



اثربخشی بازی‌های گروهی بر خلاقیت کودکان^۱

فربیا فروزانفر

کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی

fariba499foroozanfar@yahoo.com

چکیده

پرورش خلاقیت از دیرباز مورد توجه روان‌شناسان و محققان تعلیم و تربیت بوده است. هدف پژوهش حاضر تعیین اثربخشی بازی‌های گروهی بر رشد همزمان ترکیب سیالی، انعطاف‌پذیری، ابتکار، بسط با جزئیات دختران پایه چهارم ابتدایی شهرستان کرج بود. در این پژوهش ۴۰ دانش‌آموز دختر پایه چهارم از دو مدرسه بطور تصادفی خوشه‌ای انتخاب شدند، و پیش‌آزمون خلاقیت تورنس فرم الف اجرا شد. سپس ۲۰ نفر به عنوان گروه آزمایش و ۲۰ نفر به عنوان گروه کنترل تقسیم شدند. پس از اجرای بازی‌های گروهی با گروه آزمایش در پایان ۲۰ جلسه، هر دو گروه کنترل و آزمایش با آزمون خلاقیت تورنس فرم الف پس‌آزمون گرفته شد. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها نسبت به نوع متغیرهای تحقیق از روش‌های آمار توصیفی و برای آزمون فرضیه‌های تحقیق از آزمون پارامتریک آزمون t برای دو گروه مستقل استفاده شد. نتایج نشان دادند که دانش‌آموزان عضو پایه چهارم که در ژنگ ورزش بازی‌های گروهی انجام داده‌اند نسبت به گروه کنترل از خلاقیت بیشتری برخوردارند. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت بازی‌های گروهی بر افزایش خلاقیت و مؤلفه‌های آن (سیالی، انعطاف‌پذیری و بسط) مؤثر است ولی در مؤلفه ابتکار تأثیر، معنادار نبوده است.

کلیدواژه‌ها: خلاقیت، سیالی، ابتکار، انعطاف‌پذیری، بسط، بازی‌های گروهی

مقدمه

رابرت گانیه^۲ (۱۹۹۰) خلاقیت را نوعی حل مسأله می‌داند. اساس خلاقیت، بازده‌های فکری تازه، اصیل و مستقل است. واقعیت این است که تاکنون، روان‌شناسان و محققان، برداشت‌های متفاوتی از این واژه داشته و تعاریف متنوعی از آن ارائه کرده‌اند. وجود چنین اختلاف نظری، ناشی از ماهیت پیچیده آن است. گیلفورد^۳ معتقد است که خلاقیت را باید نوعی تفکر به شمار آورد، زیرا ایده خلاق خود نوعی فکر و تصور است و آن را مجموعه‌ای از توانایی‌ها و خصیصه‌ها می‌داند که موجب تفکر خلاق می‌شود. همانطوری که گوردون^۴ عقیده دارد خلاقیت را می‌توان با یک سری تمرین‌های گروهی افزایش داد. نوآوری معمولاً با ترس و نگرانی دنبال می‌شود. اندرسن^۵ خلاقیت را عمیق‌تر کردن، دوباره نگاه کردن و خط زدن

۱ - مقاله حاضر از طرح پژوهشی برگزیده جشنواره پژوهش‌کنان پرورش فکری کودکان و نوجوانان سال ۱۳۹۳ گرفته شده است.

^۱ - Gagne. R

^۲ - Guilford

^۳ - Gordon

^۴ - Anderson



اشباهات معنی می‌کند و مکنیون^۱ معتقد است خلاقیت متضمن پاسخ یا مفهومی نو است، باید مشکل گشا باشد و مبتکرانه صورت گیرد. به عقیده تایلور^۲، خلاقیت شکل دادن به تجربه‌ها در سازمان‌بندی‌های تازه است (رضوی، ۱۳۹۲).

امروزه اندیشمندان بزرگی چون الوین تافلر از نتیجه محرومیت اجتماعی خلاقیت که می‌تواند ناشی از ناکارآمدی نهاد آموزش و پرورش باشد یاد کرده و تصریح می‌کند این وظیفه مهم و خطیر نهاد آموزش و پرورش است که بتواند تعادلی مطلوب بین ثبات و تغییرات مطلوب در جامعه ایجاد نماید و گر نه دچار "شوک آینده"^۳ "خواهیم شد (تافلر، ۱۳۷۳). با فرض اینکه کودکان ذاتاً خلاق به دنیا می‌آیند و شرط ظهور استعدادهاى خلاقانه نیز وجود شرایط مناسب محیطی در خانه، مدرسه و... است. کودکان تخیلات، ایده‌ها و افکار خود را با به کار گرفتن روش‌های گوناگون و خاص خود تعیین می‌کنند. کتاب، بازی‌ها، اسباب‌بازی‌ها، تجارب غنی محیطی و بسته‌های آموزشی و... ابزارهای مورد نیاز، برای ظهور خلاقیت کودکان است (برونو^۴، ۱۳۷۰). تورنس^۵ و تورنس (۱۹۹۴) اشاره می‌کنند که خلاقیت را می‌توان آموزش داد. براین اساس است که طی سال‌های اخیر پژوهش و ساخت آزمون‌های خلاقیت رونق پیدا کرده است (دائمی و مقیمی، ۱۳۸۳).

