

تأثیر نمایش خلاق بر رشد مهارت‌های حل مسئله در دختران پیش‌دبستان استان تهران

خیرقدم صبوری^۱، عفت عباسی^۲، مسعود گرامی‌پور^۳

تاریخ وصول: ۹۴/۶/۲

تاریخ پذیرش: ۹۴/۹/۶

چکیده

این پژوهش به منظور بررسی تأثیر نمایش خلاق بر رشد مهارت‌های حل مسئله در دختران پیش‌دبستانی (۶ سال) استان تهران انجام شد. روش پژوهش، شبه آزمایشی با طرح پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه کنترل بود. جامعه آماری، کلیه کودکان دختر (۶ ساله) دوره پیش از دبستان مراکز پیش‌دبستانی استان تهران بود که از بین آن‌ها ۶۰ نفر به روش نمونه‌گیری تصادفی چند مرحله‌ای انتخاب شده و در دو گروه کنترل و آزمایش مورد مطالعه قرار گرفتند. فعالیت‌ها و فنون نمایش خلاق به مدت ۱۸ جلسه ۱ ساعته، توسط محقق به گروه آزمایش ارائه شد. ابزار مورد استفاده جهت اندازه‌گیری مهارت‌های حل مسئله، ترکیبی وام‌گرفته از خرده‌آزمون‌های هوش و کسلر شامل درک مطلب، فراخوانی ارقام، طراحی مکعب‌ها و شباهت‌ها و خرده‌آزمون خلاقیت تورنس (آزمون تصویری فرم B) بود. اعتبار ابزار اندازه‌گیری مهارت‌های حل مسئله با استفاده از توافق نظر صاحب‌نظران روانشناسی، تحلیل عاملی تأییدی و پایایی مرکب مورد تأیید قرار گرفت. نتایج تحلیل کوواریانس چندمتغیره نشان داد که با بیش از ۹۵ درصد اطمینان، اجرای فعالیت‌های نمایش خلاق بر مهارت‌های یادآوری، سازمان‌دهی، تحلیل، تولید و ارزشیابی و به طور کلی بر مهارت‌های حل مسئله تأثیر مثبت و معنی‌داری دارد.

واژگان کلیدی: پیش‌دبستانی؛ مهارت‌های حل مسئله؛ نمایش خلاق

مقدمه

مقارن با تغییر و تحولات سریع در جوامع امروزی، استانداردها و تقاضاهای محیطی دستخوش تغییر و تحول شده و مسائل و مشکلات انسان‌ها نیز پیچیده‌تر شده است. به این

۱. کارشناس ارشد برنامه‌ریزی درسی دانشگاه خوارزمی (نویسنده مسئول) somayesaburi@yahoo.com

۲. استادیار مطالعات برنامه درسی دانشگاه خوارزمی EffatAbbasi@gmail.com

۳. استادیار مطالعات برنامه درسی دانشگاه خوارزمی mgrampour@yahoo.com

شکل حل بسیاری از مسائل، مستلزم بکارگیری سطوح بالای تفکر است (کسمایی، ۱۳۸۷). با پیچیدگی و متنوع شدن جامعه، فرآیند آماده‌سازی کودکان و نوجوانان به عنوان متفکران مستقل، شهروندان مولد و رهبران آینده، دشوارتر و پیچیده‌تر می‌شود (معمدی، حاج بابایی، بیگلریان، فلاح سلوکلائی، ۱۳۹۱). بر این اساس و به منظور روبرو شدن با تحولات شگفت‌انگیز جامعه امروزی، افراد بایستی مهارت‌های تفکر و حل مسئله را یاد بگیرند (راستگو، ۱۳۸۳). برای داشتن متفکرانی مستقل در تمام عرصه‌های زندگی، حل مسئله باید در تمام عرصه‌های برنامه درسی نفوذ کند (گاندرسون، ۲۰۱۱). در این رابطه، تعلیم و تربیت هر کشوری وظیفه یاد دادن چگونگی برخورد با پیامدهای ناشی از تغییرات گسترده امروزی را بر عهده دارد (راستگو، ۱۳۸۳). در حال حاضر برنامه‌های آموزشی بر آموزش حل مسئله تمرکز یافته‌اند. چرا که فراگیری این مهارت لازمی پرورش و تربیت افراد متفکر و مفید است (کریمیان پور، ۱۳۸۸). یکی از حوزه‌های مرتبط با آموزش و پرورش هنر است. هنر می‌تواند در آموزش‌های مختلف کاربرد موثری داشته باشد (نظری، ۱۳۹۱). یکی از ابزارهای هنری مناسب در آموزش، هنر نمایش است (کتراکتور، ۱۳۸۵). امروزه متخصصان آموزش به اهمیت نمایش خلاق به عنوان یکی از شاخه‌های هنر پی برده‌اند و علی‌رغم پیشرفت تکنولوژی، قصه و نمایش به عنوان اولین اختراعات بشر همچنان استوار و پا برجا در زندگی بشر حضور دارند (نظری، ۱۳۹۱). تأثیر سازنده نمایش خلاق به حدی است که امروزه از آن به عنوان یکی از ابزارهای تربیتی بسیار مؤثر در تعلیم و تربیت معاصر یاد می‌شود (آکرونکو و آکرونکو، ۲۰۱۱).

بیشتر آنچه در زندگی روزمره انجام می‌شود به نوعی دربردارنده سطوحی از حل مساله است. اقتصاد دنیای در حال تغییر، شرایط اجتماعی و مسئولیت‌های کاری، وجود مهارت‌های حل مساله را برای هر شخص ضروری می‌سازد (قاسمی و احدی، ۱۳۸۲). حل مساله تشخیص و کاربرد دانش‌ها و مهارت‌هایی است که منجر به پاسخ درست یادگیرنده و یا رسیدن به هدف مورد نظر می‌شود. عنصر اصلی حل مساله کاربردی دانش و

-
1. Gunderson
 2. Okoronkwo & Okoronkwo

مهارت‌های قبلاً آموخته شده در موقعیت‌های تازه است (سیف، ۱۳۸۸). جرج پولیا^۱ معتقد است که حل مساله چیزی جز کشف کردن نیست و معتقد است که از اوایل کودکی و دبستان باید روش حل مساله را به کودکان یاد داد. او مراحل را برای حل مساله مطرح می‌کند و برای هر کدام مهارت‌هایی را برشمرده است که شامل فهمیدن یا درک مساله، طرح نقشه، اجرای نقشه و ارزیابی نتایج است (آقازاده و احدیان، ۱۳۷۷).

کورتیس هشت مهارت حل مساله را نام می‌برد که عبارت است از: ۱. مهارت خوب مشاهده کردن ۲. مهارت طبقه‌بندی کردن ۳. مهارت ردیف کردن ۴. مهارت محاسبه و ریاضی ۵. مهارت فهم روابط فضایی ۶. مهارت آگاهی و ادراک زمانی ۷. مهارت درک روابط علت و معلولی ۸. الگو (کورتیس، ۱۳۷۹).

صاحب‌نظران متعدد، مهارت‌های متنوع و گاه مختلفی از حل مساله را نام می‌برند که شاید یکی از معتبرترین و کامل‌ترین تعاریف از حل مساله و مهارت‌های آن از مارزینو می‌باشد. او مهارت‌های حل مساله را برای دانش‌آموزان ذکر می‌کند که باید در مدارس به آن‌ها توجه شود. لذا محققان این پژوهش از نظرات و دیدگاه وی بهره‌جسته‌اند و با توجه به این که پژوهش روی کودکان پیش‌دبستانی (۶ سال) انجام می‌گیرد، لذا به برخی از مهارت‌های حل مساله که در این سنین بیشتر مطرح است توجه شده است.

از نظر مارزینو، دانش‌آموزان برای حل مساله باید مهارت‌های ذیل را به کار گیرند که هر کدام خود خرده مهارت‌هایی را در بر می‌گیرد. مهارت‌های مرکزی، جمع‌آوری اطلاعات، یادآوری، سازمان‌دادن، تحلیل، تولید، یکپارچه‌کردن، ارزشیابی (مارزینو، ۱۳۸۹). محقق از مهارت‌های مذکور، پنج مهارت ضروری و مطرح را مورد بررسی قرار می‌دهد:

مهارت یادآوری: فعالیت‌ها یا راهبردهایی است که افراد آگاهانه به آن می‌پردازند تا اطلاعات را در حافظه خود ذخیره و آن را بازیابی کنند.

مهارت سازمان‌دهی: منظور از این مهارت، آرایش و تنظیم اطلاعات است تا این اطلاعات بهتر فهمیده شده و به طور کارآمدتر ارائه شود. به عبارتی، به وسیله جور کردن تشابهات و توجه به تفاوت‌ها و توالی‌ها، اطلاعات به صورت ساختار در می‌آیند.

