

واکاوی اثربخشی بازی های نمایشی بر عزت نفس و مثبت اندیشی دختران دانش آموز ابتدایی شهر

اهواز

سمیرا راز

دانش آموخته کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه واحد آزاد اسلامی اهواز، اهواز

چکیده

هدف اصلی این پژوهش واکاوی اثربخشی بازی های نمایشی بر عزت نفس و مثبت اندیشی دختران دانش آموز ابتدایی شهر اهواز در سال تحصیلی ۱۴۰۱_۱۴۰۰ بوده است. این پژوهش از نظر هدف کاربردی و از نظر شیوه گردآوری و تحلیل اطلاعات توصیفی-پیمایشی است. جامعه آماری در این پژوهش دانش آموزان دختر ابتدایی شهر اهواز می باشد. حجم نمونه بر اساس جدول کوکران ۲۱۷ نفر از دانش آموزان دختر پایه ششم ابتدایی شهر اهواز تعیین گردید که به جهت کاهش خطا، به روش نمونه گیری تصادفی ساده انتخاب شدند. در این پژوهش جمع آوری اطلاعات به دو صورت کتابخانه ای و میدانی صورت گرفت. در این پژوهش برای اندازه گیری متغیرها از مقیاس عزت نفس کوپرنیک و مقیاس بازی های نمایشی محقق ساخته استفاده شده است. جهت روایی پرسشنامه محقق ساخته، پرسشنامه مذکور را به تعدادی از خبرگان شامل اساتید راهنما و مشاور، و نیز برخی دیگر از اساتید متخصص نشان داده و نظرات اصلاحی آنها شده است. پایایی پرسشنامه ها نیز با استفاده از آلفای کرونباخ بالای ۷۰ درصد می باشد که نشان دهنده پایایی مناسب پرسشنامه می باشد. برای تجزیه و تحلیل داده ها از روش های آمار استنباطی و توصیفی با استفاده از نرم افزار SPSS استفاده گردید. یافته های تحقیق نشان داد که بازیهای نمایشی بر عزت نفس و مثبت اندیشی دانش آموزان دختر ابتدایی شهر اهواز تاثیر دارد.

کلیدواژه: بازی های نمایشی، عزت نفس، مثبت اندیشی، دختران دانش آموز.

بازی یک فعالیت طبیعی، مطبوع و دلخواه است که دامنه گسترده ای دارد و انجام آن آسان است. بازیها متعدد هستند؛ یکی از انواع بازیها بازی نمایشی است. از راه بازی نمایشی و دادن نقش های مختلف به کودکان می توان آنان را به بروز رفتارهای خاصی واداشت. از طرف دیگر تماشای بازی نمایشی از جانب کودکان می تواند بصورت یادگیری مشاهده ای و الگوپذیری از بازیگران، رفتارهای خاصی را برانگیزد. این رفتارها می توانند چگونگی برقراری ارتباط اجتماعی باشند. بازی در زندگی دانش آموزان نقش حساس و مهمی دارد. دانش آموزان نه تنها از بازی لذت می برند، بلکه در ضمن بازی فرصت هایی را برای بیان احساسات خود پیدا می کنند. دانش آموزان ضمن بازی چگونگی ابراز عواطف و کنترل آنها را فرا می گیرند. یکی از نتایج بازی برای دانش آموزان کسب مهارت های اجتماعی است. کسب مهارت های اجتماعی فرآیندی است که در آن معیارها، مهارتها، انگیزه ها، نگرش ها و رفتارهای اجتماعی شکل می گیرد. خانواده، همسالان و معلمان در امر پرورش مهارت های اجتماعی شرکت دارند. هر گروه رفتاری را به نمایش می گذارد و دانش آموز از طریق یادگیری مشاهده ای آن را می آموزد. مربی می تواند با ایجاد تغییراتی در موقعیت های آموزشی فرصتی را برای دانش آموزان ایجاد کند تا سطح مهارت های خود را ارتقا بخشند. یکی از این فرصتها انجام بازی است. در بازی دانش آموز می تواند مهارت های اجتماعی را تمرین یا مشاهده کند. برای دانش آموزان اجرای نمایش نوعی نقش اجتماعی است که در آن نقش هایی را ایفا می کنند. (احمدی و نورانی، ۱۳۸۶).

عزت نفس و مثبت اندیشی یک ساختار علمی مهم در روند آموزش است. به عنوان یکی از عوامل مهم در نتایج یادگیری افراد شناخته می شود. عزت نفس جنبه ای از خودپنداره است که از قضاوت هایی که فرد درباره ارزش خود و احساسات مرتبط با این قضاوت ها ناشی می شود. عزت نفس یا برداشت و قضاوتی که افراد از خود دارند، تعیین کننده چگونگی برخورد آنها با مسائل مختلف است. از عزت نفس به عنوان یک سپر فرهنگی در مقابل اضطراب یاد شده است. افراد دارای عزت نفس بالا، با شور و شوق در فرآیند یادگیری شرکت می نمایند. دانش آموزان با عزت نفس بالا در آزمون ها عملکرد بهتری نسبت به دانش آموزان با عزت نفس پایین دارند. دانش آموزان با عزت نفس پایین بطور فعال در فرآیند تدریس و یادگیری شرکت نمی کنند. آنها ساکت و آرام و در تلاش برای خروج از فعالیت یادگیری هستند. برخورداری از اراده و عزت نفس قوی، قدرت تصمیم گیری و ابتکار، خلاقیت و نوآوری، سلامت فکر و بهداشت روانی رابطه مستقیم با میزان و چگونگی عزت نفس و احساس خود ارزشمندی فرد دارد. امروزه برای اصلاح و درمان بسیاری از اختلالات شخصیتی و رفتاری و منفی نگری افراد به عنوان اولین یا مهمترین گام، به ارزیابی و پرورش احساس عزت نفس، تقویت اعتماد به نفس، مهارت های فردی و اجتماعی آنان می پردازند. همچنین عزت نفس درجه تصویب، تایید، پذیرش و ارزشمندی است که شخص نسبت به خود احساس می کند. عزت نفس کلی، عوامل درونی (هیجانان، ژنتیک و ویژگی های شخصیتی) و عوامل بیرونی (وقایع، خانواده و ...) را شامل می شود. برخی پژوهشگران بین عزت نفس (صفت) که یک ارزش ثابت

در طول زمان و به نحوی جزئی از شخصیت است و عزت نفس (حالت) که بسیار ناپایدارتر است و تحت تاثیر شرایط، موقعیت ها و هیجانات است، تمایز قائل شده اند (رابری و همکاران، ۱۳۹۹).

