

## تأثیر بازی بر مهارت های اجتماعی کودکان (مورد مطالعه: کودکان مقطع مهد کودک استان تهران)

طهمورث آقاجانی<sup>۱</sup>، رشید جبارف<sup>۲</sup>، مشفق مصطفی یوف<sup>۳</sup>

### چکیده

این پژوهش با هدف بررسی تأثیر بازی (نوع بازی، زمان بازی و نوع اسباب بازی) در رشد روانی کودکان (مهارت های اجتماعی و هوش) مقطع مهد کودک دبستان های استان تهران در سال ۱۳۹۱ صورت پذیرفت. جامعه آماری تحقیق شامل ۶۳۰ نفر از کودکان مقطع مهد کودک استان تهران در سال ۹۲-۱۳۹۱ بود، که از این میان با استفاده از جدول جسی و مورگان و روش نمونه گیری تصادفی ساده ۲۴۰ نفر به عنوان حجم نمونه در نظر گرفته شد. روش جمع آوری داده ها بر اساس پرسشنامه و چک لیست انجام گرفت. پایایی پرسشنامه ها با استفاده از روش آلفای کرونباخ برای پرسشنامه استاندارد مهارت های اجتماعی گرشام و الیوت (۱۹۹۰)، ۰/۸۳، و برای پرسشنامه استاندارد هوش تهران- استنفورد- بینه (۱۳۸۸)، ۰/۹۱ بدست آمد. همینطور از روایی محتوا و سازه بمنظور آزمون روایی پرسشنامه استفاده شد که در روایی محتوا پرسشنامه ها مورد تأیید متخصصین مربوطه قرار گرفت. تجزیه و تحلیل اطلاعات بدست آمده از اجرای پرسشنامه ها از طریق نرم افزار SPSS در دو بخش توصیفی (میانگین، میانه، واریانس، انحراف معیار، جداول توزیع فراوانی و نمودارها) و استنباطی (آزمون خی دو) انجام پذیرفت. نتایج تحقیق نشان داد که رابطه معناداری میان نوع بازی، نوع اسباب بازی و زمان بازی با رشد روانی کودک وجود دارد. همچنین یافته ها نشان داد که تأثیر نوع بازی، نوع اسباب بازی و زمان بازی در هوش بیشتر از مهارت اجتماعی در کودکان مهد کودک است.

**واژه های کلیدی:** رشد روانی، مهارت اجتماعی، هوش، بازی

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۳/۰۶/۱۳

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۳/۰۳/۱۰

<sup>۱</sup> عضو هیات علمی گروه علوم انسانی دانشگاه آزاد اسلامی واحد شهرقدس (نویسنده مسئول) taghajani47@yahoo.com

<sup>۲</sup> دکتری روانشناسی و مدرس دانشگاه و کارمند ارشد علمی روانشناسی تجربی دانشگاه دولتی باکو

<sup>۳</sup> دکتری روانشناسی و مدرس دانشگاه و کارمند ارشد علمی روانشناسی تجربی دانشگاه دولتی باکو

## مقدمه

با توجه به اهمیت فزاینده‌ای که خانواده‌ها و والدین کودکان بر رشد روانی آنها قائلند و با تأکید بر اینکه رشد و پرورش کودکان، بر مبنای رشد سالم آن‌ها در دوران کودکی پایه‌ریزی می‌شود، شناسایی و عوامل مؤثر در رشد روانی آنان حائز اهمیت بوده و می‌تواند به پیشگیری از اختلالات رفتاری در بزرگسالی منجر شده و بستر مناسبی را برای جلوگیری از آسیب‌شناسی روانی و در نهایت، آسیب‌شناسی اجتماعی فراهم نماید (جان و همکاران، ۲۰۰۷).

خیلی از آموزش‌های تربیتی را می‌توان در خلال بازی‌ها به کودک نشان داد و به راحتی کودک را در مسیر درست تربیت نمود. همانطور که از خلال بازی‌های کودک نیز می‌توان به شرایط عاطفی کودک، احساسات و افکار کودک می‌توان پی برد. بنابراین بسیار لازم است که مریدان به اهمیت بازی در زندگی کودک توجه داشته و شرایط مناسب را برای بازی‌های مناسب فراهم سازند (میسکی، ۲۰۰۵).

