

اسم کتاب: روانشناسی بازی (گذری بر آموزش از طریق بازی)

نویسندگان : سهیلا خالقی تبار، یگانه حبیبیان، منصوره سبحانی، اکرم کریمی

پیشگفتار

کودکی زمان بسیار مهم و تاثیرگذاری در زندگی انسان است. همه افراد با وجود تمامی ویژگی‌های خود، در ادامه تجربیات کودکی خود به سر می‌برند که در گذشته آن‌ها را سپری کردند. اولین و مهم‌ترین دوره زندگی انسان، دوران کودکی است و برای اولین بار با طبیعت در این دوره رابطه برقرار می‌کند و روابط اجتماعی خود را آغاز می‌کند و به مفهومی از خود دست پیدا می‌کند. بنابراین، آموزش‌های دوران کودکی برای رشد قوای جسمانی، ذهنی، عاطفی، اعتقادی و اجتماعی کودک ضروری است.

در این دوران، کودکان از طریق بازی‌هایی که با هیجان همراه است، زندگی در دنیای آینده را تمرین می‌کنند. ویژگی‌های هر بازی و تاثیر آن در رشد همه جانبه افراد همچون قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی، اخلاقی، تربیتی و آموزشی کودک، تاثیر گذار است. بازی وسیله‌ای برای بیان احساسات، برقراری روابط، توصیف تجربیات، آشکار کردن آرزوها و خود شکوفایی است. تمام کودکان با وجود اختلافات فردی، سعی دارند در سال‌های اولیه نیروهای خود را به کار اندازند و فعالیت‌های گوناگونی انجام دهند که ظاهراً به بازی معروفند، اما در اصل، سرچشمه نشاط و شادی آن‌هاست. بازی طبیعی‌ترین وسیله آموزش و یادگیری کودکان است. آن‌ها از طریق بازی آموزش می‌بینند، چیزهای تازه کشف می‌کنند، به خاصیت اشیا پی می‌برند، رفتار بزرگ ترها را تقلید می‌کنند و دنیای اطراف خود را می‌شناسند. بازی برای درمانگران نیز وسیله مناسبی است تا به دنیای کودکان راه یابند و آن را بهتر بشناسند و به مشکلات آنان پی ببرند. کودکان بازی‌ها را بهتر از هر حرف و سخنی یاد می‌گیرند و علاقه زیادی به آن نشان می‌دهند. بنابراین، اگر یادگیری همراه با بازی باشد، کودکان بهتر و سریعتر آن را فرا می‌گیرند. لذا تاکید می‌شود که معلمان از بازی‌ها در تدریس خود استفاده نمایند و امید آنکه این کتاب بتواند نشان دهنده مسیر مناسبی در این راستا باشد.

سهیلا خالقی تبار

درمانگر و مدرس دانشگاه

فصل اول

روانشناسی بازی

تعریف بازی

یکی از فعالیت‌های لذت بخش و سازنده برای همه افراد، خصوصاً کودکان و نوجوانان، بازی می‌باشد. بازی فعالیتی است که با میل و اختیار و باهدف سرگرمی و تفریح و معمولاً و به‌طور هنجاری در اوقات فراغت انجام می‌شود. کارکرد بازی‌ها، تفریح و شادابی است. در تعریف علمی، بازی فعالیتی مخصوص کودکان نیست؛ هر فعالیت اختیاری که بر اساس ایجاد لذت و خوشایندی باشد و کم یا زیاد دارای قواعد باشد، بازی محسوب می‌شود. بازی‌ها غالباً اشکال شناخته شده‌ای دارند و در فرهنگ و اقلیم هر قوم می‌توان آن را سراغ گرفت؛ بنابراین بازی‌ها دارای زمینه‌های اجتماعی، اقلیمی و خرده فرهنگی هستند. بازی‌ها عمدتاً توسط وسایلی انجام می‌شوند که بیشتر در مورد کودکان اسباب بازی نامیده می‌شود. امروزه اغلب بازی‌ها به شکل بازی‌های رایانه‌ای می‌باشند و بازی‌های سنتی نیز تا حدی تغییر یافته و مانند گذشته نیستند.

