

## پرورش خلاقیت با بهره‌گیری از روش تدریس بدیعه پردازی در درس زبان انگلیسی

<sup>1</sup> اسماعیل زارعی زوارکی

<sup>2</sup> داریوش نوروژی

<sup>3</sup> سید محمد رضا صفوی

تاریخ پذیرش: 91/3/24

تاریخ دریافت: 90/05/02

### چکیده

هدف: این پژوهش تأثیر پرورش خلاقیت با بهره‌گیری از روش تدریس بدیعه پردازی بر میزان یادگیری و یادداری در درک مطلب زبان انگلیسی را مورد بررسی قرار داده است. روش: این پژوهش به لحاظ ماهیت موضوع، اهداف و فرضیه‌ها آن از نوع کاربردی است و در زمره طرح‌های شبه آزمایشی قرار دارد. جامعه آماری پژوهش را کلیه دانش‌آموزان پسر پایه دوم شهر تهران تشکیل می‌دهند. جهت انتخاب نمونه مورد نظر از روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چند مرحله‌ای استفاده شده است. پژوهشگر در این تحقیق با دو گروه آزمودنی 20 نفری پسر در مقطع متوسطه سروکار داشت. در این پژوهش، یک گروه در معرض متغیر مستقل - روش تدریس بدیعه پردازی و گروه دیگر در معرض روش تدریس سنتی قرار گرفتند تا تأثیر متغیر مستقل را بر میزان یادگیری و یادداری دانش‌آموزان مورد مطالعه قرار گیرد. ابزارهای این پژوهش، آزمون یادگیری محقق ساخته و آزمون یادداری محقق ساخته است، و در 3 مرحله سنجش (پیش‌آزمون، پس‌آزمون و

---

1. عضو هیئت علمی دانشگاه علامه طباطبایی [ezaraii@yahoo.com](mailto:ezaraii@yahoo.com)

2. عضو هیئت علمی دانشگاه علامه طباطبایی [noroozi@atu.ac.ir](mailto:noroozi@atu.ac.ir)

3. دانشجوی دکتری دانشگاه علامه طباطبایی [smrsafavi@gmail.com](mailto:smrsafavi@gmail.com)

یادداری) مورد بررسی قرار گرفت. در پژوهش از آمار توصیفی و استنباطی برای تجزیه و تحلیل داده ها استفاده شد و برای انجام محاسبات آماری از نرم افزار *اس پی اس*<sup>1</sup> استفاده شد. یافته ها: در بررسی فرضیه ها مشاهده شد که روش تدریس بدیعه پردازی نسبت به روش تدریس سنتی اثر پذیری بهتری دارد. لذا یکی از راه های پرورش تفکر خلاق و ارتقاء یادگیری و یادداری در دانش آموزان روش تدریس بدیعه پردازی است زیرا این روش می تواند به طور مستقیم باعث رشد تفکر خلاق در دانش آموزان بشود.

نتیجه گیری: در پایان با استفاده از نتایج تحقیق، راهکارهایی برای ارتقای توانمندی خلاقیت پژوهشگران، ارتقای انگیزه آنها برای استفاده از نوآوری در محیط کاری و بهبود روند نوآوری در پژوهشکده جامعه هدف و سایر مراکز مشابه ارائه شده است.

کلید واژه: خلاقیت<sup>2</sup>، بدیعه پردازی، سینکتیکز، روش تدریس.

#### مقدمه

«آموزش صحیح که در قلب آن یادگیری مطلوب و در پی آن یادداری با ثبات قرار دارد از مباحث مهم و حساس می باشد که در این پژوهش به طور مبسوط به آن تأکید شده است. یادگیری به واسطه حضور عملی دانش آموزان در امر آموزش و به چالش کشیدن آنها در این مسیر، به وقوع می پیوندد. از سوی دیگر، اگر تنها انجام عملی یک فعالیت را مد نظر داشته، بدون این که یادگیری را در آن لحاظ نمایید، آنگاه قوه تفکر، همچون کارگاهی خواهد بود که با وجود صرف زمان زیاد، بازده اندکی (صرفاً ساخت یک سری چیزها) نصیب خود کرده است» (اسپندلاو<sup>3</sup>، 2008: ص 18).

چرا و به چه علت موضوع خلاقیت در حوزه های مختلف علوم و حتی زندگی دارای اهمیت شایان است در حالی که علوم مختلف از مبانی منطقی و علمی برخوردارند، می توانند

1. Spss  
2. creativity  
3. Spenlove

مفاهیم و مقوله‌های موجود خود را طبقه‌بندی نمایند و از آن استفاده کنند؟ چرا از خلاقیت به عنوان عنصری منشاگرا و مولد که روز به روز گسترده‌تر می‌شود نمی‌توانند صرف نظر کنند؟ و هم‌چنین در حوزه فردی، تفکر هر شخص از ساختار و چارچوبی منسجم و منظم بنا شده، پس چه نیازی به عنصر خلاقیت است. انسان بدون خلاقیت و تفکر عاری از خلاقیت چه محاسنی را ندارد در حالی که انسان خلاق از آن بهره می‌برد؟ مگر تفکر زاینده اندیشه نیست، اندیشه‌ای که خود متعلق به ذهن سازمان یافته است؟ پس چه لزومی دارد که خلاقانه باشد؟ پیشرفت‌های جامعه امروزی یا به عبارت دیگر "هزاره تسخیر فضا" اگر چه ریشه در کنکاش، علاقه و جاه‌طلبی علمی انسان دارد اما تفکر مبتنی بر خلاقیت و تفکر تخیلی را می‌توان به عنوان عوامل بنیادی چنین پیشرفتی دانست» (زارعی و صفوی، 1389: ص 2).

