

نقش شبیه سازی و بازی های آموزشی بر خلاقیت و یادگیری دانش آموزان

محمداسلام خرمی ۱ و دکتر رستگارپور ۲

۱ کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی

۲ دانشگاه بین الملل چابهار

چکیده

امروزه بازی کودکان پدیده ای است که به طور جدی توجه تعلیم و تربیت و متخصصین این رشته و روان شناسان، مربیان و والدین را جلب کرده است. به شکلی که بخش عظیمی از تحقیقات و فعالیت های متخصصین بر روی بازی کودکان متمرکز است. در این مقاله با استفاده از منابع موجود کتابخانه ای و میدانی و بهره گیری از مطالعات، و سندکاوی به گردآوری داده های مورد نیاز پرداخته شده و داده های گردآوری شده تجزیه و تحلیل شده است.

واژگان کلیدی: ابتدایی؛ بازی؛ پیشرفت تحصیلی؛ دانش آموزان؛ یادگیری.

۱- مقدمه

شواهد نشان می‌دهد دانش آموزان بخش اعظمی از زمان و توانایی های هوش و شناختی خود را صرف امور تحصیلی مینمایند و بهاینترتیب از پرداختن به رشد اجتماعی خویش غافل می‌مانند که از این میان میتوان به کسب مهارتهای نحوه تعاملات اجتماعی و یادگیری مهارتهای پایه که برای زندگی در اجتماع خارج از خانه و مدرسه به آن نیاز دارند، اشاره نمود (کیا، شعبانی، احقر و مدانلو، ص ۳۲۶).

از آنجا که کودک حساسترین مراحل رشد خلاقیت را در محیط خانه سپری می‌کند، محیط مناسب خانوادگی، شیوه و نگرش‌های صحیح فرزندپروری در رشد و شکوفایی خلاقیت سهم مهمی ایفا می‌کند. اساساً پرورش عنصر انگیزشی خلاقیت باید در بستر خانواده صورت گیرد. زیرا مستعدترین محیط برای شکل دهی آن محیط کلامی و نظام تربیتی و رفتاری خانواده است. خانواده باید به موضوع کلیدی نقش بازی در رشد خلاقیت کودکان بسیار توجه داشته باشند. بازی بهترین شکل فعالیت طبیعی هر کودک محسوب می‌گردد. بازی مناسب‌ترین راه برای بروز و رشد استعداد او به شمار می‌رود و نقش بازی در رشد خلاقیت کودکان را نمی‌شود انکار کرد. در جریان بازی است که نیروهای ذهنی و جسمی کودک، یعنی: دقت، تخیل، نظم و ترتیب، چالاکی و غیره رشد می‌یابند (گنجی، کامران، ۱۳۹۳، ص ۶۳۱).

یکی از اهداف و وظایف مهم آموزش و پرورش ایجاد زمینه برای رشد همه جانبه فرد و تربیت انسان های سلام، کارآمد و مسئول برای ایفای نقش در زندگی فردی و اجتماعی است. از آنجاییکه دانش آموزان یکی از ارکان اساسی نظام آموزشی کشور هستند، توجه به این قشر، از لحاظ آموزشی و تربیتی، باروری و شکوفایی هر چه بیشتر نظام آموزشی و تربیتی جامعه را در پی دارد. با این وجود، تعداد کمی از دانش آموزانی که وارد سیستم آموزش و پرورش می‌شوند، می‌توانند استعدادهای خود را شکوفا سازند و در این عرصه موفق گردند و به اصطلاح پیشرفت تحصیلی خوبی داشته باشند. (جودو، ۲۰۱۸، ص ۶۷).

علاوه بر اینها برای کودک محرک و انگیزه می‌شود در جهت کسب تجارب اجتماعی. هنگامی که کودکان بازی می‌کنند یاد می‌گیرند از فکرشان استفاده کنند. بازی به کودکان کمک می‌کند که احساس بهتری داشته باشند. یاد می‌گیرند که اعمال و حرکتشان را کنترل کنند. نقاشی، طراحی و موسیقی به کودکان کمک می‌کند خودشان را ابراز نمایند (گنجی، کامران، ۱۳۹۳، ص ۲۶۱).

بیان مسئله

بازی ها بویژه بازی های فکری، خلاقیت کودک را افزایش می‌دهد و خلاقیت، یعنی بهره گیری غیر معمول از وسایل اطراف بدون تاثیرگیری از عقاید دیگران. والدین نباید تعیین کننده ی نوع و شیوه ی بازی باشند. بلکه بهتر است شرایط سلام بازی را فراهم و خود به عنوان همبازی شرکت کنند و اجازه دهند تا با قدرت خلاقیت خود بازی را اداره کند. در واقع والدین از طریق درگیر شدن در فعالیت های خلاق کودک در رشد خلاقیت او سهیم هستند. خانواده ها باید فرصت های لازم را برای سؤال کردن، کنجکاوی و کشف محیط به کودکان بدهند و هرگز آنان را تنبیه و تهدید نکنند. زمینه رشد خلاقیت در خانه زمانی فراهم می‌شود که به کودکان آزادی زیادی بدهید و به آنها به عنوان یک فرد احترام بگذارید. خلاقیت در بازی زمانی به منصف ظهور می‌رسد که کودکان، خود را در انواع بازی ها سهیم بدانند. تئوری های مطرح شده که توسط روانشناسان بر اهمیت بازی تأکید کرده اند نشاندهنده این نکته است که میتوان توسط برنامه ریزی های علمی و تخصصی با استفاده از این عامل تأثیرات شگرفی در فرایند یادگیری خصوصاً در دوره ابتدایی ایجاد کرد و از طرفی نوع بازی ارائه شده و میزان تأثیر آن در دوره ابتدایی بر روی توانایی های ذهنی، ادراکی و روند تجربه پذیری کودکان نقش اساسی را بازی میکند دارای اهمیت خاصی است (عظیمی، ۱۳۸۰، ص ۲۶۴).

بازی های خلاقانه برای بیان تمایلات، احساسات، علایق، ارزش ها و اعتقادات کودکان بوده و تکیه گاهی برای قضاوت آنان است. این بازی ها به خلاقیت کودکان کمک می‌کند و کودک در خلال بازی به ابتکار و اکتشاف می‌پردازد. مسایل راه حل و اعتماد به نفس و جرات پیدا می‌کند. کشیدن یک نقاشی می‌تواند برای کودک آرامش و آسایش فراهم سازد و کودک را از تنش ها و

فشارها برهاند. وسایل این گروه از بازیهای آموزشی شامل نقاشی، مدادرنگی، گچ، خمیر، موم و سایر موادی است که کودک می تواند با آنها چیزهایی بسازد و ارائه دهد. اینها مواردی از نقش بازی در رشد خلاقیت کودکان به شمار میروند (گنجی، کامران، ۱۳۹۳، ص ۱۳۴).

