

بهره‌گیری از رویکرد بازی‌محور در پرورش مهارت خلاقیت در دانش‌آموزان ابتدایی

فرزاد سنجری میجانی^۱

^۱ لیسانس علوم تربیتی دانشگاه فرهنگیان خواجه نصیر الدین طوسی کرمان

چکیده

هدف: خلاقیت مهم‌ترین وجه زندگی است و اهمیت آن به‌ویژه در دوران ابتدایی روز به روز در حال افزایش است. با توجه به اینکه تحولات جهانی امروز لحظه‌ای رخ می‌دهند، سرعت تغییرات شتابان در حال افزایش است. این انسان‌های خلاق هستند که می‌توانند همراه این جریان باشند. بنابراین وقتی کودکانی خلاق داشته باشیم؛ در آینده موفق خواهند بود. کسب و کار و درآمد و شغل در آینده بدون خلاقیت معنا نخواهد داشت. بازی، یکی از روش‌های ارتقای این مهارت در دانش‌آموزان ابتدایی است. بازی، جهان طبیعی کودک است و اجازه می‌دهد تا کودک از خلاقیت خود استفاده نماید. روش تحقیق: ما در این مقاله بعد از بررسی و تحلیل یافته‌های مقالات، کتب و پایگاه‌های اینترنتی به صورت توصیفی به جمع‌آوری مطالب و بیان آن‌ها پرداخته‌ایم. یافته‌ها: ابتدا به توضیح مفهوم خلاقیت، بازی، بازی‌های آموزشی، بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌درمانی پرداخته و سپس مطالبی در مورد عوامل موثر بر خلاقیت و تاثیرات هر یک از انواع بازی بر پرورش مهارت خلاقیت دانش‌آموزان را ذکر کرده‌ایم. بحث و نتیجه‌گیری: نتایج بررسی‌ها حاکی از آن است که بازی مناسب‌ترین راه برای بروز و رشد استعدادها و دانش‌آموزان به‌شمار می‌رود و نقش بازی در پرورش خلاقیت کودکان قابل انکار نیست. در فرآیند بازی چون دانش‌آموز با وسایل و روش‌های مختلف آشنا شده و مدام درگیر طراحی، تولید و اصلاح است؛ باعث بهبود قدرت خلاقیت در فرد خواهد شد.

واژه‌های کلیدی: بازی آموزشی، بازی رایانه‌ای، خلاقیت، بازی‌درمانی، دانش‌آموزان

مقدمه

سال‌های متممادی است که خلاقیت به‌عنوان یکی از توانایی‌های ذهنی مورد توجه دانشمندان و روانشناسان قرار گرفته است. خلاقیت ویژگی ذاتی‌ای است که در وجود همه انسان‌ها قرار دارد. شکوفا شدن و پرورش این قوه‌ی الهی تحت تاثیر عوامل متعددی قرار دارد ازجمله: فرصت‌هایی که برای بیان آزادانه‌ی نظرات و فعالیت‌های آزادانه وجود دارد و اعتماد به نفس افراد را افزایش داده و موجب می‌شود فرد نقش فعالی در اجتماع داشته باشد. اگر تمامی این فرصت‌ها را از سنین پایین‌تر در اختیار کودکان قرار دهیم، زمینه‌های رشد و پرورش هرچه بیشتر این موهبت خدادادی را فراهم خواهیم کرد. دوره ابتدایی یکی از دوره‌هایی است که فرصت‌های بیشتری را برای پرورش خلاقیت در دانش‌آموزان فراهم می‌کند (احمدی، ۱۴۰۱). خلاقیت یعنی توانایی تولید ایده‌ها و راه‌حل‌های متعدد، جدید و مناسب برای حل مسائل و مشکلات. خلاقیت یا آفرینندگی توان ساختن یا خلق نمودن چیزی نو است، راهکاری نو برای حل یک مشکل، یک روش یا یک دستگاه نو، یا یک شیء یا فرم نو هنری. همچنین خلاقیت بشر تعریفی از قابلیت‌های اقتصاد، زندگی، فناوری، صنایع نو، ثروت نو و کلیه چیزهایی است که از یک اقتصاد خوب جریان می‌گیرد (حسن‌زاده و همکاران، ۱۴۰۱). بازی مهم‌ترین فعالیت برای کودکان است که بر رشد اجتماعی، عاطفی و شناختی کودکان تاثیر دارد. بازی‌های خلاق فرصت مناسبی برای رشد خلاقیت در کودکان هستند. خلاقیت و ابداع از فرآیندهایی هستند که بکارگیری آن‌ها در دوران بزرگسالی مشروط به پرورش آن‌ها در خردسالی است. این متغیر عمیقاً در بازی ریشه دارد و روحیه بازی کردن در طول دوران زندگی ما به‌عنوان بخش خلاق وجودمان باقی می‌ماند. بازی نه تنها به کودکان فرصت کشف ملاک‌های جدید را می‌دهد بلکه تخیل را تحریک می‌کند و عزت نفس کودکان را هم تقویت می‌کند. کودکان دارای عزت نفس بالا ابتکار بالاتری دارند. کودکان در بازی می‌توانند بهتر احساس و افکار خود را در مقایسه با استفاده‌ی انحصاری از واژه‌ها بیان کنند. آن‌ها طبیعتاً با بیان حالات خود از طریق بازی و وسایل مربوط به آن احساس راحتی بیشتری می‌کنند. بنابراین کودکان از طریق بیان غیرمستقیم در بازی می‌توانند آگاهی بهتری نسبت به خاطرات و مشکلاتشان به‌دست آورند (ممشلی، ۱۳۹۹). یک نوع دیگر از بازی‌ها که با پیشرفت و ظهور تکنولوژی وارد دنیای کودکان شده، بازی‌های رایانه‌ای است. این بازی‌ها یکی از رسانه‌های نوینی است که از جنبه‌های مختلف از دیگر رسانه‌ها پیشی گرفته است (پایان گندمانی، ۱۴۰۱).

فرخی و همکاران (۱۳۹۵) با مقایسه تاثیر بازی‌های رایانه‌ای استراتژیک و بازی‌های رایانه‌ای تفننی بر تفکر خلاق دانش‌آموزان دریافتند که بازی‌های رایانه‌ای استراتژیک نسبت به بازی‌های رایانه‌ای تفننی در رشد تفکر خلاقانه دانش‌آموزان مفید هستند؛ از این رو توصیه می‌شود که مسئولان، مدیران، معلمان و والدین انجام دادن بازی‌های رایانه‌ای استراتژیک را برای دانش‌آموزان توصیه کنند.

میری (۱۴۰۱) با بررسی تاثیر بازی‌های آموزشی در انگیزش تحصیلی، خلاقیت و پیشرفت درسی دانش‌آموزان ابتدایی نتیجه گرفتند که آموزش به‌شیوه بازی‌های آموزشی می‌تواند تاثیرات شگرفی در فرایند یاددهی-یادگیری، پیشرفت تحصیلی، افزایش انگیزه و خلاقیت در دانش‌آموزان در دروس مختلف در دوران ابتدایی داشته باشند. ازطرفی نوع بازی و میزان تاثیر آن در دوران ابتدایی بر روی توانایی‌های ذهنی، ادراکی و تجربه‌پذیری و یادآوری کودکان نقش اساسی دارد.

