

تأثیر آموزش بازی در افزایش خلاقیت کودکان پیش دبستانی در مهدکودک

اصغرجعفری^۱
الهه کشتکار^۲
علیرضاجعفری^۳

چکیده

هدف: بازی مهمترین فعالیت برای کودکان پیش دبستانی است که بر رشد اجتماعی، عاطفی و شناختی کودکان تأثیر دارد. بازی‌های خلاق فرصت مناسبی برای رشد خلاقیت در کودکان هستند. این پژوهش با هدف تعیین تأثیر آموزش بازی در افزایش خلاقیت کودکان پیش دبستانی انجام شد. روش: روش پژوهش نیمه آزمایشی و طرح آزمایش پیش آزمون - پس آزمون با گروه کنترل بود. ۳۲ کودک با روش نمونه گیری در دسترس انتخاب و بطور تصادفی در گروه‌های آزمایش و کنترل جایگزین شدند. با استفاده از آزمون خلاقیت تورنس سطح اولیه خلاقیت آزمودنی‌ها اندازه گیری شد. آموزش بازی در ۱۵ جلسه ۴۵ دقیقه‌ای برای گروه آزمایش اجرا شد و دوباره سطح خلاقیت آزمودنی‌ها اندازه گیری و داده‌ها بوسیله تحلیل کوواریانس تحلیل شدند. یافته‌ها: نتایج نشان داد که آموزش بازی مؤلفه‌های

^۱. استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد ابهر، ابهر، ایران (نویسنده مسئول)

Email: Drasgharjafari@yahoo.com Tel: 09122859986

^۲. دانش آموخته کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی ابهر، ابهر، ایران

^۳. استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد ابهر، ابهر، ایران

انعطاف پذیری، اصالت، سیالی و بسط در خلاقیت را در کودکان بطور معناداری افزایش می‌دهد ($P < 0/01$). نتیجه گیری: نتایج پژوهش شواهدی را پیشنهاد می‌کند که آموزش بازی روش مناسبی برای افزایش خلاقیت کودکان پیش دبستانی است. لذا پیشنهاد می‌شود برای بهبود تفکر واگرا و خلاقیت، برنامه‌های آموزشی در چارچوب فعالیت‌های مبتنی بر بازی برای کودکان پیش دبستانی اجرا شود.

کلید واژگان: آموزش بازی، خلاقیت، کودکان پیش دبستانی، مهد کودک

مقدمه

سال‌های پیش دبستانی (۴ الی ۶ سالگی) سال‌های شکل‌گیری شخصیت است که با حساسیت بالای کودکان نسبت به محیط مشخص می‌شود. یکی از مؤثرترین ابزارهای آموزش در این مقطع سنی، بازی است.

شش سال اولیه زندگی کودک سال‌های حساس هستند زیرا میزان رشد در این سال‌ها نسبت به مراحل دیگر رشد، سرعت بسیار بیشتری دارد پرورش کامل استعدادهای کودک به ویژه در این سال‌ها نیاز به محیطی محرک و برانگیزنده دارد (کول، ۲۰۰۰، ترجمه مفیدی، ۱۳۸۰). بازی موجب ارتباط کودک با محیط بیرون می‌شود و دنیای اجتماعی او را گسترش داده و موجب شکوفایی استعدادها، نهفته و بروز خلاقیت می‌شود. همکاری، همیاری و مشارکت کودک توسعه می‌یابد (مهبجور، ۱۳۸۳). نمونه سوری بازی را مدرسه بزرگی می‌داند که کودک در آن پرورش می‌یابد و نیروی بدنی، ذهنی و اجتماعی او رشد می‌کند و برای زندگی کردن از هر جهت آماده می‌شود.

بازی، فقط عامل تخلیه انرژی کودک، اتلاف وقت و یا جلوگیری از شلوغی او نیست، بلکه فایده‌های خیلی زیادی در سلامت روانی و رشد تفکر، تخیل، دقت و خلاقیت کودکان دارد (میرخواجوی، ۱۳۷۰). خلاقیت و ابداع از فرآیندهایی هستند بکارگیری آنها در دوران بزرگسالی مشروط بر پرورش آنها در خردسالی است. شکل‌گیری بسیاری از توانمندی‌ها، استعدادها و رشد شناختی و شخصیتی در این دوران از حساسیت خاصی برخوردار است و اگر می‌خواهید افرادی خلاق، نوآور و سازنده تربیت کنید،

