

به نام خدا

نقش بازی در یادگیری و رشد دانش آموزان

مولفان :

ولی سلیمانی ورنیاب

علیرضا اصغر زاده

سهیلا نوری

زهرا زرگری

فاطمه بوش

انتشارات ارسطو

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۳)

نسخه الکترونیکی این اثر در سایت سازمان چاپ و نشر ایران و اپلیکیشن کتاب رسان موجود می باشد

chaponashr.ir

سرشناسه: سلیمانی ورنیاب، ولی، ۱۳۶۷
عنوان و نام پدیدآور: نقش بازی در یادگیری و رشد دانش آموزان/ مولفان ولی سلیمانی ورنیاب،
علیرضا اصغرزاده، سهیلا نوری، زهرا زرگری، فاطمه بوش.
مشخصات نشر: انتشارات ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۳.
مشخصات ظاهری: ۱۱۸ ص.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۰۸-۵۴۶-۷
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
موضوع: دانش آموزان - بازی - یادگیری - رشد
شناسه افزوده: اصغر زاده، علیرضا، ۱۳۷۵
شناسه افزوده: نوری، سهیلا، ۱۳۶۶
شناسه افزوده: زرگری، زهرا، ۱۳۷۶
شناسه افزوده: بوش، فاطمه، ۱۳۶۳
رده بندی کنگره: PN۲۱۸۹
رده بندی دیویی: ۸۰۹/۴۲۹
شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۹۳۹۷۹
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: نقش بازی در یادگیری و رشد دانش آموزان
مولفان: ولی سلیمانی ورنیاب - علیرضا اصغرزاده - سهیلا نوری - زهرا زرگری - فاطمه بوش
ناشر: انتشارات ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)
صفحه آرایی، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر
تیراژ: ۱۰۰۰ جلد
نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۳
چاپ: زبرجد
قیمت: ۱۱۸۰۰۰ تومان
فروش نسخه الکترونیکی - کتاب رسان:
<https://chaponashr.ir/ketabresan>
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۰۸-۵۴۶-۷
تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵
www.chaponashr.ir



فهرست

۱۱.....	پیشگفتار
۱۳.....	فصل اول:مقدمه
۱۳.....	تعریف بازی
۱۳.....	اهمیت بازی در یادگیری
۱۴.....	هدف کتاب و سؤالات کلیدی
۱۴.....	تأثیر بازی بر یادگیری و رشد دانش‌آموزان
۱۵.....	نگاه‌های فرهنگی به بازی
۱۶.....	چالش‌ها و موانع استفاده از بازی در یادگیری
۱۷.....	فصل دوم:نظریه‌های یادگیری و نقش بازی در آنها
۱۷.....	نظریه‌های یادگیری
۱۷.....	رفتارگرایی
۱۸.....	شناخت‌گرایی
۱۸.....	ساخت‌گرایی
۱۹.....	یادگیری اجتماعی
۱۹.....	انواع بازی‌ها و تأثیرات آنها
۱۹.....	بازی‌های حرکتی
۲۰.....	بازی‌های تخیلی
۲۰.....	بازی‌های فکری و معمایی
۲۰.....	بازی‌های دیجیتال
۲۱.....	بازی‌های گروهی
۲۱.....	تأثیرات بازی بر یادگیری و رشد دانش‌آموزان

۲۱	تأثیرات عاطفی بازی
۲۲	تأثیرات اجتماعی بازی
۲۲	تأثیرات شناختی بازی
۲۳	تأثیرات جسمانی بازی
۲۵	فصل سوم: شیوه‌های ادغام بازی در فرآیند یادگیری و آموزش
۲۵	اهمیت ادغام بازی در فرآیند آموزش
۲۵	یادگیری فعال و مشارکتی
۲۶	افزایش انگیزه و علاقه
۲۶	تسهیل یادگیری عمیق تر
۲۷	روش‌های ادغام بازی در برنامه درسی
۲۷	بازی‌های نمایشی و نقش‌آفرینی
۲۸	استفاده از بازی‌های گروهی
۲۸	طراحی و اجرای بازی‌های آموزشی
۲۸	مراحل طراحی بازی‌های آموزشی
۳۰	اجرای بازی‌های آموزشی در کلاس
۳۱	چالش‌ها و موانع ادغام بازی در آموزش
۳۱	مقاومت از طرف معلمان و والدین
۳۱	چالش‌های ارزیابی
۳۲	تجارب عملی در ادغام بازی در آموزش
۳۲	مثال‌های موفق از ادغام بازی در کلاس
۳۳	یادگیری از تجربیات دیگران
۳۳	چشم‌انداز آینده

