

بررسی نقش بازی در فرایند یادگیری دانش آموزان

هلن انوری علی آباد، منصوره سبادی^۱ و فرشته جوانمردی^۲

۱. کارشناس ریاضی گرانش دبیری ریاضی دانشگاه آزاد اسلامی واحد بناب و آموزگار

Hanvari1361363@gmail.com

۲. عضو هیأت علمی گروه زبان انگلیسی واحد آباد، دانشگاه آزاد اسلامی آباد، ایران

Mansoureh.sajjadi@yahoo.com

۳. کارشناس مشاوره و راهنمایی و آموزگار ابتدایی

Fakorvahid@gmail.com

چکیده

بازی از کهن ترین فعالیت های فردی و جمعی بشر است و آثار و شواهد حضور بازی در حیات دیرپای بشر به هزاره های دور بازمی گردد و در قالب شواهد سنگ نگاره ها و اشارات مندرج در اساطیر و افسانه ها و نیز در آثار مکشوفه باستان شناختی، برج مانده است. بازی، راهی است برای تخلیه انرژی، ایجاد نشاط و گذران وقت و در عرصه اجتماعی نیز باعث ایجاد انسجام و گسترش همدلی و تقسیم احساسات بشری می شود. از بازی می توان در حوزه آموزش و پرورش نیز بهره برد. بازی موجب شکستن حس یک نواختی و ملالت خاطر دانش آموزان در مدت ارائه درس می شود. همچنین بازی، نشاط و انگیزه دانش آموزان را افزایش می دهد. نیز از بازی می توان برای ساده سازی مفاهیم پیچیده، تجسم عملی مفاهیم انتزاعی و انتقال بهتر و سریع تر محتوای آموزشی بهره برد. در این مقاله به روش تحلیلی و توصیفی به بررسی نقش بازی در فرایند یادگیری پرداخته می شود و هدف، دستیابی به روش های متفاوت و کارا برای انتقال محتوای آموزشی در قالب انواع بازی است. یافته های این مقاله، گویای نقش مثبت حضور بازی در فرایند آموزش و پرورش دانش آموزان است.

کلیدواژه ها: بازی، دانش آموز، آموزش و پرورش، یادگیری

۱- مقدمه

ال. آلن سروف (L. Alan Sraufe) و رابرت جی. کوپر (Robert G. Cooper) دانشمندان رشدگرا، بازی را آزمایشگاهی می‌دانند که کودک در آن مهارت‌های جدید را فرا می‌گیرد و با مهارت‌هایی که از قبل آموخته، عمل می‌کند. کودکان، هنگام بازی اولین درس تسلط بر نفس را می‌آموزند. آن‌ها کشف می‌کنند که تهاجم از طرف بزرگتری که مراقب آن‌هاست پذیرفته نیست. در چهارسالگی رابطه‌ی آن‌ها با همبازی‌ها تبدیل به دوستی‌هایی می‌شود که در آن تعهد دیده می‌شود (مورتن، ۱۳۸۰: ۴۴۲). وقتی وارد دوره‌ی نوجوانی می‌شوند، حیات انفعالی (عاطفی) آن‌ها وسیع‌تر می‌شود و از این حیث، نوجوان آماده‌ی بروز عکس‌العمل‌های هیجانی و عاطفی شدید است. «کتاب به عنوان یکی از انگیزه‌های بیرونی در رشد ذهنی کودک نقش مهمی دارد. ایفای چنین نقشی از جانب کودک نیز مستلزم آن است که کتاب با مراحل رشد و بحران‌ها و عواطف مربوط به آن و توانایی‌های ذهنی در کسب شناخت و نیازهای آن‌ها تناسب داشته باشد و کتاب در صورت انطباق با این نیازها می‌تواند به کودک کمک کند» (پولادی، ۱۳۸۴: ۱۷۱). بازی از ضروریات زندگی کودک است و در رشد ذهنی و جسمی کودک تأثیر ویژه‌ای دارد. کودکان معمولاً بخشی از اوقات شبانه روز خود را صرف بازی می‌کنند و از طریق آن به حواس خود مهارت می‌بخند و به میزان توانایی و نقاط ضعف خود نیز پی می‌برند. هدف آن‌ها از بازی کردن تفریح و سرگرمی، وقت‌گذرانی، شناخت جهان و قرار گرفتن در غم‌ها و کدورت‌هاست. بازی وسیله طبیعی کودک برای بیان خود است.

بازی باعث می‌شود تربیت بر محور لذت قرار گیرد و در نتیجه کودکان از کار دوری کنند و از طریق آن به گسترش نیروهای درونی و مراحلی که برای خویش‌تنداری طی می‌کنند، دست یابند. هم‌چنان که داره بیان کرده است. بازی وقت‌کشی نیست. بلکه اشتغال به حرفه‌ای است که باعث مهارت و شکوفایی استعدادهای اجتماعی می‌گردد (مهجور، ۱۳۷۰: ۵۳). اصطلاح تعلیم و تربیت زودهننگام، اصطلاحی است که غالباً برای تعلیم و تربیت کودکان از ابتدای تولد تا هشت سالگی به کار می‌رود، ضرورت و فوریت تعلیم و تربیت زودهننگام در کشورهای صنعتی و پیشرفته تا بدان جا تکامل یافته که برای سه سال قبل از شروع آموزش رسمی (دوره ابتدایی) برنامه آموزشی نظام دار و سازمان یافته تدوین شده است که در مراکز آموزش پیش دبستانی توسط مربیانی که در این زمینه از دانش و تخصص کافی برخوردار می‌باشند آموزش داده می‌شوند. از عمر این دوره‌های آموزشی در برخی از کشورها نزدیک به دو دهه سپری شده و همه ساله پژوهش‌های گسترده‌ای در جهت بالا بردن کیفیت و اثربخشی آن‌ها انجام می‌پذیرد. برای موفق بودن در عصری که به طور فزاینده‌ای براساس علم و فناوری شکل گرفته است. کودکان ما نیازمند تعلیم و تربیتی هستند که توانایی‌های لازم را برای یادگیری مهارت‌ها و دانش جدید در آن‌ها پایه‌گذاری کنند. دانش، ماحصل کنش مقابل پویا بین فرد و محیط اجتماعی و فیزیکی است چون آموزش‌های پیش دبستانی بیشتر بر محور بازی است. در این مقاله پیرامون بازی و اثرات آن در کودکان به بحث می‌نشینیم.

