

## تبیین مهارت حل مساله توسط بازی درمانی در دانش آموزان دختر مقطع ابتدایی

الهام رحیمی\* و رزیتا ذبیحی†

\*نویسنده مسئول، کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد اسلامشهر elham.rahimi1631@gmail.com

†دکترای روانشناسی تربیتی Rozita.zabihi@yahoo.com

### چکیده

پژوهش حاضر با هدف تبیین مهارت حل مساله توسط بازی درمانی در دانش آموزان دختر دوره دوم مقطع ابتدایی شهر رباط کریم انجام شده است. روش این پژوهش از نظر هدف کاربردی و از لحاظ شیوه اجرا و گردآوری داده‌ها، از نوع نیمه آزمایشی با پیش آزمون و پس آزمون و گروه آزمایش و کنترل بوده است. جامعه آماری پژوهش حاضر تمامی دانش آموزان دختر دوره دوم مقطع ابتدایی شهر رباط کریم بودند. در این پژوهش، آزمون و مهارت حل مسئله بر روی ۱۲۰ نفر اجرا شده و ۳۰ نفر که کمترین نمره‌ها را اخذ کردند نمونه پژوهش را تشکیل دادند و از این تعداد، ۱۵ نفر از دانش آموزان به گروه آزمایش و ۱۵ نفر به گروه کنترل به تصادف گمارده شدند. سپس جلسات بازی درمانی برگرفته از پروتکل هانسن، میسلر و اوونز در قالب ۸ جلسه (دو جلسه در هر هفته) ۴۵ دقیقه‌ای برای دانش آموزان اجرا شد. در این مطالعه، برای گردآوری داده‌ها، با توجه به ماهیت موضوع، از پرسشنامه حل مسئله هینر و پترسن (۱۹۸۲) استفاده شده است. در این مقاله برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از آزمون تحلیل کوواریانس تک متغیری استفاده شد. یافته‌های پژوهش حاضر نشان داد بازی درمانی بر مهارت حل مساله در دانش آموزان دختر دوره دوم مقطع ابتدایی شهر رباط کریم تاثیر معناداری دارد. بنابراین با افزایش آگاهی معلمان و والدین و روانشناسان کودک و نوجوان در مورد نقش مهم آموزش بازی درمانی، میتوان مهارت حل مساله را ارتقا داد. کلیدواژه‌ها: بازی درمانی، مهارت حل مساله، دانش آموزان دختر مقطع ابتدایی، رباط کریم.

## مقدمه

در روند زندگی انسان، دوره کودکی همواره از جایگاه خاصی برخوردار است. چگونگی سپری شدن دوران کودکی و مدرسه، پاسخگویی به نیازها و رغبت کودکان و چگونگی رشد شخصیت، باورها و رفتارها را در بزرگسالی شکل می‌دهد. به همین دلیل این دوره مورد توجه بسیاری از روانشناسان، مربیان و علاقمندان به این حوزه قرار گرفته است (پیک رفتار، ۱۳۹۹). توانایی بیشتر کودکان دبستانی در فکر کردن به دنیای ذهنی خودشان، دلیل دیگری برای پیشرفت آنها در تفکر و مسئله‌گشایی است. یکی از مسائل روانشناختی در دوران کودکی در زمینه رشد اجتماعی حل مسئله می‌باشد. برای حل یک مسئله ابتدا فرد باید از ماهیت مسئله آگاه شود (آلبای، ۲۰۱۹) و این کار با ایجاد یک بازنمایی ذهنی از مسئله آغاز می‌شود که به پیدا کردن راه حل برای مسئله ارائه شده کمک می‌کند. تصور می‌شود که این بازنمایی‌ها براساس میزان درک فرد از مسئله و تحت تاثیر دانش و تجربه‌های قبلی او استوار است و این بازنمایی‌های ذهنی به تجربه‌های مثبت شده در حافظه فعال فرد بستگی دارد (باسره و نیوشا، ۱۳۹۹). زمانی که فراگیرنده در مقابل مسئله‌ای قرار می‌گیرد با یادآوری دانش و تجربه خود تلاش می‌کند تا راه حلی پیدا کند و در فرایند تفکرش در حقیقت ترکیبی از قاعده‌ها و مهارت‌های یاد گرفته شده خود را بررسی می‌کند، که می‌تواند با وضعیت جدید منطبق شود و راه حل مسئله او باشد. بنابراین، نه تنها مسئله مورد نظر را حل می‌کند، بلکه تجربه‌های جدیدی را نیز می‌آموزد (جلالی و کریمی، ۱۳۹۷). حل مسئله را می‌توان به عنوان تضاد در یک کار که راه حل آن ناشناخته است در نظر گرفت. در واقع حل مسئله نه تنها به کارگیری قواعد، تکنیک‌ها، مهارت‌ها و مفاهیمی است که قبلاً در یک محیط جدید آموخته شده‌اند، بلکه فرآیندی است که یادگیری جدید را ایجاد می‌کند (تائوب و همکاران، ۲۰۲۰).

