

## تأثیر بازی های آموزشی گروهی بر خلاقیت و یادگیری زبان انگلیسی کودکان با در نظر گرفتن نقش میانجی اشتیاق در آموزشگاه میلاد ناحیه ۴ کرج

الهام سلطانی شایان<sup>۱</sup>

دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ورامین، تهران، ایران

میلاد کیوانلو

دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ورامین، تهران، ایران

### چکیده

در پژوهش حاضر به تأثیر بازی های آموزشی گروهی بر خلاقیت و یادگیری زبان انگلیسی کودکان با در نظر گرفتن نقش میانجی اشتیاق در آموزشگاه میلاد ناحیه ۴ کرج پرداخته شد. پژوهش حاضر از نظر هدف از نوع تحقیقات، کاربردی و از جهت بررسی روابط بین متغیرها، در میان تحقیقات توصیفی-پیمایشی است. جامعه آماری پژوهش حاضر زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج بودند که با توجه به تعداد اعضای جامعه که ۱۰۰ نفره، با استفاده از جدول کرجسی و مورگان تعداد ۸۰ نفر برای توزیع پرسشنامه انتخاب گردیدند و بوسیله شیوه نمونه برداری تصادفی ساده داده ها جمع آوری گردید. در پژوهش حاضر برای گردآوری داده ها از پرسشنامه استاندارد بین المللی که روایی و پایایی آن مورد سنجش واقع گردیده استفاده شده است. به منظور آزمون فرضیات از نرم افزار spss و lisrel استفاده شده است. نتایج به دست آمده از آزمون مدل تحقیق نشان داد که بازی های آموزشی گروهی بر اشتیاق زبان آموزان موثر است. همچنین اشتیاق بر خلاقیت و یادگیری زبان آموزان تأثیر معناداری دارد و در نهایت خلاقیت بر یادگیری زبان آموزان موسسه زبان موثر است.

واژگان کلیدی: بازی های آموزشی گروهی، خلاقیت و یادگیری زبان انگلیسی

<sup>۱</sup> نویسنده مسئول: elhamsoltanishayan@gmail.com

## مقدمه

یادگیری یک فرایند است. در هر فرایند عوامل و متغیرهایی در حال تعاملند. نوع و شدت تعامل، تغییرات گوناگونی را به دنبال می‌آورد. موقعیت و محیط یادگیری از عوامل بسیار موثر در یادگیری است (Fitriana & Windiarti, 2020). اگر بخواهیم در مورد تاثیر بازی‌های آموزشی گروهی بر یادگیری و به طور کلی در مورد گروه و تیمی بودن صحبت کنیم، باید به برخی نکات توجه نماییم. در بازی‌های گروهی فرد در ارتباط با دیگران وارد احساسات پیچیده انسانی مانند انگیزه بیشتر، همدلی، مهربانی و بسیاری از احساساتی که با کلمات نمی‌توان آن‌ها را بیان کرد، می‌شود که می‌تواند یادگیری و خلاقیت را متاثر سازد. اگر بخواهیم کلی نگاه کنیم، فرق یک بازی گروهی و یک بازی فردی زیاد به چشم نمی‌آید، اما وقتی چند نفر در کنار هم برای یک هدف تلاش می‌کنند، با بسیاری از چالش‌ها و روابط ریز و درشت برخورد می‌کنند که می‌تواند برای تمامی مراحل زندگی از جمله یادگیری و زندگی شخصی به کمک هر فرد بیاید (Noorbakhsh, Calhoun, McShan, Swank, & Driver, 2019). وقتی که باید سلیقه فرد را با یک گروه هماهنگ کرد، یا با چند نفر دیگر ارتباط داشت و از توانایی و فکر دیگران هم استفاده کرد، قدرت مشورت گرفتن را بالا می‌برد؛ وقتی انزوا و گوشه گیری جایی در گروه ندارد هر فرد می‌آموزد چگونه در اجتماع با دیگران برخورد کند و این موضوع می‌تواند موجب خلاقیت و یادگیری افراد گردد (Fitriana & Windiarti, 2020). بازی‌های آموزشی گروهی می‌توانند با ایجاد جو دوستی و همکاری گروهی موجبات اشتیاق اعضای گروه را فراهم آورند و این اشتیاق گروهی منجر به یادگیری بهتر و حتی خلاقیت با تشویق افراد گروه به مشارکت گردد. کارشناسان حوزه آموزشی بازی‌های گروهی را برای افراد و علی‌الخصوص کودکان بسیار مفید می‌دانند، هرآنچه که یک کودک لازم است برای شروع زندگی اجتماعی بداند به طور جامع و کامل در بازی‌های آموزشی گروهی وجود دارد. هر دعوا و بحث با هم گروهی می‌تواند یک تجربه بسیار مفید باشد. آنجا که افراد متوجه می‌شوند دنیا پر است از سلیقه‌های مختلف و باید به سلیقه و نظر دیگران هم احترام گذاشت و آموزش نیز در بازی‌های گروهی بهتر صورت می‌پذیرد زیرا دانش‌آموزان مباحث آموزشی را با تعریف و همکاری با هم بهتر آموزش می‌بینند (Nash et al., 2019). با توجه به مباحث مطرح شده و اهمیت توجه به بازی‌های آموزشی گروهی و اینکه تاثیر آن بر اشتیاق و خلاقیت دانش‌آموزان مورد پژوهش واقع نشده است در این تحقیق به این سوال اصلی می‌پردازیم که آیا بازی‌های آموزشی گروهی بر خلاقیت و یادگیری زبان انگلیسی کودکان با در نظر گرفتن نقش میانجی اشتیاق در آموزشگاه میلاد ناحیه ۴ کرج موثر است؟

