

بررسی تأثیر آموزش یک دوره حرکات منتخب ریتمیک و بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی نوجوانان دختر

مرضیه امیرخانی^۱، دکتر زهرا سلمان^۲

چکیده:

مقدمه و هدف: رویکرد انعطاف‌پذیری مغز، کاربردها و دلالت‌های زیادی برای افزایش فعالیت‌های عصبی و هوشی دارد. از این رو هدف از انجام پژوهش حاضر بررسی تأثیر آموزش یک دوره حرکات منتخب ریتمیک و بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی نوجوانان دختر می‌باشد.

روش شناسی: جامعه آماری مورد نظر کلیه مدارس دخترانه در سال تحصیلی ۹۳-۹۲ در دامنه سنی ۱۲ تا ۱۸ سال استان اصفهان می‌باشد. که از میان این مدارس ۶۰ دانش‌آموز به صورت تصادفی انتخاب گردید. در مرحله‌ی پیش‌آزمون، سطح هوش اجتماعی نوجوانان با استفاده از پرسشنامه چادنا مورد ارزیابی قرار گرفت. سپس تمام شرکت‌کنندگان در غالب دو گروه آزمایشی الف، ب و گروه کنترل تقسیم شدند. گروه آزمایشی الف طی ۱۶ هفته تحت تأثیر برنامه‌ی بازی‌های رایانه‌ای و گروه آزمایشی ب نیز تحت تأثیر یک دوره فعالیت‌های بدنی منتخب ریتمیک قرار گرفت، گروه کنترل در این مدت هیچ‌گونه فعالیت خاصی انجام نداد. پس از پایان دوره‌ی تمرین، تست هوش اجتماعی مجدداً اجرا شد. نتایج بدست آمده در دو مرحله با استفاده از آزمون کوواریانس و آزمون تی مستقل مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

یافته‌ها: نشان داد که در مرحله‌ی پیش‌آزمون بین میانگین امتیازات هوش اجتماعی نوجوانان (سه گروه) تفاوت معناداری وجود ندارد، اما در مرحله‌ی پس‌آزمون میانگین امتیازات هوش اجتماعی دو گروه آزمایش، بیشتر از گروه کنترل بود ($p < 0.05$). همچنین نتایج نشان داد اختلاف معناداری بین دو گروه آزمایش حرکات منتخب ریتمیک و بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد، بطوری که تأثیر یک دوره فعالیت‌های منتخب ریتمیک بر رشد هوش اجتماعی نوجوانان به‌طور معناداری بالاتر از تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بود.

بحث و نتیجه‌گیری: مشاوران مدارس و دیگر نهادهای مرتبط با آگاهی از این تحقیق می‌توانند نتایج آن را در جهت کمک به خانواده‌های مراجعه‌کننده، که نگران هوش اجتماعی و روابط اجتماعی دختران خود هستند به کارگیرند.

واژه‌های کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، حرکات منتخب ریتمیک، هوش اجتماعی

۱. دانشجوی کارشناسی ارشد تربیت بدنی دانشگاه علامه طباطبایی تهران، ایران

۲. دانشیار دانشگاه علامه طباطبایی، تهران، ایران

مقدمه

یکی از مشخصه‌های آدمی برخورداری از عامل هوش است که او را از سایر جانداران و حیوانات مجزا ساخته است. متداولترین تعریف در مورد هوش را کلونین^۱ (۲۰۰۰) امریکایی اراده داده است. او معتقد است که شایستگی و استعداد یادگیری در افراد، هوش نامیده می‌شود (۱). یکی از تعاریفی که بسیار مورد استقبال قرار گرفته تعریفی است که وکسلر^۲ (۱۹۸۵) پیشنهاد کرده است، او هوش را به عنوان یک استعداد کلی شخصی برای درک جهان خود و بر آورده ساختن انتظارات آن تعریف می‌کند. (۲). در هریک از تعاریف مزبور جنبه‌های مختلفی از هوش مورد توجه قرار گرفته است. گاردنر^۳ (۱۹۸۳) معتقد است که افراد برای هر مسأله خاصی هوش مربوط به آن مسأله را به کار می‌برند. برای مثال مهارت‌های اجتماعی می‌توانند با اندکی پرورش و جداکاری گسترده وسیعی از امکانات را برای افراد فراهم آورند که به آن هوش اجتماعی گفته می‌شود (۳). طی سال‌های ۱۹۲۰ ثرن‌دایک^۴ در دانشگاه کلمبیا از عبارت هوش اجتماعی برای توصیف مهارت سرکردن با دیگران استفاده کرد، او یکی از نظریه پردازانی است که در نظریه‌های خود هوش را ترکیبی از عبارت‌ها و توانایی‌ها معرفی می‌کند و توانمندی‌های اجتماعی را یکی از عنصرهای مهم هوش می‌داند (۴). دو مسأله ی وراثت و محیط در رابطه با هوش حائز اهمیت اند. تأثیر وراثت در هوش قابل توجه است اما نباید اثر محیط را بر روی آن نادیده گرفت. این دو عامل به نحوی در یکدیگر پیوند خورده‌اند که، نمی‌توان میزان تأثیر هریک را بطور جداگانه اندازه گرفت (۵). از نظر روانشناسی چنین استنباط می‌شود که، اساس و بنیاد قوه‌ی شناختی، هوش انسان خصیصه‌ای ثابت نیست (۱). و هر فردی از یک میزان هوش اجتماعی برخوردار است، که در اثر دخالت عوامل محیطی تجلی یافته و گسترش افقی پیدا می‌کند. به عبارتی، شرایط مناسب محیطی کمک می‌کند، از حداکثر استعداد ذهنی استفاده شود. بنابراین، مرتبه هوش افراد تغییرناپذیر است و رشد و تکامل هوش می‌تواند به معنای فعلیت یافتن استعداد ذاتی باشد (۱، ۶). در این بین ابزارهای سرگرم کننده‌ی آموزشی نظیر بازی‌های رایانه‌ای و فعالیت‌های بدنی به عنوان یک عامل محیطی می‌تواند در رشد هوش به معنای وسعت بخشیدن به یادگیری، حیطه‌های مختلف هوش از جمله هوش اجتماعی مؤثر باشد (۷، ۶)..

بدون شک، سلامت و نشاط جسمی و روانی دختران دغدغه‌ی مهم خانواده‌ها و جامعه بوده و فعالیت‌های ورزشی یکی از عوامل تأثیرگذار در این زمینه است (عقل سالم در بدن سالم) (۸). در حقیقت دختران امروز، مادران فردای این سرزمین هستند و به جهت نقش عظیمی که در تربیت و تعالی افراد و در نتیجه جامعه دارند، باید مورد توجه جدی قرار گیرند (۹). فرزندان برخوردار از سلامت جسمی، روانی، اخلاقی و عقلی، در کالبد این قشر شکل خواهد گرفت. بنابراین تن و روح سالم و شاداب دختران، ضامن نسل پویا و سالم جامعه آینده است. بخش عمده‌ی چنین سلامتی در فعالیت‌های زنگ ورزش، و هم چنین سایر محیط‌های ورزشی شکل می‌گیرد. (۸).

