

جای خالی بازی در آموزش (۲)

پسرها توپ و وسایل ابزاری را انتخاب می‌کنند و دخترها عروسک، وسایل خانه و وسایلی را که به صورت نمادین شناخته می‌شوند، به کار می‌برند. در صورت وجود موقعیت مطلوب، دختر و پسر هر دو ترجیح می‌دهند که هم‌بازی آن‌ها هم‌سن و هم‌جنس خودشان باشد. با بزرگ‌تر شدن، عامل رقابت بیشتر وارد بازی پسران می‌شود. آن‌ها به دنبال به دست آوردن چابکی، مهارت و قهرمانی‌اند، بازی‌ها به سوی گروهی شدن پیش می‌رود و عامل هدایت و رهبری گروه در پسرها زودتر ظهور می‌یابد و دخترها به سرگرمی انفرادی یا سرگرمی گروهی ظریف و نرم با قابلیت

و موقعیتش در بازی باز می‌گردد. بازی‌های انفرادی، در دوره‌ی پیش از مدرسه، بیش از بازی‌های دسته‌جمعی است؛ ولی با بزرگ‌تر شدن کودک، بازی‌ها اجتماعی‌تر می‌شوند، لذا باید آرام‌آرام خردسالان را به بازی‌های گروهی ترغیب کرد.

ب) اختلاف از نظر جنسیت: پسران و دختران در ابتدای کودکی غالباً به بازی‌های یکسان گرایش دارند؛ اما با بزرگ‌تر شدن، تغییرات آشکار می‌شود. پسرها بازی‌هایی با فعالیت جسمانی بیشتر را بر می‌گزینند و دخترها معمولاً بازی‌های ساکت و آرام، همراه با ایفای نقش را ترجیح می‌دهند.

مجددته همتی

آموزگار پایه‌ی اول ابتدایی،

مدرس دانشگاه فرهنگیان

شهر سمنان



در شماره‌ی قبل مقدماتی از مبحث بازی ارائه شد. گفتیم بازی مجموعه‌ای از حرکات و فعالیت‌های جسمی و ذهنی است که سبب شادی، سرزندگی، لذت و ارتباط با دیگران می‌شود. بازی همچنین بخش اصلی زندگی کودک است که با کنجکاوی و انگیزه‌ی شناختن دنیای پیرامون او آغاز می‌شود [۱]. همچنین اهمیت بازی، انواع و کارکردهای آن را بیان کردیم. در این شماره به عوامل مؤثر و نقش معلم در بازی‌ها می‌پردازیم.

عوامل مؤثر در بازی

بازی امری همگانی است؛ لیکن تحت‌تأثیر عوامل گوناگونی قرار می‌گیرد. این عوامل را می‌توان به شاخص‌هایی تقسیم کرد که عبارت‌اند از:

الف. سن؛

ب. جنسیت؛

ج. هوش؛

د. محیط؛

ه. توانایی فردی.

الف) اختلاف از نظر سن: بازی، در هر سن، نکته‌های مخصوص به خود را دارد. رفتار بازی کودکان توالی دارد. به عبارت دیگر، تغییر در نوع علاقه‌ی کودکان، به‌طور ناگهانی صورت نمی‌گیرد. نوع و میزان علاقه‌ی کودکان به بازی، به توانایی فردی او





نقش آفرینی روی می‌آورند.
ج) اختلاف از نظر هوش: کودکان سرآمد و تیزهوش و کودکان کم‌هوش‌تر و دیرآموز همه به بازی علاقه دارند؛ ولی اختلاف آن‌ها در این است که بازی‌های کودکان سرآمد بیشتر متغیر و سازمان‌یافته‌تر است. کودک باهوش در بازی‌های فعال و نیازمند اندیشه شرکت می‌کند و علاقه‌ی کمتری به بازی‌های گروهی نشان می‌دهد و از بازی‌هایی که عامل هوش در آن‌ها دخیل است، بیشتر لذت می‌برد. حال آنکه کودکان با هوش کمتر به بازی‌های دسته‌جمعی علاقه دارند؛ اما به دلیل ناتوانایی‌های فردی، در فعالیت گروهی شاخص نیستند. در بازی‌های غیرگروهی و فردی هم هنگامی علاقه نشان می‌دهند که رقیب از او ضعیف‌تر است.

بازی را هدایت کند. انعطاف‌پذیری و واکنش به‌موقع و درست در برابر اتفاقات و مسائل احتمالی در این مرحله در دستور کار معلم قرار دارد.