## مبانی نظری تحقیق

**یادگیری:** یادگیری به معنای توانایی دانش‌آموزان در پاسخ دهی به مسائل مربوط به موضوع یا موضوعات خاص پیش‌بینی شده برای یک دوره آموزشی است (Ramesh & Chandrababu, 2018). یادگیری شامل ثبت کلیه فعالیت‌های شناختی فرد تحصیل‌کننده است که با یک سیستم درجه بندی مورد توافق با توجه به سطوح مختلف فعالیت‌های هیجانی و آموزشی و جدول زمانی سنجیده می‌شود و به عنوان فرایند پیشرفت تحصیلی در نظر گرفته می‌شود (Rutman & Hubberstey, 2018). یادگیری اساس رفتار آدمی است. بیشتر رفتارهای مردم، حاصل آن چیزی است که فرا گرفته‌اند. به طور کلی انسان با پدیده‌ی یادگیری می‌تواند رفتار اجتماعی، عاطفی، روانی، عقلانی و تا حدودی جسمانی خود را بهبود بخشد. چون وضع افراد از لحاظ خصوصیات که ذکر شد باهم متفاوت است. به همین جهت جریان یادگیری نیز در افراد مختلف می‌باشد. علاوه بر این موقعیت یادگیری نیز در جریان یادگیری موثر است (Amoli & Aghashahi, 2016).

**خلاقیت:** خلاقیت توان ساختن یا خلق نمودن چیزی جدید است، خواه راهکاری جدید برای حل یک مشکل، یک روش یا یک دستگاه جدید، و یا یک شیئی یا فرم جدید هنری. خلاقیت مهم‌ترین و اساسی‌ترین قابلیت و توانایی انسان و بنیادی‌ترین

عامل ایجاد ارزش است که در همه ابعاد و جوانب زندگی وی نقش کاملاً حیاتی ایفا می‌کند (de Vasconcellos, Garrido, & Parente, 2019). خلاقیت و نوآوری از والاترین ویژگی‌های انسان است. همه علوم، تولیدات، فناوری‌ها، صنایع، ابداعات، اختراعات، هنرها، ادبیات، موسیقی، معماری و به‌طور کلی اساس انواع تمدن‌ها از ابتدا تاکنون و کلیه دستاوردهای بشری، جلوه‌های گوناگون خلاقیت و نوآوری است. تمدن انسانی و زندگی وی بدون خلاقیت امکان‌پذیر نیست (Nisula & Kianto, 2018). به نظر می‌رسد که خلاقیت دانش آموزان بر یادگیری آنان موثر باشد (Rutman & Hubberstey, 2018).

اشتیاق: به طور خاص، اشتیاق افراد را قادر می‌سازد تا به تلاش خود برای دستیابی به اهداف ادامه دهند. علاوه بر این، افراد دارای اشتیاق بالا متعهد باقی می‌مانند و به اهداف خود در طول دوره‌های طولانی علاقه نشان می‌دهند (Van Doren et al., 2019). به این ترتیب، نشان داده شده است که یک متغیر کلیدی مرتبط با نتایج در محیط‌های کاری اشتیاق است که البته حفظ آن مشکل است (Credé, Tynan, & Harms, 2016; Duckworth, Kirby, Tsukayama, Berstein, 2007; Ericsson, 2011; Duckworth et al., 2007). وجود اشتیاق می‌تواند موجب خلاقیت گردد (Fitriana & Windiarti, 2020). همچنین اشتیاق در همه امورات نقش مهمی ایفا نموده و می‌تواند موجب یادگیری گردد (Nisula & Kianto, 2018).

