



The Effectiveness of Alifo Game on Preschool Children's Emotional Intelligence

Zinab Hojatansari ^{1*}, Mahla Bahrami ², Mahdiyeh Shoshtarirezvani ³

1 Department of Educational Psychology, Faculty of Psychology, Islamic Azad University, Tehran, Tehran, Iran

2 Department of Educational Psychology, Faculty of Psychology, Islamic Azad University

3 Department of Educational Psychology, Faculty of Psychology

* **Corresponding author:** Department of Educational Psychology, Faculty of Psychology, Islamic Azad University, Tehran, Tehran, Iran

Received: 2021-01-09

Accepted: 2021-01-14

Abstract

The present study was conducted to evaluate the effectiveness of Alifo game on emotional intelligence of preschool children in a quasi-experimental manner with a pre-test-post-test design with a control group. The statistical population included all preschool children in the 13th district of Tehran in the 97-98 academic year. In this study, the Bar-An emotional intelligence questionnaire was used. A total of 30 people were randomly divided into experimental group (15 people) and control group (15 people). In order to select the research sample, the available sampling method was used. After selecting the samples, a pre-test was performed and then Alifo game was performed for the children in the experimental group. For the experimental group, 45 play sessions were performed and performed at the time when the children were in preschool, and the control group did not receive any intervention, and at the end of the course, post-test was taken from both groups.

Mean and standard deviation and analysis of covariance were used to analyze the data. Findings showed that Alifo play significantly increased the level of emotional intelligence of preschool children by 0.49 and also on the subscales of self-awareness, self-management, social awareness and relationship management by 0.61, 0.57, 0.54, respectively. And 0.54 was effective. Based on the findings, it can be stated that Alifo game is an effective way to increase children's emotional intelligence.

Keywords: Play Elifo, Emotional intelligence, Preschool



اثربخشی بازی الیفو بر هوش هیجانی کودکان پیش دبستانی

زینب حجت انصاری^{۱*}، مهلا بهرامی^۲، مهدیه شوشتری رضوانی^۳

^۱ کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکز، تهران، ایران
^۲ کارشناسی ارشد سنجش و اندازه گیری، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکز، تهران، ایران
^۳ کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکز، تهران، ایران
 * نویسنده مسئول: کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکز، تهران، ایران

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۹/۱۰/۲۵

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۹/۱۰/۲۰

چکیده

پژوهش حاضر به منظور بررسی اثربخشی بازی الیفو بر هوش هیجانی کودکان پیش دبستانی به صورت نیمه آزمایشی و در قالب طرح پیش آزمون- پس آزمون، با یک گروه گواه انجام گرفت. جامعه آماری شامل کلیه کودکان پیش دبستانی منطقه ۱۳ شهر تهران در سال تحصیلی ۹۸-۹۷ بود. در این مطالعه از پرسشنامه هوش هیجانی بار- آن استفاده شد. تعداد ۳۰ نفر و به صورت تصادفی در گروه آزمایشی (۱۵ نفر) و گروه گواه (۱۵ نفر) قرار گرفتند. به منظور انتخاب نمونه پژوهش، از روش نمونه گیری در دسترس استفاده شد. پس از انتخاب نمونه ها پیش آزمون انجام شد و سپس بازی الیفو برای کودکان گروه آزمایش انجام شد. برای گروه آزمایش ۴۵ جلسه بازی در ساعتی که کودکان در پیش دبستان حضور داشتند انجام و اجرا شد و گروه گواه مداخله ای دریافت نکرد و در پایان دوره از هر دو گروه پس آزمون گرفته شد. جهت تجزیه و تحلیل داده ها از میانگین و انحراف معیار و تحلیل کوواریانس استفاده شد. یافته ها نشان داد که بازی الیفو باعث افزایش معنی دار سطح هوش هیجانی کودکان پیش دبستانی به میزان ۰/۴۹ و همچنین بر خرده مقیاس های خودآگاهی، خودمدیریتی، آگاهی اجتماعی و مدیریت روابط به ترتیب ۰/۶۱، ۰/۵۷، ۰/۵۴ و ۰/۵۴ موثر بود. مبتنی بر یافته ها می توان بیان داشت که بازی الیفو یک روش موثر برای افزایش هوش هیجانی کودکان است.