محیط خانه برای پرورش خلاقیت کودک بسیار مهم است چون کودک بیشترین مراحل رشد خلاقیت را در خانه سپری می کند. همچنین فرهنگ و نگرش های فرزند پروری، نظام تربیتی و رفتاری خانواده در شکوفایی خلاقیت حائز اهمیت است. بهترین شکل فعالیت طبیعی برای هر کودک بازی کردن است. در جریان بازی نیروهای جسمی و ذهنی کودک مثل: خیال بافی، دقت و توجه، نظم و انضباط، چابکی و... رشد میکنند. همچنین باعث بروز انگیزه در جهت کسب تجارب اجتماعی در کودک می شود. کودکان با بازی می آموزند چطور از فکرشان استفاده کنند و حرکاتشان را کنترل کنند و در آخر احساس خوبی داشته باشند. تقریباً همه ی بازی ها باعث افزایش خلاقیت کودک می شود اما بازی های فکری تاثیر بیشتری روی کودک دارد. خلاقیت به معنای توان ساختن یا خلق نمودن چیزی نو است بدون تاثیر پذیری از عقاید دیگران. در بازی والدین نباید نوع و نحوه ی بازی را تعیین کنند بلکه بهتر است با نظارت بر سلامت بازی شرایط را برای یک بازی خلاق و جذاب فراهم کنند و به کودک این اجازه را بدهند تا با تخیلات خود بازی را کنترل کند. با توجه به اینکه میزان پیشرفت تحصیلی و افت تحصیلی یکی از مالک های کارایی نظام آموزشی است، کشف و بررسی متغیرهای تأثیرگذار بر عملکرد تحصیلی، به شناخت بهتر و پیشبینی متغیرهای مؤثر در نظام آموزشی می انجامد؛ بنابراین، بررسی متغیرهایی که با پیشرفت تحصیلی رابطه دارد، یکی از موضوعات اساسی تحقیق در نظام های آموزشی است. موفقیت و پیشرفت تحصیلی به مجموعه ای از عوامل بستگی دارد که تفکیک و بررسی هر کدام از این عوامل مستلزم انجام تحقیقات و بررسی فراوان است (تمنایی فر، محمدآبادی، دشتبان زاده، ۱۳۹۰، ص ۶۱۹).

اهداف پژوهش

اهداف آرمانی:

کار گروهی را در قالب مسئله های تربیت، خلاقیت و تحول روابط قدرت نمایان کرد.

هدف اصلی:

تاثیر بازی فکری بر روند پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع ابتدایی

اهداف فرعی:

بررسی عوامل مؤثر بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان ابتدایی

بررسی انواع بازی غیر رایانه ای

بررسی راهکار های یادگیری دانش آموزان ابتدایی

فرضیات پژوهش:

بین بازی کردن کودکان و یادگیری دانش آموزان و خلاقیت آنان رابطه ای وجود دارد

بین خلاقیت دانش آموزان و میزان یادگیری و فهم آنان رابطه ای وجود دارد.

به نظر می رسد بین ضریب هوشی دانش آموزان و خلاقیت دانش آموزان رابطه ای وجود دارد.

سوالات پژوهش:

تاثیر بازی های غیر رایانه ای دانش آموزان چگونه است؟

عوامل مؤثر بر خلاقیت دانش آموزان کدام اند؟

نحوه گذران برنامه ریزی درسی دانش آموزان تفاوت معناداری وجود دارد؟

تعاریف متغیرها

پیشرفت تحصیلی:

علیرغم تعاریف متعددی که از پیشرفت تحصیلی شده است از قبیل موفقیت در یک پایه تحصیلی در طول یکسال بدون وقفه و... منظور از پیشرفت تحصیلی در این تحقیق یک میزان قرار دادی نمی باشد؛ منظور از پیشرفت تحصیلی موفقیت در امر تحصیل است که می تواند به مهارت در امر خاص یا تخصیص در بخشی از دانش منجر شود و در نظام آموزش و پرورش منظور از پیشرفت تحصیلی دستیابی به اهداف آموزشی مورد نظر هر دوره آموزشی است (متین، آذر قرهخانی، احمد، ۱۳۸۸، ص ۴۸۵).

یادگیری

یادگیری در این پژوهش به صورت عملیاتی عبارت است از تفاضل نمرات پس آزمون و پیش آزمون دانش آموزان در آزمون های اولیه و پایانی، که نشان دهنده ی میزان رشد یادگیری آنان در انتهای پژوهش نسبت به ابتدای آن است.

یادگیری با برنامه

یادگیری مبتنی بر مسئله یک فن آموزشی دانشجو محور می باشد که در آن دانشجویان از طریق تجربه ی بدست آمده از همکاری با یکدیگر در مورد موضوعی به فراگیری علم می پردازند. یکی از مشکلات همراه با روش های آموزش سنتی، که مدرس محور بوده و در آن به فراگیرندگان فرصت تفکر (به عنوان امر ضروری در یادگیری) داده نمی شود، عدم توانمندی فراگیرندگان در کاربرد اطلاعات علمی در شرایط واقعی و انجام وظایف حرفه ای است (کیا، سیما، و همکاران، ۱۳۹۵، ص ۵۶۳).

مطالعه ی والدین

والدین محبوبی که اهل مطالعه و علاقه مند به مباحث علمی و یافته های تحقیقاتی هستند و عموماً دوست دارند با اهل علم و اصحاب اخلاق برتر حشر و نشر داشته باشند و در مهمانی رفتن ها و مهمان دعوت کردن ها به این نکته اهمیت بیشتری می دهند و آن را از اصلی ترین معیارهای ارتباط جمعی خود به شمار می آورند، فرزندانشان بیشترین موفقیت تحصیلی و نوآوری های فکری را از خود نشان می دهند (قدم پور، رضا، رضائی، سال. مولایی یساولی، هادی، ۱۳۹۴).

وضعیت اقتصادی خانواده : میزان درآمد خانواده

در رابطه با خانواده تعاریف زیادی شده است که در ذیل به چند نمونه از آنها اشاره می شود. خانواده یک گروه خویشاوند است که در اجتماعی کردن فرزندان و برآوردن برخی از نیازهای بنیادی دیگر جامعه مسئولیت اصلی را به عهده دارد. خانواده از گروهی از آدم ها ترکیب می شود که از راه خون، زناشویی و یا فرزندپذیری با یکدیگر ارتباط می یابند و طی یک دوره زمان نامشخص با هم زندگی می کنند. (ثلاثی، ۱۳۷۲)

یکی از تعاریفی که از جامعیت بیشتری در مورد خانواده ها برخوردار است تعریف خانواده از کارل راجرز می باشد. «خانواده نظامی نیمه بسته است که نقش ارتباطات داخلی را ایفا می کند و دارای اعضایی است که وضعیتها و مقامهای مختلفی را در خانواده و اجتماع احراز کرده و با توجه به محتوای نقش وضعیتها، افکار و ارتباطات خویشاوندی را که مورد تأکید جامعه است ایفای نقش می کند. (فرقانی رئیسی، ۱۳۷۳)

بهبود و پرورش خلاقیت

زمان بازی برای کودک به منزله زمانی برای تخیل و خلاقیت است. وقتی کودک در حیات خلوت با گل سفالگری گلدان درست می کند یا با کله معلق زدن به محدودیت توانایی جسمی خود پی می برد، در واقع فرصتی برای پرورش خلاقیت به او داده می شود (قدم پور، رضا، رضائی، سال. مولایی یساولی، هادی، ۱۳۹۴، ص ۳۲۴).

توسعه مهارت های زبانی و دامنه لغات

کودکان به ویژه در سنین پیش از دبستان می توانند با شرکت در بازی های نمایشی و البته سایر اشکال بازی توانایی سخن گفتن و فهم کلمات را بدست آورند. بودن در کنار سایر کودکان و همسالان به افزایش دامنه لغت و زبان کودک کمک می کند. کودکان دوست دارند لغات و عبارتهای جدید را از یکدیگر بیاموزند (امامی ریزی، کبری، و همکاران، ۱۳۹۳، ص ۴۵۸).

افزایش شادی و نشاط کودک

شاید برای برخی والدین کشف استعدادها و توانایی های هوشی کودکان چندان مهم نباشد اما قطعاً شادمانی و نشاط کودک از اهمیت بسیار زیادی برخوردار است. بازی موجب شادمانی و نشاط کودکان خواهد شد. آنها از بازی های مورد علاقه خود، واکاوی اسباب بازی های جدید و قایم موشک بازی در حیاط لذت فراوان می برند. شادی و شادمانی هدیه دوران کودکی برای بچه هاست، نباید این احساس را در کودکان دست کم گرفت (پور رجبی، علیرضا، ۱۳۹۴، ص ۲۴-۳۶).