باید از نخستین پایه‌های زندگی آغاز کنید(تورنس، ۱۹۶۰ به نقل از فاطمی، ۱۳۸۲). فوکس معتقد است که «فراگرد خلاقیت عبارت است از هر نوع فراگرد تفکری که مسأله را به طور مفید و بدیع حل کند». همچنین به اعتقاد جرج سیدل خلاقیت توانایی ربط دادن و وصل کردن موضوع‌ها صرف نظر از این که در چه حوزه یا زمینه‌ای انجام گیرد از مبانی بهره‌گیری خلاق از ذهن است. اریک فروم معتقد است که خلاقیت توانایی دیدن و پاسخ دادن است(خانیا، ۱۳۸۴). آقا محمدی(۱۳۹۱) معتقدند که خلاقیت عبارت است از فرآیندهای ذهنی که منجر به راه حل‌ها، ایده‌ها، ادراکات، تئوری‌ها یا تولیداتی می‌گردد و منحصر به فرد می‌باشد.

تورنس بیش از پنجاه سال به عنوان یکی از پیشگامان پژوهش در مورد خلاقیت و تفکر خلاق بوده است. به عقیده تورنس همه افراد استعداد و خلاقیت دارند و این خلاقیت به روش‌های مختلفی می‌تواند افزایش یابد یا سرکوب شود. تورنس خلاقیت را امری نامحدود می‌داند و ادعا می‌کند هر فردی می‌تواند به صورتی نامحدود خلاق باشد(ویدال، ۲۰۰۵). خلاقیت هم مانند سایر استعدادهای بشری برای رشد و شکوفایی نیاز به دو شرط اساسی دارد ۱- وجود استعداد که البته در تمامی کودکان با تفاوت‌های کم و زیاد وجود دارد، ۲- محیط مناسب برای رشد و شکوفایی استعداد در نتیجه رشد خلاقیت نیازمند محیط آموزشی و تمرین می‌باشد(حسینی، ۱۳۸۷). نتایج پژوهش‌های پیرامون خلاقیت و فعالیت‌های حرکتی مبین این نکته هستند که بازی و شرایط اجتماعی تسهیل کننده آن قادر است تأثیر عمیقی بر خلاقیت بگذارد. چرا که به نظر این اندیشمندان بازی یا حتی وانمود کردن به بازی خلاقیت را تسهیل می‌کند، زیرا بازی نه فقط به کودکان فرصت کشف ملاک‌های جدید را می‌دهد بلکه تخیل را نیز تحریک می‌کند، و این دو عامل به نوبه خود موجب افزایش خلاقیت می‌گردد(شیخ، ۱۳۷۶). بازی‌های خلاق، به کودک فرصت می‌دهد تا برای حل مسائل، از قوه تخیل و خلاقیت خود استفاده نماید، آن را رشد دهد و تقویت کند. بازی، به عنوان مهم‌ترین شکل فعالیت کودکان در سنین پیش از دبستان، می‌تواند بر رشد و شکوفایی کودک در همه زمینه‌های اجتماعی، عاطفی، عقلانی و بالاحص شخصی، مؤثر باشد(هاشمی، ۱۳۹۰). تخیل و خلاقیت عمیقاً در بازی ریشه دارند و روحیه بازی کردن در طول دوران زندگی ما به عنوان بخش خلاق وجودمان باقی می‌ماند. بازی، انعطاف‌پذیری و مهارت‌های حل مسئله را که برای خلاق بودن لازم است تقویت می‌کند. هنرمندان غالباً می‌گویند که برای کشف ترکیبات تازه و خلاق با مواد بازی می‌کنند. بین فرآیند خلاق و بازی ارتباط و همپوشی‌های بسیاری وجود دارد. بازی و خلاقیت ویژگی‌های مشترکی دارند. در حقیقت بازی غالباً بخشی از فرآیند خلاق است که شامل یک نگرش و یک فرآیند، توانایی کنار آمدن با عدم اطمینان، توانایی کاوش در مفاهیم

تازه، تفکر واگرا، یعنی توانایی نگاه کردن به یک مشکل از راههای مختلف، عدم اجبار، فرصت انتخاب داشتن، آفرینش و بازآفرینی می‌شود(دافی، ۲۰۰۴؛ ترجمه یاسایی، ۱۳۸۳).