واژگان کلیدی: بازی الیفو، هوش هیجانی، پیش دبستانی

تمامی حقوق نشر برای فصلنامه رویکردی نو در علوم تربیتی محفوظ است.

بیان مسئله

در گذشته اغلب صاحب نظران بر این عقیده بودند که کودکان با ورود به دبستان، یادگیری و شکوفایی را در همه ابعاد رشد شروع می کنند، اما امروزه با تلاش های متخصصان مختلف، سیر تفکر و برنامه ریزی به سمت بارور کردن آموزش در سال های پیش از دبستان شروع شده است [۱]. نتایج پژوهش ها نشان داده است که در طی دوره پیش دبستانی، مبنا و اساس رشد بعدی پایه گذاری می شود [۲]. دوره پیش دبستانی از مهمترین

دوره های رشد در انسان به حساب می آید که نتایج بزرگی در حوزه های رشد شناختی و اجتماعی برای افراد به دنبال دارد. یکی از مواردی که ممکن است آموزش پیش دبستانی و مهدکودک بر آن تاثیر گذار باشد، هوش است. طبق تعریف مایر (۲۰۰۰) هوش به توانایی استدلال انتزاعی و محاسبات ذهنی گفته می شود که طبق قواعد خاصی انجام می گیرد [۳]. پژوهش ها نشان داده اند که هوش هیجانی به عنوان یکی از اشکال هوش اجتماعی معرف توانایی فرد در مواجهه و تطبیق با

کودکان در قالب تمرین و تکرار بازی ها، فعالیت می نمایند. در این مرحله خانواده های نیز جهت ارتباط بیشتر و بهتر با کودکان می توانند با کودکان خود همگام شوند؛ و ۵- پایان دوره و صدور گواهینامه. این بازی با توجه به سنین مختلف در چهار سطح برگزار می گردد: سطح اول: ۲ سال به بالا (۲۵ جلسه)؛ سطح دوم: ۳ سال به بالا (۴۰ جلسه)، سطح سوم: (۴۵ جلسه) و سطح چهارم: (۵۵ جلسه). (سایت الیفو). بازی الیفو دارای انواع مختلفی می باشد که در زیر به آنها اشاره می کنیم [۱۰]

با توجه به اینکه بازی الیفو باعث افزایش هوش در کودکان می باشد و تا به حال تحقیقی روی این بازی در داخل ایران و خارج از آن انجام نشده است بر آن شدیم به این سوال پاسخ دهیم که «آیا بازی الیفو بر هوش های چندگانه کودکان پیش دبستانی شهر تهران تاثیرگذار است؟»

روش بررسی

این پژوهش از نظر هدف کاربردی و از نظر روش گردآوری داده ها به صورت نیمه آزمایشی و در قالب طرح پیش آزمون-پس آزمون، با یک گروه گواه بود. جامعه آماری شامل کلیه کودکان پیش دبستانی منطقه ۱۳ شهر تهران در سال تحصیلی ۹۸-۹۷ بود. برای تحقیقات آزمایشی (مداخله ای) نمونه ای بین ۱۰ تا ۳۰ نفر کافی است. تعداد ۳۰ نفر واجد شرایط داوطلب همکاری وارد مطالعه شدند و به صورت تصادفی در گروه آزمایشی (۱۵ نفر) و گروه گواه (۱۵ نفر) قرار گرفتند. به منظور انتخاب نمونه پژوهش، از روش نمونه گیری در دسترس استفاده شد. پس از انتخاب نمونه ها پیش آزمون انجام شد و سپس بازی الیفو برای کودکان گروه آزمایش انجام شد. برای گروه آزمایش ۴۵ جلسه بازی در ساعتی که کودکان در پیش دبستان حضور داشتند انجام و اجرا شد و گروه گواه مداخله ای دریافت نکرد و در پایان دوره از هر دو گروه پس آزمون گرفته شد.