عده‌ای معتقدند همین که کودک به نحوی بازی با اشیا را شروع کرد، واکنش او نسبت به کودکان دیگر تغییر می‌کند. گفته می‌شود بازی رشد روانی کودک را افزایش می‌دهد و کودکان فاقد اسباب بازی از لحاظ شناختی از همسالان خود عقب‌ترند. شخصیت کودک در ضمن بازی شکل می‌گیرد، دگرگونی‌های زیادی در روحيات و خلیقیات او روی می‌دهد و همه این‌ها تکامل و پیشرفت را برای کودک مهیا می‌کند. در میان انواع بازی، بازی‌های ابتکاری که آفریده خود کودکان هستند، اهمیت ویژه‌ای دارند؛ زیرا به شخصیت کودک شکل می‌دهند و وسیله خوبی برای تربیت او محسوب می‌شوند (نانین و همکاران، ۲۰۰۹).

عده‌ای دیگر معتقدند که بازی راه را برای دوستی و مرادده میان کودکان همسال می‌گشاید و کودک کم‌کم خود را عضوی از یک جمع احساس می‌کند و به ارزیابی منصفانه رفتار و کردار خویش و همبازی‌هایش می‌پردازد. در حین بازی، شخصیت کودک به سوی اتحاد و همکاری با همبازی‌ها شکل می‌گیرد و شور و شوق و احساس مسئولیت در او به وجود می‌آید (گیلسون، ۲۰۰۳). بازی امکان تجربه و تعامل‌های مستقیم با عوامل محیطی را برای کودک فراهم می‌کند. بازی نه تنها بر رفتارهای هوشمندانه و قابل مشاهده کودک اثر دارد، بلکه بر ساخت فیزیولوژیکی مغز او تاثیر غیر قابل انکار دارد. میان ۳ تا ۷ سالگی، کودک عواطف خود را آشکارا ابراز کرده، به تدریج عواطف خود را شناسایی می‌کند (آن-ماریه و همکاران، ۲۰۰۹).

در تحقیقی که توسط حاج‌بابایی (۱۳۸۵)، پیرامون فرزند سالم صورت گرفته است، با بررسی نقش بازی در رشد روانی کودکان، به این نتیجه رسید که بازی می‌تواند در رشد روانی کودکان مؤثر باشد و منجر به افزایش سلامت روانی کودکان شود. در تحقیق دیگری که توسط گلدمن (۲۰۰۷)، پیرامون بررسی اثرات بازی‌های فکری بر رشد روانی کودکان صورت گرفته، با بررسی ۹۲ کودک در دامنه سنی ۳ تا ۷ سال یافته‌های خود را اینگونه عنوان نمود که بازی‌های فکری اثر مثبت و معنی‌داری بر رشد روانی کودکان بر جای می‌گذارد.

با توجه به موضوع پژوهش که به بررسی تأثیر بازی بر رشد روانی کودکان می‌پردازد، هر یک از متغیرهای مورد نیاز پژوهش را در ادامه تعریف می‌کنیم:

**بازی:** بازی عبارتست از فعالیتی که بدون وجود نیروی خارجی زور و اجبار و کاملاً اختیاری و بدون هدف و منظور خاصی انجام می‌دهیم بطوریکه انجام آن سبب آرامش و لذت گردد.

نوع بازی: طبق رویکردها و تعاریف متعدد، بازی را به انواع مختلفی از جمله بازی‌های فردی و جمعی، بازی‌های قراردادی و غیر قراردادی و... تقسیم‌بندی نموده‌اند. در این تحقیق بازی‌ها به چهار دسته بازی‌های موزایی، نمادی، اجتماعی و درمانی تقسیم‌بندی می‌شوند.

زمان بازی: به مدت زمان صرف شده برای بازی از جانب کودک اطلاق می‌شود.

نوع اسباب بازی: وسایل و ادوات بازی کودک که در طبقه بندی های مختلف همچون اسباب بازی های فکری، مهارتی، سرگرمی و ورزشی جای می گیرند (گینوت، ۲۰۰۸).

