

اثربخشی بازی و قصه گویی بر افزایش خلاقیت کودکان

ناهید رادبخش¹

محمد علی محمدی فر²

فرحناز کیان ارثی³

تاریخ دریافت: 1391/10/15 تاریخ پذیرش: 1392/1/19

چکیده

زمینه: امروزه شعار "تابودی در انتظار شماست، مگر اینکه خلاق و نوآور باشید" پیش روی همه برنامه ریزان و سیاست گذاران است. از آن جایی که مدیران آموزش و پرورش وظیفه رشد و پرورش خلاقیت کودکان را بر عهده دارند، برای نیل به این منظور باید در جهت استفاده صحیح و جهت دار از استعدادها و توانایی های آن ها گام بردارند، بنابراین همواره در پی یافتن روش های جدید برای ارتقای خلاقیت کودکان هستند. دو مورد از جدیدترین و جذاب ترین این روش ها بازی و قصه گویی می باشد.

هدف: پژوهش حاضر به منظور مقایسه اثربخشی بازی و قصه گویی بر افزایش میزان خلاقیت دانش آموزان است.

روش: روش پژوهش از نوع آزمایشی با پیش آزمون- پس آزمون و گروه کنترل می باشد. به همین منظور 48 نفر از دانش آموزان دختر پایه سوم ابتدایی شهر سمنان (32 نفر گروه های آزمایشی،

1. کارشناس ارشد روانشناسی تربیتی دانشگاه سمنان. nahid.rad67@yahoo.com

2. استادیار دانشکده روانشناسی دانشگاه سمنان (نویسنده مسئول). alimohammadyfar@yahoo.com

3. استادیار دانشکده روانشناسی دانشگاه سمنان. kianersi.f@gmail.com

16 نفر گروه کنترل) با روش نمونه گیری خوشه ای تصادفی انتخاب شدند. برای سنجش خلاقیت نیز از فرم ب پرسشنامه خلاقیت سنج تورنس استفاده شد.

یافته ها: نتایج نشان داد که استفاده از روش بازی و قصه گویی به طور معناداری باعث افزایش خلاقیت در هر چهار مولفه آن در گروه های بازی و قصه گویی شد.

نتیجه گیری: استفاده از روش های بازی و قصه گویی، با از بین بردن موانع خلاقیت، سکون فکری و کمک به حل مسائل با روندی لذت بخش و سرگرم کننده موجب افزایش خلاقیت دانش آموزان می شود. به همین دلیل دانش آموزانی که در جلسات بازی و قصه گویی حضور می یابند در یافتن راه حل - های اصیل و جدید برای مسائل موفق تر هستند.

کلید واژه (گان): بازی، قصه گویی، خلاقیت، تورنس، پرسشنامه خلاقیت، خودپنداره، راهبردهای شناختی، راهبردهای فراشناختی، انگیزه پیشرفت.

مقدمه

تمدن بشری مرهون اندیشه خلاق انسان بوده است و دوام آن بدون بهره گیری از خلاقیت¹، که عالی ترین عملکرد ذهن آدمی قلمداد می شود، غیر ممکن است. در وضعیت کنونی خلاقیت نه تنها یک ضرورت، بلکه شرطی برای بقا به حساب می آید. بنابراین لازم است نظام آموزشی به تربیت و پرورش افرادی تأکید کند که به حل خلاق مسائل پیش بینی ناپذیر قادر باشند (قاسم زاده، 1381).

در فرهنگ روانشناسی سیلامی² خلاقیت، همان تمایل و ذوق به ایجادگری است که در همه افراد و در همه سنین به طور بالقوه موجود است و با محیط اجتماعی، فرهنگی، پیوستگی مستقیم و نزدیک دارد (Robinson, 2010). تورنس معتقد است خلاقیت عبارت است از فرایند احساس مشکلات و مسائل، اختلاف نظر درباره اطلاعات، خطا کردن در عناصر و عوامل اشیا،

1. creativity

2. Sillamy

و نیز حدس زدن و تشکیک فرضیه ها درباره این کمبودها، ارزیابی و آزمایش این حدس ها و فرضیه ها، احتمالاً اصلاح و آزمایش مجدد آنها و نهایتاً مرتبط ساختن نتایج.

دوران کودکی نقشی حساس و تعیین کننده در زندگی انسان دارد. توجه به این دوران تا آنجاست که اولاً دوران کودکی را روانشناسان و صاحب نظران تعلیم و تربیت غالباً به عنوان برجسته ترین مرحله در تکوین شخصیت انسان دانسته اند؛ و دوم اینکه پژوهشگران، وجود تعارضات، اختلالات و نابسامانی های روانی در این سنین را از عوامل اساسی در بروز مشکلات در سراسر زندگی فرد می دانند (دادستان، 1388).

