



دانشکوه علامه طباطبائی

## دانشکده ی روانشناسی و علوم تربیتی

پایان نامه جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد

رشته برنامه ریزی درسی

عنوان پژوهش :

بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر خلاقیت دانش آموزان مدارس راهنمایی پسرانه

استاد راهنما :

دکتر حسن ملکی

استاد مشاور:

دکتر اسماعیل سعدی پور (بیابانگرد)

استاد داور :

دکتر ژانت هاشمی

پژوهشگر :

انور صابری

۱۳۹۲

**All that I am or ever hope to be ,I owe to my angel  
mother**

**تقدیم به تمام مادران این سرزمین**

## تقدیر و تشکر:

از راهنمایی های اساتید فرزانه و دانشمند جناب آقای دکتر حسن ملکی  
استاد راهنما، جناب آقای دکتر اسماعیل سعدی پور (بیابانگرد) استاد مشاور  
و سرکار خانم دکتر ژانت هاشمی استاد محترم داور که مدتی خوشه  
چین خرمن فضل و اندیشه آنها بوده ام، تقدیر و تشکر می نمایم.

و تقدیر و تشکر ویژه از پدرم مصطفی کاظم و مادرم خدیجه کاظم و  
خانواده کاظم که همیشه من را مورد لطف و محبت خود قرار داده اند.

و تو که برگی از آن را ورق می زنی.....

چکیده:

**هدف:** این پژوهش با هدف بررسی میزان اثربخشی بازی های رایانه ای بر خلاقیت دانش آموزان راهنمایی انجام گرفت. روش: پژوهش حاضر آزمایشی از نوع نیمه آزمایشی بوده است. جامعه آماری این پژوهش را کلیه دانش آموزان راهنمایی پسر شهرستان نقده تشکیل دادند. با روش نمونه گیری خوشه ای ۴۰ نفر به عنوان نمونه انتخاب و به طور تصادفی در دو گروه آزمایشی و کنترل قرار گرفتند. ابزار های مورد استفاده در این پژوهش نرم افزار (بازی) های رایانه ای می باشد که به گروه آزمایشی داده شد و پرسشنامه خلاقیت تورنس که به عنوان پیش آزمون و پس آزمون به کار گرفته شد. برای تجزیه و تحلیل داده ها از آمار توصیفی برای تعیین فراوانی و میانگین و از آمار استنباطی برای تحلیل کواریانس استفاده شد. نتایج: به دست آمده از تجزیه و تحلیل داده ها، نشان داد که تفاوت بین دو گروه گواه و آزمایش از نظر آماری در سطح  $0/05 < \alpha$  و یا سطح اطمینان ۹۵٪ معنادار می باشد. به منظور حذف اثر پیش آزمون از شاخص آماری تحلیل کواریانس استفاده گردید که نتایج به دست آمده، نشان داد بازی های رایانه ای بر ۳ زیر مقیاس خلاقیت (سیالی، انعطاف، ابتکار) تاثیر معناداری داشت و در زیر مقیاس بسط تفاوت معناداری یافت نشد. یافته ها: حاصل از اجرای این پژوهش نشان داد که بازی های رایانه ای در ایجاد و ارتقاء خلاقیت دانش آموزان به طور معناداری بهتر بوده است.

**کلید واژه:** بازی های رایانه ای ، خلاقیت.

# فهرست مطالب

## فصل اول: کلیات پژوهش

مقدمه	۱
بیان مساله	۲
اهمیت و ضرورت موضوع پژوهش	۴
اهداف پژوهش	۶
فرضیه های پژوهش	۶
متغیرهای پژوهش	۷
تعاریف نظری و عملیاتی اصطلاحات پژوهش	۷
الف) تعاریف نظری:	۷
ب) تعاریف عملیاتی:	۷