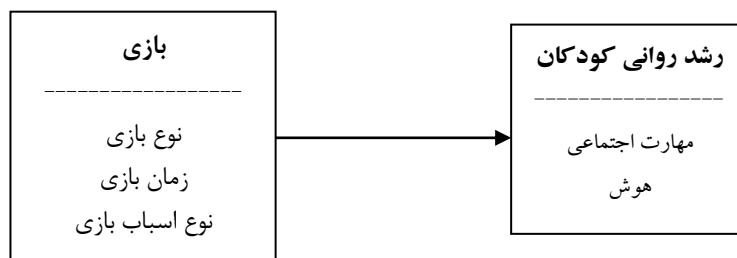
**رشد روانی:** رشد روانی، طبق رویکردهای متفاوت، از جمله اریکسون تعاریف متعددی را به خود اختصاص می دهد و مراحل گوناگونی را نیز شامل می شود که این تحقیق رشد روانی توسط دو سازه مهارت های اجتماعی و هوشبهر و اندازه گیری می شود و در کارکردهای شخصی و اجتماعی بارز می گردد.

**مهارت های اجتماعی:** از نظر اجتماعی، مهارت های اجتماعی رفتارهای قابل قبولی هستند که فرد را قادر می سازند تا به طور مؤثری با دیگران تعامل داشته و از پاسخ های غیر قابل قبول اجتماعی اجتناب نماید. مشارکت داشتن، کمک کردن، پیش قدم شدن در شروع ارتباطات و تعریف و تمجید کردن، مثال هایی از مهارت های اجتماعی هستند (گرشام و الیوت، ۱۹۹۰). لازم به ذکر است که مهارت های اجتماعی در این تحقیق شامل ۵ عامل می باشد که به ذکر تعاریف نظری آن ها پرداخته می شود:

همیاری: شامل رفتارهایی مثل کمک کردن دیگران، مشارکت با مطالب درسی و انجام دادن قواعد و دستور العمل ها (دستورات) می شود؛ جرأت ورزی: شامل شروع کردن رفتارها، مثل درخواست از دیگران برای کسب اطلاعات، معرفی کردن خودش و پاسخگویی به اعمال دیگران می گردد؛ خویشن داری: شامل رفتارهایی می شود که در موقعیت های تعارضی مثل پاسخگویی مناسب به مسخره شدن و موقعیت های عادی که نیازمند توجه کردن و سازش است، رخ می دهد؛ مسئولیت پذیری: شامل رفتارهایی است که توانایی برای ارتباط با بزرگسالان و انجام تکلیف را نمایان می سازد؛ کفایت تحصیلی: شایستگی که فرد در حیطه های تحصیلی و دروس مرتبط با مدرسه از خود نشان می دهد (گرشام و الیوت، ۱۹۹۰).

**هوش:** یک استعداد کلی برای شناخت و درک در جهان خود و برآورده کردن انتظارات آن تعریف کرد که شامل توانایی های فرد برای تفکر منطقی، اقدام هدفمند و برخورد موثر با محیط می باشد (آن-ماریه و همکاران، ۲۰۰۹). همچنین لازم به ذکر است که نیمرخ هوشی در این تحقیق شامل ۵ عامل می باشد که به ذکر تعاریف نظری و عملیاتی آن ها پرداخته می شود:

استدلال سیال: استدلال سیال، توانایی حل مسائل و مشکلات کلامی و غیر کلامی با استفاده از استدلال قیاسی یا استقرایی است؛ دانش: دانش، به مجموعه اطلاعاتی اطلاق می شود که از طریق مدرسه و یا در محیط منزل به خردسال انتقال می یابد؛ استدلال کمی: توانایی برای سروکار داشتن با ارقام و حل مسائل کمی را که در حیطه توانایی محاسبات انجام می گیرد، تحت عنوان استدلال کمی مطرح می شود؛ پردازش دیداری- فضایی: در مواقعی که آزمودنی توانایی مشاهده الگوها را در راستای جهت گیری تجسمی و کشف روابط داشته باشد، پردازش تجسمی- دیداری عنوان می گردد؛ حافظه فعال: طبقه ای از فرایند حافظه که اطلاعات متنوعی را در حافظه بلندمدت اندوزش می کند و مورد بازبینی، ذخیره یا انتقال قرار می دهد، به عنوان حافظه فعال شناخته می شود (کامکاری، ۱۳۸۶). پس از بیان مبانی نظری و پیشینه پژوهش مدل مفهومی تحقیق در شکل ۱ ارائه شده است.