روانشناسان امروزه دیدگاه گسترده‌تری از جهان کودک و آنچه در آن می‌گذرد را عرضه داشته و تأکید خاصی بر آموزش و پرورش دوران کودکی و نقش مهم آن در زندگی آینده دارند. مطابق برخی پژوهش‌ها، حدود ۵۰ درصد از رشد هوشی کودک از بدو تولد تا ۴ سالگی، حدود ۳۰ درصد از ۴ سالگی تا ۸ سالگی و ۲۰ درصد از باقیمانده در فاصله ۸ تا ۱۷ سالگی شکل می‌گیرد، نتیجه پژوهش‌ها در مورد رشد هوش کودک نشان می‌دهد همان‌طور که بهبود شرایط بهداشتی و تغذیه‌ای می‌تواند بر روی رشد جسمانی فرد نافذ بوده و آن را روز به روز بهتر گرداند. بهبود شرایط محیطی نیز امکان رشد هوشی کودک را هر چه بیش‌تر فراهم می‌سازد به این معنا که شرایط محیطی مساعدتر، امکان استفاده از توانایی‌های بالقوه وراثتی را افزون‌تر و ساده‌تر می‌سازد. در این راستا بازی یکی از عواملی است که بایستی مورد نظر قرار گیرد (مهجور، ۱۳۷۰: ۵۴). یکی از فعالیت‌های لذت‌بخش و سازنده برای همه، به ویژه برای کودکان و نوجوانان بازی است.

۱-۱- بیان مسئله

طبق نظریه روان‌شناسی رشد، از بدو تولد تا ۲۰ سالگی، دوره کودکی نام دارد. دوره کودکی به چهار بخش تقسیم می‌شود که بخش پایانی آن یعنی از ۱۲ تا ۲۰ سالگی، دوره نوجوانی است. نوجوانی، دوره‌ی انتقال از کودکی به بزرگسالی است که عده‌ای این دوره را «تولد دوباره» نامیده‌اند (خدایاری‌فرد، ۱۳۷۵: ۱۳). در دوره کودکی، بازی سهمی عمده در تخلیه انرژی و

ایجاد نشاط و آموزش مهارت‌ها دارد و در بخش موسوم به نوجوانی، این سهم حتی می‌تواند بیش‌تر و پرننگ‌تر و هیجانی‌تر باشد. کودکان از طریق بازی‌ها که با هیجان همراه است، زندگی در دنیای آینده را تمرین می‌کنند. ویژگی‌های هر بازی و فایده‌های آن در رشد همه‌جانبه قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودک باعث شده است که توجه تعداد زیادی از دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت به چگونگی نقش آن در امر آموزش کودکان معطوف شود. بازی برای درمانگران وسیله مناسبی است تا به دنیای کودکان راه یابند و آن را بهتر بشناسند و به مشکلات آنان پی ببرند. بازی آموزش است و کودک از طریق بازی‌ها مهارت‌های گوناگونی کسب می‌کند. بازی، بهترین وسیله‌ای است که از طریق آن می‌توان بسیاری از مفاهیم را آموزش داد (ترکمان و مقدم، ۱۳۷۲: ۴۷) بازی‌های آموزشی از جمله راهکارهایی هستند که استفاده از آنها برای فعال کردن متعلمان و ایجاد خلاقیت در آنها یکی از مباحث اصلی و تخصصی حوزه آموزشی را تشکیل می‌دهد. بازی آموزشی یکی از موقعیت‌های یاددهی - یادگیری به شمار می‌رود و فعالیت‌های سازمان‌یافته و همراه با قوانین مشخص که در آن دو یا چند دانش‌آموز برای رسیدن به اهداف آموزشی از قبل تعیین‌شده در ارتباط با هم قرار می‌گیرند. بازی آموزشی، تحمیلی نیست و باید معیارهایی داشته باشد؛ نخست آنکه متناسب با ویژگی‌ها، نیازها و توانایی‌های کودکان باشد. دوم، به تقویت و دقت و تمرکز و عکس‌العمل به موقع و پرورش خلاقیت توجه داشته باشد. سوم فعالیت‌ها و رفتارهای موجود در بازی تعبیر منطقی (معنی و مفهوم) داشته باشد، چهارم، بین بخش‌های مختلف بازی، رابطه منطقی وجود داشته باشد، پنجم به گونه‌ای طراحی شود که بر اعلام برنده و بازنده تأکید زیادی نشود (افروز، ۱۳۸۶: ۷۳). اینکه از چه زمانی نظر متفکران به اهمیت بازی در رشد کودک جلب شده است، تاریخ مشخصی ندارد، ولی شاید فلاسفه یونان از جمله افلاطون، از اولین کسانی باشند که به ضرورت و نقش بازی در رشد کودک توجه کرده‌اند. در بین مریبان، شاید برجسته‌ترین کسی که به مطالعات منظم در زمینه بازی و اهمیت آن در تربیت کودک پرداخته است، فروید باشد. از اواخر قرن ۱۹ به بعد تحقیقات بسیار وسیعی در این زمینه انجام شده و روان‌شناسان، نظرات متعددی در این باره داده‌اند (علیخانی، ۱۳۹۰: ۸۲). به عقیده متخصصان حوزه‌های آموزش، استفاده از بازی‌های آموزشی در فرایند تدریس، از جمله راهکارهایی است که زمینه لازم را برای افزایش فعالیت‌های یادگیری متعلمان فراهم می‌سازد. از دیدگاه این متخصصان، بازی‌های آموزشی بر خلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آنها منحصر نمی‌شود، بلکه با تغییر در عناصر یا نحوه بازی، قابلیت استفاده برای آموزشی در تمامی شرایط سنی را دارند، ضمن آنکه استفاده از بازی به متعلمان و فرایند یادگیری منحصر نیست، بلکه در فرایند یاددهی نیز امکان و به عبارت دقیق‌تر، ضرورت طراحی و به کار بستن آنها احساس می‌شود. بازی‌های آموزشی خوب بیشتر بر تفکر و برنامه‌ریزی تأکید می‌کنند تا حفظ کردن مطالب. دانش‌آموزانی که در یادگیری مفاهیم موجود در نوشته‌ها و متون چاپی با مشکل روبه‌رو هستند، بازی‌ها را درک می‌کنند و غالباً اعتماد به نفس خود را از راه نقش‌آفرینی توسعه می‌دهند. امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به وسیله پژوهش‌های گسترده مورد توجه قرار گرفته است. بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی آموزشی، اخلاقی، شخصیتی و اجتماعی تأثیر می‌گذارد و ارزش تشخیصی و درمانی نیز دارد (ترکمان و مقدم، ۱۳۷۲: ۲۵). در این مقاله به بررسی نقش مثبت بازی در فرایند آموزش و پرورش دانش‌آموزان پرداخته می‌شود.

