

اثر بخشی قصه‌گویی والد- کودک با و بدون ایفای نقش بر خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی

The Effectiveness of Parent-Child Story-Telling With and Without Role-Play on the Creativity of Preschool Children

Sara Sadat Arabi Zanjani Ali Zadeh Mohammadi, PhD
MA in Family Clinical Psychology Shahid Beheshti University
Shahid Beheshti University

سارا سادات عربی زنجانی علی زاده محمدی*
کارشناس ارشد روان‌شناسی بالینی خانواده دانشیار گروه پژوهشکده خانواده
دانشگاه شهید بهشتی دانشگاه شهید بهشتی

Parisa Sadat Seyed Mousavi, PhD
Shahid Beheshti University

پریسا سادات سیدموسوی
استادیار پژوهشکده خانواده
دانشگاه شهید بهشتی

چکیده

این پژوهش با هدف مقایسه اثربخشی قصه‌گویی والد- کودک با و بدون ایفای نقش بر خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی انجام شد. جامعه آماری کودکان پیش‌دبستانی ۴ تا ۶ ساله مهدکودک‌های تهران و مادران آن‌ها بود. ۴۲ کودک پیش‌دبستانی (۲۴ دختر و ۱۸ پسر) به روش نمونه‌برداری دردسترس انتخاب شدند و به صورت تصادفی در سه گروه قصه‌گویی با ایفای نقش، قصه‌گویی بدون ایفای نقش و گروه گواه (در هر گروه ۱۴ نفر) جایگزین شدند. آزمون تصویری تفکر خلاق تورنس- فرم ب (۱۹۹۸) در سه مرحله برای سنجش خلاقیت کودکان استفاده شد. نتایج حاصل از آزمون تحلیل کوواریانس نشان داد قصه‌گویی با اندازه اثر نسبتاً بزرگی بر خلاقیت کودکان اثر مثبت و قصه‌گویی والد- کودک با ایفای نقش در مقایسه با قصه‌گویی والد- کودک بدون ایفای نقش اثر بیشتری بر خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی دارد. نتایج آزمون تحلیل واریانس با اندازه‌گیری مکرر نیز حاکی از اثربخشی قصه‌گویی والد- کودک با ایفای نقش بر خلاقیت کلی و تمام مؤلفه‌های خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی با گذشت زمان باثبات بود و اثر قصه‌گویی والد- کودک بدون ایفای نقش بر خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی با گذشت زمان فقط بر خلاقیت کلی و مؤلفه‌های ابتکار و بسط ثبات داشت. با توجه به نتایج، می‌توان از روش‌های قصه‌گویی والد- کودک با ایفای نقش به منظور افزایش خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی چه در محیط خانه و چه مکان‌های آموزشی استفاده کرد.

واژه‌های کلیدی: خلاقیت، کودکان پیش‌دبستانی، قصه‌گویی والد- کودک، ایفای نقش

Abstract

This study aimed to compare the effectiveness of parent-child story-telling with and without role-play on the creativity of preschool children. The study population included 4 to 6-year-old children and their mothers. The sample consisted of 42 preschool children (24 girls and 18 boys), who were randomly assigned to three experimental, compare, and control groups. In order to gather data, the Torrance Test of Creative Thinking (1998) was used in the three stages of evaluation of creativity. The results of the covariance analysis indicated that story-telling with role-play had efficacy on the creativity of children and according to the following tests had more efficacy than the story-telling without role-play. According to repeated measures analysis of variance, the efficacy of parent-child story-telling with role-play on general creativity and all its components was stable through time and the efficacy of parent-child story-telling without role-play on creativity was stable only in general creativity and the components of originality and elaboration. According to the results, the methods of parent-child story-telling with role-play can be used to increase the creativity of children, whether at home or educational places.

Keywords: creativity, preschool children, parent-child story-telling, role-play

received: 08 December 2019

accepted: 17 April 2020

Contact information: dr.zadeh@gmail.com

دریافت: ۹۸/۰۹/۱۷

پذیرش: ۹۹/۰۱/۲۹

این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته روان‌شناسی بالینی است. www.SID.ir

قصه‌ها می‌توانند به مخاطب خود در شناخت خویش و جهان اطراف باری رسانند (دادستان و دیگران، ۱۳۸۹). قصه‌گویی از بهترین روش‌ها برای ورود به دنیای کودکان است و به آن‌ها می‌آموزد چگونه با مشکلات، خلاقانه برخورد و آن را حل کنند (لنگرودی، ۱۳۹۵). همچنین قصه‌گویی موجب افزایش تخیل کودکان، فعال‌سازی خودافشاگری^{۱۷} و تشویق آن‌ها در جهت یافتن راه منحصر به فرد خود (ماکر، ۲۰۱۱)، افزایش نوآفرینی، و ارتقای سازگاری از طریق تخیل و بازسازی وقایع و احساس‌ها از زاویه دید دیگر می‌شود (مالان، ۱۹۹۷). از عواملی که پرورش خلاقیت را تسهیل می‌کند، بازنمایی قصه در نمایش است. به اعتقاد اسنو (۲۰۰۰)، از نمایش می‌توان در جهت بروز خلاقیت و تخیل، یادگیری، بینش، و تکامل فردی استفاده کرد. عاملی که اساس نمایش خلاق را شکل می‌دهد «بازی» است. بازی به دلیل آنکه رشد شناختی و عاطفی^{۱۸} که پایه‌های عملکرد خلاقانه اند را پرورش می‌دهد، برای فعالیت‌های نمایش خلاق کودک ضروری است. مهم‌ترین بازی در قلمرو خلاقیت، بازی وانمودی^{۱۹} است (راس، ۱۹۹۶). بازی وانمودی کودک را در وضعیت یادگیری عمیق قرار می‌دهد که در آن خلاقیت وی افزایش می‌یابد (پیازه، ۱۹۶۲). ایفای نقش^{۲۰} یکی از انواع بازی‌های وانمودی برای افزایش خلاقیت است که در آن، کودک به وانمود کردن نقش‌ها می‌پردازد (ساجت و ماتویلر، ۲۰۱۳). در این نوع بازی هر فرد نقشی را بر عهده می‌گیرد و از فرد خواسته می‌شود خود را در یک موقعیت خیالی تصور کرده و برای حل یک مشکل، نقشی را ایفا کند (علاء‌الدینی، کلاتری، کجیاب و مولوی، ۱۳۹۴). به عقیده راس و کاگازز (۲۰۰۱)، از آنجاکه بیشتر فرایند هیجانی موجود در خلاقیت در بازی وانمودی رخ می‌دهد، این بازی برای رشد خلاقیت ضروری است و قلمرویی است که می‌توان فرایند هیجانی خلاقیت را در آن سنجید و پرورش داد (به، ۲۰۰۸). کودکان هنگام بازی وانمودی، فرایندهای شناختی و هیجانی زیادی را که همراه با تفکر خلاق است به کار می‌گیرند (تیسای، ۲۰۱۲؛ راس، ۲۰۱۴، ۲۰۱۶؛ راس و فیورلی، ۲۰۱۰). یکی از این فرایندهای

