



بررسی اثربخشی بازی های آموزشی و نمایش خلاق بر عناصر و فرایند هویت یابی نوآموزان دوره ی پیش دبستانی

رقیه غرایاق زندی^۱

مریم ردایی^۲

کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی

کارشناسی مشاوره

چکیده:

پژوهش حاضر با هدف بررسی تاثیر بازی های آموزشی و نمایش خلاق بر عناصر و فرایند هویت یابی نوآموزان دوره ی پیش دبستانی شهرستان کلاردشت است. در این تحقیق از طرح آزمایشی یک گروه با پیش آزمون و پس آزمون استفاده شده است که ابتدا از گروه مورد نظر، سنجش انجام شد و بعد از اجرای برنامه آموزشی نیز پس آزمون اجرا گردید و نتایج آن مقایسه شده است. جامعه آماری شامل نوآموزانی است که در سال تحصیلی ۹۷-۱۳۹۶ در مراکز پیش دبستانی شهرستان کلاردشت مشغول به تحصیل می باشند. نمونه آماری در این پژوهش بر اساس از جدول کرجسی و مورگان، ۸۰ نفر برآورد شد که بصورت نمونه گیری تصادفی ساده انتخاب گردید. ابزار گردآوری اطلاعات پرسشنامه محقق ساخته فرایند هویت یابی نوآموزان پیش دبستانی استفاده شده است که توسط مربیان نوآموزانی که در پژوهش شرکت داشتند، تکمیل گردیده است. گروه آزمایش در ۴ جلسه دو ساعته شرکت داشتند که شامل بازی های آموزشی و نمایش خلاق بوده که توسط مربیان انجام شده است. بعد از برگزاری برنامه ای آموزشی، نتیجه آزمون قبل و بعد اجرای دوره، مورد مقایسه قرار گرفت. نتایج پژوهش نشان می دهد که آموزش بازی های آموزشی و نمایش خلاق در دوره ی پیش دبستانی بر فرایند هویت یابی و عناصر هویت، شناخت و ادراک نوآموزان تاثیرگذار می باشد.

کلید واژه ها : بازی ، بازی های آموزشی ، نمایش خلاق ، پیش دبستانی ، عناصر و فرایند هویت یابی

۱ - آموزگار مدرسه ابتدایی کلاردشت Zandi_1139@yahoo.com

۲ - مربی پیش دبستانی مدرسه چالوس



مقدمه

سال های پیش از دبستان، مرحله شکل گیری شخصیت کودک است. دنیای پیرامونشان سپری می کنند. در این سال های طلایی، چنانچه محیط و آموزش غنی باشد، هوش، شکوفا می شود، استعدادها پرورش می یابد و یا اشیا را طبق شکل یا رنگ آن ها طبقه بندی می کند و کودک می تواند از حداکثر توانایی های خود بهره مند گردد. کودک امروز، دلیل این کار را توضیح می دهد. این قدم بزرگی است؛ هویت سرچشمه ی معنا و تجربه برای مردم است، همانطوری که کالهن می نویسد ما هیچ مردم بی نامی نمی شناسیم، هیچ زبان یا فرهنگی سراغ نداریم که بین خود و دیگری، ما و آنها تمایز برقرار نساخته باشد. (کاستلز، ۱۳۸۰: ۲۲)

هویت شخص، شکل دهنده ی مسیری است که باید آن را طی مدتی که طول عمر نامیده می شود و از لابلای قرارگاههای نمادین بپیماید. (گیدنز، ۱۳۸۷: ۳۲)

جنکینز، هویت را دنیوی ترین و در عین حال شگفت انگیزترین چیزها می داند که خصیصه ی همه ی انسان ها بعنوان موجود اجتماعی است و ریشه ی آنها در شباهت هت و تفاوت های میان انسانها می داند. (جنکینز، ۱۳۸۱: ۲۸)

هویت یعنی توازی بین خود و دیگران برقرار کردن، هویت را همچنبن یک مرحله در چرخه ی زندگی می پندارند (شرفی، ۱۳۸۱: ۲۸)

