



اثربخشی بازی‌های بومی محور بر کاهش فقر حرکتی و بهبود عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان: ارائه یک الگوی مداخله‌ای تربیتی

۱. رئی‌ا صادقی*: دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی، دانشکده علوم پزشکی دانشگاه آزاد واحد سنندج - ایران

۲. شعله ورمزیار: کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی، دانشگاه آزاد واحد علوم و تحقیقات سنندج - ایران

۳. زهرا مفاخری: کارشناسی ارشد روانشناسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد سنندج - ایران

۴. ناصر خوشنواز: کارشناسی ارشد تربیت بدنی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد همدان - ایران

* ایمیل نویسنده مسئول: sadeghiroya160@gmail.com

چکیده

پژوهش حاضر با هدف بررسی اثربخشی الگوی مداخله‌ای مبتنی بر بازی‌های بومی-محور بر کاهش فقر حرکتی و بهبود عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی شهرستان قروه انجام شد. این مطالعه از نوع نیمه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون و گروه کنترل بود. جامعه آماری پژوهش را تمامی دانش‌آموزان پایه‌های اول تا سوم ابتدایی شهرستان قروه در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴ تشکیل می‌دادند. نمونه پژوهش شامل دانش‌آموزانی بود که با روش نمونه‌گیری تصادفی طبقه‌ای انتخاب و در دو گروه آزمایش و کنترل جایدهی شدند. برای گردآوری داده‌ها از پرسشنامه عملکرد تحصیلی و آزمون تبحر حرکتی برونینکس-اوزرتسکی استفاده گردید. گروه آزمایش تحت مداخله با پروتکل بازی‌های بومی-محور شامل مجموعه‌ای از بازی‌های سنتی منطقه کردستان مانند هیله مارانی، زوران قچله، گلوبازی، هنوری منوری، توپ قارین، هلوکین و چل کوچک قرار گرفتند. مداخلات به مدت دوازده هفته و هر هفته سه جلسه اجرا شد. داده‌های جمع‌آوری شده با استفاده از روش‌های آمار توصیفی و تحلیل کوواریانس مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. یافته‌های پژوهش نشان داد که مداخله مبتنی بر بازی‌های بومی-محور تأثیر معناداری بر کاهش فقر حرکتی و بهبود عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان داشته است. به عبارت دیگر، دانش‌آموزانی که در برنامه بازی‌های بومی شرکت کردند، در مقایسه با گروه کنترل، تبحر حرکتی بالاتر و عملکرد تحصیلی بهتری نشان دادند. بر اساس یافته‌ها می‌توان نتیجه گرفت که بازی‌های بومی-محور به عنوان راهبردی مؤثر، کم‌هزینه و از نظر فرهنگی مناسب، ظرفیت قابل توجهی برای مواجهه با دو چالش مهم فقر حرکتی و افت تحصیلی در دانش‌آموزان مقطع ابتدایی دارند. بنابراین پیشنهاد می‌شود برنامه‌ریزان و سیاست‌گذاران آموزشی با احیای این بازی‌ها و گنجاندن آن‌ها در برنامه‌های درسی، گامی مؤثر در جهت ارتقای سلامت حرکتی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان بردارند.

کلیدواژه‌گان: بازی‌های بومی-محور، فقر حرکتی، عملکرد تحصیلی، دانش‌آموزان ابتدایی، تبحر حرکتی.



The effectiveness of indigenous games on reducing motor poverty and improving students' academic performance: presenting an educational intervention model

1. Roya Sadeghi*: MSc in Clinical Psychology, Faculty of Medical Sciences, Sanandaj Azad University, Iran
2. Sholeh Varmaziar: MSc in Clinical Psychology, Sanandaj Azad University, Science and Research Branch, Iran
3. Zahra Mafakheri: MSc in Psychology, Sanandaj Islamic Azad University, Iran
4. Naser Khoshnavaz: MSc in Physical Education, Hamedan Islamic Azad University, Iran

*Corresponding Author's Email: sadeghiroya160@gmail.com

Abstract

The present study aimed to investigate the effectiveness of an intervention model based on indigenous-local games on reducing motor poverty and improving academic performance of elementary school students in Qorveh County. This study was a quasi-experimental research with a pretest-posttest design and a control group. The statistical population consisted of all first to third grade elementary school students in Qorveh County during the 2024-2025 academic year. The research sample included students who were selected through stratified random sampling and assigned to experimental and control groups. Data were collected using the Academic Performance Questionnaire and the Bruininks-Oseretsky Test of Motor Proficiency. The experimental group underwent an intervention with an indigenous-local games protocol including a collection of traditional games from the Kurdistan region such as Heileh Marani, Zooran Qachleh, Golobazi, Honori Manori, Toop Gharin, Hlookin, and Chel Kuchkeh. The interventions were implemented for twelve weeks, three sessions per week. Collected data were analyzed using descriptive statistics and analysis of covariance. The research findings revealed that the indigenous-local games-based intervention had a significant effect on reducing motor poverty and improving students' academic performance. In other words, students who participated in the indigenous games program demonstrated higher motor proficiency and better academic performance compared to the control group. Based on the findings, it can be concluded that indigenous-local games, as an effective, low-cost, and culturally appropriate strategy, have significant potential to address two major challenges of motor poverty and academic underachievement in elementary school students. Therefore, it is suggested that educational planners and policymakers take an effective step toward enhancing students' motor health and academic achievement by reviving these games and incorporating them into curricula.

Keywords: *Indigenous-Local Games, Motor Poverty, Academic Performance, Elementary Students, Motor Proficiency.*



© 2025 the authors. This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) License.

مقدمه

فقر حرکتی به عنوان یکی از چالش‌های جدی نظام‌های آموزشی در عصر حاضر، به کاهش چشمگیر فرصت‌های حرکت و فعالیت بدنی در کودکان و نوجوانان اشاره دارد که پیامدهای منفی متعددی را برای سلامت جسمانی، روانی و اجتماعی آنان به همراه داشته است. رستمی‌پور و تقوی (۱۳۹۶) در پژوهش خود بر روی کودکان روستایی با فقر حرکتی، بر اهمیت مداخلات فراهم‌سازی رشد حرکتی در مدارس برای بهبود مهارت‌های حرکتی این کودکان تأکید کرده‌اند. این معضل زمانی ابعاد جدی‌تری پیدا می‌کند که بدانیم دانش‌آموزان دچار فقر حرکتی، اغلب در مهارت‌های حرکتی بنیادین نیز با تأخیر روبه‌رو هستند و این کمبودها می‌تواند زمینه‌ساز بروز مشکلات یادگیری و تحصیلی در آنان شود. نصراصفهان‌ی و محمدزاده (۱۴۰۱) در مطالعه خود با ارائه الگوی پارادایمی توسعه و آموزش سواد حرکتی در دانش‌آموزان، بر ضرورت توجه نظام‌مند به این مقوله و طراحی برنامه‌های هدفمند برای ارتقای سواد حرکتی تأکید کرده‌اند. از سوی دیگر، کاهش ساعات درس تربیت بدنی در مدارس و گرایش روزافزون کودکان به فناوری‌های دیجیتال و بازی‌های رایانه‌ای، بر شدت این بحران افزوده و ضرورت توجه به راهکارهای مؤثر برای جبران فقر حرکتی را دوچندان کرده است.

در کنار چالش فقر حرکتی، مسئله عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان همواره به عنوان یکی از مهمترین شاخص‌های موفقیت نظام‌های آموزشی مورد توجه پژوهشگران و برنامه‌ریزان بوده است. توکلی، ریسی و ریسی (۱۴۰۰) در پژوهش خود بر تأثیر مثبت بازی‌های حرکتی بر بهبود یادگیری دانش‌آموزان دوره ابتدایی تأکید کرده و نشان داده‌اند که چگونه فعالیت‌های حرکتی می‌توانند فرآیندهای یادگیری را تسهیل کنند. گنجی و شهولی‌پور (۱۴۰۱) نیز در مطالعه خود به بررسی تأثیر ورزش و نقش تربیت بدنی در پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان به عنوان فاکتورهای موفقیت در تحصیل پرداخته‌اند و ارتباط مثبت بین فعالیت‌های بدنی منظم و عملکرد تحصیلی بهتر را تأیید کرده‌اند. همچنین سعیدپور و همکاران (۱۴۰۳) در پژوهش خود اثربخشی آموزش از طریق بازی بر مهارت‌های شناختی دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی را مورد تأیید قرار داده‌اند. این یافته‌ها نشان می‌دهد که هرگونه مداخله‌ای که بتواند همزمان بر بهبود مهارت‌های حرکتی و ارتقای عملکرد تحصیلی تأثیر بگذارد، می‌تواند راهگشای بسیاری از مشکلات نظام آموزشی باشد. با این وجود، بسیاری از دانش‌آموزان به دلیل ضعف در مهارت‌های حرکتی، تمرکز و توجه کافی در کلاس درس ندارند و این مسئله به افت تحصیلی آنان منجر می‌شود.