۱-۲- پیشینه پژوهش

تاکنون پژوهش‌هایی چند درباره ماهیت بازی و نقش تعلیمی آن صورت گرفته و هر یک از زوایای به این پدیده پرداخته‌اند. برخی از این پژوهش‌ها عبارتند از:

- بهروزنی، پرویز. (۱۳۸۶). «نقش بازی در تعلیم و تربیت کودکان». *مجله پیام زن*. شماره ۱۸۱. صص ۴۵-۴۸. در چکیده این مقاله می‌خوانیم که از ویژگی‌های دوره کودکی، بازی کردن است. بازی شیوه طبیعی فعالیت در این دوره است. بازی‌های کودک در سنین مختلف ویژگی‌های مخصوصی دارد. ابتدا بازی او با اشیا است و سپس شامل انسان‌ها می‌شود. از سنین سه و چهار سالگی به تدریج به بازی‌های گروهی و اجتماعی روی می‌آورد. در این بازی‌ها کودک به قواعد و مقررات بازی‌های گروهی تن در می‌دهد و با دیگران همکاری می‌کند و در این همکاری است که او رفتار با دیگران را تمرین می‌کند و با اصول و قواعد زندگی جمعی و مراعات انضباط عملی به تدریج آشنا می‌شود و این به رشد اجتماعی و اخلاقی او کمک می‌کند. در هر

حال بازی کودکان در حکم آینه ای است که روحيات، استعدادها و زمينه های روانی کودک را نشان می دهد و در شناخت کودکان باید از آن استفاده کرد. کودکان نمی توانند آنچه را که فکر می کنند و می بینند، شرح دهند. بازی اطفال به ما کمک می کند تا زبان آنها را بهتر بفهمیم. اگر بتوانیم بازی کودکان را درک کنیم، مسلماً قادر خواهیم بود که افکار و عواطف آنها را بشناسیم.

- مفعدی، فرخنده؛ تیموری، زینب. (۱۳۸۵). «تأثیر اسباب بازی های آموزشی بر میزان یادگیری مفاهیم پیش از عدد ریاضی در کودکان پیش از دبستان شهر تبریز». *مجله آموزش و ارزشیابی*. شماره ۲. صص ۲۰۱ - ۲۲۶. در این مقاله می خوانیم: در پژوهش حاضر، شش آزمون در نظر گرفته شد و با استفاده از این آزمون ها یک پیش آزمون و پس از آموزش، با اسباب بازی های آموزشی، پس آزمون به عمل آمد. جهت آموزش، از وسایل ساخته شده توسط شرکت سرگرمی های علمی برای آموزش مفاهیم پیش از عدد ریاضی استفاده شد که شامل: استوانه های اندازه گیری، هرم حلقه ها، مجموعه اشکال طبقه بندی، مهره های رج شونده، ترازو، مکعب های ساختمان سازی می باشند. در این پژوهش، سوال اصلی پژوهشگر این است که آیا اسباب بازی های آموزشی در یادگیری مفاهیم پیش از عدد ریاضی تاثیر دارند؟ نتایج پژوهش پس از مقایسه به وسیله آزمون نشان داد که تفاوت معناداری بین یادگیری این مفاهیم در پیش آزمون و پس آزمون وجود دارد و وضعیت یادگیری دانش آموزانی که با اسباب بازی ها آموزش دیده اند بهتر شده است.