کودکان در جوامع امروزی با مشکلات پیچیده‌تر و متنوع‌تری روبه‌رو می‌شوند و به همین دلیل، برای حل مشکلات خود به حل مسئله سطح بالاتر و تفکر خلاق^۱ بیشتری نیاز دارند (جایکیم، ۲۰۱۶). به باور فرازر^۲ (۲۰۰۰ نقل از کامرون، ۲۰۱۰) برای اینکه کودکان بتوانند به کنش‌های^۳ کامل انسانی دست یابند، وجود خلاقیت امری ضروری است. به همین جهت سال‌هاست که رشد خلاقیت کودکان از سال‌های اولیه کودکی در برنامه‌های آموزشی قرار گرفته است (چینگ، ۲۰۱۶). عناصر خلاقیت شامل رفتار خلاقانه^۴، انگیزه^۵، بینش^۶، تخیل^۷، و محصولات خلاقانه^۸ است. خلاقیت لازمه پرورش^۹ حل مسئله^{۱۰} در کودکان (لام، ۲۰۰۵) و کلید اصلی رشد شخصی و اجتماعی است که در قلمرو روان‌شناسی سلامت از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است (براکو، ۲۰۱۱). بر اساس شواهد پژوهشی، پرورش خلاقیت در دوران پیش‌دبستانی باعث موفقیت تحصیلی^{۱۱}، سازگاری^{۱۲} و توانایی حل مسئله و شکل‌گیری خودپنداشت^{۱۳} مثبت در کودکان می‌شود که از الزامات ورود به تحصیلات رسمی است (جمالی‌نژاد، ۱۳۹۱). پژوهش‌ها نشان می‌دهد که با بهره‌گیری از روش‌ها و شیوه‌های آموزشی مناسب، به‌ویژه روش‌هایی که بتواند مهارت حل مسئله را در افراد بهبود ببخشد، می‌توان خلاقیت را پرورش داد (تتامانزی، ساروتی و فرانتینو، ۲۰۰۹؛ زاچوپلو و مارکی، ۲۰۰۶). برخی پژوهش‌ها نیز بر افزایش خلاقیت از طریق تمرین‌هایی ضابطه‌محور^{۱۴} (مانند بارش فکری^{۱۵}) یا شخصی تأکید کرده‌اند (برای مثال، دیویس و ریچ، ۱۹۸۵).

بسیاری از صاحب‌نظران معتقدند هنر یکی از روش‌هایی است که می‌توان از طریق آن خلاقیت را در کودکان پرورش داد (کرافت، ۲۰۱۱). یکی از این روش‌های مؤثر در پرورش خلاقیت، بهره‌گیری از هنر قصه‌گویی خلاق^{۱۶} برای کودکان است (رجبی، خسروی و خدابخشی، ۲۰۱۸). قصه‌گویی موانع خلاقیت را از سر راه افراد برمی‌دارد و حل مسئله را به روندی لذت‌بخش تبدیل می‌کند (رادبخش، ۱۳۹۲). کودکان از نخستین سال‌های زندگی به داستان علاقه‌مند می‌شوند و

1. creative thinking
2. Fraser, A.
3. function
4. actual creative behavior
5. motivation
6. imagery
7. imagination

8. creative products
9. foster
10. problem solving
11. educational achievement
12. adjustment
13. self-concept
14. regular

15. brainstorm
16. creative storytelling
17. self-expression
18. cognitive and effective development
19. pretend play
20. role play

شناختی، تفکر واگرا^۱ است که هنگام بازی وانمودی فعال می‌شود (سینگر و سینگر، ۱۹۹۷). به عقیده فین (۱۹۸۷)، بازی وانمودی رفتاری نمادین^۲ است که در خصوص مسائل هیجانی و انگیزشی شکل می‌گیرد. این نظام هیجانی نمادین برای تفکر خلاق، اهمیت ویژه‌ای دارد (فین، ۱۹۸۷). افزون بر آن، بین بازی‌های وانمودی در پیش‌دبستانی و خلاقیت در بزرگسالی رابطه مثبت وجود دارد؛ بدین معنی که هرچه در دوره پیش‌دبستانی بازی‌های وانمودی بیشتر باشند، در بزرگسالی خلاقیت بیشتری مشاهده می‌شود (راماسی، ۲۰۱۸؛ مولینکس، ۲۰۰۸).

اثر بخشی قصه‌گویی بر خلاقیت مورد توجه پژوهشگران بسیاری قرار گرفته است؛ پژوهش لام (۲۰۰۵) روی کودکان پیش‌دبستانی نشان داد که قصه‌گویی بر ابعاد سیالی^۳، انعطاف‌پذیری^۴، اصالت^۵، ایده‌های خلاق^۶، و مهارت حل مسئله^۷ در این کودکان تأثیر می‌گذارد. همچنین دوست‌محمدی (۱۳۹۵) در پژوهشی دریافت که قصه‌گویی خلاق بر توانایی حل مسئله و خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی اثر دارد. شواهد پژوهشی نشان می‌دهد قصه‌گویی خلاقانه به طریقی که کودک در فرایند قصه‌گویی شرکت کند و والد در حین قصه‌گویی از کودک سؤال بپرسد و پست‌خوراند^۸ دریافت کند، نیازمند آموزش مستقیم در حین این تعامل است (زونبرگن و وایتهرست، ۲۰۰۳). در این زمینه، بیشتر پژوهش‌ها نقش فعالانه کودک در روند قصه‌گویی و حضور هرچه پررنگ‌تر ارتباط والد-کودک در این فرایند را نادیده گرفته‌اند. در واقع، در بیشتر پژوهش‌ها ارتباط دو نفره فعال بین والد و کودک هنگام قصه‌گویی وجود نداشته و معمولاً کودک تنها شنونده قصه و مادر یا پژوهشگر تنها گویندگان آن‌ها هستند (حیرری، ۱۳۹۳؛ ذکریایی، ۱۳۸۷؛ رستمی، ۱۳۹۱؛ شکوفه‌فرد، ۱۳۹۲؛ لنگرودی، ۱۳۹۵). حال آنکه به دلیل رابطه دو جانبه‌ای^۹ که از ارتباط بین نگرش^{۱۰} والدین به خلاقیت و مشاهده آن در کودک ایجاد می‌شود، استفاده از تعامل‌های والد-کودک برای یادگیری خلاقیت، لذت‌بخش و هیجان‌انگیز است (گلاوینو، ۲۰۱۱) و می‌توان از این تعامل هنگام قصه‌گویی استفاده کرد. پژوهش‌ها نشان می‌دهد خلاقیت کودک با شرکت دادن او در روند قصه‌گویی افزایش می‌یابد، همان‌طور که در پژوهش ماکر (۲۰۱۱) مشاهده می‌شود تشویق

کودک برای قصه‌گویی و قصه ساختن خود کودک بر توانایی حل مسئله زبانی او تأثیر می‌گذارد و موجب افزایش آن می‌شود.

افزون بر آن، پژوهش فورسیسی و دکورتیس (۲۰۱۸) نشان می‌دهد خلاقیت در محیط کلاس از طریق فعالیت مشترک قصه‌گویی با معلم و هم‌کلاسی‌ها افزایش پیدا می‌کند و با ساخت قصه‌های مشترک که در تعامل کودک با معلم یا کودکان دیگر انجام می‌شود، می‌توان خلاقیت را افزایش داد. کرابلی (۱۹۹۷) در مدل مرحله‌ای با برجسته ساختن نقش دیگران در شکل‌گیری خلاقیت، بر این نکته تأکید می‌کند که بدون تعامل با افراد، محصول خلاقانه به‌رغم تولید، اعتبار اجتماعی- فرهنگی خود را از دست می‌دهد. بررسی پیشینه پژوهشی در ایران نشان‌دهنده خلأ چنین پژوهش‌هایی است که بتوان از طریق تعامل فعال هنگام قصه‌گویی والد-کودک و شرکت دادن کودک در قصه‌گویی، پرورش خلاقیت را سنجید. در این پژوهش با توجه به لزوم افزایش خلاقیت، استفاده از قصه و مهم‌تر از آن، شرکت دادن کودک در روند قصه‌گویی از طریق ایفای نقش به همراه مادر، کودکان و والدین در تعامل با یکدیگر و با استفاده از ایفای نقش در قصه‌ها به تأثیرگذاری بر خلاقیت کودکان، ترغیب شدند. افزون بر غافل ماندن روش‌های قصه‌گویی از شرکت دادن کودک در روند قصه و همراه شدن او با والد، پژوهشی مبنی بر مقایسه گروه‌های مداخله‌ای به صورتی که اثر متغیر مستقل قصه را با و بدون ایفای نقش و مشارکت کودک در قصه‌گویی، بسنجد و در کنار این دو گروه به تعیین گروه گواه جهت سنجش و مقایسه با گروه‌های مداخله پردازد، یافت نشد. پژوهش‌های پیشین یافته‌هایی مبنی بر اثربخشی یا عدم اثربخشی قصه‌گویی بر خلاقیت ارائه داده و اکثراً به‌صورت یک گروه آزمایش و یک گروه گواه طراحی شده‌اند. به این ترتیب انجام پژوهشی با هدف مقایسه سه گروه به‌صورت آزمایش، مقایسه و گواه، به شکل مقایسه اثربخشی قصه‌گویی والد-کودک با و بدون ایفای نقش بر خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی ضرورت می‌یابد. با در نظر گرفتن آنچه ذکر شد، این پژوهش به‌منظور پاسخ به این سؤال که آیا قصه‌گویی والد-کودک با و بدون ایفای نقش بر خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی متفاوت است، به مقایسه اثربخشی قصه‌گویی والد-کودک با و بدون ایفای نقش بر خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی پرداخت.