مهارت تحلیل: در واقع روشن کردن و وضوح بخشیدن به اطلاعات موجود از طریق بررسی بخش‌ها و روابط است.

مهارت تولید: به معنای تولید اطلاعات، معنی یا اندیشه‌های جدید است. در واقع در تولید، اطلاعات و افکار جدید به میان می‌آیند و اغلب با ساختارهای جدید دوباره طرح می‌شوند.

مهارت ارزشیابی: ارزیابی معقول و مستدل بودن و کیفیت اندیشه‌هاست (مارزینو، ۱۳۸۹). افراد گوناگون و دیدگاه‌های متعددی به حل مساله و مهارت‌های آن پرداخته‌اند که از مشهورترین آن‌ها دیویی است که تفکر را حل مساله می‌داند. آنچه برای او اهمیت دارد فرایند حل مساله است نه محصول آن. او مراحل حل مساله را شامل بیان مساله، گردآوری اطلاعات، تدوین فرضیه، آزمایش فرضیه، انتخاب بهترین راه‌حل و نتیجه‌گیری می‌داند (امیراحمدی، ایروانی، شرفی، ۱۳۹۱).

دیدگاه دیگر مربوط به رفتارگرایان می‌باشد که حل مساله را آموختنی می‌دانند و تمرکز آن‌ها بر مکانیسم پاسخ در حل مساله است. طبق نظریه فوق، هر مساله به عنوان یک محرک قلمداد می‌شود که مجموعه‌ای از پاسخ‌ها را برمی‌انگیزد که هر یک از این پاسخ‌ها در مقابل آن محرک، نیرومندی خاص خود را دارد و پاسخ‌هایی که بیش از همه تقویت شده‌اند، در بیشترین مرتبه با مساله مرتبط می‌شوند. به نظر می‌رسد این دیدگاه نتواند برای مسائل پیچیده که متضمن عناصر و ارتباطات پیچیده‌ای است، کفایت کند (احمدی زاده، ۱۳۷۳).

دیدگاه گشتالت حل مساله را به عنوان واکنشی در برابر ظهور نظریه محرک و پاسخ می‌داند که در آن، بینش منجر به تبدیل شرایط پیچیده به ساختارهای منسجم و کلی می‌شود و حل مساله فعالیتی است که شامل معنا دادن به بینشی می‌شود و از ترکیب ایده‌های مختلف یک راه حل ارائه می‌دهد. اما دیدگاه پردازش اطلاعات، ذهن انسان را مثل فرایند

پردازش اطلاعات کامپیوتر می‌داند و در پی آن است که عملکرد انسان در فعالیت‌های شناختی مثل حل مساله را به وسیله کامپیوتر شبیه سازی کند. مزیت این دیدگاه آن است که عملکرد حل مساله را به طور مفصل تحلیل می‌نماید و تفسیرهای نظری درباره مولفه‌های فرایندهای شناختی درگیر در حل مساله را به خوبی توضیح می‌دهد (نیوتل و سایمون^۱، ۱۹۷۲).

در سیستم آموزش و پرورش حل مساله و مهارت‌های آن مورد تاکید زیادی است و به عنوان یک رویکرد در برنامه‌های درسی مورد توجه جامعه می‌باشد. بیشتر صاحب‌نظران تربیتی معتقدند که فقر تفکر افراد، نتیجه حاکمیت روش‌های سنتی در مدارس است. مدارس باید فکر کردن را به بچه‌ها بیاموزند (حاجیار، شریعتمداری، نادری و سیف نراقی، ۱۳۸۶). روش‌ها نقش مهمی در دستیابی به اهداف آموزشی و تنظیم وضعیت آموزش دارند. با استفاده از روش‌های موثر می‌توان به یادگیرندگان نحوه استفاده از دانش و مهارت‌ها را آموخت. نمایش خلاق به عنوان یکی از شاخه‌های هنر، یکی از روش‌های اساسی یادگیری مبتنی بر تجربه و عمل است (بیرکن کایا^۲، ۲۰۱۰). بلوم^۳ بر تقویت توانایی‌های حل مساله و مهارت‌های سطح بالاتر تاکید می‌کند. از نظر او، در نمایش خلاق، دانش‌آموزان هنگام خلق صحنه‌های مبتنی بر بداهه و شرکت در آن‌ها و اقتباس داستان‌های گوناگون برای اجرای نمایش، باید شخصیت‌ها را نامگذاری کنند. در واقع، بسیاری از شیوه‌های آموزشی و مهارت‌های فکری سطوح بالاتر را می‌توان در نمایش خلاق به کار گرفت (ارغوانی فرد، ۱۳۸۵).

نمایش خلاق انجام تمرینات نمایشی بدون مراعات قواعد رسمی نمایش است که پانتومیم، قطعات و داستان‌های فی‌البداهه، تمرین‌ها و نوآوری‌های حرکتی و بازی‌ها و سرودهای نمایشی را شامل می‌شود (هینیک و استیل ول، ۱۳۸۰).

-
1. Newel and Simon
 2. Bircan Kaya
 3. Bloom

از نظر کازلین^۱ نمایش خلاق نمایشی است که اولاً ارزش آن در همان «فعالیت» است که انجام می‌شود و دوم «در همان لحظه» در واقع، در هر لحظه هر فعالیتی انجام شد، ارزشش در همان جاست. هر تمرین یا اجرایی، اثر مثبت خود را پس از خود بر جای می‌گذارد. دومین ویژگی آن، «خودانگیخته» بودنش است. یعنی خودجوش بودن، یعنی رفتاری که از آن خود شخص است و تقلیدی نیست. زنبگر^۲ (۲۰۰۵) نمایش خلاق را فعالیتی می‌داند که افراد از طریق آن، با استفاده از تخیل خود، خواسته خود یا اشخاص دیگر را به تصویر می‌کشند. نمایش خلاق نوعی بازی تخیلی برای کودکان است که تمام منابع یادگیری را با هم ادغام کرده و چهارچوبی برای پردازش مسائل پیچیده است (زنبگر، ۲۰۰۵).

توند^۳ (۲۰۰۸) یکی از اهداف نمایش خلاق را حل مساله می‌داند. خلاقیت توانایی حل مساله است. هدف نمایش خلاق تربیت افرادی است که توانایی حل مساله دارند. قصد نمایش خلاق نشان دادن توانایی‌های بازیگری افراد به خود آنان است و نیز تقویت این توانایی‌ها تا آن‌ها بتوانند مستقل عمل نمایند و مسائل مربوط به خود را نخست درک و سپس در حل آنها مشارکت کنند (آقاعباسی، ۱۳۸۸).

بنابراین می‌توان پرورش رشد شناختی و عقلانی را از نتایج نمایش خلاق ذکر کرد که کودکان در آن ضمن رویارویی با موقعیت‌های دشوار و پیچیده، به تفکر بیشتر می‌پردازند و علل رخدادها را درک می‌کنند و به حل مسائل و نتیجه‌گیری مستقلانه می‌پردازند. شرکت در نمایش خلاق به تحول خلاقیت، ابتکار و کنجکاوی کمک می‌کند، توانایی پرسشگری را به دانش‌آموزان می‌آموزد و باعث تحول خودآگاهی و قدرت تخیل آنان می‌شود (آنارلا^۴، ۲۰۰۰). نمایش خلاق در نظام آموزشی و پرورشی کشورها روش مناسبی برای تعلیم و تربیت محسوب می‌شود. بسیاری مثل گنگلسکی و فینکل^۵ (۲۰۱۱)، آنارلا

-
1. Kazlin
 2. Zenberger
 3. Tonde
 4. Annarella
 5. Gonglewski and Finkle

(۲۰۰۰)، سنگون و اسکندراگلو^۱ (۲۰۱۰)، کنتراکتور (۱۳۸۵)، زنبیرگر (۲۰۰۵) و آقاعباسی (۱۳۸۸) به ارتباط نمایش خلاق و حل مساله توجه و تاکید داشتند. با توجه به مسائل گفته شده، آموختن مهارت‌های حل مساله خصوصا از سنین پیش از دبستان از اهمیت و ضرورت زیادی برخوردار می‌شود (کریمیان پور، ۱۳۸۸). چرا که دوران کودکی دوران شکل‌گیری شخصیت انسان است. بنابر این باید عادات درست اندیشیدن را از همین دوران در آنها نهادینه کرد (سیفی گندمانی، شقاقی و کلانتری میدی، ۱۳۹۰). در این راستا جهت مطالعه تجربی چنین فرایندی، فرضیه‌های پژوهشی ذیل مطرح می‌شوند:

۱. نمایش خلاق بر رشد مهارت‌های حل مسئله دختران پیش‌دبستانی استان تهران، تاثیر مثبت و معنی‌داری دارد.
۲. نمایش خلاق بر رشد مهارت " یادآوری " دختران پیش‌دبستانی استان تهران، تاثیر مثبت و معنی‌داری دارد.
۳. نمایش خلاق بر رشد مهارت " سازمان‌دهی " دختران پیش‌دبستانی استان تهران، تاثیر مثبت و معنی‌داری دارد.
۴. نمایش خلاق بر رشد مهارت " تحلیل " دختران پیش‌دبستانی استان تهران، تاثیر مثبت و معنی‌داری دارد.
۵. نمایش خلاق بر رشد مهارت " تولید " دختران پیش‌دبستانی استان تهران، تاثیر مثبت و معنی‌داری دارد.
۶. نمایش خلاق بر رشد مهارت " ارزشیابی " دختران پیش‌دبستانی استان تهران، تاثیر مثبت و معنی‌داری دارد.