«ارزش فراوان خلاقیت برای هر شخصی و جامعه‌ای در عصر دیجیتالی کنونی واضح و مبرهن است. ارتباط خلاقیت با بهره‌وری، سازش‌پذیری محصولات و حتی بهداشت و درمان، امری مهم می‌باشد و مزایای فردی، گروهی، سازمانی و اجتماعی قابل ملاحظه‌ای دارد که نایست آن را مقوله‌ای تک بعدی در نظر گرفت» (سیمونتون<sup>1</sup>، 2004).

کاستلو<sup>2</sup> (2008) فرایند خلاقیت را این گونه توضیح داده است: «فرایند خلاقیت در قالب ایده‌ها، افکار، تصاویر، رنگ‌ها، اشکال، کلمات، تخیلات، رؤیاها، هیجانان و احساسات بی‌بدیل، در ضمیر خودآگاه فرد ظاهر می‌شود».

ادواردز<sup>3</sup> (2001) خلاقیت را «شکوفایی ایده‌ها و اشتیاق به کشف ناشناخته‌ها می‌داند، چه بسا برای رسیدن به آن، نیاز به صرف انرژی و توجه خاص می‌باشد». «ونهوک<sup>4</sup>» و «تگانو<sup>5</sup>» (2002) خلاقیت را این گونه تعریف نمودند: «فرایند میان فردی و درون فردی که ماحصل آن

---

1. Simonton  
2. Costelloe  
3. Edwards  
4. Van Hook  
5. Tegano

ایجاد محصولاتی اصیل، با کیفیت و با غناء معنایی چشمگیر باشد» و به عقیده رانکو<sup>1</sup> (2004) که تأکید بر نظر سیمونتون دارد «هر فردی پتانسیل خلاقیت را در خویش به میراث برده است». تیواری<sup>2</sup> (2008) در دایره المعارف آموزش و پرورش خلاقیت را، ابتکار ذهنی یا هنری تعریف می کند.

بنابر آنچه که مطرح شد، با استفاده از شیوه های کارآمد آموزشی و روش های علمی، کنار گذاشتن روش های سنتی، به چالش کشیدن ذهن فراگیران، به کارگیری عنصر خلاقیت در تمام سطوح تدریس و ایجاد کلاس های فعال و پویا که یادگیری پایدار را در دانش آموزان تضمین می نماید، به وضعیت مطلوب دست پیدا می کنیم.

در این میان «نقش مربی در حیات تربیتی کودکان از مهم ترین عناصر یک برنامه مناسب و مطلوب است و کیفیت آموزش کودکان به وجود معلمان و مربیان کارآمد و آگاه بستگی تام دارد» (مفیدی، 1383).

با توجه به مطالب بالا، در این پژوهش سعی بر آن داریم، بدانیم روش بدیعه پردازی که از روش ها و فنون خلاقیت بهره می گیرد چه مقدار بر یادگیری و یادداری اثر دارد؟ اگر چه می توان آموزش را به شکل های گوناگون و یا حتی اعمال جبر و یا انگیره بیرونی ارائه کرد، اما بهتر است با روش های نوین و خلاق در تدریس و ارائه مناسب و طراحی فعال مطالب، بازده آموزشی را افزایش دهیم و به جای اینکه صرفاً به افزایش اطلاعات دانش آموزان توجه کنیم، به ارتقاء سطح کیفی، پردازش و طبقه بندی اطلاعات با انگیزه درونی پردازیم. برای دسترسی به نتایج عالی که لازمه آن فکری خلاق، پویا و نقاد است، پرداختن به شاخصه های تفکری که از نتایج آن ذهن واگرا می باشد، بسیار ارزشمند خواهد بود. لحاظ کردن این شاخص ها در آموزش عالی و حتی آموزشگاه ها در قالب روش های نوین تدریس، سبب ارتقاء آموزش در حوزه یادگیری و یاددهی خواهد بود.

1. Runco  
2. Tiwari

«تاکنون متخصصان روش‌های مختلفی را برای پرورش تفکر خلاق پیشنهاد کرده‌اند. به‌طور مثال روش آموزش بدیعه‌پردازی، یادگیرندگان را تشویق می‌کند تا به‌طور آزاد درباره یک موضوع یا پدیده بیان‌دهند و درباره آن اظهار نظر کنند» (احدیان، 1378).

«بدیعه‌پردازی یکی از روش‌های فعال یادگیری است که خلاقیت دانش‌آموزان را افزایش می‌دهد. بدیعه‌پردازی به معنای اتصال و همراهی عناصر به‌ظاهر بی‌ربط است. ویلیام گوردن<sup>1</sup> واضع این روش بود و آن را آشنا‌زدایی نامیده است. در این روش تفکر خلاق به واسطه فعالیت‌های استعاری و تمثیلی شکل می‌گیرد. بدین ترتیب در روش بدیعه‌پردازی، مقایسه یک چیز یا فکر با چیز یا فکر دیگر به وسیله استفاده‌ی یکی، جای دیگری اتفاق می‌افتد و تفکر خلاق در خلال این جایگزینی‌ها ایجاد می‌گردد و با مطالب و امور ناآشنا ارتباط داده می‌شود و یا فکر تازه‌ای را از افکار آشنا در ذهن، به وجود می‌آورد» (بهرنگی، 1384).

