



جمهوری اسلامی ایران

مدیریت حوزه علمیه استان قم

رساله علمی سطح ۳

انواع بازی و تأثیر آن بر کودک از دیدگاه اسلام و روان‌شناسی با تأکید بر بازی‌های رایانه‌ای

استاد راهنما: حجت‌الاسلام والمسلمین دکتر محمدرضا احمدی

استاد مشاور: حجت‌الاسلام والمسلمین دکتر رحیم میردریگوندی

محقق: محمودرضا شیرازی

مهر ۱۳۹۴

چکیده

بازی، یکی از عوامل مهمی است که بر روحیه و شخصیت کودک اثر می‌گذارد و بخش جدایی‌ناپذیر زندگی اوست. در منابع اسلامی و روان‌شناسی نیز به اهمیت بازی در دوران کودکی توجه فراوانی شده است. از این لحاظ شرایط بازی، آزادی کودک در بازی، اسباب‌بازی‌های مورد استفاده کودک و مدت‌زمانی که توسط والدین به بازی با کودک اختصاص داده می‌شود و نوع بازی‌هایی که کودک انجام می‌دهد اهمیت شایان توجهی دارد. امروزه بازی‌های رایانه‌ای با تنوع و جذابیت فراوانی که دارند جایگزین بازی‌های سنتی و حرکتی در زندگی کودکان شده‌اند. نوع ساخت، سبک‌های مختلف موجود در این بازی‌ها و اهداف آشکار و پنهانی که از طرف سازندگان بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه بوده است، اثرات مختلفی را در ابعاد گوناگون بر کودکان اعمال می‌کنند چرا که کودکان خصوصاً در هفت سال اول زندگی بیشترین تأثیرات را از طریق بازی کردن می‌پذیرند. هدف از این تحقیق شناسایی تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر کودک از دیدگاه اسلام و روان‌شناسی و همچنین شناسایی اهمیت انواع بازی در زندگی کودک و نقش والدین در بازی کودک می‌باشد. این تحقیق با روش توصیفی-تحلیلی و با مطالعه در منابع اسلامی و روان‌شناسی و با بهره‌گیری از نقطه‌نظرات دانشمندان مسلمان و دانش روان‌شناسی معاصر، در مورد تأثیرات این بازی‌ها بر کودکان پرداخته است. نتایج تحقیق نشان می‌دهد که انواع بازی‌ها، در جهات مختلف بر کودکان تأثیر دارند و در مورد بازی‌های رایانه‌ای به این نتیجه رسیدیم که بازی‌های رایانه‌ای هم اثرات مثبت دارند و هم منفی و در حال حاضر با توجه به شرایط موجود و نوع اهداف منظور شده از طرف سازنده بازی‌های رایانه‌ای خارج از کشور و تبلیغات و گسترش بیشتر آن بازی‌ها نسبت به بازی‌های ساخت داخل کشور در بین کودکان و نوجوانان، می‌تواند اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای در ابعاد مختلف وجودی کودک و تأثیر پذیری منفی او، به مراتب بیشتر از اثرات مثبت آنها باشد.

کلیدواژه‌ها: کودک، بازی، بازی رایانه‌ای، اسلام، روان‌شناسی، انواع بازی، تأثیر

فهرست مطالب

جکیده.....ج

فصل اول: کلیات پژوهش

بیان مسئله.....۱

اهمیت و ضرورت تحقیق.....۳

اهداف.....۳

اهداف اصلی.....۳

اهداف فرعی.....۳

سؤالات تحقیق.....۴

سؤالات اصلی.....۴

سؤالات فرعی.....۴

پیشینه تحقیق.....۴

ویژگی‌ها و امتیاز این پژوهش.....۱۷

مفهوم شناسی واژگان کلیدی.....۱۸

کودک.....۱۸

معنی لغوی کودک.....۱۸

کودک در اصطلاح.....۱۸

بازی.....۱۹

معنی بازی در لغت.....۱۹

- ۱۹.....بازی در اصطلاح.....
- ۲۰.....دوران کودکی.....
- ۲۱.....کودکی اول: کودکی نخست (از تولد تا دوسالگی).....
- ۲۱.....کودکی دوم: کودکی میانه (از دو تا شش - هفت سالگی).....
- ۲۱.....کودکی سوم: کودکی پایانی (از شش - هفت تا یازده - دوازده سالگی).....