غلبه بر استرس

کودکان هرچقدر که بزرگ تر می شوند با رویدادهای مختلفی از جمله فشار همسالان، مسائل عاطفی و دوستانه و نیز استرس درس و نمره مواجه هستند. بازی به آنها می آموزد که چگونه با فشارهای متفاوت و انواع استرس کنار بیایند و دوباره تعادل را در زندگی شخصی خود برقرار سازند. با کسب این هنر و مهارت آنها همواره در زندگی قادر خواهند بود تا راهی سازنده و سلام برای غلبه بر استرس بیابند (همان، ص ۴۵۱).

سلامت جسمانی بیشتر

کودک از هیچ راهی غیر از بازی به فعالیت فیزیکی دست نمی یابد. تمامی حرکاتی که او در بازی انجام می دهد، او را قوی تر کرده، بر تحمل او افزوده و رشد مهارت حرکتی را در او تقویت می کند. فعالیت جسمی چه برای کودکان و چه بزرگسالان موجب می شود تا شب هنگام خواب راحت تر و بهتری داشته باشند (فتحی آذر، اسکندر، ۱۳۸۲، ص ۶۴۶).

اجتماعی تر شدن کودکان

اگر کودک در کنار سایر همسالان خود باشد و با آنها بازی کند، مهارت های اجتماعی بهتری کسب خواهد کرد. بازی محیطی شاد، به دور از داوری و قضاوت فراهم می کند که کودک می تواند در آن داد و ستدهای لازم برای برقراری یک ارتباط درست را بیاموزد. بودن در کنار سایر همسالان، حتی اگر تعامل مستقیمی بین آنها برقرار نگردد، به نفع کودک است.

ایجاد اعتماد به نفس

کسب پیروزی در چالش ها و دستیابی به موفقیت موجب می شود که کودک خود را در نقش یک ستاره راک ببیند. هیچ کاری برای کودک به آن اندازه که در نظرش جلوه می کند، ارزشمند یا بی ارزش نیست. وقتی کودک یاد می گیرد که در استخر روی دستهایش بایستد، در زمین بازی روی میله بارفیکس حرکت کند و یا با خطرپذیری به خواسته هایش برسد، خود تقویتی برای اعتماد به نفس اوست. علاوه بر چالشهای فیزیکی، رشد خلاقیت و یادگیری مهارت حل اختلاف موجب تقویت اعتماد به نفس در کودکان خواهد شد. آنها می دانند که نوع چالش مهم نیست بلکه تنها این مهم است که می توانند از فرصت استفاده کرده و از عهده مشکل برآیند.

کمک به بیان احساسات

اگر کودک خوشحال، غمگین یا ترسیده باشد، بازی به او امکان می دهد تا بتواند احساسات خود را ابراز کند. کودکان در یک بازی تخیلی خشم خود را بروز می دهند و همین امر موجب آرامش و حس بهتری خواهد شد. بازی در هر سنی به کودک کمک می کند تا با احساسات و عواطف خود مواجه شود. بازی بهترین راهی است که به کودک می آموزد چگونه افکار و احساس خود را باور کند و راهی سازنده برای رویارویی با آن بیابد (گنجی، کامران، ۱۳۹۳، ص ۳۵۴).

کشف علایق و خواسته ها

یکی از جذابیت های بازی این است که کودک می تواند علایق خود را دنبال کند. همه کارهای کودک در بازی به انتخاب خود اوست، اگر او می خواهد برس موهایش را مانند یک میکروفن در دست بگیرد، آواز بخواند و وانمود کند که یک ستاره راک است یا همانند فضانوردی به نظر برسد که به فضا می رود، اینها همه به انتخاب خود او صورت می گیرد. بازی فضایی امن برای کشف علایق کودک فراهم می آورد. برخی از این علایق تمام طول عمر ادامه می یابند و برخی دیگر به مرور زمان فروکش می کنند (گنجی، کامران، ۱۳۹۳، ص ۲۴۱).

ادبیات و پیشینه پژوهش

بررسی مبانی نظری نشان میدهد که فضای مجازی با وجود گسترده تر کردن زمینه اطلاعاتی کاربران، در پرورش مهارتهای مدرسه ی نظیر «خلاقیت» چندان موفق نیست [۴]. «خلاقیت» به معنای «به کارگیری توانایی های ذهنی برای ایجاد یک فکر یا مفهوم جدید» است. در این راستا، توانایی پرورش یا به وجود آوردن یک انگاره یا اندیشه جدید مطرح است. خلاقیت ارتباط مستقیم با قوه تخیل یا توانایی تصویر سازی ذهنی دارد که در راستای یافتن راه های جدید برای انجام دادن بهتر کارها به کار گرفته می شود. از سوی دیگر، در محیط های آموزشی و نیز در فرایند آموزش اثربخش مدرسه، تلاش می شود تا دانش مربوط به محتوای درس به صورت فعالانه به وسیله یادگیرندگان ساخته شود بازی نقش عمدهای در اجتماعی شدن افراد ایفا میکند که عموماً محیطی غیرتجاری و بازی گونه فراهم میکند که در آن دانش آموزان می توانند مهارتهای گروهی را یاد بگیرند (مورن هید، ۲۰۰۶، ص ۱۶۴). یکی از روش های یادگیری فعال، استفاده از بازی است. بازی از جمله امکاناتی است که می توان جهت آموزش و ایجاد انگیزه در کودکان از آن استفاده کرد، بازی به عنوان یکی از عوامل اصلی پیشرفت تحصیلی و یادگیری در دانش آموزان شناخته شده است که نقشها و هنجارهای اجتماعی و نیز مهارتهای حل مسئله، مهارتهای زبانی و سازگاری 2 با جامعه را به آنان می آموزد (اندرسون، ۲۰۱۰، ص ۸۲۳).

بازی در عین اینکه وسیله سرگرمی است، جنبه آموزندگی و سازندگی نیز دارد و در برخی موارد اشتغال کودک به بازی بیش از ارزش خواندن کتاب است، کودکان در خلال بازی ها به ویژه بازیهای آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا میکنند و مهارتهای بیشتر و بهتری را کسب میکنند. بازی موجب میشود که کودک احساسات و ارتباطات بیرونیاش را بیان کند و همچنین موجب توسعه تمایلات، مهارتهای ارتباطی و افزایش سازگاری کودک با محیط اطرافش می شود (پارسونز، ۲۰۱۴، ص ۱۱۷).

ساخت دانش به وسیله خود فرد و به کارگیری شیوه های تازه در درک و حل مسائل، از نموده های تفکر خلاق در افراد است. به نظر می رسد پرورش تفکر خلاق از جمله عملکردهای نظام آموزشی و همچنین آموزش در سطوح مدرسه ای است. از آنجا که آموزش اثربخش در مدرسه ها از جایگاه خاصی برخوردار است، توجه دو چندان به پرورش مهارتهای مدرسه ای نظیر خلاقیت دور از انتظار نیست. بازی باعث ارتباط افکار درونی با دنیای خارجی او میگردد و باعث میشود که کودک بتواند اشیای خارجی را تحت کنترل خود درآورد و تجربیات، افکار و احساسات و تمایلاتی را که برای او تهدید هستند را نشان دهد (سوداسون، ۲۰۱۱، ص ۲۲۳).