بازی‌های آموزشی گروهی: کارشناسان حوزه آموزش بازی‌های آموزشی گروهی را برای افراد و علی‌الخصوص کودکان بسیار مفید می‌دانند (Kapp, 2012)، هرآنچه که یک کودک لازم است برای شروع زندگی اجتماعی بداند و آموزش ببیند به طور جامع و کامل در بازی‌های گروهی وجود دارد. بازی‌های آموزشی گروهی از شیوه‌های جدید آموزش بوده که تاثیر بسزایی در یادگیری دارد. با گروه بودن و استفاده از تجربه کودکان دیگر، ایجاد روحیه همدلی و کشف روحیات و اخلاقیات کودکان در این بازی‌ها آشکار می‌شود و موجب یادگیری و خلاقیت بهتر افراد می‌گردد. بازی‌های آموزشی گروهی موجب اشتیاق دانش آموزان می‌گردد (Fitriana & Windiarti, 2020).

#### پیشینه تحقیق

تحقیقی توسط کلم و کانل<sup>۲</sup> (۲۰۲۰) درباره نقش درگیری بر عملکرد تحصیلی بر روی دانش آموزان ابتدایی، راهنمایی و متوسطه انجام شد. یافته‌های آنها نشان داد حمایت معلم نقش مهمی در درگیری دانش آموزان دارد. سطح بالای درگیری به نوبه خود با حمایت بیشتر و نمرات بالاتر ارتباط داشت. ۶۸ درصد دانش آموزان مدرسه راهنمایی نمونه این تحقیق که از حمایت پایینی برخوردار بودند در امور تحصیلی نیز کمتر درگیر می‌شدند. در این تحقیق حمایت معلمان فوق العاده با درگیری دانش آموزان ارتباط داشت. در واقع دانش آموزانی که بیشتر درگیر امور درسی بودند، توجه بیشتر و علاقه مندی زیادتری داشتند. در تحقیق آنها، میزان درگیری دانش آموزان، یک پیش بینی گر قوی در موفقیت دانش آموزان صرف نظر از پایگاه اقتصادی و اجتماعی آنها در مدرسه محسوب شد. به علاوه در این تحقیق، دانش آموزانی که درگیر فعالیت‌های درسی می‌شدند نمرات بالاتری داشتند و کمتر در معرض رفتارهای انحرافی و ترک تحصیل بودند.

لویر و همکاران (۲۰۲۰) در تحقیقی تصویر مرکبی از اثرات برنامه‌های کلاس‌های فوق برنامه و کلاس‌های تابستانی را برای تکمیل تحصیلات دانش آموزان کم موفقیت را به تصویر می‌کشند. برای واضح کردن اثرات کلاس‌های خارج از برنامه،

<sup>2</sup>. Klem & Connel

تحقیقاتی را بر روی این برنامه‌ها انجام می‌دهند تا دانش آموزان در معرض خطر در دروس خواندن و یا ریاضیات را مساعدت کند. محققان ۳۵ مطالعه را تحلیل می‌کنند که گروه‌های کنترل و مقایسه‌ای را بکار برده و به معیارهای مشمول دیگر رسیده‌اند. فراتحلیل‌ها اثرات این برنامه‌ها روی پیشرفت تحصیلی دانش آموزان در خواندن و ریاضیات را اندکی مثبت اما از نظر آماری معنادار نمایان ساخته‌اند و برای برنامه‌هایی با ویژگی خاص مانند تدریس خصوصی در خواندن اثرهای مثبت بزرگتری بدست آمده است. همچنین در این برنامه‌ها که بعد از مدرسه یا در طی تابستان صورت گرفته‌اند تفاوتی در تأثیر آن‌ها ایجاد نشده است.