فصل چهارم: بازی‌های آموزشی و طراحی یادگیری بر اساس بازی ۳۵

تعریف بازی‌های آموزشی ۳۵

مزایای بازی‌های آموزشی ۳۵

طراحی بازی‌های آموزشی ۳۶

انواع بازی‌های آموزشی ۳۸

ادغام بازی در برنامه درسی ۳۹

انتخاب بازی‌های متناسب با اهداف آموزشی ۳۹

ایجاد تعادل میان بازی و یادگیری ۳۹

پشتیبانی از یادگیری مستقل ۴۰

فراهم کردن بازخورد مستمر ۴۰

تشویق به کار گروهی و همکاری ۴۰

چالش‌ها و موانع در ادغام بازی در آموزش ۴۰

فصل پنجم: تأثیرات بلندمدت بازی‌های آموزشی بر یادگیری و رشد شخصیت

دانش‌آموزان ۴۳

تأثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری ۴۳

یادگیری مفهومی ۴۳

بهبود مهارت‌های اجتماعی ۴۴

افزایش اعتماد به نفس ۴۵

تأثیر بازی‌های آموزشی بر تفکر انتقادی و حل مسئله ۴۵

تحلیل و ارزیابی ۴۵

تقویت خلاقیت ۴۶

یادگیری از طریق خطا ۴۷

۴۷	چالش‌ها و فرصت‌های ادغام بازی‌های آموزشی در سیستم‌های آموزشی
۴۷	عدم آگاهی معلمان
۴۸	محدودیت‌های زمانی
۴۸	دسترسی به منابع
۴۹	راهکارهای آینده برای ادغام بازی‌های آموزشی در نظام‌های آموزشی
۴۹	طراحی برنامه‌های درسی مبتنی بر بازی
۵۰	ایجاد فرهنگ همکاری در مدارس
۵۰	تحقیق و ارزیابی مداوم
۵۱	یادگیری مفهومی و عملی
۵۱	مهارت‌های اجتماعی و همکاری
۵۲	افزایش اعتماد به نفس
۵۲	تأثیر بازی‌های آموزشی بر تفکر انتقادی و حل مسئله
۵۳	تقویت تفکر انتقادی
۵۳	حل مسئله خلاقانه
۵۴	چالش‌ها و فرصت‌های ادغام بازی‌های آموزشی در سیستم‌های آموزشی
۵۴	عدم آگاهی معلمان
۵۵	دسترسی به منابع
۵۵	راهکارهای عملی برای ادغام مؤثر بازی‌های آموزشی
۵۶	طراحی برنامه درسی یکپارچه
۵۷	استفاده از فناوری و ابزارهای دیجیتال
۵۷	آموزش و آماده‌سازی معلمان
۵۹	تشویق به یادگیری خودگردان

