



# Effect of Pretending Games on the Level of General Adaptability and Creativity of Preschool Children

Bahram Bakhtiyari Saeid <sup>\*1</sup>, Maryam Sadat Daryabari <sup>2</sup>

1 Assistant Professor, Department of Psychology, Faculty of Humanities, Islamic Azad University, Gorgan Branch, Gorgan, Iran, Iran.

2 Master of General Psychology, Department of Psychology, Faculty of Humanities, Islamic Azad University, Gorgan Branch, Gorgan, Iran..

\* **Corresponding author:** rastin1357@yahoo.com

Received: 2024-10-13

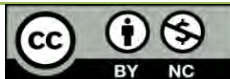
Accepted: 2024-11-16

## Abstract

the aim of this study was to investigate the effect of pretend plays on general adaptation and creativity of preschool children. The statistical population included all preschool children in the 13th district of Tehran. The study sample consisted of 60 preschool child including 37 (62%) girls and 23 (38%) boys that obtained by available sampling method. Children participating in the research were randomly divided into two groups (30 in experimental group and 30 in control group). Participants answered Bell's compatibility questionnaires and CT creativity questionnaires in two stages, pre-test and post-test. Then the data results were analyzed using mean and standard deviation, and one-way analysis of covariance (SPSS software). The results showed that preschool children in the experimental group and the control group had a significant difference in general adaptability and creativity ( $p > 0.05$ ). Therefore, it can be concluded that children's general adaptability and creativity are strengthened and promoted with pretend plays.

**Keywords:** Pretend Games, General Adaptation, Creativity, Child

© 2023 Journal of Mental Health in School (JMHS)



This work is published under CC BY-NC 4.0 license.

© 2023 The Authors.

**How to Cite This Article:** Bakhtiyari Saeid, B & et al. (2024). Effect of Pretending Games on the Level of General Adaptability and Creativity of Preschool Children. *JMHS*, 2(3): 133-141.





## بررسی تأثیر بازی‌های وانمودی بر میزان سازگاری عمومی و خلاقیت کودکان مقطع پیش‌دبستانی

بهرام بختیاری سعید<sup>\*</sup>، مریم سادات دریاباری<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> استادیار، گروه روانشناسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد گرگان، گرگان، ایران، ایران.  
<sup>۲</sup> کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی، گروه روانشناسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد گرگان، گرگان، ایران.  
\* نویسنده مسئول: rastin1357@yahoo.com

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۳/۰۸/۲۶

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۷/۲۲

### چکیده

بررسی تأثیر بازی‌های وانمودی بر میزان سازگاری عمومی و خلاقیت کودکان مقطع پیش‌دبستانی هدف انجام مطالعه حاضر بود. جامعه آماری دربرگیرنده کلیه کودکان مقطع پیش‌دبستانی منطقه ۱۳ شهر تهران در سال تحصیلی بود که از این بین با استفاده از روش نمونه‌گیری در دسترس نمونه‌ای به تعداد ۶۰ نفر شامل ۳۷ (۶۲٪) دختر و ۲۳ (۳۸٪) پسر انتخاب گردیدند و کودکان مشارکت‌کننده در پژوهش به صورت تصادفی در دو گروه ۳۰ نفره جای گرفتند. آزمون سازگاری بل و آزمون خلاقیت CT برای جمع‌آوری داده‌ها در دو مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون استفاده شد. داده‌های توصیفی با استفاده از میانگین و انحراف معیار و داده‌های استنباطی با آزمون تحلیل کوواریانس یک‌راهه توسط نرم‌افزار SPSS مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. نتایج حاصل نشان داد که کودکان مقطع پیش‌دبستانی گروه آزمایش و گروه کنترل از لحاظ سازگاری عمومی و خلاقیت تفاوت معنی‌داری داشتند ( $P > 0.05$ ). از این رو سازگاری عمومی و خلاقیت کودکان با بازی‌های وانمودی تقویت و ارتقا می‌یابد.

**واژگان کلیدی:** بازی‌های وانمودی، سازگاری عمومی، خلاقیت، کودک

تمامی حقوق نشر برای فصلنامه سلامت روان در مدرسه محفوظ است.

**شیوه استناد به این مقاله:** بختیاری سعید، بهرام و دریاباری، مریم سادات (۱۴۰۳) بررسی تأثیر بازی‌های وانمودی بر میزان سازگاری عمومی و خلاقیت کودکان مقطع پیش‌دبستانی. فصلنامه سلامت روان در مدرسه، ۲(۳): ۱۴۱-۱۳۳.