یکی از درمان‌های مؤثر در حوزه علوم رفتاری بازی درمانی است. بازی درمانی از جمله روش‌هایی است که به کودکان اجازه می‌دهد تا از تمایلات دردناک فاصله بگیرند و با آنها به صورت نمادین برخورد کنند. بازی درمانی یک مداخله تجربی پشتیبانی شده است که برای رسیدگی به تعدادی از مسائل مربوط به رشد، در دوران کودکی مورد استفاده قرار می‌گیرد. طبق نظر اسمان (۱۹۸۸)، نقش اصلی بازی درمانی، حل هرگونه درگیری‌های کودک است با توانایی کارکرد مؤثر که در محیط، مواجهه میشوند (مظاهری، ۱۳۹۹). بازی راه طبیعی برای کودکان است تا مشکلاتشان را نشان دهند. در بازی درمانی گروهی، کودکان میتوانند قضاوت اخلاقی را نیز پرورش دهند و یاد بگیرند که چگونه با دیگران همکاری کرده و به همه کودکان یکسان بنگرند. همچنین راهبردهای حل مسئله و چگونگی برقراری روابط مناسب اجتماعی با دیگران را می‌آموزند و بنابراین مخالفت‌ها و نافرمانی‌های آنها کاهش یافته یا حذف می‌شود (رضایی، ۱۳۹۹). بازی می‌تواند به کودک شما احساس قدرت و کنترل بدهد که حاصل حل مسئله و تسلط بر تجربیات، ایده‌ها و مشکلات جدید است و به ایجاد اعتماد به نفس و پیشرفت کمک می‌کند (دولار و همکاران، ۲۰۲۱).

در نهایت، در جامعه روبه رشد امروز توجه به حل مسئله و راه‌های بهبود و ارتقاء آن در دوره کودکی نقش حیاتی دارد؛ زیرا برای دستیابی به دستاوردهای علمی، فرهنگی، اجتماعی و... به افراد مستعد نیاز است. ریشه این مهارت‌ها در دوره پیش از دبستان و دبستان است (باغبانی و رستم اوغلی، ۱۳۹۹). هیجان می‌تواند نقش سازنده‌ای در حل مسئله و پردازش اطلاعات، فرآیند تصمیم‌گیری داشته باشد. با این همه نباید فراموش کرد که هیجان همواره سودمند نیست و بیشتر اوقات باید آنها را تنظیم و مدیریت کرد و حل مشکلات نیز به نوبه خود موجب می‌شود تا کودک احساس توانمندی بیشتری کند و مهارت‌ها را به گونه مطلوبتری کسب کند. اکنون با توجه به اینکه بر اساس مطالعات صورت گرفته، تاکنون پژوهشی با متغیرهای ذکر شده در این جامعه آماری، که با یکدیگر مورد مطالعه قرار گرفته باشند، یافت نشده است، شکاف تحقیقاتی در این حوزه احساس می‌شود.