رضایت کامل خانواده های برای شرکت کودکانشان در این آزمایش گرفته شد. برای اجرای ملاحظات اخلاقی به افراد شرکت کننده توضیح داده شد که اطلاعات آنها کاملاً محرمانه خواهد بود و اسمی از آنها در روند پژوهش آورده نخواهد شد بنابراین با اعلام رضایت وارد پژوهش شدند. در مرحله پیش آزمون و پس آزمون افراد به پرسشنامه های هوش هیجانی تراویس برادبری^۲ (۲۰۰۵) پاسخ دادند.

برنامه مداخله ای در این پژوهش بازی الیفو بود که در ۴۵ جلسه با بچه ها انجام شد. این بازی ۱۳ مرحله دارد که این مراحل توسط مربی که دارای گواهینامه از کمپانی الیفو از آلمان بود انجام شد. که در زیر بازی ها و توضیحات ارائه شده توسط شرکت سازنده آورده شده است.

فشارهای روانی است [۴]. هوش هیجانی عبارت است از بیان کیفیت و درک احساسات خود و دیگران، همدلی با احساسات افراد دیگر و توانایی اداره مطلوب خلق و خو. پژوهش های مختلفی نشان داده اند که هوش هیجانی یکی از عوامل موثر و تعیین کننده در برآیندهای زندگی واقعی مانند موفقیت در مدرسه و تحصیل، موفقیت در شغل و روابط بین شخصی و به طور کلی در سلامت جسمانی و روانی است [۵، ۶]. یکی از عواملی که ممکن است بر هوش هیجانی و افزایش آن تاثیرگذار باشد بازی است. واحدی و بیگدلی (۱۳۹۷) به این نتیجه رسیدند که بازی های سازمان دهی شده بر میزان هوش نوآموزان پیش دبستانی تاثیرگذار است [۷]. هنرمند و همکاران (۱۳۹۴) بیان کردند که بازیهای حرکتی ریتیمیک بر میزان توجه و هوش کودکان مبتلا به نقص توجه/ بیش فعالی مؤثر می باشد [۸]

بازی مداخله ای مخصوص کودکان است و وسیله بیان و ارتباط در کودک است. در این روش که مورد توجه و استقبال کودکان نیز قرار می گیرد، امکان بررسی دقیق و فردی الگوهای رفتاری کودک و پرداختن به تمامی جنبه های آن فراهم می شود. یکی از بازی هایی که برای افزایش هوش کودکان طراحی شده بازی الیفو است.

بازی به کودک کمک می کند تا دنیایی که در آن زندگی می کند را بهتر بشناسد، بفهمد و کنترل کند و میان واقعیت و تخیلی فرق بگذارد. در حین بازی، کودک نقش های متفاوتی را بر عهده می گیرد و در می یابد کدام نقش بیشترین لذت را برای او دارد [۹].

بازی الیفو یک بازی جدید معرفی شده از طرف کشور آلمان می باشد که با توسعه مهارتهای فیزیکی، مفاهیم شناختی، مهارت های زبانی و مهارت های اجتماعی موارد مهمی از جمله تمرکز، دقت، مهارت حل مساله و ... را تقویت می کند. تکنولوژی آموزش الیفو، بازی محور و براساس فرآیند پنج مرحله ای انجام می شود: ۱- ارتباط (کودک در فضای با ابزارهای الیفو ارتباط برقرار می کند و ضمن آشنایی با ابزارها شروع به خلاقیت و طراحی بازی های هدفمند و خلاق می نمایند. مربی در این مرحله فقط نظارت می کند و نسبت به تحلیل و ثبت توانمندی های دانش آموزان اقدام می نماید)؛ ۲- طراحی و اجرا (مربیان براساس طرح جامع درسی الیفو و در نظر گرفتن توانمندی های کودک، قوانین بازی را به کودک داده و کودک با نظارت مربی بازی ها را اجرا می نماید)؛ ۳- گسترش و ارتقاء (براساس متغیرهای موجود در بازی ها و توانمندی های کودکان، مربی نسبت به ارتقا بازی اقدام می نماید. و برای توسعه هر فعالیت از پیشنهادات کودکان نیز استفاده خواهد کرد)؛ ۴- تمرین و تکرار