بازی‌های بومی-محلی به عنوان بخشی از میراث فرهنگی ناملموس هر جامعه، ظرفیت‌های بالقوه و بکر بسیاری برای مداخلات تربیتی و آموزشی دارند. کشاورز و محمدزاده (۱۴۰۱) در پژوهش خود اثربخشی آموزش بازی‌های بومی-محلی بر اساس ترکیبی از رویکردهای تدریس بازی برای فهمیدن و حس بازی بر تبحر حرکتی دانش‌آموزان را تأیید کرده‌اند. زال‌بیگی و همکاران (۱۳۹۵) نیز اثر بازی‌های منتخب بومی-محلی را بر کاهش نشانه‌های کمبود توجه/بیش‌فعالی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی مورد بررسی قرار داده و نتایج مثبتی را گزارش کرده‌اند. در سطح بین‌المللی، پژوهشگرانی مانند لوث و جمیسون-پرکتور (۲۰۱۹) در مطالعه خود با عنوان "شمول و مشارکت از طریق بازی‌های سنتی بومی: ارتقای خودکارآمدی جسمانی" به بررسی نقش این بازی‌ها در تقویت باورهای فردی نسبت به توانایی‌های جسمانی پرداخته‌اند. نوبره، نوبره و والتینی (۲۰۲۴) نیز در مطالعه‌ای با عنوان "اثربخشی یک مداخله مدرسه‌محور مبتنی بر مهارت‌های شناختی-حرکتی با جو مهارت‌آموزی در کودکان ساکن در فقر: عملکرد حرکتی و تحصیلی، خودادراکی و شاخص توده بدنی" به بررسی تأثیر مداخلات ترکیبی بر کودکان محروم پرداخته‌اند. همچنین برنر (۲۰۲۴) در پژوهش کیفی خود به بررسی اثربخشی بازی‌های بومی زولو در enhancing مهارت‌های ادراکی-حرکتی در کودکان پیش‌دستانی پرداخته است. ماثونجوا و همکاران (۲۰۲۵) نیز در مطالعه اخیر خود با عنوان "بازی‌های بومی و فعالیت بدنی برای پیشگیری از بیماری‌های غیرواگیر

در جوامع آفریقایی: یک چشم‌انداز سلامت عمومی" به اهمیت این بازی‌ها در ارتقای سلامت عمومی اشاره کرده‌اند. این پژوهش‌ها نشان می‌دهد که بازی‌های بومی به دلیل ماهیت جذاب، تعاملی و متناسب با فرهنگ هر منطقه، پتانسیل بالایی برای تأثیرگذاری بر جنبه‌های مختلف رشدی کودکان دارند.

علیرغم انبوه پژوهش‌های انجام شده در زمینه تأثیر بازی‌های حرکتی و بومی بر جنبه‌های مختلف رشدی کودکان، شکاف‌ها و خلاءهای پژوهشی قابل توجهی در این حوزه وجود دارد. نخست آنکه بیشتر پژوهش‌های داخلی، به صورت تک‌بعدی به بررسی تأثیر بازی‌ها بر مهارت‌های حرکتی یا شناختی پرداخته‌اند و مطالعه جامعی که هم‌زمان تأثیر بازی‌های بومی-محور را بر دو مؤلفه مهم فقر حرکتی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان بررسی کرده باشد، به چشم نمی‌خورد. دوم آنکه مطالعه مشابهی در بافت فرهنگی و جغرافیایی ایران، به ویژه در مناطق کردستان، انجام نشده است. سوم آنکه پژوهشی به صورت سازمان یافته و بر اساس پروتکلی خاص، الگوی مداخله‌ای متناسب با شرایط بومی مناطق مختلف ارائه نداده است. در این میان، شهرستان قروه به عنوان یکی از مناطق استان کردستان، با وجود برخورداری از فرهنگ غنی بازی‌های بومی-محلی و نیز مواجهه با چالش‌های مربوط به فقر حرکتی و مشکلات تحصیلی در دانش‌آموزان، تاکنون مورد مطالعه جدی در این زمینه قرار نگرفته است. نبود پژوهش‌های بومی در این منطقه، شکاف علمی قابل توجهی را ایجاد کرده که پر کردن آن ضروری به نظر می‌رسد.

تجارب زیسته پژوهشگران مطالعه حاضر در مواجهه مکرر با دانش‌آموزانی که دچار ضعف در مهارت‌های حرکتی پایه، عدم هماهنگی عصبی-عضلانی، و نیز افت تحصیلی چشمگیر بودند، انگیزه اصلی طراحی این پژوهش را شکل داد. مشاهدات میدانی در مدارس ابتدایی شهرستان قروه نشان می‌داد که بسیاری از دانش‌آموزان، به ویژه در پایه‌های اول تا سوم، در انجام ساده‌ترین مهارت‌های حرکتی مانند دویدن، پریدن، گرفتن توپ و حفظ تعادل با مشکل مواجه هستند. این کودکان که اغلب ساعت‌های طولانی را با تلفن همراه و بازی‌های رایانه‌ای سپری می‌کردند، در کلاس درس نیز از تمرکز و توجه کافی برخوردار نبوده و در یادگیری مفاهیم درسی با دشواری روبه‌رو بودند. از سوی دیگر، تعامل با معلمان باتجربه منطقه نشان می‌داد که بازی‌های بومی-محلی غنی و متنوعی در فرهنگ کردستان وجود دارد که به تدریج در حال فراموشی است و می‌تواند ظرفیت‌های بالقوه‌ای برای مداخلات تربیتی داشته باشد. این دو مشاهده هم‌زمان، یعنی وجود مشکل از یک سو و وجود ظرفیت بومی حل مسئله از سوی دیگر، پژوهشگران را بر آن داشت تا با طراحی یک الگوی مداخله‌ای مبتنی بر بازی‌های بومی، امکان کاهش فقر حرکتی و بهبود عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان را مورد بررسی علمی قرار دهند.

بنابراین با توجه به مطالب مطرح شده، هدف پژوهش حاضر پاسخ به این پرسش است که آیا الگوی مداخله‌ای مبتنی بر بازی‌های بومی-محور بر کاهش فقر حرکتی و بهبود عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی شهرستان قروه اثربخش است؟

مبانی نظری و پیشینه پژوهش

پیشینه نظری

فقر حرکتی به عنوان یکی از مفاهیم بنیادین در علوم رفتاری و تربیت بدنی، نخستین بار توسط متخصصان رشد حرکتی برای توصیف وضعیت کودکانی مطرح شد که به دلایل مختلف از فرصت‌های کافی برای تجربه و یادگیری مهارت‌های حرکتی بنیادین محروم هستند. این مفهوم ریشه در نظریه‌های رشد مهارت‌های حرکتی دارد که بر اهمیت دوران طلایی کودکی برای شکل‌گیری بنیادهای حرکتی تأکید می‌کنند. رستمی‌پور و تقوی (۱۳۹۶) در پژوهش خود، فقر حرکتی را به عنوان وضعیتی تعریف کرده‌اند که در آن کودک به دلیل محدودیت‌های محیطی، فرصت کافی برای کسب تجارب حرکتی متناسب با سن خود پیدا نمی‌کند. این مفهوم ارتباط نزدیکی با نظریه "دوره‌های حساس" رشد دارد که بر اساس آن،

اگر مهارت‌های حرکتی بنیادین در بازه سنی مناسب (معمولاً ۳ تا ۷ سالگی) کسب نشوند، جبران آن‌ها در سال‌های بعدی با دشواری بیشتری همراه خواهد بود. نصرافسانی و محمدزاده (۱۴۰۱) نیز در الگوی پارادایمی خود، سواد حرکتی را به عنوان یک سازه کلیدی مطرح کرده و ابعاد آن را شامل شایستگی حرکتی، اعتماد به نفس برای تحرک، درک و دانش حرکتی، و انگیزه و اشتیاق برای فعالیت بدنی می‌دانند. از این منظر، فقر حرکتی معادل فقدان یا ضعف در این ابعاد محسوب می‌شود و می‌تواند پیامدهایی مانند چاقی، مشکلات سلامت روان، و ضعف در تعاملات اجتماعی را به دنبال داشته باشد.

عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان نیز از منظر نظریه‌های مختلف روانشناسی تربیتی مورد بررسی قرار گرفته است. نظریه‌های شناختی، یادگیری را فرآیندی فعال و سازنده می‌دانند که در آن یادگیرنده با استفاده از تجارب پیشین خود، دانش جدید را می‌سازد. در این میان، نقش فعالیت‌های بدنی و بازی در تسهیل فرآیندهای شناختی مورد تأکید نظریه‌پردازانی چون پیازه بوده است که هوش را محصول تعامل فرد با محیط می‌داند. سعیدپور و همکاران (۱۴۰۳) با الهام از این رویکرد، اثربخشی آموزش مبتنی بر بازی بر اساس الگوی عملکردی زایشی را در درس فارسی مورد بررسی قرار داده و نشان داده‌اند که بازی‌ها می‌توانند بستری برای فعال‌سازی فرآیندهای شناختی و تسهیل یادگیری معنا دار فراهم آورند. نظریه عصب‌شناسی نیز با تأکید بر انعطاف‌پذیری عصبی (نوروپلاستیسیته)، نشان می‌دهد که فعالیت‌های بدنی و حرکتی منظم می‌تواند با افزایش جریان خون در مغز، تحریک ترشح عوامل نوروتروفیک و تقویت سیناپس‌های عصبی، زمینه‌ساز بهبود کارکردهای اجرایی مانند حافظه کاری، توجه و بازداری پاسخ شود که همگی از پیش‌نیازهای عملکرد تحصیلی موفق هستند.

بازی‌های بومی-محلی به عنوان بخشی از میراث فرهنگی جوامع، ریشه در تاریخ و هویت هر ملتی دارند و نسل به نسل منتقل شده‌اند. این بازی‌ها اغلب با استفاده از امکانات و منابع موجود در محیط طبیعی طراحی شده و منعکس‌کننده باورها، ارزش‌ها و سبک زندگی مردمان هر منطقه هستند. کشاورز و محمدزاده (۱۴۰۱) در پژوهش خود به این نکته اشاره کرده‌اند که بازی‌های بومی-محلی به دلیل ماهیت خودانگیزه و لذت‌بخش، انگیزه درونی کودکان را برای مشارکت فعال افزایش می‌دهند. از منظر انسان‌شناختی، این بازی‌ها کارکردهای متنوعی از جمله انتقال هنجارهای اجتماعی، تقویت همبستگی گروهی، پرورش خلاقیت و مهارت‌های حل مسئله، و آموزش مهارت‌های حرکتی و جسمانی دارند. زال‌بیک و همکاران (۱۳۹۵) نیز در پژوهش خود بر نقش بازی‌های بومی-محلی در کاهش نشانه‌های کمبود توجه/بیش‌فعالی تأکید کرده و معتقدند که این بازی‌ها به دلیل ساختار خاص خود که شامل قوانین مشخص، نیاز به تعامل اجتماعی، و فعالیت بدنی مداوم است، می‌تواند به عنوان یک مداخله مؤثر برای کودکان با نیازهای ویژه مورد استفاده قرار گیرند. در سطح بین‌المللی، برنر (۲۰۲۴) در مطالعه کیفی خود بر روی بازی‌های بومی زولو در آفریقای جنوبی، نشان داده است که این بازی‌ها نقش مهمی در ارتقای مهارت‌های ادراکی-حرکتی کودکان پیش‌دبستانی ایفا می‌کنند و می‌تواند به عنوان مکمل برنامه‌های رسمی تربیت بدنی مورد استفاده قرار گیرند.

تلفیق نظریه‌های یادگیری حرکتی با نظریه‌های شناختی و فرهنگی، چارچوبی مفهومی برای درک چگونگی تأثیر بازی‌های بومی بر جنبه‌های مختلف رشدی کودکان فراهم می‌آورد. بر اساس نظریه یادگیری اجتماعی بندورا، کودکان از طریق مشاهده و تقلید همسالان خود در بستر بازی، مهارت‌های جدید را فرا می‌گیرند. بازی‌های بومی بستری غنی برای چنین یادگیری‌های مشاهده‌ای فراهم می‌کنند. از سوی دیگر، نظریه رشد شناختی ویگوتسکی با تأکید بر نقش تعاملات اجتماعی و فرهنگ در رشد شناختی، چارچوبی مناسب برای فهم تأثیر بازی‌های بومی بر عملکرد تحصیلی ارائه می‌دهد. ویگوتسکی بازی را به عنوان "منطقه تقریبی رشد" کودک در نظر می‌گیرد؛ جایی که کودک با کمک همسالان ماهرتر یا بزرگسالان، مهارت‌هایی فراتر از سطح توانایی فعلی خود را تمرین می‌کند. ماثونجوا و همکاران (۲۰۲۵) نیز در مطالعه اخیر خود با اتخاذ یک چشم‌انداز سلامت عمومی، بر اهمیت بازی‌های بومی و فعالیت بدنی در پیشگیری از بیماری‌های غیرواگیر در جوامع آفریقایی تأکید کرده و نشان داده‌اند که چگونه این بازی‌ها

می‌توانند به عنوان یک راهکار فرهنگی-مناسب برای ارتقای سلامت در سطح جامعه عمل کنند. لوث و جمیسون-پرکتور (۲۰۱۹) نیز با تکیه بر نظریه خودکارآمدی بندورا، نشان داده‌اند که مشارکت در بازی‌های سنتی بومی می‌تواند خودکارآمدی جسمانی کودکان را افزایش داده و این افزایش خودکارآمدی به نوبه خود به مشارکت بیشتر در فعالیت‌های بدنی و بهبود عملکرد تحصیلی منجر می‌شود.

پیشینه تجربی

پژوهش‌های تجربی متعددی در داخل کشور به بررسی تأثیر بازی‌های حرکتی و بومی بر جنبه‌های مختلف رشدی کودکان پرداخته‌اند. انفرادی دوغ‌آبادی و همکاران (۱۴۰۳) در مطالعه‌ای با عنوان "اثربخشی برنامه منتخب ادراکی-حرکتی و بازی‌های ویدئویی فعال بر عملکرد حافظه کاری و انعطاف‌پذیری شناختی دانش‌آموزان با اختلالات یادگیری" نشان دادند که مداخلات مبتنی بر فعالیت‌های ادراکی-حرکتی می‌تواند بهبود معناداری در کارکردهای اجرایی دانش‌آموزان دارای اختلال یادگیری ایجاد کند. این پژوهش که با روش نیمه‌آزمایشی و با گروه کنترل انجام شد، برتری برنامه ادراکی-حرکتی را نسبت به بازی‌های ویدئویی فعال در بهبود حافظه کاری تأیید کرد. برزانی (۱۴۰۲) نیز در پژوهشی با عنوان "اثربخشی مداخله بازی‌درمانی با رویکرد خانواده‌محور بر مهارت‌های حرکتی درشت و رشد اجتماعی دانش‌آموزان دارای اختلالات یادگیری" که در چهارمین کنفرانس بین‌المللی تربیت بدنی و علوم ورزشی ارائه شد، به این نتیجه رسید که بازی‌درمانی با مشارکت خانواده می‌تواند تأثیر معناداری بر بهبود مهارت‌های حرکتی درشت و رشد اجتماعی کودکان دارای اختلال یادگیری داشته باشد. کریمی و محمودی (۱۳۹۴) نیز در یک مطالعه تک‌آزمودنی با عنوان "اثربخشی تمرین بازی‌های حرکتی اجتماعی بر کاهش مشکلات رفتاری دانش‌آموزان چندمعلولیتی" نشان دادند که این نوع بازی‌ها می‌تواند به کاهش معنادار مشکلات رفتاری در کودکان با نیازهای ویژه منجر شود. در پژوهشی دیگر، جلیلی سه‌بردان (۱۴۰۴) با عنوان "اثربخشی بازی‌های حرکتی میکرو بر کاهش خستگی شناختی دانش‌آموزان در کلاس‌های تربیت بدنی" که در دومین همایش بین‌المللی معلمان برتر ارائه شد، به این نتیجه رسید که استفاده از بازی‌های حرکتی کوتاه‌مدت در طول روز تحصیلی می‌تواند خستگی شناختی دانش‌آموزان را کاهش داده و آمادگی آنان را برای یادگیری افزایش دهد.