شکل ۱: مدل مفهومی تحقیق

فرضیه‌های پژوهش عبارتند از:

- فرضیه ۱: بین نوع بازی، و رشد روانی کودکان (مهارت اجتماعی) مهد کودک رابطه وجود دارد.
- فرضیه ۲: بین نوع بازی، و رشد روانی کودکان (هوش) مهد کودک رابطه وجود دارد.
- فرضیه ۳: بین زمان بازی، و رشد روانی کودکان (مهارت اجتماعی) مهد کودک رابطه وجود دارد.
- فرضیه ۴: بین زمان بازی، و رشد روانی کودکان (هوش) مهد کودک رابطه وجود دارد.
- فرضیه ۵: بین نوع اسباب بازی، و رشد روانی کودکان (مهارت اجتماعی) مهد کودک رابطه وجود دارد.
- فرضیه ۶: بین نوع اسباب بازی، و رشد روانی کودکان (هوش) مهد کودک رابطه وجود دارد.

### روش شناسی

پژوهش حاضر بر مبنای هدف از نوع کاربردی و از حیث روش به دست آوردن داده‌ها از نوع توصیفی-پیمایشی می باشد به طوری که برای اثبات فرضیه‌های تحقیق، از نظرسنجی افراد درگیر مسأله (معلمان و والدین) استفاده شد. همچنین بر مبنای نوع داده‌های گردآوری شده از نوع کمی می باشد که در این راستا پرسشنامه‌هایی در سال ۱۳۹۱ توزیع شد و با استفاده از آمار توصیفی (میانگین، میانه، واریانس، انحراف معیار، جداول توزیع فراوانی و نمودارها) و استنباطی (تحلیل واریانس چندمتغیری و آزمون شاپیرو-ویلک) به تجزیه و تحلیل داده‌ها پرداخته شد.

جامعه آماری این تحقیق شامل کلیه کودکان ۳ تا ۵ سال مقطع مهد کودک استان تهران در سال ۱۳۹۱ بود، که تعداد آن ۶۳۰ نفر برآورد شد. همچنین در این پژوهش با استفاده از جدول جسی و مورگان و روش نمونه‌گیری تصادفی ساده، حجم نمونه ۲۴۰ نفری بدست آمد. پرسشنامه پژوهش حاضر شامل دو بخش می‌باشد؛ بخش اول حاوی سوالات مربوط به مهارت‌های اجتماعی (متغیر ملاک) در سه سطح مهد کودک، پیش دبستانی و دبستانی و دو بخش معلم و والدین است که از پرسشنامه استاندارد گرشام و لیوت (۱۹۹۰)، در سطح مهد کودک با ۵ مؤلفه (همیاری، جرأت‌ورزی و خویشتن‌داری، مسئولیت‌پذیری و کیفیت تحصیلی) و یک مقیاس ۳ درجه‌ای (۰= هرگز، ۱= گاهی اوقات و ۲= اغلب اوقات) استفاده شده است که هر گویه رتبه‌گذاری شده، رفتار مشخصی را منعکس می‌کند. این رفتار ممکن است مثبت (مهارت‌های اجتماعی) و یا منفی (رفتارهای مشکل‌دار) باشد. نمره خام مقیاس‌ها، با جمع فراوانی هر خرده‌مقیاس بدست می‌آید. بخش دوم پرسشنامه حاوی سوالات مربوط به هوش (متغیر ملاک) است که از پرسشنامه استاندارد هوش تهران- استانفورد- بینه (۱۳۸۸) استفاده شد. در آخر بخش سوم چک‌لیست مشاهده رفتاری (متغیر پیش‌بین) است. این چک‌لیست در سه حیطه نوع بازی، زمان بازی و نوع اسباب‌بازی تدوین شده است. بدین ترتیب که نوع بازی در چهار حیطه، بازی‌های موازی، بازی‌های نمادی، بازی‌های اجتماعی و بازی‌های درمانی طراحی شدند. همچنین زمان بازی که به ساعت و دقیقه و در نهایت نوع اسباب‌بازی که در چهار حیطه اسباب‌بازی‌های فکری، مهارتی، سرگرمی و ورزشی بررسی شده است. شایان ذکر است که شاخص‌های مرتبط با متغیرهای نوع بازی و نوع اسباب‌بازی به صورت لیکرت و در پنج طیف بسیار زیاد، زیاد، متوسط، کم و بسیار کم اندازه‌گیری می‌شود. همچنین، مطرح می‌گردد که در این چک‌لیست رفتاری مرتبط با کودکان، ۱۶ سؤال مرتبط با نوع بازی و ۲۰ سؤال مرتبط با نوع اسباب‌بازی می‌باشد. متغیرهای مورد سنجش در این تحقیق و ابعاد هر یک به همراه سؤالاتی که هر یک از ابعاد متغیرها را می‌سنجد در جدول ۱ قابل مشاهده است.