در عصر حاضر دانش آموزان برای رویارویی با تحولات شگفت انگیز هزاره سوم میلادی باید مهارت های تفکر انتقادی و خلاق خود را به منظور تصمیم گیری مناسب و حل مسائل پیچیده ی جامعه بهبود بخشند. آنان باید مهارت های پژوهش، حل مسأله و روحیه جست و جو را در خود افزایش دهند. روشن است که برای دست یابی به این هدف ها، مسئولیتی سنگین بر دوش مراکز آموزشی، به ویژه آموزش و پرورش قرار می گیرد. این مراکز، از یک سو وظیفه آموزش دانش ها و تجهیز دانش آموزان به اطلاعات مورد نیاز آنان را بر عهده دارند و از سوی دیگر باید زمینه ای را فراهم آورند تا به رشد و پرورش خلاقیت و نوآوری و استفاده صحیح و جهت دار از این استعداد و توانایی کمک کند (Daykin et al., 2007). در جهان امروز پرورش خلاقیت یکی از محورهای اساسی نظام های آموزشی است و معلمان نقش بسیاری در رشد یا سرکوبی خلاقیت دانش آموزان دارند، روانشناسان پرورشی معتقدند معلمان می توانند شیوه های تفکر خلاق و راه تقویت توانایی های خلاقانه را به افراد و به ویژه کودکان و نوجوانان بیاموزند زیرا فرض بر این است که کودکان دارای اشتیاق ذاتی برای کشف هستند که آموزش باید آن را تغذیه کند (قاسم زاده، 1373).

در گذشته، عقیده بر این بود که خلاقیت یک موهبت الهی است و چیزی نیست که بتوان آن را پرورش داد و یا به دیگران منتقل کرد، اما اکنون دانشمندان عقیده دارند که خلاقیت ویژگی ای نیست که در اختیار افراد اندکی قرار گرفته باشد، بلکه همه انسان ها به نحوی آن را

دارند (جلیلی، 1389). تورنس به عنوان یکی از نامدارترین نظریه پردازان حوزه خلاقیت می-گوید: "من در 15 سال تجربه مطالعه و آموزش تفکر خلاق و کار با کودکان، شواهدی دیده‌ام که نشان می دهد خلاقیت را می‌توان آموزش داد" (Beghetto, 2009). بنابراین توجه به پرورش خلاقیت در دانش آموزان دوره ابتدایی از جمله مسائل مهمی است که همواره مورد توجه متخصصان و صاحب نظران تعلیم و تربیت بوده و پیوسته از سوی آنان توصیه شده است. امروزه روش‌های متنوعی برای افزایش خلاقیت کودکان به وجود آمده است، تکنیک‌های خلاقیت به عنوان ابزاری برای رشد خلاقیت و افزایش توان حل مسائل کمک شایانی به توان فرد در تمام مراحل خلاقیت و فرآیند حل مسأله می نماید. به عبارت دیگر هر یک از فنون خلاقیت، مرحله یا مرحله‌ای از فرآیند خلاقیت را تقویت می کنند (سیف هاشمی، 1383). استفاده از هنر به عنوان ابزاری جهت فعال کردن یادگیرندگان در فرایند یادگیری و به عنوان اسلحه‌ای نیرومند برای سرکوبی کهنگی و عاملی برای رشد قدرت آفرینندگی و خلاقیت در دانش آموزان، توسط پژوهش‌های پایزه (1960)، تورنس (1975)، (Jackson, 1991)، Duun، (1995)، (Young, 1997)، (Eisner, 1998)، (Conliff, 1998)، (Manner, 1998) و (Cortins, 1999) مورد توجه و تأیید قرار گرفته است (به نقل از ذکریایی و همکاران، 1387). (Goodman, 2011) نیز در تأکید اثربخشی هنر در رشد و پرورش کودکان می‌گوید آموزش هنر باعث هماهنگی رشد آزاد کودک در جنبه‌های مختلف می شود.

دو روش جدید و کارآمد مؤثر بر خلاقیت، قصه‌گویی¹ و بازی² می باشد. بازی یکی از بهترین و لذت‌بخش‌ترین فعالیت کودکان به شمار می رود. بازی به عنوان "کار" کودکان است (Oapilia and Olds, 2002). بازی عبارت است از هر گونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدف‌دار که به صورت فردی یا گروهی انجام شود و موجب کسب لذت و برآورده شدن نیازهای کودک می گردد (همتی، 1389). اهمیت بازی در پیشرفت شناختی کودکان بارها تصدیق شده

1. storytelling
2. play

است، در واقع تمایل کودکان به بازی یا بازیگوشی با مهارت های تفکر خلاق مرتبط است (Liberman, 1987). بازی، انعطاف پذیری و مهارت های حل مسأله لازم برای برای خلاق بودن را تقویت می کند (Tekin, 2011). اگر ما به عنوان بزرگسالان همچنان روحیه بازی کردن را در خود حفظ کنیم یعنی آگاهانه ویژگی های بازی را به کار ببریم، قادر خواهیم بود از طریق تمام حواس خود اطلاعات به دست آوریم و محدود به اطلاعات دست دوم یا نتایج از قبل تعیین شده نباشیم. روحیه بازی کردن، به خلاقیت و تخیل پر و بال می دهد (زایپس¹، 1382). بازی کردن، باعث آمادگی روانی و فیزیکی در کودکان می شود تا برای یادگیری و پذیرش آماده شوند. در حقیقت، نیروهای روانی و فیزیکی را برای به دست آوردن موفقیت فعال می کند. به همین دلیل، روانشناسان سعی بر طراحی بازی های مختلف برای پیشرفت آموزشی دارند (میر صادقی، 1385).