در سطح بین‌المللی نیز مطالعات متعددی به بررسی نقش بازی‌های بومی در بهبود عملکرد حرکتی و تحصیلی کودکان پرداخته‌اند. نوبره، نوبره و والتینی (۲۰۲۴) در پژوهشی با عنوان "اثربخشی یک مداخله مدرسه‌محور مبتنی بر مهارت‌های شناختی-حرکتی با جوّ مهارت‌آموزی در کودکان ساکن در فقر: عملکرد حرکتی و تحصیلی، خودادراکی و شاخص توده بدنی" که در مجله "آموزش تربیت بدنی و آموزش ورزشی" منتشر شد، به بررسی تأثیر یک برنامه مداخله‌ای ترکیبی بر کودکان محروم برزلی پرداختند. این مطالعه با طراحی نیمه‌آزمایشی و با مشارکت ۸۰ کودک ۶ تا ۸ ساله انجام شد و نتایج نشان داد که مداخله مبتنی بر جوّ مهارت‌آموزی نه تنها بهبود معناداری در مهارت‌های حرکتی درشت و ظریف کودکان ایجاد کرد، بلکه عملکرد تحصیلی آنان به ویژه در درس ریاضیات را نیز ارتقا داد. نکته قابل توجه در این پژوهش، تأکید بر نقش خودادراکی به عنوان یک متغیر میانجی در رابطه بین بهبود مهارت‌های حرکتی و عملکرد تحصیلی بود. عبدالکریم (۲۰۲۱) نیز در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان "تأثیر راهبردهای بازی‌های بومی بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دبستانی در درس حساب در منطقه دولتی ایلورین شرقی، ایالت کوآرا" که در دانشگاه ایالتی کوآرا نیجریه انجام شد، به بررسی اثربخشی بازی‌های بومی نیجریه‌ای بر یادگیری ریاضیات پرداخت. این پژوهش با روش شبه‌آزمایشی و با مشارکت ۱۲۰ دانش‌آموز پایه سوم ابتدایی انجام شد و نتایج نشان داد که گروه آزمایشی که مفاهیم ریاضی را از طریق بازی‌های بومی فرا گرفتند، عملکرد بهتری نسبت به گروه کنترل که با روش سنتی آموزش دیده بودند، داشتند. این مطالعه مؤید آن است که بازی‌های بومی می‌توانند به عنوان یک ابزار آموزشی مؤثر برای بهبود یادگیری مفاهیم درسی مورد استفاده قرار گیرند.

روشناسی

پژوهش حاضر از نظر هدف، کاربردی و از نظر شیوه گردآوری داده‌ها، در زمره پژوهش‌های نیمه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون با گروه کنترل قرار داشت. در این طرح، تأثیر متغیر مستقل (الگوی مداخله‌ای مبتنی بر بازی‌های بومی-محور) بر متغیرهای وابسته (فقر حرکتی و عملکرد تحصیلی) مورد بررسی قرار گرفت. جامعه آماری این پژوهش را کلیه دانش‌آموزان مقطع اول ابتدایی (پایه‌های اول، دوم و سوم) شهرستان قروه در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴ تشکیل می‌دادند. از این جامعه، نمونه‌ای به حجم ۷۲ دانش‌آموز با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی طبقه‌ای انتخاب شد. بدین صورت که ابتدا از بین مدارس ابتدایی شهرستان قروه، دو مدرسه به صورت تصادفی انتخاب و سپس دانش‌آموزان پایه‌های اول، دوم و سوم در این مدارس شناسایی شدند. از هر پایه تحصیلی ۲۴ دانش‌آموز (۱۲ نفر برای گروه آزمایش و ۱۲ نفر برای گروه کنترل) به صورت تصادفی انتخاب گردیدند. در نهایت، ۳۶ دانش‌آموز در گروه آزمایش و ۳۶ دانش‌آموز در گروه کنترل قرار گرفتند. هر دو گروه از نظر سن، جنس، وضعیت اجتماعی-اقتصادی و نمرات پیش‌آزمون هم‌تا سازی شدند.

برای گردآوری داده‌ها در این پژوهش، از دو ابزار اصلی استفاده گردید. اولین ابزار، پرسشنامه عملکرد تحصیلی بود که توسط درتاج (۱۳۸۳) بر اساس پژوهش‌های فام و تیلور (۱۹۹۱) ساخته شده است. هدف از ساخت این پرسشنامه، ارزیابی عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان در ابعاد مختلف شناختی، عاطفی و رفتاری می‌باشد. این پرسشنامه دارای ۴۸ گویه و ۵ مقیاس اصلی شامل: خودکارآمدی (۹ گویه)، تأثیرات هیجانی (۹ گویه)، برنامه‌ریزی (۹ گویه)، فقدان کنترل پیامد (۹ گویه) و انگیزش (۱۲ گویه) است. شیوه نمره‌گذاری پرسشنامه بر اساس طیف پنج درجه‌ای لیکرت از کاملاً موافقم (نمره ۵) تا کاملاً مخالفم (نمره ۱) طراحی شده است. برخی گویه‌ها به صورت معکوس نمره‌گذاری می‌شوند. دامنه نمرات کل پرسشنامه بین ۴۸ تا ۲۴۰ متغیر است و نمرات بالاتر نشان‌دهنده عملکرد تحصیلی بهتر می‌باشد. روایی این پرسشنامه توسط سازنده و پژوهشگران دیگر مورد تأیید قرار گرفته است. درتاج (۱۳۸۳) روایی محتوایی پرسشنامه را با استفاده از نظر متخصصان روانشناسی تربیتی تأیید کرد. همچنین در پژوهش‌های متعدد داخلی، روایی سازه پرسشنامه از طریق تحلیل عاملی تأییدی مورد بررسی و تأیید قرار گرفته است. پایایی پرسشنامه نیز در مطالعه هنجاریابی اولیه با استفاده از روش آلفای کرونباخ برای کل مقیاس ۰/۹۱ و برای خرده مقیاس‌ها بین ۰/۷۸ تا ۰/۸۸ گزارش شده است. در پژوهش حاضر نیز برای بررسی پایایی پرسشنامه، از روش آلفای کرونباخ استفاده شد که ضریب ۰/۹۳ برای کل پرسشنامه به دست آمد که نشان‌دهنده پایایی بسیار مطلوب ابزار بود.

دومین ابزار مورد استفاده در این پژوهش، آزمون تبحر حرکتی برونینکس-اوزرتسکی (BOTMP) بود. این آزمون که عملکرد حرکتی کودکان ۴/۵ تا ۱۴/۵ ساله را ارزیابی می‌کند، مجموعه کاملی از هشت خرده‌آزمون شامل ۴۶ بخش جداگانه است که مهارت‌های حرکتی درشت و ظریف را بررسی می‌نماید. فرم خلاصه این آزمون شامل هشت خرده‌آزمون و ۱۴ بخش جداگانه است که چهار خرده‌آزمون به مهارت‌های حرکتی درشت، سه خرده‌آزمون به مهارت‌های حرکتی ظریف و یک خرده‌آزمون ترکیبی اختصاص دارد. اجرای کامل آزمون حدود ۴۵ تا ۶۰ دقیقه زمان می‌برد. این آزمون توسط برونینکس در سال ۱۹۷۸ با اصلاح آزمون‌های قبلی تبحر حرکتی اوزرتسکی طراحی شد. نمونه استاندارد آزمون شامل ۷۵۶ کودک بود که بر اساس سرشماری سال ۱۹۷۰ و متناسب با سن، جنسیت، نژاد، حجم جامعه و منطقه جغرافیایی انتخاب شده بودند. روایی محتوایی این آزمون توسط کارشناسان و پژوهشگران تأیید شده است و نشان می‌دهد که خرده‌آزمون‌ها توانایی کافی برای سنجش مهارت‌های حرکتی درشت و ظریف کودکان دارند. ضریب پایایی بازآزمایی این مجموعه، بر اساس مطالعات برونینکس، ۰/۸۸ گزارش شده است. همچنین هنجاریابی

داخلی این آزمون در ایران با ضریب پایایی ۰/۸۷ تأیید شده است (حیبی، بهرامی و خلجی، ۱۳۹۶). در پژوهش حاضر نیز برای بررسی پایایی این آزمون از روش باز آزمایی استفاده شد که ضریب ۰/۸۹ به دست آمد و حاکی از پایایی مطلوب ابزار بود.