در زمینه بررسی چالش های آموزش مجازی در مدرسه ها مطالعات مختلفی انجام شده است. از جمله مطالعه و همکاران، با مقایسه دغدغه های معلمان مجازی مدرسه ها ی آرژانتین و سوئد، نشان داد معلمان آرژانتینی در مقایسه با معلمان سوئدی ارتباط با دانش آموزان و مشارکت فعال دانش آموز را عامل انگیزشی مهمی می دانستند. همچنین مشکلاتی نظیر نبود زمینه خلاقیت و طرح ایده های نو، ضعف دانش درباره فناوری، نبود عوامل انگیزشی و ضعف فرهنگ سازمانی از موانع تجربه آموزشی معلمان در مدرسه های مجازی بود [۷]. از سوی دیگر، مطالعه درباره مسائل اصلی آموزش مجازی مدرسه ی، پنج حوزه اصلی مورد غفلت در این نوع آموزش ها را نشان داد: فقدان گفتگوهای عمیق برخط، فقدان بروز ایده های بالبداهه و خلاق، فقدان درک دیگران و درک شدن از سوی دیگران، فقدان شناخت دیگران و در نهایت، فقدان آموختن و الگو گرفتن برای رفتار و یادگیری. انجام بازیهایی که در آن ارتباط احساسات با افکار آموزش داده می شوند، به کودکان در سنین پایین کمک میکند تا از طریق تغییر افکار، شدت

احساسات خود را مدیریت کنند؛ زیرا بازی یکی از مهمترین مؤلفه های زندگی کودک است، کودکان از طریق بازی می توانند مهارت های پایه و اجتماعی را یاد بگیرند و رشد کنند، به ویژه اینکه بازی و وسایل آن نقشی تعیین کننده در کشف جهان اطراف توسط کودک دارد (کریمی و دیگران، ۱۳۹۴، ص ۸۷).

از سوی دیگر، یافته های پژوهش در زمینه تجارب معلمان در آموزش مجازی نیز نشان داد تجربه آموزش برخط، روابط مدرسه ای تازه ای را برای فعالیتهای معلم و دانش آموز به همراه داشت. آموزش مجازی، طول و عمق مشارکت در ارائه درس را متفاوت کرده است. معلمان، فقدان ارتباط حضوری را با راهبردهایی نظیر بازخورد فوری، متمایز کردن تعاملات مدیریتی و شخصی و نیز ارتباط حضوری با دانش آموزان بر اساس جدول زمانی منظم، جبران می کردند [۹].

پیشینه تحقیق

عمادی و موفق (۱۳۹۵) پژوهشی را با هدف بررسی تأثیر بازیهای آموزشی گروهی مبتنی بر الگوی محیط یادگیری سازنده گرا بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیش دبستانی انجام دادند. نتایج نشان داد که آموزش به سبک بازی های گروهی بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیش دبستانی تأثیر دارد. برنامه ریزی در زندگی کودکان پر رنگ تر از گذشته صورت می گیرد و جایی برای بازی و اوقات فراغت باقی نمانده است. والدین حتی برای کودکان بسیار کم سن و سال هم برنامه های آموزشی و ورزشی تدارک می بینند تا وقتی به سن مدرسه رسیدند و زمان آن رسید که در رقابت ها شرکت کنند، از آمادگی کافی برخوردار باشند. و هنگامی که کودکان به سن مدرسه می رسند، همان اوقات فراغت کم هم از آنان سلب می شود. از بچه ها انتظار می رود که سریع تر و بیشتر از گذشته بیاموزند. تکالیف بیشتر از جانب مدرسه برای کسب نمرات بالاتر در آزمون های تحصیلی موجب شده است که دیگر وقتی برای تفریح و بازی باقی نماند، گویی دانش آموز باید تمام وقت خود را وقف یادگیری کند. در برخی مدارس، دانش آموزان هر روز حدود دو ساعت برای رفت و برگشت به مدرسه در راه هستند.

مرادی و نوروزی (۱۳۹۵) پژوهشی را با هدف مقایسه تأثیر آموزش از طریق بازی های آموزشی رایانه ای بر مهارتهای تفکر انتقادی و خلاقیت دانش آموزان تیزهوش شهر تهران انجام دادند. یافته هایشان نشان داد که بعد از تعدیل نمرات پیش آزمون، تفاوت معناداری بین گروه ها وجود دارد؛ یعنی استفاده از بازی های آموزشی رایانه ای در مقایسه با روش سنتی بر مهارت های تفکر انتقادی و خلاقیت دانش آموزان مؤثر بوده است. با بررسی مراحل رشد کودک می توان متناسب با سن کودک بازی هایی برای آنها طراحی کرد که با اجرای آن، کودکان از توانایی های مناسبی برخوردار شوند. بدیهی است که هر کودکی این مراحل را با توجه به ویژگی های ذهنی - جسمی خود طی می کند ولی رشد کافی به معنای کسب و تسلط بر مهارت ها و توانایی هایی است که کودک در بزرگسالی به آنها احتیاج دارد و پیشرفت در آن، بوسیله بازی صورت می گیرد: که این مهارت ها را کودک در طی مراحل زندگی از بدو تولد تا سنین ابتدایی ورود به دبستان می گذراند.

فروزانفر (۱۳۹۵) پژوهشی را باهدف تعیین اثربخشی بازی های گروهی بر رشد همزمان ترکیب سیالی، انعطاف پذیری، ابتکار، بسط با جزئیات دختران پایه چهارم ابتدایی شهرستان کرج انجام داد. نتایج نشان دادند که دانش آموزان عضو پایه چهارم که در زنگ ورزش بازیهای گروهی انجام داده اند نسبت به گروه کنترل از خلاقیت بیشتری برخوردارند. پس بازیهای گروهی برافزایش خلاقیت و مؤلفه های آن (سیالی، انعطاف پذیری و بسط) مؤثر است ولی در مؤلفه ابتکار تأثیر معنادار نبوده است.

اصغری، علی نژاد، محمدپور و ابراهیمی (۱۳۹۴) در پژوهشی که به اثربخشی آموزش بازی های زبان شناختی در افزایش مهارت خواندن دانش آموزان کم توان ذهنی آموزش پذیر پرداختند به این نتیجه رسیدند مهارت واج شناختی و درک مطلب در دانش آموزان کم توان ذهنی که مداخله آموزش بازی های زبان شناختی را دریافت کرده بودند، نسبت به دانش آموزان کم توان ذهنی گروه گواه بهبود یافته است. از طرفی نیز، سرعت خواندن در دانش آموزان کم توان ذهنی که مداخله آموزش بازی های زبان شناختی را دریافت کرده بودند، نسبت به دانش آموزان کم توان ذهنی گروه گواه تغییری نکرده است.

پژوهش ملک پور و مقدم در ایران (۱۳۹۰) نشان داد که روش مداخله‌ای شن بازی درمانی رشد شناختی کودکان ناتوان ذهنی آموزش پذیر را افزایش میدهد و علاوه بر آن روش مداخله‌ای شن بازی درمانی بر رشد مفهوم سازی، تفکر نمادی، تفکر اجتماعی، ادراک حرکتی - بینایی، فراخوانی توجه و سرعت روانی - حرکتی تأثیر معناداری داشت. بازی‌هایی که با فعالیت توأم هستند در جهت تکامل و رشد عضلانی کودک و ورزش دادن قسمت‌های مختلف بدن، از اهمیت و ارزش زیادی برخوردارند. بازی‌های پرتحرک مانند توپ بازی، گرگم به هوا و همه بازی‌هایی که مجال نام بردنشان نیست، هم انرژی اضافی کودک را تخلیه می‌کند و هم عضلات و استخوان‌های او را تقویت می‌کند. انرژی اضافی اگر از طریق صحیح مصرف نگردد و سرکوب و ذخیره شود او را ناآرام، عصبی و بدخلق می‌کند.