فصل دوم: بازی و انواع آن

- ۳۰.....تعاریف بازی.....
- ۳۰.....تعاریف بازی از دیدگاه منابع اسلامی.....
- ۳۳.....تعاریف بازی از دیدگاه روان‌شناسی.....
- ۳۵.....اهمیت و نظریه‌های بازی.....
- ۳۶.....اهمیت بازی از دیدگاه اسلام و اندیشمندان اسلامی.....
- ۳۶.....بازی و تربیت جسمانی.....
- ۴۰.....بازی و تربیت عقلانی.....
- ۴۴.....تربیت عاطفی.....
- ۴۷.....بازی و تربیت اخلاقی.....
- ۵۰.....بازی و تربیت اجتماعی.....
- ۵۲.....اهمیت بازی از دیدگاه روان‌شناسی.....
- ۵۲.....بازی و تربیت جسمی:.....
- ۵۵.....بازی و تربیت ذهنی.....
- ۵۶.....بازی و تربیت عاطفی.....

۵۷	بازی و تربیت اجتماعی
۶۱	بازی و خلاقیت کودک
۶۴	بازی و درمان کودک
۶۷	نظریه‌های بازی
۶۷	نقطه نظرات منابع اسلامی در مورد بازی
۷۳	نقطه نظرات منابع روان‌شناسی در مورد بازی
۷۷	انواع بازی
۷۷	بازی‌های جسمی
۷۸	بازی‌های مهارتی و اکتشافی
۷۸	بازی‌های تقلیدی
۷۹	بازی‌های سازنده
۷۹	بازی‌های تخیلی
۸۱	بازی باقاعده یا حل معما
۸۱	بازی‌های نمایشی
۸۳	بازی‌های نمادین
۸۴	بازی‌های آموزشی

فصل سوم: بازی‌های رایانه‌ای

۸۸	تعریف بازی‌های رایانه‌ای
۸۹	تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای
۹۲	علت گرایش به بازی‌های رایانه‌ای

۹۵.....	سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای.....
۹۶.....	سبک اکشن.....
۹۶.....	ضربه زدن، خرد کردن و بریدن.....
۹۶.....	جنگیدن.....
۹۷.....	ماز.....
۹۷.....	پین بال.....
۹۷.....	سکو.....
۹۷.....	تیراندازی.....
۹۸.....	تیراندازی اول‌شخص.....
۹۸.....	تیراندازی تفنگ نوری.....
۹۸.....	تیربارن.....
۹۹.....	تیراندازی تاکتیکی.....
۹۹.....	تیراندازی سوم شخص.....
۹۹.....	بازی‌های اکشن ماجراجویی.....
۱۰۰.....	پنهان کاری.....
۱۰۰.....	وحشت بقاء.....
۱۰۰.....	سبک ماجراجویی.....
۱۰۱.....	افسانه فعل و انفعالی / ماجراجویی متنی.....
۱۰۱.....	ماجرایی گرافیکی.....
۱۰۱.....	داستان دیداری.....

- فیلم‌های فعل و انفعالی.....۱۰۲
- سبک شبیه‌سازی ساخت‌وساز و مدیریت.....۱۰۲
- شهرسازی.....۱۰۲
- شبیه‌سازی تجارت.....۱۰۳
- بازی‌های خدا گونه.....۱۰۳
- شبیه‌سازی حکومت.....۱۰۳
- سبک شبیه‌سازی زندگی.....۱۰۳
- شبیه‌سازی بیولوژیکی.....۱۰۴
- شبیه‌سازی بزرگ کردن حیوانات خانگی.....۱۰۴
- شبیه‌سازی اجتماعی.....۱۰۴
- سبک نقش آفرینی.....۱۰۴
- نقش آفرینی اکشن.....۱۰۵
- بازی‌های چند بازیکنه نقش آفرینی آنلاین.....۱۰۵
- نقش آفرینی تاکتیکی.....۱۰۵
- سبک راهبردی.....۱۰۶
- سبک 4x.....۱۰۶
- راهبردی بلادرنگ.....۱۰۶
- رزم‌آرایی بلادرنگ.....۱۰۶
- استحکامات برج.....۱۰۷
- راهبردی نوبتی.....۱۰۷