طرفداران فروبل^۶ بازی را به مثابه ساده‌ترین راه بیان نیسروی سازنده کودک در نظر می‌گیرند. در این نظریه، بازی‌های تخیلی و بازی‌هایی که باعث شکوفایی نیروی فکری و ذهنی کودکان می‌شوند و معمولاً برای ساختن اشیا و لوازم به کار گرفته می‌شوند اهمیت ویژه‌ای دارد. لیبرمن^۷ نیز از تحقیقات خود نتیجه گرفت که با فراهم آوردن فرصت‌های توأم با بازی می‌توان قدرت خلاقیت کودک را رشد داد. زیگموند فروید^۸ معتقد است تفکر تفکر خلاق شکل عالی تخیلات آزاد و بازی‌های دوران کودکی است. بنابراین به زعم وی سرچشمه خلاقیت را باید در تجربیات دوره کودکی جستجو نمود (مهبجور، ۱۳۸۶). پرورش نیروی تخیل کودک نیز امری است که در جریان بازی به خوبی صورت می‌پذیرد. کودکان برای گسترش بازی از نیروی تخیل خود کمک می‌گیرند و این خود سبب رشد و توسعه تخیل نیز می‌شود. بسیاری از بازی‌های "خودانگیزه" زاینده تخیل کودکان است و نیز آنان برای محتوا دادن و بیان آمال و ایده‌آل‌های خویش در بازی‌های "تقلیدی و نمایشی" از این نیرو بهره می‌گیرند (برادران، ۱۳۸۸). بازی در ظهور خلاقیت، نقش فعالی دارد و موجب حرکت و به کارگیری ذهن کودک در کسب تجربه و حل مسائل می‌شود. برانگیختن ذوق و علاقه کودک به وسیله بازی باعث ایجاد تفکر همگرا در ذهن کودک می‌گردد. اگر بخواهیم بازی‌ها تأثیر به‌سزایی در روند خلاقیت داشته باشند، باید مسیر بازی را تعیین نماییم تا کودکان، خود هدف‌ها را پیگیری نمایند. و از این طریق است که تفکر خلاق، در کل زندگی کودک مشاهده می‌شود (غنی، ۱۳۷۵). بوندراکو (۱۳۷۷) معتقد است خصوصیات بازی بستگی به کاربرد آن و شرایط مخاطب خود دارد. به عبارت دیگر این خصیصه‌ها در مراحل مختلف سنی و با توجه به ویژگی‌های مربوط به رشد کودک و نوجوان متغیر است. بازی در هر سن و هر شرایطی که به اجرا درآید دارای ویژگی‌هایی است که تفاوت آن را با دیگر فعالیت‌ها مشخص می‌کند (فروزانفر، ۱۳۹۳). در بازی‌های جمعی این ضرورت به وجود می‌آید که هدف بازی به روشنی معلوم باشد و نقش‌ها نیز با هم هماهنگ باشند. پیدایش بازی‌های طولانی‌گویی مرحله تازه و عالی‌تر رشد خلاقیت کودکان در بازی است (برادران، ۱۳۸۸). با وجود استفاده گسترده از بازی و بازی‌درمانی در مورد کودکان، این شیوه هنوز جایگاه خود را در ایران به دست نیاورده و کمتر مورد استفاده قرار می‌گیرد، لذا این پژوهش سعی دارد که اثربخشی بازی‌های گروهی را بر خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه چهارم شهرستان کرج مورد بررسی قرار

^۵ - Macneon

^۶ - Tailore

^۷ - Future shock

^۱ - Borono, F.

^۲ - Torrance, P.

^۳ - Froebel.F

^۴ - Lieberman.D

^۵ - Freud. S



دهد و به فرضیه بازی های گروهی بر رشد همزمان ترکیب سیالی^۱، انعطاف پذیری^۲، ابتکار^۳، بسط با جزئیات^۴ دختران عضو پایه چهارم ابتدایی تأثیر مثبت دارد، پاسخ دهد.

تحقیقی تحت عنوان " نقش بازی در پرورش خلاقیت کودکان" در سال ۱۳۸۸ توسط برادران انجام و نتایج حاکی است با استفاده از اصول تعلیم و تربیت می توان ضمن بازی ها و به ویژه بازی های ابتکاری، خلاقیت را در کودکان پرورش داد و در آینده انسان هایی خلاق در فکر و عمل پرورش داد. همچنین در تحقیقی تحت عنوان " بررسی تاثیر اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از قصه گویی و نمایش خلاق بر خلاقیت دانش آموزان پایه چهارم شهر تهران" در سال ۱۳۸۷ توسط ذکریایی صورت گرفته، به این نتیجه رسیده است که یافته های این پژوهش در مجموع اعتبار و اعتماد پذیری فعالیت های هنری را در سه مولفه خلاقیت یعنی سیالی، ابتکار، انعطاف پذیری مورد تایید قرار داد. تحقیقی تحت عنوان " روند تحولی خلاقیت در کودکان" در سال ۱۳۸۶ توسط امیری در اصفهان صورت گرفته به این نتیجه رسیده است که روند تحولی خلاقیت در کودکان دختر و پسر تفاوت معناداری ندارد. گیپسون^۵ (۲۰۰۸ نقل از رضوی، ۱۳۹۲) روش پرورش خلاقیت مثل روش بارش فکری را برای افزایش خلاقیت کودکان کم سن مؤثر دانسته است. کرافت^۶ (۲۰۰۶ نقل از امیری، ۱۳۹۰) در پژوهش خود تأثیر نمایش خلاق را بر خلاقیت بخصوص در مولفه های سیالی و ابتکار و پیشرفت تحصیلی تأیید کرد. چانک (۲۰۰۰) طی تحقیقی در مورد " ارتباط محیط با بروز خلاقیت کودکان" دریافت که وجود محرک های غنی محیطی، عضویت در گروه های کوچک و برنامه های آموزشی انعطاف پذیر به رشد خلاقیت کودکان کمک می نماید.