کلامی، طبیعت گرا، موسیقایی، جنبشی، بین فردی می شود)؛ **حافظه شنیداری** (۳۰ عدد صدا از صداهای خانواده، ابزارآلات دستی، حیوانات، آلات موسیقی و وسایل نقلیه برای بازی حافظه شنیداری در نظر گرفته شده است. با کمک متخصصان؛ زمان اجرای صداها، توقف بین آنها و تداخل صداها را در سی دی های ۲ و ۳ به دقت تنظیم کردیم. این بازی موجب تقویت هوش های ریاضی، مکانی فضایی، درون فردی بین فردی، جنبشی، کلامی، موسیقایی، طبیعت گرا می شود)؛ **تانگالا** (بازی اشکال هندسی، برای کودکان مهدکودک، پیش دبستانی و قطعا بالاتر طراحی شده است. تنوع بازی ها با استفاده از تاس ها، شکل ها و طرح های موجود بسیار بالا رفته است. این بازی موجب تقویت هوش های ریاضی مکانی فضایی، درون فردی، بین فردی، کلامی، جنبشی، طبیعت گرا می شود)؛ **رنگین کمان** (این بازی موجب تقویت هوش های مکانی فضایی، درون فردی، بین فردی، جنبشی می شود)؛ **بالشتک تعادل** (صفحه تعادلی ابزار ورزشی بهینه ای است که کاربردهای گوناگونی داشته و مخصوصا برای بالا بردن مهارت های هماهنگی، آموزش، کنترل و تطبیق حرکات بسیار مناسب است. در اصل، توانایی بهبود مهارت های هماهنگی در سنین بالاتر نیز باقی می ماند. فوتبال دستی بازویی (کدام کودک فوتبال را دوست ندارد؟ این بازی به شدت برای هماهنگی چپ و راست مغز، هماهنگی دست و چشم، مهارت های حرکتی و همچنین کنترل قدرت و استقامت بچه ها مناسب است)؛ **مداد تراش سه اندازه؛ مداد رنگی مومی؛ ریسر** (باتوجه به سیستم فرمان و تکنولوژی هدایت ویژه، کودکان می توانند مهارت های مختلفی در رانندگی یاد بگیرند و به لطف موقعیت پایین صندلی، شما احساس می کنید که در یک ماشین ورزشی هستید)؛ **ماشین های ماسه بازی؛ جزیره آشپزخانه؛ بیل و سطل شن و ماس**[۱۴]

در نهایت، پس از دوره آموزشی، مجددا پرسشنامه بر روی هر دو گروه تکرار شد. براساس مطالعات انجام شده، آزمون هوش هیجانی «تراویس برادبری» و «جین گریوز»^۳ (۲۰۰۵) در ایران توسط مهدی گنجی کار ترجمه و هنجاریابی آن توسط دکتر حمزه گنجی انجام گرفته است. به طوری که پایایی آن برای چهارمهارت تشکیل دهنده هوش هیجانی و کل هوش هیجانی بین ۰/۷۰ تا ۰/۸۹ بوده است. در این مطالعه پایایی ۰/۸۷ به دست آمد [۱۱].

برای تجزیه و تحلیل داده از آمار توصیفی و تحلیل کوواریانس و برای پیش فرض های این روش از (آزمون کولموگروف-اسمیرنوف، آزمون لوین و شیب رگرسیون) با نرم افزار SPSS نسخه ۲۳ و با سطح معنی داری ۰/۰۵ استفاده شد.