عظیمی، جعفری و موسوی پور (۱۳۹۳) در پژوهشی به اثربخشی بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش دانش آموزان به یادگیری علوم در پایه چهارم ابتدایی شهر اراک پرداخته و نشان دادند، دانش آموزانی که بازی‌های آموزشی رایانه‌ای را انجام دادند، به صورت معناداری پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری بالاتری نسبت به دانش آموزانی که به روش سنتی آموزش دیدند، داشتند.

اعظمی و جعفری (۱۳۸۷) پژوهشی را باهدف تأثیر بازی‌ها بر پیشرفت تحصیلی در درس زبان آموزی دانش آموزان پایه سوم شهر تهران انجام داده و نتایج نشان داد بازیها بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان اثربخش است. صداقت و صراحت کودکان، واقعا بی نظیر است. کودک به وسیله بازی، فرصت می‌یابد که احساسات خود را هدفدار ابراز نماید. کودک می‌تواند احساساتی از قبیل ترس، رنجش، نگرانی، شادی و... آشکار کرده، خود را آن طور که دوست دارد در قالب شخصیت‌های دلخواهش بیان نماید و رضایت و رنجش‌های درونی خود را نیز از بین ببرد. بازی‌های انفرادی مورد دلخواه کودکان که نظم و قاعده خاصی ندارد: این نوع بازی‌ها، فی‌البداهه توسط خود کودک بطور ذهنی تنظیم و اجرا می‌شود. زمان بازی در اختیار کودک است.

روش شناسی

روش تحقیق

روش پژوهش حاضر از نوع همبستگی و جامعه‌ی آماری کلیه دانش آموزان پایه اول ابتدایی شیخ فضل الله نوری شهرستان علی آباد می‌باشند که در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ مشغول به تحصیل بودند.

حجم نمونه

۶۰ نفر می‌باشد که از طریق نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شدند. پرسشنامه سلامت روان تراویس برادبری و جین گریوز (۲۰۰۵) پرسشنامه سلامت روان گلدبرگ (۱۹۷۹) برای سنجش متغیرهای پژوهش استفاده شد.

شیوه‌ی اجرا

برای اجرای پرسشنامه‌ها به مدارسی که دانش آموزان مشغول به تحصیل بودند مراجعه و پرسشنامه‌ها بین دانش آموزان توزیع شد. لازم به ذکر است که قبل از توزیع پرسشنامه‌ها به دانش آموزان یک تعامل خوب و مثبت، با پاسخ دهندگان برقرار شد. بعد از اینکه پرسشنامه‌ها جمع آوری شد فرضیه‌های تحقیق براساس پرسشنامه‌ها مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار گرفتند.

تجزیه و تحلیل

یافته‌ها

تأثیر بازی درمانی بر روی سازگاری کودکان مورد بررسی قرار گرفت. نتایج نشان داد، کودکان سازگاری بیشتری را بعد از بازی درمانی داشتند. همچنین یافته‌ها نشان داد این کودکان توانستند دنیای اطراف خود را بازسازی کنند و تطابق سازگاران تری با محیط داشتند. در ضمن، از آنجاکه در مطالعات گذشته تأثیر بازی‌های آموزشی بر این متغیرها در جامعه ایرانی مورد بررسی علمی قرار نگرفته است، لذا، برای پژوهشگر انگیزه‌های شد با توجه به نقش مهم متغیر مذکور، در این پژوهش مورد بررسی قرار گیرد (گنجی، کامران، ۱۳۹۳، ص ۵۲۷).

یافته های این پژوهش نشان میدهد که سؤال اول، رابطه بین میزان امکانات بازی ها در مدرسه، با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان را مورد بررسی قرار می دهد. بررسی وضعیت شاخصهای مربوط به امکانات کلاس، نشان می دهد ۲۰/۸ درصد از لحاظ داشتن زمین مناسب برای ورزش در وضعیت مطلوب، ۶۶/۷ درصد در حد متوسط و ۱۲/۵ درصد نامطلوب بوده است. ۳۴/۷ درصد تجهیزات ورزشی مطلوب، ۵۹/۷ درصد متوسط و ۵/۶ درصد نامطلوب ثبت شده است.

از نظر رسانه های آموزشی ۳۷/۵ درصد وضعیت مطلوب، ۵۵/۶ درصد متوسط و ۶/۹ درصد نامطلوب بوده است. در مجموع، رابطه بین میانگین وزنی این شاخص ها و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان در ۷۲ کلاس نمونه تحقیق، از نظر آماری معنادار نبوده است. سؤال دوم، رابطه بین جاذب بودن محیط فیزیکی کلاس درس با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان را بررسی می کند. نتایج ضریب همبستگی و تحلیل رگرسیون چندگانه، رابطه معناداری بین جاذب بودن کلاس درس با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان نشان نداده است، ولی روش تحلیل مسیر نشان می دهد که جاذب بودن کلاس درس، به طور غیر مستقیم بر پیشرفت دانش آموزان تأثیر دارد. شاخصهای مربوط به میزان جاذب بودن کلاس درس را که در مقدمه ذکر گردید، بررسی نموده است.

از آنجا که بازی از ویژگی های حیاتی کودکان و حتی معنی و مفهوم زندگی آنها است، کودک در وضع و موقعیتی است که نمی تواند بازی نکند، بازی عاملی برای رشد، وسیله ای برای شادابی و نشاط و موجبی برای کسب تجارب، سببی برای ارزیابی و قدرت و موقعیت خویش، راهنما برای ورود در عرصه حیات اجتماعی و درسی برای آموزش قانون انضباط و اخلاق است.

صاحب نظران تعلیم و تربیت بازی را برای کودک بسیار مهم قلمداد کرده اند به گونه ای که معتقدند بازی برای کودکان علاوه بر بازی و سرگرمی یک نوع کار تلقی شده، بسیاری از جنبه های دیگر را در بر میگیرد و آثار مثبت دیگری دارد از جمله اینکه دویدنها و جست و خیزها در پدید آمدن تعادل جسمی و بدنی و مهارتهای حرکتی کودکان نقش بسزایی دارد. در این جهت بازی تأثیر مهمی بر فکر و احساسات کودک می گذارد و کودک در بازی طعم پیروزی و موفقیت را چشیده و در بسیاری از موارد ابداعات و اختراعاتی از خود بروز می دهد و فواید نتیجه گیری و سازماندهی و حل مسئله را می آموزد پس باید در نظر داشته باشیم که بازی کردن حق بچه هاست و ما باید شرایط مساعد را برای این حق طبیعی آنها آماده سازیم. زیرا در غیر این صورت در رشد حرکتی آنان اختلال ایجاد شده و دچار افسردگی می گردد. نیز در پرورش و یادگیری و سایر مواردی که از آنها انتظار داریم ضعیف و ناتوان پرورش می یابند. البته اثرات مثبت بازی بر روی افراد و در هر شرایط سنی واضح و روشن است.

یکی از روش های یادگیری فعال، استفاده از بازی است. بازی در عین این که وسیله ی سرگرمی است، جنبه آموزشی و سازندگی نیز دارد و در برخی موارد اشتغال کودک به بازی بیش از ارزش خواندن کتاب است، کودکان در خلال بازی ها به ویژه بازی های آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا میکنند و مهارت های بیشتر و بهتری را کسب میکنند. آنان به کمک بازی تجارب ارزندهای به دست می آورند. در حین بازی مطالب آموختنی، بدون فشار و با میل و رغبت فراگرفته میشود. به همین دلیل برخی از مربیان دست اندرکاران تعلیم و تربیت معتقدند که هرگونه مطالب درسی را باید فقط همراه با بازی به کودک آموخت و اصولاً بهتر است ساعات رسمی دروس مدارس ابتدایی را به ساعات بازیهای خلاق و آموزنده تبدیل کرد.

