



تأثیر اسباب‌بازی‌های خلاقانه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان بر میزان خلاقیت کودکان دبستانی ۷ تا ۹ سال

کارشناسی ارشد طراحی صنعتی، دانشکده طراحی اسلامی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران

رؤیا مهرعلی * 

استادیار، دانشکده چند رسانه‌ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران

یزدان موحدی 

چکیده

هدف از پژوهش حاضر بررسی تأثیر اسباب‌بازی‌های خلاقانه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان بر میزان خلاقیت دانش‌آموزان مقطع دبستان پایه اول، دوم و سوم شهر اصفهان در سال ۹۷-۱۳۹۶ است. روش پژوهش از نوع نیمه آزمایشی پیش‌آزمون - پس‌آزمون با دو گروه آزمودنی کنترل و آزمایش بود. بدین‌صورت که یک گروه ۱۵ نفره شامل دانش‌آموزانی که در جلسات بازی حضور داشتند (گروه آزمایش) و ۱۵ نفر در گروه کنترل بودند. گروه آزمایش دانش‌آموزان دبستان پایه اول، دوم و سوم شهر اصفهان در سال تحصیلی ۹۷-۹۶ با روش نمونه‌گیری تصادفی انجام شد و بنا به درخواست پژوهشگر، گروه‌های آزمایش و کنترل از بین دانش‌آموزان سطح خوب، متوسط و ضعیف به‌صورت تصادفی توسط مربی آموزشی انتخاب شدند. برای سنجش خلاقیت از فرم ب پرسشنامه سنجش خلاقیت تورنس استفاده شد و برای تحلیل داده‌ها از نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۱ و با استفاده از تحلیل کواریانس چند متغیره انجام شد. یافته‌های پژوهش نشان داد که بین میانگین نمره‌های پیش‌آزمون و پس‌آزمون گروه آزمایش و کنترل تفاوت معناداری وجود دارد، به‌طوری‌که استفاده از اسباب‌بازی‌های خلاقانه باعث افزایش خلاقیت و مؤلفه‌های آن (سیالی، ابتکار، انعطاف‌پذیری و بسط) گروه مورد آزمایش شده است. ($P < .01$)؛ و با توجه به تأثیرات مثبت اسباب‌بازی‌های خلاقانه در خلاقیت دانش‌آموزان که می‌توان از این نوع اسباب‌بازی‌ها به‌عنوان یک وسیله سرگرمی، خلاقانه و آموزشی اثربخش برای کمک به دانش‌آموزان در زمینه خلاقیت استفاده نمود. همچنین می‌توان به جنبه‌های دیگر از جمله تجربه و مهارت‌ها در این اسباب‌بازی‌ها توجه نشان داد.

کلیدواژه‌ها: اسباب‌بازی‌های خلاقانه، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، خلاقیت، کودکان.

* نویسنده مسئول: R.mehrali@tabriziau.ac.ir

مقدمه

خلاقیت فرآیندی انسانی است که منجر به ایده‌های جدید می‌شود (میشرا^۱، سینگ^۲، ۲۰۱۰). تفکر خلاق "نوآورانه"^۳ دارای ویژگی‌های پرس‌وجو، کشف، تصور نتیجه، خطرات، منعکس کننده و... می‌باشد و بر تعامل بین انسان و محیط تمرکز دارد (اریک^۴، ۲۰۱۱). در حدود ۱۰ سالگی منحنی خلاقیت کودکان دچار افت می‌شود و این افت چنان است که دیگر بسیاری از آنان هرگز خلاقیت کودکی خود را باز نخواهند یافت. لذا مقوله خلاقیت اهمیت بیشتری پیدا کرده و ناگزیر آموزش و پرورش باید درصدد جلوگیری از مشکلات پیش رو برآید، چراکه تربیت خلاق کودکان و نوجوانان در جریان آموزش به خلاق بار آمدن آن‌ها خواهد انجامید و ضمن برخورداری از ویژگی‌های شخصیتی مطلوبی از جمله اعتماد به نفس، استقلال اندیشه، نوآوری و مانند آن‌ها در حل بسیاری از معضلات روانی-اجتماعی جامعه‌شان مؤثر خواهند بود. چراکه دوران کودکی نقشی حساس و تعیین کننده در زندگی انسان دارد. توجه به این دوران تا آنجاست که روانشناسان و صاحب نظران تعلیم و تربیت دوران کودکی را به‌عنوان برجسته‌ترین مرحله در تکوین شخصیت انسان دانسته‌اند و تعارضات و اختلالات و نابسامانی‌های روانی در این سن را از عوامل اساسی در بروز مشکلات در سراسر زندگی فرد می‌دانند (دادستان، ۱۳۸۸). به طوری که در عصر حاضر دانش آموزان برای مقابله با تحولات شگفت‌انگیز، باید مهارت‌های تفکر انتقادی و خلاق خود را به‌منظور تصمیم‌گیری مناسب و حل مسائل پیچیده جامعه بهبود بخشند. آنان باید مهارت‌های حل مسئله و روحیه جست‌وجو را در خود افزایش دهند. برای دستیابی به این اهداف نیز مسئولیتی سنگین بر دوش مراکز آموزشی و آموزش و پرورش و به‌ویژه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان که مسئولیت تهیه و تولید اسباب‌بازی‌های خلاقانه را بر عهده دارد، است به گونه‌ای که باید زمینه‌ای را فراهم آورند تا به رشد و پرورش خلاقیت و نوآوری کمک کند (Daykin et al. 2007). مسئله چگونگی اعمال روش‌های آموزش خلاقیت، از موارد مهمی است که مورد توجه نظریه‌پردازان و پژوهشگران خلاقیت قرار گرفته است. آموزش فعال، از

-
1. Mishra
 2. Singh
 3. Innovative
 4. Erik

روش‌های پیشنهادی پیاژه در تربیت خلاق کودکان و دانش‌آموزان می‌باشد؛ به عبارت دیگر، از آنجا که تفکر کودکان پیش‌دبستانی و دبستانی، تفکر عینی است، ضرورت دارد تا با در دسترس قرار دادن اشیای مختلف در اختیار کودک و برخورداری وی با روابط اجتماعی عینی که در اطرافش شاهد آن است، کودک را به سمت آموزش فعال سوق داد (منصور، ۱۳۷۸). در این روش آموزش، مشارکت بیشتر دانش‌آموزان و معلم را می‌طلبد و تمرکز اصلی آن بر افزایش توانایی فراگیر، فعال‌سازی ذهنی و جلوگیری از تقلید کورکورانه یادگیرندگان است. در پژوهش حاضر نیز با در دسترس قرار دادن اسباب‌بازی‌های خلاقانه در اختیار دانش‌آموزان علاوه بر رشد خلاقیت به کسب مهارت‌های نامبرده خواهیم پرداخت، چراکه فراگیر در این روش خود در کسب مفاهیم سهیم است و از طرق مختلف به فعالیت‌های ذهنی، علمی، فردی و گروهی می‌پردازد. بدین ترتیب ضمن تسهیل دستیابی کودک به تفکر صوری، بستر لازم برای خلاق عمل کردن وی فراهم می‌آید (السنر^۱، ۲۰۰۲، تاگ^۲، ۲۰۰۳، بینگ^۳، ۲۰۰۳، روزنگرانت^۴، ۲۰۰۳). پرورش خلاقیت در جهان امروز یکی از محورهای اساسی نظام‌های آموزشی است و معلمان نقش بسیاری در رشد و سرکوبی خلاقیت دانش‌آموزان دارند، به طوری که روانشناسان پرورشی معتقدند معلمان می‌توانند شیوه‌های تفکر خلاق و راه تقویت توانایی‌های خلاقانه را از همان سنین کودکی و مقاطع ابتدایی دبستان بیاموزند زیرا فرض بر این است که کودکان دارای اشتیاق ذاتی برای کشف هستند که با استفاده از ابزار و وسایل خلاقه مربوطه و آموزش می‌توان آن‌ها را تغذیه کرد (رادبخش و همکاران، ۱۳۹۲). خلاقیت از مؤلفه‌های مختلفی تشکیل شده است از جمله: (۱) سیالی^۵، یعنی تعداد تولید زیاد ایده. (۲) انعطاف‌پذیری^۶، یعنی تولید تعداد زیاد ایده متفاوت. (۳) بسط^۷، یعنی توسعه‌بخشی، شاخ و برگ دادن یا تکمیل کردن ایده‌ها و (۴) ابتکار^۸، یعنی استفاده از ایده‌هایی که بدیهی یا پیش‌پافتاده نیست یا از نظر آماری نادر است (پیرخائفی، ۱۳۹۰).

