The Effectiveness of Pretend Plays on the Self-Efficacy and Creativity of Parentless Children and Children with Neglectful Parenting

Mahdieh Zakizadeh: M.A student of child and adolescent clinical psychology, science and arts University, Yazd, Iran. mahdiehzakizadeh1983@gmail.com

Saeid Vaziri*: Ph.D in clinical psychology, assisstant preofessor, department of psychology and educational sciences, Islamic Azad University, Yazd, Iran. s.vaziri@iauyazd.ac.ir

Mohsen Saeidmanesh: Ph.D in clinical psychology, psychology department, science and arts University, Yazd, Iran. saeidmanesh@sau.ac.ir

Abstract

Introduction: Self-efficacy and creativity are two important factors in childhood; some activity as play can probably enhance them. This study aimed to investigate the effectiveness of pretend plays on the self-efficacy and creativity of parentless children and children with neglectful parenting in Karaj.

Methods: The research method was semi-experimental. The research community consisted of all children seven to twelve years old under the supervision of the welfare organization in Karag city. The children were parentless or suffered from lack of parental care living in two different orphanages called Nasle Mehre Yekta and Daste Mehrabane Madar. Considering the scores they received in a pretest and the criteria of inclusion and exclusion, thirty children were selected and assigned to two groups of fifteen by purposive sampling method. The research tools in this study were the SEQ-C measures children's self-efficacy of Muris(2001) and the Torrance tests of creative thinking(1984) figural form A. The experimental group received eight sessions of group pretended play therapy. The data were analyzed by descriptive statistics and univariate and multivariate analysis of covariance by SPSS20.

Results: Findings showed a significant difference in post-test mean scores of creativity and self-efficacy and their subscales in the experiment group in comparison to the control group. (P<0/05)

Conclusions: The results suggest that pretend play therapy could increase self-efficacy and creativity in parentless children and children with neglectful parenting. Therefore, it could be a good way to improve the mental health of these children.

Keywords

Pretend Plays

Creativity

Self Efficacy

Parentless Children And Children With Neglectful Parenting

*Corresponding Author

Study Type: Original
Received: 13 Oct 2018
Accepted: 08 Jan 2021

Please cite this article as follows: Zakizadeh M, Vaziri S, and Saeidmanesh M. The Effectiveness of Pretend Plays on the Self-Efficacy and Creativity of Parentless Children and Children with Neglectful Parenting. Quarterly journal of social work. 2019; 9 (2); 15-22

[Downloaded from socialworkmag.ir on 2024-03-29]

[DOR: 20.1001.1.1735451.1399.9.2.2.7]

اثربخشی بازی‌های وانمودی برخلاقیت و خودکارآمدی کودکان دختر بدسرپرست و بی‌سرپرست

مهدیه زکی‌زاده: دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی کودک و نوجوان، دانشگاه علم و هنر، یزد، ایران. mahdiehzakizadeh1983@gmail.com
سعید وزیری*: استادیار گروه علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه آزاد اسلامی، یزد، ایران. s.vaziri@iauyazd.ac.ir
محسن سعیدمنش: دکتری روانشانسی بالینی، گروه روانشناسی، دانشگاه علم و هنر یزد، ایران. saeidmanesh@sau.ac.ir

واژگان کلیدی

بازی‌های وانمودی

خلاقیت

خودکارآمدی

کودکان بی‌سرپرست و بدسرپرست

چکیده

مقدمه: خلاقیت و خودکارآمدی از ویژگی‌های مهم دوران کودکی محسوب می‌شود و بازی می‌تواند یکی از راه‌های بهبود آن‌ها باشد. پژوهش حاضر به‌منظور بررسی اثربخشی بازی‌های وانمودی بر خودکارآمدی و خلاقیت کودکان بدسرپرست و بی‌سرپرست شهرستان کرج انجام شد.

روش: در این پژوهش نیمه‌آزمایشی از طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون با گروه کنترل استفاده شده است. جامعه‌آماری را کلیه کودکان هفتا تا دوازده ساله تحت حمایت سازمان بهزیستی شهر کرج که به‌دلیل بی‌سرپرستی و بدسرپرستی در دو مرکز مهر یکتا و دست مهربان مادر نگه‌داری می‌شدند تشکیل داده است. با در نظر گرفتن معیارهای ورود و خروج، با استفاده از روش نمونه‌گیری هدفمند سی کودک انتخاب و در دو گروه پانزده نفره جایگزین شدند. در این پژوهش از پرسشنامه خودکارآمدی کودکان موریس۲۰۰۱ و پرسشنامه خلاقیت تورنس۱۹۸٤، آزمون تفکرخلاق فرمA-تصویری استفاده شد. هشت جلسه بازی درمانی وانمودی برای گروه آزمایش ارایه گردید. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش‌های آمار توصیفی و تحلیل کوواریانس چندمتغیری و یک متغیری و نرم افزار Spss20 استفاده شد.

نتایج: یافته‌ها نشان داد در میانگین نمرات خلاقیت و خودکارآمدی و مولفه‌های آن‌ها در گروه آزمایش نسبت به گروه کنترل در مرحله پس‌آزمون تفاوت معنی‌دار وجود دارد.(P<۰/۰۵)

بحث و نتیجه‌گیری: نتایج نشان می‌دهد که بازی‌های وانمودی توانسته بر خلاقیت و خودکارآمدی کودکان در پس‌آزمون بیافزاید. لذا از بازی‌های وانمودی می‌توان به‌عنوان روشی مناسب در جهت بهبود شاخص‌های سلامت ذهنی و روانی کودکان بدسرپرست و بی‌سرپرست استفاده کرد.