روش پژوهش

با توجه به موضوع تحقیق، پژوهش حاضر از نوع کمی و روش آن شبه‌آزمایشی بوده و از طرح پیش‌آزمون _ پس‌آزمون با گروه کنترل استفاده شد. به این صورت که پژوهش، با دو گروه سروکار دارد، یکی گروه آزمایش که عمل‌آزمایشی (تمرینات نمایش خلاق)

را دریافت می‌کنند و دیگری گروه گواه که عمل آزمایشی را دریافت نمی‌کنند. در این پژوهش، «نمایش خلاق» متغیر مستقل است. زیرا به دستکاری آن پرداخته شده است تا تأثیر آن بر رشد مهارت‌های حل مسئله بررسی شود و «مهارت‌های حل مسئله» متغیر وابسته است. از آنجایی که این تحقیق، تنها، شامل دختران پیش دبستانی ۶ سال است، اثر سن، جنس و پایه تحصیلی در اجرای تحقیق کنترل شده است. همچنین برای اطمینان از تجانس گروه‌ها و به منظور کنترل تصادفی اولیه، از پیش‌آزمون استفاده شد. چون هر دو گروه کنترل و آزمایش از یک منطقه انتخاب شدند، می‌توان گفت تا حدی دارای موقعیت فرهنگی و اجتماعی مشابهی هستند. برای جلوگیری از تأثیر عمل آزمایشی روی گروه کنترل نیز محقق، گروه کنترل و آزمایش را از دو مرکز متفاوت در یک منطقه انتخاب کرد. در طی اجرا نیز از مربی دانش‌آموزانی که در گروه کنترل قرار داشتند خواسته شد که طی این مدت از فعالیت‌ها و تمرین‌های نمایش خلاق در کلاس استفاده نکند و تنها گروه آزمایش تمرین‌های نمایش را دریافت کنند. بعد از تعیین پایایی و اعتبار آزمون و جایگزینی آزمودنی‌های تحقیق در گروه‌های آزمایش و کنترل، در هر دو گروه، پیش‌آزمون به صورت فردی اجرا شده و سپس گروه آزمایش، عمل آزمایشی یعنی تمرین‌های نمایش خلاق را به مدت ۱۸ جلسه دریافت کرد (شرح آن در جدول زیر آمده است) و سپس پس از آزمون برای هر دو گروه اجرا شد.

جدول ۱. شرح جلسات گروه

جلسه	اهداف	فعالیت‌های آموزشی (برنامه آموزشی)
۱	مهارت‌های تولیدی و خلاقیت (پیش‌بینی، شرح و بسط دادن)	تمرینات گرم کننده، تمرین‌های پانتومیم و بداهه سازی، آیین بازی
۲	ارزشیابی (ایجاد ملاک، واریسی)، مهارت‌های تولیدی و خلاقیت (استنباط، پیش‌بینی، شرح و بسط دادن)	تمرینات گرم کننده، تمرینات نمایشی کلامی و بداهه

۳	مهارت‌های تولیدی و خلاقیت (شرح و بسط دادن)	تمرینات گرم کننده، بازی نمایشی صندوقچه خیالی
۴	سازمان‌دهی (مقایسه، ارائه و بازنمایی)، تحلیل (شناسایی مولفه‌ها، شناسایی روابط بین اجزا)، مهارت‌های تولیدی و خلاقیت (استنباط، پیش بینی، شرح و بسط دادن)، ارزشیابی (ایجاد ملاک، واریسی)	تمرینات گرم کننده، پانتومیم و نمایش تلفن بازی
۵	سازمان‌دهی (مقایسه، نظم و ترتیب و رده بندی، ارائه)، تحلیل (شناسایی تصور اصلی، شناسایی روابط، شناسایی مولفه‌ها)، مهارت‌های تولیدی و خلاقیت (استنباط، پیش بینی، شرح و بسط دادن)	تمرینات گرم کننده، پانتومیم و نمایش داستان "درختی که رشد کرد"
۶	ارزیابی (واریسی)، تحلیل (شناسایی تصور و اندیشه اصلی، شناسایی مولفه‌ها)، خلاقیت و مهارت‌های تولیدی (استنباط)	تمرینات گرم کننده، بازی و پانتومیم "نه نمیتونی منو دور بندازی"
۷	سازمان‌دهی (نظم و ترتیب و رده بندی، بازنمایی)، تحلیل (شناسایی روابط)	تمرینات گرم کننده، بازی و پانتومیم اشعار روایی
۸	ارزشیابی و قضاوت (ایجاد ملاک، واریسی)	تمرینات گرم کننده، بداهه سازی، پانتومیم
۹	مهارت‌های تولیدی و خلاقیت (استنباط، پیش بینی، شرح و بسط دادن)	تمرینات گرم کننده، بداهه سازی داستان « خرس دم کوتاه »
۱۰	تحلیل (شناسایی روابط)، سازمان‌دهی (مقایسه، بازنمایی)	تمرینات گرم کننده، بازی آشنایی برقراری ارتباط
۱۱	سازمان‌دهی (طبقه بندی، مقایسه، رده بندی، ارائه)، خلاقیت و مهارت‌های تولیدی (پیش‌بینی، شرح و بسط دادن)، تحلیل (شناسایی مولفه‌ها، روابط و الگوها، شناسایی تصور اصلی و خطاها)، حافظه و یادآوری (رمز گذاری،	تمرینات گرم کننده، پانتومیم و بازی شخصیت‌های حیوانی (شخصیت سازی)

یادآوری	
۱۲	مهارت‌های تولیدی و خلاقیت (شرح و بسط دادن)، سازمان‌دهی (طبقه بندی، مقایسه)، یادآوری (یادآوری)
تمرینات گرم کننده، بازی صندوقچه خیالی، بازی شکار	
۱۳	سازمان دادن (بازنمایی)، تحلیل (شناسایی اندیشه و تصور اصلی، روابط و مولفه ها)، مهارت‌های تولیدی (پیش بینی)
تمرینات گرم کننده، بازی ساخت تصویر	
۱۴	یادآوری و حافظه (رمز گذاری، یادآوری)، خلاقیت و مهارت‌های تولیدی (شرح و بسط دادن)
تمرینات گرم کننده، بازی مجسمه سازی، بازی حافظه	
۱۵	سازمان‌دهی (طبقه بندی، مقایسه، ارائه)، خلاقیت و مهارت‌های تولیدی (شرح و بسط دادن)، تحلیل (شناسایی مولفه‌ها و روابط و خطاها)، حافظه یادآوری (یادآوری)، ارزیابی (وارسی)
تمرینات گرم کننده، پانتومیم و بازی نقش	
۱۶	مهارت‌های تولیدی و خلاقیت (پیش بینی، شرح و بسط دادن)، حافظه و یادآوری (یادآوری)
تمرینات گرم کننده، پانتومیم	
۱۷	مهارت‌های تولیدی و خلاقیت (استنباط، شرح و بسط دادن، پیش بینی)، ارزشیابی (وارسی)
تمرینات گرم کننده، پانتومیم	
۱۸	مهارت‌های تولیدی و خلاقیت (پیش بینی، شرح و بسط دادن)، ارزشیابی (ایجاد ملاک، واریسی)، سازمان‌دهی (مقایسه، طبقه بندی، ارائه)، تحلیل (شناسایی مولفه ها و روابط)، حافظه و یادآوری (یادآوری)
تمرینات گرم کننده، پانتومیم، بازی ساخت وسیله نقلیه	

جامعه آماری این تحقیق کلیه کودکان دختر (۶سال) مراکز پیش دبستانی استان تهران است که با استفاده از روش نمونه گیری تصادفی چند مرحله‌ای از بین مناطق مختلف استان تهران، یک منطقه به صورت تصادفی انتخاب و از بین مراکز پیش دبستانی این منطقه، دو مرکز به صورت تصادفی انتخاب شد. هر مرکز دارای دو کلاس پیش دبستان (کودکان ۶ سال) که جمعا ۴ کلاس بود و به طور تصادفی از بین دو کلاس یک مرکز، یک کلاس در گروه آزمایش و از دو کلاس دیگر در مرکز دیگر، یک کلاس در گروه کنترل جای

گرفتند. حجم نمونه نیز در هر گروه ۳۰ نفر بود که مطابق با جدول کوهن^۱ با حجم اثر ۰/۴ دارای قدرتی معادل با ۰/۸۷ است.