-
1. Elsner, P.A.
 2. Tagg, J.
 3. Yeung, A. S.
 4. Rosengrant, D.
 5. Fluency
 6. Flexibility
 7. Elaboration
 8. Originality

خلاقیت مفهومی بسیار مهم و ناشی از ماهیت پیچیده و مرکب کنش‌های مغزی است و دارای تعاریف مختلف است. متداول‌ترین تعریف، «ارائه فکر نو و متفاوت» است و معنی ادبی آن «پدیده نو و جدیدی را به وجود آوردن» است. به نقل از تایلور (۱۹۶۳)، خلاقیت فرآیندی است ذهنی که نتیجه آن ایجاد افکاری جدید و ارزشمند است. در لغت روانشناسی، خلاقیت استعداد ابتکار و خلق کردن است که به صورت بالقوه در هر فردی و در هر سنی وجود دارد و با محیط اجتماعی - فرهنگی فرد، ارتباط محسوس دارد (محمودی، ۱۳۹۵). به نقل از استیفن رابینز (۱۹۹۱)، خلاقیت را به معنای توانایی ترکیب ایده‌ها در یک روش منحصر بفرد یا ایجاد پیوستگی بین ایده‌ها بیان می‌کند (طاهری، ۱۳۸۷). از نظر آستین (۱۹۶۲)، خلاقیت فرآیندی است که نتیجه آن یک اثر مشخص است و این نتیجه توسط گروهی اجتماعی در یک برهه زمانی به‌عنوان محصول مفید و رضاکنده پذیرفته می‌شود (رضایی و منوچهری، ۱۳۸۷). برخی از روانشناسان مثل مایر (۱۹۳۰)، تورنس (۱۹۶۲) و گانیه (۱۹۷۷)، خلاقیت و حل مسئله^۱ را فرآیندی مشابه می‌دانند. برای مثال، گانیه در طبقه بندی خود از انواع یادگیری، بالاترین سطح یادگیری را حل مسئله می‌داند. درعین حال می‌توان بین حل مسئله و خلاقیت از این لحاظ تفاوت قائل شد که حل مسئله، فعالیت عینی‌تر از آفرینندگی (خلاقیت) است و از آن هدف مشخص تری دارد؛ یعنی حل مسئله بیشتر بر واقعیت استوار است و هدف آن عینی و بیرونی است، درحالی که خلاقیت بیشتر جنبه ذهنی دارد و بیشتر از حل مسئله مبتنی بر شهود و تخیل است. به تعبیر دیگر، در حل مسئله شخص با موقعیتی روبرو می‌شود که باید برای آن یک راه حل بیابد، اما در خلاقیت، فرد هم موقعیت مسئله و هم راه حل آن را خود می‌آفریند. ویژگی مهم دیگر خلاقیت که آن را از حل مسئله متمایز می‌سازد، تازگی نتایج تفکر آفریننده است (سیف و همکاران، ۱۳۸۳). آزمون خلاقیتی که در این پژوهش از آن استفاده خواهد شد، شامل ۶۰ سؤال است که توسط تورنس (۱۹۸۱)، نقل از کیامنش، (۱۳۷۲)، ابداع شده است. شامل چهار عامل تشکیل دهنده خلاقیت است که سیالی، ابتکار، انعطاف و بسط را موردسنجش قرار می‌دهد که به ترتیب سؤال ۱ تا ۱۵ عامل سیالی، ۱۵ تا ۳۰ عامل بسط، ۳۱ تا ۴۵ عامل ابتکار و ۴۶ تا ۶۰ عامل انعطاف پذیری را می‌سنجد. هر سؤال سه گزینه و با ارزش تبدیل به کمیت عددی ۱، ۰ و ۲ را دارد. مللو^۲ (۱۹۹۶) در

1. Problem solving

2. Mellou

مقاله‌ای که در مورد امکان آموزش خلاقیت در کودکان تهیه کرده است، در پاسخ به این سؤال که آیا می‌توان به آموزش خلاقیت کودکان پرداخت، به بررسی پرداخته، در نهایت ضمن تأیید این مسئله، آموزش خلاقیت را در گرو تحول برنامه‌های سنتی مدارس به سمت برنامه‌های خلاق، غنی‌سازی محیط، به کارگیری معلمان خلاق و در نهایت پیش گرفتن ابزار و وسایل و برنامه‌های آموزشی خلاق، برمی‌شمرد (رضایی و منوچهری، ۱۳۸۷). در پژوهش کرمین (۲۰۱۴) در پژوهش خود به بررسی میزان آموزش و خلاقیت دانش‌آموزان ابتدایی و استخراج ویژگی‌هایی بین ادبیات علمی و خلاقیت پرداخته است و نتایج شامل ویژگی‌های: بازی و اکتشاف، انگیزه، تأثیر گفتگو و همکاری، حل مسئله و پرسش و پاسخ و مشارکت معلم و کارهای میدانی می‌باشد. همچنین نشانگر هم‌افزایی آموزشی است و توان بالقوه خلاقیت را در زمینه علوم اکتشافی برجسته می‌داند. در پژوهشی دیگر که توسط رادبخش و همکاران (۱۳۹۲)، با هدف مقایسه اثربخشی بازی و قصه‌گویی برافزایش میزان خلاقیت دانش‌آموزان انجام شده است، نتایج نشان داد که استفاده از روش بازی و قصه‌گویی با از بین بردن موانع خلاقیت، سکون فکری و کمک به حل مسائل و با روندی لذت‌بخش و سرگرم‌کننده، به‌طور معناداری باعث افزایش خلاقیت در هر چهار مؤلفه آن شد.

عده‌ای از پژوهشگران مانند ترن^۱ و همکاران (۲۰۱۴) بر این اعتقادند که مشارکت کودکان در فعالیت‌های دسته‌جمعی و گروهی و بازی با همسن و سالان خود موجب رشد و شکوفا شدن استعدادها می‌شود و همچنین به رشد اجتماعی آنها نیز کمک می‌کند؛ زیرا بازی‌ها فرصت‌هایی را به وجود می‌آورد تا کودک تعامل با دیگران را بیاموزد و به‌عنوان یک عضو از گروه بهتر عمل کند (مهدوی نیا، ۲۰۱۰). بازی برای کودکان همانند نفس کشیدن امری حیاتی است، چراکه از این طریق درونیاتش را نشان می‌دهد و ابراز وجود می‌کند و با محیط اطرافش ارتباط برقرار می‌کند (کندی^۲، ۲۰۱۰). بر اساس گفته اسمیت^۳ (۲۰۱۰) بازی بخش مهمی از رشد کودکان را فرامی‌گیرد. حتی اگر بازی به افزایش قدرت یا توسعه خلاقیتشان کمک کند، کودکان این فعالیت را برای لذت بردن انجام می‌دهند. کودکان در خلال بازی‌ها، به‌ویژه بازی‌های آموزشی و خلاقانه، به

