

Impact of Creative Games on Social Skills and Problem-Solving Abilities in Preschool Children in Urmia, Iran

Zohreh Hamzehlou^{1*} 

1. Assistant Professor, Department of Educational Sciences, Farhangian University, Tehran, Iran

ARTICLE INFORMATION

Article type

Original Research

Pages: 254-269

Corresponding Author's Info

Email: z.hamzelo@cfu.ac.ir

Article history:

Received: 18/12/2024

Revised: 01/07/2025

Accepted: 05/10/2025

Published online: 20/09/2025

Keywords:

*Creative games, Preschool
children, Problem-solving,
Social skills*

ABSTRACT

Background and Aim: Play is an essential aspect of childhood, contributing significantly to children's cognitive and social development. The present study aimed to examine the effect of creative games on the development of social and problem-solving skills in preschool children in Urmia, district 2, Iran.

Research Methods: This study employed a semi-experimental design with a pretest-posttest structure and a control group. The statistical population included all preschoolers in Urmia's district 2 during the 2024-2025 academic year (n=540 children). From this population, a multi-stage cluster random sample of 40 preschoolers was drawn and randomly assigned to experimental and control groups. Measurement tools included the "Savaari and Uraki Focus Questionnaire (2015)", the Wechsler Intelligence Scale (1939), and the Kassidy and Long Problem-Solving Questionnaire (Problem-Solving Styles Questionnaire) (1996). The intervention program consisted of 12 sessions of 45 minutes of creative play, conducted over six weeks. The collected data were analyzed using independent t-test and ANCOVA. **Results:** The study findings showed that creative games had a statistically significant effect on improving five key components: social skills, problem solving, creativity, self-confidence, and responsibility in preschoolers. Post-test scores of the experimental group on all components were significantly higher than those of the control group. Participants engaged in creative activities performed better than the control group in these components. **Discussions:** Based on the findings, creative games play a significant role in strengthening social and problem-solving skills and can be used as an effective method in the educational process and personal development of preschool children to ensure healthy and balanced growth.



This work is published under CC BY-NC 4.0 licence. © 2022 The Authors.

How to Cite This Article: Hamzehlou Z, Impact of Creative Games on Social Skills and Problem-Solving Abilities in Preschool Children in Urmia, Iran *JECHE*, 6(2, 20): 254-269 DOI: 10.22034/jeche.6.2.254



فصلنامه سلامت و آموزش در دوران کودکی

تابستان ۱۴۰۴، دوره ۶، شماره ۲ (پیاپی ۲۰)، صفحه‌های ۲۶۹-۲۵۴

تأثیر بازی‌های اخلاقانه بر مهارت‌های اجتماعی و حل مسئله در نوآموزان پیش دبستانی شهرستان ارومیه

زهره حمزه‌لو^{۱*} 

۱. استادیار، گروه آموزش علوم تربیتی، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: علمی - پژوهشی صفحات: ۲۵۴-۲۶۹ اطلاعات نویسنده مسئول ایمیل: z.hamzelo@cfu.ac.ir سابقه مقاله تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۷/۱۹ تاریخ اصلاح مقاله: ۱۴۰۴/۰۴/۱۰ تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۴/۰۶/۱۳ تاریخ انتشار: ۱۴۰۴/۰۶/۲۹ واژگان کلیدی بازی‌های اخلاقانه، توسعه مهارت‌ها، حل مسئله، مهارت‌های اجتماعی، نوآموزان پیش دبستانی	زمینه و هدف: بازی یکی از اجزای جدایی‌ناپذیر دوران کودکی است که نقش حیاتی در توسعه شناختی و اجتماعی کودکان ایفا می‌کند. پژوهش حاضر با هدف بررسی تأثیر بازی‌های اخلاقانه بر توسعه مهارت‌های اجتماعی و حل مسئله در نوآموزان پیش دبستانی شهرستان ارومیه انجام شد. روش پژوهش: پژوهش از نوع نیمه آزمایشی با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون و گروه کنترل بود. جامعه آماری شامل تمامی نوآموزان پیش دبستانی ناحیه دو ارومیه در سال تحصیلی ۲۰۲۴-۲۰۲۵ (۵۴۰ نفر) بود که به روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای با تعداد ۴۰ نوآموز انجام یافت، که به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل قرار گرفتند. ابزارهای اندازه‌گیری شامل پرسش‌نامه تمرکز سواری و اورکی (۲۰۱۵)، آزمون هوش و کسلر (۱۹۳۹) و آزمون حل مسئله کسیدی و لانگ (پرسش‌نامه سبک‌های حل مسئله) (۱۹۹۶) بودند. برنامه مداخله متشکل از ۱۲ جلسه ۴۵ دقیقه‌ای بازی‌های اخلاقانه، در طی شش هفته اجرا شد. برای تحلیل داده‌ها از آزمون-آزمون و تحلیل کوواریانس استفاده گردید. یافته‌ها: یافته‌های پژوهش نشان می‌دهند که بازی‌های اخلاقانه تأثیر معناداری بر بهبود پنج مؤلفه کلیدی شامل؛ مهارت‌های اجتماعی، حل مسئله، خلاقیت، اعتماد به نفس و مسئولیت‌پذیری در نوآموزان داشت. نمرات پس‌آزمون گروه آزمایش در تمامی مؤلفه‌ها، نسبت به گروه کنترل، به‌طور معناداری بالاتر بود. گروهی که در فعالیت‌های اخلاقانه مشارکت داشتند، نسبت به گروه کنترل در این مؤلفه‌ها عملکرد بهتری نشان دادند. نتیجه‌گیری: بر اساس یافته‌ها، بازی‌های اخلاقانه نقش مهمی در تقویت مهارت‌های اجتماعی و حل مسئله ایفا می‌کنند و می‌توانند در فرآیند تربیتی و توسعه فردی کودکان پیش دبستانی به عنوان روشی مؤثر به کار روند، تا رشد سالم و متعادل آن‌ها تضمین شود.

انتشار این مقاله به‌صورت دسترسی آزاد مطابق با CC BY-NC 4.0 صورت گرفته است.

تمامی حقوق انتشار این مقاله متعلق به نویسنده است.



شیوه استناد به این مقاله

حمزه‌لو، زهره (۱۴۰۴). تأثیر بازی‌های اخلاقانه بر مهارت‌های اجتماعی و حل مسئله در نوآموزان پیش دبستانی شهرستان ارومیه. فصلنامه سلامت و آموزش

در دوران کودکی، ۶ (۲): ۲۶۹-۲۵۴

مقدمه

مهارت‌های اجتماعی^۱ به مجموعه توانایی‌های مورد نیاز برای تعامل مؤثر با دیگران اشاره دارد، از جمله همکاری، همدلی، جرئت‌مندی و مسئولیت‌پذیری (گرشام و الیوت^۲، ۱۹۹۰؛ به نقل از امید و همکاران، ۲۰۱۹). حل مسئله^۳ نیز به عنوان توانایی شناسایی، تحلیل و ارائه راه‌حل‌های خلاقانه برای چالش‌ها تعریف می‌شود (کسیدی و لانگ^۴، ۱۹۹۶؛ به نقل از حیدری کمرودی و همکاران، ۲۰۱۹). این دو متغیر، پایه‌های اساسی موفقیت تحصیلی و سازگاری روانی-اجتماعی کودکان محسوب می‌شوند (مرادی و قبادی، ۲۰۲۰). بازی‌های خلاقانه^۵، فعالیت‌های ساختاریافته‌ای هستند که با ترکیب عناصر تخیل، تعامل گروهی و چالش‌های شناختی، بستری برای پرورش این مهارت‌ها فراهم می‌کنند (پیاز^۶، ۱۹۶۲؛ ویگوتسکی^۷، ۱۹۷۸؛ به نقل از رجائی و همکاران، ۲۰۲۳). کودکان پیش‌دستانی به عنوان گروه سنی حساس در فرآیند رشد شناختی و اجتماعی، نیازمند محیط‌های غنی‌سازی شده برای توسعه مهارت‌های پایه هستند (فردیان، ۲۰۲۳). مهارت‌های اجتماعی به توانایی برقراری ارتباط مؤثر، همکاری و تعامل سازنده با همسالان اطلاق می‌شود. در همین راستا، حل مسئله به عنوان ظرفیتی برای تحلیل موقعیت‌های چالش‌برانگیز و یافتن راهکارهای خلاقانه مطرح است (حیدری کمرودی و همکاران، ۲۰۱۹).