به اعتقاد فلاول^۵ (۱۹۸۸) رشد حرکتی و شرکت فعال در فعالیت‌های بدنی اساس رشد عاطفی، اجتماعی، روانی، حرکتی و شناختی انسان را تشکیل می‌دهد (۱۰). ماریا مونته سوری^۶ (۱۹۳۲) مربی ایتالیایی تعلیم و تربیت

1. Kelvin

2. Wexler

۳. Gardner

۴. Srndayk

5. Flavil

۶. Maria Montessori

معتقد است که می‌توان از طریق فعالیت‌های بدنی معایب اخلاقی و اجتماعی کودکان و نوجوانان را رفع یا کاهش داد و پایه‌های عشق و علاقه به کار و فعالیت اجتماعی را در آنها تحکیم کرد (۱۱). به طور کلی نقش‌هایی که برای بازی‌ها در قالب انواع فعالیت‌های بدنی در نظر گرفته می‌شود، روشن می‌کند که فعالیت بدنی به هر صورت که ارائه شوند تأثیری مثبت بر کودکان و نوجوانان می‌گذارند، خواه این تأثیر در سازندگی زندگی عاطفی باشد، خواه در رشد شناختی یا رشد اجتماعی (۱۲). انسان از طریق فعالیت‌های بدنی جمعی، علاقه‌ی اجتماعی را که نمادی از ظرفیت انسان برای تعامل با اجتماع است را یاد می‌گیرد (۱۱). شرکت در این نوع فعالیت‌ها باعث ارتباط با دوستان می‌شود و فرد را از نظر اجتماعی فعال‌تر می‌گرداند (۱۳). تحقیقات نشان داده است که ورزش ایروبیک، آن نوع ایروبیک که باعث می‌شود قلب کمی سریعتر بتپد، بهترین روش برای تحریک کردن سلول‌های مغز، و در نتیجه افزایش هوش است (۵). فعالیت‌هایی که محور آن حرکت است، راحت‌ترین و سریع‌ترین مسیر را برای کشف درونی و تحرک قابلیت‌های مغزی انسان فراهم می‌سازد. حرکت از یک سو اصلی‌ترین بازی و از سوی دیگر، بنیادی‌ترین ابزار عصب شناختی رشد دوران کودکی است. در درون حرکت به خصوص بازی‌های قاعده دار که وجه ساده نمایش، موسیقی، شعر و ترانه است، ویژگی‌هایی چون ریتم، هماهنگی، آهنگ و موسیقی وجود دارد. این نوع فعالیت‌ها ظرفیت‌های حسی و حرکتی انسان را به گونه‌ای هدف دار به کار می‌گیرد. حرکات ریتمیک به دلیل برخورداری از دو ویژگی حرکت و ریتم از اهمیت ویژه‌ای برخوردارند (۱۴).

حرکات ریتمیک افزون بر اینکه ابزار مؤثری برای آموزش و تمرین مهارت‌های حرکتی پایه فراهم می‌کند، می‌تواند بر فرایندهای شناختی، توجه، ادراک، تمرکز حواس، و رشد ارتباط‌های فردی و مهارت‌های اجتماعی نیز اثرگذار باشد (۱۵). نظریه پردازانی که به روان درمانی بدنی و حرکت درمانی موزون مبادرت می‌ورزند، تأکید دارند که انتقال متقابل بدنی به عنوان ابزار در فرآیند ارتباط درمانی، تشخیص، مدیریت پویایی و تقویت فرآیند درمان بسیار مهم است (۱۶). در تحقیقی که غنائی چمن زاده و کارشکی (۱۳۹۰)، در زمینه‌ی حرکات ریتمیک ورزشی انجام داده‌اند، نشان داده شد که حرکات ریتمیک قادر است نمره هوش عینی کودکان پیش دبستانی را افزایش دهد (۱۷). باقری و شهسواری (۱۳۸۷)، در پژوهشی بر نقش تمرینات جسمانی بر سازگاری اجتماعی و عملکردهای ادراکی - حرکتی کودکان کم‌توان ذهنی تأکید کرده‌اند (۱۸).

امروزه با تغییر سبک زندگی و گسترش آپارتمان نشینی و با حرکت جهان معاصر به سمت انقلاب الکترونیکی و انفجار اطلاعاتی انقلاب رایانه‌ای، تمایل نوجوانان به بازی‌های رایانه‌ای بیشتر شده و تا حدودی از انجام بازی‌های پر تحرک محروم شده‌اند (۶). بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان و نوجوانان به عنوان محبوب‌ترین و شگفت‌انگیزترین فعالیت اوقات فراغت تبدیل شده است (۱۹). از آنجایی که کامپیوتر در همه جای زندگی حاضر است، مهم است که بفهمیم چگونه این تکنولوژی می‌تواند رشد و تکامل انسان را بهبود ببخشد یا منحرف سازد (۱۱). بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند آثار مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، گسترش جهان بینی را به همراه داشته باشد (۲۰). با این وجود برخی تحقیقات به جنبه‌های مثبت بازی‌های رایانه‌ای معتقداند و برخی بر تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای تأکید می‌کنند. از جمله پژوهش‌های صورت گرفته در این رابطه می‌توان به پژوهشی که رزاس^۱ و همکاران (۲۰۰۳)، انجام داده‌اند اشاره کرد. یافته‌های آن‌ها بر تأثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای مانند پرخاشگری و رفتارهای خصمانه، تأکید می‌ورزد (۲۱). در پژوهش دوران (۱۳۸۰)، نیز که به منظور بررسی رابطه بین مبادرت به بازی‌های رایانه‌ای و میزان

مهارت‌های اجتماعی انجام گرفته است، یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که مبادرت به این بازی‌ها می‌تواند تأثیر بسزایی در الگوی تعاملات بین فردی و در نتیجه مهارت‌های اجتماعی بر جای گذارد (۲۲). در پژوهشی که عبدالرضائی و همکاران (۱۳۹۰)، با هدف مقایسه تأثیر بازی‌های آموزشی گروهی (سنتی و رایانه‌ای) بر هوش هیجانی انجام داده‌اند نتایج نشان می‌دهد که گروه بازی‌های رایانه‌ای در زمینه کسب مهارت‌های هیجانی نسبت به گروه‌های سنتی (مداد- کاغذی) برتری دارند همچنین میزان آگاهی اجتماعی دانش آموزانی که با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای مهارت‌های زبان را یاد گرفته‌اند به طور معنا داری از دانش آموزانی که از بازی‌های مداد - کاغذی استفاده می‌کردند، بیشتر بوده است (۲۳). نیچورت (۲۰۰۹)، معتقد است که، بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی دارای اثراتی مثبت بر روی توانایی‌های شناختی، عزت نفس و به طور ویژه خودکارآمدی می‌باشد (۲۳). در این راستا، سوسا^۲ (۲۰۱۲) و بلایر^۳ (۲۰۱۲)، در مطالعاتشان دریافتند که بازی‌های ویدئویی به طور قابل توجهی بهبود انگیزه و خودکارآمدی را برای بازیکنان فراهم می‌آورد (۲۴، ۲۵). تحقیقات انجام شده توسط زمانی و همکاران (۲۰۱۰)، نشان می‌دهد که، اختلاف معناداری بین مهارت اجتماعی دانش آموزانی که به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند و دانش آموزان عادی وجود دارد (۲۶). در این راستا انگجی و عسگری (۱۳۸۵)، خاطر نشان می‌کنند که، بازی در رشد جسمانی، عاطفی، اجتماعی و ذهنی کودک تأثیر بسزایی دارد و اساس شخصیت او را در موقعیت‌های واقعی فراهم می‌آورد و کودک را به اکتشاف، استدلال و تفکر وا می‌دارد (۲۷).

