



## خلاقیت کودکان پیش دبستانی و بازی های رایانه ای

- ادیبه قادری،<sup>۱</sup> کژال پناهی،<sup>۲</sup> سعید احمدی<sup>۳</sup>  
۱- آموزگار دبستان خدیجه کبری، ثلاث باباجانی، ایران  
qaderi.a1360@gmail.com  
۲- کارشناسی علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، پاوه، ایران  
kazhal.panahi60@gmail.com  
۳- مدیر پژوهشسرای دانش آموزی رشد، پاوه، ایران  
Saeed.ahmadi52@gmail.com

### چکیده

**هدف:** هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر خلاقیت کودکان پیش دبستانی می باشد. **روش:** در این پژوهش از روش نیمه تجربی با پیش آزمون و پس آزمون، با گروه کنترل استفاده شده است و نمونه مورد پژوهش ۱۰۰ نفر از کودکان منطقه ی شهرستان پاوه (۵۰ دختر ۵۰ پسر) که بر اساس نمونه گیری تصادفی خوشه ای چند مرحله ای انتخاب شدند. **یافته ها:** نتایج حاصل از بررسی فرضیه های تحقیق نشان داد که بازی های رایانه ای بر رشد اجتماعی و خلاقیت کودکان پیش دبستانی تأثیر دارد، بین رشد اجتماعی و خلاقیت دختران و پسران دوره ی پیش دبستانی که از بازی های رایانه ای استفاده می کنند تفاوت معنی داری وجود دارد. **نتیجه گیری:** استفاده بیش از حد و غیرمعمول بازهای رایانه ای باعث تأثیر منفی بر روی خلاقیت در کودکان پیش دبستانی می شود و موجب کاهش و محدودیت خلاقیت این کودکان می شود.

**کلمات کلیدی:** بازی های رایانه ای، خلاقیت، کودکان پیش دبستانی

### مقدمه

نخستین دید گاه های بازی، که در اواخر قرن نوزدهم و سال های نخستین قرن بیستم پدید آمده اند، بر اهمیت زیست (ژنتیکی) بازی تأکید کرده اند. یعنی آنها بازی را مکانیسمی غریزی توصیف می کردند که هم باعث رشد جسمی بهینه می شود و هم نشانگر تاریخ تکاملی نوع بشر است. هربرت اسپنسر (۱۸۷۳) در نظریه انرژی مازاد، بازی را امری ضروری می داند که امکان تخلیه انرژی انباشته شده کودکان را فراهم می کند. او معتقد است که بازی علاوه بر صرف انرژی اضافی، برای تقلید از رفتار اطرافیان به ویژه والدین نیز مفید است. (مهبجور، ۱۳۹۲) اریکسون معتقد است که، بازی باعث رشد رفتارهای اجتماعی کودک می شود. در طول سال های پیش از دبستان کودکان در بازی، به تعامل های اجتماعی می رسند. بازی کردن با همسالان، تقسیم تخیل و واقعیت با آنها و نمایش مهارت ها در موقعیت اجتماعی به کودک نیرو می بخشد تا بتواند در جامع بزرگسالان موفق تر باشد. (برت، ۱۳۸۹) بنابراین، بازی ها به ویژه، بازی های جمعی، با فراهم کردن زمینه حضور کودک در اجتماع از راه آشنایی با اصول زندگی جمعی و فرصت چگونگی رفتار با دیگران به رشد اجتماعی و اخلاقی او کمک می کنند. (مهبجور، ۱۳۹۲)



