

بازی با بازی

تمنا رستگار

پژوهشگر و طراح آموزشی

۴. برقراری هماهنگی بین حواس و اندامها از طریق تقویت حواس؛
۵. دقت و تشخیص حس شنیداری و دیداری (حافظه‌ی دیداری، تمیز دیداری، حساسیت شنیداری)؛
۶. تقویت حافظه و بالابردن دقت و تمرکز؛
۷. تقویت دید و آگرا و همگرا و دید کانونی؛
۸. تثبیت مفاهیم یادگیری و خلاق
۹. برقراری ارتباط مفهومی؛
۱۰. برقراری روابط عاطفی و اجتماعی.

می‌توان چنین نتیجه گرفت که بازی‌های رایج و البته مفیدی چون بازی با لگو، جورچین، مکعب، خمیر بازی، درست کردن حباب، اسباب‌بازی، عروسک، بالابندی و گرگ‌بم‌هوا آموزنده‌اند، اما تا بر اساس هدف مشخص و اولویت‌گذاری شده‌ای اجرا نشوند، بازی آموزشی محسوب نمی‌شوند.

بازی‌های آموزشی ذهنی

بازی‌هایی آموزشی که با هدف تقویت مهارت‌های ذهنی معلمان طراحی می‌شوند و غالباً در قالب شبه‌معما هستند، از مناسب‌ترین بازی‌های آموزشی در دوره‌ی ابتدایی به شمار می‌روند. این بازی‌ها در اکثر موارد به‌جای فعالیت‌های یادگیری (تکالیف) استفاده می‌شوند. البته در صورتی که بازی به‌درستی طراحی شود، حداقل سه تا پنج مهارت در آن پرورش می‌یابد. چنین بازی‌هایی فردی یا گروهی (گروه‌های کوچک دو تا چهار نفره) هستند و بیشتر با رویکرد «کشف کردن» و «تشخیص» طراحی می‌شوند. جایگاه ابزار در بازی‌های آموزشی ذهنی تنها در حد مدیوم (واسطه) است که غالباً در ساده‌ترین شکل ممکن استفاده می‌شود. دو نمونه بازی آموزشی را در صفحه‌ی روبه‌رو می‌بینید.

ویژگی‌های بازی آموزشی

- بازی آموزشی هدفمند است و با در نظر گرفتن هدفی مشخص توسط معلم طراحی یا انتخاب می‌شود. این هدف می‌تواند یک یا ترکیبی از این موارد باشد:

 ۱. کسب یا پرورش مهارتی خاص؛
 ۲. رفع یا درمان اختلال یادگیری، غلبه بر ناتوانی و کمک به بهبود و ارتقای توانایی‌ها؛
 ۳. تثبیت و به‌کارگرفتن عملی و عملکردی مفهومی آموزشی در موقعیت مشابه در قالب بازی؛

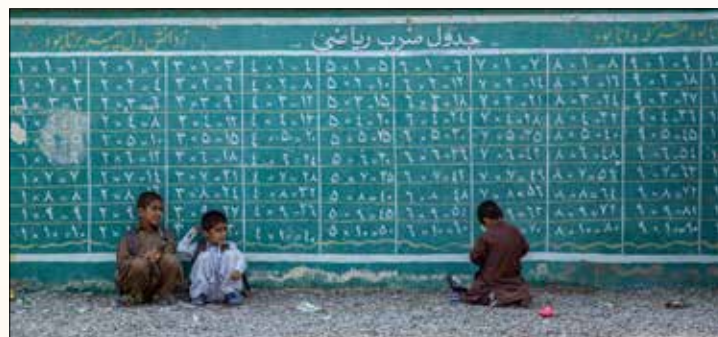
● در بازی آموزشی، بین هدف از بازی، ابزار بازی و مدت زمان انجام بازی توازن منطقی برقرار است. ابزار و روش بازی و مدت‌زمان آن تابعی است از ویژگی‌های فردی دانش‌آموز، به‌طوری که گاه معلم برای هدفی ثابت و معین، بر اساس ویژگی‌های فردی دانش‌آموزان، بازی‌های متفاوتی را طراحی می‌کند.