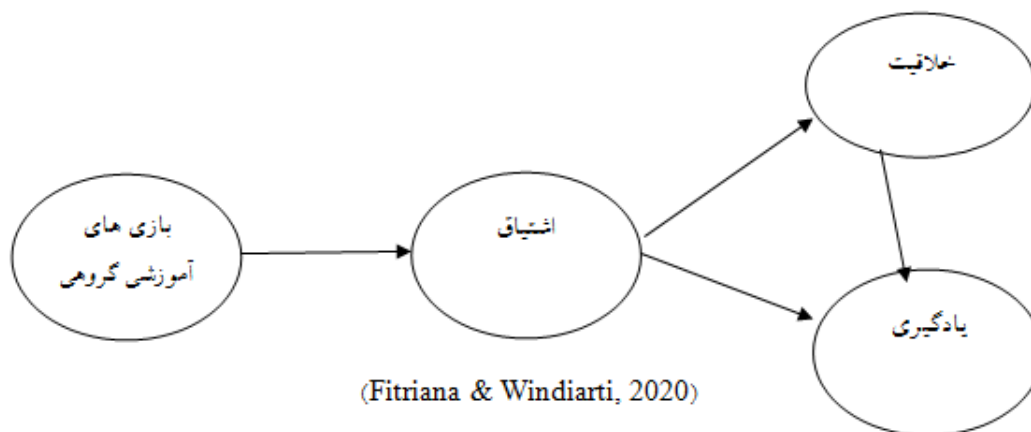
حسینی (۱۳۹۹) تحقیقی با عنوان «بررسی شیوه‌های مختلف تعامل بین دانش آموز و معلم و ارتباط آن با پیشرفت تحصیلی» در مدارس آذربایجان غربی انجام داد. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که: روابط خوب بین معلم و دانش آموز در پیشرفت تحصیلی فراگیران نقش بسیار مهمی دارد. همچنین دخترها نسبت به پسرها تعامل بیشتری با معلم داشته و از پیشرفت تحصیلی بهتری برخوردار بودند؛ و این شاید از استقلال عاطفی پسرها حکایت می‌کند و با توجه به جو جامعه آزادترند. نهتانی و مرزیه (۱۳۹۸) پژوهشی تحت عنوان نقش عوامل درونی و بیرونی اثرگذار در گرایش به افت تحصیلی دانش آموزان انجام دادند در این تحقیق برای یافتن علل افت تحصیلی مسایل گوناگونی را از جمله درگیری مدرسه ای، روابط معلم و دانش آموز، شرایط امنیتی عواطفی خانواده و شرایط اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی خانواده را مورد بررسی قرار گرفته است. و نتایج نشان داد که نقش عوامل خانوادگی و اجتماعی بیشترین تاثیر را در گرایش به افت تحصیلی دانش آموزان دارد.

#### اهداف تحقیق

هدف اصلی تحقیق تعیین تاثیر بازی های آموزشی گروهی بر خلاقیت و یادگیری زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج با در نظر گرفتن نقش میانجی اشتیاق است

اهداف فرعی تحقیق به شرح زیر می باشند:

- تعیین تاثیر بازی های آموزشی گروهی بر اشتیاق زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج
- تعیین تاثیر اشتیاق بر خلاقیت زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج
- تعیین تاثیر اشتیاق بر یادگیری زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج
- تعیین تاثیر خلاقیت بر یادگیری زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج



(Fitriana & Windiarti, 2020)

شکل ۱: مدل تحقیق

روش تحقیق

تحقیق حاضر از نوع تحقیقات کاربردی است و با توجه به اینکه برای سنجش فرضیات اطلاعات یک بار جمع آوری شده پژوهش حاضر از لحاظ افق زمانی مقطعی بوده که بدان بررسی های مقطعی گویند. از نظر روش جمع آوری اطلاعات نیز جزء تحقیقات توصیفی- پیمایشی می باشد و از نظر نوع داده ها نیز کمی می باشد. روش نمونه گیری در تحقیق حاضر نمونه گیری تصادفی ساده بوده است. زمان اجرای تحقیق حاضر اسفند ماه سال ۹۹ بوده و جامعه آماری پژوهش حاضر زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج بودند که با توجه به تعداد اعضای جامعه که ۱۰۰ نفر بودند با استفاده از جدول کرجسی و مورگان تعداد ۸۰ نفر برای توزیع پرسشنامه انتخاب گردیدند و بوسیله پرسشنامه اطلاعات لازم برای آزمون فرضیات از آنها جمع آوری گردید و در پرسشنامه از مقیاس لیکرت پنج نقطه ای برای سنجش هر یک از مؤلفه ها استفاده شده است. برای تست روابط بین متغیرهای مدل بدلیل در نظر گرفتن همزمان تاثیرات کلیه متغیرها از روش مدلسازی معادلات ساختاری استفاده شده و جهت آزمون های آماری از نرم افزارهای *lisrel* و *Spss20* استفاده شده است.

جدول ۱- متغیرهای اصلی تحقیق و روایی و پایایی

متغیر	تعداد سوالات	منبع	پایایی کل ۰/۸۹۷	میانگین واریانس AVE استخراجی
بازی های آموزشی گروهی	۵ سوال	فیتریانا و ویندیارتی (۲۰۲۰)	۰/۸۶۳	۰/۵۳
اشتیاق زبان آموزان	۵ سوال	فیتریانا و ویندیارتی (۲۰۲۰)	۰/۸۹۱	۰/۵۲
خلاقیت زبان آموزان	۶ سوال	فیتریانا و ویندیارتی (۲۰۲۰)	۰/۸۹۸	۰/۵۱
یادگیری زبان آموزان	۵ سوال	فیتریانا و ویندیارتی (۲۰۲۰)	۰/۸۰۶	۰/۵۲