جدول ۱: تشریح متغیرهای تحقیق و مولفه های آن

متغیرها	آزمودنی	مولفه ها	تعداد سوالات
بخش اول (مهارت های اجتماعی سطح مهد کودک (SSRS))	معلم	همیاری	۱۰
		جرأت ورزی	۱۰
		خویشن داری	۱۰
	والدین	همیاری	۱۰
		جرأت ورزی	۱۰
		خویشن داری	۱۰
		مسئولیت پذیری	۱۰
بخش دوم (پرسشنامه هوش)			
بخش سوم (چک لیست رفتاری)	نوع بازی	موازی	۴
		نمادی	۴
		اجتماعی	۴
		درمانی	۴
	نوع اسباب بازی	فکری	۵
		مهارتی	۵
		سرگرمی	۵
		ورزشی	۵

### روایی<sup>۱</sup> و پایایی<sup>۲</sup> پرسشنامه

ابزار اندازه گیری تحقیق باید قادر باشند، اطلاعات و داده های لازم جهت تجزیه و تحلیل و نتیجه گیری های نهایی را در اختیار محقق بگذارند و بدین منظور باید از روایی و پایایی برخوردار باشند.

**روایی:** جهت تعیین روایی پرسشنامه، از جمله روایی سازه و محتوا. در روش اعتبار محتوا پرسشنامه ها توسط متخصصین و کارشناسان مربوطه بررسی شد و پس از اعمال اصلاحات موردنظر، پرسشنامه نهایی تدوین گردید.

**پایایی:** بمنظور اندازه گیری پایایی نیز از روش های مختلفی استفاده شد. برای مثال یک نمونه اولیه شامل ۲۰ پرسشنامه از پرسشنامه های مهارت اجتماعی و هوش پیش آزمون گردید و سپس با استفاده از داده های بدست آمده از پرسشنامه ها و به کمک نرم افزار SPSS میزان پایایی با روش آلفای کرونباخ محاسبه گردید که نتایج بدست آمده نشان داد که، ضریب آلفای بدست آمده از ۷۰ درصد بیشتر است، لذا می توان نتیجه گرفت که پرسشنامه دارای پایایی کافی است.

### یافته ها

در این پژوهش ۳۸/۲ درصد به بازی های «نمادی»، ۲۵/۳ درصد به بازی های «موازی»، ۱۷/۸ درصد به بازی های «درمانی» و سپس ۱۸/۸ درصد به بازی های «اجتماعی» پرداختند. همچنین یافته ها نشان داد که اکثریت کودکان (یعنی ۳۶/۱ درصد «۱ تا ۲ ساعت» ۲۹/۹ درصد «کمتر از یک ساعت» و سپس ۱۷/۴ درصد «۲ تا ۳ ساعت» به بازی می پردازند، علاوه بر این اکثریت کودکان یعنی ۳۹/۳ درصد از اسباب بازی های «سرگرم کننده»، ۲۷/۲ درصد از اسباب بازی های «فکری» و سپس ۱۷/۹ درصد از اسباب بازی های «مهارتی» استفاده می کنند.