یکی دیگر از فعالیت های هنری قابل توجه در این زمینه بهره گیری از هنر قصه گوئی خلاق می باشد. منظور از قصه گوئی خلاق یک ارتباط دو جانبه و متقابل بین قصه گو و شنونده است که قصه گو با بهره گیری از فنون قصه گوئی و با تحریک قوه تخیل مخاطبان خویش و تأثیر متقابل، پیام خود را به شکل جدیدتری به شنوندگان انتقال می دهد (چمبرز²، 1377). قصه نوعی روایت خواندنی یا شنیدنی است که در آن چگونگی روند تعامل و کنش مندی یک شخصیت با موضوعی براساس هدف، تحلیل، دیدگاه و نتیجه ی مورد نظر نویسنده یا قصه گو بیان می شود (همتی، 1389).

با توجه به تأثیرهای مثبت قصه گوئی خلاق، افلاطون اشاره می کند که: "پرورش که روح اطفال به وسیله ی قصه ها به دست می آورند به مراتب بیش از تربیتی است که جسم آنها از طریق ورزش پیدا می کند" در جای دیگری می گوید: " ای کاش کودکان یونان،

1. Zipes
2. Chambers

افسانه‌های ازوپ¹ را همراه با شیر مادرشان یکجا می نوشیدند" (به نقل از اربابان اصفهانی و قافله کش، 1384).

بسیاری از پژوهش‌ها از جمله پژوهش‌های: (Miler & Fangoliang, 1997)، (Teez, 1990)، (Webrebert, 2010)، (Idienyirng, 2005)، (Friedberg, 1994)، (Ericsson, 1980)، (Bettelhaim, 1975)، صباغیان (1386)، رحمان دوست (1381) همگی بیانگر تأثیر قصه‌ها در رشد بهتر، مؤثرتر و سالم‌تر دانش‌آموزان به لحاظ روانی، عاطفی، اجتماعی و شناختی می‌باشند (به نقل از بهداد و ذاکر شهرک، 1386). هم‌چنین پژوهش‌های افرادی نظیر (Hennessey, 2011)، لالی (1390)، میر صادقی (1385)، رحمتی (1387) بیانگر تأثیر قصه‌گویی در رشد خلاقیّت دانش‌آموزان می‌باشند.

با کمک گرفتن از روش قصه‌گویی می‌توان تغییرات شگرفی در زمینه یادگیری، سواد آموزی و خلاقیّت کودکان ایجاد کرد (Raymond, 2008). کوتاه سخن اینکه رشد و پیشرفت خلاقیّت از سال‌های پیش دبستانی و دبستان؛ در همان سال‌های حساسی که توسعه اجتماعی، روانی و فیزیکی کودک به حداکثر خود می‌رسد، شروع می‌شود. ولی برخلاف مسائل یادشده، نظام آموزشی ما در گریز از سنت‌های اصیل و پرهیز از بکارگیری فعالیت‌های هنری در امر تعلیم و تربیت، از دستاوردها و نتایجی که جوامع پیشرفته از بکارگیری فعالیت‌های فوق‌نصیب خویش کرد، غافل مانده است. در این تحقیق به دنبال آن هستیم که اثربخشی بازی و قصه‌گویی را بر رشد خلاقیّت کودکان مورد مطالعه قرار دهیم.

جامعه، نمونه و روش نمونه‌گیری

جامعه مورد مطالعه شامل همه دانش‌آموزان دختر مدارس ابتدایی شهر سمنان است. نمونه پژوهش متشکل از 48 دانش‌آموز دختر پایه سوم ابتدایی شهر سمنان است که با روش نمونه‌گیری خوشه‌ای تصادفی انتخاب شدند؛ بدین صورت که از بین 22 مدرسه ابتدایی

1. Aesop

دخترانه در مرحله اول تعداد 3 مدرسه از مناطق مختلف شهر انتخاب شد از بین کلاس های آن مدارس تعداد 4 کلاس و از هر کلاس 4 نفر به تصادف برگزیده شدند. تعداد 48 دانش آموز انتخابی به صورت تصادفی به سه گروه 16 نفری تقسیم شدند و به تصادف در یک گروه مداخله به روش بازی انجام گرفت، در گروه دیگر قصه گوئی و در گروه سوم هیچ مداخله ای انجام نگرفت.

ابزار

الف، پرسشنامه خلاقیت تورنس (فرم ب): در پژوهش حاضر فرم ب آزمون خلاقیت تورنس¹ مورد استفاده قرار گرفت. این آزمون مولفه های ابتکار، بسط، سیالی و انعطاف پذیری را می سنجد، که از 3 بخش تشکیل شده است. در هر بخش از تصاویر نیمه تمام استفاده شده است که شرکت کننده می بایست هر بخش را در زمان 10 دقیقه بر اساس توانایی و خلاقیت خود کامل کند و در مجموع شرکت کننده برای هر سه بخش 30 دقیقه فرصت دارد و در پایان آزمون، هر کدام از تصاویر نمره گذاری می گردد. تورنس برای اطمینان از روایی محتوایی آزمون ها، تلاش همسان و سنجیده ای بر اساس آزمون های محرک، تکالیف آزمون، دستورالعمل ها و شیوه ی نمره گذاری بر مبنای بهترین پژوهش ها و نظریه ها صورت داده است. او اعتبار این آزمون را بین 0/88 تا 0/96 اعلام کرده است (تورنس، 1974).

ب، طرح درس به تفکیک جلسات برای گروه بازی (کلیات):

جلسه اول: پژوهشگر اشیاء مختلف را مطرح می کند و دانش آموزان کاربردهای مختلف آن را نام می برند و در نهایت پاسخ های بدیع و خلاقانه تقویت می گردد (خدایاری فرد و پرند، 1388).