### مقدمه

نقش و جایگاهی که دوره کودکی در آینده کودکان دارد مسبب شکل‌گیری نهادها و نظام‌های آموزش و پرورش کودکان در دنیا بوده است. هدف تعلیم و تربیت در این دوره، رشد و پرورش کودکان در همه ابعاد است؛ بنابراین این مرحله باید دربردارنده موقعیت‌ها، فعالیت‌ها و تجربه‌هایی باشد که در راستای پرورش

همه جانبه کودکان باشد (Hiatt-Michael, 2014; Sahlberg, & Doyle, 2019). از جمله عناصر اساسی دوران کودکی، بازی و خلاقیت است که برای رشد و توسعه سالم فرد، مهم محسوب می‌شوند. بازی‌ها وسیله‌ای قدرتمند برای ارتباط با دنیای اطراف، یادگیری مهارت‌های اجتماعی، تقویت قدرتهای شناختی و تنظیم هیجانی به شمار می‌روند (Ardoin & Bowers, 2020).

خلاقیت عمیقاً در بازی ریشه دارد و روحیه بازی کردن در طول دوران زندگی به عنوان بخش خلاق افراد در آن‌ها باقی می‌ماند. بازی علاوه بر اینکه انعطاف‌پذیری و مهارت‌های حل مسئله را که برای سازگاری لازم است را تقویت می‌کند، فرصت‌هایی را برای ابراز خود و خلاقیت در کودکان نیز فراهم می‌آورد، قدرت خلاقیت کودک را به چالش می‌کشد و به کودک این فرصت را می‌دهد تا به راه‌های مختلفی نسبت به موقعیت‌های مشابه پاسخ دهد که این امر باعث پرورش تفکر واگرا می‌شود (Johann & Karbach, 2020; Kalmipourtzis, 2019).

پژوهش‌ها مؤید این مطلب است که آموزش در دوره پیش از دبستان از نظر اصولی یک فرایند است و دارای نظام رشد محور می‌باشد و به همین دلیل باید از طریق بازی و فعالیت صورت گیرد. از طرفی شروع رشد خلاقیت و از طرفی دیگر کسب مهارت‌های لازم برای سازگاری در طول زندگی در کودکان از دوران پیش از دبستان می‌باشد. پس بازی‌ها نقش مهمی در رشد و پرورش این جنبه کودکان دارند (Wahyuni & Laksito, 2021).

در همین راستا مطالعات متعددی اثربخشی بازی را بر کاهش اختلالات و مشکلات رفتاری و هیجانی کودکان بررسی کرده‌اند؛ به‌طور مثال، ویلکس-گیلان و همکاران در پژوهشی به این نتیجه رسیدند که بازی‌درمانی می‌تواند روابط والد کودک را در کودکان با اختلال نقص توجه بیش‌فعالی بهبود بخشد (Wilkes-Gillan & et al, 2022). Frydman & Mayor در پژوهشی به این نتیجه رسیدند که بازی‌های مبتنی بر تکنیک‌های نمایشی باعث افزایش و بهبود مهارت اجتماعی هیجانی در افراد می‌شود (Frydman & Mayor, 2023). مطالعات بسیاری نیز گویای مؤثر بودن بازی در سلامت روان کودکان همچون کاهش اضطراب و نگرانی کودکان؛ بهبود عزت‌نفس و راهبردهای مقابله‌ای و کنارایی آن‌ها است (Delvecchio & et al, 2019; Di Riso & et al, 2020; Dodd & et al, 2023; Rashid & et al, 2021). با تأملی در پژوهش‌های پیشین، به نظر می‌رسد بازی می‌تواند گزینه درمانی مناسبی برای درمان مشکلات مختلف در دوره کودکی و ابزار مفیدی برای برقراری ارتباط همه جانبه با کودک باشد و از این طریق می‌توان به دنیای روان‌شناختی و عاطفی کودک دسترسی پیدا کرد و بسیاری از مشکلات رفتاری و هیجانی را به شکلی ساده و گویا، آسیب‌شناسی، علت‌یابی و درمان کرد اما در مطالعات پیشین اثربخشی بازی وانمودی بر میزان سازگاری عمومی و خلاقیت کودکان به‌طور مشخص مورد بررسی قرار نگرفته است و وجود این خلأ احساس می‌شود. از این رو مطالعه حاضر به بررسی تأثیر بازی‌های وانمودی بر میزان سازگاری عمومی و خلاقیت کودکان مقطع پیش‌دبستانی می‌پردازد.

امروزه اثرگذارترین و پرکاربردترین برنامه‌های آموزشی بر مبنای بازی‌های متنوع و کودک محور در دوره پیش از دبستان طراحی و تدوین می‌شوند. یادگیری از طریق بازی یک اصطلاح معمول در دوره آموزشی پیش از دبستان و به‌عنوان یک اصل فراگیر برای کار با کودکان مطرح می‌شود که اگر فرایند آموزش و یادگیری به روش بازی انجام شود یادگیرندگان بهتر و زودتر مطالب را فرا می‌گیرند و دیرتر فراموش می‌کنند (Taylor & Boyer, 2020; Huang & et al, 2022)؛ لذا بازی مهم‌ترین و پرمعناترین فرایند برای یادگیری کودکان است و موقعیت‌هایی را ایجاد می‌کند تا کودکان با هنجارها، مقررات و مهارت‌های زندگی آشنا شوند و روح سازگاری در آن‌ها به وجود آید (عبدالملکی و همکاران، ۲۰۲۰). اغلب مهارت‌ها و اهداف برنامه درسی دوره پیش‌دبستانی نیز در قالب بازی به کودکان آموزش داده می‌شود چرا که بازی جزء لاینفک زندگی کودکان است و آمیختگی آن با زندگی کودکان به میزانی آشکار است که گاه وجود آن به علت حضور همیشگی‌اش فراموش می‌شود.