با توجه به اینکه، آموزش پرورش ابتدایی در واقع نقطه ورود یک حرکت طولانی و مهم در زندگی کودکان است و همچنین از آنجا که سنگ بنای شخصیت کودکان در همین سالهای اولیه دوره ابتدایی گذاشته میشود، بنابراین این دوره هم از نظر کمی و هم از نظر کیفی مهم است؛ چراکه مخاطبین این دوره کودکانی هستند که هنوز شخصیت اصلی آنها شکل نگرفته و نحوه برخورد و آموزش در این دوره تأثیر عمیقی در عملکرد و پیشرفت تحصیلی آینده آنها دارد (سیف، ۱۳۸۸، ص ۴۲۶).

بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی، اجتماعی تأثیر می گذارد و دارای ارزش تشخیصی و درمانی نیز می باشد. بازی یک امر بدون حضور ذهن یا بدون ساخت نیست، بلکه بخش جدایی ناپذیری از زندگی ماست. وسیله مؤثری برای کارکرد بهینه، مؤثر در بزرگسالی و فراگیری رشد شناختی است و انجام بازی صرفاً عامل افزایش یادگیری و رشد هوشی نخواهد بود بلکه پیروی از قواعد، اصول و بازیهای خلاق و ... برای رشد هوشی دارای نقش است. بازی فعالیتی اختیاری، دلپذیر،

خوشایند و آزاد از هرگونه کشمکش و دلهره است، به همین دلیل بچه ها با شوق و رغبت در آن شرکت می کنند و فرصت یادگیری برای همگان فراهم شده و یادگیری جذاب و تعاملی را به ارمغان می آورد. در بازی بچه ها هویت بهتری یافته و مهارت های زندگی را نیز کسب می کنند و از طرف دیگر مشارکت اجتماعی آنها را ارتقا می دهد.

لذا پیشنهاد می شود به صورت جدی کارشناسان مقطع ابتدایی در وزارتخانه و طراحان کتاب های درسی پایه اول به گونه ای کتابهای درسی را طراحی کنند که بر پایه آموزش از طریق بازی باشد و همچنین دوره های دانش افزایی ویژه آشنایی با بازی های آموزشی برای سرگروه های معلمان پایه اول ابتدایی در سطح استان ها برگزار کرده و آنها را نسبت به طراحی و اجرا به شیوه بازی آموزش دهند. همچنین، بر اساس نظریات پیازه و ویگوتسکی، بازی اصلی ترین عامل رشد شناختی کودکان و یکی از پاکترین روش های فکری قابل دسترس برای خردسالان میباشد. کودکان در خلال بازی ها به ویژه بازی های خلاق و آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می کنند و مهارت های بیشتر و بهتری را کسب می نمایند

بحث و نتیجه گیری

کودکان نیز مانند بزرگترها هر یک توان خاصی دارد - چه به لحاظ جسمی و چه به لحاظ روانی - در بازی های کودکان، خصیصه ای به نام تنوع، بسیار مشاهده می شود. کودکان زود دل می بندند و زود هم فراموش می کنند. این موضوع کاملاً بارز است که همه کودکان به یک روش و نوع، بازی نمی کنند. سیاری از مربیان آموزش و پرورش به نقش بازی بهعنوان یکی از مطلوبترین عوامل آموزش و پرورش اشاره کرده اند. مونته سوری، فروبل، دکرولی، پیازه و گانیه از جمله کسانی هستند که برای آموزش مفاهیم آموزشی به کودکان از بازیهای آموزشی استفاده میکردند و استفاده از آن را به عنوان عمدهترین وسیله آموزش کودک برای یادگیری موضوعات مختلف مورد تأکید قرار دادهاند (اخواست، ۱۳۸۸، ص ۵۷۸).

تنوع در بازی های کودکان می تواند ناشی از این علل باشد:

تفاوت های فردی، درجه تندرستی و سلامتی، سطح رشد جسمی حرکتی، میزان بهره هوشی، نوع جنسیت، نوع محیطی که در آن پرورش یافته اند، وضعیت اجتماعی و اقتصادی عامل جغرافیایی، میزان اوقات فراغت و وضعیت وسایل و امکانات بازی.

ویژگی های یک بازی آموزشی منجر به افزایش پیشرفت تحصیلی شده است. از سوی دیگر، دوران ابتدایی در رشد مفاهیم و معانی اموری که کودک در زندگی روزمره با آنها سروکار دارد، نقش مهمی بازی می -کند. بر اثر رشد در چنین محیط تربیتی، فکر کودک با درک مفاهیم اساسی نظیر مفهوم زمان و مکان و عدد و علیت و... که معلومات محسوس را متحد می سازند سازمان مییابد. در دبستان در بین گروه همسالان خود، رشد، حالت استقلال شخصی و سازگاری اجتماعی او امکان پذیر میگردد. در این دوران کودک طرز معاشرت با دیگران، ایجاد رفاقت و انتخاب درست و رشد یک شخصیت اجتماعی را پشت سر می گذارد. سال هایی را که کودک در دبستان به تعلیم و تربیت می پردازد، یکی از مهم ترین دوران تحصیلی او به حساب می آید. چنانچه در این دوره امکانات صحیح و محیط سلام فراهم گردد، زمینه الزم برای شکوفایی استعدادهای او فراهم میشود و به ابزار الزم اولیه برای زندگی و سازگاری اجتماعی مجهز خواهد گشت.

از جمله فواید انجام بازی های گروهی در کودکان تلاش آن ها برای نشان دادن یک وجه تمایز میان خود با همسالانشان است. کودکان در بازی گروهی با دوستان خود سعی می کنند به رقابت با یکدیگر پردازند. عامل رقابت خود باعث بروز خلاقیت در بازی خواهد شد. شرکت کردن در بازی های گروهی توأم با یادگیری نکات آموزنده ای برای کودکان است. کودکان یاد می گیرند که مثل زنجیره به هم متصل هستند و رویکرد هر یک از اعضا بر دیگر همبازی هایش تاثیر می گزارد و باید آن را بپذیرند. یاد می گیرند که باید به نقطه نظرات دیگر اعضا توجه کنند و نکته های جدید را یاد بگیرند [۱۲].

نکته مهم در بروز خلاقیت در بازی های گروهی این است که روش و موضوع بازی باید برگرفته از ذهن کودک باشد و بزرگترها نباید موضوعی را به آن ها تحمیل کنند زیرا در جریان بازی های ابتکاری است که خلاقیت کودک فرصت ظهور پیدا می کند. بازی برای کودکان یکی از ابزارهای مهم در شکل گیری شخصیت آن ها بشمار می رود. اصلی ترین و مهم ترین فضا برای بروز و

شکل دهی به خلاقیت، نظام خانواده است. والدین از بازی باید بعنوان وسیله ای برای آموزش به کودک بهره ببرند. والدین خلاق کودکان خلاق نیز پرورش می دهند (گنجی، کامران، ۱۳۹۳، ص ۲۲۳).

اگر والدین در جریان بازی فضا و ابزار مناسب و کافی در اختیار کودک قرار دهند و به کودک اجازه دهند تا با خلاقیت خود بازی را پیش ببرد و خود نیز در جریان بازی با او همراه شوند قطعاً زمینه های بروز خلاقیت در کودک نیز فراهم خواهد شد. منظور از بازی کردن والدین با کودک کمرنگ شدن بازی های گروهی کودک با همسالانش نیست بلکه هر کدام در جای خود نقش سازنده و تعیین کننده ای را ایفا می کنند. والدین در جریان بازی با کودک این فرصت را دارند که به شناخت بهتری نسبت به فرزند خود و استعدادهایش برسند. کودک ممکن است در بازی نقش فردی در شغل های مختلف را ایفا کند و به کمک ذهن خلاقش آن نقش را پرورش دهد. کودک خلاق ذهن پرسشگری دارد و والدین باید با صبر و حوصله پاسخگوی سوالات کودک هر چند که عجیب و خارق عادت باشد باشند و خود نیز به طرح سوال بپردازند و از او بخواهند که پاسخ دهد. محیط خانواده برای پرورش یک کودک خلاق باید برپایه ارزش های اخلاقی استوار باشد نه اینکه قوانینی سخت گیرانه و در چارچوب برای کودک تعریف شده باشد زیرا این کار از شکوفایی ذهن خلاق کودک جلوگیری خواهد کرد (گنجی، کامران، ۱۳۹۳، ص ۱۲۶-۱۳۴).