**دو راهبرد برای طراحی روش بدیعه‌پردازی وجود دارد:**

1. خلق چیزی جدید: برای آن طراحی می‌شود تا موضوعی آشنا را غریب کند و به دانش‌آموزان کمک کند تا مسائل و یا فرآورده‌های قدیمی را در پرتو خلاقیتی بیشتر و تازه ببینند.
2. غریب را آشنا کردن: برای آن طراحی می‌شود تا عقاید جدید و ناآشنا را معنادارتر و ملموس‌تر نماید.

**چارچوب اجرایی روش تدریس بدیعه‌پردازی**

هر دو راهبردی که در بالا به آن اشاره شد از سه نوع قیاس که از مهم‌ترین مراحل الگوی بدیعه‌پردازی می‌باشند، بهره می‌گیرند. این سه قیاس عبارتند از: قیاس مستقیم، قیاس شخصی، قیاس متضاد.

---

1. Gordon

به نقل از سیف (1387) روش‌ها و فنون چندی برای پرورش تفکر خلاق پیشنهاد شده است. پرسیدن سؤالات تفکر برانگیز، ارزش قائل شدن برای اندیشه‌های غیر معمول و بدیع، دادن فرصت‌هایی به یادگیرندگان برای اکتشاف، توجه به تفاوت‌های فردی و سرمشق قرار دادن رفتارهای خلاق از این جمله‌اند. در این مرحله، قیاس و تشابه بین دو عامل، دو موجود و یا دو مقوله انجام می‌پذیرد. هر فرد نسبت به نگرش خود از پیرامون، فضای واقعی و حتی فضای غیر واقعی، قیاس را می‌تواند انجام دهد. نوع قیاس ممکن است شبیه‌سازی با یک انسان، حیوان، گیاه و یا موارد بی‌جان صورت بپذیرد. در واقع در این گام با مشارکت افکار و مطرح کردن سؤالات تفکر برانگیز و هم‌چنین ارزش قائل شدن برای اندیشه‌های غیر معمول، بدیع و ارائه فرصت‌هایی به یادگیرندگان برای اکتشاف موضوعات به سوی پروراندن تفکر خلاق پیش می‌رویم. هر قدر فرصت بروز نگرش‌های فردی در بین فراگیران بیشتر شود، به تولید خلاقیت آنان کمک کرده ایم. «در حین قیاس و تشابه‌سازی نباید مانعی باعث جلوگیری از بروز و ظهور اندیشه‌های نو شود. در این بین نقش مربی جهت‌ترغیب، تشویق، راهنمایی و مانع‌زدایی از اهمیت به‌سزایی برخوردار است. تکاپوی اندیشه‌مربی، فضای کلاس را آکنده از هیجان، چالش و تحریک می‌کند. ممکن است بعضی از قیاس‌ها ابتدائی و ساده به نظر آید، لذا به سادگی قیاس‌ها و تشابه‌ها نظر مثبت نشان دهید. از آنها سؤال شود از چه جهت این قیاس‌ها با موضوع اصلی مشابه هستند؟ با مدیریت کلاسی، فرصت تولید اندیشه به همه کلاس داده شود. کاوش و چالش می‌تواند تجسم دقیقی در فراگیران به وجود آورد و در نتیجه، تجسم و تخیل فراگیران را به تفکر انتزاعی نزدیک می‌کند» (والث<sup>1</sup>، 2003).

در انتها از فراگیران بخواهیم بهترین قیاس مستقیم که با موضوع اصلی بیشترین وجه اشتراک از جهت مفهوم (نه صرفاً از جهت شکل) را دارد، برگزینند و علت آن را نیز بیان کنند. مراحل اجرای سناریوی بدیعه‌پردازی به شرح ذیل می‌باشد:

---

1. Walt

## گام اول - توصیف اولیه<sup>1</sup>

در مرحله توصیف اولیه، محیط کلاس را به سوی اهداف از پیش تعیین شده در سناریو سوق دادیم. در این مرحله، فرصتی ایجاد کنید که موقعیت کلاس در مسیر خواسته‌های شما باشد، اگر چه این مرحله، مرحله مقدماتی است اما زمینه بروز مراحل بعدی را آماده می‌کند. به نوعی می‌توان بیان نمود که این مرحله، مرحله گرم کردن می‌باشد هر چه قدر موضوع مورد نظر موشکافانه و دقیق و جذاب ارائه شود ذهن فراگیر آمادگی بهتری برای شروع گام بعدی و استفاده از قیاس‌های را پیدا می‌کند. موضوع سناریوی این مقاله، "رایانه" می‌باشد، بنابراین توصیف گام اول در ارتباط با این موضوع ارائه می‌شود.