روش

در این پژوهش که از روش نیمه تجربی از نوع پیش آزمون - پس آزمون استفاده شده است و تأثیر متغیر مستقل (بازی های گروهی) بر متغیر وابسته (خلاقیت) مورد بررسی قرار گرفته است. روش نمونه گیری پژوهش حاضر از نوع تصادفی خوشه ای چند مرحله ای می باشد ۲۰ دانش آموز پایه چهارم گروه آزمایش و ۲۰ نفر گروه کنترل می باشد. در این پژوهش، گروه آزمایش بازی های گروهی را در بیست جلسه ۴۵ دقیقه ای زنگ ورزش انجام دادند. بازی های انتخابی که توسط کارشناسان ارزیابی شده است شامل بازی معارفه - شماره بگم، شماره بگم - بازی با کلمات - حکم حاکم - به تو می گم، به او بگو - ببین و بگو - شیشه گردون - پرتاب سی دی - گوش کن، بخند، گریه کن - هر کسی کار خودش - با نقطه، بی نقطه - در حالت ... - اگر گفتی؟ - بازی با کلمه - تماشا و دقت - داستان حیوانات - لال بازی - جمله سازی - بازی هپ بازی با حروف است.

ابزار ارزشیابی

برای سنجش خلاقیت کلی و چهار عنصر آن از آزمون زمینه یابی مداد کاغذی چند جوابی سنجش خلاقیت^۷ تورنس که توسط عابدی در سال ۱۳۶۳ استاندارد و معرفی گردیده، استفاده شده است (دائمی، ۱۳۸۳). این آزمون از ۶۰ ماده و هر ماده از سه گزینه تشکیل شده است: نمره صفر برای فقدان

^۶ - Fluency

^۷ - Flexibility

^۸ - Originality

^۹ - Elaboration

^{۱۰} - Gipson

^{۱۱} - Ceraft.A

^۱ - MPPT



خلاقیت، ۱ برای خلاقیت متوسط و ۲ برای خلاقیت زیاد منظور می شود. حداقل نمرات صفر و حداکثر نمره فرد در کل آزمون ۱۲۰ خواهد بود (بخشی، ۱۳۸۵).

یافته ها

برای تجزیه و تحلیل داده ها از دو بخش توصیفی و استنباطی استفاده شد.

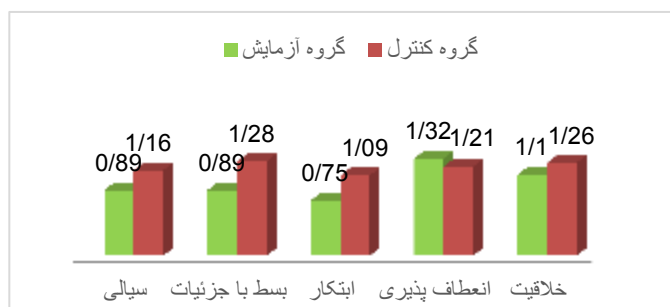
جدول ۱. آزمون کلموگروف اسمیرنف برای بررسی نرمالیتی متغیرهای پژوهش در دو گروه

متغیر	گروه کنترل		گروه آزمایش	
	کلموگروف اسمیرنف	سطح معناداری	کلموگروف اسمیرنف	سطح معناداری
سیالی	۰/۹۵	۰/۳۳	۰/۶۵	۰/۷۹
بسط با جزئیات	۰/۸۶	۰/۴۵	۰/۵۳	۰/۹۴
ابتکار	۰/۶۶	۰/۷۸	۰/۶۶	۰/۷۷
انعطاف پذیری	۰/۷۹	۰/۵۶	۰/۶۱	۰/۸۴
خلاقیت	۰/۸۷	۰/۴۳	۰/۶۸	۰/۷۵

چنانچه یافته های جدول ۱ نشان داد که خلاقیت و مولفه های آن (سیالی، انعطاف پذیری، ابتکار، بسط با جزئیات) در دانش آموزان دو گروه به صورت نرمال توزیع شده اند. $p > 0.05$ (سطح معناداری متغیرهای فوق بیشتر از ۰/۰۵ بود). بنابراین برای توصیف متغیرهای فوق از میانگین و انحراف استاندارد و برای پاسخ به فرضیه های پژوهش از آزمون های پارامتریک استفاده می شود.