از دوران مصر باستان تا پایان قرون وسطی در اروپا ف تصور میشد که کودکان دارای نیاز ها و فعالیت های ویژه ای از جمله بازی هستند. با وجود این، در طول دوران رنسانس، کودکان در مقایسه با بزرگسالان اهمیت کمتری داشتند و به طور کامل با دنیای بزرگسالس یکپارچه بودند، بدین معنا که تمام افراد در سنین مختلف با یکدیگر کار و بازی می کردند. در قرن هفدهم، تصور جدیدی از کودکان پدید آمد. اینک آنان شایسته ی توجه و دارای نیازهای رشدی و مشکلاتی متفاوت با بزرگسالان در نظر گرفته می شدند. فرانسه همیشه بیش از انگلستان بازی را می پذیرفت. بازی، در تنها برای کودکان مناسب به نظر می آمد، در حالی که بازی در انگلستان، فعالیت بیپوده پنداشته میشد که در رشد انضباط کودک مانع ایجاد می کرد و زمان مورد نیاز برای کار را از بین می برد. میراث پیوریتن در ایالات متحده، دوسوگرایی دیدگاه ها درباره ی کودکان و در زمینه ی ارزش بازی بوده است، آمریکایی ها در مقایسه با بریتانیایی ها به فرزندان خود نزدیک تر و نسبت به آنها آسان گیرتر بوده اند و آگاهی بیشتری از ویژگیهای خاص رشد و نیازهای کودکان دارند (هیوز، فرگاس، ۱۳۹۱)

کودکان را باید از چشم انداز رشد و تحول بررسی و درک کرد. نباید آنها را بزرگسالانی کم سال یا مینیاتوری از یک بزرگسال در نظر گرفت. دنیای آنها جهانی از واقعیات عینی و ملموس است و آنان معمولا تجربه های خود را در خلال بازی ابراز می کند.

برخلاف بزرگسالان که ابزار ارتباطی آنها طبعاً بیان کلامی است، ابزار طبیعی ارتباط در کودکان بازی و فعالیت است. بازی تنها فعالیت محوری دوران کودکی است که کودکان در تمام زمان ها، به آن می پردازند. فرانک (۱۹۸۲) می گوید که کودکان به وسیله ی بازی چیزی را یاد می گیرند که هیچ کس نمی تواند به آنها بیاموزد. آنها از طریق بازی، به کاوش و شناخت جهان واقعی فضا و زمان، اشیا، حیوانات، ساخت ها، و انسان ها می پردازند. کودکان در فرایند بازی می آموزند که در جهان نمادین ما که بر پایه ی معانی و ارزش هاست زندگی کنند و در عین حال



، به شیوه ی فردی خود به کاوش ، آزمایش و یادگیری بپردازند. بازی زبان نمادین کودک برای ابراز خویش است. بازی ابراز کردن تجربه ها و احساسات ، برای کودکان طبیعی ترین فرایند پویا و درمنابخش خود است که می توانند به آن بپردازند. دنیای کودک جهانی از موارد عینی و ملموس است و هرگاه لازم باشد که ارتباطی با کودک برقرار شود، باید دنیای او را از همین منظر در نظر گرفت . بازی بیان عینی و ملموس کودک و شیوه ی ابراز برای دست و پنجه نرم کردن با دنیای خویش است . بازی مستلزم بازنمایی خودجسمی ، ذهنی و عاطفی کودک به شیوه ای خلاقانه است که ممکن است با تعامل اجتماعی هم همراه باشد (لنדרث، ۱۳۹۰).