کودکان خلاق می‌توانند با توجه به موقعیت و مکان خاص بازی، شکل بازی را تغییر دهند، بازی‌های جدید ابداع کنند، مقررات خاص وضع نمایند، رهبری بازی را بدست گرفته و چه بصورت فردی و چه بصورت گروهی بازی نمایند. در مقابل کودکانی که خلاقیت کمی دارند در بازی‌ها نقش پیرو به عهده می‌گیرند و خود را ملزم به رعایت مقررات بازی می‌کنند(مهجور، ۱۳۸۳). از طریق بازی می‌توان نقایص فردی، اخلاقی و شخصیتی او را اصلاح کرد و فکر و اندیشه او را رشد داد(همتی، ۱۳۸۸). از آن جایی که تحول تفکر واگرا و خلاقیت کودکان و نوجوانان یکی از عوامل اساسی پیشرفت و توسعه اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی هر جامعه و به منزله نوعی سرمایه گذاری برای تأمین آینده‌ای بهتر برای جامعه می‌باشد، و حل بخشی از مسائل اجتماعی - اقتصادی هر کشوری به کمک خلاقیت‌های افراد آن جامعه میسر می‌گردد، مطالعه عوامل مؤثر در تحول مؤلفه‌های خلاقیت ضرورت دارد.

لذا به منظور مطالعه تأثیر آموزش بازی در افزایش خلاقیت کودکان در مقطع پیش دبستانی به بررسی این سؤال پژوهشی پرداخته شد که آیا آموزش بازی مؤلفه‌های خلاقیت کودکان را افزایش می‌دهد؟

روش پژوهش

در این پژوهش به منظور تعیین تأثیر آموزش بازی در افزایش خلاقیت کودکان مقطع پیش دبستانی از روش پژوهش نیمه آزمایشی با طرح پیش آزمون و پس آزمون با گروه کنترل استفاده شد. ابتدا سطح خلاقیت کودکان بوسیله آزمون خلاقیت تورنس اندازه گیری شد سپس ۱۵ جلسه بازی (هر جلسه ۴۵ دقیقه) برای کودکان اجرا شد. در پایان دوباره سطح خلاقیت کودکان بوسیله آزمون خلاقیت اندازه گیری شد.

خلاصه محتوای جلسات بازی

جلسات	فعالیت‌های انجام شده
اول	اجرای آزمون‌های خلاقیت تورنس و قضاوت اخلاقی، آشنایی و ایجاد رابطه با بچه‌ها
دوم	گفتگو در مورد بازی‌هایی که در جلسات آینده اجراء می‌شوند و بازی با اسباب بازی‌ها و نحوه تعامل با آنها
سوم	تعریف قصه در نظر گرفته شده، سه عنوان از مجموعه داستان‌های می‌می نی با موضوعات نظم و حرف نشنوی و صداقت و راستگویی
چهارم	بازی با خمیر برای کودکان در نظر گرفته شد.
پنجم و ششم	با استفاده از روش بازی‌های نمایشی و قصه گویی، داستان نمایشی بر اساس محتوای داستان لی لی لجباز طراحی و اجراء شد.
هفتم	ترسیم نقاشی و ساختن داستان در رابطه با آن نقاشی
هشتم	ترسیم اشکال مختلف با استفاده از شابلونهای اشکال هندسی
نهم	درست کردن کلاژ
دهم	بااستفاده از روش بازی‌های نمایشی، داستان نمایشی با موضوع حرف نشنوی و لجبازی اجراء شد.
یازده	با محوریت داستان نمایشی، برگرفته از قصه گربه عصبانی، نوشته آرتور روشن طراحی و اجراء شد.
دوازده و سیزده و چهارده	با استفاده از روش بازی‌های نمایشی، کودکان با هدایت پژوهشگر داستان نمایشی را با هدف حل مسئله طراحی و اجراء کردند.
پانزده	جمع بندی کلیه بازی‌های اجراء شده و اجراء پس آزمون، آزمون‌های خلاقیت و قضاوت اخلاقی

آزمون خلاقیت تورنس دارای دو نوع آزمون کلامی و تصویری است. تصویری آزمون تصویری دارای دو نوع الف و ب است که قابل اجراء در کلیه سطوح تحصیلی از کودکان تا دانشگاه می‌باشد. در این پژوهش از آزمون تصویری نوع "ب" استفاده شد. ضریب اعتبار بخش‌های سیالی، ابتکار، انعطاف پذیری و بسط

از طریق روش بازآزمایی به ترتیب ۸۵٪، ۸۲٪، ۸۴٪، ۸۰٪ بدست آمد. و روایی آن به روش آلفای کراباخ به ترتیب ۰/۸۰، ۰/۷۵، ۰/۷۸، ۰/۷۴ بدست آمد.