**بررسی نرمال بودن متغیرها:** شاخص های آماری مرتبط با بررسی خرده مقیاس های استدلال سیال، دانش، استدلال کمی، دیداری-فضایی، حافظه فعال، حیطة کلامی، حیطة غیر کلامی، هوشبهر، همیاری، جرأت ورزی، خویشن داری، مسئولیت پذیری، کیفیت

تحصیلی، مهارت اجتماعی، در نمونه‌های تحقیق نشان داد که تفاوت اندکی بین نما، میانه و میانگین وجود دارد و از آنجائیکه میزان ضریب کجی و ضریب کشیدگی کمتر از رقم ۱ است، می‌توان مطرح نمود که توزیع‌های خرده مقیاس‌ها، مفروضه نرمال بودن را داراست و می‌توان از میانگین به‌عنوان معرف شاخص گرایش مرکزی استفاده نمود و از مدل‌های آمار پارامتریک استفاده به عمل آورد.

### آزمون فرضیه‌ها

برای بررسی این فرضیه‌ها از آنجایی که متغیر «رشد روانی» رتبه‌ای و متغیرهای «نوع بازی»، «زمان بازی»، و «نوع اسباب بازی» از نوع اسمی هستند، بنابراین از آزمون کای اسکویر (خی دو) برای بررسی رابطه میان این آنها استفاده شده است. این آزمون از نوع ناپارامتری است و برای ارزیابی رابطه میان متغیرهای اسمی و رتبه‌ای به کار می‌رود. آزمون خی دو بدون توزیع است. فراوانیهای مورد انتظار نباید در هیچ مقوله‌ای صفر باشد و مجموع مقوله‌هایی که مقدار مشاهدات مربوط به آنها کمتر از ۵ است، نباید بیش از ۲۰ درصد کل مقوله‌ها باشد. این آزمون تنها راه حل موجود برای آزمون همقوارگی در مورد متغیرهای مقیاس اسمی با بیش از دو مقوله است، بنابراین کاربرد خیلی زیادتری نسبت به آزمونهای دیگر دارد و به همین دلیل نیز در پژوهش حاضر نیز مورد استفاده قرار گرفته است.

برای آزمودن این فرضیه‌ها، دو فرضیه آماری صفر و یک ( $H_0$  و  $H_1$ ) برای هر فرضیه معرفی شده است. به طور نمونه در مورد فرضیه اول داریم:

فرضیه صفر ( $H_0$ ): بین نوع بازی، و رشد روانی کودکان (مهارت اجتماعی) مهد کودک رابطه معنادار وجود ندارد.

فرضیه یک ( $H_1$ ): بین نوع بازی، و رشد روانی کودکان (مهارت اجتماعی) مهد کودک رابطه معنادار وجود دارد.

جدول ۲ نتایج آزمون کای اسکویر در مورد شش فرضیه پژوهش را نشان می‌دهد:

جدول ۲: نتایج آزمون کای اسکویر فرضیه‌ها

فرضیه‌ها	مقدار آماره خی دو	درجه آزادی	سطح معناداری (Sig)	نتیجه آزمون
۱	۱۸,۲۳	۳	۰,۰۰۰	رد فرضیه صفر و پذیرش فرضیه یک
۲	۱۹,۵۴	۳	۰,۰۰۰	رد فرضیه صفر و پذیرش فرضیه یک
۳	۱۴,۳۲	۳	۰,۰۰۱	رد فرضیه صفر و پذیرش فرضیه یک
۴	۱۹,۰۱	۳	۰,۰۰۰	رد فرضیه صفر و پذیرش فرضیه یک
۵	۱۸,۸۸	۳	۰,۰۰۱	رد فرضیه صفر و پذیرش فرضیه یک
۶	۱۸,۲۱	۳	۰,۰۰۰	رد فرضیه صفر و پذیرش فرضیه یک

از آنجایی که سطح معناداری آزمون در مورد هر شش فرضیه از میزان خطا (۰,۰۵) کمتر شده است، فرض صفر در مورد همه آنها رد شده و فرض یک تأیید می‌شود. بنابراین در سطح اطمینان ۹۵٪ می‌توان نتیجه گرفت که بین رشد روانی کودکان (مهارت اجتماعی و هوش) و نوع بازی، زمان بازی و نوع اسباب بازی رابطه معناداری وجود دارد.