- رضانی چرمهینی، سودابه؛ قربانی، سارا؛ قلمکاریان، سیدمحمد. (۱۳۹۸). «اثربخشی روش بازی های آموزشی بر بهبود حافظه فعال، میزان توجه و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان ابتدایی». *مجله پیشرفت های نوین در روان شناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش*. شماره ۱۵. صص ۷۰ - ۸۹. هدف از این پژوهش، بررسی اثربخشی روش بازی های آموزشی بر بهبود حافظه فعال، میزان توجه و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان ابتدایی بود. روش پژوهش نیمه آزمایشی با طرح پیش آزمون، پس آزمون با گروه کنترل بود. جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان ابتدایی شهر باغبانان در سال تحصیلی ۹۸-۱۳۹۷ بود. پس از نمونه گیری خوشه ای چندمرحله ای، تعداد ۵۰ دانش آموز ابتدایی انتخاب شده و بصورت تصادفی در دو گروه (آزمایش و کنترل) قرار گرفتند. گروه آزمایش مداخله روش بازی های آموزشی را دریافت کرد؛ گروه کنترل هیچگونه مداخله ای دریافت نکرد. ابزار پژوهش شامل آزمون عملکرد پیوسته روسولد و مجموعه آزمون حافظه فعال کودکان پیکرینگ و گدرکل بود. مداخلات طی ۸ جلسه ۹۰ دقیقه ای در مورد گروه آزمایش اجرا شد و داده ها با استفاده از تحلیل کواریانس چندمتغیره تحلیل شد. فرضیه ها در سطح ($P < 0.05$) تایید شد. یافته ها حاکی از اثرگذاری مداخله روش بازی های آموزشی (ضریب اتا برای حافظه فعال، 0.344 ، میزان توجه 0.398 و پیشرفت تحصیلی، 0.357) بر بهبود حافظه فعال، میزان توجه و پیشرفت تحصیلی بود؛ لذا می توان از این مداخله به عنوان مداخله موثر برای بهبود حافظه فعال، میزان توجه و پیشرفت تحصیلی استفاده کرد.

- اخواست، آسیه. (۱۳۸۸). «بازی های آموزشی و تأثیر آن بر فرایند یاددهی - یادگیری دانش آموزان کم توان ذهنی آموزش پذیر». *مجله تعلیم و تربیت استثنایی*. شماره ۹۱. صص ۴۰ - ۴۸. در این مقاله می خوانیم که بازی های آموزشی، توجه بسیاری از راهبران آموزشی را به خود جلب کرد و آنها ارزش رویکرد آموزشی تجربی در افزایش انگیزه و فهم دانش آموزان در محیط های آموزشی را مورد توجه قرار دادند. در طی دهه ی ۱۹۸۰ بیشتر پژوهشگران استفاده از بازی های آموزشی را در کلاس مورد بررسی و تحلیل قرار دادند. و اظهار داشتند که بازی ها در انتقال مفاهیم در محیط های یادگیری قدرتمند هستند و باید عناصر یادگیری مشارکتی از قبیل رقابت، تهییج، کنجکاوی، خلاقیت برای تولید یک محیط یادگیری متفاوت درون یک بازی تجربی جای داده شوند. همه ی کودکان بازی را دوست دارند، در این میان کودکان و نوجوانان کم توان ذهنی، عمدتاً به دلایل مختلف از جمله احساس گریز از کلاس ها و برنامه های درسی و فعالیت های جدی که معمولاً منجر به ارزیابی و نقادی می شود، شیفتگی خاصی نسبت به بازی از خود نشان می دهند و بیشتری توان و انرژی خویش را در حال بازی به نمایش می گذارند. توجه به این ویژگی خاص، استفاده ی مطلوب از موقعیت ها و فرصت های خوشایند بازی برای انتقال پیام آموزشی، به صورت مستقیم و غیرمستقیم، به شیوه ی کلامی یا غیرکلامی و گسترش کنش های شناختی، توسعه ی مهارت های حرکتی و

تعمیق مسئولیت‌پذیری اجتماعی، از اهمیت فوق‌العاده‌ای برخوردار است. از این رو شایسته است اولیا و مربیان همواره توجه خاصی نسبت به این امر مهم داشته باشند (افزور، ۱۳۸۶: ۶۳)

۳-۱- ضرورت و اهمیت تحقیق

نهاد آموزش و پرورش، از مهم‌ترین نهادهای اجتماعی و زیربنای دیگر نهادهاست و از این لحاظ پرداختن به آموزش و پرورش از جنبه‌های گوناگون دارای ضرورت و اهمیت است. یکی از مباحث مهم در آموزش و پرورش نوین، یافتن روش‌های القای غیرمستقیم مفاهیم فارغ از شیوه سنتی تدریس است. از میان این روش‌های نوین می‌توان به بهره‌گیری از بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها اشاره کرد که امروزه در حال یافتن جایگاهی مهم در حوزه تعلیم و تربیت هستند. از این لحاظ شناخت ماهیت بازی و سهم آن در فرایند آموزش و پرورش می‌تواند دارای اهمیت و فواید فراوان باشد.

۲- بحث

۲-۱- بازی چیست؟

درباره بازی، تعاریف متعدد و متنوعی ارائه شده‌است، با این حال تاکنون تعریفی جامع و کامل از بازی در دست نیست و در هریک از تعاریف، با برجسته نمودن بعدی از بازی، دیدگاه خاصی در مورد آن ارائه کرده‌اند و از زاویه‌ای خاص خود به این پدیده نگریسته‌اند.

مطبق یک تعریف، هر نوع فعالیتی که توسط کودکان و به منظور تفریح و تقنین انجام شود بازی به نام می‌گیرد. بازی ابزار تفکر کودک و وسیله‌ای برای سازندگی و آموزش منشاء و تکامل رشد جسمی و ذهنی و وسیله ارضاع حس کنکاو او می‌باشد. کودک به وسیله بازی نیازهای خود را برآورده و عواطف خود را تحت کنترل در می‌آورد. (حاجی اسحاقی، ۱۳۷۳: ۵۶). می‌توان با مطالعه و جمع‌بندی نظرات سایر محققان، تعریف زیر را از بازی بیان داشته است: هرگونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدف داری که در اوقات فراغت با اشتغال و برای کسب لذت تمدد اعصاب، آرام بخشی جسم یا ذهن بازیگر و اوقات نیازهای آتی با دراز مدت فرد یا گروه. چه به صورت انفرادی یا گروهی انجام گیرد. بازی نامیده می‌شود (مهجور، ۱۳۸۰: ۳۰).

