

شناخت، رفتار، یادگیری

بررسی تأثیر بازی‌های نمایشی موزیکال بر مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان خجالتی پایه چهارم ابتدایی

فهیمة ریاحی^۱، عباس روحانی^{۲*}

۱. گروه علوم تربیتی، واحد مبارکه، دانشگاه آزاد اسلامی، اصفهان، ایران

۲. استادیار گروه روانشناسی تربیتی، واحد مبارکه، دانشگاه آزاد اسلامی، اصفهان، ایران

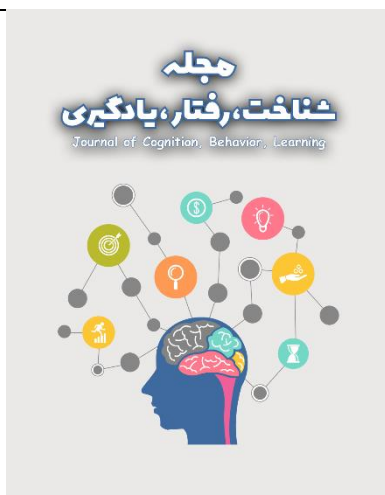
* ایمیل نویسنده مسئول: a.rohani@mau.ac.ir

تاریخ چاپ: ۱۴۰۶/۰۳/۰۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۷/۰۷

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۵/۰۶/۱۶

تاریخ ارسال: ۱۴۰۵/۰۳/۲۷



شیوه استناددهی: ریاحی، فهیمة، و روحانی، عباس. (۱۴۰۶). بررسی تأثیر بازی‌های نمایشی موزیکال بر مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان خجالتی پایه چهارم ابتدایی. *شناخت، رفتار، یادگیری*، ۴(۳)، ۱۷-۱.

چکیده

پژوهش حاضر با هدف تعیین اثربخشی بازی‌های نمایشی موزیکال بر مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان خجالتی پایه چهارم ابتدایی انجام شد. این پژوهش کاربردی با روش نیمه‌آزمایشی و طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون با گروه کنترل انجام شد. جامعه آماری شامل ۷۴ دانش‌آموز خجالتی پایه چهارم ابتدایی بود. پس از غربالگری، ۳۰ دانش‌آموز انتخاب و به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل، هر یک شامل ۱۵ نفر، گمارده شدند. ابزارهای پژوهش شامل پرسشنامه مهارت‌های ارتباطی بارتون، مقیاس عملکرد گفتار، خرده‌آزمون واژگان مقیاس تجدیدنظر شده هوشی و کسلسر کودکان و پرسشنامه اعتمادبه‌نفس آیزنگ بود. گروه آزمایش در هشت جلسه ۴۵ دقیقه‌ای بازی‌های نمایشی موزیکال شرکت کرد، در حالی که گروه کنترل مداخله‌ای دریافت نکرد. داده‌ها با استفاده از تحلیل کوواریانس چندمتغیری و تک‌متغیری تحلیل شدند. نتایج تحلیل کوواریانس چندمتغیری نشان داد که بازی‌های نمایشی موزیکال بر مجموعه متغیرهای وابسته اثر معناداری داشتند ($F=52.913, p<0.001, \eta^2=0.910$). همچنین، پس از کنترل اثر پیش‌آزمون، مداخله بر مهارت‌های کلامی ($F=70.964, p<0.001, \eta^2=0.910$)، سخنوری ($F=46.162, p<0.001, \eta^2=0.658$)، دایره لغات ($F=50.588, p<0.001, \eta^2=0.678$) و اعتمادبه‌نفس ($F=62.634, p<0.001, \eta^2=0.723$) اثر معناداری داشت. بازی‌های نمایشی موزیکال می‌توانند به عنوان رویکردی فعال، مشارکت‌محور و حمایتگر برای ارتقای توانایی‌های زبانی و ارتباطی و تقویت اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان خجالتی مورد استفاده قرار گیرند. تلفیق ایفای نقش، موسیقی، گفت‌وگو و فعالیت گروهی، فرصت مناسبی برای تمرین گفتار، گسترش واژگان، تجربه موفقیت و مشارکت اجتماعی این دانش‌آموزان فراهم می‌کند.

کلیدواژه‌گان: بازی‌های نمایشی موزیکال، مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات، اعتمادبه‌نفس، دانش‌آموزان خجالتی، آموزش ابتدایی.



The Effect of Musical Dramatic Games on Verbal Skills, Oracy, Vocabulary, and Self-Confidence among Shy Fourth-Grade Elementary School Students

Fahimeh Riahi¹, Abbas Rohani^{2*}

1. Department of Educational Sciences, Mo.C., Islamic Azad University, Isfahan, Iran

2. Department of Educational Psychology, Mo.C., Islamic Azad University, Isfahan, Iran

*Corresponding Author's Email: a.rohani@mau.ac.ir

Submit Date: 2026-06-17

Revise Date: 2026-09-07

Accept Date: 2026-09-29

Publish Date: 2027-05-22

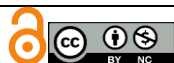
Abstract

This study aimed to determine the effectiveness of musical dramatic games in improving verbal skills, oracy, vocabulary, and self-confidence among shy fourth-grade elementary school students. This applied study employed a quasi-experimental pretest–posttest design with a control group. The statistical population consisted of 74 shy fourth-grade elementary school students. Following screening, 30 eligible students were selected and randomly assigned to an experimental group (n=15) and a control group (n=15). Data were collected using Barton's Communication Skills Questionnaire, the Speech Performance Scale, the Vocabulary subtest of the Revised Wechsler Intelligence Scale for Children, and the Eysenck Self-Confidence Questionnaire. The experimental group participated in eight 45-minute sessions of musical dramatic games, whereas the control group received no intervention. Data were analyzed using multivariate and univariate analyses of covariance, with pretest scores statistically controlled. Multivariate analysis of covariance indicated a significant overall effect of musical dramatic games on the combined dependent variables (Pillai's Trace=0.910, $F=52.913$, $p<0.001$, $\eta^2=0.910$). After controlling for pretest scores, significant intervention effects were found for verbal skills ($F=70.964$, $p<0.001$, $\eta^2=0.747$), oracy ($F=46.162$, $p<0.001$, $\eta^2=0.658$), vocabulary ($F=50.588$, $p<0.001$, $\eta^2=0.678$), and self-confidence ($F=62.634$, $p<0.001$, $\eta^2=0.723$). These results demonstrated substantial intervention effects across all four outcomes. Musical dramatic games appear to be an effective activity-based educational approach for enhancing the linguistic, communicative, and psychological functioning of shy elementary school students. Integrating role-play, music, dialogue, and group performance may provide a supportive context in which shy students can practice verbal expression, expand their vocabulary, develop public-speaking abilities, experience successful social participation, and strengthen their self-confidence.

Keywords: Musical Dramatic Games, Verbal Skills, Oracy, Vocabulary, Self-Confidence, Shy Students, Elementary Education.



How to cite: Riahi, F., Rohani, A. (2027). The Effect of Musical Dramatic Games on Verbal Skills, Oracy, Vocabulary, and Self-Confidence among Shy Fourth-Grade Elementary School Students. *Cognition, Behavior, Learning*, 4(3), 1-17.



مقدمه

کمرویی و خجالتی بودن در دوره کودکی از جمله ویژگی‌هایی است که می‌تواند بر کیفیت تعاملات اجتماعی، مشارکت کلاسی، بیان افکار و احساسات و میزان حضور فعال دانش‌آموز در موقعیت‌های آموزشی اثرگذار باشد. دانش‌آموز خجالتی معمولاً در شرایطی که مستلزم صحبت کردن در جمع، پاسخ‌گویی شفاهی، ایفای نقش، برقراری ارتباط با همسالان یا ارائه دیدگاه شخصی است، با تردید و بازداری بیشتری مواجه می‌شود. این وضعیت، اگرچه لزوماً به معنای ضعف شناختی یا تحصیلی نیست، می‌تواند مانع استفاده کامل دانش‌آموز از ظرفیت‌های زبانی، ارتباطی و اجتماعی خود شود. در محیط مدرسه، بخش مهمی از یادگیری از طریق گفت‌وگو، پرسش و پاسخ، مشارکت گروهی، ارائه شفاهی و تعامل با معلم و همسالان صورت می‌گیرد؛ بنابراین دانش‌آموزی که به دلیل خجالت یا نگرانی از ارزیابی دیگران، کمتر در این موقعیت‌ها مشارکت می‌کند، ممکن است فرصت‌های ارزشمندی برای تمرین مهارت‌های زبانی و اجتماعی را از دست بدهد. یافته‌های مربوط به بازی درمانی خلاقیت‌محور نیز نشان داده‌اند که مداخلات مبتنی بر بازی می‌توانند بر متغیرهایی مانند عزت‌نفس، خلاقیت و کمرویی دانش‌آموزان خجالتی دوره ابتدایی اثرگذار باشند و از این طریق زمینه مشارکت اجتماعی بیشتر آنان را فراهم کنند (Birang & Alivandi Vafa, 2020).

یکی از پیامدهای مهم خجالتی بودن در مدرسه، محدود شدن مهارت‌های کلامی و فرصت‌های ارتباطی دانش‌آموز است. مهارت‌های کلامی مجموعه‌ای از توانایی‌ها را دربرمی‌گیرند که فرد از طریق آن‌ها می‌تواند افکار، نیازها، احساسات و اطلاعات خود را به‌صورت روشن و متناسب با موقعیت انتقال دهد و در عین حال به پیام‌های دیگران پاسخ مناسب بدهد. این مهارت‌ها صرفاً به توانایی تولید جمله محدود نیستند، بلکه وضوح بیان، انتخاب واژگان، سازمان‌دهی محتوای گفتار، رعایت نوبت در گفت‌وگو و توانایی تعامل مؤثر را نیز شامل می‌شوند. در دوره ابتدایی، رشد این مهارت‌ها اهمیت ویژه‌ای دارد، زیرا دانش‌آموزان در حال گذار از ارتباط ساده روزمره به استفاده هدفمندتر از زبان در موقعیت‌های آموزشی، اجتماعی و رسمی‌تر هستند. در این میان، بازی‌های نمایشی می‌توانند محیطی فراهم کنند که در آن دانش‌آموز بدون احساس فشار ناشی از ارزیابی رسمی، در قالب شخصیت‌ها و موقعیت‌های داستانی به گفت‌وگو، بیان احساسات و تبادل کلامی بپردازد. پژوهش‌های انجام‌شده درباره بازی‌های نمایشی نشان داده‌اند که این فعالیت‌ها می‌توانند در تقویت مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان مؤثر باشند (Ameri, 2021) و همچنین ظرفیت ارتقای خلاقیت کلامی و رفتاری را در دانش‌آموزان دوره ابتدایی دارند (Nazari Malesheikh, 2025).