مهارت تفکر خلاقانه نقشی موثر در یادگیری کودکان دارد و بخشی از مهارت‌های تفکر انتزاعی است که باید پرورش یابد. زمانی که دانش‌آموزان به فرایند یادگیری توجه می‌کنند، خلاقیت درک آن‌ها را افزایش می‌دهد و رشد نتایج یادگیری دانش‌آموزان را تحکیم می‌بخشد (بیتلستون، ۲۰۱۲). دانش‌آموزان بایستی توان خلاقانه خود را کشف کنند، تا بتوانند مسائل را به‌درستی حل کنند و این امر نیازمند مهارت‌های استدلال و تفکر خلاقانه است (ساری و همکاران، ۲۰۱۸). این روش یادگیری

به دانش‌آموزان امکان می‌دهد تا سوالات خود را بپرسند و ایده‌های خود را ابراز کنند. خلاقیت ممکن است با پیشرفت تحصیلی همراه نباشد (کتلر و همکاران، ۲۰۱۷)، اما به‌طور کلی خلاقیت پیشرفت تحصیلی را تسهیل می‌کند. فعالیت‌های خلاق زمانی پیش می‌آید که دانش‌آموزان در محیط احساس ایمنی و غیرقراردادی بودن کنند و باهم همکاری داشته باشند (چان، ۲۰۱۵). همچنین خلاقیت یکی از برجسته‌ترین توانایی‌های شناختی است که نقش بسیار عمده‌ای در نوآوری و حل مشکلات بشری از کوچک‌ترین و ابتدایی‌ترین آن تا پیشرفته‌ترین یافته‌های بشری در حوزه‌های مختلف فلسفی، فرهنگی، علمی، فنی و هنری دارد. ازجمله فواید این مهارت عبارت است از: ظرفیت دیدن روابط جدید، پدید آوردن اندیشه‌های غیرمعمول و فاصله گرفتن از الگوی سنتی تفکر (نوروزی و رباط میلی، ۱۳۹۹). هدف پژوهش بهره‌گیری از رویکرد بازی‌محور در پرورش مهارت خلاقیت در دانش‌آموزان ابتدایی است.

مبانی نظری

خلاقیت

خلاقیت از مولفه‌های مختلفی تشکیل شده است از جمله:

سیالی، یعنی تعداد تولید زیاد ایده.

انعطاف‌پذیری، یعنی تولید تعداد زیاد ایده متفاوت.

بسط، یعنی توسعه‌بخشی، شاخ و برگ دادن یا تکمیل کردن ایده‌ها

ابتکار، یعنی استفاده از ایده‌هایی که بدیعی یا پیش‌پا افتاده نیست یا از نظر آماری نادر است.

خلقیت مفهومی بسیار مهم و ناشی از ماهیت پیچیده و مرکب کنش‌های مغزی است و دارای تعاریف مختلف است. متداول‌ترین تعریف، ارائه فکر نو و متفاوت است و معنی ادبی آن (پدیده نو و جدیدی را به‌وجود آوردن است). خلاقیت فرآیندی است ذهنی که نتیجه آن ایجاد افکاری جدید و ارزشمند است. در لغت روانشناسی، خلاقیت استعداد، ابتکار و خلق کردن است که به‌صورت بالقوه در هر فردی و در هر سنی وجود دارد و با محیط اجتماعی-فرهنگی فرد، ارتباط محسوس دارد (محمودی، ۱۳۹۵). در تعریف دیگر خلاقیت را به‌معنای توانایی ترکیب ایده‌ها در یک روش منحصر بفرد یا ایجاد پیوستگی بین ایده‌ها بیان می‌کند. همچنین خلاقیت فرآیندی است که نتیجه آن یک اثر مشخص است و این نتیجه توسط گروهی اجتماعی در یک برهه زمانی به‌عنوان محصول مفید و ارضاکننده پذیرفته می‌شود. برخی از روانشناسان، خلاقیت و حل مسئله را فرآیندی مشابه می‌دانند. برای مثال، گانیه در طبقه‌بندی خود از انواع یادگیری، بالاترین سطح یادگیری را حل مسئله می‌داند. درعین حال می‌توان بین حل مسئله و خلاقیت از این لحاظ تفاوت قائل شد که حل مسئله، فعالیتی عینی‌تر از خلاقیت است و از آن هدف مشخص‌تری دارد؛ یعنی حل مسئله بیشتر بر واقعیت استوار است و هدف آن عینی و بیرونی است، درحالی‌که خلاقیت بیشتر جنبه ذهنی دارد و بیشتر از حل مسئله مبتنی بر شهود و تخیل است. به تعبیر دیگر، در حل مسئله شخص با موقعیتی روبه‌رو می‌شود که باید برای آن یک راه‌حل بیابد، اما در خلاقیت، فرد هم موقعیت مسئله و هم راه‌حل آن را خود می‌آفریند. ویژگی مهم دیگر خلاقیت که آن را از حل مسئله متمایز می‌سازد، تازگی نتایج تفکر آفریننده است (مهرعلی و موحدی، ۱۳۹۷).

بازی

بازی، جهان طبیعی کودک است و اجازه می‌دهد تا کودک از خلاقیت خود استفاده نموده و تخیل، مهارت، چابکی و قدرت عاطفی، جسمی و شناختی خود را رشد می‌دهد. کودک از طریق بازی درمورد خود و دیگران چیزهایی را یاد می‌گیرد و از این طریق در سنین پایین با جهان اطراف خود تعامل می‌کند. بازی از زمره روش‌هایی است که نتایج مفید و قابل‌توجهی به‌بار می‌آورد و به شیوه مثبتی به رفتارهای هیجانی و تکانشی تعادل می‌بخشد (آقایی گادیانی و غیائی، ۱۳۹۹). افلاطون اولین کسی بود که استدلال کرد که کودکان وقتی از طریق بازی با استفاده از روش حسابی تفریق، جمع، تقسیم و ضرب با دادن سیب و انجام فعالیت‌های شمارش با استفاده از سیب آموزش داده می‌شوند، آسان‌تر قابل درک هستند (دارنی، ۲۰۲۰). دیویی و نظریه‌پردازان گشتالتی، بازی را به‌عنوان راهبرد آموزشی رسمی در دوره اول قرن بیستم معرفی کرده‌اند. چنانکه دیویی بیان می‌کند، فضای خانه و مدرسه باید به‌گونه‌ای باشد که نشاط و سرزندگی را برای کودکان به ارمغان بیاورد (یوسفی، ۱۳۹۴).

بازی درمانی

بازی درمانی روشی است که به‌وسیله آن، ابزار طبیعی بیان حالات کودک، یعنی بازی به‌عنوان روش درمانی وی بکار برده می‌شود تا به کودک کمک کند، فشارهای احساسی خویش را تحت کنترل قرار دهد. از بازی درمانی غالباً برای درمان کودکان ناسازگار و کسانی که نسبت به حل مسائل مربوط به سازگاری مشکل دارند؛ استفاده می‌شود (آزادی‌منش و همکاران، ۲۰۱۷). بازی درمانی می‌تواند به‌عنوان مشاوره برای کودکان و درمان برای بزرگسالان عمل کند. بازی یک رفتار پیچیده است که به‌طور ساده ظاهر می‌شود. در بازی درمانی، بچه‌ها بازی را به‌عنوان روشی جهت ابراز عواطف، رفتار اجتماعی، شدت رفتار و مشکلات خانوادگی، استفاده می‌کنند. در طول بازی درمانی، بین کودک و درمانگرش رابطه قوی به‌وجود می‌آید. ثبات این رابطه مهم است؛ زیرا سبب می‌شود که محیط امن و مطمئنی برای کودک جهت اجرای بازی و برای درمانگر جهت وارد شدن به دنیای کودک و زیرنظر گرفتن رفتارهایش ایجاد شود (صریحی و همکاران، ۲۰۱۵). بازی برای کودکان مفید است چون بازی موقعیت مناسبی برای تشخیص و درمان فراهم می‌کند. بازی بیشتر ناشی از انگیزه‌ی درونی است تا انگیزه بیرونی و این بازتاب درون کودک است. بازی موجب می‌شود که کودک احساسات و ارتباطات بیرونی‌اش را بیان کند و همچنین موجب توسعه‌ی تمایلات، مهارت‌های ارتباطی و افزایش شادی و سازگاری کودک با محیط اطرافش می‌شود (شیخعلی‌زاده، ۱۴۰۱).