ابزار جمع‌آوری اطلاعات مورد نیاز در خصوص بررسی مهارت‌های حل مسئله کودکان آزمونی ترکیبی وام گرفته از خرده‌آزمون‌های هوشی و کسلر^۲ کودکان (فرم تجدید نظر شده^۳) شامل: طراحی مکعب‌ها (برای سنجش مهارت تحلیل)، درک مطلب (برای سنجش مهارت ارزشیابی)، شباهت‌ها (برای سنجش مهارت سازمان‌دهی)، فراخوانی ارقام (حافظه) (برای سنجش مهارت یادآوری) و خرده‌آزمون خلاقیت تورنس (فرم تصویری B) (برای سنجش مهارت تولید) بود. اعتبار محتوایی خرده‌آزمون‌های مورد استفاده در این پژوهش بر اساس نظرات گراث^۴ و مارنات^۵ (۲۰۰۳) به تناسب آن‌ها برای ارزیابی خرده‌مهارت‌های حل مسئله و با استناد به توافق نظر متخصصان روانشناسی و روان‌سنجی مبنی بر قابلیت این خرده‌آزمون‌ها برای سنجش مهارت‌های حل مسئله مورد تأیید قرار گرفت.

پایایی کلی آزمون که هم با روش دو نیمه کردن و هم با آزمایی محاسبه شده، ۰/۹۶ است (کرمی، ۱۳۸۶). آزمون خلاقیت تورنس^۶ نیز که آفرینندگی را می‌سنجد، برای سنجش مهارت تولید در حل مسئله مورد استفاده قرار گرفت که دارای دو بخش کلامی و تصویری است که هر کدام دارای دو فرم A و B است. عوامل این آزمون (بسط، اصالت، سیالی، انعطاف‌پذیری)، استعداد تولید ایده‌های فراوان، تولید روش‌ها و مقوله‌ها، تولید ایده‌های بدیع و توجه به جزئیات یک امر را می‌سنجد (ذکریایی و همکاران، ۱۳۸۷). این آزمون دارای ضریب پایایی بین ۰/۸۰ تا ۰/۹۰ است و از سطح پیش‌دبستان تا دوره‌های بعد از دانشگاه قابل استفاده است (مومنی مهموئی و اوجی نژاد، ۱۳۸۹). به منظور مطالعه پایایی، اعتبار سازه‌ای و پایایی مرکب آزمون مهارت‌های حل مسئله در مطالعه حاضر، آزمون روی

-
1. Cohen
 2. Wechsler
 3. WISC-III
 4. Groth
 5. Marnat
 6. Torrance

۶۰ نفر از دختران ۶ سال پیش دبستانی اجرا شده و مقادیر آلفای کرونباخ، تحلیل عاملی تاییدی و پایایی مرکب بر اساس جداول ۱ و ۲ مورد محاسبه قرار گرفت.

جدول ۱. نتایج پایایی آلفای کرونباخ

پایایی	خرده آزمون
۰/۸۶	طراحی مکعب‌ها
۰/۷۹	درک مطلب
۰/۸۸	شباهت‌ها
۰/۸۱	فراخوانی ارقام
۰/۸۹	خلاقیت تورنس
۰/۸۷	مهارت‌های حل مسئله (کل)

جدول ۲. نتایج تحلیل عاملی تاییدی

پایایی مرکب	بار عاملی استاندارد شده روی مهارت‌های حل مسأله	خرده آزمون
۰/۶۴	۰/۷۸	طراحی مکعب‌ها (تحلیل)
۰/۸۴	۰/۸۰	درک مطلب (ارزشیابی)
۰/۶۰	۰/۷۷	شباهت‌ها (سازماندهی)
۰/۶۳	۰/۷۵	فراخوانی ارقام (یادآوری)
۰/۷۳	۰/۸۷	خلاقیت تورنس (تولید)
۰/۷۵		پایایی مرکب (حل مسئله)

با توجه به مقادیر این جداول می‌توان اذعان داشت که خرده آزمون‌های وام گرفته شده دارای پایایی قابل قبولی هستند، این در حالی است که این خرده آزمون‌ها، با توجه به بارهای عاملی، می‌توانند با بیش از ۹۹ درصد اطمینان به صورت معنی داری ($p < 0.01$)، $F > 3$ (مهارت‌های حل مسأله را بسنجند و با داده‌های تحلیل عاملی تأییدی برازش داشته باشند) ($GFI > 0.9$ ، $RMSEA^2 < 0.01$).

عمل آزمایشی که روی گروه آزمایش اجرا شد تمرین‌های نمایش خلاق بود که شامل تمرین‌های دست گرمی، بازی، اجرای پانتومیم (گفتگو با حرکات بدن)، حرکات ریتمیک، بدیهه‌سازی و بدیهه‌گویی و اجرای موضوعات مختلف بصورت بداهه، شخصیت‌سازی و

1. Goodness of Fit Index
2. Root Mean Square Error of Approximation

اجرای نمایش‌هایی بر اساس موضوع یا شخصیت‌های مختلف، وانمود بازی و... بود که همه آن‌ها توسط خود بچه‌ها با هدایت مربی اجرا شد. طبق این تمرین‌ها کودکان با موقعیت‌هایی مسئله‌دار مواجه می‌شدند که باید با حرکات نمایشی، پانتومیم و... راه‌حل‌های مناسب برای حل مسئله انتخاب و اجرا می‌کردند. بدیهه‌سازی‌ها کودکان را در موقعیتی قرار می‌دادند که با خلاقیت و تفکر به پاسخ‌های مختلف برسند. طی این تمرین‌ها، داستان‌های نیمه‌کاره یا موضوعات مختلف انتخاب می‌شد تا کودکان آن‌ها را ادامه دهند. همچنین آن‌ها نقش افراد، اشیاء مختلف، شخصیت‌ها و حیوانات مختلف را ایفا می‌کردند و خود را جای آن‌ها می‌گذاشتند (جهت ملاحظه جزئیات اجرای و برنامه آموزش نمایش خلاق به پیوست ۱ مراجعه کنید). بعد از اتمام، پس از آزمون در هر دو گروه کنترل و آزمایش اجرا شده و طبق دفترچه راهنما نمره‌گذاری شد.

در این تحقیق جهت تجزیه و تحلیل اطلاعات از آمار توصیفی و استنباطی استفاده شده است. در بخش آمار توصیفی با بهره‌گیری از اطلاعات میانگین، انحراف استاندارد، جدول نمودار و... و در بخش آمار استنباطی، از آنجایی که علاوه بر پیش آزمون بیش از یک متغیر وابسته همزمان مورد تحلیل قرار می‌گیرد، از تحلیل کواریانس چند متغیره استفاده شد.

یافته‌های پژوهش

در این بخش ابتدا با استفاده از آمار توصیفی به توصیف میانگین و انحراف استاندارد هر گروه پرداخته شده است.

جدول زیر میانگین و انحراف استاندارد نمرات گروه آزمایش و کنترل را در پیش آزمون و پس از آزمون به تفکیک هر مهارت و متغیر نشان می‌دهد.