جلسه دوم: از دانش آموزان سوالاتی پرسیده می شود که پاسخ منحصر به فردی ندارد و پاسخ های خلاقانه تشویق می شود. مثال: اگر آتش سرد بود چه اتفاقی می افتاد؟

1. Torrance test of creative thinking (Form B)

جلسه سوم: چند کلمه به دانش آموزان داده می شود، سپس کودکان باید با به کار بردن این کلمات متن طنزی بنویسند (پرنیانی، 1382).

جلسه چهارم: جملات نیمه تمام توسط پژوهشگر بیان می گردد و دانش آموزان باید آن ها را با پاسخ های خلاقانه به پایان برسانند. اگر گیاهان شروع به راه رفتن بکنند.

جلسه پنجم: پژوهشگر دانش آموزان را به 4 گروه تقسیم می کند و آن ها موظفند یک موجود تخیلی مثل "موجودات فضایی" را به صورت کلاژ درست کنند (همتی، 1389).

جلسه ششم: یک موقعیت خاص توسط پژوهشگر بازگو می شود، بعد از آن دانش آموزان با استفاده از تصویرگری ذهنی موقعیت مورد نظر را ترسیم می کنند. مثال: با کشیدن یک نقاشی نشان دهید چگونه می توان یک طبیعت زیبا را از بین برد؟

جلسه هفتم: پژوهشگر چند شی را نام می برد، سپس از دانش آموزان می خواهد آن شی را رسم کرده و تبدیل به یک موجود زنده بکنند، مثال: به نظر شما تلفن شبیه چه موجودی است، آن را رسم کنید؟ (آذر، 1380).

جلسه هشتم: پژوهشگر کودکان را به 4 گروه تقسیم می کند و داستان کوتاهی را در اختیار هر گروه قرار می دهد. سپس از دانش آموزان می خواهد هر کدام نقشی را پذیرفته و متن داستان را برای هم کلاسی های خود نمایش دهند.

جلسه نهم: پژوهشگر از دانش آموزان می خواهد با کمک گرفتن از نخ کاموا و گواش شکل مبهمی ایجاد کنند، سپس به کمک مداد رنگی آن را تبدیل به طرح مشخصی نمایند.

جلسه دهم: پژوهشگر از دانش آموزان می خواهد یک جمله کوتاه یا یک ضرب المثل را یادداشت نمایند، سپس به ترتیب حاضر شوند و جمله خود را طوری به صورت پانتومیم نشان دهند که کودکان بتوانند جمله مورد نظر وی را به درستی تشخیص دهند.

جلسه یازدهم: دانش آموزان در طی این جلسه می بایست طرح هایی را که توسط پژوهشگر نام برده می شود، به کمک گل رس یا خمیر بازی بسازند (علیزاده و روحی، 1388).

جلسه دوازدهم: از دانش آموزان خواسته می شود چهارمین کلمه ای را پیدا کنند که با سه کلمه هر پرسش مربوط باشد، مثال: موش، آبی، کلبه (حسینی، 1381).

ج، طرح درس به تفکیک جلسات برای گروه قصه گوئی (کلیات):

جلسه اول: ساختن یک قصه به طور گروهی و با مشورت یکدیگر (براساس شخصیتی که پژوهشگر به آن ها پیشنهاد می کنیم). مثال، موضوع: شاخ در آوردن آهو، نتیجه: رشد طبیعی آهو.

جلسه دوم: قصه گوئی ناتمام: بدین صورت که یک بخش از یک قصه توسط محقق بیان شده، سپس از آزمودنی ها خواسته می شود قصه را به میل خود پایان دهند (همتی، 1389).

جلسه سوم: بیان یک قصه قدیمی توسط محقق و تبدیل کردن آن قصه به قصه جدید با در نظر داشتن تغییرات موجود و تغییرات احتمالی آینده توسط آزمودنی ها.

جلسه چهارم: ارائه یک جمله از طرف محقق به آزمودنی ها و تداوم جمله مذکور توسط سایر آزمودنی ها بطوریکه هر جمله موجب تداوم معنی دار جمله ی قبل و نهایتاً باعث شکل گیری یک قصه جدید گردد، سپس بیان قصه نهایی.

جلسه پنجم: ارائه چند تصویر غیر مرتبط به آزمودنی ها و ساختن قصه براساس برداشت آزمودنی ها از تصاویر مزبور و بیان قصه.

جلسه ششم: چند نماد توسط محقق بر روی تابلو کشیده می شود، از دانش آموزان می خواهیم براساس آن نمادها قصه ای بسازند و بیان کنند.

جلسه هفتم: ارائه چند مفهوم متفاوت به آزمودنی ها (مانند روباه، نفت، فرش، دوش حمام) و ساختن قصه ای براساس مفاهیم مذکور و بیان آن (ذکریایی و همکاران، 1387).

جلسه هشتم: قصه گوئی با استفاده از تیتراژی، بدین صورت که محقق چند کلمه را در ستون ها ی مجزا به آزمودنی ها ارائه می دهد و از آن ها می خواهد به صورت اختیاری با

استفاده از یک کلمه از هر ستون تیتري بسازند و سپس بر اساس تیتري ساخته شده قصه ای طراحی کنند، سپس بیان نمایند.

1) خزنده، جاده، باران، قاضی. ب. صورتی، آبی، زرد، سیاه. ج. خرس، عقاب، شیر، خرگوش.

