

دانشگاه علامه طباطبائی

دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی

عنوان:

بررسی تاثیر بازی های گروهی بر مهارت حل مسأله در درس ریاضی دانش آموزان

دختر اول ابتدایی شهر مشهد سال تحصیلی ۹۰-۱۳۸۹

استاد راهنما :

خانم دکتر زهرا سلمان

استاد مشاور :

خانم لیلی انگجی

استاد داور:

دکتر فرخنده مفیدی

دانشجو : مرضیه صادق زاده

دانشجوی کارشناسی ارشد آموزش دبستانی

شهریور ۹۰

صلى الله عليه وسلم

من لم یشکر المخلوق لم یشکر الخالق

در اینجا از تمامی اساتید، مربیان و معلمانی که همواره عشقشان آموختن به من بود سپاسگذارم، و با تشکر از استاد محترم خانم دکتر سلمان به خاطر راهنمایی و حمایتی که از من طی انجام این پژوهش داشته اند و همچنین از استاد مشاور خود خانم لیلی انگجی که مشاوره ی این پایان نامه را بر عهده داشته اند و از خانم دکتر مفیدی که قبول زحمت کرده اند. و داوری این پایان نامه را بر عهده داشته اند، آرزوی سلامتی و موفقیت در کلیه امور زندگی برای ایشان از درگاه خداوند متعال مسألت دارم. همچنین از همسر گرامیم آقای باقری و خانواده عزیزم که در طول انجام این پایان نامه همواره پشتیبان و همراه من بودند کمال تشکر و تقدیر را دارم. همچنین از خانم ها مهندس بی بی زهره حسینی، خانم فاطمه موسالو سمیرا نجارزاده و سمیرا موسیوند و خانم معصومه عبداللهی نیا به خاطر کمک هایی در طول مدت پژوهش داشته اند تشکر می نمایم.

تقدیم به

تمام کسانی که به آیه

هل یستوی الذین یعملون والذین لا یعلمون

ایمان دارند

و تقدیم به

پدر و مادر عزیزه

و همسر گرامی ام...

فهرست مطالب

فهرست مطالب

فصل اول: کلیات تحقیق

۲	مقدمه.....
۳	بیان مسأله.....
۴	اهمیت و ضرورت پژوهش.....
۴	اهداف تحقیق.....
۷	هدف کلی.....
۷	اهداف جزئی.....
۷	فرضیه های پژوهش.....
۸	جامعه آماری.....
۸	شیوه نمونه گیری.....
۸	روش اجرای تحقیق.....
۹	روش تجزیه و تحلیل داده ها.....
۹	متغیرهای پژوهش.....
۹	تعاریف مفاهیم و واژگان اختصاصی طرح.....
۹	تعاریف نظری.....

تعاریف عملیاتی..... ۱۱

فصل دوم: مبانی نظری و پیشینه تحقیق

مقدمه..... ۱۳

آموزش و پرورش..... ۱۴

دوره ابتدایی..... ۱۴

اهمیت و ضرورت آموزش و پرورش ابتدایی..... ۱۵

تاریخچه آموزش و پرورش ابتدایی..... ۱۶

الف) تاریخچه آموزش و پرورش ابتدایی در جهان..... ۱۶

ب) تاریخچه آموزش و پرورش در ایران..... ۱۷

ویژگی های دانش آموزان در دوره ی ابتدایی:..... ۱۸

ویژگیهای اجتماعی..... ۱۸

ویژگی های ذهنی و تحول روانی..... ۱۹

ویژگی های بدنی:..... ۱۹

اصول آموزش و پرورش هفت ساله ها:..... ۲۱

مفهوم بازی:..... ۲۱

بازی های دسته جمعی (گروهی)..... ۲۳

تاریخچه بازی..... ۲۳

ارزش بازی:..... ۲۴

ارزش اجتماعی..... ۲۵

ارزش اخلاقی و عاطفی..... ۲۶

ارزش جسمانی..... ۲۷

۲۸	ارزش عقلانی:.....
۲۹	نظریه های مربیان در مورد بازی.....
۳۰	نظریه های روان شناختی بازی.....
۳۱	نظریه بازپیدایی.....
	نظریه بیان
۳۲	خود.....
۳۳	نظریه پاک سازی عواطف.....
۳۳	نظریه پیش تمرینی:.....
۳۴	نظریه استراحت و یا رفع خستگی.....
۳۴	نظریه دینامیک.....
۳۵	عوامل موثر در بازی.....
۳۵	۱- جنسیت.....
۳۷	۲- سن.....
۳۸	۳- هوش.....
۳۸	۴- محیط.....
۳۹	۵- هم بازی ها.....
۴۰	۶- والدین و اطرافیان.....
۴۱	۷- عامل تغذیه و بهداشت:.....
۴۲	حل مسأله.....
۴۳	تعریف مسأله.....
۴۴	موفقیت در حل مسأله.....