جدول ۳. میانگین و انحراف استاندارد گروه آزمایش و کنترل

راهبرد	نوع آزمون	گروه	تعداد	میانگین	انحراف استاندارد
		آزمایش	۳۰	۸/۵۰۰۰	۱/۳۳۲۶۱
	پیش آزمون	کنترل	۳۰	۸/۵۳۳۳	۱/۱۹۵۷۸
مهارت یادآوری		کل	۶۰	۸/۵۱۶۷	۱/۲۵۵۳۸

۱/۱۶۶۵۸	۹/۸۶۶۷	۳۰	آزمایش		
۰/۹۹۹۴۳	۸/۶۳۳۳	۳۰	کنترل	پس آزمون	
۱/۲۴۳۶۳	۹/۲۵۰۰	۶۰	کل		
۱/۱۹۱۹۳	۱۰/۶۰۰۰	۳۰	آزمایش		
۰/۷۳۰۳۰	۹/۸۶۶۷	۳۰	کنترل	پیش آزمون	
۱/۰۴۷۴۶	۱۰/۲۳۳۳	۶۰	کل		
۰/۹۵۹۵۳	۱۲/۹۰۰۰	۳۰	آزمایش		مهارت سازمان‌دهی
۰/۸۰۵۱۶	۱۰/۲۰۰	۳۰	کنترل	پس آزمون	
۱/۶۲۰۰۵	۱۱/۵۵۰۰	۶۰	کل		
۰/۷۴۶۶۴	۹/۸۳۳۳	۳۰	آزمایش		
۱/۳۴۹۳۳	۹/۲۰۰۰	۳۰	کنترل	پیش آزمون	
۱/۱۲۷۳۴	۹/۵۱۶۷	۶۰	کل		
۰/۹۰۹۷۲	۱۱/۰۰۰۰	۳۰	آزمایش		مهارت تحلیل
۱/۱۹۱۹۳	۹/۶۰۰۰	۳۰	کنترل	پس آزمون	
۱/۲۶۶۲۵	۱۰/۳۰۰۰	۶۰	کل		
۱۱/۹۱۸۳۵	۳۵/۲۳۳۳	۳۰	آزمایش		
۱۱/۸۰۱۸۱	۳۱/۶۰۰۰	۳۰	کنترل	پیش آزمون	
۱۱/۹۰۱۱۳	۳۳/۴۱۶۷	۶۰	کل		
۱۳/۴۶۱۰۵	۵۷/۲۰۰۰	۳۰	آزمایش		مهارت تولید
۱۲/۵۴۴۹۱	۳۳/۲۶۶۷	۳۰	کنترل	پس آزمون	
۱۷/۶۶۴۸۳	۴۵/۲۳۳۳	۶۰	کل		
۱/۰۶۱۸۸	۹/۱۰۰۰	۳۰	آزمایش		
۰/۹۸۰۲۷	۹/۰۶۶۶۷	۳۰	کنترل	پیش آزمون	
۱/۰۱۳۳۳	۹/۰۸۳۳	۶۰	کل		
۱۰۳۵۱۴۶	۱۳/۰۳۳۳	۳۰	آزمایش		مهارت ارزشیابی
۱/۲۲۹۹۰	۹/۰۷۶۸	۳۰	کنترل	پس آزمون	
۲/۳۷۵۱۹	۱۱/۰۵۰۰	۶۰	کل		
۱۴/۶۵۶۸۴	۷۲/۹۳۳۳	۳۰	آزمایش	پیش آزمون	

۱۲/۶۱۰۰۲	۶۸/۵۶۶۷	۳۰	کنترل	مهارت‌های
۱۴/۹۰۸۹۲	۱۰۴/۰۰۰۰	۳۰	آزمایش	حل مسئله
۱۲/۹۳۹۱۱	۷۰/۴۰۰۰	۳۰	کنترل	پس‌آزمون

همانطور که در جدول مشاهده می‌شود در تمام متغیرها بین میانگین نمرات پیش‌آزمون و پس‌آزمون در گروه آزمایش و کنترل تفاوت وجود دارد و میانگین پس‌آزمون گروه آزمایش در همه متغیرها بالاتر از میانگین پس‌آزمون گروه کنترل است. در واقع میانگین نمرات در پس‌آزمون گروه آزمایش در تمام متغیرها افزایش پیدا کرده است، در حالی که در گروه کنترل تفاوت چندانی مشاهده نمی‌شود.

پیش از بررسی سطح معنی‌داری تفاوت‌ها ابتدا به بررسی مفروضه‌های تحلیل کواریانس اشاره می‌گردد:

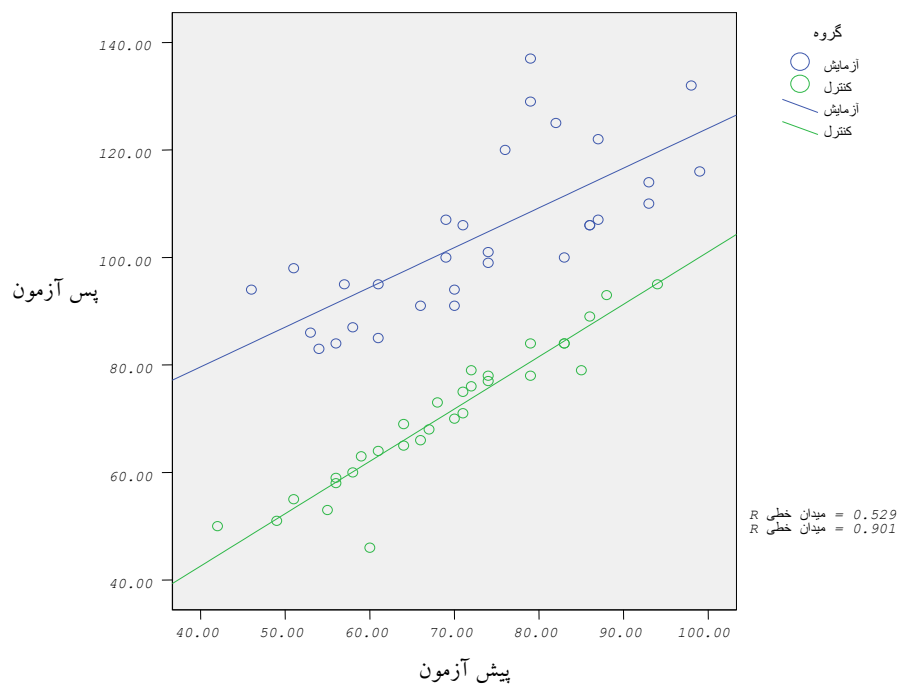
۱. فرض نرمال بودن: از آنجایی که دقت آزمون‌های پارامتریک از آزمون‌های ناپارامتریک بیشتر است، جهت بهره‌گیری از آنها، باید شرایط اجرای آن را بررسی کرد. پیش‌نیاز گرفتن این آزمون‌ها، نرمال بودن توزیع آماری متغیرهاست. معمولاً برای آزمون نرمال بودن، از آزمون کولموگراف اسمیرنوف استفاده می‌شود. در نتیجه، در این پژوهش، ابتدا جهت بررسی فرض نرمال بودن توزیع متغیرهای کمی، از آزمون کولموگراف اسمیرنوف استفاده شده است.

جدول ۴. آزمون کولموگراف اسمیرنوف

پس‌آزمون	پیش‌آزمون	تعداد		
۶۰	۶۰		میانگین	پارامترهای نرمال (a, b)
۸۷/۲۰۰۰	۷۰/۷۵۰۰			
۲۱/۸۷۶۲۳	۱۳/۷۳۳۰۸		انحراف استاندارد	
۰/۰۴۶	۰/۰۷۸		میان	بیشترین تفاوت
۰/۰۴۶	۰/۰۷۸		مثبت	
-۰/۰۳۸	-۰/۰۶۴		منفی	
۰/۳۵۷	۰/۶۰۳		Z کولموگراف اسمیرنوف	
۱/۰۰۰	۰/۸۶۱		سطح معنی‌داری	

از آنجایی که $p > 0/05$ است و با توجه به آن چه در جدول بالا مشاهده می‌شود، در پیش آزمون، $p > 0/05$ و در پس آزمون نیز، $p > 0/05$ می‌باشد. بنابراین فرض نرمال بودن تایید می‌شود.

۲. مفروضه همگنی شیب‌های رگرسیون



نمودار ۱. بررسی مفروضه همگنی شیب‌های رگرسیون

باتوجه به آنچه مشاهده می‌شود، رابطه خطی بین متغیرها وجود دارد. بنابراین، خطی بودن رابطه تایید می‌شود. این مفروضه را می‌توان به لحاظ آماری نیز بررسی کرد که در جدول زیر مشاهده می‌شود.

جدول ۵. اثرات تعاملی

منبع	مجموع مجذوران	درجه آزادی	نسبت F	نسبت F	سطح معنی داری	مجذور اتا
گروه پیش‌آزمون	۱۴۵/۱۱۵	۱	۱۴۵/۱۱۵	۲/۳۱۴	۰/۱۳۴	۰/۰۴۰

براساس آنچه در جدول بالا آمده است اثر تعاملی گروه، پیش‌آزمون بر متغیر بررسی شد. با توجه به نتایج، $F(1,56) = 2.314$ $P > 0/05$ می‌باشد. بنابراین، اثر تعاملی، معنی‌دار نبوده و از مفروضه همگنی شیب‌های رگرسیون تخطی نشده است.