1. Tran TD, Biggs BA, Tran T, Simpson JA

2. Kennedy

3. Smith

مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتری را کسب می‌کنند (ریان^۱، ۲۰۰۴). بازی‌های خلاق، نوعی هدایت‌کننده و زمینه‌ساز برای ترغیب و مشارکت کودک به ایفای نقش‌های گوناگون به صورت فی‌البداهه می‌باشد (حسینی و دیگران، ۱۳۹۲). همچنین بنابر نظر سایر پژوهشگران، استفاده از بازی‌ها با هدف آموزش منجر به ایجاد محیط یادگیری به صورت مستقیم و غیرمستقیم می‌شود. در اینجا منظور از یادگیری مستقیم، فراگیری نکات آموزشی توسط کودک است و فراگیری نقش‌پذیری در زندگی، تعاملات و فعالیت‌های گروهی، به آموزش غیرمستقیم منجر می‌شود (اوستر^۲، منسیچ^۳، ۲۰۱۲). چنانچه در این پژوهش نیز سعی بر این است که از این روش استفاده شود و با استفاده از اسباب‌بازی‌های آموزشی خلاقانه منجر به یادگیری مستقیم و غیرمستقیم در کودکان شویم. با توجه به کارکردهای مختلف بازی و اسباب‌بازی، به ویژه نقش بازی در آموزش، این ضرورت احساس می‌شود که به کودکان، آموزش داده شود. هنگامی که استفاده از وسیله جدیدی را به کودک می‌آموزیم، موضوع و راه‌حل آن را به کودک آموزش می‌دهیم، با این عمل تمام چیزهایی را که برای شروع نیاز دارد به او داده‌ایم و زمینه رشد و خلاقیت او را فراهم می‌کنیم. (تربتی، حدادی، ربیعی، ۱۳۹۵). بازی‌ها علاوه بر اینکه وسعت فکر، دقت و توانایی کودک را افزایش می‌دهند، به مواجه شدن او با مشکلات و واقعیت‌ها و کسب تجربه‌های جدید و بروز خلاقیت کمک فراوانی می‌کند (محمد اسماعیل، ۱۳۹۰). چنانچه اسباب‌بازی‌های خلاقانه علاوه بر اینکه لحظات پرنشاط و دلپذیری را برای کودک به وجود می‌آورد، زمینه‌ای را برای آموزش مهارت‌هایی مثل: برقراری ارتباط، نظم، دقت، تمرکز و... فراهم می‌سازد و بدین گونه است که کودکان از طریق بازی‌های آموزشی می‌توانند به شکل غیرمستقیم چنین مهارت‌هایی را بیاموزند (فرح مهر، ۱۳۹۲). همچنین به چالش کشیدن ویژگی‌های یادگیری و روش‌های خلاقانه و تشویق به استفاده از اسباب‌بازی‌ها برای پیشرفت مهارت‌های شناختی کودکان مهم‌ترین ابزار برای مریان آموزشی است. به طوری که روش‌های تدریس را تحت شعاع قرار می‌دهد و منجر به بازتابی از روند تفکر خلاق برای بهبود نتایج یادگیری و قوه خلاقیت کودکان می‌شود (سیلویا^۴، ۲۰۱۵). در پژوهشی که شیرزادی و همکاران (۱۳۹۳) با عنوان متناسب‌سازی

1. Ryan
2. Carol J. Auster
3. Claire S. Mansbach
4. Sylvia

اسباب‌بازی‌ها با نظریه‌های یادگیری و نقش آن بر خلاقیت انجام دادند، به این نکته دست یافتند که انتخاب اسباب‌بازی‌های متناسب با سن و روحیات کودک موجب پرورش خلاقیت و افزایش توانایی‌های او می‌شود. در این پژوهش نیز معیارهای انتخاب اسباب‌بازی‌های خلاقانه متکی به سن و روحیات کودکان گروه هدف می‌باشد. در پژوهشی که حسنی، محمودی و تهرانی (۱۳۹۲) با هدف بررسی اثربخشی الگو آموزشی بر افزایش هوش عملی و خلاقیت کودکان انجام دادند، نتایج نشان داد الگو آموزشی بر افزایش هوش عملی و خلاقیت کودکان تأثیر معناداری دارد. همچنین در پژوهش پاتامایی^۱ (۲۰۰۶) مشخص شده که استفاده از اسباب‌بازی‌های خلاقانه در برنامه‌های آموزشی به‌طور معناداری باعث ارتقاء خلاقیت و مؤلفه‌های شناختی آن در دانش‌آموزان شده و همچنین بین مؤلفه‌های خلاقیت یعنی سیالی و ابتکار نیز رابطه معنادار مثبتی مشاهده شده است. از جمله موارد حائز اهمیت که کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان باید به آن توجه نشان دهد، توجه به این نکته است که به‌عنوان نهادی مؤثر باید با استفاده از ابزارها و تست‌های علوم شناختی و روانشناسی و همچنین استفاده از طراحان متخصص در این زمینه بر روند تولید همه‌جانبه این محصولات تسلط کامل داشته باشد. در همین راستا، علوم شناختی به‌عنوان یکی از دانش‌های نو در سال‌های اخیر توسعه قابل ملاحظه‌ای یافته و آثار و تبعات وسیعی را بر دانش بصری گذاشته است و طبعاً یکی از مهم‌ترین زمینه‌هایی که بیشترین تأثیر را از یافته‌های آن خواهد پذیرفت، آموزش و پرورش می‌باشد (تلخایی، خرازی، ۱۳۹۰). برای تربیت نسل آینده دولت‌ها و جوامع از دو رکن آموزش و پرورش بهره می‌جویند. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان از جمله سازمان‌های وابسته به آموزش و پرورش است که در چهارچوب اهداف و مقاصد منظم خود برای همین منظور تلاش می‌کند. این سازمان سعی دارد با توجه به اهمیت که سنین کودکی و نوجوانی در تکوین رفتار و تفکر انسان‌ها دارد، برای اوقات فراغت آنان با استفاده از ابزارهایی نظیر کتاب، فیلم و اسباب‌بازی‌های سازنده برنامه‌ریزی کرده و بدین وسیله امکانات لازم را برای رشد و شکوفایی استعدادهای آن‌ها بر اساس ارزش‌های عالی نظام تعلیم و تربیت اسلامی فراهم نماید. به همین ترتیب نقش اجتماعی این سازمان به چندین جهت حائز اهمیت است: نخست آنکه عاملی در تکمیل و توسعه فعالیت‌های رسمی آموزش و پرورش به‌منظور انتقال

1. Patumai, K.

دانش و ارزش های فرهنگی به نسل آینده است. دوم به لحاظ آنکه می خواهد با برنامه و فعالیت های خود ذهن کودک و نوجوان را پرورش داده و به شکفته شدن استعداد های او کمک نماید و بالاخره به عنوان یک سازمانی که در تهیه و تولید و گسترش موارد آموزشی برای کودکان و نوجوانان کشور نقش عمده ای داشته است و تولیدات آن نه از روی تفنن بلکه معطوف به هدف های آگاهانه برای گروه های سنی مختلف آماده و توزیع می گردد (عمارلو، ۱۳۹۶). از این رو مربیان آموزشی باید توجه زیادی به روند تفکر دانش آموزان از لحاظ عاطفی و ذهنی داشته باشند و انعطاف پذیری ذهن آنان را به عنوان یک فرآیند خلاق و ویژگی آن ها شناسایی کنند، به طوری که آنان زمانی از فرآیند یادگیری لذت می برند و هیجان زده می شود که آزادانه و رها بین راه حل ها حرکت کنند و به یادگیری و کشف علم بپردازند؛ بنابراین خلاقیت زمانی رخ می دهد که تخیل و تفکر واگرا باشد (ویلسون^۱، مایهیل^۲، ۲۰۱۳)؛ به عبارت دیگر، می توان گفت که ارزیابی خلاقیت دانش آموزان، بخشی از فعالیت هایی است که باید در تنظیم برنامه درسی و سازمان دهی کلاس ها مورد توجه قرار گیرد، همین طور برنامه های درسی باید کودک محور بوده و به صورت نظام دار و سازمان یافته طراحی شود تا علاوه بر پیشرفت گام به گام کودک، بر پایه طبیعت و علائق او استوار باشد. چراکه یکی از اصول برنامه های مدیریتی محسوب می شود و از طرفی به بالا بردن خلاقیت و پرورش آن کمک می کند. هدف از پژوهش حاضر بررسی تأثیر اسباب بازی های خلاقانه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان بر میزان خلاقیت دانش آموزان مقطع دبستان پایه اول، دوم و سوم شهر اصفهان در سال ۹۷-۱۳۹۶ است. حال با توجه به مباحث مطرح شده پژوهش حاضر در پی پاسخگویی به این سؤال است که آیا همچنان اسباب بازی های خلاقانه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان بر خلاقیت کودکان تأثیر گذار است؟ آیا باعث افزایش خلاقیت کودکان ۷ تا ۹ سال می شود؟