بازی فعالیتی است که با تمایل، اختیار و برای سرگرمی و بدون توجه به نتیجه در زمان فراغت انجام می‌شود و باعث نشاط و شادایی می‌شود. به عبارت دیگر بازی به این صورت تعریف شده که بازی یعنی حرکت، جنبش، و فعالیت یا تمرین برای سرگرمی، تفریح یا ورزش است. مشخصه این تعریف این است که تفاوت میان بازی و ورزش مشخص نیست. ورزش یعنی هر گونه فعالیت یا تمرین است که باعث لذت، سرگرمی، تفریح یا اشتغال باشد و یا فعالیتی که نیاز کم و بیش به حرکات شدید و قوی و نیروی بدنی دارد و براساس قوانین انجام می‌شود. به عبارت دیگر چیزی که تعریف ورزش نسبت به تعریف بازی بیشتر است این است که ورزش براساس قوانین مشخص انجام می‌گیرد سقراط: سقراط معتقد است که پرداختن به بازی و فعالیت‌های بدنی در سنین کودکی و نوجوانی، برای تندرستی آدمی در سالهای پیری، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. وی می‌گوید: دریغ است آدمی پیر شود و زیبایی اندام و نیروی پیکر خود را در سالهای جوانی به طور شایسته تکامل نداده، آن را تجربه نکرده‌است (فتحی، ۱۳۸۴: ۹۱). از نظر ارسطو بازی نیروی نهفته‌ای است که روان آدمی را از خواسته‌های مضر و احساسات و امیال چرکین پاک می‌کند (همان: ۹۲).

در احادیث منقول از حضرت محمد (ص)، شرایط تفاهم و همدلی و همچنین فراهم آوردن زمینه رشد شخصیت کودک. رفتن اولیا و بزرگتران در قالب شخصیت آنهاست، نحوه برخورد پیامبر با کودکان از ظرافت، دقت و روشنی ویژه‌ای برخوردار بود و در حساس‌ترین لحظات ندگی، با عمل بازی، رفتار پیامبرانه را به کودکان می‌آموخت. حضرت علی (ع) می‌فرماید: هما کودکان حلیم و بربار باشید و رفتار کودکانه داشته باشید. (حاجی اسحاقی ۱۳۷۳: ۱۳۱).

۲-۲- ضرورت پیدایش بازی و اهمیت آن در زندگانی بشر

آثار مکشوفه باستان‌شناختی، دیوارنگاره‌های انسان‌های نخستین و اشارات اساطیر و افسانه‌ها و ادبیات عامه، گویای حضور بازی از دورترین اعصار در زندگانی بشر است. از نظر حیات‌شناسی، بازی وسیله سلامت جسم و پرورش حواس است زیست‌شناسی نیز بازی را برای رشد اجتماعی و تکامل موجود زنده لازم می‌شمارد. جامعه‌شناسان بازی را برای رشد اجتماعی

افراد ضروری می دانند و به نظر روان‌شناسان، بازی فعالیت منحصر به فرد آدمی است. زندگانی حاضر با گذشته جامعه را در بازی‌ها شاهد خواهیم بود. در واقع می‌توان گفت فرهنگ هر محیط، نوع انتظارات از افراد را برای به عهده گرفتن نقشی خاص در طول زندگانی اجتماعی تعیین کرده و انتظارات خود را از راه بازی به او انتقال می‌دهد. این گفتار را بدین صورت می‌توان توجیه کرد که انسان از روی انگاره‌های محیطی خود، چه رفتار و فیزیکی را الگوبرداری کرده و این الگوها را به صورت آشکار یا نهان در بازی خود مجسم می‌کند. بشر طبیعتاً از تجربیات دیگران بیشتر می‌آموزد تا از حرف‌های آنها. برخی از مسائل تنها با تجربه شخصی آموخته می‌شوند و بسیاری از بازی‌ها در حقیقت، تقلیدی از رفتارهای برتر و به تعبیر ارسطو، نوعی از محاکات هستند. این تقلید، هم موجب هدف‌دهی به رفتارهای کودک می‌شود و هم در تلاش رسیدن به آنچه مورد تقلید است، موجب انگیزه و تحرک می‌گردد. کودک بدون بازی و بازیچه مانند ماهی بدون آب است. از نظر خیان‌شناسی بازی وسیله سلامت جسم و پرورش حواس است زیست‌شناسی نیز بازی را برای رشد اجتماعی و تکامل موجود زنده لازم می‌شمارد. جامعه‌شناسان بازی را برای رشد اجتماعی کودکان ضروری می‌دانند و به نظر روانشناسان بازی فعالیت منحصر به فرد آدمی است (فتحی، ۱۳۸۴: ۶۵).

۳-۲- فایده‌های بازی برای دانش‌آموزان

بازی برای طفل نقش حیاتی دارد. کودک آنچنان بدان علاقه‌مند است که حتی پس از کارهای طولانی و خسته‌کننده به آن پناه می‌برد و خستگی خود را با نشاط ناشی از آن رفع و جبران می‌کند. بازی موجهی برای پرورش روح و سببی برای سرور و انبساط خاطر کودکان است. در سایه آن، صفات اخلاقی و اجتماعی فراوانی را می‌توان به او آموخت و نیز می‌توان روح همکاری، دوستی، صمیمیت، فرماندهی و انضباط را در او پدید آورد. در ضمن بازی می‌توان به کودک درس اخلاق داد ضوابط و مقررات را به او تفهیم کرد، قواعد و راه و رسم زندگی را به او آموخت و از او عملاً خواست که رعایت حال جمع را کرده و اصول و ضوابط مورد قبول جامعه را بپذیرد. کودک در ضمن بازی در می‌یابد که برای موفقیت نمی‌تواند تکروی کند. اگر بخواهد در کار و زندگی خود موفق باشد، لازم است که فعالیت خود را در جهت درخواست دیگران سوق دهد و در طریق ایجاد وضع مطلوب باشد. بازی در گروه باعث پرورش وجدان فردی است که در زندگی کودک نقش عمده‌ای بازی می‌کند. حدود آزادی او را مشخص می‌نماید راه‌هایی که برای ادامه حیات باید برگزیند، برای او معین می‌نماید (ترکمان، ۱۳۷۴: ۹۴). بازی فواید بسیار دارد که می‌توان آن را به اختصار در سه بخش بیان کرد: جسمانی ارزشی و شناختی، اجتماعی- عاطفی.

