

گوشه‌های بازیگوشی

طراحی محیط‌های بازی در مدرسه

● محمد تابش، طراح و پژوهشگر در زمینه معماری مدرسه‌ها

کلیدواژه‌ها: بازی، محیط‌های بازی، فضاهای آموزشی، رویکرد آموزشی بازی‌محور

بخش خوش خاطرات بسیاری از افراد از دوران تحصیلشان در مدرسه، به شکلی تنگاتنگ و جدایی‌ناپذیر، با لحظاتی از حضور در مدرسه گره خورده است که در آن به بازی مشغول بوده‌اند. در بیشتر مدرسه‌ها، این موضوع به فضاها و زنگ‌های بسیار محدودی ختم می‌شود، اما می‌توان گفت که مدرسه این ظرفیت را دارد که بسیاری از زمان‌ها، فضاها و همچنین فعالیت‌های خود را به فضاها و زمان‌های بازی‌های متناسب با نیازهای علمی، روحی و جسمی دانش‌آموزانش در هر دوره تحصیلی تبدیل کند. در این رشته مقالات کوتاه تلاش شده است مدیران و گردانندگان مدرسه‌ها با این موضوع بیشتر آشنا شوند، به شکلی که به کمک شیوه‌های مناسبی بتوانند محیط مدرسه را ظرف مطلوبی برای انواع بازی‌ها در رده‌ها و کیفیت‌های متناسب با شرایط مدرسه خود قرار دهند.

و جسمی دانش‌آموزانش را تا حد امکان برطرف کند. شاید آرزوی یک مدیر مدرسه روزآمد و آشنا به شیوه‌های نوین مدرسه‌داری همین باشد که دانش‌آموزانش بگویند حضور در این مدرسه برای ما چنان لذت‌بخش است که انگار در یک مجتمع تفریحی مشغول گذران زمان هستیم. به شکلی که وقتی به خود می‌آییم، می‌بینیم به شکل بسیار ارزشمندی به آموخته‌ها، توانایی‌ها و مهارت‌های ما افزوده شده است.



تصویر ۲. بسیاری از نیازهای علمی و آموزشی دانش‌آموزان می‌تواند در قالب بازی برطرف شود.

ضرورت شناخت مدیران از جایگاه بازی در مدرسه

درک این موضوع در دوره‌های تحصیلی ابتدایی بسیار آسان است. کودکان با بازی کردن تجربه می‌کنند و همین تجربه‌های بازی‌محور به آن‌ها کمک می‌کند بتوانند بسیاری از مفاهیم اولیه پیرامونی خود را بشناسند و آن‌ها را احساس و ادراک کنند و در نهایت به شکلی پایدار بیاموزند. اما آیا این به گروه تحصیلی در رده ابتدایی محدود است؟ آیا طراحی بازی فقط برای درک مفاهیم یا شناخت موضوعات اولیه است؟ بدیهی است پاسخ این سؤالات منفی است. برای مثال، همه ما

مجتمع آموزشی یا مجتمع تفریحی؟!

«دوستانی که تکالیف را انجام ندادند یا سر کلاس توجه کافی ندارند، گویا فراموش کرده‌اند اینجا یک مجتمع آموزشی است و پا به یک مجتمع تفریحی یا گردشگری نگذاشته‌اند!» این‌ها جمله‌هایی هستند که ۳۰-۲۰ سال قبل، نگارنده همین مقاله در سال‌های ابتدایی تدریس در کلاس درس هندسه به دانش‌آموزانش زده‌است. البته همین نویسنده، با تغییراتی در رویکرد و نگرش خود در آخرین سال‌های تدریسش، تلاش کرده است بیشتر با بازی و تفریح دانش‌آموزانش را با هندسه و مفاهیم آن آشنا کند؛ رویکردی که او اکنون در معماری مدرسه‌ها به دنبال تحقق آن است.



تصویر ۱. مدرسه در فضاهای گوناگون آن می‌تواند با رویکردهای بازی‌محور بازطراحی شود.

مدیر مدرسه هم می‌تواند در رویکرد اداره مدرسه با طراحی، تجهیز، آرایش و پیرایش فضاها مبتنی بر برنامه‌های بازی‌محور، تلاش کند سایه سنگین آموزش رسمی و دشواری‌های آن را از سر راه دانش‌آموزانش بردارد یا حداقل کمرنگ کند، تا در شکلی مفرح و سرشار از انواع بازی‌ها، نیازهای علمی، روحی

تصویر ۳. کار سخت و دویدن زیاد در چارچوب بازی فوتبال، به کاری فرحبخش تبدیل می‌شود.