حافظه خلاق (این یک بازی فکری جهت دوست داران بازی های ذهنی برای سنین ۲ تا ۹۹ سال است. این بازی شامل ۴۰ عدد کارت دو رو و یک جعبه چوبی زردرنگ می باشد. در این جعبه چوبی چهارردیف تعبیه شده که هر ردیف نیز به دو طبقه تقسیم شده است. این ۴۰ عدد کارت مشتمل بر ۲۰ موضوع بوده که هر موضوع به وسیله شماره و رنگ منحصر به فرد قابل شناسایی است. این بازی موجب تقویت هوش های ریاضی، مکانی فضایی، درون فردی، جنبشی می شود)؛ **مهراه بازی** (مناسب برای کودکان و همچنین بزرگترها. فیلیکس بازی قراردادن تعداد زیادی پین کوچک با کاربردهای متعدد است. اندازه پین های رنگی و سوراخ های محل الحاق پین به گونه ایست که براحتی در هم جای می گیرند و این کار را برای بازی کردن راحت تر می کند حتی کودکان نوپایی که از مهارت های هماهنگی توسعه یافته کمتری برخوردارند و یا افراد توانمند با سن و سال بیشتر نیز از این بازی لذت خواهند برد. این بازی موجب تقویت هوش های ریاضی، مکانی فضایی، درون فردی بین فردی، کلامی، جنبشی می شود)؛ **پازل میله ای** (این بازی برای کودکان امروز ارتقا داده شده است. تمرکز این بازی بر روی ساخت و ساز، تئوری رنگ ها، چسباندن و انباشته کردن، همچنین ردیف کردن و الگو ساختن می باشد. با متصل کردن مربع ها و استوانه ها، کودکان تجربه های مختلفی را کسب می کنند. برای شروع، کوچکترها می توانند استوانه ها را بدون در نظر گرفتن رنگ ها، در سوراخ های مربع ها قرار دهند. البته استوانه ها و مربع ها می توانند به عنوان مواد ساده سازه ها نیز مورد استفاده قرار گیرند. به واسطه ابعاد راحت و مناسب مربع ها و استوانه ها، انواع مختلف ساختار ها را می توان با آنها ساخت. این بازی موجب تقویت هوش های جنبشی، ریاضی، مکانی فضایی، درون فردی، بین فردی می شود)؛ **کواتراتا** (کواتراتا یک بازی راهبردی از شرکت الیفو است، که به طور اختصاصی در خط تولید این شرکت و برای لذت پیر و جوان به وجود آمده است. کواتراتا نه تنها یک بازی راهبردی است، بلکه ارتقا دهنده اصول اولیه ای از قبیل: یادگیری رنگ ها، مقادیر، تفکر منطقی، توانایی تجسم فضایی، هماهنگی دست و چشم، پیشرفت زبان، آزمایش و طراحی می باشد. این بازی موجب تقویت هوش های ریاضی، مکانی فضایی، درون فردی، بین فردی کلامی، جنبشی می شود)؛ **پازل** (این بازی موقعیت ها و فرصت های یک پازل خارق العاده را با آموزشی درباره اهمیت جنگل بارانی با هم درآمیخته است. از آنجائیکه ۹ پازل مختلف با سطوح و سختی مختلفی وجود دارند، این بازی یک بازی ایده آل و مناسب برای سنین خاص می باشد. این بازی موجب تقویت هوش های ریاضی، مکانی فضایی، درون فردی،

یافته ها

یافته های توصیفی مربوط به متغیرهای پژوهش در گروه ها در جدول ۲ ارائه شده است.