۱۰۸.....	بازی‌های جنگی.....
۱۰۸.....	سبک شبیه‌سازی وسایل نقلیه.....
۱۰۸.....	پرواز.....
۱۰۸.....	مسابقه‌ای.....
۱۰۹.....	شبیه‌سازی پرواز فضایی.....
۱۰۹.....	شبیه‌سازی قطار.....
۱۰۹.....	جنگ وسایل نقلیه.....
۱۱۰.....	بقیه‌ی سبک‌های قابل توجه.....
۱۱۰.....	موسیقی.....
۱۱۰.....	بازی‌های جمعی.....
۱۱۰.....	بازی‌های برنامه‌نویسی.....
۱۱۱.....	بازی‌های معمایی.....
۱۱۱.....	بازی‌های ورزشی.....
۱۱۱.....	بازی‌های سنتی.....

فصل چهارم : تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای

۱۱۴.....	تأثیرات خوب و مثبت بازی‌های رایانه‌ای.....
۱۱۴.....	بازی‌های رایانه‌ای و درمان.....
۱۱۶.....	بازی‌های رایانه‌ای و افزایش مهارت‌های کودکان.....
۱۱۷.....	کمک به کودکان و نوجوانان دارای بیماری‌های مزمن.....
۱۱۸.....	افزایش توانایی‌های حرکتی کودکان پیش‌دبستانی.....

- ۱۱۸.....کاهش استرس و افسردگی
- ۱۱۹.....تقویت توان بینایی
- ۱۱۹.....تقویت توانایی تصمیم‌گیری
- ۱۲۰.....افزایش شادی در میان سالمندان
- ۱۲۰.....اثر بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت شناختی
- ۱۲۱.....رشد مهارت‌های اولیه با بازی‌های رایانه‌ای
- ۱۲۲.....رشد مهارت‌های فضایی و بازی‌های رایانه‌ای
- ۱۲۲.....مهارت‌های شناختی و بازی‌های پر زدوخورد
- ۱۲۳.....نقش آموزشی بازی‌های رایانه‌ای
- ۱۲۸.....تأثیرهای بد و مخرب بازی‌های رایانه‌ای
- ۱۲۸.....آثار منفی زیستی بازی‌های رایانه‌ای
- ۱۲۸.....ایجاد برخی از مشکلات جسمانی
- ۱۳۰.....ترس
- ۱۳۱.....اختلال در خواب
- ۱۳۲.....برانگیختگی فیزیولوژیک
- ۱۳۳.....چاقی
- ۱۳۴.....تغییر در سوخت‌وساز بدن
- ۱۳۴.....صرع ناشی از دیدن بازی‌ها
- ۱۳۵.....کاتاتونیای رایانه‌ای
- ۱۳۶.....خشونت و بازی‌های رایانه‌ای

- ۱۳۹.....ارایه‌ی هویت جدیدی به زن
- ۱۴۳.....قماربازی
- ۱۴۳.....وابستگی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای
- ۱۴۷.....القائات عقیدتی بازی‌های رایانه‌ای
- ۱۵۰.....بازی شیطان هم می‌گیرد
- ۱۵۲.....القائات سیاسی بازی‌های رایانه‌ای
- ۱۵۶.....ترویج سبک زندگی غربی
- ۱۵۶.....عروسک باربی
- ۱۵۷.....تولد باربی
- ۱۵۸.....امریکا و باربی
- ۱۵۹.....آثار ضد تربیتی باربی

فصل پنجم: نقش والدین در به‌کارگیری بازی با کودک

- ۱۶۷.....فراهم کردن زمینه مناسب برای بازی کودک
- ۱۶۹.....آزاد گذاشتن کودک برای بازی و سرگرمی
- ۱۷۰.....دلایل ممانعت برخی پدران و مادران از بازی کودک
- ۱۷۰.....ناآگاهی پدر و مادر
- ۱۷۱.....انعکاس محرومیت‌های دوران کودکی پدر و مادر
- ۱۷۱.....کمبود فضای کافی برای بازی
- ۱۷۲.....بی‌حوصلگی پدر و مادر
- ۱۷۲.....کنیف شدن لباس کودک و به‌هم‌ریختگی اتاق