جلسه نهم: از هر دانش آموز می خواهیم یک آرزوی خود را مطرح و آن را روی تخته می نویسیم، سپس از آن ها خواسته می شود سه آرزو به دلخواه از روی تخته انتخاب کنند و قصه ای را براساس آن بنویسند.

جلسه دهم: چند سوال تخیلی روی تخته نوشته می شود، سپس از کودکان می خواهیم یک سوال را انتخاب کنند و نقاشی در رابطه با آن بکشند، سپس داستان خود را برای دیگران بازگو نمایند.

1) تصور کنید به شکل یک حیوان در آمده اید، چه احساسی دارید و چگونه زندگی خواهید کرد؟

جلسه یازدهم: پژوهشگر یک قصه گزاف یا شاخدار برای دانش آموزان تعریف می کند، سپس هر دانش آموز به اختیار خود یک موضوع انتخاب می کند و داستان گزافی در ارتباط با آن می نویسد.

جلسه دوازدهم: داستانی برای کودکان نقل می شود، سپس پژوهشگر سوالات "چه می شد اگر" را بر تخته می نویسد و کودکان را دعوت به مطرح کردن سوالات "چه می شد اگر" مرتبط با قصه و سپس پاسخ دادن به آن ها خواهد کرد (پرنیانی، 1382).

روند اجرا

بعد از انتخاب نمونه مورد نظر و تقسیم آن ها به سه گروه، آزمون خلاقیت تورنس بر روی نمونه انتخابی در سه گروه اجرا شد. سپس جلسات بازی و قصه گویی سه بار در هفته برای گروه های آزمایشی برگزار گردید.

مسئول اجرای طرح در طول روزهای تعیین شده، قبل از آغاز جلسه وسایل مورد نیاز را به اعضای گروه گوشزد می کرد. تعداد جلسات به صورت سه بار در هفته و به مدت یک ماه بود، که از اواخر اردیبهشت 1391 شروع و در اواخر خرداد همان سال به پایان رسید. حداقل زمان جلسات 60 دقیقه و حداکثر 90 دقیقه بود. پس از برگزاری آخرین جلسه، بار دیگر آزمون خلاقیت تورنس (فرم ب) روی آزمودنی های گروه های آزمایش و کنترل اجرا شد (پس آزمون).

یافته ها

آماره های توصیفی خلاقیت پس از اتمام مداخله به تفکیک گروه های مورد مطالعه در جدول 1 ارائه شده است.

جدول 1. آماره های توصیفی متغیرهای مورد مطالعه درپیش آزمون و پس آزمون به تفکیک گروه ها

تعداد	انحراف		انحراف		گروه ها	متغیرها
	استاندارد پس آزمون	میانگین پس آزمون	استاندارد پیش آزمون	میانگین پیش آزمون		
14	3/51	19/21	1/74	10	کنترل	سیالی
15	4/52	24/07	3/2	15/14	بازی	
16	7/22	24/56	3/11	12/10	قصه گوئی	
14	3/36	14/57	2/1	7/81	کنترل	انعطاف پذیری
15	3/92	18/67	1/7	10/61	بازی	
16	4/52	19/19	1/89	9/91	قصه گوئی	
14	16/13	21/29	7/45	9/11	کنترل	مولفه ابتکار
15	19/35	68/73	11/67	44/14	بازی	
16	12/12	68/88	8/3	40/41	قصه گوئی	
14	14/86	77/50	8/87	44/45	کنترل	بسط
15	27/56	114/93	16/19	50/82	بازی	
16	37/00	126/87	15/38	69/70	قصه گوئی	

برای بررسی اثربخشی بازی و قصه گویی بر خلاقیت از تحلیل کواریانس چند متغیری استفاده شد. یکی از پیش شرط های این آزمون یکسانی واریانس خطای متغیرها می باشد. آزمون لون برای بررسی به شرح جدول 2 انجام گرفت.

جدول 2. آزمون لون برای بررسی یکسانی واریانس خطای متغیرها

مولفه ها	آماره F	درجه آزادی 1	درجه آزادی 2	سطح معنی داری
سیالی	0/30	2	42	0/73
انعطاف پذیری	0/93	2	42	0/40
ابتکار	3/45	2	42	0/04
بسط	1/22	2	42	0/30

همان گونه که در جدول 2 مشاهده می شود در تمام مولفه ها شرط یکسانی واریانس خطا در سطح 0/01 برقرار است. بنابراین انجام تحلیل کواریانس چند متغیری بلامانع می باشد. نتایج تحلیل کواریانس چندمتغیری نشان داد که تفاوت معناداری بین گروه ها در متغیرهای مورد مطالعه وجود دارد ($F=8/85$ & $P<0/001$ ، $F=0/25$ لامبدای ویلکز). برای بررسی الگوی تفاوت ها از تحلیل کواریانس به شرح جدول 3 استفاده شد.