* نویسنده مسئول
نوع مطالعه: پژوهشی
تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۷/۲۱
تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۱۰/۱۹

نحوه استناد به مقاله: مهدیه زکی‌زاده، سعید وزیری و محسن سعیدمنش. اثربخشی بازی‌های وانمودی برخلاقیت و خودکارآمدی کودکان دختر بدسرپرست و بی‌سرپرست. فصلنامه مددکاری اجتماعی، ۱۳۹۹؛ ۹ (۲): ۱۵-۲۲

[Downloaded from socialworkmag.ir on 2024-03-29]
[DOR: 20.1001.1.1735451.1399.9.2.2.7]

مقدمه

بدسرپرستی نبود رابطه موثر کودک با والدین است که می‌تواند طیف وسیعی از کودکان شبانه روزی، کودکان بی‌خانمان، کودکان تک‌والدی، کودکان خانواده‌های آواره، بی‌خانمان و ناتوان از سرپرستی موثر را شامل شود.[۱] مشکلات ساختاری خانواده و گسیختگی آن، آسیب‌های جدی را نظیر افت خلاقیت‌ها و عدم خودکارآمدی را متوجه کودکان می‌کند. کودکان نیاز به آرامش روانی، اطمینان خاطر و اعتمادبه‌نفس قوی دارند افراد در کودکی از نیروی خلاقیت برخوردارند اما محیط‌های نامطلوب تربیتی و بی‌توجهی والدین و مربیان می‌تواند موجب اختلال رشد این توانایی‌ها شد.[۲]

خلاقیت یکی از مهمترین و اساسی‌ترین وجه تمایز انسان از دیگر موجودات است. اندیشه خلاق، قابلیتی است که می‌توان آن را در تمامی ابعاد زندگی انسان مشاهده کرد. انسان به‌وسیله تفکر خلاق می‌تواند توانمندی‌های خود را افزایش دهد، بر مسالهها و مشکلات فائق آمده و به‌سوی کمال و ترقی پیش رود.[۳و٤]

تورنس خلاقیت را فرآیند احساس مشکلات و مسالهها، اختلاف‌نظر درباره اطلاعات، خطا کردن در عناصر و عوامل اشیا، و نیز حدس زدن وساختن فرضیه‌ها درباره این کمبودها، ارزیابی و آزمایش این فرضیه‌ها و حدس‌ها ، احتمالا اصلاح و آزمایش مجدد آن‌ها و نهایتا مرتبط ساختن نتایج تعرف کرده است.[۵و٦] تفکر خلاق مرکب از چهار مولفه -سیالی: استعداد تولید ایده‌های فراوان، -ابتکار: استعداد تولید ایده‌های بدیع، غیر مادی و تازه، -انعطاف‌پذیری: استعداد تولید ایده‌ها و روش‌های بسیار گوناگون، -بسط: توسعه استعداد و توجه به جزئیات است.[۷]

درگذشته عقیده بر این بود که خلاقیت، یک موهبت الهی است و چیزی نیست که بتوان آن را پرورش داد و به دیگران منتقل کرد اما امروزه بسیاری از اندیشمندان اعتقاد دارند خلاقیت یک توانایی ذهنی قابل پرورش در انسان است.[۸] با پرورش خلاقیت در دوران کودکی، کودکان مهارت‌هایی را در خود پرورش می‌دهند و به نگرش و دانشی دست می‌یابند که برای حوزه‌های یادگیری و رشد آن‌ها مفید خواهد بود.[۹] شکل‌گیری مفهوم خودکارآمدی یا تفکر و احساس توانستن از دیگر ویژگی‌های مهم این دوران است.

خودکارآمدی اطمینان به توانایی‌های خود در کنترل افکار، احساسات و فعالیت‌هاست.[۱۰] خودکارآمدی تاریخچه نسبتا کوتاهی دارد که با فعالیت‌های بندورا۱۹۷۷ آغاز شده است.[۱۱] از نظر بندورا خودکارآمدی احساس شایستگی، کفایت و قابلیت در کنار آمدن با زندگی است که برآورده کردن و حفظ معیارهای عملکرد، باعث افزایش آن می‌شود و ناکامی در برآوردن و حفظ این معیارها آن را کاهش می‌دهد، همچنین بندورا خودکارآمدی را ادراک فرد از درجه کنترلی که بر زندگی دارد، تعریف می‌کند.[۱۲] از طرفی خلاقیت ازجمله متغیرهایی است که می‌تواند در افزایش سطح خودکارآمدی نیز موثر باشد.[۱۳] بین ویژگی‌های افراد خلاق و افرادی که از خودکارآمدی بالایی برخوردارند همپوشی وجود دارد.[۱۱] ماتیسن و برونیک[۱٤] در پژوهشی نشان دادند، با افزایش خلاقیت، سطح خودکارآمدی به‌طور معناداری افزایش می‌یابد.

خودکارآمدی ویژگی است که قادر است به کودکان در شرایط خاص کمک کند تا بتوانند بر مشکلات غلبه کنند. خودکارآمدی می‌تواند باعث رشد و بهبود خلاقیت گردد. افراد خلاق، مسالهها را به‌گونه‌ای تجزیه و تحلیل می‌کنند که موجب باور مثبت از توانایی‌ها، قابلیت‌ها و ظرفیت‌هایشان می‌گردد. پژوهش‌ها نشان‌داده‌اند خلاقیت مهارتی آموختنی است[۱۱] و می‌توان با افزایش این مهارت، کارآیی و در نهایت سلامت روان و هیجانی کودکان را افزایش داد. یکی از روش‌های ورود به دنیای کودکان و ارتقای توانمندی‌های جسمی و ذهنی آنان بازی است. بازی یک فعالیت لذت‌بخش، اختیاری، دارای انگیزه درونی، کودک محور، دربردارنده انعطاف‌پذیری در انتخاب و نحوه استفاده از یک شی است.[۱۵] یکی از انواع بازی‌ها، فعالیت‌های وانمودی است که در دوران کودکی آغاز و در زندگی بزرگ‌سالی نیز ادامه می‌یابد و برای ایجاد نشاط و رشد ذهنی بدنی ضرورند.[۱٦] دراین دسته از بازی‌ها عناصر جدیدی وارد بازی کودکان می‌شود، واقعیت‌ها تغییر شکل یافته و اشیایی که وجود ندارند به‌وسیله اشیا دیگر و حرکات نمادین نمایش داده می‌شوند.

