

جای خالی بازی در آموزش

محدثه همتی

آموزگار پایه اول ابتدایی،

دکترای فیزیک و مدرس

دانشگاه فرهنگیان



بازی چیست؟

بازی مجموعه‌ای از حرکت‌ها و فعالیت‌های جسمی و ذهنی است که سبب شادی، سرزندگی، لذت و ارتباط با دیگران می‌شود. این فعالیت بخش اصلی زندگی کودک را شکل می‌دهد و با کنجکاو و انگیزه‌ی شناختن دنیای پیرامون او آغاز می‌شود. غریزه‌ی کودکان میل به بازی دارد و این امر برای رشد متعادل آن‌ها ضروری است. بنابراین منع آن‌ها از بازی و مخالفت با بروز کارکردهای طبیعی او مداخله در فرایند شکوفایی درک و رشد کودک است. **ادوارد کلاپارد** می‌گوید: «خواستن از کودک که بر مبنای چیزی جز بازی کاری انجام دهد، عمل کردن بسان آن نادانی است که در طلب سیب در بهار، درخت سیبی را تکان می‌دهد، او با این کار نه تنها سیبی به دست نمی‌آورد، بلکه با از بین بردن شکوفه‌ها، خود را از میوه‌های پاییزی نیز محروم می‌کند.»

هنوز هم بازی در فرهنگ عوام و در میان توده‌ی مردم، به‌خصوص در جوامع سنتی، اغلب کاری صرفاً کودکانه به شمار می‌آید که تنها باعث تفریح و لذت است. حتی برخی بازی را در برابر فعالیت‌های جدی مثل کار و تحصیل قرار می‌دهند و آن را عبث و بیهوده می‌شمرند. این جمله به گوش همه‌ی ما آشناست: «اول درس، بعد بازی!» اما جالب اینجاست که همین مردم، از دیرباز در همین فرهنگ، آگاهانه یا ناآگاهانه، بازی را به‌عنوان وسیله‌ی آموزش و پرورش کودک به کار می‌برده‌اند؛ مثلاً بازی کلامی و حرکتی «لی لی حوضک» را در نظر بگیریم که آن را حتی با کودکان شش‌هفت‌ماهه هم می‌توان انجام داد. کودک در این بازی چه می‌آموزد؟ این بازی علاوه بر آموزش و تمرین اصوات و کلمات (آموزش زبان)، داشتن ریتم و ملودی (آموزش موسیقی) و تمرین و نرمش انگشتان دست (مهارت‌های بدنی)، کودک را بر خطرهای محیط اطراف آگاه می‌کند و به او هشدار می‌دهد (آگاهی اجتماعی).

چرا بازی اهمیت دارد؟

اگر یادگیری را به‌معنای «کسب آگاهی و شناخت از خود و محیط» بدانیم، بازی را نیز می‌توانیم ابزار و وسیله‌ی آموزش و یادگیری تلقی کنیم. اهمیت بازی به‌عنوان وسیله‌ای آموزشی از این جهات است:

۱. شکل آزاد و غیررسمی آموزش است که در آن کودک غیرمستقیم و بدون فشار و کنترل می‌آموزد؛



ث) رشد حسی - عاطفی

- ایجاد نشاط و شادمانی؛
 - تعادل بخشیدن به احساسات؛
 - ایجاد آرامش، تمرکز و تنوع.
- با توجه به کارکردهای بازی در یادگیری، جای خالی آن در کلاس‌های درس بسیار احساس می‌شود. یک معلم کارآمد باید بتواند با گنجاندن بازی‌های آموزشی در فعالیت‌های یاددهی یادگیری از این فرصت برای اثربخش کردن آموزش خود استفاده کند.
- در طراحی و اجرای فعالیت‌های بازی موارد زیر را باید در نظر گرفت:
- الف) ترتیب ارائه مفاهیم از:

۱. عینی به ذهنی؛
۲. آشنا به ناآشنا؛
۳. ساده به دشوار.

ب) رعایت توالی زیر:

۱. انطباق با تجربیات واقعی زندگی؛
۲. کسب تجربه از طریق دست‌ورزی (فعالیت‌های عملی) با وسایل و موادی که شکلی انتزاعی از زندگی واقعی است؛ مانند هم‌چین (لگو)، اسباب‌بازی، مکعب، دومینو و...

۳. انجام فعالیت‌ها و تحرک‌های جسمانی متناسب با رشد جسمی، حسی و حرکتی.
- ج) تغییر و تنوع بین فعالیت‌های گروهی کوچک و بزرگ، به این ترتیب:

۱. فعالیت‌هایی که در آن‌ها معلم قادر به هدایت و مراقبت از تمامی دانش‌آموزان در کلاس است، جزو فعالیت‌های گروهی بزرگ به حساب می‌آیند؛ مانند بازی‌های نمایشی.