بازی آموزشی

به نظر می‌رسد بازی از روزگاران قدیم تا به امروز مورد توجه بوده و باور بسیاری بر این است که بازی برای کودکان می‌تواند به‌عنوان یک ابزار مهم در یادگیری باشد. در این راستا بازی‌های آموزشی به‌عنوان ابزاری جدید برای یادگیری محتوای فرهنگی-اجتماعی، به شیوه‌ای جذاب مطرح و مورد استقبال قرار گرفته‌اند (ووکاتورو و همکاران، ۲۰۱۹). بازی آموزشی یک فعالیت سرگرم کننده است که می‌تواند به‌عنوان یک ابزار آموزشی مورد استفاده قرار گیرد و یا یک سرگرمی است که به‌عنوان غنی‌سازی در حمایت از یادگیری طراحی شده است (کریستانتو و همکاران، ۲۰۱۹). بازی آموزشی یک استراتژی آموزشی است که به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد تا قسمت‌های مختلف یک بازی را به‌عنوان یک روش یادگیری بررسی کنند. بازی آموزشی از طریق طراحی خود به دانش‌آموز اجازه می‌دهد تا مهارت‌ها و دانش جدیدی به دست آورد، فعالیت‌های بدنی را برانگیزد و رشد عاطفی اجتماعی را تقویت کند. بازی‌های آموزشی باعث افزایش علاقه دانش‌آموز به درس شده، ماندگاری اطلاعات، خلاقیت و تخیل را تضمین می‌کند و رشد مهارت‌هایی مانند ترکیب را تسهیل می‌کند (چلیکلر و همکاران، ۲۰۲۱). دانش‌آموزان در طول

فعالیت بین خود بحث می‌کنند و به آن‌ها طوفان فکری در مورد این موضوع ارائه می‌شود و در نهایت می‌توان مدعی شد که تصور می‌شود که بازی‌های آموزشی در زندگی روزمره آن‌ها نیز مفید است (رحمتی و کریمی، ۱۴۰۱).

بازی رایانه‌ای

با شروع قرن بیستم پیشرفت‌های تکنولوژیک بشر سرعت بیشتری یافت و این پیشرفت بر شکل و کیفیت تفریحات انسان نیز اثر گذاشت. همچنین فناوری اطلاعات و ارتباطات. عامل اساسی در شکل‌دهی به محیط یادگیری جدید و ایجاد تغییرات سریع در جامعه است. امروزه این فناوری بر جنبه‌های مختلف زندگی فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و تربیتی افراد و اجتماعات تاثیر گذاشته است. پیشرفت‌های سریع در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات در عصر حاضر، فناوری را به‌سوی نیازهای مردم هدایت کرده است. فناوری اطلاعات و ارتباطات در عرصه‌های متفاوت زندگی انسان امروز از کسب‌وکار و صنعت گرفته تا بازی‌ها، سرگرمی‌ها و حوزه‌های تحقیقاتی نقشی موثر ایفا کرده است. البته در حوزه آموزش آن‌ها را از این فراتر گذاشته و در راستای فراهم‌سازی فرصت برابر و تدارک امکان یادگیری برای آن دسته از فراگیرانی هستند که در شرایط عادی امکان یادگیری و تحصیل نداشته‌اند. یکی از ابزارهایی که تحت فواید وجود آمده و بر زندگی مردم تاثیر گذاشته، بازی‌های رایانه‌ای است. بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای در سال ۱۹۷۲ با پانگ آغاز شد و سپس در نظام سخت‌افزاری و نرم‌افزاری شروع به رشد کرد. بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها سبب گسترش روزافزون این رسانه در میان جامعه به‌ویژه نوجوانان شد. اگرچه بازی‌های رایانه‌ای با برخی پیامدهای منفی همانند پرخاشگری، رفتارهای ناسازگار، افسردگی و پیشرفت تحصیلی پایین مرتبط دانسته شده است، اما جنبه‌های مثبتی هم دارد که معطوف به اثرات شناختی آن است (فرخی و همکاران، ۱۳۹۵).

پیشینه تحقیق

محقق و همکاران (۱۳۹۵) در مقاله‌ای با عنوان تاثیر بازی با حروف الفبای فارسی بر خلاقیت دانش‌آموزان پایه سوم ابتدایی شهر همدان نتیجه گرفتند که آموزش واژه‌سازی از طریق بازی با حروف الفبای فارسی باعث افزایش کل نمره خلاقیت و زیر مولفه‌های آن در دانش‌آموزان شده است؛ زیرا، افراد خلاق از پیدا کردن راه‌حل‌های متفاوت در زمینه‌های مبهم و ناشناخته لذت می‌برند و این لذت ناشی از برطرف شدن نیازهای شناختی این افراد است. فضای بازی با واژه‌ها چنین موقعیتی را تدارک می‌بیند که افراد در معرض چالش شناختی قرار بگیرند.

مهرعلی و موحدی (۱۳۹۷) در مقاله‌ای تحت عنوان تاثیر اسباب‌بازی‌های خلاقانه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان بر میزان خلاقیت کودکان دبستانی ۷ تا ۹ سال دریافتند که استفاده از اسباب‌بازی‌های خلاقانه باعث افزایش خلاقیت و مولفه‌های آن می‌شود و باتوجه به تاثیرات مثبت اسباب‌بازی‌های خلاقانه در خلاقیت دانش‌آموزان که می‌توان از این نوع اسباب‌بازی‌ها به‌عنوان یک وسیله سرگرمی، خلاقانه و آموزشی اثربخش برای کمک به دانش‌آموزان در زمینه خلاقیت استفاده نمود. همچنین می‌توان به جنبه‌های دیگر از جمله تجربه و مهارت‌ها در این اسباب‌بازی‌ها توجه نشان داد.

امام‌ریزی و همکاران (۱۳۹۸) با بررسی تاثیر به‌کارگیری بازی‌های آموزشی در درس هندسه بر خلاقیت و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دختر پایه سوم ابتدایی نتیجه گرفتند که بازی یکی از بزرگ‌ترین و بی‌نظیرترین روش‌های آموزش به کودکان و کلید تمام خوشی‌های کودکی است. در بازی‌ها دانش‌آموزان ترسی از اینکه مورد ارزشیابی قرار بگیرند ندارند و آزادانه ایده‌های خود را بیان می‌کنند و این می‌تواند به خلاقیت منجر شود. یکی دیگر از مزیت‌های بازی این است که در آن اجبار وجود ندارد و این آزادی انتخاب باعث ایجاد کشف روش‌های نو در بازی که بخشی از خلاقیت است، می‌شود.

نتایج تحقیق بیرنگ و علیوندی وفا (۱۳۹۹) در مقاله‌ای تحت عنوان اثربخشی بازی درمانی خلاقیت محور بر عزت نفس، خلاقیت و کمرویی دانش آموزان کمروی مقطع ابتدایی نشان داد که بازی درمانی خلاقیت محور بر عزت نفس و خلاقیت دانش آموزان مقطع ابتدایی تاثیر معنی داری دارد. همچنین براساس نتایج حاصله، بازی درمانی خلاقیت محور توانست میزان کمرویی دانش آموزان کمرو را با استفاده از بازی به طور معنی داری کاهش دهد. بر این اساس، بازی درمانی خلاقیت محور می تواند نقش مهمی در افزایش خلاقیت و عزت نفس و کاهش میزان کمرویی کودکان ایفا نموده و در مداخلات مربوط به کمرویی کودکان مورد استفاده قرار گیرد.