1. divergent thinking
2. pretend behaviour
3. fluency
4. flexibility

5. originality
6. creative idea
7. problem solving
8. feedback

9. mutual relationship
10. attitude

این پژوهش از نوع شبه‌تجربی با طرح پیش‌آزمون- پس‌آزمون- پیگیری به همراه یک گروه آزمایش، یک گروه مقایسه و یک گروه گواه با پیگیری بود. جامعه آماری شامل کودکان پیش‌دبستانی ۴ تا ۶ ساله مهد کودک‌های تهران و مادران آن‌ها بود. با توجه به استانداردهای پژوهش‌های تجربی مبنی بر لزوم وجود ۱۵ نمونه در هر گروه آزمایش، مقایسه و گواه (دلاور، ۱۳۹۲)، تعداد ۴۵ نمونه از مهد کودک‌های شهر تهران با روش نمونه‌برداری در دسترس از منطقه ۵ انتخاب شدند. به این صورت که از بین مناطق آموزش و پرورش شهر تهران، منطقه ۵ و با مراجعه به مهدهای کودک این منطقه، سه مهد کودک که آمادگی همکاری در این پژوهش را داشتند و ۱۵ نمونه واجد شرایط پژوهش را دارا بودند، انتخاب شد و بر اساس سطح مهدهای کودک، سن کودکان و جنس معادل شدند. سپس هر کدام از مهدهای کودک به صورت تصادفی در گروه‌های آزمایش، مقایسه و گواه قرار گرفتند که از هر گروه یک نفر ریزش پیدا کرد و تعداد هر گروه به ۱۴ نفر تقلیل یافت. گروه اول در پنج جلسه ۶۰ دقیقه‌ای به مدت سه هفته، هفته‌ای دو بار در جلسات گروهی «قصه‌گویی والد- کودک با ایفای نقش» شرکت کرد. افزون بر آن، هر جلسه حضوری در منزل نیز توسط کودک و والد (و گاه هر دو والد) تکرار می‌شد؛ به این ترتیب در مجموع یازده جلسه مداخله برای گروه آزمایش انجام شد. گروه مقایسه نیز به مدت سه هفته، یک شب در میان، تعداد ۱۰ قصه را که ۵ عدد توسط پژوهشگر (یکسان با گروه آزمایش) و ۵ عدد نیز به اختیار والد (به شرط وجود عنصر حل مسئله در قصه) منطبق با معیارهای حریری (۱۳۹۳) انتخاب شده بود دریافت کردند.

ملاک‌های ورود به پژوهش عبارت بودند از: (۱) طبق گزارش مادر، کودک و مادر واجد اختلال روان‌پزشکی نباشند؛ (۲) مادران حداقل دارای تحصیلات دیپلم باشند؛ و (۳) برنامه‌های آموزشی هر سه مهد کودک بایکدیگر شباهت داشته و آموزش مرتبط با خلاقیت یا قصه‌گویی نداشته باشند. همچنین ملاک‌های خروج از پژوهش عبارت بودند از: (۱) عدم حضور والد به همراه کودک در جلسات الزامی است؛ و (۲) بیش از دو جلسه غیبت والد و کودک.

آزمون تفکر خلاق تورنس^۱ (تورنس، ۱۹۹۸). این آزمون

به‌منظور بررسی میزان خلاقیت ساخته شده و دارای چهار مؤلفه است: (۱) سیالی (تعداد پاسخ‌های مرتبط)؛ (۲) انعطاف‌پذیری (تولید ایده‌ها به روش‌های گوناگون)؛ (۳) ابتکار (تولید ایده‌های تازه)؛ و (۴) بسط (توجه به جزئیات). این آزمون از سه فعالیت ساخت تصویر^۲، تکمیل تصویر^۳ و دایره‌ها^۴ تشکیل شده است که در هر فعالیت آزمودنی باید در زمان مقرر پاسخ‌های مورد نظر را به‌صورت تصویری ثبت کند. در این پژوهش از فرم ب این آزمون استفاده شده است. نمره‌گذاری هر فعالیت با استفاده از راهنمای آزمون انجام می‌شود.

بر اساس نتایج پژوهش‌هایی که در کتاب راهنمای این آزمون منتشر شده، ضریب روایی این آزمون بین ۰/۸ و ۰/۹ برآورده شده است (تورنس، ۱۹۷۷). علاوه بر این ضریب اعتبار این آزمون در پژوهش رزنتال، دمرس، گریبال و زینس (۱۹۸۳) بالای ۰/۹ برآورد شده است. همچنین پژوهش‌ها ضریب روایی آن را ۰/۶۳ گزارش کرده‌اند (عابدی، ۱۳۷۲). در پژوهش امامی‌پور و سیف (۱۳۸۲) ضریب پایایی^۵ آزمون تصویری فرم ب ۰/۶۳ و در سطح ۰/۰۱ معنادار بود. پیرخانگی (۱۳۷۶) نیز ضریب پایایی آزمون را با فاصله دو هفته ۰/۸ و ضریب آلفای کرونباخ آن را ۰/۷۴ به‌دست آورده است.

ساختار کلی جلسات که برگرفته از پژوهش لام (۲۰۰۵) است، عبارت بود از: (۱) خوانش قصه توسط پژوهشگر برای والدین و کودکان؛ (۲) پرسش سؤال‌های رتبه برتر در حین قصه‌گویی و بررسی پاسخ کودکان در همان زمان. این سؤال‌ها مشتمل بر پیش‌بینی داستان، تصمیم‌گیری، و حل مسئله بود؛ (۳) استراحت ۱۵ دقیقه‌ای و ساخت یکی از عناصر داستان توسط والد و کودک به‌صورت کاردستی؛ (۴) نقش‌دهی به کودکان و والدین و ایفای نقش بر اساس قصه؛ (۵) پرسش سؤال‌های رتبه برتر در پایان ایفای نقش و بررسی پاسخ کودکان. این سؤال‌ها مشتمل بر یادآوری، مقایسه، انتزاع، حمایت‌سازنده، تحلیل، و تفکر انتقادی بود. برای انجام تکالیف خانگی نیز دو تکلیف در هر جلسه تعیین شد: اجرای مجدد قصه در منزل توسط کودک و والد (و/یا والدین) و قصه‌گویی بر اساس کارت‌های تصویری.

