

## تأثیر اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از فعالیت هنری بازی در خلاقیت دانش آموزان

فریده محمدی<sup>۱</sup>، منیژه ذکریایی<sup>۲</sup>، رسول داودی<sup>۳</sup>

چکیده:

**هدف:** هدف پژوهش حاضر تعیین تأثیر فعالیت هنری بازی بر میزان خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ی ۲ زنجان بود.

**روش:** پژوهش حاضر به لحاظ هدف از نوع تحقیقات کاربردی و به لحاظ گردآوری اطلاعات از نوع تحقیقات آزمایشی (نیمه آزمایشی) با استفاده از طرح پیش آزمون و پس آزمون با گروه کنترل می باشد. جامعه آماری تحقیق فوق شامل کلیه ی دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ شهر زنجان در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ که تعداد آنها ۲۱۴۶ نفر می باشد. روش نمونه گیری در تحقیق مورد نظر با استفاده از نمونه گیری تصادفی ساده انتخاب شدند و بدین ترتیب که از بین کلیه ی دانش آموزان ابتدایی دخترانه ناحیه ۲ شهر زنجان که از تعداد ۳۰ مدرسه دخترانه پایه ی سوم به صورت تصادفی برای حجم نمونه ی تحقیق ۶۰ نفر که از این تعداد ۳۰ نفر گروه آزمایش و ۳۰ نفر گروه کنترل در نظر گرفته شد. ابزار جمع آوری اطلاعات با استفاده از (فرم تصویری A) که از آزمون تفکر خلاقیت تورنس صورت گرفت. تجزیه و تحلیل داده ها با استفاده از آمار توصیفی و آمار استنباطی از (آزمون t-test) صورت گرفت.

**یافته ها:** یافته های حاصل از بررسی های آماری فوق نشان داد که میانگین نمرات خلاقیت عوامل چهارگانه ی آن (سیالی، بسط، ابتکار و انعطاف پذیری) در میان دانش آموزان، گروه آزمایش که با استفاده از بازی آموزش دیدند بطور معناداری با گروه کنترل که بازی استفاده نمی شد بیشتر بود.

**نتیجه گیری:** نتایج حاصل پژوهش بیانگر تأثیر بازی در رشد خلاقیت دانش آموزان در چهار مولفه ابتکار خلاقیت، بسط خلاقیت، سیالی خلاقیت و انعطاف پذیری خلاقیت دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان بود.

**کلیدواژه ها:** خلاقیت، دانش آموزان، بازی، سیالی، بسط، ابتکار و انعطاف پذیری.

پذیرش مقاله: ۱۴۰۳/۶/۹

دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۳/۳۱

<sup>۱</sup> - دانشجوی دکتری مدیریت آموزشی، گروه علوم تربیتی، واحد زنجان، دانشگاه آزاد اسلامی، زنجان، ایران.  
Faridehmohammadi4125@yahoo.com

<sup>۲</sup> - استادیار، گروه علوم تربیتی، واحد زنجان، دانشگاه آزاد اسلامی، زنجان، ایران (نویسنده مسئول).  
manijhzakaryaei@yahoo.com

<sup>۳</sup> - دانشیار، گروه مدیریت آموزشی، واحد زنجان، دانشگاه آزاد اسلامی، زنجان، ایران. rasolrd@yahoo.com

### مقدمه

دگرگونی‌های جهان موجب بازاندیشی و تعریف مجدد عناصر نظام آموزشی، به عنوان یک نهاد اجتماعی شده است. امروزه بر اساس نظریه‌های تربیتی رایج در جهان، مدرسه به عنوان محیطی تلقی می‌شود که وظیفه‌ی اساسی آنها ایجاد یادگیری مطلوب است؛ لذا باید به ابعاد مختلف دانشی، مهارتی و نگرشی دانش‌آموختگان توجه شود. برنامه درسی باید علاوه بر پاسخگویی به سؤال‌ها و نیازهای دانش‌آموزان در زمینه‌های مختلف، شرایط ایجاد تحول کیفی در تحصیل و آمادگی برای احراز شغل مولد، بهبود و توسعه دانش و فناوری را در جامعه فراهم نماید. در این میان دوره ابتدایی نقش محوری در زمینه پرورش تمام ابعاد وجودی دانش‌آموزان ایفا می‌نماید. دوره‌ای که فراگیری مهارت‌های پایه‌ای چون خواندن، نوشتن و حساب کردن را به عنوان گوشه‌ای از اهداف اصلی خود هدف‌گذاری نموده است. از طرفی خلاقیت به عنوان یک استعداد بالقوه نیازمند توجه و پرورش است. به کارگیری این استعداد، به خلق ارزنده‌ترین آثار در حوزه‌های علمی، هنری و اجتماعی می‌انجامد (وانگ، ۲۰۱۶).

از نگاه تورنس (۱۹۸۹) انسان برای بقا و تداوم حیات سازمان‌ها در آینده، نیازمند بسط قدرت خلاقیت در کودکان امروز است. به عبارت دیگر ایجاد فرصت برای پرورش خلاقیت برای هر جامعه به منزله مرگ و زندگی است. بدین سبب، اغلب جوامع مدتهاست برای شناسایی کودکان و نوجوانان خلاق و استفاده از شیوه‌های آموزشی خلاق، به برنامه‌ریزی‌های جدی پرداخته‌اند (نجفی مرغملکی و سعادت‌مند، ۱۴۰۳).

به نظر می‌رسد امروزه در آموزش و پرورش خلاقیت، قدرت تخیل و ایده‌پردازی به همراه توانایی درگیر شدن فعال با مسائل روزمره به مهارت‌های ضروری تبدیل شده‌اند (رمضانپور گلیرد یعقوبی، پیرانی، تقوایی، ۱۴۰۱). از این رو، آموزش خلاق، باید یکی از دغدغه‌های اصلی در پرورش و آموزش کودکان باشد (هوانگ مین فو، ۲۰۱۹). در این راستا بسیاری از کشورها معتقدند که خلاقیت را می‌توان با آموزش و یادگیری تقویت کرد و دوره دبستان در توسعه و تقویت تفکر خلاق بااهمیت‌تر است (باقری و لطیفی، ۱۴۰۰).

برنامه‌ریزی درسی فرآیند طراحی چارچوبی ساختاریافته و سازمان‌یافته برای آموزش و یادگیری است. خلاقیت نیز توانایی تولید چیزی که هم بدیع و هم ارزشمند باشد است. خلاقیت جزء حیاتی آموزش است، زیرا به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا مهارت‌های تفکر انتقادی، توانایی‌های حل مسئله

و ایده های نوآورانه را توسعه دهند. برنامه ریزی درسی می تواند با ترکیب فعالیت هایی که دانش آموزان را به تفکر خارج از چارچوب، کشف ایده های جدید و آزمایش با رویکردهای مختلف یادگیری تشویق می کند، فرصت هایی برای بیان خلاق فراهم کند. با این حال، برخی استدلال می کنند که برنامه ریزی درسی می تواند با محدود کردن دامنه یادگیری به مجموعه ای از استانداردها و اهداف از پیش تعیین شده با خلاقیت در تضاد باشد. این می تواند به جای پرورش خلاقیت و نوآوری منجر به تمرکز بر حفظ کردن و تست استاندارد شود. برنامه ریزی درسی باید یک فرآیند انعطاف پذیر و پویا باشد که امکان شکوفایی خلاقیت و نوآوری را فراهم کند. با پذیرش خلاقیت در آموزش، می توانیم دانش آموزان را برای چالش های آینده آماده کنیم و به آنها کمک کنیم تا به یادگیرندگان مادام العمر تبدیل شوند (سجادی و اللهیاری، ۱۴۰۲).

متخصصان تعاریف مختلفی از خلاقیت ارائه داده اند گیلفورد بنیانگذار روانشناسی خلاقیت، ویژگی مهم تفکر خلاق را واگرایی آن می داند و معتقد است که در تفکر واگرا جواب قطعی و ثابتی وجود ندارد و آن را با سه ویژگی انعطاف پذیری، اصالت، سیالی مشخص می کند (سیف، ۱۴۰۲). تورنس خلاقیت را تمایل و ذوق به ایجاد گرد می داند که در همه ی افراد و در همه ی سنین به طور بالقوه وجود دارد و با محیط اجتماعی و فرهنگی پیوستگی مستقیم و نزدیکی دارد و شرایطی مناسب را لازم می داند تا این تمایل طبیعی به خود شکوفایی و به تحقق بپیوندد. تورنس خلاقیت را به طور خلاصه مرکب از چهار عامل می داند که عبارتند از: سیالی، بسط، انعطاف پذیری و ابتکار.

منظور از سیالی یا روانی، استعداد تولید ایده های فراوان می باشد.

منظور از بسط یا توضیح، استعداد داشتن و توجه به جزئیات یک امر می باشد.

منظور از انعطاف پذیری، استعداد تولید و روش های گوناگون می باشند.

منظور از ابتکار استعداد تولید ایده های بدیع، غیر عادی و تازه می باشد. تلفیق ایده ها به شیوه های منحصر به فرد برای برقراری ارتباط غیر معمول ایده های مختلف است (ذکریایی، ۱۳۸۸).

در عصر حاضر، نگرانی فزاینده ای در مورد تأثیر برنامه ریزی درسی بر خلاقیت، که یک مهارت ضروری برای موفقیت در قرن بیست و یکم است، وجود دارد. رویکرد سنتی برنامه ریزی درسی به دلیل تأکید بر یادگیری تکه تکه، حفظ کردن و آزمون استاندارد مورد انتقاد قرار دارد. این رویکرد با محدود کردن فرصت های دانش آموزان برای کشف علایق، ریسک کردن و تفکر خارج از

چارچوب، خلاقیت را خفه می‌کند. علاوه بر این، اغلب در رفع نیازها و پیشینه‌های متنوع دانش‌آموزان شکست می‌خورد. از سوی دیگر، رویکرد پیش‌روتر به برنامه‌ریزی درسی بر یادگیری دانش‌آموز محور تأکید دارد که با فراهم کردن فرصت‌هایی برای یادگیری مبتنی بر تحقیق، یادگیری مبتنی بر پروژه، یادگیری مشارکتی و یادگیری تجربی، خلاقیت را تقویت می‌کند. این رویکرد به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد تا علایق خود را در حین توسعه مهارت‌های تفکر انتقادی که برای خلاقیت ضروری هستند، کشف کنند. یافته‌های تحقیقاتی در کشور انگلستان نشان داده است که برنامه‌ریزی درسی تأثیر قابل توجهی بر خلاقیت دارد، به طوری که معلمانی که در برنامه‌ریزی درسی خلاقانه‌تر و شیوه‌های تدریس مشارکت دارند، سطوح بالاتری از خلاقیت دانش‌آموزان را گزارش می‌کنند. در این تحقیقات که مجموعاً ۱۰۰ معلم از مدارس مختلف سراسر انگلستان در آن شرکت داشتند و با هدف بررسی تأثیر برنامه‌ریزی درسی بر خلاقیت و از روش ترکیبی جمع‌آوری داده‌های کمی و کیفی استفاده و انجام شد، عواملی مانند آموزش معلمان، منابع، و حمایت رهبری مدرسه نیز نقش مهمی در ارتقای خلاقیت از طریق برنامه‌ریزی درسی دارند (سجادی و اللهیاری، ۱۴۰۲).