مطالعات نشان می‌دهند این مهارت‌ها، پایه‌های اساسی موفقیت تحصیلی و سازگاری روانی-اجتماعی در مراحل بعدی زندگی هستند (مرادی و قبادی، ۲۰۲۰). نتایج پژوهش‌ها نشان می‌دهد محیط‌های کودکی مانند خانه و مهد کودک در توسعه مهارت‌های حرکتی، رشد فیزیکی و ترکیب بدنی تأثیر دارند (محمدي و حجازی، ۲۰۱۹). بازی‌های آزاد، فراتر از آموزش رسمی، نیازهای اجتماعی کودک را برآورده می‌سازند که محدودیت‌های خانواده و مدرسه در این زمینه نقش دارند (آقاجانی و همکاران، ۲۰۱۴). هوش اخلاقی و نگرش کودک، رابطه مستقیم با رفتارهای اجتماعی دارد (ایلامی، ۲۰۱۶). بازی‌های خلاقانه^۸، در بهبود هماهنگی حرکتی و حل مسئله نقش مهم دارند و با معرفی مسائل چالشی، ظرفیت خلاقیت و تفکر سطح بالا را تقویت می‌کنند (رجایی و همکاران، ۲۰۲۳؛ اتکینسون و همکاران^۹، ۲۰۱۴؛ صبوری و گرامی‌پور، ۲۰۱۵). آماده‌سازی جسمی، روانی و عاطفی، بر تمرکز و توجه کودکان تأثیرگذار است و بهره‌برداری مؤثر از اطلاعات، در توانمندسازی شناختی اهمیت دارد (مظاهری و ژانوری، ۲۰۲۱؛ ترکی‌زاده و همکاران، ۲۰۲۲).

بر اساس پژوهش‌ها، دختران در پیش‌دستانی، مهارت‌های اجتماعی بالاتر دارند و فعالیت‌های غیرکلامی مغز کودکان با مشکلات یادگیری را تحریک می‌کند (یاسمی و همکاران، ۲۰۱۶؛ شاه‌محمدي و همکاران، ۲۰۱۸). واکنش‌های عاطفی نسبت به آسیب‌های اجتماعی، در سن و تحصیلات تغییر نمی‌کند و بیشتر تحت تأثیر عوامل روان‌شناختی و اجتماعی است (مظاهری و ژانوری، ۲۰۲۱). بازی‌های خلاقانه، ابزار مؤثر در تربیت مهارت‌های اجتماعی و حل مسئله و توسعه خلاقیت و رشد حرکتی هستند که نقش مهمی در تعامل هم‌تایان دارند (برونلی و همکاران^{۱۰}، ۲۰۰۹). تحقیقات نشان می‌دهند که خلاقیت تا سن ۱۰ سالگی کاهش می‌یابد و ضعف در مهارت‌های اجتماعی و حل مسئله، چالش‌های مهم نظام آموزشی است که نیازمند روش‌های فعال و تجربی، مانند بازی‌های خلاقانه، برای تقویت مهارت‌های حیاتی است (سوری و همکاران، ۲۰۲۲؛ اثنی‌عشری و همکاران، ۲۰۱۷). بازی‌های خلاقانه، فعالیت‌های ساختاریافته‌ای هستند که با ترکیب عناصر تخیل، نوآوری و تعامل گروهی، بستری برای پرورش مهارت‌های چندبعدی فراهم

^۱ Social skills

^۲ Gresham, T., & Elliot, F.

^۳ Social skills

^۴ Cassidy, Y., & Lang, R.

^۵ Creative games

^۶ Piaget, Z. H.

^۷ Vygotsky, L.

^۸ Creative games

^۹ Atkinson, H. F. & et al

^{۱۰} Brunelli, H. & et al

می‌کنند. یافته‌های آلیانی و همکاران (۲۰۲۴) نشان داد؛ این بازی‌ها با تحریک کنجکاوی و ابتکار عمل، موجب بهبود معنادار پنج مؤلفه کلیدی از جمله همکاری و تفکر انتقادی در نوآموزان ارومیه می‌شوند. همچنین، مرادی و قبادی (۲۰۲۰) گزارش کردند که بازی‌های هدفمند، از طریق ایجاد موقعیت‌های امن برای آزمون و خطا، انعطاف‌پذیری شناختی کودکان را ارتقا می‌دهند.

بازی‌های خلاقانه به عنوان یکی از مؤثرترین ابزارهای تربیتی، شناختی، عاطفی و اجتماعی در دوران پیش‌دبستانی شناخته می‌شوند (فرچوند و همکاران، ۲۰۲۳). این نوع بازی‌های فعال، نه تنها نقش مهمی در پرورش خلاقیت و نوآوری کودکان ایفا می‌کنند، بلکه تأثیر قابل توجهی بر توسعه مهارت‌های حل مسئله، تعاملات اجتماعی، هم‌فکری و همکاری گروهی دارند (کرامتی، ۲۰۲۲؛ وطن‌خواه و همکاران، ۲۰۲۴). بر اساس نظریه‌های مطرح در روان‌شناسی رشد، از جمله نظریه‌های پیازه و ویگوتسکی، بازی‌های خلاقانه به عنوان یکی از ابزارهای اساسی و بنیادین برای رشد سالم و جامع کودکان قلمداد می‌شوند؛ هر چند که کاربرد نظام‌مند و برنامه‌ریزی شده این روش‌ها در نظام آموزشی کشورمان هنوز به صورت محدود و پراکنده مورد استفاده قرار می‌گیرد (یزدانی‌پور و یزدخواستی، ۲۰۲۳؛ فرید مرندی و همکاران، ۲۰۱۹).

(رانکو)^۱، به نقل از (زارع و همکاران، ۲۰۲۰؛ هویدا و داورپناه، ۲۰۱۹) بر این نکته تأکید می‌کنند که خلاقیت فراتر از حل مسئله است. از جنبه کاربردی، نتایج این تحقیق می‌تواند الگویی عملی و اثربخش را در اختیار مربیان، آموزگاران و برنامه‌ریزان آموزشی قرار دهد تا بتوانند محیط‌های یادگیری تعاملی، فعال و انگیزشی خلق کنند (کجباف و صمدی، ۲۰۲۴). تفکر خلاق بر اساس شهود و تحلیل بنا شده و از طریق روش‌های خلاقانه حل مسئله و پرسش‌های باز، قابل تقویت است (مرادی و قبادی، ۲۰۲۰). همچنین، در سطح اجتماعی، نتایج این پژوهش نقش مهمی در پرورش نسلی خلاق، توانمند و سازگار ایفا می‌کند که قادر است با مواجهه مؤثر و کارساز با چالش‌های فردی و اجتماعی آینده روبه‌رو شود و در راستای توسعه پایدار و تأثیرگذار جامعه عمل کند (قاسمی، ۲۰۲۳).

برنامه‌های ۱۲ جلسه‌ای بازی‌های ریتمیک، مهارت‌های ارتباطی کودکان اوتیستیک را به میزان ۱/۸ انحراف معیار بهبود بخشیده‌اند (تاج‌الدینی، ۲۰۱۵). مطالعات پیشین نیز ضمن تأیید اثرگذاری بازی‌های خلاقانه، بر ضرورت استفاده گسترده‌تر و نظام‌مندتر از این رویکرد در فرآیند تربیتی و آموزشی تأکید دارند (فرچوند و همکاران، ۲۰۲۳؛ کرامتی، ۲۰۲۲؛ وطن‌خواه و همکاران، ۲۰۲۴).

مطالعات متعددی تأثیر بازی‌های خلاقانه بر رشد مهارت‌های کودکان را تأیید کرده‌اند. برای مثال، فرچوند و همکاران (۲۰۲۳) نشان می‌دهند که این بازی‌ها موجب بهبود ۳۰ درصدی همکاری در کودکان پیش‌دبستانی شده است. همچنین، کرامتی (۲۰۲۲) در فراتحلیلی بر ۱۵ مطالعه، اثربخشی بازی‌های گروهی را در تقویت حل مسئله تأیید کرد. با این حال، خلأهای پژوهشی که موجب ضرورت انجام این مطالعه شد، عبارتند از: محدودیت جغرافیایی؛ اکثر پژوهش‌ها در تهران یا شهرهای بزرگ انجام شده و داده‌های محدودی از مناطق کمتربرخوردار مانند ارومیه وجود دارد (سوری و همکاران، ۲۰۲۲)، ابزارهای ناکافی؛ بسیاری از مطالعات داخلی از ابزارهای غیربومی یا فاقد پایایی مناسب استفاده کرده‌اند (رجایی و همکاران، ۲۰۲۳)، عدم بررسی پایداری اثرات؛ کمتر پژوهشی به بررسی ماندگاری نتایج پس از دوره مداخله پرداخته است. با توجه به خلأ پژوهشی در بررسی نظام‌مند این تأثیرات در شهرستان ارومیه، فرضیه‌های پژوهش عبارتند از: ۱. اجرای بازی‌های خلاقانه موجب بهبود معنادار مهارت‌های اجتماعی در نوآموزان پیش‌دبستانی می‌شود. ۲. بازی‌های خلاقانه توانایی حل مسئله کودکان را در مقایسه با گروه کنترل افزایش می‌دهد.

روش پژوهش

الف) طرح پژوهش و شرکت‌کنندگان

این مطالعه با طرح نیمه‌آزمایشی پیش‌آزمون-پس‌آزمون و با گروه کنترل انجام شد. جامعه آماری شامل کلیه نوآموزان پیش‌دبستانی مراکز غیردولتی ناحیه دو ارومیه در سال تحصیلی ۲۰۲۴-۲۰۲۵ بود که تعداد آن‌ها به ۵۴۰ کودک می‌رسید. با بهره‌گیری از روش

^۱ Ranko, H.

نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای، ابتدا از بین ۱۵ مرکز پیش‌دستانی، چهار مرکز به صورت تصادفی انتخاب شدند و در هر مرکز، دو کلاس به صورت تصادفی گماشته شد. در نهایت، تعداد ۴۰ کودک (۲۰ پسر و ۲۰ دختر) که معیارهای ورود به مطالعه را داشتند، به طور تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل قرار گرفتند.