جدول ۲. آماره های توصیفی نمرات خلاقیت و مولفه های آن به تفکیک گروه در پیش آزمون (n=40)

متغیر	گروه آزمایش		گروه کنترل	
	میانگین	انحراف استاندارد	میانگین	انحراف استاندارد
سیالی	۰/۸۹	۰/۲۶	۱/۱۶	۰/۳۸
بسط با جزئیات	۰/۸۹	۰/۴۳	۱/۲۸	۰/۳۱
ابتکار	۰/۷۵	۰/۳۹	۱/۰۹	۰/۴۳
انعطاف پذیری	۱/۳۲	۰/۴۰	۱/۲۱	۰/۵۰
خلاقیت	۱/۱	۰/۲۷	۱/۲۶	۰/۳۴

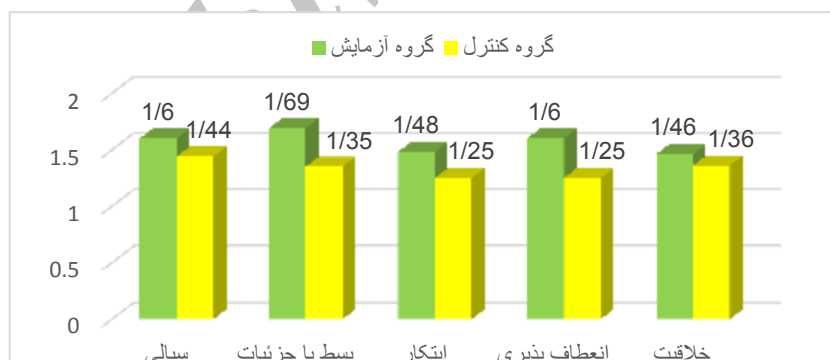




نمودار ۱: میانگین خلاقیت و مولفه‌های آن در دو گروه

چنانچه یافته‌های جدول ۲ و نمودار ۱ نشان می‌دهد که میانگین خلاقیت و مولفه‌های آن در دانش‌آموزان گروه کنترل از ۱/۰۹ برای ابتکار الی ۱/۲۸ برای بسط با جزئیات بود. میانگین خلاقیت و مولفه‌های آن در دانش‌آموزان گروه آزمایش از ۰/۷۵ برای ابتکار الی ۱/۳۲ برای انعطاف‌پذیری بود. جدول ۳. آماره‌های توصیفی نمرات خلاقیت و مولفه‌های آن به تفکیک گروه پس‌آزمون (n=۴۰)

متغیر	گروه آزمایش		گروه کنترل	
	میانگین	انحراف استاندارد	میانگین	انحراف استاندارد
سیالی	۱/۶۰	۰/۲۰	۱/۴۴	۰/۲۹
بسط با جزئیات	۱/۶۹	۰/۱۸	۱/۳۵	۰/۳۸
ابتکار	۱/۴۸	۰/۲۸	۱/۲۵	۰/۳۷
انعطاف‌پذیری	۱/۶۰	۰/۲۹	۱/۲۵	۰/۳۷
خلاقیت	۱/۴۶	۰/۳۱	۱/۳۶	۰/۲۷



نمودار ۲: میانگین خلاقیت و مولفه‌های آن در دو گروه پس‌آزمون

چنانچه یافته‌های جدول ۳ و نمودار ۲ نشان می‌دهد که میانگین خلاقیت و مولفه‌های آن در دانش‌آموزان گروه آزمایش از ۱/۴۶ برای خلاقیت الی ۱/۶۹ برای بسط با جزئیات بود. ۲- میانگین خلاقیت و مولفه‌های آن در دانش‌آموزان گروه کنترل از ۱/۲۵ برای انعطاف‌پذیری و ابتکار الی ۱/۴۴ برای سیالی بود. فرضیه پژوهش مبنی بر **بازی‌های گروهی بر رشد خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه چهارم ابتدایی تأثیر مثبت دارد**، تأیید شد.

جدول ۴. نتایج آزمون‌های اثرهای بین‌آزمودنی‌ها



منابع تغییر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	P
پیش آزمون	۰/۳۴۲	۱	۰/۳۴۲	۸۵/۳	۰/۴۳
گروه ها	۰/۴۳۴	۱	۰/۳۱۴	۸۸/۴	۰/۱۰
خطا	۳/۳۰۰	۳۷	۰/۰۸۹		

داده‌های آماری بیانگر آن است که تفاوت میانگین نمرات گروه آزمایش (بازی‌های گروهی) و گروه گواه بطور کلی بر افزایش خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه چهارم ابتدایی مؤثر است ($p < 0/01$) و نتیجه می‌گیریم این روش مؤثر بوده است. نتایج حاصل از آزمون این فرضیه با یافته‌های پژوهشی محققانی همچون ذکریایی (۱۳۸۷)، البرزی (۱۳۸۵)، شعبانی (۱۳۷۹)، عامری (۱۳۸۰)، حسینی (۱۳۸۶)، غفاری (۱۳۶۴)، تنگستانی (۱۳۹۲)، گیسون (۲۰۰۸) هماهنگ است. از آنجا که هدف اصلی روش‌های مختلف پرورش خلاقیت، افزایش و گسترش ابعاد مختلف خلاقیت می‌باشد در تحقیقات بررسی شده همانند پژوهش حاضر سعی شده با انجام فعالیت‌هایی نظیر قصه‌گویی، نمایش خلاق، آموزش‌های ویژه، بازی‌های آزاد، نقاشی خلاق، بازی‌های پرورشی، کاردستی و مطالعه ویژگی‌های خلاقیت نظیر سیالی، انعطاف‌پذیری، اصالت یا ابتکار و بسط را درگیر کرده و شرایط گسترش خلاقیت فراهم می‌شود.