بیان مساله

بازی موثرترین شیوه در دوره ابتدایی می باشد به همین دلیل است که امروزه نقش مهم بازی های نمایشی در تعلیم و تربیت کودکان و نوجوانان بر همگان آشکار شده است و این مبحث مورد توجه بسیاری از روانشناسان قرار گرفته و بعنوان اهرمی نیرومند و موثر در پیشبرد اهداف آموزش و پرورش شناخته شده است. از طریق بازی رشد شخصیت، سلامت و اجتماعی شدن کودک تحقق می یابد. از طریق بازی می توان کودکانی که ناسازگاری های رفتاری و عاطفی دارند را نیز درمان نمود. کودکان در بازی، نیازهای خود را مطرح می کنند تا به تخلیه روانی برسند. بنابراین از این طریق می توان آسیب پذیری کودکان را کاهش داد تا اهمیت این مقوله آشکار گردد. (احمدی و نورانی، ۱۳۸۶).

بازی کمک موثری به اجتماعی ساختن کودک می نماید. در اولین سال های دبستان بچه ها بیشتر به بازی هایی علاقمند می شوند که بتوانند در آن مهارت و ورزیدگی پیدا کنند. در نتیجه توجه و ایجاد امکانات برای بازی، به کودکان فرصت می دهد تا بهتر پرورش یابند و بهتر یاد بگیرند. بنابراین بازی می تواند تقریباً به تمام اهداف تربیتی از قبیل رشد بدنی و ذهنی، فهم عمومی و تربیت اخلاقی کودکان کمک کند. بازی یک فعالیت طبیعی، مطبوع و دلخواه است که دامنه گسترده ای دارد و انجام آن آسان است. بازی ها متعددند؛ یکی از انواع بازی ها بازی نمایشی است. از راه بازی نمایشی و دادن نقش های مختلف به کودکان می توان آنان را به بروز رفتارهای خاصی واداشت. از طرف دیگر تماشای بازی نمایشی از جانب کودکان می تواند بصورت یادگیری مشاهده ای و الگوپذیری از بازیگران، رفتارهای خاصی را برانگیزد. این رفتارها می توانند چگونگی برقراری ارتباط اجتماعی باشند (نایینی داورانی، ۱۳۹۶).

ارزش های مثبت بازی های نمایشی شاید بیشتر از هر فعالیت خلاق دیگر مورد توجه روانشناسان تعلیم و تربیت است، چرا که کودکان و نوجوانان در این بازی ها از فرصت های زیادی برخوردارند تا احساسات خود را ضمن نقش هایی که بازی می کنند، مستقیماً تعبیر نمایند. از دیگر ارزش های مثبت بازی نمایشی این که فرصت های خوبی برای رشد و تکامل عواطف کودک و نوجوان فراهم می سازد. زیرا در این وضع طبیعی است که کودکان و نوجوانان می توانند بطور مطلوبی درست کنند، هر هیجان عاطفی را بروز دهند. همچنین آنها با همانندسازی با اشخاص گذشته و در جایی دیگر و در اوضاع و شرایط گوناگون و متنوع، تجارب زنده خود را گسترش می دهند و مهارت هایی را در خود رشد و تعالی می بخشند (اکبرلو، ۱۳۹۰).

بهره مندی از عزت نفس جزئی از سلامت روان محسوب می شود. فردی که احساس خوبی در مورد خودش دارد بهتر می تواند با مشکلات کنار بیاید. روانشناسان معتقدند که فقدان عزت نفس و مثبت اندیشی ریشه بسیاری از ناهنجاری های روانی است. فقدان عزت نفس می تواند به احساس حقارت یا خود بزرگ بینی منجر شود که این علائم نشان دهنده این وضعیت است که فرد به علت اختلال در احساس ارزشمندی قادر به درک واقعیات و واکنش های دیگران نسبت به خود نیست (نایینی داورانی، ۱۳۹۶).

عزت نفس یکی از شاخص های اساسی توانمندی ها و ضعف های هر انسانی است و مهارت های زندگی به عنوان واسطه ارتقای عزت نفس در فرد است. عزت نفس، بعنوان یکی از نیازهای اساسی انسان که رشد، توسعه و هویت فردی را تحت تاثیر قرار می دهد، دارای ابعاد داخلی و خارجی است. بعد داخلی، به افراد حس خوب بودن را می دهد و بعد خارجی، افراد را قادر می سازد با اعتماد به نفس رفتار کنند. افراد با عزت نفس پایین، احساس حقارت می کنند که باعث ایجاد مشکلات روانی مانند: دروغ، تکبر، جاه طلبی می شود. عزت نفس بالا باعث موفقیت در تحصیل و مشارکت اجتماعی است. بهره مندی از عزت نفس که به عنوان عامل مرکزی و اساسی در سازگاری عاطفی، اجتماعی می باشد، از اساسی ترین عوامل در رشد مطلوب شخصیت کودکان و نوجوانان است و در عملکرد اثربخش کودکان و نوجوانان در زندگی تحصیلی و اجتماعی موثر است. عزت نفس به عنوان نمادی از سلامت روان می باشد و در ارتباطات اجتماعی انسان را در مقابل اضطراب و اختلالات جسمانی حمایت نموده و شیوه های مقابله افراد را بهبود بخشیده و موجب ارتقای سطح سلامت روان می شود. هر چند، عزت نفس مانند یک مهارت، قابل آموزش نیست اما می تواند پیامد آموزش درست در محیط، مدرسه، خانواده و جامعه باشد (باقرنژاد حصار و همکاران، ۱۳۹۸). حال با توجه به موارد فوق پژوهشگر به دنبال این پرسش است که: آیا بازیهای نمایشی بر عزت نفس و مثبت اندیشی دانش آموزان دختر ابتدایی شهر اهواز تاثیر دارد؟