یافته‌های پژوهش

داده‌های جمع آوری شده با استفاده از شاخص‌های میانگین، انحراف استاندارد، آزمون‌های تحلیل کواریانس و به کمک نرم‌افزار آماری Spss-19 تحلیل شدند که در جداول زیر نشان داده شده اند.

**جدول ۱ میانگین و انحراف استاندارد مؤلفه‌های خلاقیت
برای گروه‌های آزمایش و کنترل در مراحل پیش آزمون و پس آزمون**

پس آزمون	پیش آزمون		تعداد	گروه	بعد
	انحراف استاندارد	میانگین			
۱۱/۳۴	۱۱۱/۹۳	۱۱/۰۴	۱۰۶	۱۶	کنترل
۲/۰۶۴	۲۶/۴۵	۲/۸۳۴	۲۴/۱۵	۱۶	آزمایش
۵/۵	۲۰/۷۵	۵/۰۶	۲۰/۱۸	۱۶	کنترل
۳/۲۱	۳۲/۱۳	۳/۵۹	۱۸/۵۶	۱۶	آزمایش
۲/۸۹	۱۷/۹۳	۳/۸	۱۸/۷۵	۱۶	کنترل
۳/۰۲	۳۰/۶۸	۳/۸	۱۷/۶۸	۱۶	آزمایش
۱/۹۱	۸/۹۳	۱/۹۸	۷/۵۶	۱۶	کنترل
۳/۳۶	۱۱/۶۸	۱/۹۶	۷/۴۳	۱۶	آزمایش

در جدول ۱ میانگین نمرات مؤلفه‌های انعطاف پذیری، اصالت، بسط، سیالی در مراحل پیش آزمون و پس آزمون برای گروه‌های کنترل و آزمایش نشان داده است.

قبل از انجام آزمون تحلیل کواریانس مفروضه‌های یکسانی واریانس‌ها و همگنی شیب خط رگرسیون بررسی شدند که نتایج نشان داد این مفروضه‌ها برقرار می باشند. بر این اساس برای تعیین تأثیر آموزش بازی در افزایش خلاقیت کودکان از تحلیل کواریانس استفاده شد.

فرضیه اول: آموزش بازی مؤلفه " انعطاف پذیری خلاقیت " را در کودکان افزایش می‌دهد.

جدول ۲ خلاصه نتایج تحلیل کوواریانس برای مؤلفه انعطاف پذیری خلاقیت

P	F	میانگین مجذورات	درجه آزادی	مجموع مجذورات	منابع تغییرات
۰/۰۰۱	۳۵۱/۰۳	۴۲۰/۸۶	۱	۴۲۰/۸۶	گروه
-	-	۱۱۹/۸۹	۳۰	۳۵۱/۰۱	خطا
-	-	-	۳۱	۱۵۳۶۷۲	کل

همان طوری که مندرجات جدول ۲ نشان می دهد آموزش بازی مؤلفه انعطاف پذیری خلاقیت را به طوری معناداری در کودکان افزایش می دهد [$F(1, 30) = 351.03, p < .01$]. فرضیه دوم: آموزش بازی مؤلفه "اصالت خلاقیت" را در کودکان افزایش می دهد.

جدول ۳ خلاصه نتایج تحلیل کوواریانس برای مؤلفه اصالت خلاقیت

P	F	میانگین مجذورات	درجه آزادی	مجموع مجذورات	منابع تغییرات
۰/۰۰۱	۵۰/۴۳	۱۰۲۳/۸	۱	۱۰۲۳/۸	گروه
-	-	۲۰/۳	۳۰	۶۱۱/۹۹	خطا
-	-	-	۳۱	۲۴۲۰۷	جمع

همان طوری که مندرجات جدول ۳ نشان می دهد آموزش بازی مؤلفه اصالت خلاقیت را به طوری معناداری در کودکان افزایش می دهد [$F(1, 30) = 50.43, p < .01$]. فرضیه سوم: آموزش بازی مؤلفه "بسط خلاقیت" را در کودکان افزایش می دهد..