روش پژوهش

روش

در این پژوهش از روش نیمه تجربی (پیش آزمون - پس آزمون) با گروه آزمایشی و کنترل استفاده شده است. در پژوهش حاضر برای مطالعه گروه های مورد مطالعه از آنجایی که

-
1. Wilson
 2. Myhill

امکان ایجاد کلاس‌های جدید از دانش‌آموزان گروه آزمایشی و کنترل، در اختیار پژوهشگر قرار داده نشد، از شش کلاس از دانش‌آموزان کلاس اول، دوم و سوم دبستان از دو مدرسه دولتی و غیرانتفاعی که از شرایط یکسان سطح هوشی و وضعیت درسی، برخوردار بودند، با روش نمونه‌گیری به صورت تصادفی انتخاب شدند. به طوری که از هر مدرسه و هر مقطع تحصیلی به طور جداگانه ۵ نفر و جمعاً ۳۰ نفر از دانش‌آموزان به عنوان گروه آزمایش و کنترل در نظر گرفته شدند. گروه آزمایش شامل ۱۵ نفر از دانش‌آموزانی بود که در جلسات بازی با اسباب‌بازی‌های خلاقانه حضور داشتند و گروه کنترل شامل ۱۵ نفر از دانش‌آموزانی بود که در جلسات بازی حضور نداشته و عمل آموزشی که به گروه مورد آزمایش داده می‌شد دریافت نکردند. پس از انتخاب دو گروه کنترل و آزمایشی، بر مبنای آزمونی محقق ساخته که حاوی هر چهار بُعد سؤال‌های سنجش خلاقیت تورنس بود و در بررسی‌های مقدماتی، پایایی مناسبی از خود نشان داده بودند، پیش‌آزمون به عمل آمد. در پی ملاحظه اثربخشی عامل آزمایشی، این پژوهش در طی ۴ هفته متوالی انجام پذیرفت.

جامعه آماری و روش نمونه‌گیری

جامعه آماری پژوهش را کلیه دانش‌آموزان پسر مدارس دولتی و غیرانتفاعی استان اصفهان که در سال تحصیلی ۹۷-۱۳۹۶ در مقطع اول، دوم و سوم دبستان مشغول به تحصیل هستند تشکیل داد. نمونه‌ای به تعداد ۳۰ نفر از دانش‌آموزان به شیوه هدفمند انتخاب و با روش نمونه‌گیری تصادفی در گروه‌های آزمایش (۱۵ نفر) و گروه کنترل (۱۵ نفر) تخصیص داده شدند؛ و هر دو گروه آزمایشی و کنترل مورد ارزیابی قرار گرفتند (پیش‌آزمون) و پس از آن گروه آزمایش در مدت یک ماه (هفته‌ای دو جلسه ۴۵ - ۶۰ دقیقه‌ای) تحت تأثیر متغیر مستقل (بازی با اسباب‌بازی‌های خلاقانه) قرار گرفتند و چنانچه در گروه کنترل هیچ مداخله‌ای انجام نگرفت. پس از اتمام دوره آزمایشی، همان آزمون ارزیابی (پرسشنامه خلاقیت تورنس) جهت تعیین تفاوت‌های صورت گرفته و سنجش خلاقیت، روی هر دو گروه اجرا گردید (پس‌آزمون). لازم به ذکر است که کنترل متغیرهایی از جمله وضعیت اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و خانوادگی، بین دو گروه مورد بررسی قرار گرفت و بر اساس این عوامل هم‌سازی گروه آزمایش و کنترل انجام شد؛ و از هر مقطع تحصیلی به

تعداد ۱۰ نفر با روشی که توضیح داده شد انتخاب شد چنانچه دو گروه از نظر ویژگی‌های جمعیت شناختی همتا بودند.

ابزار پژوهش

۱) پرسشنامه سنجش خلاقیت تورنس: آزمون سنجش خلاقیت تورنس شامل چهار عامل تشکیل دهنده خلاقیت یعنی، سیالی، ابتکار، انعطاف و بسط را مورد سنجش قرار می‌دهد که به ترتیب سؤال ۱ تا ۱۵ عامل سیالی، ۱۵ تا ۳۰ عامل بسط، ۳۱ تا ۴۵ عامل ابتکار و ۴۶ تا ۶۰ عامل انعطاف‌پذیری را می‌سنجد. هر سؤال سه گزینه و با ارزش تبدیل به کمیت عددی ۱، ۲ و ۳ را دارد. بدین صورت که گزینه الف کمترین و گزینه ج بیشترین میزان خلاقیت را نشان می‌دهد. مجموع نمرات کسب شده در هر خرده آزمون، نمایانگر نمره آزمودنی در آن بخش است و مجموع نمرات آزمودنی در چهار خرده آزمون، نمره کلی خلاقیت فرد را نشان می‌دهد. نمرات حاصل از سنجش هر چهار عامل به تنهایی و مجموع نمرات در کل، قابل تحلیل و تفسیر هستند. دامنه نمره کل خلاقیت هر آزمودنی بین ۰ تا ۱۲۰ خواهد بود. حال با توجه به موارد گفته شده، پژوهش حاضر با استفاده از مجموع نمرات آزمودنی در چهار خرده آزمون، به دنبال برآورد میزان خلاقیت آزمودنی‌ها پس از گذراندن مراحل پیش آزمون - پس آزمون می‌باشد. چنانچه امتیازبندی میزان خلاقیت به شرح ذیل خواهد بود:

خلاقیت بسیار زیاد: امتیاز ۱۰۰ الی ۱۲۰، خلاقیت زیاد: امتیاز ۸۵ الی ۱۰۰، خلاقیت متوسط: امتیاز ۷۵ الی ۸۵، خلاقیت کم: امتیاز ۷۵ الی ۵۰، خلاقیت بسیار کم: امتیاز ۵۰ و پایین تر. بر اساس نتایج پژوهش‌هایی که در دفترچه راهنمای این آزمون منتشر شده، ضریب پایایی این آزمون ۸۰ تا ۹۰ درصد برآورده شده است. همچنین مطالعات انجام شده در خصوص پایایی فرم‌های همتا در فاصله زمانی کوتاه نشان داده شده است که ضریب حاصل معمولاً بین ۷۰ و ۹۰ درصد متغیرند. روایی آزمون نیز توسط متخصصان مورد تأیید قرار گرفته است؛ که توانایی آزمودنی‌ها را در ویژگی‌های اصالت، بسط، انعطاف‌پذیری و سیالت می‌سنجد (تورنس و پائول، ۱۹۸۴؛ به نقل از قدرتی میرکوهی، ۱۳۸۸).

۲) اسباب‌بازی‌های خلاقانه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان: به‌طور کلی این گروه از اسباب‌بازی‌ها مهارت‌هایی مثل: دقت و تمرکز، کنترل هیجانات، حافظه کاری و

سرعت عمل را بهبود می‌بخشد (مهارت‌هایی که برای موفقیت در زندگی و تحصیل ضروری هستند). علاوه بر مهارت‌هایی که به آن اشاره شده، سایر مهارت‌هایی را که می‌توان از اسباب‌بازی‌های بکار گرفته شده در پژوهش، فراگرفت از جمله: حل مسئله، تشخیص و تطبیق الگوها و رنگ‌ها، تجسم فضایی و مدیریت منابع است.