فصل ششم: نقش بازی در توسعه مهارت‌های اجتماعی ۶۱

اهمیت تعاملات اجتماعی در بازی ۶۱

تقویت مهارت‌های ارتباطی از طریق بازی ۶۲

حل مسئله و کار گروهی در بازی‌ها ۶۲

بازی و تقویت همدلی ۶۳

تأثیر بازی‌های اجتماعی بر اعتماد به نفس ۶۴

بازی و حل تعارض ۶۴

تأثیر بازی بر تنوع فرهنگی و اجتماعی ۶۵

فصل هفتم: بازی و توسعه عاطفی دانش‌آموزان ۶۷

تأثیر بازی بر رشد عاطفی و شناخت احساسات ۶۷

افزایش همدلی و درک متقابل از طریق بازی ۶۸

تأثیر بازی بر کاهش استرس و اضطراب ۶۸

بازی و تقویت عزت نفس ۶۹

تأثیر بازی‌های گروهی بر تعاملات عاطفی ۶۹

بازی و افزایش قدرت خودآگاهی ۷۰

بازی و تقویت روحیه مثبت ۷۰

نقش بازی در بهبود تعاملات عاطفی ۷۱

بازی و مهارت‌های حل تعارض عاطفی ۷۱

بازی و کاهش فشار روانی ۷۲

فصل هشتم: بازی و خلاقیت ۷۳

تعریف خلاقیت ۷۳

نقش بازی در توسعه خلاقیت ۷۳

۷۴	ابعاد مختلف خلاقیت در بازی
۷۴	تشویق تفکر خلاق از طریق بازی
۷۵	نمونه‌های بازی‌هایی که خلاقیت را تقویت می‌کنند
۷۵	تأثیر بازی بر روی خلاقیت و نوآوری
۷۶	چالش‌ها و موانع در توسعه خلاقیت از طریق بازی
۷۶	بازی و داستان‌سرایی
۷۷	تأثیر بازی بر تفکر انتقادی
۷۷	بازی و یادگیری مبتنی بر پروژه
۷۸	ارزیابی خلاقیت در بازی
۷۸	چالش‌های خلاقیت در بازی
۷۹	محیط‌های یادگیری خلاقانه
۷۹	نقش معلم در تقویت خلاقیت
۸۰	ادغام فناوری در بازی‌های خلاقانه
۸۰	ارزیابی خلاقیت در یادگیری
۸۱	چالش‌های ادغام بازی و خلاقیت
۸۱	بازی و تجربیات چندحسی
۸۲	نقش بازی در یادگیری اجتماعی و عاطفی
۸۲	بازی و توسعه تفکر خلاق
۸۳	تجارب موفق از بازی در آموزش
۸۳	آینده بازی و خلاقیت در آموزش
۸۵	فصل نهم: بازی در محیط‌های آموزشی
۸۵	اهمیت بازی در یادگیری

انواع بازی‌های آموزشی.....	۸۵
چالش‌ها و موانع در ادغام بازی در آموزش.....	۸۶
مزایای ادغام بازی در برنامه درسی.....	۸۶
طراحی بازی‌های آموزشی مؤثر.....	۸۷
نقش فناوری در ادغام بازی‌های آموزشی.....	۸۷
بازی‌های آموزشی در مدارس.....	۸۷
روش‌های ارزیابی بازی‌های آموزشی.....	۸۸
حمایت والدین از ادغام بازی.....	۸۸
چالش‌های ادغام بازی در آموزش.....	۸۹
روش‌های نوین در بازی‌های آموزشی.....	۹۰
نمونه‌های موفق از بازی در آموزش.....	۹۰
ارزیابی تأثیر بازی‌های آموزشی.....	۹۱
آینده بازی در محیط‌های آموزشی.....	۹۱
فصل دهم: فناوری و بازی‌های دیجیتال.....	۹۳
نقش بازی‌های دیجیتال در یادگیری.....	۹۳
مزایای بازی‌های دیجیتال در یادگیری.....	۹۴
چالش‌های بازی‌های دیجیتال در یادگیری.....	۹۵
فناوری‌های نوین در بازی‌های دیجیتال.....	۹۶
تأثیرات فرهنگی و اجتماعی بازی‌های دیجیتال.....	۹۹
راهکارهای بهینه‌سازی استفاده از بازی‌های دیجیتال.....	۱۰۰
فصل یازدهم: استراتژی‌های اجرایی برای معلمان و والدین.....	۱۰۳
چگونه معلمان می‌توانند بازی را در تدریس خود گنجانند.....	۱۰۳

- تعیین جوایز و پاداش‌ها ۱۰۴
- راهنمایی برای والدین درباره انتخاب بازی‌های مناسب ۱۰۴
- تشویق به یادگیری از طریق بازی ۱۰۵
- بررسی ابزارها و منابع مفید ۱۰۶
- شناسایی برنامه‌های موفق ۱۰۶
- توسعه همکاری بین معلمان و والدین ۱۰۶
- ظواهر بازی‌های آموزشی بر یادگیری ۱۰۷
- استراتژی‌های انگیزشی برای معلمان و والدین ۱۰۸
- نظارت و ارزیابی پیشرفت ۱۱۰
- استفاده از بازی‌های آموزشی در زمینه‌های مختلف ۱۱۱
- سخن پایانی ۱۱۱
- منابع و ماخذ ۱۱۵**
- منابع فارسی ۱۱۵