در مقاله رحمتی و کریمی (۱۴۰۱) با عنوان مطالعه اسناد تاثیر بازی های آموزشی بر خلاقیت کودکان دبستانی بیشترین توجه به بازی های رایانه ای بوده و تاثیر بازی هایی چون: بازی های کوهنوردی، دویدن، آوازخواندن، بازی در فضای باز و طبیعت، بازی های تجاری، بازی هایی با استراتژی های موثر، بازی های شرطی شده، بازی های جدی نقش آفرینی مغفول مانده اند. در نتیجه استفاده از بازی های آموزشی می تواند موجب افزایش خلاقیت دانش آموزان شود و توجه به جنبه های مغفول مانده در پژوهش ها حائز اهمیت است.

نتایج تحقیق شیخعلی زاده (۱۴۰۱) با عنوان اثربخشی نقاشی درمانی و بازی درمانی بر خلاقیت و مشکلات رفتاری دانش آموزان مدارس ابتدایی نشان داد که نقاشی درمانی و بازی درمانی بر خلاقیت و مشکلات رفتاری دانش آموزان تاثیر دارند. همچنین نتایج آزمون تعقیبی نشان داد که نقاشی درمانی بر خلاقیت و بازی درمانی بر مشکلات رفتاری دانش آموزان تاثیر بیشتری دارد. براساس نتایج، نقاشی درمانی و بازی درمانی بر بهبود خلاقیت و کاهش مشکلات رفتاری دانش آموزان اثربخش بوده است. در نتیجه ایجاد زمینه های لازم جهت برگزاری جلسات نقاشی درمانی و بازی درمانی در مدارس ضروری به نظر می رسد که این موارد می تواند در بهبود وضعیت روان شناختی و تحصیلی این دانش آموزان موثر باشد.

روش تحقیق

این مطالعه از نوع تحقیقات کاربردی است زیرا به بررسی تاثیر رویکرد بازی محور بر توسعه مهارت خلاقیت دانش آموزان ابتدایی می پردازد. به صورت توصیفی و با روش تجزیه و تحلیل کتابخانه-مروری انجام گرفته و برای گردآوری یافته ها از مقالات، کتب و پایگاه های اینترنتی معتبر در این زمینه استفاده شده است.

یافته ها

عوامل موثر در پرورش خلاقیت دانش آموزان ابتدایی

رفتار معلم در کلاس درس

آمادگی معلم در ارایه مطالب درسی، تخصص معلم در رشته تحصیلی خود، نظم و انضباط معلم در کلاس درس، شناخت معلم از دانش آموزان، روابط منطقی معلم با دانش آموزان، میزان علاقه مندی معلم به تدریس، علاقه مندی معلم به ابعاد مختلف رشد دانش آموزان ارزیابی مستمر آموخته های دانش آموزان، نحوه ارایه آموزش و تسلط بر درس، تسلط معلم بر الگوهای نوین

تدریس، شناخت معلم نسبت به مواد درسی که تدریس می‌کند، آراستگی ظاهری و جذابیت معلم، روابط عاطفی معلم با دانش‌آموزان و میزان انگیزه معلم در تدریس.

پشتکاری دانش‌آموز

شامل تلاش دانش‌آموزان برای تقویت روح مطالعه و کتابخوانی، کسب یادگیری خلاق، کسب یادگیری اصیل و عمیق، تلاش برای مناسب نمودن محتوا با فهم خود، تقویت عزت نفس، تلاش برای خویشتن‌پنداری مثبت و خودباوری، برای پیوند دادن میان آموخته‌های قبلی و جدید، احترام نسبت به تلاش دیگران، تلاش برای برقراری ارتباط با مدرسه و والدین، تقویت اعتماد به نفس، تلاش برای تقویت قدرت تصمیم‌گیری و تلاش برای ارتباط موثر با دانش‌آموزان است.

علاقه مندی دانش‌آموز

شامل علاقه به تحصیل و رشته تحصیلی، خوش اخلاقی دانش‌آموز در کلاس درس، میزان مطالعه دانش‌آموز، معدل هر نیم سال تحصیلی، معدل سال قبل تحصیلی، نظم‌پذیری دانش‌آموز، به کارگیری مطالب یاد گرفته شده در موقعیت‌های واقعی زندگی توسط دانش‌آموز، علاقه‌مندی دانش‌آموزان به اولیاء مدرسه، علاقه‌مندی به معلمان و علاقه‌مندی به هم‌کلاسی هاست.

روش‌های تدریس

شامل روش آموزش تقویت استقلال، تعهد به اصلاح امور اجتماعی، نقش الگویی معلم در کلاس از طریق تعهد به یادگیری، تعهد به اصلاح امور فرهنگی، تعهد به اصلاح امور فرهنگی و شیوه حل مسائل اجتماعی است.

محتوای آموزش

شامل تناسب محتوا با رشد عاطفی دانش‌آموز، با معنا و جذاب بودن، محتوا برای دانش‌آموز، تناسب برنامه‌های آموزشی با رشد ذهنی دانش‌آموز، تناسب محتوا با اهداف تعلیم و تربیت، آموزش محتوا با انگیزه دانش‌آموز و مفید و مناسب بودن محتوا برای دانش‌آموز است.

آموزش خلاقیت

شامل یادگیری چگونه دانستن به دانش‌آموز، یاد دادن روش آموزش کنترل خود و محیط به دانش‌آموز، تقویت صبر و بردباری در دانش‌آموز، یادگیری اصیل و عمیق به دانش‌آموز، دادن آزادی عمل به دانش‌آموز، تقویت خود ارزیابی در دانش‌آموز، توجه به پویا و سازنده بودن آموزش، آموزش راه‌های مقابله با استرس، توجه به اهمیت عقلانی در آموزش، آموزش تقویت هوش عاطفی و اجتماعی به دانش‌آموزان، وجود جو آزاد و غیرمستبدانه در آموزش، آموزش چگونه با دیگران زیستن به دانش‌آموز، توجه به جنبه‌های عاطفی آموزش، آموزش خود راهبری، آموزش انعطاف‌پذیری به دانش‌آموز، آموزش غنی‌سازی محتوا آموزش چگونگی ارزیابی میزان یادگیری به دانش‌آموزان و آموزش روش‌های تفکر به دانش‌آموزان است.

حاکمیت روابط انسانی معلم در کلاس درس

شامل مشارکت دادن دانش‌آموزان، اخلاق و رفتار معلم، احترام به جمع، فن بیان معلم، توانایی تطبیق و سازگاری معلم، استقبال اجتماعی، اطلاعات عمومی معلم، روابط حاکم در کلاس درس، آداب و رسوم موجود در کلاس درس و دوست داشتن هم‌کلاسی هاست.

محیط آموزش

شامل موقعیت فیزیکی محیط آموزشی، جذابیت و جالب بودن محیط آموزشی، امکانات گوناگون موجود در محیط آموزشی، امکانات گوناگون موجود در محیط آموزشی، رفتار و نگرش حاکم در محیط آموزش، توجه به هوش اجتماعی در محیط آموزش، مناسب بودن و کافی بودن محیط آموزشی، وضعیت اجتماعی حاکم بر محیط آموزشی، مثبت و مفید بودن محیط آموزشی، جو حاکم بر محیط آموزشی، تکنولوژی آموزشی موجود در محیط آموزشی، جو حاکم بر محیط آموزشی، تکنولوژی آموزشی موجود در محیط آموزش، توجه به کار و آموزش گروهی در محیط آموزشی و ساختار منطقی حاکم بر محیط آموزشی است (جهانیان، ۱۳۹۵).