### بحث و نتیجه گیری

در دنیای امروز بازی نوعی از بیان خواسته‌های درونی کودک است و در واقع می‌توان گفت محتوای بازی انتخابی کودکان اغلب انعکاسی از خواست درونی آنهاست. کودک سعی می‌کند تا مشکلات عاطفی و روانی خود را در بازی منعکس کند و سپس راه‌حلی برای غلبه در آنها دریابد. کودک در بازیهای خود بعنوان وسیله‌ای طبیعی عواطف و احساسات ترسها، تردیدهای خود را بیان می‌دارد. بیان حالات درونی خود وسیله‌ای برای برقراری ارتباط واقعی کودک با دنیای بیرونی است. کودک از طریق بازی مهر و علاقه و خشم و کین، تنش‌ها، ناکامیها، ناامنی‌ها، ترسها، آشفتگی‌های خود را به نمایش می‌گذارد و از این طریق به نوعی آرامش عاطفی دست می‌یابد (نانین و همکاران، ۲۰۰۹).

بازی در شخصیت سازی و رشد کودک نیز تأثیر فراوان دارد. بازی وسیله کسب تجربه های پرارزشی است که کودکان در خلال آن از جهت احساسی، اجتماعی و روانی رشد می کنند. الگوهای رفتاری آنان در بازی شکل می گیرد. این الگوها در سراسر عمر کودک سرمشقی مفید برای او خواهد شد. کودک به مدد بازی الگوهای بشمار و درهم پیچیده و ظریف زندگی آدمی را در می یابد. آن را تجربه و تمرین می کند و رابطه میان این الگوها را می سنجد، تا آنها را فراگیرد. از آن جهت که ناگزیر است در سنین بزرگسالی با آنها روبرو شود و در جامعه آدمیان زیست کند.

همانطور که در بخش قبل مشاهده کردید، نوع بازی، اسباب بازی و زمان بازی با رشد روانی کودک شامل مهارت اجتماعی و هوش رابطه دارد. البته یافته ها نشان داد که میزان رابطه نوع بازی، اسباب بازی و زمان بازی با هوش بیشتر از مهارت اجتماعی در مقطع مهد کودک می باشد که دلیل آن سن کودکان می باشد زیرا زمانی که کودکان بزرگتر می شوند، تعاملات اجتماعی اشان بیشتر می شود.

در نهایت، با مقایسه یافته های تحقیق حاضر با پیشینه تحقیقات انجام شده در داخل و خارج از کشور از جمله تحقیق اسلامی (۱۳۸۸)، پیرامون بازی درمانی و رشد شناختی - اجتماعی کودکان؛ صادقی (۱۳۸۸)، پیرامون بازی و رشد اجتماعی کودکان، آریا (۱۳۸۷)؛ پیرامون بازی و تأثیر آن بر رشد روانی کودکان؛ صداقت (۱۳۸۵)، تحت عنوان اثرات بازیهای کامپیوتری در پرخاشگری کودکان؛ کمال یاوه (۱۳۸۰)، تحت عنوان بررسی تأثیرات بازیهای فکری بر تمرکز و حافظه کودکان؛ گینوت (۲۰۰۸)، در زمینه بازی درمانی گروهی؛ جان و همکاران (۲۰۰۷)، پیرامون انتخاب نوع اسباب بازی و اثرات آن بر رشد ذهنی کودکان؛ میسکی (۲۰۰۵)، پیرامون بررسی ارتباط بین انواع بازی و نوع اسباب بازی با رشد روانی (هوش و خلاقیت) کودکان؛ آبراهام (۲۰۰۴)، تحت عنوان بررسی اثرات بازی در رشد روانی کودکان ۳ تا ۶ ساله و در نهایت، گیلسون (۲۰۰۳)، تحت عنوان بررسی ارتباط بین انواع بازیها با توانایی های شناختی (هوش و خلاقیت)، هماهنگ است؛ زیرا در تمامی تحقیقات مذکور ذکر شده است که بازی، بازی درمانی و حتی نوع اسباب بازی، منجر به افزایش رشد روانی و اجتماعی کودکان می گردد.