اهمیت و ضرورت تحقیق

اهمیت استفاده از بازی در رشد همه جانبه کودکان تا حدی است که از دیرباز مورد توجه بزرگان تعلیم و تربیت نظیر افلاطون، ارسطو، روسو و ... بوده است. همچنین دانشمندان موثر نظیر مونتسوری، فروبل و دکرولی با صراحت بیشتری به اهمیت بازی اشاره کرده اند و حتی برخی استفاده از بازی را به عنوان عمده ترین وسیله آموزش کودکان برای یادگیری موضوعات مختلف مورد تاکید قرار داده اند (مهجور، ۱۳۹۰). یکی از ارزش های مهم بازی نمایشی، مسئله درمانی آن است. بازی نمایشی بعنوان یک اهرم قوی و موثر برای از بین بردن مشکلات و ناراحتی های یک کودک عمل می کند. در زندگی روزمره، کودک نیاز دارد از تشنج هایی که توسط محدودیت های محیطی به او تحمیل می شود، رهایی یابد و همچنین راهی برای انرژی های سرکوب شده و تحت فشار قرار گرفته خود بیابد. بدین ترتیب، روحیه گوشه گیری و کناره پذیری از او دور می شود. بازی های نمایشی توجه کودک را به اطراف و محیط زندگی اش معطوف ساخته و او را به یک عنصر سالم، فعال و زنده تبدیل می کند. کودک به هنگام بازی حرف می زند، حرکت می کند، نقش می آفریند و جنبه های تخیلی خود را بصورت رفتار متبلور می سازد که از این رهگذر بر ترس فائق می آید و خجالت و گوشه گیری را کنار می گذارد (الیاسی، ۱۳۹۲). بازی های نمایشی مهمترین بازی هایی هستند که عواطف، احساسات و امتیازهای کودکان در آن رشد می کند و ظاهر می شود. دستاوردهای مهم این بازی ها بنا بر عقیده بسیاری از دست اندرکاران علوم تربیتی، بسیار متنوع و گسترده است که یکی از آنها عزت نفس و مثبت اندیشی می باشد. عزت نفس یکی از عوامل مهم و اساسی در رشد و شکوفایی دانش آموزان است و از آنجا که سطح عزت نفس در سلامت روحی و روانی نقش بسزایی دارد، روانشناسان بالینی و اجتماعی بر اهمیت عزت نفس تاکید دارند. با توجه به مطالب ذکر شده بررسی تاثیر بازیهای نمایشی بر عزت نفس

دانش آموزان دختر شهر اهواز در سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۴۰۰ دارای اهمیت و ضرورت بوده است که در این پژوهش به آن پرداخته شده است.

هدف اصلی

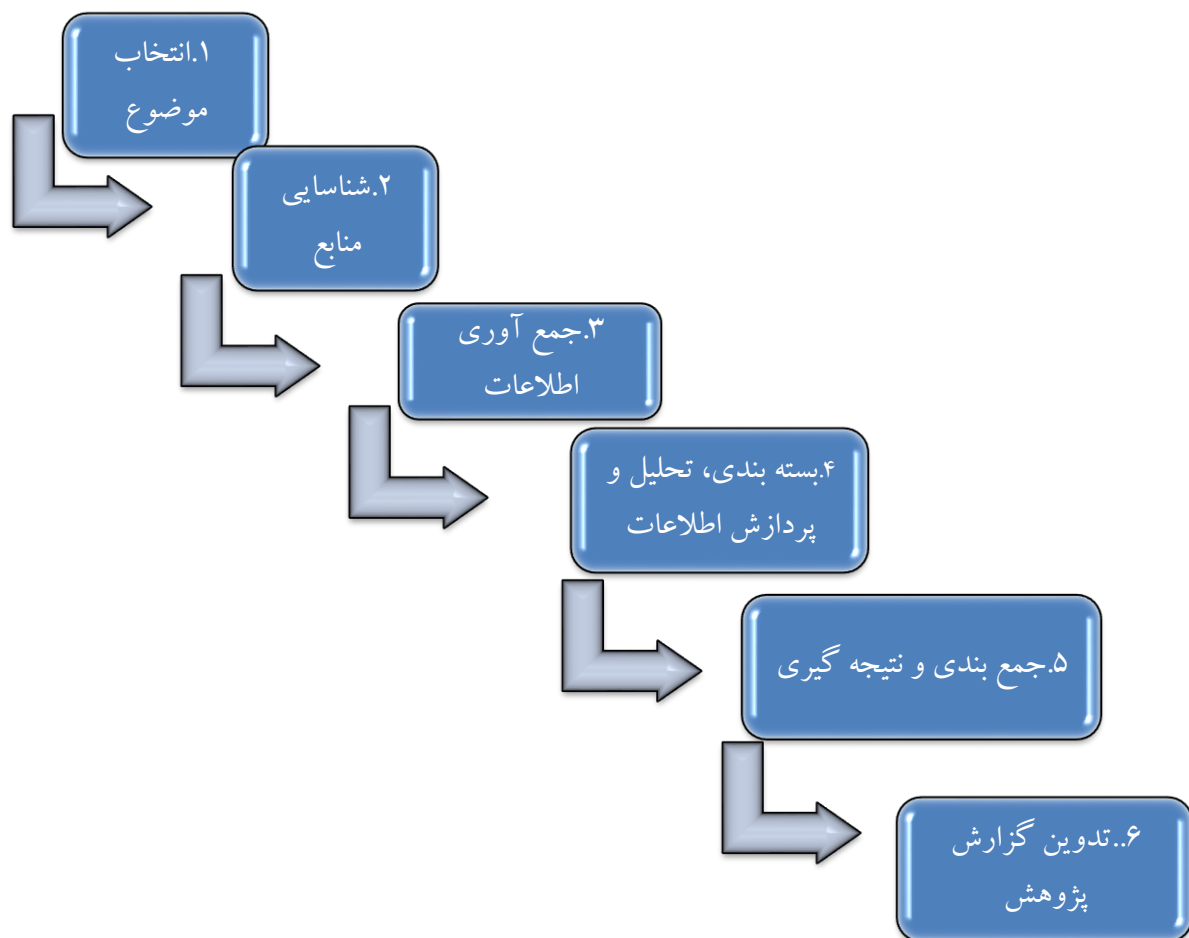
تعیین تاثیر بازیهای نمایشی بر عزت نفس دانش آموزان دختر ابتدایی شهر اهواز در سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۴۰۰

فرضیه ی اصلی

بازیهای نمایشی بر عزت نفس دانش آموزان دختر ابتدایی شهر اهواز در سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۴۰۰ تاثیر دارد.

باتوجه به موضوع و هدف این پژوهش، روش به کار رفته یک روش توصیفیاً رویکرد همبستگی است. پژوهش توصیفی شامل گردآوری اطلاعات برای آزمون فرضیه می باشد. یک مطالعه توصیفی وضع موجود را تعیین و گزارش می کند، اطلاعات توصیفی معمولاً از طریق مقیاس، مصاحبه و مشاهده ثبت و جمع آوری می شوند. توجه پژوهش توصیفی در درجه اول به زمان حال است و آن چه را که هست توصیف و تفسیر می کند، هم چنین یک پژوهش مقطعی است، زیرا صرفاً در یک برهه ی زمانی موضوعی را مورد بررسی و مطالعه قرار می دهد. از طرفی این پژوهش از نوع همبستگی است زیرا در رابطه با متغیرهایی که در مورد یک گروه به دست آمده است، به کار می رود. پژوهش های همبستگی شامل کلیه پژوهش هایی است که در آن ها سعی می شود رابطه بین متغیرهای مختلف با استفاده از ضریب همبستگی، کشف یا تعیین شود و هدف آن بیان رابطه ی بین دو یا چند متغیر به صورت ریاضی و درک الگوی پیچیده رفتاری از طریق مطالعه همبستگی بین این الگوها و متغیرهایی است که فرض می شود بین آن ها رابطه ای وجود داشته باشد (دلاور، ۱۳۸۹).

