



گفت و گو

اسباب بازی مدرسه‌ای

در گفت‌وگو با آیدین مهدی‌زاده تهرانی

گفت‌وگو از علی شیرکرمی
کارشناس ارشد تکنولوژی آموزشی

دکتر آیدین مهدی‌زاده تهرانی دبیر شورای نظارت بر اسباب‌بازی و مدرس مباحث طراحی و توسعه است. وی دکترای خود را در رشته برنامه‌ریزی درسی از دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی اخذ کرده و علاوه بر نوشتن چندین مقاله در حوزه یادگیری و آموزش هنر و سابقه مدیر مسئولی مجله با محوریت طراحی صنعتی، مؤلف کتاب درسی هنرستان در رشته نقشه‌کشی صنعتی است.

● به‌عنوان اولین سؤال و ورود به مبحث، در مورد مفهوم بازی، سرگرمی و اسباب‌بازی برایمان بگویید؟

● محدودیت‌های زندگی روزمره خیلی وقت‌ها انسان را به سمت فعالیت‌هایی می‌برد که بتوانند دقایقی شرایط فعلی و دغدغه‌های روزمره خود را فراموش کنند. شاید هیچ‌کدام از این فعالیت‌ها به سلامتی بازی نباشد. به‌طور عمده، ما فضای بازی را با دو جریان روان و تن مرتبط می‌دانیم. بعضی بازی‌ها اندام‌های حسی و حرکتی ما را تحت تأثیر قرار می‌دهند و بعضی دیگر تنها ذهنی هستند. اما لذتی که ما از بازی کردن تجربه می‌کنیم، در فعالیتی ذهنی ریشه دارد. در واقع شرایطی که ایجاد می‌کنیم تا از زندگی روزمره فاصله بگیریم، در فضای ذهنی ما ایجاد می‌شود.

ما بازی را یک فعالیت آزاد می‌دانیم که نیازی به هدف، توجیه یا وسیله ندارد. گاهی اوقات گزینه‌هایی را به بازی اضافه می‌کنیم مثل هدف، ابزار و غیره. معمولاً وقتی قوانین بازی‌ها بیشتر می‌شود، این قوانین خود شرایط انقطاع از محیط پیرامون را فراهم می‌کنند و باعث می‌شود ما از فضای بازی به سمت فضایی مانند سرگرمی حرکت کنیم. نقطه مشترک سرگرمی و جریان بازی همان فضای مولکولی و موقتی است که می‌توانیم در آن روزمرگی‌ها را فراموش کنیم. خیلی‌ها معتقدند بازی کردن یک روش یادگیری است اما عبارت بهتر این است که بازی کردن تنها روش یادگیری است. در موارد دیگر، ما با

شبه یادگیری روبه‌رو هستیم و نه یادگیری. فرد برای تنبیه نشدن و برای اینکه معلم به او فشار نیآورد، سعی می‌کند طوطی‌وار مطالب را حفظ کند. به این موارد اصلاً یادگیری نمی‌گوییم، چرا که بعد از اتمام آزمون و ارزشیابی، این مطالب فراموش خواهند شد. مقاومت ذهنی و سازوکار دفاعی ذهن به دنبال حذف مطالبی است که بدون لذت و با فشار به ذهن وارد شده‌اند. برای همین است که معتقدیم بازی تنها روش یادگیری است.

فعالیتی ذهنی که خون را در مغز به گردش در می‌آورد، کارایی مغز را بالا می‌برد. در چنین وضعیتی، وقتی به سرتان دست می‌زنید، می‌بینید گرم شده است. ما متأسفانه از کلمه سرگرمی، به‌خصوص به دلیل ترجمه عبارت Entertainment، به معنی وقت‌گذرانی و کار بی‌بهره کردن استفاده می‌کنیم. اما اگر خوب به این واژه دقت کنیم، می‌بینیم این سرگرم‌شدن به معنی آن است که بتوانیم تمرکز خود را از شرایط و دغدغه‌ها برداریم. در فرهنگ ما این معنی منفی به نظر می‌آید، چون تداعی‌کننده این است که دیگر حواس به جریان عادی زندگی نیست و گویی زندگی عادی در اولویت دوم قرار گرفته و این اتفاق بدی است!