سخنوری نیز یکی دیگر از ابعاد مهم رشد ارتباطی در کودکان است و به توانایی بیان منظم، روشن، روان و مؤثر افکار در حضور دیگران اشاره دارد. این مهارت شامل مؤلفه‌هایی مانند وضوح صدا، تلفظ، لحن، سرعت گفتار، سازمان‌دهی پیام، تماس چشمی، زبان بدن و توانایی حفظ ارتباط با مخاطب است. ضعف در سخنوری ممکن است موجب شود دانش‌آموز حتی در صورت برخورداری از دانش و ایده مناسب، نتواند آن را به شکل مؤثر در کلاس یا موقعیت‌های اجتماعی ارائه کند. دانش‌آموزان خجالتی به‌ویژه ممکن است در سخن گفتن در جمع، آغاز گفت‌وگو، ارائه شفاهی یا پاسخ دادن در حضور دیگران با اضطراب و بازداری بیشتری روبه‌رو شوند. شواهد حاصل از مداخلات آموزشی نشان می‌دهد که مهارت سخنرانی و ارائه شفاهی در کودکان قابلیت آموزش و تقویت دارد. برای مثال، یک کارآزمایی کنترل‌شده تصادفی نشان داده است که برنامه‌های هدفمند می‌توانند مهارت‌های سخنرانی عمومی دانش‌آموزان دوره ابتدایی را بهبود دهند (Herbein et al., 2018). از این منظر، فراهم کردن موقعیت‌های مکرر و ایمن برای سخن گفتن، تمرین دیالوگ، ارائه نقش و اجرای جمعی می‌تواند به کاهش بازداری و تقویت تدریجی توانایی سخنوری منجر شود.

دایره لغات نیز یکی از زیربنای اساسی توانایی کلامی و ارتباط مؤثر به شمار می‌رود. هرچه ذخیره واژگانی کودک گسترده‌تر باشد، امکان بیان دقیق‌تر مفاهیم، درک بهتر پیام‌های زبانی و مشارکت فعال‌تر او در گفت‌وگوها افزایش می‌یابد. رشد واژگان در کودکان تحت تأثیر میزان مواجهه با زبان، کیفیت تعاملات، زمینه‌های کاربرد واژه و فرصت استفاده فعال از زبان قرار دارد. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که دایره لغات با دیگر ابعاد آگاهی زبانی و تسلط بر زبان ارتباط دارد و می‌تواند نقش مهمی در کیفیت عملکرد زبانی کودک ایفا کند (Altman & Goldstein, 2018). در محیط‌های آموزشی سنتی، یادگیری واژگان گاه به حفظ کردن فهرست واژه‌ها یا پاسخ‌گویی به تمرین‌های محدود خلاصه می‌شود، در حالی

که رویکردهای فعالیت‌محور و بازی‌محور می‌توانند واژگان را در بسترهای معنادار، داستانی و تعاملی قرار دهند. طراحی بازی‌های کلاسی با هدف افزایش واژگان بر این اصل استوار است که یادگیری واژه زمانی اثربخش‌تر خواهد بود که دانش‌آموز فرصت شنیدن، تکرار، استفاده و تجربه واژه را در یک موقعیت جذاب و معنادار داشته باشد (Akbarzadeh, 2025). همچنین یافته‌های مرتبط با بازی‌های آموزشی نشان داده‌اند که این فعالیت‌ها می‌توانند به تقویت واژگان زبان انگلیسی در دانش‌آموزان کمک کنند (Rahmani, 2025).

در کنار ابعاد زبانی، اعتمادبه‌نفس یکی از متغیرهای مهم روان‌شناختی در مشارکت دانش‌آموزان در موقعیت‌های آموزشی و اجتماعی است. دانش‌آموزی که از اعتمادبه‌نفس بیشتری برخوردار است، معمولاً آمادگی بیشتری برای پاسخ دادن، مشارکت در فعالیت‌های گروهی، بیان نظر، آزمودن تجربه‌های جدید و پذیرش احتمال اشتباه نشان می‌دهد. در مقابل، ضعف اعتمادبه‌نفس می‌تواند با اجتناب، سکوت، نگرانی از قضاوت دیگران و خودداری از نشان دادن توانایی‌های واقعی همراه باشد. این موضوع برای دانش‌آموزان خجالتی اهمیت بیشتری دارد، زیرا کمرویی و اعتمادبه‌نفس پایین می‌توانند یکدیگر را تقویت کنند و چرخه‌ای از کاهش مشارکت و کاهش تجربه موفقیت ایجاد نمایند. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که بازی‌های گروهی می‌توانند با افزایش اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان دوره ابتدایی ارتباط داشته باشند (Deyoudar, 2025) و بازی‌های نمایشی نیز می‌توانند در تقویت اعتمادبه‌نفس کودکان آرام و کم‌حرف در کلاس نقش ایفا کنند (Hatamirad et al., 2025). همچنین اثر بازی‌های نمایشی بر عزت‌نفس دانش‌آموزان ابتدایی گزارش شده است (Heydari, 2023) و شواهد دیگری نیز نشان می‌دهد که این نوع فعالیت‌ها می‌توانند همزمان رشد اجتماعی و عزت‌نفس دانش‌آموزان را بهبود دهند (Chegini et al., 2023).

بازی به‌طور کلی یکی از طبیعی‌ترین بسترهای یادگیری در دوران کودکی محسوب می‌شود. کودک از طریق بازی نه تنها سرگرم می‌شود، بلکه قواعد اجتماعی را می‌آموزد، نقش‌ها را تجربه می‌کند، هیجان‌های خود را تنظیم می‌کند و در تعامل با دیگران به حل مسئله، مذاکره و بیان نیازهای خود می‌پردازد. بازی نمایشی در این میان جایگاه ویژه‌ای دارد، زیرا به کودک اجازه می‌دهد با پذیرش یک نقش، از محدودیت‌های رفتار روزمره خود فاصله بگیرد و شیوه‌های تازه‌ای از بیان و تعامل را تجربه کند. در بازی نمایشی، دانش‌آموز می‌تواند بدون آنکه احساس کند مستقیماً درباره خود واقعی‌اش قضاوت می‌شود، از زبان شخصیت استفاده کند، احساسات را بیان کند، در گفت‌وگو شرکت نماید و به تدریج جرئت حضور در موقعیت‌های جمعی را افزایش دهد. مرور مفهومی حوزه کودک و نمایش نیز نشان می‌دهد که فعالیت‌های نمایشی می‌توانند زمینه رشد چندبعدی کودک را در حوزه‌های زبانی، اجتماعی، عاطفی و خلاق فراهم کنند (Durmaz & Aktaş, 2024). افزون بر این، بازی‌های وانمودی نمایشی می‌توانند در بهبود کنترل هیجانی کودکان نقش خاصی داشته باشند (Goldstein & Lerner, 2018)؛ موضوعی که برای دانش‌آموزان خجالتی، که ممکن است در موقعیت‌های اجتماعی با تنش و خودکنترلی افراطی مواجه شوند، اهمیت ویژه‌ای دارد.

هنگامی که عناصر موسیقی نیز به بازی نمایشی افزوده می‌شوند، ظرفیت آموزشی و عاطفی این فعالیت گسترش می‌یابد. موسیقی می‌تواند ریتم، هیجان، هماهنگی و جذابیت بیشتری به فعالیت‌های نمایشی بدهد و فضای مشارکت را برای کودکان لذت‌بخش‌تر کند. در آموزش نمایش، موسیقی می‌تواند بر درگیری هیجانی یادگیرندگان و تجربه عاطفی آنان اثر بگذارد و نقش مکملی در ایجاد فضای آموزشی پویا داشته باشد (Liu et al., 2024). ترکیب موسیقی با نمایش، امکان استفاده از آواز، حرکت، تکرار ریتمیک واژگان، گفت‌وگو و اجرای نقش را فراهم می‌کند و از این طریق چندین مسیر یادگیری به‌صورت همزمان فعال می‌شوند. برای دانش‌آموز خجالتی، همراه شدن گفتار با موسیقی و نقش‌آفرینی ممکن است فشار ناشی از تمرکز مستقیم بر خود را کاهش دهد و فضای کم‌تنش‌تری برای تمرین ارتباط ایجاد کند. آموزش نمایش خلاق موزیکال نیز در پژوهش‌های پیشین با افزایش اعتمادبه‌نفس کودکان پیش‌دستانی همراه بوده است (Umuzdaş et al., 2019).

بازی‌های نمایشی موزیکال همچنین می‌توانند زمینه مناسبی برای بهبود عملکرد گفتاری فراهم کنند. در چنین فعالیت‌هایی، کودک ناگزیر است دیالوگ‌ها را تمرین کند، به نوبت دیگران توجه داشته باشد، واژه‌ها را با لحن و آهنگ مناسب بیان کند و در یک اجرای مشترک مشارکت کند. این فرایند به‌صورت طبیعی فرصت تکرار و اصلاح گفتار را افزایش می‌دهد و در عین حال انگیزه کودک برای مشارکت را حفظ می‌کند. پژوهشی درباره استفاده از نمایش موزیکال نشان داده است که این روش می‌تواند عملکرد گفتاری و اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان را بهبود دهد.

(Sutanto & Sukirlan, 2019). چنین یافته‌ای نشان می‌دهد که نمایش موزیکال می‌تواند دو حوزه زبانی و روان‌شناختی را به‌طور همزمان تحت تأثیر قرار دهد؛ یعنی از یک سو فرصت تمرین ساختارهای گفتاری را فراهم سازد و از سوی دیگر احساس امنیت و جرئت مشارکت را افزایش دهد.