- ۱۷۳.....در نظر گرفتن مکان مناسب برای بازی و اسباب‌بازی کودک
- ۱۷۴.....هم‌بازی شدن با کودک
- ۱۷۴.....هنر هم‌بازی شدن با کودک
- ۱۷۴.....روش بازی با نوزاد تا سه ماه
- ۱۷۵.....بازی دیداری
- ۱۷۵.....بازی کلامی
- ۱۷۶.....روش بازی با کودک سه تا شش ماهه
- ۱۷۶.....روش بازی با کودک شش تا نه ماهه
- ۱۷۷.....روش بازی با کودک ۹ تا ۱۸ ماهه
- ۱۷۷.....اصل مهمی که والدین باید در بازی با کودک رعایت کنند
- ۱۷۸.....نکاتی که لازم است والدین و مربیان در هنگام بازی با کودک رعایت کنند
- ۱۸۰.....شیوه بیرون رفتن از بازی کودک
- ۱۸۰.....انتخاب هم‌بازی برای کودک
- ۱۸۱.....برنامه‌ریزی در مورد بازی کودک و توجه به درس او
- ۱۸۲.....تشویق کودک به ساختن اسباب‌بازی
- ۱۸۳.....برخوردهای متفاوت درباره بازی کودک
- ۱۸۴.....برخورد والدین با بازی‌های رایانه‌ای

فصل ششم: بحث و نتیجه‌گیری

- ۱۹۹.....نتیجه نهایی
- ۲۰۰.....کاربردهای تحقیق

۲۰۰.....محدودیت‌های تحقیق

۲۰۱.....پیشنهادات تحقیق

۲۰۳.....منابع

فصل اول: کلیات پژوهش

بیان مسئله

اهمیت و ضرورت تحقیق

اهداف تحقیق

سؤالات تحقیق

پیشینه تحقیق

ویژگی‌ها و امتیاز این پژوهش

مفهوم‌شناسی واژگان کلیدی

دوران کودکی

فصل اول: کلیات پژوهش

بیان مسئله

بازی یکی از نیازهای اساسی کودکان به شمار می‌رود. مهم‌ترین و اساسی‌ترین فعالیت کودک است که در عین سرگرم کردن کودک کارکردهای مهم دیگری را داراست. هر یک از این کارکردها به جنبه‌ای از زندگی کودک مربوط می‌شوند که او را برای ورود به زندگی بزرگسالی آماده می‌سازند. از این لحاظ شرایط بازی، آزادی کودک در بازی، اسباب‌بازی‌های مورد استفاده کودک و مدت‌زمانی که به بازی با کودک اختصاص داده می‌شود و نوع بازی‌هایی که کودک انجام می‌دهد اهمیت شایان توجهی دارد. خیلی از آموزش‌های تربیتی را می‌توان در خلال بازی‌ها بر روی کودک انجام داد و به‌راحتی کودک را در مسیر صحیح تربیت نمود. همان‌طور که از خلال بازی‌های کودک نیز می‌توان به شرایط عاطفی کودک، احساسات و افکار کودک پی برد. بازی کردن از نخستین و طبیعی‌ترین رفتارها در کودکان است. توده مردم این تمایل کودکان را صرفاً دارای کارکردی تفریحی می‌دانند، اما از نظر اسلام و روان‌شناسی بازی کارکردهای اساسی‌تری دارد که نحوه هدایتش می‌تواند نقشی مولد یا مخرب در آینده کودک بازی کند. اکثر روان‌شناسان بر این باورند که منبع بسیاری از اضطراب‌ها یا خودکم‌بینی‌ها در افراد بزرگسال را می‌توان در ناتوانی و ضعفی یافت که این افراد در کودکی و در حین انجام بازی‌هایی تجربه کرده‌اند که بدون توجه به علایق و توانایی‌های بالقوه و بالفعل به انجام آن‌ها سوق داده شده‌اند.^۱

