

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, assistant professor, 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 Karaj 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

اثربخشی بازی‌های وانمودی بر خلاقیت و خودکارآمدی کودکان دختر بدسرپرست و بی‌سرپرست

مهديه 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 روانشناسی 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 به منظور 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. جامعه آماری را کلیه کودکان هفت تا دوازده ساله تحت حمایت سازمان بهزیستی شهر کرج که به دلیل 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 موریس ۲۰۰۱ و پرسشنامه خلاقیت تورنس ۱۹۸۴، آزمون تفکر خلاق فرم A-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. ($P < 0/05$)
بحث و نتیجه‌گیری: نتایج نشان می‌دهد که بازی‌های وانمودی توانسته بر خلاقیت و خودکارآمدی کودکان در پس‌آزمون بیافزاید. لذا از بازی‌های وانمودی می‌توان به عنوان 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

مهديه زکی‌زاده، سعید وزیری و محسن سعیدمنش. اثربخشی بازی‌های وانمودی بر خلاقیت و خودکارآمدی کودکان دختر بدسرپرست و بی‌سرپرست. فصلنامه مددکاری اجتماعی، ۱۳۹۹؛ ۹ (۲):

نحوه استناد به مقاله:

مقدمه

بدسرپرستی نبود رابطه موثر کودک با والدین است که می تواند طیف وسیعی از کودکان شبانه روزی، کودکان بی خانمان، کودکان تک والدی، کودکان خانواده های آواره، بی خانمان و ناتوان از سرپرستی موثر را شامل شود. [۱] مشکلات ساختاری خانواده و گسیختگی آن، آسیب های جدی را نظیر افت خلاقیت ها و عدم خودکارآمدی را متوجه کودکان می کند. کودکان نیاز به آرامش روانی، اطمینان خاطر و اعتماد به نفس قوی دارند افراد در کودکی از نیروی خلاقیت برخوردارند اما محیط های نامطلوب تربیتی و بی توجهی والدین و مربیان می تواند موجب اختلال رشد این توانایی ها شد. [۲]

خلاقیت یکی از مهمترین و اساسی ترین وجه تمایز انسان از دیگر موجودات است. اندیشه خلاق، قابلیت است که می توان آن را در تمامی ابعاد زندگی انسان مشاهده کرد. انسان به وسیله تفکر خلاق می تواند توانمندی های خود را افزایش دهد، بر مساله ها و مشکلات فائق آمده و به سوی کمال و ترقی پیش رود. [۳ و ۴]

تورنس خلاقیت را فرآیند احساس مشکلات و مساله ها، اختلاف نظر درباره اطلاعات، خطا کردن در عناصر و عوامل اشیا، و نیز حدس زدن و ساختن فرضیه ها درباره این کمبودها، ارزیابی و آزمایش این فرضیه ها و حدس ها، احتمالا اصلاح و آزمایش مجدد آن ها و نهایتا مرتبط ساختن نتایج تعرف کرده است. [۵ و ۶] تفکر خلاق مرکب از چهار مولفه - سیالی: استعداد تولید ایده های فراوان، - ابتکار: استعداد تولید ایده های بدیع، غیر مادی و تازه، - انعطاف پذیری: استعداد تولید ایده ها و روش های بسیار گوناگون، - بسط: توسعه استعداد و توجه به جزئیات است. [۷]

در گذشته 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 مهارت هایی را در خود پرورش می دهند و به نگرش و دانشی دست می یابند که برای حوزه های یادگیری و رشد آن ها مفید خواهد بود. [۹] شکل گیری مفهوم خودکارآمدی یا تفکر و احساس توانستن از دیگر ویژگی های مهم این دوران است.

خودکارآمدی اطمینان به توانایی های خود در کنترل افکار، احساسات و فعالیت هاست. [۱۰] خودکارآمدی تاریخچه نسبتا کوتاهی دارد که با فعالیت های بندورا ۱۹۷۷ 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 می شود و ناکامی در برآوردن و حفظ این معیارها آن را کاهش می دهد، همچنین بندورا خودکارآمدی را ادراک فرد از درجه کنترلی که بر زندگی دارد، تعریف می کند. [۱۲] از طرفی خلاقیت از جمله متغیرهایی است که می تواند در افزایش سطح خودکارآمدی نیز موثر باشد. [۱۳] بین ویژگی های افراد خلاق و افرادی که از خودکارآمدی بالایی برخوردارند همپوشی وجود دارد. [۱۱] ماتیسن و برونیک [۱۴] در پژوهشی نشان دادند، با افزایش خلاقیت، سطح خودکارآمدی به طور معناداری افزایش می یابد.