نتایج تحقیقات بیانگر آن است رشد خلاقیت در سال‌های اولیه‌ی زندگی یعنی از بدو تولد تا ۶ سالگی به لحاظ کمی و کیفی بهتر، پویاتر صورت می‌گیرد. به طوری که متخصصان تعلیم و تربیت این دوران را به لحاظ تربیتی سال‌های طلایی رشد می‌نامند چون معتقد هستند به دلیل ویژگی‌های این دوره می‌توان بیشترین تغییرات را در کمترین زمان به وجود آورد (مفیدی، ۱۳۷۱).

یکی از فعالیت‌هایی که باعث رشد خلاقیت در کودکان می‌گردد بازی است. بازی، فعالیتی ذاتی و لذت‌بخش برای کودکان است که نقشی اساسی در رشد و تکامل آنها ایفا می‌کند. در کنار جنبه‌های سرگرم‌کننده، بازی می‌تواند به عنوان ابزار آموزشی موثری نیز مورد استفاده قرار گیرد. بازی‌های آموزشی، با تلفیق یادگیری و سرگرمی، می‌توانند انگیزه و علاقه دانش‌آموزان را به فراگیری افزایش داده و به ارتقای سطح یادگیری آنها کمک کنند. با توجه به اهمیت خلاقیت در دنیای امروز، نقش بازی‌های آموزشی در پرورش خلاقیت دانش‌آموزان از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. خلاقیت، توانایی تولید ایده‌های نو و بدیع است که در حل مسائل، خلق آثار هنری و ادبی و ابداعات مختلف کاربرد دارد. بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر خلاقیت دانش‌آموزان ابتدایی، می‌تواند به معلمان، والدین و برنامه‌ریزان آموزشی در طراحی و اجرای برنامه‌های آموزشی خلاقانه و موثر

یاری رساند. یافته های پژوهش های مختلف نشان می دهد که بازی های آموزشی می توانند تاثیر مثبتی بر خلاقیت دانش آموزان ابتدایی داشته باشند. این بازی ها با فراهم کردن فرصتی برای اکتشاف، حل مسئله، تفکر خلاق و کار گروهی، به شکوفایی خلاقیت دانش آموزان کمک می کنند (شمسی زاده و همکاران، ۱۴۰۲).

بازی، جهان طبیعی کودک است و اجازه می دهد تا کودک از خلاقیت خود استفاده نموده و تخیل، مهارت، چابکی و قدرت عاطفی، جسمی و شناختی خود را رشد می دهد. کودک از طریق بازی در مورد خود و دیگران چیزهایی را یاد می گیرد و از این طریق در سنین پایین با جهان اطراف خود تعامل می کند. بازی از زمره روش هایی است که نتایج مفید و قابل توجهی به بار می آورد و به شیوه مثبتی به رفتارهای هیجانی و تکانشی تعادل می بخشد (آقایی گادیانی و غیاثی، ۱۳۹۰). افلاطون اولین کسی بود که استدلال کرد که کودکان وقتی از طریق بازی با استفاده از روش حسابی تفریق، جمع، تقسیم و ضرب با دادن سیب و انجام فعالیت های شمارش با استفاده از سیب آموزش داده می شوند، آسانتر قابل درک هستند (دارنی، ۲۰۲۰). دیویی و نظریه پردازان گشتالتی، بازی را به عنوان راهبرد آموزشی رسمی در دوره اول قرن بیستم معرفی کرده اند. چنانکه دیویی بیان می کند؛ فضای خانه و مدرسه باید به گونه ای باشد که نشاط و سرزندگی را برای کودکان به ارمغان بیاورد (یوسفی، ۱۳۹۴). اریکسون اظهار می دارد بازی فعالیتی است برای بیان احساسات، برقراری روابط، توصیف تجربیات، آشکار کردن آرزوها و خودشکوفایی کودکان (امیرحسینی، ۱۳۸۹). بازی آموزشی یک استراتژی آموزشی است که به دانش آموزان اجازه می دهد تا قسمت های مختلف یک بازی را به عنوان یک روش یادگیری بررسی کنند. بازی آموزشی از طریق طراحی خود به دانش آموز اجازه می دهد تا مهارت ها و دانش جدیدی به دست آورد، فعالیت های بدنی را برانگیزد و رشد عاطفی - اجتماعی را تقویت کند (رحمتی و کریمی، ۱۴۰۱). بازی های آموزشی باعث افزایش علاقه دانش آموز به درس شده، ماندگاری اطلاعات، خلاقیت و تخیل را تضمین می کند و رشد مهارت هایی مانند ترکیب را تسهیل می کند (چلیکلر و همکاران، ۲۰۲۱).

تا کنون تعاریف متعددی از بازی ارائه شده است. از فیلسوفان قدیم نظیر افلاطون و ارسطو به بازی و اهمیت آن در امر آموزش و آماده سازی شغلی توجه داشته اند و برخی دیگر از اندیشمندان عرصه

ی علوم تربیتی از جمله کمنیوس، روسو، پستالوزی و به ویژه فروبل به بازی و استفاده از آن در آموزش اهمیت می‌دادند (هیوز، ترجمه ی گنجی، ۱۳۹۹).

هر کدام از متخصصان با توجه به دیدگاه‌های خود تعاریفی از بازی به شرح زیر ارائه داده‌اند. پیازه « بازی فعالیتی است که مشتمل بر «درون سازی» که به خودی خود عمل می‌کند بی آن که با هیچ کوشش برون سازی همراه باشد.» بوهرلر « بازی فعالیتی است که کنش به راه می‌اندازد، بدون آن که هدف خاصی دنبال شود.» بالدوین « بازی فعالیتی است که هدف آن درونش است و با کار، یعنی فعالیتی که غایت آن بیرونی است متضاد است.» بازی مجموعه‌ای از حرکات و فعالیت‌های جسمی و ذهنی است که سبب شادی، سرزندگی، لذت و ارتباط با دیگران می‌شود و بخش اصلی زندگی کودک انسان است که با کنجکاوی و انگیزه‌ی شناختن دنیای پیرامون او آغاز می‌شود. (فرهنگنامه ی کودکان و نوجوانان، ۱۳۸۸).

مارونی<sup>۱</sup> (۲۰۱۲) بازی را «یک نوع سرگرمی دارای ساختار و هدف» تعریف می‌کند کاستیکیان<sup>۲</sup> (۲۰۱۲). تعریف مقابل را از بازی دارد: «نوعی هنر که شرکت‌کنندگان، با عنوان بازیکن، در آن برای رسیدن به یک هدف، تصمیماتی را در مدیریت منابع موجود داخل بازی اتخاذ می‌کنند.

در کتاب «تئوری سرگرمی در طراحی بازی» بازی به صورت یک تجربه‌ی تعاملی تعریف می‌شود که بازیکن در آن با یک سری الگوی چالش‌انگیز مواجه می‌شود و باید این الگوها را یاد گرفته و به آن‌ها مسلط شود (کاستر<sup>۳</sup>، ۱۳۹۸). دلیل نویسنده‌ی کتاب این است که یادگیری و تسلط، قلب یک «سرگرمی» است. برای مثال یک لطفه زمانی خنده‌دار می‌شود که شنونده با درک الگوی آن، لطفه را می‌فهمد.

بازی، فعالیتی ذاتی و طبیعی است که اغلب کودکان به خاطر خود بازی و نه به خاطر رسیدن به چیزی، آن را انجام می‌دهند. به عبارت دیگر بازی اختیاری، خودانگیخته و لذت بخش است. دوران کودکی سرشار از تخیل، پایه ساز زندگی غنی از نشاط در بزرگسالی و نیز زمینه ساز آموزش مهارت‌های سازگاری برای مواجهه با مشکلات زندگی است (سینگر و سینگر، ۱۳۹۴،

1. Maroney

2. Costikyan

3. Koster

ترجمه علی زاده). کارل گروس در کتاب «بازی انسان» بازی ها را به پنج دسته به شرح زیر تقسیم بندی می کند.

**بازی های جسمی:** بازی های جسمی از قدیمی ترین انواع بازی ها هستند. کودک برای خارج ساختن نیروی (انرژی) اضافی بدن خود و یا رهایی از خمودگی و خستگی، اوقاتی را به بازی های جسمی اختصاص می دهد. از مشخصات این بازی، نیاز به محیط مخصوص بازی و توان جسمی کودک در اجرای بازی است. بازی های جسمی می توانند هم به صورت گروهی و هم به صورت انفرادی و یا ترکیبی از هر دوی آنها انجام گیرند. نکته ی مهم در رابطه با بازی های جسمانی توجه به این امر است که اگر چه هدف از انجام این نوع از بازی ها تقویت قوای جسمانی کودک به صورت کل است. اما در برخی از انواع تغییر یافته ی آن به تقویت حواس خاص توجه بیشتری معطوف شده است، تقویت قوای ذهنی کودک و اجتماعی شدن او نیز از اهداف مهم بازی های جسمانی به شمار می رود (مهجور، ۱۳۹۵).