## تجزیه و تحلیل نتایج تحقیق

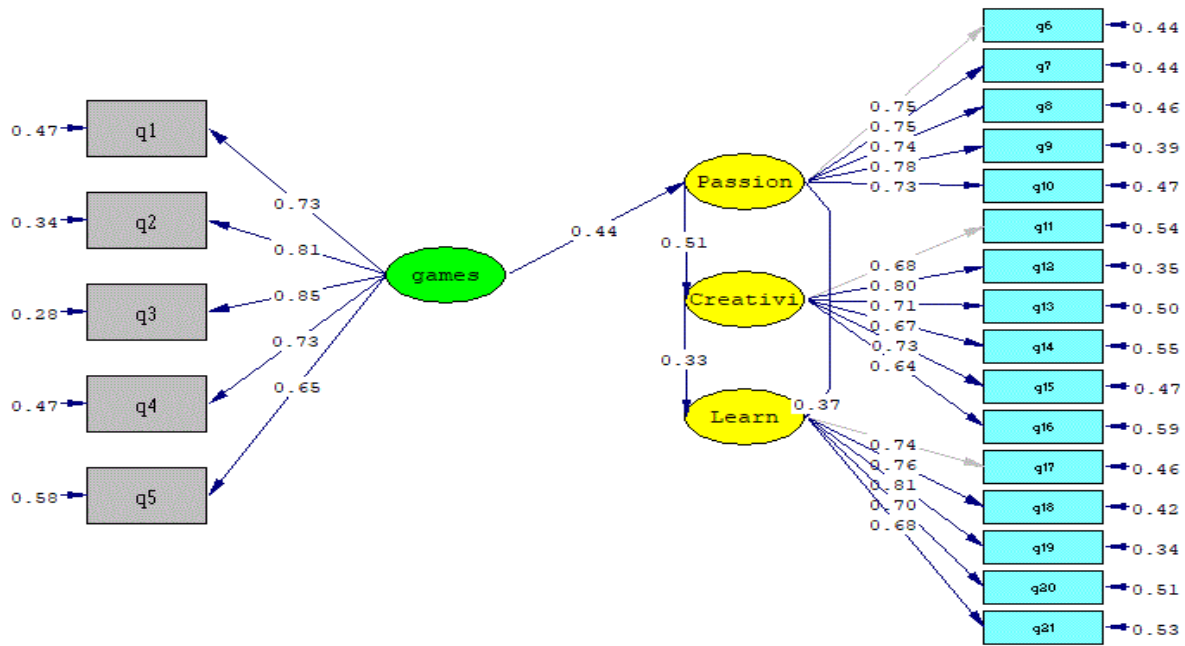
برای ارزیابی پایایی پرسشنامه از ضریب آلفای کرونباخ استفاده شده که این ضریب  $0/897$  بدست آمده که با توجه به این که حداقل ضریب پایایی لازم در پرسشنامه‌های پژوهشی  $0/7$  می‌باشد لذا می‌توان چنین نتیجه‌گیری کرد که پرسشنامه مورد استفاده در این تحقیق از پایایی بالایی برخوردار می‌باشد؛ همچنین برای تک تک متغیرها نیز آلفای کرونباخ و پایایی ترکیبی محاسبه شده است که مقدار همگی بالاتر از  $0/7$  می‌باشند (جدول ۱) و نشان از پایایی سوالات هر عامل دارد. جهت تخمین اعتبار؛ پرسشنامه تحقیق در میان جمعی از خبرگان توزیع و سپس با استفاده از سنجش شاخص روایی محتوا و نسبت روایی محتوا مورد بررسی و تایید قرار گرفت (نوندورف، ۲۰۱۶). در مطالعه حاضر برای سنجش اعتبار محتوا از ۱۵ ارزیاب استفاده شد؛ حداقل مقدار قابل قبول سی وی آر با این تعداد ارزیاب بر اساس جدول لاوشه  $0/49$  و سی وی آی  $0/79$  می‌باشد که مقدار CVR برای تمام متغیرها بالای  $0/49$  و مقدار CVI بالای  $0/79$  بوده است. پس از تحلیل پاسخ‌های خبرگان، پرسشنامه نهایی تنظیم و تایید گردید. همچنین برای سنجش روایی همگرا و روایی تشخیصی از تحلیل عاملی در لیزرل استفاده گردید (نوندورف، ۲۰۱۶). مقدار کلیه بارهای عاملی سوالات و همبستگی میان سازه‌ها بوده که نشان از وجود روایی تشخیصی دارد. جدول ۱ آمده است بزرگتر از  $0/5$  بوده که نشان از وجود روایی همگرا است و هینطور میزان جذر واریانس استخراج شده هر سازه در حالت تخمین استاندارد لیزرل (شکل ۱) بیشتر از همبستگی میان سازه‌ها بوده که نشان از وجود روایی تشخیصی دارد. همچنین میزان ارتباط هر متغیر با سازه مربوطه بیش از ارتباط آن متغیر با دیگر سازه‌ها در تحلیل عاملی اکتشافی بوسیله نرم افزار اس پی اس اس بوده است که نشان از وجود روایی واگرا دارد. همچنین ضریب شاخص KMO،  $0/918$  بدست آمده که نشان از کافی بودن تعداد نمونه برای تحلیل عاملیست.