از طرفی بازی بهترین وسیله طبیعی برای یادگیری و پیشرفت است. هنگام بازی است که کودک با کمال آزادی حواس خود را به کار می‌اندازد و نیروی تفکر، ابداع و اختراع خود را پرورش می‌دهد.^۲ به‌وسیله بازی همه حواس کودک و استعدادهای او از جمله، جنبش و حرکت، تطابق و سازگاری عضوی، زبان و رفتارهای شخصی و اجتماعی به کار گرفته می‌شود. با بازی، کودک اکثر تجارب زندگی را یاد می‌گیرد و نسبت به پذیرش زندگی و مسئولیت‌های آتی بزرگسالی آماده می‌شود؛ بنابراین بازی یکی از عوامل مهمی است که بر روحیه و شخصیت کودک اثر می‌گذارد و بخش جدایی‌ناپذیر زندگی اوست. در روایات اسلامی نیز توصیه شده است که فرزند را بگذارید تا هفت سال سرگرم بازی بشود و هفت سال او را ادب بیاموزید

۱ - عطاریان، مریم، آموزش زندگی به تک فرزندان، بخش خانواده ایرانی تبیان - پنج شنبه ۱۳۹۰/۱۱/۶ -

<http://www.tebyan.net/newmobile.aspx/index.aspx?pid=195951>

و مدت هفت سال با او همراه باشید، اگر اهل رستگاری است، رستگار می‌شود و اگر نیست، به بیراهه می‌رود و از کسانی است که در آنها خیری نیست.^۱

از طرفی پرواضح است که انواع بازی‌ها، تأثیرات متفاوتی در تربیت کودک دارند و شخصیت و رفتار کودک متناسب با بازی‌هایی که انجام می‌دهد شکل می‌گیرد؛ بنابراین شناخت انواع بازی‌ها و تأثیرات آن بر کودک، جایگاه مهمی در تربیت کودک دارد. مسئله‌ای که امروزه جلب توجه شده است جایگزینی بازی‌های رایانه‌ای به جای بازی‌های سنتی و حرکتی است. بدون شک جهان معاصر تفاوتی کیفی نسبت به دو سه دهه پیش دارد. این امر تا اندازه زیادی مرهون پیدایی و تحولات سریع رایانه‌ها و گسترش و فراگیری دسترسی به آن‌ها بوده که ظهور بازی‌های رایانه‌ای-ویدیویی^۲ یکی از آن تحولات است. اینکه بازی‌ها و دنیای مجازی که خلق کرده‌اند چگونه و به چه میزان مخاطب را تحت تأثیر قرار می‌دهد، موضوعی است که توجه اندیشمندان و محققان را به خود جلب کرده است. درحالی‌که برخی، این بازی‌ها را مقدمه‌ای برای آشنایی بیشتر با رایانه، آموختن زبان، افزایش مهارت‌های چشم و دست و سروسامان بخشیدن به اوقات فراغت کودکان و نوجوانان می‌دانند، عده‌ای دیگر نگران محتوای این بازی‌ها و تأثیرات آن هستند که با افزایش واقع‌گرایی و حداکثر بهره‌مندی از دانش علوم رایانه، فیزیک و سایر علوم مرتبط، سعی در هر چه بیشتر مجذوب ساختن مخاطب خود دارند، نگرانی که با توجه به تعاملی بودن این بازی‌ها دوچندان می‌گردد.^۳

بنابراین بازی یک نیاز حقیقی و جدی در زندگی کودک به شمار می‌رود که در دین مبین اسلام، هم در روایات و آیات و هم در سیره‌ی معصومین علیهم‌السلام توصیه و تأکید فراوانی نسبت به بازی مشاهده می‌شود و هم‌چنین در دانش روان‌شناسی بازی از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است. از طرفی برای اینکه اثرات بازی‌های رایانه‌ای چه مثبت و چه منفی بر کودکان مشخص شود و راه کارهای عملی لازم ارائه گردد، لازم بود منابع اسلامی و روان‌شناسی مورد مطالعه قرار بگیرند که در این تحقیق این کار انجام شده است.

۱ - عاملی، شیخ‌حر، وسائل الشیعه، باب استحباب تعلیم الصبی الکتابه و القرآن سبع سنین و الحلال و الحرام سبع سنین و تعلیمه السباحه و الرمایه، ص ۴۷۴، نرم افزار نور

2 - Computer-Video game.