به گروه دوم به مدت سه هفته، یک شب در میان، ۱۰ قصه، ۵ قصه با انتخاب پژوهشگر (یکسان با گروه آزمایش) و ۵ قصه دیگر به اختیار والد (به شرط وجود عنصر حل مسئله در قصه)، منطبق با

1. torrance test of creative thinking
2. picture construction

3. picture completion
4. circles

5. coefficient stability

گویی لام (۲۰۰۵) و حریری (۱۳۹۳) ۵ قصه از میان آن‌ها نهایی شد. در انتخاب قصه‌ها به ملاک‌های حریری (۱۳۹۳) در پژوهش خود توجه شد که عبارت از کوتاه بودن قصه‌ها، روشن و روان بودن، خیال‌پردازی و جان دادن به حیوانات و اشیای بی‌جان، داشتن روند تکراری و منظم قصه با محوریت حل مسئله در آن‌ها بود. علاوه بر این قصه‌ها بر اساس تکنیک «پرسش رتبه بالاتر»^۱ تدوین شدند که از نظر لام (۲۰۰۵) توانایی تفکر کودک را به همراه خلاقیت و حل مسئله افزایش می‌دهد. در جدول ۱ محتوای جلسه‌ها که برگرفته از چهار عنصر خلاقیت (سیالی، انعطاف‌پذیری، ابتکار و بسط) و نیز ایفای نقش است، ارائه شده است.

استانداردهای حریری (۱۳۹۳) ارائه شد. گروه گواه از مهد کودک سوم، هیچ مداخله‌ای دریافت نکرد. عناوین و خلاصه‌ای از محتوای جلسه‌ها در جدول ۱ آمده است.

برای انتخاب قصه‌ها، ابتدا به مربی‌های با تجربه در زمینه قصه‌گویی و خلاقیت مراجعه شد و با مشورت آن‌ها تعدادی از کتاب‌های قصه که محتوایشان برای پرورش خلاقیت و حل مسئله در کودکان مناسب بود برگزیده شد. علاوه بر آن با مراجعه به کتاب‌فروشی‌های کودک و کتاب‌های مرتبط با خلاقیت، مجموع ۳۰ قصه به صورت نهایی گردآوری شد. سپس بر اساس ملاک‌های قصه

جدول ۱

عناوین و محتوای جلسه‌های قصه‌گویی والد- کودک با ایفای نقش

جلسه	قصه	محتوا
اول	فرایند قصه‌گویی	به والدین در مورد اهداف قصه‌گویی و ضرورت ارتقای خلاقیت، اصول قصه‌گویی بر اساس مدل «سؤال‌های رتبه برتر» و ایفای نقش توضیح داده شد و با ارائه چند مثال از فرایند قصه‌گویی با روال جلسه‌ها آشنا شدند.
دوم	عصای کارگشا	این قصه درباره خاریشت و خرگوشی بود که تکه چوبی را در مسیر خانه خود می‌یابد و خاریشت از آن در موقعیت‌های چالش برانگیز به اشکال مختلف استفاده می‌کند. بعد از خوانش قصه توسط پژوهشگر و پرسش سؤال‌های رتبه برتر، کودکان و والدین به ایفای نقش‌های موجود در قصه پرداختند.
سوم	قوی‌ترین حیوان جنگل	موضوع این قصه در مورد چالشی در اثبات قوی‌ترین حیوان جنگل و پردازش این مفهوم است که خرگوشی با استفاده از تفکر خودش می‌تواند قوی‌ترین حیوان جنگل شود. بعد از سؤال‌های رتبه برتر در حین قصه مانند «به نظر شما قوی‌ترین حیوان جنگل کیست و چرا؟» (پیش‌بینی داستان)، سپس با ساخت مار با کاغذهای رنگی، به ایفای نقش پرداختند.
چهارم	کلاغ خنزر پنزری	این قصه در مورد کلاغی است که از رنگ سیاه خود ناراضی است و دنبال راه حلی برای زیبا شدن است. سؤال‌های رتبه برتر در حین قصه پرسیده شدند مانند «اگر شما یک کلاغ بودید، از چه چیزهایی برای زیبا کردن خودتان استفاده می‌کردید؟» (تصمیم‌گیری)، و سپس با ساخت کلاغ با کاغذ رنگی، به ایفای نقش پرداختند.
پنجم	موش باهوش	این قصه در مورد زکات یک موش برای نجات خودش از دست گربه‌ای است که می‌خواهد او را بگیرد. سؤال‌های رتبه برتر در حین قصه مانند حل مسئله پرسیده شد (برای اینکه گربه نفهمد که موش داخل شکمش سنگ انداخته، موش چه راه‌هایی دارد؟) و سپس کودکان و والدین با ساخت نقاب، به ایفای نقش پرداختند.
ششم	چرخ‌های جورواجور	این قصه در مورد خلاقیت حیوانات جنگل در استفاده از چرخ‌های بلااستفاده‌ای است که در جنگل پیدا می‌کنند. پس از خوانش قصه سؤال‌های رتبه برتر مانند تصمیم‌گیری پرسیده شد (اگر شما یک چرخ داشتید با آن چه کارهایی انجام می‌دادید؟). سپس کودکان از طریق بریدن میوه‌هایی که با خود آورده بودند، به‌طور نمادی چرخ‌هایی با اندازه متفاوت ایجاد کردند. پس از آن نقش‌ها تقسیم شد و به ایفای نقش پرداختند.

خروج افراد از پژوهش بلامانع بود. جهت کسب صلاحیت در اجرای مداخلات قصه‌گویی نیز، پژوهشگر آموزش‌ها و دوره‌های لازم را در مؤسسه پژوهشی کودکان دنیا گذرانده بود. در این پژوهش برای بررسی اثر متغیر مستقل از تحلیل کوواریانس،

برای رعایت موازین اخلاقی، رضایت والدین گروه مداخله اخذ، و در مورد مدت و چگونگی انجام پژوهش به آن‌ها توضیحات لازم ارائه شد. همچنین گروه گواه جهت گرفتن مداخله قصه‌گویی در فهرست انتظار قرار گرفت و پس از پایان پیگیری برگزار شد.

۲ ارائه شده است. بهنجاری، خطی بودن، همگنی واریانس‌ها، و همگنی شیب رگرسیون که از جمله مفروضه‌های آزمون تحلیل کوواریانس هستند، بررسی و از صحت آن‌ها اطمینان حاصل شد. نتایج این پژوهش نشان داد بین سه گروه پس از مداخله تفاوت معنادار در خلاقیت (سیالی، انعطاف‌پذیری، ابتکار و بسط) کودکان پیش‌دبستانی ($F=4/318$ و $P<0/001$) وجود دارد و ۴۱ درصد از واریانس این تفاوت توسط آموزش قصه‌گویی تبیین‌پذیر است که اندازه اثر بزرگی است.

برای تعیین آموزش ارائه شده در سه بازه زمانی از تحلیل واریانس با اندازه‌گیری مکرر، و جهت تعیین تفاوت هر یک از متغیرهای پژوهش در هر مرحله از آزمون تعقیبی^۱ استفاده شد.