## فصل دوم: پیشینه پژوهش

بازی	۹
دیدگاه و تعاریف دانشمندان از بازی	۹
عوامل مؤثر در بازی	۱۰

- نظریه های روانشناسان و متخصصان امور تربیتی درباره بازی..... ۱۵
- (۱) نظریه های روانشناختی بازی ..... ۱۵
- ۱/۱. نظریه کارایی یا انرژی اضافی :..... ۱۵
- ۱/۲. نظریه استراحت و رفع خستگی:..... ۱۶
- ۱/۳. نظریه اجمال فعالیت های اجدادی :..... ۱۶
- ۱/۴. نظریه پیش تمرین :..... ۱۷
- ۱/۵. نظریه بوی تاندیک:..... ۱۷
- ۱/۶. نظریه درون سازی :..... ۱۷
- (۲) نظریه های آموزشی بازی :..... ۱۸
- ۲/۱. نظریه رشد ذهنی :..... ۱۸
- ۲/۲. نظریه سلسله مراتب یادگیری :..... ۱۹
- ۲/۳. نظریه دینامیک:..... ۲۱
- ۲/۴. آرتور جرسیلد و نظریه او درباره بازی های تصویری و همبازی های خیالی :..... ۲۲
- ۲/۵. منجر سکایا و نظریه او درباره بازی :..... ۲۲
- انواع بازی ها:..... ۲۳
- بازی های رایانه ای :..... ۲۵
- کاربرد و نقش بازی های رایانه ای:..... ۲۸
- روانشناسی حاکم بر بازی های رایانه ای :..... ۳۰
- بررسی نقش آموزشی بازی های رایانه ای :..... ۳۰
- انواع بازی های رایانه ای:..... ۳۲

۳۳	.....	بررسی نقش علمی بازی های رایانه ای
۳۴	.....	اثرات بازی های رایانه ای
۴۳	.....	مفهوم و تعاریف خلاقیت
۴۳	.....	تعریف خلاقیت در فرهنگ نامه ها
۴۴	.....	دیدگاه و تعاریف علمای روانشناسی و تربیتی از خلاقیت
۴۶	.....	خلاقیت در مکاتب مختلف
۵۵	.....	بررسی پژوهش های انجام شده در ایران
۵۸	.....	بررسی پژوهش های انجام شده در خارج از ایران

### فصل سوم: روش پژوهش

.....	.....	طرح پژوهش
۶۲	.....	جامعه آماری
۶۲	.....	نمونه و روش نمونه گیری
۶۲	.....	ابزارهای پژوهش
۶۳	.....	روایی و پایایی ابزار پژوهش
۶۵	.....	روش جمع آوری داده ها
۶۵	.....	روش تجزیه و تحلیل داده ها

### فصل چهارم: تجزیه و تحلیل داده ها

۶۷	.....	مقدمه
۶۷	.....	توصیف آماری متغیرها و شاخص ها در گروه ها

تحلیل آماری فرضیات پژوهش:.....۷۲

## فصل پنجم: بحث و نتیجه گیری:

خلاصه پژوهش :.....۸۲

بحث و نتیجه گیری بر اساس فرضیه ها : .....۸۴

محدودیت های پژوهش:.....۸۹

پیشنهادهای کاربردی:.....۸۹

پیشنهادهای پژوهشی:.....۸۹

منابع:.....۹۱

ضمائم:.....۹۶

## فهرست جداول و نمودارها

جدول ۴-۱. اطلاعات توصیفی میزان خلاقیت به تفکیک مرحله سنجش در گروه ها.....۶۸

جدول ۴-۲. اطلاعات توصیفی سیالی به تفکیک مرحله سنجش در گروه ها. ....۶۹

جدول ۴-۳. اطلاعات توصیفی انعطاف به تفکیک مرحله سنجش در گروه ها.....۷۰

جدول ۴-۴. اطلاعات توصیفی ابتکار به تفکیک مرحله سنجش در گروه ها. ....۷۱

جدول ۴-۵. اطلاعات توصیفی بسط به تفکیک مرحله سنجش در گروه ها .....۷۲

جدول ۴-۶. آزمون کولموگروف اسمیرنوف تک نمونه ای .....۷۳

جدول ۴-۷. آزمون F لوین برای بررسی همگنی واریانس ها در گروه کنترل و آزمایش .....۷۵



جدول ۴-۸ آزمون تحلیل کوواریانس برای فرضیه اصلی ..... ۷۶

جدول ۴-۹ آزمون تحلیل کوواریانس برای فرضیه فرعی اول ..... ۷۷

جدول ۴-۱۰ آزمون تحلیل کوواریانس برای فرضیه فرعی دوم ..... ۷۸

جدول ۴-۱۱ آزمون تحلیل کوواریانس برای فرضیه فرعی سوم ..... ۷۹

جدول ۴-۱۲ آزمون تحلیل کوواریانس برای فرضیه فرعی چهارم ..... ۸۰

فصل اول :