فرویل معتقد است که بازی پاک ترین و روحانی ترین ساخته ی دست بشر ، در دوران کودکی انسان است و به گونه ای تصویر پیشین و یا تقلیدی از زندگی آینده انسان بشمار می آید، همانا راز زندگی طبیعی انسان و همه موجودات است . بازی برای کودک لذت ، آزادی، رضایت درونی و بیرونی و احساس آرامش از محیط را به ارمغان می آورد. پیازه ازعان می نماید : ((نمی توانید پیش از آن که کودک به سطح رشدی مناسب برسد به وی یاد دهید که ادراکات لفظی داشته باشد ، بایستی روشی برگرفته از عمل را به کار برد.)) کودک پیش از دبستان چون هنوز از لحاظ گفتاری رشد کاملی نیافته است ، گفتار برای او وسیله ای نارسا و ضعیف است . بنابراین در این مرحله برای کمک به یادگیری کودک بایستی از روش های غیر کلامی استفاده کرد و آموزش پیش از دبستان باید تاکید بیشتری بر بازی داشته باشد و در تدوین برنامه ی درسی و آموزش کودکان به عنوان یک مورد استفاده قرار گیرد. (انگجی، ۱۳۹۰)

مارگارت لووزفلد معتقد است بازی در دنیای کودکان در یک چیدمان خلاق دو عنصر (شناخت و احساسات) را در کنار یکدیگر قرار می دهد و زندگی عاطفی کودک را منعکس می سازد و کودک را آماده می کند تا در آینده عواطف خود را از طریق هنر بیان نماید. بازی به عنوان ابراز استراحت و لذت به کودکان خدمت می نماید. (انگجی، ۱۳۹۰)

خلاقیت در گذشته ، پدیده ای مترادف با نبوغ تلفی می شد. در اواخر قرن ۱۹ و اوایل قرن ۲۰ به منبع جدید خلاقیت توجه شد . در این دوران این تفکر نبوغ یا توانایی غیر معمولی در یک فرد ، از یک روح بیرونی ناشی می شود ، رنگ باخت . نزدیک به نیم قرن طول کشید تا خلاقیت به طور علمی و دقیق مطالعه شود . رهبری این جریان علمی را گیلفورد در سال های (۱۹۶۷-۱۹۵۹) بر عهده داشت (سام خانیان ، ۱۳۸۷).

بدون شک پیشرفت های بشر در زندگی حاصل خلاقیت و نوآوری است. دنیایی که در آن زندگی می کنیم به سرعت در حال تغییر است و تفکر خلاق ، کلیدی است که امکان مواجهه با مشکلات ، سازگاری و در نهایت موفقیت را برای ما فراهم می سازد (لامزدین، ۱۳۸۶). خلاقیت یعنی توانایی اندیشیدن درباره ی امور به راه های تازه و غیرمعمول و رسیدن به راه حل های منحصر به فرد (santrock,2004) .

نمایش خلاق جزئی از طبیعت و شخصیت انسان در سنین کودکی است ، و همه کودکان در همه جای دنیا با هر فرهنگ و آداب و رسومی ، بیشترین وقت اوقات فراغت خود را به بازی و نمایش خلاق می گذرانند(پشت دار ، ۱۳۹۲)



در خصوص هویت یابی تحقیقات بسیار زیادی انجام شده است اما پژوهش های انجام شده در این زمینه و در ارتباط با اثربخشی بازی و نمایش خلاق بر هویت یابی کودکان پیش دبستانی کمتر است. از جمله پژوهش عبدی قشلاق (۱۳۹۳) تحت عنوان بررسی اثربخشی نمایش خلاق بر خلاقیت کودکان پیش دبستانی نشان داد که با توجه به یافته های پژوهش نمایش خلاق می تواند به عنوان یک روش در جهت افزایش خلاقیت کودکان مورد استفاده قرار گیرد. پژوهش صبوری و کیان (۱۳۹۲) تحت عنوان " تاثیر نمایش خلاق بر خلاقیت کودکان دبستانی " که نشان داد بهره گیری از نمایش خلاق به عنوان یکی از تکنیک های آموزش هنر ، در افزایش نمرات خلاقیت کودکان پیش دبستانی بطور چشمگیری موثر است. فیلیپس (۲۰۰۸) نیز رابطه سن و سبک هویتی را آشکار ساخته است. توיוانن ، کومولاینن ، رویسماکی (toivanen,komulainen&Ruismaki) (۲۰۱۱) در پژوهشی نشان دادند که تدریس از طریق نمایش خلاق و تمرین های نمایشی و بداهه مانند بازی های کلامی خودبه خودی ، نقش بازی کردن و حرکت فیزیکی در اعتماد به نفس و ارتباط غنی موثر است . عظیمی و همکاران (۱۳۹۳) در پژوهشی با عنوان « اثربخشی بازی های آموزشی رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری درس علوم» به این نتیجه رسیدند که دانش آموزانی که بازی های آموزشی رایانه ای را انجام دادند، به صورت معناداری پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری بالاتری نسبت به دانش آموزانی که به روش سنتی آموزش دیدند، داشتند.