اگر بازی‌ها هدفمند شوند و ما به دنبال ساختن چیزی باشیم نه تخریب چیزی، بازی با عنوان و مفهوم سرگرمی‌های سازنده یا بازی‌های هدفمند ما را وارد فضای جذابی می‌کنند. ساده‌ترین

هدف، برد و باخت است؛ یک هدف مشخص برای بازی کردن. ما در این هدف، نسبت به شرایط بازی، اولاً آن را قانونمند و سپس آن را هدفمند نیز کرده‌ایم. این هدف نصب‌شده در بازی یا سرگرمی، آن را وارد فضای جدیدی می‌کند که حالا مدیریت و مهندسی لازم دارد. گاهی به آن بازی جدی نیز می‌گویند که تعریف غلطی است، زیرا بازی‌ها همیشه جدی و مهم هستند. اما برخی پژوهشگران از این عبارت برای اشاره به سرگرمی‌هایی با رویکردهای مشخص آموزشی استفاده می‌کنند.

عبارت معروف‌تری در زبان انگلیسی هست با عنوان گیم^۲ که ما در فارسی برای آن معادلی نداریم، زیرا ما در فرهنگ خودمان بازی را نسبت به هر هدفی که در آن گنجانده می‌شود، ارجح می‌دانیم، در واقع منظور از گیم، گنجاندن یک هدف مشخص روی بازی است. به این شکل بازی ما تبدیل به گیم می‌شود. با این تعریف می‌توان کلمات رقابت و مسابقه را معادل بازی در نظر گرفت. اما اصل کار همان بازی^۳ است و سرچشمه همه این تعریف‌ها بازی است. برای مثال، اگر عنصر فعالیت آزاد بازی را از آن بگیریم و به آن قاعده اضافه کنیم، بازی‌های با قاعده خواهیم داشت. اگر به بازی که یک فعالیت هدف‌آزاد است، هدف مشخصی بدهیم، بازی هدفمند خواهد شد. توجه داشته باشید، بازی‌های هدف‌آزاد بی‌هدف نیستند و در کل چیزی به اسم بازی بی‌هدف نداریم، چراکه حداقل از بازی لذت می‌بریم. اما اگر ما هدف را تعیین کنیم، بازی به گیم تبدیل می‌شود. در نتیجه ما تعریف‌هایی داریم مثل بازی، سرگرمی و گیم. بازی‌ها غالباً با انگیزه خود فرد شروع می‌شوند، اما گاهی ممکن است این انگیزه وجود نداشته باشد. به عبارت دیگر، ممکن است عامل آغازگر بازی را نداشته باشیم، یعنی ممکن است برای ترغیب و ترویج بازیکن یا فرد به ابزار نیاز داشته باشیم. ابزارها در دنیا به‌مثابه ماشین‌ها هستند. به این معنی که کار را راحت‌تر می‌کنند. جایی که کار برای ما سخت می‌شود و ما دچار توقفی در جریان خود به خودی می‌شویم، به ماشین‌ها نیاز خواهیم داشت. در اینجا است که اسباب‌بازی‌ها خود را نشان می‌دهند. اسباب‌بازی‌ها عموماً در یک دسته خیلی بزرگ خود ایجادکننده، تحریک‌کننده و آغازگر قرار دارند. رنگ، فرم، صدا و جذابیت بصری دارند. این موارد باعث می‌شود جریان ایجاد انگیزش برای شروع جریان بازی تسهیل و تشویق شود. گاهی اوقات جریان بازی و اسباب‌بازی آن قدر به هم نزدیک می‌شوند که واقعاً تفکیک اینکه اول بازی بوده یا اسباب‌بازی، بسیار دشوار می‌شود.

همان‌طور که پیش‌تر گفته شد، وقتی ما لذت را از بازی می‌گیریم یا به آن هدف‌های متفاوتی می‌دهیم و جریان بازی سفت و خشن می‌شود، این جریان الزام وجود ابزار بازی را بیشتر می‌کند. در نتیجه، بازی (گیم) بدون ابزار یا اسباب‌بازی معنی ندارد. بازی‌های آموزشی همیشه نیازمند ابزاری هستند که انگیزه اولیه را برای فرد ایجاد کنند. خیلی اوقات دلیل استقبال نشدن از بازی‌های آموزشی، به خاطر جذاب

نبودن یک ابزار یا اسباب‌بازی است. بحث دیگر فعال بودن خود فرد در جریان بازی است. اگر طیفی را از بازی و سرگرمی تا گیم و مسابقه در نظر بگیریم، می‌توانیم آن را در یک بازه فعال و منفعل بودن بازیکن نیز تصور کنیم. مثلاً در فضایی که فرد در حال تماشای یک فیلم پرنرنگ و لعاب در محیطی بسیار جذاب است، سازنده و فعال بودن کار بسیار سختی است. به‌همین دلیل به چنین سرگرمی‌هایی نمی‌گوییم سرگرمی سازنده.

