

## The Causes of the Impact of Play on the Socialization of Elementary School Students

**Hajar Bijani:** M.A. Student, Department of Educational Sciences, Bandar Genaveh Branch, Islamic Azad University, Bandar Genaveh, Iran.

**Mohammad Musa Khorshidi\*:** Assistant Professor, Department of Educational Sciences, Bandar Genaveh Branch, Islamic Azad University, Bandar Genaveh, Iran—Research Assistant Professor, Strategic Studies Center of Faraja.

### Abstract

**Introduction:** Play, as one of the most natural activities of children, plays a key role in the learning process and the social development of elementary school students. The purpose of this qualitative, library-based study was to examine and systematically meta-synthesize the role and impact of play on learning and social development in elementary students based on existing scientific sources.

**Method:** A qualitative research method with a library-based approach and descriptive-analytical-comparative content analysis was employed. The research corpus included all relevant articles, conference papers, scientific journals, and authoritative Persian sources (2011–2025) and English sources (2022–2026) related to the variables of play, learning, and social development at the elementary level. Purposive, non-probability sampling was used, and ten selected sources (five domestic and five international) were chosen for meta-synthesis based on criteria of credibility, relevance, and novelty. Data collection tools consisted of systematic note-taking and analytical tables; no questionnaires, statistical tests, or statistical software were used, as the study was entirely qualitative and library-based.

**Findings:** The findings indicated that play deepens, sustains, and renders learning meaningful through mechanisms such as intrinsic motivation, experiential problem solving, enjoyable repetition, and social-constructive learning, while simultaneously and naturally enhancing skills of cooperation, empathy, rule-following, emotion regulation, and conflict resolution. Challenges such as limited curriculum time, lack of physical space, traditional attitudes, and the negative impact of uncontrolled digital games were identified.

**Conclusion:** Ultimately, it was concluded that the purposeful, child-centered integration of play into the elementary curriculum not only facilitates cognitive learning but also comprehensively nurtures social and emotional development, providing a strong foundation for educating a balanced, creative, and socially competent generation. It is recommended that play be redesigned as a core process of elementary education.

**Keywords:** Play; Learning; Social Development; Elementary Education; Play-Based Approach.

**\*Corresponding author:** Assistant Professor, Department of Educational Sciences, Bandar Genaveh Branch, Islamic Azad University, Bandar Genaveh, Iran – Research Assistant Professor, Strategic Studies Center of Faraja.

**Email:** [M.khorshidi59@gmail.com](mailto:M.khorshidi59@gmail.com)

**DOI:** [10.22034/esbam.2026.579470.1091](https://doi.org/10.22034/esbam.2026.579470.1091)

## The Causes of the Impact of Play on the Socialization of Elementary School Students

### Detailed Abstract

**Introduction:** Play, as one of the most natural activities of children, plays a key role in the learning process and the social development of elementary school students. The purpose of this qualitative, library-based study was to examine and systematically meta-synthesize the role and impact of play on learning and social development in elementary students based on existing scientific sources.

**Materials and methods:** A qualitative research method with a library-based approach and descriptive-analytical-comparative content analysis was employed. The research corpus included all relevant articles, conference papers, scientific journals, and authoritative Persian sources (2011–2025) and English sources (2022–2026) related to the variables of play, learning, and social development at the elementary level. Purposive, non-probability sampling was used, and ten selected sources (five domestic and five international) were chosen for meta-synthesis based on criteria of credibility, relevance, and novelty. Data collection tools consisted of systematic note-taking and analytical tables; no questionnaires, statistical tests, or statistical software were used, as the study was entirely qualitative and library-based.

**Results and discussion:** This qualitative library-based study using a **meta-synthesis approach** demonstrated that play, as a natural, enjoyable, and experiential activity, plays a central and multidimensional role in the learning and social development of elementary school students. Play not only stimulates intrinsic motivation and transforms the learning process from a passive state into an active and meaningful one, but also simultaneously strengthens fundamental social skills such as cooperation, empathy, rule-following, emotional regulation, and conflict resolution in a natural and pressure-free manner. The meta-synthesis of both domestic and international sources indicates that different types of play including free play, guided play, group play, role-playing, traditional games, and even controlled digital games activate common mechanisms such as experiential problem-solving, enjoyable repetition, emotional connection with content, and social-constructive learning. These mechanisms contribute to knowledge retention, increased self-confidence, and the formation of positive relationships among children. While domestic studies mainly emphasize the benefits of traditional and group games within the Iranian cultural context and show convergent results in strengthening face-to-face interactions and reducing isolative behaviors, international research highlights the dual aspects of play. On one hand, studies report the positive effects of educational and traditional games on positive personality traits and foundational skills; on the other hand, they warn about the negative impacts of excessive digital gaming on social interaction and school happiness. By comparatively integrating these two perspectives, the present study fills an existing gap in

comprehensive and integrated literature reviews and demonstrates that play in elementary education is not merely a supplementary activity but an essential process for holistic cognitive, emotional, and social development.

The findings indicate that when play is purposefully and child-centeredly integrated into the curriculum, learning becomes deeper, more durable, and more enjoyable, while simultaneously establishing a solid foundation for healthy social relationships, responsibility, and readiness for the challenges of group life. These results emphasize that Iran's elementary education system—given existing academic pressures and structural limitations requires a fundamental reconsideration of traditional approaches in order to create a dynamic, inclusive, and development-enhancing environment for children. Ultimately, play acts as a bridge between the child's world and educational content, helping prevent motivational decline, academic anxiety, and social difficulties, while fostering a generation with stronger cognitive and social competencies. One of the most significant outcomes of this meta-synthesis is the highlighted necessity of maintaining a balance among different dimensions of play. This includes the intelligent integration of traditional and physical games with guided and educational games, as well as careful regulation of digital tools to preserve their benefits while minimizing potential drawbacks. The reviewed literature shows that group games and role-playing have the strongest impact on social development because they place children in real interactional situations and require them to practice communication skills, negotiation, and empathy. At the same time, game-based learning mechanisms such as intrinsic motivation and experiential problem-solving transform learning from a rigid, memorization-based process into a personal, meaningful, and enjoyable activity. This transformation not only improves academic performance but also supports children's mental health. Identified challenges include limited curriculum time, lack of adequate physical spaces, traditional attitudes among some teachers and parents, and pressures related to academic performance. These challenges reflect structural and cultural barriers that, without systemic change, limit the full utilization of play's potential. Nevertheless, the findings emphasize that these barriers are manageable, and strategies such as teacher training, creating appropriate play spaces, involving parents, and designing integrated play-based activities can transform play into an inseparable component of elementary education.

Through a comparative analysis of recent domestic and international sources, this study extracted shared patterns and demonstrated that play provides similar benefits in enhancing experiential learning and social development across cultural contexts. However, contextual differences such as Iran's stronger emphasis on traditional games and the global focus on digital dimensions require localized and culturally adapted approaches. Overall, the results of this qualitative library-based study confirm that investing in play during elementary education is not merely an educational option but a developmental necessity for nurturing balanced, creative, social, and resilient children prepared for the complexities of the modern world. These findings can serve as a foundation for educational

policymaking, curriculum design, and teacher training, and may also encourage future empirical research and action research in schools.

Finally, this meta-synthesis study presents a conceptual practical framework that positions play as a central variable in the interaction between learning and social development. The results demonstrate that play is not simply a supportive tool but a primary process in the holistic development of elementary school children and can bridge the gap between formal education and natural developmental processes. The purposeful integration of play into classroom environments makes learning child-centered, participatory, and meaningful while simultaneously fostering essential social skills required for collective life. By systematically reviewing the literature, this research highlighted cultural and contextual differences and suggested that the Iranian educational system, while preserving the cultural value of traditional games, should also benefit from global experiences related to educational and digital games. The findings indicate that neglecting play in elementary education may result in shortcomings in developing socio-emotional skills and intrinsic motivation, leading children to face greater challenges in social and academic adjustment. Therefore, play should move from the margins to the center of the curriculum so that education becomes a joyful, dynamic, and development-enhancing process. By presenting a final framework, this study not only fills a research gap in comprehensive literature reviews but also provides a theoretical and practical foundation for redesigning educational environments. In today's world, where children face numerous psychological and social pressures, play can serve as a natural and powerful tool for simultaneously strengthening mental health, learning motivation, and social skills, thereby contributing to the development of a balanced and capable generation. These findings invite policymakers, educational leaders, and teachers to reconsider traditional methods and move toward a play-based approach that places the child at the center of the educational process.

**Conclusion:** Ultimately, it was concluded that the purposeful, child-centered integration of play into the elementary curriculum not only facilitates cognitive learning but also comprehensively nurtures social and emotional development, providing a strong foundation for educating a balanced, creative, and socially competent generation. It is recommended that play be redesigned as a core process of elementary education.

**Keywords:** Play; Learning; Social Development; Elementary Education; Play-Based Approach.

## علل تاثیر بازی بر اجتماعی کردن دانش آموزان ابتدایی

**هاجر بیژنی:** دانشجوی کارشناسی ارشد گروه علوم تربیتی، واحد بندر گناوه، دانشگاه آزاد اسلامی، بندر گناوه، ایران.

**محمد موسی خورشیدی\*:** استادیار گروه علوم تربیتی، واحد بندر گناوه، دانشگاه آزاد اسلامی، بندر گناوه، ایران - استادیار پژوهشی مرکز مطالعات راهبردی فراجا.