کودکان از طریق بازی‌هایی که با هیجان همراه است، زندگی در دنیای آینده را تمرین می‌کنند. ویژگی‌های هر بازی و تاثیر آن در رشد همه جانبه افراد همچون قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی، اخلاقی، تربیتی و آموزشی کودک، باعث شده توجه تعداد زیادی از دست اندرکاران تعلیم و تربیت به چگونگی نقش آن در حیطه آموزش کودکان معطوف شود. بازی وسیله‌ای برای بیان احساسات، برقراری روابط، توصیف تجربیات، آشکار کردن آرزوها و خود شکوفایی است. بازی از ضروریات زندگی کودک است و در رشد ذهنی و جسمی کودک تاثیر ویژه‌ای دارد. بازی وسیله‌ای است که کودکان از طریق آن احساسات خود را بیان کرده، می‌توانند با دیگران رابطه برقرار کنند. جنبه‌های مختلف عقلانی، جسمانی و اجتماعی کودک در بازی رشد پیدا می‌کند و به همین دلیل بازی در یک کودک فعالیتی جدی است که نمی‌توان او را از آن باز داشت. تمام کودکان با وجود اختلافات فردی، سعی دارند در سال‌های اولیه نیروهای خود را به کار اندازند و فعالیت‌های گوناگونی انجام دهند که ظاهراً به بازی معروفند، اما در اصل، سرچشمه نشاط و شادی آن‌هاست. بازی طبیعی‌ترین وسیله آموزش و یادگیری کودک است. آن‌ها از طریق بازی آموزش می‌بینند، چیزهای تازه کشف می‌کنند، به خاصیت اشیا پی می‌برند، رفتار بزرگ ترها را تقلید می‌کند و دنیای اطراف خود را می‌شناسد.

بازی برای درمانگران نیز وسیله مناسبی است تا به دنیای کودکان راه یابند و آن را بهتر بشناسند و به مشکلات آنان پی ببرند. کودکان بازی‌ها را بهتر از هر حرف و سخنی یاد می‌گیرند و علاقه زیادی به آن نشان می‌دهند. بنابراین، اگر یادگیری همراه با بازی باشد، کودکان بهتر و سریعتر آن را فرا می‌گیرند. لذا تاکید می‌شود که معلمان از بازی‌ها در تدریس خود استفاده نمایند.

همه‌ی ما «بازی» را می‌شناسیم و می‌توانیم در خیابان‌ها، روستاها، شهربازی‌ها و در کلاس‌های درس، «بازی» را تشخیص دهیم. انسان‌ها با هر فرهنگ، و زمینه‌ی اقتصادی یا اجتماعی، از همان سال‌های نخست کودکی، بازی می‌کنند؛ اما تعریف بازی شاید دشوار باشد. پژوهش‌گران و نظریه‌پردازان درباره‌ی ویژگی‌های اصلی تجربه‌های بازی‌محور هم‌نظراند. یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های بازی، کنش‌گری و تسلط کودک بر فعالیت‌اش است. مقصود از کنش‌گری، ابتکار، تصمیم‌گیری و حق انتخاب کودک است. بازی باید درجه‌ای از کنش‌گری داشته باشد تا کودک نقش فعالی در بازی داشته باشد و احساس مالکیت کند. بازی باید به کودک شناخت و اطمینان بدهد تا کودک بتواند مستقل عمل کند و خود مسئولیت فعالیت‌اش را بر عهده بگیرد.

از دیگر ویژگی‌های بازی به نمونه‌های زیر می‌توان اشاره کرد:

- بازی، فعالیت‌ی معنادار است: کودکان بازی می‌کنند تا جهان پیرامون‌شان را درک کنند و با ایجاد پیوند میان تجربه‌های‌شان و آنچه می‌دانند، به معنا برسند؛
- بازی لذت‌بخش است: به کودکان یا بزرگسالانی نگاه کنید که هنگام بازی لبخند می‌زنند و می‌خندند. البته که بازی ناکامی‌ها و چالش‌های خود را دارد؛ مانند این‌که نوبت چه کسی است که به بازی ادامه دهد؟ یا چرا نمی‌توانیم قطعه‌ها را به‌درستی روی هم قرار دهیم؟ اما احساس غالب هنگام بازی، لذت، هیجان و شادی است؛
- بازی فعالیت‌ی است که کودک را درگیر می‌کند: اگر به کودکانی که بازی می‌کنند نگاه کنید، می‌بینید که آن‌ها غرق در فعالیت‌اند و معمولاً بدن و ذهن و زبان‌شان را هم‌زمان به کار می‌گیرند؛
- بازی پویاست: بازی و یادگیری ایستا نیست. کودکان با بازی کردن، مهارت‌ها را تمرین می‌کنند، احتمال‌ها را می‌آزمایند، فرضیه‌ها را بازنگری می‌کنند و چالش‌ها و راه‌حل‌های تازه‌ای را کشف می‌کنند؛
- بازی، ارتباط و پیوندی اجتماعی است: بازی به کودکان امکان می‌دهد تا ایده‌های‌شان را با یکدیگر سهیم شوند، با ارتباط با دیگران، آنان را درک کنند. همچنین بازی، راه را برای درک بهتر دیگری و ایجاد رابطه‌ای قوی‌تر هموار می‌کند.