شریدان۱۹۹۹، نقل از علینقیان بیان می‌کند در بازی‌های وانمودی کودکان از طریق مشاهده و تقلید، موقعیت‌هایی را برای خودشان تصور می‌کنند؛ در این‌گونه بازی‌ها می‌توان از حداقل امکانات، بهترین شرایط استفاده را فراهم آورد.[۱۷] در تحقیقات متعددی اثر بازی بر ویژگی‌های مثبت کودکان نشان داده شده است. پژوهش پارسامنش و صبحی قرا ملکی نشان داد، بازی‌های وانمودی شعر و ترانه بر افزایش خلاقیت کودکان دختر بی‌سرپرست و بدسرپرست تاثیر مثبت و پایدار داشته

[Downloaded from socialworkmag.ir on 2024-03-29]

DOR: 20.1001.1.1735451.1399.9.2.2.7]

است است.[٤] پژوهش رادبخش، محمدی فر وکیان ارثی نشان دادند، استفاده از روش بازی و قصه‌گویی به‌طور معناداری سبب افزایش خلاقیت در هر چهار مولفه آن، در گروه‌های بازی و قصه‌گویی شـده است.[٦] بورتون در تحقیقی به این نتیجه رسـید، کـودکان در فعالیت‌های روزانه خود از بازی اسـتفاده می‌کنند، بازی‌هـا تجربه‌های ریاضی آنان را نیز در برمی‌گیرد. بازی‌های ریاضی، کودکان را در به‌دسـت آوردن مهارت‌های تفکر منطقی و افزایش دانش تقویت می‌کنند.

نتایج پژوهش طولی روس و رابینسون و کریستانو[۱۹] نشان داد که فرآیندهای شناختی و عاطفی در بازی‌های وانمودی در طول زمان ثابت هستند و تفکر واگرا را پیش‌بینی می‌کنند. دوره فراوانی این بازی‌ها در مقطع سنی هجده / بیست و چهار ماهگی تا پنج /شش سالگی است ولی تا پایان عمر به‌صورت انـدک وجود دارد. بازی نمادین نقطه اوج بازی‌های کودکانه اسـت.[۲۰] نتیجه‌ای که از تحقیقات اسـتنتاج می‌شود این اسـت که بازی‌های وانمودی عامل مهمی در رشـد خلاقیت و خودکارآمدی کودکان است که در طول زمان پایـدار می‌ماند و حتی نقش مهمی در سـلامت روان کودکان دارد، بنابراین این پژوهش با هدف بررسی اثربخشی بازی‌های وانمـودی بر خلاقیت و خودکارآمدی کودکان دختر بی‌سرپرست و بدسرپرست و پاسخ با این سـوال: آیا از طریق بازی‌های وانمودی می‌توان خلاقیت و خودکارآمـدی را در کودکان دختر بی‌سرپرست و بدسرپرست افزایش داد؟ انجام شده است.

روش

در این پژوهش نیمه‌آزمایشـی از طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه کنترل اسـتفاده شـده اسـت. جامعه‌آماری تحقیق حاضر شـامل کلیه چهل و یک کودک دختر بی‌سرپرسـت و بدسرپرست هفت تا دوازده ساله تحت پوشش بهزیستی شهر کرج در دو مرکز نسـل مهر یکتا و دسـت‌های مهربان مادر بود. ابتدا بر اسـاس معیارهای ورود و خروج، سـی نفر از آنان به روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شـدند. به‌دلیل این که نمونه‌گیری از جامعه خاص کودکان بد و بی‌سرپرسـت انجام شـد و همچنین به‌دلیل حساسـیت مداخلات آزمایشـی و محدودیت در انتخاب تصادفی به دلیل لزوم شرکت آگاهانه و با رضایت افراد نمونه در پژوهش، از نمونه‌گیری هدفمند اسـتفاده شد سـپس نمونه‌ها به‌طور تصادفی در دو گروه آزمایش و گروه کنترل پانزده نفر در هر گروه جای گرفتند. هشـت جلسـه بازی درمانی وانمودی برای گروه آزمایش ارایه گردید و از پرسشـنامه خودکارآمدی کودکان موریس۲۰۰۱ و پرسشنامه خلاقیت تورنس۱۹۸٤، آزمون تفکر خلاق فرم A-تصویری استفاده گردید. تا پایان مداخله جامعه‌آماری ریزشی نداشت و این امر به‌دلیل در دسترس بودن و همکاری مسوولین مربوطه در افزایش انگیزش کودکان برای شـرکت در جلسـات بود. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش‌های آمار توصیفی و تحلیل کوواریانس چندمتغیری و یک متغیری و نرم افزار SPSS20 استفاده شد.

ملاک‌های ورود و خروج

ملاک‌های ورود: کودکان هفت تا دوازده ساله تحت حمایت بهزیستی شهر کرج. رضایت شرکت در پژوهش. سلامت ذهنی و روانی.

ملاک‌های خروج: رضایت نداشـتن به ادامه شـرکت در جلسـات. معلولیت ذهنی جسمی. سـابقه مصرف قرص‌های روانپزشـکی خاص. استفاده از سایر روان‌درمانی هم‌زمان. ابتلا به بیماری مزمن. غیبت بیش از دو جلسه. ناتوانایی از ادامه حضور در گروه به دلایلی نظیر سردرد و یا تهوع و دیگر اتفاقات.

ملاحظات اخلاقی: اطلاع‌رسـانی کامل در مورد پژوهش، کسـب رضایتنامه کتبی. در پایان دوره گروه کنترل تحت آموزش بازی‌های وانمودی قرار گرفت.