۳. مفروضه یکسانی ماتریس واریانس _ کواریانس

جدول ۶. آزمون باکس

۱۴/۷۹۲	ام باکس
۰/۸۹۴	نسبت F
۱۵	درجه آزادی ۱
۱۳۵۴۴/۵۲۶	درجه آزادی ۲
۰/۵۷۰	سطح معنی داری

با توجه به نتایج، مقدار $p > 0.001$ است. بنابراین از این مفروضه نیز تخطی نشده است.

به منظور بررسی سطح معنی‌داری تفاوت‌ها در مهارت‌های حل مسئله در گروه‌های آزمایشی (تحت نمایش خلاق) و کنترل، به نتیجه آزمون‌های چند متغیره در جدول ۷ اشاره می‌شود.

جدول ۷. نتایج آزمون‌های چند متغیره جهت بررسی تأثیر نمایش خلاق بر مهارت‌های حل مسأله

متغیرها	مقدار آزمون فردی	F	درجه آزادی خطا	سطح معنی داری
مهارت‌های حل مسئله				
رد پیلائی	۰/۸۷۸	۷۰/۴۸۵	۵/۰۰۰	۴۹/۰۰۰
لامبدای ویلکز	۰/۱۲۲	۷۰/۴۸۵	۵/۰۰۰	۴۹/۰۰۰
رد هتلینگ	۷/۱۹۲	۷۰/۴۸۵	۵/۰۰۰	۴۹/۰۰۰
بزرگترین ریشه ری	۷/۱۹۲	۷۰/۴۸۵	۵/۰۰۰	۴۹/۰۰۰

در جدول ۷، با استفاده از آزمون‌های چند متغیره رد پیلائی، لامبدای ویلکز، رد هتلینگ و بزرگترین ریشه ری، سطح معنی داری محاسبه شده است. فرضیه اول، فرضیه اصلی پژوهش است که نتیجه تأثیر نمایش خلاق بر فعالیت‌های حل مسأله در این جدول قابل مشاهده است. همانطور که ملاحظه می‌شود سطح معنی داری این تأثیر معادل با $p < ۰/۰۰۱$ است. در واقع $p < ۰/۰۰۱$ نشان می‌دهد که نمایش خلاق در افزایش مهارت‌های حل مسئله (۵ خرده آزمون به صورت همزمان) با بیش از ۹۹ درصد اطمینان تأثیر مثبت و معنی داری دارد.

همچنین نتایج تحلیل کواریانس برای بررسی تأثیر نمایش خلاق بر خرده آزمون‌های مهارت‌های حل مسأله در جدول ۸ مشاهده می‌شود.

جدول ۸. آزمون اثرات بین گروهی تحلیل کواریانس جهت بررسی تأثیر نمایش خلاق بر خرده آزمون‌های مهارت‌های حل مسئله

منبع متغیر وابسته	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	سطح معنی داری
نمایش خلاق					
یادآوری	۲۱،۹۱۶	۱	۲۱،۹۱۶	۲۸،۱۹۴	۰/۰۰۱
سازمان‌دهی	۶۷،۴۷۸	۱	۶۷،۴۷۸	۱۲۸،۳۷۹	۰/۰۰۱
تحلیل	۱۶،۷۰۳	۱	۱۶،۷۰۳	۲۷،۴۶۰	۰/۰۰۱
تولید	۶۲۴۸،۶۳۵	۱	۶۲۴۸،۶۳۵	۱۱۱،۱۰۵	۰/۰۰۱
ارزشیابی	۱۸۱،۲۶۲	۱	۱۸۱،۲۶۲	۱۶۶،۷۹۲	،۰۰۱
خطا					
یادآوری	۴۱،۱۹۹	۵۳	،۷۷۷		
سازمان‌دهی	۲۷،۸۵۸	۵۳	،۵۲۶		
تحلیل	۳۲،۲۳۸	۵۳	،۶۰۸		
تولید	۲۹۸،۰۷۵۸	۵۳	۵۶،۲۴۱		
ارزشیابی	۵۷،۵۹۸	۵۳	۱،۰۸۷		
کل					
یادآوری	۵۲۲۵،۰۰۰	۶۰			
سازمان‌دهی	۸۱۵۹،۰۰۰	۶۰			
تحلیل	۶۴۶۰،۰۰۰	۶۰			
تولید	۱۴۱۱۷۴،۰۰۰	۶۰			
ارزشیابی	۷۶۵۹،۰۰۰	۶۰			

همانطور که در جدول شماره ۸ ملاحظه می‌شود، نتایج تحلیل کواریانس برای بررسی اثرات بین گروهی نشان می‌دهد که نمایش خلاق با بیش از ۹۹ درصد اطمینان بر خرده مهارت‌های یادآوری، سازمان‌دهی، تحلیل، تولید و ارزشیابی تأثیر مثبت و معنی‌داری دارد ($p < ۰/۰۰۱$). بنابراین با توجه به این نتایج می‌توان گفت استفاده از نمایش خلاق بر رشد مهارت‌های حل مسئله تأثیر مثبت و معنی‌داری داشته است. بنابراین همه فرضیه‌های پژوهش تأیید می‌شوند.

بحث و نتیجه گیری

با توجه به یافته‌های پژوهش حاضر می‌توان گفت در بیشتر فعالیت‌های نمایش خلاق مثل فعالیت‌هایی که کودکان را در موقعیت‌های مختلف قرار داده و از آن‌ها خواسته می‌شود عکس العمل خود را به نمایش گذاشته و بداهه‌سازی کنند در واقع کودک با نوعی مسئله روبرو شده و به بررسی راه‌حل‌های مختلف برخورد با آن با استفاده از مهارت‌های فکری می‌پردازد. هنگام اجرای تمرین‌های نمایشی مشاهده شد که وقتی کودک در موقعیتی مانند گم شدن قرار می‌گرفت، در ذهن خود به دنبال بررسی مشکل و موقعیت پرداخته و به دنبال ارائه راه حلی برای آن بود و برای ارائه راه حل از مهارت تولید استفاده می‌کرد. به طور مثال یک کودک از پلیس کمک گرفته و کودک دیگری می‌تواند بال در بیاورد، پرواز کند و خانه خودش را پیدا کند و... یا در موقعیتی که فردی مدتی طولانی مشغول صحبت با تلفن همگانی بود هر کودک برای حل این مسئله، برخورد و واکنش خاصی را مطرح می‌کرد. از نظر محقق هر جایی از نمایش که صحبت از تجسم و تخیل و بداهه‌سازی به میان آمده است، در واقع کودک در موقعیت و مسئله‌ای قرار گرفته که باید ایده‌های خلاقانه مختلفی برای آن بیابد و واضح است که فعالیت‌های نمایش خلاق تماماً مبتنی بر تجسم و تخیل هستند. همانطور که در بیان مساله نیز ذکر شد پرورش رشد شناختی و عقلانی و توانایی حل مساله یکی از نتایج نمایش خلاق است. کودکان در جریان نمایش باید طرح نمایشنامه را تشخیص دهند، بداهه‌سازی کنند، گفت‌وگوها و صحنه‌های نمایش را مجدداً بیان و تنظیم کنند، صحنه‌های خود و یکدیگر را ارزیابی و نقد کنند، اجزا را که کل کار را در برمی‌گیرد تحلیل کنند، درباره صحنه‌های خود مجدداً بیندیشند، آن‌ها را تمرین و با توجه به تغییرات و بازنویسی‌ها مجدداً اجرا کنند (ارغوانی فرد، ۱۳۸۵). نمایش منجر به ایجاد مهارت حل مساله، تصمیم‌گیری، استدلال و تفکر می‌شود (مهدوی، ۱۳۸۶). بنابر این می‌توان گفت فرضیه اول پژوهش تایید و حمایت می‌شود.