آموزشی، حرکتی و مهارتی را در تناسب با هر دوره تحصیلی در گوشه و کنار مدرسه، با رنگ و لعاب گوناگون و جذاب به ارمغان آورد. کلاس‌های درس را حتی در دوره دوم متوسطه به انواع بازی‌ها بیامیزد. این تغییر نگرش زمانی رخ می‌دهد که مدیر مدرسه نسبت به ارزش و اهمیت چنین رویکردی آگاهی کامل داشته باشد و در عین حال باور کند چنین چیزی امکان‌پذیر است و در حد شعار و کلیات باقی نمی‌ماند.

پایه‌های معماری و طراحی محیط‌های بازی در مدرسه

هر زمان و در پی هر نوع تصمیمی که قرار است آن تصمیم در محیط و کالبد مدرسه تأثیر عینی پیدا کند، لازم است قبل از هر نوع اقدام عملی، پایه‌های علمی و همچنین نیازسنجی و در عین حال امکان‌سنجی آن به‌خوبی بررسی و ارزیابی و در نهایت به شکلی فنی و دقیق طراحی شود؛ نوعی از طراحی که همه جوانب آن سنجیده شده باشد. مثلاً بازی‌هایی که به دویدن زیاد و جست‌وخیز فراوان نیاز دارند، در محیط کوچک قابل طراحی نیستند. از سوی دیگر، تعریف و طراحی فضا برای بازی‌های فکری که به تفکر عمیق و تمرکز بالا نیاز دارند، در مجاورت فضاهای ورزشی بسیار پر سر و صدا، معقول و منطقی نیست. هر چند برخی از ترکیب‌های متضاد در کنار هم و در یک محیط می‌توانند جذابیت‌های زیادی ایجاد کنند، اما همان‌گونه که در ابتدا اشاره شد، باید همه زاویه‌ها و جوانب آن به خوبی سنجیده شوند. به‌خصوص در این زمانه که هزینه‌های ساخت و ساز بسیار بالا هستند و پشیمانی بعد از ساخت، با از بین رفتن سرمایه زیادی از مدرسه مترادف می‌شود.

شایسته است مدیران مدرسه‌ها بتوانند با آگاهی همه‌جانبه از پایه‌های معماری و طراحی محیط‌های بازی، تصمیم‌هایی برای توسعه بازی‌های کارآمد و مؤثر در مدرسه بگیرند که بر رویکردهای درست علمی مبتنی و در عین حال ثمربخش و ماندگار باشد.

می‌دانیم که بیشتر کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان، بیش از هر چیزی، به بهانه بازی به تحرک و ورزش علاقه‌مند می‌شوند و آن را پیگیری می‌کنند. معمولاً شکل و صورت هر مسابقه ورزشی با قواعدی بازی گونه تعریف می‌شود. به‌خصوص ورزش‌های گروهی که نمونه‌های بسیار جذابی از همین نوع بازی‌ها هستند. افراد در حال بازی هستند و در عین حال ورزش می‌کنند. تفریح و بازی آن‌ها به رویدادهایی چندبعدی منجر می‌شود که علاوه بر تحرک و ورزش، تعاملات اجتماعی و کار گروهی را نیز به‌نحوی می‌آموزند.

با توجه به این مثال و نمونه‌های مشابه آن، هر مدیر مدرسه در هر دوره تحصیلی می‌تواند یک بار از ابتدا مدرسه خود را با نگرشی تازه بازبینی کند. او می‌تواند با خود بگوید دویدن زیاد آمیخته با تمرکز بالا که کار دشواری است، در چارچوب قواعد یک بازی ورزشی به اسم فوتبال، به فعالیتی فرحبخش تبدیل می‌شود. پس شاید بتوانم بسیاری از فعالیت‌ها و برنامه‌های مدرسه‌ام را که چه بسا اجرای متداول و رسمی آن‌ها دشوار و سنگین است، با نگرشی تازه، به بازی‌هایی مفرح و پرنشاط تبدیل کنم.

صحبت از نگرشی تازه است که می‌تواند رنگ و روی مدرسه را کاملاً متحول کند. می‌تواند به جای یک زنگ ورزش در هفته، بیشتر ساعت‌ها و لحظه‌های حضور در مدرسه را به تحرک و ورزش بازی‌محور تبدیل کند. می‌تواند انواع بازی‌های فکری،



تصویر ۴. برخی از بازی‌ها در مدرسه در یک کنج کوچک تعریف پذیرند.