1 - Albay

2 - Taub, Sawyer, Smith, Rowe, Azevedo & Lester

شود و لذا این پژوهش به دنبال پاسخگویی به این سؤال می باشد که آیا بازی درمانی بر مهارت حل مساله در دانش آموزان دختر دوره دوم مقطع ابتدایی شهر رباط کریم تاثیر دارد یا خیر؟

### روش تحقیق

تحقیق حاضر از نظر هدف منجمله مطالعات کاربردی، از نظر روش اجرا از نوع نیمه آزمایشی، از نظر مقیاس داده ها از جمله تحقیقات پارامتریک و از نظر نحوه گردآوری اطلاعات منجمله مطالعات میدانی می باشد. طرح تحقیق حاضر از نوع پیش آزمون - پس آزمون با گروه کنترل می باشد. در این تحقیق آموزش بازی درمانی به عنوان متغیر مستقل و مهارت حل مساله به عنوان متغیر وابسته در نظر گرفته شده است. جامعه آماری در این تحقیق دانش آموزان دختر دوره دوم مقطع ابتدایی شهر رباط کریم می باشد. مطابق با کتاب روش تحقیق دکتر دلاور (۱۳۸۵) در تحقیقات نیمه آزمایشی تعداد ۱۵ نفر برای نمونه کافی می باشند (دلاور، ۱۳۸۵). لذا با توجه به نوع تحقیق حاضر که منجمله پژوهش‌های نیمه آزمایشی می باشد، نمونه آماری تحقیق مشتمل بر ۳۰ دانش آموز (۱۵ نفر گروه آزمایش و ۱۵ نفر گروه کنترل) می باشد. روش نمونه گیری در این تحقیق از نوع خوشه‌ای چند مرحله‌ای بود. به این صورت که از بین مدارس دوره دوم ابتدایی شهر رباط کریم ۴ مدرسه و از هر مدرسه در هر پایه یک کلاس و از هر کلاس ۱۰ نفر انتخاب شد. سپس آزمون مهارت حل مسئله بر روی ۱۲۰ نفر اجرا شده و ۳۰ نفر که کمترین نمره ها را اخذ کردند نمونه پژوهش را تشکیل دادند است

ابزار اندازه گیری در این تحقیق مشتمل بر مقیاس‌های استاندارد می باشد. جهت سنجش مهارت حل مساله از مقیاس حل مسئله هینر و پترسن (۱۹۸۲) استفاده شده است و برای مداخله از پکیج آموزشی بازی درمانی براساس مدل هانسن، میسلر و اوونز (۲۰۰۶) استفاده شده است.

**پرسشنامه حل مسئله هینر و پترسن (۱۹۸۲):** پرسشنامه حل مسئله توسط هینر و پترسن (۱۹۸۲) برای سنجش درک پاسخ دهنده از رفتارهای حل مسئله‌شان ۳۵ گویه دارد و براساس مقیاس ۵ گزینه‌ای لیکرت از ۵ (کاملاً موافقم) تا ۱ (کاملاً مخالفم) است و ۱۵ عبارت (۱-۲-۳-۴-۵-۶-۷-۸-۹-۱۰-۱۱-۱۲-۱۳-۱۴-۱۵-۱۶-۱۷-۱۸-۱۹-۲۰-۲۱-۲۲-۲۳-۲۴-۲۵-۲۶-۲۷-۲۸-۲۹-۳۰-۳۱-۳۲-۳۳-۳۴-۳۵) از آن استفاده شده است. روایی (۱۳۷۷) برابر با ۰/۸۶ گزارش شده که در حد قابل قبولی است.