جدول ۴ خلاصه نتایج تحلیل کوواریانس برای مؤلفه بسط خلاقیت

P	F	میانگین مجذورات	درجه آزادی	مجموع مجذورات	منبع
۰/۰۰۱	۱۴۴/۴	۱۲۴۲/۴۵	۱	۱۲۴۲/۴۵	گروه
-	-	۸/۶	۳۰	۲۵۸/۴۴	خطا
-	-	-	۳۱	۲۰۴۷۸	جمع

همان طوری که مندرجات جدول ۴ نشان می دهد آموزش بازی مؤلفه بسط خلاقیت را به طوری معناداری در کودکان افزایش می دهد [$F(1, 30) = 144.4, p < .01$].

فرضیه چهارم: آموزش بازی مؤلفه "سیالی خلاقیت" را در کودکان افزایش می‌دهد.

جدول ۵ خلاصه نتایج تحلیل کوواریانس برای مؤلفه سیالی خلاقیت

P	F	میانگین مجذورات	درجه آزادی	مجموع مجذورات	منبع
۰/۰۰۹	۸/۱۳	۶۰/۱۸	۱	۶۰/۱۸	گروه
-	-	۷/۴	۳۰	۲۲۴/۱۳	خطا
-	-	-	۳۱	۳۶۸۸	جمع

همان طوری که مندرجات جدول ۵ نشان می‌دهد آموزش بازی مؤلفه سیالی خلاقیت را به طوری معناداری در کودکان افزایش می‌دهد [$F(1, 30) = 8.13, p < 0.01$].

بحث و نتیجه گیری

نتایج پژوهش نشان داد که آموزش بازی مؤلفه انعطاف پذیری خلاقیت را در کودکان افزایش می‌دهد. این نتیجه با نتایج پژوهش‌های براون و چارچ (۲۰۰۸)، کوگراسی و راس (۲۰۰۹)، پلگرینی (۲۰۰۲)، کالین (۲۰۱۰)، خدامراد، حاتمی و کریمی (۱۳۸۹) و غلامی ثوران پشتی و کریم زاده (۱۳۹۰) و سیف (۱۳۷۴) همسو است.

براون و چارچ (۱۹۹۶) پژوهشی درباره بررسی رشد خلاق و تغییرات رفتاری با استفاده از نقاشی و طراحی در کودکان ۱۰ تا ۱۳ ساله انجام دادند که نتایج این پژوهش حاکی از افزایش توانایی تمرکز و توجه و افزایش سطح پیشرفت است. پژوهش حاضر با استناد به نظر ری (۲۰۰۶) می‌باشد که اظهار می‌دارد بازی به عنوان مرحله و فرآیندی فعال است که به کودک اجازه می‌دهد تا استرس و آسیب‌های روحی خود را کاهش داده و باعث برتری و تسلط بر روی استرس و تجربه آسیب زای او می‌شود.

سیف (۱۳۷۴) در تحقیقی نشان داد که بین آموزش نقاشی به روش باز در پرورش خلاقیت کودکان مؤثر است. با توجه به این که آموزش نقاشی یکی از بازی‌های انجام شده در این پژوهش می‌باشد پس تحقیق حاضر را می‌توان با تحقیق فوق در یک راستا قرار داد.

کالین (۲۰۱۰) در پژوهش خود به این نتیجه دست یافت که بکارگیری بازی‌های شبیه سازی رایانه‌ای بر انعطاف پذیری و سیالی دانش آموزان تأثیر دارد. در تبیین نتیجه بدست آمده در این فرضیه با توجه به معنی انعطاف پذیری، یعنی استعداد تولید روش‌های متنوع و یا راه‌های متفاوت برای حل مساله، می‌توان گفت، آزمودنی‌هایی که در این جلسات آموزش بازی بخصوص قصه خوانی، شرکت

داشتند، با توجه به ویژگی‌های آموزشی که داستان دارد، که در آن معماهای گوناگونی مطرح می‌شود و کودکان باید برای رسیدن به هدف به جستجوی جواب‌های گوناگون و متنوع برای حل مسأله دست یابند، موفق به افزایش بعد انعطاف پذیری خلاقیت خود شدند. منظور از انعطاف پذیری یعنی این که فرد بتواند در پاسخ‌هایی که به یک سؤال می‌دهد، تغییر ایجاد کند، آنچه را که می‌داند به سایر زمینه‌ها نیز تعمیم داده و کاربرد آن را محدود به زمینه خاصی نکند. در واقع انعطاف پذیری، قدرت مانور دادن فکر را تعیین می‌کند و کلیه این ویژگی‌ها در بازی آزمودنی‌ها، عملکرد آنها در پایان بازی و همچنین در نتایج پس از آزمون تورنس، محسوس بود.