نتایج پژوهش ها نشان می دهد بازی و نمایش خلاق دارای فواید و کارکردهای متفاوتی است (به نقل از قاسم تبار ، اله ویردیانی ، حاجی تبار و محمدجانی ، ۱۳۹۰). با توجه به اینکه بازی زبان نمادین کودک برای ابراز خویش است و می تواند تصویری که کودک از خود در ذهن خویش دارد را آشکار کند (لنرث، ۱۳۹۰). با نظر به اینکه بین بازی و نمایش خلاق و کودکان دوره ی پیش دبستانی شکافی وجود دارد ، پژوهش حاضر با هدف پاسخ گویی به این سوال که آیا بازی های آموزشی و نمایش خلاق بر عناصر و فرایند هویت یابی نوآموزان دوره پیش دبستانی اثر گذار می باشد؟ انجام شده است .

اهداف تحقیق

تعیین اثربخشی بازی های آموزشی و نمایش خلاق بر عناصر و فرایند هویت یابی کودکان دوره پیش دبستانی
تعاریف نظری و عملیاتی پژوهش

بازی: هر نوع فعالیتی که ، توسط کودکان به منظور تفریح انجام گیرد ، بازی نامیده می شود.

بازی آموزشی : هرگاه بازی به عنوان وسیله ای ، جهت کسب لذت وانجام فعالیت از طرف کودک و به قصد فراهم آوردن امکاناتی در جهت تعامل با محیط انجام گیرد به آن بازی آموزشی می گوئیم (انگجی، ۱۳۹۰). در این پژوهش بازی های آموزشی "این داستان را تمام کن " و داستان گویی اجرا شده است.



نمایش خلاق : در اصطلاح به نمایش هایی که بهره ای از فی البداهگی دارند و به قصد پرورش توانایی های فردی کار می روند ، نمایش خلاق نامیده می شوند. (جعفری، ۱۳۸۹). در پژوهش حاضر با استفاده از تخیل پردازی و قصه های نمایشی در طی ۴ جلسه ی ۲ ساعته اجرا شد .

هویت یابی : حقیقت شیء یا شخص که مشتمل بر صفات جوهری او باشد هویت تعریف می شود که مجموعه ی نگرش ها ، ویژگی ها و روحیاتی را در بر می گیرد که او را از دیگران متمایز می کند.

سوال های پژوهش

سوال اصلی

آیابازی های آموزشی و نمایش خلاق بر عناصر و فرایند هویت یابی کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد؟

فرضیه پژوهش

فرضیه: بازی های آموزشی و نمایش خلاق بر عناصر و فرایند هویت یابی کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد.

روش پژوهش و جامعه آماری، برآورد نمونه و روش نمونه گیری

روش پژوهش مهم ترین و اساسی ترین نقش را در یک پژوهش علمی دارا می باشد، انسان در برخورد با هر مسئله و مشکلی باید روش راه حل خاصی را انتخاب نماید که متناسب با موضوع و مشکل وی باشد. در این تحقیق از طرح آزمایشی یک گروه با پیش آزمون و پس آزمون استفاده شده است که ابتدا از گروه مورد نظر، سنجش انجام شد و بعد از اجرای برنامه آموزشی نیز پس آزمون اجرا گردید و نتایج آن مقایسه شده است. همچنین این پژوهش از نظر هدف در رسته تحقیقات کاربردی قرار دارد.