آموزش رفتارهای اجتماعی از راه بازی های جمعی به نوعی ارائه الگو برای کودک است زیرا، کودکان بسیاری از مفاهیم اجتماعی را که در بزرگسالی به آنها احتیاج دارند، در بازی کردن فرا می گیرند. در بازی های جمعی کودکان با همکاری یکدیگر برای یک هدف تلاش می کنند. و دارای قوانین خاص و بالاترین سطح رسش اجتماعی است. (فتحی، ۱۳۸۹) بنابراین، کودک در میان بازی های جمعی به کشف محیط اطراف خود می پردازد و نخستین گام را برای اجتماعی شدن بر می دارد؛ بر کیفیت تاثیر گذاری بر دیگران و تاثیر پذیری آگاه می شود. کودکان بدون بازی با کودکان دیگر فردی خودبین می شوند، ولی از راه بازی با دیگران روش همکاری دادن و گرفتن و وارد ساختن شخصیت خود در گروه را می آموزند. بابازی کودک یاد می گیرد ، با دیگران ارتباط برقرار کند و رفتارهای اجتماعی خود را افزایش دهد. (تمجیدتاش، ۱۳۹۰)

پژوهش های انجام شده در زمینه اثر بخشی بازی بر رفتارهای اجتماعی به کارایی این روش اشاره نموده اند. قزوینی (۱۳۹۲) در مطالعه ای بر روی دانش آموزان دختر پایه اول ابتدایی تهران نشان دادند بازی ها بر رشد رفتارهای اجتماعی دانش آموزان دختر تأثیر دارند. در پژوهشی دیگر که توسط محمودزاده (۱۳۹۱) بر روی کودکان پیش دبستانی انجام گرفت نتایج حاکی از آن بودند که بازی های جمعی بر یادگیری رفتارهای اجتماعی کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد. جیمز و کریستی و جان سن (۲۰۱۴) در پژوهشی بر روی ۴۰ کودک دبستانی نشان دادند که آموزش رفتارهای اجتماعی به کودکان در مهارت هایی مانند ارتباطات عاطفی، همدلی، دوستی و مهارت های ارتباطی، مدیریت و کنترل خشم و حل مشکلات بین فردی بر روی کودکان دختر و پسر موثر است. کارپندال و لوئیس (۲۰۱۴) در پژوهشی به این نتیجه دست یافتند که، رشد فهم اجتماعی کودکان زمانی اتفاق می افتد که آن ها هم از طریق تجارب شخصی و هم از طریق ارتباطات اجتماعی با دیگران، دانستنی های خود را توسعه دهند. همچنین رفتارهای اجتماعی از راه فعالیت های مختلف از جمله بازی های جمعی و مشارکت در گروه های اجتماعی به دست می آید.

تانکس و سندیفورد و کدی و گتز لر (۲۰۱۱) در پژوهشی دیگر نشان دادند که بازی در تقویت درک اجتماعی و ایجاد فرصت تعامل با دیگران موثر بود. این یافته ها با یافته های خدا مراد (۱۳۸۹) و هستی (۱۳۹۱) همسو است. نتایج پژوهش آنها نشان داد که بازی های جمعی بر یادگیری رفتارهای اجتماعی هم کودکان ۵-۴ ساله و هم دانش آموزان پایه اول ابتدایی موثر است. در پژوهشی که توسط کاپرالوس و لی و گری و برتا (۲۰۱۳) انجام شد، نتایج نیز حاکی از آن بودند که بازی های جمعی به عنوان ابزار مهمی برای آموزش تعاملات اجتماعی محسوب می شوند.

دادستان، عسگری، رحیم زاده، بیات (۱۳۹۰) در پژوهشی نشان دادند که دختران در یادگیری رفتارهای اجتماعی نسبت به پسران نمره های بهتری کسب کردند. این یافته ها با یافته های یگانه (۱۳۹۳)، عبدی (۲۰۱۰)، کول ول و لینزی (۲۰۰۵) و سهرابی (۱۳۹۰) بر روی کودکان پیش دبستانی و دبستانی همسو است. به عبارت دیگر نتایج پژوهش های آنها نشان داد که در بازی همسالان و سازگاری اجتماعی کودکان نقش جنسیت بسیار مهم است. که کودکان دختر در یادگیری رفتارهای اجتماعی عملکرد بهتری دارند. همچنین، بین رفتارهای بازی با همسالان و یادگیری رفتارهای اجتماعی کودکان ارتباط وجود دارد. و بازی های جمعی می تواند باعث افزایش رفتارهای اجتماعی در کودکان گردد. در پژوهشی دیگر که توسط کریمی، کیخاونی، محمدی (۱۳۸۹) بر روی ۹۰ دانش آموز دختر و پسر پایه های سوم، چهارم و پنجم دبستان انجام داده اند به این نتیجه دست یافتند که آموزش رفتارهای اجتماعی موجب کاهش اختلالات رفتاری روی دانش آموزان هر دو جنس شده است و بین رفتارهای اجتماعی دختران و پسران تفاوتی دیده نشد.