با توجه به افزایش روز افزون خانواده‌های مراجعه کننده به مشاوران مدارس و دیگر نهادهای مرتبط، که نگران روابط اجتماعی فرزندان خود هستند، به نظر می‌رسد تعیین شیوه ای جهت بهبود روابط اجتماعی و در کل هوش اجتماعی ضروری باشد. این خانواده ها با بیان وابستگی شدید نوجوانانشان نسبت به بازی‌های رایانه ای و عدم شرکت در فعالیت‌های گروهی نگرانی خود را در رابطه با ترس از عدم رشد روابط اجتماعی موثر فرزندانشان ابراز می‌کنند.

با توجه به اینکه مطالعات انجام شده در زمینه‌ی عوامل اثرگذار بر روابط اجتماعی، بسیار اندک است و نتایج مطالعات انجام شده در پاره‌ای از موارد، متناقض و نا همسو است. این امر لزوم کار بیشتر جهت روشن شدن راهکاری مناسب جهت افزایش نمره ی هوش اجتماعی را فراهم می‌نماید. بنابراین، از آنجا که هوش اجتماعی را می‌توان فراگرفت و به دیگران نیز آموزش داد (۲۸) و با توجه به اهمیت هوش اجتماعی و تأثیر آن در حوزه‌های مختلف زندگی از جمله پیشرفت شغلی، رضایت شغلی، و عملکرد سازمانی (۲۹) و اهمیت هوش اجتماعی در برقراری ارتباط موفق و پیشرفت‌های کاری و تحصیلی، لازم دیده شد تا بهترین روش برای دست یابی به این هوش مهم بررسی گردد. در این راستا بر آن شدیم تا مقایسه‌ای بین دو روش بازی‌های رایانه‌ای و فعالیت‌های بدنی منتخب ریتیمیک داشته باشیم. بنابراین هدف اصلی پژوهش حاضر به بررسی تأثیر آموزش یک دوره حرکات منتخب ریتیمیک و بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی نوجوانان می‌باشد.

به طور مشخص این پژوهش بر آن است که فرضیه‌های زیر را بررسی کند

۱. یک دوره حرکات بدنی منتخب ریتیمیک بر رشد هوش اجتماعی نوجوانان تأثیر گذار است.
۲. بازی‌های رایانه‌ای بر رشد هوش اجتماعی نوجوانان تأثیر گذار است.

۳. بین میزان تأثیر یک دوره فعالیت‌های منتخب ریتمیک و بازی‌های رایانه‌ای بر نمره‌ی رشد اجتماعی نوجوانان تفاوت وجود دارد.

روش شناسی

این پژوهش از نوع علی - مقایسه‌ای با طرح پیش آزمون - پس آزمون با گروه کنترل می‌باشد. جامعه آماری مورد نظر کلیه مدارس دبیرستان دخترانه در سال تحصیلی ۹۳-۹۲ در دامنه سنی ۱۲ تا ۱۸ سال استان اصفهان می‌باشد. روش نمونه‌گیری، خوشه‌ای چند مرحله‌ای می‌باشد. بدین صورت که از بین چهار ناحیه استان اصفهان، در مرحله اول، ناحیه دو و در مرحله دوم دو مدرسه از بین کل مدارس این ناحیه (۶۸ مدرسه) به عنوان نمونه پژوهش انتخاب شد. سپس از بین کل دانش آموزان (۷۸۲ نفر) در مقطع سنی ۱۲ تا ۱۵ سال ۶۰ نفر به صورت تصادفی انتخاب و به سه گروه ۲۰ نفری، در غالب دو گروه آزمایشی و یک گروه کنترل تقسیم شدند.

ابتدا پرسشنامه اولیه، مبنی بر اطلاعات شخصی و سؤال در رابطه با سابقه‌ی شرکت در ورزش ایروبیک و بازی‌های رایانه‌ای در بین دانش آموزان دو برابر اندازه‌ی نمونه‌ی واقعی (۱۲۰ نفر) توزیع و تکمیل شد. و سپس بر اساس اطلاعات موجود در پرسش نامه، دانش آموزان در سه گروه ۲۰ نفری (گروه آزمایش یک، گروه آزمایش دو، گروه کنترل)، به صورت تصادفی تقسیم شدند. لازم به ذکر است که، در این مرحله سعی شد، دانش آموزان منتخب مورد آزمون، هیچ گونه سابقه‌ی چشم گیری در رابطه با متغیرهای وابسته، که نتایج پژوهش را تحت تأثیر قرار دهد نداشته باشند. قبل از ارائه متغیرهای مستقل، سطح هوش اجتماعی کل نمونه، با استفاده از پرسشنامه چادنا و گزن (۱۹۸۶)، که در یک کار پژوهشی در دانشگاه علامه طباطبایی هنجاریابی شده بود (۳۰)، مورد ارزیابی قرار گرفته شد. این پرسشنامه دارای ۶۶ سؤال و ۸ خرده مقیاس: صبر، همکاری، اعتماد به نفس، حساسیت نسبت به دیگران، باز شناسی محیط اجتماعی، منطقی بودن، شوخ طبعی و حافظه می‌باشد، که از سؤال ۱ تا ۳۶ به صورت طیف لیکرت و از سؤال ۳۷ تا ۶۶ به صورت صفر و یک نمره گذاری صورت می‌گیرد.

گروه آزمایشی الف طی ۱۶ هفته و در هر هفته ۲ جلسه ۴۵ دقیقه‌ای تحت تأثیر برنامه‌ی بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفت و گروه آزمایشی ب نیز در این دوره تحت تأثیر یک دوره فعالیت‌های بدنی منتخب ریتمیک قرار گرفت و گروه کنترل در این مدت هیچ گونه فعالیت خاصی انجام نداد. پس از پایان دوره‌ی تمرین، در مرحله پس آزمون، تست هوش اجتماعی مجدداً برای هر سه گروه، آزمایش الف، ب و گروه کنترل اجرا شد.