محقق در خصوص تأثیر نمایش خلاق بر رشد مهارت‌های حل مسئله پژوهش مرتبطی یافت نکرد، اما با تکیه بر مبانی نظری می‌توان ادعا کرد با نمایش خلاق، افراد می‌توانند توانایی‌های فکری خود را به کار بگیرند و راه‌های مختلف حل مشکلات ناشی از زندگی روزمره یا حتی مسائل شخصیت‌های داستانی نمایش را پیدا کنند و محک بزنند (ناظمی، ۱۳۸۵). در جریان نمایش خلاق، کودکان می‌توانند مسایل را درک و در حل آن‌ها مشارکت کنند (آقاعباسی، ۱۳۸۸). از نظر (توند^۱، ۲۰۰۸) و آقاعباسی (۱۳۸۸) یکی از اهداف نمایش خلاق ایجاد توانایی حل مسئله است تا آن‌ها بتوانند مستقل عمل نمایند و مسائل مربوط به خود را نخست درک و سپس در حل آن‌ها مشارکت کنند. با بهره‌گیری از هنر در آموزش کودکان نحوه حل مسائل را می‌آموزند. مدارس جهت ایجاد مهارت‌های حل مسئله و مهارت‌های مشارکتی به هنرهایی مانند نمایش نیاز دارند (آریلی^۲، ۲۰۰۷). درباره مهارت یادآوری و در تایید فرضیه دوم نیز می‌توان گفت در فعالیت‌های مختلف نمایش، کودک آنچه مربی از او درخواست می‌کند به حافظه سپرده و سپس آن را به صورت کلامی یا غیرکلامی نمایش می‌دهد. به طور مثال در فعالیت‌هایی که خواسته می‌شد حرکات حیوانات را تصور کرده و به ترتیب، آن‌ها را اجرا کنند، یا خود را به عنوان یک بچه کوچک یا پیرمرد و... تصور کرده و نمایش دهند، کودکان با استفاده از حافظه خود، خصوصیات، حرکات و حالات مختلف آن‌ها را در ذهن خود یادآوری کرده و سپس هنگام اجرا آن را نمایش می‌دادند. به طور کلی، در هر فعالیت از نمایش خلاق که فرد باید از تخیل خود بهره‌بردارد و آن را نمایش دهد، نیاز به استفاده از حافظه و یادآوری چیزی که به دنبال نمایش آن است دارد. طبق گفته ناظمی (۱۳۸۵)، صمدی (۱۳۸۹) و سینایی (۱۳۷۱) استفاده از نمایش خلاق و بازی‌های نمادین، باعث پیشرفت چشمگیر در قدرت حفظ و یادگیری شرکت‌کنندگان شده و مهارت حافظه را افزایش می‌دهد. استفاده از مهارت سازمان‌دهی نیز در بسیاری از فعالیت‌های نمایش خلاق مشاهده می‌شود. جایی که از کودکان خواسته می‌شود، به فرض یک

-
1. Tonde
 2. Arieli

گاری یا ماشین و... بسازند، مشاهده می‌شد که آن‌ها ابتدا اجزا و بخش‌هایی که این وسیله از آن‌ها تشکیل شده را به خاطر آورده و با کنار هم قرار دادن و یکپارچه کردن آن‌ها وسیله را می‌ساختند. در واقع فرضیه سوم نیز تایید می‌شود. درباره تاثیر نمایش خلاق بر مهارت سازمان‌دهی نیز پژوهشی در دسترس نبود. اما از نظر صمدی (۱۳۸۹) و بازرگان (۱۳۸۱) هنر و فعالیت‌های مبتنی بر بازی باعث رشد مهارت‌های مربوط به طبقه بندی، تمایز و تفاوت، توالی و وانمود سازی توالی‌های مربوط به یک عملکرد و بازنمایی کلامی و عملی می‌شود که این مهارت‌ها طبق نظر مارزینو مرتبط با خرده مهارت‌های سازمان‌دهی می‌باشند. در تایید فرضیه چهارم نیز می‌توان گفت مهارت تحلیل نیز ارتباط زیادی با مهارت سازمان‌دهی دارد. در فعالیت‌هایی مثل «پانتومیم شخصیت‌های حیوانی» یا «بازی نقش» یا «ساخت تصویر» و یا هر فعالیتی که کودک یک وسیله یا تصویر را ساخته و نمایش می‌دهد، ابتدا به بررسی مولفه‌ها و بخش‌های مختلف تشکیل دهنده آن و روشن کردن روابط بین آن‌ها می‌پردازد و در نهایت با کنار هم چیدن آن‌ها ابتدا در تصور خود و بعد با استفاده از حرکات نمایشی آن را ارائه می‌دهد و گاهی نیز در نتیجه ارزیابی بقیه به خطاهای خود پی می‌برد. از نظر پویامنش و رضائی (۱۳۹۰) نیز، فعالیت‌های مبتنی بر بازی مهارت تحلیل و تفکر تحلیلی را در کودکان ایجاد می‌کنند. همچنین از نظر آریلی (۲۰۰۷) و مهدوی (۱۳۸۶) هنر و به خصوص نمایش، مهارت تحلیل را در افراد تقویت می‌کند. مهارت تولید و خلاقیت نیز (فرضیه پنجم)، در واقع عنصر اصلی نمایش خلاق بوده و بنابر این در بیشتر فعالیت‌های آن وجود دارد. چرا که در بیشتر فعالیت‌ها کودک باید ایده‌ها، فرض‌ها و اندیشه‌های مختلف و جدیدی را ایجاد و تولید کرده و به صورت کلامی یا نمایش ارائه دهد. فی‌البداهه بودن یکی از خصوصیات اصلی نمایش خلاق است که ارتباط مستقیمی با مهارت تولید دارد. در فعالیت‌هایی که کودک باید بداهه سازی کند در واقع از تخیل خود استفاده می‌کند. مثلاً در موقعیتی که چند کودک از میان چمن‌ها و گل‌های منزل زن سالخورده‌ای می‌گذرند و یک روز این زن با آن‌ها رو در رو می‌شود. کودکان از مهارت تخیل و خلاقیت خود بهره می‌برند. نتایج به دست آمده در این فرضیه با پژوهش‌های ذکریایی، سیف نراقی، شریعتمداری و نادری (۱۳۸۷)،

صبوری و کیان (۱۳۹۲) و جعفری (۱۳۸۹) همسو می‌باشد. نتایج این پژوهش‌ها نشان می‌دهد که استفاده از هنر و نمایش خلاق منجر به رشد آفرینندگی و خلاقیت کودکان می‌شود. از نظر (آنارلا، ۲۰۰۰) نیز شرکت در فعالیت‌های نمایش خلاق به تحول خلاقیت، ابتکار و کنجکاوی کمک می‌کند، توانایی پرسشگری را به دانش‌آموزان می‌آموزد و باعث تحول خودآگاهی و قدرت تخیل آنان می‌شود. علاوه بر همه این مهارت‌ها، در بسیاری از فعالیت‌های نمایشی، کودک به ارزیابی می‌پردازد. کودکان هنگام اجرای نمایش‌های بداهه و... صحنه‌های یکدیگر را ارزیابی و نقد می‌کنند (ارغوانی فرد، ۱۳۸۵). نمایش خلاق یک شیوه اساسی یادگیری برای کودکان است که مهارت ارزشیابی یکی از اهداف مهم آن محسوب می‌شود (ذکریایی و همکاران، ۱۳۸۷). در واقع آموزش نقد و بررسی صحیح و ارزشیابی از امتیازهای اساسی نمایش است (نظری، ۱۳۹۱). بنابراین فرضیه آخر نیز تایید می‌شود.

به طور کلی، نتایج حاصل از این پژوهش نشان می‌دهد استفاده از نمایش خلاق منجر به افزایش مهارت‌های حل مسئله می‌شود. بنابراین استفاده از آن در مدارس هم به عنوان یک محتوای مستقل و مجزا و هم به عنوان یک روش آموزشی جهت رشد مهارت‌های حل مسئله کودکان به مربیان و معلمان خصوصاً در دوره پیش دبستان پیشنهاد می‌شود. همچنین پیشنهاد می‌شود برنامه‌ریزان درسی در طراحی برنامه‌های درسی مدارس به خصوص در دوره پیش دبستان از آن بهره‌گیرند.

منابع

- آقاعباسی، یدالله. (۱۳۸۸). نمایش خلاق، تهران: نشر قطره.
- آقازاده، محرم. احدیان، محمد. (۱۳۷۷). مبانی نظری و کاربردهای آموزشی نظریه فراسناخت، تهران: نوپردازان.