اهمیت بازی

کودک بدون بازی مانند ماهی بدون آب 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 کودکان ضروری می‌دانند و به نظر روانشناسان بازی فعالیت منحصر به فرد آدمی است.

بازی برای کودکان نقش حیاتی دارد، کودکان آنچنان بدان علاقمند هستند که حتی پس از کارهای طولانی و خسته‌کننده به آن پناه می‌برند و خستگی خود را با نشاط ناشی از آن رفع و جبران می‌کنند. بازی برای پرورش روح، شادابی و انبساط خاطر کودکان مفید است، در سایه آن صفات اخلاقی و اجتماعی فراوانی را می‌توان به آن‌ها آموخت و نیز می‌توان روح همکاری، دوستی، صمیمیت، فرماندهی و انضباط را در آن‌ها پدید آورد.

در ضمن با بازی می‌توان به کودک اصول اخلاقی را آموزش داد، ضوابط و مقررات را به او تفهیم کرد، قواعد و راه و رسم زندگی را آموخت. بازی در گروه نیز، باعث پرورش مهارت‌های اجتماعی و

اخلاقی است که در زندگی کودک نقش عمده‌ای دارد. با آشنایی با قوانین و ضوابط بازی‌ها، حدود آزادی را می‌شناسد و رعایت قوانین را می‌آموزد.



ضرورت بازی

به اعتقاد پیاز، کودکان، فعال و مبتکر رفتار هستند. کودک به سرعت تمایز بین خصوصیات محیط نزدیک خویش را می‌آموزد و به انطباق رفتار خویش در جهت سازگاری با آن می‌پردازد. مشاهدات مختلف گویای این امر است که کودکان از بدو تولد شروع به بازی می‌کنند و آنگاه با افزایش سن و کسب تجربه، نوع بازی خود را تغییر می‌دهند.

در اوائل تولد، بدن کودک مرکز بازی‌هاست. کودک با اعضای بدن خود به بازی می‌پردازد و در واقع، او بازی خود را همراه با مجموعه‌ای از اکتشافات و تکرارها، تکان دادن اعضای حرکتی، ادراکات حسی همراه با حرکات محیطی از قبیل صداها، مزه‌ها و غیره شروع می‌کند و از تجربه آنها لذت می‌برد. حرکت چشم‌ها و صدا درآوردن‌ها، همگی آغازگر بازی کودک است. اطلاعاتی که کودک از طریق بازی کسب می‌کند نه تنها برای زندگی فعلی او بلکه با زندگی آینده او ارتباط می‌یابد. بازی فرایندی است که آماده‌سازی کودک را برای آینده مشخص می‌کند.

بازی برای تحول شناختی، عاطفی، اجتماعی و جسمانی کودک ضرورت تام دارد. بازی راهی برای آشنایی کودک با بدن خود و دنیای پیرامون و وسیله‌ای برای سازندگی کودک است. او از طریق بازی یاد می‌گیرد، ابداع کرده و تجربه کسب می‌کند. همچنین، بازی، موجب تسریع رشد هوشی کودکان می‌شود. در این صورت آشنا کردن کودک با بازی و اسباب بازی، یکی از عواملی است که رشد شناختی کودک را تسهیل می‌کند و برای رشد مهارت‌های ذهنی، نقشی اساسی ایفا می‌کند.

از ارکان مهم مورد توافق اکثر نظریه‌پردازان بازی، تقلید نقش و فعالیت‌های بزرگسالان توسط کودکان از طریق بازی است. همواره در بازی‌ها، نقش جامعه بصورت پررنگ دیده می‌شود. در واقع می‌توان گفت فرهنگ هر محیط نوع انتظارات از کودکان را برای به عهده گرفتن نقشی خاص در طول زندگی اجتماعی تعیین کرده و انتظارات خود را از راه بازی به کودک انتقال می‌دهد. کودک ضمن بازی، راه زندگی کردن در دنیای پر فراز و نشیب، معانی و ارزش‌های دنیای بزرگسالان را می‌آموزد و برای رسیدن به اهداف خود، همچنین تلاش‌های مستمری که دارد، ارزش قائل می‌شود. تمام یادگیری‌ها، تجربیات و کشفیات کودک، بنا به ذوق و سلیقه و توان خاص کودک انجام می‌شود. از این رو کودکان می‌توانند از طریق بازی نمونه‌های متعدد و پیچیده و ظریف زندگی و روابط ما بین آنها را تمرین و تکرار کرده تا آنها را یاد گرفته و در مراحل مختلف زندگی، از آنها بهره‌جویند.