۳) روش اجرا: پس از برگزاری پیش‌آزمون از دو گروه آزمایش و کنترل، جلسات بازی در نظر گرفته شده برای گروه آزمایش ۸ جلسه و در فاصله زمانی سه روز و در مدت‌زمان ۴۵ دقیقه (نزدیک به یک ساعت) برگزار شد. در ابتدا یک جلسه تمرینی باهدف آشنایی با اسباب‌بازی‌ها با دانش‌آموزان برگزار شد و سپس ۸ جلسه آموزشی به‌طور منظم و به فاصله سه روز در بازه زمانی یک ماه به دانش‌آموزان ارائه شد. یکی از اسباب‌بازی‌ها به‌گونه‌ای بود که دانش‌آموزان می‌بایست کارت‌هایی که اشکال به‌هم‌ریخته‌ای دارند را با قاعده‌ی خاصی که بازی تعیین کرده، کنار هم و به شکل منظم و با رنگ مشخص کامل می‌کردند تا شکل اصلی به دست آید. یکی دیگر از اسباب‌بازی‌ها نیز بدین شکل بود که می‌بایست مهره‌های رنگی را با همان ترتیب رنگ و تعداد مشخص و زمان‌بندی تعیین‌شده‌ای که هر کارت بازی معین کرده بود در لوله آزمایشگاهی قرار می‌دادند، به‌طوری‌که تماس دست هیچ دخالتی نداشته باشد و با سه لوله مهره‌ها را بتوان جابجا کرد. به همین صورت تمام جلسات به‌طور منظم و پی‌درپی انجام شد. پس از برگزاری تمام جلسات بازی و آموزشی همان آزمون سنجش خلاقیت تورنس برای هر دو گروه آزمایش و کنترل یک‌بار دیگر تکرار شد و به‌عنوان پس‌آزمون مورد استفاده قرار گرفت.

جدول شماره (۱). خلاصه جلسات بازی با اسباب‌بازی‌های خلاقانه برای دانش‌آموزان

جلسات خلاصه جلسات

اول بازی با مهره‌های رنگی به‌طوری‌که به همان ترتیبی که کارت بازی تعیین کرده بود، بدون تماس دست و فقط با جابجایی لوله‌ها چیده شود.

دوم بازی با اسباب‌بازی‌های خلاقانه (چیدمان کارت‌ها با اشکال مختلف، طوری که نقش‌ها کامل شود) سوم بازی با مهره‌های رنگی به‌طوری‌که به همان ترتیبی که کارت بازی تعیین کرده بود، بدون تماس دست و فقط با جابجایی لوله‌ها چیده شود.

چهارم بازی با اسباب‌بازی‌های خلاقانه (چیدمان کارت‌ها با اشکال مختلف، طوری که نقش‌ها کامل شود). پنجم بازی با مهره‌های رنگی به‌طوری‌که به همان ترتیبی که کارت بازی تعیین کرده بود، بدون تماس دست و فقط با جابجایی لوله‌ها چیده شود.

ششم بازی با اسباب‌بازی‌های خلاقانه (چیدمان کارت‌ها با اشکال مختلف، طوری که نقش‌ها کامل شود).

جلسات خلاصه جلسات

هفتم بازی با مهره‌های رنگی به طوری که به همان ترتیبی که کارت بازی تعیین کرده بود، بدون تماس دست و فقط با جابجایی لوله‌ها چیده شود.
هشتم بازی با اسباب‌بازی‌های خلاقانه (چیدمان کارت‌ها با اشکال مختلف، طوری که نقش‌ها کامل شود).

۱. تجزیه و تحلیل داده‌ها

داده‌های به دست آمده با استفاده از روش‌های آمار توصیفی (میانگین و انحراف استاندارد) و آمار استنباطی شامل تحلیل کوواریانس چند متغیره با استفاده از نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۱ تجزیه و تحلیل شدند.

۱-۴. یافته‌ها و تفسیر داده‌ها

در این بخش به تناسب سؤال پژوهشی به توصیف و تحلیل داده‌های به دست آمده از متغیرهای مورد مطالعه پرداخته شده است. داده‌های حاصل از متغیرهای مورد مطالعه از طریق نرم‌افزار SPSS-21 با استفاده از روش تحلیل کوواریانس چند متغیره مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. در بخش اول نتایج توصیفی مربوط به میانگین و انحراف معیار هر یک از متغیرها ارائه شده است. در بخش دوم نتایج حاصل از پیش فرض‌ها، تحلیل کوواریانس چند متغیره ارائه شده است.

در پژوهش حاضر، ۱۵ نفر از افراد مورد مطالعه در گروه آزمایش، ۱۵ نفر نیز گروه کنترل بودند.

در جدول شماره (۲) آمار توصیفی متغیرهای پژوهش شامل میانگین و انحراف معیار ارائه خواهد شد.

جدول شماره (۲). آماره‌های توصیفی خلاقیت (میانگین و انحراف استاندارد) در افراد گروه آزمایش و کنترل

پس‌آزمون		پیش‌آزمون		مؤلفه		آزمودنی‌ها
تعداد	انحراف استاندارد	میانگین	تعداد	انحراف استاندارد	میانگین	
15	33/16	66/90	15	80/16	33/79	آزمایش
15	96/13	33/80	15	67/16	13/83	کنترل

همان‌گونه که مندرجات جدول ۲ نشان می‌دهد، گروه‌های مورد مطالعه در مرحله پیش‌آزمون تفاوت‌های چشمگیری با یکدیگر نداشته‌اند. چرا که میانگین و انحراف استاندارد گروه‌ها، تقریباً به هم نزدیک بوده است، ولی در مرحله پس‌آزمون گروه‌های آزمایشی، این کمیت‌ها با واریانس بیشتری مواجه شده‌اند به نحوی که میانگین و انحراف استاندارد گروه‌ها تغییر پیدا کرده است و گروه کنترل در پس‌آزمون با کمی کاهش میانگین مواجه شده است، به طوری که این کاهش خطا در گروه کنترل مدنظر محقق نبوده و همچنین جزء فرضیه‌های پژوهش قرار نداشته است به همین دلیل نه در عنوان و نه در فرآیند پژوهش به آن پرداخته نشده است. برای تجزیه و تحلیل داده‌های این پژوهش، از روش تحلیل کواریانس چند متغیره استفاده شده است. از این آزمون به منظور کنترل اثر پیش‌آزمون استفاده می‌شود؛ برای استفاده از آزمون تحلیل کواریانس چند متغیره باید، حداقل سه پیش‌فرض محقق شود؛ از آنجا که مهم‌ترین پیش‌فرض‌ها، پیش‌فرض همگنی ماتریس کواریانس، پیش‌فرض همگنی واریانس خطا و پیش‌فرض همبستگی متعارف یا کرویت بارتلت است، در ادامه به بررسی این سه پیش‌فرض پرداخته شده و جداول مربوط به هر پیش‌فرض ارائه می‌شود:

در جدول شماره (۳) نتایج آزمون ام باکس جهت همگنی داده‌ها ارائه خواهد شد.

جدول شماره (۳). آزمون ام باکس برای پیش‌فرض همگنی ماتریس کواریانس در خلاقیت

متغیر	ام باکس	درجه آزادی اول	درجه آزادی دوم	F	P
خلاقیت	49/19	6	92/2483	93/1	128/0

از آزمون ام باکس برای بررسی همگنی ماتریس کوواریانس استفاده شد؛ همان گونه که مندرجات جدول ۳ نشان می دهد، همبستگی موجود بین متغیرهای مورد مطالعه همگن است؛ چراکه F مشاهده شده مربوط به این آزمون در سطح $p < 0/05$ از نظر آماری معنادار نیست؛ بنابراین پیش فرض همگنی ماتریس کوواریانس محقق شده است. در جدول شماره ۴ نتایج آزمون لون جهت بررسی پیش فرض همگنی داده ها ارائه خواهد شد.

جدول شماره (۴). آزمون لون برای همگنی واریانس خطا در خلاقیت

متغیر	ضریب F	درجه آزادی اول	درجه آزادی دوم	P
خلاقیت	23/3	2	27	055/0

از آزمون لون جهت بررسی مفروضه یکسانی واریانس خطا استفاده شد؛ مندرجات جدول ۴، نشان می دهد که واریانس خطای اعلان کاذب و خطای پاسخ حذف در گروه های مورد مطالعه همگن است، چراکه F مشاهده شده مربوط به این آزمون، در متغیرهای مورد مطالعه، در سطح $p > 0/05$ از نظر آماری معنادار نیست؛ بنابراین پیش فرض همگنی واریانس خطا نیز محقق شده است. در جدول شماره (۵) نتایج آزمون کرویت بارتلت ارائه خواهد شد.