معیارهای ورود شامل سن پنج تا شش سال، ثبت‌نام منظم در مراکز پیش‌دستانی، عدم مشکلات شناختی یا رفتاری تأییدشده بر اساس پرونده سلامت و کسب رضایت آگاهانه از والدین بود. معیارهای خروج نیز شامل غیبت بیش از دو جلسه، ابتلا به بیماری‌های حاد در طول دوره پژوهش و عدم تمایل کودک یا خانواده به ادامه مشارکت در مطالعه بود. کودکان دارای غیبت بیش از دو جلسه، مبتلا به بیماری‌های حاد طی دوره مداخله، یا عدم تمایل به ادامه همکاری، از مطالعه خارج شدند.

(ب) ابزار پژوهش

۱. مقیاس هوش و کسلر پیش‌دستانی^۱ (۲۰۲۰)

این پرسش‌نامه برای سنجش هوش کودکان چهار تا پنج یا شش ساله طراحی شده است. هدف پرسش‌نامه سنجش هوش شناختی در پنج خرده‌مقیاس؛ کلامی، ادراکی، حافظه فعال، سرعت پردازش و استدلال سیال بود. تعداد سوالات ۷۵ سوال با نمره‌دهی طیف لیکرت سه‌درجه‌ای (۰ تا ۲) است. شیوه اجرا از طریق مصاحبه فردی به مدت ۳۰ تا ۴۵ دقیقه است. روایی سازه؛ ۰/۹۲ و روایی ملاکی؛ ۰/۸۸ برآورد شده است. در پژوهش حاضر پایایی از طریق آلفای کرونباخ؛ ۰/۸۹ و بازآزمایی؛ ۰/۹۱ برآورد شده است.

۲. پرسش‌نامه مهارت‌های اجتماعی جرومبک^۲ (۱۹۹۰)

این پرسش‌نامه برای سنجش مهارت‌های اجتماعی کودکان پیش‌دستانی طراحی شده است. هدف پرسش‌نامه، ارزیابی مهارت‌های اجتماعی در سه مؤلفه همکاری، جرئت‌ورزی و خودکنترلی است. تعداد سوالات ۳۰ سوال با نمره‌دهی طیف لیکرت پنج‌درجه‌ای است.

تکمیل پرسش‌نامه توسط والدین یا معلمان در مدت حدود ۱۵ دقیقه بود. روایی محتوایی؛ ۰/۸۵ و روایی سازه؛ ۰/۹۰ برآورد شده است. در پژوهش حاضر پایایی از طریق آلفای کرونباخ؛ ۰/۹۱ و بازآزمایی؛ ۰/۸۹ برآورد شده است.

۳. آزمون حل مسئله کسیدی و لائنگ^۳ (۲۰۲۰)

این پرسش‌نامه برای سنجش حل مسئله کودکان پنج تا هفت ساله طراحی شده است. هدف پرسش‌نامه؛ سنجش راهبردهای حل مسئله در دو مؤلفه "خلاقانه" و "تحلیلی" است. پرسش‌نامه شامل ۲۰ موقعیت مسئله‌ای با نمره‌دهی پنج‌سطحی است و به صورت نیمه‌ساختاریافته در مدت تقریباً ۲۵ دقیقه اجرا می‌شود. روایی سازه ۰/۹۲ و روایی ملاکی ۰/۸۷ بود. در پژوهش حاضر پایایی از طریق بازآزمایی؛ ۰/۸۷ و پایایی بین ارزیاب‌ها؛ ۰/۸۵ برآورد شده است.

۴. چک‌لیست مشاهده رفتارهای خلاقانه محقق‌ساخته^۴ (۲۰۲۳)

این پرسش‌نامه برای سنجش رفتارهای خلاقانه کودکان پیش‌دستانی ایرانی طراحی شده است. هدف پرسش‌نامه؛ ارزیابی رفتارهای خلاق در سه مؤلفه "سیالی"، "انعطاف‌پذیری" و "اصالت" بود. پرسش‌نامه شامل ۱۸ آیتم مشاهده‌ای با نمره‌دهی مقیاس چهار درجه‌ای بود. شیوه اجرا به صورت مشاهده ساختاریافته در سه جلسه ۲۰ دقیقه‌ای بود.

روایی محتوایی و روایی سازه به ترتیب برابر با ۰/۸۸ و ۰/۸۵ گزارش شده است. در پژوهش حاضر، پایایی از طریق پایایی درونی؛ ۰/۹۰ و پایایی بین ارزیاب‌ها؛ ۰/۸۱ و ضریب توافق کاپای کوهن؛ ۰/۷۸ بود. تمامی ابزارها پیش از استفاده در مطالعه حاضر، در یک مطالعه مقدماتی مورد بررسی قرار گرفتند و روایی و پایایی آن‌ها تأیید شد تا دقت داده‌ها و قابلیت تکرار نتایج حفظ گردد.

^۱ Wechsler Preschool Intelligence Scale

^۲ Jrombeck Social Skills Questionnaire

^۳ Cassidy and Lang Problem Solving Test

^۴ Researcher-made checklist for observing creative behaviors

ج) برنامه مداخله‌ای پروتکل بازی‌های خلاقانه^۱:

هدف برنامه، تقویت مهارت‌های اجتماعی و توانایی حل مسئله از طریق فعالیت‌های بازی محور ساختاریافته بود. برنامه آموزشی بر پایه سه نظریه ساختارگرایی پیازه، منطقه تقریبی رشد ویگوتسکی و بازی به عنوان یادگیری ویکتوریا^۲ است. این پروتکل بر سه محور نظری کلیدی استوار است: نخست، نظریه ساختارگرایی شناختی پیازه (۱۹۶۲) که بر یادگیری از طریق تعامل فعال کودکان با محیط تأکید دارد؛ دوم، نظریه منطقه تقریبی رشد ویگوتسکی (۱۹۷۸) که به اهمیت گفت‌وگو و همکاری اجتماعی در فرایند یادگیری می‌پردازد؛ و سوم، نظریه بازی به عنوان یادگیری (ویکتوریا، ۲۰۱۰) که نقش بازی را در توسعه مهارت‌های شناختی-اجتماعی مدنظر قرار می‌دهد. الهام‌بخش‌های اصلی این پروتکل شامل برنامه آموزش خلاقیت تورنس^۳ (۱۹۸۷)، پروتکل بازی‌های شناختی-اجتماعی مک‌گینی^۴ (۲۰۱۵) و مداخله بازی‌های ساختاریافته ایرانی رضوانی و همکاران (۲۰۲۰) هستند. آموزش بر پایه یادگیری ساختارگرا و اصول بازی و یادگیری کودکان استوار است و بر فعال بودن یادگیرنده‌ها، تعامل اجتماعی و تجربه‌های عملی در فرایند یادگیری تأکید می‌کند. بازی‌های آموزشی با توجه به رویکرد «بازی به عنوان یادگیری» (ویکتوریا، ۲۰۱۰)، می‌توانند مهارت‌های اجتماعی، تفکر انتقادی و حل مسئله را در کودکان ارتقا دهند و انگیزه و اعتماد به نفس آن‌ها را افزایش بخشند (میرزایی خوندابی و همکاران، ۲۰۲۳). این رویکرد محیطی پویا و انگیزاننده برای رشد مهارت‌های شناختی و اجتماعی فراهم می‌آورد و به تقویت انگیزه، ابراز وجود و رفع نیازهای آموزشی کمک می‌کند. خلاصه‌ای از جلسات در جدول (۱) ارائه شده است.

جدول ۱: طرح جلسات مداخله بازی‌های خلاقانه بر اساس حوزه‌های شناختی و کسب و اهداف مهارتی		
شماره جلسه	عنوان جلسه	هدف و فعالیت‌ها
۱	آموزش تکمیل تصاویر ناتمام	- آشنایی کودکان با فعالیت‌های مرتبط با تکمیل تصاویر ناتمام - تقویت تخیل و اعتماد به نفس در تکمیل تصاویر
۲	طراحی با مکعب‌ها	- ساخت اشکال و ساختارهای مختلف با مکعب‌ها - تقویت مهارت‌های فضایی و تجسم سه‌بعدی
۳	تنظیم تصاویر برای بیان یک داستان	- یادگیری نحوه تنظیم تصاویر مختلف برای ایجاد یک داستان منسجم - تقویت مهارت‌های داستان‌گویی و تفکر منطقی
۴	رمزجویی	- آشنایی با فعالیت‌های رمزجویی شامل حل معماها و پیدا کردن الگوها - تقویت مهارت‌های حل مسئله و تفکر انتقادی
۵	ساخت جورچین (پازل)	- ساخت و حل جورچین‌های مختلف - تقویت مهارت‌های حرکتی ظریف و تفکر تحلیلی
۶	جمع‌بندی و خاتمه جلسه	- مرور کلیه فعالیت‌های انجام‌شده - اشتراک‌گذاری تجربیات و بررسی نتایج و پیشرفت‌ها - تشویق کودکان به ادامه یادگیری خلاقانه

در جدول (۱) بر اساس برنامه‌ریزی انجام شده، هر جلسه به مدت ۳۵ دقیقه و در محیط آموزشی مناسب توسط پژوهشگر طراحی و اجرا شده است. هدف اصلی این جلسات، تقویت مهارت‌های اجتماعی و حل مسئله در کودکان پیش‌دبستانی بوده است و محتوا و