خودکارآمدی ویژگی است که قادر است به کودکان در شرایط خاص کمک کند تا بتوانند بر مشکلات غلبه کنند. خودکارآمدی می تواند باعث رشد و بهبود خلاقیت گردد. افراد خلاق، مساله ها را به گونه ای تجزیه و تحلیل می کنند که موجب باور مثبت از توانایی ها، قابلیت ها و ظرفیت هایشان می گردد. پژوهش ها نشان داده اند خلاقیت مهارتی آموختنی است [۱۱] و می توان با افزایش این مهارت، کارآیی و در نهایت سلامت روان و هیجانی کودکان را افزایش داد. یکی از روش های ورود به دنیای کودکان و ارتقای توانمندی های جسمی و ذهنی آنان بازی است. بازی یک فعالیت لذت بخش، اختیاری، دارای انگیزه درونی، کودک محور، دربردارنده انعطاف پذیری در انتخاب و نحوه استفاده از یک شی است. [۱۵] یکی از انواع بازی ها، فعالیت های وانمودی است که در دوران کودکی آغاز و در زندگی بزرگ سالی نیز ادامه می یابد و برای ایجاد نشاط و رشد ذهنی بدنی ضروریند. [۱۶] در این دسته از بازی ها عناصر جدیدی وارد بازی کودکان می شود، واقعیت ها تغییر شکل یافته و اشیایی که وجود ندارند به وسیله اشیا دیگر و حرکات نمادین نمایش داده می شوند.

شریدان ۱۹۹۹، نقل از علینقیان بیان می کند در بازی های وانمودی کودکان از طریق مشاهده و تقلید، موقعیت هایی را برای خودشان تصور می کنند؛ در این گونه بازی ها می توان از حداقل امکانات، بهترین شرایط استفاده را فراهم آورد. [۱۷] در تحقیقات متعددی اثر بازی بر ویژگی های مثبت کودکان نشان داده شده است. پژوهش پارسامنش و صبحی قرا ملکی نشان داد، بازی های وانمودی شعر و ترانه بر افزایش خلاقیت کودکان دختر بی سرپرست و بدسرپرست تاثیر مثبت و پایدار داشته

نتیجه‌ای که از تحقیقات استنتاج می‌شود این است که بازی‌های وانمودی عامل مهمی در رشد خلاقیت و خودکارآمدی کودکان است که در طول زمان پایدار می‌ماند و حتی نقش مهمی در سلامت روان کودکان دارد، بنابراین این پژوهش با هدف بررسی اثر بخشی بازی‌های وانمودی بر خلاقیت و خودکارآمدی کودکان دختر بی‌سرپرست و بدسرپرست و پاسخ با این سوال: آیا از طریق بازی‌های وانمودی می‌توان خلاقیت و خودکارآمدی را در کودکان دختر بی‌سرپرست و بدسرپرست افزایش داد؟ انجام شده است.

است است. [۴] پژوهش رادبخش، محمدی فر و کیان ارثی نشان دادند، استفاده از روش بازی و قصه‌گویی به‌طور معناداری سبب افزایش خلاقیت در هر چهار مولفه آن، در گروه‌های بازی و قصه‌گویی شده است. [۶] بورتون در تحقیقی به این نتیجه رسید، کودکان در فعالیت‌های روزانه خود از بازی استفاده می‌کنند، بازی‌ها تجربه‌های ریاضی آنان را نیز در برمی‌گیرد. بازی‌های ریاضی، کودکان را در به‌دست 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 اندک وجود دارد. بازی نمادین نقطه اوج بازی‌های کودکان است. [۲۰]