در دهه‌های اخیر، بازی‌های وانمودی به‌عنوان شاخه‌ای مهم از بازی‌های کودکان شناخته شده‌اند (Russ & Lee, 2021; Schmidt & Zinken, 2021; Whitebread & et al, 2019). این بازی‌ها، فضایی را برای کودکان فراهم می‌کنند تا نقش‌های مختلفی را بازی کنند، آرزوها و تصورات خود را بیان کنند و با محیط اطراف خود تعامل داشته باشند. از طریق بازی وانمودی، کودکان می‌توانند تجربه‌های جدیدی را کسب کنند و مهارت‌های اجتماعی و سازگاری عمومی را تقویت کنند چرا که کودکان به‌واسطه بازی رفتارها و گرایش‌های اجتماعی را تمرین می‌کنند و به ارزش نظم و قانون در جامعه پی می‌برند و مهارت‌هایی را که لازمه زندگی اجتماعی است می‌آموزد. کما اینکه بازی نه تنها بر رفتارهای هوشمندانه و قابل مشاهده کودک اثر دارد، بلکه؛ بر ساخت فیزیولوژیکی مغز او نیز تأثیری غیرقابل انکار دارد، هرگاه بتوان محیط کودک را به نحوی آراست که بتواند از طریق تجربیات محیطی که بازی یکی از ارکان آن است توشه‌ای کافی برای زندگی فرهنگی و اجتماعی خود آماده نماید، آنگاه می‌توان امیدوار بود که این کودک نه تنها در دوران کودکی بلکه در سنین بلوغ نیز از مهارت‌های لازم هوشی و اجتماعی برخوردار گردد (Whitebread & et al, 2019; Richard & et al, 2021).

بین فرایند خلاق و بازی ارتباط و همپوشی‌های بسیاری وجود دارد. در حقیقت بازی غالباً بخشی از فرایند خلاق است و خلاقیت یکی از ویژگی‌های مهم در مسیر توانمندسازی کودکان است که توانایی‌های ذهنی و هوشی آن‌ها را بهبود می‌بخشد (Rao & Gibson, 2019; Eberle, 2023).

پایین، متوسط و بالا می‌باشند که نمره یک برای خلاقیت پایین، نمره دو برای خلاقیت متوسط و نمره سه برای خلاقیت بالا در نظر گرفته شده است. در نسخه فارسی این ابزار ضریب پایایی بخش سیالی ۰/۸۵، ابتکار ۰/۸۲، انعطاف‌پذیری ۰/۸۴، بسط ۰/۸۰ و برای کل خلاقیت برابر با ۰/۹۰ به دست آمده است (دائمی و مقیمی بارفروش، ۱۳۸۳).

همچنین پرسشنامه سازگاری بل نیز جهت بررسی سازگاری کودکان مورد استفاده قرار گرفت که دارای ۵ مؤلفه سازگاری در خانه (۶ سوال)، سازگاری شغلی (۶ سوال)، سازگاری تندرستی (۷ سوال)، سازگاری عاطفی (۷ سوال) و سازگاری اجتماعی (۶ سوال) با شیوه پاسخ‌دهی بلی و خیر می‌باشد. این پرسشنامه توسط بهرامی (به نقل از فتحی آشتیانی و داستانی، ۱۳۹۲) بعد از ترجمه و ویرایش با اجرا بر روی ۲۰۰ نفر؛ اعتبار پرسشنامه سازگاری بل با روش آلفای کرونباخ محاسبه گردید و ضریب آلفای آن معادل ۴۳/۱ به دست آمده است.

سپس گروه آزمایش که شامل ۳۰ نفر بودند در جلسات بازی وانمودی ۶ جلسه ۶۰ الی ۹۰ دقیقه‌ای، هفته‌ای یک جلسه و به مدت یک ماه و نیم قرار گرفتند. گروه کنترل هیچ‌گونه آموزشی را دریافت نکردند. خلاصه جلسات بازی‌های وانمودی در جدول ۱ ارائه شده است. پس از اتمام جلسات نیز مجدد پرسشنامه‌ها تکمیل گردیدند. داده‌های حاصل با کمک نرم‌افزار Spss و آزمون تحلیل کواریانس یک‌راهه (ANOVA) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند.

بررسی علمی این موضوع، درک بهتری از ارتباط بازی وانمودی کودکان فراهم می‌کند و می‌تواند به والدین، مربیان و ارائه‌دهندگان خدمات آموزشی راهنمایی کند.