نقش مربی در این گام، به عنوان راهنما، ناظر و هدایت‌کننده می‌باشد معلم موقعیتی را به وجود می‌آورد که دانش‌آموزان وارد موضوع مورد نظر شوند. این موقعیت را با پرسیدن سؤال به اشکال مختلف به وجود می‌آورد. وی با پرسیدن سؤال‌های متعدد، ذهن فراگیران را به سمت موضوع اصلی سوق می‌دهد. برای مثال با پرسیدن سؤال‌هایی این چنین می‌توان مرحله گرم کردن<sup>2</sup> را شروع کنیم:

یک رایانه چه کارهایی می‌تواند انجام دهد؟ یک رایانه کجا استفاده می‌شود؟ آیا رایانه می‌تواند در تسریع کارها به ما کمک کند؟ آیا رایانه قدرت فکر کردن را دارد؟

## گام دوم - قیاس مستقیم<sup>3</sup>

در این مرحله، قیاس و تشابه بین دو عامل، دو موجود و یا دو مقوله انجام می‌پذیرد. همان‌طور که از قبل گفته شد موضوع سناریوی این مقاله "رایانه" می‌باشد، بنابراین معلم دانش‌آموزان را ترغیب می‌کند تا در راستای اهداف مشخص حرکت کنند. از فراگیران پرسیده می‌شود یک رایانه شبیه چه چیزی است و از آنان خواسته می‌شود قیاس‌های خود را با ذکر

---

1. Describing the problem  
2. warm-up  
3. Direct analogy

دلیل شباهت بیان کنند و معلم فرصتی برای تأمل به دانش آموزان می دهد و سپس با ترغیب کردن آنها و ایجاد فضای نو اندیشی و خلاقانه، جواب های دانش آموزان را بر روی تخته می نویسد. او متذکر می شود که دانش آموزان ذهن خود را آزاد گذارند و محدودیتی در پاسخ گویی برای خود ایجاد نکنند. هر چه شباهت ها بعید تر به نظر آید، بهتر خواهد بود و در ادامه بهترین شباهت توسط دانش آموزان انتخاب خواهد شد.

### گام سوم - قیاس شخصی<sup>1</sup>

این مرحله، یکی از زیباترین مراحل روش تدریس بدیعه پردازی می باشد. در این مرحله فراگیر خود را به جای یک فرد، یک شی و یا حتی یک گیاه قرار می دهد و خود را تفسیر و تشریح می کند. تغییر شخصیت موقتی که نیاز به خود تمرکزی و خارج شدن از موقعیت کنونی دارد، منتج به تقویت تفکر و ارتقاء تفکر انتزاعی می شود که این مهم کاملاً در مسیر خلق تفکری بدیعه تأثیر گذار خواهد بود. معلم به طور دائم دانش آموزان را درگیر فعالیت های ذهنی می کند و از آنها می خواهد که نظرات خود را هر چند کوچک ارائه کنند.

در این مرحله نقش آفرینی معلم بسیار ارزشمند می باشد. معلم به طور مداوم باید همه دانش آموزان را وادار به صحبت و اظهار نظر کند و اجازه ندهد هیچ کسی سکوت اختیار کند. وظیفه مهم معلم این است که با نگاه، نوع کلام خود و با استفاده از شگردها و هنر تدریس، قدرت تخیل و بدیعه گویی دانش آموزان را به تدریج افزایش دهد. موضوع اصلی این سناریو که "رایانه" می باشد در مرحله قبل به یک کارخانه تشبیه شد و در نتیجه در مرحله قیاس شخصی، دانش آموزان خود را به جای یک کارخانه در نظر می گیرند و شروع به نوشتن تصورات و اندیشه های خویش می کنند.

1. Personal analogy



### گام چهارم - تعارض فشرده<sup>1</sup> (قیاس تضاد)

اگر برای موضوعی بخواهیم تشبیه‌هایی پیدا کنیم، شاید محدوده ذهن، مجال زیادی برای یافتن تشبیه‌های متعدد و فراوان را نداشته باشد. اما اگر برای همان موضوع به دنبال تضادها و تناقض‌ها باشیم احتمال پیدا کردن تضادها و تناقض‌های بیشتری را خواهیم داشت. در این مرحله از دانش آموزان بخواهید از بین قیاس‌ها و تشبیه‌هایی که در مراحل دوم و سوم (قیاس مستقیم و قیاس شخصی) انجام داده‌اند، کلمات متضاد و متقابل را پیدا کنند و برترین آن‌ها را به زعم خویش برگزینند. منظور از برترین تضاد، آن تضادی است که بیشترین تضاد را با موضوع داشته باشد و یا شگفت‌انگیزترین تضاد و یا حتی عجیب‌ترین تضاد از سوی شما باشد.

همان‌طور که معلم زمینه خلاقیت را به تدریج فراهم می‌کند، درصدد تقویت ذهن و فعال نمودن هر چه بیشتر قدرت تخیل دانش‌آموزان خواهد بود. معلم از دانش‌آموزان می‌خواهد بین مطالب گام دوم و سوم کلماتی را که در تضاد معنایی هستند، پیدا کنند و آنها را بیان نمایند. معلم بر این موضوع تأکید خواهد داشت که دانش‌آموزان هر تضادی را که مطلوب نظر آنها می‌باشد، برگزینند و این اجازه را به ذهن خود بدهند که با تکیه بر سلیقه خود، این تعارض فشرده را انتخاب نمایند.