در این زمینه، خانواده نقش مهم و اساسی دارند. رفتار خانواده می‌تواند فرهنگ و جامعه را به کودک بشناساند. در واقع هر رفتاری که از پدر و مادر سر می‌زند، نشان از آداب و سنن و قوانین جامعه‌ای دارد که در آن زندگی می‌کنند، لذا تقلید حرکات والدین و تغییر شکل آن به بازی‌های مناسب، در نزد کودکان نیز نشان از شرایط و قوانین و چهارچوب و هنجارهای رایج در جامعه می‌باشد. کودک در بازی‌های خود، به نحوی برداشت خود از محیط زندگی و آنچه را در محیط خارج وجود دارد، منعکس می‌سازد و چون نمی‌تواند از کلام برای بیان مقاصد خود استفاده کند، از نمادهای مختلف در بازی استفاده می‌کند.

عوامل تاثیر گذار بر بازی

۱- جنسیت: اینکه بازی‌هایی را مخصوص پسران یا دختران دانست، مناسب نمی‌باشد و نمی‌توان گفت که یک بازی فقط برای پسران یا دختران است اما ممکن است بازی معینی، بر حسب آن که دختران یا پسران آن را انجام می‌دهند، شکل متفاوتی به خود بگیرد، یا تمایل آنها بر حسب جنسیتشان، بر بعضی از بازی‌ها بیشتر باشد. دختران اغلب، بازی‌های ساکت، آرام و ظریف را ترجیح می‌دهند و شدت ملایمت بازی آن‌ها نسبت به پسران بیشتر است. همچنین به رعایت اصول و قواعد و نظم بازی، بیشتر مقید هستند. پسران نیز، بازی‌های مربوط به فعالیت‌های بدنی را ترجیح داده و کمتر زیر بار مقررات و قوانین بازی می‌روند و به وضع قوانین توسط خودشان، علاقه مند هستند. لازم به ذکر است که در سنین ۷ تا ۱۰ سالگی، تمایل به بازی با هم جنس خود، افزایش می‌یابد.

۲- سن: کودکان در هر سنی، بازی‌های خاصی را ترجیح می‌دهند. در مرحله اول کودکی (تولد تا ۳ سالگی) تمایل به بازی‌های انفرادی بیشتر است. اغلب بازی‌ها در این سن، با هدف شناسایی اندام‌ها، اشیا و چگونگی کاربرد آن‌ها انجام می‌شود. در مرحله دوم کودکی (۳ تا ۷ سالگی) کودکان علاوه بر بازی‌های فردی، قادر به فعالیت‌های گروهی نیز می‌باشند. کودکان به سمت انجام بازی‌ها با دیگران سوق پیدا می‌کنند و به بازی با همسالان اشتیاق نشان می‌دهند. در اواخر این مرحله، بازی‌ها از حالت انفرادی خارج شده و به صورت بازی‌های قراردادی در می‌آیند. در مرحله سوم کودکی (۷-۱۲ سالگی) کودکان به بازی‌های قراردادی - بازی‌هایی که اصول و قواعد و قوانین خاصی دارد- علاقه بیشتری نشان داده و به انجام آنها مشغول می‌شوند. در مرحله اوایل نوجوانی (۱۲ سالگی) افراد کمتر به سمت بازی‌های مراحل قبلی می‌روند و تعداد بازی‌هایی که در آن شرکت می‌کنند نیز کاهش می‌یابد. همچنین در نوع فعالیت‌هایی که از آن لذت می‌برند نیز، تغییراتی بوجود می‌آید که به بزرگسالان شبیه است.

۳- هوش نیز یکی از عوامل موثر بر انتخاب بازی می‌باشد. کودکان تیزهوش به دلیل توانایی زیادی که در یادگیری بازی‌ها و انجام آن‌ها دارند، اغلب به سمت بازی‌های انفرادی کشیده می‌شوند. همچنین به دلیل سرعت یادگیری و انجام مناسب‌تر بازی‌ها ممکن است در گروه‌ها پذیرفته نشوند. کودکان تیز هوش بیشتر به سمت اسباب بازی‌ها و بازی‌هایی می‌روند که بتوانند با آنها بازی‌های جدید با قواعد متفاوت ابداع کنند. در واقع این کودکان، به دنبال ابتکار و

نوآوری هستند. همچنین، کودکان کم توان ذهنی، به علت توانایی کمتری که در یادگیری و انجام بازی دارند به سمت بازی‌های انفرادی می‌روند و اغلب، در گروه‌ها نیز پذیرفته نمی‌شوند. اما کودکان کم توان برخلاف کودکان تیزهوش به سمت وسایل و اسباب بازی‌هایی می‌روند که بتوانند همان بازی‌های تکراری را انجام بدهند.