بازی های آموزشی خوب طراحی شده و شبیه سازی قادر به دستیابی همه انواع هدف های آموزشی و موضوعات در ارتباط با دانش آموزان در تمام سنین هستند. معلمان مدرسه ابتدایی با مقدار کمی آموزش، می توانند از بازی ها و برنامه هایشان استفاده کنند و نتایج خیلی مثبتی به دست آورند. دانش آموزان می توانند بازی -هایی طراحی کنند که به آنها فرصت دهد نسبت به زمانی که از بازی فقط برای بازی کردن استفاده می کنند. نتیجه بیشتری در یادگیری به دست آورند.

شخصیت کودک بعنوان عضو مهمی از خانواده باید مورد توجه قرار گیرد. تحقیر، مقایسه و سرکوب قطعاً به بروز خلاقیت در کودک ختم نخواهد شد. سعی کنید تا هر حرکت خلاقانه کودک را مورد تشویق قرار دهید اما از تفسیر بیش از اندازه آن خودداری کنید [۵].

فواید هوشی و ذهنی

بازی های خلاقانه به رشد مهارت های ریاضی پایه از جمله هندسه در سنین پایین کمک می کند (مثل اندازه و شکل)، اندازه گیری و طبقه بندی. هم چنین، هنگامی که کودک سعی دارد آنچه در سرش است را به روی کاغذ بیاورد، مقدار زیادی از مهارت های حل مسئله و تمرکز را به کار می گیرد. در سالهای پایین، کودک از خود سوال های پایه و ساده را می پرسد، مثل اینکه آیا این چسب به اندازه کافی قوی هست یا خیر، یا اینکه چغوری رنگ کنم که بیرون نزنند، در فرآیند حل این مسائل آنها در مورد فرآیند تفکر خلاقانه یاد می گیرند. همچنان که کودکان بزرگتر می شوند، هنرها و کاردستی های مختلف مهارت های تفکر پیچیده تر را نیازمند می شوند، و بسیاری از فعالیت ها نیازمند شناخت مفاهیم علمی پایه هستند تا قابل اجرا شوند [۴].

کارهایی مثل ترکیب کردن رنگ های خاص یا ایجاد الگوهای موزاییکی جدید جزو فعالیت های خلاقانه هستند، اما بدون یک مولفه ذهنی خلاقیت ضعیف خواهد شد. از آنجایی که کودک این مهارت ها را در یک محیط خلاق یاد می گیرد، می تواند آنها را به محیط های دیگر نیز انتقال دهد [۲].

فواید فیزیکی و جسمی

نقاشی کردن، رنگ آمیزی، بریدن و چسباندن کاغذ همگی به بهبود مهارت های حرکتی ظریف کمک کرده، و در مقابل فرد را برای مهارت های نوشتن در دوران مدرسه آماده می کنند. کودکان با مداد در دست متولد می شوند، بنابراین زمان می برد تا مهارت های لازم برای انجام یک کار را بیاموزد. بازی خلاقانه به رشد این مهارت ها کمک می کند. به یاد داشته باشید که توانایی نوشتن در کودک شما بازنمایی یک نقطه عطف بزرگ در رشد فیزیکی اوست. همچنین حواستان باشد کودک دوره قبلی را پشت سر گذاشته است و تا همین یکی دو سال پیش حتی نمی توانست مداد را بخوبی دست بگیرد یا چیزی روی کاغذ بکشد [۱۰].

بنابراین چه پیشرفت سریعی داشته است و این باور نکرده‌نیست. برای عملی کردن این کار، سعی کنید به کودک کمک کنید تا مداد شمعی را بین دو دوستش بگیرد. قدرت و هماهنگی بین مهارت های ظریف نیاز است، و برای کودکان زمان می برد تا اینها را یاد بگیرد. حتی خط کشیدن اولیه نیز یک نقطه عطف است. هم چنان که کودک بزرگتر می شود، فعالیت های خلاقانه به آنها کمک خواهد کرد که مهارت های ظریف حرکتی را رشد دهند، هم چنین هماهنگی بین چشم و دست را بهبود ببخشند [۱۷].

پیشنهادات :

بازی برای کودک عنصر مهم زندگی او محسوب می شود و قدرت تفکر و نظم در امور مختلف زندگی را در او بالا می برد. کودک در حین بازی نسبت به خود نیز شناخت بهتری پیدا می کند.

از جمله بازی های مناسب در جهت بروز خلاقیت و پرورش آن می توان به موارد زیر اشاره کرد:

نقاشی و رنگ آمیزی از مهم ترین و ساده ترین روش های تقویت خلاقیت در کودک است. گاهی با رسم خطوطی ساده روی کاغذ پی به میزان خلاقیت کودک خواهیم برد.

ماسه بازی و ساخت اجسام مختلف با قدرت ذهن خلاق کودک می تواند بسیار قابل توجه باشد.

ساخت اشکال متفاوت با گل یا خمیر بازی به کودک کمک می کند تا خلاقیت خود را بروز دهد.

بازی با لوگو و شکل دادن به آن از طریق قوه تخیل و خلاقیت ذهنی کودک.

فراموش نکنید که بازی باید متناسب با سن کودک باشد تا در پرورش خلاقیت ذهنی و جسمی کودک مؤثر واقع شود. گاهی یک جعبه مقوایی کفش برای کودک ابزاری به مراتب جذاب تر و کارآمدتر از اسباب بازی های گران قیمت با تکنولوژی بالا برای شکوفایی خلاقیت در اوست. نقش سازنده و مؤثر خانواده در بروز خلاقیت کودک با ابزار ساده این است که هر آنچه را که کودک خلق می کند جدی بگیرند و او را مورد تشویق قرار دهند [۹].

ترتیب دادن بازی همراه با آموزش و رقابت توسط مربی به شکل گیری فضایی برای بروز خلاقیت در کودکان کمک خواهد کرد. مربی و معلم خلاق، کودکانی خلاق پرورش خواهد داد و الگوی مناسبی برای شکوفایی خلاقیت در کودکان به حساب می آید. اگر مربی در برخورد با کودک فراتر از آموزش های عمومی و کلیشه ای پیش نرود و روحیه ی خلاقى نداشته باشد در نتیجه قادر به تعلیم کودکانی با ذهن های باز و خلاق نخواهد بود. او باید از کودک انتظار خلاقیت در امور را داشته باشد و برای آن امتیاز قائل شود و آن را تشویق کند. اگر با سوالات غیرمعمول از طرف کودک مواجه شد با صبر و حوصله به دنبال جوابی برای آن باشد و آن را بی جواب نگذارد و با کودک وارد تعامل شود. بازی های خلاق آن دسته از بازی های هستند که کودکان اگر به حال خود رها شوند به کرات انجام می دهند. بازی های خلاق بسیاری وجود دارند که می توانید با تقویت و تشویق کودکان، میزان آنها را افزایش دهید. همه کودکان اگر به آنها فرصتی داده شود خلاق بودن را دوست دارند، چه نقاشی و ترسیم و کاردستی باشد، چه بازی های وانمودی و نقش بازی [۳].