**روش مداخله:** روش اجرای پژوهش بدین صورت بود که هر کدام از آزمودنی‌های گروه‌های آزمایش به مدت ۸ جلسه در طول ۲ ماه، روش بازی درمانی را به صورت گروهی آموزش دیدند. محتوای آموزشی جلسات به صورت زیر بودند:

این پکیج شامل ۸ جلسه درمانی ۴۵ دقیقه‌ای است که بصورت گروهی و پس از انجام آزمون مهارت حل مسئله در گروه آزمایشی برگزار گردیده است و طبق پروتکل هانسن، میسلر و اوونز طراحی شده است:

جلسه اول: اجرای پیش آزمون و تعیین چارچوب جلسات.

جلسه دوم: هدف گیری (پرتاب توپ در حلقه و بولینگ).

جلسه سوم: بازی تعادلی لیلی آپارتمانی و دارت. همچنین آزمودنی‌ها می بایست آموزش‌های جلسات قبل را تمرین کنند (هدف: ایجاد مهارت حرکتی و افزایش تمرکز).

جلسه چهارم: راه رفتن روی یک پا، و در یک مسیر مستقیم (هدف: حفظ تعادل و هماهنگی حسی و حرکتی).

جلسه پنجم: کار با پازل، لگو، مگنت‌های مغناطیسی. همچنین آزمودنی‌ها می بایست آموزش‌های جلسات قبل را تمرین کنند (هدف: ایجاد مهارت ظریف انگشتان دست و افزایش تمرکز).

جلسه ششم: بازی‌های مربوط به حافظه مستقیم و معکوس؛ دانش آموز می بایست ابتدا به شمارش مستقیم اعداد درخواستی از سوی آزمونگر بپردازد و سپس اعداد جدید را به شکل معکوس بیان کند (هدف: کاهش رفتارهای تکانشی).

جلسه هفتم: بازی بشین و پاشو به صورت مستقیم و معکوس؛ دانش آموز می بایست دستورات ناگهانی آزمونگر را فوراً و به صورت دسته جمعی اجرا کرده و بعد از یادگیری آن را به صورت معکوس انجام دهند و آموزش‌های جلسات قبل را تمرین کنند (هدف: تسلط بر مهارت‌های آموخته شده قبلی).

جلسه هشتم: جمع بندی و اجرای پس آزمون.

داده های به دست آمده از تحقیق، با روش تحلیل کواریانس تک متغیره با استفاده از نرم افزار SPSS نسخه ۲۱ تحلیل شد. یافته ها

در این بخش ویژگی های جمعیت شناختی شرکت کنندگان شامل گروه سنی ارائه شده است.

جدول (۱) توزیع فراوانی مطلق و نسبی واحدهای پژوهش بر حسب سن در دو گروه مداخله و کنترل

سن	کنترل		مداخله		جمع کل	
	تعداد	درصد	تعداد	درصد	تعداد	درصد
۱۰سال	۴	۲۶/۶	۶	۴۰/۰	۱۰	۳۳/۳
۱۱سال	۶	۴۰/۰	۷	۴۶/۶	۱۳	۴۳/۳
۱۲سال	۵	۳۳/۴	۲	۱۳/۴	۷	۲۳/۴
جمع	۱۵	۱۰۰	۱۵	۱۰۰	۳۰	۱۰۰

آزمون آماری t گروه های مستقل ( $p=0/732$ )

بر اساس اطلاعات جدول (۱) آزمون آماری t مستقل اختلاف آماری معنی داری را بین دو گروه از نظر سن، نشان نداد ( $p=0/732$ ).