۴- تاثیر محیط: منظور از محیط می‌تواند فضا و مکانی باشد که بچه‌ها در آن بازی می‌کنند. فرهنگ هر جامعه‌ای که در آن زندگی و بازی می‌کنند و هم فضای مربوط به بازی، می‌تواند مهم باشد. بعضی از بازی‌ها نیاز به فضای بازتر دارند (مثل بازی فوتبال) و بعضی بازی‌ها نیاز به فضای کمتر دارند (مثل بازی‌های فکری و خاله بازی)



ارزش‌های بازی

یکی از موارد مهم دیگر در بازی، ارزش آن است. بازی نه تنها معنای اتلاف وقت ندارد، بلکه به رشد و تکامل کودکان کمک می‌کند. بازی هم می‌تواند بر رشد و تکامل کودک تاثیر گذار باشد و هم بر مهارت هایشان اثر گذار باشد. همچنین، روی بعد اخلاقی و تربیتی و هم بعد آموزشی و جسمانی تاثیر بگذارد. بچه‌ها می‌توانند از طریق بازی هم آموزش‌ها را کسب کنند و هم مهارت‌هایی را کسب کنند که می‌تواند برایشان مفید و موثر باشد.

۱- ارزش جسمانی: وقتی بچه‌ها شروع می‌کنند به بازی کردن به ازاء فعالیت‌هایی که انجام می‌دهند هم نیروی بدنی آن‌ها، عضلات و اندام هایشان قوی‌تر می‌شود و هم حواس شان می‌تواند تقویت شود (بویایی، شنوایی، چشایی، لامسه و بینایی) بعضی از بازی‌ها ارزش جسمانی بالاتری نسبت به بازی‌های دیگر دارند.

۲- ارزش اجتماعی: کودکان وقتی بازی می‌کنند می‌توانند، شرایط و محیط اطرافشان را کشف کنند. بازی‌ها روی رشد اجتماعی بچه‌ها هم تاثیر می‌گذارند. در اصل بازی‌هایی که بچه‌ها انجام می‌دهند می‌تواند به آنها کمک کند تا مهارت‌های ارتباطات اجتماعی را در خودشان افزایش دهند و باعث ایجاد ارتباطات موثر با افراد غیر از خانواده هایشان می‌شود. همچنین، با توجه به تفاوت‌های فردی و اختلاف نظر و سلیقه، مهارت سازگاری و حل مساله را می‌آموزند. کودکان در بازی‌های گروهی نیز، بر اساس قوانین و قواعد هر بازی، به رعایت نوبت و قواعد پرداخته و مهارت قانون پذیری در آن‌ها افزایش می‌یابد که به اجتماعی شدنشان و درک مفاهیمی چون شکست، پیروزی، تلاش، تفاوت‌های فردی و... کمک شایانی می‌کند.

۳- ارزش اخلاقی: در بعضی از بازی‌ها مفاهیم اخلاقی بر اساس فرهنگ و عرف جامعه به کودکان آموزش داده می‌شود. در هر جامعه‌ای ممکن است مسایل اخلاقی کمی با توجه به هنجارها و چهارچوب‌های آن جامعه متفاوت باشد. با توجه به اینکه آموزش بصورت بازی و بدون حضور در کلاس آموزشی انجام می‌شود به راحتی و بصورت درونی نهادینه گردیده و کودکان با مسایل اخلاقی از جمله احترام گذاشتن، رعایت حقوق دیگران، رفتار مناسب و نامناسب، کمک به دیگران و آشنا می‌شوند.

۴- ارزش آموزشی و تربیتی: کودکان در بازی می‌توانند تجربه کسب کنند، در حین بازی آموزش ببینند، مدیریت کرده و مهارت هایشان را افزایش دهند. مثلاً در بازی، کودکان می‌توانند هیجان‌ها را شناخته و نحوه کنترل و برون ریزی مناسب آن‌ها را یاد بگیرند، مفهوم عدد، شمارش، کوچکتر و بزرگتر، طبقه بندی و... را یادگرفته و همچنین به مفاهیم جدیدی در زندگی بر اثر تجربیات متفاوت، دست پیدا می‌کنند. همینطور، کودکان یاد می‌گیرند که بین واقعیت و تخیلاتشان تفاوت قائل شوند. نقاط ضعف و قوت خود را شناخته و نسبت به تقویت خود، آگاهی بیشتری کسب می‌کنند.