از کجا شروع کنیم؟

برای همین است که به نظر می‌رسد شناخت نقطه آغاز در این موضوع در یک مدرسه دشوار است و نیاز به بررسی بیشتری دارد. نقطه‌ای که از یک سو ما را در قید و بند مباحث پیچیده نظری متوقف نکند و از سویی دیگر تصمیمات و اقدامات عملی آگاهانه، سودمند، ایمن و ماندگار را به ارمغان آورد.

بدون شک این نقطه آغاز، برای هر فرد یا هر مدیر مدرسه متفاوت است و شرایط هر مدرسه با مدرسه دیگر تفاوت دارد، اما شاید بتوان یک پیشنهاد به نسبت فراگیر را طرح کرد که جایی بینابین مبانی نظری و اقدامات عملی قرار دارد. یعنی از یک جایی بین مبانی نظری و واقعیت‌های عملی که حتی برخی از آن‌ها در مدرسه شما وجود دارد وارد شوید. این موضوع به عنوان «اولین پیشنهاد»، اگر با جدیت دنبال شود، خود به خود نیاز به بررسی مبانی و در ادامه آن طراحی درست و معمارانه برای ایجاد محیط‌های بازی اثربخش و کارآمد را ضروری می‌کند.

اینکه نقطه آغاز کجاست، برای هر فعالیتی اهمیت زیادی دارد. معمولاً هم پیدا کردن این نقطه کار چندان آسانی نیست. یک نفر می‌تواند شروع به راندن دوچرخه کند، بدون اینکه از اصول تنظیم ارتفاع زین دوچرخه آگاه باشد. پس از آن به تدریج با آن آشنا می‌شود و اهمیت فوق‌العاده زیاد آن را درک می‌کند. اما قطعاً قبل از اولین سوار شدن باید کارکرد پدال‌های محرک و همچنین ترمزهای دوچرخه را تا حدودی بشناسد. اگر این شناخت را نداشته باشد، ممکن است این سواری به اولین و آخرین دوچرخه سواری او تبدیل شود!

تبدیل مدرسه به محیط بازی محور هم برای مدیر مدرسه به نقطه آغاز نیاز دارد. مطالعه کافی روی موضوعات روان‌شناسی بازی‌ها و مبانی نظری مرتبط با این موضوع، خیلی اهمیت دارد، اما آیا این یک نقطه آغاز مناسب است یا شاید منجر به این شود که نقطه‌های آغاز و پایان در یک جا با هم ادغام شوند و هیچ حرکت عملی‌ای در مدرسه رخ ندهد. یا برعکس، هزینه کردن برای انواع وسایل بازی و آوردن آن‌ها به مدرسه و چیدن آن‌ها در گوشه و کنار مدرسه، بدون هیچ نوع بررسی، برای برخی از مدیران که به عملکرد خود افتخار می‌کنند، می‌تواند باز هم نقطه آغازی باشد که فوراً با برخورد به نقطه پایان، به خاموشی و افول این رویکرد در آن مدرسه منجر شود. و حتی حرکت‌هایی که در ظاهر هزینه اولیه ندارند، مانند استفاده از وسایل ورزشی اهدایی از شهرداری یا خیر مدرسه‌ساز و استفاده بدون مطالعه از آن‌ها در مدرسه، صدمه‌هایی به کودکان معصوم مدرسه وارد کند که از اتلاف هر هزینه‌ای برای مدیر آگاه، گزاف‌تر و تلخ‌تر باشد!



تصویر ۵. شاید حتی ساخت یک استخر ماسه کوچک برای یک مدرسه خوب و برای مدرسه دیگر نامطلوب باشد.