فرضیه دیگر پژوهش مبنی بر **انعطاف‌پذیری دانش‌آموزان دختر پایه چهارم ابتدایی تأثیر مثبت دارد**، تأیید شد.

جدول ۵. نتایج آزمون‌های اثرهای بین آزمودنی‌ها

منابع تغییر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	P
پیش آزمون	۰/۴۰۴	۱	۰/۴۰۴	۶۷۱/۳	۰/۴۷
گروه ها	۱/۱۵۹	۱	۱/۱۵۹	۱۰/۵۷۴	۰/۲۰۰
خطا	۴/۰۵۴	۳۷	۰/۱۱۰		

همان‌طور که در جدول ۵ ملاحظه می‌شود، داده‌های آماری بیانگر آن است که تفاوت میانگین نمرات گروه آزمایش (بازی‌های گروهی) و گروه گواه بطور کلی بر افزایش انعطاف‌پذیری تفکر بر افزایش خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه چهارم ابتدایی مؤثر است ($p < 0/01$) و نتیجه می‌گیریم این روش مؤثر بوده است. نتایج حاصل از آزمون این فرضیه با یافته‌های پژوهشی محققانی همچون ذکریایی (۱۳۸۷)، کرافت (۲۰۰۶)، گیسون (۲۰۰۸)، هارتلی (۱۹۸۸)، هماهنگ است. بنا بر یافته‌های پژوهش‌های انجام شده و پژوهش حاضر می‌توان گفت که فعالیت‌هایی نظیر نمایش خلاق، بازی خلاق روش بدیعه‌پردازی، بارش مغزی، قصه‌گویی و نقاشی خلاق باعث ایجاد قدرت ارائه پاسخ‌های متنوع به یک مسئله یا مشکل می‌شود، در نتیجه انجام این روش‌ها برای افزایش خلاقیت مؤثر است.

فرضیه دیگر پژوهش مبنی بر **بازی‌های گروهی بر ابتکار دانش‌آموزان دختر پایه چهارم ابتدایی تأثیر مثبت دارد**، تأیید نشد.

جدول ۶. نتایج آزمون‌های اثرهای بین آزمودنی‌ها

منابع تغییر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	p
پیش آزمون	۰/۴۱۵	۱	۰/۴۱۵	۳/۷۲۱	۰/۰۴۸
گروه ها	۰/۴۰۱	۱	۰/۴۰۱	۳/۶۲۶	۰/۰۶۵
خطا	۴/۰۹۱	۳۷	۱۱۱		

همان‌طور که در جدول بالا ملاحظه می‌شود، احتمال پذیرش فرض صفر برای مقایسه گروهی که بازی گروهی دریافت کردند و گروه کنترل در پس‌آزمون متغیر ابتکار از ۰/۰۵ بزرگتر است ($F = 3/626, P > 0/05$). به عبارت دیگر، پس از تعدیل نمره‌های پیش‌آزمون، عامل بین آزمودنی‌های دو گروه اثر معنادار ندارد. داده‌های



آماري بيانگر آن است که بين عملکرد اعضاي دو گروه در پس آزمون متغير ابتکار تفاوت معنادار وجود ندارد ($p > 0.05$) و مي توان نتيجه گرفت که به طور کلي، بازي هاي گروهی بر ابتکار دانش آموزان دختر پايه چهارم ابتدایی تأثير ندارد. نتيجه اين تحقيق با نتايج پژوهشی غلامی توران پشتي (۱۳۹۰) هماهنگ است. شايد يکي از دلايل رد اين فرضيه وجود قوانين و مقررات حاکم بر بازي هاي گروهی باشد که توسط مربی بر گروه اعمال شده و اين مسئله تا حدودی توانايی توليد ايده هاي بديع و تازه را از افراد گروه سلب کرده باشد.

فرضيه ديگر پژوهش مبني بر بازي هاي گروهی بر بسط با جزئيات دانش آموزان دختر پايه چهارم ابتدایی تأثير مثبت دارد، تأييد شد.

جدول ۷. نتايج آزمون t برای مقايسه بسط با جزئيات در دو گروه

تفاوت آزمایش	تفاوت میانگین	در گروه کنترل	تفاوت میانگین در گروه	آزمون لوین	معناداری	T	درجه آزادی	معناداری
۰/۸۱	۰/۲۵	۰/۶۰۳	۰/۴۴۲	۰/۳۵۱ ^۴	۰/۰۰۱	۳۸		

نتايج آزمون لوین و آزمون t در جدول ۷ نشان می دهد که واریانس نمره بسط با جزئيات دانش آموزان با ناتوانی دو گروه تفاوت معنادار ندارد ($p > 0.05$). داده هاي آماری بيانگر آن است که تفاوت میانگین نمرات گروه آزمایش (بازي هاي گروهی) و گروه گواه معنادار بوده و بطور کلي می توان گفت بازي هاي گروهی بر افزايش بسط خلاقیت دانش آموزان دختر پايه چهارم ابتدایی مؤثر است ($p < 0.01$) یافته هاي اين پژوهش با مبانی نظری در مورد بازي هاي گروهی و یافته هاي پژوهش هایی مانند شریفی (۱۳۸۷)، کرافت (۲۰۰۶)، هارتلی (۱۹۸۸) که در اين رابطه با اثربخشی آموزش هاي گوناگون بر روی دانش آموزان صورت گرفته هماهنگ است. از آنجا که بسط به معنای توجه به جزئيات و ریزه کاری ها است می توان نتيجه گرفت که استفاده از بازي هاي پرورشی، نمایش خلاق، تدریس با بديعه پردازی، قصه گوئی، بازي آزاد و نمایش خلاق که در پژوهش هاي نام برده برای افزايش سطح خلاقیت کودکان بکار گرفته شده، باعث می شود کودکان یاد بگیرند به همه جزئيات مسائل اطرافشان بیشتر توجه کنند که تأثير اين توانايی کسب شده در نمرات پس آزمون گروه آزمایش نشان داده شده است.