تاثیر هنر-بازی درمانی بر خلاقیت دانش آموزان

بازی و فعالیت هنری مانند نقاشی و قصه گویی، تئاتر و نمایش یک سری فعالیت های لذت بخش، اختیاری، دارای انگیزه درونی کودک محور، دربردارنده انعطاف پذیری در انتخاب و نحوه استفاده از یک شی است (لندرس، ۲۰۱۲). در بازی درمانی شناختی-رفتاری (CBPT) به عنوان شیوه بازی درمانی درمانگر با مشارکت فعال ضمن بازی، الگوهای جدید مورد نیاز شناختی و رفتاری کودک را اجرا می کند و امکان یادگیری و تمرین این الگوها را به وسیله بازی برای کودک فراهم می نماید. این نوع بازی درمانی راهبردهایی برای رشد انطباقی تر افکار و رفتارها فراهم می آورد، راهبردهای جدید برای مقابله با موقعیت ها و احساسات آموزش می دهد و کودک می تواند شیوه های ناسازگار مقابله را با راه های سازگارانه تر جایگزین کند (محمداسمعیل، ۲۰۰۸). نتایج بدست آمده پژوهش نشان داد هنر-بازی درمانی بر رشد خلاقیت دانش آموزان ابتدایی موثر است. به عبارت دیگر دانش آموزان ابتدایی که در جریان آموزش خود از فعالیت های یادگیری مانند نمایش خلاق و نقاشی گروهی، کشیدن نقاشی درهم و برهم، کشیدن نقاشی از سه وضعیت، داستان گویی و اجرای نمایش متناسب با نقاشی ها یا صحنه های ایجاد شده در صفحه شنی، تکنیک باغ فکر، ساعت فکر و احساس، اجرای نقاشی گروهی یا کارگروهی دوفره، استفاده از عروسک های خیمه شب بازی استفاده کردند. این دانش آموزان در مقایسه با دانش آموزان دیگر ایده های بدیع، راه حل های نو و افکار واگرایی را ارائه نمودند. چنانچه براساس مبانی تئوریک گلیفورد، خلاقیت را تفکر واگرا بدانیم که در آن کودک تلاش دارد به راه حل های احتمالی برسد، از پاسخ های درست اجتناب نموده و ایده های عجیب، بدیع و اصیلی را تولید کند و از طرف دیگر اگر براساس دیدگاه تورنس خلاقیت را فرایند حساس شدن نسبت به یک مسئله، جستجو برای راه حل، حدس زدن فرض کنیم (بهار و اوزترک، ۲۰۱۸)، محتوای برنامه هنر-بازی درمانی هم پوشی زیادی با پایه های نظری خلاقیت دارد. در برنامه هنر-بازی درمانی از طریق فعالیت یادگیری و تکنیک های مختلفی مانند نمایش خلاق و نقاشی گروهی، کشیدن نقاشی درهم و برهم، کشیدن نقاشی از سه وضعیت، داستان گویی و اجرای نمایش متناسب با نقاشی ها یا صحنه های ایجاد شده در صفحه شنی، تکنیک حدس بزن به چی فکر می کنم، تکنیک باغ فکر، ساعت فکر و احساس، اجرای نقاشی گروهی یا کارگروهی دوفره، استفاده از عروسک های خیمه شب بازی، ایفای نقش اجتماعی و خانوادگی، اجرای آموزش تکنیک اکنون متوقف شو و تامل کن، نقاشی ده مورد از شادترین رخدادهای زندگی و سایر فعالیت های یادگیری، برای دانش آموزان ابتدایی فرصتی فراهم شد تا آن ها از کلیشه های حل مسئله و الگوهای قالبی فکری خود جدا شده و بتوانند به کمک هم گروه های خود به شیوه متفاوتی بی اندیشند و چنین فضای یادگیری موجب رشد خلاقیت آن ها شده است (صالحی و همکاران، ۱۴۰۰).

تاثیر اسباب بازی خلاقانه در پرورش خلاقیت دانش آموزان

عده‌ای از پژوهشگران مانند ترن و همکاران (۲۰۱۴) بر این اعتقادند که مشارکت کودکان در فعالیت‌های دسته‌جمعی و گروهی و بازی با همسن و سالان خود موجب رشد و شکوفا شدن استعدادهای آن می‌شود و همچنین به رشد اجتماعی آن‌ها نیز کمک می‌کند؛ زیرا بازی‌ها فرصت‌هایی را به وجود می‌آورد تا کودک تعامل با دیگران را بیاموزد و به عنوان یک عضو از گروه بهتر عمل کند (مهدوی‌نیا، ۲۰۱۰). بازی برای کودکان همانند نفس کشیدن امری حیاتی است، چراکه از این طریق درونیاتش را نشان می‌دهد و ابراز وجود می‌کند و با محیط اطرافش ارتباط برقرار می‌کند (کندی، ۲۰۱۰). براساس گفته اسمیت (۲۰۱۰) بازی بخش مهمی از رشد کودکان را فرا می‌گیرد. حتی اگر بازی به افزایش قدرت یا توسعه دلالیتشان کمک کند، کودکان این فعالیت را برای لذت بردن انجام می‌دهند. کودکان در خلال بازی‌ها، به‌ویژه بازی‌های آموزشی و خلاقانه، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتری را کسب می‌کنند (ریان، ۲۰۰۴). بازی‌های خلاق، نوعی هدایت‌کننده و زمینه‌ساز برای ترغیب و مشارکت کودک به ایفای نقش‌های گوناگون به صورت فی البداهه می‌باشد (حسینی و همکاران، ۱۳۹۲). همچنین بنابر نظر سایر پژوهشگران، استفاده از بازی‌ها با هدف آموزش منجر به ایجاد محیط یادگیری به صورت مستقیم و غیر مستقیم می‌شود. در اینجا منظور از یادگیری مستقیم، فراگیری نکات آموزشی توسط کودک است و فراگیری نقش‌پذیری در زندگی، تعاملات و فعالیت‌های گروهی، به آموزش غیر مستقیم منجر می‌شود (اوستر و منسیج، ۲۰۱۲). با توجه به کارکردهای مختلف بازی و اسباب‌بازی، به‌ویژه نقش بازی در آموزش، این ضرورت احساس می‌شود که به کودکان، آموزش داده شود هنگامی که استفاده از وسیله جدیدی را به کودک می‌آموزیم، موضوع و راه حل آن را به کودک آموزش می‌دهیم، با این عمل تمام چیزهایی را که برای شروع نیاز دارد به او داده‌ایم و زمینه رشد و خلاقیت او را فراهم می‌کنیم (تربتی و همکاران، ۱۳۹۵). بازی‌ها علاوه بر اینکه وسعت فکر، دقت و توانایی کودک را افزایش می‌دهند، به مواجه شدن او با مشکلات و واقعیت‌ها و کسب تجربه‌های جدید و بروز خلاقیت کمک فراوانی می‌کند. چنانچه اسباب بازی‌های خلاقانه علاوه بر اینکه لحظات پرنشاط و دلپذیری را برای کودک به وجود می‌آورد، زمینه‌ای را برای آموزش مهارت‌هایی مثل: برقراری ارتباط، نظم، دقت، تمرکز و غیره را فراهم می‌سازد و بدین گونه است که کودکان از طریق بازی‌های آموزشی می‌توانند به شکل غیرمستقیم چنین مهارت‌هایی را بیاموزند. همچنین به چالش کشیدن ویژگی‌های یادگیری و روش‌های خلاقانه و تشویق به استفاده از اسباب بازی‌ها برای پیشرفت مهارت‌های شناختی کودکان مهم‌ترین ابزار برای مربیان آموزشی است. به طوری که روش‌های تدریس را تحت شعاع قرار می‌دهد و منجر به بازتابی از روند تفکر خلاق برای بهبود نتایج یادگیری و قوه خلاقیت کودکان می‌شود (سیلویا، ۲۰۱۵).