از منظر آموزشی، یکی از مزیت‌های مهم بازی‌های نمایشی موزیکال آن است که یادگیری را از حالت منفعل خارج می‌کند و دانش‌آموز را به عنصر فعال فرایند آموزش تبدیل می‌سازد. دانش‌آموز در این روش تنها شنونده یا دریافت‌کننده محتوا نیست، بلکه باید نقش بگیرد، صحبت کند، واکنش نشان دهد، حرکت کند، به دیگران گوش دهد و در اجرای گروهی مشارکت کند. این مشارکت فعال می‌تواند هم بر انگیزش و هم بر عملکرد آموزشی اثرگذار باشد. یافته‌های پژوهشی نشان داده‌اند که بازی‌های نمایشی می‌توانند بر خلاقیت، شادکامی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان ابتدایی تأثیر داشته باشند (Meyhami et al., 2023). از این رو می‌توان انتظار داشت که استفاده نظام‌مند از نمایش موزیکال، افزون بر آثار زبانی و ارتباطی، شرایط روان‌شناختی مساعدتری برای یادگیری و مشارکت ایجاد کند.

مدل‌های یادگیری مبتنی بر ایفای نقش نمایشی نیز شواهدی مستقیم در حمایت از ارتقای ارتباط کلامی ارائه کرده‌اند. در یک مطالعه جدید، الگوی یادگیری مبتنی بر نقش‌آفرینی تئاتری برای بهبود مهارت‌های ارتباط کلامی دانش‌آموزان مورد استفاده قرار گرفت و نتایج، ظرفیت این رویکرد را برای تقویت ارتباط شفاهی نشان داد (Antari & Antara, 2025). این یافته از این دیدگاه حمایت می‌کند که زبان زمانی بهتر تقویت می‌شود که دانش‌آموز آن را در یک موقعیت تعاملی و هدفمند به کار گیرد. نقش‌آفرینی به دانش‌آموز کمک می‌کند گفتار را نه به‌عنوان یک تکلیف مجرد، بلکه به‌عنوان ابزاری برای انتقال پیام، پاسخ‌گویی، همکاری و پیشبرد روایت تجربه کند. این ویژگی برای دانش‌آموزان خجالتی اهمیت مضاعف دارد، زیرا آنان می‌توانند به‌صورت تدریجی و در چارچوب نقش، بدون مواجهه مستقیم با فشارهای یک ارائه رسمی، ارتباط کلامی خود را تمرین کنند.

تأثیر موزیکال از جنبه دیگری نیز می‌تواند بر خودپنداره و اعتماد فرد به توانایی‌هایش اثر بگذارد. شرکت در یک اجرای نمایشی مستلزم تمرین، همکاری، پذیرش مسئولیت و تجربه نتیجه قابل مشاهده فعالیت است. دانش‌آموز در فرایند تمرین و اجرا می‌تواند پیشرفت خود را مشاهده کند، از همسالان و مربی بازخورد بگیرد و تجربه موفقیت را در یک فعالیت جمعی کسب نماید. پژوهش در زمینه آموزش تئاتر موزیکال نشان داده است که چنین تجربه‌هایی می‌توانند با عزت‌نفس دانش‌آموزان ارتباط داشته باشند (Penna, 2021). از این منظر، نمایش موزیکال تنها یک فعالیت هنری نیست، بلکه می‌تواند به‌عنوان یک محیط آموزشی چندبعدی در نظر گرفته شود که همزمان فرصت تمرین زبان، تعامل اجتماعی، ابراز هیجان و تجربه شایستگی را فراهم می‌آورد.

مرور مطالعات پیشین نشان می‌دهد که بخش قابل‌توجهی از پژوهش‌ها هر یک بر یکی از پیامدهای مرتبط با بازی و نمایش تمرکز کرده‌اند. برخی مطالعات بر مهارت‌های ارتباطی (Ameri, 2021)، برخی بر عزت‌نفس و رشد اجتماعی (Chegini et al., 2023)، برخی بر خلاقیت و پیشرفت تحصیلی (Meyhami et al., 2023)، برخی بر اعتمادبه‌نفس (Deyoudar, 2025; Hatamirad et al., 2025) و برخی بر مهارت‌های گفتاری یا ارتباط کلامی (Antari & Antara, 2025; Sutanto & Sukirlan, 2019) تمرکز داشته‌اند. همچنین مطالعات مرتبط با واژگان نشان داده‌اند که بازی‌های آموزشی و طراحی بازی‌های کلاسی می‌توانند در گسترش ذخیره واژگانی دانش‌آموزان مؤثر باشند (Akbarzadeh, 2025; Rahmani, 2025). با وجود این، بررسی همزمان مجموعه‌ای از پیامدهای زبانی، ارتباطی و روان‌شناختی در یک برنامه منسجم، به‌ویژه در میان دانش‌آموزان خجالتی دوره ابتدایی، کمتر مورد توجه قرار گرفته است.

اهمیت این خلأ زمانی بیشتر آشکار می‌شود که در نظر بگیریم مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتمادبه‌نفس در عمل از یکدیگر مستقل نیستند. دانش‌آموزی که واژگان گسترده‌تری دارد اما اعتمادبه‌نفس کافی برای سخن گفتن ندارد، ممکن است نتواند توانایی زبانی خود را نشان دهد؛ همان‌گونه که دانش‌آموزی با اعتمادبه‌نفس مناسب اما ذخیره واژگانی محدود ممکن است در بیان دقیق افکار با مشکل مواجه شود. از سوی دیگر، مهارت سخنوری نیازمند هم توانایی زبانی و هم آمادگی روان‌شناختی برای حضور در جمع است. به همین دلیل، مداخله‌ای

که بتواند این ابعاد را همزمان در یک محیط مشارکتی تقویت کند، از نظر آموزشی اهمیت ویژه‌ای خواهد داشت. بازی‌های نمایشی موزیکال به دلیل تلفیق گفت‌وگو، موسیقی، نقش‌آفرینی، حرکت، تکرار، تعامل گروهی و تجربه موفقیت، ظرفیت بالقوه‌ای برای پاسخ‌گویی همزمان به این نیازها دارند.

بر این اساس، مسئله اصلی پژوهش حاضر آن است که آیا استفاده سازمان‌یافته از بازی‌های نمایشی موزیکال می‌تواند به‌طور همزمان مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان خجالتی پایه چهارم ابتدایی را ارتقا دهد؛ پرسشی که پاسخ به آن می‌تواند برای معلمان، مشاوران مدرسه و طراحان برنامه‌های آموزشی فعالیت‌محور اهمیت کاربردی داشته باشد. با توجه به شواهد موجود درباره نقش بازی‌های نمایشی در رشد ارتباطی و اجتماعی، اثر نمایش موزیکال بر گفتار و اعتمادبه‌نفس، ظرفیت بازی‌های آموزشی برای گسترش واژگان و نقش فعالیت‌های هنری در رشد هیجانی و مشارکت دانش‌آموزان، بررسی یک برنامه تلفیقی و ساختارمند در این گروه سنی می‌تواند به توسعه دانش موجود در زمینه مداخلات آموزشی برای دانش‌آموزان خجالتی کمک کند (Goldstein & Lerner, 2018; Liu et al., 2024; Umuzdaş et al., 2019).

بنابراین، هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر بازی‌های نمایشی موزیکال بر مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان خجالتی پایه چهارم ابتدایی بود.

روش‌شناسی

پژوهش حاضر از نظر هدف، کاربردی و از نظر روش، نیمه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون - پس‌آزمون همراه با گروه کنترل بود. انتخاب این طرح با توجه به هدف اصلی پژوهش، یعنی بررسی تأثیر بازی‌های نمایشی موزیکال بر مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان خجالتی پایه چهارم ابتدایی، صورت گرفت. در این طرح، ابتدا هر دو گروه آزمایش و کنترل از نظر متغیرهای وابسته در مرحله پیش‌آزمون ارزیابی شدند؛ سپس گروه آزمایش برنامه بازی‌های نمایشی موزیکال را دریافت کرد، در حالی که گروه کنترل در طول دوره پژوهش در این مداخله شرکت نکرد. پس از پایان مداخله، هر دو گروه مجدداً در مرحله پس‌آزمون مورد ارزیابی قرار گرفتند تا تغییرات ایجادشده در متغیرهای پژوهش و تفاوت میان دو گروه پس از کنترل نمرات پیش‌آزمون بررسی شود. جامعه آماری پژوهش شامل ۷۴ دانش‌آموز خجالتی پایه چهارم ابتدایی بود. با توجه به ضرورت شناسایی دانش‌آموزان دارای ویژگی خجالتی و شرایط اجرای پژوهش، در مرحله اولیه ۶۰ دانش‌آموز به شیوه در دسترس انتخاب شدند و ابزارهای غربالگری و سنجش در اختیار آنان قرار گرفت. پس از بررسی نتایج و شناسایی دانش‌آموزانی که از نظر شاخص‌های مورد مطالعه شرایط لازم برای ورود به پژوهش را داشتند، ۳۰ دانش‌آموز به‌عنوان نمونه نهایی انتخاب شدند. این حجم نمونه با توجه به ماهیت نیمه‌آزمایشی پژوهش، شرایط اجرایی برنامه و ضرورت اجرای فعالیت‌های نمایشی موزیکال در گروه‌های کوچک تعیین شد. پس از انتخاب نمونه، شرکت‌کنندگان با استفاده از روش تصادفی ساده به دو گروه آزمایش و کنترل تخصیص یافتند؛ به‌گونه‌ای که هر گروه شامل ۱۵ دانش‌آموز بود. گروه آزمایش در برنامه هشت‌جلسه‌ای بازی‌های نمایشی موزیکال شرکت کرد و گروه کنترل مداخله‌ای دریافت نکرد. اجرای پژوهش به‌صورت میدانی و طی سه مرحله پیش‌آزمون، اجرای مداخله و پس‌آزمون انجام شد. استفاده از گروه کنترل و اجرای پیش‌آزمون برای هر دو گروه این امکان را فراهم کرد که اثر تفاوت‌های اولیه میان شرکت‌کنندگان تا حد امکان کنترل و تغییرات پس‌آزمون با دقت بیشتری به مداخله پژوهشی نسبت داده شود.

