



مهرین پاکدل، ۱۴۰۴

## تأثیر بازیهای رقابتی و مشارکتی بر تبحر حرکتی دختران پایه اول دبستان

هدف از پژوهش حاضر بررسی تاثیر بازیهای رقابتی و مشارکتی بر تبحر حرکتی دختران پایه اول دبستان بود. پژوهش حاضر از

لحاظ هدف یک پژوهش کاربردی است و از نظر روش گردآوری اطلاعات روش نیمه تجربی از نوع پیش آزمون و پسآزمون با گروه کنترل نابرابر بود. جامعه آماری مورد مطالعه در این پژوهش، شامل کلیه دانش آموزان دختر پایه اول مقطع ابتدایی

شهرستان سبزوار بودند که از طریق نمونه گیری در دسترس انتخاب شده و بهصورت تصادفی در ۳ گروه) ۲ گروه تجربی و ۱

گروه کنترل (۴۱ نفره قرار گرفتند. ابزار گردآوری اطلاعات در این پژوهش شامل پرسشنامه مقیاس آزمون تبحر حرکتی

برونینکس اوزرتسکی بود. به منظور اجرای این تحقیق، مجوزهای ضروری از سازمان آموزش و پژوهش اخذ شد. پس از انتخاب

و جایگزینی نمونه‌ها در گروههای مورد نظر، پیشآزمونهای تبحر حرکتی برگزار گردید. سپس پروتکل بازیهای رقابتی و

مشارکتی به مدت ۸ هفته، هر هفته ۲ جلسه و مجموعاً ۳ ساعت برای گروه تجربی اجرا گردید. نتایج پژوهش نشان داد که بین

میانگین نمره‌های دانشآموزان در سه گروه (بازی رقابتی، بازی مشارکتی و کنترل) در آزمون تبحر حرکتی در پس آزمون تفاوت

< ۱/ معناداری وجود دارد) ۱۱ P (و عملکرد گروه بازی مشارکتی در آزمون تبحر حرکتی بهتر بوده است.. یعنی ۶۱ درصد کل

واریانس یا تفاوت‌های فردی در جرکات درشت به بازی مشارکتی مربوط بوده است و ۴۷ درصد کل واریانس یا تفاوت‌های

فردی در جرکات ظریف به بازی رقابتی مربوط بوده است.

**کلیدواژه‌ها:** بازی‌های مشارکتی، بازیهای رقابتی، تبحر حرکتی، دانش آموزان.



رشته‌ی تحصیلی:

دانشکده:

استاد راهنما: دکتر لاله همبوشی

### **Thesis:**

## The effect of competitive and cooperative games on the proficiency of first grade girls

The aim of the present study was to investigate the effect of competitive and cooperative games on the motor skills of first grade girls. The present study is an applied research in terms of its purpose and the

data collection method was a semi-experimental pre-test and post-test with an unequal control group.

The statistical population studied in this study included all first-grade female students in Sabzevar city who were selected through convenience sampling and randomly assigned to 3 groups (2 experimental groups and 1 control group) of 41 people. The data collection tool in this study included the Bronx-Ozeretsky Motor Proficiency Test Scale questionnaire. In order to conduct this research, necessary permits were obtained from the Education and Training Organization. After selecting and assigning the samples to the desired groups, motor proficiency pre-tests were conducted. Then, the competitive and cooperative games protocol was implemented for 8 weeks, 2 sessions per week, and a total of 3 hours for the experimental group.

The results of the study showed that there was a significant difference ( $P > 1.11$ ) between the mean scores of students in the three groups (competitive game, cooperative game, and control) in the motor proficiency test at the post-test, and the performance of the cooperative game group in the motor proficiency test was better. This means that 61 percent of the total variance or individual differences in gross movements was related to cooperative play, and 47 percent of the total variance or individual differences in fine movements was related to competitive play