کلیات پژوهش

با گسترش سریع و رشد روز افزون تکنولوژی، امروزه کمتر خانه ای را می توان یافت که در آن رایانه وجود نداشته باشد. با دسترسی عموم مردم به رایانه بالطبع تجارب آموزشی، نیازها و فعالیت های کودکان تا حد زیادی تحت تاثیر این پدیده قرار گرفته است. به دنبال وارد شدن رایانه به خانه ها اولین چیزی که توجه کودکان را جلب می کند، بازی های شبیه سازی شده است. با گسترش و توسعه این بازی ها ما کمتر می بینیم که کودکان مانند گذشته یک جا جمع شوند و با همدیگر بازی کنند و بیشتر اوقات فراغت خود را با بازی های رایانه ای پر می کنند. قرن ۲۱ شاهد ظهور و نفوذ فرهنگی بنام « فرهنگ دیجیتال » است. این فرهنگ روشهای فعالیت، ارتباطات اجتماعی، روشهای سرگرمی و همچنین روشهای یادگیری و خلاقیت نسل امروزی را تحت تاثیر قرار داده است، به عبارتی این فرهنگ در روش زندگی انسان امروزی تغییرات زیادی را ایجاد کرده است. آموزش، یادگیری و خلاقیت نیز یکی از قلمروهایی است که از تاثیرات « فرهنگ دیجیتال » بی نصیب نمانده است. استفن<sup>۱</sup> (۲۰۰۹) بیان می کند که یکی از این تغییرات ایجاد شده در آموزش و یادگیری تغییر نگرشها و انگیزه های یادگیرندگان است. پرنسکی<sup>۲</sup> (۲۰۰۵) یادگیرندگان نسل جدید را نسل « مرا درگیر کن » توصیف می کند. یعنی این نسل از محیط های یادگیری یک طرفه انتقال اطلاعات راضی نبوده و به دنبال محیطهای یادگیری می شتابند که این محیط ها با آنها تعامل داشته و آنها را در فرایند یادگیری هر چه بیشتر درگیر کنند. چالش دیگری که آموزشهای فعلی و مرسوم با آن مواجه هستند افزایش تعداد و تنوع یادگیرندگان با سبک های یادگیری و شناختی متفاوت می باشد و روشهای آموزشی مرسوم فعلی نمی توانند جواب گوی آنها باشند. از سوی دیگر خلاقیت زیباترین و شگفت انگیزترین خصیصه انسان است و غنا و پویایی و بقای هر فرهنگ و تمدن به خلاقیت مردمان آن بستگی دارد و این واقعیت را تاریخ بارها به اثبات رسانیده است (انگجی، ۱۳۸۵). با گذشت بیش از نیم قرن از شروع مطالعات علمی در زمینه خلاقیت و با وجود اثبات آموزش پذیری آن توسط محققانی چون گیلفورد و تورنس<sup>۳</sup> و

---

<sup>1</sup>Stephen

<sup>2</sup>Prensky

<sup>3</sup>Guilford&torrance

همچنین نیاز جدی و انکار ناپذیر دنیای پر تلاطم عصر فناوری اطلاعات، به شهروندانی خلاق برای همگام با تغییرات سریع و وسیع این قرن، پرورش خلاقیت هنوز هم آن طور که باید مورد توجه قرار نگرفته و اغلب به عنوان مهمترین هدف آموزش و پرورش، در سرلوحه اهداف آموزشی و فقط در حد نوشته ای بر کاغذ مانده است. در گذشته خلاقیت را موهبتی خدایی می دانستند که در اختیار افراد خاصی قرار داشته، بنابراین نه تنها قابلیت پرورش برای آن متصور نبود بلکه گاهی فرد خلاق به عنوان دیوانه و غیر عادی تلقی می شد. اما امروزه با پژوهش های زیادی که در دهه های اخیر در این زمینه انجام شده است، اکثر روانشناسان و متخصصان علوم تربیتی بر این عقیده اتفاق نظر دارند که خلاقیت یک استعداد بالقوه در انسان است که از قابلیت پرورش برخوردار بوده و رشد آن مستلزم محیط مساعد و فرصت مناسب می باشد. نیاز به خلاقیت در عصر اطلاعات و فناوری و اثبات قابلیت رشد و پرورش آن، سازمان ها و مراکز آموزشی را موظف می کند که در مورد روش های شکوفایی خلاقیت در کودکان که اداره آینده جامعه به دست آنان است بیشتر بیاندیشند(عابدی، ۱۳۸۲). پژوهش های روانشناسی موید این نظر است که آغاز رشد خلاقیت در کودکان، پیش از دبستان شروع می شود و در آن بازی نقش عمده ای را در شکوفایی استعدادها و خلاقیت ایفا می کند.