برای سنجش مهارت‌های کلامی دانش‌آموزان از پرسشنامه مهارت‌های ارتباطی بارتون استفاده شد. این پرسشنامه در سال ۱۹۹۰ تدوین شده و در مجموع شامل ۱۸ گویه است که سه مؤلفه مهارت‌های کلامی، گوش دادن و بازخورد را ارزیابی می‌کند. از مجموع گویه‌های این ابزار، ۶ گویه به سنجش مهارت‌های کلامی اختصاص دارد و در پژوهش حاضر نیز همین بخش به‌منظور ارزیابی سطح مهارت‌های کلامی دانش‌آموزان مورد استفاده قرار گرفت. پاسخ‌گویی به گویه‌ها بر اساس طیف پنج‌درجه‌ای انجام می‌شود و کسب نمره بالاتر نشان‌دهنده برخورداری بیشتر فرد

از مهارت مورد سنجش است. بخش مربوط به مهارت‌های کلامی پرسشنامه در هر دو مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون برای گروه آزمایش و کنترل اجرا شد تا امکان بررسی تغییرات مهارت‌های کلامی و مقایسه دو گروه پس از اجرای مداخله فراهم شود. برای ارزیابی سخنوری و عملکرد گفتاری دانش‌آموزان از مقیاس عملکرد گفتار استفاده شد. این ابزار شامل ۳۴ سؤال است که در قالب دو فرم ۱۷ سؤالی تنظیم شده و هر فرم حداکثر ۶۸ امتیاز دارد. مقیاس مذکور با هدف ارزیابی توانایی دانش‌آموزان در عملکرد گفتاری، بیان و ارائه مطالب به کار گرفته شد و اجرای آن در مراحل پیش‌آزمون و پس‌آزمون امکان سنجش میزان تغییر در توانایی سخنوری دانش‌آموزان را فراهم کرد. در پژوهش حاضر، نمرات به‌دست‌آمده از این مقیاس به‌عنوان شاخص عملکرد گفتاری و سخنوری در نظر گرفته شد و از طریق مقایسه نمرات دو گروه در مرحله پس‌آزمون، پس از کنترل اثر پیش‌آزمون، اثربخشی برنامه بازی‌های نمایشی موزیکال بر این متغیر مورد بررسی قرار گرفت.

برای سنجش دایره لغات دانش‌آموزان از بخش‌های کلامی مقیاس تجدیدنظرشده هوشی وکسلر کودکان استفاده شد. این مقیاس دارای مجموعه‌ای از خرده‌آزمون‌های کلامی از جمله اطلاعات عمومی، واژگان، حساب، شباهت‌ها، درک و حافظه ارقام است. با توجه به هدف پژوهش حاضر، خرده‌آزمون واژگان به‌عنوان ابزار سنجش دایره لغات انتخاب شد. این خرده‌آزمون امکان ارزیابی میزان شناخت و کاربرد واژگان را فراهم می‌کند و از این طریق می‌توان سطح توانایی واژگانی دانش‌آموزان را بررسی کرد. خرده‌آزمون واژگان در هر دو مرحله پیش‌آزمون و پس‌آزمون برای دانش‌آموزان گروه آزمایش و کنترل اجرا شد تا تغییرات احتمالی در سطح دایره لغات پس از شرکت در برنامه بازی‌های نمایشی موزیکال مشخص شود و تفاوت میان دو گروه مورد ارزیابی قرار گیرد.

برای سنجش اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان از پرسشنامه اعتمادبه‌نفس آیزنگ استفاده شد. این پرسشنامه شامل ۳۰ گویه است و پاسخ‌گویی به گویه‌های آن در قالب سه گزینه «بله»، «علامت سؤال» و «خیر» انجام می‌شود. این ابزار در پژوهش حاضر برای تعیین سطح اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان و بررسی میزان تغییرات آن در اثر اجرای برنامه بازی‌های نمایشی موزیکال مورد استفاده قرار گرفت. پرسشنامه در مراحل پیش‌آزمون و پس‌آزمون برای هر دو گروه اجرا شد تا بتوان ضمن بررسی وضعیت اولیه دانش‌آموزان، تغییرات ایجادشده در اعتمادبه‌نفس گروه آزمایش را با گروه کنترل مقایسه کرد. تمامی ابزارهای پژوهش برای هر دو گروه در شرایط مشابه و در دو مرحله زمانی پیش و پس از مداخله اجرا شدند تا داده‌های لازم برای تحلیل تغییرات ناشی از مداخله فراهم شود.

مداخله پژوهش شامل برنامه بازی‌های نمایشی موزیکال بود که در قالب هشت جلسه گروهی ۴۵ دقیقه‌ای برای دانش‌آموزان گروه آزمایش طراحی و اجرا شد. محتوای جلسات با استفاده از هشت کتاب و نمایش متناسب با ویژگی‌های سنی دانش‌آموزان تهیه شد و پس از بررسی و تأیید صاحب‌نظران، به‌صورت آزمایشی اجرا و اصلاحات لازم در آن اعمال گردید. ساختار برنامه به‌گونه‌ای تنظیم شد که فعالیت‌ها از موقعیت‌های ساده، کم‌فشار و آشنایی‌محور آغاز شده و به‌تدریج به فعالیت‌های پیچیده‌تر شامل گفت‌وگو، ایفای نقش، بداهه‌گویی و اجرای گروهی برسد. در جلسه نخست، نمایش «دوستی و همکاری» با هدف آشنایی اعضای گروه، ایجاد احساس امنیت و کاهش اضطراب ناشی از صحبت کردن در جمع اجرا شد. جلسه دوم با استفاده از نمایش «در جنگل کوچک ما» بر تقویت تلفظ، وضوح بیان و کنترل صدا متمرکز بود. در جلسه سوم، نمایش «قصه‌ی ستاره خجالتی» با هدف گسترش دایره واژگان و فراهم کردن فرصت برای بیان احساسات مورد استفاده قرار گرفت. جلسه چهارم به تقویت سخنوری و ایفای نقش اختصاص یافت و نمایش «نامه‌ای به خورشید» اجرا شد. در جلسه پنجم، از نمایش «یک روز در مزرعه‌ی شاد» برای تقویت تعامل کلامی، گفت‌وگو و مشارکت در فعالیت‌های گروهی استفاده شد. جلسه ششم با بازآفرینی «قصه‌ی پروانه و گل» بر پرورش خلاقیت زبانی و بداهه‌گویی تمرکز داشت. در جلسه هفتم، دانش‌آموزان در یک اجرای گروهی شرکت کردند تا مهارت‌های گفتاری و ارتباطی آموخته‌شده در جلسات قبلی را تثبیت کنند. در جلسه هشتم نیز فعالیت‌ها جمع‌بندی شد و هر گروه یک اجرای آزاد را انتخاب و اجرا کرد تا دانش‌آموزان بتوانند مهارت‌های کسب‌شده را در یک موقعیت نسبتاً مستقل و مشارکتی به کار گیرند. در سراسر جلسات، فعالیت‌هایی مانند تکرار دیالوگ، تمرین تلفظ، تنظیم و کنترل صدا، به‌کارگیری واژگان در موقعیت‌های معنادار، بیان احساسات، ایفای نقش،

تعامل با همسالان، بداهه‌گویی و اجرای گروهی مورد تأکید قرار گرفت. هدف کلی برنامه آن بود که در محیطی ایمن، جذاب و حمایتگر، فرصت‌های مکرر و تدریجی برای سخن گفتن، تعامل، تجربه موفقیت و مشارکت اجتماعی در اختیار دانش‌آموزان خجالتی قرار گیرد و از این طریق مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتمادبه‌نفس آنان تقویت شود. گروه کنترل در طول این دوره برنامه بازی‌های نمایشی موزیکال را دریافت نکرد و پس از پایان جلسات، همانند گروه آزمایش در مرحله پس‌آزمون مورد ارزیابی قرار گرفت.

پس از تکمیل مراحل پیش‌آزمون، اجرای مداخله و پس‌آزمون، داده‌های به‌دست‌آمده با استفاده از روش‌های آمار توصیفی و استنباطی تجزیه و تحلیل شدند. در بخش توصیفی، از شاخص‌هایی مانند فراوانی، درصد، میانگین و انحراف معیار برای توصیف ویژگی‌های داده‌ها و بررسی وضعیت متغیرهای مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتمادبه‌نفس در دو گروه آزمایش و کنترل در مراحل پیش‌آزمون و پس‌آزمون استفاده شد. در بخش استنباطی، با توجه به وجود چند متغیر وابسته و ساختار پیش‌آزمون - پس‌آزمون پژوهش، از تحلیل کوواریانس چندمتغیری برای بررسی اثر کلی عضویت در گروه و دریافت برنامه بازی‌های نمایشی موزیکال بر مجموعه متغیرهای وابسته استفاده شد. پس از بررسی اثر کلی مداخله، برای تعیین اثر برنامه بر هر یک از متغیرهای وابسته به‌صورت جداگانه، تحلیل کوواریانس تک‌متغیری به کار رفت. در این تحلیل‌ها، نمرات پیش‌آزمون هر متغیر به‌عنوان متغیر هم‌پراش کنترل شدند و سپس تفاوت نمرات پس‌آزمون گروه آزمایش و کنترل مورد مقایسه قرار گرفت. این روش امکان بررسی اثر مداخله پس از تعدیل تفاوت‌های اولیه میان دو گروه را فراهم کرد. پیش از اجرای تحلیل‌های کوواریانس، پیش‌فرض‌های آماری مرتبط با این آزمون‌ها مورد بررسی قرار گرفت و پس از احراز شرایط لازم، تحلیل‌های اصلی انجام شد. سطح معناداری آماری برای تصمیم‌گیری درباره فرضیه‌های پژوهش در نظر گرفته شد و علاوه بر آماره‌های آزمون و سطوح معناداری، اندازه اثر نیز برای تعیین میزان تأثیر مداخله بر متغیرهای پژوهش گزارش شد. تمامی تحلیل‌های آماری با استفاده از نرم‌افزار آماری انجام گرفت.

یافته‌ها

از مجموع ۳۰ دانش‌آموز خجالتی پایه چهارم ابتدایی شرکت‌کننده در پژوهش، ۱۵ نفر در گروه آزمایش و ۱۵ نفر در گروه کنترل قرار گرفتند. تمامی شرکت‌کنندگان از دانش‌آموزان پایه چهارم ابتدایی بودند و پس از غربالگری اولیه از جامعه آماری و احراز شرایط ورود به پژوهش انتخاب شدند. تخصیص دانش‌آموزان به دو گروه به‌صورت تصادفی ساده انجام شد و از نظر تعداد افراد، دو گروه کاملاً برابر بودند. با توجه به اطلاعات ارائه‌شده در داده‌های پژوهش، مشخصات جمعیت‌شناختی دیگری مانند سن دقیق، جنسیت یا وضعیت اجتماعی - اقتصادی شرکت‌کنندگان گزارش نشده است؛ از این‌رو، گزارش ویژگی‌های نمونه به اطلاعات موجود درباره پایه تحصیلی، ویژگی خجالتی بودن و تعداد افراد هر گروه محدود شد.