برای بررسی نرمال بودن توزیع‌ها از آزمون اسمیرنف-کولموگروف استفاده شد که با توجه به بالای  $0/05$  بودن سطح معناداری خروجی کلیه متغیرهای پژوهش مشخص گردید که کلیه متغیرها از توزیع نرمال برخوردارند. در این پژوهش از روش مدل‌یابی معادلات ساختاری با استفاده از نرم افزار لیزرل برای تعیین برازندگی مدل ساختاری و آزمون فرضیه‌های پژوهش استفاده شده است که شاخصهای برازش در جدول زیر آمده است.

جدول ۲- شاخص‌های برازش مدل

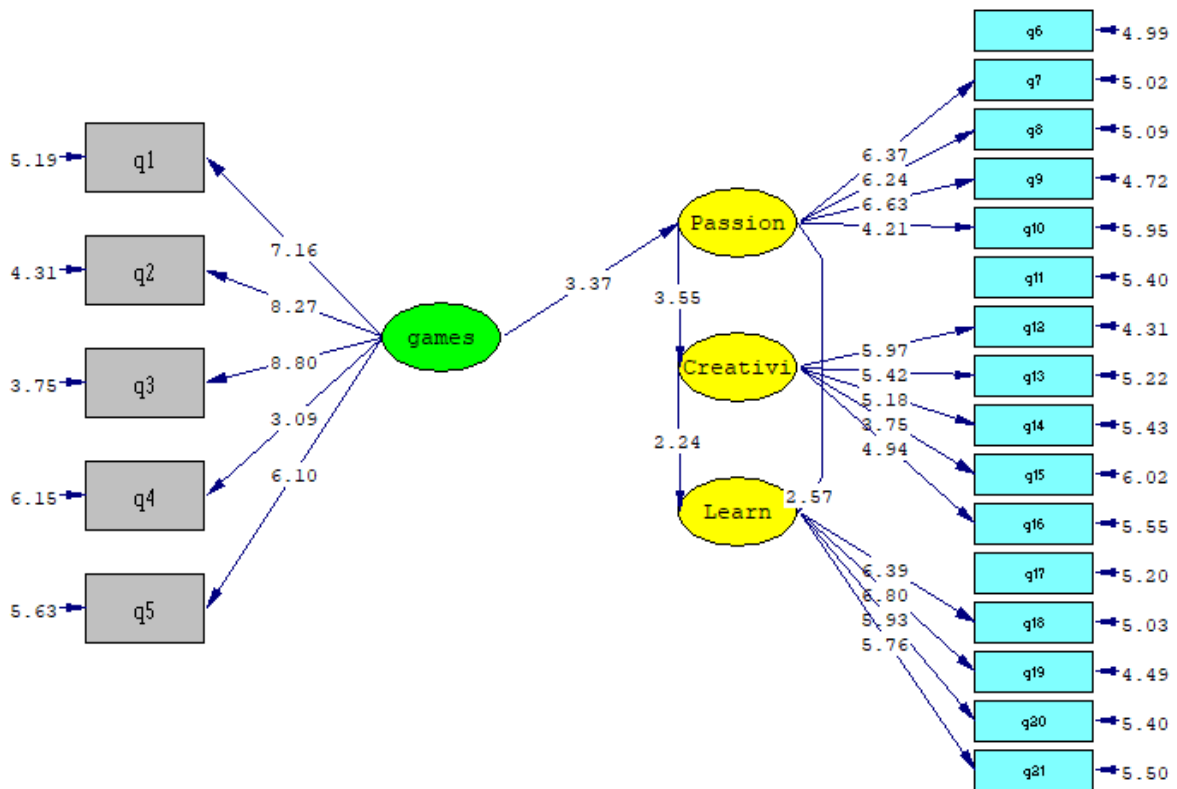
نام شاخص	مقدار بدست آمده	حد مجاز
$X^2/df$	$1/87$	کمتر از ۳
GFI	$0/91$	بالاتر از $0/9$
AGFI	$0/91$	بالاتر از $0/9$
CFI	$0/92$	بالاتر از $0/9$
NFI	$0/91$	بالاتر از $0/9$
NNFI	$0/90$	بالاتر از $0/9$
RMSEA	$0/054$	کمتر از $0/1$

با توجه به شاخص‌های ارائه شده در جدول بالا می‌توان گفت که مدل پژوهش از برازش مناسبی برخوردار است. مدل نهایی معادلات ساختاری نیز در دو حالت تخمین ضرایب و معناداری ضرایب در شکل‌های زیر ارائه شده است.