اولین پیشنهاد

نخستین پیشنهاد می‌تواند بازی‌بینی همان مدرسه‌ای باشد که در آن مدیریت می‌کنید؛ به شکلی که خود را در معرض انبوهی از پرسش‌هایی قرار دهید که به موضوع ارتباط دارند. مدیر مدرسه، وقتی وارد مدرسه‌اش می‌شود، مثلاً اگر اولین جایی که می‌بیند حیاط مدرسه باشد، باید از خود بپرسد، بپرسد و بپرسد: اکنون چه بازی‌هایی در این حیاط اجرا می‌شوند؟ آیا این بازی‌ها جذابیت کافی دارند؟ اگر بله، آیا برای همه به یک اندازه جذابیت دارند؟ جای کدام دانش‌آموز در حیاط تقریباً همیشه خالی است؟ آیا از همه ظرفیت‌های حیاط برای ابعاد گوناگون وجودی دانش‌آموزان استفاده می‌شود یا حیاط فقط یک محیط با دو سه بازی ورزشی است؟ آیا تکرار بازی‌های موجود در محیط حیاط مدرسه همواره نشاط‌آور و آموزنده است یا تکراری و کسل‌کننده شده است؟ جای چه عناصری برای توسعه بازی‌ها در حیاط خالی است؟ آیا از عناصر طبیعی با رویکرد بازی با طبیعت هم استفاده شده است؟ آیا از ظرفیت آفتاب، چرخه آب یا بارش باران برای بازی‌های آموزنده استفاده شده است؟ آیا به بازی‌هایی که تعامل سودمند اجتماعی را در مدرسه گسترش می‌دهند فکر شده است؟ آیا بازی‌هایی که به دوستی بیشتر دانش‌آموزان با محیط زیست منجر می‌شوند، در حیاط مدرسه وجود دارند؟ اصلاً آیا بازی‌هایی که در آن‌ها تجربه‌هایی از جنس زندگی واقعی به وجود می‌آیند، در حیاط مدرسه طراحی و اجرا شده‌اند؟ آیا بازی‌های موجود از ایمنی کافی برخوردارند؟ آیا عناصر ساختمانی موجود در حیاط، مشوق بازی هستند یا به علت‌های گوناگون، از جمله ایمنی پایین یا یکنواختی زیاد، مانع از آن می‌شوند؟ و بسیاری سؤالات که دیگر ظرفیت نگارش آن‌ها وجود ندارد. مدیر باید از خود بپرسد و بپرسد و این سؤالات را مکتوب کند و از معاونان و همکارانش هم بخواهد از دریچه نگاه خود مواردی



را به این سؤالات اضافه کنند.

تصویر ۶. از خود بپرسید
حیاط مدرسه شما چه
ظرفیت‌هایی برای انواع
بازی دارد؟

همین کار را می‌توان برای هر کلاس درس، کتابخانه، آزمایشگاه، کارگاهی که سرشار از ظرفیت‌های بازی‌محور جذاب و سودمند است و حتی راهروها، نمازخانه و ناهارخوری مدرسه انجام داد. وقتی این سؤالات به خوبی و دقت جمع‌آوری، تدوین و دسته‌بندی شوند، شما می‌بینید که در موقعیتی واقع شده‌اید که از یک سو لازم نیست همه آنچه را در دنیای علم بازی‌ها تعریف و مطرح شده است مطالعه کنید، بلکه به شکلی هدفمند و گزینشی، به دنبال پاسخ سؤالات خود می‌گردید و البته چه بسا در این جست‌وجو به مواردی بسیار برمی‌خورید که در سؤالات شما موجود نبوده‌اند، اما می‌توانند در تبدیل مدرسه و ظرفیت‌های آن به محیط بازی‌محور کارآمد راهنمای شما شوند. از سوی دیگر، برای اقدامات عملی، تا حدود زیادی آماده می‌شوید و به اصطلاح بی‌گدار به آب نمی‌زنید. زیرا همه جوانب را تا حد امکان بررسی و مطالعه کرده‌اید، بدون اینکه در مرحله مبانی نظری و پیچیدگی‌های آن گرفتار و متوقف شده باشید. هر چند پرسشگری هم کار چندان آسانی نیست، اما برای مدیر آگاه و با تجربه، اصلی اساسی در همه زمینه‌ها، از جمله موضوع مورد بحث ماست.

سخن آخر

مدیران روزآمد کاملاً واقف‌اند که محیط‌ها و امکانات بازی در مدرسه تنها به زمین فوتبال یا تاب و سرسره و استخر توپ ختم نمی‌شود. برای این مدیران، توجه ویژه و همچنین پرسشگری در این زمینه و تلاش برای توسعه و رسیدن به پاسخ‌های عملی آن پرسش‌ها بسیار اهمیت دارد. در شماره‌های آینده با این مدیران همراهی می‌کنیم تا با طرح برخی از این پرسش‌ها و پرداختن به پاسخ‌های احتمالی آن‌ها، به‌نجوی که برای بیشتر مدرسه‌ها قابلیت استفاده نظری و عملی داشته باشد، تا حدودی مسیر را برای توسعه مدرسه‌ها به سمت رویکرد بازی‌محوری در طراحی محیط‌های این بازی‌ها هموار کنیم. البته تلاش می‌شود ضمن توجه به ویژگی‌های محیط‌های بازی در مدرسه، به نمونه‌های عینی و عملی در این رابطه هم اشاره شود. ■