## بیان مساله

نظریه پردازان شناختی بیش از تاکید بر ارزش عاطفی بازی، معمولا بازی را ابزاری برای تسهیل رشد و نمو ذهنی می دانند. برای مثال جروم برونر<sup>۱</sup>(۱۹۷۲)، اسمیت<sup>۲</sup>(۱۹۶۷)، خاطر نشان کرده اند که بازی، جو آرامی را فراهم می سازد که کودکان در آن می توانند راه حل بسیاری از مشکلات را بیاموزند. بعدها هنگامی که کودکان در دنیای واقعی با مشکلات پیچیده تریوبرو شدند، یادگیری هایی که در حین بازی رخ داده اند برای آنها بسیار مفید خواهد بود(هیوز، ۱۹۹۹).

---

<sup>1</sup> Jerome Bruner

<sup>2</sup>smith

امروزه اکثر کودکان اوقات فراغت خود را با بازی های رایانه ای پر می کنند و کمتر به بازی های فیزیکی و بدنی می پردازند. با ملاحظات وسیع کودکان، نوجوانان و جوانانی که در برخورد با پدیده بازی های رایانه ای، جذب آن شده و به آن می پردازند، اثرات انقلابی که بازی های اخیر در اوقات فراغت نسل جوان پدید آورده اند، به شکل ملموس تری احساس می شود. با سراریز شدن هر چه بیشتر بازی های رایانه ای تازه به بازار و افزایش پیچیدگی آنها، بازی های رایانه ای در بسیاری از کشورها غربی محبوبیت گسترده ای به دست آورده است. در کشور ما هم محبوبیت این بازی ها نه تنها در بین کودکان بلکه در بین بزرگسالان نگرانی هایی برای والدین از اثرات جانبی این بازی ها به دنبال داشته است. (منطقی، ۱۳۸۰).

بین فرایند خلاق و بازی ارتباط و همپوشی های بسیاری وجود دارد. بازی و خلاقیت ویژگی های مشترکی دارند، در حقیقت بازی غالباً بخشی از فرایند خلاق است. خلاقیت در بازی عمیقاً ریشه دارد و روحیه بازی کردن در طول دوران زندگی به عنوان بخش خلاق در ما باقی می ماند، بازی انعطاف پذیری و مهارت های حل مساله را که برای خلاق بودن لازم است تقویت می کند (دافی<sup>۱</sup>، ۱۳۸۱)، فرصت هایی را برای ابراز خود و خلاقیت در کودکان فراهم می آورد و به کودک این فرصت را می دهد که به راه های مختلفی نسبت به موقعیت های مشابه پاسخ دهد که این امر باعث پرورش تفکر واگرا می شود (مفیدی، ۱۳۸۳). پژوهش ها موید این مطلب هستند که شروع رشد خلاقیت در کودکان پیش از دبستان می باشد که بازی نقش مهمی در رشد و پرورش جنبه های خلاق کودکان دارد (انگجی، ۱۳۸۵). هم اکنون با گذشت زمان و تنوع زیادی که در بازی ها ایجاد شده پاره ای از بازی های سنتی تغییر شکل داده اند و عده ای به کلی حذف و فراموش شده اند و جای خود را به بازی های امروزی داده اند در میان بازی های امروزی بازی های رایانه ای به طور وسیعی رونق گرفته اند و روز به روز بر طرفدارن آنها افزوده می شود. بازی های رایانه ای یکی از تبعات ورود کامپیوتر و تکنولوژی وسیع اطلاع رسانی قرن ۲۱ است که هر روز طرفداران بیشتری به ویژه در میان کودکان و نوجوانان پیدا می کنند. بازی های رایانه ای به خاطر پردازش های جذاب و گیرایشان محتوای بچه گانه و پر تحرک و شادشان همچنین افزایش انگیزه و بازخورد های فوری از محبوبیت زیادی نزد