تاثیر بازی‌سازی رایانه‌ای بر خلاقیت دانش‌آموزان

برخی بازی‌های رایانه‌ای مانند بازی‌های معمایی با توجه به ویژگی‌هایی مانند مسئله‌محور بودن، یادگیری به وسیله شکست و داشتن چالش‌هایی برای حل شدن، پتانسیل تاثیرگذاری بر خلاقیت را دارند (اینچامنان و همکاران، ۲۰۱۲). که می‌توان این ویژگی‌ها را در روش بازی‌سازی نیز پیدا کرد. بازی‌سازی روشی است که با آموزش‌های لازم زمینه‌ای را فراهم می‌کند که از طریق آن دانش‌آموزان می‌توانند موارد زیر را انجام دهند:

به‌طور فعال با مولفه‌های بازی (مهارت‌ها و استراتژی) درگیر شوند و یا آن‌ها را کشف کنند و به نوبه خود درک عمیق‌تری از این مولفه‌ها بسازند.

به‌طور انتقادی در مورد تجارب بازی کردن و یا ورزش‌هایی که بعد از بازگشت از مدرسه انجام می‌دهند فکر کنند.

یاد بگیرند که چگونه به‌طور مشارکتی یاد بگیرند و مشکلات را در گروه‌ها حل کنند (هستی، ۲۰۱۰).

بازی‌سازی روش مناسبی برای پرورش خلاقیت است. یکی از مزایای بارز این روش این است که ساختن بازی یک فعالیت گروهی است و در فضایی انجام می‌شود که تعامل غنی بین اعضای گروه و کلاس اتفاق می‌افتد. این تعامل‌ها برای ساخت بازی‌ها اساسی است زیرا اعضای گروه‌ها نه تنها برای طراحی بازی باهم کار می‌کنند بلکه با ارائه‌ی محصول نهایی، بازخورد را دریافت می‌کنند. هدف اصلی از بازی‌سازی به‌وسیله دانش‌آموزان، تسهیل دانش، نوآوری و تامل است. بازی‌سازی فرآیند آزمایش و اصلاح است (چنگ، ۲۰۰۹).

در فرآیند بازی‌سازی چون دانش‌آموز با وسایل و روش‌های مختلف آشنا شده و مداوم درگیر طراحی، تولید و اصلاح است؛ باعث بهبود قدرت خلاقیت در فرد خواهد شد. وقتی دانش‌آموزان بازی را طراحی می‌کنند، آن‌ها در فضایی هستند که به همکاری، مدارا، احترام به دیگران و به‌اشتراک گذاری ایده‌ها نیاز دارد به‌عبارت دیگر بازی‌سازی بیشتر بر همکاری و مشارکت گروهی تاکید دارد تا رقابت بین افراد بیشتر شود (هستی، ۲۰۱۰). روشنیان رامین و همکاران (۱۳۹۹) در تحقیق خود پی بردند دانش‌آموزانی که از روش بازی‌سازی استفاده کرده‌اند در مقایسه با دانش‌آموزانی که از این روش استفاده نکرده‌اند در خلاقیت و ابعاد آن یعنی سیالی، انعطاف‌پذیری، اصالت و بسط عملکرد بهتری داشتند. مشاهدات پژوهشگر حاکی از پیشرفت دانش‌آموزان در ویژگی‌هایی مانند ریسک‌پذیری، ممکن‌اندیشی و انعطاف‌پذیری بود. دانش‌آموزان ابتدا جرات نشان دادن طرح‌ها و بیان ایده‌های خود نبودند یا به‌سختی این کار را انجام می‌دادند؛ جلسه به جلسه بهتر شدند و در جلسات بعدی با غرور طرح‌های خود را برای کلاس ارائه می‌کردند. ابتدا معمولاً از چارچوب تفکرات خود خارج نمی‌شدند و فکر می‌کردند که بازی رایانه‌ای فقط بازی‌های رایانه‌ای مانند فیفا، بازی‌های جنگی و مسابقه‌ای است و نمی‌توانستند خارج از فضای این بازی‌ها ایده‌ای بدهند ولی رفته رفته انعطاف‌پذیری فراوانی پیدا کردند و در زمینه‌های متنوع، طرح‌های جالب و متفاوتی ارائه می‌دادند. شاید بتوان یکی از روش‌های مناسب برای پرورش خلاقیت به‌وسیله بازی رایانه‌ای روش بازی‌سازی است زیرا در تعداد زیادی از عوامل موثر بر خلاقیت رشد داشتند از جمله این موارد می‌توان به افزایش انگیزه، پستکار، مسئولیت‌پذیری، کارگروهی، دانش و تجربه بازی‌سازی اشاره کرد. روش بازی‌سازی یک تمرین خلاقانه به‌معنی واقعی است که کاربر باید در همه آن‌ها چیز جدید را طراحی کرده و بسازد. یکی از دلایل موفقیت این روش داستان خروجی عینی که قابل مشاهده برای دانش‌آموزان بود و هر جلسه نتایج کار خود را ارزیابی می‌کردند و هر جلسه حی می‌کردند که نسبت به جلسه قبل باتجربه‌تر شده‌اند و کیفیت بازی‌های آن‌ها بهتر می‌شود. از دیگر دلایل رشد خلاقیت در این روش تخیل جهت کشف ایده‌های جدید و نو بود. به‌طور کلی این دانش‌آموزان در پایان هر جلسه از اینکه چیزی خلق کرده بودند احساس خوبی داشتند و این احساس به آن‌ها انگیزه می‌داد که بیشتر انگیزه درونی بود که در زمینه خلاقیت توسط متخصصانی چون آمابیل مورد توجه قرار گرفته است.

تاثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر خلاقیت دانش‌آموزان

با پیشرفت تکنولوژی و گسترش روزافزون فناوری، بازی‌های آموزشی نیز تغییر کرده‌اند. همگام با سرعت پیشرفت فناوری، ابزارها و روش‌های آموزشی نیز برای نسل‌های جدید دانش‌آموزان در حال تغییر و پیشرفت است. امروزه دانش‌آموزان دو برابر بیشتر از دانشجویان برای این ابزارها وقت می‌گذارند. بازی‌های کامپیوتری برای آگاه کردن افراد در مورد موضوعی مشخص طراحی شده‌اند تا آن‌ها را به مهارت‌ها مجهز کنند. این بازی‌ها اهداف، قوانین، انطباق حل مسئله و تعامل را ارتقاء می‌دهند، در حالی که با ایجاد لذت مشارکت پرشور، ساختار، انگیزه، ارضای نفس، خلاقیت آدرنالی، تعامل اجتماعی و احساسات، نیازهای اساسی یادگیری را تأمین می‌کنند (روئیز و همکاران، ۲۰۲۱). یادگیری مبتنی بر بازی، خلاقیت تفکر انتقادی و مهارت‌های شناختی مربوط به استفاده از فناوری را ارتقا می‌دهد. یادگیری با فناوری و اینترنت حوزه وسیع‌تری را نسبت به یادگیری متعارف پوشش می‌دهد. ادغام فناوری در یادگیری برای دستیابی به اهداف یادگیری حیاتی تلقی می‌شود. برای ایجاد یادگیری

سرگرم‌کننده می‌توان از گوشی هوشمند برای اعمال یادگیری مبتنی بر بازی استفاده کرد (ساتریو و همکاران، ۲۰۲۱). معلمان و والدین باید به طراحی و اجرای بازی‌های آموزشی در کنار تدریس توجه ویژه داشته باشند. چراکه دانش‌آموزان در حین انجام بازی سرگرم می‌شوند، افزودن بازی به آموزش، مشارکت آن‌ها را در کلاس و در عین حال سرگرم کردن آن‌ها افزایش می‌دهد. درحقیقت، معلمان زمانی که بازی‌ها را به‌طور مؤثر در کلاس بدون تغییر در برنامه اجرا کنند، به موفقیت دانش‌آموز کمک می‌کنند (چلیکر و همکاران، ۲۰۲۱). بازی‌های آموزشی به عنوان یک استراتژی آموزشی می‌تواند و یا به عنوان یک رویکرد آموزشی تعریف شود که به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد. معلمان و سایر متخصصان آموزش با بررسی بخش‌های مختلف بازی‌ها در فرآیند یادگیری می‌توانند بازی‌ها را به گونه‌ای طراحی کنند که موضوعات درسی مانند تاریخ، قوانین و همچنین ویژگی‌های اجتماعی انجام یک بازی را متعادل کند.