**بازی های تقلیدی:** کودک بعد از گذشتن از مرحله ی مالکیت مطلق در می یابد که دنیای اطراف او بر خلاف باور اولیه اش که میپنداشت دنیا قائم به ذات اوست، در روال عادی خود جریان دارد. او در این احساس در می یابد که افراد موجود در محیط زندگی او هر یک به ایفای نقش خاص خود سرگرم هستند. کودک با این دریافت کنجکاو می شود تا نقش هر یک از آن ها را بررسی کرده و ویژگی های آن را دریابد. آن گاه موقعیت خود را در رابطه با محیط و اطراف سنجیده و نقشی جهت ایفا به عهده می گیرد. در این زمان دنیای اطراف کودک مملو از کسانی است که کودک آن ها را دوست دارد و یا آن ها کودک را دوست دارند. در دوران دبستان، کودک در بازی های تقلیدی خود، بیش تر نقش مربیان و معلمان را در نظر دارد، او با تشکیل کلاس درس برای خود، سعی می کند تا آنچه را که مربی او انجام داده، تجربه نماید. ایفای این تجربه، عامل مهمی در تشکیل شخصیت کودک است (مهجور، ۱۳۹۵).

**بازی های نمایشی:** در این بازی ها، که با خود انگیزگی بسیاری همراه است، کودکان به طور فرضی خودشان را در قالب بزرگسالان قرار می دهند. آن ها معمولاً نقشی را به عهده می گیرند که با آن آشنایی دارند. کودکان در هنگام تقلید رفتار بزرگسالان سعی دارند تا با پوشیدن لباس آن ها و استفاده از آن لباس ها بازی خود را واقعی تر نشان دهند. پوشیدن لباس و استفاده از وسایل

مخصوص بزرگسالان یکی از سرگرمی ها و بازی های مورد علاقه کودک است. مهم ترین بازی که در آن احساسات، نیازها و عواطف کودکان امکان بروز می یابد، بازی نمایشی است. در این بازی کودک از خود مرکزی بیرون آمده و متوجه محیط پیرامون خود می شود. گرچه بازی های تقلیدی و نمایشی با هم مشترکند و در حقیقت بازی نمایشی خود نوعی از بازی تقلیدی است؛ اما نکته ی ظریف اینجاست که در بازی تقلیدی کودک سعی به تقلید نقش دارد، در حالی که در بازی نمایشی کودک علاوه بر تقلید نقش، انتظار خود از آن نقش را نیز بیان می دارد. به طور مثال هر گاه کودک دارای پدری سخت گیر و مستبد باشد، کودک در بازی تقلیدی خود سخت گیر و مستبد می شود، اما در بازی نمایشی انتظار محبت و همدردی پدر با فرزند را منعکس می کند. کودکان پرخاشگر با پرداختن به بازی های نمایشی به آرامش می رسند. زیرا همه خشم و پرخاشگری خود را با نقش هایی که در بازی های نمایشی ایفا می کنند، بیرون می ریزند (شارپ، ترجمه قاضی، ۱۳۹۹).

**بازی های نمادی:** بازی های نمادی بدون تردید نقطه ی اوج بازی های کودکان است. این نوع بازی نقش اساسی در زندگی کودک ایفا می کند. زیرا کودک ناگزیر است خود را با دنیای اجتماعی بزرگ ترها که رغبت ها و قواعد آن برای او برونی است و با جهان مادی که آن را درست درک نمی کند سازگار کند. بنابراین کودک در بازی نمادی خود را با واقعیت بیرون وفق نمی دهد، بلکه واقعیت ها را تغییر می دهد و آن را همان نیازهای من می کند. (پیاز، ترجمه ی توفیق، ۱۳۹۴). کودک تمام آرزوهای خود را با استفاده از وسایل نمادی و از طریق بازی به بیرون فرامی افکند و این خود یکی از بهترین راه های بازی درمانی است. اگر چه این نوع از بازی، تا حد زیادی از واقعیت دور است، اما پرورش نیروی ذهنی کودک، در آن بی اندازه مورد توجه قرار می گیرد. در این هنگام آماده سازی وسایل و اسباب بازی های گوناگون که به کودک فرصت کافی برای به تجربه درآوردن امیال خود را بدهد، مفید و لازم است. «پیاز» اعتقاد دارد که این نشانه ها در واقع زبان فردی کودک است که می تواند با آن احساسات داخلی خود را آشکار سازد. احساساتی که زبان جمعی به تنهایی از اظهار آن ها عاجز و قاصر است (مهجور، ۱۳۹۵).

**بازی های تخیلی:** کودک در سال های اولیه ی زندگی خود از لحاظ فکری رشد چندانی نکرده است که بتواند تصورات ذهنی داشته باشد، دنیای او دنیای عینیت است. به طور کلی بازی های تخیلی ریشه در خلاقیت کودک دارد. باید توجه داشت که تخیل کودک به مرور و با رشد ذهنی او از



مرحله ی بازی خارج شده و به صحنه ی داتان ها و گفتارهای کودک کشیده می شود. برخی از نظریه های تعلیم و تربیت رشد تخیل کودک را به عنوان یکی از اهداف اصلی آموزش و پرورش محسوب کرده اند. آن ها عقیده دارند رشد تخیل کودک در هنگام کودکی و از طریق بازی باعث می گردد تا در زندگی بزرگسالی، این کودکان تبدیل به هنرمندان، نقاشان، نویسندگان، مخترعان و کاشفان بزرگ گردند (مهجور، ۱۳۹۵).

بازی های بومی و محلی ایرانی سرشار از آداب، رسوم و خرده فرهنگ هایی است که بیانگر فرهنگ غنی و اصیل مردمان هر دیار است، بازی های بومی و محلی، بخشی از این آداب و آیین هاست که سرمایه فرهنگی و میراث معنوی ایران محسوب می شود. ایجاد یک تحول فرهنگی بزرگ، مستلزم تغییر در نگرش و عادات افراد در دوران کودکی است، زیرا در بزرگسالی نمی توان این کمبودها را جبران کرد. بازی های بومی - محلی گنجینه ای تمام نشدنی از همه فاکتورهای آمادگی جسمانی و رنگین کمانی از فرهنگی ناب ایرانی در خود نهفته دارند. بازی های بومی و محلی متنوع بوده و با نهایت آزادی و بدون مقید بودن به مکان، زمان و ابزار دست و پاگیر، قابل اجرا هستند. هریک از این بازی ها با توجه به نوع الگوی اجرا و پیچیدگی مهارتی آن، کمک شایانی به افزایش آمادگی حرکتی و مهارتی در سنین پایه برای ورود به عرصه ورزش قهرمانی خواهد کرد. شکوفایی ورزش های بومی و محلی، توجه به ورزش همگانی، ترویج فرهنگ نشاط و شادابی همسو با آموزه های دینی و تلفیق ورزش و ارزش باید به عنوان محور اصلی و اولویت مهم مورد توجه باشد و با عنایت به پیشرفت، توسعه و اقبال عمومی مردم به تربیت بدنی و ورزش همگانی از سویی و وجود ظرفیت های مناسب و بالا در ورزش های بومی و محلی از سوی دیگر ضروری است با اتخاذ سیاست ها و اجرای شیوه های مناسب و سنجیده، بسترهای لازم برای عینیت بخشی به این هدف مهم فراهم گردد. نظام نامه ورزش های بومی و محلی مجموعه ای مشتمل بر تعاریف، ماموریتها، چشم انداز، اهداف، ساختار، ضمانت های اجرایی، رویکردها و راهبردها، راهکارها و اقدامات عملی است.

در میان وقایع مندرج در متون تاریخی و ادبی برجای مانده از دوره اسلامی اشاره هایی درباره انواع بازی های رایج ایرانیان به چشم می خورد و ایرانیان بسیاری از بازیها و سرگرمی های بازمانده از گذشته را حفظ کرده اند. اطلاعاتی که از انواع بازیها و بازیچه های دوره صفوی در دست است، نشان می دهد که در این دوره بیش از سده های پیشین، پرداختن به بازی و سرگرمی در میان مردم

رایج شد و نه تنها کودکان با انواع بازیچه‌های دست‌ساز بزرگسالان بازی می‌کردند، بلکه بزرگسالان نیز بیشتر اوقات فراغت خود را با تماشای بازی‌های نمایشی حیوانات، بندبازی و معرکه‌گیری که ترستان بر پا می‌داشتند یا به بازی چوگان بازی، قیق اندازی اشاره شده است.

در فرهنگ ایرانی تربیت صحیح کودک در کنار تامین نیازهای اساسی وی، از مهم‌ترین وظایف والدین است چنان‌که حتی در باره بازی کودکان نیز توصیه‌هایی ارائه شده است. طبق آنچه از چند و چون بازی‌های بومی و محلی و ورزش‌های سنتی سنتی پیداست سعی در آموزش مهارت‌های خاص و پرورش روح و جسم دارند. بازی‌های بومی و محلی سرشار از آداب، رسوم و خرده‌فرهنگ‌هایی است که بیانگر فرهنگ غنی و اصیل مردمان هر دیار است، بازی‌های بومی و محلی، بخشی از این آداب و آیین‌هاست که سرمایه فرهنگی و میراث معنوی ایران محسوب می‌شود اهمیت بازی‌های بومی و محلی و نقش تاثیرگذار آن در حفظ و بقای خرده‌فرهنگ‌ها، مسئولان و مدیران فرهنگی و ورزشی باید درسیاست‌گذاری‌های کلان و خردنگاهی ویژه به این مقوله داشته باشند. یکی از دغدغه‌های سیاست‌گذاران فرهنگی و ورزشی، در جوامع پیشرفته، تلاش برای حفظ خرده‌فرهنگ‌ها و تکیه بر حفظ اصالت فرهنگ‌های بومی و محلی است.

بازیهای بومی، محلی نیز می‌تواند به عنوان مصداق فرهنگی، در به دوش کشیدن خرده‌فرهنگ‌های پسندیده بومی و انتقال آن به نسل جدید، نقش ویژه‌ای را بازی کنند کودکان و دانش‌آموزان به عنوان سرمایه‌های ملی، جزئی از شهروندان ما هستند که توجه به آنها، نشانگر عزم ملی در اصلاح ساختار جامعه است. اگر مسئولین هنگام تولید علم، با حساسیت بیشتری به پدیده منحوس تهاجم فرهنگی بیاورند، بی‌شک ابزار مورد نیاز برای این سرمایه‌گذاری عظیم را، از رفتار مشتاقانه کودکان به بازی و سرگرمی خواهند جست. بازیهای بومی، محلی در مدارس قادر خواهد بود منش پهلوانی، سنتهای ملی و اخلاق اسلامی را به دانش‌آموزان گوشزد کند و به ترویج و تبلیغ سبک زندگی و شخصیت ایرانی قابل قبولی بپردازد.