---

<sup>1</sup> daffi

کودکان برخوردار می باشد(منطقی، ۱۳۸۰). این بازی ها در حال حاضر در ابعاد آموزشی، تحقیقاتی درمانی مورد استفاده قرار گرفته و نتایج مثبت و قابل توجهی از خود نشان داده اند اما برخی از تحقیقات حکایت از آن دارند که در محیط غرب هم به میزانی استفاده کودکان از بازی های رایانه ای آموزشی تنها به ۲ درصد می رسد(منطقی، ۱۳۸۰). پس با توجه به سابقه اندک این بازی ها، ورود این بازی ها از کشورهای غربی و عدم کوشش های تحقیقاتی لازم در زمینه اثرات مثبت و منفی و همچنین ناشناخته بودن ابعاد و زوایای تاثیر بازی های سنتی و بازی های رایانه ای بر خلاقیت، محقق در پژوهش حاضر بر آن است که آیا بازی های رایانه ای آموزشی بر خلاقیت تاثیر میگذارد؟ به همین دلیل پژوهشگر به دنبال پاسخ به این مساله مطرح شده در این پژوهش می باشد.

### اهمیت و ضرورت موضوع تحقیق

پیشرفت و ترقی هر جامعه به نسبت بها دادن و استفاده از توان خلاق افراد آن جامعه در جهت مثبت بوده است در عصر انفجار اطلاعات و دانش به طبع آن تغییر و تحول سرسام آور از جمله ناپایداری مشاغل و بروز مسائل و نیازهای جدید در جوامع، ضرورت برخورداری افراد جامعه از انعطاف پذیری فکری برای هماهنگی با پویایی جامعه، امری غیر قابل اجتناب است(تورنس<sup>۱</sup>، ۱۹۹۹). امروزه با رشد تکنولوژی و با تولید نرم افزارهای آموزشی و بازی های رایانه ای، راه های ایجاد خلاقیت و رشد مهارت های تفکر را هموارتر کرده است که می توان از آنها در زمینه ایجاد خلاقیت، رشد مهارت های فکری و عملی و حل مساله استفاده کرد. در سال های آخر دهه ۱۹۷۰ و اوایل ۱۹۸۰، نفوذ سریع بازی های رایانه ای به بازار و محبوبیت روزافزون این بازی ها به ویژه در میان کودکان و نوجوانان نگرانی هایی از اثر های زیانبار احتمالی این بازی ها را بدنبال داشته است. همین امر پژوهشگران را بر آن داشته تا به مطالعه تاثیرات شناختی، عاطفی و رفتاری این بازی ها بر استفاده کنندگان آنها بپردازند(آنتونینی<sup>۲</sup>، ۲۰۰۳، به نقل از دوران، ۱۳۸۰).

---

<sup>1</sup>torrance

<sup>2</sup>Antonini

تولید روز افزون بازی های رایانه ای و افزایش پیچیدگی آنها سبب افزایش محبوبیت این بازی ها شده است. این بازی ها به دلیل جذابیتی که دارند چالش و حس کنجکاوی و را در دانش آموزان ایجاد می کند در این مورد یکی از نخستین نگرانی ها درباره بازی های رایانه ای با توجه به گسترش کاربرد آنها در میان کودکان و نوجوانان این است که چنین بازی هایی ممکن است با ایجاد فضایی جذابتر در مقایسه با انجام تکالیف درسی باعث تداخل در عملکردهای علمی و تحصیلی آنان شود. از طرف دیگر ممکن است افزایش هماهنگی حرکات کودک و همچنین تقویت مهارت استدلال و خلاقیت کودکان در اثر پرداختن به این بازی ها در جریان فعالیت های درسی و غیر درسی کاربرد داشته باشد و تا حدودی مدت زمانی را که کودک به جای پرداختن به فعالیت های درسی به این بازی ها می پردازد را جبران کند (آنتونینی<sup>1</sup>، ۲۰۰۳، به نقل از دوران، ۱۳۸۰). اکنون ما بررسی می کنیم که با پرداختن به بازی های رایانه ای تا چه اندازه بر مهارت های تفکر و خلاقیت کودکان تاثیر دارد، اگر این تاثیرات مثبت و قابل توجه باشند ما با طراحی و انتخاب بازی های آموزشی مناسب با سطح سنی کودکان در فرایند یادگیری از این بازی ها استفاده کنیم و جریان یادگیری را برای کودکان در قالب بازی لذت بخش سازیم. و همچنین با پیشنهاد استفاده از این بازی ها به کودکانی که درای مهارت های تفکر و خلاقیت ضعیفی هستند کمک کنیم.