## روش پژوهش

مطالعه حاضر از نوع نیمه تجربی با طرح پیش‌آزمون - پس‌آزمون همراه با گروه کنترل بوده است. جامعه آماری این مطالعه حاضر تمام کودکان مقطع پیش از دبستان منطقه ۱۳ شهر تهران در سال تحصیلی ۹۷-۹۸ بود که پس از کسب مجوزهای مربوطه از دانشگاه و مدارس؛ از این بین با استفاده از روش نمونه‌گیری در دسترس نمونه‌ای به تعداد ۶۰ نفر شامل ۳۷ (۶۲٪) دختر و ۲۳ (۳۸٪) پسر از کودکان مقطع پیش‌دبستانی منطقه ۱۳ شهر تهران به‌عنوان نمونه انتخاب گردیدند و کودکان مشارکت‌کننده در پژوهش به‌صورت تصادفی در دو گروه ۳۰ نفره جای گرفتند. قبل از آغاز پژوهش اطلاعات لازم در خصوص اهداف پژوهش، شیوه اجرا، فرایندهای آن و محرمانه ماندن اطلاعات به والدین کودکان داده شد و بعد دریافت رضایت آنان ابتدا پرسشنامه سنجش خلاقیت کودکان CT<sup>۱</sup> تکمیل گردید. این پرسشنامه مبتنی بر نظریه تورنس درباره خلاقیت است که عابدی طراحی و در تجدید نظر نهایی فرم ۶۰ سوالی آن در دانشگاه کالیفرنیا تدوین گردید. سوالات دربرگیرنده پاسخ‌های سه گزینه‌ای است که از چهار خرده آزمون سیالی، بسط، ابتکار و انعطاف‌پذیری تشکیل شده است. گزینه‌ها نشانگر میزان خلاقیت در سطح

جدول ۱: خلاصه جلسات بازی‌های وانمودی

جلسه	موضوع	محتوا، فنون و شرح جلسه
اول	برقراری ارتباط و معارفه، آگاهی هیجانی - عاطفی	ایجاد ارتباط با کودکان، ایجاد آگاهی هیجانی - عاطفی در کودکان خردسال، یادگیری نحوه بیان احساسات به وسیله حالات و اطوار بدن در بازی وانمودی، تجسم برای افزایش حساسیت هیجانی و رشد آگاهی کودکان و آماده‌سازی جهت ایفای نقش‌های پیچیده‌تر
دوم	شعرهای حرکتی	آموزش شعرهای حرکتی، تشویق و آموزش اعمال و حرکات موردنظر هنگام خواندن ترانه، وانمود سازی با کمک شعر، ابزار احساسات همراه با حرکات بدن و چهره
سوم	شعرهای پرهیجان	انتخاب شعرهای پرهیجان، مبالغه در حرکات و کمک به حفظ کردن شعرها، ایجاد نشاط بیشتر و شتاب در بازی‌های وانمودی توسط کودک
چهارم	اجرای موسیقی همراه با بازی‌های حرکتی	انجام حرکات همراه با ادای کلمات و خواندن ترانه، اجرای موسیقی با وزن‌ها و آهنگ‌های متنوع برای درک ارتباط بین موسیقی و احساسات، هدایت احساسات گوناگون، هماهنگی هوش غیرکلامی و ارتباطی به وسیله تکنیک هماهنگی حرکات با موضوع موسیقی
پنجم	گوش دادن به شعر و معنا و مفهوم آن	گوش دادن به شعر و معنا و مفهوم آن و همانندسازی و احساس نزدیکی با یک شخصیت، موضوع یا حادثه در داستان، سهیم شدن کودک در افکار، احساسات و رفتار شخصیت‌های داستان و یا شعر، منعکس کردن تجارب داستان یا شعر در اعتقادات شخصی، افکار و تجربه‌های حسی خود، حرکات و سهیم شدن در تجربه داستان به وسیله همزادپنداری و پیدا کردن شباهت‌ها و تفاوت‌های خود با شخصیت داستانی
ششم	تفکر مستقل و ساخت نتیجه متفاوت	افزایش احساس توانمندی، تمرین عملکرد مثبت و خلاقانه و افزایش خود کارآمدی، ساخت پایانی متفاوت برای شعر و یا داستان آن، هدف یافتن راه‌حل‌های مختلف برای مشکلات

یافته‌های پژوهشی

در جدول ۲ نتایج مربوط به آمار توصیفی دو گروه آزمایش و کنترل در شرایط پیش‌آزمون و پس‌آزمون به تفکیک خرده مقیاس‌های سازگاری و خلاقیت نشان داده شده است. نمرات

گروه آزمایش در خلاقیت و سازگاری در پس‌آزمون افزایش محسوسی داشته‌اند ولی نمرات گروه کنترل در پس‌آزمون نسبت به پیش‌آزمون تغییری نداشته است.