بنابراین، ممکن است این سوال مطرح شود که آیا با توجه به اهمیت یادگیری رفتارهای اجتماعی در زندگی افراد به ویژه در دوران حساس کودکی که شخصیت انسان شکل می گیرد و بسیاری از اختلال های دوران کودکی ناشی از عدم توجه به این دوران است، یادگیری رفتارهای مذکور در کشور ما مورد توجه قرار میگیرد. پژوهش حاضر، در صدد است تاثیر بازی های جمعی بر یادگیری رفتارهای اجتماعی و وجود تفاوت بین کودکان با توجه به جنسیت آنها در یادگیری این رفتارها را در محدوده مشخصی از شهر تهران انجام دهد و برای به دست آوردن نتیجه دقیق تر، موضوع پژوهش به گروه سنی ۵-۶ سال پیش دبستانی محدود می گردد.

پدیده ی جدید دانش بشری که تقریباً در همه ی شئون زندگی انسان راه یافته است. همچون دیگر ساخته های دست بشر دو رو دارد که یک روی آن استفاده درست و صحیح در کارها و کمک به رشد و سعادت بشر است و روی دیگر آن استفاده نادرست است که معمولاً جز در موارد علمی و شغلی از آن استفاده می شود.

آنچه بیشتر کودکان و نوجوانان را شیفته خود می سازد، بازی های رایانه ای است. پیشرفت کیفیتی این بازی ها به فاصله ی کوتاهی در ایران رواج یافته و بازار اسباب بازی و لوازم سمعی و بصری را به تسخیر خود در آورده است.

این بازی ها که دارای تصاویر دو بعدی است تا ۵۰ درصد با تصاویر واقعی انطباق دارد و همچنین دارای موسیقی متن هستند. چیزی که اخیراً بر تعداد طرفداران این بازی ها افزوده. قیمت مناسب آن ها برای مصرف کننده است. علاوه بر این چون کودک و نوجوان خود اجرا کننده و در بطن بازی است و همراه با سایر شخصیت های بازی درگیر ماجرا هایی می شود که طراح بازی برای او تدارک دیده است، برای او بسیار جذاب و هیجانناست.

این بازی ها با استفاده از تصاویر پر تحرک و صدا های مهیج، دنیایی از هیجان را به این انسانها تشنه جنب و جوش ارزانی می کند و همین جذبه، روح و جسم آنان را مطیع خود می سازد و به عالمی از تخیلات می برد که خود را محور و قهرمان اصلی ماجرا می پندارند. (حبیب الهی، ۱۳۹۲).

امروزه آموزش و پرورش پیش از دبستان، بیش از هر زمان دیگر، از ضرورت، اهمیت و حساسیت برخوردار گشته است. همه ی صاحب نظران تعلیم و تربیت دوران اولیه کودکی، دارای یک علاقه مشترک می باشند و آن رشد و پرورش کودکان خردسال است. تربیت انسان های با اراده، متکی به خود، شجاع، کاردان، بانشاط و تندرست، حال و آینده ی هر ملتی را تضمین می کند. کودکان خردسال به فرصت هایی نیاز دارند تا به راه های گوناگون مانند بازی، براز وجود، پیدا کردن راه حل ها، پژوهش به راه های گوناگون، ابداع و اختراع، متحول شده و خلاقیتشان شکوفا گردد. مراکز پیش دبستانی می توانند محیطی مطلوب، خلاق، اطمینان بخش و قابل اعتماد در جهت پاسخ گویی به مسائل جاری و اجتماعی کودکان و تربیت آن ها فراهم آورد (مفیدی، ۱۳۸۶ ص ۱۱۵).