روش

در این پژوهش نیمه‌آزمایشی از طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه کنترل استفاده شده است. جامعه آماری تحقیق حاضر شامل کلیه چهار و یک کودک دختر بی‌سرپرست و بدسرپرست هفت تا دوازده ساله تحت پوشش بهزیستی شهر کرج در دو مرکز نسل مهر یکتا و دست‌های مهربان مادر بود. ابتدا بر اساس معیارهای ورود و خروج، سی نفر از آنان به روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شدند. به دلیل این که نمونه‌گیری از جامعه خاص کودکان بد و بی‌سرپرست انجام شد و همچنین به دلیل حساسیت مداخلات آزمایشی و محدودیت در انتخاب تصادفی به دلیل لزوم شرکت آگاهانه و با رضایت افراد نمونه در پژوهش، از نمونه‌گیری هدفمند استفاده شد سپس نمونه‌ها به‌طور تصادفی در دو گروه آزمایش و گروه کنترل پانزده نفر در هر گروه جای گرفتند. هشت جلسه بازی درمانی وانمودی برای گروه آزمایش ارایه گردید و از پرسشنامه خودکارآمدی کودکان موریس ۲۰۰۱ و پرسشنامه خلاقیت تورنس ۱۹۸۴، آزمون تفکر خلاق فرم A- تصویری استفاده گردید. تا پایان مداخله جامعه آماری ریزشی نداشت و این امر به دلیل در دسترس بودن و همکاری مسئولین مربوطه در افزایش انگیزش کودکان برای شرکت در جلسات بود. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش‌های آمار توصیفی و تحلیل کوواریانس چندمتغیری و یک متغیری و نرم افزار SPSS20 استفاده شد.

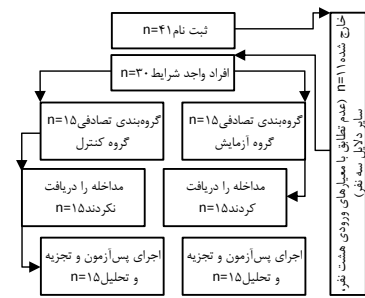
ملاک‌های ورود و خروج

ملاک‌های ورود: کودکان هفت تا دوازده ساله تحت حمایت بهزیستی شهر کرج. رضایت شرکت در پژوهش. سلامت ذهنی و روانی. **ملاک‌های خروج:** رضایت نداشتن به ادامه شرکت در جلسات. معلولیت ذهنی جسمی. سابقه مصرف قرص‌های روانپزشکی خاص. استفاده از سایر روان‌درمانی هم‌زمان. ابتلا به بیماری مزمن. غیبت بیش از دو جلسه. ناتوانی از ادامه حضور در گروه به دلایلی نظیر سردرد و یا تهوع و دیگر اتفاقات. **ملاحظات اخلاقی:** اطلاع‌رسانی کامل در مورد پژوهش، کسب 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 تورنس ۱۹۸۴ استفاده شد. این آزمون برای سنجش خلاقیت از دبستان تا دانشگاه مناسب هست و از سه فعالیت ساخت تصویر، تکمیل تصویر و خطوط موازی تشکیل شده است که در هر فعالیت، آزمودنی می‌بایست تا قبل از اتمام زمان ده دقیقه‌ای پاسخ‌های مورد نظر را به‌صورت تصویر ثبت کند. در این پژوهش خلاقیت از طریق تعداد و نوع پاسخ‌هایی که کودک برای عناصر تشکیل‌دهنده آزمون تفکر خلاق تورنس ارایه می‌کرد، به‌دست آمد. این عناصر شامل -سیالی: تعدد ایده‌های مختلف، -بدیع بودن: غیرمعمول بودن ایده‌ها، -انعطاف‌پذیری: متنوع بودن ایده‌ها، -بسط: جزییات ارایه شده در ایده‌ها. نمره‌های این پرسشنامه به‌صورت نمره شصت

Consort نمودار (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 حساسات-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 ابزار احساسات همراه با حرکات بدن و چهره. در این روش هر یک از کودکان موضوعی را انتخاب و آن را به اجرا در آورند، ایفای نقش در برابر دیگران یکی از تکنیک‌های اصلی بود.
- ۳ // یادگیری تغییر شدن وانمود // تنظیم واکنش‌ها و هیجانات // اجرای نمایش (حداکثر حرکات، مبالغه در حرکات و کمک به حفظ کردن حرکات و ایجاد سرعت در بازی‌های وانمودی توسط کودک.
- ۴ // افزایش هوش غیر کلامی // هماهنگ‌سازی حرکات و حواس // اجرای موسیقی همراه با بازی‌های حرکتی، حرکت همراه با موسیقی و استفاده از اسباب‌بازی هم‌زمان. هوش غیر کلامی 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 مکعب‌های سازه به منظور ایجاد سازه، تقلید و الگو گیری و تشویق به ساخت سازه با مکعب‌های پلاستیکی مخصوص و تشویق و تحسین عملکردها به منظور 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 پس از آزمون.

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 خدارحیمی ۱۳۸۳؛ پایایی آزمون تورنس توسط پیرخائفی ۱۳۷۹ با استفاده از چهل و هشت دانش آموز 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 نوجوانان SEQ-C استفاده شد. این پرسشنامه توسط موریس در سال ۲۰۰۱ [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 آخر پرسشنامه 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 به ترتیب برای خودکارآمدی عمومی، اجتماعی، تحصیلی و هیجانی هفتاد 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.