- احمدی زاده، محمدجواد. (۱۳۷۳). بررسی اثربخشی آموزش مهارت‌های حل مسئله بر برخی ویژگی‌های شخصیتی نوجوانان تحت پوشش مراکز شبانه روزی، پایان نامه کارشناسی ارشد روانشناسی، تهران: دانشگاه علامه طباطبائی.
- ارغوانی فرد، حمیرا. (۱۳۸۵). بررسی تأثیر نقش آفرینی و فعالیت‌های نمایش خلاق کودکان پیش دبستانی بر تحول عاطفی - اجتماعی در منطقه یک تهران، پایان نامه کارشناسی ارشد روانشناسی، دانشگاه علامه طباطبائی.
- امیراحمدی، یونس. ایروانی، شهین. شرفی، محمدرضا. (۱۳۹۱). تحلیل محتوای کتاب تجربی پایه پنجم ابتدایی بر مبنای الگوی حل مسئله دیویی، مجله پژوهش در برنامه‌ریزی درسی، سال نهم، دوره دوم، شماره ۸.
- بازرگان، سیمین. (۱۳۸۱). هنر و علم و عرصه‌های آن در آثار خاص کودک، پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۳۰.
- پویامنش، جعفر. رضانی، راضیه. (۱۳۹۰). بررسی تأثیر بازی در میزان یادگیری درس ریاضی دوره ابتدایی، نشریه معرفت، سال بیستم، شماره ۱۶۳.
- پولیا، جرج. (۱۳۷۶). چگونه مسئله را حل کنیم؟ (ترجمه‌ی احمد آرام)، تهران: کیهان. (سال انتشار به زبان اصلی، ۱۹۴۵).
- جعفری، مریم. (۱۳۸۹). تأثیر نمایش خلاق بر رفتار کودکان پیش دبستانی، مجله ابتکار و خلاقیت در علوم، شماره اول.
- حاجیار، حسین. نادری، عزت الله. شریعتمداری، علی. سیف نراقی، مریم. (۱۳۸۶). بررسی محتوای کتاب‌های علوم تجربی دوره ابتدایی بر اساس مبانی پرورش تفکر، مجله پژوهش‌های تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد بجنورد، سال سوم، شماره ۱۲.
- ذکریایی، منیژه. سیف نراقی، مریم. شریعتمداری، علی. نادری، عزت الله. (۱۳۸۷). بررسی اثر اجرای برنامه درسی با بهره‌گیری از قصه‌گویی و نمایش خلاق بر خلاقیت و یادگیری دانش آموزان دختر پایه چهارم مقطع ابتدایی منطقه ۵ شهر تهران، پژوهشنامه تربیتی دانشگاه آزاد اسلامی واحد بجنورد، شماره شانزدهم.

- راستگو، اعظم. (۱۳۸۳). بررسی میزان استفاده معلمان از روش تدریس مبتنی بر پرورش مهارت‌های حل مسئله در درس علوم پایه چهارم ابتدایی منطقه ۶ شهر تهران، پایان‌نامه کارشناسی ارشد برنامه ریزی درسی، تهران، دانشگاه خوارزمی.
- راستگو، اعظم. نادری، عزت‌الله. شریعتمداری، علی. سیف‌نراقی، مریم. (۱۳۸۹). بررسی تاثیر آموزش سواد اطلاعاتی اینترنت بر رشد مهارت‌های حل مساله دانشجویان، فصلنامه رهیافتی نو در مدیریت آموزشی، سال اول، شماره چهارم.
- سینایی، (۱۳۷۱). اهمیت بازی و نقش اسباب بازی‌های مناسب در آموزش کودکان، نشریه علوم تربیتی، شماره ۸۳.
- سیفی‌گندمانی، محمدیاسین. شقاقی، فرهاد. کلانتری میبیدی، سارا. (۱۳۹۰). اثربخشی برنامه آموزش فلسفه به دانش‌آموزان دختر بر عزت نفس و توانایی حل مسئله آن‌ها، فصلنامه روانشناسی کاربردی، سال پنجم، شماره دوم.
- سیف، علی اکبر. (۱۳۸۸). روانشناسی پرورشی نوین: روانشناسی یادگیری و آموزش، تهران: دوران.
- صبوری، خیرقدم. کیان، مرجان. (۱۳۹۲). تاثیر نمایش خلاق بر خلاقیت کودکان پیش‌دبستانی، چکیده مقالات ویژه‌نامه ششمین همایش بین‌المللی روانپزشکی کودک و نوجوان ایران، فصلنامه تازه‌های روانپزشکی کودک و نوجوان ایران، شماره ۱۳.
- صمدی، سیدعلی. (۱۳۸۹). بازی درمانی، نظریه‌ها، انجام پژوهش و روش‌های مداخله، تهران: آبیژ.
- قاسمی، نوشاد. احدی، حسن. (۱۳۸۲). بررسی روند رشد مهارت‌های حل مساله و راهبردهای فراشناختی کودکان ۳ تا ۱۱ سال، مجله دانش و پژوهش در روانشناسی، شماره ۱۵ ام.
- کسمایی، معصومه. (۱۳۸۷). آموزش روش حل مسئله به والدین و تاثیر آن بر رفتار کودکان، ماهنامه اصلاح و تربیت، شماره ۷۶.

کریمیان پور، غفار. (۱۳۸۸). بررسی تاثیر آموزش شطرنج بر رشد مهارت حل مسئله در کودکان ۵ تا ۷ سال شهر تهران، مجله رشد آموزش پیش دبستانی، دوره دوم، شماره ۳.

کنترکتور، مهر رستم. (۱۳۸۵). کارکرد آموزشی نمایش عروسکی و نمایش خلاق (ترجمه‌ی شیوا مسعودی)، تهران: نوز هنر: وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، اداره کل امور فرهنگی، موسسه آموزش عالی سوره. (سال انتشار به زبان اصلی، ۲۰۰۷).
کورتیس، آودری. (۱۳۷۹). برنامه درسی برای کودکان پیش دبستانی، ترجمه‌ی محمد اطواری، تهران: محراب قلم. (سال انتشار به زبان اصلی، ۱۹۸۶).

معمدی، سیدهادی. حاج بابایی، حسین. بیگلریان، اکبر. فلاح سلوکایی، منیژه. (۱۳۹۱). تاثیر آموزش مهارت حل مسئله بر کفایت اجتماعی نوجوانان دختر، فصلنامه پژوهش اجتماعی، سال چهارم، شماره چهاردهم.

مارزینو، رابرت جی. رنکین، استوارت سی. سوچیور، کارولین. برنت، رونالداس. سوهور، چارلز. جونز، بوفلای. (۱۳۸۹). برنامه ریزی درسی و تدریس ترجمه‌ی قدسی احقر، تهران: یسپرون. (سال انتشار به زبان اصلی، ۱۹۸۹).

مهدوی، افسانه. (۱۳۸۶). کاربرد هنر در آموزش، نشریه رهپویه هنر، دوره دوم، شماره سوم.

مومنی مهموئی، حسین. اوجی نژاد. احمدرضا. (۱۳۸۹). تأثیر بکارگیری الگوی تدریس بدیعه‌پردازی بر پرورش خلاقیت دانش آموزان در درس انشاء، فصلنامه روانشناسی تربیتی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تنکابن، سال اول، شماره ۲.

ناظمی، یحیی. (۱۳۸۵). ادبیات کودکان: رویکردی بر قصه‌گویی و نمایش خلاق، تهران: چاپار.

نظری، ملیحه. (۱۳۹۱). تاثیر نمایش خلاق بر یادگیری زبان انگلیسی، پایان نامه کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی دانشگاه خوارزمی.

هینینگ، راث بیل. استیل ول، لیدا. (۱۳۸۰). نمایش خلاق در کلاس درس، ترجمه‌ی علی حسین قاسمی، تهران: انتخاب نو (سال انتشار به زبان اصلی، ۲۰۰۲).

- Arieli, B. (2007). The integration of creative drama into science teaching. *A dissertation submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree doctor of philosophy. Curriculum & Instruction College of Education. Kansas state university. Manhattan, Kansas.*
- Annarella, L. (2000). Using creative drama in the writing and reading process. *Elementary Education*. ED445 358.
- Bircan Kaya, N. (2010). Examination on self efficacy of the pre_service teachers of classroom teacher and pre_school teachers according to creative drama method. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2, 4533–4539.
- Gunderson, C. R. (2011). Mastery of a problem solving strategy for improving high school chemistry student achievement. *A professional paper submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Science, in Science Education, Montana state university.*
- Groth-Marnat, G. (2003), *Handbook of psychological assessment*, Fourth edition. New York: John Wiley & Sons.
- Gonglewski, A. and Finkle, J. (2011). Creative Dramatics: A Practical Way to Promote Play. *National Children's Museum, Washington, DC.*
- Newell, A. and Simon, U. (1972). Human problem solving. *Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.*
- Okoronkwo, S. and Okoronkwo, C. (2011), Creative dramatics as an effective educational tool in contemporary education: A pedagogical discourse. *Proceedings of the International Conference on Teaching, Learning and Change.*
- Sengun, Y. and Iskenderoglu .T. (2010), A review of creative drama studies in math education: aim, data collection, data analyses, sample and conclusions of studies. *Procedia Social and behavioral Sciences* 9,1214_1219.
- Tunde, S. (2008), Creative drama in preschool curriculum: teaching strategies implemented in Hungary. *Journal of Education; Family and marriage*, Volume: 85 Source Issue: 2.
- Zenberger, K. (2005), Drama Play in Play Therapy. *Play Therapy Seminars.*