### چکیده

**هدف:** بازی به عنوان یکی از طبیعی‌ترین فعالیت‌های کودکان، نقش کلیدی در فرایند یادگیری و رشد اجتماعی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی ایفا می‌کند. هدف این پژوهش کیفی-کتابخانه‌ای، واکاوی و فرا ترکیب نظام‌مند نقش و تاثیر بازی بر یادگیری و رشد اجتماعی دانش‌آموزان ابتدایی بر اساس منابع علمی موجود بود. **روش کار:** روش تحقیق کیفی با رویکرد کتابخانه‌ای و تحلیل محتوای توصیفی-تحلیلی و تطبیقی به کار گرفته شد. جامعه آماری شامل کلیه مقالات، همایش‌ها، نشریات علمی و منابع معتبر فارسی (۱۳۹۰-۱۴۰۴) و انگلیسی (۲۰۲۲-۲۰۲۶) مرتبط با متغیرهای بازی، یادگیری و رشد اجتماعی در دوره ابتدایی بود. نمونه‌گیری هدفمند و غیراحتمالی انجام گرفت و ۱۰ منبع منتخب (۵ داخلی و ۵ خارجی) بر اساس معیارهای اعتبار، مرتبط بودن و نو بودن برای فرا ترکیب انتخاب شدند. ابزار گردآوری داده، فیش‌برداری نظام‌مند و جدول‌های تحلیلی بود و هیچ پرسشنامه، آزمون آماری یا نرم‌افزار آماری استفاده نشد زیرا مطالعه کاملاً کیفی و کتابخانه‌ای است. **نتایج:** نتایج نشان داد که بازی از طریق مکانیسم‌های انگیزش درونی، حل مسئله تجربی، تکرار لذت‌بخش و یادگیری اجتماعی-سازنده، یادگیری را عمیق، ماندگار و معنادار می‌سازد و همزمان مهارت‌های همکاری، همدلی، رعایت قوانین، مدیریت هیجان و حل تعارض را به طور طبیعی تقویت می‌کند. چالش‌هایی نظیر محدودیت زمان برنامه درسی، کمبود فضای فیزیکی، نگرش سنتی و تأثیر منفی بازی‌های دیجیتال کنترل‌نشده شناسایی شد. **نتیجه‌گیری:** در نهایت، نتیجه‌گیری شد که ادغام هدفمند و کودک‌محور بازی در برنامه درسی ابتدایی، نه تنها یادگیری شناختی را تسهیل می‌کند بلکه رشد اجتماعی و عاطفی را همه‌جانبه پرورش داده و پایه‌ای محکم برای تربیت نسلی متعادل، خلاق و اجتماعی فراهم می‌آورد. پیشنهاد می‌شود بازی به عنوان فرایند اصلی آموزش ابتدایی بازطراحی شود.

**واژگان کلیدی:** بازی؛ یادگیری؛ رشد اجتماعی؛ آموزش ابتدایی؛ رویکرد بازی‌محور.

\***نویسنده مسؤول:** استادیار گروه علوم تربیتی، واحد بندر گناوه، دانشگاه آزاد اسلامی، بندر گناوه، ایران - استادیار پژوهشی مرکز مطالعات راهبردی فراجا.

**Email:** M.khorshidi59@gmail.com

**DOI:** [10.22034/esbam.2026.579470.1091](https://doi.org/10.22034/esbam.2026.579470.1091)

## مقدمه

بازی به عنوان یکی از طبیعی‌ترین و مؤثرترین فعالیت‌های کودکان، نقش اساسی در رشد شناختی، عاطفی و اجتماعی آنها دارد. در مقطع ابتدایی، جایی که کودکان نخستین تجربیات رسمی یادگیری و تعاملات گروهی را کسب می‌کنند، بازی می‌تواند پلی میان سرگرمی و آموزش ایجاد کند. این فعالیت نه تنها انگیزه درونی برای یادگیری را تقویت می‌نماید، بلکه به کودکان امکان می‌دهد تا مفاهیم پیچیده را از طریق تجربه مستقیم درک کنند (غانمی و همکاران، ۱۴۰۴). پژوهش‌ها نشان می‌دهند که بازی‌های گروهی و آموزشی، مهارت‌های ارتباطی و همکاری را بهبود بخشیده و به شکل‌گیری روابط مثبت اجتماعی کمک می‌کنند. در عین حال، ادغام هدفمند بازی در برنامه‌های درسی می‌تواند یادگیری را عمیق‌تر و پایدارتر سازد و از یکنواختی کلاس درس بکاهد (کریمی و همکاران، ۱۴۰۳). با توجه به اهمیت این دوره سنی در پایه‌ریزی شخصیت و مهارت‌های پایه، توجه به نقش بازی بیش از پیش ضروری به نظر می‌رسد.

دانش‌آموزان مقطع ابتدایی با چالش‌های گوناگونی در زمینه یادگیری و رشد اجتماعی مواجه هستند. بسیاری از آنها در برقراری ارتباط مؤثر با همسالان، مدیریت هیجانات، رعایت نوبت و حل تعارضات گروهی دچار مشکل می‌شوند. روش‌های آموزشی سنتی که عمدتاً بر انتقال مستقیم دانش تمرکز دارند، اغلب فرصت کافی برای تمرین مهارت‌های اجتماعی فراهم نمی‌کنند و این امر می‌تواند به کاهش انگیزه تحصیلی، افزایش اضطراب و حتی انزوای اجتماعی منجر شود. بازی به عنوان فعالیتی ذاتی و لذت‌بخش، این کمبود را جبران می‌نماید؛ زیرا کودکان در حین بازی به طور طبیعی نقش‌ها را تجربه می‌کنند، قوانین را می‌پذیرند و با موقعیت‌های واقعی اجتماعی روبه‌رو می‌شوند. این تجربیات عملی به آنها کمک می‌کند تا مفاهیمی مانند همدلی، مسئولیت‌پذیری و همکاری را درونی‌سازی کنند (هادی نیا و برگمدی، ۱۴۰۲). با این حال، در بسیاری از مدارس، زمان و فضا برای بازی‌های هدایت‌شده محدود است و برنامه‌های درسی فشرده مانع بهره‌گیری از این ابزار ارزشمند می‌گردد. علاوه بر این، گسترش بازی‌های دیجیتالی و اعتیاد به آنها می‌تواند تعاملات چهره‌به‌چهره را کاهش دهد و مهارت‌های اجتماعی واقعی را تضعیف کند (Aspandi et al., 2026). بنابراین، مسئله اصلی این است که عدم توجه کافی به بازی‌های آموزشی و گروهی در محیط مدرسه، می‌تواند مانع رشد متوازن شناختی و اجتماعی کودکان شود و ضرورت بازنگری در رویکردهای آموزشی را برجسته می‌سازد (کریمی منجرمویی و کریمی منجرمویی، ۱۴۰۲).

بررسی تأثیر بازی بر یادگیری و رشد اجتماعی دانش‌آموزان ابتدایی از چند جهت ضروری است. نخست اینکه دوره ابتدایی، حساس‌ترین مرحله برای شکل‌گیری پایه‌های شخصیت و مهارت‌های اجتماعی به شمار می‌رود. کودکان در این سنین از طریق بازی می‌توانند بدون ترس از قضاوت یا شکست، رفتارهای مختلف را آزمایش کنند و از اشتباهات خود بیاموزند. بازی‌های گروهی به تقویت مهارت‌هایی نظیر گوش دادن فعال، احترام به نظر دیگران و کار تیمی کمک می‌کند و کودکان را برای حضور موفق در جامعه آماده می‌سازد (عبادی و همکاران، ۱۴۰۴). دوم، در شرایط فعلی که فشارهای تحصیلی و اضطراب ناشی از آن افزایش یافته، بازی می‌تواند به عنوان ابزاری برای کاهش استرس و افزایش اعتماد به نفس عمل کند و سلامت روان کودکان را حمایت نماید (هاشمی و همکاران، ۱۴۰۳). سوم،

پژوهش‌های بین‌المللی نشان می‌دهند که استفاده از روش‌های بازی‌محور نه تنها عملکرد تحصیلی را بهبود می‌بخشد، بلکه ویژگی‌های شخصیتی مثبت مانند برون‌گرایی و مسئولیت‌پذیری را نیز تقویت می‌کند (Sari & Bay, 2026). در مقابل، اعتیاد به بازی‌های آنلاین می‌تواند سطوح شادی در مدرسه را کاهش دهد و تعاملات اجتماعی را مختل سازد (Akçay et al., 2026). در نظام آموزشی ایران نیز، با وجود محتوای درسی سنگین، ادغام بازی می‌تواند تعادل میان یادگیری شناختی و رشد عاطفی-اجتماعی ایجاد کند، انگیزه را حفظ نماید و از ترک تحصیل یا افت تحصیلی پیشگیری کند. علاوه بر این، استفاده از اسباب‌بازی‌های فکری و جمعی می‌تواند مهارت‌های حل مسئله و همکاری را ارتقا دهد و به کاهش رفتارهای پرخاشگرانه یا انزوای طلبانه کمک کند (رحمانی و همکاران، ۱۴۰۴). در نهایت، سرمایه‌گذاری بر بازی در این دوره، به معنای تربیت نسلی با مهارت‌های اجتماعی قوی‌تر برای مواجهه با چالش‌های پیچیده آینده است و از این رو، توجه جدی به این موضوع یک ضرورت غیرقابل انکار به شمار می‌رود. از منظر نظری، بازی یکی از مهم‌ترین ابزارهای رشد همه‌جانبه کودکان تلقی می‌شود. نظریه‌پردازان رشد تأکید دارند که بازی به کودکان اجازه می‌دهد تا مفاهیم انتزاعی را در قالب تجربیات ملموس درک کنند و مهارت‌های اجتماعی را در فضایی بدون خطر تمرین نمایند. این فعالیت، تعاملات بین‌فردی را تسهیل کرده و به شکل‌گیری هویت اجتماعی و درک نقش‌ها کمک می‌کند (آقاجانی و همکاران، ۱۳۹۳). مبانی نظری بازی‌محوری نشان می‌دهد که این روش نه تنها رشد شناختی را تسریع می‌بخشد، بلکه پایه‌ای محکم برای روابط سالم و پایدار در بزرگسالی فراهم می‌آورد.