جدول شماره (۵). آزمون کرویت بارتلت برای همبستگی متعارف در خلاقیت

متغیر	خی دو	درجه آزادی	P
خلاقیت	52/9	2	009/0

برای بررسی پیش فرض همبستگی متعارف بین متغیرهای وابسته از آزمون کرویت بارتلت استفاده شد که نتایج جدول ۵ نشان می دهد بین این متغیرها همبستگی متعارف وجود دارد و این متغیرها به صورت ترکیبی یک متغیر وزنی جدید به وجود آورده اند؛ چراکه شاخص بارتلت ($\chi^2 = 9/52$) محاسبه شده و در سطح $p > 0/05$ از نظر آماری معنادار می باشد.

در جدول شماره (۶) نتایج آزمون تحلیل کوواریانس چند متغیری برای اثر اصلی متغیر گروه بر خلاقیت ارائه خواهد شد.

جدول (۶). نتایج آزمون تحلیل کوواریانس چندمتغیری برای اثر اصلی متغیر گروه بر خلاقیت

نام آزمون	ارزش	F	P
اثر پیلائی	246/0	49/2	001/0
لامبدای ویلکز	754/0	49/2	001/0
اثر هتینگ	326/0	49/2	001/0
بزرگ‌ترین ریشه‌ی روی	326/0	49/2	001/0

همان‌طور که در جدول ۶ ملاحظه می‌شود سطوح معنی‌داری همه آزمون‌ها قابلیت استفاده از تحلیل کوواریانس چندمتغیری (مانوا) را مجاز می‌شمارند. این نتایج نشان می‌دهد که بین دو گروه حداقل از نظر یکی از متغیرهای وابسته تفاوت معنی‌دار وجود دارد ($P < 0.001$).

در جدول شماره (۷) نتایج آزمون تحلیل کوواریانس چند متغیره با هدف تعیین تفاوت دو گروه در خلاقیت ارائه خواهد شد.

جدول (۷). نتایج تحلیل کوواریانس چندمتغیره با هدف تعیین تفاوت بین دو گروه در خلاقیت

منبع پراکندگی	متغیر وابسته	مجموع مجدورات	درجه آزادی	میانگین مجدورات	F	P
گروه	خلاقیت	92/1578	1	92/1578	46/7	001/0

همان‌طور که در جدول ۷ مشاهده می‌شود بین افراد گروه آزمایش و کنترل در سطح $P < 0.001$ تفاوت معنی‌داری وجود دارد؛ یعنی آموزش فوق باعث افزایش خلاقیت در افراد گروه آزمایش شده است.

بحث و نتیجه‌گیری

با مطالعه پژوهش‌های مشابه در زمینه اسباب‌بازی‌های خلاقانه و تأثیر آن‌ها بر خلاقیت کودکان، نتایج حاکی از آن است که این اسباب‌بازی‌ها بر خلاقیت کودکان تأثیر فراوان داشته است؛ اما از نظر علمی ضروری است که وجود این رابطه نیز در اسباب‌بازی‌های

خلاقانه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در تحقیقات میدانی مورد تأیید قرار گیرد. پژوهش حاضر نیز به همین منظور طراحی و اجرا گردید. چراکه بی توجه بودن به مسئله خلاقیت در نظام آموزشی، می تواند تبعات خسران باری داشته و نظام آموزشی را بجای پرورش خلاقیت به سمت خلاقیت زدایی سوق دهد. به عنوان مثال، کرکا^۱ (۱۹۹۹)، از مدرسه به عنوان سدی در برابر شکوفایی خلاقیت، یاد کرده می نویسد: «تحقیقات انجام شده دلالت بر آن دارند که دوره های آموزشی موجود ممکن است بجای آن که عرصه ای برای ظهور و بروز خلاقیت افراد فراهم کنند، موجبات به تأخیر افتادن خلاقیت آنان را فراهم آورند». طبق نتایج به دست آمده از تجزیه و تحلیل داده ها و امتیازهای به دست آمده از آزمون خلاقیت تورنس در هر دو گروه مورد مطالعه (کنترل و آزمایش) در مرحله پیش آزمون تفاوت چشمگیری با یکدیگر نداشته اند و امتیازات تقریباً به هم نزدیک بوده است ولی در مرحله پس آزمون گروه آزمایش با اختلاف زیادی، امتیاز بیشتری را به دست آورده است. بدین صورت یافته های این پژوهش نشان داد که استفاده از اسباب بازی های خلاقانه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در برنامه های آموزشی به طور معناداری باعث ارتقاء خلاقیت و مؤلفه های شناختی آن در دانش آموزان گروه هدف شده است. همچنین بین مؤلفه های سیالی و بسط خلاقیت رابطه معنادار مثبتی مشاهده شده است. چنانچه در افزایش توانایی تفکر واگرا تحول رو به جلویی داشته است. به طور مثال دانش آموزانی که در گروه آزمایش قرار داشتند، بعد از گذراندن چند جلسه بازی و آموزش با اسباب بازی ها، پس از اینکه در کلاس درس حاضر می شدند از قدرت فهم بیشتری نسبت به سایر دانش آموزان برخوردار بودند و تمرکز بیشتری در کلاس داشتند. به عنوان مثال وقتی در کلاس درس ریاضی حاضر می شدند، نسبت به سایر دانش آموزان به مسائل ریاضی پاسخ صحیح تری می دادند. یا در کلاس درس علوم و آزمایشات راه حل های بیشتری را مطرح می کردند و نسبت به مسائل واکنش سریع تری از خود نشان می دادند. از این رو با توجه به نتایج پژوهش حاضر که آموزش خلاقیت را امری امکان پذیر معرفی می سازد، می توان بر ضرورت پیش گرفتن برنامه های آموزشی و استفاده از ابزار و وسایل آموزشی خلاق برای کودکان پیش دبستانی و دبستانی تأکید ورزید. در همین راستا پژوهش های ذیل با پژوهش حاضر همخوان و همسو بوده و حکایت از آن دارد، افرادی که تحت آموزش خلاقیت

1. Kerka, S.

قرار گرفته‌اند، در کمیت و کیفیت کارشان نسبت به دوره پیش از آموزششان، برتری نشان دادند. آنجلوسکا^۱ (۱۹۹۶) در بررسی عوامل مؤثر در افزایش خلاقیت در دانش‌آموزان مقدونیه، ضرورت تجدیدنظر در برنامه‌های معمول آموزشی دانش‌آموزان و عنایت بیشتر به عامل خلاقیت در برنامه‌های آموزشی را مورد تأکید قرار داد، چنانچه قرارگیری در فضای آموزشی خلاقیت و کار با وسایل آموزشی خلاق، در فراگیری مباحث درسی نیز تأثیرگذار است و منجر به فعال شدن ذهن کودک برای پذیرش مباحث درسی می‌شود. منطقی (۱۳۹۱) در پژوهشی با عنوان بررسی تأثیر آموزش خلاقیت بر دانش‌آموزان پیش‌دبستانی و دبستانی، پس از انجام پیش‌آزمون با ابزار محقق ساخته در سطح گروه آزمایشی (۷۰ نفر) و گروه کنترل (۵۸ نفر)، آموزش خلاقیت به مدت ۱۲ هفته به گروه آزمایشی ارائه گردید. نتایج به‌دست‌آمده از آزمون گروه‌های آزمایشی و کنترل نشان‌دهنده تفاوت معنادار گروه آزمایشی با گروه کنترل بود و در نهایت به ارائه الگویی اولیه جهت چگونگی اعمال روش‌های آموزش خلاقیت به دانش‌آموزان گروه هدف رسید. اعظمی، جعفری و کریمی (۱۳۹۱) در پژوهش خود با هدف بررسی تأثیر آموزش مهارت‌های زندگی در افزایش خلاقیت کودکان دبستانی به این نتیجه دست یافتند که با آموزش مهارت‌های زندگی می‌توان خلاقیت کودکان دبستانی را افزایش داد. در پژوهش دیگری که توسط رادبخش، محمدی‌فر و کیان ارثی (۱۳۹۲) با هدف مقایسه اثربخشی بازی و قصه‌گویی بر افزایش میزان خلاقیت دانش‌آموزان انجام شده است، نتایج نشان داد که استفاده از روش بازی و قصه‌گویی به‌طور معناداری باعث افزایش خلاقیت در هر چهار مؤلفه آن شد. در پژوهش پاتامایی (۲۰۰۶) مشخص شد که برنامه آموزشی در رابطه با خلاقیت به‌طور معناداری باعث ارتقاء خلاقیت و مؤلفه‌های شناختی آن (سیالی، ابتکار، انعطاف‌پذیری و بسط) در دانش‌آموزان شده است. در تبیین این نتایج می‌توان گفت یافته‌های به‌دست‌آمده دارای کاربردهای تحقیقاتی و آموزشی مهمی است؛ چراکه مسئله قابل ارتقاء توانایی‌های شناختی کودکان را مطرح می‌کند و اهمیت مداخله‌های آموزشی را نشان می‌دهد؛ و دوم اینکه فرصتی را فراهم می‌سازد که بتوانیم سازوکارهایی را مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار دهیم که در تحول شناختی، علمی و اجتماعی، کودکان نقش اساسی دارند و می‌توانند در توانایی‌های شناختی کودک مؤثر باشند. در پژوهش

