

اثربخشی کاربرد بازیهای رایانه‌ای بر خلاقیت و ادراک فضایی کودکان پیش

دبستانی

آزاده حقیقت پناه*^۱؛ کارشناس ارشد روانشناسی کودکان استثنایی دانشگاه آزاد اسلامی- واحد تهران مرکزی

دکتر مهناز استکی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی- واحد تهران مرکزی

مقدمه: سالهای پیش دبستانی، سالهای ویژه‌ای برای رشد کودکان است. کودکان در این سالها، به رشد همه جانبه (جسمی، روانی، شناختی، اجتماعی و هیجانی) دست می‌یابند. برنامه‌های حرکتی و بازی‌های هدفمند همراه با سایر فعالیتهای تربیتی و پرورشی، بستری مناسب برای تمرین و تکرار مفاهیم ذهنی و شناختی در دوره پیش دبستانی است. بازی وسیله‌ای برای برقراری ارتباط و آموزش است که با کمک آن میتوان مفاهیمی مثل وزن، جهت یابی، کمیت و کیفیت، زمان و مکان و در مجموع ادراک فضا را به کودکان آموزش داد. کودکان با بازی‌های متعددی سرو کار دارند و از مهم‌ترین این بازی‌ها که نقش عمده در بهبود فرایندهای شناختی و ادراکی کودکان دارد، بازی‌های رایانه‌ای است. این بازی‌ها، یکی از خلاقانه‌ترین نوآوری‌های بشر است که از ابزارهای مهم سرگرمی در دنیای امروز به شمار می‌رود. با توجه به اهمیت بازی‌های رایانه‌ای، در شکل‌گیری و تقویت مهارتهای شناختی، ادراکی، یادگیری، زبان و هوش کودکان مقطع پیش دبستانی و با توجه به کاستی پژوهشهای کاربردی در این زمینه در کشورمان، این پژوهش به بررسی اهمیت نقش بازیهای رایانه‌ای در تقویت خلاقیت و ادراک فضایی کودکان پیش دبستانی، پرداخته و این امر را که تا چه حد، خانواده‌ها و مربیان این کودکان می‌توانند از نتایج آن، بهره‌مند شوند مد نظر داشته‌اند. در این حیطه، به ویژه در زمینه بازیهای رایانه‌ای و تاثیر آن بر خلاقیت و مهارتهای ادراک دیداری، پژوهشهای انجام شده در کشور ما بسیار اندک است و اجرای چنین پژوهشهایی می‌تواند به اهمیت بازی و انواع آن در دوران پیش دبستانی، اشاره کند. در واقع، نتایج این پژوهش علاوه بر نیل به دستاوردهای جدید که به مثابه ضرورت هر پژوهش است، به والدین، معلمان، اولیای مدرسه و دانش‌آموزان کمک‌شایانی نموده است. این پژوهش، باهدف بررسی اثربخشی کاربرد بازیهای رایانه‌ای بر خلاقیت و زیرمقیاسهای آن (ابتکار، بسط، انعطاف‌پذیری و سیالی) و ادراک فضایی و زیرمقیاسهای آن (ادراک روابط فضایی و ادراک موقعیت در فضای کودکان پیش دبستانی، صورت پذیرفت.

روش: در پژوهش حاضر، روش پژوهش از نوع نیمه آزمایشی (پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه کنترل) و جامعه پژوهش شامل کلیه دختران نوآموز ۵-۶ ساله مقطع پیش دبستانی منطقه ۵ شهر تهران بود. نمونه‌گیری به صورت هدفدار و در دسترس انجام شد و نمونه پژوهش شامل ۲۷ نفر از نوآموزان شاغل به تحصیل در یکی از مراکز پیش دبستانی واقع در منطقه ۵ آموزش و پرورش شهر تهران بود. در جریان نمونه‌گیری افراد گروه نمونه، به دو گروه آزمایش (۱۴ نفر) و کنترل (۱۳ نفر) تقسیم شدند ابزار پژوهش آزمون خلاقیت تصویری تورنس (فرم ب) و آزمون ادراک فضایی فراستیگ بود که در دو مرحله اجرا شد و در حواصل پیش‌آزمون و پس‌آزمون، ۱۲ جلسه پروتکلی ۹۰ دقیقه‌ای، جهت آموزش بازیهای رایانه‌ای به نوآموزان گروه آزمایش برگزار شد. سپس به منظور تعیین اثربخشی بازیهای رایانه‌ای، از هر دو گروه پس‌آزمون به عمل آمد. به منظور تجزیه و تحلیل داده‌ها در این پژوهش علاوه بر روش آمار توصیفی (شاخصهای مرکزی و پراکندگی) و از روش آمار استنباطی (آزمونهای تحلیل کواریانس، لوین و شاپیر و ویلک استفاده شد.