همچنین استفاده از فناوری‌های روز در مدارس برای بازی‌های آموزشی نیز امروزه حائز اهمیت است. چرا که آموزش کلاسیک ابراز کافی برای آموزش و آینده کودکان نیست. به همین دلیل بازی‌هایی که نیاز به سامانه‌ای دارند که فناوری را در خود جای دهد، به‌عنوان ابزار جدیدی برای یادگیری آشکار شده است. این بازی‌ها برای آگاه کردن انسان‌ها در مورد موضوعی مشخص طراحی شده‌اند تا آن‌ها را به مهارت‌ها مجهز کنند. این بازی‌ها، اهداف، قوانین، انطباق، حل مسئله تعامل را ارتقاء می‌دهند، در حالی که با ایجاد لذت، مشارکت پرشور، ساختار، انگیزه، ارضای نفس، خلاقیت آدرنالی، تعامل اجتماعی و احساسات، نیازهای اساسی یادگیری را تأمین می‌کنند (روئیز و همکاران، ۲۰۲۱).

بحث و نتیجه‌گیری

خلاقیت فرایندی است ذهنی که نتیجه آن ایجاد افکاری جدید و ارزشمند است. در لغت روانشناسی، خلاقیت استعداد، ابتکار و خلق کردن است که به‌صورت بالقوه در هر فردی و در هر سنی وجود دارد و با محیط اجتماعی-فرهنگی فرد، ارتباط محسوس دارد. عوامل بسیاری در پرورش آن دخیل هستند از جمله: رفتار معلم در کلاس درس، پشتکاری دانش‌آموز، علاقه‌مندی دانش‌آموز، روش‌های تدریس و غیره که در اینجا به بررسی تاثیر بازی بر این مفهوم پرداخته‌ایم. بازی از جمله روش‌هایی است که نتایج مفید و قابل توجهی را به‌بار می‌آورد و به شیوه مثبتی به رفتارهای هیجانی و تکانشی تعادل می‌بخشد. انواع مختلفی از بازی‌ها وجود دارد مانند بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های آموزشی و غیره که هر کدام به نوعی در پرورش خلاقیت نقش دارند. بازی بخش مهمی از رشد کودکان را فرا می‌گیرد و نوعی هدایت‌کننده و زمینه‌ساز برای ترغیب و مشارکت کودکان به ایفای نقش‌های گوناگون به‌صورت فی البداهه می‌باشند. براساس تحقیقات صالحی و همکاران (۱۴۰۰) دانش‌آموزان ابتدایی که در جریان آموزش خود از فعالیت‌های یادگیری مانند نمایش خلاق و نقاشی گروهی، کشیدن نقاشی درهم و برهم، کشیدن نقاشی از سه وضعیت، داستان‌گویی و اجرای نمایش متناسب با نقاشی‌ها یا صحنه‌های ایجاد شده در صفحه شنی، تکنیک باغ فکر، ساعت فکر و احساس، اجرای نقاشی گروهی یا کارگروهی دونفره، استفاده از عروسک‌های خیمه شب‌بازی استفاده کردند. این دانش‌آموزان در مقایسه با دانش‌آموزان دیگر ایده‌های بدیع، راه‌حل‌های نو و افکار واگرایی را ارائه نمودند. همچنین استفاده از فناوری‌های روز در مدارس برای بازی‌های آموزشی نیز امروزه حائز اهمیت است. چرا که آموزش کلاسیک ابراز کافی برای آموزش و آینده کودکان نیست. به همین دلیل بازی‌هایی که نیاز به سامانه‌ای دارند که فناوری را در خود جای دهد، به‌عنوان ابزار جدیدی برای یادگیری آشکار شده است. این بازی‌ها برای آگاه کردن انسان‌ها در مورد موضوعی مشخص طراحی شده‌اند تا آن‌ها را به مهارت‌ها مجهز کنند. این بازی‌ها، اهداف، قوانین، انطباق، حل مسئله تعامل را ارتقاء می‌دهند، در حالی که با ایجاد

لذت، مشارکت پرشور، ساختار، انگیزه، ارضای نفس، خلاقیت آدرنالی، تعامل اجتماعی و احساسات، نیازهای اساسی یادگیری را تأمین می‌کنند

منابع

- احمدی، زهرا (۱۴۰۱). بررسی تاثیر روش تلفیقی شش کلاه تفکر دوبونو و اسکمپر بر خلاقیت و پیشرفت تحصیلی درس علوم دانش‌آموزان دبستان. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه شیراز.
- امامی‌ریزی، کبری؛ حقانی، فریبا و یوسفی، علیرضا (۱۳۹۸). بررسی تاثیر به‌کارگیری بازی‌های آموزشی در درس هندسه بر خلاقیت و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دختر پایه سوم ابتدایی. پژوهش در برنامه‌ریزی درسی، ۲(۳۴)، ۶۴-۷۴.
- آقای گل‌دیانی، پرستو و غیائی، زینب (۱۳۹۹). مقایسه اثربخشی بازی‌درمانی و طرحواره درمانی بر روی ذهنیت کودک آسیب‌پذیر در کودکان دارای اختلالات یادگیری. پیشرفت‌های نوین در روانشناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش، ۳۲(۳)، ۴۴-۳۷.
- بیرنگ، نسرين و علیوندی‌وفا، مرضیه (۱۳۹۹). اثربخشی بازی‌درمانی خلاقیت‌محور بر عزت‌نفس، خلاقیت و کمروبی دانش‌آموزان کمروی مقطع ابتدایی. نشریه علمی آموزش و ارزشیابی، ۱۳(۵۲)، ۱۵۹-۱۳۷.
- پایان‌گندمانی، حسین (۱۴۰۱). اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای و بومی محله‌ای بر میزان یادگیری و خلاقیت دانش‌آموزان مقطع ابتدایی شهرستان خانمیرزا. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، مرکز پیام‌نور مبارکه، دانشگاه پیام‌نور استان اصفهان.
- تربتي، سحاب؛ حدادی، مهدی و ربیعی، سپیده (۱۳۹۵). میزان تاثیر بازی و اسباب‌بازی‌ها در یادگیری و مهارت‌های فکری و جسمی کودکان. دومین همایش ملی علوم و فناوری‌های نوین ایران، تهران: انجمن توسعه و ترویج علوم و فنون بنیادی.
- جهانیان، رمضان (۱۳۹۵). عوامل موثر در پرورش و توسعه خلاقیت دانش‌آموزان مدارس ابتدایی استان البرز. فصلنامه علمی-پژوهشی ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، ۶(۲)، ۱۷۵-۲۰۳.
- حسني، فریبا؛ محمودی، غلامرضا و تهرانی، ندا (۱۳۹۲). اثربخشی الگو آموزشی بر افزایش هوش عملی و خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی. تحقیقات روان‌شناختی، ۵(۲۰).
- رحمتی، رباب و کریمی، امیر (۱۴۰۱). مطالعه اسنادی تاثیر بازی‌های آموزشی بر خلاقیت کودکان دبستانی. نشریه علمی ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، ۱۲(۲)، ۲۹-۵۰.
- روشنیان رامین، محسن؛ علی‌آبادی، خدیجه و دلاور، علی (۱۳۹۹). بررسی تاثیر بازی‌سازی رایانه‌ای بر خلاقیت دانش‌آموزان دوره ابتدایی. نشریه علمی فناوری آموزش، ۱۴(۳)، ۷۴۸-۷۳۹.
- شیخعلی‌زاده، سیاوش (۱۴۰۱). اثربخشی نقاشی‌درمانی و بازی‌درمانی بر خلاقیت و مشکلات رفتاری دانش‌آموزان مدارس ابتدایی. دانش و پژوهش در روانشناسی کاربردی، ۲۳(۳)، ۹۳-۱۰۸.
- صالحی، لقمان؛ بدری گرگری، رحیم و نقی اقدسی، علی (۱۴۰۰). مقایسه اثربخشی هنر-بازی‌درمانی و آموزش ذهن آگاهی بر خلاقیت دانش‌آموزان پسر دوره ابتدایی. فصلنامه تدریس پژوهی، ۹(۲)، ۳۰۱-۳۲۵.