### گام پنجم - قیاس مستقیم مجدد<sup>2</sup>

در این مرحله، تار و پود روش تدریس بدیعه پردازشی کاملاً جلوه می‌کند و به اوج تخیل و بدیعه‌سازی می‌رسد. در این مرحله، فراگیران با توجه به گزینش زوج کلمه متضاد یا همان قیاس تضاد، موضوع تشابه (کارخانه) را با بیان، نوشتار و یا حتی تصویر توصیف می‌کنند. این مسیر، اصولاً شریان ایده‌های خلاق را در ذهن می‌پروراند و مدام ذهن دانش‌آموزان را به چالش، تلاطم و کنجکاوی سوق می‌دهد. لازم به ذکر است که انتخاب زوج کلمه متضاد،

1. compressed conflict  
2. new direct analogy

بهتر است به نحوی انتخاب شود که با شاخص ها و ویژگی های موضوع اصلی (رایانه) همخوانی داشته باشد، البته این مهم با هدایت معلم که نقش هدایت گری دارد، انجام می پذیرد. ارائه قیاس مستقیم مجدد بهتر است یک کار گروهی باشد و همه دانش آموزان در آن سهیم باشند.

### گام ششم - جمع بندی<sup>1</sup>

بنا به گفته شانک<sup>2</sup> (2000) یادگیری، زمانی مؤثر و خلاق می باشد که مطالب جدید، رابطه نظام مندی با مطالبی که از قبل آموخته شده، داشته باشند؛ یعنی مطالب جدید، مطالب از قبل آموخته شده را گسترش یا تغییر دهند، بنابر این تجربه های قبلی تعیین می کنند که آیا یادگیری برای فراگیر معنادار است یا نه؟ در این مرحله معلم کلاس را به مسئله اولیه بر می گرداند و توجه دانش آموزان را به خلاقیت ایجاد شده در درس جلب می کند. از شاگردان کلاس خواسته می شود که با استفاده از قیاس های مختلفی که تولید کرده اند، درباره رایانه مطالبی بنویسند.

با به کارگیری یکی دیگر از زوج کلمات متناقض، بند دیگری را درباره رایانه بنویسند. در واقع در این مرحله که مرحله پایانی می باشد، فراگیران را به موضوع اصلی (رایانه) بر می گرداند و از تجاربی که در مراحل قبل، به وسیله قیاس ها و تضادها کسب کرده اند به تمرین و جمع بندی می پردازند. در مرحله پایانی، معلم دانش آموزان را به موضوع اصلی مرتبط می سازد و از آنها می خواهد دوباره داستانی بسازند اما این بار سعی کنند از زوج کلمه دیگری که پیش تر انتخاب نموده اند، موضوع اصلی را توصیف کنند. ارائه متن جدید بهتر است با تعامل و مشارکت همه دانش آموزان انجام شود. بدین طریق که هر دانش آموزی یک

1. reexamination of the original situation or problem  
2. Schunk

جمله و یا جملاتی را بیان کند. معلم به طور ضمنی سعی کند، آن دسته از سؤالاتی را که در مرحله اول مطرح کرده بود، به نوعی در این متن جدید به جواب نزدیک تر کند.

### پیشینه خلاقیت و بدیعه پردازی

در پژوهشی تحت عنوان «بررسی تأثیر آموزش های ارائه شده در پرورش خلاقیت و عوامل اصالت و انعطاف پذیری دانش آموزان» که توسط مهدی روح الهی در سال 1372 در دانشگاه تربیت معلم تهران انجام گرفته است نتایج زیر به دست آمد:

الف) آموزش های ارائه شده در این دوره در پیدایش ویژگی های غیر خلاق، پیروی از دیگران، انکار وابستگی به دیگران، عادت به آن چه مرسوم است، عدم ابداع و نوع آوری و همنوایی در دانش آموزان دختر مؤثر بوده است.

ب) در مورد پسران، علاوه بر آموزش های ارائه شده، مؤثر بودن در ایجاد ویژگی های غیر خلاق ذکر شده شامل دلسردی و سستی در فعالیت ها، کمرویی و تسلیم ایده های جمع شده در آنان نیز بوده است در نتیجه محقق این وضعیت را به روش های آموزشی - تربیتی و تأثیرات تربیتی خانواده که خشک و خشن می باشد، نسبت داده است.

در تحقیقی تحت عنوان «بررسی آموزش هنر و نقش آن در رشد خلاقیت دانش آموزان»، که توسط افسانه غفاری در دانشگاه شیراز در سال (1373) انجام گرفت، پژوهشگر به این نتیجه رسید که اختلاف معناداری بین میانگین نمرات در همه مرتبه آزمون و برای هر یک از عوامل خلاقیت آزمون انجام شده، به طور کلی نظریه های مربوط به آزمون انتخاب شده، تأیید شده است.

در پژوهشی تحت عنوان «بررسی تأثیر تدریس بحث گروهی بر خلاقیت دانش آموزان سال دوم مدارس راهنمایی ناحیه 3 اصفهان در درس علوم اجتماعی» که توسط پروانه مشکلاتی در سال (1376) انجام گرفته به این نتایج دست یافته است که تفاوت معناداری بین گروه آزمایش (بحث گروهی) و گروه کنترل از نظر خلاقیت دیده شد.