شکوفایی ورزش‌های بومی و محلی، توجه به ورزش همگانی، ترویج فرهنگ نشاط و شادابی همسو با آموزه‌های دینی و تلفیق ورزش و ارزش‌ها باید به عنوان محور اصلی و اولویت مهم مورد توجه باشد و با عنایت به پیشرفت، توسعه و اقبال عمومی مردم به تربیت بدنی و ورزش همگانی از سویی و وجود ظرفیت‌های مناسب و بالا در ورزش‌های بومی و محلی از سوی دیگر ضروری است با اتخاذ سیاست

ها و اجرای شیوه های مناسب و سنجیده، بسترهای لازم برای عینیت بخشی به این هدف مهم فراهم گردد (سعیدی کیا، ۱۴۰۲).

بازی نقش مهمی در پرورش خلاقیت کودکان دارد. بازی، مشق زندگی است با رویکرد شادمانی و بی خیالی. البته اگر چه شکست ها و ناکامی ها در بازی همانند زندگی، بیشمار است و برای کودکان، جدی، اما سطحی و گذرا است. در واقع، بازی، هر گونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدفدار است که به صورت فردی یا گروهی، انجام می شود و موجبات شادی و یا گاهی احساس شکست و نیز برآورده شدن نیازهای کودک و یا ناکامی او را فراهم می آورد. صفات بارز کودکان از طریق بازی، مشخص می شود. از جمله تمایل به فرمان دادن یا فرمان بردن، تهاجم یا تسلیم، اجتماعی یا منزوی بودن و همچنین احساسات دوستانه یا خصمانه، افسردگی و یا شادی. به تعبیری کودکان، امیال و آرزوهای خود را از طریق بازی نشان می دهند. بازی، موجب رشد عاطفی، اجتماعی، جسمانی و ذهنی کودک می شد.

بازی چه بازی های پرتحرک و چه بازی های فکری - همیشه بهترین فعالیت طبیعی برای هر کودک بوده است. در جریان بازی، نیروهای روحی و جسمی کودک؛ یعنی دقت، حافظه، تخیل، نظم و ترتیب، چالاکي، مهارت، قدرت جسمانی و... رشد می یابند و علاوه بر این ها، بازی برای کودک، محرک و انگیزه ای می شود در جهت کسب تجارب اجتماعی. کودک به طور طبیعی با بازی «خود» را بیان می کند. کودک با بازی کردن، موقعیتی را به دست می آورد تا احساسات و مشکلات خود را عرضه کند و به عبارت دیگر، ابراز وجود نماید. یاد می گیرد که کمک کند و کمک بگیرد. لازم به یاد آوری است که لزوماً برای بازی مفید به وسایل گران قیمت نیازی نیست. پدران و مادران باید توجه داشته باشند که در مراحل مختلف بازی، روش های گوناگونی اتخاذ گردد و نیز همیشه به یاد داشته باشند که باید به کودک امکاناتی بدهند که آزادانه و مبتکرانه فعالیت نماید تا استعدادهای نهفته اش به درستی شکوفا گردد. تنها در این صورت است که بازی می تواند باعث انگیزش، نشاط، فعالیت، ابتکار و خلاقیت در کودکان شود.

انجام بازی تجربیات مثبت و احساسات موفقیت آمیز را برای کودک فراهم می آورد. بازی های خلاق فرصتی به کودک می دهند تا از قوه خلاقیت و تخیل خود در حل مسایل استفاده کند و آن را رشد دهد و تقویت کند. کودک به هر مقامی که در آینده برسد، به تجربیات او در دوران کودکی

بستگی دارد. انجام بازی، تجربیات مثبت و احساسات موفقیت آمیز را برای کودک فراهم می‌آورد. بازی‌های خلاق فرصتی به کودک می‌دهند تا از قوه خلاقیت و تخیل خود در حل مسایل استفاده کند و آن را رشد دهد و تقویت کند.

این پژوهش به دنبال مطالعه‌ی استفاده از فعالیت هنری در برنامه‌های درسی است تا بتواند به این سوال پاسخ دهد که آیا بازی می‌تواند در افزایش خلاقیت کودکان دختر پایه‌ی سوم ابتدایی تأثیر گذار باشد؟ در ادامه به بررسی پیشینه پژوهش می‌پردازیم.

لی، چن و دنگ<sup>۱</sup> (۲۰۲۴) در پژوهش خود بیان کردند؛ استفاده از زیرساخت‌های آموزشی دیجیتال در مدارس، بازی‌های آموزشی دیجیتال را به خط مقدم نوآوری آموزشی سوق داده است. نتایج تحقیقات نشان می‌دهد که: اولاً بازی‌های آموزشی دیجیتالی بر انگیزه یادگیری دانش‌آموزان تأثیر مثبت می‌گذارد. دوم، مشارکت یادگیری به عنوان واسطه‌ای بین بازی‌های آموزشی دیجیتال و انگیزه دانش‌آموزان برای یادگیری عمل می‌کند. سوم، محیط دیجیتال رابطه بین بازی‌های آموزشی دیجیتال و تعامل یادگیری دانش‌آموزان را تعدیل می‌کند. قابل توجه، تأثیر مثبت بازی‌های آموزشی دیجیتال بر تعامل یادگیری دانش‌آموزان در یک محیط دیجیتالی فراگیرتر تقویت می‌شود. این مطالعه با توضیح اینکه چگونه بازی‌های آموزشی دیجیتال بر انگیزه دانش‌آموزان برای یادگیری از طریق مشارکت آنها تأثیر می‌گذارد و با برجسته کردن نقش تعدیل‌کننده محیط دیجیتال، به نظریه رفتارگرایی و نظریه شناخت اجتماعی کمک می‌کند. در عمل، این یافته‌ها بر اهمیت بازی‌های آموزشی دیجیتال و محیط‌های دیجیتال در مدارس برای افزایش انگیزه دانش‌آموزان برای یادگیری تأکید می‌کند. راشد الغفالی<sup>۲</sup> (۲۰۲۴) در پژوهشی بیان کرد؛ این مطالعه نقش محوری فعالیت‌های هنری را در پرورش مهارت‌های تفکر خلاق در دوران کودکی در شناسایی تأثیر عمیق این فعالیت‌ها بر رشد شناختی، عاطفی و اجتماعی کودکان بررسی می‌کند. مبتنی بر نظریه رشد شناختی پیازه و نظریه هوش چندگانه گاردنر، تأثیر عوامل مختلفی را نشان داده است که شامل رویکردهای آموزشی، مشارکت والدین، پیشینه فرهنگی، و سن و مدت درگیری هنری است. مرور ادبیات، اصول اساسی برنامه‌های تفکر خلاق را در آموزش دوران کودکی نشان داده است، که بر نیاز به رویکردهای نوآورانه و متعادل تأکید دارد. همچنین با کمک یک پیمایش ۳۰۰ نفر از شرکت‌کنندگان داده‌ها

<sup>1</sup> . Li, Chen & Deng

<sup>2</sup> . Rashed Alghufali

که معلم و مراقب بودند جمع آوری شد. تحلیل محتوا برای به دست آوردن نتایج ذهنی انجام شده است. این مطالعه شامل اهمیت گنجانیدن فعالیت های هنری در محیط های آموزشی و حمایت والدین، برجسته کردن پویایی ثابت در شکل دهی به نتایج خلاقیت و حمایت از مبانی کل نگر برای موفقیت آینده کودکان است.

گوتیز و همکاران<sup>۱</sup> (۲۰۲۳) در پژوهشی بیان کردند؛ بازی های دیجیتال می توانند از یادگیری در سطوح و زمینه های مختلف آموزشی پشتیبانی کنند. این مقاله یافته های حاصل از مطالعه معلمان انگلیسی دبیرستان استرالیا را به اشتراک می گذارد که با یک پرسشنامه پاسخ مختلط در مورد استفاده از بازی های دیجیتال در کلاس درس طراحی شده است. یافته ها دیدگاه های قطبی شده معلمان را در مورد نقش بازی در برنامه درسی رسمی، تنش در استفاده ایده آل و اجرایی معلمان از بازی های دیجیتال، و نیاز به توسعه حرفه ای در عمل در بازی های دیجیتال شناسایی کردند. پیامدها شامل نیاز به بهینه سازی استفاده از بازی های دیجیتال برای یادگیری در تدریس و آموزش معلمان و پرداختن به برداشت های مربوط به اعتبار بازی برای یادگیری کلاس درس است. پارکر و همکاران<sup>۲</sup> (۲۰۲۲) در پژوهشی یک ساختار اساسی برای فکر کردن، درک، اعمال و ارزیابی یادگیری از طریق بازی و آموزش های بازیگوش ارائه می دهند. ذینفعان آموزشی اغلب از درک ضمنی بازی، یادگیری و ارزش هر دو نتیجه می گیرند. با این حال، باورها و درک در مورد بازی و یادگیری به اندازه تجربیاتی که این باورها بر اساس آنها شکل گرفته اند، متنوع است. این چارچوب منظور از این عبارات را به صراحت بیان می کند و این کار را به گونه ای انجام می دهد که بازنمایی های دوگانه ای را که تا به امروز مانع از پیشرفت و درک شده اند، انجام می دهد. با انجام این کار، چارچوب یک زبان مشترک پیرامون یادگیری از طریق بازی و آموزش های بازیگوش ایجاد می کند تا «حس سازی جمعی» را امکان پذیر کند، جایی که همه کسانی که مسئول توسعه، طراحی، به کارگیری و ارزیابی آموزش های بازیگوش هستند، آن ها را به همان شیوه درک می کنند.