ابزارهای پژوهش

برای اندازه‌گیری خلاقیت از آزمون تفکر خلاق فرم A-تصویری تورنس۱۹۸٤ اسـتفاده شـد. این آزمون برای سـنجش خلاقیت از دبسـتان تا دانشـگاه مناسب هست و از سه فعالیت ساخت تصویر، تکمیل تصویر و خطوط موازی تشکیل شده اسـت که در هر فعالیت، آزمودنی می‌بایسـت تا قبل از اتمام زمان ده دقیقه‌ای پاسخ‌های مورد نظر را به‌صورت تصویر ثبت کند. در این پژوهش خلاقیت از طریق تعداد و نوع پاسـخ‌هایی که کودک برای عناصر تشـکیل‌دهنده آزمون تفکر خلاق تورنس ارایه می‌کرد، به‌دست آمد. این عناصر شامل -سیالی: تعدد ایده‌های مختلف، -بدیع بودن: غیرمعمول بودن ایده‌ها، -انعطاف‌پذیری: متنوع بودن ایده‌ها، -بسـط: جزییات ارایه شده در ایده‌ها. نمره‌های این پرسشنامه به‌صورت نمره شصت

[Downloaded from socialworkmag.ir on 2024-03-29]

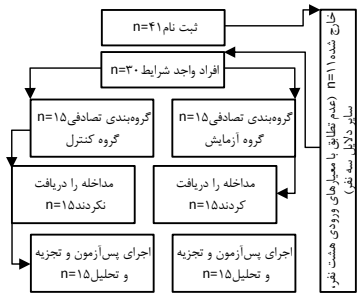
DOR: 20.1001.1.1735451.1399.9.2.2.7]

و پنج الی هفتاد و هفت، خلاقیت زیاد؛ نمره چهل و پنج الی شصت و پنج، خلاقیت متوسط؛ نمره چهل و پنج و پایینتر، خلاقیت کم تفسیر می‌شود. پژوهش‌هایی که در رابطه با پایایی و اعتبار این آزمون انجام شده، میانگین ضریب پایایی هشتاد و هشت صدم تا نود و شش صدم گزارش کرده است. همچنین در زمینه بازآزمایی ضریب هشتاد و هشت صدم درصد بین دو بار اجرا به‌دست آمده است. برای نمونه ایرانی، به نقل از خدارحیمی۱۳۸۳؛ پایایی آزمون تورنس توسط پیرخائفی۱۳۷۹ با استفاده از چهل و هشت دانش‌آموز دبیرستانی به شیوه بازآزمایی با ضریب پایایی کل هشتاد درصد برآورد شده است.[۲۱]

جهت اندازه‌گیری میزان خودکارآمدی نیز از آزمون پرسشنامه خودکارآمدی کودکان و نوجوانانSEQ-C استفاده شد. این پرسشنامه توسط موریس در سال۲۰۰۱[۲۲] برای ارزیابی سطح خودکارآمدی در کودکان و نوجوانان در سه حیطه اجتماعی، تحصیلی، هیجانی طراحی شده است. این پرسشنامه دارای بیست و سه ماده و سه خرده مقیاس خودکارآمدی اجتماعی، خودکارآمدی تحصیلی و خودکارآمدی هیجانی است. خرده آزمون خودکارآمدی اجتماعی که شامل هشت ماده اول پرسشنامه است، توانمندی ایجاد ارتباط با همسالان، قاطعیت و رسیدن به معیارهای اجتماعی را می‌سنجد. خرده آزمون خودکارآمدی تحصیلی شامل هشت ماده است که در قسمت دوم پرسشنامه قرار دارد و احساس توانمندی در مدیریت رفتارهای یادگیری، تسلط بر موضوعات درسی و تحقق انتظارات تحصیلی را مورد سنجش قرار می‌دهد. خرده آزمون خودکارآمدی هیجانی شامل هفت ماده است که در قسمت آخرپرسشنامه قرار دارد و احساس توانمندی فرد را در مقابله با هیجانات منفی و کنترل آن‌ها را می‌سنجد. پایایی بازآزمایی توسط سازنده برای کل مقیاس هشتاد و نه صدم، خودکارآمدی هیجانی هشتاد و هشت صدم، خودکارآمدی اجتماعی هشتاد و یک صدم و خودکارآمدی تحصیلی هشتاد و هفت صدم گزارش شده است. ثبات درونی آن نیز هشتاد صدم گزارش شده است.

در ایران طهماسیان[۲۳] پایایی این ابزار را سنجیده است و ضریب آلفای کرونباخ آن را به‌ترتیب برای خودکارآمدی عمومی، اجتماعی، تحصیلی و هیجانی‌هفتاد و سه صدم، شصت و شش صدم، هفتاد و چهار صدم و هشتاد و چهار صدم به‌دست آورده که میزان مناسبی است. همچنین در مطالعه مذکور ضریب همبستگی این سازه با افسردگی منفی سی و شش صدم برآورد گردیده که معنادار و نشان از روایی ملاکی آزمون است.

Consortنمودار(۱) نمودار



جدول(۱) شرح جلسات بازی درمانی سینگر، ۲۰۱۴[۱۶]