در تحقیقی تحت عنوان «بررسی تأثیر روش تدریس بدیعه پردازی بر پرورش خلاقیت دانش آموزان در درس علوم تجربی دانش آموزان پایه چهارم ابتدایی» که در سال (1380) در دانشگاه علامه طباطبایی توسط احمد سلحشوری انجام شده نتایج زیر حاصل شده است:

1- روش تدریس بدیعه پردازی بر افزایش نمره انعطاف پذیری دانش آموزان مؤثر بوده است.

2- روش تدریس بدیعه پردازی بر افزایش نمره سیالی دانش آموزان مؤثر بوده است.

3- روش تدریس بدیعه پردازی بر افزایش نمره ابتکار دانش آموزان مؤثر بوده است.

4- روش تدریس بدیعه پردازی بر افزایش نمره بسط دانش آموزان مؤثر بوده است.

پژوهشی تحت عنوان «تأثیر الگوی تدریس بدیعه پردازی بر خلاقیت دانش آموزان چهارم ابتدایی» که توسط مرجان میر شمشیری در سال (1383) در دانشگاه تهران انجام شده که نتایج این پژوهش نشان دهنده تأثیر الگوی تدریس بدیعه پردازی بر خلاقیت دانش آموزان بوده است و تفاوت معناداری در این رابطه بین دو گروه پسر و دختر مشاهده نشده است.

پژوهشی تحت عنوان «بررسی و مقایسه دو روش تدریس بدیعه پردازی و روش سخنرانی در پرورش خلاقیت و پیشرفت تحصیلی در درس تعلیمات اجتماعی» که توسط طیبه تجری در سال (1385) در دانشگاه علامه طباطبایی انجام شده است و نتایج این پژوهش نشان داد که بین نمرات خلاقیت دانش آموزانی که در درس تعلیمات اجتماعی با روش بدیعه پردازی آموزش می بینند و دانش آموزانی که با روش سخنرانی آموزش می بینند، تفاوت معناداری وجود دارد.

### اهداف تحقیق

1. بررسی معنادار بودن "یادگیری" از طریق روش تدریس بدیعه پردازی در درک مطلب

زبان.

2. بررسی معنادار بودن "یادداری" از طریق روش تدریس بدیعه پردازی در درک مطلب

زبان.

### فرضیه های تحقیق

1. آموزش از طریق روش بدیعه پردازی در یادگیری درک مطلب زبان انگلیسی اثر مثبت دارد.
2. آموزش از طریق روش بدیعه پردازی در یادداری درک مطلب زبان انگلیسی اثر مثبت دارد.

### روش پژوهش

در این پژوهش محتوای آموزشی یک کلاس را با روش بدیعه پردازی و کلاس دیگر را با روش سنتی ارایه کردند تا تأثیر متغیرهای مستقل بر میزان یادگیری و یادداری دانش آموزان مورد مطالعه قرار گیرد. افراد مورد مطالعه در این پژوهش دانش آموزان پسر دوم دبیرستان بودند، بنابراین در این مطالعه از طرح پیش آزمون- پس آزمون، یادداری و شمارش تصادفی خوشه ای چند مرحله ای استفاده گردید. ابزار پژوهش با توجه به نوع آزمودنی ها (روش تدریس بدیعه پردازی) به صورت محقق ساخته می باشد. محقق دانش آموزان را به دو گروه مساوی 20 نفره تقسیم نمود و مرحله اجرا را با دقت انجام داد. در سه مرحله سنجش، تعداد 20 سؤال و وقت کافی برای پاسخ گویی به دانش آموزان داده شد.

1. گروه آزمایش (تجربی) که با روش بدیعه پردازی آموزش می بینند.
2. در این تحقیق از پیش آزمون برای همگونی گروهها استفاده شده است.

جدول 1. توزیع فراوانی پس آزمون یادگیری روش سنتی و پس آزمون یادگیری بدیعه پردازی

گروه	فراوانی	میانگین	انحراف استاندارد	خطای استاندارد میانگین
پس آزمون یادگیری روش سنتی	20	1/80	1/105	0/247
پس آزمون یادگیری بدیعه پردازی	20	8/40	1/698	0/380

جدول 2. آزمون t دو گروه مستقل برای تفاوت میانگین های پس آزمون یادگیری روش سنتی و پس آزمون یادگیری بدیعه پردازی

آزمون t برای برابری میانگین ها			سطوح تست برای برابری وایانس ها		
تفاوت میانگین ها	سطح اطمینان	درجه آزادی	t	سطح اطمینان	F
6/60	0/01	38	14/568	0/195	1/740
6/60	0/01	32/642	14/568		

آزمون لوین معنادار نیست ( $P > 0/01$ )، بنابراین مقدار تی (t) محاسبه شده با واریانس ترکیبی (فرض یکنواخت واریانس ها) مناسب است.

همان طور که ملاحظه می شود تی (t) محاسبه شده با درجه آزادی 38 و با احتمال خطای 0/01 مساوی 14/568 است. چون t محاسبه شده (14/568) از جدول (1/98) بزرگتر است بنابراین فرض صفر، رد می شود. نتیجه می گیریم که بین میانگین های پس آزمون یادگیری روش سنتی و پس آزمون یادگیری بدیعه پردازی تفاوت معناداری وجود دارد. فرضیه اول: بنابر فرض اول اثبات می گردد که آموزش از طریق روش بدیعه پردازی در یادگیری درک مطلب زبان انگلیسی اثر مثبت دارد.