قلیچ و اوزکان<sup>۳</sup> (۲۰۲۲) در پژوهشی بیان کردند؛ بازی بر بسیاری از متغیرها مانند؛ نگرش، انگیزه، خلاقیت در سطوح مختلف و دوره های آموزشی مختلف موثر است. بازی موجب پیشرفت تحصیلی

<sup>1</sup> . Gutierrez, Mills, Scholes, Rowe, & Pink

<sup>2</sup> . Parker; Bo Stjerne & Berry

<sup>3</sup> . Kiliç & Özkan

می‌شود. تدریس همراه با داستان، مفاهیم درس را معنادار کرده و موجب موفقیت تحصیلی خواهد شد. بولوت و همکاران<sup>۱</sup> (۲۰۲۲) در پژوهش خود بیان کردند؛ بازی یکی از مهم‌ترین فعالیت‌های کودکان است. با این حال، فناوری روز به روز در حال توسعه است و نوآوری‌ها به سرعت به بخشی طبیعی از زندگی تبدیل می‌شوند. بنابراین، اکنون کودکان باید افرادی خلاق باشند که نوآوری تولید می‌کنند، نه اینکه صرفاً خود را با محتوای دیجیتالی ارائه شده به آنها مصرف کنند. به همین دلیل، دانش‌آموزان باید مهارت‌های تفکر خلاق خود را بهبود بخشند. همچنین برای تولید با تکنولوژی نیاز به راهنمایی دارند. با توجه به این شرایط، این پژوهش که با هدف طراحی بازی‌های آموزشی دانش‌آموزان پایه پنجم و ششم در محیط آموزشی ترکیبی انجام شد، از طرح آزمایشی پیش‌آزمون پس‌آزمون تک‌گروهی استفاده کرد. در ابتدا و انتهای پژوهش با استفاده از آزمون خلاقیت تورنس میزان خلاقیت دانش‌آموزان مورد بررسی قرار گرفت. در این پژوهش سعی شده است به این سوال پاسخ داده شود: «فرایند طراحی بازی آموزشی چگونه بر رشد تفکر خلاق دانش‌آموزان پایه پنجم و ششم تأثیر می‌گذارد؟» در نتیجه مشخص شد که تفاوت آماری معنی‌داری در نمرات مهارت تفکر خلاق افرادی که بازی آموزشی خود را طراحی کرده بودند وجود دارد. این نتیجه گواه قابل‌لمسی است که نشان می‌دهد بازی نه تنها یک تمرین و تمرین است، بلکه یک محیط تفکر خلاق را برای دانش‌آموزان ارائه می‌دهد. اوراوا و مری لاینز<sup>۲</sup> (۲۰۲۱) درد پژوهش خود بیان کردند؛ نتایج ما حاکی از جنبه خلاقانه ساخت بازی دیجیتال، تمایل به یادگیری مهارت‌های جدید و یافتن دوستان جدید به عنوان انگیزه اصلی مشارکت و عدم اعتماد به مهارت‌های فنی برای ایجاد بیشترین اضطراب قبل از رویداد جم است. تأثیرات حضور در یک بازی جم عمدتاً مثبت است، با شرکت‌کنندگان تجربیات یادگیری در چندین مهارت نرم و فنی و افزایش انگیزه برای شرکت در پروژه‌های خلاقانه و مشارکتی. یک نتیجه جنسیتی را می‌توان در موضع تغییر یافته شرکت‌کنندگان در مورد فناوری و برنامه نویسی مشاهده کرد: دختران و دانش‌آموزان غیر باینری گزارش می‌دهند که فناوری و برنامه نویسی آسان‌تر و سرگرم‌کننده‌تر از آن چیزی است که قبل از شرکت در یک رویداد بازی جم فکر می‌کردند، که به خوبی با موارد قبلی مطابقت دارد.

---

<sup>۱</sup> . Bulut, Samur & Cömert

<sup>۲</sup> . Aurava & Merilainen

همتی و همکاران (۱۳۹۴) در پژوهشی به بررسی تطبیقی تاثیر برنامه های آموزش هنری بر رشد و خلاقیت دانش آموزان پرداختند. آنها بیان کردند؛ هنر شناخت از زندگی به صورت کیفی می باشد و منشاء هنر را باید در زندگی شخصی و چگونگی نگاه افراد به زندگی جستجو کرد. از سوی دیگر، هنر، خلاقیت و بهره وری هوشی رابطه ی مستقیمی با یکدیگر دارند. مربی خوب هنر و آگاه به اصول آموزشی می تواند با پرورش استعداد های کودکان، هماهنگ ساختن فعالیت های ذهنی و عملی، پرورش قوه تخیل و تصور، بستر سازی جهت بیان عواطف و احساسات درونی و مهم تر از همه ایجاد شرایط مساعد برای پرورش میل به همکاری با دیگران و برقرار ساختن روابط اجتماعی از آنان کودکانی مسئولیت پذیر و خلاق پرورش دهند. کودک امروز آینده فردای جامعه هر کشور را تضمین می کند و به نوعی خلاقیت هایی که در وجودشان حاکی است اگر ارزش و بها داده شود می توانند در آینده نزدیک به نوعی به ارزشهای خود و جامعه آن کشور جامعه عمل ببوشاند. دشتستانی و همکاران (۱۴۰۱) در پژوهشی به بررسی تاثیر بازی در خلاقیت کودکان پرداختند، آن ها بیان کردند؛ با توجه به اینکه در شرایط کنونی خلاقیت نه تنها یک ضرورت است بلکه راهی برای بقای آدمی است پس ارتقای سطح کنجکاوی، خلاقیت و توانایی یادگیری کودک با استفاده از عناصر تاثیرگذار از جمله بازی، دغدغه ی مشترک روان شناسان می باشد و از آنجایی که روان شناسان معتقدند که خلاقیت امری ذاتی نبوده و می تواند اکتسابی باشد و با آموزش به کودکان منتقل می گردد. این آموزش از طریق مختلفی می تواند به کودکان منتقل گردد و یکی از شیوه های آموزش، به کار بردن انواع بازی در افزایش خلاقیت است. بازی به عنوان محرکی بر انگیزاننده موجب گسترش دنیای اجتماعی کودک و شکوفایی استعدادهای نهفته و بروز خلاقیت در او می شود. همیاری و مشارکت کودک را توسعه می دهد. بازی فقط عامل تخلیه ی انرژی کودک نیست بلکه فایده ی زیادی در سلامت روانی و رشد تفکر، تخیل، دقت و خلاقیت کودکان دارد و خلاقیت و ابداع از فرآیندهایی است که در دوران بزرگسالی مشروط بر پرورش آن در خردسالی بروز می نماید. بیرنگ و علیوندی وفا (۱۳۹۹) در پژوهشی به بررسی اثربخشی بازی درمانی خلاقیت محور بر عزت نفس، خلاقیت و کمرویی دانش آموزان کمرویی مقطع ابتدایی پرداختند. آن ها بیان کردند؛ نتایج نشان داد که بازی درمانی خلاقیت محور بر عزت نفس و خلاقیت دانش آموزان مقطع ابتدایی تأثیر معنی داری دارد. همچنین، براساس نتایج حاصله، بازی درمانی خلاقیت محور توانست میزان کمرویی

دانش‌آموزان کمرو را با استفاده از بازی به طور معنی‌داری کاهش دهد ( $P < 0/05$ ). بر این اساس، بازی‌درمانی خلاقیت‌محور می‌تواند نقش مهمی در افزایش خلاقیت و عزت‌نفس و کاهش میزان کمرویی کودکان ایفا نموده و در مداخلات مربوط به کمرویی کودکان مورد استفاده قرار گیرد. در آخر می‌توان گفت خلاقیت کودکان را می‌توان از همان دوران کودکی و مخصوصاً در محیط مدرسه با استفاده از روش‌های قصه‌گویی، نقاشی، قصه‌گویی، نقاشی، موسیقی و ... به بهترین شکل ممکن بارور ساخت. در این تحقیق به دنبال پاسخ به این پرسش هستیم که آیا اجرای برنامه‌های درسی با بهره‌گیری از فعالیت هنری بازی در خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ شهر زنجان تأثیر دارد؟

### فرضیات تحقیق

- ۱) اجرای برنامه‌های درسی با بهره‌گیری از بازی سبب افزایش نمره ابتکار خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان می‌شود.
- ۲) اجرای برنامه‌های درسی با بهره‌گیری از بازی سبب افزایش نمره بسط خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان می‌شود.
- ۳) اجرای برنامه‌های درسی با بهره‌گیری از بازی سبب افزایش نمره سیالی خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان می‌شود.
- ۴) اجرای برنامه‌های درسی با بهره‌گیری از بازی سبب افزایش نمره انعطاف‌پذیری خلاقیت دانش‌آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان می‌شود.
- ۵) از نظر میزان اثرگذاری متغیر مستقل، بین مؤلفه‌های خلاقیت تفاوت معنی‌دار وجود ندارد.

### روش تحقیق

تحقیق موردنظر به لحاظ هدف از نوع تحقیقات کاربردی و به لحاظ گردآوری اطلاعات از نوع تحقیقات آزمایشی (نیمه‌آزمایشی) با استفاده از طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه کنترل می‌باشد. جامعه آماری تحقیق فوق شامل کلیه ی دانش‌آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ شهر زنجان در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ که تعداد آنها ۲۱۴۶ نفر می‌باشد. روش نمونه‌گیری در تحقیق مورد نظر با استفاده از نمونه‌گیری تصادفی ساده انتخاب شدند و بدین ترتیب که از بین کلیه ی دانش‌آموزان ابتدایی دخترانه ناحیه ۲ شهر زنجان که از تعداد ۳۰ مدرسه دخترانه پایه ی



سوم به صورت تصادفی برای حجم نمونه ی تحقیق ۶۰ نفر که از این تعداد ۳۰ نفر گروه آزمایش و ۳۰ نفر گروه کنترل در نظر گرفته شد. ابزار جمع آوری اطلاعات با استفاده از (فرم تصویری A) که از آزمون تفکر خلاقیت تورنس صورت گرفت. تجزیه و تحلیل داده ها با استفاده از آمار توصیفی و آمار استنباطی از (آزمون t-test) صورت گرفت.