۳- منطقی، مرتضی، بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی، رایانه‌ای، مقدمه کتاب ص ۲، تهران، ۱۳۸۰، موسسه فرهنگ و دانش

اهمیت و ضرورت تحقیق:

تحقیق حاضر از چند جهت حائز اهمیت است که انجام آن را ضروری می‌نماید:

الف- از یک سو هیچ زمانی مانند سال‌های اولیه زندگی، بازی تاثیر خود را نشان نمی‌دهد. کودک هنگام بازی می‌تواند کشف کند چه کسی است و چه توانایی‌های دارد دنیا چیست؟ و چگونه خود را با محیط هماهنگ کند؟

ب- بازی می‌تواند به کودک اعتماد به نفس دهد، بازی کردن بچه‌ها راهی است به سوی شکل‌گیری شخصیتی سالم و مفید. در نتیجه برای اینکه کودک در آینده زندگی خوب و بالنده‌ای داشته باشد، فرایند بازی بسیار ضروری است؛ بنابراین توجه به سال‌های کودکی و تاثیر بازی، ضرورت دارد.

ج- از سوی دیگر سیل جدیدی از بازی‌ها تحت عنوان بازی‌های رایانه‌ای وارد در زندگی کودکان شده است که هم از تنوع و کیفیت بالا در ابعاد مختلف برخوردارند و هم در شکل‌گیری خلق و خوی و شخصیت کودکان متناسب با اهداف سازنده آن‌ها مؤثر واقع شده‌اند که بعضاً عدم شناخت کافی والدین از این گونه بازی‌ها آن‌ها را در برخورد با کودکانشان در این زمینه با مشکلات فراوانی روبرو کرده است.

انجام این پژوهش از این جهت ضرورت دارد که اولاً: به گفته بسیاری از محققین امروزه بیشترین تأثیرات بر کودک از طریق بازی‌های رایانه‌ای صورت می‌پذیرد و ثانیاً: این تحقیق تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای را با مطالعه در منابع اسلامی و روان‌شناسی بر روی کودکان در دو بعد آثار مثبت و منفی مورد بررسی قرار داده و اطلاعات و راهکارهای لازم را در اختیار متولیان امر قرار می‌دهد آنهم در قالب یک انسجام و نظمی که در منابع پیشین موجود نمی‌باشد.

اهداف:

اهداف اصلی:

۱- شناسایی تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر کودک از دیدگاه اسلام و روان‌شناسی

۲- شناسایی انواع بازی

اهداف فرعی:

۱- شناسایی اهمیت بازی در زندگی کودک

۲- شناسایی نقش والدین در بازی کودک

سؤالات تحقیق:

سؤالات اصلی:

۱- تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای بر کودک از نظر اسلام و روان‌شناسی چیست؟

۲- انواع بازی چیست؟

سؤالات فرعی:

۱- اهمیت و جایگاه بازی از دیدگاه اسلام و روان‌شناسی چیست؟

۳- نقش والدین در بازی کودک چیست؟

پیشینه تحقیق

در سال‌های اخیر پژوهش‌هایی در این زمینه انجام شده است.

ملیحه ایمن در پژوهش خود تحت عنوان «بازی خود آموختن است» به نقش بازی در رسیدن به خود درون و کشف استعداد، توسط بازی پرداخته است.^۱

فریدون بازرگان در پژوهش خود تحت عنوان «بازی از نظر روان‌شناسی» به اهمیت بازی و نظریه‌های بازی پرداخته است.^۲

عبدالله جوانشیر در پژوهش خود تحت عنوان «آینده کودکان با بازی‌های آنان شکل می‌گیرد» به نقش بازی در شکل‌گیری آینده کودکان پرداخته است.^۳

^۱ - ایمن، ملیحه، بازی خود آموختن است، آموزش و پرورش (تعلیم و تربیت) « دوره سی و سوم، اردیبهشت ۱۳۴۲ - شماره ۳، صص ۲۴ تا ۲۶، پایگاه مجلات تخصصی نور.

^۲ - بازرگان، فریدون، بازی از نظر روان‌شناسی، مجله: دانشکده ادبیات و علوم انسانی تبریز، بهار ۱۳۴۶ - شماره ۸۱، صص ۸۹ تا ۱۱۰. پایگاه مجلات تخصصی نور.

^۳ - جوانشیر، عبدالله، آینده کودکان با بازی‌های آنان شکل می‌گیرد، جله: مکتب مام خرداد ۱۳۵۲ - شماره ۴۳، از ۵ تا ۷. پایگاه مجلات تخصصی نور.