جلسه/// هدف/// تکنیک‌ها/// شرح جلسه/// زمان یک تا هفت نود دقیقه، و هشت صد و بیست
۱/// ایجاد ارتباط با کودکان/// عینیت‌بخشی به جساسات-رابطه‌سازی/// برقراری ارتباط و معارفه، آموزش آگاهی هیجانی-عاطفی کودکان با نام گذاری احساسات در حال و نشان دادن آن به وسیله یک نماد داستانی در دنیای حیوانات.
۲/// آموزش وانمودسازی و حرکات موزون/// ایفای نقش، وانمودسازی/// آموزش حرکات پانتومیم داستانی و وانمودسازی و ابراز احساسات همراه با حرکات بدن و چهره. در این روش هر یک از کودکان موضوعی را انتخاب و آن را به اجرا در آوردند، ایفای نقش در برابر دیگران یکی از تکنیک‌های اصلی بود.
۳/// یادگیری تغییر شدت وانمود/// تنظیم واکنش‌ها و هیجانات/// اجرای نمایش (حدس حرکات، مبالغه در حرکات و کمک به حفظ کردن حرکات و ایجاد سرعت در بازی‌های وانمودی توسط کودک.
۴/// افزایش هوش غیرکلامی/// هماهنگ‌سازی حرکات و حواس/// اجرای موسیقی همراه با بازی‌های حرکتی، حرکت همراه با موسیقی و استفاده از اسباب‌بازی همزمان. هوش غیرکلامی و ارتباطی به وسیله تکنیک هماهنگی حرکات با موضوع موسیقی یکی از مهارت‌های اصلی این مداخله است.
۵/// افزایش قدرت حواس و تمرکز/// ترجمه حرکتی معانی و همانندسازی/// گوش دادن به شعر و معنا و مفهوم، افزایش قدرت درک مفاهیم به وسیله تمرین ترجمه معانی کلمات، حرکات و سهیم شدن در تجربه داستان به وسیله همزادپنداری و پیدا کردن شباهت‌ها و تفاوت‌های خود با شخصیت داستانی.
۶/// هماهنگ‌سازی ذهن و حرکات در ساخت/// تقلید و الگوگیری/// استفاده از مکعب‌های‌سازه به منظور ایجاد سازه، تقلید و الگو گیری و تشویق به ساخت سازه با مکعب‌های پلاستیکی مخصوص و تشویق و تحسین عملکردها به‌منظور افزایش احساس توانمندی در خلق ایده‌های نو.
۷/// تمرین وظایف اجتماعی بزرگ‌سالی و ایفای نقش/// تمرین نقش، خلاقیت در چیدن محیط/// آموزش عروسک بازی و رفتار با کودک خیالی، آموزش روش‌های مختلف چیدن وسایل خانه، تمرین نقش‌های زنانه به کودکان، اجرای تکنیک ایفای نقش، تمرین و تشویق عملکرد کودکان.
۸/// تثبیت مهارت‌های خلاقانه و افزایش احساس توانمندی/// بازخورد مثبت و خودکارآمدی/// دادن بازخورد مثبت و هدایا. تمرین عملکرد خلاقانه و افزایش خود کارآمدی، بررسی احساسات و تشویق و تحسین. افزایش قدرت توانمندی شخصی و گروهی با تکنیک بازخوردهای مثبت در ارتقای خودکارآمدی کودکان. برنامه‌ریزی پس‌آزمون.

یافته‌ها

جدول شماره دو نشان داد، نمرات گروه آزمایش در خودکارآمدی و مولفه‌های اجتماعی، هیجانی و تحصیلی، در پس‌آزمون افزایش محسوس داشته است و نمرات گروه کنترل در پس‌آزمون نسبت به پیش‌آزمون افزایش چندانی را نداشته است.

[Downloaded from socialworkmag.ir on 2024-03-29]

DOR: 20.1001.1.1735451.1399.9.2.2.7]

جدول(۳) مقایسه متغیر خلاقیت در گروه‌های آزمایش و کنترل

متغیر	گروه	مرحله	میانگین	انحراف معیار	تعداد
خلاقیت کل	آزمایش	پیش‌آزمون	۶۹/۴۶	۵/۲۳	۱۵
		پس‌آزمون	۸۶/۸	۶/۳۴	۱۵
	کنترل	پیش‌آزمون	۷۱/۹۹	۵/۳۷	۱۵
		پس‌آزمون	۶۹/۵۳	۵/۶۶	۱۵
بدیع بودن	آزمایش	پیش‌آزمون	۲۶/۱۳	۲/۱۴	۱۵
		پس‌آزمون	۳۱/۳۳	۴/۳۶	۱۵
	کنترل	پیش‌آزمون	۲۵/۹۳	۲/۱۹	۱۵
		پس‌آزمون	۲۴/۷۳	۵/۴۹	۱۵
سیالی	آزمایش	پیش‌آزمون	۱۳/۶۶	۶/۱۷	۱۵
		پس‌آزمون	۱۷/۴	۵/۱۴	۱۵
	کنترل	پیش‌آزمون	۱۰/۸۲	۶/۱۴	۱۵
		پس‌آزمون	۱۲/۸۶	۵/۱۶	۱۵
انعطاف‌پذیری	آزمایش	پیش‌آزمون	۹/۱۳	۴/۱۳	۱۵
		پس‌آزمون	۱۳/۶۶	۱/۱۱	۱۵
	کنترل	پیش‌آزمون	۱۰/۸	۳/۱۲	۱۵
		پس‌آزمون	۱۱	۶/۱۵	۱۵
بسط	آزمایش	پیش‌آزمون	۲۰/۵۳	۶/۱۴	۱۵
		پس‌آزمون	۲۴/۴	۷/۱۴	۱۵
	کنترل	پیش‌آزمون	۲۱/۶	۳/۱۲	۱۵
		پس‌آزمون	۲۰/۹۳	۵/۳۷	۱۵

جدول شماره سه نشان داد، نمرات گروه آزمایش در پس‌آزمون خلاقیت و مولفه‌های آن از جمله بسط، سیالی، بدیع بودن و انعطاف نسبت به پیش‌آزمون افزایش یافته است. اما در گروه کنترل افزایش نمرات محسوس نیست.

نتایج تحلیل چند متغیری نشان داد که بین گروه آزمایش و کنترل حداقل از لحاظ یکی از متغیرهای وابسته از جمله خودکارآمدی و خلاقیت تفاوت معنی‌دار وجو دارد. لذا برای پی‌بردن به تفاوت، از تحلیل کوواریانس یک‌راهه در متن مانکوا، استفاده شد. قبل از بررسی فرضیه‌ها و سوالات فرعی برای رعایت پیش‌فرض تساوی واریانس‌ها متغیرهای تحقیق، از آزمون لوین استفاده شد. همچنین نتایج آزمون کلموگروف اسمیرنف جهت پیش‌فرض نرمال بودن توزیع نمرات در جامعه و نیز آزمون بررسی پیش‌فرض همگنی شیب‌های رگرسیون و آزمون ام‌باکس برای متغیرهای پژوهش انجام گرفت ومورد تایید قرارگرفت. همان‌طوری که در جدول شماره چهار مشاهده می‌شود با کنترل پیش‌آزمون متغیرهای خودکارآمدی و مولفه‌های تحصیلی، هیجانی و اجتماعی بین گروه آزمایش و کنترل از لحاظ متغیرهای مذکور تفاوت معنی‌داری مشاهده می‌شود.(P<۰/۰۵) به‌عبارت دیگر، بازی‌های وانمودی منجر به افزایش خودکارآمدی دختران بی‌سرپرست و بدسرپرست شده است. همان‌طوری که در جدول شماره پنج مشاهده می‌شود با کنترل پیش‌آزمون متغیرهای خلاقیت و مولفه‌های بدیع بودن، سیالی و انعطاف بین گروه آزمایش و کنترل از لحاظ متغیرهای مذکور تفاوت معنی‌داری مشاهده می‌شود.(P<۰/۰۵) به‌عبارت دیگر، بازی‌های وانمودی منجر به افزایش خلاقیت و مولفه‌های آن در دختران بی‌سرپرست و بدسرپرست شده است.