متغیرهای مستقل در این تحقیق فعالیت بازی خلاق است. متغیر وابسته نمرات آزمون خلاقیت و عوامل چهارگانه آن یعنی روانی (سیالی)، انعطاف پذیری، ابتکار و بسط می باشد. گروه تجربی ۱ گروهی می باشند که متغیرهای آزمایشی (یعنی فعالیت بازی خلاق را دریافت می کنند و گروه گواه ۲ گروهی می باشند که متغیرهای آزمایشی را دریافت نمی کنند. در تجزیه و تحلیل آماری اطلاعات مربوط به پژوهش از دو روش توصیفی و استنباطی استفاده شده است. آمار توصیفی: در این سطح از بررسی به برآورد میانگین، انحراف استاندارد و خطای استاندارد نمره گروه ها در آزمون خلاقیت و عوامل چهارگانه آن یعنی روانی، انعطاف پذیری، ابتکار و بسط پرداخته شد. آمار استنباطی (تحلیلی): در این سطح با استفاده از آزمون آماری t-test به بررسی معناداری تفاوت بین نمرات خلاقیت و عوامل آن در دو گروه تجربی و گواه پرداخته شد که در فصل چهارم به تفصیل به تجزیه و تحلیل یافته های تحقیق پرداخته شده است.

### یافته ها

جدول ۱ شاخص های توصیفی نمرات آزمودنیها در (گروه آزمایش) را نشان می دهد.

جدول ۱. شاخص های توصیفی نمرات آزمودنیها در پیش و پس آزمون گروه آزمایش

انحراف معیار	میانگین	دامنه تغییرات		تعداد	متغیرها و حالتها
		بیشترین	کمترین		
۳/۰۶	۲۴/۵۷	۲۹/۴۲	۱۷/۵۰	۳۰	پیش آزمون خلاقیت کل
۱/۶۶	۳۰/۷۴	۳۳/۵۴	۲۶/۶۷	۳۰	پس آزمون خلاقیت کل
۳۴۹	۱/۱۶	۲/۲۵	۰/۷۵	۳۰	پیش آزمون ابتکار
۰/۳۹۲	۲/۲۱	۲/۷۵	۱/۲۵	۳۰	پس آزمون ابتکار

<sup>1</sup> - Experimental Group.

<sup>2</sup> - Control Group.

۰/۴۶۱	۱/۹۵	۲/۷۵	۱/۰۰	۳۰	پیش آزمون بسط
۰/۴۷۱	۲/۶۵	۳/۷۵	۲/۰۰	۳۰	پس آزمون بسط
۱/۵۰	۱۲/۱۴	۱۴/۰۰	۸/۰۰۰	۳۰	پیش آزمون سیالی
۰/۶۱۹	۱۴/۵۳	۱۵/۶۷	۱۲/۶۷	۳۰	پس آزمون سیالی
۱/۳۸	9.26	۱۱/۳۳	۶/۶۷	۳۰	پیش آزمون انعطاف پذیری
۱/۱۴	۱۱/۷۲	۱۳/۲۵	۱۰/۰۰	۳۰	پس آزمون انعطاف پذیری

داده های جدول فوق، تعداد افراد نمونه، دامنه تغییرات، میانگین نمرات و انحراف معیار گروه آزمایش را در حالت های پیش و پس آزمون نشان می دهد. بر اساس داده های فوق میانگین نمرات گروه در متغیرهای وابسته مورد مطالعه به صورت زیر است:

میانگین متغیر خلاقیت کل برای گروه آزمایش در پیش آزمون برابر ۲۴/۵۷ و در پس آزمون برابر ۳۰/۷۴ می باشد.

میانگین مؤلفه ابتکار خلاقیت برای گروه آزمایش در پیش آزمون برابر ۱/۱۶ و در پس آزمون برابر ۲/۲۱ می باشد.

میانگین مؤلفه بسط خلاقیت برای گروه آزمایش در پیش آزمون برابر ۱/۹۵ و در پس آزمون برابر ۲/۶۵ می باشد.

میانگین مؤلفه سیالی خلاقیت برای گروه آزمایش در پیش آزمون برابر ۱۲/۱۴ و در پس آزمون برابر ۱۴/۵۳ می باشد.

میانگین مؤلفه انعطاف پذیری خلاقیت برای گروه آزمایش در پیش آزمون برابر ۹/۲۶ و در پس آزمون برابر ۱۱/۷۲ می باشد.

جدول ۲ شاخص های توصیفی نمرات آزمودنی ها در (گروه کنترل) را نشان می دهد.

جدول ۲. شاخص های توصیفی نمرات آزمودنیها در پیش و پس آزمون گروه کنترل

انحراف معیار	میانگین	دامنه تغییرات		تعداد	متغیرها و حالتها
		بیشترین	کمترین		
۳/۰۹	۲۶/۶۴	۳۱/۶۷	۱۹/۲۵	۳۰	پیش آزمون خلاقیت کل
۳/۴۱	۲۷/۹۴	۳۳/۳۳	۱۹/۲۹	۳۰	پس آزمون خلاقیت کل

۰/۴۹۳	۱/۴۴	۲/۵۰	۰/۷۴	۳۰	پیش آزمون ابتکار
۰/۴۵۱	۱/۷۳	۲/۷۵	۱/۰۰	۳۰	پس آزمون ابتکار
۰/۵۸۲	۲/۱۲	۲/۷۵	۱/۰۰	۳۰	پیش آزمون بسط
۰/۵۹۶	۲/۳۵	۲/۷۵	۱/۰۰	۳۰	پس آزمون بسط
۱/۸۳	۱۲/۸۵	۱۵/۳۳	۸/۶۷	۳۰	پیش آزمون سیالی
۲/۰۱	۱۳/۰۳	۱۵/۳۳	۸/۲۴	۳۰	پس آزمون سیالی
۱/۲۹۱	۱۰/۱۱	۱۳/۳۳	۷/۰۰	۳۰	پیش آزمون انعطاف پذیری
۲/۲۱	۱۰/۷۸	۱۳/۲۴	۱/۲۱	۳۰	پس آزمون انعطاف پذیری

داده های جدول شماره ۲، تعداد افراد نمونه، دامنه تغییرات، میانگین نمرات و انحراف معیار گروه کنترل را در حالت های پیش و پس آزمون نشان می دهد. بر اساس داده های فوق میانگین نمرات گروه در متغیرهای وابسته مورد مطالعه به صورت زیر است:

میانگین متغیر خلاقیت کل برای گروه کنترل در پیش آزمون برابر ۲۶/۶۴ و در پس آزمون برابر ۲۷/۹۴ می باشد.

میانگین مؤلفه ابتکار خلاقیت برای گروه کنترل در پیش آزمون برابر ۱/۴۴ و در پس آزمون برابر ۱/۷۳ می باشد.

میانگین مؤلفه بسط خلاقیت برای گروه کنترل در پیش آزمون برابر ۲/۱۲ و در پس آزمون برابر ۲/۳۵ می باشد.

میانگین مؤلفه سیالی خلاقیت برای گروه کنترل در پیش آزمون برابر ۱۲/۸۵ و در پس آزمون برابر ۱۳/۰۳ می باشد.

میانگین مؤلفه انعطاف پذیری خلاقیت برای گروه کنترل در پیش آزمون برابر ۱۰/۱۱ و در پس آزمون برابر ۱۰/۷۸ می باشد.

تحلیل فرضیه اول: اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از بازی سبب افزایش نمره ابتکار خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان می شود.

آزمون فرضیه: باتوجه به این که اثر اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از فعالیت های هنری در افزایش نمره ابتکار خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ شهر زنجان در پس

آزمون گروه آزمایش در مقایسه با گروه کنترل مورد بررسی قرار می گیرد، لذا برای مقایسه و تحلیل آن از آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره استفاده شده است که خروجی آن در جدول زیر گزارش می گردد:

جدول ۳. داده های آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره برای بررسی فرضیه اول

منبع تغییرات	مجموع مربعات	درجه آزادی	میانگین مربعات	F	معنی داری	ضریب اتا
مدل اصلاحی	۳/۴۷۰	۱	۳/۴۷۰	۱۹/۳۹۸	۰/۰۰۱	۰/۸۳۳
تعامل	۲۳۴/۱۵۶	۱	۲۳۴/۱۵۶	۱۳۰۸/۸۳۱	۰/۰۰۱	۰/۹۵۸
گروه	۳/۴۷۰	۱	۳/۴۷۰	۱۹/۳۹۸	۰/۰۰۱	۰/۸۰۲
خطا	۱۰/۳۷۶	۵۸	۰/۱۷۹			
کل	۲۴۸/۰۰۳	۶۰				

داده های جدول بالا نشان می دهند که آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره برای بررسی تفاوت تفاوت بین میانگین نمرات ابتکار خلاقیت به عنوان متغیر وابسته در دو گروه آزمایش و کنترل در سطح زیر ۰/۰۱ معنی دار می باشد. لذا می توان گفت که اجرای برنامه های درسی مبتنی بر فعالیت های هنری بر خلاقیت دانش آموزان تاثیر معنی داری داشته و فرضیه پژوهش با اطمینان ۰/۹۵ تایید می گردد.

تحلیل فرضیه دوم: اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از بازی سبب افزایش نمره بسط خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان می شود.

آزمون فرضیه: با توجه به این که اثر اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از فعالیت هنری بازی در افزایش نمره بسط خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ شهر زنجان در پس آزمون گروه آزمایش در مقایسه با گروه کنترل مورد بررسی قرار می گیرد، لذا برای مقایسه و تحلیل آن از آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره استفاده شده است که خروجی آن در جدول زیر گزارش می گردد:

جدول ۴. داده های آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره برای بررسی فرضیه دوم

منبع تغییرات	مجموع مربعات	درجه آزادی	میانگین مربعات	F	معنی داری	ضریب اتا
مدل اصلاحی	۱/۴۲۶	۱	۱/۴۲۶	۳/۴۷۰	۰/۰۰۱	۰/۷۰۳
تعامل	۳۷۶/۲۵۱	۱	۳۷۶/۲۵۱	۲۳۴/۱۵۶	۰/۰۰۱	۰/۹۵۸
گروه	۱/۴۲۶	۱	۱/۴۲۶	۳/۴۷۰	۰/۰۰۱	۰/۷۵۵
خطا	۱۶/۷۶۰	۵۸	۰/۲۸۹			
کل	۳۹۴/۴۳۸	۶۰				

داده های جدول بالا نشان می دهند که آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره برای بررسی تفاوت بین میانگین نمرات بسط خلاقیت به عنوان متغیر وابسته در دو گروه آزمایش و کنترل در سطح زیر ۰/۰۱ معنی دار می باشد. لذا می توان گفت که اجرای برنامه های درسی مبتنی بر فعالیت هنری بازی بر خلاقیت دانش آموزان تاثیر معنی داری داشته و فرضیه پژوهش ما با سطح اطمینان ۰/۹۵ تأیید می گردد.