یافته‌ها

میانگین و انحراف استاندارد نمره‌های خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی و مؤلفه‌های آن (سیالی، انعطاف‌پذیری، ابتکار و بسط) در پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری در سه گروه در جدول

جدول ۲

خلاصه یافته‌های توصیفی نمره‌های خلاقیت و مؤلفه‌های آن در کودکان

متغیر	مرحله	آزمایش		مقایسه		گواه	
		SD	M	SD	M	SD	M
خلاقیت	پیش‌آزمون	۳۷/۸۳۰	۷۱/۲۹	۲۲/۸۲۱	۷۸/۷۹	۲۹/۹۳۰	۸۳/۱۴
	پس‌آزمون	۶۲/۱۱۴	۱۴۷/۰۰	۲۰/۲۷۴	۹۱/۱۴	۳۴/۱۴۹	۸۴/۸۶
	پیگیری	۵۳/۰۸۶	۱۳۲/۹۳	۳۰/۳۳۶	۹۷/۵۰	۳۵/۴۴۶	۸۱/۴۳
سیالی	پیش‌آزمون	۵/۰۳۰	۱۴/۷۱	۴/۸۳۰	۱۵/۶۴	۹/۱۲۰	۱۷/۳۶
	پس‌آزمون	۸/۳۷۱	۲۲/۷۱	۵/۵۹۷	۱۷/۳۶	۹/۰۷۱	۱۷/۱۴
	پیگیری	۷/۳۳۶	۲۰/۸۶	۶/۸۱۲	۱۸/۶۴	۸/۳۷۶	۱۸/۰۰
انعطاف‌پذیری	پیش‌آزمون	۲/۲۰۰	۸/۹۳	۳/۲۴۵	۱۲/۲۹	۲/۲۸۲۸	۱۱/۱۴
	پس‌آزمون	۲/۵۲۵	۱۳/۲۹	۲/۵۹۸	۱۲/۱۴	۲/۶۶۰	۱۱/۰۰
	پیگیری	۲/۵۶۸	۱۳/۱۴	۲/۰۴۵	۱۳/۲۱	۲/۵۴۷	۱۰/۲۱
ابتکار	پیش‌آزمون	۵/۸۷۳	۱۴/۷۹	۸/۲۳۷	۱۹/۰۰	۶/۴۳۱	۱۸/۸۶
	پس‌آزمون	۷/۱۶۳	۲۹/۹۳	۷/۳۳۱	۲۳/۹۳	۸/۱۶۴	۱۷/۷۹
	پیگیری	۷/۲۰۵	۲۷/۰۷	۱۰/۲۸۶	۲۴/۵۷	۱۰/۵۹۵	۱۹/۶۴
بسط	پیش‌آزمون	۲۲/۴۳۳	۳۰/۰۰	۱۵/۳۷۶	۳۲/۵۷	۲۱/۲۱۵	۳۴/۹۳
	پس‌آزمون	۴۹/۶۸۹	۷۹/۲۹	۱۴/۳۳۵	۳۷/۳۶	۲۴/۲۵۰	۳۸/۹۳
	پیگیری	۴۳/۴۰۱	۷۲/۵۷	۱۶/۹۲۸	۴۰/۳۶	۲۵/۰۸۱	۳۳/۵۷

می‌دهد پس از مداخله بین دو گروه در خلاقیت ($P<0/01$) و $F=8/410$ و مؤلفه‌های سیالی، انعطاف‌پذیری، ابتکار، و بسط تفاوت معنادار وجود دارد. بر این اساس آموزش قصه‌گویی توانایی تبیین ۶۴ درصد از خلاقیت، ۳۴ درصد از سیالی، ۲۶ درصد از انعطاف‌پذیری، ۵۳ درصد از ابتکار و ۵۵ درصد از بسط تفاوت بین گروه‌ها در این متغیرها را دارد.

با توجه به جدول ۲، میانگین نمره‌های خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی و مؤلفه‌های آن در سه گروه پیش از مداخله تفاوت اندکی داشته‌اند که به دلیل انتخاب تصادفی افراد دور از انتظار نیست. افزون بر آن بین نمره‌های دانش‌آموزان گروه‌های مختلف در مراحل پیش‌آزمون و پس‌آزمون تفاوت‌هایی مشاهده می‌شود. نتایج تحلیل کوواریانس بین گروهی در جدول ۳ نشان

خلاصه نتایج تحلیل کوواریانس چندمتغیری اثر آموزش قصه گویی بر خلاقیت در گروه‌ها

عناصر خلاقیت	SS	df	MS	F	η^2
خلاقیت	۲۹۹۶۹/۹۲۵	۲	۱۴۹۸۴/۹۶۲	۲۹/۵۵۷**	۰/۶۳۵
سیالی	۲۶۴/۰۹۲	۲	۱۳۲/۰۴۶	۸/۸۷۶**	۰/۳۴۳
انعطاف‌پذیری	۶۹/۰۹۱	۲	۳۴/۵۴۵	۶/۰۱۵*	۰/۲۶۱
ابتکار	۱۲۷۰/۱۱۱	۲	۶۳۵/۰۵۶	۱۹/۳۷۷**	۰/۵۳۳
بسط	۱۲۰۵۴/۴۰۴	۲	۶۰۲۷/۲۰۲	۲۰/۷۲۲**	۰/۵۴۹

* $P < 0.01$ ** $P < 0.001$

برای بررسی تأثیر آموزش پس از گذشت زمان و در سه بازه زمانی پیش‌آزمون، پس‌آزمون و پیگیری از آزمون تحلیل واریانس با اندازه‌گیری مکرر استفاده شد. با توجه به جدول ۵، نتایج تحلیل واریانس با اندازه‌گیری مکرر نشان داد پس از گذشت زمان در گروه آزمایش (قصه‌گویی والد-کودک با ایفای نقش) در بازه‌های زمانی متفاوت در خلاقیت ($F=39/473$ و $P<0/01$) و مؤلفه‌های سیالی، انعطاف‌پذیری، ابتکار، و بسط تفاوت معنادار وجود دارد. افزون بر آن در گروه مقایسه (قصه‌گویی والد-کودک بدون ایفای نقش) نیز در خلاقیت ($F=11/365$ و $P<0/01$)، ابتکار ($P<0/01$) و $F=10/482$ و بسط ($P<0/01$ و $F=10/361$) تفاوت معنادار وجود دارد، اما در سیالی ($P>0/05$ و $F=2/205$) و انعطاف‌پذیری ($P>0/05$ و $F=1/076$) تفاوت معنادار وجود ندارد.

جدول ۵

نتایج آزمون تحلیل واریانس با اندازه‌گیری مکرر ثبات اثر آموزش قصه‌گویی

گروه	متغیر	Pillai's Trace	F	η^2
خلاقیت	خلاقیت	۰/۸۶۸	۳۹/۴۷۳**	۰/۸۶۸
سیالی	سیالی	۰/۶۸۵	۱۳/۰۵۴**	۰/۶۸۵
آزمایش	انعطاف‌پذیری	۰/۸۱۵	۲۶/۳۴۸**	۰/۸۱۵
ابتکار	ابتکار	۰/۸۹۲	۴۹/۴۱۳**	۰/۸۹۲
بسط	بسط	۰/۷۴۸	۱۷/۸۳۵**	۰/۷۴۸
خلاقیت	خلاقیت	۰/۶۵۴	۱۱/۳۶۵*	۰/۶۵۴
سیالی	سیالی	۰/۲۶۹	۲/۲۰۵	۰/۲۶۹
مقایسه	انعطاف‌پذیری	۰/۱۵۲	۱/۰۷۶	۰/۱۵۲
ابتکار	ابتکار	۰/۶۳۶	۱۰/۴۸۲*	۰/۶۳۶
بسط	بسط	۰/۶۳۳	۱۰/۳۶۱*	۰/۶۳۳

* $P < 0.01$ ** $P < 0.001$

بحث

هدف این پژوهش مقایسه اثربخشی قصه‌گویی والد-کودک با و بدون ایفای نقش بر خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی بود. یافته‌ها حاکی از افزایش خلاقیت و مؤلفه‌های آن در گروه قصه‌گویی والد-کودک با ایفای نقش بود و در مؤلفه ابتکار بین گروه قصه‌گویی والد-کودک بدون ایفای نقش و گروه گواه نیز تفاوت معنادار مشاهده شد.