پروتکل تمرینی

در مرحله‌ی پیش آزمون پس از تکمیل فرم رضایت والدین، تست هوش اجتماعی، برای هر دو گروه انجام شد، در شروع دوره‌ی تمرینی، شرکت کنندگان گروه آزمایش الف، ابتدا به صورت کلامی و دیداری با چگونگی اجرای بازی‌های رایانه‌ای آشنا شدند بازی‌های، رایانه‌ای مورد استفاده در این پژوهش، در غالب چهار گروه جداگانه تقسیم شده بودند، این بازی‌ها، شامل ۱- بازی‌های مبارزه‌ای خشونت‌ی (مثل: تیکن ۳، کانتر)، ۲- بازی‌های رقابتی ورزشی (مثل: المپیک، بسکتبال ۲۰۰۰)، ۳- بازی‌های رقابتی غیر ورزشی (مثل: جنگ روباتها، سرباز جهانی) و ۴- بازی‌های اکتشافی حل مسئله (مثل: تام رایدر، مثال جی) بودند. بازی‌های منتخب در غالب سی دی‌های بازی تهیه شد و به تعداد آزمودنی‌ها تکثیر و در اختیار آن‌ها قرار گرفت. سپس گروه الف، به مدت ۱۶ هفته و در هر هفته ۲ جلسه در اتاق کامپیوتر موجود در مدرسه، به انجام بازی‌های رایانه‌ای مشغول شدند. لازم به ذکر

است جلسات تمرینی در زنگ ورزش انجام گرفت در نتیجه گروه الف از زنگ ورزش و انجام فعالیت های گروهی محروم شد ضمن آنکه طبق تقسیم بندی بر اساس پرسشنامه ی اولیه، این گروه در هیچ گونه فعالیت ورزشی گروهی دیگر، نیز شرکت نداشتند

گروه آزمایش ب نیز طی ۱۶ هفته و در هر هفته ۲ جلسه ۴۵ دقیقه ای در ساعات ورزش، تحت تأثیر یک دوره فعالیت‌های بدنی منتخب ریتمیک قرار گرفت. هر جلسه ۴۵ دقیقه ای شامل ۱۰ دقیقه گرم کردن گروهی، ۳۰ دقیقه تمرینات ایروبییک گروهی و ۵ دقیقه تمرینات رهاسازی بود. حرکات منتخب ریتمیک مورد استفاده در این پژوهش شامل یک زنجیره ی ۶۴ ضربی ایروبییک بود که توسط آزمونگر در هر جلسه یک حرکت ۴ ضربی آموزش و سپس با حرکات جلسات قبل ادغام داده می شد. بعد از آموزش هر ۶۴ ضرب و ادغام آن در غالب یک زنجیره ی ایروبییک، فعالیت های دو نفری، سه نفری، و در نهایت گروهی در فرآیند تمرین طراحی شده بود که در هر جلسه طبق زمان بندی مشخص اجرا می شد.

نتایج بدست آمده در دو مرحله پیش آزمون و پس آزمون با استفاده از آمار توصیفی (فراوانی، میانگین و ...) و آمار استنباطی (آزمون کوواریانس و آزمون تی مستقل) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

یافته ها

بر اساس یافته‌های به دست آمده حاصل از پژوهش در مرحله پیش آزمون امتیازات هوش اجتماعی برای هر سه گروه هیچ تفاوتی نداشت و در این مرحله بین شرکت کنندگان سه گروه اختلاف معنادار آماری مشاهده نشد. اما در مرحله ی پس آزمون که چهار ماه بعد از اجرای متغیرهای مستقل برای گروه‌های آزمایش الف و ب انجام شد، تفاوت معناداری مشاهده شد.

جدول شماره (۱) توصیف نمرات هوش اجتماعی شرکت کنندگان در تحقیق با توجه به گروه‌ها

گروه	میانگین	انحراف معیار	کوچکترین	بزرگترین
فصل اول آزمون	کنترل	۶۲/۰۵	۵/۰۴	۷۱/۰۰
	آزمایش (حرکات ریتمیک)	۶۴/۲۵	۶/۱۸	۷۵/۰۰
	آزمایش (بازی های رایانه ای)	۶۱/۹۵	۵/۳۶	۷۱/۰۰
فصل دوم آزمون	کنترل	۶۴/۰۰	۶/۲۶	۷۴/۰۰
	آزمایش (حرکات ریتمیک)	۷۲/۸۵	۶/۳۹	۸۵/۰۰
	آزمایش (بازی های رایانه ای)	۶۸/۵۰	۶/۴۱	۷۷/۰۰

با توجه به جدول فوق میانگین نمره هوش اجتماعی نوجوانان در پس آزمون گروه کنترل برابر با ۶۴ و در گروه آزمایش (حرکات ریتمیک) برابر با ۷۲/۸۵ و در گروه آزمایش (بازی‌های رایانه‌ای) برابر با ۶۸/۵۰ می‌باشد. یافته‌ها با تأکید بر مقدار F به دست آمده در منبع تغییرات گروه ($F=17/37$)، در سطح ($p<0,05$) نشان داد که، حرکات بدنی منتخب ریتمیک بر هوش اجتماعی نوجوانان دختر مؤثر بوده، به طوری که باعث افزایش میانگین-های پس آزمون در گروه آزمایش شده است. همچنین مقدار اندازه اثر، برای تاثیر حرکات بدنی منتخب ریتمیک بر رشد هوش اجتماعی نوجوانان برابر با ۰/۳۱۹ می‌باشد.

جدول شماره (۲) تحلیل کواریانس یکطرفه مرتبط با بررسی اثرات حرکات بدنی منتخب ریتمیک بر رشد هوش اجتماعی دختر

منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	معناداری	اندازه اثر
مدل اصلاحی	۱۰۶۰/۸۴۱	۲	۵۳۰/۴۲۱	۱۵/۷۶۴	۰/۰۰۰	۰/۴۶۰
عرض	۴۳۹/۳۳۸	۱	۴۳۹/۳۳۸	۱۳/۰۵۷	۰/۰۰۱	۰/۲۶۱
پیش‌آزمون	۲۷۷/۶۱۶	۱	۲۷۷/۶۱۶	۸/۲۵۱	۰/۰۰۷	۰/۱۸۲
گروه	۵۸۴/۴۹۱	۱	۵۸۴/۴۹۱	۱۷/۳۷۱	۰/۰۰۰	۰/۳۱۹
خطا	۱۲۴۴/۹۳۴	۳۷	۳۳/۶۴۷			
کل	۱۸۹۵۸۵/۰۰۰	۴۰				
کل اصلاح شده	۲۳۰۵/۷۷۵	۳۹				

یافته‌ها با تأکید بر مقدار F بدست آمده در منبع تغییرات گروه ($f=۵/۶۷$)، در سطح ($p<۰,۰۵$) نشان داد که، بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی نوجوانان دختر مؤثر بوده، به طوری که باعث افزایش میانگین‌های پس‌آزمون در گروه آزمایش شده است. همچنین مقدار اندازه اثر، برای بازی‌های رایانه‌ای بر رشد هوش اجتماعی نوجوانان برابر با ۰/۱۳۳ می‌باشد.