در کودک توان بالقوه اجتماعی بودن موجود است، باید کودک را برای زندگانی اجتماعی تربیت کرد. کودک از طریق بازی بهترین چراغ هدایت برای دوران بلوغ اجتماعی را به دست می آورد، زیرا بازی بهتر از هر فعالیت دیگری مسئولیت های او را مشخص و معلوم می کند. از طریق بازی با دیگران ارتباط برقرار می کند، به تمرین رفتارهای اجتماعی می پردازد، به طور مستمر خود را از نوکشف می کند، تصورش را از خود تا آن جا که می تواند و در توان دارد مورد تجدید نظر قرار می دهد. به بازی های ابتکاری که خودش آن را خلق کرده می پردازد. خلاقیت عامل مهم بازی است. کودکان خلاق می توانند با توجه به موقعیت و مکان خاص، بازی را تغییر دهند، بازی های جدید ابداع کنند، مقررات خاصی وضع کنند و رهبری بازی را در دست گیرند (مهجور، ۱۳۸۳ ص ۶۳).



آموزش قبل از دبستان کودکان را برای ورود به دبستان (آموزش رسمی) آماده می‌کند. بازی یکی از اثر بخش ترین و کارآمدترین برنامه‌ی این دوره است که در سال‌های اولیه زندگی می‌تواند بر بسیاری از جنبه‌های شخصیتی و آموزش کودک تاثیر بگذارد. اهمیت بازی در این دوره تا آنجاست که حتی بزرگترین روان شناسان و پیشگامان پیش دبستانی آن را جزء برنامه‌های لاینفک این دوره می‌دانند و معتقدند تمامی آموزش‌ها از طریق بازی صورت می‌گیرد (یقینی، ۱۳۸۷). بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه‌ای که دارای متن است و مضمون خاصی را روایت می‌کند. بازی رایانه‌ای رسانه‌ای است که دارای محتواست؛ محتوایی که بر مردم تاثیر می‌گذارد. رسانه‌ای که دارای متن است و به روایت موضوعی می‌پردازد و هدفی را مورد توجه قرار می‌دهد (کوثری، ۱۳۸۶).

بازی‌های رایانه‌ای فقط متن نیستند که به روایت حادثه‌ای بپردازد، بلکه می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را رویه‌ای دانست که اتفاق می‌افتد و به عنوان سرگرمی مطرح هستند و گاهی ظاهراً هدف خاصی را دنبال نمی‌کنند، بنابراین فقط اتفاق می‌افتد و حادثه‌ای خاص را روایت نمی‌کنند (پورمحسنی، ۱۳۸۴).

#### روش پژوهش:

در این پژوهش از روش نیمه تجربی با پیش آزمون و پس آزمون، با گروه کنترل استفاده شده است. جامعه آماری، حجم نمونه و روش نمونه‌گیری: در این تحقیق که بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت کودکان پیش دبستانی مورد بررسی قرار گرفت، نمونه مورد پژوهش ۱۰۰ نفر از کودکان شهرستان پاوه (۵۰ دختر ۵۰ پسر) که بر اساس نمونه گیری تصادفی خوشه‌ای چند مرحله‌ای انتخاب شدند.

ابزار پژوهش و روش اجرا: ابزارهای اندازه گیری عبارت بودند از آزمون خلاقیت تصویری تورنس و آزمون رشد اجتماعی وایلند و برای تجزیه و تحلیل داده‌های این پژوهش از روشهای آمار توصیفی و استنباطی استفاده شده است.

#### یافته ها:

در این تحقیق دو فرض مورد بررسی قرار گرفت:

#### فرضیه ی شماره ی یک:

بین رشد خلاقیت دختران و پسران دوره‌ی پیش دبستانی که بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند تفاوت معنی داری وجود دارد.