جدول ۲: جدول شاخص‌های آمار توصیفی نمرات متغیرهای تحقیق

متغیر	گروه	مرحله	تعداد	بیشترین	کمترین	میانگین	انحراف استاندارد
خلاقیت	آزمایش	پیش‌آزمون	۳۰	۰/۱۶	۰/۱۲	۳/۱۴	۱۲/۵۶
		پس‌آزمون	۳۰	۰/۱۶	۰/۱۲	۳۷/۱۴	۹/۲۳
	کنترل	پیش‌آزمون	۳۰	۱۶۰	۹۲	۱۲/۸۶	۱۶/۸۴
		پس‌آزمون	۳۰	۱۵۱	۱۰۸	۱۲/۱۳	۱۰/۹۸
سازگاری	آزمایش	پیش‌آزمون	۳۰	۰/۱۱	۰/۷۶	۷۳/۹۰	۱۱/۰۷
		پس‌آزمون	۳۰	۰/۱۱	۰/۷۲	۹۶/۲۷	۱۰/۶۸
	کنترل	پیش‌آزمون	۳۰	۱۰۳	۶۳	۸۵/۵۶	۷/۷۴
		پس‌آزمون	۳۰	۱۰۴	۶۵	۸۵/۶۶	۸/۹۳

از  $a=1\%$  یعنی  $\text{sig} > a$  بود فرض صفر و نرمال بودن توزیع مشاهدات تأیید شد و از آزمون‌های آماری پارامتریک استفاده شد.

قبل از بررسی فرضیه‌ها و سؤالات فرعی برای رعایت پیش فرض تساوی واریانس‌ها از آزمون کولموگراف-اسمیرنوف (K-S) استفاده شد. مطابق نتایج جدول شماره ۳ چون مقادیر بیشتر

جدول ۳: آزمون کولموگراف-اسمیرنوف (K-S)

متغیر	گروه	سطح معنی‌داری	آماره Z
خلاقیت	پیش‌آزمون	۰/۶۹	۰/۷۰
	پس‌آزمون	۰/۹۴	۰/۹۴
سازگاری	پیش‌آزمون	۰/۴۱	۰/۴۱
	پس‌آزمون	۰/۷۲	۰/۷۲

جدول ۴: نتایج آزمون لوین برای بررسی همگنی واریانس‌ها

متغیر	آماره F	درجه آزادی صورت	درجه آزادی مخرج	سطح معنی‌داری (Sig)
خلاقیت	۰/۰۹	۱	۵۸	۰/۷۶
سازگاری	۰/۰۵	۱	۵۸	۰/۰۱

است. به عبارت دیگر بازی‌های وانمودی موجب افزایش سازگاری گروه آزمایش شده است. همچنین میزان تفاوت نمرات گروه آزمایش و گروه کنترل یا میزان تأثیر بازی‌های وانمودی نیز ( $\eta^2=0/2$ ) است؛ یعنی ۲۰ درصد تفاوت در نمرات پس‌آزمون سازگاری مربوط به روش اجرای بازی‌های وانمودی می‌باشد (جدول شماره ۵).

نتایج جدول فوق نمایانگر تحقق فرض همگنی واریانس‌ها در مورد سازگاری و خلاقیت در بازی‌های وانمودی است. در ادامه با کنترل پیش‌آزمون، کودکان مقطع پیش‌دبستانی گروه آزمایش و گروه کنترل از لحاظ سازگاری در سطح خطای ۰/۰۵ تفاوت معنی‌داری وجود داشت ( $F=14/31, \text{sig}=0/000$ ) از این رو بازی‌های وانمودی بر میزان سازگاری عمومی کودکان مؤثر

جدول ۵: نتایج تحلیل واریانس یک‌راهه (آنکوا) مقایسه میانگین پس‌آزمون سازگاری گروه‌های آزمایش و کنترل

منبع تغییرات	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	آماره F	سطح معنی‌داری (sig)	مجزور اتا ( $\eta^2$ )
گروه	۱۳۹۲/۱۰	۱	۱۳۹۲/۱۰	۱۴/۳۱	۰/۰۰۰	۰/۲
نمره پیش‌آزمون	۷۳/۳۳	۱	۷۳/۳۳	۰/۷۵	۰/۳۸	۰/۰۱
خطا	۵۵۴۵/۱۹	۵۷	۹۷/۲۸			

بالای خلاقیت گروه آزمایش شده است (جدول شماره ۶). همچنین با در نظر گرفتن میزان تفاوت نمرات ( $\eta^2=۰/۲۴$ ) گروه آزمایش و گروه کنترل ۲۴ درصد تفاوت در نمرات پس از آزمون سطوح بالای خلاقیت مربوط به روش بازی‌های وانمودی می‌باشد.