جدول 3. توزیع فراوانی پس آزمون یادداری روش سنتی و پس آزمون یادداری بدیعه پردازی

گروه	فراوانی	میانگین	انحراف استاندارد	خطای استاندارد میانگین
پس آزمون یادداری روش سنتی	20	1/30	1/174	0/263
پس آزمون یادداری بدیعه پردازی	20	8/25	2/023	0/452

جدول 4. آزمون t دو گروه مستقل برای تفاوت میانگین‌های پس آزمون یادداری روش سنتی و پس آزمون یادداری بدیعه پردازی

تفاوت میانگین‌ها		سطوح تست برای برابری وایانس‌ها			
تفاوت میانگین‌ها	سطح اطمینان	درجه آزادی	T	سطح اطمینان	F
6/95	0/01	38	13/288	0/053	4/003
6/95	0/01	30/499	13/288		

آزمون لوین معنادار نیست ( $P > 0/01$ )، بنابراین مقدار تی (t) محاسبه شده با واریانس ترکیبی (فرض یکنواخت واریانس‌ها) مناسب است.

همان‌طور که ملاحظه می‌شود تی (t) محاسبه شده با درجه آزادی 38 و با احتمال خطای 0/01، مساوی 13/288 است، چون تی (t) محاسبه شده (13/288) از جدول (1/98) بزرگتر است بنابراین فرض صفر، رد می‌شود. نتیجه می‌گیریم که بین میانگین‌های پس آزمون یادداری روش سنتی و پس آزمون یادداری روش بدیعه پردازی، تفاوت معناداری وجود دارد. فرضیه دوم: بنابر فرض دوم اثبات می‌گردد که آموزش از طریق روش بدیعه پردازی در یادداری درک مطلب زبان انگلیسی اثر مثبت دارد.

### بحث و نتیجه‌گیری

سؤال اصلی: بررسی میزان تأثیر به کارگیری روش‌های تدریس بدیعه پردازی و روش سنتی در یادگیری و یادداری در درک مطلب زبان انگلیسی پایه دوم دبیرستان به چه نتیجه‌ای رسید؟

در بررسی فرضیه‌ها مشاهده شد که روش تدریس بدیعه پردازی نسبت به روش تدریس سنتی اثری پذیری بهتری دارد لذا:

1. با واگذاری تدریس به دانش آموزان و افزایش ایفای نقش آنها، محیط آموزش را فعال کنیم.
2. آنجا که تدریس جنبه نمایشی و عملی دارد، توجه را به سوی مسئله جلب می کند و این باعث می شود دانش آموزان در بطن موضوع قرار بگیرند.
3. برخی بر این باورند که سطوح بالای خلاقیت مختص به افراد خاصی می باشد (هایر و جانگ، 2008). امروزه ثابت شده است که برخلاف باور بسیاری که ابداع و خلاقیت را خصوصیت ذاتی بعضی افراد می دانند این استعداد در نوع بشر به اندازه حافظه عمومیت دارد و می توان آن را با کاربرد اصول و فنون معین و ایجاد طرز تفکرهای جدید و ایجاد محیطی مناسب پرورش داد.
4. یادگیری از طریق روش های فعال، چون با مشاهده، تقلید و بازخورد اعضای گروه، همراه است همواره نسبت به روش های سنتی رجحان محسوسی دارد.
5. واسپاری مراحل از آموزش به دانش آموزان باعث تصویر سازی موقعیتی مطالب می شود و در نتیجه فرایند بازآفرینی<sup>1</sup> را تثبیت و تسریع می بخشد.

#### ارتباط با سوابق قبلی

با وجود بررسی های فراوان و متعدد محقق به سوابق پژوهشی بسیار کمی، مشابه با پژوهش حاضر دسترسی پیدا کند. به طور کلی مشاهداتی که در حین روش تدریس بدیعه پردازی در درس زبان دیده شد به شرح زیر می باشد:

- در کلاس درس دانش آموزان شور و نشاط بیشتری دارند، کنجکاوند و دائماً سؤال می کنند.

1. recalling



- بهتر از "دانش آموزان کلاس کنترل"، ارتباط برقرار می‌کنند، به دنبال علت و معلول هستند، گروهی کار می‌کنند، در بحث‌ها شرکت می‌کنند و تا زمانی که نیاز خود را بر طرف نکرده‌اند آرام و قرار ندارند.
  - ابراز وجود، افزایش اعتماد در بیان مطالب و ارتقاء قدرت بیان.
  - ارتباط بهتر با همسالان، تقویت و افزایش رقابت.
- در قیاس با چند مورد پژوهشی که انجام گرفته است نتایج حاصل نشانگر این مطلب است که یکی از راه‌های پرورش تفکر خلاق در دانش آموزان روش تدریس بدیعه پردازی است زیرا این روش می‌تواند به طور مستقیم باعث رشد تفکر خلاق در دانش آموزان شود.

