

تأثیر بازی های وانمودی شعر بر پرورش خلاقیت کودکان

فریبا پارسامنش¹

ناصر صبحی قراملکی²

تاریخ دریافت: 1391/10/4 تاریخ پذیرش: 1392/1/19

چکیده

پیش زمینه: محققان به نقش بازی در رشد خلاقیت کودکان تأکید کرده اند. هدف: هدف پژوهش حاضر بررسی اثربخشی بازی های وانمودی (شعر) بر افزایش میزان خلاقیت دختران بی سرپرست است.

روش: این پژوهش یک طرح نیمه آزمایشی مداخله ای است که به صورت پیش آزمون و پس آزمون در دو گروه آزمایش و کنترل و در سه مرحله پیش آزمون و پس آزمون و پیگیری انجام شد که در زمره تحقیقات کاربردی به حساب می آید. تعداد 20 نفر از کلیه ی کودکان دختر بی سرپرست 3-6 سال تحت پوشش بهزیستی شهرستان تهران به روش نمونه گیری خوشه ای انتخاب و به طور تصادفی در دو گروه (آزمایش و گواه) جای گرفتند. آزمون خلاقیت تورنس در سه مرحله پیش آزمون، پس آزمون و پیگیری برای دو گروه و برنامه بازی های وانمودی شعر، در شش جلسه فقط در گروه آزمایش اجرا گردید. به منظور توصیف داده ها از میانگین و انحراف معیار و بمنظور تحلیل استنباطی داده ها از آزمون تحلیل کوواریانس استفاده شد.

1. کارشناس ارشد روانشناسی شخصیت دانشگاه آزاد واحد کرج (نویسنده مسئول) fparsamanesh@yahoo.com

2. استادیار و عضو هیئت علمی دانشگاه محقق اردبیلی Aidasobhi@yahoo.com

یافته ها: نتایج حاصل از تجزیه تحلیل نشان داد که آموزش بازی‌های وانمودی شعر بر افزایش خلاقیت کودکان دختر بی‌سرپرست تأثیر دارد و این تأثیر در طول زمان دارای پایداری است ($p > 0/01$).

نتیجه‌گیری: رفتار خلاق کودکان با تکنیک‌های گوناگون مانند تخیل، بازی وانمودی، و شعر پرورش می‌یابد.

کلید واژه (گان): بازی‌های وانمودی، شعر، خلاقیت، کودکان

مقدمه

یکی از مهمترین و اساسی‌ترین وجه تمایز و برتری انسان از دیگر موجودات، خلاقیت است. اندیشه خلاق، قابلیت است که می‌توان آن را در تمامی ابعاد زندگی انسان مشاهده کرد. انسان به وسیله همین تفکر خلاق می‌تواند توانمندی‌های خود را افزایش دهد، مسائل و مشکلاتش را حل کند و به سوی کمال و ترقی پیش رود.

امروزه، عقیده روانشناسان بر این است که خلاقیت، ذاتی یا فطری نبوده بلکه می‌تواند اکتسابی باشد. از طریق آموزش می‌توان به کودکان آموخت که به راه‌های غیر معمول فکر کرده و از طریق تفکر واگرا¹ به بررسی مشکلات خود پرداخته و به راه‌های مناسب دست یابند. بنابر این در این حیطه لازم است به مریبان آگاهی لازم داده شود که جریان خلاقیت، جریانی از قبل ساخته شده نیست، بلکه روندی زاینده و قابل تغییر می‌باشد (مفیدی، 1372).

فرانکن معتقد است خلاقیت، رویکرد خلق ایده‌ها و احتمالاتی است که در مهارت حل مسئله و ارتباطات انسانی مفید می‌باشد. وی اضافه می‌کند که برای خلاق بودن لازم است که افراد قادر باشند، مسائل از دیدی تازه بنگرند، و احتمالات و جایگزین‌های بدیع را خلق نمایند (فرانکن، 2005؛ به نقل از همتی، 1387).

1. divergent thinking

استرنبرگ¹ خلاقیت ترکیبی از قدرت ابتکار، انعطاف پذیری و حساسیت در برابر نظریاتی که یادگیرنده را قادر می سازد خارج از نتایج تفکر نامعقول به نتایج متفاوت و مولد بیاندهد که حاصل آن رضایت شخصی و احتمالاً خشنودی دیگران خواهد بود (Sternberg, 1989)، به نقل از کفایت، (1373).

نوآوری و آفرینندگی، زمینه های لازم را برای رشد خلاقیت در کودکان را فراهم می آورد. تحقیقات نشان داده مردان و زنانی که در اوایل بزرگسالی پیشرفت و خلاقیت نشان می دهند در دوران کودکی بیشتر خیال پردازی و بازی کرده اند، اغلب دوستان خیالی داشته اند، والدین شان برای آنان قصه می گفته اند و با آنان بازی های پانتومیم انجام می داده اند (Singer, 2001، ترجمه علیزاده، 1387).