جدول ۱. شاخص‌های توصیفی متغیرهای پژوهش در گروه‌های آزمایش و کنترل

متغیر	مرحله	گروه	میانگین	انحراف معیار
مهارت‌های کلامی	پیش‌آزمون	کنترل	۵۴.۷۱	۱.۱۴
مهارت‌های کلامی	پیش‌آزمون	آزمایش	۵۴.۳۱	۱.۳۲
مهارت‌های کلامی	پس‌آزمون	کنترل	۵۴.۰۲	۱.۳۷
مهارت‌های کلامی	پس‌آزمون	آزمایش	۶۲.۸۲	۳.۲۵
سخنوری	پیش‌آزمون	کنترل	۳۵.۱۲	۱.۴۸
سخنوری	پیش‌آزمون	آزمایش	۳۵.۱۶	۱.۱۷
سخنوری	پس‌آزمون	کنترل	۳۵.۶۱	۱.۸۱
سخنوری	پس‌آزمون	آزمایش	۴۴.۴۱	۴.۸۱
دایره لغات	پیش‌آزمون	کنترل	۹۸.۷۶	۱.۵۴
دایره لغات	پیش‌آزمون	آزمایش	۹۸.۶۵	۱.۶۲
دایره لغات	پس‌آزمون	کنترل	۹۸.۴۵	۱.۳۲
دایره لغات	پس‌آزمون	آزمایش	۱۰۹.۲۵	۵.۴۷

اعتماد به نفس	پیش آزمون	کنترل	۹۳.۳۶	۱.۶۱
اعتماد به نفس	پیش آزمون	آزمایش	۹۳.۲۱	۱.۶۳
اعتماد به نفس	پس آزمون	کنترل	۹۳.۱۴	۱.۵۴
اعتماد به نفس	پس آزمون	آزمایش	۱۰۳.۰۷	۴.۵۷

همان گونه که در جدول ۱ مشاهده می شود، میانگین نمرات دو گروه در مرحله پیش آزمون در هر چهار متغیر نسبتاً نزدیک به یکدیگر بود، اما در مرحله پس آزمون الگوی متفاوتی مشاهده شد. میانگین مهارت های کلامی در گروه آزمایش از ۵۴.۳۱ در پیش آزمون به ۶۲.۸۲ در پس آزمون افزایش یافت، در حالی که در گروه کنترل از ۵۴.۷۱ به ۵۴.۰۲ رسید. میانگین سخنوری گروه آزمایش نیز از ۳۵.۱۶ به ۴۴.۴۱ افزایش یافت، در حالی که مقدار متناظر در گروه کنترل از ۳۵.۱۲ به ۳۵.۶۱ تغییر کرد. در دایره لغات، میانگین گروه آزمایش از ۹۸.۶۵ به ۱۰۹.۲۵ افزایش یافت، در حالی که در گروه کنترل تغییر محسوسی مشاهده نشد و میانگین از ۹۸.۷۶ به ۹۸.۴۵ رسید. همچنین میانگین اعتماد به نفس گروه آزمایش از ۹۳.۲۱ در پیش آزمون به ۱۰۳.۰۷ در پس آزمون افزایش یافت، در حالی که میانگین گروه کنترل از ۹۳.۳۶ به ۹۳.۱۴ تغییر کرد. در مجموع، شاخص های توصیفی نشان دادند که پس از اجرای بازی های نمایشی موزیکال، افزایش آشکاری در هر چهار متغیر وابسته در گروه آزمایش ایجاد شده است، در حالی که نمرات گروه کنترل تقریباً ثابت باقی مانده اند.

پیش از اجرای تحلیل کوواریانس، مفروضه های لازم برای استفاده از این روش آماری مورد بررسی قرار گرفتند. با توجه به نتایج بررسی های مقدماتی و مناسب بودن شرایط داده ها برای اجرای تحلیل، تحلیل کوواریانس چندمتغیری و سپس تحلیل های کوواریانس تک متغیری انجام شد. در این تحلیل ها، نمرات پیش آزمون به عنوان متغیر هم پراش کنترل شدند تا تفاوت گروه های آزمایش و کنترل در مرحله پس آزمون با حذف اثر تفاوت های اولیه بررسی شود. بر اساس تحلیل چندمتغیری، اثر کلی عضویت گروهی بر مجموعه متغیرهای وابسته معنادار بود؛ به طوری که مقدار اثر پیلای برابر با ۰.۹۱۰ و آماره F برابر با ۵۲.۹۱۳ به دست آمد که در سطح $p < ۰.۰۰۱$ معنادار بود. مقدار مجذور اتای ۰.۹۱۰ نیز نشان داد که مداخله بازی های نمایشی موزیکال اثر قابل توجهی بر ترکیب متغیرهای وابسته داشته است.

جدول ۲. نتایج تحلیل کوواریانس اثر بازی های نمایشی موزیکال بر متغیرهای وابسته

منبع تغییرات	متغیر	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	p	مجذور اتا
گروه	مهارت های کلامی	۴۷۹.۷۵۳	۱	۴۷۹.۷۵۳	۷۰.۹۶۴	< ۰.۰۰۱	۰.۷۴۷
گروه	سخنوری	۵۶۲۷.۳۳۳	۱	۶۲۷.۳۳۳	۴۶.۱۶۲	< ۰.۰۰۱	۰.۶۵۸
گروه	دایره لغات	۸۷۱.۲۰۴	۱	۸۷۱.۲۰۴	۵۰.۵۸۸	< ۰.۰۰۱	۰.۶۷۸
گروه	اعتماد به نفس	۶۸۹.۹۷۲	۱	۶۸۹.۹۷۲	۶۲.۶۳۴	< ۰.۰۰۱	۰.۷۲۳
خطا	مهارت های کلامی	۲۶۲.۲۵۲	۲۴	۶.۷۶۱	—	—	—
خطا	سخنوری	۳۲۶.۱۵۵	۲۴	۱۳.۹۵۰	—	—	—
خطا	دایره لغات	۴۱۳.۳۱۷	۲۴	۱۷.۲۲۲	—	—	—
خطا	اعتماد به نفس	۲۴۶.۳۸۳	۲۴	۱۱.۰۱۶	—	—	—

نتایج جدول ۲ نشان داد که پس از کنترل اثر نمرات پیش آزمون، تفاوت بین گروه آزمایش و کنترل در تمامی متغیرهای وابسته از نظر آماری معنادار بود. در مهارت های کلامی، اثر گروه معنادار بود، $F(۱,۲۴)=۷۰.۹۶۴$ ، $p < ۰.۰۰۱$ ، و مقدار مجذور اتا برابر با ۰.۷۴۷ به دست آمد؛ بنابراین، بخش قابل توجهی از واریانس نمرات پس آزمون مهارت های کلامی با دریافت مداخله مرتبط بود. در متغیر سخنوری نیز اثر گروه معنادار بود، $F(۱,۲۴)=۴۶.۱۶۲$ ، $p < ۰.۰۰۱$ ، $\eta^2=۰.۶۵۸$. همچنین بازی های نمایشی موزیکال بر دایره لغات دانش آموزان اثر معناداری داشت، $F(۱,۲۴)=۵۰.۵۸۸$ ، $p < ۰.۰۰۱$ ، $\eta^2=۰.۶۷۸$. در نهایت، اثر مداخله بر اعتماد به نفس نیز معنادار بود، $F(۱,۲۴)=۶۲.۶۳۴$ ، $p < ۰.۰۰۱$ ، $\eta^2=۰.۷۲۳$. در مجموع، نتایج تحلیل کوواریانس نشان داد که برنامه بازی های نمایشی موزیکال پس از تعدیل اثر پیش آزمون موجب بهبود معنادار مهارت های

کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان خجالتی پایه چهارم ابتدایی شده است و اندازه اثرهای به‌دست‌آمده نیز بیانگر اثر قابل توجه مداخله بر تمامی پیامدهای مورد بررسی است.

بحث و نتیجه‌گیری

یافته‌های پژوهش حاضر نشان داد که بازی‌های نمایشی موزیکال بر مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان خجالتی پایه چهارم ابتدایی تأثیر معناداری دارد. نتایج تحلیل کوواریانس چندمتغیری نشان داد که اثر کلی مداخله بر مجموعه متغیرهای وابسته معنادار بوده و مقدار اثر پیلای برابر با ۰٫۹۱۰ و اندازه اثر نیز ۰٫۹۱۰ به دست آمده است؛ بنابراین، می‌توان گفت بخش قابل توجهی از تغییرات ایجادشده در مجموعه متغیرهای وابسته با دریافت برنامه بازی‌های نمایشی موزیکال مرتبط بوده است. همچنین نتایج تحلیل‌های تک‌متغیری نشان داد که پس از کنترل نمرات پیش‌آزمون، مداخله بر مهارت‌های کلامی با اندازه اثر ۰٫۷۴۷، بر سخنوری با اندازه اثر ۰٫۶۵۸، بر دایره لغات با اندازه اثر ۰٫۶۷۸ و بر اعتمادبه‌نفس با اندازه اثر ۰٫۷۲۳ اثر معناداری داشته است. این الگوی نتایج نشان می‌دهد که بازی‌های نمایشی موزیکال توانسته‌اند به‌صورت همزمان چند بعد زبانی، ارتباطی و روان‌شناختی دانش‌آموزان خجالتی را بهبود بخشند و صرفاً به یک پیامد خاص محدود نبوده‌اند. این یافته کلی با مجموعه‌ای از مطالعات پیشین درباره ظرفیت بازی‌های نمایشی، نقش‌آفرینی، فعالیت‌های موزیکال و بازی‌های گروهی در بهبود ارتباط، عملکرد گفتاری، اعتمادبه‌نفس و رشد اجتماعی همسواست (Ameri, 2021; Chegini et al., 2023; Hatamirad et al., 2025; Sutanto & Sukirlan, 2019; Umuzdaş et al., 2019).