۵- ارزش درمانی: یکی از موارد مهم در ارزش‌های بازی، ارزش بازی در حیطه درمان می‌باشد. کسانی که بازی درمانی انجام می‌دهند، معمولاً بازی‌های هدفمندی را که مربوط به نوع رفتار کودک، می‌شود انتخاب کرده و در جلسات درمانی برای حل مشکلات کودک از آن استفاده می‌کنند. همچنین برای تشخیص و ریشه یابی مشکلات کودکان نیز، از بازی درمانی استفاده می‌شود.

تاثیر بازی در رشد شخصیت کودک

با توجه به مطالب مطرح شده و اینکه بازی در زندگی کودکان نقشی اساسی دارد، می‌توان بیان کرد که در بازی به خاطر داشتن قواعد و قوانین و همچنین نیاز به تلاش و یادگیری مراحل، می‌توان بر صبر، تحمل ابهام، سازگاری، مهارت ارتباطی، رعایت قوانین و اصول و... در کودکان، اثر گذار بود. از طرفی با توجه به شناخت هر چه بیشتر خود، آگاهی از نقاط ضعف و قوت و همچنین ایجاد یک تصویر از خود با توجه به موارد مطرح شده و ویژگی‌های فردی و جنسیتی و... شخصیت افراد رشد پیدا می‌کند. عملاً در بازی، چون کودکان با دنیای اطرافشان ارتباط می‌گیرند، درگیر چالش‌ها و مسائلی می‌شوند که با حل کردن آنها، نسبت به توانایی و مهارت‌های خود، آگاهی بیشتری پیدا کرده و به خود می‌بالند.

نقش بازی در پیشرفت تحصیلی

پیشرفت تحصیلی همواره یکی از دغدغه‌های والدین است. نقش بازی در پیشرفت تحصیلی به خوبی دیده می‌شود و می‌توانید در کنار لذت بردن فرزندان، شاهد موفقیت‌های او هم باشید. این در حالی است که تعداد زیادی از والدین بازی‌ها را دست کم می‌گیرند و به دنبال کلاس‌های تقویتی افراطی هستند.

انتخاب بازی‌های هوشمندانه، نه تنها خود باعث یادگیری، بلکه سبب کاهش استرس و عملکرد بهتر در مدرسه هم می‌شود. تاثیر بازی بر یادگیری کودک در دوران دبستان بسیار پررنگ است و کمکی هدفمند

برای تقویت دانش آموزان ضعیفتر هم می‌باشد. ادغام کردن بازی و درس در کنار هم، روشی بسیار مثبت و موثر است. انتخاب بازی‌های مناسب و هدفمند، به کودکان اعتماد به نفس، خلاقیت، تعامل اجتماعی، ارتباط موثر، حل مساله و ... می‌آموزد. کودکان در حین بازی کردن هم با اشیا و خاصیت آنها و هم با نحوه عملکردشان آشنا می‌شوند، استعدادهایشان شکوفا شده و نظم را فرا می‌گیرند.

تاثیر بازی بر یادگیری کودک غیر قابل انکار است. در این بین نباید نقش مهم والدین را از یاد برد. مربیان و والدین تاثیر بسیاری بر پرورش کودکان می‌گذارند. آن‌ها می‌توانند با کسب آگاهی بیشتر، شرایط را برای رشد کودکان، آسان کرده و به روش بازی کردن، یادگیری را به فرآیندی دلنشین تبدیل کنند. دقت داشته باشید که بازی کردن تنها با اسباب بازی‌ها و وسایل فیزیکی نیست. در واقع یکی از بهترین کارهایی که والدین می‌توانند در حق فرزندانشان، یادگیری و آینده‌شان انجام دهند، بازی با او در خانه است. بازی‌های متنوعی می‌شود در خانه انجام داد. از بازی‌های لذت بخش گرفته تا بازی‌های آموزشی هدفمند که برای کسب مهارت‌های مختلف موثر هستند.



ادراک کودکان

رشد کودکان در سنین مختلف، به ازای مراحل رشدی، متفاوت است. در هر رده سنی، نیازها، تمایلات و توانایی کودکان متفاوت است و بر اساس آن روش آموزش متفاوتی موثرتر خواهد بود.

تا پایان دو سالگی

در دو سال اول زندگی، مغز کودک در هر ثانیه، هزار پیوند عصبی می‌سازد. سرعت این پیوندسازی، به یک میلیون پیوند در ثانیه نیز می‌تواند برسد. این پیوندها در محیطی که امن و محبت‌آمیز و غنی باشد، با بازی و مراقبت، می‌تواند با سرعت بیشتری ساخته شود و به رشد اجتماعی و عاطفی در کودک می‌انجامد.