Chi-Square=346.24, df=185, P-value=0.00000, RMSEA=0.054

شکل ۲: مدل تحقیق در حالت استاندارد



Chi-Square=346.24, df=185, P-value=0.00000, RMSEA=0.054

شکل ۳: مدل تحقیق در حالت معناداری

یافته های تحقیق

نتایج حاصل از آزمون فرضیات پژوهش در جدول زیر ارائه می گردد:

جدول ۳ - ضرایب مسیر اثرات متغیرها و معنی داری پارامترهای برآورد شده

تائید یا رد	معناداری	ضریب مسیر	فرضیات
تائید	۳.۳۷	۰.۴۴	بازی های آموزشی گروهی بر اشتیاق زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج تاثیر معناداری دارد؛
تائید	۳.۵۵	۰.۵۱	اشتیاق بر خلاقیت زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج تاثیر معناداری دارد؛
تائید	۲.۵۷	۰.۳۷	اشتیاق بر یادگیری زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج تاثیر معناداری دارد؛
تائید	۲.۲۴	۰.۳۳	خلاقیت بر یادگیری زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج تاثیر معناداری دارد؛

**فرضیه اول- بازی های آموزشی گروهی بر اشتیاق زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج تاثیر معناداری دارد؛**

با توجه به مقدار t محاسبه شده که ۳.۳۷ بدست آمده که از ۱/۹۶ بزرگتر است می توان فرضیه فوق را تایید کرد. با این تفاسیر می توان بیان نمود که بازی های آموزشی گروهی می تواند بر اشتیاق زبان آموزان موثر باشد. نتیجه حاصل از این فرضیه با نتیجه تحقیق فیتریانا و ویندیارتی (۲۰۲۰) همخوانی دارد.

**فرضیه دوم- اشتیاق بر خلاقیت زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج تاثیر معناداری دارد؛**

با توجه به مقدار t محاسبه شده که ۳.۵۵ بدست آمده که از ۱/۹۶ بزرگتر است می توان فرضیه فوق را تایید کرد. با این تفاسیر می توان بیان نمود که اشتیاق زبان آموزان می تواند بر خلاقیت زبان آموزان موثر باشد. نتیجه حاصل از این فرضیه با نتیجه تحقیق فیتریانا و ویندیارتی (۲۰۲۰) همخوانی دارد.

**فرضیه سوم- اشتیاق بر یادگیری زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج تاثیر معناداری دارد؛**

با توجه به مقدار t محاسبه شده که ۲.۵۷ بدست آمده که از ۱/۹۶ کوچکتر است نمی توان فرضیه فوق را تایید کرد. با این تفاسیر می توان بیان نمود که اشتیاق زبان آموزان می تواند بر یادگیری زبان آموزان موثر باشد. نتیجه حاصل از این فرضیه با نتیجه تحقیق فیتریانا و ویندیارتی (۲۰۲۰) و (واندورن و همکاران، ۲۰۱۹) همخوانی دارد.

**فرضیه چهارم- خلاقیت بر یادگیری زبان آموزان موسسه زبان میلاد ناحیه ۴ کرج تاثیر معناداری دارد؛**

با توجه به مقدار t محاسبه شده که ۲.۲۴ بدست آمده که از ۱/۹۶ بزرگتر است می توان فرضیه فوق را تایید کرد. با این تفاسیر می توان بیان نمود که خلاقیت زبان آموزان می تواند بر یادگیری زبان آموزان موثر باشد. نتیجه حاصل از این فرضیه با نتیجه تحقیق فیتریانا و ویندیارتی (۲۰۲۰) و (واندورن و همکاران، ۲۰۱۹) همخوانی دارد.

**نتیجه گیری و پیشنهادات**

با توجه به تحقیق صورت گرفته نتیجه گیری می شود که برای موسسه زبان میلاد ارزنده است که بازی های آموزشی گروهی و اشتیاق زبان آموزان را مورد توجه قرار دهد. بازی های آموزشی گروهی بر اشتیاق زبان آموزان موثر است. همچنین اشتیاق



بر خلاقیت و یادگیری زبان آموزان تاثیر معناداری دارد و در نهایت خلاقیت بر یادگیری زبان آموزان موسسه زبان موثر است. بازی های آموزشی گروهی می بایست در موسسه زبان میلاد مورد توجه قرار گیرد. مدیران باید بتوانند با تصمیم های آموزشی مناسب باعث ایجاد احساس اشتیاق و خلاقیت در زبان آموزان شوند.