جدول شماره (۳) تحلیل کواریانس یکطرفه مرتبط با بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر رشد هوش اجتماعی نوجوانان دختر

منبع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	معناداری	اندازه اثر
مدل اصلاحی	۳۸۴/۱۲۶	۲	۱۹۲/۰۶۳	۵/۲۸۲	۰/۰۱۰	۰/۲۲۲
عرض	۴۳۰/۳۸۴	۱	۴۳۰/۳۸۴	۱۱/۸۳۴	۰/۰۰۱	۰/۲۴۲
پیش‌آزمون	۱۸۱/۶۲۶	۱	۱۸۱/۶۲۶	۴/۹۹۵	۰/۰۳۲	۰/۱۱۹
گروه	۲۰۶/۲۷۷	۱	۲۰۶/۲۷۷	۵/۶۷۳	۰/۰۲۲	۰/۱۳۳
خطا	۱۳۴۵/۳۷۴	۳۷	۳۶/۳۶۱			
کل	۱۷۷۲۹۲/۰۰۰	۴۰				
کل اصلاح شده	۱۷۲۹/۵۰۰	۳۹				

یافته‌های به دست آمده با در نظر گرفتن مقدار t برای متغیرهای مستقل (حرکات منتخب ریتمیک، بازی‌های رایانه‌ای) در سطح ($p < 0.05$) اختلاف معناداری را بین دو گروه آزمایش الف و ب نشان داد، به طوری که تأثیر یک دوره فعالیت‌های منتخب ریتمیک بر رشد هوش اجتماعی نوجوانان دختر، بالاتر از تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بود.

جدول شماره (۴) آزمون t مستقل مربوط به مقایسه فعالیت‌های منتخب ریتمیک و بازی‌های رایانه‌ای

متغیر	گروه	تعداد	یانگین	انحراف معیار	درجه آزادی	t	معنی داری
هوش اجتماعی	فعالیت‌های منتخب ریتمیک	۲۰	۷۲/۸۵	۶/۳۹	۳۸	۲/۱۴۹	۰/۰۳۸
	بازی‌های رایانه‌ای	۲۰	۶۸/۵۰	۶/۴۱			

بحث و نتیجه گیری

هدف اصلی پژوهش حاضر بررسی تأثیر آموزش یک دوره حرکات منتخب ریتمیک و بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی نوجوانان دختر می‌باشد. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که حرکات بدنی منتخب ریتمیک، بر هوش اجتماعی نوجوانان دختر مؤثر بوده است به طوری که در مرحله ی پس آزمون باعث افزایش میانگین گروه آزمایش شده است. در توجیه پیامدهای حرکات موزون در افزایش هوش اجتماعی می‌توان گفت با مشارکت در حرکات موزون، فعالیت‌ها و فرآیندهای مهم‌تری نظیر تعامل با یاران تمرینی، ارتباطات با مربی و گروه همسالان، صورت می‌گیرند و آزمودنی در خصوص بدن خود، به اکتشافات جدیدی می‌رسد (۳۱). در حقیقت حرکات موزون، نوجوانان را در کشف خود، محیط و دیگران، به طور کامل درگیر می‌کند. در مورد روابط متقابل هوش و بدن، می‌توان گفت، اگر چه تمام تکالیف یادگیری سرانجام در مغز جایگزین می‌شوند، اغلب این فراموش می‌شود که از طریق بدن است که مغز اطلاعات حسی را از محیط دریافت می‌کند (۳۲).

از نظر روانشناسی چنین استنباط می‌شود که هر فردی از یک میزان ثابت هوش اجتماعی برخوردار است، که در اثر دخالت عوامل محیطی تجلی یافته و گسترش پیدا می‌کند. در حقیقت شرایط مناسب محیطی کمک می‌کند فرد از حداکثر استعداد هوش اجتماعی استفاده کند (۲۸). در این بین حرکات بدنی به عنوان یک عامل محیطی می‌تواند در رشد هوش اجتماعی به معنای وسعت بخشیدن به حیطه یادگیری‌های مختلف این نوع هوش مؤثر باشد (۷). بنابراین می‌توان نتیجه گرفت، انجام این نوع حرکات در یک جمع گروهی، به نوجوان اجازه می‌دهد که در یک جامعه‌ی کوچک توانایی بیان نظر، فرصت ابراز سلیقه و حس اعتماد به نفس را تجربه کند و بتواند این خصایص به دست آورده را در یک جامعه‌ی بزرگ تر ابراز کند. در حقیقت حرکات موزون ممکن است شبیه سایر حرکات بدنی باشد، اما در به کار بردن خود اظهاری خلاقانه و ابتکاری متفاوت است.

یافته‌های پژوهش حاضر با نتایج پژوهش غنائی چمن آباد و کارشکی (۱۳۹۱) همخوانی می‌کند. نتایج این پژوهش مبنی بر تأثیر آموزش حرکت درمانی موزون بر نمره هوش و رشد اجتماعی کودکان پیش دبستانی جامعه دانشگاهی است، که با مبانی نظری مربوط به حرکت درمانی موزون، سنخیت دارد (۷). همچنین نتایج پژوهش حاضر با نتایج تحقیق کارملی و همکاران (۲۰۰۸) موافق است. آنها در تحقیقات خود نشان دادند که حرکت درمانی

موزون به طور مؤثری بر افزایش تعاملات اجتماعی و صلاحیت‌های فرد تأثیر می‌گذارد و با انجام این حرکات موزون، می‌توان شاهد برتری افراد از نظر هوش اجتماعی باشیپ (۳۳). بر اساس یافته‌های پژوهشی برای کودکان، به منظور توسعه خلاقیت و انسجام گروهی، حرکات بدنی موزون، روش ارزشمندی است. بر این اساس تحول تصویر ذهنی از بدن خود و خود آگاهی از دیگران، عناصر مهمی از انجام حرکات بدنی موزون شناخته می‌شوند (۳۴). این یافته‌ها با نتایج پژوهش حاضر همخوانی دارد. همچنین یافته‌های این پژوهش از نتایج مطالعات باقری و شهسواری (۱۳۸۷) حمایت می‌کند. آن‌ها در پژوهش خود بر نقش تمرینات جسمانی بر سازگاری اجتماعی و عملکردهای ادراکی - حرکتی تأکید کرده‌اند (۱۸). به طور کلی نتایج این پژوهش با یافته‌های اکثریت مطالعات انجام شده‌ی قبلی که تحقیقات خود را در این زمینه انجام داده‌اند از جمله، فلاول (۱۹۸۸)، کمپیل^۱ (۲۰۰۸)، کارملی^۲ و همکاران (۲۰۰۸)، سالی گودارد^۳ و همکاران (۲۰۰۹)، مهجور (۱۳۷۰)، اسمعیلی (۱۳۸۲)، پور محسنی (۱۳۸۳)، انگجی و عسگری (۱۳۸۵)، (فرهودی، ۱۳۸۶)، باقری و شهسواری (۱۳۸۷)، غنائی چمن زاده (۱۳۹۰)، مطابقت دارد.