جدول(۲) مقایسه خودکارآمدی در گروه‌های آزمایش و کنترل

متغیر	گروه	مرحله	میانگین	انحراف معیار	تعداد
خودکارآمدی کل	آزمایش	پیش‌آزمون	۳۲	۷/۳۳	۱۵
		پس‌آزمون	۴۲/۶۶	۵/۱۴	۱۵
	کنترل	پیش‌آزمون	۳۱/۶۶	۳/۱۲	۱۵
		پس‌آزمون	۳۲/۳۶	۲/۳۴	۱۵
خودکارآمدی تحصیلی	آزمایش	پیش‌آزمون	۱۰/۸	۴/۵۵	۱۵
		پس‌آزمون	۱۴/۴	۵/۳۳	۱۵
	کنترل	پیش‌آزمون	۱۱/۶	۱/۲۱	۱۵
		پس‌آزمون	۱۱	۳/۷	۱۵
خودکارآمدی هیجانی	آزمایش	پیش‌آزمون	۱۰/۶	۲/۶۲	۱۵
		پس‌آزمون	۱۴/۵	۵/۱۴	۱۵
	کنترل	پیش‌آزمون	۱۰/۸	۲/۳۶	۱۵
		پس‌آزمون	۱۱	۴/۲۵	۱۵
خودکارآمدی اجتماعی	آزمایش	پیش‌آزمون	۱۰/۶	۶/۲۵	۱۵
		پس‌آزمون	۱۴	۷/۲۳	۱۵
	کنترل	پیش‌آزمون	۱۰/۹۳	۱/۲۳	۱۵
		پس‌آزمون	۱۰/۸۶	۲/۱۴	۱۵

جدول(٤) نتایج تحلیل کوواریانس یک‌راهه در متن مانکوا (میانگین نمرات پس‌آزمون خودکارآمدی و مولفه‌های آن) در گروه‌های آزمایش و کنترل با کنترل پیش‌آزمون

متغیر	منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	Sig	مجذور اتا
خودکارآمدی	پیش‌آزمون	۸۷/۴۲	۱	۸۷/۴۲	۶/۹۴	۰/۰۱	۰/۲۰
	گروه	۷۸۰/۸۱	۱	۷۸۰/۸۱	۶۱/۹۹	۰/۰۰۱	۰/۶۹
خودکارآمدی تحصیلی	پیش‌آزمون	۰/۲۸	۱	۰/۲۸	۰/۰۴	۰/۸۳	۰/۰۰۲
	گروه	۸۶/۹۶	۱	۸۶/۹۶	۱۲/۹۵	۰/۰۰۱	۰/۳۲
خودکارآمدی هیجانی	پیش‌آزمون	۵/۱	۱	۵/۱	۱/۳۳	۰/۲۵	۰/۰۴
	گروه	۸۹/۶۵	۱	۸۹/۶۵	۲۳/۴	۰/۰۰۱	۰/۴۶
خودکارآمدی اجتماعی	پیش‌آزمون	۸۰/۷۹	۱	۸۰/۷۹	۱۳/۸۹	۰/۰۰۱	۰/۳۴
	گروه	۸۱/۲۶	۱	۸۱/۲۶	۱۳/۹۸	۰/۰۰۱	۰/۳۴

جدول(۵) نتایج تحلیل کوواریانس یک‌راهه در متن مانکوا (میانگین نمرات پس‌آزمون خلاقیت و مولفه‌های آن) گروه‌های آزمایش و کنترل با کنترل پیش‌آزمون

متغیر	منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	Sig	مجذور اتا
خلاقیت کل	پیش‌آزمون	۳۱۱۵/۱۷	۱	۳۱۱۵/۱۷	۵۱/۳۱	۰/۰۰۱	۰/۶۵
	گروه	۲۳۹۳/۸۶	۱	۲۳۹۳/۸۶	۳۹/۴۳	۰/۰۰۱	۰/۵۹
بدیع بودن	پیش‌آزمون	۱۴۷۵/۰۵	۱	۱۴۷۵/۰۵	۶۵/۸	۰/۰۰۱	۰/۷
	گروه	۳۸۶/۰۸	۱	۳۸۶/۰۸	۱۷/۲۲	۰/۰۰۱	۰/۳۸
سیالی	پیش‌آزمون	۵/۳۸	۱	۵/۳۸	۰/۶۳	۰/۴۳	۰/۰۲
	گروه	۱۰۴/۸۷	۱	۱۰۴/۸۷	۱۲/۴۲	۰/۰۰۲	۰/۳۱
بسط	پیش‌آزمون	۷۵۹/۶۸	۱	۷۵۹/۶۸	۸۵/۱۶	۰/۰۰۰	۰/۷۵
	گروه	۱۳۴/۱۰	۱	۱۳۴/۱۰	۱۵/۰۳	۰/۰۰۱	۰/۳۵
انعطاف‌پذیری	پیش‌آزمون	۷۷/۲	۱	۷۷/۲	۷/۹۵	۰/۰۰۹	۰/۲۲
	گروه	۸۳/۶۶	۱	۸۳/۶۶	۸/۶۱	۰/۰۰۷	۰/۲۴

بحث و نتیجه‌گیری

نتایج نشان داد بین گروه آزمایش و کنترل از لحاظ متغیرهای خودکارآمدی و مولفه‌های تحصیلی، هیجانی و اجتماعی تفاوت معنی‌داری وجوددارد. به‌عبارت‌دیگر، بازی‌های وانمودی موجب افزایش خودکارآمدی گروه آزمایش شده است. این یافته با یافته‌های تحقیقات پارسامنش و صبحی قراملکی،[٤] رادبخش،محمدی‌فر و کیان ارثی،[٦] بورتون،[۱۸] روس و رابینسون و کریستانو[۱۹] همسویی دارد.