بازی، فعالیتی ذاتی و طبیعی است که اغلب کودکان به خاطر خود بازی و نه به خاطر رسیدن به چیزی، آن را انجام می دهند. به عبارت دیگر بازی اختیاری، خودانگیخته و لذت بخش است. دوران کودکی سرشار از تخیل، پایه ساز زندگی غنی از نشاط در بزرگسالی و نیز زمینه ساز آموزش مهارت های سازگاری برای مواجهه با مشکلات زندگی است. فعالیت های وانمودی² که در اوان کودکی آغاز و در زندگی بزرگسالی نیز ادامه می یابند، مقدمات سلامتی روانی در آینده افراد را فراهم می سازند (سینگر³، 2001؛ ترجمه علیزاده، 1387).

بدین معنا که در بازی های وانمودی شیء یا نشانه جانشین چیز دیگری می شود یا به عنوان نشانه یا سمبل چیز دیگری به کار می رود. یک جعبه، سمبل یک ماشین، یک عروسک سمبل یک بچه و غیره به این علت است بازی تخیلی بعضی مواقع بازی نمادین نیز نامیده می شود (دوروتی⁴، 1985؛ ترجمه انگجی، 1385).

1. Sternberg
2. make-believe play
3. Singer
4. Dorothy

واژه "وانمود" به معنای تصور یا خیال کردن، واژه ای اساسی در بازی کودکان است. چرا که کودک وانمود می کند حادثه ای رخ داده یا دست به عملی زده و یا کس دیگری است (آقا عباسی، 1388). پس می توان گفت بازی های وانمودی شامل یک سناریوی معینی است که در آن کودک فعلیتی را انجام می دهد و یا از اشیا به طور تخیلی استفاده می کند (Brown et al., 1992؛ ترجمه برادری، 1380).

بازی های وانمودی، فرایندهای یادگیری همچون: مشاهده، تجربه آموزی، حل مساله¹ و خلاقیت² را در کودکان تقویت و رشد می دهد (مفیدی، 1387).

نتیجه ای که از تحقیقات متعدد در این زمینه استنتاج می شود این است که بازی های وانمودی عامل مهمی در رشد خلاقیت کودکان است که در طول زمان پایدار می ماند و حتی نقش مهمی در سلامت روان دارد. رشد خلاقیت به کودکان کمک می کند فشارهای ناشی از زندگی را کاهش داده و برای عوامل آسیب زای روانی راه حل کارآمد پیدا کنند. با توجه به اینکه کودکان بی سرپرست با عوامل آسیب زای متعدد روبرو هستند که مربوط به تجربه های سخت آنان از زندگی و کمبودهایی که ناشی از برآورده نشدن نیازهایشان است، رشد خلاقیت، می تواند این کودکان را مجهز به قابلیت درونی برای مقابله مؤثر و کارآمد با شرایط سخت زندگی کند. کما اینکه فقدان کانون گرم خانواده برای کودکان بی سرپرست خود از عوامل بازدارنده در پرورش خلاقیت آنان محسوب می گردد.

ما نمی توانیم به افراد و کارهای خلاقانه آنان جدا از اجتماعی که در آن فعالیت می کنند پردازیم زیرا خلاقیت هرگز نتیجه عمل فرد به تنهایی نیست. بنابراین محیط نقش بسزایی در ظهور خلاقیت دارد. خلاقیت قابلیت است که در همگان وجود دارد اما نیازمند پرورش و تقویت می باشد تا به سر حد شکوفایی برسد. خانواده یکی از بسترهای مهم در رشد و پرورش خلاقیت می باشد. از آنجا که کودک حساسترین مراحل رشد خلاقیت را در محیط خانه سپری

1. problem solving

2. creative

می‌کند. محیط مناسب خانوادگی در رشد و شکوفایی خلاقیت سهم مهمی ایفا می‌کند. در واقع والدین از طریق درگیر شدن در فعالیتهای خلاق کودک در رشد خلاقیت او سهم هستند. در محیط خانه به فعالیت کودک ارزش داده، آن را پرورش می‌دهند و تجربه‌های خلاقانه را در محیط بیرون از خانه برای او فراهم می‌آورند (Csikszentmihalyi, 1989). از آنجا که خانواده از نظر ایجاد شرایط بازی (به‌ویژه بازی‌های وانمودی) برای کودکان، زمینه پرورش خلاقیت را برای آنان فراهم می‌سازد و در نهایت عامل بسیار مهمی در ارتقای سلامت روان افراد محسوب می‌گردد، مسأله پژوهش حاضر این است که: آیا کودکانی که در مراکز شبانه روزی بهزیستی زندگی می‌کنند یعنی کودکانی که از وجود کانون گرم خانواده محروم می‌باشند و نیز شرایط ایجاد و پرورش خلاقیت بواسطه عدم حضور خانواده را نداشته‌اند، از خلاقیت لازم برخوردار هستند؟ آیا با ایجاد شرایط مناسب بازی می‌توان خلاقیت را در آنان پرورش داد؟ آیا این خلاقیت در طول زمان پایدار است؟