این یافته‌ها با پژوهش‌های رستمی (۱۳۹۱) و لام (۲۰۰۵) در مورد اثربخشی الگوی قصه‌گویی به همراه سؤال بر خلاقیت کودکان

برای مقایسه نتایج سه گروه آزمون تعقیبی اجرا شد و نشان داد در خلاقیت کلی و مؤلفه‌های سیالی، انعطاف‌پذیری و بسط از خلاقیت بین گروه آزمایش با گروه‌های دیگر تفاوت معنادار وجود دارد، اما بین گروه مقایسه و گواه تفاوت معنادار وجود ندارد. در ابتکار نیز بین گروه آزمایش، گروه مقایسه و گروه گواه نیز تفاوت معنادار وجود دارد. به عبارت دیگر، اثربخشی قصه‌گویی والد-کودک با ایفای نقش بر خلاقیت کلی و مؤلفه‌های آن در کودکان پیش‌دبستانی بیش از قصه‌گویی والد-کودک بدون ایفای نقش است. خلاصه نتایج در جدول ۴ گزارش شده است.

جدول ۴

نتایج آزمون تفاضل میانگین‌های خلاقیت برای گروه‌های آزمایش

عناصر خلاقیت	گروه‌بندی	MD	SE
آزمایش * مقایسه	آزمایش * مقایسه	۵۹/۴۰*	۱۰/۲۸۲
خلاقیت	آزمایش * گواه	۷۱/۰۳۱*	۹/۴۳۵
مقایسه * گواه	مقایسه * گواه	۱۱/۶۳۱	۸/۹۳۰
آزمایش * مقایسه	آزمایش * مقایسه	۴/۱۹۸***	۱/۷۶۱
سیالی	آزمایش * گواه	۶/۸۰۳**	۱/۶۱۶
مقایسه * گواه	مقایسه * گواه	۲/۶۰۴	۱/۵۱۳
آزمایش * مقایسه	آزمایش * مقایسه	۲/۸۹۷***	۱/۰۹۴
انعطاف‌پذیری	آزمایش * گواه	۳/۳۹۷**	۱/۰۰۴
مقایسه * گواه	مقایسه * گواه	۰/۵۰۱	۰/۹۴۰
آزمایش * مقایسه	آزمایش * مقایسه	۸/۲۳۴*	۲/۶۱۴
ابتکار	آزمایش * گواه	۱۴/۸۳۴**	۲/۳۹۹
مقایسه * گواه	مقایسه * گواه	۶/۶۰*	۲/۲۴۵
آزمایش * مقایسه	آزمایش * مقایسه	۴۱/۷۰۳*	۷/۷۸۸
بسط	آزمایش * گواه	۴۳/۴۲۵*	۷/۱۴۶
مقایسه * گواه	مقایسه * گواه	۱/۷۲۲	۶/۶۸۸

* $P < 0.01$ ** $P < 0.001$ *** $P < 0.05$

پیشتر بیان شد در حین قصه‌گویی با ایفای نقش، والد و کودک فعالیتی مشترک را آغاز می‌کنند که والد به همراه کودک خود پس از خوانش قصه با روش سؤال‌های رتبه برتر، وارد نوعی بازی نمایشی می‌شود و هر دو بنا به توافق خود به ایفای نقش‌های مرتبط با قصه می‌پردازند. این ویژگی قصه‌گویی والد- کودک با ایفای نقش همان مفهوم بازی وانمودی و انگیختن نظام هیجانی نمادین را در بردارد که کودک جهت افزایش خلاقیت به آن نیاز دارد. در واقع بازی وانمودی کودک در حین فعالیت قصه‌گویی به همراه والد خود، با ایجاد موقعیت صمیمانه موجب می‌شود نظام هیجانی کودک برانگیخته و تفکر واگرایی او فعال شود.

پیاژه (۱۹۶۲) نیز بر این باور است که کودکان به هنگام بازی، فعالانه یاد می‌گیرند و زمانی که مشغول بازی‌های وانمودی یا تجسمی هستند، یادگیری آن‌ها در موثرترین وضعیت قرار دارد، چراکه درگیر نوعی تفکر عمیق هستند که باعث می‌شود خلاقیت افزایش یابد. در بازی وانمودی کودک وانمود می‌کند فرد یا چیز خاصی است. این امر باعث می‌شود بازی وانمودی باعث می‌شود کودک راه حل‌های مختلفی را بسنجد و به نقش‌ها و راه‌های غیرمعمول فکر کند. تفکر واگرایی کودک با ایفای نقش عناصر غیرمعمول کلیدی داستان تقویت می‌شود. دیویس و ریم (۱۹۸۵) نیز معتقدند که توانایی‌های خلاقانه هنگام تمرین‌های دیگر مانند بارش فکری که تفکر واگرا را برمی‌انگیزد افزایش می‌یابند. روش‌های پرورش خلاقیت در این پژوهش به دو حوزه شخصی و ضابطه‌محور تقسیم شده‌اند. در قصه‌گویی والد- کودک با ایفای نقش از روش‌های ضابطه‌محور و شخصی برای پرورش خلاقیت کودک استفاده شده است. از آنجاکه در روش ضابطه‌محور از بارش فکری استفاده می‌شود، پرسش سؤال‌های رتبه برتر مانند بارش فکری عمل می‌کند. افزون بر آن، برخی از سؤال‌های رتبه برتر مانند انتزاع^۱ و استنباط^۲ نیازمند پاسخ‌های شخصی کودک‌اند و پاسخ کاملاً منحصر به فرد او را می‌طلبد. می‌توان این تبیین را کرد از آنجاکه بعد اصالت با توانایی منحصر به فرد کودک مرتبط است، به‌نظر می‌رسد در تعامل با دنیای درونی او شکل می‌گیرد. در گروه قصه‌گویی والد- کودک بدون ایفای نقش نیز، به‌رغم عدم استفاده از سؤال‌های رتبه برتر و ایفای نقش، قصه خواندن والد فضایی

و پژوهش‌های ذکر‌یابی (۱۳۷۸) و لنگردودی (۱۳۹۵) مبنی بر افزایش خلاقیت در قصه‌گویی همراه با نمایش همسو بود. در همین راستا راماسی (۲۰۱۸) و مولینکس (۲۰۰۹) نیز ارتباط بازی‌های وانمودی در کودکی با خلاقیت در بزرگسالی را تأیید کرده‌اند.

در راستای تبیین افزایش خلاقیت می‌توان به این نکته اشاره کرد که در گروه قصه‌گویی والد- کودک با ایفای نقش، کودکان به ایفای نقش‌های موجود در قصه و در واقع به بازی وانمودی پرداخته‌اند. از نظر راس و کاکارز (۲۰۰۱) بازی وانمودی به دو طریق عاملی جهت افزایش خلاقیت کودکان است. نخست آنکه بازی وانمودی تمرین تفکر واگرا است، زیرا کودک به‌طور همزمان نقش‌های متفاوتی ایفا می‌کند. دوم آنکه ابراز خیال‌پردازی هیجانی در بازی به کودک کمک می‌کند مجموعه‌ای از پیوندهای هیجانی را شکل دهد که تفکر واگرا را افزایش می‌دهد. افزون بر آن، خلاقیت و حل مسئله مبتنی بر تفکر خلاق و تفکر انتقادی است و این دو نوع تفکر بخشی از مهارت‌های تفکر رتبه برتر است (لام، ۲۰۰۵). به عبارت دیگر، قصه‌گویی والد- کودک با ایفای نقش، تفکر رتبه برتر کودکان را تحت تأثیر قرار می‌دهد و این فرایند افزایش خلاقیت را تبیین می‌کند.