فرایند پژوهش در نمودار زیر قابل مشاهده است:



جامعه آماری و روش نمونه گیری

جامعه آماری در این پژوهش دانش آموزان دختر پایه ششم ابتدایی شهر اهواز در سال ۱۳۹۹-۱۴۰۰ می باشد. که حجم نمونه به شکل تصادفی از چهار ناحیه آموزش و پرورش موجود در شهر اهواز تعداد ۲۱۷ نفر از دانش آموزان دختر ابتدایی شهر اهواز تعیین گردیده است.

روش گردآوری داده ها

در واقع، پژوهشگر باید ابزار سنجش یا ظروف اطلاعاتی خود را به میدان ببرد و با پرسشگری، مصاحبه، مشاهده و تصویربرداری آنها را تکمیل نماید و سپس برای استخراج، طبقه بندی و تجزیه و تحلیل به محل کار خود برگردد از اینرو اطلاعات این پژوهش را هم با استفاده از مطالعات کتابخانه و هم با استفاده از پرسشنامه جمع آوری نموده است.

مقیاس عزت نفس کوپر اسمیت

مقیاس عزت نفس به منظور سنجش بازخورد نسبت به خود در قلمروهای اجتماعی، خانوادگی، آموزشگاهی و شخصی فراهم شده است و یک مقیاس دروغ به آن افزوده شده است. پرسشنامه عزت نفس شامل ۵۸ ماده است که احساسات، عقاید یا واکنش های فرد را توصیف می کند و آزمودنی باید با این مواد با علامت گذاری در کادر "به من شبیه است (بلی)" یا "به من شبیه نیست (خیر)" پاسخ دهد. مواد هر یک از زیر مقیاس ها عبارت اند از: مقیاس عمومی ۲۶ ماده، مقیاس اجتماعی ۸ ماده، مقیاس خانوادگی ۸ ماده، مقیاس آموزشگاهی ۸ ماده و مقیاس دروغ ۸ ماده، نمرات زیر مقیاس ها و همچنین نمره کلی، امکان مشخص کردن زمینه ای را که در آن افراد واجد تصویر مثبتی از خود هستند، فراهم می سازد. بررسی ها در ایران و خارج از ایران بیانگر آن است که این آزمون اعتبار و روایی قابل قبولی دارد. ادموند سون و همکاران ضریب همسانی درونی ۰/۸۶ تا ۰/۹۰ را برای آزمون عزت نفس کوپر اسمیت گزارش کرده اند. با روش بازآزمایی ضریب اعتبار این آزمون در ایران با فاصله چهار هفته و دوازده روز به ترتیب ۰/۷۷ و ۰/۸۰ گزارش شده است. ضریب همسانی درونی گزارش شده بین ۰/۸۳ تا ۰/۸۹ در مطالعات مختلف متغیر بوده است (اعتصامی پور و همکاران، ۱۳۹۹). ضریب آلفای کرونباخ در تحقیق حاضر ۸۵ درصد به دست آمد که از پایایی مناسبی برخوردار است.

مقیاس بازی های نمایی

پرسشنامه عزت نفس شامل ۱۲ ماده است و مولفه های آن با توجه به مثبت اندیشی ساخته شده اند، اجرای بازی، تماشای بازی، رشد شناختی و رشد هیجانی، اجتماعی را توصیف می کند و آزمودنی باید با این مواد با علامت گذاری در کادر (بلی) یا (خیر) پاسخ دهد. این پرسشنامه محقق ساخته می باشد که از نظر روایی مورد تایید استادراهنما قرار گرفته است. ضریب آلفای کرونباخ در تحقیق حاضر ۷۹ درصد به دست آمد که از پایایی مناسبی برخوردار است.

روش تجزیه و تحلیل اطلاعات

برای تجزیه و تحلیل اطلاعات در این پژوهش از آمار استنباطی و توصیفی استفاده می شود. به منظور تجزیه و تحلیل داده ها در این تحقیق از روش های آماری زیر با استفاده از نرم افزار SPSS استفاده شده است. در بخش آمار توصیفی (فراوانی، انحراف معیار، نمودار و میانگین)، با توجه به هدف پژوهش، جداول و نمودارهای مربوط به خصوصیات واحدهای مورد پژوهش تنظیم گردید و در بخش آمار استنباطی، آزمون کولموگروف-اسمیرنوف برای نرمال بودن داده و برای تحلیل فرضیه ها ضریب همبستگی پیرسون و آزمون تی مورد استفاده می گیرد. اطلاعات در سطح معنی داری $\alpha \leq 0/05$ و سطح اطمینان ۹۵٪ تجزیه و تحلیل می شوند.

بازی یک فعالیت طبیعی، مطبوع و دلخواه است که دامنه گسترده ای دارد و انجام آن آسان است. بازیها متعدد هستند؛ یکی از انواع بازیها بازی نمایشی است. از راه بازی نمایشی و دادن نقش های مختلف به کودکان می توان آنان را به بروز رفتارهای خاصی واداشت. از طرف دیگر تماشای بازی نمایشی از جانب کودکان می تواند بصورت یادگیری مشاهده ای و الگوپذیری از بازیگران، رفتارهای خاصی را برانگیزد. این رفتارها می توانند چگونگی برقراری ارتباط اجتماعی باشند. بازی در زندگی دانش آموزان نقش حساس و مهمی دارد. دانش آموزان نه تنها از بازی لذت می برند، بلکه در ضمن بازی فرصت هایی را برای بیان احساسات خود پیدا می کنند. دانش آموزان ضمن بازی چگونگی ابراز عواطف و کنترل آنها را فرا می گیرند. یکی از نتایج بازی برای دانش آموزان کسب مهارت های اجتماعی است. کسب مهارت های اجتماعی فرآیندی است که در آن معیارها، مهارتها، انگیزهها، نگرشها و رفتارهای اجتماعی شکل می گیرد. خانواده، همسالان و معلمان در امر پرورش مهارت های اجتماعی شرکت دارند. هر گروه رفتاری را به نمایش می گذارد و دانش آموز از طریق یادگیری مشاهده ای آن را می آموزد. مربی می تواند با ایجاد تغییراتی در موقعیت های آموزشی فرصتی را برای دانش آموزان ایجاد کند تا سطح مهارت های خود را ارتقا بخشند. یکی از این فرصتها انجام بازی است. در بازی دانش آموز می تواند مهارت های اجتماعی را تمرین یا مشاهده کند. برای دانش آموزان اجرای نمایش نوعی نقش اجتماعی است که در آن نقش هایی را ایفا می کنند. (احمدی و نورانی، ۱۳۸۶).