پیشینه پژوهش

پژوهش‌هایی که در حوزه روانشناسی تعلیم و تربیت صورت گرفته، همگی به این نکته تأکید دارند که آغاز آفرینندگی و خلاقیت در کودکان در سنین آمادگی یا پیش از دبستان است. با توجه به این نکته که در این سن، روابط جدیدی میان تفکر و عمل کودک پیدا می‌شود، طوری که معمولاً فکر و ایده کودکان در قالب بازی، نقاشی و قصه‌ها تظاهر می‌کند. بنابر این می‌توان از طریق این قالب‌ها به پرورش خلاقیت کودکان پرداخت (ریاحی، 1380).
نتایج تحقیق لی¹ (1987) نشان داد که بازی وانمودی شعر و داستان بر پاسخ‌های جدید و خلاقیت کودکان تأثیر مثبت داشته است.

راس¹ (2005) نشان داد بازی‌های وانمودی بر خلاقیت داستان‌سرایی پیش‌دبستانی و مهد کودک تأثیر داشته است. نتایج تحقیق دیلان² (2005a) نشان داد رفتارهای بازی

1. Li

وانمودی در اوایل کودکی به صورت قابل توجهی خلاقیت دوران نوجوانی پیش بینی می کند. در مجموع نتایج نشان می دهد که رفتارهای بازی وانمودی ممکن است با استفاده از سازوکارهای شناختی باعث تسهیل تفکر خلاق در دوران بلوغ شود. تحقیق تسز کی³ (2005) نشان داد روش قصه گویی، به صورت بازی نمادین بر افزایش خلاقیت و حل مسأله کودکان 6-5 ساله تأثیر دارد. تحقیق طولی راس (1999) در رابطه با بازی های وانمودی نشان داد، کودکانی که بیشتر به بازی وانمودی می پرداختند در طول زمان کودکان خلاق تری بودند خلاقیتشان در طول زمان پایدار بود. یافته های جیمز و جوانسون⁴ (1999) بیانگر رابطه ی معنادار بازی های وانمودی اجتماعی با تفکر واگرا و هوش است. گاراگوردوبی⁵ (2006) دریافت مداخله در گروه آزمایش باعث افزایش خلاقیت تصویری و کلامی در مولفه های ابتکار و تظاهرات خلاقانه شده است. و در ایران یافته های پژوهش فرهودی (1387) نشان داد بازی های آموزشی رایانه ای موجب افزایش دو عامل (انعطاف پذیری) و (اصالت) از عوامل چهارگانه تشکیل دهنده خلاقیت، در کودکان پایه سوم دبستان می شود. مشهدی و همکاران (1387) نشان داد کودکانی که کتابهای کانون پرورش فکری کودکان و نوجوان (داستان، علمی-داستانی، سرگرمی، هنر و شعر) را مطالعه می کنند، در مقایسه با کودکانی که آنها را مطالعه نمی کنند، خلاقیت بیشتری دارند. تحقیق رستمی (1385) نشان داد بازیهای بومی در رشد قابلیت سیالی و انعطاف پذیری (از عوامل چهارگانه تشکیل دهنده خلاقیت) کودکان تأثیر مثبت دارد. یوسف نظری (1371) در مقایسه کودکان پرورشگاهی و غیرپرورشگاهی نمایان ساخت: کودکان پرورشگاهی تقریباً "در تمامی آزمونهای انجام شده در سطح پایین تری از کودکان غیرپرورشگاهی قرار دارند.

1. Ross
2. DiLall
3. Tsz Ki
4. Johnson and James
5. Garaigordobi

با تکیه بر ادبیات پژوهش می توان تأثیر بازی ها را بر پرورش خلاقیت کودکان مود تأیید قرار داد. در حالی که نقش بازی های وانمودی داستان از طرفی و نیز تأثیر این بازی ها بر کودکان بی سرپرست از طرف دیگر مورد تحقیق قرار نگرفته است به همین دلیل مسأله پژوهش حاضر اثربخشی بازی های وانمودی داستان بر افزایش خلاقیت کودکان دختر بی سرپرست است.