جدول 3. نتایج تحلیل کواریانس مولفه های خلاقیت با توجه به عضویت گروهی

متغیرها	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	آماره F	سطح معنی داری
سیالی	465/50	2	232/75	15/81	0/0005
انعطاف پذیری	252/23	2	126/11	10/55	0/0005
ابتکار	16219/60	2	8109/80	35/39	0/0005
بسط	23605/42	2	11802/71	18/86	0/0005

همانگونه که در جدول 3 ارائه شده است در مولفه سیالی تفاوت معناداری حداقل بین نمرات دو گروه وجود دارد. ($f=15/81$, $p<0/001$) هم چنین در مولفه های انعطاف پذیری ($F=10/55$, $P<0/001$)، ابتکار ($F=35/39$, $P<0/001$) و بسط ($F=18/86$, $P<$)

0/001) تفاوت معناداری بین حداقل میانگین دو گروه وجود دارد. برای بررسی الگوهای تفاوتی در مولفه های مذکور از مقایسه های زوجی به روش بنفرونی استفاده شد که نتایج نشان داد در مولفه سیالی هر دو گروه بازی و قصه گوئی تفاوت معناداری در سطح 0/001 با گروه کنترل داشتند (نمرات بالاتری اخذ نموده بودند). اما تفاوت های معناداری بین گروه قصه گوئی و بازی وجود نداشت. در مولفه انعطاف پذیری هر دو گروه بازی و قصه گوئی تفاوت معناداری در سطح 0/001 با گروه کنترل داشتند (نمرات بالاتری اخذ نموده بودند). اما تفاوت معناداری بین گروه قصه گوئی و بازی وجود نداشت. در مولفه ابتکار هر دو گروه بازی و قصه گوئی تفاوت معناداری در سطح 0/001 با گروه کنترل داشتند (نمرات بالاتری اخذ نموده بودند). اما تفاوت معناداری بین گروه قصه گوئی و بازی وجود نداشت. در مولفه بسط هر دو گروه بازی و قصه گوئی تفاوت معناداری در سطح 0/001 با گروه کنترل داشتند (نمرات بالاتری اخذ نموده بودند). اما تفاوت های معناداری بین گروه قصه گوئی و بازی وجود نداشت. بنابراین با 99/9 درصد اطمینان فرضیه اول مبنی بر اثربخشی بازی بر خلاقیت و فرضیه دوم مبنی بر اثربخشی قصه گوئی بر خلاقیت مورد تأیید قرار گرفتند. همچنین تفاوتی بین اثربخشی بازی و قصه گوئی به دست نیامد.

بحث و نتیجه گیری

هدف این پژوهش بررسی تأثیر بازی و قصه گوئی بر میزان خلاقیت دانش آموزان بود. یافته ها نشان داد که بازی و قصه گوئی بر افزایش خلاقیت دانش آموزان اثربخش بوده است، نتایج بسیاری از پژوهش هایی که در خارج از کشور انجام شده، همگی همسو و هم جهت با نتایج این پژوهش بوده است و تصریح شده که به کمک بازی و قصه گوئی می توان میزان خلاقیت افراد خصوصا کودکان را به میزان قابل توجهی افزایش داد. از جمله پژوهش هایی که تأثیر بازی بر خلاقیت کودکان را تأیید کرده اند می توان به (Berrueco, 2011)، (Papilia & Olds, 2002)، (MichelleSmith, 2004)، (Lieberman, 1987)، (Emami,)

(Howard-Jones, Taylor, Sutton, 2002)، (Yarmohamadiyan, & Gholami, 2011)، (Celebi, 2010 oncu)، (Treffinger, 2008)، (Bretta&Privette, 1998)، (Treffer, 2008)، (Celebi, 2010 oncu) اشاره کرد. هم چنین پژوهش های میلر، فنگ و لیانگ (1997)، تیز (2009)، آیدین ویرین (2005)، وب وبرت (2001)، فرید برگ (1994) بیانگر تأثیر قصه گویی در رشد خلاقیت دانش آموزان می باشند (به نقل از ذکریایی و همکاران، 1390).

اهمیت بازی در پیشرفت شناختی کودکان بارها تصدیق شده است، در واقع تمایل کودکان به بازی یا بازیگوشی با مهارت های تفکر خلاق مرتبط است. بازی عمده ترین شکل فعالیت کودک و مناسب ترین آن برای رشد استعداد ایجادگری و خلاقیت به شمار می رود، بازی در کودک تحول به وجود می آورد. در طی بازی، کودک ضمن تقلید از بزرگسالان خاطره ها و تجارب شخصی خود را نیز به آن می افزاید و تصورات خود را با داستان ها، کتاب ها، فیلم ها و سایر معلومات کسب شده ترکیب می کند. خلاقیت، ایجادگری و آفرینندگی از پیروی و تقلید که در قالب بازی به نمایش درمی آید، آغاز می شود. تفکر خلاق در کودک به ویژه در بازی های ابتکاری پدیدار گشته و رشد می کند. خلاقیت کودکان در تجسس و انتخاب وسایل بازی آشکار می گردد. کودک با کمک وسایل و ابزار از قبیل کلمات، حرکات، ژست ها، اسباب بازی های گوناگون و غیره نقشه بازی خود را اجرا می کنند.

از سوی دیگر، بازی کردن، باعث آمادگی روانی و فیزیکی در کودکان می شود تا برای یادگیری و پذیرش آماده شوند. در حقیقت نیروهای روانی و فیزیکی را برای بدست آوردن خلاقیت فعال می کند. به همین دلیل، روانشناسان سعی بر طراحی بازی های خلاقانه مختلف برای پیشرفت آموزشی کودکان دارند.