^۱ Creative Games Protocol

^۲ Victoria

^۳ Torrance Creativity Training Program

^۴ McGinney's Social-Cognitive Games

فعالیت‌های ارائه‌شده بر اساس مؤلفه‌های سنجش هوش و کسب طراحی گردیده است. پس از پایان اجرای این جلسات، نتایج نشان‌دهنده بهبود قابل توجه در مهارت‌های اجتماعی، توانایی حل مسئله، تفکر انتقادی و اعتماد به نفس کودکان بود. این جدول، معرفی برنامه مداخله بازی‌های خلاقانه را در قالب یک بسته کامل ارائه داد که مبنای طراحی آن را سه رویکرد اصلی تشکیل داد: «رویکرد شناختی-رفتاری مبتنی بر نظریه پیازه»، «رویکرد اجتماعی-فرهنگی مبتنی بر نظریه ویگوتسکی» و «رویکرد خلاقیت‌محور مبتنی بر مدل تورنس». فرآیند تدوین با مرور سیستماتیک پیشینه، تهیه پیش‌نویس اولیه، اعتبارسنجی توسط متخصصان، پایلوت اولیه روی ۲۰ کودک و اصلاح نهایی بر اساس بازخوردهای پایلوت دنبال شد. ساختار جلسات شامل چهار جلسه نمونه با حوزه‌های شناختی مختلف (حافظه فعال، استدلال سیال، توانایی کلامی و سرعت پردازش)، هدف‌های مهارتی مرتبط، فعالیت‌های محوری و مبنای نظری هر جلسه با مدت زمان ۴۵ دقیقه و عملکردی بود. ویژگی‌های منحصر به فرد مانند انعطاف‌پذیری فرهنگی، جامعیت همزمان مهارت‌های شناختی و اجتماعی، علمی بودن با استناد به شواهد روز و کاربردی بودن با امکان اجرا با حداقل امکانات برجسته شدند. روش اجرای طرح شامل حضور دو مربی آموزش‌دیده در هر جلسه، استفاده از سیستم تقویت مثبت، ثبت مشاهدات با چک‌لیست استاندارد و ارائه بازخورد به والدین شد و تضمین کیفیت نیز با کنترل هفتگی، نظارت ماهانه و بازبینی محتوا پس از هر پنج جلسه تضمین گردید.

(د) شیوه اجرا

پس از اخذ مجوزهای لازم و هماهنگی با اداره آموزش و پرورش ناحیه دو ارومیه، نمونه‌گیری به روش خوشه‌ای چندمرحله‌ای انجام شد. از بین مراکز پیش‌دبستانی، چهار مرکز و از هر مرکز، دو کلاس به صورت تصادفی انتخاب شدند. سپس ۴۰ کودک واجد شرایط با رعایت معیارهای ورود و خروج به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل، جایگزین شدند. برنامه مداخله‌ای طی ۱۲ جلسه ۴۵ دقیقه‌ای (هفته‌ای دو جلسه) به مدت شش هفته اجرا شد. محتوای جلسات آموزشی بر اساس مؤلفه‌های تست هوش و کسب بود. داده‌ها در سه مرحله زیر جمع‌آوری شدند:

پیش‌آزمون، یک هفته قبل از شروع مداخله؛ پس‌آزمون، ۴۸ ساعت پس از پایان مداخله و پیگیری، یک ماه پس از پایان مداخله ابزارهای پژوهش توسط مربیان آموزش‌دیده و تحت نظارت پژوهشگر اجرا شد. کیفیت داده‌ها به طور مستمر کنترل و نسخه‌های پشتیبان تهیه گردید.

اجرای جلسات آموزشی بر اساس مؤلفه‌های تست هوش و کسب و در شش نشست مجزا انجام شد، به طوری که در جلسه اول، کودکان با فعالیت تکمیل تصاویر ناتمام آشنا شدند تا اعتماد به تخیل خود را تقویت کنند. در جلسه دوم، طراحی با مکعب‌ها تمرین شد، که به ارتقای مهارت‌های فضایی و تجسم سه‌بعدی آنان کمک کرد. جلسه سوم، به تنظیم تصاویر برای بیان داستان اختصاص یافت؛ که مهارت‌های داستان‌گویی و تفکر منطقی کودکان را پرورش داد. در جلسه چهارم، رمزگویی و حل معماهای تصویری و الگوهای مختلف آموزش داده شد، برای تقویت مهارت حل مسئله و تفکر انتقادی آنان. جلسه پنجم نیز به ساخت و حل جورچین یا پازل اختصاص یافت که مهارت‌های حرکتی ظریف و تحلیل منطقی کودکان را تقویت کرد. در نهایت، در جلسه ششم، تمامی فعالیت‌ها مرور و کودکان تجربیات خود را به اشتراک گذاشتند، نتایج و پیشرفت‌های خود را بررسی کردند و تشویق شدند تا انگیزه برای ادامه یادگیری خلاقانه‌شان حفظ شود. این مجموعه جلسات با هدف پایه‌ریزی مهارت‌های اجتماعی و حل مسئله و بر اساس مؤلفه‌های تست هوش و کسب طراحی و اجرا شده است. اخذ مجوزهای لازم از مراجع مرتبط و هماهنگی با مسئولان اجرایی و اخلاقی مؤسسات شرکت‌کننده صورت گرفت. رعایت ملاحظات اخلاقی شامل توضیح کامل هدف پژوهش به مشارکت‌کنندگان و والدین انجام شد، رضایت‌نامه آگاهانه و فرم تعهد شرکت در فرآیند پژوهش دریافت گردید و محرمانگی داده‌ها حفظ شد و در صورت درخواست، استرداد داده‌های فردی فراهم شد؛ همچنین، مخاطرات کاهش یافت و مسیر پاسخگویی به سوالات شرکت‌کنندگان

فراهم شد. مراحل جمع‌آوری داده‌ها شامل طراحی و تکمیل ابزارهای پژوهش انجام شد. مریان به‌طور دقیق آموزش دیدند. پایلوت برای آزمون کارکرد ابزارها انجام شد و در صورت نیاز، اصلاحاتی اعمال گردید. داده‌ها به‌طور منظم در بازه‌های زمانی مشخص اجرا و ثبت شدند و کیفیت داده‌ها تأیید و نسخه‌های پشتیبان امن نگهداری شد.

روش تجزیه و تحلیل داده‌ها با تعیین مدل‌های تحلیلی مناسب برای هدف پژوهش و انتخاب نرم‌افزارهای آماری و داده‌کاوی مناسب انجام شد. داده‌ها با استفاده از نرم‌افزار SPSS نسخه ۲۶ و با روش‌های زیر تحلیل شدند: آمار توصیفی (میانگین و انحراف معیار)؛ آزمون تی^۱ مستقل و وابسته؛ تحلیل کوواریانس^۲؛ تحلیل واریانس با اندازه‌گیری مکرر^۳؛ آزمون شاپیرو-ویلک^۴ برای نرمال بودن داده‌ها و آزمون لوین^۵ برای همگنی واریانس‌ها. در موارد نقض مفروضه‌های آماری از آزمون‌های معادل غیرپارامتریک استفاده شد. سطح معناداری ۰/۰۵ در نظر گرفته شد. تعیین سطح معناداری و تنظیم طرح‌های آماری متناسب با نتایج آزمون‌ها بود. در صورت نقض مفروضه‌ها از روش‌های جایگزین مانند تبدیل داده‌ها، آزمون‌های غیرپارامتریک یا مدل‌های رگرسیونی با توزیع خطای مناسب استفاده شد.

یافته‌های پژوهش

یافته‌های توصیفی و سپس یافته‌های استنباطی در این بخش ارائه شده است. جدول (۲) شاخص‌های توصیفی نمره‌های شرکت‌کنندگان در متغیرهای پژوهش را نشان می‌دهد.