یافته‌ها

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

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 وجود 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 و مورد تایید قرار گرفت. 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. ($P < 0/05$) به عبارت 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. ($P < 0/05$) به عبارت دیگر، بازی‌های وانمودی منجر به افزایش خلاقیت و مولفه‌های آن در دختران

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 (۴) 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 مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F	Sig	مجدور انا
خودکارآمدی کل	پیش‌آزمون	۸۷/۴۲	۱	۷۸۰/۸۱	۶/۹۴	۰/۰۱	۰/۲۰
	گروه	۸۷/۴۲	۱	۷۸۰/۸۱	۶/۹۴	۰/۰۱	۰/۶۹
خودکارآمدی تحصیلی	پیش‌آزمون	۰/۲۸	۱	۰/۲۸	۰/۴	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	۲۲/۴	۰/۰۰۱	۰/۴۶
خودکارآمدی اجتماعی	پیش‌آزمون	۸۰/۷۹	۱	۸۰/۷۹	۱۳/۸۹	۰/۰۰۱	۰/۳۴
	گروه	۸۱/۳۶	۱	۸۱/۳۶	۱۳/۹۸	۰/۰۰۱	۰/۳۴

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

متغیر	منبع تغییرات	مجموع مجزورات	درجه آزادی	میانگین مجزورات	F	Sig	مجدور انا
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
انعطاف پذیری	پیش‌آزمون	۷۷/۲	۱	۷۷/۲	۷/۹۵	۰/۰۰۹	۰/۲۲
	گروه	۸۳/۶۶	۱	۸۳/۶۶	۸/۶۱	۰/۰۰۷	۰/۲۴

بی‌سرپرست و بدسرپرست شده است.

بحث و نتیجه گیری

نتایج نشان داد بین گروه آزمایش و کنترل از لحاظ متغیرهای خودکارآمدی و مولفه‌های تحصیلی، هیجانی و اجتماعی تفاوت معنی‌داری وجود دارد. به عبارت دیگر، بازی‌های وانمودی موجب افزایش خودکارآمدی گروه آزمایش شده است. این یافته با یافته‌های تحقیقات پارسامنش و صبحی قراملکی، [۴] رادبخش، محمدی‌فر و کیان ارثی، [۶] بورتون، [۱۸] روس و رابینسون و کریستانو [۱۹] همسویی دارد.

در تبیین این یافته می‌توان چنین بیان کرد، خودکارآمدی نقطه آغاز حرکت و تلاش برای رشد و یادگیری کودکان است. [۲۴] بازی یکی از فعالیت‌های سازنده در دوران کودکی است. [۲۵] همان‌طور که در محتوای جلسات هم دیده شد کودکان با بازی‌های وانمودی موفق به درک بیشتر مساله‌ها و مشاهده آن از زوایای گوناگون شدند، افرادی که خودکارآمدی بالاتری دارند راه‌حل‌های مختلف را امتحان می‌کنند. قضاوتشان را به تاخیر می‌اندازند، درفرایند تفکر آن‌ها نوعی تأمل مشاهده می‌شود. [۸] این افراد در پی پاسخ آزمایش توانمندی‌های خود هستند و تا حدودی از این توانمندی‌ها اطمینان دارند، یادگیری‌های عملی در بازی‌های وانمودی آن‌ها را به الهامگیری از توانمندی‌های دیگران تشویق می‌کند و از این طریق میزان خودکارآمدی اجتماعی خود افزایش می‌دهند. ابراز هیجانات منفی و مثبت در طول بازی‌ها و یادگیری چگونگی ابراز هیجانات به‌صورت سالم و به رسمیت شناخته شدن هیجانات و توان کنترل و یا ابراز آن‌ها در هنگام بازی امکان‌پذیر می‌گردد و خودکارآمدی هیجانی کودکان نیز افزایش می‌یابد. بازی بر خودکارآمدی تحصیلی هم می‌تواند موثر واقع شود. همچنین از طریق افزایش توانمندی‌های ذهنی نیز می‌تواند به‌صورت غیرمستقیم از طریق افزایش سلامت هیجانی و تخلیه هیجانات و ایجاد آرامش روحی در تمرکز و کسب موفقیت‌های تحصیلی و احساس کارآمدی نیز اثربخش باشد. خودکارآمدی ترکیب کلی از هیجانات مثبت و افکار تقویت‌کننده عملکرد را در افراد و در کودکان افزایش می‌دهد. به این ترتیب 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 خلاقیت دختران موثر و بین گروه‌های