همچنین در گروه آزمایش و گروه کنترل از لحاظ سطوح بالای خلاقیت در سطح خطای ۰/۰۵ تفاوت معنی‌داری وجود داشت (از این رو می‌توان گفت بازی‌های وانمودی بر میزان خلاقیت کودکان مقطع پیش‌دبستانی مؤثر و یا به عبارتی دیگر بازی‌های وانمودی موجب افزایش سطوح

جدول ۶: نتایج تحلیل واریانس یک‌راهه (آنکوا) مقایسه میانگین پس‌آزمون خلاقیت گروه‌های آزمایش و کنترل

منبع تغییرات	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	آماره F	سطح معنی‌داری (sig)	مجزور اتا ( $\eta^2$ )
گروه	۱۷۷۲/۶۲	۱	۱۷۷۲/۶۲	۱۸/۱۹	۰/۰۰۰	۰/۲۴
نمره پیش‌آزمون	۴۲۰/۹۸	۱	۴۲۰/۹۸	۴/۳۲	۰/۰۴	۰/۰۷
خطا	۵۵۵۴/۲۷	۵۷	۹۷/۴۴			

یافته‌های Richard & et al (2023) یادگیری‌های عملی در بازی‌های وانمودی کودکان، ابزار هیجان‌انگیز منفی و مثبت در طول بازی‌ها و یادگیری چگونگی ابزار هیجان‌انگیز به صورت سالم، به رسمیت شناخته شدن هیجان‌انگیز و توان کنترل و یا ابزار آن‌ها در هنگام بازی را امکان‌پذیر می‌سازد و در پی آن سازگاری کودکان نیز افزایش می‌یابد. بدیهی است که مهار خود و خودکنترلی یکی از مهارت‌های مهم و اساسی در برقراری ارتباط اجتماعی سازگاران است. ضمن اینکه یکی از کارکردهای عمده بازی این است که آنچه در واقعیت غیرقابل مهار به نظر می‌رسد از طریق تجلیات نمادین، به موقعیت‌های مهار شدنی تبدیل می‌شود و کودکان با انجام کاوش‌های شخصی می‌توانند سازگاری با موقعیت‌های مختلف را بیاموزند (Whitebread & et al, 2019). کودک در حین بازی با به نمایش درآوردن رویدادهای تجربه‌شده و یا تخیلی، فعالیت‌های زندگی روزمره و سایر موارد مورد علاقه برای وظایف زندگی آماده می‌شود، به هدف‌های دشوار دست می‌یابد و ناکامی‌ها و رنجش‌های خود را کنار می‌نهد که نقش بسیاری در ارتقا سازگاری کودک ایفا می‌کند (Henricks, 2015).

همچنین نتایج حاکی از این بود که بازی‌های وانمودی منجر به افزایش خلاقیت در کودکان گروه آزمایش شده است. بازی‌های وانمودی، به‌عنوان یک شکل رایج از بازی در کودکان، تأثیرات مثبت قابل توجهی بر خلاقیت آن‌ها دارند. در طول فعالیت‌های

## بحث و نتیجه‌گیری

در این مطالعه تأثیر بازی‌های وانمودی بر میزان سازگاری عمومی و خلاقیت کودکان مقطع پیش‌دبستانی منطقه ۱۳ شهر تهران مورد بررسی قرار گرفت. نتایج نشان داد بین گروه آزمایش و کنترل از لحاظ متغیرهای سازگاری و خلاقیت تفاوت معنی‌داری وجود دارد. به عبارت دیگر، بازی‌های وانمودی موجب افزایش سازگاری و خلاقیت گروه آزمایش شده است. نتایج به دست آمده در تحقیق حاضر در ارتباط با تأثیر معنادار بازی‌های وانمودی بر سازگاری عمومی کودکان، با نتایج تحقیق؛ کاترین جگی و همکاران که بر اثربخشی بازی‌های وانمودی در ارتقا سازگاری اجتماعی کودکان اشاره دارند (Jaggy & et al, 2023) در یک راستا می‌باشد.

در تبیین این یافته می‌توان چنین بیان کرد بازی نقطه آغاز حرکت و تلاش برای رشد و یادگیری کودکان و یکی از فعالیت‌های سازنده در دوران کودکی است (Whitebread & et al, 2019). همسو با پژوهش والاس و راس و همان‌طور که در محتوای جلسات هم دیده شد بازی‌های وانمودی منجر به درک بیشتر امور و مشاهده آن از زوایای گوناگون می‌شود (Wallace & Russ, 2015). این افراد در پی آزمایش توانمندی‌های خود هستند، تجربه‌های جدیدی را کسب کنند و مهارت‌های اجتماعی و سازگاری عمومی‌شان تقویت می‌شود. مطابق با



مقایسه شوند، در واقع طرح‌های تحقیقی طولی به‌منظور بررسی اثرات درازمدت طراحی آموزشی بازی انجام شود.

### موازن اخلاقی

در این مطالعه اصول اخلاقی از جمله اخذ رضایت آگاهانه از شرکت کنندگان و حفظ محرمانگی اطلاعات آن‌ها رعایت گردیده است.

### تشکر و قدردانی

این پژوهش برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی گرگان است. بدین‌وسیله از کلیه عزیزانی که ما را در تهیه پژوهش یاری رساندند؛ قدردانی می‌شود.

### تعارض منافع

نویسندگان هیچ‌گونه تعارض منافی در انجام و نگارش آن ندارند.