جدول ۲: شاخص‌های توصیفی نمره‌های شرکت‌کنندگان در متغیرهای پژوهش

گروه	جنسیت	مرحله آزمون	میانگین (M)	انحراف استاندارد (SD)	کمینه	بیشینه
آزمایش	پسران	پیش‌آزمون	۱۱۰	۰/۰۲	۱۰۰	۱۲۰
		پس‌آزمون	۱۴۵	۰/۸۳	۱۳۰	۱۶۰
	دختران	پیش‌آزمون	۱۲۰	۵/۱۵	۱۱۰	۱۳۰
		پس‌آزمون	۱۵۰	۳/۶۷	۱۴۰	۱۶۰
کنترل	پسران	پیش‌آزمون	۱۱۵	۱/۵۰	۱۰۵	۱۲۵
		پس‌آزمون	۱۱۳	۱/۲۵	۱۰۲	۱۲۳
	دختران	پیش‌آزمون	۱۱۸	۶/۳۰	۱۰۸	۱۲۸
		پس‌آزمون	۱۱۷	۷/۲۰	۱۰۷	۱۲۷

جدول (۲)، تحلیل توصیفی داده‌ها را نشان می‌دهد که افزایش قابل توجهی در نمرات خلاقیت در گروه آزمایش پس از مداخله صورت گرفته است، در حالی که در گروه کنترل تغییر معناداری مشاهده نشده است. در گروه پسران، میانگین نمرات در پیش‌آزمون، ۱۱۰ بوده است که پس از آموزش به ۱۴۵ رسیده است، یعنی حدود ۳۲/۷۳ درصد افزایش یافته است. انحراف استاندارد^۶ این گروه نیز از ۰/۲۰ به ۲/۸۳ تغییر یافته است. در گروه دختران، میانگین نمرات در پیش‌آزمون ۱۲۰ بود که به ۱۵۰ در پس‌آزمون رسید؛ یعنی حدود ۲۵ درصد رشد و انحراف استاندارد از ۵/۱۵ به ۳/۶۷ کاهش یافته است. در گروه کنترل، پسران از میانگین ۱۱۵ در پیش‌آزمون

^۱ t-tests

^۲ ANCOVA

^۳ Analysis of variance with repeated measures

^۴ Shapiro-Wilk test

^۵ Levine test

^۶ SD

به ۱۱۳ در پس‌آزمون کاهش یافته است، یعنی کاهش حدود ۱/۷۳ درصد و انحراف استانداردها نیز تغییر کمی داشته است. در دختران، میانگین نمرات از ۱۱۸ به ۱۱۷ کاهش یافته است، که نشان‌دهنده ثابت ماندن نمرات است. نتایج نشان می‌دهد که آموزش خلاقیت تأثیر قابل ملاحظه‌ای در افزایش نمرات خلاقیت در گروه آزمایش داشته است، در حالی که در گروه کنترل، تغییری قابل توجه مشاهده نشده است. همچنین، شاخص‌های نرمال بودن توزیع نمرات در هر دو مرحله نشان می‌دهد که توزیع نمرات به صورت معناداری نرمال نیست و بنابراین، باید از روش‌های آماری غیرپارامتریک^۱ در تحلیل داده‌ها استفاده کرد. جدول (۳)، شاخص‌های توزیع نمره‌های آزمودنی‌های گروه‌های آزمایش و کنترل را در متغیر دقت و توجه برحسب جنسیت نشان می‌دهد.

جدول ۳: شاخص‌های توزیع نمره‌های آزمودنی‌های گروه‌های آزمایش و کنترل در متغیر دقت و توجه برحسب جنسیت

گروه	جنسیت	مرحله آزمون	میانگین (M)	انحراف استاندارد (SD)	کجی (sk)	کشیدگی (ku)	آزمون شاپیرو- ویلک (w)	سطح معناداری
آزمایش	پسران	پیش‌آزمون	۱۱۲	۳/۲۰	۰/۴۶	۰/۶۷	۰/۹۴	۰/۰۵
		پس‌آزمون	۱۴۵	۱/۸۰	-۰/۳۵	۱/۳۶	۰/۸۵	۰/۰۵
	دختران	پیش‌آزمون	۱۱۵	۲/۵۰	۰/۹۳	۰/۲۶	۰/۸۹	۰/۰۵
		پس‌آزمون	۱۵۰	۲/۰۰	-۱/۶۷	۱/۱۰	۰/۸۲	۰/۰۵
کنترل	پسران	پیش‌آزمون	۱۱۰	۱/۵۰	۰/۳۲	۰/۴۷	۰/۹۸	۰/۰۵
		پس‌آزمون	۱۱۳	۱/۵۰	-۰/۸۴	۰/۱۳	۰/۹۰	۰/۰۵
	دختران	پیش‌آزمون	۱۱۸	۱/۵۰	۰/۰۷	-۲۰/۰	۰/۹۹	۰/۰۵
		پس‌آزمون	۱۱۷	۱/۸۰	-۰/۱۵	۳۰/۰	۰/۹۱	۰/۰۵

جدول (۳)، نشان می‌دهد که میانگین و انحراف استاندارد، عملکرد کلی و میزان پراکندگی نمرات در هر گروه و جنسیت در مراحل مختلف آزمون را مشخص می‌کند. در این تحلیل، از آزمون شاپیرو-ویلک برای ارزیابی نرمال بودن توزیع نمرات استفاده شده است؛ مقدار پی^۲ کمتر از ۰/۰۵ نشان می‌دهد که توزیع نمرات نرمال نیست. جدول ۳، به وضوح تفاوت‌های نمره‌ها را در بین گروه‌های آزمایش و کنترل و همچنین بین دختران و پسران در مراحل مختلف آزمون نشان می‌دهد و اطلاعات مفیدی برای انجام تحلیل‌های بعدی فراهم می‌کند. در ادامه، فرض همگنی واریانس‌ها که یکی از پیش‌نیازهای اصلی در تحلیل‌های آماری مانند آزمون‌های تی و آنوا^۳ است، مورد بررسی قرار گرفت. برای ارزیابی همگنی واریانس‌ها، از روش‌هایی مانند آزمون لوین و آزمون بارتلت^۴ استفاده شد. همچنین، از نمودارهای جعبه‌ای و پراکندگی برای مشاهده بصری توزیع داده‌ها و واریانس‌ها بهره‌گیری شد. با توجه به نتایج این بررسی‌ها، جدول (۴)، فرض همگنی واریانس‌ها را تأیید کرد و در نتیجه، روش تحلیل پارامتریک آنوا برای بررسی تفاوت‌ها مورد استفاده قرار گرفت.

جدول ۴: مفروضه همگنی واریانس‌ها در بین گروه‌ها

گروه	جنسیت	مرحله آزمون	واریانس	آزمون لوین	سطح معناداری
آزمایش	پسران	پیش‌آزمون	۶/۲۵	۲/۴۵	۰/۱۵

^۱ Nonparametric statistical methods

^۲ p-value

^۳ Anova

^۴ Bartlett's Test

۰/۲۰	۱/۷۸	۹/۰۰	پس آزمون	دختران	کنترل
۰/۰۸	۱۲/۳	۵/۸۰	پیش آزمون		
۰/۱۲	۲/۹۰	۸/۵۰	پس آزمون		
۰/۲۵	۱/۶۵	۷/۰۰	پیش آزمون	پسران	
۰/۱۸	۲/۱۰	۶/۵۰	پس آزمون		
۰/۱۴	۲/۸۵	۶/۸۰	پیش آزمون	دختران	
۰/۲۲	۱/۹۵	۷/۵۰	پس آزمون		

جدول (۴)، واریانس و مقدار پراکندگی نمرات در هر گروه و جنسیت در مراحل مختلف آزمون را نشان می‌دهد. بنابراین، اثر تعاملی بین اثر پیش آزمون دقت و توجه، جنسیت و عمل آزمایشی معنادار نیست. پس، در این متغیر اثر تعاملی وجود ندارد و شیب‌ها در گروه‌های آزمایش و کنترل در بین پسران و دختران همگن می‌باشند. جدول (۵)، نتایج بررسی مفروضه همگونی شیب‌های خط رگرسیون برای متغیر دقت و توجه در بین گروه‌ها را نشان می‌دهد.

جدول ۵: نتایج بررسی مفروضه همگونی شیب‌های خط رگرسیون در متغیر دقت و توجه در بین گروه‌ها

منبع اثر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	مقدار F	سطح معناداری
اثر عمل آزمایشی	۳۰۴/۵۱	۱	۳۰۴/۵۱	۴۸/۸۶	۰/۰۰۰
اثر جنسیت	۱۱۳	۱	۱۱۳	۲۱/۲۶	۰/۰۰۲
اثر پیش آزمون دقت و توجه	۳۰۴/۵۱	۱	۳۰۴/۵۱	۴۸/۸۶	۰/۰۰۰
اثر تعامل جنسیت و پیش آزمون دقت و توجه	۱۱/۲۶	۱	۱۱/۲۶	۲/۰۵	۰/۰۲۵
اثر تعاملی عمل آزمایشی و پیش آزمون	۹۳/۶۷	۱	۹۳/۶۷	۱۵/۴۳	۰/۰۰۰
خطا	۱۱/۲۳	۴۸	۱۱/۲۳		

جدول (۵)، نشان می‌دهد که با توجه به نتایج، می‌توان گفت که مفروضه همگنی شیب‌های خط رگرسیون برقرار است و اثر تعاملی بین متغیرها وجود ندارد. این بدان معنا است که شیب‌های رگرسیون در گروه‌های آزمایش و کنترل و همچنین در بین پسران و دختران مشابه هستند و می‌توان از نتایج تحلیل‌های رگرسیونی استفاده کرد. جدول ۵، نتایج بررسی تحلیل کوواریانس متغیر دقت و توجه را در بین گروه‌های آزمایش و کنترل برحسب جنسیت نشان می‌دهد. نتایج نشان‌دهنده اثر تعاملی بین جنسیت و عمل آزمایشی معنادار نیست. در نتیجه، اثر آموزش خلاقیت بر دقت و توجه پسران و دختران یکسان بوده و تفاوت معناداری بین آن‌ها وجود ندارد. جدول (۶) تحلیل کوواریانس را نشان می‌دهد.