- در بازی آموزشی، توجه به اولویت مهارت‌هایی که در بازی کسب می‌شوند یا برای بازی به آن‌ها نیاز است، اصل مهمی است. معمول‌ترین مهارت‌ها عبارت‌اند از:

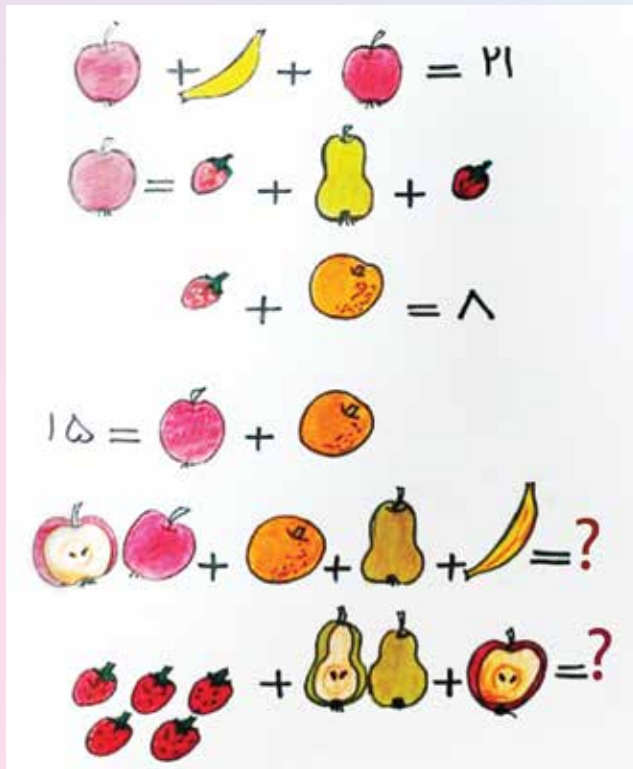
 ۱. تقویت ذهن و درک مفاهیم ذهنی پایه؛
 ۲. پرورش جسم و اندام حرکتی (عضلات کوچک و بزرگ)؛
 ۳. کلامی و گفتاری؛

همه‌ی کودکان جهان، فارغ از موقعیت‌های جغرافیایی، نژادی، فرهنگی، اقتصادی و سبک‌های متفاوت زندگی خود، به فعالیت‌هایی آزادانه و دلخواه تحت‌عنوان «بازی» می‌پردازند. تا حدی که برای انجام برخی از آن‌ها متحمل زحمت‌ها و سختی‌های فراوان و گاه خطرناکی می‌شوند؛ مثل بالا رفتن از درختان، حفظ تعادل و راه رفتن روی جدول‌های کنار جوی آب و ریل قطار، سُر خوردن از نرده‌های پلکان و بازی با بسپاری از ابزار و وسایلی که در واقع نه تنها «بازیچه» نیستند، بلکه احتمال آسیب‌رساندن نیز دارند.

در همه‌ی بازی‌های کودکان، خواه فقط به‌قصد لذت‌بردن و خواه کسب تجربه، موارد مشترکی وجود دارند؛ از جمله: ارضای کنجکاوی، پاسخ‌به‌نیازهای جسمانی و روانی، شکل دادن زندگی کودک و فراهم آوردن امکان دستیابی به مهارت‌های متعدد در سطوح و حوزه‌های متفاوتی از رشد. هر نوع بازی برای کودک به‌گونه‌ای آموزنده محسوب می‌شود، اما لزوماً هر بازی را نمی‌توان بازی آموزشی تلقی کرد. توجه به این نکته ضروری است که مفهوم بازی آموزشی، یا به بیان جامع‌تر، تحقق اهداف یاددهی‌یادگیری از طریق بازی، مستلزم رعایت مختصات است که آن را از بازی‌های معمول کودکان متمایز می‌کند.



عکاس: نگین محمدی فرد، اصفهان؛
دهمین جشنواره‌ی عکس‌رشد



بازی میوه‌ها

در طراحی بازی‌های صفحه‌ای برای دانش‌آموزان دوره‌ی ابتدایی، به‌ویژه در دوره‌ی اول، استفاده از نقش و طرح برای ایجاد انگیزه و ترغیب بازیکنان اهمیت زیادی دارد. نمادهای تصویری را می‌توان از بین شکل‌های ساده‌ی هندسی، تصویرهای ساده یا شکل میوه‌ها انتخاب کرد.

بازی مختصات

وسایل مورد نیاز

۱. مکعب کوچکی که بتوان با آن اعداد یک تا شش را نشان داد (تاس)؛
۲. دو رنگ مهره، از هر رنگ یازده عدد.

روش بازی

با انداختن تاس یا گرداندن فرره، بازیکنی که عدد بزرگ‌تر را می‌آورد، آغازگر بازی است. هر بازیکن دو بار تاس می‌اندازد. اولین عدد مختصات طولی (عمودی) و دومین عدد نشان‌دهنده‌ی مختصات عرضی (افقی) است. برای مثال، با عددهای ۳ و ۶، از نقطه‌ی صفر سه خانه به بالا و شش خانه به راست حرکت کنید. حال مهره‌تان را در خانه‌ی نقطه‌ی تقاطع قرار دهید.

در نظر داشته باشید، امتیاز خانه‌ی ستاره، دوباره تاس‌انداختن بازیکن است. رسیدن به مختصات چهارگوش هم به مفهوم یک دور بازی نکردن و دادن نوبت به بازیکن دیگر است. بازیکنان باید بیشترین خانه‌ها را به مهره‌های خود اختصاص دهند.