این یافته‌ها با این نظر هماهنگ است که تئوری‌های اخیر، اهمیت اساسی حرکت را در تحول شناختی هوش مشخص می‌کند (۳۹). بنابراین تأکید می‌شود که حرکت درمانی ریتمیک شکلی از روان درمانی است که بر استفاده‌ی خلاق از حرکت برای برگرداندن توانایی و پاسخ‌های ذاتی بنا شده است. از لحاظ ذهنی و هوشی نیز این مسأله قابل توجه است، مغزی که آموزش تفکر و تحرک نبیند راکد می‌ماند و قدرت تفکر را از دست می‌دهد (۴۰). از این رو، طبق نتایج حاصل از این پژوهش، به کاربرد حرکات ریتمیک ورزشی به عنوان یک روش مؤثر در جهت افزایش هوش اجتماعی نوجوانان رهنمون می‌شویم.

نتایج پژوهش در مرحله‌ی پس از آزمون در ارتباط با اثر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی نوجوانان دختر مؤثر بوده، به طوری که باعث افزایش میانگین نمرات پس از آزمون در گروه آزمایش شده است اما این میزان بسیار کم تر از تأثیر یک دوره حرکات بدنی ریتمیک بر روی نوجوانان بود. از بسیاری جهات در دنیای مجازی ایجاد شده توسط بازی‌های رایانه‌ای، استفاده کنندگان از این بازی‌ها می‌تواند با تمام ویژگی‌های اجتماعی موجود در مکان‌های فیزیکی اطراف خود در محیط بازی آشنا شوند؛ و فرصتی برای دیدن دوستان جدید، برقراری رابطه صمیمی، لذت بردن و خلاقیت و تخیل به دست آورند (۴۱). هنگامی که نوجوان می‌آموزد، می‌پذیرد و قواعد بازی را یکی پس از دیگری ارزیابی می‌کند، مزایای اجتماعی تکمیلی را به دست می‌آورد که این مهم، از دستاوردهای این تجربه است. بنابراین نوجوان شروع می‌کند توانایی‌های خود را در عرصه‌های آموزشی باور کند. و دوستی، تعاون و همکاری را از طریق بازی‌های رایانه‌ای گسترش دهد (۴۱).

نتایج پژوهش حاضر با نتایج یافته‌های لافتوس (۱۹۸۳)، هم راستا بود. در تحقیق وی نشان داده شد که، کاربرد بازی‌های رایانه‌ای چه به شکل آموزشی و چه سرگرمی به افزایش رشد ذهنی و تعامل اجتماعی کمک می‌کند (۴۲). همچنین نتایج پژوهش حاضر با نتایج تحقیق اگلی و میزر (۱۹۸۴)، موافق است آنها در تحقیق خود نشان دادند که بازی در کلوب‌ها و مکان‌های اجتماعی نقش مؤثری در رشد دوستی‌ها و روابط اجتماعی مؤثر

۱. kmpyl

۲. Carmel

۳. Sally Goddard

دارد(۴۳). ساماراس و همکاران(۱۹۸۶)، نیز در این راستا شواهدی ارائه کرده‌اند که نشان می‌دهد به هنگام حضور کامپیوتر رویارویی‌های اجتماعی افزایش می‌یابد. الگوی شکل گرفته این گونه است که کودکان تنها در ابتدا خود را با کامپیوتر بسیار مشغول می‌کنند اما هنگامی که تازگی آن از بین رفت، مایل اند در بازی‌ها به مشارکت با دیگران بپردازند(۴۲). همچنین پژوهش صورت گرفته در آمریکا نشان داد، افرادی که بیش از پنج سال وابستگی شدید به بازی‌های رایانه‌ای پیدا کرده بودند در مقایسه با افرادی که اینگونه بازی‌ها را انجام نمی‌دادند، افرادی بسیار باهوش، با انگیزه و کامیاب و از نظر تحصیلی در وضعیت خوبی بودند(۴۴). دولیتی(۱۹۹۵)، بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان وسیله‌ای برای کمک به تفکر خلاق بازیکنان مورد بررسی قرار داد و نتیجه گرفت، که بازی‌های رایانه‌ای موجب انعطاف‌پذیری شناختی بازیکنان می‌شود و خلاقیت را تقویت می‌کند به علاوه این بازی‌ها در خلق کردن راه حل‌هایی متناسب برای حل کردن مسئله‌ها به بازیکنان کمک می‌کند(۴۵). در این راستا پژوهشی که روزر و همکاران(۲۰۰۴)، در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای انجام داده‌اند با نتایج پژوهش حاضر هم‌خوان می‌باشد. روزر و همکارانش در بررسی تأثیر بازی‌های ویدئویی بر عملکرد پزشکان جراح مشاهده کردند، پزشکانی که بازی‌های ویدئویی را در حداقل سه ساعت در هفته انجام می‌دهند، نسبت به پزشکانی که این بازی‌ها را انجام نمی‌دادند، سریع‌تر عمل می‌کردند. در ادامه ذکر کرده‌اند مهارت‌هایی از جمله هماهنگی چشم و دست که در بازی‌های ویدئویی تقویت می‌شوند قابل انتقال به دیگر فعالیت‌های کاری می‌باشد. همچنین در پژوهش دیگری یافته‌های زاپرنیک(۲۰۰۶)، نشان داد که مهارت‌های شناختی و حل مسئله نمرات کودکانی که بازی‌های ویدئویی را انجام می‌دادند به طور معناداری بالاتر از نمرات دیگر کودکان بود که این بازی‌ها را انجام نمی‌دادند. وی در ادامه پیشنهاد می‌کند که بازی‌های ویدئویی یک ابزار سودمند برای رشد مهارت‌های شناختی و حل مسئله در کودکان است. در پژوهش سلتنو نشان داده شد که کلوپ‌های بازی نمایانگر جنبه‌ی مهمی از زندگی اجتماعی نوجوانان است. این مکان‌ها محل ملاقات با دیگران، آموختن شیوه‌ی رفتار و چگونگی واکنش در برابر آنان است(۴۳،۴۵).

به طور کلی نتایج این پژوهش در ارتباط با تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی نوجوانان، با مطالعات صورت گرفته در این زمینه از جمله: استانکه‌هلر^۴ و ویلیلمز^۵ (۲۰۰۶)، زمانی و همکاران(۲۰۱۰)، آفونسو^۶ (۱۹۹۹)، موریسون^۷، کروگمن^۸ (۲۰۰۱)، مک کنا^۹ و بارگ^{۱۰} (۲۰۰۰)، نیچورت^{۱۱} (۲۰۰۹)، سوسا^{۱۲} (۲۰۱۲)، لافتوس^{۱۳} (۱۹۸۳)، اگلی^{۱۴} و میزر^{۱۵} (۱۹۸۴)، ساماراس^{۱۶} و همکاران (۱۹۸۶)، شی و ویگمن^{۱۷} (۱۹۹۶)، دولیتی (۱۹۹۵)،

-
1. Steinkuehler
 2. Williams
 3. Affonso
 4. Morrison
 5. Krugman
 6. McKenna
 7. Bargh
 ۱۱. Nijholt
 9. Sosa
 10. Laftvs
 11. Egli
 12. Maser
 17. Samaras
 18. Shi and Vygm

روزر^{۱۸} و همکاران (۲۰۰۴) همخوان می‌باشد. این پژوهش‌ها نشان داده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای سطح مهارت‌های اجتماعی را افزایش می‌دهد.