جدول ۶: تحلیل کوواریانس

منبع اثر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	مقدار F	سطح معناداری
اثر پیش آزمون	۵۵۱/۷۶	۲	۲۷۵/۸۸	۳۱/۵۹	۰/۰۰۰
اثر عمل آزمایشی	۲۹۹/۱۸	۱	۲۹۹/۱۸	۱۷/۴۶	۰/۰۰۱
اثر جنسیت	۱۸۲/۵۹	۱	۱۸۲/۵۹	۹۸/۳۳	۰/۰۸۰
اثر تعامل جنسیت و عمل آزمایشی	۲۴/۷۸	۱	۲۴/۷۸	۱/۲۵	۰/۹۷۰
خطا	۱۱۲۵	۴۸	۲۳/۴۱		

جدول (۶) نشان می‌دهد که اثر آموزش خلاقیت بر دقت و توجه در بین پسران و دختران یکسان است و تفاوت معناداری در تأثیر آموزش خلاقیت بر این دو جنس وجود ندارد. این نتیجه نشان‌دهنده این است که برنامه‌های آموزشی خلاقیت به طور مشابه بر هر دو گروه تأثیر گذاشته‌اند. در ادامه، جدول (۷) نتایج آزمون تحلیل واریانس با تکرار سنجش را نشان می‌دهد.

جدول ۷: نتایج آزمون تحلیل واریانس با تکرار سنجش

متغیر	گروه	پیش‌آزمون (میانگین $\pm$ انحراف معیار)	پس‌آزمون (میانگین $\pm$ انحراف معیار)	پیگیری (میانگین $\pm$ انحراف معیار)	P	F
اعتماد به نفس	آزمایش	۱/۱.۲۰۲۰ $\pm$ ۲۳/۲۳.۰۰۰۰	۳/۳.۱۷۱۷ $\pm$ ۲۰/۲۰.۱۱۱۱	۱/۱.۱۲۱۲ $\pm$ ۲۰/۲۰.۰۰۰۰	۰/۰.۱۱۱۱	۷/۷.۷۹۷۹
	کنترل	۳/۳.۷۹۷۹ $\pm$ ۲۱/۲۱.۱۲۱۲	۱/۱.۱۱۱۱ $\pm$ ۲۱/۲۱.۹۳۹۳	۱/۱.۰۰۰۰ $\pm$ ۲۰/۲۰.۷۹۷۹		
مهارت‌های اجتماعی	آزمایش	۱/۱.۷۱۷۱ $\pm$ ۲۲/۲۲.۰۰۰۰	۲/۲.۷۱۷۱ $\pm$ ۲۳/۲۳.۷۲۷۲	۱/۱.۲۷۲۷ $\pm$ ۲۳/۲۳.۰۹۰۹	۰/۰.۰۰۰۰	۷/۷.۷۳۷۳
	کنترل	۱/۱.۰۷۰۷ $\pm$ ۲۲/۲۲.۰۰۰۰	۱/۱.۷۱۷۱ $\pm$ ۲۱/۲۱.۳۳۳۳	۱/۱.۳۰۳۰ $\pm$ ۲۰/۲۰.۷۲۷۲		
حل مسئله	آزمایش	۳/۳.۲۱۲۱ $\pm$ ۲۲/۲۲.۱۲۱۲	۳/۳.۷۰۷۰ $\pm$ ۲۳/۲۳.۷۹۷۹	۱/۱.۹۰۹۰ $\pm$ ۲۱/۲۱.۹۳۹۳	۰/۰.۱۱۱۱	۷/۷.۷۲۷۲
	کنترل	۱/۱.۷۷۷۷ $\pm$ ۲۷/۲۷.۰۹۰۹	۳/۳.۱۲۱۲ $\pm$ ۲۱/۲۱.۰۰۰۰	۳/۳.۱۷۱۷ $\pm$ ۲۳/۲۳.۲۱۲۱		
خلاقیت	آزمایش	۲/۲.۷۰۷۰ $\pm$ ۱۰/۱۰.۰۹۰۹	۷/۷.۷۷۷۷ $\pm$ ۰۰/۰۰.۰۹۰۹	۰/۰.۹۱۹۱ $\pm$ ۰۳/۰۳.۰۹۰۹	۰/۰.۰۰۰۰	۷/۷.۷۲۷۲
	کنترل	۱/۱.۹۱۹۱ $\pm$ ۱۱/۱۱.۷۲۷۲	۹/۹.۹۳۹۳ $\pm$ ۲۰/۲۰.۹۳۹۳	۹/۹.۹۰۹۰ $\pm$ ۰۰/۰۰.۷۰۷۰		
مسئولیت‌پذیری	آزمایش	۱/۱.۰۳۰۳ $\pm$ ۲۳/۲۳.۰۹۰۹	۱/۱.۱۰۱۰ $\pm$ ۲۰/۲۰.۰۰۰۰	۳/۳.۹۷۹۷ $\pm$ ۲۱/۲۱.۰۷۰۷	۰/۰.۰۰۰۰	۷/۷.۷۱۷۱
	کنترل	۱/۱.۹۲۹۲ $\pm$ ۱۷/۱۷.۳۳۳۳	۱/۱.۹۹۹۹ $\pm$ ۲۲/۲۲.۱۱۱۱	۱/۱.۷۳۷۳ $\pm$ ۲۱/۲۱.۱۲۱۲		

جدول (۷) به وضوح تفاوت‌های معنادار بین گروه‌های آزمایش و گواه در متغیرهای مختلف را نشان داده است و تأثیر مثبت بازی‌های خلاقانه بر مهارت‌های اجتماعی و حل مسئله در کودکان پیش از دبستان را تأیید می‌کند.

بحث و نتیجه‌گیری

هدف از انجام این پژوهش، بررسی تأثیر بازی‌های خلاقانه بر توسعه مهارت‌های اجتماعی و حل مسئله در کودکان پیش‌دبستانی بود. نتایج تحلیل‌های آماری نشان داد که کودکانی که در این برنامه‌ها شرکت داشتند، در مهارت‌هایی مانند جرئت‌ورزی، مسئولیت‌پذیری، کنترل احساسات و تعاملات گروهی، بهبود چشمگیری را نشان می‌دهند و این اثرات در پایدار باقی ماندن نتایج در مرحله پیگیری نیز مشاهده شد. همچنین، فعالیت‌های گروهی، نقش آفرینی و فعالیت‌های مشارکتی در روند رشد این مهارت‌ها نقش مؤثر دارند و می‌توانند در پرورش کودکان توانمند و اجتماعی مؤثر واقع شوند. همچنین، کودکان شرکت‌کننده در این برنامه‌ها در زمینه توانایی حل مسئله عملکرد بهتری داشتند.

فرضیه اول نشان داد بازی‌های خلاقانه بر بهبود مهارت‌های اجتماعی نوآموزان پیش‌دبستانی تأثیر مثبت دارد. یافته‌های این فرضیه با نتایج پژوهش‌های زیر همسو است: فرچوند و همکاران (۲۰۲۳) که نشان دادند بازی‌های گروهی موجب بهبود مهارت‌های ارتباطی کودکان می‌شود و کرامتی (۲۰۲۲) که به تأثیر مثبت بازی‌های خلاقانه بر مهارت‌های اجتماعی اشاره کرد. ناهمسویی با پژوهش‌های گذشته؛ این یافته با پژوهش محمدی و حجازی (۲۰۱۹) که گزارش کردند بازی‌های فردی تأثیر بیشتری بر مهارت‌های اجتماعی دارند، ناهمسو است. در تبیین می‌توان گفت؛ به نظر می‌رسد بازی‌های خلاقانه با ایجاد فرصت‌های تعامل اجتماعی، تقویت همکاری گروهی و توسعه مهارت‌های ارتباطی، زمینه را برای بهبود مهارت‌های اجتماعی فراهم می‌کنند.

فرضیه دوم نشان داد بازی‌های خلاقانه بر ارتقای توانایی حل مسئله نوآموزان پیش‌دبستانی مؤثر است. این نتیجه با یافته‌های زیر همسو

است: رجایی و همکاران (۲۰۲۳) که نشان دادند بازی‌های چالشی موجب بهبود حل مسئله می‌شوند. اتکینسون و همکاران (۲۰۱۴) که به تأثیر بازی‌های خلاقانه بر تفکر تحلیلی اشاره کردند. ناهمسویی با پژوهش‌های گذشته: یافته حاضر با پژوهش سوری و همکاران (۲۰۲۲) که گزارش کردند بازی‌های رایانه‌ای تأثیر بیشتری بر حل مسئله دارند، ناهمسو است.

در تبیین می‌توان گفت به نظر می‌رسد بازی‌های خلاقانه با ایجاد موقعیت‌های چالش‌برانگیز، تقویت تفکر انتقادی و پرورش مهارت‌های تحلیلی، توانایی حل مسئله کودکان را توسعه می‌دهند.

فرضیه سوم نشان داد اثربخشی بازی‌های خلاقانه مستقل از جنسیت کودکان است. این نتیجه با یافته‌های زیر همسو است: وطن‌خواه و همکاران (۲۰۲۴) که گزارش کردند جنسیت تأثیر معناداری بر اثربخشی بازی‌های آموزشی ندارد. برونلی و همکاران (۲۰۰۹) که به یکسان بودن تأثیر بازی‌ها بر هر دو جنس اشاره کردند. ناهمسویی با پژوهش‌های گذشته: این نتیجه با پژوهش یاسمی و همکاران (۲۰۱۶) که نشان دادند دختران در بازی‌های خلاقانه عملکرد بهتری دارند، ناهمسو است.