هدف اصلی این مطالعه کیفی-کتابخانه‌ای، واکاوی و تبیین نقش و تأثیر بازی بر یادگیری و رشد اجتماعی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی بر اساس منابع و پژوهش‌های موجود است. اهداف فرعی عبارتند از: شناسایی ابعاد مختلف تأثیر بازی‌های آموزشی و گروهی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان ابتدایی؛ بررسی چگونگی تسهیل یادگیری از طریق فعالیت‌های بازی‌محور در متون و مطالعات پیشین؛ تحلیل عوامل مؤثر بر اثربخشی بازی در رشد عاطفی-اجتماعی دانش‌آموزان؛ و استخراج الگوها و راهکارهای پیشنهادی برای ادغام بازی در فرایند آموزش ابتدایی از منظر منابع کتابخانه‌ای صورت گرفته است و سوال این است که بازی بر اساس پژوهش‌ها و منابع موجود، چه نقش و تأثیری بر یادگیری و رشد اجتماعی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی دارد؟

## مبانی نظری و ادبیات پژوهش

### بازی

بازی به عنوان فعالیتی طبیعی، خودجوش و لذت‌بخش تعریف می‌شود که کودکان از طریق آن با محیط، همسالان و مفاهیم اطراف خود تعامل می‌کنند. این فعالیت نه تنها سرگرمی است بلکه ابزاری برای کاوش، آزمایش و یادگیری تجربی به شمار می‌رود که در آن قوانین، نقش‌ها و مهارت‌های اجتماعی به صورت غیرمستقیم تمرین می‌شود (غانمی و همکاران، ۱۴۰۴). در ادبیات پژوهشی، بازی به دو دسته سنتی و مدرن تقسیم می‌گردد؛ بازی‌های سنتی بر پایه تعاملات فیزیکی و گروهی استوارند در حالی که بازی‌های مدرن اغلب دیجیتال بوده و ممکن است جنبه‌های مثبت و منفی داشته باشند. کاربرد بازی در تحقیق حاضر به عنوان متغیر مستقل، بررسی نقش آن در تسهیل یادگیری و رشد اجتماعی از طریق مرور منابع کتابخانه‌ای است تا الگوهای مؤثر استخراج شود. نظریه‌های مرتبط با بازی در مطالعات موجود نشان می‌دهد که بازی به عنوان مکانیزم اصلی رشد کودک عمل می‌کند و کودکان از طریق آن

واقعیت را بازسازی می‌نمایند. پژوهش‌ها تأکید دارند که بازی‌های گروهی و نقش‌آفرینی، تعاملات اجتماعی را تقویت کرده و به کودکان اجازه می‌دهد تا مهارت‌های حل مسئله را در محیطی امن تمرین کنند (پورشکوری شارمی و همکاران، ۱۳۹۰). در این مطالعه کیفی-کتابخانه‌ای، بازی به مثابه پلی میان آموزش رسمی و رشد طبیعی کودکان دیده می‌شود و هدف واکاوی آن است تا پیشنهادهایی برای ادغام بیشتر آن در برنامه‌های درسی ابتدایی ارائه گردد. این متغیر با تمرکز بر جنبه‌های آموزشی و اجتماعی، خلأ روش‌های سنتی را پر می‌کند و یادگیری را به فرآیندی لذت‌بخش تبدیل می‌نماید (کریمی و همکاران، ۱۴۰۳).

### یادگیری

یادگیری در دوره ابتدایی فرآیندی فعال، تعاملی و وابسته به تجربه است که از طریق کشف، تکرار و بازخورد شکل می‌گیرد. تعریف کلاسیک آن بر پایه تغییر نسبتاً پایدار در رفتار یا درک دانش‌آموز استوار است که تحت تأثیر عوامل شناختی، عاطفی و اجتماعی قرار دارد. ادبیات پژوهشی نشان می‌دهد که یادگیری وقتی با بازی ترکیب شود، انگیزه درونی افزایش یافته و برداشت اطلاعات بیشتر می‌گردد زیرا کودکان مفاهیم را به صورت تجربی جذب می‌کنند (هادی نیا و برغم‌دی، ۱۴۰۲). در این تحقیق کتابخانه‌ای، یادگیری به عنوان یکی از متغیرهای وابسته بررسی می‌شود تا نقش بازی در تسهیل آن از منظر منابع موجود تبیین گردد. کاربرد آن در مطالعه حاضر، شناسایی راهکارهای بازی‌محور برای بهبود عملکرد تحصیلی و درک عمیق‌تر مفاهیم درسی است. نظریه‌های مرتبط با یادگیری در چارچوب این متغیر، بر یادگیری تجربی و سازنده تأکید دارند که کودکان از طریق بازی فعالانه دانش را می‌سازند نه آنکه صرفاً دریافت کنند. مطالعات موجود حاکی از آن است که روش‌های آموزش مبتنی بر بازی، فرآیند آموزش را بهبود بخشیده و تعاملات اجتماعی را با یادگیری پیوند می‌زند (آقاجانی و همکاران، ۱۳۹۳). در تحقیق حاضر، یادگیری نه به صورت جداگانه بلکه در تعامل با رشد اجتماعی دیده می‌شود تا نشان داده شود چگونه بازی می‌تواند هر دو حوزه را همزمان تقویت کند. این رویکرد کیفی اجازه می‌دهد تا الگوهای مشترک در منابع داخلی و خارجی شناسایی و برای نظام آموزشی ایران تعمیم یابد (Aspandi et al., 2026).

### رشد اجتماعی

رشد اجتماعی شامل کسب مهارت‌هایی مانند همکاری، همدلی، رعایت قوانین، حل تعارض و برقراری روابط مثبت است که کودکان را برای زندگی گروهی آماده می‌سازد. تعریف آن بر پایه تغییرات تدریجی در رفتارهای بین‌فردی و پذیرش نقش‌های اجتماعی استوار است. ادبیات پژوهشی نشان می‌دهد که رشد اجتماعی در دوره ابتدایی پایه‌ای‌ترین مرحله است و بازی به عنوان محرک اصلی، کودکان را به تعامل واقعی وادار می‌کند (Sarı & Bay, 2026). در این مطالعه کیفی-کتابخانه‌ای، رشد اجتماعی به عنوان متغیر وابسته دوم بررسی می‌شود تا تأثیر بازی بر آن از طریق مرور جامع منابع واکاوی گردد. کاربرد آن در تحقیق حاضر، استخراج شواهدی است که نشان دهد چگونه بازی‌های گروهی و آموزشی می‌توانند مهارت‌های اجتماعی را ارتقا دهند و مشکلات انزوا یا تعارض را کاهش دهند. نظریه‌های مرتبط با این متغیر تأکید دارند که رشد اجتماعی از طریق تعاملات بازی‌محور شکل می‌گیرد و کودکان در محیط بازی هویت اجتماعی خود را می‌سازند. پژوهش‌های موجود این نظریه را تأیید می‌کنند که بازی‌های نقش‌آفرینی و

گروهی، مهارت‌های ارتباطی و مسئولیت‌پذیری را به طور معنادار بهبود می‌بخشد (Akçay et al., 2026). در چارچوب مطالعه حاضر، رشد اجتماعی در پیوند با یادگیری دیده می‌شود تا نشان داده شود این دو متغیر مکمل یکدیگرند و بازی می‌تواند هر دو را تقویت کند. این واکاوی کتابخانه‌ای به دنبال شناسایی الگوهای مشترک و پیشنهاد‌های عملی برای معلمان ابتدایی است (Hasmarita et al., 2023).

در ادامه، پیشینه پژوهش‌های مرتبط با موضوع حاضر به صورت کیفی-کتابخانه‌ای بررسی می‌شود. از منظر داخلی، غانمی و همکاران (۱۴۰۴) در همایش ملی بوشهر به علل و تأثیر بازی بر یادگیری و رشد اجتماعی دانش‌آموزان ابتدایی پرداختند و نشان دادند که بازی‌های گروهی انگیزه یادگیری را افزایش می‌دهد. پورشکوری شرمی و همکاران (۱۳۹۰) تأثیر بازی‌های سنتی و مدرن بر رشد اجتماعی دختران اول ابتدایی را تحلیل کردند و بر برتری تعاملات واقعی تأکید داشتند. کریمی و همکاران (۱۴۰۳) نقش بازی‌های نقش‌آفرینی در توسعه مهارت‌های اجتماعی را بررسی کرده و نتایج مثبتی گزارش کردند. هادی نیا و برغمندی (۱۴۰۲) تأثیر بازی‌های گروهی بر رشد اجتماعی را مثبت ارزیابی کردند. آقاجانی و همکاران (۱۳۹۳) نیز در مطالعه کودکان مهدکودک، تأثیر بازی بر مهارت‌های اجتماعی را تأیید نمودند.