#### اثرات آموزشی و پرورشی الگوی بدیعه پردازی و پیشنهادها

«ماده خام تمدن موج سوم، اطلاعات و تخیل است و خلاقیت یکی از مشخصه‌ها و نتایج طبیعی موج سوم است. خلاقیت، مهم‌ترین پیشبرنده موج دوم به سوم است. کشورهای موج اول می‌توانند بدون آنکه از موج دوم عبور کنند و یا از مسایل فرهنگی خود به طور کامل چشم‌پوشی کنند، موج سومی شوند، اگر با کمک خلاقیت مردمشان موفق به ترکیب فن‌آوری‌های پیشرفته با تمدن موج اول خود شوند، می‌توانند به توسعه اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی نائل گردند؛ لذا خلاقیت به خصوص در این جوامع، شرط جدی بقا و ادامه حیات است» (حسینی، 1387).

الگوی بدیعه پردازی دربردارنده ارزش‌های بسیار خوبی از آموزش و پرورش است. فنون آموزشی خاص توان آن را به مهارت‌آموزی مستقیم توسعه داد. به طور کلی، بدیعه پردازی در گسترش توان کلی خلاقیت و در رشد پاسخ‌های خلاق در زمینه‌های گوناگون مطالب درسی به کار می‌رود. گوردون معتقد است که خلاقیت با انرژی خود که در هنگام استفاده از بدیعه پردازی پدید می‌آورد یادگیری را افزایش می‌دهد، به طور کلی:

اثرات آموزشی: توان کلی خلاقیت و توان خلاق در قلمرو موضوع. اثرات پرورشی: پیشرفت در قلمرو موضوع همبستگی و بارآوری گروهی هماهنگی با تحولات دنیایی که در لحظه در حال دگرگونی و تغییرات است از نگرانی‌های بشر امروز، به شمار می‌رود. اندیشمندان، سیاستمداران، برنامه ریزان آموزشی و والدین در سراسر دنیا تلاش می‌کنند شیوه‌هایی بیابند که پایداری آن شیوه‌ها کودک امروز را برای زیستن در دنیای غیر قابل پیش بینی فردا، آماده کند. در چنین موقعیتی، تمام کارشناسان تربیتی بر این باورند که اطلاعات، کارگشای مسائل زندگی فردا نیست و امروز وظیفه و نقش آموزش در مدارس، یاددهی شیوه‌های یادگیری و پرورش مهارت‌هایی است که به کمک آنها، کودک، خود بتواند راه‌های حل مسئله و کشف مجهولات را بیابد و در پایان پیشنهاد می‌شود قبل از اجرای روش تدریس مورد نظر، نمایشنامه آن به طور شفاف نوشته شود.

### منابع فارسی

- احدیان، محمد. (1378). مقدمات تکنولوژی آموزشی. تهران: انتشارات آبیژ.
- جویس، بروس و دیگران. (1384). الگوهای جدید تدریس، ترجمه: محمدرضا بهرنگی، تهران، کمال تربیت
- حسینی، افضل السادات. (1387). خلاقیت چیست و چگونه می‌توان کلاس درس خلاق داشت؟ در چکیده مقالات همایش علمی برنامه درسی ملی. تهران: سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی وزارت آموزش و پرورش.
- حسینی، افضل السادات. (1387). یادگیری خلاق، کلاس خلاق و شیوه‌های عملی در پرورش. تهران: انتشارات مدرسه.
- زارعی زوارکی، اسماعیل. صفوی، محمد رضا. (1389). روش‌های نوین پرورش خلاقیت، تهران، انتشارات رشد فرهنگ.
- سیف، علی اکبر. (1387). روانشناسی پرورشی نوین یادگیری و آموزش. تهران: نشر دوران.

مفیدی، فرخنده. (1372). آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی. تهران: دانشگاه پیام نور.

## منابع لاتین

- Costelloe, T. M. (2008). Hume's phenomenology of the imagination. *The Journal of Scottish Philosophy*, 5(1), 31-25. Retrieved May 20, 2008, from Academic Search Complete database.
- Epstein, R. (2009, May). Unleashing creativity in children and adults. Presented at Learning and the Brain Conference, Washington, DC.
- Edwards, S. M. (2001). "The Technology Paradox: Efficiency Versus Creativity." *Creativity Research Journal*, 13, 221-228.
- Gordon, W. J. J. (1961). "Synectics". New York: Harper and Row.
- Haier, R. J., & Jung, R. E. (2008). Brain imaging studies of intelligence and creativity: What is the picture for education? *Roeper Review*, 30(3), 171-180.
- Runco, M. (2004). "Creativity". *Annual Review of Psychology*, 55, 657-687.
- Schunk, D. H. (2000). *Learning theories: An educational perspective*. Upper Saddle River, NJ: Prentice – Hall.
- Simonton, D. K. (2004). *Creativity in Science: Chance, Logic, Genius, and Zeitgeist*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Spendlove, David. (2008). *100 Ideas For Teaching Design And Technology*. London. Continuum.
- Tiwari, Deepak. (2008). *Encyclopedic Dictionary of Education*. Crescent Publishing Corporation.
- Van Hook, C.W. and Tegano, D. W. (2002). "The Relationship Between Creativity and Conformity Among Preschool Children," *Journal of Creative Behavior*, 36, 1-16.
- Van Hook and Tegano (2002) defined creativity as "an interpersonal and intrapersonal process by means of which original, high-quality and genuinely significant products are developed" (p. 1).
- Walt, Edward. (2003). "What is synectics?" Synectics Education Initiative, Yahoo.com.