بهره گیری از هنر قصه گویی خلاق می تواند یک ارتباط دو جانبه و متقابل بین قصه گو و شنونده باشد که قصه گو با بهره گیری از فنون قصه گویی و با تحریک قوه تخیل مخاطبان خویش و تأثیر متقابل، پیام خویش را به شکل جدیدتری به شنوندگان انتقال می دهد. هم چنین سهم کردن کودکان در فراورده های تخیلات انسان که در طول تاریخ و در قالب قصه گویی

تبلور یافته و به گوهرهای یگانه فرهنگی بدل شده است، در پرورش خلاقیت کودکان بسیار مؤثر است. یکی از علل اساسی این امر آن است که قصه ها محصول ذهنیت جمع هستند و آن ها به صورت شفاهی خلق و نقل می شوند و کودکان در هر بار شنیدن و باز گوئی می توانند متناسب با نیازهای خودشان در آن ها تغییر به وجود آورند و آرمان ها، آرزوها و ایده های خود را در قالب قصه ها بیان کنند و امید به تغییر و تحول داشته باشند.

از دیدگاه ما، علت دیگر افزایش خلاقیت این است که بازی و قصه گوئی موانع خلاقیت و سکون فکری و روانشناختی را از پیش پای افراد برمی دارد و حل مسائل را با روندی لذت بخش و سرگرم کننده به پیش می برد. هم چنین پژوهش ها نشان داده است که دانش آموزانی که در جلسات بازی و قصه گوئی حضور داشته اند در یافتن راه حل های اصیل و جدید برای مسائل موفق تر هستند و زمانی که کودکان در معرض آموزش روش های افزایش خلاقیت قرار می گیرند، بازی و قصه گوئی خلاق را به روش های دیگر ترجیح می دهند.

قصه گوئی نوعی بحث و برون ریزی افکار و اندیشه ها می باشد و همچنان که در این پژوهش و پژوهش های گذشته خاطر نشان شده است از راه گفتن کلید واژه هایی برای قصه گوئی و یا تمام کردن یک قصه ناتمام دانش آموزان به کنکاش ذهنی می پرداختند و هر دانش آموز رویاها و اندیشه های خود را به صورت عملیاتی در آورده و بازخورد می گرفتند و علاوه بر آن هر دانش آموز با شنیدن داستان ها و قصه های ساخته شده توسط هم کلاسی های خود شیوه های تفکر بدیع و خلاق تر از تفکر خود را می آموزد. به علاوه با ساخته شدن داستان و قصه و بیان آن بازخوردهای راهبردی و هموار کننده مسیر تفکر از طرف پژوهشگر به آنها داده می شد (Green, 2011).

بازی و قصه گوئی طرح موضوعات بحث انگیز در جلسات بحث گروهی سطح علاقه و در نتیجه میزان مشارکت یادگیرندگان در فعالیت گروهی را افزایش می دهد و محیط یادگیری و پرورش فکری کودکان را از حالت خشک و آمرانه و معلم محوری جدا کرده و مولد تفکر

خلاق می شود. همچنین برای آنها رویا سازی و بازی کردن یک نیاز ذاتی محسوب می شود و نقش تقویت درونی را برای او ایفا میکند (McAdam, 2008).

بازی و قصه گویی یک روش فعال برای پرورش قوه خلاقیت و تفکر بالا بردن سطح تفکر شناختی محسوب می شود زیرا سطح دانش و یادآوری برای کامل کردن یک داستان ناتمام یا ساختن یک داستان جدید کافی نیست و نیاز است دانش آموز دست به ترکیب آموخته‌ها و رویاها بزند. همچنین به ارزشیابی مفید بودن یا تناسب داشتن افکار خود با محتوای داستان و کنکاش برای ربط دادن آن افکار پردازد و به دنبال راه های نو برای آن باشد (Peter, 2010).

منابع

آذر، رسول. (1380). بازی و اهمیت آن در یادگیری همراه با 55 بازی سنتی. تبریز: انتشارات احرار، چاپ اول.

اربابان اصفهانی، مرضیه؛ و قافله کش، مینا. (1384). استفاده از فرآیند مشاوره به منظور دستیابی به اهداف تعلیم و تربیت. تهران: انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

بهداد، بهاره و ذاکر شهرک، مینا. (1382). نمایش خلاق. کتاب ماه کودک و نوجوان.

تورنس، ای. پال. خلاقیت. مترجم حسن قاسم زاده. (1381). تهران: نشر دنیای نو.

تورنس، پ. استعدادها و مهارت های خلاقیت. مترجم حسن قاسم زاده. (1373). تهران: انتشارات دنیای نو.

جلیلی، مهربان. (1389). بررسی رابطه رضایت شغلی و میزان خلاقیت مدیران آموزشی. پایان نامه کارشناسی ارشد، موسسه آموزش و پژوهش مدیریت و برنامه ریزی.

چمبرز، دیویی. قصه گویی و نمایش خلاق. مترجم ثریا قزل ایغ. (1377). تهران: انتشارات مرکز دانشگاهی.

حسینی، افضل السادات. (1381). ماهیت خلاقیت و شیوه های پرورش آن. مشهد: انتشارات قدس رضوی.

خدایاری فرد، محمد، پرند، اکرم. (1388). ارزیابی و آزمونگری روانشناختی. تهران: انتشارات دانشگاه تهران.

دادستان، پریرخ. (1388). ارزیابی شخصیت کودکان. تهران: انتشارات رشد.
دافی، برناتد. تشویق خلاقیت و تخیل در کودکان. مترجم مهشید یاسایی. (1380). تهران: انتشارات ققنوس.