نتایج به دست آمده حاصل از پژوهش حاضر، در تضاد با نتایج پژوهش‌های صورت گرفته توسط دوران و همکاران (۲۰۰۲)، فیلیپس^۹ (۱۹۹۵)، رزاس^{۲۰} و همکاران (۲۰۰۳)، می‌باشد. این محققان در مطالعات خود نشان داده‌اند که با انجام بازی‌های رایانه‌ای سطح مهارت اجتماعی کاهش می‌یابد. همچنین نتایج پژوهش صورت گرفته توسط جنا آبادی و مظاهری (۲۰۱۴)، با نتایج پژوهش حاضر هم راستا نیست آنها در پژوهش خود در رابطه با تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی و خودکارآمدی نوجوانان پسر با استعداد در جامعه‌ی دانشگاهی نشان دادند، تفاوت معناداری بین گروه آزمایش و گروه کنترل مشاهده نشده است و بر این اساس بازی‌های رایانه‌ای هیچ تأثیری بر هوش اجتماعی نوجوانان پسر با استعداد نداشته است.

همان‌طور که مشاهده می‌شود نتایج مطالعات در رابطه با تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در افزایش و کاهش سطح مهارت‌های اجتماعی همخوان نمی‌باشد با این حال آنچه که با توجه به بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی مهم جلوه می‌نماید روش و نوع بازی‌های رایانه‌ای است برای مثال: اتاق بازی (فردی یا گروهی) که یک فرد انتخاب می‌کند، منعکس کننده میزان تعامل فرد با دیگران است (۵۱).

به‌طور کلی طبق نتایج حاصل از پرسشنامه‌ی هوش اجتماعی و مقایسه بین دو گروه آزمایش بازی‌های رایانه‌ای و حرکات ریتمیک نشان داده شد کودکانی که دائماً از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند درونگراتر می‌شوند و در جامعه، منزوی‌تر و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران ناتوان‌ترند. این پیامد شاید به این دلیل باشد که در بازی‌های رایانه‌ای نوجوان با رایانه‌ی خود انس می‌گیرد و فرصت پیوستن به تعاملات اجتماعی در دنیای واقعی را از دست می‌دهد؛ در نتیجه مجبور می‌شود تعاملات رایانه‌ای و مجازی را به دنیای واقعی انتقال دهند و در این انتقال است که وی دچار مشکل می‌شود. زیرا فرصت ابراز هیجانات با همسالان و همچنین احساس حس مشترک لذت و شادی گروهی از وی سلب گردیده است. این در حالی است که جوهره فعالیت‌های ریتمیک گروهی، کمک و یاری رساندن می‌باشد که ماهیتاً باعث مشارکت، همکاری، جمع‌گرایی و اجتماعی شدن می‌شود.

در حقیقت دختران امروز، مادران فردای این سرزمین هستند. زنان و دختران به جهت نقش عظیمی که در تربیت و تعالی افراد و در نتیجه جامعه دارند، باید مورد توجه جدی قرار گیرند بخشی از سرمایه‌ی فرهنگی و اجتماعی دختران برای کنش در میدان‌های مختلف (آموزشی و ورزشی) در محیط‌های خانوادگی و والدین آن‌ها شکل می‌گیرد و به طبع، زمانی خانواده‌ها حاضر به سرمایه‌گذاری در حوزه‌ی ورزش دختران خواهند بود که به جایگاه و ارزش چنین سرمایه‌ی ای‌پی‌بیرند، از این رو باید، توجه خانواده‌ها به جایگاه و اهمیت ورزش دختران از برنامه‌های دارای اولویت مدارس و رسانه‌ها باشد. عدم اقبال به ورزش از سوی دختران و اولیای آن‌ها بیش از همه متأثر از فقدان آگاهی و تأثیر ورزش بر آن‌ها است. با توجه به نتایج این پژوهش، می‌توان با افزایش آگاهی خانواده‌ها این تفکر و فرهنگ را نهادینه کرد که با فعالیت‌های ورزشی مدرسه نه تنها خطری (جسمی، روانی، تحصیلی، اخلاقی و اجتماعی) متوجه دانش‌آموزان نیست، بلکه موفقیت‌های اجتماعی همراه با بهبود در هوش اجتماعی از رهگذر فعالیت بدنی و ورزشی به ویژه حرکات منتخب ریتمیک به صورت گروهی در مدرسه و یا سایر

19 Rvzr

1. Philips

2. Rvzas

اماکن ورزشی ممکن و شدنی است. با توجه به پژوهش حاضر توصیه می‌شود مقامات در ایجاد مکان‌های امن جهت انجام بازی‌های رایانه‌ای برای نوجوانان دختر با گروه همسالان خود تلاش کنند همچنین مشاوران مدارس و دیگر نهادهای مرتبط با آگاهی از این تحقیق می‌توانند نتایج آن را در جهت کمک به خانواده‌های مراجعه‌کننده، که نگران هوش اجتماعی و روابط اجتماعی دختران خود هستند به کارگیرند. این پژوهش بر روی دختران سنین ۱۲ تا ۱۸ سال و با تعداد کمی آزمونگر انجام شد، پیشنهاد می‌شود پژوهشی مشابه، با گروه وسیع‌تر و در دو جنس انجام پذیرد و مقایسه‌ای بین هوش اجتماعی در دو جنس انجام گیرد.

References

1. Armstrong, Thomas. (1993). Seven types of intelligence. Translation Sphrpvr N. (2005), Tehran, Avin pea.
2. Pasha Sharifi, H. (2000). Theory and application of intelligence and personality tests . Tehran, publication sokhan.
3. Baz on, Tony. (2007). Power of Social Intelligence on Effective ways to improve social character. Translate: Afsane Asadi, Tehran, publication payan.
4. Helland, j .sterenberg, R. j. (2001). Too many intelligence integrating social; emotional and practical intelligence in Bar-in;R-.parker;j;D(EDS).
5. Bridge T.(2004) Movement and rhythmic games (rhythmic). Tehran. Danesh.[Persian].
6. Manteghi, M. (2001). Outcomes of video games - computers. Tehran, Publication culture and knowledge.
7. Ghanaei chamanZadeh, Ali, Karshky, H. (2011). Impact of athletic movements of the intelligence of preschool children. Research in Clinical Psychology and Counselling, Year 1, No. 1, pp. 178-167.
8. Abdullahi, David.(2013). Reluctance of women to participate in sports activities at school (girls' school case study of Ardabil). Research and Rftarhrkty a sports management. Year 9, No. 17,pp:27-46.
9. Ghorbany,kh.(2002). Discuss strategies to strengthen physical education female students in Isfahan province in terms of guidance.esfahan State of Education.
10. Flavell, J. H. (1988). Cognitive development, NJ: Prentice-Hall.
11. khaki, A Shabani, A. (2013). Play a role in children's development. Tehran, publication hatmi.
12. Mahjor,SR.(2004).psychology of the game, Tehran, Rahgosha publications.
13. Esmayili, MR. (2003). Basic principles of physical activity. Tehran, luminous knowledge.
14. Ghorbanpour, Kobra. Pakdaman, Majid. Rahmani, Mohammad Bagher. Hosseini, gholamhosseini.(2013). Effects of movements and rhythmic games and short-term memory and auditory memory functioning students with learning disabilities. School of Medical Sciences, Islamic Azad University, Sari, Vol 1, NO 4, pp: 35-44.
15. Carmeli, E., Bar- Yossef, T., Ariav, C., Levt. R, and Liebermann. D.G.(2008). "perceptual- motor coordination in persons with mild intellectual disability" . Disability and rehabilitation, 10,pp: 1-7.
16. Maya Vulcan MA.(2009). Is there anybody out there? A survey of literature on somatic countertransference and its significance for DMT .Art psychother. 36(5):275-81
17. Ghanaei chamanZadeh, Ali, Karshky, H. (2011). Impact of athletic movements of the intelligence of preschool children. Research in Clinical Psychology and Counselling, Year 1, No. 1, pp. 178-167.