۱-۳-۲- فواید جسمانی بازی

کودک دائماً در حال فعالیت بدنی است و این فعالیت‌های ناهمگون و بدون برنامه، ولی با اختیار از طرف کودک است. این فعالیت‌ها سبب رشد جسمانی و هماهنگی آن با حواس کودک می‌شود. مربی با برنامه‌ریزی آموزشی هدفدار می‌تواند از این خصوصیت کودکان حداکثر استفاده را ببرد و آنها را به انجام حرکات و تمرینات مناسب رهنمون شود (حاجی اسحاق، ۱۳۷۳: ۷۳).

۲-۳-۲- فواید ارزشی و شناختی بازی

بخشی از آشنایی کودکان با جهان خارج از طریق بازی‌ها انجام می‌شود. کودک از راه عمل و تجربه در محیط، با پدیده‌ها و مسایل جدید آشنا می‌شود. به هنگام مشاهده، دقت را به کار می‌گیرد و با استفاده از این زمینه‌ها یعنی: مشاهده، تجربه، دقت و ابداع، قدرت انتخاب بهترین راه حل را به دست می‌آورد و قادر می‌شود که شناخت صحیح‌تری از پدیده‌های محیط خود کسب کند. کودک به هنگام بازی به استدلال می‌پردازد و قضاوت می‌کند، به حل مسایل می‌پردازد و نهایتاً از فعالیت‌های خود نتیجه‌گیری می‌کند (همان: ۶۱).

۳-۳-۲- فواید اجتماعی و عاطفی بازی

کودکان گاه ساعت‌ها با خود مشغولند و یا با مخاطبی غیب سخن می‌گویند. آن زمان که از غالب خود بیرون می‌آیند، دیگران را مخاطب می‌سازند. یک کودک عادی به محض برخورد با کودک دیگر اغلب رابطه انسانی و دوستانه‌ای را در بازی و وسایل و فعالیت‌های سهیم کند و به این ترتیب، حس همکاری تعاون و احترام به زندگی دیگران را در بازی می‌آموزد. روح

فرمانبرداری از مقررات وضع شده در بازی‌ها او را به فرمانبرداری از مقررات اجتماعی عادت می‌دهد. قدرت سازماندهی مدیریت و سلسله مراتب را به او آموزش می‌دهد (همان: ۴۲). کودک ضمن بازی با اسباب بازی های گوناگون، رنگ، اندازه، ترکیب، ارزش و اهمیت اشیا را در می‌یابد و به تدریج که بزرگ می‌شود، مهارتهای زیادتری از راه بازی کسب می‌کند. گردآوری و سایر اشکال بازی در طفولیت سپه می‌شود که کودک اطلاعاتی در باره محیط زندگی خود به دست آورد که تحصیل آنها از راه کتابهای درسی ممکن نیست. خواندن، نمایش، هم آوایی و تماشای فیلم‌های برگزیده، در عین حال که برای کودکان لذت بخش و سرور انگیزد و دایره تجایشان را گسترش می‌دهند، اما کافی نیستند، بلکه کودک از راه بازی، ارزش‌ها و توانایی‌های خود را در می‌یابد و آنها را کشف می‌کند. بازی، در داشتن مفهوم روشنی از خویشتن، کودک را یاری می‌دهد. خلاصه آنکه منبع عمده یادگیری های کودک، بازی است (مفیدی و تیموری، ۱۳۸۵: ۹۴).

۲-۴- نقش بازی در توسعه توانش‌های ذهنی

بازی نقشی عمده و سازنده در گسترش توانایی‌های ذهنی کودکان دارد. توانایی‌های ذهنی امکان ندارد که از توانایی‌های حرکتی پایه جدا باشد. بنابراین، مطالعه این گونه حرکت‌ها و فراهم ساختن امکان پرورش آنها سبب تقویت و حتی ترمیم توانایی‌های دهانی می‌شود. بزرگسالان می‌توانند در ضمن در ضمن بازی با کودکان به درجه هوش و مراتب یافت معنوی آنان پی ببرند. گاهی ممکن است آموزش لفظی به تنهایی کافی نباشد. وقتی که مهارت، مقداری پیچیده باشد. استفاده از بازی برای آموزش دادن آن مهارت می‌تواند بسیار سودمند و موثر باشد و برای کودک هم که نقش بازی می‌کند، آموختن آن به صورت سرگرمی دلپذیری در می‌آید. در این مورد پدر و مادر کودک می‌توانند هر یک نقشی به عهده گیرند و مانند بازیگران نمایش، مسئله مورد نظر را بازی کنند (آذر، ۱۳۸۴: ۷۶). کودک عاشق بازی است و شاید شدیدترین محرومیت برای او آن باشد که از بازی محروم می‌نمایند. همه جا برای او صحنه بازی است و این جنبه در سنین اولیه دارای اهمیت بیشتری است. فعالیت و علاقه کودک به بازی نشانه سلامت اوست. اگر طفلی بازی نکند مریض و بیمار است و باید به درمان او اقدام کرد بازی در عین اینکه وسیله سرگرمی کودک است، جنبه آموزش زندگی و سازندگی نیز دارد و گاه ارزش اشتغال کودک به بازی بیش از ارزش کتاب خواندن است. بازی اگر خوب و هوشمندانه طراحی شده باشد، به کودک فرصت می‌دهد تا به تقویت جنبه‌های جسمی و ذهنی و روانی و عاطفی خود بپردازد و اصول اخلاقی و اجتماعی را به خوبی فرا گیرد. بازی کردن به کودکان فرصت می‌دهد تا به تقویت جنبه‌های جسمی و ذهنی و روانی و عاطفی خود بپردازد و اصول اخلاقی و اجتماعی را به خوبی فرا گیرد. بازی کردن به کودکان فرصت می‌دهد که نیازمندی‌های خود را ابراز کنند. چنانچه وقتی کودکی بخواهد، می‌تواند از طریق بازی، علاقه، محبت، ترس، نفرت و لذت را در کودکان و نوجوانان ظاهر سازد و از این راه می‌توان با نظارت موثر و کافی بر رفتارهای آنان به اصلاح نقایصشان پرداخت. کودک در ضمن بازی می‌تواند مقادیر زیادی علاقه و محبت خود را ابراز کند. ضمن بازی با کودک دیگری او را نوازش می‌کند. بازی‌های مختلف، از انرژی زاید خود را با خریدن جهیدن و دویدن صرف کند (بختیاری، ۱۳۷۵: ۷۳).