سقراط معتقد است که پرداختن به بازی و فعالیت های بدنی در سنین کودکی و نوجوانی، برای تندرستی آدمی در سالهای پیری، از اهمیت ویژه ای برخوردار است، وی می گوید: دریغ است آدمی پیر شود و زیبایی اندام و نیروی پیکر خود را در سالهای جوانی به طور شایسته تکامل نداده آن را تجربه کند. از دیدگاه ویلیام استرن بازی غریزه ای برای رشد و نمو استعدادها و تمرین مقدماتی برای آینده است. تئوری گروس نظریه پیش تمرین بیان می کند بازی کودک را نوعی حالت تمرین و آماده شدن برای انجام اعمال اصلی زندگی آینده است، از نظر گروس بازی کودک با عروسک تمرین وظیفه مادری برای آینده است. بر اساس نظریات پیازه و ویگوتسکی بازی اصلی ترین عامل رشد شناختی کودک است، همچنین یکی از پاک ترین روشهای فکری قابل دسترس برای خردسالان می باشد. تئوری انرژی مازاد شیلراسپنسر بیان کرده است که به طور طبیعی مقداری انرژی اضافی در بدن خردسالان موجود است، آن دسته از انرژی های بدن که نمی توانند از طریق کارهای اجتماعی مصرف شوند باید در سالهای کودکی و نوجوانی از راه بازی تخلیه گردد (کائدی و رومانی، ۱۳۹۷).

بازی راه شناسایی جهانی است که کودک در آن زندگی می کند و راه شناخت امکاناتی است که او در کنار خود دارد. از طریق بازی است که رشد شخصیت و سلامت و نشاط کودک تحقق می یابد و از همین راه است که او منظور و مقصود خود را عملا بیان می کند و با محیط و جامعه اش پیوند می خورد. فروید معتقد است که بازی در کودکان زمانی آغاز می شود که آنها در حال یادگیری این هستند که چگونه از کلمات استفاده کنند و چگونه افکارشان را به هم مرتبط سازند. این بازی احتمالا نتیجه انگیزه ای است که کودک را تشویق می کند تا ظرفیت های خود را بکار گرفته و تمرین کند. بازی

نمایشی ترکیبی از بازی و نمایش است. ترکیبی که هم بازی است و هم عناصر نمایش از قبیل شخصیت، کلام و تا حدودی هم عوامل اجرایی در آن یافت می شود که عنصر اصلی و مرکزی آن بازی است و در آن بازی بیش از نمایش تاثیرگذارتر و مهمتر است. مقصود از بازی نمایشی آن دسته از بازی هایی است که عناصری از تئاتر در آن مشاهده شود. بنابراین هر قدر این عناصر در این گونه بازی ها یافت شود (هر چند بصورت ابتدایی) آن بازی بیشتر نمایشی است و هر قدر عناصر نمایشی در آنها کمتر مشاهده شود، آن بازی، کمتر نمایشی است. بازی های نمایشی کودکان نخست (از سه سالگی) بصورت انفرادی است، سپس به تدریج شکل گروهی پیدا می کند که در این بازی ها عناصر تئاتر کم و بیش حضور دارد (افلاکی فرد و نایینی داورانی، ۱۳۹۷).

بازی های نمایشی به آن دسته از بازی هایی گفته می شود که کودکان به صورت انفرادی و جمعی انجام می دهند و در آنها عناصر هنر نمایش دیده می شود. هر قدر این عناصر در اینگونه بازیها یافت شود، آن بازی بیشتر نمایشی است و هر قدر عناصر نمایشی در آنها کمتر دیده شود، آن بازی کمتر نمایشی است. بازیهای نمایشی کودکان نخست از سه سالگی به صورت انفرادی است و سپس به تدریج شکل گروهی پیدا می کند (باقری و رایانی مخصوص، ۱۳۹۸).

نمایش عروسکی به عنوان تجسمی از افکار، احساسات و عواطف کودکان، مبنایی برای کار روان پزشکان در زمینه بهداشت روانی کودکان در پیشگیری از آشفتگی های روانی آنان است. بازی در زندگی کودکان نقش حساس و مهمی دارد. کودکان نه تنها از بازی لذت می برند بلکه در ضمن بازی فرصت های را برای بیان احساسات خود پیدا می کنند. در حین بازی چگونگی ابراز عواطف و کنترل آنها را فرا می گیرند. یکی از نتایج بازی برای کودکان کسب مهارتهای اجتماعی است. کسب مهارتهای اجتماعی فرایندی است که در آن معیارها و مهارتها، انگیزه ها، نگرشها و رفتارهای اجتماعی شکل می گیرد. خانواده، همسالان و معلمان در امر پرورش مهارتهای اجتماعی شرکت دارند. هر گروه، رفتاری را به نمایش می گذارد و کودک از طریق یادگیری و مشاهده ای آن را می آموزد. بازیهای نمایشی کودک را از افسردگی و خمودی می رهند، سبب فعال شدن و شرکت در گروههای اجتماعی می شود. همچنین فرایند یادگیری و برقراری ارتباط متقابل عاطفی به وی آموزش می دهد که برای پذیرش و موفقیت در گروه باید چه توانایی هایی را به کار بندد و چگونه از نگرش، رغبتها و مهارتهای دیگران برای رفع حواجج افراد استفاده کند. (رضایی و حسینی نسب، ۱۳۹۸).

اقدامات والدین جهت افزایش عزت نفس و مثبت اندیشی فرزندان

اقدامات والدین جهت افزایش عزت نفس فرزندان عبارتند از: ۱. برای فرزندان خود وقت کافی در نظر بگیرند و دقیقاً توضیح دهند که چه نوع رفتاری پذیرفتنی است.

۲. وقتی اشتباهی صورت می گیرد تا جایی که امکان دارد برای اصلاح آن وقت کافی بگذارند زیرا عجله دانش آموز را نگران می کند.

۳. والدین برای این که دانش آموزشان را از نگرانی برهانند باید او را دائم تشویق یا تحسین کنند البته تشویق، اغراق آمیز و ناپخته نباشد. کودکان معمولا از کارهای خود خیلی انتقاد می کنند و از آنچه که انجام می دهند زیاد راضی نیستند.
۴. برخی از دانش آموزان هر نوع تعریف و تمجید را یک جور مزاحمت تلقی می کنند. واکنش فرزندان نسبت به تعریف و تمجید را مشاهده کنید و وقتی متوجه شدید که دانش آموزتان حتی هنگام تعریفی مثبت آشفته خاطر و مضطرب می شود تا جایی که امکان دارد او را به حال خود بگذارید و کاری به کارش نداشته باشید.
۵. والدین، دانش آموزی که نمی تواند خشم خود را کنترل کند باید او را تشویق کنند تا روی یک کار نه چند کار همزمان، وقت بگذارد و از بار اضافی و اضطراب ناشی از خستگی و گرسنگی بپرهیزد زیرا ممکن است امیدش را در راه رسیدن به اهدافش از دست بدهد.
۶. وقتی هدف دانش آموز مشخص شد باید به او کمک کنند که تشخیص دهد آیا هدفش با واقعیت همخوانی دارد یا خیر و اگر چنین بود برای رسیدن به آن، او را تشویق کنند.
۷. والدین باید از دانش آموز بپرسند که چه اهدافی دارد (طاهری نسب و همکاران، ۱۳۹۸).