فرخی، سوسن، سالمی، پناه، مقدم، کیمیا، و بدلی، مهدی. (۱۳۹۴). مقایسه تاثیر بازیهای رایانه ای استراتژیک و بازیهای رایانه ای تفننی بر تفکر خلاق دانش آموزان. خانواده و پژوهش، ۱۲(۲۸)، ۱۰۳-۱۱۷.

محقق، حسین؛ یعقوبی، ابوالقاسم و قایمی، ساره (۱۳۹۵). تاثیر بازی با حروف الفبای فارسی بر خلاقیت دانش آموزان پایه سوم ابتدایی شهر همدان. فصلنامه علمی، پژوهشی ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، ۵(۴)، ۱۶۹-۱۹۰.

محمودی، بختیار (۱۳۹۵). عوامل موثر بر خلاقیت در دانش آموزان خلاق و عادی. پنجمین کنفرانس بین المللی روانشناسی و علوم اجتماعی، تهران، همایشگران مهر اشراق.

ممشلی، مهسا (۱۳۹۹). بررسی تاثیر بازی درمانی بر خلاقیت، عزت نفس، شادکامی دانش آموزان مقطع ابتدایی شهرستان بابل. پایان نامه کارشناسی ارشد، گروه روانشناسی، موسسه آموزش عالی فروردین - قائمشهر.

مهرعلی، رویا و موحدی، یزدان (۱۳۹۷). تاثیر اسباب بازی های خلاقانه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان بر میزان خلاقیت کودکان دبستانی ۷ تا ۹ سال. فصلنامه مطالعات پیش دبستان و دبستان، ۳(۱۱)، ۲۴-۱.

میری، مهوش (۱۴۰۱). بررسی تاثیر بازی های آموزشی در انگیزش تحصیلی، خلاقیت و پیشرفت درسی دانش آموزان ابتدایی. پانزدهمین کنفرانس بین المللی روانشناسی، مشاوره و علوم تربیتی.

نوروزی، پریم و رباط میلی، سمیه (۱۳۹۹). نقش شفقت به خود و فرزندپروری ادراک شده در تفکر خلاق نوجوانان. ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، ۱۰(۱)، ۱۳۴-۱۱۵.

یوسفی، عاطفه (۱۳۹۴). کودکان از نظر جان دیویی. نشریه فلسفه و کودک، ۳(۱)، ۹۰-۸۳.

Auster, C.J. & Mansach, C.S (2012), "The Gender Marketing of Toys: An Analysis of Color and Type of Toy on the Disney Store Website", Springer Science +Business Media, LLC. ۶۷:۳۷۵-۳۸۸.

Azadimanesh, P., hossein khazadeh, A., Hakimjavadi, M., & Vatankhah, M. (2017). Effect of Puppet Play therapy on Aggression of Children with ADHD. The Journal of Urmia University of Medical Sciences, 28 (2), 83-90.

Bahar, A., & Ozturk, M. A. (2018). An exploratory study on the relationship between creativity and processing speed for gifted children. International Education Studies, 11(3), 77-91.

Beetlestone, F. (2012). Creative learning. Bandung: Nusa Media.

Çelikler, D., Demir Kaçan, S., & Yenikalaycı, N. (2021). Nomenclature of Cyclic and Aromatic Hydrocarbons by Educational Games: OrgChemGame. International Journal of Progressive Education, 17(4), 297-307.

Chan, D. W. (2015). Education for the gifted and talented. In J. D. Wright (Ed.), International encyclopedia of the social & behavioral sciences (2nd ed. Vol. 7, pp. 158-164). Elsevier: Amsterdam, The Netherlands.

Cheng G. Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia. *Australasian Journal of Educational Technology*. 2009; 25(2): 215-217.

Darni, R. (2020). English Game Education Application with Mobile Learning for Childhood. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(06), 1862–1868.

Hastie P. Student-designed games: Strategies for promoting creativity, cooperation, and skill development. US: Human Kinetics; 2010.

Inchamnan W, Wyeth P, Johnson D, Conroy D. A method for measuring the creative potential of computer games. In *International Conference on Entertainment Computing*. Springer, Berlin, Heidelberg; 2012. pp. 270-283.

Kennedy, A. Barblett, L (2010), "Learning and teaching through play", *Research in Practice Series 17(3):5*, Australia: Early Childhood Australia.

Kettler, T., Oveross, M. E., & Salman, R. C. (2017). Preschool gifted education: Perceived challenges associated with program development. *Gifted Child Quarterly*, 61(2), 117-132.

Kristanto, A., Mustaji, Mariono, A., Sulistiowati, & Afifah. (2019). Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1), 012117.

Landreth, G. (2012). *Play therapy: The art of the relationship*. New York: Routledge Publishing.

Mahdavinia, M. Samavati, M (2010), "A child friendly educational experience in northern part of Tehran", *procedural social and Behavioral sciences* 3, 172 – 179.

Mohammad Ismail, E. (2008). *Play Therapy*. Tehran: Danjeh Publications.

Ruiz, M. F. L., Esclada, R. I., Balderama, J. H., Aguirre, A. A. I., Cutin, M. N. I., & Lozada, R. M. (2021). WISE game: wireless interactive software educational game. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 23(3), 1357–1365.

Ryan, Virginia (2004), "Adapting Non-directive Play Therapy for Children with Attachment Disorders", *Clinical Child Psychology and Psychiatry*.

Sari, D. M., Ikhsan, M., & Abidin, Z. (2018). The development of learning instruments using the creative problem-solving learning model to improve students' creative thinking skills in mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088, 012018.

Sarihi, N., Sadat Pournesai, Gh., & Nikakhlag, M. (2015). The effectiveness of group play therapy on behavioral problems of preschool children. *Journal of Analytical-Cognitive Psychology*, 6 (23), 35-41.

Satrio, Y. D., Wardoyo, C., Sahid, S., Fauzan, S., & Ma'ruf, D. (2021). The Effectiveness of Educational Games on Post-Pandemic Learning. *KnE Social Sciences*.

Smith PK (2010), "Children and play: Understanding children's worlds", John Wiley & Sons.

Sylvia, S (2015), "The Role of Interactive Visual Art Learning in Development of Young Children's Creativity", *Creative Education*, 2015, 6, 2274-2282.

Tran TD, Biggs BA, Tran T, Simpson JA (2014), "Perinatal common mental disorders among women and the social and emotional development of their infants in rural Vietnam", *Journal of affective disorders*. ABSTRACT/FREE Full Text.

Vocaturro, E., Zumpano, E., Caroprese, L., Pagliuso, S. M., & Lappano, D. (2019). Educational games for cultural heritage. *CEUR Workshop Proceedings*, 2320(March), 96–106.