جدول (۱) ضرائب همبستگی مشاهده شده بین رشد خلاقیت دختران و پسران

متغیرها	ضریب معناداری	پسران	دختران
رشد خلاقیت	r p	۰/۱۶۶ Ns	۰/۵۱۷ ۰/۰۰۱

ضرائب همبستگی بین رشد خلاقیت دختران و پسران مشخص شده است، همانطور که ملاحظه می‌گردد: ضریب همبستگی بین رشد خلاقیت پسران برابر ۰/۱۶۶ است که این مقدار در سطح ۰/۵۰ معنادار نبوده است.



ضریب همبستگی بین رشد خلاقیت دختران برابر  $0.517$  و سطح معناداری ( $p=0.01$ ) می باشد، بنابراین نتایج آزمون این فرضیه با نتایج آزمون فرضیه های احمدی فرد و حاجی ابوالحسنی (۱۳۸۸) همسو و با نتایج قاسمی ونقوی شعاعی (۱۳۸۴)، پاملا (۲۰۰۸)، بکی گالوپا (۲۰۰۵) غیرهمسو می باشد.

#### فرضیه ی شماره دو:

بین رشد اجتماعی دختران و پسران دوره ی پیش دبستانی که بازی رایانه ای انجام می دهند تفاوت معنا داری وجود دارد.

جدول (۲) نتایج آزمون  $t$  رشد اجتماعی دختر و پسر

جنسیت	میانگین	انحراف معیار	t	sig
دختران	۳۵/۸۶	۸/۶۷	۳۸۸/	NS
پسران	۳۵/۰۹	۷/۱۱		
دختران	۲۲/۴۹	۲/۷۹	-۲/۵۲۵	/۰۱
معیارهای شخصی	۲۴/۰۴	۱/۶۹		
پسران	۱۷/۵۲	۳/۹۲	-۲/۶۹۰	/۰۱
انتظارات والدین	۱۹/۸۲	۲/۲۱		
دختران	۷/۶۱	۲/۴۴	-۳۰۱/	NS
انتقادات والدین	۷/۷۸	۲/۲۹		
پسران	۲۶/۳۲	۲/۸۵	۵۴۳/	NS
نظم و سازمان	۲۵/۹۵	۲/۸۸		
دختران	۱۰۹/۸۱	۱۴/۴۶	-۹۰۱/	NS
نمره کل	۱۱۲/۷۰	۹/۴۶		

بین آزمودنی های دختر و پسر از نظر معیارهای شخصی ( $p>0.01$ ,  $t=5.25$ ) و انتظارات والدین ( $p>0.01$ ,  $t=6.90$ ) تفاوت معنا داری مشاهده می شود در سایر ابعاد و نمره کل رشد اجتماعی تفاوت دختران و پسران معنادار نیست. بین آزمودنی های دختر و پسر در رشد خلاقیت تفاوت معناداری مشاهده نمی شود. بنابراین نتایج آزمون این فرضیه با نتایج بیک خام، باکلیدنر (۲۰۰۴)، هلی (۲۰۰۳) همسو و با نتایج قاسمی (۱۳۸۴) فرامرزی و پور نمازی (۱۳۸۰) غیرهمسو می باشد.

#### نتیجه گیری

بازی های رایانه ای، همچون بسیاری دیگر از پدیده های عصر ارتباطات و فناوری اطلاعات به به درون حیات و زندگی خودمان و فرزندانمان رسوخ و نفوذ پیدا کرده است بنابراین اگر بخواهیم این واقعیت را نادیده بگیریم و کودکانمان را از این بازی ها محدود و یا محروم نماییم، حرص و کنجکاوایی آن ها را به محیط های دیگر می کشاند که ممکن است پیامدهای منفی آن



بیشتر از آن چیزی باشد که فکرش را می کنیم و طرفی دیگر، اگر بخواهیم کودکان خود را در این زمینه به حال خود بگذاریم، خطرهای روحی، روانی و جسمی آنان را تهدید می کند. بنابراین ضروری است که والدین و مربیان امور فرهنگی و آموزشی، با یک برنامه ریزی صحیح و علمی راه را برای استفاده صحیح کودکان و نوجوانان از این بازی ها هموار کنند.