فرضيه ديگر پژوهش مبني بر بازي هاي گروهی بر سيالی دانش آموزان دختر پايه چهارم ابتدایی تأثير مثبت دارد، تأييد شد.

جدول ۸. نتايج آزمون هاي اثرهاي بين آزمودنی ها

منابع تغییر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	p
پیش آزمون	۰/۲۲۸	۱	۰/۲۲۸	۳/۶۲	۰/۰۵۶
گروه ها	۰/۲۸۹	۱	۰/۲۸۹	۴/۵۹۲	۰/۰۳۹
خطا	۲/۳۲۷	۳۷	۰/۰۶۳		

داده هاي آماری جدول ۸ بيانگر آن است که تفاوت میانگین نمرات گروه آزمایش (بازي هاي گروهی) و گروه گواه معنادار بوده و می توان گفت بازي هاي گروهی بر افزايش بسط خلاقیت دانش آموزان دختر پايه چهارم ابتدایی مؤثر است ($p < 0.01$). یافته هاي اين پژوهش با مبانی نظری در مورد بازي هاي گروهی و یافته هاي پژوهش هایی مانند ذکریایی و همکاران (۱۳۸۷)، شریفی (۱۳۸۷)، هارتلی (۱۹۸۸)، کرافت (۲۰۰۶) که در اين رابطه با اثربخشی آموزش هاي گوناگون بر روی دانش آموزان صورت گرفته هماهنگ است. در اين پژوهش ها و پژوهش حاضر سعی شده با انتخاب روش هایی، سرعت عمل و در نتيجه قدرت افزايش تعداد پاسخ دهی را در کودکان بالا برده و بدین وسیله موجب افزايش سيالی تفکر و در نتيجه افزايش خلاقیت شود.



فرضیه دیگر پژوهش مبنی بر بازی‌های گروهی بر رشد همزمان ترکیب سیالی، انعطاف‌پذیری، ابتکار، بسط با جزئیات دانش‌آموزان دختر پایه چهارم ابتدایی تاثیر مثبت دارد، تأیید شد. به این منظور ابتدا تفاوت پیش و پس‌آزمون ابعاد خلاقیت را در دو گروه حساب کرده، سپس از روش تحلیل واریانس چندمتغیری استفاده شد.

جدول ۹. نتایج آزمون‌های چند متغیره

میزان اثر	سطح معناداری	درجه آزادی خطا	درجه آزادی فرضیه	F	ارزش	آزمون
۰/۴۹۲	۰/۰۰۱	۳۵	۴	۸/۵۱۶	۰/۴۹۳	پیلایی-بارتلت
۰/۴۹۲	۰/۰۰۱	۳۵	۴	۸/۵۱۶	۰/۵۰۷	لامبدای ویلکز
۰/۴۹۲	۰/۰۰۱	۳۵	۴	۸/۵۱۶	۰/۹۷۳	هتلینگ
۰/۴۹۲	۰/۰۰۱	۳۵	۴	۸/۵۱۶	۰/۹۷۳	روی

چنانکه در جدول ۹ مشاهده می‌شود، آزمون‌های معناداری چند متغیره معنی‌دار است ($F(۴,۳۵) = ۸/۵۱۶, P < ۰/۰۵$). پس ترکیب سیالی، انعطاف‌پذیری، ابتکار، بسط با جزئیات در دو گروه آزمایش و کنترل تفاوت معنادار دارد و می‌توان گفت بازی‌های گروهی بر رشد همزمان ترکیب بسط با جزئیات، انعطاف‌پذیری، سیالی، ابتکار و در نهایت خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه چهارم ابتدایی مؤثر است ($P < ۰/۰۵$). یافته‌های این پژوهش با مبانی نظری در مورد بازی‌های گروهی و خلاقیت هماهنگ است ولی در نتایج پژوهش‌های دیگر به این امر پرداخته نشده است.



نمودار ۳: میانگین خلاقیت و مولفه‌های آن در دو گروه

نتیجه‌گیری

آنچه در این پژوهش مطرح شد بیان مختصری از دانسته‌های موجود در مورد اهمیت بازی به ویژه بازی‌های گروهی در پرورش و شکوفایی خلاقیت و مؤلفه‌های آن در کودکان می‌باشد. نتایج پژوهش حاضر نشان داد که بازی‌های گروهی، قوه تخیل کودکان را تحریک کرده، گنجینه لغات آنان را افزایش می‌دهد و استعدادها را پنهان آن‌ها را از قوه به فعل درمی‌آورد. بطور کلی بازی‌های گروهی توانسته بیشترین تأثیر را بر مؤلفه بسط با جزئیات خلاقیت آزمودنی‌ها بگذارد و آن‌ها به فراخور توانایی‌های خود ایده‌های گوناگون در حین بازی ارائه دهند. هر چند نمره مؤلفه ابتکار خلاقیت آزمودنی‌ها، در پایین‌ترین سطح قرار دارد، لیکن نمره کل خلاقیت



افزایش چشمگیری داشته است. در جریان این پژوهش مشاهده شد اعتماد به نفس دانش آموزان بیشتر شده، رفتارهای گروهی را آموخته، رقابت سالم در محیطی شاد و پویا را تجربه کرده و با دید بازتری به مسائل نگرینسته و برای حل آن‌ها از روش‌های متعدد استفاده کردند.