تحلیل فرضیه سوم: اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از بازی سبب افزایش نمره سیالی خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان می شود.

آزمون فرضیه: با توجه به این که اثر اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از فعالیت هنری بازی در افزایش نمره سیالی خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ شهر زنجان در پس آزمون گروه آزمایش در مقایسه با گروه کنترل مورد بررسی قرار می گیرد، لذا برای مقایسه و تحلیل آن از آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره استفاده شده است که خروجی آن در جدول زیر گزارش می گردد:

جدول ۵. داده های آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره برای بررسی فرضیه سوم

منبع تغییرات	مجموع مربعات	درجه آزادی	میانگین مربعات	F	معنی داری	ضریب اتا
مدل اصلاحی	۳۳/۳۵۶	۱	۳۳/۳۵۶	۱۵/۰۷۷	۰/۰۰۱	۰/۷۷۴
تعامل	۱۱۴۰۲/۴۰۱	۱	۱۱۴۰۲/۴۰۱	۵۱۵۳/۹۲۷	۰/۰۰۱	۰/۹۸۹

گروه	۳۳/۳۵۶	۱	۳۳/۳۵۶	۱۵/۰۷۷	۰/۰۰۱	۰/۸۳۲
خطا	۱۲۸/۳۱۸	۵۸	۲/۲۱۲			
کل	۱۱۵۶۴/۰۷۴	۶۰				

داده های جدول بالا نشان می دهند که آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره برای بررسی تفاوت بین میانگین نمرات سیالی خلاقیت به عنوان متغیر وابسته در دو گروه آزمایش و کنترل در سطح زیر ۰/۰۱ معنی دار می باشد. لذا می توان گفت که اجرای برنامه های درسی مبتنی بر فعالیت هنری بازی بر خلاقیت دانش آموزان تاثیر معنی داری داشته و فرضیه پژوهش ما با سطح اطمینان ۰/۹۵ تأیید می گردد.

تحلیل فرضیه چهارم: اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از بازی سبب افزایش نمره انعطاف پذیری خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان می شود. آزمون فرضیه: با توجه به این که اثر اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از فعالیت هنری بازی در افزایش نمره انعطاف پذیری خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ شهر زنجان در پس آزمون گروه آزمایش در مقایسه با گروه کنترل مورد بررسی قرار می گیرد، لذا برای مقایسه و تحلیل آن از آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره استفاده شده است که خروجی آن در جدول زیر گزارش می گردد:

جدول ۶. داده های آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره برای بررسی فرضیه چهارم

منبع تغییرات	مجموع مربعات	درجه آزادی	میانگین مربعات	F	معنی داری	ضریب اتا
مدل اصلاحی	۱۳/۲۸۵	۱	۱۳/۲۸۵	۴/۲۶۰	۰/۰۴۳	۰/۶۹۹
تعامل	۷۶۰۵/۱۵۴	۱	۷۶۰۵/۱۵۴	۲۴۳۸/۹۰۳	۰/۰۰۰	۰/۹۷۷
گروه	۱۳/۲۸۵	۱	۱۳/۲۸۵	۴/۲۶۰	۰/۰۴۳	۰/۸۰۱
خطا	۱۸۰/۸۶۰	۵۸	۳/۱۱۸			
کل	۷۷۹۹/۲۹۹	۶۰				

داده های جدول بالا نشان می دهند که آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره برای بررسی تفاوت بین میانگین نمرات انعطاف پذیری خلاقیت به عنوان متغیر وابسته در دو گروه آزمایش و کنترل در

سطح زیر ۰/۰۱ معنی دار می باشد. لذا می توان گفت که اجرای برنامه های درسی مبتنی بر فعالیت هنری بازی بر خلاقیت دانش آموزان تاثیر معنی داری داشته و فرضیه پژوهش ما با سطح اطمینان ۰/۹۵ تأیید می گردد.

تحلیل فرضیه پنجم: از نظر میزان اثر گذاری متغیر مستقل، بین مؤلفه های خلاقیت تفاوت معنی دار وجود ندارد.

آزمون فرضیه: برای بررسی تفاوت بین مؤلفه های چهارگانه خلاقیت، با توجه به نوع فرضیه و نحوه توزیع داده ها از آزمون مانوا استفاده و داده های این آزمون در جدول زیر گزارش شده است:  
جدول ۷. داده های آزمونهای پیش فرض مانوا برای مقایسه مؤلفه های چهارگانه خلاقیت

مبنای مقایسه	اثر	ارزش	F	درجه آزادی	خطای درجه آزادی	سطح معنی داری	اندازه اثر
مؤلفه های خلاقیت	اثر پیلای	۰/۱۰۱	۰/۷۰۳	۴/۰۰۰	۲۵/۰۰۰	۰/۵۹۷	۰/۴۶۳
	لامدا ویلکز	۰/۸۹۹	۰/۷۰۳	۴/۰۰۰	۲۵/۰۰۰	۰/۵۹۷	
	اثر هتلینگ	۰/۱۱۳	۰/۷۰۳	۴/۰۰۰	۲۵/۰۰۰	۰/۵۹۷	
	بزرگترین ریشه روی	۰/۱۱۳	۰/۷۰۳	۴/۰۰۰	۲۵/۰۰۰	۰/۵۹۷	

جدول ۸. داده های آزمون مانوا برای مقایسه مؤلفه ها

متغیرها	مجموع مربعات	درجه آزادی	میانگین مربعات	مقدار F	سطح معنی داری	مجذور اتا
ابتکار	۰/۲۹۶	۱	۰/۲۹۶	۱/۹۸۸	۰/۱۷۰	۰/۰۸۲
بسط	۰/۰۵۲	۱	۰/۰۵۲	۰/۲۲۸	۰/۶۳۶	۰/۱۱۱
سیالی	۰/۰۲۱	۱	۰/۰۲۱	۰/۰۵۴	۰/۸۱۸	۰/۱۰۲
انعطاف پذیری	۰/۰۰۱	۱	۰/۰۰۱	۰/۰۰۱	۰/۹۷۸	۰/۰۸۰

همانطور که ملاحظه می گردد، آزمون لامبدای ویلکز در سطح ۰/۰۵ از لحاظ آماری معنی دار نیست ( $P > ۰/۰۵$ ). لذا می توان گفت که بین متغیرهای مورد نظر، از نظر میزان اثر پذیری متغیر مستقل

اعمال شده، تفاوت معنی داری وجود ندارد. به عبارت دیگر، میزان اثرپذیری ابعاد خلاقیت از اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از بازی تقریباً یکسان می باشد. بنابراین فرض صفر پژوهش با اطمینان ۹۹ درصد مورد تأیید قرار می گیرد.

### بحث و نتیجه گیری

با توجه به نتایج آزمون‌ها و تجزیه و تحلیل‌های آماری و مشاهدات منظم در بررسی این موضوع که آیا اجرای برنامه‌های درسی با استفاده از بازی تأثیری در رشد خلاقیت دانش آموزان ابتدایی (پایه ی سوم) دارد یا نه؟. در سطح توصیفی و با توجه به میانگین، تفاوت میان نمرات خلاقیت و عوامل چهارگانه آن (سیالی، انعطاف پذیری، ابتکار، بسط) در دو گروه تجربی و گواه وجود دارد و گروه تجربی در این آزمون‌ها نمرات بالاتری را کسب نمودند. نتایج زیر در سطح تحلیلی (استنباطی) به دست آمد:

- ۱) اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از بازی سبب افزایش نمره ابتکار خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان می شود.
- ۲) اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از بازی سبب افزایش نمره بسط خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان می شود.
- ۳) اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از بازی سبب افزایش نمره سیالی خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان می شود.
- ۴) اجرای برنامه های درسی با بهره گیری از بازی سبب افزایش نمره انعطاف پذیری خلاقیت دانش آموزان دختر پایه ی سوم ابتدایی ناحیه ۲ زنجان می شود.
- ۵) از نظر میزان اثرگذاری متغیر مستقل، بین مؤلفه های خلاقیت تفاوت معنی دار وجود ندارد.

این پژوهش با پژوهش گوتیز و همکاران (۲۰۲۳) و لی، چن و دنګ (۲۰۲۴) همسو می باشد. آنها در پژوهش خود بیان کردند؛ بازی های آموزشی بر انگیزه یادگیری دانش آموزان تأثیر مثبت می گذارد. مشارکت یادگیری به عنوان واسطه ای بین بازی های آموزشی و انگیزه دانش آموزان برای یادگیری عمل می کند و بر نقش بازی ها در مدارس برای افزایش انگیزه دانش آموزان برای یادگیری تأکید می کند. نتایج این پژوهش با پژوهش راشد الغفالی (۲۰۲۴) نیز همسو می باشد. او بیان کرد؛ فعالیت های هنری در پرورش تفکرخلاق در دوران کودکی تأثیر عمیقی بر رشد شناختی، عاطفی



و اجتماعی کودکان دارد. این پژوهش همچنین با پژوهش پارکرو همکاران (۲۰۲۲)، قلیچ و همکاران (۲۰۲۲) و بولوت و همکاران (۲۰۲۲) همسو بود. آنها در پژوهش خود بیان کردند؛ بازی حس جمعی را تقویت کرده و یک زبان مشترک برای یادگیری ایجاد می کند. بازی با تاثیر گذاشتن بر نگرش، انگیزه و خلاقیت، موجب پیشرفت تحصیلی می شود. تدریس همراه با داستان، مفاهیم درس را معنادار کرده و موجب موفقیت تحصیلی خواهد شد.