18. Bagheri, M, and Shahsavari, A. (2008). The impact of physical activity and cognitive function, particularly in the social adjustment of mentally retarded student movement. *Journal of Special Education*, No. 81-80.
19. Jadidian A A, Sharif pasha H, Ganji, H. (2012). Meta_ analysis of the effect of computer games on selective feedback, working memory and spatial visualization. *Journal of Educational Psychology*. 9(28): 58-75.
20. Golrokhi, sh. (1996). Role in the transmission of culture to children's toys, Tehran, publication samt.
21. Rosas, R. et al. (2003). Beyond Nintendo: Design and Assessment of Educational Video Games for First and Second Grade Students. *Computer and education*, 40_ 71.
22. 13. Doran B, Azad Fallah P, Ezheyi J,(2002). Relationship between computer games and adolescents social skills. *Journal of Psychology*. 21(15):1-17.
23. Abdolrezaei, M., Islam panah, M, and Mehde zade, H. (2011). Effect of a computerized educational games and traditional (paper and pencil) on EI students. First National Conference on Education in 1404.
24. Sosa G V. (2012). The impact a video game intervention on cognitive functioning, self-efficacy, self-esteem, and video game attitudes of older adults, ph.D,Claremont Graduate university.
25. Blaier L,.(2012). The use of video game achievements to enhance player performance, self-efficacy, and motivation. Ph.D., University of Central Florida.
26. Zamani E, Kheradmand A, Cheshmi M, Abedi A, Hedayati N,.(2010). Comparison of social skills between the students addicted to computer games and regular students. *Journal of Health and Addiction*. 2 (3): 59- 65.
27. Angjy, L ., Askari, A. (2006). The game and its impact on child development. Tehran , image designers.
28. Armstrong, Thomas. (1993). Seven types of intelligence. Translation Sphrpvr N. (2005), Tehran, Avin pea
29. Samovy, Rahele. Tayebani, Tayebh,mottaghi, narjes.(2013). The relationship between emotional intelligence and organizational cultural attitudes of school staff and field staff. *Isfahan University of Medical Sciences and Health Information Management*. Vol 10, NO 3.
30. Arab chadegani S. (2007). Construction and Hncharyaby scale social intelligence According Dr.nk pattern among female students of Tehran University. Alame Tabatabai University. Faculty of Psychology and Educational Sciences.
31. Corsini, Raymond j,. (2001) Dance/movement therapy. Diance Duggan., *Hand Book of innovation therapy*, 2nd ed, new York:wiley,146-154.
32. Sally, Goddard,(2009) "Blythe with contribution by Lawrence j". Beuret and ABC. ofLeaming success: Wiley- Blackwell published the College of Occupational Therapists Corsini R.(2001). *Hand Book of innovative therapy*. 2nd ed. New York: Wiley Blackwell publisher.
33. Carmeli, E., Bar- Yossef, T. Ariav, C., Levt. R. and Liebermann. D.G.(2008). "Perceptual- motor coordination in persons with mild intellectual disability" . *Disbility and rehabilitation*, 10,pp: 1-7.
34. Litt MD, Kadden RM, Cooney NL,Kabela E.(2003). Coping skills and treatedmed outcomes in cognitive-behavioral and interactional group therapy for alcoholism. *J Consult Clin psycho*. 71(1):118-28.
35. Campbell, S. C. (2008). Plays and its role in mental development ,Retrieved , June2008,Http://articledirectory.adsensepackages.com

36. Goddard Blythe S.(2009). Attention, balance and coordination the A.B.C. of learning successs. New York: Wiley Blackwell published.
37. por Mohseni, F. (2004). Explore the impact of computer games on cognitive skills of teenagers. MS Thesis, University of Tehran, Faculty of Humanities.
38. Farhoodi, H. (2007). Effects of educational computer games on children's creativity in third grade 4th District Tehran, master's thesis, Allameh Tabatabai University, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Tehran.
39. Jay AS.(2000)A study and investigation on preschool and school age children to know how children learn to use their gestural and postural abilities to express concepts and ideas. 15-25.
40. Garossi, farshi, Mir taghi, ashayri, hasan, Babapoor, Jalil; Moghimi, Ali, Ghanaei, chaman Abad Ali.(2008). Effect of exercise training on working memory rhythmic movements number of students with learning disorders. Studies of Psychology University of Mashhad. NO 2, pp:149-165.
41. Gunther B, .(2008). Effects of video and computer games on children. Translated by S. H. Pour Abedini Tehran: Javaney-e Roshd Publication.
42. . Qureshi Rad, F. al. (1997). Play Therapy. Tehran, publication Amra.
43. Gunther B.(2008). Effects of video and computer games on children. Translated by S. H. Pour Abedini Tehran: Javaney-e Roshd Publication.
44. Hughes, Frgas. (1999). Psychology of the game. Translating: Kamran Ganji (2005). Tehran, roshd.
45. Zaparyniuk;Vicholas Eugene(2006). The exploration of video game as a tool for problem solving and cognative development.unpublished masters thesis department of psychology.EdmontonUAlberta.
46. Steinkuehler C A, Williams D .(2006). Where everybody knows your (screen) name: online games as 'third places. Journal of Computer-Mediated Communication. 11(4): 885-909.
47. Affonso B. (1999). Is the Internet Affecting the Social Skills of our children? (<http://www.Sienasource.com/cep612/internet.html>).
48. Morrison M, Krugman D M.(2001). A look at mass and computer mediated technologies: understanding the roles of television and computer in the home. Journal of Broadcasting & Electronic Media. 45(1): 135-161.
49. McKenna K Y A, Bargh J A .(2000). Plan 9 from cyberspace: the implications of the internet for personality and social psychology. Personality and Social Psychology Review. 4(1): 57-75.
50. Nijholt A, Stock O, Nishida T.(2009). Social intelligence design in ambient intelligence.AI&Soc. 24:1-3.
51. Delbari, masoud, Mohamadzadeh, Hasan, Delbari, Mahmoud.(2009). Effects of computer games on IQ, reaction time and movement time teens. Growth and motor learning. NO 42, pp: 135-145.