از منظر خارجی، Aspandi et al. (۲۰۲۶) اثرات منفی اعتیاد به بازی‌های آنلاین بر تعامل اجتماعی و عملکرد تحصیلی را برجسته کردند. Sari & Bay (۲۰۲۶) نشان دادند که آموزش با بازی ویژگی‌های شخصیتی مثبت را در دانش‌آموزان ابتدایی تقویت می‌کند. Akçay et al. (۲۰۲۶) رابطه اعتیاد دیجیتال با سطوح شادی در مدرسه را منفی گزارش کردند. Hasmarita et al. (۲۰۲۳) تأثیر بازی‌های سنتی بر شخصیت کودکان ابتدایی را مثبت ارزیابی نمودند. Protsenko (۲۰۲۵) ویژگی‌های فعالیت بازی در درس تاریخ را برای دانش‌آموزان مدرسه‌ای بررسی کرد. تحلیل و تفسیر این پیشینه‌ها نشان می‌دهد که اکثر مطالعات داخلی بر جنبه‌های مثبت بازی‌های سنتی و گروهی تمرکز دارند و نتایج همگرا اما محدود به نمونه‌های کوچک هستند، در حالی که مطالعات خارجی ترکیبی از جنبه‌های مثبت (مانند Sari & Bay و Hasmarita) و منفی (مانند Aspandi و Akçay) ارائه می‌دهند و اغلب بر بازی‌های دیجیتال تأکید دارند. تفاوت اصلی مطالعات داخلی با خارجی در زمینه فرهنگی و تمرکز بر نظام آموزشی ایران است؛ داخلی‌ها بیشتر اقدام‌محور و همایشی هستند در حالی که خارجی‌ها اغلب کمی و مجله‌ای با نمونه‌های بزرگ‌تر. جنبه نوآوری مطالعه حاضر نسبت به پیشینه‌ها در رویکرد کیفی-کتابخانه‌ای جامع آن نهفته است؛ این تحقیق برخلاف پیشینه‌های عمدتاً کمی یا موردی، تمام منابع داخلی و خارجی اخیر را به صورت ترکیبی و تطبیقی مرور می‌کند، هر دو متغیر یادگیری و رشد اجتماعی را همزمان تحلیل می‌نماید، الگوهای مشترک و تفاوت‌های فرهنگی را استخراج کرده و چارچوبی نظری-کاربردی برای ادغام بازی در برنامه درسی ابتدایی ایران ارائه می‌دهد که در هیچ یک از پیشینه‌های مذکور به این شکل جامع صورت نگرفته است. این نوآوری می‌تواند مبنایی برای سیاست‌گذاری آموزشی باشد و خلأ پژوهشی موجود در مرور سیستماتیک منابع را پر کند.

## روش پژوهش

این مطالعه از نوع کیفی و کتابخانه‌ای است. رویکرد تحقیق، گردآوری، تحلیل و تفسیر نظام‌مند منابع مکتوب و الکترونیکی مرتبط با موضوع «تأثیر بازی بر یادگیری و رشد اجتماعی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی» می‌باشد. جامعه آماری شامل کلیه مقالات، پایان‌نامه‌ها، کتاب‌ها، همایش‌ها و نشریات علمی فارسی و انگلیسی منتشرشده است که

به طور مستقیم یا غیرمستقیم به متغیرهای بازی، یادگیری و رشد اجتماعی در دوره ابتدایی پرداخته‌اند. نمونه‌گیری هدفمند و غیراحتمالی بوده و منابع بر اساس معیارهایی نظیر مرتبط بودن محتوا، اعتبار منبع، نو بودن انتشار و پوشش جنبه‌های نظری و کاربردی انتخاب شدند. ابزار گردآوری داده، فیش‌برداری نظام‌مند از منابع و ثبت اطلاعات کلیدی (تعریف متغیرها، یافته‌ها، نظریه‌ها، پیشینه‌ها) در جدول‌های تحلیلی است. روش تحلیل داده، تحلیل محتوای کیفی با رویکرد توصیفی-تحلیلی و تطبیقی است؛ به این صورت که ابتدا مضامین اصلی استخراج، سپس الگوها و روابط میان متغیرها شناسایی و در نهایت تفاوت‌ها و شباهت‌های منابع داخلی و خارجی تفسیر می‌گردد. هدف نهایی، ارائه چارچوبی مفهومی و پیشنهادهای کاربردی برای ادغام بازی در آموزش ابتدایی بر پایه مرور جامع منابع موجود است.

## یافته‌ها

### اول: مفهوم، انواع و ابعاد بازی در آموزش دوره ابتدایی

بازی در دوره ابتدایی مفهومی بنیادین و چندلایه است که فراتر از سرگرمی، به عنوان فعالیتی طبیعی و خودجوش کودکان عمل می‌کند و کودکان را قادر می‌سازد تا از طریق تجربه مستقیم با محیط، همسالان و مفاهیم درسی تعامل کنند. این فعالیت شامل ابعاد فیزیکی، شناختی، عاطفی و اجتماعی است و انواع مختلفی مانند بازی‌های آزاد، هدایت‌شده، گروهی، نقش‌آفرینی، سنتی و مدرن را در بر می‌گیرد. پژوهش‌های مختلف نشان می‌دهند که بازی به کودکان کمک می‌کند تا واقعیت را بازسازی کنند، قوانین را بیاموزند و مهارت‌های پایه را تمرین نمایند. در فرا ترکیب منابع داخلی و خارجی، بازی نه تنها ابزاری برای کشف است بلکه پلی میان دنیای کودکان و محتوای آموزشی به شمار می‌رود. ابعاد بازی در آموزش ابتدایی بر پایه تعامل، لذت و کاوش استوار است و انتخاب نوع مناسب آن می‌تواند یادگیری را لذت‌بخش و رشد اجتماعی را طبیعی سازد. این بخش با واکاوی این مفهوم و انواع، پایه‌ای برای درک تأثیرات آن فراهم می‌کند و نشان می‌دهد که بازی در محیط مدرسه می‌تواند محیطی پویا ایجاد نماید.

### جدول ۱: مفهوم، انواع و ابعاد بازی در آموزش دوره ابتدایی

جنبه / نوع بازی	توضیح توصیفی	کاربرد در یادگیری و رشد اجتماعی	منابع مرتبط (فرا ترکیب)
بازی آزاد (خودجوش)	فعالیت بدون دستور بزرگسال، مبتنی بر علاقه کودک	توسعه خلاقیت، استقلال و روابط Spontaneous اجتماعی	غانمی و همکاران، ۱۴۰۴؛ پورشکوری شارمی و همکاران، ۱۳۹۰
بازی هدایت‌شده	فعالیت با راهنمایی ملایم معلم برای هدایت به سمت اهداف آموزشی	تسهیل درک مفاهیم درسی و تقویت همکاری هدفمند	کریمی و همکاران، ۱۴۰۳؛ Rahma et al., سال انتشار
بازی‌های گروهی و همکاری	تعامل چندنفره با قوانین مشترک	پرورش مهارت‌های کار تیمی، همدلی و حل تعارض گروهی	هادی نیا و برغمندی، ۱۴۰۲؛ Hasmarita et al., 2023
بازی‌های نقش‌آفرینی	تقلید نقش‌های واقعی یا خیالی	تقویت مهارت‌های ارتباطی، همدلی و درک دیدگاه دیگران	کریمی و همکاران، ۱۴۰۳؛ Protsenko, 2025
بازی‌های سنتی و فیزیکی	فعالیت‌های حرکتی و فرهنگی ریشه‌دار در جامعه	افزایش تعامل چهره‌به‌چهره و تقویت پیوندهای اجتماعی	پورشکوری شارمی و همکاران، ۱۳۹۰؛ Mudayat, 2025
بازی‌های مدرن و دیجیتال	استفاده از ابزارهای الکترونیکی با جنبه‌های تعاملی	گسترش خلاقیت دیجیتال اما نیاز به کنترل برای حفظ تعامل واقعی	Akçay؛ Aspandi et al., 2026 et al., 2026

در فراترکیب منابع، مفهوم بازی به عنوان فعالیتی ذاتی و لذت‌بخش ظاهر می‌شود که کودکان از طریق آن جهان را کاوش می‌کنند و یادگیری را به تجربه‌ای شخصی تبدیل می‌نمایند. بازی آزاد با تأکید بر خودجوشی، فضایی برای بروز خلاقیت و استقلال فراهم می‌کند و کودکان را به تعاملات طبیعی سوق می‌دهد که پایه روابط اجتماعی پایدار است. در مقابل، بازی هدایت‌شده با راهنمایی معلم، این آزادی را با اهداف آموزشی پیوند می‌زند و یادگیری را از حالت انفعالی به فعال تبدیل می‌کند. بازی‌های گروهی و همکاری، که در بسیاری از مطالعات داخلی برجسته شده‌اند، کودکان را در موقعیت‌های واقعی قرار می‌دهند تا قوانین را رعایت کنند، نوبت بگیرند و با تفاوت‌ها کنار بیایند؛ این امر رشد اجتماعی را از طریق تمرین مستقیم تقویت می‌نماید. بازی‌های نقش‌آفرینی نیز با اجازه تجربه نقش‌های متفاوت، همدلی و درک اجتماعی را عمیق‌تر می‌کنند و کودکان را برای روابط پیچیده آینده آماده می‌سازند.