پیشگفتار

کتاب «نقش بازی در یادگیری و رشد دانش‌آموزان» به بررسی ابعاد مختلف تأثیر بازی‌ها بر فرآیند یادگیری و رشد اجتماعی، عاطفی و شناختی دانش‌آموزان می‌پردازد. در دنیای امروز، تحولات تکنولوژیکی و تغییرات فرهنگی، نیاز به روش‌های نوین و خلاقانه در آموزش و یادگیری را بیش از پیش نمایان می‌سازد. بازی‌ها، به عنوان ابزارهایی جذاب و انگیزشی، می‌توانند نقش مهمی در ایجاد محیطی تعاملی و پویا برای یادگیری ایفا کنند. این کتاب در تلاش است تا به‌طور جامع و عمیق به بررسی این نقش بپردازد و به معلمان، والدین و پژوهشگران در این حوزه، اطلاعات و ابزارهای لازم را ارائه دهد.

بازی به عنوان یک فعالیت طبیعی برای کودکان، از دیرباز در زندگی انسان‌ها وجود داشته است. از این رو، بهره‌گیری از این فعالیت‌ها در فرآیند یادگیری می‌تواند به تقویت مهارت‌ها و استعداد‌های مختلف دانش‌آموزان کمک کند. در واقع، بازی‌ها نه تنها به عنوان ابزاری برای تفریح و سرگرمی محسوب می‌شوند، بلکه به عنوان راهی مؤثر برای یادگیری تجربی و عملی، افزایش خلاقیت و تعاملات اجتماعی مورد توجه قرار گرفته‌اند. این کتاب به بررسی چگونگی این تأثیرات و ارائه‌ی راهکارهای عملی برای ادغام بازی‌ها در برنامه‌های آموزشی می‌پردازد.

فصل‌های مختلف این کتاب به موضوعات کلیدی مرتبط با بازی و یادگیری اختصاص دارد. فصل‌های ابتدایی به بررسی اصول نظری و مبانی علمی استفاده از بازی‌ها در یادگیری می‌پردازند. همچنین، فصل‌های بعدی به تجزیه و تحلیل مهارت‌های اجتماعی، عاطفی و شناختی که از طریق بازی‌ها توسعه می‌یابند، می‌پردازند. در این راستا، تأثیرات مثبت بازی‌های دیجیتال و سنتی، چالش‌ها و موانع موجود در ادغام بازی‌ها در برنامه‌های درسی و همچنین تجارب موفق از مدارس و محیط‌های آموزشی بررسی می‌شوند.

با توجه به تحقیقات صورت‌گرفته در حوزه‌ی یادگیری و آموزش، تأثیرات مثبت بازی‌ها بر یادگیری و رشد دانش‌آموزان به اثبات رسیده است. بازی‌ها می‌توانند به عنوان کاتالیزورهایی برای ایجاد علاقه و انگیزه در یادگیری عمل کنند. آن‌ها به یادگیرندگان کمک می‌کنند تا با محیط یادگیری ارتباط برقرار کنند و تجربیات جدیدی کسب نمایند. در واقع، از طریق بازی، دانش‌آموزان می‌توانند مهارت‌های خود را در حل مسئله، تفکر انتقادی و همکاری تقویت کنند.

این کتاب نه تنها به بررسی تأثیرات مثبت بازی‌ها می‌پردازد، بلکه به چالش‌ها و موانع موجود در ادغام آن‌ها در سیستم‌های آموزشی نیز توجه دارد. بسیاری از معلمان و مدیران مدارس هنوز هم نسبت به استفاده از بازی‌ها در فرآیند یادگیری تردید دارند و این به دلیل فقدان اطلاعات کافی

و یا درک نادرست از مفهوم بازی و یادگیری است. این کتاب سعی دارد تا با ارائه‌ی شواهد علمی و تجارب موفق، به رفع این تردیدها کمک کند و نشان دهد که چگونه می‌توان با برنامه‌ریزی صحیح، بازی‌ها را به عنوان ابزاری مؤثر در یادگیری و رشد دانش‌آموزان به کار برد.