پیشینه پژوهش

عباسلو (۱۳۹۹) در پژوهشی به بررسی تاثیر بازی درمانی مبتنی بر رویکرد شناختی رفتاری روی پیشرفت تحصیلی و عزت نفس دانش آموزان با اختلالات یادگیری خاص پرداخته است. نتایج پژوهش وی نشان داد که بازی درمانی مبتنی بر رویکرد شناختی رفتاری به عنوان یک روش مؤثر در افزایش عزت نفس و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان تأثیر مثبت داشته و منجر به کاهش اشکال های ریاضیات و خواندن در دانش آموزان با اختلالات یادگیری خاص می شود.

حیدری (۱۳۹۹) در پژوهشی به بررسی اثربخشی بازی درمانی شناختی رفتاری مبتنی بر فرزندز بر اضطراب جدایی و عزت نفس پسران دوره اول دبستان پرداختند. یافته های پژوهش ایشان نشان داد که طی تحلیل دیداری نمودار داده ها بر اساس شاخص های آمار توصیفی، میزان شدت علائم اختلال اضطراب جدایی در مراحل پیگیری و مداخله در مقایسه با خط پایه کاهش یافته است اما در زمینه ی عزت نفس نیاز به پژوهش های بیشتری دارد.

شام اسبی و همکاران (۱۳۹۹) به مقایسه تاثیر بازی های بومی محله ای و مداخلات منتخب حرکتی بر عزت نفس دختران چاق سنین پیش دبستان شهر تهران پرداختند. مداخلات در گروههای آزمایش در مقایسه با گروه کنترل تاثیر معناداری بر عزت نفس داشته اند؛ اما در مقایسه باهم دیگر تفاوت معنادار نبود. بازی های بومی محلی و منتخب حرکتی بر کاهش مشکلات کودکان چاق از جمله بهبود عزت نفس مؤثر است. این موضوع تاییدی بر نقش فعالیت بدنی بر کاهش مشکلات افراد چاق می باشد. البته برای یافتن بهترین نوع تمرینی بهتر است مداخلات گوناگون باهم مقایسه شوند.

مرتضوی و همکاران (۱۳۹۸) در پژوهشی به مقایسه اثربخشی روش های بازی درمانی مبتنی بر پذیرش و تعهد و ترکیب آن با آموزش مادران بر اضطراب، عزت نفس و خودکارآمدی کودکان دبستانی پرداختند. یافته های پژوهش شان نشان داد که بازی درمانی بطور معنادار موجب افزایش عزت نفس و خودکارآمدی کودکان دبستانی می شود، اما بر اضطراب آنان

تاثیری نداشته است. دخرمان ترکیبی بطور معناداری به کاهش اضطراب و افزایش عزت نفس و خودکارآمدی کودکان انجامیده است. بنابراین می توان نتیجه گرفت که اگرچه هر دو نوع درمان آثار مثبتی بر متغیرهای مورد مطالعه داشته اند اما درمان ترکیبی روش مداخله موثرتری بود.

مرادی مخلص (۱۳۹۸) پژوهشی تحت عنوان محیط یادگیری مبتنی بر بازی های نمایشی، بستری مناسب جهت تمرکز کودکان اوتیسم انجام دادند. نتایج نشان داد که همه این کودکان با بازی لذت می برند و یکی از موارد درمانی کودکان مبتلا به اوتیسم بازیهای نمایشی هستند و این گونه از بازی ها عاملی است که باعث رشد شناختی کودکان می شود. اگر تمرین های تمرکز برای کودکان مبتلا به اوتیسم به درستی در متن بازیهای نمایشی به طور منطقی و علمی طراحی شود، رفته رفته اثر آنها در زندگی این کودکان آشکار می شود. کودکان اوتیسم در قالب بازی با درک واقعیتها میتوانند به تبادل دست یابند و بازیهای نمایشی عامل موثری در فعال کردن توجه کودکان اوتیسم میباشد. کودکان اوتیسم شیفتگی خاصی نسبت به بازی نمایشی از خود نشان میدهند و بیشترین توان خود را در بازی به نمایش می گذارند.

نائینی داورانی (۱۳۹۶) در پژوهشی به بررسی تاثیر بازیهای نمایشی بر رشد اجتماعی و عزت نفس دانش آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی شهر اصفهان پرداخت. نتایج نشان داد که میزان رشد اجتماعی گروه آزمایش و گواه با یکدیگر تفاوت معنادار دارند. به عبارتی بازیهای نمایشی بر رشد اجتماعی دانش آموزان تاثیر معنادار دارد. همچنین میزان F عزت نفس برابر با ۱/۳۵۴ گردیده که این مقدار با درجات آزادی (۱ و ۲۷) در سطح ۰/۲۵۵ معنادار گردیده و از آنجا که این مقدار از ۰/۰۵ بیشتر می باشد بنابراین نتیجه گرفته شد که میزان عزت نفس گروه آزمایش و گواه با یکدیگر تفاوت معنادار ندارد به عبارتی بازیهای نمایشی بر عزت نفس دانش آموزان تاثیر معنادار ندارد.