در تبیین افزایش سیالی در گروه قصه‌گویی والد- کودک با ایفای نقش، همسو با فین (۱۹۸۷) می‌توان گفت بازی وانمودی مشابه با خلاقیت عمل می‌کند. بازی وانمودی متشکل از خصیصه‌های شناختی مانند جایگزینی اشیاء و خصیصه هیجانی است که فین آن را پیوندهای هیجانی می‌نامد. این پیوندها واحدهای نمادینی هستند که بیانگر هیجان مختلف مانند ترس، خشم و علاقه‌اند و الگوهای هیجانی اصلی را تشکیل می‌دهند که اطلاعات مهمی در مورد رویدادهایی با بار هیجانی زیاد ارائه می‌دهند. این واحدهای هیجانی بخش کلیدی بازی‌های وانمودی هستند. در نظر فین (۱۹۸۷)، بازی وانمودی به‌مثابه رفتاری نمادین است که مسائل هیجانی و انگیزشی را شکل می‌دهد. این نظام هیجانی نمادین برای تفکر خلاق، اهمیت ویژه‌ای دارد و قابلیت‌های تفکر واگرا مانند خیال‌پردازی، بازی وانمودی یا نقاشی نظام هیجانی نمادین را فعال می‌سازد. در واقع فرایند خلاقیت بدون نظام هیجانی نمادین شکل نمی‌گیرد و عملکرد این نظام در خلال بازی وانمودی تسهیل می‌شود. همان‌طور که

ایفای نقش، آن‌ها را به تفکر عینی و ملموس هدایت می‌کند. هنگامی که کودکان به بازی وانمودی می‌پردازند، فرآیندهای شناختی و هیجانی زیادی را که همراه با تفکر خلاق است به کار می‌گیرند (راس، ۲۰۱۴، ۲۰۱۶؛ راس و فیورلی، ۲۰۱۰؛ تیسای، ۲۰۱۲). تفکر واگرا که هنگام بازی وانمودی فعال می‌شود یکی از مهم‌ترین فعالیت‌های شناختی مرتبط با خلاقیت است (سینگر و سینگر، ۱۹۹۰). این فرایند موجب می‌شود کودک بتواند افکار متنوعی را گسترش دهد. از آنجاکه مؤلفه انعطاف‌پذیری به معنای توانایی فرد برای ایجاد و خلق افکار متفاوت در صورت تغییر مسئله است، می‌توان گفت تفکر واگرا که منجر به هدایت ذهن به جهات مختلف می‌شود و افکار متنوعی ارائه می‌دهد، زیربنای آن است.

قصه‌گویی والد-کودک با ایفای نقش که نخستین بار در این پژوهش بررسی شد، با افزایش خلاقیت کودکان نشان داد به‌رغم صرف زمان و انرژی بیشتر از سوی والد، روشی مؤثر و قابل تأمل برای افزایش خلاقیت کودکان است.

با توجه به نمونه‌برداری دردسترس و تمایل والدین به شرکت در پژوهش، ضرورت رعایت احتیاط در تعمیم نتایج را مطرح می‌کند. متفاوت بودن ۵ قصه انتخابی توسط والدین دو گروه نیز از محدودیت‌های تعمیم نتایج است و لازم است در پژوهش‌های آتی مد نظر قرار گیرد.

منابع

امامی‌پور، س. و سیف، ع. (۱۳۸۲). بررسی تحولی سبک‌های تفکر در دانش‌آموزان و دانشجویان و رابطه آن‌ها با خلاقیت و پیشرفت تحصیلی. فصلنامه نوآوری‌های آموزشی، ۲(۳)، ۵۶-۳۵.
 پیرخانفی، ع. (۱۳۷۶). بررسی رابطه هوش و خلاقیت در بین دانش‌آموزان پسر مقطع دوم نظری دبیرستان‌های شهر تهران. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه علامه طباطبایی.
 جمالی‌نژاد، ر. (۱۳۹۱). بررسی اثربخشی آموزش خلاقیت مادر-کودک بر خلاقیت کودکان و خودکارآمدی والدگری مادران کودکان پیش‌دبستانی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه فردوسی مشهد.

شخصی برای کودک فراهم می‌کند که افزایش بعد اصالت در گروه قصه‌گویی والد-کودک بدون ایفای نقش را در پی دارد.

گلاوینو (۲۰۱۱) مؤلفه بسط با تفکر انعکاسی^۱ یا تفکر ارزیابانه^۲ ارتباط نیرومندی دارد. با توجه به مدل مرحله‌ای کراپلی (۱۹۹۷) تفکر انعکاسی به‌عنوان بخشی از تفکر انتقادی در مرحله بازبینی وجود دارد که فرد به بررسی دقیق و ارزش‌گذاری محصول خودخلاقانه و مناسب بودن پاسخ خود می‌پردازد. در قصه‌های منتخب برای هر دو گروه قصه‌گویی والد-کودک با و بدون ایفای نقش، جزئی‌نگری و توجه به جزئیات به نوعی گنجانده شده است و تفاوت دو گروه در آن است که گروه قصه‌گویی با ایفای نقش به بازی کردن نقش‌ها، آماده‌سازی شخصیت‌ها یا فضای داستان (توسط وسایل موجود مانند میوه، شال، قاشق‌های پلاستیکی و غیره) می‌پرداختند و در نتیجه، بیش از گروه قصه‌گویی بدون ایفای نقش درگیر جزئیات مختلف داستان بودند. افزون بر آن، استفاده از سؤال‌های رتبه برتر بر گرایش طبیعی ذهن برای محدود کردن اطلاعات غلبه می‌کند. سؤال‌هایی که اکثراً به شکل باز پاسخ پرسیده می‌شود، ذهن را به پاسخ‌های متنوع سوق می‌دهد و فرد به افکار اولیه خود جزئیات بیشتری اضافه می‌کند (لام، ۲۰۰۵). یکی از سؤال‌هایی که پس از قصه‌گویی پرسیده می‌شد سؤال مرتبط با یادآوری^۳ و مقایسه^۴ بود و از کودکان پس از پایان قصه خواسته می‌شد نخست قصه‌ای را که شنیده بودند، مرور کنند و سپس به مقایسه شخصیت‌های مختلف داستان بپردازند. مقایسه موجب می‌شد کودکان بیش از پیش به شباهت‌ها یا تفاوت‌های شخصیت‌ها دقت کنند. همچنین سوال انتزاع نیز که پس از پایان قصه از کودک پرسیده می‌شود، از او می‌خواهد که به معنای قصه فکر کند یا جزئیات مهم داستان را تعریف کند.

از جمله عناصر افزایش خلاقیت کودکان در برنامه قصه‌گویی با الگوی سؤال‌های رتبه برتر، تفکر ملموس و عینی است (لام، ۲۰۰۵). چنانچه کودک ملموس و واقعی فکر کند، بهتر می‌تواند فکر را به حوزه‌های کاربردی دیگر تبدیل و خلاقیت تولید کند. در برنامه قصه‌گویی والد-کودک با ایفای نقش، درگیر شدن کودکان با جزئیات قصه، آماده کردن بخشی از فضای قصه و