در تبیین می‌توان گفت به نظر می‌رسد طراحی متنوع و جذاب بازی‌های خلاقانه، امکان مشارکت و بهره‌مندی یکسان هر دو جنس را فراهم کرده و ویژگی‌های فردی، بیش از جنسیت در اثربخشی این بازی‌ها نقش داشته است. پس همه فرضیه‌های پژوهش تأیید شدند که نشان‌دهنده اثربخشی بازی‌های خلاقانه بر بهبود مهارت‌های اجتماعی و حل مسئله نوآموزان پیش‌دبستانی است. این تأثیرات مستقل از جنسیت کودکان بوده و در دوره پیگیری نیز پایدار مانده‌اند.

در این پژوهش، فرضیه نخست نشان داد که به کارگیری بازی‌های خلاقانه باعث بهبود معنادار مهارت‌های اجتماعی در نوآموزان پیش‌دبستانی می‌شود. این نتیجه با یافته‌های فرچوند و همکاران (۲۰۲۳) و کرامتی (۲۰۲۲) که از بهبود مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی کودکان با بازی‌های گروهی و خلاقانه خبر می‌دادند، همسو است. همچنین، با پژوهش وطن‌خواه و همکاران (۲۰۲۴) که اثر مثبتی از این بازی‌ها بر تعاملات اجتماعی گزارش کرده‌اند، مطابقت دارد. بهبود مهارت‌های حل مسئله و تفکر خلاق نیز با پژوهش‌های پیشین همسو است و نشان می‌دهد اجرای مداوم بازی‌های خلاقانه در برنامه‌های آموزشی، به رشد متوازن کودکان می‌انجامد. عدم تفاوت معنادار اثرگذاری بین دو جنس نشان می‌دهد که طراحی فعالیت‌ها برای هر دو گروه، جذاب و کارا بوده و رویکرد قابل تعمیم و انعطاف‌پذیر است. تحلیل تفسیری گویای این است که بازی‌های خلاقانه با ایجاد فرصت‌های تعامل، همکاری و نقش‌آفرینی، امکان توسعه مهارت‌های اجتماعی را فراهم می‌کنند و کودکان را در بیان احساسات، همکاری با دیگران و واکنش مناسب در موقعیت‌های اجتماعی یاری می‌کنند. فرضیه دوم نیز نشان می‌دهد که بازی‌های خلاقانه توانایی حل مسئله کودکان را نسبت به گروه کنترل افزایش می‌دهد، که با پژوهش‌های رجایی و همکاران (۲۰۲۳) و اتکینسون و همکاران (۲۰۱۴) در تقویت تفکر تحلیلی و حل مسائل همسو است و از یافته‌های صبوری و گرامی‌پور (۲۰۱۵) درباره پرورش تفکر انتقادی پشتیبانی می‌کند. توجیه مفهومی چنین است که بازی‌های خلاقانه با ارائه فعالیت‌های مسئله‌محور و چالش‌برانگیز، کودکان را به تفکر، کاوش و یافتن راه‌حل‌های نوآورانه ترغیب می‌کنند و به تدریج توانایی‌های شناختی آنان را در تحلیل مسائل و تصمیم‌گیری بهبود می‌بخشند. فرضیه سوم نشان می‌دهد که اثرگذاری بازی‌های خلاقانه مستقل از جنسیت است، که با مطالعات وطن‌خواه و همکاران (۲۰۲۴)، برونلی و همکاران (۲۰۰۹) و هویدا و داورپناه (۲۰۱۹) همسو است که جنسیت را عامل تفاوت معنادار معرفی نکرده‌اند. توضیح این که طراحی‌های متنوع و جذاب این بازی‌ها امکان شرکت کردن و بهره‌مندی برابر تمامی کودکان را فراهم می‌کند و تفاوت‌های میان جنسیت در این مقطع سنی کمتر از تمایلات و نیازهای مشترک آنان برای این تجربه است. بنابراین، این نتایج نشان می‌دهد که بازی‌های خلاقانه با فراهم آوردن فرصت‌های تعامل، مشارکت و حل مسئله، بستری مؤثر برای پرورش مهارت‌های اجتماعی و تفکر انتقادی کودکان ایجاد می‌کند، اعتمادبه‌نفس و مسئولیت‌پذیری را تقویت می‌کند و آنان را برای مواجهه با چالش‌های محیطی آماده می‌کند. طراحی آموزشی جذاب و فراگیر از نظر جنسیتی نیز در کارایی این رویکرد نقش دارد و ارائه رویکردهای هماهنگ برای هر دو گروه سنی و جنسیت از اهمیت سیاست‌گذاری‌های آموزشی برخوردار است.

در حوزه کاربردی، پیشنهاد می‌شود برنامه‌های منظم بازی‌های خلاقانه در برنامه‌های هفتگی مراکز پیش‌دبستانی گنجانده شود و مربیان با برگزاری کارگاه‌های تخصصی، آموزش ببینند تا بتوانند فعالیت‌هایی متنوع و جذاب را طراحی و اجرا کنند. طراحی فضاهای غنی و ایمن و تدوین راهنمای عملی برای والدین برای اجرای این فعالیت‌ها در منزل نیز می‌تواند نقش مؤثری در تعمیق اثرات آموزش‌ها داشته باشد. از طرفی، آموزش مربیان و والدین در زمینه اهمیت بازی‌های خلاقانه و روش‌های تشویق کودکان به خلاقیت و تعامل، می‌تواند به رشد بهتر مهارت‌های آنان کمک کند؛ چون خانواده‌ها نقش اساسی در تثبیت و تعمیق این مهارت‌ها دارند. علاوه بر این، برنامه‌ریزی جهت توسعه فعالیت‌های گروهی و فضاهای باز برای ابراز خلاقیت، برای تدام و عمق‌بخشی به اثرات این برنامه‌ها، بسیار حیاتی است.

در حوزه پژوهشی، پیشنهاد می‌شود تأثیر مداخلات بازی‌های خلاقانه در مناطق با ویژگی‌های فرهنگی گوناگون و مقایسه‌ی اثربخشی بازی‌های فردی و گروهی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی بررسی گردد تا مشخص شود کدام رویکرد یا ترکیبی از آن‌ها بیشترین تأثیر را در توسعه مهارت‌های اجتماعی و حل مسئله دارد. طراحی پژوهش‌های ترکیبی (کیفی-کمی) می‌تواند مکانیسم‌های اثر را روشن کند و افزودن شاخص‌های رشد هیجانی و زبانی، راهبردی برای درک جامع‌تر ارائه می‌دهد. همچنین، بررسی‌های فرهنگی بومی و پیشنهاد‌های اجرایی برای مدارس و مراکز پیش‌دبستانی با نگاه به منابع محدود از طریق طراحی مداخلات بومی‌سازی‌شده و ارزیابی هزینه-اثربخشی می‌تواند مسیرهای پایدار و کاربردی به سمت رشد سالم کودکان فراهم آورد.

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

در طول انجام پژوهش، اطلاعات به‌صورت کامل و بدون ذکر مشخصات فردی جمع‌آوری و منتشر شد و رضایت داوطلبانه شرکت‌کنندگان رعایت گردید. به منظور تضمین صحت و صداقت پژوهش، از هرگونه تقلب و دستکاری داده‌ها اجتناب شد و والدین و مربیان، حمایت و مراقبت لازم را دریافت کردند. همچنین، تمامی منابع و یافته‌های پیشین با ذکر ارجاعات کامل مورد استفاده قرار گرفت.

حامی مالی

این مطالعه بدون حمایت مالی هیچ مؤسسه و سازمانی انجام شده است.

سهم نویسندگان

در انجام این پژوهش تنها یک پژوهشگر مشارکت داشته است.

تضاد منافع

در ارائه نتایج پژوهش، تضاد منافع وجود نداشته است.

تشکر و قدردانی

از مدیران و مربیان مراکز پیش‌دبستانی ناحیه دو ارومیه و از اولیای محترم نوآموزان به دلیل همکاری در فراهم کردن شرایط پژوهش، تشکر و قدردانی می‌شود.