۴۶	حل مسأله و فعال بودن ذهن
۴۷	مربیان و معلمان و مهارت حل مسأله در کودکان
۴۷	مراحل حل مسأله در دوری پیش دبستان و دبستان
۴۸	کمک طلبی کودکان در هنگام حل مسأله
۴۹	تاریخچه نظری حل مسأله
۵۰	نظریه گشتالت:
۵۱	دیدگاه تداعی گرایانه (محرک، پاسخ)
۵۴	رویکرد خبرپردازی
۵۶	مهارت حل کردن مسأله
۵۶	روش تلفیقی
۵۷	تدریس و یادگیری از طریق حل مسأله
۵۹	موانع حل مسأله:
۵۹	تشبیه
۶۰	فقدان انگیزش و پایداری
۶۰	کنترل هیجان ناکافی
۶۰	تأثیر دانش بر مهارت حل مسأله
۶۲	روان شناسی حل مسأله:
۶۳	ریاضیات
۶۴	نقش حل مسأله در آموزش ریاضی به عنوان فرآیند
۶۶	بررسی پیشینه تحقیق
۶۷	تحقیقات انجام شده در ایران

تحقیقات انجام شده در خارج از کشور..... ۷۰

فصل سوم: روش شناسی تحقیق

مقدمه..... ۷۴

نوع تحقیق..... ۷۴

شیوه نمونه گیری..... ۷۴

جامعه آماری..... ۷۴

حجم نمونه..... ۷۵

ابزار اندازه گیری..... ۷۵

پیش آزمون..... ۷۵

پس آزمون..... ۷۵

روایی آزمون..... ۷۵

پایایی آزمون..... ۷۶

پایایی فرم های موازی یا هم ارز..... ۷۶

روش اجرای تحقیق..... ۷۷

طرح تحقیق..... ۷۷

طرح نیمه آزمایشی سولومون..... ۷۸

فصل چهارم: تجزیه و تحلیل داده ها

مقدمه..... ۸۷

توصیف نمونه..... ۸۸

آمارهای استنباطی..... ۹۰

فرضیه ها..... ۹۴

فصل پنجم: تفسیر نتیجه گیری و پیشنهادها

مقدمه..... ۱۱۳

بحث در چارچوب یافته ها..... ۱۱۴

فرضیه اصلی..... ۱۱۴

فرضیه دوم پژوهش..... ۱۱۵

فرضیه سوم پژوهش..... ۱۱۵

نتیجه گیری کلی..... ۱۱۷

پیشنهاد های پژوهشی..... ۱۱۸

پیشنهاد های کاربردی..... ۱۱۹

محدودیت های پژوهش..... ۱۱۹

منابع و مآخذ..... ۱۲۰

پیوست و ضمائم..... ۱۲۶

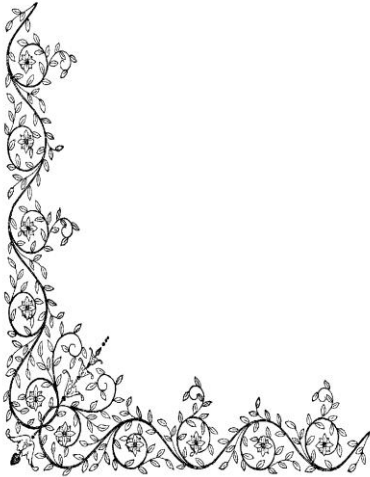
چکیده

پژوهش حاضر به منظور تأثیر بازی های گروهی بر مهارت حل مسأله در دانش آموزان دختر کلاس اول ابتدایی شهر مشهد در سال تحصیلی ۹۰-۸۹ صورت گرفت. این تحقیق از نوع تحقیقات کاربردی می باشد و برای رسیدن به این هدف از روش نیمه آزمایشی با طرح پیش آزمون - پس آزمون با گروه کنترل استفاده شد. روش نمونه گیری مورد استفاده خوشه ای می باشد که از بین مدارس نواحی مختلف مشهد، یک ناحیه به طور تصادفی انتخاب شد و سپس از بین مدارس ابتدایی این ناحیه یک مدرسه به عنوان نمونه انتخاب شد و از بین کلاس های این مدرسه که ۶ کلاس بود ۲ کلاس با حجم برابر $n=30$ انتخاب شد که در مجموع ۶۰ نفر بودند. ابتدا پیش آزمون از هر دو کلاس گرفته شد و نمرات آنها ثبت شد. سپس گروه آزمایش به مدت ۱۳ جلسه ۳۰ دقیقه ای، توسط محقق تحت آزمایش قرار گرفتند. و بعد از آن از هر دو گروه پس آزمون گرفته شد و نمرات گروه کنترل و آزمایش مورد مقایسه قرار گرفت. داده های به دست آمده با استفاده از نرم افزار **spss** و با استفاده از آزمون آماری مناسب (تحلیل کواریانس) مورد بررسی قرار گرفت، پس از بررسی پیش فرض های آماری مناسب در دو بخش توصیفی و استنباطی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. اما پس از بررسی و تجزیه و تحلیل داده های به دست آمده را جمع بندی کرده و از آن نتیجه گیری کنیم تا بدین وسیله راهی را که آغاز نموده ایم به پایان برسانیم و آن را در اختیار محققان دیگر بگذاریم تا با در نظر گرفتن نقاط قوت و ضعف بتوانند تحقیقاتی بیشتر در این زمینه انجام دهند. با توجه به یافته های تحقیق می توان ادعا کرد بازی های گروهی می تواند مهارت حل مسأله را در دانش آموزان تقویت کند.

واژگان کلیدی: بازی های گروهی، مهارت حل مسأله، ریاضی.

فصل اول

کلیات تحقیق



در گذشته نه چندان دور کارکردن نه تنها برای مردان و زنان که حتی برای کودکان امری حیاتی به نظر می رسید. کوشش و تلاش جهت ادامه زندگی آنچنان شدید بود که توجه به بازی، هدر رفتن وقت تلقی می شد. اکنون با پیشرفت های چشمگیر در علم روان شناسی و علوم تربیتی و همچنین استفاده از جنبه های آموزشی و تربیتی بازی، عقیده و نظر عمومی نسبت به این فعالیت تغییر کرده است. در حقیقت بازی برای کودک مانند نفس کشیدن امری طبیعی و از ضروریات است. (مقدم و ترکمان؛ ۱۳۸۶). بازی هم به عنوان روش یادگیری و یا تقویت قدرت یادگیری و پیشرفت اجتماعی کودک و هم به عنوان وسیله ای برای بیان عواطف و احساس ها دارای قابلیت تربیتی و سازندگی است و به کودک فرصت رشد و بالندگی و خویشتن سازی را می دهد، به شرط آنکه مربیان، والدین و معلمان کودکان را در انتخاب بازی، آزاد بگذارند تا کودکان آنچه را که نیاز دارند در قالب بازی و فعالیت ادا کنند. (مصلحی زبینه، و همکاران؛ ۱۳۸۷).

بازی فرصت بی همتایی برای بزرگسالان فراهم می آورد تا دنیا را از نگاه کودک درک کنند و از آنجا که بازی برای کودک فعالیتی لذت بخش است، کودکان را ترغیب می کند که آرام باشند، حالت دفاعی را که ممکن است داشته باشند کاهش دهند و احساسات خود را بی پرده بیان کنند. بازی همچنین به آنها کمک می کند تا مهارت های اجتماعی و مفیدی بدست آورند و رویکرد جدید و کار آمد حل مسأله را آزمایش کنند (فرگاس، هیوز، ۱۹۹۹، ترجمه گنجی، ۱۳۸۴).

بازی در دبستان کودک را آماده میکند تا به مرحله نوجوانی وارد شود، کنجکاو طبیعی او را قادر می سازد که پیرامون علت بسیاری از حوادث به جستجو بپردازد. دانش و اطلاعاتی که کودک از طریق بازی بدست می آورد بسیار گسترده تر از دانشی است که تنها از راه کتاب های درسی حاصل می شود

بسیاری از محققان بر این باورند که فعالیت بز رگسالان اغلب شکل کامل شده همان فعالیت ابتدائی می باشد. (انگجی و عسگری؛ ۱۳۸۵).