۲-۵- بازی‌های آموزشی

بازی‌های آموزشی می‌توانند به عنوان رسانه‌ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده معلمان قرار گیرند. هدف نهایی این بازی‌ها فقط سرگرمی با پر کردن اوقات فراغت نیست. بلکه چنین بازی‌هایی ضمن ایجاد لحظاتی لذت‌بخش و فرح‌انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه‌هایی نزدیک به تجربه‌های واقعی، یادگیری سریع تر و پایدارتری را سبب می‌شوند. حضور فعالانه فراگیران در فرایند یادگیری، مستلزم فراهم‌سازی شرایط و زمینه مناسب در محیط آموزشی است. بازی‌های آموزشی خوب بیشتر بر تفکر و برنامه‌ریزی تاکید می‌کنند تا حفظ کردن مطالب. انسان‌هایی که در یادگیری مفاهیم موجود در نوشته‌ها و متون چاپی با مشکل روبه‌رو هستند، بازی‌ها را درک می‌کنند و غالباً اعتماد به نفس خود را از راه نقش‌آفرینی توسعه می‌دهند (بهرزنی، ۱۳۸۶: ۴۶).

۶-۲- بازی، برای پرورش شخصیت دانش‌آموزان

بسیاری از بازی‌ها برای کودک، آموزنده هستند. طفل در ضمن آن یاد می‌گیرد که چگونه در بین جمع زندگی کند. چه ضوابطی را برای زندگی در نظر داشته باشد، در درگیری‌ها در معرکه زندگی چه موضعی و چه راه و روشی را در پیش گیرد. بازی‌ها، افراد را به مقررات و ضوابط زندگی آشنا می‌کنند، روح سازگاری را در آنها پدید می‌آورند و فنون زندگی جمعی را عملاً یاد می‌دهند. کودک در سایه بازی در می‌یابد که همیشه نمی‌تواند از طریق اعمال خشم به پیش برود. در همه جا نمی‌تواند عصبانی شود و نظرات خود را اعمال نماید. همیشه نمی‌تواند دیگران را وادار به تسلیم خواسته‌های خود کند، بلکه در مواردی هم لازم نیست تسلیم خواسته‌های دیگران باشد، بخصوص که آن خواسته‌ها به حق باشند. بازی به کودکان می‌آموزد که زندگی یک داد و ستد است؛ در ازای دریافت خدمتی، باید خدمتی برای دیگران انجام داد. اگر چیزی از کسی می‌گیریم، باید چیزی هم متقابلاً به او بدهیم وگرنه اجتماع وجود ما را تحمل نخواهد کرد و ما را افرادی مزاحم و انگل و حتی مفت‌خور په حساب خواهد آورد. برخی از بازی‌ها در افراد، سازگاری شغلی پدید می‌آورند و فرد را علاقه‌مند می‌سازد که تن به کاری و شغلی دهند یا مقدمات آن را فرا گیرند، به طوری که در آینده با چشمی باز وارد دنیا کار و مشاغل گردند. نیز آنان در حین بازی در می‌یابند چه کاری مفید و چه کاری مضر است، چه اقدامی خطرناک و چه اقدامی بی‌خطر است و بالاخره بازی افراد را وامی‌دارد که تن به پذیرش و صلح دهند و دریابند که همیشه نمی‌توان از راه جبر و فشار سلطه خود را بر دیگران اعمال کرد (مهجور، ۱۳۷۰: ۴۲).

۳- نتیجه‌گیری

بازی از کهن‌ترین فعالیت‌های فردی و جمعی بشر در طول تاریخ درازآهنگ او بوده است. قدمت بازی به عصر انسان‌های نخستین بازمی‌گردد و انسان‌ها در دیوارنگاره‌های باستانی، گونه‌هایی از بازی‌ها را به تصویر کشیده‌اند و ابزارهای بازی فراوانی در حفريات باستان شناختی کشف شده است که گویای حضور دیرپای بازی در زندگانی بشر است. بازی در زندگانی همه طبقات سنی بشر حضور دارد و در هر سنی یکی از نقش‌های آن برجسته‌تر می‌شود. بازی برای کودکان، افزون بر تخلیه انرژی و ایجاد هیجان، راهی است برای شکوفایی استعدادها. بازی از ضروریات زندگی کودک است و در رشد ذهنی و جسمی کودک تاثیر چشم‌گیری دارد. کودک از طریق بازی نقاط ضعف خود را شناسایی و بر نقاط قوت خویش تمرکز می‌کند. همچنین به وسیله بازی به بیان احساسات خود می‌پردازد و خود را از تمام دل‌مشغولی‌های زندگی دور می‌کند.