جامعه آماری شامل نوآموزانی است که در سال تحصیلی ۹۸-۱۳۹۷ در مراکز پیش دبستانی شهرستان کلاردشت مشغول به تحصیل می باشند. نمونه آماری در این پژوهش بر اساس از جدول کرجسی و مورگان (۱۹۷۰) ۸۰ نفر برآورد شد که بصورت نمونه گیری تصادفی ساده انتخاب گردید.

نمونه مورد نظر در این پژوهش ۸۰ نفر نوآموز است که به شیوه نمونه گیری تصادفی ساده انتخاب شدند، بدین صورت که از بین مراکز پیش دبستانی شهرستان کلاردشت ۴ مرکز به تصادف انتخاب و از بین نوآموزان این ۴ مرکز به تصادف، ۸۰ نفر به عنوان نمونه انتخاب شدند سپس گروه آزمایش در یک دوره ۲ هفته ای (۴ جلسه دو ساعته) در دوره آموزشی بر اساس بازی های آموزشی و نمایش خلاق شرکت کردند.





نمودار ۱: تعداد شرکت کنندگان در پیش آزمون و پس آزمون

جدول ۱: نحوه انجام آزمون

پیش آزمون پس آزمون	۸۰ نفر	نواموز پسر	گروه آزمایش
پیش آزمون پس آزمون	۸۰ نفر	نواموز دختر	

روش گردآوری اطلاعات در این پژوهش به دو طریق زیر انجام گرفت:

- روش کتابخانه‌ای: در این پژوهش از روش کتابخانه‌ای در بخش‌مبانی نظری و بررسی دیدگاه‌های صاحب‌نظران و تدوین پیشینه‌ی پژوهش پیرامون موضوع پژوهش استفاده شده است.
 - روش میدانی: جهت بررسی و آزمون سوال‌های پژوهش با استفاده از پرسش‌نامه محقق ساخته از روش میدانی استفاده شده است.
- ابزار گردآوری اطلاعات

ابزار گردآوری اطلاعات در این پژوهش پرسش‌نامه محقق ساخته‌ای است که دارای ۱۶ سوال و در ۴ مولفه (روابط بین فردی، مهارت برقراری، خودکارآمدی، تفکر و خلاقیت)، در طیف پنج گزینه‌ای لیکرت (خیلی کم، کم، متوسط، زیاد و خیلی زیاد) طراحی و تدوین شده است که به ترتیب از ۱ الی ۵ نمره‌گذاری می‌شوند.



روایی و پایایی ابزار اندازه‌گیری

- روایی: روایی اصطلاحی است که با هدفی که آزمودنی برای تحقق بخشیدن به آن درست شده است اشاره می‌کند. آزمونی دارای روایی است که برای اندازه‌گیری آنچه مورد نظر است کافی و مناسب باشد یک آزمون ممکن است از جهتی روا اما از جهاتی دیگر نباشد و روایی یک امر نسبی است (سیف، ۱۳۸۶). محقق پس از مطالعه ادبیات پژوهش و شناسایی مولفه‌های اصلی، گویه‌های متناظر با هر متغیر را فهرست نمود و در اختیار پنج نفر از متخصصان و صاحب‌نظران امر قرار داد و سپس با نظرات آنان اصلاحات و تغییرات مورد نیاز را اعمال نمود و نهایتاً به تایید اساتید راهنما و مشاور رسیده است و به این ترتیب روایی صوری و محتوایی ابزار مورد تایید قرار گرفت.