در تبیین اثر بازی‌های نمایشی موزیکال بر مهارت‌های کلامی می‌توان گفت که ماهیت این فعالیت‌ها به‌گونه‌ای است که دانش‌آموز به‌صورت مستمر در موقعیت‌های گفت‌وگویی قرار می‌گیرد و ناگزیر است برای ایفای نقش، انتقال پیام، پاسخ‌گویی به هم‌بازی‌ها و پیشبرد داستان از زبان استفاده کند. برخلاف موقعیت‌های رسمی کلاس که ممکن است برای دانش‌آموز خجالتی با نگرانی از اشتباه، ارزیابی معلم یا قضاوت همسالان همراه باشد، نقش‌آفرینی نمایشی می‌تواند نوعی فاصله روان‌شناختی میان فرد و موقعیت واقعی ایجاد کند. دانش‌آموز در قالب شخصیت داستانی سخن می‌گوید و همین موضوع می‌تواند فشار مستقیم ناشی از توجه به «خود» را کاهش دهد. در نتیجه، فرصت بیشتری برای تمرین تلفظ، انتخاب واژگان، ساخت جمله، پاسخ‌گویی و حفظ جریان گفت‌وگو به دست می‌آورد. این تبیین با یافته‌های عامری درباره اثربخشی بازی‌های نمایشی بر مهارت‌های ارتباطی دانش‌آموزان همخوان است (Ameri, 2021). همچنین، نتایج پژوهش نظری مالشیخ که بر نقش بازی‌های نمایشی در توسعه خلاقیت کلامی و رفتاری دانش‌آموزان تأکید دارد، می‌تواند از این نتیجه حمایت کند؛ زیرا انعطاف در بیان، تولید پاسخ‌های کلامی و استفاده خلاقانه از زبان از مؤلفه‌هایی هستند که در جریان فعالیت نمایشی به‌طور مکرر تمرین می‌شوند (Nazari Malesheikh, 2025). یافته مربوط به بهبود مهارت‌های کلامی همچنین با نتایج آنتاری و آنتارا همسو است که نشان دادند الگوی یادگیری مبتنی بر نقش‌آفرینی تأثیری می‌تواند مهارت‌های ارتباط کلامی دانش‌آموزان را ارتقا دهد (Antari & Antara, 2025). از منظر فرایندی، نقش‌آفرینی سبب می‌شود زبان از حالت انتزاعی و آموزشی خارج شده و در یک موقعیت هدفمند و اجتماعی مورد استفاده قرار گیرد. دانش‌آموز برای رسیدن به هدف نقش، مجبور است پیام را به‌طور روشن منتقل کند، به دیگران گوش دهد، نوبت گفت‌وگو را رعایت کند و متناسب با موقعیت پاسخ دهد. این فرایند به‌ویژه برای دانش‌آموزان خجالتی اهمیت دارد؛ زیرا آنان معمولاً از فرصت‌های کمتری برای تمرین ارتباط کلامی برخوردارند. از این رو، تکرار موقعیت‌های گفت‌وگویی در فضایی امن و ساختارمند می‌تواند به کاهش اجتناب و افزایش مشارکت کلامی منجر شود. یافته‌های مربوط به نقش نمایش در رشد هیجانی و اجتماعی کودکان نیز نشان می‌دهد که فعالیت نمایشی ظرفیت ایجاد بستری چندبعدی برای تعامل، بیان و تنظیم هیجان را دارد (Durmaz & Aktaş, 2024; Goldstein & Lerner, 2018).

نتیجه دیگر پژوهش نشان داد که بازی‌های نمایشی موزیکال به‌طور معناداری موجب بهبود سخنوری دانش‌آموزان گروه آزمایش شده‌اند. سخنوری صرفاً به داشتن دانش زبانی محدود نیست، بلکه مستلزم توانایی سازمان‌دهی افکار، بیان روان، کنترل صدا، استفاده مناسب از لحن،

حفظ ارتباط با مخاطب و مدیریت اضطراب حضور در جمع است. در بازی‌های نمایشی موزیکال، دانش‌آموزان بارها در معرض موقعیت‌هایی قرار می‌گیرند که مستلزم گفتن دیالوگ، اجرای نقش، هماهنگی با سایر اعضا و ارائه در برابر گروه است. تکرار این تجربه‌ها می‌تواند به شکل‌گیری نوعی مواجهه تدریجی و غیرتهدیدکننده با سخن گفتن در جمع منجر شود. یافته حاضر با نتایج هرباین و همکاران همسو است که در یک کارآزمایی کنترل‌شده نشان دادند مهارت‌های سخنرانی عمومی دانش‌آموزان دوره ابتدایی قابلیت آموزش و تقویت دارند (Herbein et al., 2018). همچنین نتایج ساتانتو و سوکیلران درباره تأثیر نمایش موزیکال بر بهبود عملکرد گفتاری دانش‌آموزان، یافته حاضر را تقویت می‌کند (Sutanto & Sukirlan, 2019).

اثر مثبت مداخله بر سخنوری را می‌توان از طریق نقش تمرین، بازخورد و تجربه موفقیت نیز توضیح داد. در جریان جلسات، دانش‌آموزان به‌صورت مکرر با موقعیت‌های گفتاری روبه‌رو شدند، اما این موقعیت‌ها به‌صورت تدریجی و متناسب با توان آنان سازمان‌دهی شده بود. در نتیجه، دانش‌آموز خجالتی می‌توانست ابتدا در فعالیت‌های کم‌فشار مشارکت کرده و سپس وارد نقش‌های فعال‌تر و اجراهای گروهی شود. چنین فرایندی می‌تواند در کاهش ترس از اشتباه و افزایش جرئت بیان مؤثر باشد. از سوی دیگر، موسیقی با ایجاد ریتم، هیجان و انسجام گروهی می‌تواند تجربه گفتاری را جذاب‌تر و کمتر تهدیدکننده کند. پژوهش لیو و همکاران نیز بر نقش موسیقی در آموزش نمایش و تأثیر آن بر درگیری هیجانی و تجربه عاطفی یادگیرندگان تأکید کرده است (Liu et al., 2024). بنابراین، ترکیب نمایش و موسیقی احتمالاً موجب شده است که تمرین سخنوری از قالب یک تکلیف رسمی خارج شود و در بستری جذاب، مشارکتی و کم‌تنش صورت گیرد.

یافته دیگر پژوهش نشان داد که بازی‌های نمایشی موزیکال به‌طور معناداری موجب افزایش دایره لغات دانش‌آموزان شدند. این نتیجه را می‌توان با توجه به ماهیت بافت‌مند یادگیری واژگان در فعالیت‌های نمایشی توضیح داد. در نمایش، واژه‌ها نه به‌صورت منفرد، بلکه در قالب جمله، داستان، شخصیت، گفت‌وگو و موقعیت معنادار ارائه می‌شوند. این شرایط به دانش‌آموز کمک می‌کند علاوه بر شنیدن واژه، کاربرد آن را در یک زمینه ارتباطی مشاهده و تجربه کند. همچنین تکرار واژگان در دیالوگ‌ها، ترانه‌ها و تمرین‌های گروهی می‌تواند به تثبیت بهتر آن‌ها در حافظه منجر شود. این یافته با مطالعه آلتمن و گلدشتاین که بر ارتباط میان دایره لغات، آگاهی فرازبانی و تسلط زبانی کودکان تأکید کرده‌اند، همسو است (Altman & Goldstein, 2018). همچنین نتایج پژوهش‌های اکبرزاده و رحمانی که بر ظرفیت بازی‌های آموزشی و بازی‌های کلاسی برای گسترش واژگان دانش‌آموزان تأکید دارند، از یافته حاضر حمایت می‌کنند (Akbarzadeh, 2025; Rahmani, 2025).

از منظر یادگیری، بازی‌های نمایشی موزیکال شرایطی فراهم می‌کنند که در آن دانش‌آموز ناگزیر است واژه‌ها را به‌صورت فعال تولید کند، نه اینکه صرفاً آن‌ها را دریافت یا حفظ کند. این تولید فعال می‌تواند به پردازش عمیق‌تر معنای واژه و بازیابی آسان‌تر آن در موقعیت‌های بعدی کمک کند. افزون بر این، پیوند واژه با حرکت، موسیقی، تصویر ذهنی و رویداد داستانی می‌تواند مسیرهای چندگانه‌ای برای یادآوری فراهم کند. این ویژگی برای دانش‌آموزان خجالتی اهمیت مضاعف دارد، زیرا ممکن است در شیوه‌های سنتی آموزش، کمتر داوطلب استفاده شفاهی از واژگان شوند. در مقابل، نمایش نقش مشخصی برای آنان تعریف می‌کند و استفاده از واژگان را به بخشی از مسئولیت نقش تبدیل می‌سازد. بنابراین، افزایش دایره لغات مشاهده‌شده در گروه آزمایش را می‌توان پیامد ترکیب تکرار، کاربرد معنادار، تعامل اجتماعی و مشارکت فعال دانست.

در خصوص اعتمادبه‌نفس نیز نتایج نشان داد که بازی‌های نمایشی موزیکال تأثیر معناداری بر افزایش نمرات دانش‌آموزان گروه آزمایش داشته‌اند. این یافته با نتایج پژوهش‌های حاتمی‌راد و همکاران درباره نقش بازی‌های نمایشی در تقویت اعتمادبه‌نفس کودکان آرام، دیودار درباره ارتباط بازی‌های گروهی با افزایش اعتمادبه‌نفس دانش‌آموزان و اوموزداس و همکاران درباره اثر نمایش خلاق موزیکال بر اعتمادبه‌نفس کودکان همخوانی دارد (Deyouidar, 2025; Hatamirad et al., 2025; Umuzdaş et al., 2019). همچنین نتایج پنا درباره تأثیر آموزش تئاتر موزیکال بر عزت‌نفس دانش‌آموزان با این یافته سازگار است (Penna, 2021). این همسویی نشان می‌دهد که مشارکت در فعالیت‌های نمایشی و هنری می‌تواند زمینه‌ای برای تجربه شایستگی، دیده شدن مثبت و کسب موفقیت اجتماعی فراهم کند.

برای تبیین افزایش اعتماد به نفس می‌توان به نقش تجربه موفقیت‌های تدریجی اشاره کرد. دانش‌آموز خجالتی ممکن است پیش از مداخله از سخن گفتن یا حضور فعال در جمع اجتناب کند، زیرا احتمال شکست یا قضاوت منفی دیگران را بالا ارزیابی می‌کند. در جریان بازی نمایشی، فعالیت‌ها از سطح ساده آغاز می‌شوند و دانش‌آموز به تدریج با نقش‌های فعال‌تر مواجه می‌شود. موفقیت در گفتن یک دیالوگ، به‌خاطر سپردن یک نقش، شرکت در یک اجرای گروهی یا دریافت بازخورد مثبت از همسالان می‌تواند ادراک فرد از توانایی‌های خود را تقویت کند. این تجربه‌ها با تکرار می‌توانند به افزایش جرئت مشارکت و کاهش اجتناب منجر شوند. یافته‌های بیرنگ و علیوندی‌وفا درباره اثربخشی بازی درمانی خلاقیت‌محور بر عزت نفس و کمرویی دانش‌آموزان نیز در همین راستا قابل تفسیر است (Birang & Alivandi Vafa, 2020). همچنین پژوهش حیدری که اثر بازی‌های نمایشی بر عزت نفس دانش‌آموزان ابتدایی را بررسی کرده است، از نقش تقویت‌کننده این فعالیت‌ها در خودارزیابی مثبت حمایت می‌کند (Heydari, 2023).