۲. بسیاری از بازی‌ها که نیازمند تحرک بیشتر فردی و آزادی عمل دانش‌آموزان در طی روند بازی‌اند، خواه به شکل آزاد یا خلاق یا سازمان‌یافته تحت‌عنوان فعالیت‌های گروهی کوچک تعریف شوند.

ادامه دارد...



الف) رشد فردی و شخصیتی

- پرورش و تقویت توانایی‌های فردی؛
- تشخیص میزان استعدادها و توانایی‌های جسمی و فکری و ایجاد ذوق هنری و فنی و تقویت روحیه و بالابردن اعتمادبه‌نفس؛
- تمرین صبر، بردباری، همکاری و...

ب) رشد اجتماعی

- شناخت محیط اجتماعی و روابط حاکم بر آن؛
- تربیت و پرورش خصلت‌های اجتماعی کودک؛
- ایجاد روحیه همکاری و همیاری و تقویت کارهای گروهی؛
- پیروی از قوانین.

ج) رشد جسمی

- تقویت عضلات و اندام‌های بدن و مهارت‌های حسی و حرکتی؛
- تقویت حواس پنج‌گانه؛
- تقویت نظام‌هایی که مربوط به اعضای بدن می‌شوند از قبیل گردش خون، گوارش، تنفس و...؛
- تمرین و تقویت تعادل، توازن و کنترل بدن.

ت) رشد فکری

- تقویت فکر، هوش و حافظه؛
- تقویت قوه‌ی کلامی و مهارت‌های زبانی؛
- تقویت قوه‌ی تخیل و خلاقیت؛
- پرورش روحیه‌ی کنجکاوی.

۲. نوعی یادگیری همراه با لذت و تفریح است؛
۳. از همین‌رو انگیزه‌ی یادگیری نیز افزون‌تر است؛ معلم را در رأس و مرکز توجه قرار نمی‌دهد، بلکه در بازی دانش‌آموز و فعالیت او تعیین‌کننده است؛

۴. نیازهای روزمره‌ی جسمی و روحی دانش‌آموز را تأمین و ارضا می‌کند و تعادل و توازن روحی را در کودک برقرار می‌سازد؛
۵. غیرمستقیم می‌تواند جنبه‌ی روان‌درمانی نیز داشته باشد، چراکه دانش‌آموز از طریق بازی، خود را تخلیه‌ی روانی می‌کند.

طبقه‌بندی بازی‌ها

برای به‌کارگیری آگاهانه و هدفمند بازی باید آن را نظام‌مند طبقه‌بندی کرد و کارکردهای هر کدام را به‌دقت روشن ساخت. این طبقه‌بندی می‌تواند از جنبه‌های گوناگون صورت گیرد:

- سن و مراحل رشد کودک (خردسال، پیش‌دبستانی، دبستان و...)
- کاربرد بازی (تفریح و سرگرمی، آموزش، درمان و...)
- کارکرد آموزشی و تربیتی (جسمی، فکری، حسی، عاطفی و...)
- محل بازی (محیط بسته یا باز و...)
- تعداد اعضای شرکت‌کننده در بازی (فردی، گروهی و...).

کارکردهای بازی

اگر بازی آگاهانه و هدفمند باشد، می‌تواند بسته به نوع و کیفیت آن و کاربرد بجا و اندازه، معلم و دانش‌آموز را در رسیدن به این اهداف یاری کند:

منابع

۱. میرهادی (خمارلو)، توران و جهان‌شاهی، ایرج، (۱۳۷۶)، فرهنگ‌نامه‌ی کودکان و نوجوانان، ج ۶، ناشر: شرکت تهیه و نشر فرهنگ‌نامه‌ی کودکان و نوجوانان.
۲. مجیب، فرشته، (۱۳۹۲)، اصول و تئوری بازی‌ها در دوره‌ی پیش از دبستان، ناشر: فاطمی.
۳. یزدانی، کیقباد، (۱۳۸۶)، عمو زنجیرباف (پرورش و آموزش کودک و نوجوان با ۱۰۵ بازی سنتی و نو)، ناشر: طبع و نشر.
۴. مقصود نعیمی، ذاکر، (۱۳۹۰)، آموزش مفاهیم دینی به خردسالان برای مربیان مهدکودک، ناشر: لک‌لک.

آموزشی
ابتدایی

ایان‌ماه

دوره‌ی بیست و ششم
شماره‌ی ۱۲۰۱۲