---

<sup>1</sup>Antonini

## اهداف پژوهش

هدف کلی این پژوهش بررسی میزان اثربخشی بازی رایانه ای بر خلاقیت دانش آموزان پسر راهنمایی

### هدف های فرعی

بررسی میزان سیالیدانش آموزانی که از بازی های رایانه ای استفاده می کنند.

بررسی میزان انعطافدانش آموزانی که از بازی های رایانه ای استفاده می کنند

بررسی میزان ابتکار دانش آموزانی که از بازی های رایانه ای استفاده می کنند

بررسی میزان بسط دانش آموزانی که از بازی های رایانه ای استفاده می کنند

### فرضیه های پژوهش

#### فرضیه اصلی

استفاده از بازی های رایانه ای بر خلاقیت دانش آموزان تأثیر دارد.

#### فرضیه فرعی

استفاده از بازی های رایانه ای بر زیرمقیاس سیالی دانش آموزان تأثیر دارد.

استفاده از بازی های رایانه ای بر زیرمقیاس انعطاف دانش آموزان تأثیر دارد.

استفاده از بازی های رایانه ای بر زیر مقیاس ابتکار دانش آموزان تأثیر دارد.

استفاده از بازی های رایانه ای بر زیرمقیاس بسط دانش آموزان تأثیر دارد.



## متغیرهای پژوهش

متغیر مستقل: بازی های رایانه ای

متغیر وابسته: خلاقیت

تعریف متغیرهای پژوهش

تعریف مفهومی

بازی های رایانه ای: به آن نوع بازی هایی که با استفاده از کامپیوتر برای آموزش و یادگیری به کار گرفته می شود؟، گفته می شود (نوروزی و دهقانزاده، ۱۳۹۱).

خلاقیت: توانایی تفکر در مورد چیزی به شیوه ای جدید و غیر معمول و نیز ارائه راه حل های منحصر به فرد برای مسائل می باشد (بیابانگر، ۱۳۸۸).

تعریف عملیاتی

بازی های رایانه ای: بازی های رایانه ای شامل چهار بازی به نام های جستجوی طلایی، میله متحرک، پازل، جدول اعداد می باشد که در دوازده جلسه اجرا گردید.

خلاقیت: نمره ای که دانش آموزان از پرسشنامه خلاقیت بدست می آورند.

مبانی نظری و

پیشینه ی پژوهش

در این فصل ابتدا به تعریف و توضیح متغیرهای پژوهش پرداخته می شود و در آخر نیز به پژوهش های انجام شده در این زمینه اشاره خواهد شد.

## بازی:

به لحاظ لغوی، در لغت نامه دهخدا این گونه تعریف شده است؛ هر کاری که مایه سرگرمی باشد، رفتار کودکان و غیر جدی برای سرگرمی، کار تفریحی و لعب. در ادامه آمده است که بازی یکی از صور تفریح است که به انسان اختصاص ندارد، بلکه در زندگی حیوانات نیز به طور آشکار دیده می شود (دهخدا، ۱۳۸۶).

در مورد بازی به لحاظ اصطلاحی تعریف واحدی که مورد توافق همه صاحب نظران باشد وجود ندارد. یکی از متقدمینی که به مساله بازی توجه کرده و به اهمیت آن پی برده، فروبل بود که به بازی، مخصوصا بازی کودکان اهمیت فوق العاده ای قائل بود که همین خاطر فروبل را پیامبر بازی نامیده اند. وی بر این باور بود که بازی های کودکان به منزله ی هسته حیاتی برای همه ی دوره های زندگی می باشد، زیرا رشد و بروز شخصیت کودک از راه بازی میسر می شود. در حقیقت بازی موجب بروز استعداد و شخصیت کودک می شود. از طرفی می توان اکثر ناهنجاری های کودکان را از طریق بازی درمان کرد (رواندوست، ۱۳۶۴).