بیان مسأله

در دنیای امروز ارزش و اهمیت بازی به خصوص برای کودکان و نقشی که در تجلی شخصیت واقعی کودک بر عهده دارد، بر هیچ کس پوشیده نیست. بررسی های دانشمندان و صاحب نظران حاکی از آن است که یکی از علل مهم عصیان ها و انحرافات امروز این است که از کودکی با روش صحیح انتخاب بازی و اجرای آن به صورت مفید و سالم آشنا نشده اند و به آن خو نگرفته اند. بازی فعالیتی لذت بخش است که به رشد همه جانبه ی کودک کمک می کند. کودک حین بازی فرصت پیدا می کند تا به تخلیه هیجانات خود پردازد و فشارهای روانی خود را تخلیه کند .

بازی فرصت هایی را برای کودکان فراهم می آورد تا مهارت های حرکتی درشت و ظریفش را رشد دهد و سلامت جسمی اش را تأمین کند. بازی به کودکان کمک می کند تا قدرت تخیل و خلاقیت خود را رشد دهند و محیطی را برای کودک فراهم می کند تا به تمرین مهارت های اجتماعی پردازد. بازی همچنین مفیدی است که کودک از طریق آن عواطف و هیجاناتش را ابراز می کند. (شریدان، توکلی، ۱۳۸۲)

نظریه پردازن شناختی بیش از تأکید بر ارزش عاطفی، معمولاً بازی برای رشد نمو ذهنی مفید می دانند برای مثال جروم برونر (۱۹۷۲)^۱ برایان اساتون^۲ و اسمیت^۳ (۱۹۶۷) هر سه خاطر نشان کرده اند که بازی جو آسوده و آرامی را فراهم می سازد که کودکان در آن می توانند راه حل بسیاری از مشکلات را بیاموزند و

¹ Bruner

² Stovvan

³ Smeet

بعدها هنگامی که در دنیای واقعی با مشکلات پیچیده تری روبرو شدند، یادگیری هایی که حین بازی رخ داده برای آنها بسیار مفید خواهد بود (فرگاس، هیوز، ۱۹۹۹؛ گنجی، ۱۳۸۴).

اهمیت و ضرورت پژوهش

بر اساس آمار ارائه شده از سوی بهداشت جهانی بیش از یک سوم جهان را کودکان تشکیل می دهد و عمده ترین شکل فعالیت کودک در این دوران بازی است. بازی مهم ترین وسیله برای ابراز وجود است برخلاف بزرگسالان که بازی برای آنها جنبه تفریح دارد و موجب تجدید قوا می شود بازی برای کودکان عین زندگی و در واقع کار و بازی آنها یکی است. (به نقل از رئیسی، ۱۳۶۸).

کودکان ما آینده بشریت و امید جهان هستند، توجه به سلامت روانی و جسمی آنان جامعه ای پویا به ارمغان می آورد. در این میان ارزش نهادن به بهداشت روانی و تأثیر گذاری آن ها در رشد عاطفی و روانی آنان از اهمیت والایی برخوردار است و از این جهت بازی یک فعالیت طبیعی برای کودک به شمار می رود که از بدو تولد تا بزرگسالی دیده می شود و کودک از طریق آن به مقابله با ناسازگاری های زندگی را می آموزد و یاد می گیرد که چگونه از مقررات اجتماعی پیروی کند و یا با دیگران همکاری کند و یا برای هدفی بجنگد و یا مصالحه کند. رشد بالندگی کودکان تا حدی در گرو کیفیت زندگی و کمیت بازی هایی است که در دوران کودک ی انجام می دهد، بازی کودک یک ضرورت "اجتماعی - روانی - زیستی" است یعنی در ساختار زیستی، شناختی و اجتماعی نوع بشر تأثیر دارد.