برای آزمون فرضیه مقاله ابتدا آزمون نرمال بودن متغیرهای پژوهش بر روی داده صورت پذیرفت و همانطوری که از نتایج جدول (۲) مشخص است توزیع داده ها نرمال می باشد

جدول (۲) آزمون کولموگروف-اسمیرنوف برای فرض نرمال بودن توزیع متغیر مطالعه

متغیر	تعداد	میانگین	آماره کولموگروف-اسمیرنوف	سطح معناداری	نتیجه
مهارت حل مساله	۳۰	۶۶/۲۰۰	۰/۵۹۹	۰/۸۶۶	نرمال
گروه کنترل	۳۰	۶۳/۵۳۳	۰/۹۳۰	۰/۳۵۲	نرمال
مهارت حل مساله	۳۰	۶۵/۲۶۶	۰/۵۵۰	۰/۹۲۳	نرمال
گروه آزمایش	۳۰	۶۹/۴۶۶	۰/۶۴۹	۰/۷۹۳	نرمال

همانگونه که در جدول (۲) مشاهده می شود، آزمون نرمال بودن توزیع داده های پژوهش برای متغیر حل مساله در دو گروه کنترل و آزمایش در پیش آزمون و پس آزمون معنادار نمی باشد ( $P>0/05$ ). بنابراین می توان نتیجه گرفت توزیع داده های پژوهش نرمال بوده است.

فرضیه مقاله: بازی درمانی بر مهارت حل مساله در دانش آموزان دختر مقطع ابتدایی تاثیر دارد.

به منظور بررسی این فرضیه پژوهش از آزمون تحلیل کواریانس تک متغیره استفاده شد. نتایج مربوط به اجرای این آزمون و بررسی مفروضات آن در ادامه ارائه شده است.

جدول (۳) نتایج تحلیل یکسان بودن شیب خط رگرسیونی به عنوان پیش فرض تحلیل کواریانس

منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	مقدار F	سطح معناداری
گروه * مهارت حل مساله	۴۹۶/۴۴۴	۲	۲۴۸/۲۲۲	۳/۵۰۷	۰/۰۵۳

در جدول (۳) نتایج یکسان بودن شیب خط رگرسیونی به عنوان پیش فرض اصلی انجام تحلیل کواریانس آورده شده است، بر اساس نتایج مندرج، سطح معناداری سطر اثر متقابل گروه و پیش آزمون بزرگتر از ۰,۰۵ است بنابراین فرض رگرسیونی پذیرفته می شود.

## جدول (۴) نتیجه آزمون لوین برای بررسی همگنی واریانس ها

متغیر	F	درجه آزادی ۱	درجه آزادی ۲	سطح معناداری
مهارت حل مساله	۰/۷۹۳	۱	۲۸	۰/۳۸۱

همانطور که در جدول (۴) نشان داده شده است نتایج آزمون لوین معنادار نمی باشد از این رو فرض صفر مبتنی بر همگنی واریانس ها مورد تایید قرا می گیرد. بدین ترتیب نتیجه می شود که مفروضه همگنی واریانس ها برقرار است.

## جدول (۵) نتایج تحلیل کوواریانس جهت مقایسه مهارت حل مساله در گروه آزمایش و کنترل

منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	مقدار F	سطح معناداری	اندازه اثر
مهارت حل مساله	۲۰۲/۳۸۳	۱	۲۰۲/۳۸۳	۴/۳۸۲	۰/۰۴۶	۰/۶۸۰
خطا	۳۸۴/۲۵۹	۵۷	۶/۷۴۱			
مجموع	۲۳۲۲۳	۶۰				

در جدول (۵) نتایج تحلیل کوواریانس برای مقایسه نمرات مهارت حل مساله در گروه های آزمایش و کنترل در مرحله پس از آزمون نشان داده شده است. مقدار F بدست آمده برابر ۴/۳۸۲ است و سطح معناداری آن نیز کوچکتر از ۰/۰۵ است. از این رو فرض صفر رد و فرض پژوهش مورد تایید قرار می گیرد. بر این اساس و با توجه به بالا بودن میانگین نمرات گروه آزمایش در پس آزمون می توان نتیجه گرفت که بازی درمانی بر مهارت حل مساله در دانش آموزان دختر مقطع ابتدایی تاثیر دارد.