1. Angeloska, G. N.

حاضر، اطلاعاتی به دست آمد که بیانگر آن است که استفاده از اسباب‌بازی‌های خلاقانه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان باعث بهبود عملکرد خلاقیت کودکان می‌شود، چنانچه منجر به افزایش دقت و تمرکز دانش‌آموزان در فعالیت‌های روزانه شده و نسبت به مباحث درسی از خود علاقه بیشتری نشان داده و روند آموزش و فراگیری را تسهیل بخشیدند و ذهنیت بازتری نسبت به انجام امور پیدا کرده‌اند؛ و همچنین منجر به ایجاد انگیزه در آن‌ها شده و علاقه آن‌ها را نسبت به یادگیری و محیط آموزشی افزایش داده است. بر این اساس بسیاری از مربیان آموزشی بر این باورند که بازی‌های آموزشی در زمینه‌های مختلف از جمله یادگیری، خلاقیت و سایر مهارت‌ها، برای ایجاد انگیزه و کسب تجربه و اطلاعات جدید مؤثر هستند. آن‌ها اظهار داشتند که این دسته از اسباب‌بازی‌ها انگیزشی هستند، زیرا باعث افزایش میل و انگیزه‌ها نسبت امور درس و مدرسه شده و برای مشغول شدن آن‌ها در فعالیت‌های خارج از کلاس درس بسیار مفید است و مواردی از این دسته از اسباب‌بازی‌ها باید در امور آموزشی قرار بگیرند. امروزه در آمیختن خلاقیت در نظام آموزشی یک گرایش جهانی است (آلمیدا^۱، ۲۰۱۱). اخیراً دولت‌های هنگ کنگ، چین، تایوان، سنگاپور، کره جنوبی و دیگر کشورهای آسیایی اصلاحات آموزشی‌ای را وضع کردند که بر توسعه خلاقیت در مدارس ابتدایی تأکید دارد (حسینی و دیگران، ۱۳۹۲). از موارد دیگری که می‌توان به تأثیرات مثبت این دسته از اسباب‌بازی‌ها در این پژوهش اشاره داشت این است که دانش‌آموزانی که به‌طور صحیح با اسباب‌بازی‌ها بازی می‌کردند، تحریک، توجه، اصرار بر تمرین، به‌کارگیری راه‌حل‌های متنوع و نگرش مثبتی را در دانش‌آموزانی که گاهی دچار خطا در بازی می‌شدند و از ادامه بازی ناامید می‌شدند را برمی‌انگیختند و توجه آن‌ها را به استفاده از راه‌حل‌های مختلف و روش‌های متنوع معطوف می‌کردند؛ بنابراین توجه مربیان بیشتر به این نکات جلب شده و انگیزه آن‌ها را به استفاده از روش‌های جدید و مؤثر در زمینه خلاقیت جلب می‌نمود. همچنین این پژوهش نشان داد دانش‌آموزانی که در جلسات بازی حضور داشتند، به میزان زیادی توانستند قدرت فهم و سایر مهارت‌ها از جمله دقت، توجه و تمرکز خود را گسترش دهند و منجر به افزایش توجه و درگیری آن‌ها در کلاس درس شده و این حس اعتمادبه‌نفس در آن‌ها به شکل مثبت ایجاد شده چراکه انتظارات مربی آموزشی (پژوهشگر) را برآورده کرده است که

1. Almeida

نشانه‌ی اثربخشی کوتاه‌مدت (یک ماه) اسباب‌بازی‌های خلاقانه را می‌رساند. نتایج پژوهش حاضر دارای کاربردهای آموزشی و تحقیقاتی برای کسانی است که علاقه‌مند به تقویت توانایی تفکر خلاق در کودکان کم سن و سال هستند و همچنین فرصت‌هایی را فراهم می‌سازد که مراکز مربوطه سازوکارهایی را در جهت اغنای این مهم موردبررسی و تجزیه و تحلیل قرار دهند و استفاده‌های فراوانی در جهت آموزش و پرورش کودکان سرزمینمان فراهم آوریم. در این راستا پیشنهادهایی را می‌توان ارائه کرد: از جمله اینکه چنین پژوهشی را در پایه‌های تحصیلی بالاتر و با استفاده از ابزارهای مختلف سنجش خلاقیت، به‌عنوان مثال فرم الف (تصویری) سنجش خلاقیت تورنس و همچنین در سطح شهرهای دیگر انجام شود. به والدین نیز پیشنهاد می‌شود قبل از ورود کودک به مدرسه با استفاده از اسباب‌بازی‌های خلاقانه با پرورش خلاقیت کودکان خود موجب موفقیت‌های تحصیلی کودک در مدرسه را فراهم آورند. به مربیان آموزشی نیز پیشنهاد می‌شود از اسباب‌بازی‌های خلاقانه در کلاس‌های متفرقه استفاده کنند، در این زمینه لازم است متولیان تجهیز مدارس در این مهم سرمایه‌گذاری لازم را انجام دهند تا ابزار آموزش برای دانش‌آموزان و معلمان مهیا شود. همچنین می‌توان برنامه‌ها و روش‌های آموزشی مبتنی بر سبک‌های شناختی را در برنامه‌های آموزشی مدارس تدوین کرد و در پروسه آموزش از اسباب‌بازی‌های خلاقانه استفاده نمود. در زمینه طراحی و تولید اسباب‌بازی‌ها باید به این نکته توجه داشت که این دسته از اسباب‌بازی‌ها نباید به‌صورت پیچیده طراحی شوند زیرا فرصت خلاقیت را از کودکان می‌گیرد، بلکه باید به گونه‌ای ساده طراحی شوند که کودک خود در ساخت آن مشارکت داشته باشد که به آن‌ها علاوه بر بازی، فرصت خلاقیت و یادگیری دهد و نتیجه بهتری را در یادگیری برای آن‌ها فراهم آورد. نکته مهم دیگر آنکه طراحی این اسباب‌بازی‌ها باید به گونه‌ای باشد که از آموزش مستقیم بپرهیزد و حس کنجکاوی و خلاقیت را کودک تحریک کند همچنین چند منظوره بودن این گروه از اسباب‌بازی‌ها می‌تواند برای انواع مهارت‌ها از جمله: دقت، تمرکز، یادگیری، تعامل و... کاربرد داشته باشد.

پژوهش حاضر دارای محدودیت‌های خارج از اختیار محقق از جمله اینکه در هنگام اجرای ابزار پژوهش، آزمودنی‌ها کم‌وبیش در پاسخگویی دچار مشکل می‌شدند و به علت تعداد بالای سؤالات وقفه زمانی پیش می‌آمد و محدودیت‌های در اختیار محقق از جمله

۲۰ | فصلنامه مطالعات پیش دبستان و دبستان | سال سوم | شماره یازدهم | بهار ۱۳۹۷

اینکه محدود کردن جامعه آماری به شهر اصفهان و محدود کردن جامعه آماری به دانش آموزان پایه اول، دوم و سوم دبستان بود.