نتایج پژوهش حاضر همچنین با یافته‌های چگنی و همکاران درباره تأثیر بازی‌های نمایشی بر رشد اجتماعی و عزت نفس دانش‌آموزان سازگار است (Chegini et al., 2023). در بازی نمایشی موزیکال، دانش‌آموز بخشی از یک گروه است و موفقیت اجرا به همکاری اعضا وابسته است. این وابستگی متقابل می‌تواند احساس تعلق، پذیرش اجتماعی و ارزشمندی فرد را افزایش دهد. دانش‌آموز خجالتی در این محیط می‌تواند بدون قرار گرفتن در معرض رقابت شدید، سهم مشخصی در فعالیت گروه داشته باشد و موفقیت خود را در چارچوب موفقیت جمعی تجربه کند. همین امر احتمالاً در افزایش اعتماد به نفس و کاهش بازداری اجتماعی نقش داشته است. پژوهش میهمی و همکاران نیز نشان داده است که بازی‌های نمایشی می‌توانند علاوه بر پیامدهای شناختی، با افزایش شادکامی و خلاقیت دانش‌آموزان همراه باشند (Meyhami et al., 2023)؛ بنابراین، اثرگذاری مداخله حاضر را می‌توان حاصل تعامل همزمان مؤلفه‌های شناختی، عاطفی و اجتماعی دانست.

در مجموع، نتایج پژوهش حاضر نشان داد که بازی‌های نمایشی موزیکال به دلیل ماهیت چندبعدی خود می‌توانند به‌طور همزمان چند نیاز مهم دانش‌آموزان خجالتی را پوشش دهند. از یک سو، گفت‌وگو، ایفای نقش و تکرار دیالوگ‌ها فرصت تمرین زبان و سخنوری را فراهم می‌کنند؛ از سوی دیگر، موسیقی و حرکت می‌توانند جذابیت فعالیت و مشارکت هیجانی را افزایش دهند. تعامل گروهی نیز فرصتی برای تجربه تعلق، همکاری و بازخورد مثبت ایجاد می‌کند. این مجموعه عوامل می‌تواند توضیح دهد که چرا مداخله حاضر در هر چهار متغیر مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتماد به نفس اثربخش بوده است. یافته‌های مطالعات پیشین درباره بازی نمایشی، نقش آفرینی، تئاتر موزیکال و فعالیت‌های گروهی نیز به‌طور کلی از چنین سازوکاری حمایت می‌کنند (Antari & Antara, 2025; Durmaz & Aktaş, 2024; Goldstein & Lerner, 2018; Sutanto & Sukirlan, 2019). بر این اساس، بازی‌های نمایشی موزیکال را می‌توان رویکردی فعالیت‌محور دانست که ظرفیت تلفیق یادگیری زبانی، تمرین ارتباطی و حمایت روان‌شناختی را در یک محیط آموزشی واحد دارد.

پژوهش حاضر با چند محدودیت همراه بود که باید در تفسیر و تعمیم نتایج مورد توجه قرار گیرد. نخست، حجم نمونه محدود و شامل تنها ۳۰ دانش‌آموز خجالتی پایه چهارم ابتدایی بود؛ بنابراین، تعمیم یافته‌ها به سایر پایه‌های تحصیلی، گروه‌های سنی و دانش‌آموزان با ویژگی‌های متفاوت باید با احتیاط صورت گیرد. دوم، انتخاب اولیه آزمودنی‌ها به شیوه در دسترس انجام شد که ممکن است نمایندگی کامل جامعه هدف را محدود کرده باشد. سوم، پژوهش تنها از طرح پیش‌آزمون - پس‌آزمون استفاده کرد و مرحله پیگیری بلندمدت در نظر گرفته نشد؛ در نتیجه، درباره پایداری آثار مداخله در طول زمان نمی‌توان با قطعیت اظهار نظر کرد. همچنین برخی متغیرهای زمینه‌ای مانند حمایت خانواده، سبک تعامل معلم، تجربه قبلی دانش‌آموزان از فعالیت‌های هنری و تفاوت‌های فردی در میزان کمرویی ممکن است بر پاسخ به مداخله اثر گذاشته باشند، اما در پژوهش حاضر به‌طور مستقل کنترل نشدند.

پیشنهاد می‌شود در مطالعات آینده اثربخشی بازی‌های نمایشی موزیکال در نمونه‌های بزرگ‌تر و در پایه‌های تحصیلی و مناطق جغرافیایی مختلف بررسی شود تا امکان تعمیم نتایج افزایش یابد. همچنین استفاده از دوره‌های پیگیری یک‌ماهه، سه‌ماهه یا شش‌ماهه می‌تواند پایداری تغییرات ایجادشده در مهارت‌های کلامی، سخنوری، دایره لغات و اعتماد به نفس را روشن‌تر سازد. مقایسه بازی‌های نمایشی موزیکال با سایر

مداخلات فعال مانند قصه‌گویی، آموزش مهارت‌های اجتماعی، بازی‌درمانی، نمایش خلاق یا برنامه‌های آموزش سخنوری نیز می‌تواند میزان اثربخشی نسبی این روش را مشخص کند. بررسی متغیرهای میانجی و تعدیل‌گر مانند اضطراب اجتماعی، انگیزش تحصیلی، خودکارآمدی، تنظیم هیجان و کیفیت تعامل با همسالان نیز می‌تواند به تبیین دقیق‌تر سازوکار اثرگذاری این مداخله کمک کند.

با توجه به نتایج پژوهش، پیشنهاد می‌شود معلمان دوره ابتدایی از فعالیت‌های نمایشی موزیکال به‌عنوان بخشی از برنامه‌های مکمل کلاسی برای دانش‌آموزان خجالتی استفاده کنند و اجرای این فعالیت‌ها را از موقعیت‌های ساده، کوتاه و کم‌فشار آغاز کرده و به‌تدریج به ایفای نقش و اجرای گروهی توسعه دهند. همچنین مدارس می‌توانند با همکاری مربیان پرورشی، مشاوران و معلمان هنر، برنامه‌های منظم نمایش، موسیقی و نقش‌آفرینی گروهی طراحی کنند تا فرصت بیشتری برای تمرین گفتار، گسترش واژگان و افزایش مشارکت اجتماعی دانش‌آموزان فراهم شود. توصیه می‌شود در اجرای این برنامه‌ها بر فضای حمایتگر، اجتناب از مقایسه و تمسخر، ارائه بازخورد مثبت و ایجاد فرصت مشارکت متناسب با توان هر دانش‌آموز تأکید شود تا دانش‌آموزان خجالتی بتوانند بدون احساس فشار، به‌تدریج تجربه‌های موفق ارتباطی به دست آورند.

مشارکت نویسندگان

در نگارش این مقاله تمامی نویسندگان نقش یکسانی ایفا کردند.

تعارض منافع

در انجام مطالعه حاضر، هیچ‌گونه تضاد منافی وجود ندارد.

Extended Abstract

Introduction

Shyness during childhood can substantially influence students' social participation, classroom interaction, verbal expression, and willingness to communicate with teachers and peers. Shy students may possess adequate cognitive and academic abilities but refrain from displaying them because of fear of negative evaluation, concern about making mistakes, or discomfort in social and communicative situations. In elementary school, where a considerable proportion of learning occurs through discussion, oral participation, group activities, and interaction with classmates, persistent withdrawal can reduce opportunities for practicing communication and developing language-related competencies. Previous research has indicated that play-based interventions may be particularly appropriate for shy children because they provide relatively safe contexts for interaction, experimentation, and gradual participation. Creativity-oriented play therapy, for example, has been associated with improvements in self-esteem, creativity, and shyness among shy elementary school students (Birang & Alivandi Vafa, 2020). Dramatic activities may therefore provide an educational context in which shy students can communicate indirectly through roles and fictional situations rather than experiencing the pressure of direct self-presentation.

Verbal skills are fundamental to children's academic and social functioning because they enable students to express thoughts, emotions, needs, and information clearly and appropriately. Dramatic games can create repeated opportunities for dialogue, turn-taking, listening, responding, and verbal expression. Previous findings have shown that dramatic games can enhance students' communication skills (Ameri, 2021), while theater-based role-playing has been reported to improve verbal communication by requiring students to use language purposefully within interactive situations (Antari & Antara, 2025). Dramatic games may also facilitate verbal and behavioral creativity because students are encouraged to generate expressions, respond flexibly to scenarios, and communicate through different roles (Nazari Malesheikh, 2025). More broadly, drama provides a multidimensional learning environment in which language development, emotional expression, imagination, and social interaction can occur simultaneously (Durmaz & Aktaş, 2024).

Oracy and public speaking constitute another important aspect of communicative development. Speaking effectively requires more than linguistic knowledge; it involves organizing ideas, controlling voice and pace,

using appropriate intonation, communicating with an audience, and managing the emotional demands of speaking publicly. Evidence from a randomized controlled trial has demonstrated that elementary school children's public speaking skills can be deliberately fostered through structured training (Herbein et al., 2018). Musical drama may provide a particularly suitable environment for such practice because students repeatedly rehearse dialogue, speak in front of peers, coordinate their performance with others, and gradually become accustomed to oral presentation. Previous research has shown that musical drama can improve both speaking performance and confidence (Sutanto & Sukirlan, 2019). Music may further increase engagement and emotional involvement in dramatic activities, thereby reducing the perceived formality of speaking situations and creating a more motivating context for participation (Liu et al., 2024).

Vocabulary is also central to effective oral communication. Students with broader lexical knowledge are generally better able to understand messages, express ideas accurately, and participate meaningfully in classroom interaction. Vocabulary development is closely related to broader aspects of language competence and metalinguistic awareness (Altman & Goldstein, 2018). Play-based educational approaches may facilitate vocabulary learning because new words are presented and repeatedly used in meaningful and memorable contexts rather than learned only as isolated items. Classroom games have been proposed as a means of increasing students' vocabulary (Akbarzadeh, 2025), and educational games have also been reported to support vocabulary development among school students (Rahmani, 2025). In musical dramatic games, words are embedded within stories, dialogues, songs, actions, and social exchanges, potentially strengthening both comprehension and active retrieval.