## بحث و نتیجه گیری

نتیجه فرضیه مقاله نشان داد بازی درمانی بر مهارت حل مساله در دانش آموزان دختر مقطع ابتدایی شهر رباط کریم تاثیر دارد. این یافته با نتایج پژوهش های باغبانی و رستم اوغلی (۱۳۹۹)، صادق (۱۳۹۹)، مرادی و قبادی (۱۳۹۹)، جلالی و کریمی (۱۳۹۷)، دیزجی و سانی<sup>۱</sup> (۲۰۱۸)، دیویس و کلارک<sup>۲</sup> (۲۰۱۲) و پیختینا و همکاران<sup>۳</sup> (۲۰۱۲) همسو و هماهنگ است. بازی درمانی نوعی از درمان است که عمدتاً برای کودکان استفاده می شود. به این دلیل که کودکان ممکن است نتوانند احساسات خود را پردازش کنند یا مشکلاتشان را برای والدین یا بزرگسالان دیگر بیان کنند. یک درمانگر آموزش دیده می تواند از زمان بازی برای مشاهده و فهم جنبه هایی از مشکلات کودک استفاده کند. سپس می تواند به کودک در کشف احساسات و مقابله با آسیب های حل نشده اش کمک کند. از طریق بازی، کودکان می توانند راه حل های جدید کنار آمدن با مشکلات و جایگزین کردن رفتارهای نامناسب را بیاموزند. بین کودکان و بزرگسالان کمی فاصله ارتباطی وجود دارد. واضح است که کودکان بسته به سن و مرحله رشد، مهارت های زبانی بزرگسالان را ندارند. آنها ممکن است چیزی را احساس کنند، اما در بسیاری از موارد، یا نمی توانند آن را به یک بزرگسال بیان کنند یا یک فرد بالغ قابل اعتمادی برای بیان آن ندارند. از طرف دیگر، بزرگسالان می توانند نشانه های کلامی و غیرکلامی کودک را به اشتباه تفسیر کرده و یا به طور کل نبینند. کودکان از طریق بازی جهان و جایگاه خود را در آن را درک می کنند. بازی فضایی است که آنها آزادند تا احساسات درونی و عمیق ترین احساسات خود را به نمایش بگذارند. اگر بدانید دنبال چه چیزی هستید، اسباب بازی ها می توانند مانند نماد عمل کرده و معنای بیشتری پیدا کنند. از آنجا که کودک در دنیای بزرگسالان نمی تواند به اندازه کافی خود را ابراز کند، درمانگر خود را هم سطح او کرده و در دنیای