در نهایت، امیدوارم این کتاب منبعی ارزشمند برای معلمان، والدین، پژوهشگران و همه کسانی باشد که به یادگیری و آموزش توجه دارند. هدف ما ارتقاء کیفیت آموزش و فراهم‌سازی محیطی جذاب و مؤثر برای یادگیری است. ما در این کتاب تلاش کردیم تا با ارائه‌ی نظریات و شواهد علمی، راهکارهایی عملی و نمونه‌های واقعی از ادغام بازی‌ها در آموزش، به خوانندگان کمک کنیم تا بهترین شیوه‌ها را در آموزش و یادگیری به کار ببرند.

توجه به نیازهای نسل جدید، تغییر رویکردهای آموزشی و استفاده از ابزارهای جدید، همچنان اولویت ماست. امیدواریم که با مطالعه‌ی این کتاب، خوانندگان بتوانند به درک عمیق‌تری از نقش بازی در یادگیری و رشد دانش‌آموزان دست یابند و به توسعه‌ی راهکارهایی مؤثر در این زمینه بپردازند.

فصل اول:

مقدمه

تعریف بازی

بازی یکی از قدیمی‌ترین و طبیعی‌ترین اشکال فعالیت انسانی است که به عنوان یک فعالیت تفریحی و اجتماعی به وجود آمده است. بازی به عنوان یک ابزار یادگیری، درک عمیق‌تری از جهان را به کودکان ارائه می‌دهد. این فعالیت می‌تواند شامل بازی‌های حرکتی، بازی‌های فکری، بازی‌های دیجیتالی، و بازی‌های تخته‌ای باشد. هر کدام از این نوع بازی‌ها ابعاد خاص خود را دارند و می‌توانند به روش‌های مختلفی بر یادگیری و رشد تأثیر بگذارند.

بازی به عنوان یک فعالیت هدفمند، به کودکان این امکان را می‌دهد که مهارت‌های جدید را در یک محیط امن و بدون خطر آزمایش کنند. در حقیقت، بازی یک فضای اکتشافی فراهم می‌کند که در آن کودکان می‌توانند مهارت‌های اجتماعی، عاطفی و شناختی خود را توسعه دهند. از این رو، بازی به عنوان یک جزء اساسی در فرآیند یادگیری و رشد به شمار می‌آید.

اهمیت بازی در یادگیری

اهمیت بازی در یادگیری به چندین عامل بستگی دارد:

یادگیری تجربی: بازی به عنوان یک فرآیند یادگیری تجربی عمل می‌کند. در این فضا، کودکان می‌توانند با استفاده از حواس خود، مفاهیم جدید را تجربه کنند. به عنوان مثال، در بازی‌هایی که شامل ساخت و ساز هستند، کودکان می‌آموزند که چگونه اشیاء را جابجا کنند و با آنها ترکیب کنند.

تشویق تفکر خلاق: بازی به کودکانی که در محیطی بازیگوش و خلاقانه قرار دارند، این امکان را می‌دهد که از افکار خود خارج شوند و ایده‌های جدید را امتحان کنند. این فعالیت‌ها نه تنها خلاقیت را تقویت می‌کنند، بلکه به کودکان کمک می‌کنند تا از روش‌های مختلف برای حل مشکلات استفاده کنند.

تقویت مهارت‌های اجتماعی: بازی‌های گروهی به کودکان فرصتی می‌دهد تا با دیگران تعامل کنند. در این فرآیند، آنها مهارت‌های ارتباطی، حل مسئله و همکاری را یاد می‌گیرند. این مهارت‌ها در زندگی واقعی بسیار مهم هستند و به آنها کمک می‌کند تا روابط مثبت‌تری با دیگران برقرار کنند.

رشد عاطفی: بازی به کودکان این امکان را می‌دهد که احساسات خود را شناسایی و مدیریت کنند. از طریق بازی، آنها یاد می‌گیرند که چگونه احساسات خود را بیان کنند و با احساسات دیگران همدلی کنند. این مهارت‌های عاطفی به کودکان کمک می‌کند تا روابط مثبت‌تری با دیگران داشته باشند.

هدف کتاب و سؤالات کلیدی

هدف این کتاب بررسی نقش بازی در یادگیری و رشد دانش‌آموزان است. در این راستا، سؤالات کلیدی زیر مطرح می‌شوند:

چگونه بازی می‌تواند به یادگیری مؤثر کمک کند؟

چه نوع بازی‌هایی برای رشد عاطفی و اجتماعی دانش‌آموزان مناسب‌تر هستند؟

چه تأثیراتی از بازی‌های دیجیتال بر یادگیری دانش‌آموزان وجود دارد؟

چگونه معلمان و والدین می‌توانند از بازی به‌عنوان یک ابزار یادگیری مؤثر استفاده کنند؟

این سؤالات زمینه‌ساز بحث‌های عمیق‌تری در فصول بعدی خواهند بود و به خوانندگان کمک می‌کنند تا درک بهتری از تأثیرات بازی بر یادگیری پیدا کنند.

