anxiety in preschoolers. *Child Adolesc Psychiatr Clin N Am*. 2017;26(3):503–22. <https://dx.doi.org/10.1016/j.chc.2017.02.006>
3. Hosseinkhanzadeh A, Ebrahimi S, Khodakarami F, Hasirchaman A. The effect of education through motor games on the learning math concepts and interest to mathematics in slow learner students. *Journal of Psychological Science*. 2019;18(79):797–806. [Persian] <http://psychologicalscience.ir/article-1-363-en.html>

4. Kaskens J, Segers E, Goei SL, Van Luit JEH, Verhoeven L. Impact of children's math self-concept, math self-efficacy, math anxiety, and teacher competencies on math development. *Teach Teach Educ.* 2020;94:103096. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103096>
5. Galindo C, Sonnenschein S, Montoya-Ávila A. Latina mothers' engagement in children's math learning in the early school years: conceptions of math and socialization practices. *Early Child Res Q.* 2019;47:271–83. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.11.007>
6. Carlisle GK, Johnson RA, Wang Z, Bibbo J, Cheak-Zamora N, Lyons LA. Exploratory study of cat adoption in families of children with autism: impact on children's social skills and anxiety. *J Pediatr Nurs.* 2021;58:28–35. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.11.011>
7. Lum JAG, Powell M, Snow PC. The influence of maltreatment history and out-of-home-care on children's language and social skills. *Child Abuse Negl.* 2018;76:65–74. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2017.10.008>
8. Selvi M, Öztürk Çoşan A. The effect of using educational games in teaching kingdoms of living things. *Universal Journal of Educational Research.* 2018;6(9):2019–28. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060921>
9. Nabhani S, Harrap N, Ishtiaq S, Ling V, Dudzinski M, Greenhill D, et al. Development and evaluation of an educational game to support pharmacy students. *Curr Pharm Teach Learn.* 2020;12(7):786–803. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2020.02.006>
10. Boyd CA, Warren J, Glendon MA. Gaming the system: developing an educational game for securing principles of arterial blood gases. *J Prof Nurs.* 2016;32(5):37–41. <https://doi.org/10.1016/j.profnurs.2016.05.001>
11. Vanbecelaere S, Van den Berghe K, Cornillie F, Sasanguie D, Reynvoet B, Depaepe F. The effects of two digital educational games on cognitive and non-cognitive math and reading outcomes. *Computers & Education.* 2020;143:103680. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103680>
12. Moradi R. The effect of educational computer games on learning of mathematics concepts among students with autism spectrum disorder. *Journal of Fundamentals of Mental Health.* 2017;19(2):90–5. [Persian] [https://jfmh.mums.ac.ir/article\\_8345.html?lang=en](https://jfmh.mums.ac.ir/article_8345.html?lang=en)
13. Akhavan A, Bahrami H, Pourmohammadreza-Tajrishi M, Biglarian A. Instructional games effect on learning of some mathematics concepts in boy students with educable mentally retarded. *Archives of Rehabilitation.* 2009;10(3):8–18. [Persian] <http://rehabilitationj.uswr.ac.ir/article-1-371-en.html>
14. Kardaş NT, Sadik R. An analysis of the effect of educational game training on some physical parameters and social skills of the children with autism spectrum disorders. *Asian Journal of Education and Training.* 2018;4(4):319–25. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2018.44.319.325>
15. Poorrostaei Ardakani S, Esmaeeli Gojar S. The effect of online multi-player educational computer games on social skills and cognitive abilities of students. *Educational Psychology.* 2019;15(51):211–30. [Persian] [https://jep.atu.ac.ir/article\\_10088.html?lang=en](https://jep.atu.ac.ir/article_10088.html?lang=en)
16. Atashak M, Baradaran B, Ahmadvand M. The effect of educational computer games on students' social skill and their educational achievement. *Technology Education Journal.* 2013;7(3):185–93. [Persian] [https://jte.sru.ac.ir/article\\_154.html?lang=en](https://jte.sru.ac.ir/article_154.html?lang=en)
17. Spence SH, Rapee R, McDonald C, Ingram M. The structure of anxiety symptoms among preschoolers. *Behav Res Ther.* 2001;39(11):1293–316. [https://doi.org/10.1016/s0005-7967\(00\)00098-x](https://doi.org/10.1016/s0005-7967(00)00098-x)
18. Gresham FM, Elliott SN, American Guidance Service. *Social skills rating system manual.* Circle Pines, MN: American Guidance Service; 1990.
19. Omidi H, Ssjedi F, Rostami R, Bakhshi E. Group social skills training on the improvement of social skills in students with attention deficit hyperactivity disorder. *Middle Eastern Journal of Disability Studies.* 2019;9:78. [Persian] <http://jdisabilstud.org/article-1-1048-en.html>
20. Strickland HP, Kaylor SK. Bringing your a-game: educational gaming for student success. *Nurse Educ Today.* 2016;40:101–3. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2016.02.014>