روش پژوهش

طرح پژوهش حاضر، یک طرح نیمه آزمایشی مداخله ای است که به صورت پیش آزمون و پس آزمون در دو گروه آزمایش و کنترل و در سه مرحله پیش آزمون و پس آزمون و پیگیری انجام شد که از جمله تحقیقات کاربردی محسوب می شود. جامعه پژوهش حاضر، دربرگیرنده کلیه کودکان دختر بی سرپرست 3-6 ساله شهرستان تهران تحت پوشش بهزیستی است. نمونه تحقیق حاضر، شامل 20 نفر از کودکان دختر بی سرپرست 3-6 ساله شهرستان تهران که به طور تصادفی انتخاب و نیز بطور تصادفی در دو گروه آزمایش (10 نفر) و گروه کنترل (10 نفر) جای گرفتند. در این طرح، مداخله به شیوه بازی های وانمودی داستان به عنوان متغیر مستقل و خلاقیت به عنوان متغیر وابسته در نظر گرفته شد. آزمون به کاررفته (خلاقیت تورنس) در تحقیق، قبل و بعد از مداخله (آموزش بازی های وانمودی داستان)، اعمال شده و بمنظور سنجش اثر بخشی مداخله بر افزایش خلاقیت کودکان، آزمون خلاقیت تورنس پس از دو ماه، دوباره به عنوان پیگیری تکرار گردید و نتایج به دست آمده در دو گروه مورد مقایسه قرار گرفتند. به منظور توصیف داده ها ازمیانگین و انحراف معیار و بمنظور تحلیل استنباطی داده ها از روش آمار استنباطی - آزمون میانگین دو گروه همبسته (برای مقایسه دو به دوی میانگین ها در سه نوبت پیش آزمون پس آزمون و پیگیری) و نیز آزمون میانگین دو گروه مستقل (برای نمره های افتراقی دو گروه آزمایش و کنترل) استفاده شد که با استفاده از برنامه اس پی اس اس (نسخه 8) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند.

به منظور اندازه‌گیری میزان خلاقیت از آزمون تفکر خلاق تورنس فرم A (تصویری) استفاده شد. تورنس¹ (1974)، آزمون تصویری تفکر خلاق تورنس برای استفاده از کودکان تا فوق لیسانس مناسب می‌باشد. این آزمون از سه فعالیت ساخت تصویر، تکمیل تصاویر و خطوط موازی تشکیل شده است که در هر فعالیت آزمودنی می‌بایست تا قبل از اتمام زمان (ده دقیقه) پاسخ‌های مورد نظر را به صورت تصویر ثبت کند. در پژوهش حاضر، خلاقیت از طریق تعداد و نوع پاسخ‌هایی که کودک برای عناصر تشکیل دهنده "آزمون تفکر خلاق تورنس" ارائه می‌کند، بدست می‌آید. این عناصر شامل: سیالی (تعداد ایده‌های مختلف)، بدیع بودن (غیر معمول بودن ایده‌ها) انعطاف پذیری (متنوع بودن ایده) بسط (جزئیات ارائه شده در ایده‌ها). تفسیر نمره‌ها عبارت است از: (نمره ی 65 الی 77، خلاقیت زیاد)، (نمره ی 45 الی 65، متوسط)، (نمره ی 45 و پایین‌تر، خلاقیت کم) پژوهش‌هایی که در رابطه با پایایی و اعتبار این آزمون انجام شده، میانگین ضریب پایایی 0/88 تا 0/96 گزارش داده و همچنین در زمینه بازآزمایی ضریب 0/88 بین 2 بار اجرا بدست آمده است و در رابطه با اعتبار آن بعد از 20 سال ضریب اعتبار پیش‌بینی، معادل 63% حاصل شده است. برای نمونه ایرانی، پایایی آزمون تورنس توسط پیرخانی (1379) با استفاده از 48 دانش‌آموز دبیرستانی به شیوه بازآزمایی با ضریب پایایی کل 80% برآورد شده است (نقل از خداریمی، 1383).

مداخله

بازیهای وانمودی، شامل 6 جلسه هفتگی بود (یک بار در هفته) که هر جلسه به مدت 60 تا 90 دقیقه برگزار شد. روند اجرای هر جلسه به این صورت بود که زمان ابتدایی هر جلسه به مرور جلسه قبل اختصاص داشته و در تایم دوم جلسه، مهارت جدیدی به اعضا آموخته می‌شد که چکیده مباحث آموزشی در هر هفته از پژوهش در ذیل عنوان شده است.

1. Torrance

جلسه اول: هدف جلسه اول آموزش ایجاد آگاهی هیجانی - عاطفی کودکان خردسال است در این مرحله یادگیری نحوه بیان احساسات به وسیله حالات و اطوار بدن در بازی وانمودی و تجسمی برای افزایش حساسیت هیجانی و رشد آگاهی کودکان بسیار مؤثر بوده که آنان را برای ایفای نقش‌های پیچیده تر آماده سازد.

جلسه دوم: به کودک شعرهای حرکتی آموزش داده شد و هنگام خواندن ترانه کنار کودکان نشسته و با انجام اعمال مورد نظر به تشویق آنان پرداخت و همان حرکات را انجام داد. هدف از این بخش این است که کودک با کمک شعر وانمودسازی کند.

جلسه سوم: شعرهای پر هیجان را انتخاب کرده و با مبالغه در حرکات و کمک به حفظ کردن شعرها، نشاط بیشتری ایجاد کرده هدف این مرحله ایجاد شتاب در بازی‌های وانمودی توسط کودک است.