● سرگرمی‌های سازنده چه ویژگی‌هایی دارند؟

● ما از مجموعه‌ای از سرگرمی‌ها به‌عنوان سرگرمی سازنده یاد می‌کنیم که میزان فعالیت فرد در سه لایه به حد اکثر برسد: ۱. ساختن محیط پیرامون؛ ۲. ساختن ذهن؛ ۳. ساختن آینده. در واقع با این تمرین‌ها و تحریک‌هایی که در بازی وجود دارد، کودک یا دانش‌آموز آینده خود را نیز می‌سازد. وقتی یک کودک در حال بازی با بلوک‌های ساختمانی یا سازه‌های چوبی است، علاوه بر اینکه چیزی می‌سازد، در حال ساخت ذهن و ساخت آینده خود نیز هست. اگر چنین شرایطی بر سرگرمی حاکم باشد و میزان فعالیت شخص بازیکن به حد اکثر خود برسد، ما به آن می‌گوییم سرگرمی سازنده. پس فعال بودن فرد نیز بسیار مهم است.

● پیشنهاد شما به معلمان برای استفاده از بازی و اسباب‌بازی در کلاس درس یا فضای آموزشی چیست؟

● خیلی اوقات وقتی درباره بازی و اسباب‌بازی در کلاس درس صحبت می‌کنیم، ذهن به این سمت می‌رود که می‌خواهیم توپ، ماشین و کامیون سر کلاس ببریم. این تفکر به دلیل آن است که مربیان و مسئولان تربیتی بازی و اسباب‌بازی را نمی‌شناسند. وقتی می‌گوییم اسباب‌بازی، بیشتر افراد فکر می‌کنند درباره عروسک دلقکی حرف می‌زنیم که کودک می‌شود و با سرو صداهای گوناگون به حرکت در می‌آید. بازی را به مفهوم عامی به‌عنوان یک فعالیت باز و هدف‌آزاد، پر لذت و فعال‌کننده شخص در نظر بگیرید که فرد در آن به دنبال ساخت ذهنی است. آن وقت مثلاً به این فکر کنید که معلمی می‌خواهد درس دوزیستان را تدریس کند. هم‌زمان که با دانش‌آموزان حرف می‌زند، نحوه ساخت یک قورباغه کاغذ تا (اوربگامی) را نیز آموزش می‌دهد. بعد دانش‌آموزان می‌توانند با قورباغه سرگرم شوند و حتی مسابقه بگذارند که قورباغه چه کسی از همه بیشتر می‌پرد. یعنی دانش‌آموزان هم در حال بازی هستند و هم یادگیری درس. نکته اینجا است که این سرگرمی و بازی نباید از بیرون کلاس آمده باشد. یعنی معلم نباید یک اسباب‌بازی را با خود به سر کلاس درس ببرد. موضوع اسباب‌بازی‌های ساختمانی یا اسباب‌بازی‌های که خود کودک می‌سازد یا حتی بحث ابزارهای آموزشی و بسته‌های «خودت بساز» (DIY) اینجا مطرح می‌شوند. زیرا اینجا درباره فعالیت کامل خود کودک و سازنده بودن صحبت

بازی باید بخشی از طرح درس باشد. در غیر این صورت بازی نابود می‌شود و شکل جایزه پیدا می‌کند. این اشتباه برای آزمایشگاه‌های مدرسه‌های ما، زنگ ورزش و زنگ هنر نیز پیش آمد. اهداف قابل ارزشیابی حوزه بازی پیچیده هستند



● به نظر شما می‌شود ساعت یا فضایی را در مدرسه به بازی اختصاص داد؟

● این کار را چندان توصیه نمی‌کنم. بازی باید بخشی از طرح درس باشد. در غیر این صورت بازی نابود می‌شود و شکل جایزه پیدا می‌کند. این اشتباه برای آزمایشگاه‌های مدرسه‌های ما، زنگ ورزش و زنگ هنر نیز پیش آمد. اهداف قابل ارزشیابی حوزه بازی پیچیده هستند و بررسی آن‌ها ساده نیست. همچنین، ارزشیابی اهداف موردنظر در فضای بازی در کوتاه‌مدت امکان‌پذیر نیست. با این توضیحات، چنین فضایی در مدرسه قطعاً به اتاقی تبدیل می‌شود که در آن همیشه بسته خواهد ماند و دانش‌آموزان هرگز روی آن بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها را نخواهند دید. برای همین، ما بازی را باید به‌عنوان ابزاری درهم‌تنیده در فضای درس ببینیم. به‌طور کلی، حتی استقلال فضای جغرافیا از ریاضی هم منتفی است. هیچ متفکر آموزش و پرورش به چنین مسئله‌ای قائل نیست که فضاهای گوناگون یادگیری از یکدیگر تفکیک شوند، چه برسد به بازی که مبحثی درهم‌تنیده در تمام رشته‌هاست. درهم‌تنیدگی در فضای برنامه‌درسی حکم و در واقع ستون برنامه‌ریزی درسی است و اگر به هر روشی این ستون را زیر سؤال ببریم، در واقع یادگیری را زیر سؤال برده‌ایم.