ذکریایی، منیژه، سیف نراقی، مریم، شریعتمداری، علی، نادری، عزت الله. (1390). بررسی اثر اجرای برنامه درسی با بهره گیری از قصه گوئی و نمایش خلاق بر خلاقیت و یادگیری دانش آموزان دختر پایه چهارم مقطع ابتدایی منطقه 5 شهر تهران. پژوهشنامه تربیتی دانشگاه آزاد اسلامی بجنورد. 4(16)، 19-52.

رحماندوست، مصطفی. (1381). قصه گوئی، اهمیت و راه و رسم آن. تهران: انتشارات رشد.
رحمتی، زهرا. (1387). بررسی کاربرد هنر در سرگرمی های خلاقانه کودکان. پایان نامه دوره کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه تربیت مدرس.

زاییس، جک دیوید. هنر قصه گوئی خلاق. مترجم مینو پرنیانی. (1382). تهران: انتشارات رشد.
سیف هاشمی، فخرالسادات. (1383). رابطه خلاقیت و ویژگی های شخصیتی دانش آموزان دبیرستان های تهران. مجله نوآوری های آموزشی، 3(7)، 12-24.

سینگر، دروتی جی، سینگر، جروم ال. پرورش خلاقیت به کمک بازی های وانمودی. مترجم حمید عزیزاده و علیرضا روحی. (1388). تهران: انتشارات جوانه رشد.

لالی، راحله. (1390). چگونگی استفاده از تخیل شنوندگان، مقالات برگزیده قصه گوئی، نهمین جشنواره قصه گوئی. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

میرصادقی، جمال. (1385). اثر فعالیت های هنری بر افزایش خلاقیت کودکان دبستانی. تهران: دانشگاه علامه طباطبائی.

همتی، اسماعیل. (1389). تمرین خلاقیت. تهران: انتشارات قطره، چاپ اول.

Beghetto, R. A. (2009). Does creativity have a place in classroom discussions? Prospective teachers' response preferences. *Thinking Skills and Creativity*, 2(1), 1-9.

- Berretta, S., & Privette, A. (1998). Comparative effects of play on creative thinking: The immediate influence of art, drama and playground experiences on children. Doctoral dissertation, University of southern Mississippi.
- Berruoco, L. (2011). Effects of a play program on creative thinking of preschool children. *Spanish Journal of Psychology*, 14(2), 608-18.
- Celebi Oncua, E. (2010). Preschool children's using of play materials creatively. *Social and Behavioral Sciences*, 2, 4457-4461.
- Daykin, N. McClean. S & Bunt.L. (2007). Creativity, identity and healing: participants accounts of music therapy in cancer care, *Health*, 11(3), 349 – 370.
- Emami, C., Yarmohamadiyan, M. H., & Gholami, A. (2011). The Effect Group Plays on the Development of the Creativity on Six-year Children. *Social and Behavioral Sciences*, 15, 2137-2141.
- Goodman, J, F.(2011). "word" versus "play" and early childhood cave. *Child and youth care forum*, 23(3), 177-196.
- Green, E. (2011). Home, School, and Playroom: Training grounds for adult gender roles. *Sex Roles*, 26, 129-147.
- Hennessey, A. (2011). Story-telling: A Method For Assessing Children's Creativity. *The Journal of Creative Behavior*, 22(4), 235–246.
- Jones, P. A., Taylor, J., & Sutton, L. (2002). The effects of play on the creativity of young children. *Early Child Development and Care*, 172 (4), 323-328.
- Lieberman, J.N. (1987). Playfulness and divergent thinking: an investigation of their relationship at the kindergarten level, *Journal of Genetic Psychology*, 107, 219-224.
- McAdam, R. (2004). Transitioning towards creativity and innovation measurement in SMEs. *Creativity and Innovation management*, 13(2), 126-139.
- McAdam, R. (2008). Transitioning towards creativity and innovation measurement in SMEs. *Creativity and Innovation management*, 13(2), 126-139.
- Papilia, D., & Olds, S. (2002). A child's world. New York: McGraw-Hill.
- Pellegrini, A. D. (1995). The effects of exploration and play on young children's associative fluency. *Imagination, cognition and personality*, 41(1), 29-40.
- Peter, B. (2010). A short-term longitudinal study of children's playground games in primary school: Implication's for adjustment to school and social adjustment in the USA and the UK. *Social Development*, 13(1): 107-123.
- Raymond, S. (2008). Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity. *Computers and Composition*, 25(4), 449-452.
- Robinson, J. R. (2010). Webeates Dictionary Definitions Of Creativity, *Online Journal of Workforce Education and Development*, Volume III, Issue 2 – Summer.
- Smith, M. (2004). Preschool imaginative play disposition and its relationship to subsequent third grade assessment. *Imagination, cognition and personality*, 2(3), 231-240.

- Tekin, M & Gullu, M. (2011). Examined of creativity level of primary school student who make sports and do not make sports. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2,3351-3357.
- Torrance, E. P. (1974). Norms_ Technical manual Torrance tests of creative thinking. Verbal test form A and B, figural test form A and B. personnel press Inc.
- Torrance, E. P. (1975). Preschool creativity, in K.O.paget and B.A braken, *The psychological assessment of preschool children*, 5, 509-519.
- Treffinger, J. D. (2008). *Creativity and innovation*. United Kingdom: Corwin press.