نتایج تحقیق اورواوا و مری لاینن (۲۰۲۱) نیز با این پژوهش همسو می باشد. اورواوا و مری لاینن<sup>۱</sup> (۲۰۲۱) درد پژوهش خود بیان کردند؛ ساخت بازی، تمایل به یادگیری مهارت های جدید و یافتن دوستان جدید به عنوان انگیزه اصلی مشارکت و عدم اعتماد به مهارت های فنی برای ایجاد بیشترین اضطراب قبل از رویداد جمعی است. تأثیرات حضور در یک بازی جمعی عمدتاً مثبت است، با شرکت کنندگان تجربیات یادگیری در چندین مهارت نرم و فنی و افزایش انگیزه برای شرکت در پروژه های خلاقانه و مشارکتی. این پژوهش با نتایج پژوهش بیرنگ و علیوندی وفا (۱۳۹۹) و همتی و همکاران (۱۳۹۴) همسو می باشد. آنها در پژوهش خود بیان کردند؛ برنامه های آموزش هنری بر خلاقیت دانش آموزان موثر است. از سوی دیگر، هنر، خلاقیت و بهره وری هوشی رابطه ی مستقیمی با یکدیگر دارند. مربی خوب هنر و آگاه به اصول آموزشی می تواند با پرورش استعداد های کودکان، هماهنگ ساختن فعالیت های ذهنی و عملی، پرورش قوه تخیل و تصور، بستر سازی جهت بیان عواطف و احساسات درونی و مهم تر از همه ایجاد شرایط مساعد برای پرورش میل به همکاری با دیگران و برقرار ساختن روابط اجتماعی از آنان کودکانی مسئولیت پذیر و خلاق پرورش دهند. خلاقیت کودکان را می توان از همان دوران کودکی و مخصوصاً در محیط مدرسه با استفاده از روش های قصه گویی، نقاشی، قصه گویی، نقاشی، موسیقی و ... به بهترین شکل ممکن بارور ساخت.

### منابع

الیسون، شیلا و گری، جودیت. (۱۳۹۵). **بازی های خلاق**، ترجمه لیلا انگجی، انتشارات رشد، جلد پنجم. امیر حسینی، خسرو. (۱۳۸۹). **خلاقیت و نوآوری، مبانی، اصول و تکنیک ها**، نشر عارف کامل، جلد چهارم.

<sup>1</sup>. Aurava & Merilainen

آقای گلدیانی، غیائی، زهرا. (۱۳۹۹). مقایسه اثربخشی بازی درمانی و طرحواره درمانی بر روی ذهنیت کودک آسیب پذیر در کودکان دارای اختلالات یادگیری. **پیشرفت های نوین در روانشناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش**، ۳۲ (۳): ۳۷-۴۴.

باقری، نیما. لطیفی، زهرا. (۱۴۰۰). اثربخشی مداخله بسته مغز برتر بر تمرکز، حافظه و خلاقیت دانش آموزان مقطع دبستان شهر اصفهان. **نشریه علمی ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی**، ۱۰ (۴): ۸-۶۳.

بیرنگ، نسرين و علیوندی وفاء، مرضیه. (۱۳۹۹). اثربخشی بازی درمانی خلاقیت محور بر عزت نفس، خلاقیت و کمرویی دانش آموزان کمروزی مقطع ابتدایی، **فصلنامه علمی آموزش و ارزشیابی**، ۱۳ (۵۲): ۱۵۹-۱۳۷.

پیاژه، ژان. (۱۳۹۴). **شکل گیری نماد در کودکان**، ترجمه زینت توفیق، نشر نی، جلد سوم.

دشتستانی، خدیجه و غفاری، بنیامین و طالبی، مهناز و فرمانی، مژگان. (۱۴۰۱). **بررسی تاثیر بازی بر پرورش خلاقیت کودکان**، اولین کنفرانس بین المللی پژوهش در روانشناسی و علوم تربیتی.

ذکریایی، منیژه. (۱۳۸۸). **بررسی اثر اجرای برنامه درسی با بهره گیری از کاردستی بر خلاقیت و یادگیری دانش آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی منطقه ۵ شهر تهران**. رساله دوره ی دکتری. رحمتی، رباب و کریمی، امیر. (۱۴۰۱). مطالعه اسنادی تاثیر بازی های آموزشی بر خلاقیت کودکان دبستانی، **نشریه علمی ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی**، ۱۲ (۲): ۵۹-۲۹.

رمضانپور گلیرد، زهرا. یعقوبی، ابوالقاسم. پیرانی، ذبیح الله. تقوایی، داوود. (۱۴۰۱). اثربخشی مداخلات بازی محور مبتنی بر رویکرد شناختی رفتاری بر خلاقیت و خود ارزشمندی دانش آموزان ابتدایی. **نشریه علمی ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی**، ۱۰ (۴۱): ۱۵۸-۱۳۷.

سجادی، سید داود و الهیاری، رحمت اله (۱۴۰۲). **برنامه ریزی درسی و خلاقیت**، کنفرانس بین المللی روان شناسی، علوم تربیتی و سبک زندگی.

سیف، علی اکبر. (۱۴۰۲). **روانشناسی پرورشی**، چاپ سی و چهارم، تهران: آگاه.

سینگر، دروتی جی و سینگر، جروم ال. (۱۳۹۴). **پرورش خلاقیت به کمک بازی های وانمودی**، مترجم حمید علی زاده و علیرضا روحی، جوانه رشد، چ سوم.

شارپ، اولین، (۱۳۹۹). **تفکر بازی کودک است، راهنمای یادگیری بازی های آموزشی برای کودکان قبل از دبستان**، ترجمه قاسم قاضی، پندار تابان، جلد اول.

شورای کتاب کودک، (۱۳۸۸). **فرهنگنامه کودکان و نوجوانان** جلد ششم، فرهنگ نامه کودک کان.

مفیدی، فرخنده، (۱۳۷۱). **سمپوزیوم جایگاه تربیت در آموزش و پرورش دوره ابتدایی**، انتشارات تربیت.

مهجور، سیامک رضا. (۱۳۹۵). **روانشناسی بازی**، چاپ هفتم، شیراز: نشر ساسان.

نجفی مرعلکی، راضیه و سعادت‌مند، زهرا. (۱۴۰۳). بررسی تاثیر به کارگیری برنامه درسی لگو محور بر خلاقیت دانش آموزان در مفاهیم ریاضی دوره اول ابتدایی (پایه دوم دبستان)، **فصلنامه رویکرد فلسفه در مدارس و سازمان‌ها**، ۳(۱): ۱۱۰-۱۲۳.

همتی، امیر، معصوم زاده، سجاد، عابدینی، نرگس، و صمدزاده، منوچهر. (۱۳۹۴). **بررسی تطبیقی تاثیر برنامه های آموزش هنری بر رشد و خلاقیت دانش آموزان**. همایش ملی آموزش ابتدایی.

هیوز، فرگاس پیتز. (۱۳۹۹). **روان شناسی کودک بازی و رشد**، ترجمه کامران گنجی، انتشارات رشد.

یوسفی، عاطفه. (۱۳۹۴). **کودکان از نظر جان دیویی، نشریه فلسفه و کودک**، ۳(۹): ۹۰-۸۳.

Aurava, R & Meriläinen, M. (2021). Expectations and realities: Examining adolescent students' game jam experiences, **Open access**, 27: 4399-4426.

Bulut, D. Samur, Y & Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students' creativity, **Smart Learning Environments**, 9: 8.

Çelikler, D., Demir Kaçan, S., & Yenikalaycı, N. (2021). Nomenclature of Cyclic and Aromatic Hydrocarbons by Educational Games. **International Journal of Progress**, 10 (3): 548.

Gutierrez, A. Mills, K. Scholes, L. Rowe, L & Pink, E. (2023). What do secondary teachers think about digital games for learning: Stupid fixation or the future of education? **Teaching and Teacher Education**, 133: 104278.

Hoang Minh Phu. (2019). **Developing creativity for children: Roles of parents. Creativity Development and Opportunities for Business and Startup Ideast**: Ha Noi, Viet Nam.

Kiliç, I & Özkan, G. (2022). The effect of educational game activities applied on the academic achievement of secondary students in science education, **African Educational Research Journal**, 10(3): 242-249.

Li, Y, Chen, D & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment, **Teaching and Teacher Education**, 19(1): 232.

Parker, R; Bo Stjerne, Th & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice, **Teacher Education**, 7: 123.

Rashed Alghufali, B. (2024). Artistic Activities and Developing Creative Thinking Skills among Children in Early Childhood, **American Journal of Human Psychology**, 2(1):48-57.

Wang, Y. & Wang, L. (2018), Self-construal and creativity: The moderator effect of self-esteem. **Personality and individual differences**, 99: 184-189.

**The effect of curriculum implementation using the artistic activity of games on students' creativity**

Quarterly Journal of Educational Leadership  
& Administration  
Islamic Azad University Garmsar Branch  
Vol.18, No 1, Spring 2024, No.67

**The effect of curriculum implementation using the artistic activity of games on students' creativity**

**Faridah Mohammadi<sup>1</sup>, Menije Zakariai<sup>2</sup>, Rasul Davoudi<sup>3</sup>**

**Abstract:**

**Purpose:** The purpose of this research is to determine the effect of game art activity on the creativity of female students in the third grade of elementary school in District 2 of Zanjan.was.

**Method:** In terms of purpose, the current research is an applied research type and in terms of data collection, it is an experimental (semi-experimental) type of research using a pre-test and post-test design with a control group. The statistical population of the above research includes all female students of the third grade of primary school District 2 of Zanjan city in the academic year 1401-1400, whose number is 2146 people. Sampling method in the intended research was selected using simple random sampling, and in this way, among all the elementary school girls in the 2nd district of Zanjan city, out of 30 girls' schools of the third grade, 60 people were randomly selected for the sample size of the research. Of these, 30 people were considered the experimental group and 30 people were considered the control group. The tool for collecting information using (image form A) which was taken from Torrance's creative thinking test. Data analysis was done using descriptive statistics and inferential statistics (t-test).

**Findings:** The findings from the above statistical analysis showed that the average creativity scores of its four factors (fluidity, extension, initiative and flexibility) among the students of the experimental group who were trained using the game. It was significantly more with the control group that the game was not used.

**Conclusion:** The results of the research showed the effect of the game on the development of students' creativity in the four components of creativity, expansion of creativity, fluidity of creativity, and flexibility of creativity in the third grade of primary school girls in district 2 of Zanjan.

**Keywords:** creativity, students, game, fluidity, expansion, initiative and flexibility.

---

<sup>1</sup> - Doctoral student of Educational Management, Department of Educational Sciences, Zanjan Branch, Islamic Azad University, Zanjan, Iran.

<sup>2</sup> - Associate Professor, Department of Educational Sciences, Islamic Azad University, Zanjan Branch, Iran.

<sup>3</sup> - Associate Professor, Department of Educational Management, Zanjan Branch, Islamic Azad University, Zanjan, Iran.