در حالیکه اکثر والدین ترجیح می دهند بچه ها بازی های خلاق و بهم ریختن اسباب بازی ها را در مهد و مدرسه انجام دهند، باید بدانند که کودکان از بازی های آزاد و خلاق در خانه سود بیشتری می برند. هم چنین، ایجاد علاقه به بازی های خلاق و فرآیند خلاقیت کودک شما را در آینده کاری فردی خلاق خواهد کرد. در واقع تفکر و حل مسئله خلاق در حال حاضر به عنوان یکی از مهارت های مهمی شناخته می شوند که کارفرماها به دنبال آنها هستند. مدارس این مسئله را می دانند و سعی دارند تا حدودی آن را در برنامه درسی خود جای دهند. اما تقویت آن را تا هنگام مدرسه رفتن کودک به تعویق نیندازید. تمرین این مهارت ها را در خانه شروع کنید، و کودک را برای یک شروع احتمالی خوب در آینده آماده کنید [۱۱].

فهرست منابع و مآخذ :

داخلی :

- احدی، حسن. بنی جمالی، شکوه السادات (۱۳۸۵) روانشناسی رشد. تهران: انتشارات پردیس.
- اصغری، نکاح سیدمحسن. علی نژاد، مهدی. محمدپور، هادی. ابراهیمی، شیما (۱۳۹۳). اثربخشی بازی های زبان شناختی در افزایش مهارت های خواندن دانش آموزان کم توان ذهنی آموزش پذیر. مجله پژوهش و سلامت.
- اعظمی، محمود. جعفری، علیرضا (۱۳۸۵) نقش بازی در پیشرفت تحصیلی (زبان آموزی) کودکان پایه سوم مقطع ابتدائی شهر تهران در سال ۳۸-۱۸۳۱. فصلنامه علوم رفتاری.
- آقا بیگی، مهشید. درامدی، پرویز (۱۳۹۴). اثربخشی شن بازی درمانی بر اضطراب و پرخاشگری کودکان ۱ تا ۷ سال. اولین کنگره توسعه و ترویج علوم تربیتی و روانشناسی.
- امامی ریزی، کبری، حقانی، فریبا، یوسفی، علیرضا (۱۳۹۳). مقایسه تأثیر آموزش به روش بازی و روش حل مسئله بر پیشرفت تحصیلی مفهوم تقسیم درس ریاضی دانش آموزان سوم ابتدایی، فصلنامه رهیافتی نو در مدیریت آموزشی، مردشت ۲۱-۴۴.
- بدری، رحیم. رضایی، اکبر. جدی، جواد (۱۳۹۰). مقایسه تأثیر روش تدریس مبتنی بر تفکر فعال (روش مشارکتی) و روش تدریس سنتی در یادگیری درس مطالعات اجتماعی دانش آموزان پسر. فصلنامه علوم تربیتی. ۴(۱۸).
- بهرنگی، محمدرضا (۱۳۸۷). الگوهای تدریس تهران: نشر کمال تربیت.
- بهور، صفوره (۱۳۹۰) مقایسه روش تدریس ایفای نقش و روش تدریس متداول بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی کتاب درسی هدیه های آسمانی دانش آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه عالمه طباطبائی، چاپ نشده.
- پور رجبی، علیرضا (۱۳۹۴). اثربخشی شن بازی درمانی بر بهبود اختلالات یادگیری. پایان نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن.
- تمنایی فر، محمدرضا. سلامی محمدآبادی، فاطمه. دشتبان زاده، سمیه (۱۳۹۰). رابطه سلامت روان و شادکامی با موفقیت تحصیلی دانشجویان. مجله فرهنگ در دانشگاه اسلامی .
- عظیمی، سیروس (۱۳۸۰). روانشناسی کودک. تهران: انتشارات صفار.
- عمادی، رسول. موفق، متین (۱۳۹۵). تأثیر بازی های آموزشی گروهی مبتنی بر محیط یادگیری سازنده گرا بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیش دبستانی. مجله ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی. ۸(۱).
- فتحی آذر، اسکندر (۱۳۸۲). روش ها و فنون تدریس. تبریز: انتشارات دانشگاه تبریز. ۲۳.
- فروزان فر، فریبا (۱۳۹۵). اثربخشی بازی های گروهی بر خلاقیت کودکان. نشریه الکترونیک روابط عمومی و امور بین الملل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- قبادی، کاوس. فانی، حجت. فالحی، ویدا (۱۳۹۳). تأثیر ارزشیابی توصیفی بر مهارت های خواندن و نوشتن دانش آموزان پایه چهارم ابتدایی. مجله پژوهش در برنامه ریزی درسی.
- قدرتی، زیبا، قدرتی، سیما (۱۳۹۶). اثربخشی آموزش مهارت های زندگی از طریق بازی بر مشکلات رفتاری دانش آموزان. فصلنامه فرهنگ مشاوره و رواندرومانی دانشگاه علامه طباطبائی، سال هشتم، شماره ۸۲، ۱۸۱-۱۷۳.
- قدم پور، رضا. رضائی، سال. مولایی یساولی، هادی (۱۳۹۴). اثربخش بازی درمانی شناختی رفتاری بر کاهش پرخاشگری کودکان اوتیستیک. کنفرانس روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه شیراز، ۱۸۳۴.
- کیا، سیما، شعبانی، حسن، احقر، قدسی، مدانلو، مهناز (۱۳۹۵). تأثیر آموزش مهارت ابراز وجود بر عزت نفس دانش آموزان. روان پرستاری، ۴(۱)، ۴۸-۸۳.
- گنجی، کامران (۱۳۹۳). روانشناسی بازی. تهران. رشد.

لطفی کاشانی، فرح. وزیری، شهرام (۱۳۹۳). روانشناسی مرضی کودک. تهران: انتشارات ارسباران.
متین، آذر قرهخانی، احمد، (۱۳۸۸). مجله تعلیم و تربیت استثنایی، درمان اختلالات اضطرابی دوران کودکی.

خارجی :

References:

1. Allan HT, O'Driscoll M, Simpson V, Shawa J. Teachers' Views of Using E-Learning for Non Traditional Students in Higher Education. *Nurse Education Today*. 2013;33(9):1068-1073.
2. Levy P. *The Impact of Technology in Cyber Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press [Internet]. 2006 [cited 2013 April 12]. Available from: <https://circle.ubc.ca/bitstream/handle/2429/1333/WikiRevolutionCATC2006.pdf?sequence>.
3. Tavangarian D, Leybold ME, Nölting K, Röser M, Voigt D. Is E-learning the Solution for Individual Learning? *Electronic Journal of E-learning*. 2004;2(2):273-280.
4. Dreyfus H. About the Internet: A Philosophical Look at the Internet. Farsinezhad A, trans. Tehran: Saghi Publications; 2010. p. 20-85. [In Persian]
5. Mohammadi N. Creativity and Initiation: Its Definition, Concepts and Management. *Hamshahri Magazine*. 2005;13(3730):10. [In Persian]
6. Ramsden P. *Learning to Teach in Higher Education*. London: Routledge: 1996.
7. Keller Ch, Lindh J, Hrastinski S, Casanovas I, Fernandez G. The Impact of National Culture on Elearning Implementation: A Comparative Study of an Argentinean and a Swedish University. *Educational Media International*. 2009;46(1):67-80.
8. Stodel EJ, Thompson TL, MacDonald CJ. Learners' Perspectives on What is Missing from Online Learning: Interpretations through the Community of Inquiry Framework. *International Review of Research in Open and Distance Learning*. 2006;7(3):1-24.
9. Conceicao SCO. Faculty Lived Experiences in the Online Environment. *Adult Education Quarterly*. 2006;57(26):26-45.
10. Joy D. *Instructors Transitioning to Online Education [PhD Thesis]*. USA: ProQuest Information and Learning Company; 2004.