سه تا پنج سالگی

این مرحله، معمولاً دوره آموزش پیش از دبستان نامیده می‌شود. در این سن، بیشتر کودکان، به مهد کودک و بعد از آن به دوره پیش دبستانی می‌روند. در این دوره، زبان، مهارت‌های اجتماعی - احساسی و ادراکی و ارتباطی کودکان، با سرعت بیشتری رشد می‌کنند. در این مرحله، یادگیری از اهمیت زیادی برخوردار است. یادگیری و مهارت آموزی، با بازی، خواندن داستان، آواز، ارتباط با همسالان و بزرگسالان مراقب کودک و حضور در محیط‌های آموزشی مناسب و باکیفیت، به وجود می‌آید. در سال‌های پیش از دبستان، بازی به کودک کمک می‌کند جهان پیرامونش را کشف و درک کند و تخیل و خلاقیتش را به کار گیرد و پرورش دهد و علاوه بر لذت بردن، مهارت‌های متفاوت و متنوعی را در مسیر زندگی کسب کند.

شش تا هشت سالگی

این مرحله بیش‌تر با عنوان سال‌های نخست دبستان شناخته می‌شود. یادگیری بازی‌محور در این مرحله در کودکان، بسیار اهمیت دارد. اما اغلب به دلیل تمرکز بیش‌تر بر رویکردهای آموزش‌محور، نادیده گرفته می‌شود. با این حال، یادگیری فعال و بازی‌محور در این بازه سنی، می‌تواند تجربه‌ها و آموخته‌های کودکان را با آموزش‌های سال‌های نخست دبستان پیوند داده و انگیزه و دستاوردهای کودکان را در حیطه‌های مختلف، بیشتر کند.

تعریف آموزش پیش از دبستان

امروزه آموزش پیش‌دبستانی مقدمه‌ای ضروری برای آموزش دوران دبستان است. دسترسی به آموزش باکیفیت در دوره پیش‌دبستانی، راهکار مهمی برای بهبود یادگیری و آموزش در دوران دبستان و بیان‌گر کارایی سیستم‌های آموزشی است. آموزش پیش از دبستان به‌عنوان یک مقطع تحصیلی پایه که برنامه‌ای برای کودکان حدود ۳ تا ۶ ساله را در بر می‌گیرد. برای آموزش در این دوره اصل‌هایی حاکم است که از جمله آن اصل کودک محوری، اصل محوریت رویکرد کل نگر، اصل انعطاف پذیری برنامه‌ها، اصل محوریت بازی، اصل محوریت رویکرد ارتباطی در گزینش محتوا و رعایت تفاوت‌های فردی و اولویت دادن به بازی و فعالیت‌های نشاط آور و همسویی با برنامه‌های ابتدایی را می‌توان نام برد. این اصول در قالب اهداف مشخص (طبقه بندی بلوم) به اهداف شناختی، نگرشی/عاطفی، مهارتی در محتواهای متنوع برای ارایه تهیه می‌شود که در فصل پنجم توضیح داده شده است.

آموزش و پرورش دوره پیش از دبستان به‌عنوان درون دادی حساس هم از نظر رشد کلی یک فرد و هم از نظر تأثیر در پذیرش و نگه داری کودکان در سطوح ابتدایی، در سطح کلان مورد تأکید فراوان است. رشد مهارت‌های شناختی، سلامت عاطفی، سلامت جسمی و روانی در این سال‌ها، پایه‌های اساسی موفقیت در بزرگسالی را بنا می‌کند. اگرچه یادگیری در تمام دوران زندگی ادامه دارد، اما سرعت یادگیری در سال‌های نخست کودکی، بسیار بیش‌تر است و یادگیری در این سن از اهمیت بیش‌تری برخوردار است. فراهم کردن زمینه آموزش پیش‌دبستانی با برنامه‌های گوناگون و مریبان متفاوت، کاری پیچیده به نظر می‌رسد. سن ورود به برنامه‌های آموزش پیش‌دبستانی و مدت‌زمانی که به این برنامه‌ها اختصاص داده می‌شود، از کشوری به کشور دیگر، متفاوت است.

تاثیر بازی بر یادگیری کودکان

بازی کردن پررنگترین فعالیت روزمره کودکان است. بازی مختص دوره‌ای خاص از زندگی نمی‌باشد و در تمامی دوران‌های زندگی خودش را به نحوی متفاوت نشان می‌دهد و نمی‌توان تاثیر بازی بر یادگیری را نادیده گرفت. بسیاری از والدین بر این باورند که بازی کردن کودک با یادگیری در تناقض است. این افراد معمولاً نمی‌خواهند کودک تمام وقت خود را به بازی و تفریح بگذرانند. در صورتی که یادگیری و بازی کردن در کودکان در یک راستا هستند، بازی تاثیر فراوانی بر یادگیری کودک دارد و والدین و مربی‌ها باید از بازی‌های متنوع جهت آموزش به کودکان بهره ببرند.