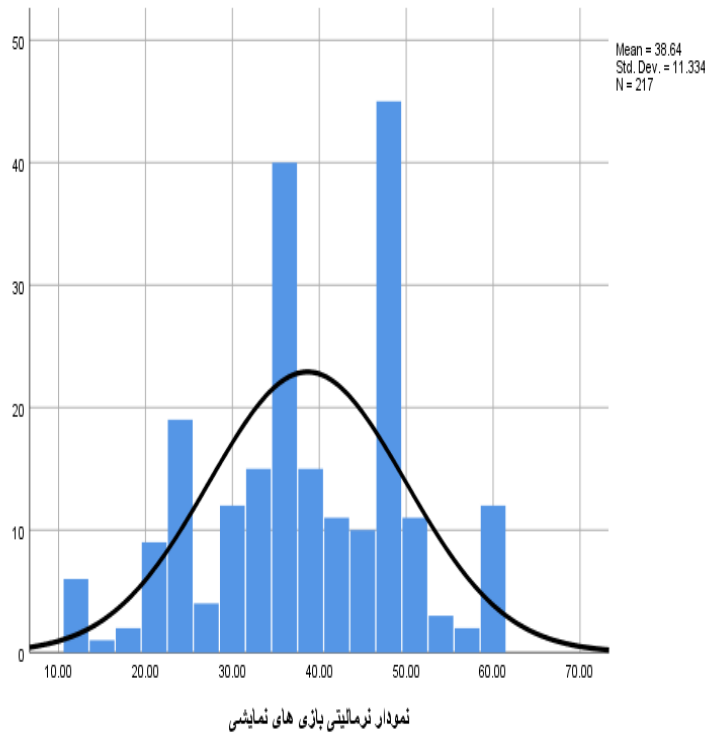
یافته های پژوهش

آمار توصیفی متغیر های پژوهش

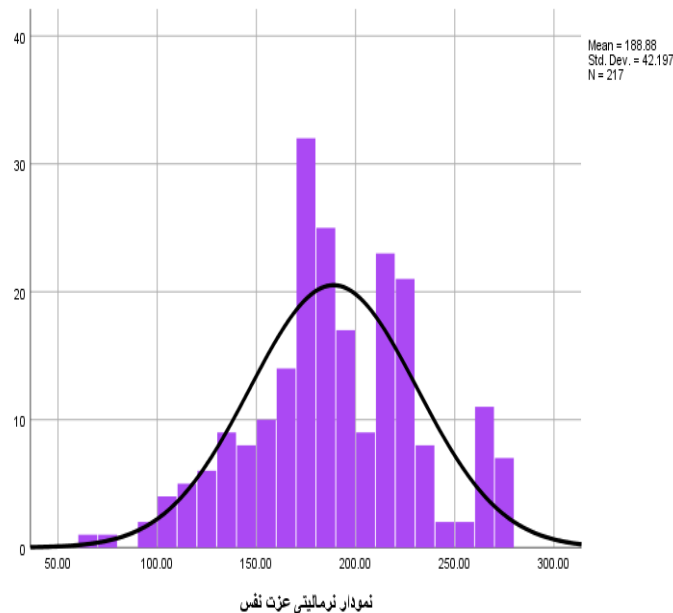
	عزت نفس	بازی های نمایشی
فراوانی	217	217
میانگین	188.8756	38.6406
انحراف استاندارد	42.19738	11.33373
چولگی	-.130	-.224
کشیدگی	-.029	-.414
کمینه	61.00	12.00
بیشینه	275.00	60.00

در این پژوهش بازی های نمایشی با ۱۲ سوال و عزت نفس با ۵۸ سوال مورد بررسی قرار گرفت . در این پژوهش ۲۱۷ دانش آموز دختر ابتدایی شرکت داشتند. همانطور که در جدول فوق مشاهده می شود میانگین بازی های نمایشی، ۳۸٫۶۴ درصد می باشد که پایین تر از میانگین نظری می باشد. میانگین عزت نفس جدول فوق ۱۸۸٫۸۷ درصد می باشد

که از میانگین نظری پایین تر است. بنا براین هم بازی های نمایشی و هم عزت نفس و مثبت اندیشی دانش آموزان دختر ابتدایی در حد مطلوبی قرار ندارد. در انحراف استاندارد بازیهای نمایشی درصد ۱۱,۳۳ و انحراف استاندارد عزت نفس ۴۲,۱۹ درصد بود. در آزمون چولگی و کشیدگی مشاهده می شود که باز ده عددی (+۲ و -۲) مشخص می باشد که هر دو متغیر در بازده نرمال عددی قرار دارند که در نمودار های زیر دیده می شود. کمترین عدد در بازی های نمایشی ۱۲ و بیشترین عدد ۶۰ بود و کمترین عدد در عزت نفس ۶۱ و بیشترین عدد ۲۷۵ بود.



نمودار نرمالیتی متغیر بازی نمایشی



نمودار نرمالیتی متغیر بازی عزت نفس

یافته های تحقیق

فرضیه ی اصلی

بازی های نمایشی بر عزت نفس دانش آموزان دختر ابتدایی شهر اهواز در سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۴۰۰ تاثیر دارد.

جدول مشخص کننده های کلی تحلیل رگرسیون (n=۲۱۷)

شاخص آماری	ضریب همبستگی (r)	R ²	تعدیل شده R ²	F	سطح معناداری
مدل رگرسیون ۱	.936 ^a	.877	.876	1529.616	.000 ^b

گزارش: با توجه به مقدار ضریب تعیین تعدیل شده R²= ۰/۸۷۷ حدود ۰/۸۷ درصد از تغییرات عزت نفس توسط

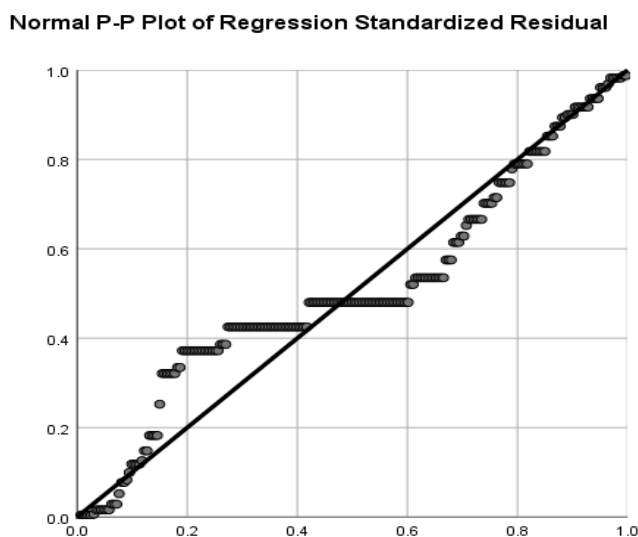
بازیهای نمایشی قابل تبیین است.

ضرایب رگرسیونی بازیهای نمایشی بر عزت نفس (n=۲۱۷)

شاخص آماری	ضرایب استاندارد نشده	خطای استاندارد	بتای استاندارد	T	سطح معنی داری
ضریب ثابت	-8.861	1.244		-7.121	.000
بازیهای نمایشی	.251	.006	.936	39.110	.000

گزارش: سطح معنی داری ضریب متغیر بازیهای نمایشی کمتر از ۰,۰۵ است. ضریب استاندارد شده β (بتا) نشان

می‌دهد که ۰,۶۷ درصد از تغییرات عزت نفس از طریق متغیر بازیهای نمایشی قابل پیش بینی است. همچنین به ازای یک واحد افزایش در بازیهای نمایشی ۰,۰۷۳ واحد عزت نفس افزایش می‌یابد.



پراکنش ارتباط دو متغیر بازیهای نمایشی بر عزت نفس

بحث و نتیجه گیری

فرضیه ی اصلی: بازیهای نمایشی بر عزت نفس و مثبت اندیشی دانش آموزان دختر ابتدایی شهر اهواز در سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۳۹۹ تاثیر دارد.