یافته‌ها: کاربرد بازیهای رایانه‌ای بر خلاقیت و ادراک فضایی کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد. دربررسی فرضیه‌ها، اثرات بین گروه آزمایش و پیش‌آزمون خلاقیت، نشان داد که نسبت F برابر $۱۵/۰۴۵$ و درجه آزادی ۱ و ۲۵ در سطح معناداری آلفا برابر با $۰/۰۵$ معنادار می‌باشد. یعنی کاربرد بازیهای رایانه‌ای، بر خلاقیت کودکان پیش دبستانی، تاثیر دارد. همچنین اثرات بین گروه آزمایش و پیش‌آزمون ادراک فضایی نشان داد که نسبت F برابر $۱۹/۱۴۱$ با درجات آزادی ۱ و ۲۵ در متغیر ادراک فضایی در سطح آلفای برابر با $۰/۰۵۰$ معنادار است و کاربرد بازیهای رایانه‌ای بر ادراک فضایی کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد. علاوه بر این، بررسی اثرات پیش‌آزمون و گروه آزمایش خرده آزمون ابتکار، نشان داد که نسبت F برابر $۷/۷۰۲$ ، با درجات آزادی ۱ و ۲۵ در سطح آلفای برابر با $۰/۰۵۰$ معنادار می‌باشد. یعنی کاربرد بازیهای رایانه‌ای بر میزان ابتکار در تولیدات کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد. ضمناً بررسی نتایج پیش‌آزمون و گروه آزمایش خرده آزمون بسط نشان داد که نسبت F برابر $۵/۸۹۷$ با درجات آزادی ۱ و ۲۵ در سطح آلفای برابر با $۰/۰۵$ معنادار است. یعنی کاربرد بازیهای رایانه‌ای بر توانایی بسط در تولیدات کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد. همچنین بررسی نتایج پیش‌آزمون و گروه آزمایش خرده آزمون سیالی، نشان داد که نسبت F برابر $۱۵/۷۳۰$ با درجات آزادی ۱ و ۲۵ در سطح

آلفای برابر با ۰/۰۵۰ معنادار می‌باشد. یعنی کاربرد بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی سیالی در تولیدات کودکان پیش دبستانی تأثیر دارد. در نهایت، بررسی نتایج پیش‌آزمون و گروه آزمایش خرده‌آزمون انعطاف‌پذیری نشان داد که نسبت F برابر با ۵/۱۶۵، با درجات آزادی ۱ و ۲۵ در سطح آلفای برابر با ۰/۰۵۰ معنادار است. یعنی کاربرد بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی انعطاف‌پذیری در تولیدات کودکان پیش دبستانی تأثیر دارد.

بحث و نتیجه‌گیری: نتایج نشان داد که کاربرد بازی‌های رایانه‌ای سبب افزایش خلاقیت و ادراک فضایی کودکان پیش دبستانی است. این یافته‌ها، با برخی پژوهش‌های پیشین همخوان، و با برخی دیگر، نامهمخوان هستند. یافته‌ها به این تبیین اشاره دارد که خلاقیت و ادراک فضایی، فرایندهایی پویا هستند که، استفاده از مجموعه برنامه‌های متنوع در زمینه آموزش کودکان پیش دبستانی، میتواند در این دو فرایند، انعطاف‌پذیری ایجاد کند و سبب بسط و توسعه آن‌ها شود. به کارگیری ابزاری چون بازی‌های رایانه‌ای، با توجه به نقش فعال کودک در اجرای آن، می‌تواند زمینه تفکرواگرا و همگرا بهبود مهارت‌های شناخت فضایی را در کودک تقویت نماید. بازی برای کودک لذت بخش است و بازی‌های رایانه‌ای بر اساس نوع نرم‌افزار، مملو از محرکات حسی از قبیل رنگ، صدا و زمینه و جاذبه‌های بصری می‌باشند. کودک، همگام با قوانین بازی پیش‌رفته و تلاش میکند به نوعی راه‌حلهایی را جهت پیروزی در بازی، به دست آورد و اجرا کند. در واقع این بازیها و نقش‌آفرینی فعال کودک در اجرای آن، میتواند سبب توانمندی بیشتر نیمکره‌های مغز، به ویژه لوبه‌های آهیانه‌ای و پس‌سری شود. این بخشها در ایجاد تفکر خلاق، منطقی و مهارتهای ادراک دیداری، هماهنگی چشم و دست، مهارت‌های جهت‌یابی، نقش به‌سزایی دارند.

واژه‌های کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، خلاقیت، ابتکار، سیالی، ادراک فضایی، کودکان پیش دبستانی.