- Cameron, P. A. (2010). *Preschool environments, relationships and creative skills: a case study*. PhD dissertation. Walden University.
- Cheung, H. P. R. (2016). Teacher-directed versus child-centered: The challenge of promoting creativity in Chinese preschool classrooms, *Pedagogy, Culture and Society*, 25(1), 73-86.
- Craft, A. (2011). *Approaches to creativity education in the United Kingdom*. The Routledge international handbook of creative learning (p 114). London: Routledge.
- Cropley, A. J. (1997). *Fostering creativity in the classroom: General principles*. The creativity research Handbook Vol. 1 (pp. 83-114). Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Davis, G. A., & Rimm, S. B. (1985). *Education of the gifted and talented*. (pp. 145-147). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Fein, G. (1987). Pretend play: Creativity and consciousness. In P. Grolitz & J. Wohlwill (Eds.), *Curiosity, Imagination and Play* (pp. 210-218). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Forcisi, L. A., & Decortis, F. (2018). Children's creativity at school: Learning to produce multimedia stories. In *Congress of the International Ergonomics Association* (pp. 683-692). Cham: Springer.
- Glaveanu, V. (2011). Children and creativity: A most (un) likely pair? *Thinking Skills and Creativity*, 6, 122-131.
- Jaikim, H., & Park, S. (2016). Development of the story template design and digital contents for promoting young children's creativity, *Indian Journal of Science and Technology*, 9(44), 1-5.
- Lam T, K. (2005). *Developing creativity and problem solving through story telling for preschool children*. Dissertation of Master of Education, University of Hong Kong.
- Maker, C. (2011). Creative storytelling: evaluating problem solving in children's invented stories, *Gifted Education International*, 27, 327-348.
- Mallan, K. (1997). Storytelling in the school curriculum. *Educational Practice and Theory*, 19(1), 75-82.
- Mullineaux, P. Y, Dilalla, L. F. (2009). Preschool pretend play behaviors and early adolescent creativity. *Journal of Research in Childhood Education*, 23(2), 103-112.
- حریری، ن. (۱۳۹۳). تأثیر قصه‌گویی در کتابخانه‌های عمومی بر افزایش خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی: یک پژوهش تجربی. *فصلنامه تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی*، ۲۲(۲)، ۲۱۲-۱۹۵.
- دادستان، پ، علیق، ا، رسول‌زاده طباطبایی، ک، آذربایجانی، م. و بیات، م. (۱۳۸۹). قصه‌گویی و تحول مفهوم خدا در کودکان ایرانی و لبنانی. *فصلنامه روان‌شناسی تحولی: روان‌شناسان ایرانی*، ۶(۲۴)، ۳۰۶-۲۹۵.
- دلاور، ع. (۱۳۹۲). روش تحقیق در روان‌شناسی و علوم تربیتی. تهران: انتشارات ویرایش.
- دوست‌محمدی، ح، مروی‌زاده، م، دادفر، ر. و آیین، ط. (۱۳۹۵). اثربخشی قصه‌گویی خلاق بر توانایی حل مسئله و خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی. *فصلنامه پژوهشنامه تربیتی*، ۴۹، ۱۴۴-۹۹.
- ذکریایی، م، سیف‌نراقی، م، شریعتمداری، ع. و نادری، ع. (۱۳۸۷). بررسی اثر اجرای برنامه درسی با بهره‌گیری از قصه‌گویی و نمایش (خلاق) بر خلاقیت و یادگیری دانش‌آموزان دختر پایه چهارم مقطع ابتدایی منطقه ۵ تهران. *پژوهشنامه تربیتی دانشگاه آزاد اسلامی واحد بجنورد*، ۱۶، ۵۲-۱۹.
- رادبخش، ن، محمدی‌فر، م. و کیان‌ارثی، ف. (۱۳۹۲). اثربخشی بازی و قصه‌گویی بر خلاقیت کودکان. *فصلنامه خلاقیت و ابتکار در علوم انسانی*، ۴، ۱۹۴-۱۷۸.
- رستمی، ک، رحیمی، ا، رستمی، و. و هاشمی، س. (۱۳۹۱). بررسی تأثیر روش اجتماع پژوهشی در برنامه فلسفه برای کودکان بر خلاقیت کودکان. *دو فصلنامه تفکر و کودک*، ۳(۲)، ۶۲-۴۷.
- شکوفه‌فرد، ش. (۱۳۹۲). اثربخشی قصه‌گویی مبتنی بر دلبستگی مادر در مقایسه با اجرای روتین‌های مثبت بر کاهش مشکلات زمان خواب کودک و بهبود رابطه کودک-مادر. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران.
- عابدی، ج. (۱۳۷۲). خلاقیت و شیوه‌ای نو در اندازه‌گیری آن. *مجله پژوهش‌های روان‌شناختی*، ۲۱(۱)، ۱۱۲-۸۹.
- علاء‌الدینی، ز، کلانتری، م، کجیاف، م. و مولوی، ح. (۱۳۹۴). تأثیر بازی‌های ایفای نقش بر خلاقیت هیجانی و شناختی کودکان. *فصلنامه روان‌شناسی تحولی: روان‌شناسان ایرانی*، ۱۲(۴۵)، ۲۵-۱۵.
- لنگرودی، ک. و رجایی، ا. (۱۳۹۵). تأثیر برنامه درسی قصه‌گویی و نمایش خلاق بر خلاقیت و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی در دروس انشاء و هنر. *فصلنامه پژوهش در برنامه‌ریزی درسی*، ۲(۲۴)، ۱۲۹-۱۱۸.
- Berruoco, L. (2011). Effects of a play program on creative thinking of preschool children. *Spanish Journal of Psychology*, 14(2), 608-618.

- distinction between role-play and object substitution in pretend play. In M. Taylor (Ed.), *Oxford library of psychology. The Oxford handbook of the development of imagination* (pp. 175-185). Oxford University Press.
- Singer, J. L., & Singer, D. L. (1976). Imaginative play and pretending in early childhood: Some experimental Approaches. In A. Davids (Ed.), *Child Personality and Psychopathology*, vol. 3. New York: Wiley.
- Snow, S. (2000). Ritual, Theater, therapy. In P. Lewis, & D. R. Johnson, (Eds.), *Current approaches in Drama therapy*. Springfield: Charles C. Thomas.
- Tettamanzi, M., Sarotti, R., & Frontino, S. (2009). The talent factory: Creative expression workshops to develop divergent thinking. *Psicologia Dell'Educazione*, 3, 101-122.
- Torrance, E. P. (1977). *Creativity in the classroom: What research says to the teacher*. Washington, DC: National Education Association.
- Tsai, K. C. (2012). Play, imagination, and creativity: A brief literature review. *Journal of Education and Learning*, 1(2), 15-20.
- Yeh, C, Yu. (2008). Age, emotion regulation strategies, temperament, creative drama and preschooler's creativity *Journal of Creative Behavior*, 42(2), 131-149.
- Zachopoulou, E., & Marki, A. (2006). A developmental perspective of divergent movement ability in early young children. *Early Child Development and Care*, 175, 85-95.
- Zevenbergen, A. A., & Whitehurst G. J. (2003). *Dialogic reading: A shared picture book reading intervention preschoolers on reading books to children: parents and teachers* (pp. 177-200), New York: University of North Dakota.
- Journal of Creative Behavior*, 43(1), 41-57.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation*. (pp. 178-190). New York: Norton.
- Rajabi, S, Khosravi, A.R. & Khodabakhshi, M. (2018). Investigating the effect of creative storytelling on enhanced creativity of preschool students in Iran. *Journal of Poetry Therapy*, 31(4), 244-255.
- Ramasami, J. (2018). *Exploring the relationships among pretend play, creativity, and parent play beliefs in general education and immersive, bilingual education settings*. Dissertation of Master Degree, Southern Illionis University at Carbondale.
- Rosenthal, A., DeMers, S. T., Stillwell, W., Graybeal, S., & Zins, J. (1983). Comparison of interrater reliability on the Torrance Test of Creative Thinking for gifted & non-gifted students. *Psychology in the Schools*, 20, 35-40.
- Russ, S. W. (2014). *Pretend play in childhood: Foundation of adult creativity* (pp. 44-62). Washington, DC: American Psychological Association.
- Russ, S. W. (2016). Pretend play: Antecedent of adult creativity: *New Directions for Child and Adolescent Development*, 151, 21-32.
- Russ, S. W., & Kaugars, A. S. (2001). Emotion in children's play and creative problem solving. *Creativity Research Journal*, 13, 211-219.
- Russ, S., & Fiorelli, J. (2010). *Developmental approaches to creativity*. In J. Kaufman & R. Strenberg (Eds.), *The Cambridge handbook creativity* (pp. 233-249). New York: Cambridge University Press.
- Russ. S. W. (1996). Development of creative processes in children. In: Runco, M.A. (Ed.), *Creativity in children from childhood through adulthood: The developmental issues (New directions for child development)*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Sachet, A. B., & Mottweiler, C. M. (2013). The