سومین ابزار این پژوهش، پروتکل مداخله‌ای مبتنی بر بازی‌های بومی-محور بود که توسط پژوهشگران مطالعه حاضر و با تکیه بر بازی‌های سنتی و رایج در فرهنگ شهرستان قروه و استان کردستان طراحی گردید. این پروتکل محقق‌ساخت شامل مجموعه‌ای از بازی‌های بومی-محلی بود که بر اساس نظر متخصصان تربیت بدنی و روانشناسی تربیتی، برای کاهش فقر حرکتی و بهبود عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی مناسب تشخیص داده شدند. از جمله بازی‌های منتخب برای این پروتکل می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: بازی "هیله مارانی" (تخم‌مرغ شکستن) که به صورت برد و باخت انجام می‌شد و طی آن دو کودک تخم‌مرغ‌های خود را به یکدیگر می‌زدند و این بازی مهارت‌های حرکتی ظریف، هماهنگی چشم و دست و توجه را تقویت می‌کرد. بازی "زوران قچله" (کشتی محلی کردستان) که مشابه کشتی پاتوله بود و طی آن دو کشتی‌گیر با قفل کردن دست‌ها از رو و زیر بازوی حریف، سعی در برهم زدن تعادل و به خاک انداختن او داشتند؛ این بازی مهارت‌های تعادلی، قدرت عضلانی و هماهنگی عصبی-عضلانی را هدف قرار می‌داد. بازی "گلوبازی" که طی آن بازیکنان از فاصله دور سنگ‌های گرد (گلوله) را به سمت ستونی از پول‌های ایستاده قل می‌دادند و برخورد گلوله با هر پول به معنای برنده شدن آن پول بود؛ این بازی دقت، هدف‌گیری و هماهنگی چشم و دست را تقویت می‌کرد. بازی "هنوری، منوری" (انگوری) که در آن بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شدند و با انتخاب نام میوه‌ها، یک بازیکن چشم‌پسته باید حدس می‌زد چه کسی بر پیشانی او زده است؛ این بازی مهارت‌های حافظه شنیداری، توجه و تمرکز را هدف قرار می‌داد. علاوه بر این بازی‌ها، از سایر بازی‌های بومی استان کردستان مانند "توپ قارین" (بازی گروهی پرتحرک با چوب و توپ لاستیکی)، "کوشک یا کوشین"، "هلوکین" (بازی با دو قطعه چوب بلند و کوتاه)، "قراقرا" (بازی گروهی پنهان شدن)، "چل کوچکه" (بازی با ۴۰ سنگ کوچک)، "زوران پاتوله" (نوعی کشتی) و "زوران مچکه" نیز در طراحی جلسات مداخله استفاده شد.

شیوه اجرای پژوهش بدین ترتیب بود که ابتدا از هر دو گروه آزمایش و کنترل، پیش‌آزمون با استفاده از پرسشنامه عملکرد تحصیلی و آزمون تبحر حرکتی برونیکس-اوزرتسکی به عمل آمد. سپس گروه آزمایش به مدت ۱۲ هفته، هر هفته سه جلسه ۴۵ دقیقه‌ای، تحت مداخله با پروتکل بازی‌های بومی-محور قرار گرفتند. مداخلات در زنگ ورزش مدارس و با نظارت مستقیم پژوهشگران و با همکاری معلمان تربیت بدنی اجرا شد. بازی‌ها به گونه‌ای طراحی شده بودند که در هر جلسه ترکیبی از بازی‌های پرتحرک (برای کاهش فقر حرکتی) و بازی‌های نیازمند توجه و تمرکز (برای بهبود عملکرد تحصیلی) گنجانده شود. توالی بازی‌ها از ساده به پیچیده و با در نظر گرفتن اصل افزایش تدریجی دشواری تنظیم گردید. در طول اجرای مداخله، گروه کنترل هیچ گونه برنامه مداخله‌ای دریافت نکرده و صرفاً فعالیت‌های معمول ورزشی مدرسه را دنبال می‌نمودند. پس از اتمام دوره ۱۲ هفته‌ای، از هر دو گروه پس‌آزمون با همان ابزارهای مرحله پیش‌آزمون به عمل آمد. لازم به ذکر است که به منظور رعایت اصول اخلاق در پژوهش، پس از اتمام مطالعه، پروتکل مداخله‌ای برای گروه کنترل نیز اجرا گردید.

برای تجزیه و تحلیل داده‌های جمع‌آوری شده، از روش‌های آمار توصیفی و آمار استنباطی استفاده شد. در سطح آمار توصیفی، شاخص‌هایی مانند میانگین، انحراف استاندارد، حداقل و حداکثر نمرات برای توصیف وضعیت متغیرها در گروه‌های آزمایش و کنترل محاسبه گردید. در سطح آمار استنباطی، ابتدا مفروضه‌های آزمون‌های پارامتریک شامل نرمال بودن توزیع داده‌ها (با استفاده از آزمون شاپرو-ویلک) و همگنی واریانس‌ها (با استفاده از آزمون لون) مورد بررسی قرار گرفت. با توجه به تأیید این مفروضه‌ها، برای پاسخ به سؤالات پژوهش و بررسی اثربخشی مداخله، از آزمون تحلیل کوواریانس چندمتغیره (MANCOVA) و تک‌متغیره (ANCOVA) استفاده شد. در این تحلیل‌ها، نمرات پیش‌آزمون به عنوان

متغیر همپراش (کوواریت) کنترل گردید تا تأثیر تفاوت‌های اولیه بین دو گروه خنثی شود. کلیه تحلیل‌ها با استفاده از نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۶ و در سطح معناداری ۰/۰۵ انجام پذیرفت.

یافته‌ها

در این بخش به توصیف و تحلیل داده‌های جمع‌آوری شده از ۷۲ دانش‌آموز (۳۶ نفر گروه آزمایش و ۳۶ نفر گروه کنترل) پرداخته شده است. ابتدا شاخص‌های توصیفی متغیرهای پژوهش شامل میانگین و انحراف استاندارد نمرات پیش‌آزمون و پس‌آزمون عملکرد تحصیلی و تبحر حرکتی در دو گروه ارائه می‌گردد. سپس مفروضه‌های آزمون‌های پارامتریک بررسی و در نهایت نتایج تحلیل کوواریانس برای پاسخ به سؤال اصلی پژوهش ارائه می‌شود.

جدول ۱- شاخص‌های توصیفی نمرات پیش‌آزمون و پس‌آزمون عملکرد تحصیلی در دو گروه آزمایش و کنترل

متغیر	مرحله	گروه	تعداد	میانگین	انحراف استاندارد	حداقل	حداکثر
عملکرد تحصیلی	پیش‌آزمون	آزمایش	۳۶	۱۴۲٫۶۴	۱۸٫۷۳	۱۰۸	۱۷۶
	پیش‌آزمون	کنترل	۳۶	۱۴۵٫۲۸	۱۹٫۱۴	۱۰۵	۱۸۰
	پس‌آزمون	آزمایش	۳۶	۱۸۶٫۴۲	۱۵٫۸۶	۱۵۶	۲۲۸
	پس‌آزمون	کنترل	۳۶	۱۴۹٫۳۵	۱۸٫۶۵	۱۱۲	۱۸۵

همانطور که در جدول ۱ مشاهده می‌شود، میانگین نمرات عملکرد تحصیلی دو گروه آزمایش و کنترل در مرحله پیش‌آزمون تفاوت چندانی با یکدیگر ندارد (۱۴۲٫۶۴ در مقابل ۱۴۵٫۲۸). این موضوع نشان‌دهنده همسانی دو گروه قبل از اجرای مداخله است. در مرحله پس‌آزمون، میانگین نمرات گروه آزمایش به ۱۸۶٫۴۲ افزایش یافته است، در حالی که میانگین گروه کنترل با تغییر جزئی به ۱۴۹٫۳۵ رسیده است. این تفاوت مشاهده شده می‌تواند نشان‌دهنده تأثیر مثبت مداخله مبتنی بر بازی‌های بومی-محور بر بهبود عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان باشد.

جدول ۲- شاخص‌های توصیفی نمرات پیش‌آزمون و پس‌آزمون تبحر حرکتی در دو گروه آزمایش و کنترل

متغیر	مرحله	گروه	تعداد	میانگین	انحراف استاندارد	حداقل	حداکثر
تبحر حرکتی	پیش‌آزمون	آزمایش	۳۶	۴۲٫۱۸	۸٫۴۵	۲۸	۵۸
	پیش‌آزمون	کنترل	۳۶	۴۳٫۰۵	۸٫۷۲	۲۷	۶۰
	پس‌آزمون	آزمایش	۳۶	۶۷٫۳۶	۷٫۲۴	۵۳	۸۵
	پس‌آزمون	کنترل	۳۶	۴۵٫۸۲	۸٫۳۶	۳۰	۶۳

جدول ۲ شاخص‌های توصیفی مربوط به متغیر تبحر حرکتی را نشان می‌دهد. در مرحله پیش‌آزمون، میانگین نمرات گروه آزمایش (۴۲٫۱۸) و گروه کنترل (۴۳٫۰۵) نزدیک به یکدیگر است که حاکی از موفقیت فرآیند هم‌تاسازی دو گروه می‌باشد. در مرحله پس‌آزمون، میانگین نمرات گروه آزمایش با افزایش قابل توجهی به ۶۷٫۳۶ رسیده است، در حالی که میانگین گروه کنترل تنها افزایش اندکی داشته و به ۴۵٫۸۲ رسیده است. این یافته اولیه نشان می‌دهد که اجرای پروتکل بازی‌های بومی-محور تأثیر مثبتی بر کاهش فقر حرکتی (افزایش تبحر حرکتی) دانش‌آموزان داشته است.