بازی‌های سنتی و فیزیکی، با ریشه در فرهنگ بومی، تعاملات مستقیم و حرکتی را اولویت می‌دهند و به کودکان کمک می‌کنند تا پیوندهای اجتماعی قوی‌تری در محیط مدرسه بسازند. در حالی که بازی‌های مدرن دیجیتال، جنبه‌های نوآورانه‌ای مانند خلاقیت فنی ارائه می‌دهند، اما اگر کنترل‌نشده باشند، ممکن است تعاملات واقعی را کاهش دهند. فرا ترکیب این ابعاد نشان می‌دهد که هیچ نوعی به تنهایی کافی نیست؛ بلکه ترکیبی هوشمندانه از انواع بازی، با توجه به زمینه فرهنگی و آموزشی، می‌تواند یادگیری را عمیق و ماندگار سازد و رشد اجتماعی را همه‌جانبه کند. این رویکرد کیفی تأکید دارد که بازی در آموزش ابتدایی باید کودک‌محور باشد تا کودکان احساس مالکیت بر یادگیری کنند و مهارت‌های اجتماعی را به صورت طبیعی درونی نمایند. در مطالعه حاضر، این جدول پایه‌ای برای واکاوی تأثیرات بازی فراهم می‌کند و نشان می‌دهد که درک چندبعدی انواع بازی، کلید ادغام موفق آن در برنامه درسی است. این ترکیب دیدگاه‌ها خلأ روش‌های سنتی را پر کرده و پیشنهاد می‌کند معلمان با انعطاف، انواع بازی را بر اساس نیازهای دانش‌آموزان انتخاب کنند تا محیط آموزشی به فضایی شاد، پویا و توسعه‌دهنده تبدیل شود. در نهایت، این ابعاد نه تنها یادگیری شناختی را تسهیل می‌کنند بلکه پایه‌ای برای روابط اجتماعی سالم و مسئولیت‌پذیری می‌سازند و مطالعه حاضر با این فرا ترکیب، چارچوبی مفهومی برای سیاست‌گذاران آموزشی ارائه می‌دهد.

## **دوم: مکانیسم‌های تأثیر بازی بر فرایند یادگیری دانش‌آموزان ابتدایی:**

بازی در فرایند یادگیری ابتدایی به عنوان مکانیسمی تجربی و فعال عمل می‌کند که کودکان را از دریافت منفعل دانش به مشارکت فعال سوق می‌دهد. این بخش با بررسی مکانیسم‌هایی مانند انگیزش درونی، تکرار لذت‌بخش، حل مسئله تجربی و پیوند عاطفی با محتوا، نشان می‌دهد چگونه بازی یادگیری را عمیق‌تر و پایدارتر می‌سازد. فرا ترکیب پژوهش‌ها تأکید دارد که بازی با ایجاد محیطی بدون ترس از شکست، کودکان را به کاوش مفاهیم تشویق می‌کند و یادگیری را به بخشی طبیعی از زندگی تبدیل می‌نماید. ابعاد این مکانیسم‌ها شامل شناختی، عاطفی و انگیزشی است که در منابع مختلف به صورت مکمل توصیف شده‌اند. این واکاوی کیفی کمک می‌کند تا درک شود چرا ادغام بازی می‌تواند چالش‌های روش‌های سنتی را برطرف کند و یادگیری را لذت‌بخش نماید.

جدول ۲: مکانیسم‌های تأثیر بازی بر فرایند یادگیری

مکانیسم	توضیح توصیفی	ارتباط با یادگیری و رشد اجتماعی	منابع مرتبط (فرا ترکیب)
انگیزش درونی و لذت	ایجاد علاقه از درون از طریق سرگرمی و کشف	افزایش مشارکت فعال و حفظ تمرکز در فعالیت‌های گروهی	غانمی و همکاران، ۱۴۰۴؛ Sari & Bay, 2026
حل مسئله تجربی	آزمایش و خطا در محیط بازی بدون فشار	توسعه تفکر انتقادی و همکاری در یافتن راه‌حل‌های مشترک	کریمی منجرموئی و کریمی منجرموئی، ۱۴۰۲؛ Rahma et al., سال انتشار
تکرار لذت‌بخش و تثبیت	تمرین مهارت‌ها از طریق فعالیت تکراری اما جذاب	ماندگاری دانش و انتقال آن به تعاملات اجتماعی واقعی	آتش فراز و همکاران؛ Protsenko, 2025
پیوند عاطفی و معنادار	اتصال محتوا به احساسات و تجربیات شخصی کودک	تقویت اعتماد به نفس و روابط مثبت با همسالان	عبادی و همکاران، ۱۴۰۴؛ Hasmarita et al., 2023
یادگیری اجتماعی-سازنده	ساخت دانش از طریق تعامل با دیگران در بازی	تسهیل یادگیری مشارکتی و درک دیدگاه‌های متفاوت	هادی نیا و برغم‌دی، ۱۴۰۲؛ Mudayat, 2025

فرا ترکیب منابع نشان می‌دهد که مکانیسم انگیزش درونی بازی، یادگیری را از وظیفه‌ای اجباری به فعالیتی دلخواه تبدیل می‌کند و کودکان با لذت در فرایند کشف شرکت می‌کنند. این مکانیسم با ایجاد حس مالکیت، تمرکز را افزایش می‌دهد و کودکان را به تعاملات گروهی ترغیب می‌نماید که خود به رشد اجتماعی کمک می‌کند. مکانیسم حل مسئله تجربی، کودکان را در موقعیت‌های واقعی قرار می‌دهد تا بدون ترس آزمون و خطا کنند؛ این امر نه تنها تفکر انتقادی را پرورش می‌دهد بلکه مهارت‌های همکاری را نیز تقویت می‌کند زیرا کودکان در بازی گروهی به یکدیگر کمک می‌کنند. تکرار لذت‌بخش، برخلاف تمرینات خشک سنتی، دانش را تثبیت می‌کند و کودکان می‌توانند آنچه آموخته‌اند را در روابط اجتماعی به کار گیرند.

پیوند عاطفی بازی با محتوا، یادگیری را معنادار می‌سازد و اعتماد به نفس کودکان را افزایش می‌دهد که پایه‌ای برای روابط مثبت اجتماعی است. یادگیری اجتماعی-سازنده نیز تأکید دارد که دانش در تعامل با دیگران شکل می‌گیرد و بازی محیطی ایده‌آل برای این ساخت مشترک فراهم می‌کند. این مکانیسم‌ها در کنار هم نشان می‌دهند که بازی یادگیری را چندلایه و پایدار می‌سازد و همزمان رشد اجتماعی را تقویت می‌نماید. مطالعه حاضر با این فرا ترکیب، پیشنهاد می‌کند که معلمان مکانیسم‌های بازی را آگاهانه فعال کنند تا یادگیری از حالت فردی به جمعی و از انفعالی به فعال تغییر یابد. این رویکرد کیفی خلأ روش‌های سنتی را پر می‌کند و نشان می‌دهد که بازی نه تنها ابزار آموزشی است بلکه فرآیندی طبیعی برای توسعه همه‌جانبه کودکان به شمار می‌رود و می‌تواند مبنایی برای طراحی برنامه‌های درسی پویا در مدارس ابتدایی باشد.

### سوم: نقش بازی در تقویت مهارت‌های اجتماعی و رشد عاطفی کودکان ابتدایی:

بازی به عنوان بستری طبیعی برای رشد اجتماعی عمل می‌کند و کودکان را در موقعیت‌های واقعی تعامل قرار می‌دهد تا مهارت‌هایی مانند همکاری، همدلی، رعایت قوانین و حل تعارض را تمرین کنند. این بخش ابعاد مختلف رشد اجتماعی و عاطفی را بررسی می‌کند و نشان می‌دهد چگونه بازی به کودکان کمک می‌کند تا هویت اجتماعی خود را بسازند و احساسات را مدیریت نمایند. فرا ترکیب منابع تأکید دارد که بازی گروهی و نقش‌آفرینی، تعاملات مثبت را افزایش داده و انزوا یا رفتارهای پرخاشگرانه را کاهش می‌دهد. این واکاوی کیفی کمک می‌کند تا درک شود چرا بازی یکی از مؤثرترین ابزارها برای تربیت اجتماعی در دوره ابتدایی است.

جدول ۳: نقش بازی در تقویت مهارت‌های اجتماعی و رشد عاطفی

منابع مرتبط (فرا ترکیب)	تأثیر بر رشد کودک در محیط مدرسه	توضیح توصیفی	بعد مهارت اجتماعی / عاطفی
هادی نیا و برغم‌دی، ۱۴۰۲؛ Hasmarita et al., 2023	افزایش حس تعلق گروهی و مسئولیت‌پذیری مشترک	مشارکت در فعالیت‌های مشترک با تقسیم نقش‌ها	همکاری و کار تیمی
کریمی و همکاران، ۱۴۰۳؛ Mudayat, 2025	تقویت روابط مثبت و کاهش تعارضات	تجربه نقش‌های متفاوت و درک احساسات دیگران	همدلی و درک دیدگاه دیگران
آقاجانی و همکاران، ۱۳۹۳؛ Protsenko, 2025	پرورش انضباط درونی و احترام به ساختارهای اجتماعی	پذیرش قوانین بازی و انتظار برای نوبت خود	رعایت قوانین و نوبت
عبادی و همکاران، ۱۴۰۴؛ Sarı & Bay, 2026	بهبود سلامت عاطفی و افزایش شادی در مدرسه	بیان احساسات در محیط امن بازی	مدیریت هیجان و کاهش استرس
رحمانی و همکاران، ۱۴۰۴؛ Hasanova, 2025	توسعه مهارت‌های ارتباطی سازنده و صلح‌جویانه	مواجهه با اختلاف‌نظرها و یافتن راه‌حل مشترک	حل تعارض و مذاکره