جلسه چهارم: اجرای موسیقی حرکتی: یعنی کودک همراه با کلمات و ترانه حرکت‌هایی هم به خود بدهد. اجرای موسیقی با وزن‌ها و آهنگ‌های متنوع کودکان را برای درک ارتباط بین موسیقی و احساسات هدایت می‌کند و هدف در این مرحله هدایت احساسات گوناگون کودکان است.

جلسه پنجم: هدف در این مرحله گوش دادن به شعر و معنا و مفهوم آن است. وقتی کودکی به داستانی که در قالب شعر بیان می‌شود گوش می‌کند ممکن است با یک شخصیت، موضوع یا حادثه در داستان احساس نزدیکی کند و علاقه کودک به افکار، احساسات و رفتار شخصیت‌ها در شعر، به او اجازه می‌دهد که تا حدی در تجربه‌های شخصیت‌های داستان و شعر سهیم شود و آن تجارب را روی اعتقادات شخصی، افکار و تجربه‌های حسی خودش منعکس کند.

جلسه ششم: از کودکان می‌خواهیم به طور جداگانه فکر کنند و برای این شعر پایان جدیدی بسازند. هدف یافتن راه حل‌های مختلف برای مشکلات است. این هدف می‌تواند با تغییر شعر، طوری که نتیجه‌های گوناگونی داشته باشند، به دست آید.

یافته ها

فرضیه پژوهش: بازی های وانمودی شعر بر افزایش خلاقیت کودکان دختر بی سرپرست تأثیر دارد و در دوره پیگیری داری ثبات است.

توصیف آماری داده ها: شاخص های گرایش مرکزی و پراکندگی مربوط به نمره های خلاقیت آزمودنی های گروه نمونه به تفکیک گروه آزمایشی و گروه گواه در مراحل پیش آزمون، پس آزمون و پیگیری در جدول 1-4 نشان داده شده است.

جدول 1-4. شاخص های گرایش مرکزی و پراکندگی نمره خلاقیت آزمودنی ها گروه پژوهشی و گواه در

سه نوبت اجرا

تعداد	میانگین	میانه	نما	انحراف استاندارد	واریانس	کمینه	بیشینه	
10	31	19/5	46	24/317	591/33	8	87	پیش آزمون
10	71	61	14	38/067	1449/11	14	129	پس آزمون
10	51/10	56	42	19/38	375/433	9	76	پیگیری
10	22/10	18/5	18	10/70	114/46	10	45	پیش آزمون
10	21/40	20/5	21	8/93	79/82	12	44	پس آزمون
10	26/20	25	34	8/37	68/84	15	40	پیگیری

گروه
آزمایشی

گروه
گواه

150

به منظور اجرای تحلیل کوواریانس و کنترل اثر پیش آزمون، ابتدا لازم است مفروضه های تحلیل کوواریانس مورد بررسی و در صورت تأیید این مفروضه ها از جمله فرضیه رابطه متغیر وابسته و مستقل با یکدیگر و همگنی شیب های رگرسیون و فرضیه برابری واریانس ها، می توان از تحلیل کوواریانس برای کنترل پیش آزمون و تعیین اثر متغیر مستقل (بازی وانمودی شعر) بر متغیر وابسته (خلاقیت) استفاده نمود.

نکته: لازم به یادآوری است که به منظور تأیید دو مفروضه (همگنی شیب‌های رگرسیون و برابری واریانس‌ها) سطح معناداری بر اساس داده‌های حاصل از SPSS باید بیشتر از 0/05 بوده تا داده‌ها از این دو مفروضه پشتیبانی نمایند.

جدول 2-4. بررسی مفروضه همگنی شیب‌های رگرسیون

مقیاس	مجموعه مجذورات	df	میانگین مجذورات	F همگنی شیب‌ها رگرسیون	سطح معناداری
خلاقیت	1089/33	2	544/67	2/94	0/081

با توجه به داده‌های حاصل از SPSS، بمنظور تأیید فرضیه همگنی شیب‌های رگرسیون در جدول شماره (2-4) معناداری F با مقدار (0/001) و در سطح (0/081) نشان دهنده عدم وجود تعامل بین اثر پیش‌آزمون و متغیر مستقل (بازی‌های وانمودی شعر) می‌باشد و فرضیه همگنی شیب‌های رگرسیون تأیید می‌شود.

جدول 3-4. بررسی مفروضه برابری واریانس‌ها

مقیاس	F برابری واریانس‌ها	df2	df1	سطح معناداری
خلاقیت	2/31	18	1	0.146

با توجه به داده‌های حاصل از SPSS، بمنظور تأیید فرضیه برابری واریانس‌ها در جدول شماره (3-4) معناداری F با مقدار (2/31) و در سطح (0/146) نشان دهنده برابری واریانس‌ها بوده و فرضیه برابری واریانس‌ها مورد تأیید قرار می‌گیرد.