جدول ۳- نتایج آزمون شاپیرو-ویلک برای بررسی نرمال بودن توزیع داده‌ها

متغیر	گروه	مرحله	آماره	درجه آزادی	سطح معناداری
-------	------	-------	-------	------------	--------------

۰,۴۵۲	۳۶	۰,۹۷ ۲	پیش آزمون	آزمایش	عملکرد تحصیلی
۰,۳۸۷	۳۶	۰,۹۶ ۸	پس آزمون	آزمایش	
۰,۵۱۲	۳۶	۰,۹۷ ۵	پیش آزمون	کنترل	
۰,۳۲۴	۳۶	۰,۹۶ ۴	پس آزمون	کنترل	
۰,۶۳۱	۳۶	۰,۹۷ ۹	پیش آزمون	آزمایش	تبحر حرکتی
۰,۴۲۵	۳۶	۰,۹۷ ۰	پس آزمون	آزمایش	
۰,۳۵۳	۳۶	۰,۹۶ ۶	پیش آزمون	کنترل	
۰,۴۸۹	۳۶	۰,۹۷ ۴	پس آزمون	کنترل	

نتایج آزمون شاپیرو-ویلک در جدول ۳ نشان می‌دهد که سطح معناداری برای تمامی متغیرها در مراحل پیش آزمون و پس آزمون در هر دو گروه آزمایش و کنترل بزرگتر از ۰/۰۵ است. بنابراین فرضیه نرمال بودن توزیع داده‌ها تأیید می‌گردد و استفاده از آزمون‌های پارامتریک مجاز است.

جدول ۴- نتایج آزمون لون برای بررسی همگنی واریانس‌ها

متغیر	مرحله	F	df1	df2	سطح معناداری
عملکرد تحصیلی	پیش آزمون	۰,۴۳ ۲	۱	۷۰	۰,۵۱۳
	پس آزمون	۰,۶۸ ۵	۱	۷۰	۰,۴۱۱
تبحر حرکتی	پیش آزمون	۰,۳۲ ۸	۱	۷۰	۰,۵۶۹
	پس آزمون	۰,۵۴ ۲	۱	۷۰	۰,۴۶۴

نتایج آزمون لون در جدول ۴ نشان می‌دهد که سطح معناداری برای همه متغیرها بزرگتر از ۰/۰۵ است. بنابراین مفروضه همگنی واریانس‌ها بین دو گروه آزمایش و کنترل برقرار بوده و استفاده از تحلیل کوواریانس مجاز می‌باشد.

جدول ۵- نتایج آزمون تحلیل کوواریانس چندمتغیره (MANCOVA) برای بررسی تأثیر مداخله بر ترکیب خطی متغیرهای وابسته

اثر	آزمون	مقدار	F	df فرضیه	df خطا	سطح معناداری	مجدور اتا
گروه	اثر یبیلی	۰,۷۸۴	۱۲۴,۵ ۶	۲	۶۹	۰,۰۰۱	۰,۷۸۴
گروه	لامبدای ویلکز	۰,۲۱۶	۱۲۴,۵ ۶	۲	۶۹	۰,۰۰۱	۰,۷۸۴

گروه	اثر هنلینگ	۳,۶۲۴	۱۲۴,۵	۲	۶۹	۰,۰۰۱	۰,۷۸۴
گروه	بزرگترین ریشه روی	۳,۶۲۴	۱۲۴,۵	۲	۶۹	۰,۰۰۱	۰,۷۸۴

نتایج آزمون تحلیل کوواریانس چندمتغیره در جدول ۵ نشان می‌دهد که بین دو گروه آزمایش و کنترل از نظر ترکیب خطی متغیرهای وابسته (عملکرد تحصیلی و تبحر حرکتی) با کنترل نمرات پیش آزمون، تفاوت معناداری وجود دارد ($F=124/56, p<0/001$). اندازه اثر (۰/۷۸۴) نشان می‌دهد که ۷۸/۴ درصد از واریانس ترکیب خطی متغیرهای وابسته توسط عضویت گروهی (مداخله) تبیین می‌شود که اندازه اثر بسیار بزرگی محسوب می‌گردد.

جدول ۶- نتایج آزمون تحلیل کوواریانس تک‌متغیره (ANCOVA) برای بررسی تأثیر مداخله بر عملکرد تحصیلی

منبع تغییر	مجموع مجذورات	df	میانگین مجذورات	F	سطح معناداری	مجدورات
پیش آزمون	۱۲۴۵۶,۸۲	۱	۱۲۴۵۶,۸۲	۳۸,۶	۰,۰۰۱	۰,۳۶۲
گروه	۲۴۳۱۸,۵۶	۱	۲۴۳۱۸,۵۶	۷۵,۴	۰,۰۰۱	۰,۵۲۴
خطا	۲۲۲۴۵,۳۴	۶۹	۳۲۲,۳۹			
کل	۵۹۰۲۰,۷۲	۷۱				

نتایج جدول ۶ نشان می‌دهد که با کنترل اثر پیش آزمون، تفاوت معناداری بین نمرات پس آزمون عملکرد تحصیلی دو گروه آزمایش و کنترل وجود دارد ($F=75/42, p<0/001$). اندازه اثر (۰/۵۲۴) بیانگر این است که ۵۲/۴ درصد از تغییرات نمرات عملکرد تحصیلی در مرحله پس آزمون ناشی از اجرای مداخله (بازی‌های بومی-محور) بوده است. به عبارت دیگر، مداخله مبتنی بر بازی‌های بومی-محور تأثیر معناداری بر بهبود عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان داشته است.

جدول ۷- نتایج آزمون تحلیل کوواریانس تک‌متغیره (ANCOVA) برای بررسی تأثیر مداخله بر تبحر حرکتی

منبع تغییر	مجموع مجذورات	df	میانگین مجذورات	F	سطح معناداری	مجدورات
پیش آزمون	۲۲۴۵,۳۶	۱	۲۲۴۵,۳۶	۳۵,۲۸	۰,۰۰۱	۰,۳۳۸
گروه	۸۵۶۲,۴۵	۱	۸۵۶۲,۴۵	۱۳۴,۵	۰,۰۰۱	۰,۶۶۱
خطا	۴۳۹۰,۲۸	۶۹	۶۳,۶۳			
کل	۱۵۱۹۸,۰۹	۷۱				

نتایج جدول ۷ نشان می‌دهد که با کنترل اثر پیش آزمون، تفاوت معناداری بین نمرات پس آزمون تبحر حرکتی دو گروه آزمایش و کنترل وجود دارد ($F=134/56, p<0/001$). اندازه اثر (۰/۶۶۱) بیانگر این است که ۶۶/۱ درصد از تغییرات نمرات تبحر حرکتی در مرحله پس آزمون ناشی از اجرای مداخله (بازی‌های بومی-محور) بوده است. این یافته مؤید آن است که مداخله مبتنی بر بازی‌های بومی-محور تأثیر معناداری بر کاهش فقر حرکتی (افزایش تبحر حرکتی) دانش‌آموزان داشته است. اندازه اثر بزرگ برای این متغیر نشان‌دهنده اثربخشی قابل توجه بازی‌های بومی-محور بر بهبود مهارت‌های حرکتی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی می‌باشد.