(حیدری؛ ۱۳۸۸)

1. Soyocho-bio-social
2. kennethk
3. Reyman

بازی از این جهت مورد اهمیت است که باعث رشد جسمانی و همچنین رشد شناختی و عاطفی کودکان می شود و از جهت دیگر بازی باعث می شود که کودکان بر بسیاری از محدودیت هایی که در زندگی با آن مواجه هستند مقابله کنند. می توان اشاره کرد که بازی باعث رشد توانائی ها از جمله باعث رشد حرکات ظریف مانند انگشرفتن دست و رشد حرکات درشت کودک می شود و به رشد استعدادها کمک می کند والدین و مربیان باید موقعیت هایی را فراهم آورند، که به کودکان اجازه دهد به این توانائی ها دست یابند. (کنیت و همکاران؛ ۲۰۰۶).

بچه ها در بازی هایی که اغلب از سنین پیش دبستانی به صورت مشارکتی انجام می دهند می توانند مشکلات و مسائلی را که در حین بازی پیش می آیند، به راحتی با کمک هم حل کنند (ریمن، ۲۰۰۶). در حال حاضر برنامه های آموزش و پرورش بر آموزش حل مسأله تمرکز یافته است چرا که فراگیری این مهارت، یعنی حل مسأله لازمه پرورش و تربیت افرادی متفکر و مفید است و دست یابی به این هدف احتمالاً از طریق فراهم کردن فرصت هایی است که یادگیرندگان بتوانند حداکثر استفاده را از خزانه رفتارهای خود یعنی دانش ها، مهارت ها و راهبردها را ببرند و بی شک بازی چنین فرصتی را فراهم می کند (گانیه، ترجمه نجفی زند، ۱۳۶۸).

اصولاً آموزش و افزایش مهارت حل مسأله در کودکان یکی از اهداف مربیان بوده و اهمیت آن همچنان رو به افزایش است. مهارت حل مسأله باعث می شود که دانش آموزان قادر باشند نه تنها مسائل روزمره ای که در زندگی شخصی، تحصیلی و خانوادگی با آن مواجه هستند حل کنند، بلکه قادر خواهند بود مسائل اجتماعی و مسائلی را که با گروه همسالان دارند، حل کنند. (سیف، ۱۳۸۷).

استفاده از حرکت برای آموزش پدیده جدید نیست بلکه اکثر نظریه پردازان تعلیم تربیت در این مورد اتفاق نظر دارند ولی استفاده از این روش آموزش با فرهنگ عمومی مردم چیزی نیست که بتوان از کنار آن به راحتی گذشت چرا که بسیاری از افراد حتی بسیاری از معلمان نگران هستند که کودکان به جای

درس، بازی کنند یا بیشتر وقت خود را با دوستان بگذرانند اما چه بسا گذراندن وقت با دوستان و هم بازی ها بسیار مفیدتر از نحوه آموزشی بعضی از مدارس و بعضی از معلمان می باشد علاوه بر این نحوه آموزش و ارائه ی مطالب اگر به شیوه های متعدد و مختلفی باشد بهتر نتیجه می دهد، چه بهتر یکی از روش های آموزشی را غیر از توضیح معلم و روش های معمولی کلاس، به این صورت بگذاریم که کودکان نسبت به درک و فهم خود به تجربه، دستکاری و تکرار اصول درسی که می خواهند دست بزنند. (خدایی خیاوی، سیامک، ۱۳۸۰).

کودکان در هنگام نقاشی کردن و بازی تخیلی و نمادی خودشان را منعکس می کنند. آنها علائق، ترس ها و مشکلات عاطفی خود را با نقاشی و بازی کردن بیان می کنند تمام والدین و مربیان باید این نکته توجه کنند که بازی یکی از مؤلفه های دوران کودکی است اما اگر کودکان را از بازی کردن باز داریم آنها در سنین نوجوانی با بحران مواجه می گردند و آن زمان پرداختن هزینه های اقتصادی و ساختن مراکز ویژه نمی تواند آسیب های روانی را ترمیم کند .

کودک از طریق بازی به شخصیتی متعادل دسترسی پیدا می یابد، کودک در مدرسه از مادرش دور می شود و با معلمان و دوستانش ارتباط برقرار می کند و ارتباط هایش بیشتر می شود. بازی به کودک کمک می کند تا به تعادل و مهارت های لازم برای زندگی در کنار دیگران در محیط های غیر از خانه و در کنار افرادی غیر از والدینش را بدست آورد (انگجی، عسگری ، ۱۳۸۵).