[Downloaded from socialworkmag.ir on 2024-03-29]

DOR: 20.1001.1.1735451.1399.9.2.2.7]

در تبیین این یافته می‌تـوان چنین بیان کرد، خودکارآمـدی نقطـه آغاز حرکـت و تلاش برای رشـد و یادگیری کودکان اسـت.[۲۴] بازی یکی از فعالیت‌های سـازنده در دوران کودکی است.[۲۵] همان‌طور که در محتوای جلسـات هم دیده شـد کودکان با بازی‌های وانمـودی موفق به درک بیشـتر مسـاله‌ها و مشاهده آن از زوایای گوناگون شدند، افرادی که خودکارآمـدی بالاتری دارند راه‌حل‌های مختلف را امتحان می‌کنند. قضاوتشـان را به تاخیر می‌اندازنـد، درفرایند تفکر آن‌ها نوعی تامل مشـاهده می‌شـود.[۸] این افراد در پی پاسـخ آزمایش توانمندی‌های خود هستند و تا حدودی از این توانمندی‌ها اطمینان دارند، یادگیری‌های عملـی در بازی‌های وانمودی آن‌هـا را بـه الهامگیـری از توانمندی‌هـای دیگران تشـویق می‌کنـد و از این طریق میزان خودکارآمدی اجتماعی خود افزایش می‌دهند. ابراز هیجانات منفی و مثبت در طول بازی‌ها و یادگیری چگونگی ابراز هیجانات به‌صورت سـالم و به رسمیت شناخته شـدن هیجانات و تـوان کنتـرل و یـا ابـراز آن‌هـا در هنگام بازی امـکان پذیر می‌گـردد و خودکارآمدی هیجانی کودکان نیز افزایـش می یابد. بازی بـر خودکارآمـدی تحصیلـی هـم می‌تواند موثر واقع شـود. همچنیـن از طریق افزایش توانمندی‌هـای ذهنی نیـز می‌تواند به‌صورت غیرمستقیم از طریق افزایش سلامت هیجانی و تخلیـه هیجانـات و ایجـاد آرامش روحی در تمرکـز و کسـب موفقیت‌هـای تحصیلی و احسـاس کارآمـدی نیر اثربخش باشـد. خودکارآمدی ترکیب کلی از هیجانات مثبت و افکار تقویت‌کننده عملکـرد را در افراد و در کـودکان افزایش می‌دهد. به این‌ترتیب در موارد مختلف احساس توانایی بیشتر و انگیزه بیشتری برای غلبه بر مشکلات عملکردی از جمله عملکرد تحصیلی به‌وجود خواهد آمد. نتایج نشان داد، بازی‌های وانمودی بر افزایش خلاقیـت دختـران موثـر و بیـن گروه‌های آزمایـش و کنترل از لحاظ متغیرهای مذکـور تفاوت معنی‌داری وجود دارد. به‌عبارت‌دیگـر، بازی‌های وانمودی منجربـه افزایش خلاقیت و مولفه‌های آن در دختران گروه آزمایش شده است. این یافته با یافته‌های تحقیقات پارسـامنش و صبحی‌قراملکـی،[٤] رادبخش، محمدی فر و کیان ارثی،[٦] بورتون،[۱۸] روس و رابینسون و کریستانو[۱۹] همخوانی دارد.

در تبیین این یافته اشـتنباط می‌شـود، وانمود کردن یکـی از راه‌های اساسـی تمرین و حل مسـاله‌ها به شـیوه‌های مختلف است، با افزایش میزان یادگیـری در جمع و میل به رقابت در جریان بازی، موفقیت‌های افراد در موقعیت‌های وانمـودی، خلاقیت را افزایش می‌دهد. کودکان گـروه آزمایش با اسـتفاده از بازی‌های وانمودی یـاد می‌گیرند با تکیه بر توانایی خود مسـاله‌ها را حل کنند وخلاقیـت را تمرین کنند بنابراین بدیـع بودن به‌عنوان یک مولفه تمرین و افزایـش می‌یابد. تاکید بر فکر کـردن به موضوع و مسـاله از ابعـاد مختلف در طول جلسـات بازی، موجـب سـیالیت، روانـی فکر و اندیشـه دختران شـد و تـلاش آنان برای اینکه مسـاله‌ها را از دیـدگاه دیگران نیز ببیننـد و تجزیه و تحلیل کنند به رشـد انعطاف‌پذیری آنان کمک کرد. بـا افزایش تحلیل‌ها از دیدگاه‌های گوناگون و افزایش مهارت‌های شـناختی آنان و گسـترش چارچوب تحلیلی ذهنی کودکان مولفه بسـط شـکل می‌گیرد.[۱۹و۲۴] به‌این‌ترتیـب کودکان از یـک جانبه نگری فاصلـه می‌گیرند، همچنین با افزایش مهارت‌های خلاقانه ذهن نسـبت به مسـاله‌ها و شـکل‌ها در پرسشنامه‌ها کنجکاوتر شده و به راحتی جواب‌های ساده را نمی‌پذیرند، روی مسـاله‌ها فکر می‌کنند و می‌خواهند تجـارب کلاس را در زندگی بـه‌کار بگیرند. نتایج نشـان می‌دهد که بازی‌های وانمودی توانسـته بر خلاقیت و خودکارآمدی کودکان موثر باشد. لذا از بازی‌های وانمودی می‌توان به‌عنوان روشـی مناسـب در جهت بهبود شاخص‌های سلامت ذهنـی و روانی کودکان بدسرپرسـت و بی‌سرپرسـت اسـتفاده کرد.

محدودیت‌هـا: به‌دلیل برخی تفاوت‌هـای فرهنگی، مالی، محیطی و... بایـد در تعمیم نتایج ایـن تحقیق به جوامع دیگـر کودکان عادی احتیـاط نمود، همچنین به‌دلیل زمان محدود اجرای پژوهش و جابجایی مکانی برخی از کودکان به مراکز دیگر و عدم دسترسی به آن‌ها، امکان گرفتن آزمونی مجدد جهت پیگیری نتایج پس از گذشت چند ماه برای مشـاهده میزان ثبات اثرات آموزش وجود نداشـت و در نهایت ممکن اسـت نتایج پژوهش تحت تاثیر متغیرهای مداخله‌گری همچون هوش و شخصیت کودکان نیز قرار گرفته باشد.