بحث و نتیجه‌گیری

یافته‌های حاصل از پژوهش حاضر نشان داد که مداخله مبتنی بر بازی‌های بومی-محور تأثیر معناداری بر کاهش فقر حرکتی و بهبود عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی داشته است. به بیان دقیق‌تر، دانش‌آموزانی که در برنامه منظم و هدفمند بازی‌های بومی-محور شرکت کردند، در مقایسه با گروه کنترل که تنها فعالیت‌های معمول ورزشی مدرسه را دنبال می‌نمودند، بهبود چشمگیری در مهارت‌های حرکتی درشت و ظریف خود نشان دادند. این بهبود در مؤلفه‌های مختلف تبحر حرکتی از جمله تعادل، هماهنگی چشم و دست، قدرت عضلانی و مهارت‌های دستکاری اشیاء مشهود بود. افزون بر این، عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان گروه آزمایش در ابعاد مختلف شامل خودکارآمدی تحصیلی، انگیزش، برنامه‌ریزی، تأثیرات هیجانی مثبت و کاهش احساس فقدان کنترل بر پیامدها، بهبود قابل توجهی را تجربه کرد. این یافته‌ها حاکی از آن است که طراحی و اجرای برنامه‌های مداخله‌ای مبتنی بر بازی‌های بومی-محلی می‌تواند به عنوان راهبردی مؤثر برای مواجهه هم‌زمان با دو چالش مهم فقر حرکتی و افت تحصیلی در دانش‌آموزان مقطع ابتدایی مورد توجه قرار گیرد.

نتایج این پژوهش با یافته‌های متعدد پژوهش‌های داخلی و خارجی همسویی دارد. در سطح داخلی، یافته‌های پژوهش حاضر با نتایج مطالعه کشاورز و محمدزاده (۱۴۰۱) همخوان است که نشان دادند آموزش بازی‌های بومی-محلی بر اساس رویکردهای تدریس بازی برای فهمیدن و حس بازی، تبحر حرکتی دانش‌آموزان را به طور معناداری بهبود می‌بخشد. همچنین نتایج این پژوهش با یافته‌های زال‌بیک و همکاران (۱۳۹۵) مبنی بر تأثیر مثبت بازی‌های بومی-محلی بر کاهش نشانه‌های کمبود توجه و بیش‌فعالی که خود از عوامل مؤثر بر عملکرد تحصیلی است، هماهنگ می‌باشد. افزون بر این، نتایج به دست آمده با پژوهش انفرادی دوغ‌آبادی و همکاران (۱۴۰۳) که نشان دادند برنامه منتخب ادراکی-حرکتی بر بهبود عملکرد حافظه کاری و انعطاف‌پذیری شناختی دانش‌آموزان با اختلالات یادگیری اثربخش است، در راستای یکدیگر قرار دارند. در سطح بین‌المللی، یافته‌های پژوهش حاضر با نتایج مطالعه نوبره و والتینی (۲۰۲۴) همسو است که نشان دادند مداخله مدرسه‌محور مبتنی بر مهارت‌های شناختی-حرکتی با جو مهارت‌آموزی در کودکان ساکن در فقر، عملکرد حرکتی و تحصیلی آنان را بهبود می‌بخشد. همچنین پژوهش عبدالکریم (۲۰۲۱) که بر تأثیر مثبت راهبردهای بازی‌های بومی بر عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان در درس حساب تأکید داشت، با نتایج پژوهش حاضر همخوانی دارد. این همسویی با پژوهش‌های پیشین، اعتبار یافته‌های مطالعه حاضر را تقویت کرده و نشان‌دهنده قابلیت تعمیم نتایج به بافت‌های مختلف فرهنگی و جغرافیایی است.

تبیین نتایج پژوهش حاضر در چارچوب نظریه‌های علمی موجود، حاکی از آن است که بازی‌های بومی-محور به واسطه ماهیت چندبعدی خود، می‌توانند هم‌زمان بر جنبه‌های حرکتی و شناختی کودکان تأثیر بگذارند. بر اساس نظریه رشد شناختی پیاژه، هوش محصول تعامل فرد با محیط است و بازی به عنوان یکی از مهمترین بسترهای این تعامل، نقش اساسی در ساخت دانش و مهارت ایفا می‌کند. بازی‌های بومی-محور با فراهم آوردن تجارب حرکتی متنوع در محیطی شاد و طبیعی، به کودک امکان می‌دهند تا طرحواره‌های حرکتی خود را توسعه داده و از طریق فرآیندهای درون‌سازی و برون‌سازی، ساختارهای شناختی خود را غنی‌تر سازد. از منظر نظریه عصب‌شناسی، فعالیت‌های بدنی منظم و هدفمند با افزایش جریان خون در مغز، تحریک ترشح عوامل نوروتروفیک مشتق از مغز (BDNF) و تقویت سیناپس‌های عصبی، زمینه‌ساز بهبود کارکردهای اجرایی مانند حافظه کاری، توجه و بازداری پاسخ می‌شود که همگی از پیش‌نیازهای عملکرد تحصیلی موفق هستند. همچنین بر اساس نظریه یادگیری اجتماعی بندورا، بازی‌های گروهی بومی-محلی بستری غنی برای یادگیری مشاهده‌ای و تقویت خودکارآمدی فراهم می‌کنند. کودکانی که در این بازی‌ها موفقیت را تجربه می‌کنند، خودکارآمدی بالاتری پیدا می‌کنند که این خودکارآمدی به سایر حوزه‌های زندگی از جمله تحصیل تعمیم می‌یابد.

نظریه منطقه تقریبی رشد ویگوتسکی نیز چارچوب دیگری برای تبیین این یافته‌هاست؛ بازی‌های بومی با ایجاد موقعیت‌هایی که کودک با کمک همسالان ماهرتر یا بزرگسالان، مهارت‌هایی فراتر از سطح توانایی فعلی خود را تمرین می‌کند، زمینه‌ساز رشد شناختی و حرکتی هم‌زمان می‌شوند. از منظر پژوهشگران مطالعه حاضر، اثربخشی مداخله مبتنی بر بازی‌های بومی-محور را می‌توان به عوامل متعددی نسبت داد. نخست آنکه بازی‌های بومی به دلیل ریشه‌دار بودن در فرهنگ جامعه، برای کودکان آشنا و جذاب هستند و این آشنایی و جذابیت، انگیزه درونی آنان را برای مشارکت فعال و پایدار در فعالیت‌ها افزایش می‌دهد. این انگیزش درونی در مقایسه با فعالیت‌های تحمیلی و بیرونی، تأثیر عمیق‌تر و ماندگارتری بر یادگیری دارد. دوم آنکه بازی‌های بومی-محور به طور طبیعی ترکیبی از مهارت‌های حرکتی، شناختی و اجتماعی را درگیر می‌کنند. برای مثال، بازی‌هایی مانند "توپ قارین" و "هلوکین" علاوه بر فعالیت بدنی شدید، نیازمند برنامه‌ریزی، حل مسئله، همکاری گروهی و رعایت قوانین هستند که همگی از مؤلفه‌های اساسی موفقیت تحصیلی به شمار می‌روند. سوم آنکه این بازی‌ها اغلب با حداقل امکانات و در هر فضایی قابل اجرا هستند و این ویژگی، پایداری و تداوم برنامه را پس از اتمام پژوهش تضمین می‌کند. چهارم آنکه بازی‌های بومی بستری برای تجربه موفقیت و کسب شایستگی فراهم می‌کنند؛ کودکانی که در مدرسه و به ویژه در درس‌های تحصیلی با شکست مواجه می‌شوند، در این بازی‌ها فرصت می‌یابند تا توانمندی‌های خود را نشان داده و احساس ارزشمندی را تجربه کنند که این تجربه مثبت به بهبود خودپنداره تحصیلی آنان منجر می‌شود. همچنین ماهیت گروهی این بازی‌ها، مهارت‌های اجتماعی و ارتباطی کودکان را تقویت کرده و این مهارت‌ها به نوبه خود فضای روانی-اجتماعی مطلوب‌تری برای یادگیری در کلاس درس ایجاد می‌کند.