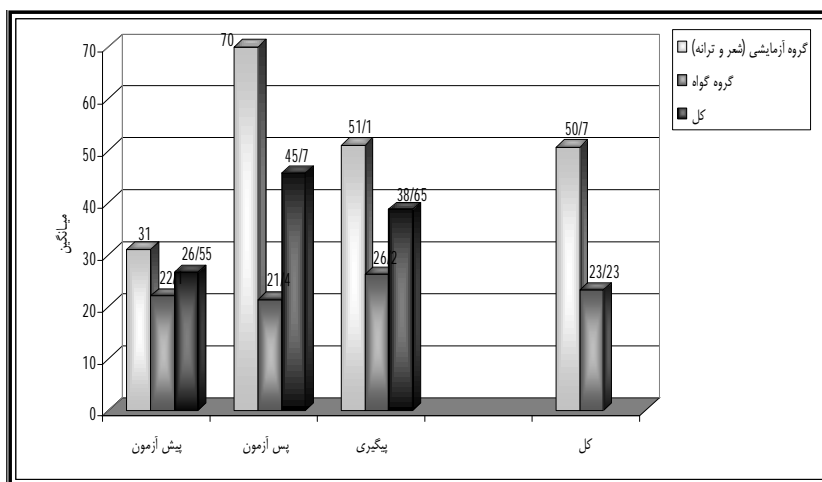
با واریانس و تأیید مفروضه‌های تحلیل کوواریانس، بمنظور مقایسه نمرات میانگین پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری در گروه آزمایش و کنترل می‌توان از تحلیل کوواریانس استفاده نمود.

جدول 4-4. نتایج آزمون تحلیل کوواریانس گروه آزمایش و کنترل

سطح معناداری	F کوواریانس	میانگین مجذورات	df	مجموعه مجذورات	سطح
0/002	13/14	2284/64	1	2284/64	بین گروهی
		73/184	17	2955/31	درون‌گروهی
			20	3756	کل

و نیز با توجه به نتایج آزمون تحلیل کوواریانس در جدول شماره (4-4)، معناداری F کوواریانس با مقدار (2284/64) در سطح (0/002) نشان می‌دهد بین نمرات گروه آزمایش و کنترل تفاوت معنادار وجود دارد.

بنابراین آنچه باعث ایجاد تفاوت معنادار در گروه آزمایش شده، تدبیر آزمایشی (بازی‌های وانمودی داستان) و نیز متغیرهای مزاحم دیگر هستند و در گروه گواه صرفاً متغیرهای مزاحم باعث ایجاد تفاوت در دو نوبت اجرا شده‌اند، بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که تفاوت معنادار مشاهده شده ناشی از بازی‌های وانمودی شعر است.



شکل 1-4. میانگین نمره خلاقیت آزمودنی‌های گروه آزمایشی (بازی‌های وانمودی شعر و ترانه) در مقایسه با گروه گواه در مراحل مختلف اجرای آزمون

* نتیجه‌گیری پژوهشی: بازی های وانمودی شعر باعث افزایش خلاقیت کودکان دختر بی‌سرپرست می‌شود و این افزایش در طول زمان دارای پایداری اثر است.

بحث و نتیجه گیری

بازی های وانمودی (شعر و ترانه) بر افزایش خلاقیت کودکان دختر بی‌سرپرست تأثیر مثبت دارد و در دوره پیگیری ثابت دارد. یافته های این پژوهش نشان داد خلاقیت کودکان بی‌سرپرست با 99% اطمینان افزایش یافته و با 99% اطمینان دارای ثبات است. که این یافته با نتایج پژوهش های انجام شده توسط لی (1987)، راس (2005)، تسزکی (2005)، دیلالا (2005)، راس (1999) هماهنگ می‌باشد.

در پژوهش راس (2005) بازی وانمودی بر روی خلاقیت داستان سرایی کودکان پیش دبستانی تأثیر مثبت داشته است. همچنین داستان سرایی به طور نمادین، توانایی حل مسأله و خلاقیت در کودکان را افزایش داده است (تسزکی، 2005). علاوه بر این، بازی وانمودی شعر و داستان بر پاسخ های جدید و خلاقیت کودکان تأثیر مثبت داشته است (لی، 1987). رفتار های بازی وانمودی در اوایل کودکی خلاقیت دوران نوجوانی پیش بینی می‌کند (دیلالا، 2005). بازی‌های وانمودی بر افزایش خلاقیت کودکان در طول زمان ثبات دارد (راس، 1999). دانسکی و سیلورمن معتقداند که رفتار خلاق کودکان به شکل‌های گوناگون مانند تخیل، بازی وانمودی، داستان و شعر پرورش می‌یابد و کودکان می‌توانند به وسیله بازی وانمودی تجربیات خلاق خود را گسترش دهند (Dansky, 1980). با توجه به گفته دانسکی و سیلورمن، محقق در تبیین فرضیه های پژوهش حاضر عنوان می‌کند که میل به خلاق بودن و رضایت از فرآیند خلاقیت و بخشی از تجارب همه انسانهاست. ممکن است این تجربه یافتن راه حل برای مشکلی باشد مانند نوشتنی که درک ما را گسترش می‌دهد و یا ساختن موسیقی و غیره " یکی از فعالیتهای اساسی که کودکان با آن می‌توانند افکار و احساسات خود را بیان کنند، این است که شعر را به صورت نمادین انجام دهند. به‌ویژه اینکه ادبیات عامیانه و شفاهی ایران سرشار از