<sup>1</sup> - Dizaji & Sani

<sup>2</sup> - Davis & Clark

<sup>3</sup> - Pykhtina, Ballam, Wood, Patisson & Patrick

کودک به او می‌پیوندد. هنگام بازی، کودک ممکن است گارد کمتری داشته باشد و تمایل بیشتری برای به اشتراک گذاشتن احساسات خود داشته باشد اما تحت فشار نیستند. آنها این کار را در زمان خودشان و با روش ارتباطی خاص خود انجام می‌دهند. مهارت حل مسئله از راه‌های مختلفی تقویت می‌شود که یکی از بهترین راه‌ها برای پرورش آن در کودکی بازی کردن است. در کنار آموزش‌های خانواده آنچه که می‌تواند کودکان را تشویق کند مهارت حل مسئله را بیاموزند اسباب بازی‌های جذاب و ترغیب کننده است. بازی‌های حل مسئله توانایی کار گروهی را افزایش می‌دهند. در طی فرایند بازی کودک ممکن است از دیگران کمک بخواهد همین امر به همراه مشورت کردن و انتخاب راه حل مناسب، باعث ایجاد پیوند اجتماعی شده و روحیه جمعی و کار گروهی را تقویت می‌کند. بازی‌های حل مسئله همچنین روحیه امیدواری و سخت کوشی را در کودکان تقویت می‌کنند زیرا کودک می‌آموزد هر مشکلی راه حلی دارد و باید برای پیدا کردن آن تلاش کرد، پس با آزمون و خطا به کشف راه می‌پردازد و با هر بار موفق شدن روحیه امیدواری و اعتماد به نفس کودک افزایش می‌یابد. زمانی که کودکان در حال بازی هستند این فرصت را دارند تا در موقعیت‌های متفاوت با مشکلات جدیدی رو به رو شوند. رشد فیزیکی، اجتماعی، عاطفی، عقلانی و زبانی کودکان از طریق بازی افزایش می‌یابد. یادگیری از طریق بازی یک فرآیند مهم در افزایش مهارت‌هایی از جمله حل مسئله برای کودکان است. در طول بازی کودکان یاد می‌گیرند تا با به کارگیری کلیه حواس پنج‌گانه، بتوانند مشکلات به وجود آمده در طول بازی را رفع کنند. بازی‌هایی که مبتنی بر تفکر استراتژیک و استدلال هستند و شانس در آن‌ها اثر خیلی کمی دارد مهارت حل مسئله در کودکان را به خوبی پرورش می‌دهد. این بازی‌ها اکثراً برای سنین بالاتر از شش سال طراحی شده‌اند و از نمونه‌های مطرح آن‌ها می‌توان به شطرنج اشاره کرد. بازی‌های استراتژیک قدرت استدلال، فکر خوانی، تجزیه و تحلیل و توانایی ریسک و انتخاب را در کودک تقویت می‌کنند و تا سنین بزرگسالی می‌توانند از بازی‌های محبوب باشند. نمونه‌هایی از بازی‌های استراتژیک عبارتند از بازی چوبیکسو، شطرنج، دالیز، اتللو، پنتاگو بازی در کودکان، توسعه مفهومی به نام تفکر واگرا را تشویق می‌کند، که این امر به توانایی ایجاد ایده‌ها با کشف بسیاری از راه‌های ممکن اشاره دارد. از طرف دیگر حل مسئله هم‌گرا شامل حل مشکلی است که یک راه حل واحد دارد. در حالی که حل مسئله هم‌گرا در کلاس درس و در آزمون‌های هوش معمولی تاکید شده است، حل مسئله واگرا به خلاقیت مرتبط است و بیشتر در جهان متنوع و پیچیده‌ای که ما در آن زندگی می‌کنیم قابل اجراست. توانایی حل مسئله به صورت واگرا، که از راه بازی بهبود یافته است، ممکن است به انتخاب مسیر کودک در دنیای واقعی کمک کند همانگونه که برای عملکرد خوب در آزمون استاندارد تشویق می‌شود. بنابراین، بازی درمانی بر مهارت حل مسئله در دانش‌آموزان دختر مقطع ابتدایی شهر رباط کریم تاثیر دارد. بدون شک هر تحقیقی در مرحله رسیدن به اهداف و نتایج دارای مشکلات و ابهاماتی می‌باشد. این تحقیق نیز از این اصل مستثنی نبوده است. لذا در ذیل به محدودیت‌هایی که در امر تحقیق وجود داشته است، اشاره می‌شود، برگزاری کلاس‌های آموزشی با اندکی مشکل در ارتباط با قرارگیری دانش‌آموزان در این کلاس‌ها همراه بود. در این پژوهش بسیاری از ویژگی‌های جمعیت شناختی مانند تحصیلات والدین، بهره هوشی دانش‌آموزان و مسایل فرهنگی جامعه مورد تحقیق به علت محدودیت زمانی موجود، مورد گواه قرار نگرفته است. لذا در راستای محدودیت‌های مطالعه حاضر پیشنهاد می‌شود در صورت امکان (چه از لحاظ زمانی و چه از لحاظ هزینه) اجرای پژوهش‌هایی با استفاده همزمان از چند روش مد نظر قرار گیرد و همچنین پیشنهاد می‌شود، بسیاری از ویژگی‌های جمعیت شناختی مانند تحصیلات والدین و بهره هوشی دانش‌آموزان و مسائل فرهنگی جامعه آماری در پژوهش‌های مشابه گواه شود.