### واژه نامه

1. Creative Thinking (CT) ۱. سنجش خلاقیت کودکان

### فهرست منابع

- Adair, H. V., & Carruthers, P. (2023). Pretend play: More imitative than imaginative. *Mind & Language*, 38(2), 464-479. doi:https://doi.org/10.1111/mila.12417
- Ardoin, N. M., & Bowers, A. W. (2020). Early childhood environmental education: A systematic review of the research literature. *Educational Research Review*, 31, 100353.
- Delvecchio, E., Salcuni, S., Lis, A., Germani, A., & Di Riso, D. (2019). Hospitalized Children: Anxiety, Coping Strategies, and Pretend Play. *Frontiers in Public Health*, 7. doi:10.3389/fpubh.2019.00250
- Di Riso, D., Cambrisi, E., Bertini, S., & Miscioscia, M. (2020). Associations between Pretend Play, Psychological Functioning and Coping Strategies in Pediatric Chronic Diseases: A Cross-Illness Study. *International journal of environmental research and public health*, 17(12), 4364.
- Dodd, H. F., Nesbit, R. J., & FitzGibbon, L. (2023). *Child's Play: Examining the*

وانمودی، کودکان می‌توانند نقش‌های مختلفی ایفا کنند، محیط‌های جدید را بسازند، مسئله‌ها را حل کنند و عواطف و احساسات خود را بیان کنند. این فرآیندهای بازی وانمودی نقش مهمی در تقویت خلاقیت کودکان دارند. این یافته با یافته‌های تحقیقات Gleason & White (2023); Adair & Carruthers (2023) همخوانی دارد. رفتار خلاق کودکان به شکل‌های گوناگون مانند تخیل، بازی وانمودی، داستان و شعر پرورش می‌یابد و کودکان می‌توانند به وسیله هر یک از این فعالیت‌ها تجربیات خلاق خود را گسترش دهند. کما اینکه میل به خلاق بودن جز تجارب همگانی بشر محسوب می‌شود (Holmes & et al, 2022). یکی از فعالیت‌های اساسی که کودکان می‌توانند برای این هدف بکار بگیرند، این است که بازی را به‌صورت نمادین انجام دهند. وانمود کردن یکی از راه‌های اساسی حل مسئله و تمرین به شیوه‌های مختلف است، کودکان گروه آزمایش با استفاده از بازی‌های وانمودی یاد گرفتند با تکیه بر توانایی خود مسئله‌ها را حل کنند و خلاقیت را تمرین کنند (Rus & Lebuda, 2022)

تأکید فکر کردن به موضوع و مسئله از ابعاد مختلف در طول جلسات بازی موجب سیالیت روانی فکر و اندیشه و تلاش آنان برای اینکه مسئله‌ها را از دیدگاه دیگران نیز ببینند و تجزیه و تحلیل کنند به رشد انعطاف‌پذیری ذهنی آنان کمک می‌کند. با افزایش تحلیل‌ها از دیدگاه‌های گوناگون و افزایش مهارت‌های شناختی آنان و گسترش چارچوب تحلیلی ذهنی کودکان خلاقیت شکل می‌گیرد، به این ترتیب کودکان از یک‌جانبه‌نگری فاصله می‌گیرند (Rus & Lebuda, 2022). نتایج مطالعه حاضر نیز نشان می‌دهد که بازی‌های وانمودی توانسته بر خلاقیت و سازگاری کودکان مؤثر باشد لذا از بازی‌های وانمودی می‌توان به‌عنوان روشی مناسب در جهت بهبود شاخص‌های سلامت ذهنی و روانی کودکان استفاده کرد. به‌گونه‌ای که پیشنهاد می‌شود در محیط‌های آموزشی جهت افزایش میزان سازگاری و خلاقیت کودکان، از رده‌های فرا درسی استفاده نمایند و محیط مدرسه و کلاس صرفاً فقط محیط درسی نباشد تا بتوان با انجام چنین فعالیت‌هایی سلامت روان دانش‌آموزان را نیز ارتقا داد.

این پژوهش به دلیل برخی تفاوت‌های فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، شرایط و امکانات محیطی و غیره با محدودیت‌هایی مواجه بود که بایستی در تعمیم نتایج این تحقیق به مناطق، جوامع و یا گروه‌های دیگر احتیاط نمود، همچنین پیشنهاد می‌شود منظور اطمینان از نتایج آزمون، پس از گذشت مدت زمانی پیگیری انجام شود تا نتایج در طول زمان با یکدیگر