فرا ترکیب منابع نشان می‌دهد که بازی با قرار دادن کودکان در موقعیت‌های واقعی، مهارت همکاری را از طریق تقسیم نقش‌ها و اهداف مشترک تقویت می‌کند و حس تعلق به گروه را افزایش می‌دهد. همدلی نیز از طریق تجربه نقش‌های متفاوت شکل می‌گیرد و کودکان یاد می‌گیرند دیدگاه دیگران را درک کنند که این امر تعارضات را کاهش می‌دهد. رعایت قوانین و نوبت، انضباط درونی را پرورش می‌دهد و کودکان را برای پذیرش ساختارهای اجتماعی آماده می‌سازد. مدیریت هیجان در بازی، فضایی امن برای بیان احساسات فراهم می‌کند و استرس ناشی از فشار تحصیلی را کم می‌نماید که به نوبه خود شادی و سلامت عاطفی را افزایش می‌دهد. حل تعارض نیز یکی از مهم‌ترین مهارت‌های کسب‌شده در بازی است؛ کودکان در محیط بازی مذاکره می‌کنند و راه‌حل‌های مشترک می‌یابند که این مهارت در روابط واقعی مدرسه و زندگی کاربرد دارد. این ابعاد در کنار هم نشان می‌دهند که بازی رشد اجتماعی و عاطفی را به صورت همزمان و طبیعی پیش می‌برد و کودکان را برای زندگی گروهی آماده می‌کند. مطالعه حاضر با این فرا ترکیب، تأکید دارد که بازی باید به عنوان بخشی جدایی‌ناپذیر از برنامه درسی دیده شود تا معلمان بتوانند

مهارت‌های اجتماعی را به طور هدفمند پرورش دهند. این رویکرد کیفی خلأ برنامه‌های درسی سنتی را پر می‌کند و پیشنهاد می‌کند بازی‌های گروهی و نقش‌آفرینی به طور منظم در کلاس اجرا شود تا کودکان نه تنها دانش کسب کنند بلکه روابط سالم و پایدار بسازند.

#### چهارم: چالش‌ها و موانع بهره‌گیری از بازی در نظام آموزشی ابتدایی:

علی‌رغم مزایای متعدد، بهره‌گیری از بازی در مدارس ابتدایی با چالش‌هایی مواجه است که شامل محدودیت زمان، فضای فیزیکی، نگرش معلمان، فشار برنامه درسی و تأثیر بازی‌های دیجیتال می‌شود. این بخش ابعاد مختلف موانع را بررسی می‌کند و نشان می‌دهد چگونه این چالش‌ها می‌توانند اثربخشی بازی را کاهش دهند. فرا ترکیب منابع تأکید دارد که غلبه بر این موانع نیازمند تغییر نگرش و حمایت سیستمی است تا بازی به بخشی طبیعی از آموزش تبدیل شود.

جدول ۴: چالش‌ها و موانع بهره‌گیری از بازی در نظام آموزشی ابتدایی

چالش / مانع	توضیح توصیفی	تأثیر بر اجرای بازی و رشد کودکان	منابع مرتبط (فرا ترکیب)
محدودیت زمان برنامه درسی	فشرده‌گی محتوای درسی و اولویت‌بندی آزمون‌ها	کاهش فرصت برای فعالیت‌های بازی‌محور	آتش فراز و همکاران، 2026؛ Aspandi et al., 2026
کمبود فضای فیزیکی مناسب	نبود محوطه بازی یا کلاس‌های محدود	محدود شدن بازی‌های حرکتی و گروهی	هاشمی و همکاران، 2026؛ Akçay et al., 2026
نگرش سنتی معلمان و والدین	باور به جدیت آموزش و ترجیح روش‌های حفظی	مقاومت در برابر ادغام بازی در برنامه درسی	غانمی و همکاران، 2025؛ Hasanova, 2025
فشار عملکرد تحصیلی	تمرکز بیش از حد بر نمرات و رقابت	کاهش انگیزه برای فعالیت‌های غیرآزمونی	کریمی منجرمونی و کریمی منجرمونی، 2022؛ Febriady et al., 2022
تأثیر منفی بازی‌های دیجیتال	اعتیاد به بازی‌های آنلاین و کاهش تعامل واقعی	تضعیف مهارت‌های اجتماعی چهره‌به‌چهره	Akçay et al., 2026؛ Aspandi et al., 2026
کنترل نشده			

فرا ترکیب منابع نشان می‌دهد که محدودیت زمان برنامه درسی یکی از اصلی‌ترین موانع است و معلمان اغلب به دلیل فشرده‌گی محتوا، فرصت بازی را حذف می‌کنند که این امر یادگیری تجربی را محدود می‌سازد. کمبود فضای فیزیکی نیز بازی‌های حرکتی و گروهی را دشوار می‌کند و کودکان را از تعاملات طبیعی محروم می‌نماید. نگرش سنتی معلمان و والدین، که آموزش را با جدیت برابر می‌دانند، مقاومت ایجاد می‌کند و بازی را غیرجدی تلقی می‌نماید. فشار عملکرد تحصیلی نیز انگیزه برای فعالیت‌های غیرآزمونی را کاهش می‌دهد و یادگیری را به فرآیندی استرس‌زا تبدیل می‌کند. تأثیر بازی‌های دیجیتال کنترل نشده نیز چالش مهمی است؛ در حالی که جنبه‌های مثبت

دارد، اعتیاد به آن می‌تواند تعاملات واقعی را کاهش دهد و مهارت‌های اجتماعی را تضعیف کند. این موانع در کنار هم نشان می‌دهند که بدون تغییر سیستمی، ادغام بازی دشوار است. مطالعه حاضر با این فرا ترکیب، پیشنهاد می‌کند که برنامه‌ریزان آموزشی زمان مشخصی برای بازی اختصاص دهند، آموزش معلمان در زمینه بازی محوری را تقویت کنند و والدین را آگاه سازند. این رویکرد کیفی تأکید دارد که غلبه بر چالش‌ها نیازمند ترکیبی از حمایت ساختاری، تغییر نگرش و نظارت بر استفاده از فناوری است تا بازی به ابزاری مؤثر برای یادگیری و رشد اجتماعی تبدیل شود.

### پنجم: راهکارها و پیشنهادهای کاربردی برای ادغام بازی در آموزش ابتدایی:

برای بهره‌برداری حداکثری از بازی، راهکارهایی مانند طراحی فعالیت‌های ترکیبی، آموزش معلمان، مشارکت والدین و استفاده متعادل از فناوری پیشنهاد می‌شود. این بخش ابعاد مختلف راهکارها را بررسی می‌کند و نشان می‌دهد چگونه می‌توان بازی را به بخشی جدایی‌ناپذیر از آموزش تبدیل کرد. فرا ترکیب منابع تأکید دارد که اجرای این پیشنهادهای نیازمند رویکردی نظام‌مند و حمایت‌محور است.

#### جدول ۵: راهکارها و پیشنهادهای کاربردی برای ادغام بازی در آموزش ابتدایی

راهکار / پیشنهاد	توضیح توصیفی	تأثیر مورد انتظار بر یادگیری و رشد اجتماعی
طراحی فعالیت‌های ترکیبی بازی و درس	ادغام بازی در محتوای درسی با اهداف مشخص	یادگیری معنادار و افزایش انگیزه
آموزش و کارگاه‌های معلمان در زمینه بازی محوری	ارتقای مهارت معلمان برای هدایت بازی‌های آموزشی	اجرای مؤثر و هدفمند بازی در کلاس
ایجاد فضاهای بازی در مدرسه	تأمین محوطه و ابزارهای بازی مناسب	افزایش فرصت تعاملات گروهی و حرکتی
مشارکت والدین و آگاهی‌بخشی	جلسات توجیهی برای والدین درباره مزایای بازی	حمایت خانوادگی و کاهش مقاومت فرهنگی
استفاده متعادل و هدایت‌شده از بازی‌های دیجیتال	انتخاب بازی‌های آموزشی دیجیتال با نظارت معلم	ترکیب خلاقیت دیجیتال با حفظ تعامل واقعی

فرا ترکیب منابع نشان می‌دهد که طراحی فعالیت‌های ترکیبی، بازی را با محتوای درسی پیوند می‌زند و یادگیری را معنادار می‌سازد. آموزش معلمان نیز کلیدی است زیرا اجرای موفق بازی نیازمند مهارت هدایت و طراحی فعالیت است. ایجاد فضاهای بازی، فرصت‌های عملی را افزایش می‌دهد و تعاملات گروهی را تسهیل می‌کند. مشارکت والدین با آگاهی‌بخشی، حمایت خارج از مدرسه را فراهم می‌آورد و مقاومت فرهنگی را کاهش می‌دهد. استفاده متعادل از بازی‌های دیجیتال نیز می‌تواند جنبه‌های نوآورانه را وارد کند بدون آنکه تعامل واقعی را تهدید نماید. این راهکارها در کنار هم نشان می‌دهند که ادغام بازی نیازمند رویکردی چندجانبه است. مطالعه حاضر با این فرا ترکیب، پیشنهاد می‌کند که مدارس برنامه‌ای سالانه برای بازی داشته باشند، معلمان آموزش ببینند و والدین در فرایند مشارکت کنند. این رویکرد کیفی خلأ موجود را پر می‌کند و چارچوبی عملی برای تبدیل بازی به ابزار اصلی آموزش ابتدایی ارائه می‌دهد تا یادگیری و رشد اجتماعی به طور همزمان و طبیعی تقویت شود.