با توجه به نتایج بدست آمده از تحلیل نمره‌های مؤلفه اصالت در پیش آزمون و پس از آزمون گروه‌های آزمایشی و کنترل، مداخله بازی در افزایش مؤلفه اصالت خلاقیت در کودکان مؤثر است. می‌توان نتیجه گیری نمود که اکثر شرایط ارائه شده در گروه آزمایشی معنادار بوده و یا به عبارت دیگر روش آموزش بازی تأثیرات مطلوبی بر روی ابتکار کودکان دارد که البته نتایج پژوهش حاضر با پژوهش اربابیان (۱۳۸۵) در یک راستا نیست و آن را رد می‌کند. زیرا نتایج تحقیق اربابیان نشان داده بود که عامل ابتکار در بین کودکان تحت تعلیم آموزش نقاشی و آنهایی که تحت تعلیم نبوده اند، تفاوت معناداری وجود نداشت. و به عبارتی این آموزش تأثیری در افزایش عامل ابتکار کودکان نداشته است. که البته نتایج پژوهش حاضر با تحقیقات تورنس در یک راستا می‌باشد و آن را تأیید می‌کند. زیرا تورنس در تحقیقات خود با استفاده از آزمون‌های تصویری نشان داده بود تا کلاس ششم، سال به سال یک افزایش تدریجی در ابتکار وجود دارد و اگر هم در برخی گروه‌ها در کلاس سوم یا چهارم افتی در ابتکار مشاهده شد، نشان داده شد که تغییرات در مواد درسی و روش‌های تدریس ممکن است افت ناگهانی کلاس چهارم را در ابتکار کاهش داده یا از بین ببرد.

در تبیین نتیجه بدست آمده در این فرضیه می‌توان گفت که چون کودک در فرآیند انجام بازی‌ها مطالب و موضوعات مهیجی را می‌آموزد، با انجام بازی‌های آموزشی و فکری، ظرفیت‌ها و توانایی‌های خویش را افزایش داده و آنها را غنی می‌سازد. در این میان، علاوه بر تقویت هوش یکی از فرآیندهایی که به وفور تقویت می‌شود، خلاقیت و نهایتاً افزایش مؤلفه اصالت خلاقیت در کودک است. در این پژوهش نیز علت تقویت مؤلفه اصالت خلاقیت در کودک به دلیل رویارویی با مجهولات، مشکلات و معماهای متعدد موجود در بازی است و چون کنترل بازی را در دست دارد، سعی می‌کند که برای رسیدن به پاسخ‌ها و هدف‌ها کنجکاو به خرج دهد، راه‌های تازه بیافریند و در واقع از این طریق به افزایش عامل اصالت خلاقیت خود دست می‌زند.

بنا به یافته‌های پژوهش نتیجه گرفته شد که آموزش بازی در افزایش مؤلفه بسط خلاقیت در کودکان مؤثر است. این نتیجه با نتیجه پژوهش غلامی ثوران پشتی و کریم زاده (۱۳۹۰) همسو می‌باشد. آنان در بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت و رابطه آن با سازگاری روانی، دریافتند که بازی‌های رایانه‌ای در ابعاد اصالت و بسط خلاقیت دانش آموزان مؤثر است و آنهایی که بازی‌ها را انجام دادند در دو بعد خلاقیت نمرات بالاتری بدست آوردند همچنین مؤلفه انعطاف پذیری با سازگاری عاطفی رابطه مثبت و معنادار دارد. با توجه به مفهوم بسط یعنی استعداد و توجه به جزئیات، در تبیین این نتیجه می‌توان گفت که چون کودکان در بازی‌های گروهی و میان جمعی سعی می‌کنند از خود توانایی قابل تقدیری بروز دهند. و نیروی خود را با نیروی کودکان همسان خود مقایسه می‌کنند و نتیجه آن می‌شود که مطمئن تر و مغرورانه تر از گذشته به خود بنگرند. با توجه به آموزشی که در اجرای بازی‌ها شکل گرفت (داستان خوانی به زبان خود کودکان) و تشویقی که توسط پژوهشگر انجام شد، همچنین رقابتی که بین آنها شکل گرفت، باعث افزایش مؤلفه بسط خلاقیت در کودکان شد.