پی‌نوشت‌ها

1. play
2. game
3. print & play

می‌کنیم. پس موضوع اصلاً این نیست که ما اسباب‌بازی را با خودمان سر کلاس درس ببریم، بلکه مهم این است که ما اسباب‌بازی را بشناسیم. یکی از بدترین اتفاقات ممکن در کلاس درس، نجس‌بودن فضای بازی و اسباب‌بازی یا برخورد با دنیای بازی به‌عنوان اقتصاد «بهم‌مهری» (ژتونی) است. به این معنی که به دانش‌آموزان بگوییم اگر درس را خوب گوش بدهند، می‌توانند بازی کنند. با این روش، نه دیگر دانش‌آموزان درس را گوش می‌دهند و نه دیگر بازی به مثابه تعریف‌های پیش‌تر گفته‌شده بازی است.

● ویژگی‌های اسباب‌بازی‌هایی که داخل کلاس درس می‌توانند استفاده شوند چیست؟

● این ویژگی‌ها شامل چند موردند:

۱. معلم نباید بابت خراب‌شدن این اسباب‌بازی‌ها ناراحت شود. زیرا دانش‌آموزان قطعاً این اسباب‌بازی‌ها را خراب می‌کنند. اینجا خراب‌کردن اسباب‌بازی به‌معنی دشمنی با معلم نیست، بلکه به معنای کنجکاوی بیش از حد یا حتی کنجکاوی خوب است. به همین دلیل این اسباب‌بازی‌ها حتماً باید قابلیت تعمیر داشته باشند و قطعات تشکیل‌دهنده اسباب‌بازی‌ها نباید ریز باشد که گم شوند.
۲. این اسباب‌بازی‌ها حتماً باید نیمه‌آماده باشند. اسباب‌بازی‌های آماده در کلاس درس جایی ندارند. چرا می‌گوییم نیمه‌آماده؟ به این دلیل که اگر کل اسباب‌بازی را خود دانش‌آموز سرهم کند یا بسازد، وقت زیادی از کلاس گرفته می‌شود. پس اسباب‌بازی‌های نیمه‌آماده گزینه‌های مناسبی هستند.
۳. حتماً دانش‌آموزان بتوانند در آن دخل و تصرف کنند. مثلاً روی آن نقاشی بکشند یا آن را ببرند یا تکثیر کنند.
۴. حتماً به تعداد کل دانش‌آموزان کلاس قابلیت تکثیر داشته باشند. دسته بازی‌های چاپ‌کن و بازی‌کن برای این کار بسیار مناسب هستند، چرا که به تعداد دانش‌آموزان کلاس می‌توان آن‌ها را چاپ کرد.
۵. حتماً از نظر فضای فکری و ذهنی با فضای درسی ما مرتبط باشند. بی‌ربط بودن سرگرمی، در یادگیری تأثیر منفی دارد.
۶. معلمان حتماً بعد از بازی کردن بازی را نقد کنند و از دانش‌آموزان پرسند چه چیزی یاد گرفته‌اند. به عبارت دیگر، بازی را هدفمند یا سازنده کنند و اجازه بدهند دانش‌آموزان اندکی درباره اینکه چه کردیم و چرا این بازی را انجام دادیم تفکر کنند. خیلی ساده از کنار بازی عبور نکنید و بازی را به معنی بازیچه‌بودن یا وقت‌تلف‌کردن در کلاس یا حتی به‌عنوان جایزه داخل کلاس نبرید. بازی و اسباب‌بازی در فضای کلاس درس مصداق فرصت یادگیری است. یعنی خودش یک مرحله از تدریس است. بدیهی است که در فضای تدریس و کلاس درس که فضای چارچوب‌دار و قاعده‌مند است، از بازی‌هایی استفاده شود که چارچوب و هدف معین دارند.