بازی ها و ترانه ها و اشعار روایی به گویش ها و لهجه های مختلف فارسی، آذری، کردی، لری و غیره است پس بازی وانمودی به صورت شعر راهی برای پرورش خلاقیت کودکان است. و نیز دیلالا (2005) معتقد است آموزش خلاقیت در سنین پیش دبستانی باعث خلاقیت زودرس می شود و این مسأله باعث می شود تا در اوایل نوجوانی جنبه های توسعه خلاقیت آشکار شود. سینگر (1995) نیز معتقد است فعالیت های وانمود سازی که در اوان کودکی شروع می شوند و در زندگی بزرگسالی هم ادامه می یابند. دانسکی (1980) می گوید بازی وانمودی تفکر از نوع «چی می شد اگه ...» را تحریک می کنند که پایه های اساسی استدلال فرضی و حل مسأله در سالهای آتی را شکل می دهند. بازی وانمودی، کودکان را تحریک می کند تا به صورت آفریننده فکر کنند و در واقع مشخص شده است که آفرینندگی در آینده را پیش بینی می کند با توجه نظریات بالا محقق در تبیین این فرضیه عنوان میکند که بازی وانمودی نقش مهمی در افزایش خلاقیت کودکان دارد در واقع خلاقیت پس از این سنین مراحل پختگی را طی می کنند و نمودهای عالی تر آن شاید حتی در سنین بالاتر دیده می شود. بنابراین خلاقیت از یک طرف مشروط به رشد و پختگی مغزی است و از طرفی به کسب دانش و تجربه که در طول زمان بدست می آید وابسته است. این عامل سبب می شود تا افکار فرد خلاق هر چه جلوتر می رود از پختگی مضاعفی برخوردار گردد مخصوصاً اینکه بازی وانمودی در سنین پیش از دبستان زمان اوج خلاقیت به کودکان آموزش داده شده است و این مسأله خلاقیت کودکان در آینده را هم پیش بینی می کند.

پیاژه (1962) هم عقیده دارد که کودکان به هنگام بازی، فعالانه یاد می گیرند و زمانی که مشغول بازی های وانمودی یا تجسمی هستند، یادگیری آنها در مؤثرترین وضعیت قرار دارد، چرا که آنها درگیر نوعی تفکر عمیق هستند که باعث می شود خلاقیت در کودک افزایش پیدا کند. بازی وانمودی زمانی روی می دهد که کودک وانمود می کند فرد یا چیز خاصی است. با توجه به گفته پیاژه، محقق در تبیین این فرضیه عنوان کرده است بازی وانمودی باعث می شود کودک راه حل های مختلف را بسنجد به راه های غیر معمولی فکر کنند و از طریق تفکر واگرا به

بررسی پرداخته و به راه حل‌های مناسب دست یابد و به کودک در بیان آرزو‌ها، امیدها و تخیلاتش و بر موقعیت‌هایی که در زندگی واقعی او را آزار می‌دهد پیروز آید.

براساس نتایج تحقیقات پیشین، کودکانی که به وسیله آموزش بازی وانمودی خلاقیت‌شان افزایش پیدا می‌کند احتمالاً در بزرگسالی از خود خلاقیت نشان خواهند داد پس زمانی که خلاقیت کودکان به وسیله آموزش بازی‌های وانمودی افزایش پیدا می‌کند در طول زمان پایدار می‌ماند.

پیشنهاد می‌گردد پژوهش‌هایی از این دست در رابطه با کودکان بی سرپرست پسر و نیز کودکان با نارسایی‌های بینایی، شنوایی، تأخیر در رشد زبان و کودکان اوتیسم و کودکان عادی مورد بررسی قرار گیرد. و همچنین اثر بازی‌های وانمودی بر عواملی چون مهارت‌های اجتماعی، زبان و غیره مورد بررسی قرار گیرد. به عنوان پیشنهاد کاربردی توصیه می‌گردد مربیان مهد مراکز تحت پوشش بهزیستی نیز در دوره‌های آموزش ضمن خدمت روش‌های خلاقانه آموزش را بیاموزند، و به طور کلی در دوره پیش از دبستان و سال‌های اولیه دبستان سعی گردد محتویاتی در قالب بازی (نمایش خلاق، موسیقی، حرکات ریتمیک و مانند آن) بیشتر ارائه شود. همچنین، برای رشد و شکوفایی خلاقیت در کودکان پیشنهاد می‌شود کارگاه‌هایی با موضوع آموزش بازی وانمودی در مرکز بهزیستی دایر گردد.