بر اساس تحلیل نمره‌های مؤلفه سیالی در پیش آزمون و پس آزمون گروه‌های آزمایشی و کنترل، می‌توان نتیجه گرفت که مداخله بازی مؤلفه سیالی خلاقیت را در کودکان افزایش می‌دهد که این نتیجه با نتایج پژوهش‌های کار و وندیور (۲۰۰۳)، آندرسون (۲۰۰۷)، کالین (۲۰۱۰)، برگن (۲۰۰۲) و روشندل (۱۳۷۶) همخوانی دارد. کارو وندیور (۲۰۰۳) شان دادند تولیدهای هنری در چارچوب فعالیت‌های بازی بر افزایش خلاقیت کودکان تأثیر دارد.

آندرسون (۲۰۰۷) اظهار کردند که بین بازی و یادگیری دانش آموزان رابطه مثبتی وجود دارد. برگن نقل کرد بین بازی وانمودی و مهارت تجسمی و مهارت حل مسئله رابطه مثبتی وجود دارد. کالین (۲۰۱۰) هم اظهار کرد که بکارگیری بازی‌های شبیه سازی رایانه‌ای بر انعطاف پذیری و سیالی دانش آموزان تأثیر دارد.

در تبیین نتیجه بدست آمده در این فرضیه می‌توان گفت که چون مؤلفه سیالی خلاقیت به معنی توانایی تولید ایده‌های فراوان می‌باشد، کودکانی که در این جلسات آموزش بازی شرکت کردند در تعامل با بچه‌های دیگر تشویق می‌شدند که روش‌های جدید و بیشتری را ایجاد کنند و آنها را پیگیری کنند. در این جلسات بازی از برنامه‌هایی مانند نقاشی کشیدن، داستان خوانی و بازی با اشیاء و وسایل استفاده شد که این فعالیت‌ها بیشتر بصورت گروهی انجام می‌گرفت. بنابراین چون کودکان با انواع فعالیت‌ها سرکار داشتند و تعاملات گروهی بین آنها زیاد بود روش‌های نوین بیشتری را خلق می‌کردند. علاوه بر این از شرایط محیطی تأثیر پذیری بیشتری داشتند و آموزش بازی با ایجاد محیطی به دور از استرس و فشار روانی در پژوهش حاضر بر این مؤلفه تأثیر گذاشته است.

بر این اساس پیشنهاد می‌شود محیطی واقعی با فضای طبیعی داخل فضای مهدکودک تجهیز شود چون به افزایش کیفیت برگزاری جلسات بازی کمک می‌کند. به پژوهشگران آینده توصیه می‌شود به منظور قابلیت بیشتر تعمیم نتایج بهتر است پژوهش‌های مشابه بر روی جوامع وسیع یا نمونه‌های بزرگتر صورت گیرد. به منظور بهبود خلاقیت و بالا بردن سطح تفکر واگرایی کودکان، پیشنهاد می‌شود برنامه‌هایی در چارچوب فعالیت‌های مبتنی بر بازی برای کودکان انجام شود.

منابع

الف) فارسی

۱. اربابیان، اعظم. (۱۳۸۵). «تأثیر فعالیت‌های هنری بر پرورش خلاقیت کودکان». پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن.
۲. آقامحمدی، مصطفی. (۱۳۹۱). اثر بخشی آموزش مهارت ارتباط بین فردی در کمال گرایی (مثبت و منفی) و خلاقیت در دانش آموزان تیز هوش پسر. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ابهر.
۳. تورنس، پال، ابی. (۱۹۹۸). استعدادها و مهارت‌های خلاقیت و راههای آزمون و پرورش آن، ترجمه حسن قاسم زاده. (۱۳۸۱). تهران: نشر دنیای نو.
۴. حسینی، افضل السادات. (۱۳۸۷). ماهیت خلاقیت و شیوه‌های پرورش آن. مشهد: انتشارات آستان قدس رضوی.
۵. خانیان، محمد ربیع. (۱۳۸۴). خلاقیت و نوآوری در سازمان‌های آموزشی " مفاهیم نظری، تکنیک‌ها، سنجش " تهران: انتشارات رسانه تخصصی.
۶. خدامراد، صدیقه؛ حاتمی، محمدرضا؛ کریمی، یوسف. (۱۳۸۹). «اثر بخشی بازی بر خلاقیت و رشد اجتماعی کودکان پیش دبستانی»، روان شناسی معاصر. ۳۱۷-۳۱۵.
۷. دافی، برنارت. (۲۰۰۴). تشویق خلاقیت و تخیل در کودکان، ترجمه مهشید یاسایی (۱۳۸۳)، تهران: ققنوس.
۸. ذکریایی، منیژه؛ سیف نراقی، مریم؛ شریعتمداری، علی؛ نادری، عزت الله. (۱۳۸۷). «بررسی اثر اجرای برنامه درسی با بهره گیری از قصه گوئی و نمایش بر خلاقیت و یادگیری دانش