- پایایی: هرگاه ابزار در شرایط و زمان‌های مختلف بکار برده شود و آزمودنی‌های یکسان دارای نمرات مشابهی باشند پایایی یک وسیله اندازه‌گیری است که به دقت نتایج حاصل اشاره می‌کند پایایی در واقع به دقت، اعتمادپذیری و ثبات و تکرارپذیری آزمون اشاره می‌کند (سیف، ۱۳۸۶). محقق نی جهت سنجش پایایی ابزار از آزمون ضریب آلفای کرونباخ استفاده نمود. در این روش پرسش‌نامه‌ی تحقیق به گروه واحدی از نمونه آماری به تعداد ۳۰ نفر داده شد و نمرات حاصل از طریق نرم افزار SPSS محاسبه که مقدار آن $\alpha = 0/81$ بدست آمده و این مقدار از لحاظ آماری معنادار و مورد تأیید می‌باشد.

آزمون نرمالیته (آزمون کولموگروف- اسمیرنوف)

جهت بررسی و آزمون نرمال بودن توزیع داده‌ها از آزمون کولموگروف-اسمیرنوف استفاده شده که نتایج آن در جدول ۱ ارائه شده است.

جدول ۱: تجزیه و تحلیل نرمال بودن توزیع داده‌ها

متغیرهای پژوهش	میانگین	انحراف معیار	حجم نمونه	سطح معناداری
متغیر کلی	۳/۰۲۲	۰/۱۰۸	۸۰	۰/۰۲۱

مطابق جدول ۱، چوندر سطح اطمینان ۰/۹۵ و خطای اندازه‌گیری $\alpha = 0/05$ ، سطح معناداری $\text{Sig} > 0/05$ محاسبه شده است، لذا داده‌ها از توزیع نرمال پیروی می‌کنند و جهت تجزیه و تحلیل استنباطی داده‌ها، استفاده از آزمون‌های آماری پارامتریک مجاز است.

فرضیه اصلی: فعالیت‌ها و بازی‌های آموزشی بر عناصر و فرایندهای هویت‌یابی کودکان پیش‌دبستانی تاثیر دارد.

جدول ۲: مقایسه میانگین و انحراف معیار پس از آزمون

گروه	میانگین	انحراف معیار	تعداد
پیش آزمون	۴/۵۰	۴۰/۰	۴۰
پس آزمون	۳/۱۲	۰/۳۳	۴۰



مجموع	۳/۳	0/75	۸۰
-------	-----	------	----

مطابق جدول ۲، مقایسه میانگین ها نشان می دهد که در گروه پس آزمون میانگین ۴/۵۰ و در گروه پیش آزمون میانگین ۳/۱۲ می باشد. بدین ترتیب بین میانگین پیش آزمون و پس آزمون تفاوت معنا داری وجود دارد. با مقایسه میانگین ها می توان به تاثیر مثبت فعالیت ها و بازی های آموزشی بفرایند هویت یابی نوآموزان پی برد.

جدول ۳: نتایج آزمون کوواریانس پیش آزمون و پس آزمون

سطح معنای داری	F	میانگین	درجه آزادی	مجموع مجزورات	
۰/۰۰۰	۲۰۰/۲۰۰	۱۲/۹۴۳	۲	۲۱/۰۶	مدل
۰/۰۰۰	۰/۱۴۴	۰/۰۲۰	1	۰/۰۳۱	پیش آزمون
۰/۰۰۰	۲۸۶/۰۲۵	۲۰/۰۰۴	1	۲۰/۰۰۴	گروه
		۰/۰۵۸	۷۸	۱/۹۹۲	خطا
			۷۷	۷۶۰/۱۲۸	مجموع

با توجه به سطح معنی داری آزمون کوواریانس (۰/۰۵) سطح معنی داری) فرضیه پژوهش پذیرفته می شود. با مقایسه میانگین فرایند هویت یابی نوآموزان در قبل و بعد از اجرای دوره آموزش بازی های آموزشی و نمایش خلاق مشاهده می شود که بعد اجرای دوره، مهارت هویت یابی در کودکان افزایش یافته است. بنابراین با اطمینان ۹۵ درصد می توان ادعا کرد که آموزش فعالیت ها و بازی های آموزشی به نوآموزان بر فرایند رشد و هویت یابی آن ها تاثیر گذار است.

