



سکینه سادات رباطجری، ۱۴۰۴

تأثیر بازی‌های بومی-محلی بر رفتار اجتماعی و شایستگی هیجانی اجتماعی دانش‌آموزان دختر پایه ششم شهرستان سبزوار

پژوهش حاضر با هدف اصلی بررسی تأثیر یک برنامه مداخله‌ای مبتنی بر بازی‌های بومی-محلی بر رفتار اجتماعی و شایستگی هیجانی-اجتماعی دانش‌آموزان دختر پایه ششم شهرستان سبزوار طراحی و اجرا گردید. این مطالعه از نظر هدف، کاربردی و از نظر روش، یک پژوهش نیمه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون و گروه کنترل بود. جامعه آماری کلیه دانش‌آموزان دختر پایه ششم شهر سبزوار در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴ را شامل می‌شد. از این میان، نمونه‌ای به حجم ۲۲ نفر با روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب و به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش (۲۲ نفر) و کنترل (۲۲ نفر) گمارده شدند. ابزارهای گردآوری داده‌ها شامل پرسشنامه رفتار اجتماعی نوجوانان (ایندریبتزن و فوستر، ۱۳۹۳) و پرسشنامه شایستگی هیجانی-اجتماعی (زو و چی، ۱۳۹۳) بود. گروه آزمایش در یک دوره مداخله مبتنی بر بازی‌های بومی-محلی شرکت کرد، در حالی که گروه کنترل برنامه عادی خود را دنبال نمود. داده‌ها با استفاده از آمار توصیفی و آزمون تحلیل کوواریانس چندمتغیره (MANCOVA) در نرم‌افزار SPSS تحلیل شدند. نتایج تحلیل‌های آماری نشان داد که میانگین نمرات گروه آزمایش در پس‌آزمون به طور معناداری افزایش یافته است. آزمون تحلیل کوواریانس تأثیر مثبت و معناداری از مداخله را بر شایستگی هیجانی-اجتماعی ($F(1,56)=12.701, p=0.001, \eta^2=0.185$) و رفتار اجتماعی ($F(1,56)=248.80, p<0.001, \eta^2=0.816$) نشان داد. همچنین، اثر تعاملی کلی مداخله بر ترکیب خطی متغیرهای وابسته نیز از نظر آماری معنادار بود ($Wilks' Lambda = 0.001, p < 0.001$) و تمامی فرضیه‌های پژوهش تأیید شدند. یافته‌های این پژوهش شواهد تجربی محکمی ارائه می‌دهد مبنی بر اینکه بازی‌های بومی-محلی به عنوان یک راهبرد آموزشی-تربیتی مؤثر، کم‌هزینه و منطبق با فرهنگ، قادرند به طور قابل توجهی رفتار اجتماعی و شایستگی هیجانی-اجتماعی دانش‌آموزان را ارتقا بخشند. از این رو، گنجاندن این بازی‌ها در برنامه‌های درسی و فوق برنامه مدارس به منظور پرورش نسلی توانمند از نظر روانی و اجتماعی، اکیداً توصیه می‌گردد.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های بومی-محلی، رفتار اجتماعی، شایستگی هیجانی-اجتماعی، دانش‌آموزان دختر، دوره ابتدایی

شماره‌ی پایان‌نامه: ۱۲۷۴۲۹۲۲۲۶۹۰۵۵۹۳۴۷۰۳۵۱۶۳۱۲۱۹۰۵

تاریخ دفاع: ۱۴۰۴/۰۶/۰۵

رشته‌ی تحصیلی:

دانشکده:



استاد راهنما: دکتر حمید نهاردانی

Thesis:

The effect of indigenous-local games on social behavior and social-emotional competence of sixth-grade female students in Sabzevar city

The primary aim of this research was to investigate the effect of an intervention program based on local-native games on the social behavior and social-emotional competence of sixth-grade female students in Sabzevar, Iran. This study employed a quasi-experimental design with a pre-test/post-test and a control group, categorizing it as applied research in terms of its purpose. The statistical population comprised all sixth-grade female students in Sabzevar during the 2024-2025 academic year. A sample of 30 students was selected via multi-stage cluster sampling and randomly assigned to either the experimental group ($n=15$) or the control group ($n=15$). Data were collected using the Teenage Inventory of Social Skills (Inderbitzen & Foster, 1992) and the Social-Emotional Competence Questionnaire (Zhou & Chi, 2012). The experimental group participated in a structured program of local-native games, while the control group followed their regular curriculum. Data were analyzed using descriptive statistics and Multivariate Analysis of Covariance (MANCOVA) in SPSS software. The statistical analyses revealed a significant increase in the post-test mean scores for the experimental group. The results of ANCOVA indicated a significant positive effect of the intervention on both social-emotional competence ($F(1, 56) = 12.701, p = 0.001, \eta^2 = 0.185$) and social behavior ($F(1, 56) = 248.80, p < 0.001, \eta^2 = 0.816$). Furthermore, the overall interaction effect of the intervention on the linear combination of the dependent variables was statistically significant (Wilks' Lambda = 0.001, $p < 0.001$), confirming all research hypotheses. The findings of this study provide robust empirical evidence that local-native games, as an effective, low-cost, and culturally-congruent educational strategy, can significantly enhance students' social behavior and social-emotional competence. Therefore, the integration of these games into school curricula and extracurricular activities is strongly recommended for fostering a psychologically and socially competent generation