پیشنهادها و محدودیت‌ها

برای پرورش و بالا بردن خلاقیت دانش آموزان پایه ابتدایی، لازم است که اولیای مدارس با مراکز کانون پرورش فکری همراه و همگام شده، در طرح‌هایی مانند مهمانی گل‌ها و طرح کانون و مدرسه شرکت نموده، در این زمینه معلمان در کنار مربیان کانون به اجرای بازی‌های گروهی در ساعات ورزش بپردازند. در پژوهش‌های بعدی از کودکان پسر و گروه‌های سنی دیگر هم استفاده کرده، تا تأثیر جنسیت و سن نیز بر خلاقیت مورد بررسی قرار گیرد. از آن جا که خلاقیت معلمان ابتدایی بر خلاقیت دانش آموزان تأثیر مستقیم دارد، لازم است کارگاه‌های آموزش و پرورش خلاقیت برای آنان در نظر گرفته شود. عدم دسترسی بیشتر به آزمون‌های معتبر خلاقیت، کمبود پژوهش‌های معتبر در زمینه بازی و خلاقیت برای یافتن پیشینه پژوهشی و انتخاب دختران به‌عنوان آزمودنی، از محدودیت‌های اجرایی پژوهش بود.

فهرست منابع

- آما بلی، ت. (۱۳۷۵). شکوفائی خلاقیت کودکان. ترجمه ح. قاسم زاده و پ. عظیمی. تهران: نشر دنیای نو. ۱۱۱
- اسبورن، ا. (۱۳۸۱). پرورش استعداد همگانی ابداع و خلاقیت. ترجمه ح. قاسم زاده. نشر دنیای نو.
- اتکینسون، ر. و همکاران (۱۳۸۱). زمینه روان‌شناسی هیگلگارد. ترجمه ر. براهنی و همکاران. تهران: رشد.
- استرایکو، س. و وارنو، س. (۱۳۸۵). کلیدهای پرورش خلاقیت هنری در کودکان و نوجوانان. ترجمه الف. قیطاسی. تهران: نشر صابرین.
- بوزان، ت. (۱۳۸۵). راه نبوغ. ترجمه م. قراچه‌داغی. تهران: نشر پیکان.
- برونو، ف. (۱۳۷۰). فرهنگ توصیفی روان‌شناسی، ترجمه م. یاسانی و ف. طاهری. تهران: انتشارات طرح نو.
- پارک، ب. (۱۳۹۰). شناسایی و پرورش استعدادهای درخشان. ترجمه ا. کرمی و ف. سهرابی. تهران: نشر روان‌سنجی.
- پیرخائفی، ع. (۱۳۸۴). خلاقیت، مبانی و روش‌های پرورش. تهران: انتشارات هزاره ققنوس.
- تافلو، ال. (۱۳۷۳). شوک آینده. ترجمه ح. کامرانی. تهران: چاپ گلشن.
- تنگستانی، آ. (۱۳۹۱). بررسی تأثیر مطالعه بر پرورش خلاقیت کودکان و نوجوانان مرکز فرهنگی و هنری بندرریگ استان بوشهر. طرح پژوهشی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- تورنس، ای. (۱۳۷۲). استعدادها و مهارت‌های خلاقیت. ترجمه ح. قاسم زاده. تهران: نشر دنیای نو.
- جویس، ب.، ویل، م. و کالهن، ا. (۱۳۸۴). الگوهای تدریس ۲۰۰۴. ترجمه م. بهرنگی. تهران: انتشارات کمال تربیت.
- چانگ، ک. (۱۳۷۴). سنگفرش هر خیابان از طلاست. ترجمه م. سوری. تهران: انتشارات سیمین.
- حاجی دخت، ب. (۱۳۸۷). بررسی ارتباط فرهنگ سازمانی و خلاقیت مدیران متوسطه دخترانه ارومیه، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشکده مدیریت، دانشگاه ارومیه.
- حسن زاده، ر. (۱۳۸۲). روش‌های تحقیق در علوم رفتاری. تهران: ساوالان.