نتیجه گیری :

پژوهش حاضر با هدف تعیین اثربخشی بازی های آموزشی و نمایش خلاق بر عناصر و فرایند هویت یابی نوآموزان پیش دبستانی انجام شد . طبق بررسی های انجام شده می توان گفت که بازی ها و خلق موقعیت های جدید و بداهه برای نوآموزان موثر می باشد . برای بررسی این ادعا با توجه به مقایسه میانگین فرایند هویت یابی نوآموزان در قبل و بعد از اجرای دوره آموزش بازی های آموزشی و نمایش خلاق مشاهده می شود که بعد اجرای دوره، مهارت هویت یابی در کودکان افزایش یافته است. بنابراین با اطمینان



۹۵ درصد می توان ادعا کرد که آموزش فعالیت ها و بازی های آموزشی به نوآموزان بر فرایند رشد و هویت یابی آن ها تاثیر گذار است. در نتیجه فرض پژوهشی تایید می گردد و بازی آموزشی و نمایش خلاق بر عناصر و فرایند هویت یابی نوآموزان پیش دبستانی تاثیر گذار می باشد.

منابع

- ۱) انگجی، لیلی. (۱۳۹۰). بازی و تاثیر آن در رشد کودک. تهران: طراحان ایماژ.
- ۲) پشت دار، علی محمد. (۱۳۹۲). قصه گوئی و نمایش (رشته علوم تربیتی). تهران: دانشگاه پیام نور
- ۳) سام خانیان، محمدربیع. (۱۳۸۷). خلاقیت و نوآوری در سازمان آموزشی (مفاهیم، نظریه ها، تکنیک و سنجش). تهران: رسانه تخصصی
- ۴) شهریور (شماره صفحه ندارد)
- ۵) صبوری، خیرقدم، کیان، مرجان. (۱۳۹۲). تاثیر نمایش خلاق بر خلاقیت کودکان پیش دبستانی. خلاصه مقالات ششمین همایش بین المللی روانپزشکی کودک و نوجوان، دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی تبریز، ۲۹-۲۷
- ۶) عبدی قشلاق، فتانه. پویامنش، جعفر. (۱۳۹۳). بررسی اثربخشی نمایش خلاق بر خلاقیت کودکان پیش دبستانی. کنفرانس بین المللی علوم انسانی. روان شناسی و علوم اجتماعی
- ۷) عظیمی، اسماعیل، جعفری هرندی، رضا، موسوی پور، سعید، (۱۳۹۱)، اثربخشی بازی های آموزشی رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری درس علوم، مجله پژوهش در برنامه ریزی، شماره ۱۵، صص ۴۴ - ۳۴
- ۸) قاسم تبار، سید نبی اله. اله ویردیانی، خلیل. حاجی تبار، محسن. محمدجانی، هیوا. (۱۳۹۰). تاثیر نمایش خلاق بر تحول اجنماعی کودکان پیش دبستانی. روان شناسی تحولی: روان شناسان ایرانی. ۸(۳۲)، ۴۱۳-۴۰۵
- ۹) لندرث، گری لی. (۲۰۰۲). بازی درمانی: هنر برقراری ارتباط. ترجمه ی داورپناه، فروزنده. (۱۳۹۰)
- ۱۰) هیوز، فرگاس. (۱۹۹۹). روان شناسی بازی : کودکان، بازی و رشد. (رجمه ی گنجی، کامران. ۱۳۹۱). تهران: رشد
- 11) Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentive perspective. AnnualReview of Psychology, 52: 1-26.
- 12) Phillips, M.T. (2008). Age-related Differences in Identify style: a cross-sectional analysis. Current psychology. N27-205-215
- 13) Toivanen, T.; Komulainen, K.; Ruismaki, H. (2011). Drama education and
- 14) improvisation as a resource of teacher student's creativity. Procedia- Social and
- 15) Behavioral Sciences, 12, 60-69.