جدول ۶: چارچوب نهایی و خروجی کامل مقاله (فرا ترکیب جامع)

بخش اصلی مقاله	مضامین کلیدی استخراج شده	پیشنهاد‌های اصلی مطالعه حاضر	منابع کلیدی پشتیبان (فرا ترکیب)
مفهوم و انواع بازی	بازی آزاد، هدایت شده، گروهی، نقش آفرینی، سنتی و دیجیتال	انتخاب ترکیبی انواع بازی بر اساس نیاز کودک و هدف آموزشی	غانمی و همکاران، ۱۴۰۴؛ پورشکوری شارمی و همکاران، ۱۳۹۰؛ Hasmarita et al., 2023
مکانیسم‌های تأثیر بر یادگیری	انگیزش درونی، حل مسئله تجربی، تکرار لذت بخش، پیوند عاطفی، یادگیری سازنده	فعال سازی مکانیسم‌های بازی برای یادگیری فعال و ماندگار	کریمی منجرمویی و کریمی منجرمویی، ۱۴۰۲؛ Rahma et al., سال انتشار؛ Sari & Bay, 2026
نقش در رشد اجتماعی و عاطفی	همکاری، همدلی، رعایت قوانین، مدیریت هیجان، حل تعارض	اولویت دهی به بازی‌های گروهی و نقش آفرینی برای مهارت‌های اجتماعی	هادی نیا و برغمندی، ۱۴۰۲؛ عبادی و همکاران، ۱۴۰۴؛ Mudayat, 2025
چالش‌ها و موانع	محدودیت زمان، فضای فیزیکی، نگرش سنتی، فشار تحصیلی، بازی دیجیتال کنترل نشده	تغییر نگرش، تأمین فضا و زمان، آموزش معلمان و نظارت دیجیتال	آتش فراز و همکاران؛ Aspandi et al., Akçay et al., 2026; 2026
راهکارها و پیشنهادها	فعالیت ترکیبی، آموزش معلمان، فضای بازی، مشارکت والدین، استفاده متعادل دیجیتال	اجرای برنامه سالانه بازی محور با حمایت سیستمی و خانوادگی	کریمی و همکاران، ۱۴۰۳؛ Protsenko Hasanova, 2025; 2025

این جدول خروجی جامع مقاله است و تمام ابعاد واکاوی شده را در یک چارچوب یکپارچه جمع بندی می کند. فرا ترکیب نشان می دهد که بازی به عنوان متغیر محوری، یادگیری و رشد اجتماعی را از طریق مکانیسم‌های طبیعی و لذت بخش تقویت می کند اما نیازمند غلبه بر چالش‌ها و اجرای راهکارهای نظام مند است. مطالعه حاضر با رویکرد کیفی-کتابخانه‌ای، الگوهای مشترک منابع داخلی (تمرکز بر بازی‌های سنتی و گروهی) و خارجی (توجه به جنبه‌های دیجیتال و شخصیت) را استخراج کرده و چارچوبی مفهومی-کاربردی ارائه می دهد. این چارچوب پیشنهاد می کند که آموزش ابتدایی ایران با ادغام هدفمند بازی، از روش‌های سنتی به سمت رویکردی کودک محور، تجربی و اجتماعی حرکت کند. نوآوری اصلی در ترکیب همزمان دو متغیر یادگیری و رشد اجتماعی، مرور تطبیقی منابع اخیر و ارائه پیشنهادها عملی برای معلمان و سیاست گذاران است. این خروجی می تواند مبنایی برای تحقیقات آتی، طراحی برنامه درسی و آموزش معلمان باشد تا نسل آینده با مهارت‌های شناختی و اجتماعی قوی تر تربیت شود.

### بحث و نتیجه گیری

این مطالعه کیفی-کتابخانه‌ای با رویکرد فرا ترکیب، نشان داد که بازی به عنوان فعالیتی طبیعی، لذت بخش و تجربی، نقش محوری و چندبعدی در یادگیری و رشد اجتماعی دانش آموزان مقطع ابتدایی ایفا می کند. بازی نه تنها انگیزه درونی را برمی انگیزد و فرایند یادگیری را از حالت انفعالی به فعال و معنادار تبدیل می نماید، بلکه همزمان مهارت‌های اجتماعی بنیادین مانند همکاری، همدلی، رعایت قوانین، مدیریت هیجان و حل تعارض را به صورت طبیعی و بدون

فشار تقویت می‌کند. فرا ترکیب منابع داخلی و خارجی حاکی از آن است که انواع بازی (آزاد، هدایت‌شده، گروهی، نقش‌آفرینی، سنتی و حتی دیجیتال کنترل‌شده) مکانیسم‌های مشترکی مانند حل مسئله تجربی، تکرار لذت‌بخش، پیوند عاطفی با محتوا و یادگیری اجتماعی-سازنده را فعال می‌کنند که منجر به تثبیت دانش، افزایش اعتماد به نفس و شکل‌گیری روابط مثبت میان کودکان می‌شود. در حالی که مطالعات داخلی عمدتاً بر مزایای بازی‌های سنتی و گروهی در زمینه فرهنگی ایران تأکید دارند و نتایج همگرایی در تقویت تعاملات چهره‌به‌چهره و کاهش رفتارهای انزواطلبانه نشان می‌دهند، پژوهش‌های خارجی جنبه‌های دوگانه بازی را برجسته کرده‌اند؛ از یک سو تأثیر مثبت بازی‌های آموزشی و سنتی بر ویژگی‌های شخصیتی مثبت و مهارت‌های پایه، و از سوی دیگر هشدار نسبت به اثرات منفی اعتیاد به بازی‌های دیجیتال بر تعامل اجتماعی و شادی در مدرسه. این مطالعه با ترکیب تطبیقی این دو دیدگاه، خلأ موجود در مرور جامع و یکپارچه منابع را پر کرد و نشان داد که بازی در آموزش ابتدایی نه یک فعالیت جانبی، بلکه یک فرایند ضروری برای توسعه همه‌جانبه شناختی، عاطفی و اجتماعی است. نتایج حاکی از آن است که وقتی بازی به طور هدفمند و کودک‌محور در برنامه درسی ادغام شود، یادگیری عمیق‌تر، ماندگارتر و لذت‌بخش‌تر می‌گردد و همزمان پایه‌ای محکم برای روابط اجتماعی سالم، مسئولیت‌پذیری و آمادگی برای چالش‌های زندگی گروهی فراهم می‌آید. این یافته‌ها تأکید می‌کنند که نظام آموزشی ابتدایی ایران، با توجه به فشارهای تحصیلی موجود و محدودیت‌های ساختاری، نیازمند بازنگری اساسی در رویکردهای سنتی است تا فضایی پویا، فراگیر و توسعه‌دهنده برای کودکان ایجاد کند. در نهایت، بازی به عنوان پلی میان دنیای کودکان و محتوای آموزشی عمل می‌کند و می‌تواند از افت انگیزه، اضطراب تحصیلی و مشکلات اجتماعی پیشگیری نماید و نسلی با مهارت‌های شناختی و اجتماعی قوی‌تر تربیت کند.

یکی از مهم‌ترین نتایج این فرا ترکیب، برجسته شدن ضرورت تعادل میان جنبه‌های مختلف بازی است؛ یعنی ترکیب هوشمندانه بازی‌های سنتی و فیزیکی با بازی‌های هدایت‌شده و آموزشی، و کنترل دقیق استفاده از ابزارهای دیجیتال تا مزایای آن حفظ شود و معایب احتمالی کاهش یابد. منابع نشان می‌دهند که بازی‌های گروهی و نقش‌آفرینی بیشترین تأثیر را بر رشد اجتماعی دارند زیرا کودکان را در موقعیت‌های واقعی تعامل قرار می‌دهند و آنها را وادار به تمرین مهارت‌های ارتباطی، مذاکره و همدلی می‌کنند. در عین حال، مکانیسم‌های یادگیری مبتنی بر بازی مانند انگیزش درونی و حل مسئله تجربی، یادگیری را از فرآیندی خشک و حفظ‌محور به فعالیتی شخصی، معنادار و لذت‌بخش تبدیل می‌کنند که این امر نه تنها عملکرد تحصیلی را بهبود می‌بخشد بلکه سلامت روان کودکان را نیز حمایت می‌نماید. چالش‌های شناسایی‌شده شامل محدودیت زمان برنامه درسی، کمبود فضای فیزیکی، نگرش سنتی برخی معلمان و والدین، و فشار عملکرد تحصیلی، همگی نشان‌دهنده موانع ساختاری و فرهنگی هستند که بدون تغییر سیستمی مانع بهره‌برداری کامل از پتانسیل بازی می‌شوند. با این حال، نتایج تأکید دارند که این موانع قابل رفع‌اند و راهکارهایی مانند آموزش معلمان، ایجاد فضاهای بازی مناسب، مشارکت والدین و طراحی فعالیت‌های ترکیبی می‌توانند بازی را به بخشی جدایی‌ناپذیر از آموزش ابتدایی تبدیل کنند. این مطالعه با واکاوی تطبیقی منابع اخیر داخلی و خارجی، الگوهای مشترک را استخراج کرد و نشان داد که بازی در هر دو زمینه فرهنگی، مزایای مشابهی در تقویت یادگیری تجربی و رشد اجتماعی دارد اما تفاوت‌های زمینه‌ای (مانند تأکید بیشتر ایران بر بازی‌های سنتی و توجه جهانی به جنبه‌های دیجیتال) نیازمند رویکردهای بومی‌سازی‌شده است. در مجموع، نتایج

این تحقیق کیفی-کتابخانه‌ای تأیید می‌کند که سرمایه‌گذاری بر بازی در دوره ابتدایی نه تنها یک انتخاب آموزشی، بلکه یک ضرورت تربیتی برای تربیت کودکانی متعادل، خلاق، اجتماعی و آماده برای دنیای پیچیده امروز است. این یافته‌ها می‌توانند مبنایی برای سیاست‌گذاری آموزشی، طراحی برنامه درسی و آموزش معلمان قرار گیرند و زمینه‌ساز تحقیقات آتی تجربی و اقدام‌پژوهی در مدارس شوند.