جدول ۱. شاخص های توصیفی نمرات پیش آزمون - پس آزمون در دو گروه آزمایش و گواه

متغیر	گروه	پیش آزمون		پس آزمون	
		میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار
هوش هیجانی	بازی الیفو	۹۰/۳۳	۳/۹۴	۹۶/۸۰	۷/۸۰
	گواه	۹۰/۴۰	۵/۲۷	۸۸/۶۶	۴/۳۲

اسمیرنوف انجام شد. نتایج نشان داد که فرض نرمالیتی رد نشد. همچنین یافته های آزمون لوین برای بررسی فرض همسانی واریانس های متغیرهای پژوهش در گروه های آزمایش و گواه در پس آزمون و پیش آزمون استفاده شد که نتیجه این آزمون معنادار نبود. نتایج همسانی شیب رگرسیونی بین نمرات پیش آزمون و گروه معنادار نبود و پیش فرض شیب رگرسیونی نیز برقرار بود. میزان تاثیر بازی الیفو بر هوش هیجانی ۰/۴۹ درصد بود (جدول ۲).

جهت تجزیه و تحلیل داده ها از میانگین و انحراف معیار و تحلیل کوواریانس استفاده شد. شاخص های توصیفی و استنباطی گروه ها، قبل و بعد از آزمایش در جدول ۱ و ۲ آمده است. آماره های توصیفی (میانگین و انحراف استاندارد) دو گروه در جدول ۱ گزارش شده است که نشان می دهد میانگین نمرات پیش آزمون متغیر هوش هیجانی بعد از بازی الیفو در مرحله پس آزمون افزایش یافت. برای ارزیابی معناداری تفاوت در دو مرحله پیش آزمون و پس آزمون از تحلیل کوواریانس استفاده شد. بررسی نرمال بودن نمرات توسط آزمون کولموگروف -

جدول ۲. آنالیز تحلیل کوواریانس برای ارزیابی معناداری تغییرات پس آزمون

متغیر	F	df	P	اندازه اثر
خودآگاهی	۳۸/۷۸	۱	۰/۰۰۰	۰/۶۱
خودمدیریتی	۳۲/۰۴	۱	۰/۰۰۰	۰/۵۷
آگاهی اجتماعی	۲۸/۸۲	۱	۰/۰۰۰	۰/۵۴
مدیریت رابطه	۲۸/۷۱	۱	۰/۰۰۰	۰/۵۴
کلی	۲۶/۸۷	۱	۰/۰۰۰	۰/۴۹

با توجه به این یافته ها می توان گفت که بازی الیفو باعث افزایش هوش هیجانی در بین کودکان پیش دبستانی می شود.

بحث و نتیجه گیری

روانشناسان عقیده دارند که کودکان از طریق بازی می توانند بدون دخالت دیگران، تجربه بیاموزند و بهترین روش ها را برای رسیدن به هدف کسب کنند. به عنوان مثال، کودکان در بازی پرتاب توپ در اثر تمرین و تکرار و انجام آزمون های مختلف، مناسب ترین و کوتاه ترین راه را برای پرتاب یا رسیدن به توپ انتخاب می کنند. به طور کلی بازی، رشد هوشی کودکان را تسریع می کند. مطابق با پژوهش ها، افرادی که در دوران کودکی اسباب بازی نداشته اند یا از انجام بازی های فکری و پیشرفته محروم بوده اند، پس از ورود به مدرسه در زمینه آموزشی و تحصیلی با مشکل روبرو شده اند و کودکانی که از لحاظ دسترسی به محرک های محیطی آزاد بوده و فعالیت های جسمی و ذهنی بیشتری در مقایسه با دیگر کودکان داشته اند، از

بازی نقش مهمی در زندگی و رشد کودک دارد. در حین بازی بسیاری از خصوصیات مثبت در او پرورش می یابد. آغاز رشد آفرینندگی و خلاقیت در کودکان، در سنین آمادگی و پیش از دبستان است. در این سن، فعالیت کودک نسبت به دوران خردسالی تغییر می کند و روابط جدیدی میان تفکر و عمل وی پدید می آید و احساس شادی و سرزندگی بعد از بازی می تواند راهگشای حل بسیاری از مشکلات باشد. مبتنی بر نتایج این پژوهش بازی الیفو بر افزایش هوش هیجانی به میزان ۰/۴۹ و همچنین بر خرده مقیاس های خودآگاهی، خودمدیریتی، آگاهی اجتماعی و مدیریت روابط به ترتیب ۰/۶۱، ۰/۵۷، ۰/۵۴ و ۰/۵۴ موثر بود.