تأثیر بازی بر یادگیری و رشد دانش‌آموزان

تأثیر بازی بر یادگیری و رشد دانش‌آموزان چندین بُعد مختلف دارد که در زیر به آنها پرداخته می‌شود:

یادگیری مهارت‌های جدید: بازی به کودکان این امکان را می‌دهد که مهارت‌های جدید را یاد بگیرند. مثلاً در بازی‌های پازل، کودکان یاد می‌گیرند که چگونه به صورت منطقی فکر کنند و مسائل را حل کنند. بازی‌های فکری می‌توانند مهارت‌های تحلیلی و تفکر انتقادی را تقویت کنند. افزایش انگیزه و علاقه به یادگیری: بازی‌ها می‌توانند به عنوان یک منبع انگیزه عمل کنند. وقتی یادگیری به صورت سرگرم‌کننده و جذاب باشد، دانش‌آموزان تمایل بیشتری به یادگیری نشان

می‌دهند. بازی‌ها می‌توانند به عنوان یک پاداش برای یادگیری مورد استفاده قرار گیرند و احساس موفقیت را در کودکان تقویت کنند.

پرورش توانایی‌های اجتماعی: بازی‌های گروهی به کودکان این فرصت را می‌دهند که با یکدیگر همکاری کنند، نظرات یکدیگر را بشنوند و به یکدیگر کمک کنند. این تعاملات باعث تقویت روابط اجتماعی و مهارت‌های گروهی می‌شود. در حقیقت، بسیاری از مهارت‌های اجتماعی از طریق بازی‌های تیمی یاد گرفته می‌شوند.

توسعه مهارت‌های حرکتی: بازی‌های فیزیکی و حرکتی به توسعه مهارت‌های حرکتی و جسمانی کمک می‌کنند. بازی‌هایی که شامل دویدن، پرش و حرکات فیزیکی هستند، به بهبود هماهنگی دست و چشم، استقامت و توانایی‌های جسمانی کودکان کمک می‌کنند. این مهارت‌ها برای زندگی روزمره و سلامت جسمانی درازمدت آنها بسیار مهم است > . غلامعلیزاده آهنگر: افزایش خلاقیت و نوآوری: بازی به کودکان این امکان را می‌دهد که در فضایی آزاد و بدون قید و شرط به ایده‌های جدید فکر کنند و آنها را به‌طور عملی اجرا کنند. این ویژگی به پرورش خلاقیت و نوآوری در کودکان کمک می‌کند. بازی‌های تخیلی به کودکان اجازه می‌دهند تا در دنیای خیال خود کاوش کنند و به شخصیت‌های مختلف تبدیل شوند.

نگاه‌های فرهنگی به بازی

بازی‌ها نه تنها تأثیرات فردی بلکه تأثیرات فرهنگی و اجتماعی نیز دارند. در بسیاری از فرهنگ‌ها، بازی به‌عنوان یک ابزار آموزشی مورد استفاده قرار می‌گیرد. به‌عنوان مثال، در فرهنگ‌های سنتی، بازی‌ها به‌عنوان وسیله‌ای برای انتقال ارزش‌ها، تاریخ و سنت‌ها به نسل‌های بعدی شناخته می‌شوند. بازی‌های بومی و محلی می‌توانند به کودکان این امکان را بدهند که با فرهنگ و هویت خود آشنا شوند.

بازی‌ها همچنین می‌توانند به عنوان یک ابزار برای ایجاد آگاهی اجتماعی و انتقاد از نابرابری‌های اجتماعی عمل کنند. برخی از بازی‌ها به دانش‌آموزان این امکان را می‌دهند که مسائل اجتماعی را درک کنند و به آنها فکر کنند. این بازی‌ها می‌توانند به پرورش توانایی‌های انتقادی در کودکان کمک کنند و آنها را به فعالان اجتماعی مؤثری تبدیل کنند.