منابع

- پیرخانفی، علیرضا. (۱۳۹۰). *خلاقیت و یادگیری*. تهران: نشر هزاره ققنوس.
- تربتی، سحاب. حدادی، مهدی. ربیعی، سپیده. (۱۳۹۵). *میزان تأثیر بازی و اسباب بازی‌ها در یادگیری و مهارت‌های فکری و جسمی کودکان*. دومین همایش ملی علوم و فناوری‌های نوین ایران. تهران: انجمن توسعه و ترویج علوم و فنون بنیادین.
- تلخایی، محمود و خرازی، سید کمال. (۱۳۹۰). *مبانی آموزش و پرورش شناختی*. تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).
- جعفری، علیرضا. کریمی، ناهید. اعظمی، محمود. (۱۳۹۱). *بررسی تأثیر آموزش مهارت‌های زندگی در افزایش خلاقیت کودکان دبستان*. دوره ۲، شماره ۳.
- حسینی، فریبا. محمودی، غلامرضا. تهرانی، ندا. (۱۳۹۲). *اثربخشی الگو آموزشی بر افزایش هوش عملی و خلاقیت کودکان پیش دبستانی*. تحقیقات روانشناختی، دوره ۵، شماره ۲۰.
- دادستان، پریخ. (۱۳۸۸). *ارزیابی شخصیت کودکان*. تهران: انتشارات رشد.
- رضایی، سعید؛ منوچهری، مهشید. (۱۳۸۷). *بررسی اعتبار، روایی و هنجاریابی آزمون خلاقیت تورنس در بین دبیران دبیرستان‌های تهران*. مجله روان‌شناسی و علوم تربیتی، سال سی و هشتم، شماره ۳.
- سیف، علی اکبر؛ صالحی، جواد؛ دلاور، علی؛ کریمی، یوسف. (۱۳۸۳). *تأثیر دانش فراشناختی و آموزش روش خود پرسشگری هدایت‌شده بر عملکرد حل مسئله کودکان*. یک رویکرد فرایند‌گرا. مجله روانشناسی، دوره ۸، شماره ۲.
- شیرزادی، اکبر. قیاسی، مریم. سپهر کیا، هاشم. همایون امیری. (۱۳۹۳). *متناسب‌سازی اسباب بازی‌ها با نظریه‌های یادگیری و نقش آن بر خلاقیت و یادگیری دانش آموزان*. دومین کنفرانس بین‌المللی مدیریت چالش‌ها و راهکارها، شیراز، مرکز همایش‌های علمی همایش نگار. بر
- طاهری، مجیدرضا. (۱۳۸۷). *خلاقیت و نوآوری در افراد و سازمان‌ها*. فصلنامه علوم و فنون نظامی. شماره ۱۲.

- عمارلو، حمیدرضا. (۱۳۹۶). طراحی اسباب بازی برای آموزش رفتار مصرف بهینه آب با رویکرد شناختی (کودکان مقطع پیش دبستانی شهر تبریز). پایان نامه کارشناسی ارشد رشته طراحی صنعتی، گروه طراحی صنعتی، دانشکده طراحی اسلامی. دانشگاه هنر اسلامی تبریز. شهریورماه ۱۳۹۶.
- فرح مهر، حسین (۱۳۹۲). پرورش خلاقیت کودکان در خانه و مدرسه. نشر اصفهان: اعلی.
- قدرتی میر کوهی، مهدی. افروز، غلامعلی. شریفی، حسن پاشا. اژه‌ای، جواد. (۱۳۸۸). بررسی رابطه محیط آموزشگاهی و هوش با خلاقیت دانش آموزان دختر و پسر تیزهوش. رهبری و مدیریت آموزشی، دوره ۳، شماره ۱.
- کیامنش، علیرضا. (۱۳۷۲). نظریه تعمیم پذیری در اندازه گیری آموزش. مجله روانشناسی و علوم تربیتی.
- محمد اسماعیل، الهه. (۱۳۹۰). بازی درمانی (نظریه‌ها، روش‌ها و کاربردهای بالینی). چاپ سوم، تهران: نشر دانژه.
- محمدی فر، محمدعلی؛ رادبخش، ناهید؛ کیان ارثی، فرحناز. (۱۳۹۲). اثربخشی بازی و قصه گویی بر افزایش خلاقیت کودکان. مجله ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، دوره ۲، شماره ۴.
- محمودی، بختیار. (۱۳۹۵). عوامل مؤثر بر خلاقیت در دانش آموزان خلاق و عادی، پنجمین کنفرانس بین‌المللی روانشناسی و علوم اجتماعی، تهران، همایشگران مهر اشراق.
- منصور، محمود. (۱۳۷۸). روان‌شناسی ژنتیک. تهران: انتشارات سمت.
- منطق‌ی، مرتضی. (۱۳۹۱). بررسی تأثیر آموزش خلاقیت بر دانش آموزان پیش دبستانی و دبستانی. مجله علمی پژوهشی «پژوهش‌های برنامه درسی» انجمن مطالعات برنامه درسی ایران، دوره ۲، شماره ۱.

Almeida, Patrícia Albergaria (2011), "Critical thinking, questioning and creativity as components of intelligence", *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 30 (2011) 357 – 362.

Angeloska, G. N. (1996). *Children creativity in the per school institutions in Macedonian*. Childhood Education: International Prospective. New-zealand.

- Auster, C.J. & Mansach, C.S (2012), "*The Gender Marketing of Toys: An Analysis of Color and Type of Toy on the Disney Store Website*", Springer Science +Business Media, LLC. 67:375–388.
- Daykin, N. McClean. S & Bunt.L. (2007). *Creativity, identity and healing: participants accounts of music therapy in cancer care*, *Health*, 11(3), 349 – 370.
- Elsner, P. A (2002), "*Toward learning from engagement*", *Community College journal*. 72 (5): 16-21.
- Erik, D. Markus, B. Michael, G. P. & Greg, R. O (2011), "*Rational versus Intuitive Problem Solving: How Thinking "Off the Beaten Path" Can Stimulate Creativity*", *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 5, 3-12.
- Kennedy, A. Barblett, L (2010), "*Learning and teaching through play*", *Research in Practice Series* 17(3):5, Australia: Early Childhood Australia.
- Kerka, S. (1999). *Creativity in adulthood*. Eric.ed.gov.
- Mahdavinia, M. Samavati, M (2010), "*A child friendly educational experience in northern part of Tehran*", *procedural social and Behavioral sciences* 3, 172 – 179.
- Mellou, E. (1996). *Can creativity be nurtured in young children?* *Early child development and care*. 119: 119-130.
- Mishra, L. K. & Singh, A. P (2010), "*Creative Behavior Questionnaire: Assessing the Ability of Managers to Produce Creative Ideas*", *Journal of the Indian Academy of Applied Psychology*, 36, 115-121.
- patumai, K. (2006). *Characteristics of Creativity chрге in students*. Vilniaus University.
- Rosengrant, D (2003), "*Physics in the real world ... teaching outside the textbook*", *A teacher's perspective on the principles of technology. Techniques: Connecting Education and Careers*, 78 (2): 58-59.
- Ryan, Virginia (2004), "*Adapting Non-directive Play Therapy for Children with Attachment Disorders*", *Clinical Child Psychology and Psychiatry*.
- Smith PK (2010), "*Children and play: Understanding children's worlds*", John Wiley & Sons.
- Sylvia, S (2015), "*The Role of Interactive Visual Art Learning in Development of Young Children's Creativity*", *Creative Education*, 2015, 6, 2274-2282.
- Tagg, J (2003), "*The Learning Paradigm College*", <http://www.ankerpub.com>.
- Torrance, E. P. (1962). *Developing creative thinking through school experiences*. New York.
- Torrance. E Paul, (1981); *Creative Teaching makes a difference*. In J.C. Gowan Khatana, & E.P. Torrance (Eds). *Creativity: Its educational implications* Dubuque, IA: Kendall/hunt.
- Tran TD, Biggs BA, Tran T, Simpson JA (2014), "*Perinatal common mental disorders among women and the social and emotional development of*

their infants in rural Vietnam", Journal of affective disorders.
ABSTRACT/FREE Full Text.

Wilson, A. C. & Myhill, D. A (2013), "*Teachers' Views of Creativity Thinking Skills and Creativity*", 10, 101-111.

Yeung, A. S (2003), "*Gender Differences in Learning to Learn: Self-Concepts*".