Self-confidence is particularly relevant for shy students because low confidence may reinforce silence, withdrawal, fear of participation, and avoidance of challenging social situations. Dramatic and group activities may strengthen confidence by allowing children to achieve manageable successes, receive positive feedback, cooperate with peers, and gradually assume more active roles. Studies have reported associations between group games and increased self-confidence among elementary school students (Deyouidar, 2025), and dramatic games have specifically been proposed as a means of strengthening the confidence of quiet children in classroom settings (Hatamirad et al., 2025). Dramatic games have also been linked to improvements in students' self-esteem and social development (Chegini et al., 2023; Heydari, 2023). Moreover, musical creative drama education has been shown to improve self-confidence in preschool children (Umuzdaş et al., 2019), while musical theater education may contribute to students' self-esteem through participation, performance, collaboration, and experiences of accomplishment (Penna, 2021). Dramatic pretend play may additionally facilitate emotional control, which can help children manage the emotional demands of interpersonal participation (Goldstein & Lerner, 2018). Dramatic activities have also been associated with creativity, happiness, and academic achievement, suggesting that their effects may extend beyond a single developmental domain (Meyhami et al., 2023). Accordingly, the present study aimed to investigate the effect of musical dramatic games on verbal skills, oracy, vocabulary, and self-confidence among shy fourth-grade elementary school students.

Methods and Materials

This applied study employed a quasi-experimental pretest–posttest design with an experimental and a control group. The statistical population consisted of 74 shy fourth-grade elementary school students. Initially, 60 students were selected through convenience sampling and screened to identify students who met the study conditions. Based on the screening results, 30 students were selected as the final sample and randomly assigned to an experimental group and a control group, with 15 students in each group. Both groups completed the study measures before and after the intervention. Verbal skills were assessed using the verbal-skills component of Barton's Communication Skills Questionnaire, which contains 18 items distributed across verbal skills, listening, and feedback, with six items specifically assessing verbal skills. Oracy was assessed using the Speech

Performance Scale, consisting of 34 questions arranged in two 17-item forms. Vocabulary was assessed through the Vocabulary subtest of the revised Wechsler Intelligence Scale for Children, and self-confidence was assessed using the 30-item Eysenck Self-Confidence Questionnaire.

The intervention consisted of eight 45-minute group sessions of musical dramatic games. Its content was developed using age-appropriate stories and dramatic activities and was reviewed before implementation. The first session focused on group familiarity and reducing anxiety associated with speaking in front of others. Subsequent sessions addressed pronunciation and voice control, vocabulary expansion and emotional expression, oracy and role-playing, group verbal interaction, linguistic creativity and improvisation, consolidation of speaking skills through group performance, and a final free performance. The activities progressed from relatively simple and low-pressure exercises to more active role-playing and collective performances. The control group received no musical dramatic intervention during the study period. Descriptive statistics, including mean and standard deviation, were used to summarize the data. Multivariate analysis of covariance and subsequent univariate analyses of covariance were applied to compare posttest scores after controlling for corresponding pretest scores.

Findings

Descriptive results showed that the experimental and control groups had relatively similar scores at pretest, whereas the experimental group demonstrated clear increases in all four dependent variables after the intervention. The mean verbal-skills score in the experimental group increased from 54.31 at pretest to 62.82 at posttest, whereas the control-group mean changed from 54.71 to 54.02. For oracy, the experimental-group mean increased from 35.16 to 44.41, compared with a change from 35.12 to 35.61 in the control group. Vocabulary increased from 98.65 to 109.25 in the experimental group, whereas the control group changed from 98.76 to 98.45. Self-confidence also increased from 93.21 to 103.07 in the experimental group, while the control-group mean changed only from 93.36 to 93.14.

Multivariate analysis of covariance showed a significant overall effect of group membership on the combined dependent variables after controlling for pretest scores. Pillai's Trace was 0.910, with $F=52.913$ and $p<0.001$, and the effect size was $\eta^2=0.910$. Subsequent univariate analyses demonstrated a significant effect of the intervention on verbal skills, $F(1,24)=70.964$, $p<0.001$, $\eta^2=0.747$; oracy, $F(1,24)=46.162$, $p<0.001$, $\eta^2=0.658$; vocabulary, $F(1,24)=50.588$, $p<0.001$, $\eta^2=0.678$; and self-confidence, $F(1,24)=62.634$, $p<0.001$, $\eta^2=0.723$. Thus, after adjustment for pretest performance, students who participated in the musical dramatic games demonstrated significantly better outcomes across all four variables than students in the control group.

Discussion and Conclusion

The findings indicate that musical dramatic games can simultaneously enhance linguistic, communicative, and psychological outcomes among shy elementary school students. Improvement in verbal skills may be explained by the repeated opportunities provided for dialogue, role enactment, listening, responding, and expressing emotions within structured social situations. Because students communicated through characters and stories rather than exclusively as themselves, dramatic activities may have reduced the interpersonal pressure typically experienced by shy students and enabled more frequent verbal participation.

The improvement in oracy can be understood in terms of repeated and progressively demanding speaking experiences. Students practiced pronunciation, voice control, dialogue delivery, improvisation, and group performance across the intervention sessions. This gradual progression may have increased their familiarity with speaking in front of others and strengthened their ability to organize and deliver spoken messages. The musical component may also have made oral performance more engaging and less threatening, facilitating sustained participation.

The increase in vocabulary may reflect the contextual and active nature of word learning within the intervention. Students encountered words in stories, dialogues, songs, and role-playing situations and were

required to actively use them during performance. Such repeated, meaningful use can facilitate lexical consolidation more effectively than passive exposure alone. The combination of verbal repetition, movement, emotional involvement, and narrative context may also have provided multiple cues for encoding and retrieving newly practiced vocabulary.

Finally, the improvement in self-confidence can be attributed to repeated experiences of successful participation. Completing a dialogue, performing a role, cooperating with peers, and receiving supportive feedback may have helped students develop a stronger perception of their own communicative competence. The group-based nature of the program may also have strengthened social belonging and reduced fear of evaluation. Overall, the results suggest that musical dramatic games constitute a promising activity-based educational approach for shy elementary school students. By integrating language practice, role-playing, music, interpersonal interaction, and successful performance experiences, this approach can provide a supportive environment for improving verbal skills, oracy, vocabulary, and self-confidence simultaneously.

References

- Akbarzadeh, M. M. (2025). Designing Classroom Games to Increase Vocabulary.
- Altman, C., & Goldstein, T. (2018). Vocabulary, Metalinguistic Awareness and Language Dominance among Bilingual Preschool Children. *Frontiers in psychology*, 9, 1953. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01953>
- Ameri, H. (2021). Investigating the Effectiveness of Dramatic Games on Students' Communication Skills. First Conference on Psychology, Social Sciences, Educational Sciences, and Humanities, Vienna, Austria.
- Antari, L., & Antara, D. (2025). Theater-Based Role-Playing Learning Model for Enhancing Students' Verbal Communication Skills in Indonesian Language. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(2), 327-335. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.92629>
- Birang, N., & Alivandi Vafa, M. (2020). The Effectiveness of Creativity-Oriented Play Therapy on Self-Esteem, Creativity, and Shyness in Shy Elementary School Students. *Scientific Journal of Education and Evaluation*, 13(52), 137-159.
- Chegini, S., Nasiri, A., Eskandarian, N., & Sharifi, M. (2023). Investigating the Effect of Dramatic Games on Students' Social Development and Self-Esteem. *Strategic Research in Education and Training*(2), 73-90.
- Deyoudar, K. (2025). Investigating the Relationship between Group Games and Increased Self-Confidence among Elementary School Students. First International Conference on Technological Innovations in Education, Ramshir, Iran.
- Durmaz, G. B., & Aktaş, N. G. (2024). Children and Drama. In (pp. 1-30). <https://doi.org/10.69860/nobel.9786053359272.1>
- Goldstein, T. R., & Lerner, M. D. (2018). Dramatic Pretend Play Games Uniquely Improve Emotional Control in Young Children. *Developmental science*, 21(4), e12603. <https://doi.org/10.1111/desc.12603>
- Hatamirad, M., Salemi Fakhr, M., Nourinejad, F., & Habishi Faisal, S. (2025). The Role of Dramatic Games in Strengthening the Self-Confidence of Quiet Children in the Classroom. First International Conference on New Horizons in Learning Psychology and Education from the Teacher's Perspective, Urmia, Iran.
- Herbein, E., Golle, J., Tibus, M., Schiefer, J., Trautwein, U., & Zettler, I. (2018). Fostering Elementary School Children's Public Speaking Skills: A Randomized Controlled Trial. *Learning and Instruction*, 55, 158-168. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2017.10.008>
- Heydari, R. (2023). Investigating the Effect of Dramatic Games on the Self-Esteem of Elementary School Students. Fifth National Conference on Professional Research in Psychology and Counseling from the Teacher's Perspective,
- Liu, J., Suboh, R. B., & Alizadeh, F. (2024). Exploring the Role and Function of Music in Drama Teaching: Impact of Music Genre and Engagement on the Emotional Development of College Students. *Revista Electrónica de LEEME*(54).
- Meyhami, A., Jaber, F. S., & Mirhashemi, A. (2023). Investigating the Effect of Dramatic Games on Creativity, Happiness, and Academic Achievement among Third-Grade Female Elementary Students in District 2 of Tehran. Sixth National Conference on New Technologies in Education, Psychology, and Counseling in Iran, Tehran, Iran.
- Nazari Malesheikh, Z. (2025). The Role of Dramatic Games in Developing Verbal and Behavioral Creativity among Elementary School Students. First International Conference on Emerging Research in Psychology and Educational Sciences, Ahvaz, Iran.
- Penna, M. J. (2021). *Musical Theatre Education's Influence on High School Students' Self-Esteem* [Doctoral dissertation, Walden University].

- Rahmani, Z. (2025). Investigating the Effect of Educational Games on Strengthening English Vocabulary among Lower- and Upper-Secondary Students. First International Conference of Leading Teachers in the Era of Transformative Research, Ahvaz, Iran.
- Sutanto, I., & Sukirlan, M. (2019). Musical Drama to Improve Students' Speaking Performance and Confidence. *U-JET*, 8(3).
- Umuzdaş, S., Doğan, A., & Umuzdaş, M. S. (2019). Impact of Musical Creative Drama Education on Self-Confidence of Preschool Children. *Journal of Education and Training Studies*, 7(11), 10-22. <https://doi.org/10.11114/jets.v7i11.4471>