با توجه به مطالب گفته شده می توان دریافت که توجه خاص اندیشمندان در حوزه ی روانشناسی و کودک بر روی قابلیت های حرکتی و ادراکی متمرکز شده است و تحقیقات زیادی در این زمینه انجام شده است.

ارائه ی بازی های مناسب و منظم در دوره ی دبستان می تواند آثار بسیار مثبتی در عملکرد کودکان داشته باشد و می تواند یک روند قابل قبول در تعلیم و تربیت باشد. در این پژوهش اثرات بازی های

گروهی بر مهارت حل مسأله در درس ریاضی دانش آموزان دختر پایه اول ابتدائی شهر مشهد مورد بررسی قرار می گیرد.

اهداف تحقیق

هدف کلی

بررسی تأثیر بازی های گروهی بر مهارت حل مسأله در درس ریاضی دانش آموزان دختر پایه ی اول ابتدائی شهر مشهد در سال تحصیلی ۹۰-۱۳۸۹

اهداف جزئی

۱- بین بازی های گروهی و مهارت حل مسأله در درس ریاضی دانش آموزان اول ابتدائی در حوزه کمی سوال ها رابطه وجود دارد.

۲- بین بازی های گروهی و مهارت حل مسأله در درس ریاضی دانش آموزان اول ابتدائی در حوزه کیفی سوال ها رابطه وجود دارد.

فرضیه های پژوهش

۱- بین تأثیر بازی های گروهی و مهارت حل مسأله در درس ریاضی دانش آموزان اول ابتدائی تفاوت معنی داری وجود دارد.

۲- بین تأثیر بازی های گروهی و مهارت حل مسأله در درس ریاضی دانش آموزان اول ابتدائی در حوزه کمی سوال ها رابطه وجود دارد.

۳- بین تأثیر بازی های گروهی و مهارت حل مسأله در درس ریاضی دانش آموزان اول ابتدائی در حوزه کیفی سوال ها رابطه وجود دارد.

جامعه آماری

کلیه دانش آموزان دختر پایه ی اول ابتدائی شهر مشهد که در سال تحصیلی ۹۰-۱۳۸۹ در پایه اول ابتدائی ثبت نام کرده اند.

شیوه نمونه گیری

روش نمونه گیری در این پژوهش، روش خوشه ای چند مرحله ای است. ابتدا یک منطقه از مناطق آموزشی به شکل تصادفی انتخاب کرده و از این منطقه یک دبستان به طور تصادفی انتخاب کرده و از این دبستان دو کلاس پایه اول ابتدائی به صورت تصادفی انتخاب شد تعداد آزمودنی ها ۶۰ نفر بودند در هر کلاس ۳۰ نفر بود که تعداد ۳۰ نفر به عنوان گروه آزمایش و ۳۰ نفر به گروه کنترل در نظر گرفته شد .

روش اجرای تحقیق

در این پژوهش، روش اجرا نیمه آزمایشی است. چون در این تحقیق می خواهیم تأثیر بازی های گروهی بر حل مسأله را بسنجیم، از روش نیمه آزمایشی استفاده می کنیم.

روش تجزیه و تحلیل داده ها

روش آماری ابزارهایی هستند که به کمک آنها می توان اطلاعات بدست آمده از متغیرها را مورد تجزیه و تحلیل قرار داد. در این پژوهش جهت تجزیه و تحلیل داده ها از نرم افزار SPSS و از روش های آماری توصیفی و استنباطی استفاده می شود. ابتدا از روش های آمار توصیفی (میانگین، انحراف معیار، انحراف استاندارد) داده های تحقیق مورد بررسی قرار می گیرد و سپس از طریق آمار استنباطی نتایج مورد تجزیه و تحلیل قرار می گیرد.

متغیرهای پژوهش

متغیر مستقل: بازی های گروهی

متغیر وابسته : مهارت حل مسأله

متغیر کنترل : دانش آموزان کلاس اول ابتدائی

متغیر تعدیل کننده : دانش آموزان دختر و سال تحصیلی ۹۰-۱۳۸۹

تعاریف مفاهیم و واژگان اختصاصی طرح

تعاریف نظری:

بازی:

هر گونه فعالیت جسمی و ذهنی که به صورت اختیاری و خود خواسته توسط کودکان انجام می گیرد،

بازی نامیده می شود (مصلحی و همکاران، ۱۳۸۷).