- حسینی، الف. (۱۳۸۶). بررسی تأثیر برنامه آموزش خلاقیت معلمان بر خلاقیت و پیشرفت تحصیلی و خودپنداره دانش‌آموزان تهران، فصلنامه نوآوری‌های آموزشی، ۲۳، ۲۹-۲۱.
- دافی، ب. (۱۳۸۰). تشویق خلاقیت و تخیل در کودکان، ترجمه م. یاسائی. تهران: انتشارات ققنوس.
- دائمی، ح. و مقیمی، ف. (۱۳۸۳). هنجاریابی آزمون خلاقیت تورنس، تازه‌های علوم شناختی، سال ۳، ۴۵-۳۷.
- دوبونو، الف. (۱۳۸۷). خلاقیت کارآمد. ترجمه م. قاسمی نیک‌بخش. تهران: نشر اختران.
- ذکریایی، م. (۱۳۸۷). بررسی تأثیر اجرای برنامه‌های درسی با بهره‌گیری از قصه‌گویی و نمایش خلاق بر خلاقیت دانش‌آموزان پایه چهارم شهر تهران، پایان‌نامه دکتر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تحقیقات دانشکده علوم انسانی شماره یک.
- رضوی، ز. (۱۳۹۲). بررسی کتابخانه‌های کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و خلاقیت کودکان پایه پنجم ابتدایی شهر همدان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد همدان.
- رمضانی، ع. (۱۳۸۸). بررسی خلاقیت دانش‌آموزان با نگرش‌های فرزند‌پروری والدین در مدارس مقطع راهنمایی پسرانه و دخترانه استعداد‌های درخشان شهر ارومیه، طرح پژوهشی مرکز آموزش نیمه حضوری ارومیه.
- رمی، ش. (۱۳۶۸). سرآمدها. ترجمه م. میناکاری. مرکز نشر دانشگاهی تهران.
- سیف، ع. (۱۳۸۰). روان‌شناسی پرورشی روان‌شناسی یادگیری و آموزش. تهران: انتشارات آگاه.
- شرفی، ع. و داوری، ر. (۱۳۸۸). مقایسه تأثیر سه روش پرورش خلاقیت در افزایش خلاقیت دانش‌آموزان پایه دوم راهنمایی، مجله روان‌پزشکی و روان‌شناسی بالینی ایران، سال پانزدهم، ۱، ۴۹-۵۵.
- شعبانی، ن. (۱۳۷۹). تأثیر آموزش ویژه بر پرورش خلاقیت دانش‌آموزان دختر مدارس ابتدایی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه واحد تهران مرکز.
- شولتز، د. و شولتز، س. (۱۳۸۵). نظریه‌های شخصیت، ترجمه ی. سیدمحمدی. تهران: نشر سپهر.
- عسکری، م. (۱۳۸۳). تأثیر روش‌های آموزش خلاقیت بر میزان خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه چهارم ابتدایی استان همدان، طرح پژوهشی سازمان آموزش و پرورش استان همدان.
- غلامی توران‌پشتی، م. و کریم‌زاده، ص. (۱۳۹۰). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت و رابطه آن با سازگاری روانی دانش‌آموزان، فصلنامه اندیشه‌های نو در علوم تربیتی، سال هفتم، ۱.
- فروزانفر، ف. (۱۳۹۳). بررسی اثربخشی آموزش محتوای الکترونیکی (قصه و بازی) بر همدلی پسران پایه سوم ابتدایی شهرستان کرج، پایان‌نامه کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی دانشگاه آزاد اسلامی واحد یزد.
- کفایت، م. (۱۳۷۳). بررسی ارتباط شیوه‌ها و نگرش‌های فرزند‌پروری با خلاقیت و بررسی رابطه خلاقیت با هوش و پیشرفت تحصیلی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه شهید بهشتی.
- هارتلی، ب. (۱۳۸۴). ایجاد انگیزه در کودکان. ترجمه ا. ناهیدی. تهران: انتشارات جوانه رشد.
- هارلوک، ای. (۱۳۶۴). بازی. ترجمه و. رواندوست. تهران: انتشارات نشر پویش.
- همتی، الف. (۱۳۸۷). بررسی تطبیقی موانع شخصی خلاقیت از دیدگاه دبیران مرد و زن ناحیه ۲ شهر ارومیه. پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه ارومیه.

National Conference on Future Studies, Humanities and Development

کنفرانس ملی آینده پژوهی علوم انسانی و توسعه

FHD2015.ir



شیراز مهرماه ۱۳۹۴

- Abedi, J. (2002).** A latent-Variable modeling approach to assessing reliability and validity of a creativity instrument. *Creativity Research Journal*, 14 (2), 267-276.
- Amabile, T.(1983).**The social psychology of creativity. New York: Spring Verlag Publication.
- Anastasi, A. (1988).** *Psychological testing*. (6 ed.). New York:MacMillan.
- Auzmendi, E., Villa, A., & Abedi, J. (1996).** Reliability and Validity of a Newly-Constructed Multiple-Choice Creativity Instrument. *Creativity Research Journal*, 9 (1), 89-95.
- DeBord ,K.(2013).** *Child Development: creativity in young children*.(<http://www.ces.ncsu.edu>)2015,
- Duffy, Bernadette.(1998).** supporting creativity and imagination in Early Years, USA Buckingham,. Philadelphia, open university press.
- Guilford,J.P.(1967).**The nature of human Intelligence. New York: Mc Grahill.
- Isenberg, J. & Jalongo,M.R.(1993).***Creative Experssion on and play in the earry childbood curriculum*. Englewood cliffs, Newjersey: prentice - hall
- Mayer, D. (2001).** Developing Intellectual Creativity. *Education*, V 112, N.3
- Markham,L.(2014).** *Nurturing Your Child's Creativity* (<http://www.ahaparenting.com>)
- StarkomA.J. (2014).** *Creativity in the classroom*, New York, Routledge.
- Turner. N.E, & Macdonald. J. & Somerset. M.(۲۰۰۸).**Life skills, Mathematical reasoning and criticalthinking: A curriculum for the prevention of problem gambling, *Journal of Gambling Studies*,New York .24.125-132.

Archive of SID