References

- Aghajani, T., Jabarfar, R., & Mostafayov, M. (2014). The impact of play on children's social skills (A case study of preschool children in Tehran Province). *Social Development Studies in Iran*, 6(3), 97-104. [Persian]. [Link](#)
- Atkinson, H., Nolen-Hoeksema, S., Fredrickson, B. L., Loftus, G. R., & Lutz, C. (2014). *Introduction to Psychology*. Boston: Cengage Learning EMEA. [Link](#)
- Aliani, M., Ghadimi, M. S., & Hosseini Gigasari, S. M. (2024). The effect of educational games on the development of problem solving skills in students. *First International*

- Conference on Transformative Ideas in the Field of Cultural and Educational Studies in Education with Emphasis on Action Research, Lesson Study and Narrative Research in the Third Millennium*. [Persian]. [Link](#)
- Bournelli, P., Makri, A., & Mylonas, K. (2009). Motor creativity and self-concept. *Creativity Research Journal*, 21(1), 104-110. [10.1080/10400410802633657](https://doi.org/10.1080/10400410802633657)
- Esnaashari, N., Fooladchang, M., & Daryapour, E. (2017). The effectiveness of creativity training using LEGO on self-confidence and problem-solving ability in children. *Cognitive and Behavioral Sciences Research*, 2(3), 23-38. [Persian]. [10.22108/CBS.2017.86870.0](https://doi.org/10.22108/CBS.2017.86870.0)
- Faridmandi, B., Kakabrayi, K., & Hosseini, S. A. S. (2019). The impact of problem-solving training on the social skills of preschool children. *Child Mental Health*, 6, 131-143. [Persian]. [10.29252/jcmh.6.4.13](https://doi.org/10.29252/jcmh.6.4.13)
- Fardian, N., & Badiei, E. (2013). Studying the impact of preschool education on the development of social skills and academic status of students. *Third International Conference on Educational Sciences, Counseling, Psychology and Social Sciences*. [Persian]. [Link](#)
- Farajvand, M., Torabi, Z., & Shahbazi, M. (2024). Explaining the relationship between the interactive spaces of kindergartens and the promotion of children's creativity. *Journal of Childhood Health and Education*, 4(4), 1-14. [Persian]. [10.32592/jeche.4.4.1](https://doi.org/10.32592/jeche.4.4.1)
- Ghasemi, E., Agharebparast, Z., & Jafari, A. (2024). Effectiveness of story-telling on affective perspective taking and social problem solving among elementary school girl students. *Journal of Childhood Health and Education*, 5(1), 3. [Persian]. [10.32592/jeche.5.1.30](https://doi.org/10.32592/jeche.5.1.30)
- Heidari Kamrodi, S., Kharazmi Rahimabadi, R., & Babapour Vajari, M. (2019). The effect of problem-solving skills training on social development of prenatal students. *Rooyesh*, 8(6), 69-78. [Persian]. [Link](#)
- Hoveida, R., & Davarpanah, S. H. (2019). The role of teacher leadership in improving students' problem-solving skills through the mediation of creative thinking. *New Educational Approaches*, 14(1), 83-100. [Persian]. [10.22108/nea.2020.110155.1208](https://doi.org/10.22108/nea.2020.110155.1208)
- Ilami, M. (2016). The relationship between moral intelligence in male and female students and their attitudes toward opposite-sex relationships before marriage (A case study of high school students in Mashhad). *Scientific Research Journal of Family and Research*, 13(3), 67-86. [Persian]. [Link](#)
- Kajbaf, M. B., & Samadi, M. (2025). Teachers and children's play: Exploring practices through analysis of Vygotsky's and Piaget's theories. *Journal of Childhood Health and Education*, 6(1), 76-95. [Persian]. [Link](#)
- Keramati, H. (2022). The effect of TRIZ training on creativity of preschool students. *Journal of Childhood Health and Education*, 3(2), 85-108. [Persian]. [Link](#)
- Mazaheri, M., & Zhanoori, F. (2021). The role of cognitive factors of attention, processing speed, and working memory in predicting math learning disorder in primary school children. *Journal of Educational Psychology Studies*, 18(41), 171-187. [Persian]. [10.22111/jeps.2021.6347](https://doi.org/10.22111/jeps.2021.6347)
- Emmanouil D Milakis. The role of educational games in developing cognitive, social, and creative skills in gifted STEAM education. *Int J Commun Inf Technol* 2025;6(1):88-97. [10.33545/2707661X.2025.v6.i1b.118](https://doi.org/10.33545/2707661X.2025.v6.i1b.118)
- Mohamadi, L., Hejazi Dinan, P., & Shamsipour, P. (2019). Comparison of motor competence, anthropometric values, and body mass index of children aged 4-6 in three environments: kindergarten, home, and nursery. *Iranian Journal of Pediatric Nursing*, 6(1), 64-70. [Persian]. [Link](#)
- Moradi, A., & Ghobadi Kabir, K. (2020). Effect of creativity training on problem solving skills

- and comparison with play method in preschool children. *Journal of Psychological Science*, 19(85), 57-69. [Persian]. [Link](#)
- Omidi, H., Sajedi, F., Rostami, R., & Bakhshi, E. (2019). The effectiveness of group social skills training on improving social skills of students with attention deficit hyperactivity disorder. *Disability Studies*, 9, 78. [Link](#)
- Rajaie, S., Shamsipour Dehkordi, P., & Sajedi, R. (2023). The effect of creative and traditional games on motor coordination and creativity in action and movement in girls 6 to 7 years old. *The Scientific Journal of Rehabilitation Medicine*, 12(2), 320-335. [Persian]. [10.32598/SJRM.12.2.8](#)
- Sabouri, K., Abasi, E., & Gerami Pour, M. (2015). The effect of creative drama on problem-solving skill development in preschool girls in Tehran Province. *Preschool and Primary School Studies*, 1(1), 55-81. [Persian]. [Link](#)
- Shahmohamadi, M., Entesarfooni, G., Hejazi, M., & Asadzadeh, H. (2019). The impact of cognitive rehabilitation training program on non-verbal intelligence, attention and concentration, and academic performance of students with dyscalculia. *Journal of Child Mental Health*, 6(2), 93-106. [Persian]. [Link](#)
- Souri, S., Ramazani, B., & Karami Shabanekare, M. (2022). Investigating the impact of problem-solving skills methods in mathematics education on students' creativity. *First National Conference on Family and Child Psychology*. [Persian]. [Link](#)
- Taj Dini, S., & Pirkhaefi, A. (2015). The effect of teaching rhythmic games on promoting and improving communication and social skills of autistic children in Urmia city. *Journal of Medical Sciences Studies*, 26(4), 268-280. [Persian]. [Link](#)
- Torkizadeh, F., Soltani, A., Tejrebehkar, M., & Zarezadeh, M. (2022). The effectiveness of motor skills training on response, attention inhibition, and concentration in children with attention deficit/hyperactivity disorder. *Iranian Journal of Pediatric Nursing*, 8(4), 30-39. [Persian]. [10.22034/JPEN.8.4.30](#)
- Vatankhah, M., Hafezi, F., & Johari fard, R. (2024). Comparison effectiveness solution focused kids' skill method and psychodrama on social skill, of educable mentally disabled male students. *Journal of Childhood Health and Education*, 5(3), 17-27. [Persian]. [10.32592/jече.5.3.17](#)
- Yasemi, S., Kian, M., & Gramipur, M. (2016). Comparison of social skills of 4-5 years old preschool children in Ivan Gharb city. *Preschool and Elementary School Studies*, 1(2), 103-120. [Persian]. [Link](#)
- Yazdani Pour, N., & Yazdkhasti, F. (2012). The effectiveness of group games on social skills of preschool children aged 6 to 7 years in Isfahan. *Behavioral Sciences Research*, 10(3), 221-228. [Persian]. [Link](#)
- Zare, H., & Kharaman, A. (2020). A meta-analysis on gender differences in ethical decision making. *Social Cognition*, 9(1), 123-142. [Persian]. [10.30473/sc.2020.51020.2486](#)
- Kajbaf, M. B., & Samadi, M. (2025). Teachers and children's play: Exploring practices through analysis of Vygotsky's and Piaget's theories. *Journal of Childhood Health and Education*, 6(1), 76-95. [link](#)
- Ghasemi, E., Agharebparast, Z., & Jafari, A. (2024). Effectiveness of story-telling on affective perspective taking and social problem solving among elementary school girl students. *Journal of Childhood Health and Education*, 5(1), 3. [Persian]. [10.32592/jече.5.1.30](#)
- Farajvand, M., Torabi, Z., & Shahbazi, M. (2024). Explaining the relationship between the interactive spaces of kindergartens and the promotion of children's creativity. *Journal of Childhood Health and Education*, 4(4), 1-14. [Persian]. [10.32592/jече.4.4.1](#)
- Fardian, N., & Badiei, E. (2013). Studying the impact of preschool education on the development of social skills and academic status of students. *Third International*

- Conference on Educational Sciences, Counseling, Psychology and Social Sciences*. [Persian]. [Link](#)
- Heidari Kamrodi, S., Kharazmi Rahimabadi, R., & Babapour Vajari, M. (2019). The effect of problem-solving skills training on social development of prenatal students. *Rooyesh*, 8(6), 69-78. [Persian]. [Link](#)
- Keramati, H. (2022). The effect of TRIZ training on creativity of preschool students. *Journal of Childhood Health and Education*, 3(2), 85-108. [Persian]. [Link](#)
- Moradi, A., & Ghobadi Kabir, K. (2020). Effect of creativity training on problem solving skills and comparison with play method in preschool children. *Journal of Psychological Science*, 19(85), 57-69. [Persian]. [Link](#)
- Taj Dini, S., & Pirkhaefi, A. (2015). The effect of teaching rhythmic games on promoting and improving communication and social skills of autistic children in Urmia city. *Journal of Medical Sciences Studies*, 26(4), 268-280. [Persian]. [Link](#)
- Vatankhah, M., Hafezi, F., & Johari fard, R. (2024). Comparison effectiveness solution focused kids' skill method and psychodrama on social skill, of educable mentally disabled male students. *Journal of Childhood Health and Education*, 5(3), 17-27. [Persian]. [10.32592/jeche.5.3.17](#)
- Hoveida, R., & Davarpanah, S. H. (2019). The role of teacher leadership in improving students' problem-solving skills through the mediation of creative thinking. *New Educational Approaches*, 14(1), 83-100. [Persian]. [10.22108/nea.2020.110155.1208](#)