پیشـنهادها: نتایج این پژوهش می‌تواند راهگشـای روانشناسـان کـودک و مددکاران اجتماعی در اسـتفاده از بازی‌هـای وانمودی در جهـت بهبـود خودکارآمدی و خلاقیـت فرزندان بد و بی‌سرپرسـت باشـد و از عوارضـی همچـون افت تحصیلی، افسـردگی و اسـترس

[Downloaded from socialworkmag.ir on 2024-03-29]

DOR: 20.1001.1.1735451.1399.9.2.2.7]

و دیگـر مشـکلات هیجانـی آنـان بکاهد. همچنین پیشـنهاد می‌شـود این بازی‌های در مـدارس ابتدایی اجـرا شـود و در تحقیقاتی مشـابه بـا کنترل هـوش و شـخصیت نتایج خالص‌تـری اسـتخراج گـردد و آزمـون پیگیـری نیـز اجـرا گردد.

سپاسگزاری: در پایان نویسندگان از تمامی مدیران و مسوولین محترم بهزیسـتی شـهر کرج و همچنین کودکان و نوجوانانی که در جلسات شرکت داشتند تشکر قدردانی به عمل می‌آورند.

منابع

References:

1. Moreno R, Kilpatrick J. Student perceptions of self-efficacy in the foreign language classroom: A design-based research study. Educational Design Research. 2018; 2(1).
2. Hero L-M, Lindfors E, Taatila V. Individual innovation competence: A systematic review and future research agenda. International Journal of Higher Education. 2017; 6(5): p. 21-103.
3. Rashidi M. Effectiveness of narrative therapy on self efficacy, coping skills and flexibility of headless girls in family center of Mashhad city. (Dissertation). Yazd: Yazd University; 2015: 14. [Persian]
4. Parsamanesh F, Sobhigharamaleki N. Players' lyrics simulative effect on the development of children's creativity. Journal of Innovation and Creativity in Human Science. 2013; 2(4): p. 141-157.[Persian]
5. Edl S, Benedek M, Papousek I, Weiss EM, Fink A. Creativity and the stroop interference effect. Journal of Personality and Individual Differences. 2014; 69: p. 38-42.
6. Radbakhsh N, Mohammadifar M, Kianersi F. Comparing the effectiveness of play and storytelling on increasing children's creativity. Journal of Innovation and Creativity in Human Science. 2013; 2(4): p. 177-195. [Persian]
7. Rasouli A. The relationship between creativity and goal direction with classroom management style of elementary teachers of Piranshahr. (Dissertation). Urmia, Urmia University; 2014: p. 36. [Persian]
8. Dadsetan P. Child's personality assessment based on drawing tests. Tehran: Roshd Publishing; 2011: p. 49. [Persian]
9. Duffy B. Suppoting creativity and imagination in the early years. 2nd, New York, Open University Press; 2015. p. 28.[Persian]
10. Bandura A. Social learning theory. New Jersey, Prentice-Hall, 2009. p. 36.[Persian]
11. Sharifi H, Tangestani Y. Prediction of academic achievement based on self efficacy, self regulation, and creativity of students in Azad university of Roudehen. Journal of Educational Management. 2013; 4(4): p. 157-178. [Persian]
12. Schultz D, Schultz S. Theories of personality. Boston, Cengage Learning, 2013: p. 150. [Persian]
13. Gilak M, Zadehmohammadi A, Bagheri F. The relationship of resiliency and self-concept with self-efficacy of handicapped females: The mediating role of creativity. Journal of Iranian Psychologists. 2013; 35(9): p. 15-307. [Persian]
14. Mathisen G, Bronnick K. Creative self-efficacy: An intervention study. International Journal of Educational Research. 2009; 48(1): p. 9-21.
15. Landreth G. Play therapy: The art of the relationship. New York: Routledge Publishing; 2012.
16. Singer D.G, Singer J.L. The house of make-believe: Children's play and the developing imagination. Massachusetts. Harvard University Press, 2014: p. 52. [Persian]
17. Alinaghian N. The effect of pretend play based on metaphors on Persian learning in mental retarded students of third grade in Isfahan. (Dissertion). Isfahan: Isfahan University; 2008: p. 52. [Persian]
18. Burton M. Five strategies for creating meaningful mathematics experiences in the primary years. Journal of Young Children. 2010; 65(6): p. 92.
19. Russ SW, Robins AL, Christiano BA. Pretend play: Longitudinal prediction of creativity and affect in fantasy in children. Creativity Research Journal. 1999; 12(2): p.129-39.
20. Ahmadvand M. Play psychology. Tehran: Payamnoor Publishing; 2009: p. 39. [Persian]
21. Khodarahimi S. Addressing relationship of family environment with nonverbal creativity of second grade girl student of Shiraz. (Dissertion). Shiraz: Shiraz University; 2004.[Persian]
22. Muris P, Meesters C, Merckelbach H, Hülsenbeck P. Worry in children is related to perceived parental rearing and attachment. Behaviour Research and Therapy. 2000; 38(5): p. 97-487.
23. Tahmasian K. Validation and standardization of Persian version of self efficacy questionnaire- children. Journal of Applied Psychology. 2007; 4(5): p. 90-373. [Persian]
24. Rudy BM, Davis TE 3rd, Matthews RA. The relationship among self-efficacy, negative self-referent cognitions, and social anxiety in children: A multiple mediator model. Journal of Behavior Therapy. 2012; 43(3): p. 28-619.
25. Shrinivasa B, Bukhari M, Ragesh G, Hamza A. Therapeutic intervention for children through play: An overview. Archives of Mental Health. 2018; 19(2): p. 82.

[Downloaded from socialworkmag.ir on 2024-03-29]

DOR: 20.1001.1.1735451.1399.9.2.2.7]