منابع

- آقا عباسی، یدالله. (1388). نمایش خلاق. تهران: نشر قطره.
- خدارحیمی، سیامک. (1383). بررسی رابطه محیط خانوادگی با خلاقیت غیر کلامی دانش آموزان دختر و پایه دوم راهنمایی شهرستان شیراز. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه شیراز، شیراز.

Archive of SID

- براون، کاتلین دبلیو؛ ال بیکر، بروس؛ و بی کپ، گلر. (1992). مهارت‌های اجتماعی در کودکان سنین پیش دبستانی دارای تأخیر در رشد. مترجم رضا برادری. (1380). ماهنامه تعلیم و تربیت کودکان استثنایی، 1، 11-17.
- دروتی، ام. جفری؛ کونلی، روی مک؛ و هسون، سی مون. (1985). بگذار بازی کنم. مترجم لیلی انگجی. (1385). تهران: انتشارات ساوالان.
- رستمی، علی. (1385). تأثیر بازی‌های بومی و محلی بر رشد تفکر خلاق کودکان 4-6 ساله. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبایی، تهران.
- ریاحی، ابوالقاسم. (1380). نقش بازی در ایجاد خلاقیت و پرورش کودکان. تهران: انتشارات پرینان.
- سینگر، دروتی جی؛ و سینگر، جروم ال. (2001). پرورش خلاقیت به کمک بازی‌های وانمودی. ترجمه دکتر حمید علیزاده و علیرضا روحی. (1387). تهران: انتشارات جوانه رشد.
- فرویدی، هاجر. (1387). بررسی تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر افزایش خلاقیت کودکان مقطع سوم دبیرستان. پایان نامه کارشناس ارشد تکنولوژی آموزشی، دانشگاه علامه طباطبایی، تهران.
- کفایت، محمد. (1373). بررسی ارتباط شیوه‌ها و نگرش‌های فرزند پروری با خلاقیت دانش آموزان سال اول دبیرستان‌های اهواز. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه اهواز، اهواز.
- کول، ونیتا. برنامه آموزش و پرورش در دوره پیش از دبستان. ترجمه فرخنده مفیدی. (1387). تهران: انتشارات سمت.
- مشهدی، علی محمد؛ آهنگر، نسرين. (1387). تحقیقی تحت عنوان بررسی تأثیر کتاب‌های کانون پرورش فکری در خلاقیت کودکان 7-11 ساله عضو مراکز فرهنگی - هنری کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد رودهن.

- مفیدی، فرخنده. (1372). آموزش و پرورش دبستانی و دبستان. تهران: انتشارات پیام نور.
- همتی، امیر. (1387). بررسی تطبیقی موانع شخصی خلاقیت از دیدگاه دبیران مرد و زن ناحیه 2 شهر ارومیه. پایان نامه کارشناسی، دانشگاه سراسری واحد ارومیه، ارومیه.
- یوسف نظری، فریبا. (1371). بررسی بین بازی رمزی و تحول شناختی در کودکان 4-7 ساله پرورشگاهی و پرپرورشگاهی، کارشناسی ارشد، دانشگاه تهران، تهران.

- Csikszentmihalyi, Mihaly, (1989). Sociel, culture, and person: a systems view of creativity. In Strenberg, R.J. The nature of creativity contemporary psychological perspectives combridge University press.
- Dansky, J.L. (1980). Make-believe : A mediator of the relationship between play and associative fluency. *child Development*. vol.51, No.2, pp.576.579.
- DiLalla, L.F. (2005). Childhood Predictors of Later Creativity in Early Adolescence. Southern Illinois University.
- Garaigordobi L.M (2006) Intervention in creativity with children/age 10 and 11 years. *Creativity research journal*, university of the basque country 18,3-8 .
- Johnson, James E. (1999) "Relations of Divergent Thinking and Intelligence Test Scores with Social and Nonsocial Make-Believe Play of Preschool Children" Society for Research in Child Development.
- Li, A. K. (1987). Effects of play on novel responses in kindergarten children. *Alberta Journal of Educational Research*, 24(1), 31-36.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Ross, Storm R., (2005). The effect of pretense on the creativity of storytelling in preschool and kindergarten-age children. Master dissertation, Eastern Michigan University, available, <http://commons.emich.edu/theses/119/> (2013, Nov. 3).
- Russ, Sandra W., (1999). Pretend Play: Longitudinal Prediction of Creativity and Affect in Fantasy in Children. *Creativity Research Journal*, 12, 129-139.
- Singer, J. L. (1995). Imaginative play in childhood: Precursor of subjunctive thought, daydreaming, and adult pretending games. Albany, NY: State University of New York Press.
- Tsz Ki , Lam. (2005). Developing Creativity and Problem Solving Through Story Telling for Preschool Children. Master Dissertation, The University of Hong kong, http://dx.doi.org/10.5353/th_b3537294(2013, Nov. 3).