## دیدگاه و تعاریف دانشمندان از بازی :

«دکتر ماریا مونتسوری<sup>۱</sup>» بازی را مدرسه بزرگی می داند که کودک در آن پرورش می یابد و نیروی بدنی، ذهنی، اجتماعی او رشد می کند و برای زندگی کردن از هر جهت آماده می شود (موثقی، ۱۳۸۰، ص ۲۷).

«فروبل<sup>۲</sup>» نیز بر این باور است که بازی های کودکان به منزله هستی حیاتی برای همه دوره های زندگی است، زیرا رشد و بروز شخصیت کودک از راه بازی میسر است و بازی موجب بروز استعداد و شخصیت کودک می شود (مهجور، ۱۳۸۲، ص ۴۶).

«هربرت اسپنسر<sup>۳</sup>» معتقد است بازی، تقلید عادی و معمولی از انواع فعالیت های که اندان موجود ناگزیر برای ادامه حیات انجام می دهد (مهجور، ۱۳۸۲، ص ۱۴).

«پاتریک» بازی را اینگونه تعریف می کند: مجموعه فعالیت های آزاد و دلخواه که صرفا با اراده و میل خود شخص صورت می گیرد و پرداختن به آن و ادامه دادن آن به علت فشار و جبر هیچ یک از عوامل درونی و بیرونی نیست.

<sup>1</sup> Montessori

<sup>2</sup> F.frobel

<sup>3</sup> Herbert Spencer

«جان واتسون<sup>۱</sup>» روانشناس رفتار گرا، بازی را عامل ضروری و لازم برای رشد و تکامل آدمی می داند و می گوید: «بازی وسیله عمده و اساسی رشد است» و بر این باور است که شناخت دوره بزرگسالی کودک از طریق بازی به صورت امری طبیعی و متعادل ممکن می شود (موثقی، ۱۳۸۱، ص ۶۸).

«کارل گروس<sup>۲</sup>» می گوید: بازی عاملی است برای بقای حیوانات، زیرا بازی وسیله تمرین و عامل تکامل مهارت های است که در بزرگسالی به کار می آید (موثقی، ۱۳۸۱، ص ۷۲).

«مک دو گال<sup>۳</sup>» می گوید: «بازی، آدمی را برای شرکت در اجتماع و اجرای نقش های از قبیل همکاری های گروهی، فرماندهی و فرمانبرداری آماده می کند (موثقی، ۱۳۸۱، ص ۶۸).

«استانلی هال» یکی دیگر از صاحب نظران در زمینه بازی می باشد. وی بازی را این گونه تعریف کرده است؛ بازی فعالیتی است غریزی که پیشینه ی آدمی را بازگو می کند. به طور کلی می توان گفت بازی عبارت است از هر گونه فعالیت جسمی با ذهنی هدفدار که به صورت داوطلبانه و برای کسب لذت انجام می شود.

### عوامل مؤثر در بازی

از آنجا که عامل بازی انسان است، و انسان از جهت بیولوژیکی و ارتباط با محیط محدود است، بازی هم به طبع وی محدود می شود این محدودیت ها را عوامل مؤثر در بازی می گویند که عبارتند از: الف) جنس، ب) سن، ج) هوش و خلاقیت، د) محیط

#### الف) جنس :

در دوران آغازین کودکی بچه ها از لحاظ جنسی مذکر و مؤنث میان خود فرقی قائل نیستند و بی توجه به تفاوت های جنسی که میان آنها وجود دارد با یکدیگر بازی می کنند. اما پس از سه سالگی به تدریج در می یابند که میان آنها تفاوت های وجود دارد (موثقی، ۱۳۸۰، ص ۱۰۹).

به عقیده روانشناسان فرانسوی، بازی در نزد پسران بیشتر وسیله ای برای اثبات خود در برابر دیگران و برای دختران وسیله ای برای بودن با یکدیگر است. در اوقات فراغت، دخترها بیشتر ترجیح می دهند دور هم گرد آیند و با یکدیگر به درد و دل می پردازند و پسران بیشتر ترجیح می دهند در پی یکدیگر بدوند و به جست و خیز پردازند. رفتار دخترها اغلب وسیله خوداری از پرخاشگری، تلقین پذیری از اطرافیان و تحت تأثیر همبازی های خود قرار گرفتن مشخص می شود در حالی که پسران، فعالیت های جسمی زیاد و جنبش

<sup>1</sup> J.B.WATSON

<sup>2</sup> K. Groos

<sup>3</sup> Mac dugall