در مرحله‌ی «ارزیابی»، معلم باید ضمن ایجاد فضای آزاد و مناسب برای ارائه‌ی نظرات گروه، گروه را در جمع‌بندی و ارزیابی بازی یا فعالیت آموزشی انجام‌شده، در راستا و چارچوب اهداف آموزشی تعیین‌شده یاری و هدایت کند. معلم یک کلاس برای اجرای موفق و مؤثر بازی‌ها باید این نکات را مدنظر بگیرد [۳]:

۱. شیوه‌های کار با کودکان و نیز روان‌شناسی کودک آشنا باشد؛
۲. با بازی آشنایی قبلی داشته و به آن مسلط باشد؛
۳. بکوشد در بازی‌ها، به جای پرورش روحیه‌ی رقابت و برنده شدن، روحیه‌ی همکاری و تعاون را تقویت کند؛
۴. جلوی تک‌روی‌ها و اعمال نفوذ افراد قوی را بگیرد؛
۵. ایمنی و سلامت بچه‌ها را به هنگام بازی در نظر داشته باشد و شرایط لازم را برای آن مهیا کند؛
۶. در مورد نظریه‌های بازی، روان‌شناسی بازی، انواع آن و روش آموزش از طریق بازی آگاهی داشته باشد؛
۷. برای بچه‌هایی که در آن روز یا در آن لحظه به‌دلایل گوناگون حوصله‌ی بازی ندارند یا برخی دیگر به‌دلیل خجالتی‌بودن گوشه‌گیری می‌کنند، فعالیت جایگزین مناسب پیشنهاد کند

ادامه دارد ...

۲. نیازها، علاقه‌مندی‌ها و توانایی‌های گروه کدامند؟

۳. هدف آموزشی و تربیتی من در این بازی چیست؟ (تمرکز، تقویت حواس، پرورش زبان و ...)

۴. در چه زمانی، برای چه مدتی، در چه شرایطی و با چه امکاناتی این بازی را انجام می‌دهم؟
 اصولاً کاربرد هدفمند بازی در امر آموزش و پرورش در چهار مرحله صورت می‌گیرد [۳]:

۱. برنامهریزی؛
۲. ارائه؛
۳. اجرا؛
۴. ارزیابی.

در مرحله‌ی «برنامهریزی» ابتدا هدف کلی آموزشی و تربیتی تعیین و بر اساس آن بازی مناسب انتخاب و سپس اهداف مشخص آموزشی معین می‌شود. در گام‌های بعدی معلم باید شیوه‌ی ارائه و اجرای بازی را با گروه موردنظر تطبیق دهد و آن را زمان‌بندی نسبی کند.

در مرحله‌ی «ارائه» پس از اینکه فضای مناسب برای طرح بازی موردنظر ایجاد شد، باید بازی و قواعد آن با زبانی بسیار ساده و فهم‌پذیر برای گروه تشریح شود. از آن گذشته، معلم باید در این مرحله بکوشد کنجکاوی و علاقه‌ی گروه را برای اجرای بازی بیدار کند.

مرحله‌ی «اجرا» سخت‌ترین مرحله‌ی بازی است. در این مرحله معلم باید ضمن مراقبت و کنترل لحظه‌به‌لحظه و زیر نظر داشتن همه‌ی جوانب کار، تا حد امکان با کمترین دخالت مستقیم، در نقش معلم،

د) اختلاف از نظر محیط: چنان‌که گفتم بازی امری همگانی است، بنابراین محیط و جغرافیا فقط در شکل و نوع بازی تأثیر می‌گذارد. در روستاها و مناطق دورافتاده وسایل بازی کم است و ابزارهای بازی از جنس عناصر طبیعت و محیط است؛ ولی در شهرها این امکانات بیشتر است و کودکان شهری به بازی‌هایی که در آن‌ها از وسایل استفاده می‌شود، رغبت نشان می‌دهند.

ه) توانایی‌های فردی: در هر بازی، توجه به توانایی‌های فردی و مهارت‌های شخصی کودکان از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. مثلاً اگر در یک کلاس، معلم می‌داند کودک از نظر توان جسمانی، نسبت به بقیه‌ی هم‌سالان، ضعیف‌تر بوده یا از رشد بدنی آهسته‌تری برخوردار است، باید ساختار بازی و نقش کودک در آن را به‌نحوی هدایت و طراحی کند که کودک با احساس ناتوانی یا ضعف روبه‌رو نشود [۲].

نقش معلم در بازی‌ها

معلم باید علاوه بر شناخت بازی‌ها و کارکردهای آن‌ها و رابطه‌ی آن بازی با موضوع آموزشی موردنظر، با روحیه‌ی دانش‌آموزان خود و با نیازها، علاقه‌مندی‌ها و توانایی‌های آن‌ها آشنا باشد تا بتواند، به تناسب موضوع و گروه، بازی مناسبی برگزیند و آن را به بهترین وجهی به کار بندد. در این راستا معلم باید ابتدا به پرسش‌های کلی پاسخ دهد [۳]:

۱. چرا می‌خواهم با گروه بازی کنم؟