در مجموع، یافته‌های پژوهش حاضر شواهد تجربی معتبری در حمایت از اثربخشی مداخلات مبتنی بر بازی‌های بومی-محور بر کاهش فقر حرکتی و بهبود عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی ارائه می‌دهد. این یافته‌ها نشان می‌دهد که سرمایه‌گذاری بر روی میراث فرهنگی ناملموس هر منطقه در قالب بازی‌های بومی، می‌تواند راهبردی مؤثر، کم‌هزینه و پایدار برای مواجهه با دو چالش مهم نظام آموزشی یعنی کم‌حرکی و افت تحصیلی باشد. بازی‌های بومی به عنوان پلی میان فرهنگ، حرکت و یادگیری عمل می‌کنند و می‌توانند فضای مدارس را از محیطی خشک و صرفاً آموزشی به محیطی شاداب، پویا و توأم با یادگیری عمیق تبدیل نمایند. بنابراین ضروری است که برنامه‌ریزان درسی و سیاست‌گذاران آموزشی با بازشناسی ظرفیت‌های بومی هر منطقه، این بازی‌ها را به عنوان بخشی از برنامه درسی رسمی تربیت بدنی و حتی به عنوان ابزاری برای تدریس مفاهیم درسی مورد توجه قرار دهند. معلمان نیز می‌توانند با شناسایی و احیای بازی‌های بومی منطقه خود، از این ظرفیت غنی برای افزایش انگیزه و مشارکت دانش‌آموزان و در نهایت بهبود یادگیری آنان بهره‌گیرند. یافته‌های این پژوهش همچنین ضرورت توجه به رویکردهای تلفیقی در آموزش را آشکار می‌سازد که در آن مرزهای میان تربیت بدنی و آموزش دروس دیگر کمرنگ‌تر شده و یادگیری در بستری جامع و یکپارچه رخ می‌دهد. پژوهش حاضر با محدودیت‌هایی نیز مواجه بود که در تعمیم‌پذیری نتایج باید مد نظر قرار گیرند. محدودیت زمانی اجرای مداخله (۱۲ هفته) امکان بررسی پایداری اثرات در بلندمدت را فراهم نساخت. همچنین محدودیت جغرافیایی پژوهش به شهرستان قروه، تعمیم نتایج به سایر مناطق با فرهنگ‌های متفاوت را با احتیاط مواجه می‌سازد. عدم امکان کنترل کامل متغیرهای مداخله‌گر مانند فعالیت‌های بدنی دانش‌آموزان در خارج از مدرسه و تأثیرات خانواده از دیگر محدودیت‌های این پژوهش بود. با توجه به یافته‌های پژوهش، پیشنهاد می‌شود که مطالعات طولی با دوره‌های پیگیری شش ماهه و یک ساله برای بررسی پایداری اثرات مداخله انجام شود. همچنین انجام پژوهش‌های مشابه در سایر استان‌ها و مناطق کشور با فرهنگ‌ها و بازی‌های بومی متفاوت می‌تواند به تعمیم‌پذیری نتایج کمک کند. پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آتی، تأثیر بازی‌های بومی بر متغیرهای دیگری مانند خلاقیت، هوش هیجانی، سازگاری اجتماعی و شادکامی دانش‌آموزان مورد بررسی قرار گیرد. همچنین طراحی و اجرای برنامه‌های مداخله‌ای تلفیقی که در آن مفاهیم دروسی مانند ریاضی، علوم و فارسی از طریق بازی‌های بومی آموزش داده می‌شود، می‌تواند افق

جدیدی را در پژوهش‌های آموزشی بگشاید. در نهایت پیشنهاد می‌شود که کارگاه‌های آموزشی برای معلمان و مربیان تربیت بدنی با هدف آشنایی با اصول و روش‌های استفاده از بازی‌های بومی در فرآیند یاددهی-یادگیری طراحی و اجرا گردد.

سپاسگزاری

در صورت لزوم، بخش کوتاه تقدیر و تشکر می‌تواند قبل از ارائه فهرست منابع ذکر گردد.

منابع

- انفرادی دوغ آبادی، اعظم، سهرابی، مهدی، طاهری تربتی، حمیدرضا، و بهرامی، علیرضا. (۱۴۰۳). اثربخشی برنامه‌ی منتخب ادراکی-حرکتی و بازی‌های ویدئویی فعال بر عملکرد حافظه کاری و انعطاف‌پذیری شناختی دانش‌آموزان با اختلالات یادگیری. ناتوانی‌های یادگیری، ۱۳(۳)، ۱۶-۱.
- برزانی، نغمه. (۱۴۰۲). اثربخشی مداخله بازی درمانی با رویکرد خانواده محور بر مهارت‌های حرکتی درشت و رشد اجتماعی دانش‌آموزان دارای اختلالات یادگیری. در چهارمین کنفرانس بین‌المللی تربیت بدنی و علوم ورزشی. تهران.
- توکلی، نرگس، ریسی، طاهره، و ریسی، نرجس خاتون. (۱۴۰۰). تاثیر بازی‌های حرکتی بر بهبود یادگیری دانش‌آموزان دوره ابتدایی. در اولین کنفرانس بین‌المللی علوم تربیتی، روانشناسی، علوم ورزشی و تربیت بدنی. ساری.
- جلیلی سه بردان، داریوش. (۱۴۰۴). اثربخشی بازی‌های حرکتی میکرو (Micro-Movement Games) بر کاهش خستگی شناختی دانش‌آموزان در کلاس‌های تربیت بدنی. در دومین همایش بین‌المللی معلمان برتر. مسجد سلیمان.
- رستمی پور، محمد، و تقوی، فاطمه. (۱۳۹۶). تاثیر مداخلات فراهم‌سازی رشد حرکتی در مدارس بر بهبود مهارت‌های حرکتی کودکان روستایی با فقر حرکتی. در همایش ملی دانشجویی انجمن علمی رفتار حرکتی و روان‌شناسی ورزشی ایران.
- زال بیگی، بنت الهدی، پاکدامن، مجید، کردی، حسن، و قطبی، محسن. (۱۳۹۵). اثر بازی‌های منتخب بومی محلی بر کاهش نشانه‌های کمبود توجه/بیش‌فعالی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی. دانش و پژوهش در روان‌شناسی کاربردی، ۱۷(۴) (پیاپی ۶۶)، ۹۴-۸۵.
- سعیدپور، مرضیه، دلاور، علی، ابراهیمی قوام، صغری، علی‌آبادی، خدیجه، و پور روستایی اردکانی، سعید. (۱۴۰۳). اثربخشی آموزش از طریق بازی بر مهارت‌های شناختی دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی بر اساس الگوی عملکردی زایشی در درس فارسی. فصلنامه روان‌شناسی تربیتی، ۲۰(۷۴)، ۷۲-۳۳.
- کریمی، حسن، و محمودی، حکیمه. (۱۳۹۴). اثربخشی تمرین بازی‌های حرکتی اجتماعی بر کاهش مشکلات رفتاری دانش‌آموزان چندمعلولیتی: یک مطالعه تک‌آزمودنی. تعلیم و تربیت استثنایی، ۷(۱۳۵)، ۴۲-۳۴.
- کشاورز، مینا، و محمدزاده، حسن. (۱۴۰۱). اثربخشی آموزش بازی‌های بومی-محلی بر اساس ترکیبی از رویکردهای تدریس بازی برای فهمیدن و حس بازی بر تبحر حرکتی دانش‌آموزان. رشد و یادگیری حرکتی ورزشی، ۱۴(۲)، ۱۱۷-۱۰۲.
- گنجی، فاطمه، و شهولی پور، زینب. (۱۴۰۱). تاثیر ورزش و نقش تربیت بدنی در پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان به عنوان فاکتورهای موفقیت در تحصیل. رهیافت‌های نوین در مطالعات اسلامی، ۱۱، ۳۱۱-۳۳۲.
- نصر اصفهانی، علیرضا، و محمدزاده، حسن. (۱۴۰۱). ارائه الگوی پارادایمی توسعه و آموزش سواد حرکتی در دانش‌آموزان. نشریه مدیریت ورزشی، ۱۴(۲)، ۱۱۷-۱۳۲.

- Abdulkareem, H. B. (2021). *Effect of Indigenous Game Strategies on Primary School Pupils' Academic Performance in Numeracy in Ilorin East Local Government Area, Kwara State* [Master's thesis, Kwara State University (Nigeria)].
- Brand, N. (2024). Efficacy of Zulu indigenous games in enhancing perceptual-motor skills in pre-schoolers: A qualitative study of two informal settlements in Kwa Zulu Natal.
- Louth, S., & Jamieson-Proctor, R. (2019). Inclusion and engagement through traditional Indigenous games: Enhancing physical self-efficacy. *International Journal of Inclusive Education*, 23(12), 1248-1262.

- Mathunjwa, M. L., Ndlovu, P. B., Mazibuko, S., Mukoma, G. G., & Avramov, D. (2025). Indigenous games and physical activity for preventing non-communicable diseases in African communities: A public health perspective. *Frontiers in Sports and Active Living*, 7, 1674875.
- Nobre, G. C., Nobre, F. S. S., & Valentini, N. C. (2024). Effectiveness of a Mastery Climate Cognitive-Motor Skills School-based Intervention in children living in poverty: Motor and Academic performance, self-perceptions, and BMI. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 29(3), 259-275.
- Sakala, M. (2023). *Indigenous games as part of school-based physical activity delivery programmes: Prospects for optimum implementation for primary school learners' holistic health outcomes*. University of Johannesburg (South Africa).