اما نتایج حاصله ی این پژوهش نشان داد که استفاده از بازی های رایانه ای بر رشد اجتماعی و خلاقیت کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد، بین رشد اجتماعی و خلاقیت دختران و پسران دوره ی پیش دبستانی که از بازی های رایانه ای استفاده می کنند تفاوت معنی داری وجود دارد. بازی های رایانه ای موجب تأثیر منفی بر روی رشد اجتماعی و خلاقیت در کودکان پیش دبستانی می شود و بازی های رایانه رشد اجتماعی کودکان را کاهش و خلاقیت این کودکان را محدود می سازد.

## مراجع

- ۱- آرام فرد، منصور (۱۳۸۰). راه های پرورش خلاقیت، تهران، نشریه موفقیت، شماره ۱
- ۲- احمدی، سیروس (۱۳۷۸). تأثیر بازی بر رشد اجتماعی. نشریه قدس، فروردین ماه
- ۳- افروز غلامعلی (۱۳۷۹). چکیده از روان شناسی تربیتی، تهران، انجمن اولیا و مربیان.
- ۴- باقر پور، مریم (۱۳۸۸). تأثیر آموزش بن بن بر زبان آموزی و خلاقیت کودکان پیش دبستانی، پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد واحد مرودشت
- ۵- پور محسنی، فرشته و همکاران (۱۳۸۴). تأثیر بازی های رایانه ای بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان، تازه های علوم شناختی، سال ۶، شماره ۳ و ۴، صفحه ۷۵-۷۴
- ۶- تمجید تاش، الهام (۱۳۹۰). بررسی تطبیقی تأثیر بازی های اجتماعی و رایانه ای بر رشد کودک. مجله پیوند، ۳۸، ۳۸۵، ۴۱
- ۷- سهرابی، طیبه (۱۳۹۰). تأثیر بازی های گروهی بر مهارت های اجتماعی دانش آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی شهر تهران. پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبائی، تهران.
- ۸- حبیب الهی، محمد، صادقیان، مهناز، چراغچی، افتخار السادات، (۱۳۹۲)، کودک و بازی، اسباب بازی، قم: ابتکار دانش، چاپ اول
- ۹- گانتر، بری (۱۳۸۳). اثر بازی های ویدئویی و رایانه ای بر کودکان، مترجم: سید حسن تهران، نشر جوان رشد
- ۱۰- گلاور، جان ای (۱۳۸۵). روانشناسی تربیتی اصول و کاربرد آن، ترجمه ی علی نقی خرازی، چاپ ششم، مرکز نشر دانشگاهی تهران.
- ۱۱- مفیدی، فرحنده (۱۳۸۹). آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی (رشته علوم تربیتی). تهران: انتشارات دانشکده پیام نور.
- ۱۲- فتحی، حیدر (۱۳۸۹). تأثیر بازی و اسباب بازی در پرورش ذهنی و خلاقیت کودکان. پیوند، ۳۰۹، ۳۱۰، ۳۱۱، ۹۵-۸۹.
- ۱۳- مهبجور، رضاسیامک. (۱۳۸۳). روان شناسی بازی. تهران: انتشارات ساسان.
- ۱۴- هیوز، فرگاس پیترو. روانشناسی بازی- کودکان، بازی و رشد. (کامران گنجی، ۱۳۸۹). تهران: رشد.
- ۱۵- کرک. جیمز، کرک. لین، بازی های آموزشی برای سازمان یادگیرنده، انصاری رنای. قاسم، مراد. الناز، نشر سازمان مدیریت صنعتی، چاپ اول ۱۳۸۷