آزمایش و کنترل از لحاظ متغیرهای مذکور تفاوت معنی‌داری وجود دارد. به عبارت دیگر، بازی‌های وانمودی منجر به افزایش خلاقیت و مولفه‌های آن در دختران گروه آزمایش شده است. این یافته با یافته‌های تحقیقات پارسامنش و صبحی قراملکی، [۴] رادبخش، محمدی فرو کیان ارثی، [۶] بورتون، [۱۸] روس و رایینسون و کریستانو [۱۹] همخوانی دارد.

در تبیین این یافته اشتنباط می‌شود، وانمود کردن یکی از راه‌های اساسی تمرین و حل مساله‌ها به شیوه‌های مختلف است، با افزایش میزان یادگیری در جمع و میل به رقابت در جریان بازی، موفقیت‌های افراد در موقعیت‌های وانمودی، خلاقیت را افزایش می‌دهد. کودکان گروه آزمایش با استفاده از بازی‌های وانمودی یاد می‌گیرند با تکیه بر توانایی خود مساله‌ها را حل کنند و خلاقیت را تمرین کنند بنابراین بدیع بودن به‌عنوان یک مولفه تمرین و افزایش می‌یابد. تأکید بر فکر کردن به موضوع و مساله از ابعاد مختلف در طول جلسات بازی، موجب سیالیت، روانی فکر و اندیشه دختران شد و تلاش آنان برای اینکه مساله‌ها را از دیدگاه دیگران نیز ببینند و تجزیه و تحلیل کنند به رشد انعطاف‌پذیری آنان کمک کرد. با افزایش تحلیل‌ها از دیدگاه‌های گوناگون و افزایش مهارت‌های شناختی آنان و گسترش چارچوب تحلیلی ذهنی کودکان مولفه بسط شکل می‌گیرد. [۱۹ و ۲۴] به این ترتیب کودکان از یک جانبه نگری فاصله می‌گیرند، همچنین با افزایش مهارت‌های خلاقانه ذهن نسبت به مساله‌ها و شکل‌ها در پرسشنامه‌ها کنجکاوتر شده و به راحتی جواب‌های ساده را نمی‌پذیرند، روی مساله‌ها فکر می‌کنند و می‌خواهند تجارب کلاس را در زندگی به کار بگیرند. نتایج نشان می‌دهد که بازی‌های وانمودی توانسته بر خلاقیت و خودکارآمدی کودکان موثر باشد. لذا از بازی‌های وانمودی می‌توان به‌عنوان روشی مناسب در جهت بهبود شاخص‌های سلامت ذهنی و روانی کودکان بدسرپرست و بی‌سرپرست استفاده کرد.

محدودیت‌ها: به دلیل برخی تفاوت‌های فرهنگی، مالی، محیطی و... باید در تعمیم نتایج این تحقیق به جوامع دیگر کودکان عادی احتیاط نمود، همچنین به دلیل 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 مشاهده میزان ثبات اثرات آموزش وجود نداشت و در نهایت ممکن است نتایج پژوهش تحت تاثیر متغیرهای مداخله‌گری همچون هوش و شخصیت کودکان نیز قرار گرفته باشد.

پیشنهادها: نتایج این پژوهش می‌تواند راهگشای روانشناسان کودک و مددکاران اجتماعی در استفاده از بازی‌های وانمودی در جهت بهبود خودکارآمدی و خلاقیت فرزندان بد و بی‌سرپرست باشد و از عوارضی همچون افت تحصیلی، افسردگی و استرس

خالص تری استخراج گردد و آزمون پیگیری نیز اجرا گردد.
سپاسگزاری: در پایان نویسندگان از تمامی مدیران و مسوولین محترم بهزیستی شهر کرج و همچنین کودکان و نوجوانانی که در جلسات شرکت داشتند تشکر قدردانی به عمل می آورند.

و دیگر مشکلات هیجانی آنان بکاهد.
 همچنین پیشنهاد می شود این بازی های در مدارس ابتدایی اجرا شود و در تحقیقاتی مشابه با کنترل هوش و شخصیت نتایج

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. Supporting 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. (Dissertation). 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. (Dissertation). Shiraz: Shiraz University; 2004. [Persian]
22. Muris P, Meesters C, Merckelbach H, Hülksenbeck 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.