- University of Medical Sciences Mashhad , 2016 ;18:61
- [4] Davodi D , Gharaei B , The Relationship Between Behavioral Disorders and Emotional Intelligence in Students , Scientific Journal of Kerman University of Medical Sciences , 2011; 14(4):28
- [5] Mayer J, Salovey P, Caruso D. (2008). Emotional intelligence: New ability of eclectic traits. *American Psychologist* ;63: 503-517.
- [6] Zeidner M, Matthews G, Roberts, R. D. (2009). What we know about emotional intelligence: how it acts learning, work, relationships, and our mental health. Massachusetts: The MIT Press, 182-190.
- [7] Vahedi M , Bigdeli Z , The Effectiveness of Organized Games on the Level of Learning and Intelligence of Preschool Students, *Quarterly Journal of Counseling and Psychotherapy Culture of Allameh Tabatabai University* ,2019; 9 (33):187-206.
- [8] Homarmand H , Ghodarzi E , Ghasemi M , The Effectiveness of Rhythmic Movement Games on the Level of Attention and Intelligence of Preschool Children with ADHD, *International Conference on New Research Findings in Psychology and Educational Sciences*,2016 , Tehran
- [9] Norozi D , Dehghanzadeh H , Designing Educational Computer Games ,2013 , Tehran: New dialect
- [10] Hojatansari Z , Barghiirani Z , Moghadam A , The Effect of Alifo Games Collection on Social skills of Children Under 6 years old in Tehran. *Scientific Journal of Research in Psychology, Educational Sciences and Social Sciences* ,20212; (20):105- 112
- [11] Ganji H , Mirhashemi M , Sabet M , Preliminary Standardization of Bradbury-Graves Emotional Intelligence test. *Applied Psychology*: 35-23.

توانایی های ذهنی و اجتماعی بیشتری برخوردار بوده و به راحتی قادر به یادگیری مهارت های مختلف شده اند.

مبتنی بر یافته های پژوهش بازی به عنوان یکی از راهکارهای روانشناسان، مشاوران و مربیان در کار با نوآموزان مراکز پیش دبستانی برای توسعه ظرفیت های هوش آنها به صورت عملی طراحی و به کار گرفته شود.

اجرای پژوهش با موانعی همراه بود. از جمله محدودیت های پژوهش حاضر، جامعه آماری آن بود که تنها کودکان پیش دبستانی یک منطقه از شهر تهران را در بر میگرفت. عدم اجرای آزمون پیگیری یکی دیگر از محدودیت ها بود. پیشنهاد می شود برای افزایش قدرت تعمیم پذیری یافته، مشابه این پژوهش در سایر مقاطع دانش آموزی تکرار شود و همچنین توصیه می شود که در تحقیقی مرحله پیگیری را هم انجام دهند.

تشکر و قدردانی

بدین وسیله از همکاری همه شرکت کنندگانی که صمیمانه ما را در انجام این پژوهش یاری نمودند، کمال تشکر و قدردانی را داریم.

واژه نامه

1. Mayer	مایر
2. Travis Bradbury	تراویس برادبری
3. Jane Graves	جین گریوز

فهرست منابع

- [1] de Bruyn EH, Cillessen AH, Wissink IB. Associations of peer acceptance and perceived victimization in early adolescence. *J Early Adolesc* 2010; 30(4): 543-66.
- [2] Jalali S, Kar Ahmadi M, Molavi H, Aghaei A. The effect of cognitive-behavior group play therapy on social phobia in 5-11 years old children. *J Res Behav Sci* 2011; 9(2): 104-13
- [3] Ongh Kh , Sanagho A , Joybari L , Azimi M , Comparison of Intelligence, Creativity and Aggression in Second Elementary School Children with a History of Reschool Education and without it: a case-control study , *Journal of Student Research Committee, Vice Chancellor for Research,*