با توجه به مقدار ضریب تعیین تعدیل شده $R^2 = 0,877$ حدود ۸۷ درصد از تغییرات عزت نفس توسط بازیهای نمایشی قابل تبیین است. سطح معنی داری ضریب متغیر بازیهای نمایشی کمتر از ۰,۰۵ است. ضریب استاندارد شده β (بتا) نشان می‌دهد که ۶۷ درصد از تغییرات عزت نفس از طریق متغیر بازیهای نمایشی قابل پیش بینی است. همچنین به ازای یک واحد افزایش در بازیهای نمایشی ۰,۰۷۳ واحد عزت نفس افزایش می‌یابد.

در تبیین این فرضیه می‌توان گفت که در بازی، کودکان به تعامل با دیگر همبازی ها، اشیاء و جهان اطرافشان می‌پردازند. در بازی، کودکان در موقعیت های اجتماعی شرکت می‌کنند، آنها نگرش و قوانین دیگران را یاد می‌گیرند و فرآیند اجتماعی شدن آن در میان دیگر کودکان افزایش می‌یابد (معین، ۱۳۹۳).

کلیگان (نقل از انارکی، ۱۳۸۶) معتقد است برای ظهور خلاقیت راههای زیادی برای فرزندپروری وجود دارد که می‌تواند باعث ظهور یا محو خلاقیت شود. نحوه تربیت و استفاده از شیوه های دموکراتیک یا مستبدانه، اعمال نحوه انضباط و شیوه ابراز محبت هر کدام به نوعی در پرورش یا سرکوب خلاقیت کودکان مؤثر است. اساساً پرورش عنصر انگیزشی خلاقیت باید در بستر خانواده صورت گیرد زیرا مستعدترین محیط برای شکل دهی آن محیط کلامی و نظام تربیتی و رفتاری خانواده

است. در واقع والدین از طریق درگیر شدن در فعالیتهای خلاق کودکان در رشد خلاقیت او سهیم هستند. خانواده ها باید فرصتهای لازم را برای سؤال کردن، کنجکاوی و کشف محیط به کودکان بدهند و هرگز آنان را تنبیه و تهدید نکنند. زمینه رشد خلاقیت در خانه زمانی فراهم می شود که به کودکان آزادی زیادی بدهید و به آنها به عنوان یک فرد احترام بگذارید. از نظر عاطفی در حد اعتدال به آنها نزدیک شوید و بر روی ارزش های اخلاقی و نه قوانین خاص تأکید نمایید. محیط خانه را به صورتی درآورید که در آن فعالیت، بازی و خنده به مقدار زیادی وجود داشته باشد (رضایی و حسینی نسب، ۱۳۹۷).

منابع فارسی

افلاکی فر، حسین و نائینی داورانی، لیلا (۱۳۹۷). بررسی اثربخشی بازیهای نمایشی بر رشد اجتماعی دانش آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی شهر اصفهان، فصلنامه علوم اجتماعی، دوره ۱۱، شماره ۳۹.

اکبرلو، منوچهر (۱۳۹۰). پرواز پروانه خیال (مجموعه نوشتار درباره تئاتر کودک و نوجوان)، تهران، نشر نمایش.

باقرنژاد حصاری، بی بی فاطمه؛ مروتی شریف آباد، محمدعلی؛ شریف زاده، غلامرضا؛ میری، محمدرضا؛ وحدانی نیا، ولی اله؛ دستجردی، رضا (۱۳۹۸). بررسی عوامل پیش بینی کننده عزت نفس در نوجوانان دختر، نشریه پایش، سال هیجدهم، شماره ۶.

باقری، بهراد و رایانی مخصوص، مهرداد (۱۳۹۸). اهداف تربیت در بازی های نمایشی، فصلنامه علمی پژوهشی تئاتر، شماره ۷۳.

رابری، ساره؛ رودباری، محمدحسین؛ امیرمحمدی دولت آباد، امینه (۱۳۹۹). بررسی رابطه عزت نفس و خلاقیت بین دانش آموزان شهر جیرفت، مجله نخبگان علوم و مهندسی، جلد ۴، شماره ۶.

رضایی، معصومه و حسینی نسب، داود (۱۳۹۷). اثر بخشی نمایش عروسکی بر مهارتهای اجتماعی و خلاقیت در کودکان پیش دبستانی شهرستان مراغه، نشریه علمی-پژوهشی آموزش و ارزشیابی، سال دهم، شماره ۴۰.

شام اسبی، فاطمه و محمدی اورنگی، بهزاد و یاعلی، رسول و قدیری، فرهاد (۱۳۹۹). مقایسه تاثیر بازی های بومی محله ای و مداخلات منتخب حرکتی بر عزت نفس دختران چاق سنین پیش دبستان شهر تهران.

طاهری نسب، الهه و طاهری نسب، سیمین و کیخا، سجاد و کردی، کیومرث (۱۳۹۸). بررسی راه های ایجاد عزت نفس در دانش آموزان، کنفرانس ملی تحقیقات علمی جهان در مدیریت، حسابداری، حقوق و علوم اجتماعی.

عباسلو، فرزانه (۱۳۹۹). تاثیر بازی درمانی مبتنی بر رویکرد شناختی رفتاری روی پیشرفت تحصیلی و عزت نفس دانش آموزان با اختلالات یادگیری خاص، مجله علمی پژوهان، دوره ۱۸، شماره ۴.

کائدی، روح الله و رومانی، سعید (۱۳۹۷). نقش بازی در رشد کودکان (شناخت و آگاهی، عزت نفس، عاطفی، خلاقیت، اخلاق)، کنفرانس سراسری پژوهش های نوین در روانشناسی و علوم اجتماعی.

مرادی مخلص، حسین (۱۳۹۸). محیط یادگیری مبتنی بر بازی های نمایشی، بستری مناسب جهت تمرکز کودکان اوتیسم، دومین کنفرانس ملی رویکردهای نوین در آموزش و پژوهش.

مرتضوی، سیده اکرم و نیک راهان، غلامرضا و صدوقی، مجید (۱۳۹۸). مقایسه اثربخشی روش های بازی درمانی مبتنی بر پذیرش و تعهد و ترکیب آن با آموزش مادران بر اضطراب، عزت نفس و خودکارآمدی کودکان دبستانی، فصلنامه روانشناسی بالینی، دوره ۱۰، شماره ۳.

معین، سمانه (۱۳۹۳). اثربخشی بازی های عزت نفس بر انطباق پذیری مسیر شغلی دانش آموزان دختر مقطع دبستان شهر اصفهان، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه اصفهان.

نائینی داورانی، لیلا (۱۳۹۶). بررسی تاثیر بازیهای نمایشی بر رشد اجتماعی و عزت نفس دانش آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی شهر اصفهان، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت. دوره اول دبستان، پنجمین کنفرانس بین المللی نوآوری و تحقیق در علوم تربیتی، مدیریت و روانشناسی.