فعالیت های دسته جمعی در بازی ها به کودکان کمک می کند تا به بیان احساسات و مکنونات قلبی که از روح لطیف و بی آرایش آن ها سرچشمه می گیرد، پردازند. هیجانها، کمبودها و ترس های خود را از دل بیرون بریزند و به فراموشی بسپارند. کودکی که به هنگام بازی قایم باشک، برای یافتن دیگران حتی به بیغوله های تاریک سر می کشد و در مکان ها و زیر سقف های متروکه تنها به جستجو می پردازد در واقع به طور غیرمستقیم ترس های موهومه کودکانه را از تاریکی و تنهایی، از وجود خود دور می سازد. کودکان قادر نیستند که آنچه را احساس می کنند به طور روشن و واضح بیان کنند. ترتیب دادن بازی های نمایشی و همچنین استفاده کودکان از ابزار و وسایل بازی های فردی در بیان احساسات و افزایش خزانه لغات و مفاهیم کلمات آن ها را کمک خواهد کرد.

**همچنین پیشنهادات کاربردی زیر در خصوص هر متغیر ارائه می گردد:**

### بازی های آموزشی گروهی

در خصوص این متغیر می بایست:

- در بازی های آموزشی زبان آموزان را مشارکت داد
- بازی های آموزشی را برای زبان آموزان جذاب نمود
- بازی های آموزشی سرگرم کننده باشند
- مفاهیم آموزشی در بازی های گروهی به زبان آموزان آموخته شوند

### اشتیاق

در خصوص این متغیر می بایست:

- تلاش شود با ارتباط مناسب با زبان آموزان در آنها اشتیاق بوجود آید
- تلاش شود تعامل مناسبی بین موسسه و زبان آموزان برقرار گردد.
- مزایای تحصیل زبان و آینده آن برای زبان آموزان ترسیم شود.

### خلاقیت زبان آموزان

در خصوص این متغیر می بایست:

- تلاش گردد خلاقیت در زبان آموزان تقویت شود
- زبان آموزان را به تفکر در مورد راه حل مسائل آموزشی واداشت

### یادگیری زبان آموزان

در خصوص این متغیر می بایست:

- تلاش شود بازخور تحصیلی بیشتری به زبان آموزان داده شود.
- حمایت از موفقیت تحصیلی در زبان صورت پذیرفته و جوایز برای زبان آموزان موفق در نظر گرفته شود.

- Amoli, S. J., & Aghashahi, F. (2016). An Investigation on Strategic Management Success Factors in an Educational Complex. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 230, 447-454. doi:<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.09.056>
- de Vasconcellos, S. L., Garrido, I. L., & Parente, R. C. (2019). Organizational creativity as a crucial resource for building international business competence. *International Business Review*, 28(3), 438-449. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ibusrev.2018.11.003>
- Fitriana, D. A., & Windiarti, R. J. B. E. C. E. P. (2020). The Influence of Educational Games Tools on Students' Cognitive Ability in Geometry of Students Group A. 9(1).
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*: Wiley San Francisco.
- Nash, E. F., Osmond, J., Nyaboko, J., Whitehouse, J. L., Rashid, R., Nagakumar, P., . . . Desai, M. (2019). P438 An interactive group educational event for people with cystic fibrosis, their family and carers - a novel approach. *Journal of Cystic Fibrosis*, 18, S181. doi:[https://doi.org/10.1016/S1569-1993\(19\)30730-1](https://doi.org/10.1016/S1569-1993(19)30730-1)
- Nisula, A.-M., & Kianto, A. (2018). Stimulating organisational creativity with theatrical improvisation. *Journal of Business Research*, 85, 484-493. doi:<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2017.10.027>
- Noorbakhsh, D., Calhoun, S., McShan, E. E., Swank, C., & Driver, S. (2019). You, Me and TBI Makes Three: Development of a Brain Health-Focused Educational Support Group. *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation*, 100(12), e212. doi:<https://doi.org/10.1016/j.apmr.2019.10.159>
- Ramesh, J., & Chandrababu, R. (2018). Community-based educational intervention on necklace method as a natural family planning amongst reproductive age group women in India. *International Journal of Nursing Sciences*, 5(1), 29-32. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijnss.2017.12.009>
- Rutman, D., & Hubberstey, C. (2018). Fostering educational success of children and youth in care: Perspectives of youth with experience living in care. *Children and Youth Services Review*, 94, 257-264. doi:<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.10.022>
- Van Doren, N., Tharp, J. A., Johnson, S. L., Staudenmaier, P. J., Anderson, C., & Freeman, M. A. (2019). Perseverance of effort is related to lower depressive symptoms via authentic pride and perceived power. *Personality and Individual Differences*, 137, 45-49. doi:<https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.07.044>