ویژگی‌ها و فایده‌های هر بازی در رشد همه‌جانبه قوای فکری، ذهنی و جمعی و شخصیتی کودک باعث شده است تا توجه متخصصان تعلم و تربیت به این امر جلب گردد. بازی‌های آموزشی یکی از راه‌هایی است که باعث بروز خلاقیت در یادگیرندگان می‌شود. بازی‌های آموزشی مجموعه‌ای از فعالیت‌های سازمان‌یافته‌ای است که در چهارچوب قوانین مشخص که در آن دو یا چند دانش‌آموز برای رسیدن به هدف‌های آموزشی از قبل تعیین شده با هم به فعالیت می‌پردازند. بازی‌های آموزشی می‌تواند به عنوان رسانه‌ای مفید و کارآمد در تمامی سطوح رسمی و غیر رسمی، مورد استفاده معلمان قرار گیرد. هدف اصلی این نوع بازی‌ها پر کردن اوقات فراغت یا سرگرمی نیست بلکه ضمن ایجاد لحظاتی فرح بخش با فراهم ساختن تجربه‌های نزدیک به تجربه‌های واقعی یادگیری سریعتر و پایدارتری را به وجود می‌آورد.

بازی‌های آموزشی با گشودن مسیری نو در یادگیری می‌تواند نقش بارزی در بهتر شدن زندگی کودک داشته باشند. بازی‌های آموزشی در رشد آفرینندگی نقش فعالی دارند و موجب کسب تجربیات بهتر و بیشتر و به کارگیری بهتر ذهن در حل مسائل می‌شود. معلم در انتخاب بازی‌های آموزشی باید بسیار دقت کند، بازی را با توجه به سطوح یادگیری و مهارت‌های دانش‌آموزان و متناسب با موضوع درس انتخاب کند، چراکه یک دانش‌آموز زمانی اعتماد به نفس لازم را به دست می‌آورد که مهارت کافی برای انجام آن بازی داشته باشد.

بازی، عامل افزایش رشد و خلاقیت در نوجوانان و جوانان، در سنین آمادگی و پیش از دانشگاه است. در این سن، فعالیت شخص نسبت به گذشته تغییر می‌یابد و روابط جدیدی میان تفکر و عمل وی پدید می‌آید و احساس نشاط و سرزندگی بعد از بازی می‌تواند راهگشای حل بسیاری از مشکلات باشد.

فهرست منابع

- آذر، رسول. (۱۳۸۴). *ارزش‌اهمیت و نقش بازی های سنتی در یادگیری*. تبریز: نشر احراز.
- اخواست، آسیه. (۱۳۸۸). «بازی های آموزشی و تأثیر آن بر فرایند یاددهی - یادگیری دانش آموزان کم‌توان ذهنی آموزش‌پذیر». *مجله تعلیم و تربیت استثنایی*. شماره ۹۱. صص ۴۰-۴۸.
- افروز، غلامعلی. (۱۳۸۶). *مشاوره: پرسش‌ها و پاسخ‌ها روان‌شناختی تربیتی، خانوادگی، فرهنگی و اجتماعی*. تهران: نشر دانشگاه تهران.
- بختیاری، محمد. (۱۳۷۵). «نقش بازی در تعلیم و تربیت کودکان و نوجوانان». *مجله تربیت*. شماره ۱۰۸. صص ۱۵-۱۷.
- بهروزنی، پرویز. (۱۳۸۶). «نقش بازی در تعلیم و تربیت کودکان». *مجله پیام زن*. شماره ۱۸۱. صص ۴۵-۴۸.
- پولادی، کمال. (۱۳۸۴). *بنیادهای ادبیات کودک*. تهران: کانون پرورش فکری.
- ترکمان، منوچهر؛ مقدم، مصطفی. (۱۳۷۲). *بازی‌های آموزشی برای مربیان و اولیای کودکان قبل از دبستان*. تهران: منادی تربیت.
- ترکمان، منوچهر. (۱۳۷۴). *شعر و شکوفه ها*. چاپ سوم. تهران: انتشارات آموزش و پرورش.
- حاجی اسحاقی، سهیلا. (۱۳۷۳). «نقش بازی در یادگیری کودکان». *مجله رشد معلم*. شماره ۱۰۰. صص ۶۰-۶۵.
- رضانی چرمهینی، سودابه؛ قربانی، سارا؛ قلمکاریان، سیدمحمد. (۱۳۹۸). «اثر بخشی روش بازی‌های آموزشی بر بهبود حافظه فعال، میزان توجه و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان ابتدایی». *مجله پیشرفت های نوین در روان‌شناسی، علوم تربیتی و آموزش و پرورش*. شماره ۱۵. صص ۷۰-۸۹.
- علیخانی، علی‌اکبر. (۱۳۹۰). *اندیشه‌ی سیاسی متفکران مسلمان*. تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
- مفیدی، فرخنده؛ تیموری، زینب. (۱۳۸۵). «تأثیر اسباب‌بازی‌های آموزشی بر میزان یادگیری مفاهیم پیش از عدد ریاضی در کودکان پیش از دبستان شهر تبریز». *مجله آموزش و ارزشیابی*. شماره ۲. صص ۲۰۱-۲۲۶.
- مهجور، سیامک رضا. (۱۳۸۰). *روان‌شناسی بازی*. چاپ هفتم. شیراز: نشر ساسان.
- مورتن، هلموت. (۱۳۸۰). *تاریخچه روانشناسی از آغاز تا امروز*. ترجمه محمد لارودی. تهران: پیکان.