#### ۴-۱: پیشنهادات بر اساس یافته های پژوهش

با توجه به اینکه در تحقیق حاضر مشخص گردید بین بازی های درمانی و اسباب بازی های فکری در دوران مهد کودک رابطه معنی داری وجود دارد، از این رو، پیشنهاد می شود تا در مهد کودک ها به بازی های درمانی پرداخته شود و از اسباب بازی های فکری بهره گیری شود تا از این طریق بتوان به افزایش هوشبهر کودکان نائل آمد.

همچنین از آنجایی که یافته های تحقیق حاضر نشان می دهد که بین مهارت های اجتماعی با بازی های درمانی و اسباب بازی های فکری در دوران مهد کودک رابطه معنی داری وجود دارد، بدین ترتیب پیشنهاد می شود به منظور افزایش مهارت های اجتماعی، به ارائه آموزش های مهارت های اجتماعی از سنین پایین تر پرداخته شود.

در نهایت، توصیه می شود برای افزایش رشد روانی کودکان، در حیطه های هوشبهر و مهارت های اجتماعی، به برگزاری کارگاه های آموزشی برای اولیا و مربیان آموزش و پرورش اقدام نموده تا از این طریق بتوان با بهره گیری از اصول برقراری ارتباط با کودک بتوان، به افزایش رشد روانی کودکان نائل آمد.

#### پی نوشت ها

1. Validity
2. Reliability

#### منابع

- کامکاری؛ کامبیز (۱۳۸۲). مقاله شماره ۱۴، نشریه رشد و معلم.
- حاج بابایی؛ مرتضی (۱۳۸۵). مجله فرزند سالم، بهمن ماه، ص ۳۷.
- اسلامی؛ محسن (۱۳۸۸). بازی درمانی و رشد شناختی - اجتماعی کودکان، بر گرفته از اینترنت.

صداقت؛ فرزانه (۱۳۷۹). اثرات بازی‌های کامپیوتری در پرخاشگری کودکان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد به راهنمایی دکتر فرح لطفی کاشانی.  
آریا؛ مریم (۱۳۸۷). بازی و تأثیر آن بر رشد روانی کودکان، مجموعه مقالات اجتماعی و فرهنگی  
صادقی؛ محبوبه (۱۳۸۸). بازی و رشد اجتماعی کودکان، برگرفته از مقالات چاپ شده در ایسنا.  
کمال‌یاوه؛ علی (۱۳۷۸). بررسی تأثیرات بازی‌های کامپیوتری در بیش‌فعالی کودکان، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد  
آشتیان.

Goodman, J, F, (2000), "Word" versus "play" and early childhood care. *Child and Youth Care Forum* 23(3), 177-196.

Ginott Haim; D, (2008), *Group psychotherapy with children*, P 52

John W . Jacobson, James A Mulick and Johannes Rojahn (2007). *Handbook of Intellectual and Developmental Disabilities. Issues on Clinical Child Psychology* copyright, p 728.

Nanine A.E van Gennip, Mien S.R.Segers and Harm H.Tillema, Peer assessment for learning from a social perspective : the influence of interpersonal variables and structural features, *Department of Educational Studies. University leiden*, volume 4, issue 1, 2009, p 41-54.

Mayesky Mary; A, (2005). *Creativities for young children* P.p 67

Abraham; B. (2004), *Hypractive in the Child Used Computer Games*, P: Psychological, Vol: 23  
Number: 25.

**Ann-Marie Knowles, Ailsa G Niven, Samantha G Fawkner, Joan M Henretty, *Journal of Adolescence*. London: Jun 2009. vol. 32, Iss. 3; pag. 555-566**

Gilson A. (2003). *The Relation Personality and Computer Games in the Child*, P: Mc Grow hill, Vol: 87, No 56.

---

1 - Validity

2 - Reliability