#### منابع:

باسره، فاطمه؛ نبوشا، بهشته (۱۳۹۹). اثربخشی بازی‌های شناختی بر مهارت حل مسئله و حافظه فعال کودکان دارای اختلال ریاضی، همایش ملی پژوهش و نوآوری در روانشناسی، با نگاهی ویژه بر رویکردهای درمانی موج سوم، بابل.

باغبانی بیگدیلو، سمیه؛ رستم اوغلی، زهرا (۱۳۹۹). اثربخشی بازی درمانی بر بهبود مهارت‌های حل مسئله و کاهش رفتار پرخاشگرایانه بر اساس رویکرد شناختی- رفتاری در کودکان پسر پایه ششم ابتدایی شهرستان بيله سوار، دهمین کنفرانس ملی روانشناسی، علوم تربیتی و اجتماعی، بابل.

- پیک رفتار، سیما (۱۳۹۹). *اثربخشی بازی درمانی بر هوش هیجانی و افسردگی دانش آموزان مقطع ابتدایی شهر بوشهر*. پایان نامه کارشناسی ارشد دولتی. دانشگاه پیام نور استان بوشهر، مرکز پیام نور عسلویه.
- جلالی دیزجی، سکینه؛ کریمی ثانی، پرویز (۱۳۹۷). اثربخشی بازی درمانی بر نشانگان هیجانی رفتاری و مهارت های حل مساله در کودکان مراکز شبه خانواده. *نشریه تصویر سلامت*. دوره ۹، شماره ۲؛ ۱۱۶-۱۲۴.
- رضایی، سعید (۱۳۹۹). *اثربخشی بازی درمانی با رویکرد شناخت اجتماعی بر مشکلات رفتاری کودکان با اختلال های رفتاری برون نمود*. تهران
- صادق، لیلا (۱۳۹۹). *مقایسه اثربخشی بازی درمانی و قصه درمانی بر افزایش خودکارآمدی و حل مسئله در کودکان تک والد دوره اول ابتدایی*، دومین کنگره تازه یافته ها در حوزه خانواده، بهداشت روان، اختلالات، پیشگیری و آموزش، تهران.
- مرادی احمد، قبادی کبری (۱۳۹۹). اثربخشی آموزش خلاقیت بر مهارت حل مساله و مقایسه با روش بازی در کودکان پیش دبستانی. *فصلنامه علمی پژوهشی علوم روانشناختی*. ۱۹ (۸۵): ۵۷-۶۹
- Albay, E. M. (2019). Analyzing the effects of the problem solving approach to the performance and attitude of first year university students. *Social Sciences & Humanities Open*, 1(1), 100006.
- Davis, E. S., & Clark, M. A. (2012). Elementary School Counselors' Perceptions of Reality Play Counseling in Students' Relationship Building and Problem-Solving Skills. *Journal of School Counseling*, 10(11), n11.
- Dizaji, S. J., & Sani, P. K. (2018). The Effectiveness of Play Therapy on Symptoms of Emotional, Behavioral and Problem-Solving Skills in Foster Care Children. *Depiction of Health*, 9(2), 116-124.
- Pykhtina, O., Ballam, M., Wood, G., Pattison, S., & Patrick, O. (2012). *Designing for attention in play therapy the case of magic land*. School of Education, communication & Language sciences, Newcastle University.
- Taub, M., Sawyer, R., Smith, A., Rowe, J., Azevedo, R., & Lester, J. (2020). The agency effect: The impact of student agency on learning, emotions, and problem-solving behaviors in a game-based learning environment. *Computers & Education*, 147, 103781.