- آموزان دختر پایه چهارم مقطع ابتدائی منطقه ۵ شهر تهران»، پژوهشنامه تربیتی. دانشگاه آزاد اسلامی، واحد بجنورد، شماره شانزدهم.
۹. روشندل، سیمین. (۱۳۷۶). «بررسی تأثیر آموزش نقاشی، با روش اتین بر خلاقیت دانش آموزان دوره راهنمایی شهرستان شهرکرد». پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد خوراسگان.
۱۰. سیف، حسین. (۱۳۷۴). «تأثیر آموزش نقاشی به روش باز در پرورش خلاقیت کودکان ۱۰ ساله». پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس.
۱۱. شهبواری، محمدهادی. (۱۳۸۳). «بررسی رابطه تعاملهای درونی خانواده با رشد قضاوت اخلاقی و سازگاری دانش آموزان پسر سال اول متوسطه شهر اراک». پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت معلم، تهران.
۱۲. شیخ، محمود. (۱۳۷۶). «رابطه خلاقیت و فعالیتهای حرکتی دانش آموزان پسر سال دوم راهنمایی شهرستان شهریار». رساله کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.
۱۳. عابدی، جمال. (۱۳۷۲). خلاقیت و شیوه‌ای نو در اندازه گیری آن. پژوهش‌های روان شناختی، دوره ۲ (شماره ۲، ۱۰۲).
۱۴. غلامی ثوران پستی، مرضیه؛ کریم زاده، صمد. (۱۳۹۰). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت و رابطه آن با سازگاری روانی دانش آموزان». فصلنامه اندیشه‌های تازه در علوم تربیتی، سال هفتم، شماره اول.
۱۵. فاطمی، مرجان. (۱۳۸۲). سرگرمی و خلاقیت. تهران: چاپ و نشر بنیاد.
۱۶. کرمی، ابوالفضل. (۱۳۸۵). روان سنجی و آزمون‌های روانی. تهران: انتشارات روان سنجی.
۱۷. کول، ونتیا. (۲۰۰۰). برنامه آموزش و پرورش در دوره پیش دبستانی. ترجمه مفیدی، فرخنده (۱۳۸۰). تهران: انتشارات سمت. گانداسینها، دور؛ میراوارما. (۱۹۹۸). آزمون قضاوت اخلاقی (MJT)، مترجم ابوالفضل کرمی. (۱۳۸۵)، تهران: روان تجهیز سیما.
۱۸. گنجی، حمزه. (۱۳۸۵). روانشناسی رشد. تهران: نشر ساوالان.
۱۹. مهجور، سیامک. (۱۳۸۳). روانشناسی بازی. تهران: انتشارات ترمه.

۲۰. میر خواجوی، محمد. (۱۳۷۰). روانشناسی بازی، جزوه درسی در مرکز آموزش ضمن خدمت واحد بجنورد.
۲۱. هاشمی، همایون. (۱۳۹۰). آموزش مفاهیم دینی به خردسالان برای مربیان مهد کودک، راهنمای بازی. تهران: انتشارات لک لک.
۲۲. همقدم، شیما. (۱۳۸۸). «رابطه شوخ طبعی و خلاقیت»، پایان نامه دوره کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن، تهران.

ب) انگلیسی

1. Bergen, D. (2003). The role of pretend play children cognitive development. *Early childhood research and practice, 14(5)*, 135-146.
2. Brown, V., & church, R. P. (2008). Mandala drawing: Facilitating creative growth in children with ADD or ADHD. *Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 13(4)*, 252-262
3. Carr, M. B., & vandiver, T. A. (2003). Effects of instructional art projects on childrens behavioral responses and creativity within an emergency shelter. *Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association, 20(3)*, 157-162.
4. Kallin. T. M. (2010). The effect of computer simulation on learning and creativity. *journal of Educational computing Research, 32*, 265-279.
5. Kougrase, A. S., & Russ, S. A. (2009). Assessing preschool children pretend play. *Early Education and Development, 20(5)*, 231-140.
6. Pellegrini, A. (2002). *The effect of play on fluency imagination-cognition personality*. vol. 4. Dissertation abstract international.
7. Ray, D. (2006). Supervision of basic of advanced skills in play therapy: journal of professional counselling. practice, *Theory & research. 32(2)*:28-41.