- Johann, V. E., & Karbach, J. (2020). Effects of game-based and standard executive control training on cognitive and academic abilities in elementary school children. *Developmental Science*, 23(4), e12866. doi:https://doi.org/10.1111/desc.12866
- Kalmpourtzis, G. (2019). Developing kindergarten students' game design skills by teaching game design through organized game design interventions. *Multimedia Tools and Applications*, 78(14), 20485-20510.
- Rao, Z., & Gibson, J. (2019). The role of pretend play in supporting young children's emotional development. *The SAGE handbook of developmental psychology and early childhood education*, 63-79.
- Rashid, A. A., Cheong, A. T., Hisham, R., Shamsuddin, N. H., & Roslan, D. (2021). Effectiveness of pretend medical play in improving children's health outcomes and well-being: a systematic review. *BMJ open*, 11(1), e041506.
- Richard, S., Baud-Bovy, G., Clerc-Georgy, A., & Gentaz, E. (2021). The effects of a 'pretend play-based training' designed to promote the development of emotion comprehension, emotion regulation, and prosocial behaviour in 5- to 6-year-old Swiss children. *British Journal of Psychology*, 112(3), 690-719. doi:https://doi.org/10.1111/bjop.12484
- Richard, S., Clerc-Georgy, A., & Gentaz, E. (2023). Pretend play-based training improves some socio-emotional competences in 5–6-year-old children: A large-scale study assessing implementation. *Acta Psychologica*, 238, 103961. doi:https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103961
- Russ, S., & Lebuda, I. (2022). Can we Help Children Develop Creative Potential through Pretend Play? Interview with Sandra Russ. *Creativity. Theories – Research - Applications*, 9(1), 146-150. doi:doi:10.2478/ctra-2022-0008
- Association Between Time Spent Playing and Child Mental Health. *Child Psychiatry & Human Development*, 54(6), 1678-1686. doi:10.1007/s10578-022-01363-2
- Eberle, B. (2023). *Scamper: Creative Games and Activities for Imagination Development (Combined ed., Grades 2-8)*: Taylor & Francis.
- Frydman, J. S., & Mayor, C. (2023). A Scoping Review on the Use and Potential of School-Based Drama Therapy to Enhance Socio-emotional Skills in Early Childhood. *Early Childhood Education Journal*, 1-12.
- Gleason, T. R., & White, R. E. (2023). Pretend play as abstraction: Implications for early development and beyond. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 147, 105090. doi:https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2023.105090
- Henricks, T. S. (2015). Play as Experience. *American Journal of Play*, 8(1), 18-49.
- Hiatt-Michael, D. B. (2014). Families, their children's education, and the public school: An historical review. In *Family factors and the educational success of children* (pp. 36-63): Routledge.
- Holmes, R. M., Kohm, K., Genise, S., Koolidge, L., Mendelson, D., Romeo, L., & Bant, C. (2022). Is there a connection between children's language skills, creativity, and play? *Early Child Development and Care*, 192(8), 1178-1189.
- Huang, C., Cai, Y., & Shi, M. (2022). Study of Traditional Folk Games Strategy in Rural Kindergartens under the Background of Rural Revitalization. *Advances in Educational Technology and Psychology*, 6(9), 72-80.
- Jaggy, A.-K., Kalkusch, I., Bossi, C. B., Weiss, B., Sticca, F., & Perren, S. (2023). The impact of social pretend play on preschoolers' social development: Results of an experimental study. *Early Childhood Research Quarterly*, 64, 13-25. doi:https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.012



- Wahyuni, V. S., & Laksito, G. S. (2021). Overview of Some Learning Methods for Early Childhood. *International Journal of Ethno-Sciences and Education Research*, 1(4), 93-96.
- Wallace, C. E., & Russ, S. W. (2015). Pretend play, divergent thinking, and math achievement in girls: A longitudinal study. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9(3), 296-305. doi:10.1037/a0039006
- Whitebread, D., Grau, V., Kumpulainen, K., McClelland, M., Perry, N., & Pino-Pasternak, D. (2019). *The SAGE Handbook of Developmental Psychology and Early Childhood Education*: SAGE Publications.
- Wilkes-Gillan, S., Cordier, R., Bundy, A., Lincoln, M., Chen, Y.-W., Parsons, L., & Cantrill, A. (2022). A pairwise randomised controlled trial of a peer-mediated play-based intervention to improve the social play skills of children with ADHD: Outcomes of the typically-developing playmates. *Plos one*, 17(10), e0276444.
- Russ, S. W., & Lee, A. W. (2021). Pretend play and creativity. In *Creativity and Innovation* (pp. 133-149): Routledge.
- Sahlberg, P., & Doyle, W. (2019). *Let the children play: How more play will save our schools and help children thrive*: Oxford University Press, USA.
- Schmidt, A., & Zinken, J. (2021). Directing, negotiating and planning: 'Aus Spiel' ('for play') in children's pretend joint play. *Gesprächsforschung: Themenheft "How to get things done" – Aufforderungen und Instruktionen in der multimodalen Interaktion*(22), 151-178. Retrieved from <http://www.gespraechsforschung-online.de/instruktionen.html>
- Taylor, M. E., & Boyer, W. (2020). Play-Based Learning: Evidence-Based Research to Improve Children's Learning Experiences in the Kindergarten Classroom. *Early Childhood Education Journal*, 48(2), 127-133. doi:10.1007/s10643-019-00989-7