در نهایت، این مطالعه با رویکرد فرا ترکیب، چارچوبی مفهومی-کاربردی ارائه داد که بازی را به عنوان متغیر محوری در تعامل یادگیری و رشد اجتماعی قرار می‌دهد. نتایج نشان‌دهنده آن است که بازی نه تنها ابزار کمکی، بلکه فرایند اصلی توسعه همه‌جانبه کودکان ابتدایی است و می‌تواند شکاف میان آموزش رسمی و رشد طبیعی را پر کند. ادغام هدفمند بازی در کلاس درس، یادگیری را کودک‌محور، مشارکتی و معنادار می‌سازد و همزمان مهارت‌های اجتماعی ضروری برای زندگی گروهی را پرورش می‌دهد. این تحقیق با مرور نظام‌مند منابع، تفاوت‌های فرهنگی و زمینه‌ای را برجسته کرد و پیشنهاد داد که نظام آموزشی ایران با حفظ ارزش‌های بومی بازی‌های سنتی، از تجربیات جهانی در زمینه بازی‌های آموزشی و دیجیتال نیز بهره‌گیرد. نتایج حاکی از آن است که بدون توجه به بازی، آموزش ابتدایی ممکن است در پرورش مهارت‌های عاطفی-اجتماعی و انگیزش درونی ناکام بماند و کودکان با چالش‌های بیشتری در سازگاری اجتماعی و تحصیلی مواجه شوند. بنابراین، بازی باید از حاشیه به مرکز برنامه درسی منتقل شود تا آموزش به فرآیندی شاد، پویا و توسعه‌دهنده تبدیل گردد. این مطالعه با ارائه چارچوب نهایی، نه تنها خلأ پژوهشی در مرور جامع منابع را پر کرد، بلکه پایه‌ای نظری و عملی برای بازطراحی محیط‌های آموزشی فراهم آورد. در دنیای امروز که کودکان با فشارهای متعدد روانی و اجتماعی روبه‌رو هستند، بازی به عنوان ابزاری طبیعی و قدرتمند می‌تواند سلامت روان، انگیزه یادگیری و مهارت‌های اجتماعی را همزمان تقویت کند و به تربیت نسلی متعادل و توانمند کمک نماید. این نتایج دعوتی است به سیاست‌گذاران، مدیران آموزشی و معلمان برای بازاندیشی در روش‌های سنتی و حرکت به سمت رویکردی بازی‌محور که کودک را در مرکز فرایند آموزش قرار می‌دهد.

### پیشنهاد‌های تحقیق

پیشنهاد می‌شود مدیران و برنامه‌ریزان آموزشی در سطح وزارت آموزش و پرورش، زمان مشخص و ثابتی (حداقل ۲۰-۳۰ درصد از ساعات درسی هفتگی) را به فعالیت‌های بازی‌محور و هدایت‌شده اختصاص دهند تا بازی از حالت حاشیه‌ای خارج شده و به بخشی جدایی‌ناپذیر و هدفمند از برنامه درسی ابتدایی تبدیل گردد و یادگیری و رشد اجتماعی به طور همزمان تقویت شود.

توصیه می‌گردد دوره‌های آموزشی و کارگاه‌های ضمن خدمت برای معلمان مقطع ابتدایی به صورت منظم و اجباری برگزار شود تا مهارت طراحی، هدایت و ارزیابی فعالیت‌های بازی‌محور را کسب کنند و بتوانند انواع بازی را با اهداف آموزشی و نیازهای عاطفی-اجتماعی دانش‌آموزان تطبیق دهند.

پیشنهاد می‌شود مدارس ابتدایی با همکاری شهرداری‌ها و نهادهای محلی، فضاهای بازی ایمن، متنوع و مجهز (شامل محوطه‌های باز و ابزارهای سنتی و آموزشی) ایجاد کنند تا محدودیت‌های فیزیکی رفع شده و فرصت تعاملات گروهی و حرکتی برای همه دانش‌آموزان فراهم آید.

ضروری است جلسات آگاهی‌بخشی و مشارکت والدین به صورت منظم در مدارس برگزار شود تا والدین با مزایای بازی در یادگیری و رشد اجتماعی کودکان آشنا شوند، مقاومت‌های فرهنگی کاهش یابد و حمایت خانوادگی برای فعالیت‌های بازی‌محور در خانه و مدرسه تقویت گردد تا اثربخشی این رویکرد دوچندان شود.

## References

- Aghajani, Tahmourth., Jabbarf, Rashid., & Mustafiyov, Mushfiq. (2014). The effect of play on children's social skills (Case study: kindergarten children in Tehran Province). *Iranian Journal of Social Development Studies*, 6(3, Serial 23), 97–104.
- Akçay, A. O., Güleç, Ş. Ö., & Has, Ş. B. (2026). Primary School Students' Digital Game Addiction and Happiness Levels at School. *International Journal of Technology in Education and Science*, 10(1), 38-52.
- Aspandi, A., Syarifudin, A., & Muttaqin, M. A. (2026). The Impact of Online Game Addiction on Children's Social Interaction and Academic Performance. *Journal of General Education and Humanities*, 5(1), 1-14.
- Atashfaraz, Zahra., Vakili-Kelvanq, Zahra., Lotfali-Nejad, Leila., & Masbooq-Banab, Negin. (n.d.). Examining and analyzing the relationship between play and learning and social development of elementary school students. In *Proceedings of the 16th National Conference on Management and Humanities Research in Iran, 1843–1851*.
- Ebadi, Mohammad., Mirzaei, Reza., Abdollahi, Rana., & Nazari, Helen. (2025). The effect of play during instruction on children's social development. In *Proceedings of the First International Conference on New Transformations in Educational Systems, Education, Psychology, and Skill Development with Emphasis on Education in the Third Millennium, Bushehr*.
- Febriady, D., Pebriana, P. H., Alim, M. L., & Ananda, R. (2022). The Impact of Free Fire Online Games on Students' Social Behavior at Elementary School. *Jip Jurnal Ilmiah Pgmi*, 8(2), 140-150.
- Ghanemi, Fahimeh., Motaheri-Nejad, Ruhollah., Khajeh, Khadijeh., & Ganji, Razieh. (2025). Causes and effects of play in learning and social development of elementary school students. In *Proceedings of the Fourth National Conference on Applied Ideas in Educational Sciences, Psychology, and Cultural Studies, Bushehr*.
- Hadi-Nia, Mohsen., & Barghamdi, Maryam. (2023). The effect of group games on the social development of elementary school students. In *Proceedings of the Fifth National Conference on Sustainable Development in Educational Sciences and Psychology of Iran*.
- Hasanova, E. (2025). Factors affecting the socialization of elementary school students in modern times. *Вісник післядипломної освіти: збірник наукових праць. Серія «Педагогічні науки»*. *ОНОВЛЕНО*, 32(61), 48-62.

- Hashemi, Zahra., Balaei, Ahmad., & Hashemi, Ali. (2024). Examining the effect of play on children's social development. In Proceedings of the Third National Conference on New Findings in Developmental and Educational Psychology, Bandar Abbas.
- Hasmarita, S., Nursyamsi, M. Y., Valentino, R. F., Gunawan, G., & Rosmilawati, L. (2023). The influence of traditional games on the character of elementary school students. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 6(2), 49-56.
- Karimi Manjarmouei, Hassan., & Karimi Manjarmouei, Maryam. (2023). The effect of play-based teaching methods and social interactions on improving the educational process of elementary school students. In Proceedings of the Second National Conference on New Findings in Developmental and Educational Psychology, Bandar Abbas.
- Karimi, Elha., Gholamhoseini, Fereshteh., Gholamhoseini, Zahra., & Ghabdigi, Fatemeh. (2024). The effect of role-playing games on the development of social skills among elementary school students. In Proceedings of the First International Conference on Transformative Ideas in Cultural and Educational Studies in Education with Emphasis on Action Research, Lesson Study, and Narrative Inquiry in the Third Millennium.
- Mudayat, M. (2025). Impact of Traditional Sports Games in Instilling Social Behavior. *LITERACY: International Scientific Journals of Social, Education, Humanities*, 4(1), 74-85.
- Pourshokouri Sharmi, Fatemeh., Movahedi, Ahmadreza., & Abedi, Ahmad. (2011). The effect of traditional and modern children's games on the social development of first-grade elementary school girls. *Motor Behavior / Motor Learning and Sport (Movement)*, (7), 147-164.
- Protsenko, I. (2025). an empirical study of the features game activity of school-age students in history lessons. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training Methodology Theory Experience Problems*, (74), 156-166.
- Rahma, D. M., Taufik, M. S., Kastrena, E., Adriyan, A., Tumijan, W. B., & Nasir, M. Z. M. Effects of Game-Based Teaching Modules on Student Fundamental Skills in Elementary School. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 10(2), 256-264.
- Rahmani, Fatemeh., Radfar, Majid., & Shokarbigi, Aliyeh. (2025). The effect of using cognitive and group toys on improving children's social skills. *Research and Innovation in Education and Development*, 5(2), 1-12.
- Sari, M., & Bay, Y. (2026). Effect of Teaching with Games on Student Personality Traits in Primary School. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41(1), 67-82.