می‌توان از طریق بازی محیط آموزشی را برای دانش آموزان شاد و لذت بخش کرد. زیرا تعاملی بودن روشی مطلوب‌تر از نوع غیر تعاملی آن است. یعنی معلم باید روشی را برگزیند که یادگیرنده در آن فعال باشد و خود، مفاهیم و محتوا را دریافت نماید و فعالانه در یادگیری نیز مشارکت داشته باشد. آموزش و پرورش کودکان، تنها به روش رسمی آن محدود نمی‌شود بلکه روش‌های فراوانی دیگری هم وجود دارد که کودکان از رهگذر آن‌ها، دانش و اطلاعات لازم را به دست می‌آورد و با فرهنگ و هنجارهای اجتماعی و مهارت‌های مورد نیاز در زندگی آشنا می‌شوند. یکی از منابع بسیار مهم در این مسیر و عامل بنیادی در رشد و تکوین شخصیت کودکان و تصحیح کننده یادگیری و رشد آن‌ها بازی می‌باشد. بازی هم به‌عنوان روش یادگیری و تقویت یادگیری و پیشرفت اجتماعی کودک و هم به‌عنوان وسیله‌ای برای بیان عواطف و احساس‌ها دارای قابلیت تربیتی و سازندگی قابل توجهی است. بازی به‌عنوان یک روش طبیعی یادگیری، مؤثرترین و پرمعناترین راه یادگیری برای کودکان، خمیرمایه تفکر است و تنها زبانی است که تمامی کودکان دنیا می‌توانند به راحتی با هم ارتباط برقرار کرده و احساسات خود را منتقل کنند. بازی می‌تواند پشتیبانی مناسب برای فعالیت‌های کودکان باشد که آن‌ها را در موقعیت‌های مختلفی قرار داده و به آن‌ها فرصت می‌دهد تا با رویدادها آشنا شوند. بازی می‌تواند محرکی برای یادگیری باشد.

یکی از مسائل مهمی که در بحث آموزش مطرح می‌باشد استفاده از بازی در فرایند یادگیری و یاددهی می‌باشد. اصولاً روش‌های تدریس فعال نسبت به روش‌های دیگر از بازدهی بهتری برخوردارند. عوامل متعددی در یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان نقش داشته باشد که یکی از این عوامل روش تدریس است. با توجه به این که امروزه روش‌های تدریس فعال به‌عنوان روش‌های سودمند تدریس مورد توجه می‌باشد، با توجه به اینکه یکی از روش‌های تدریس فعال استفاده از بازی است، بازی با ایجاد انگیزه در دانش آموزان می‌تواند به عملکرد و پیشرفت بیشتر دانش آموزان کمک کند. کودک با بازی کردن محیط و دنیای خودش را می‌شناسد. بازی از جمله روش‌های بسیار مفید برای ایجاد انگیزه و همچنین جذاب برای درگیر کردن کودک با مباحث آموزشی است که بعضاً کمتر مورد توجه قرار گرفته است. همچنین، یکی دیگر از بهترین روش‌های آموزش و یادگیری برای دانش‌آموزان و کودکان روش تعاملی است. معمولاً در روش تعاملی دانش‌آموزان درک بهتری از مفاهیم پیدا می‌کنند و موضوعات مختلف را راحت‌تر به ذهن می‌سپارند. یادگیری از طریق بازی یکی از این روش‌های تعاملی است که موجب می‌شود تا دانش‌آموزان به کمک بازی، موضوعات را بهتر درک کنند و در طول یادگیری احساس خستگی کمتری داشته باشند و همچنین در یادآوری مطالب نیز می‌تواند موثر باشد. در حقیقت کودکان و نوجوانان با انجام بازی، نوعی زندگی کردن را تمرین می‌کنند و انواع مهارت‌ها را می‌آموزند. بازی می‌تواند در خلاقیت مؤثر باشد و سبب رشد و شکوفایی استعداد آن‌ها شود. آموزش درس با بازی می‌تواند در دو نوع کاملاً متفاوت باشد که روش تدریس مبتنی بر بازی کامپیوتری و یادگیری از طریق بازی‌های غیر کامپیوتری جزء این آموزش هستند. البته باید توجه داشت که هر نوع بازی نمی‌تواند نقش مؤثری

در یادگیری داشته باشد، بلکه بازی‌ها باید طوری باشد که کودک یا نوجوان از آن بازی احساس رضایت کند و همچنین خود بازی نیز در افزایش تمرکز و یادگیری هر چه بهتر آن‌ها تأثیرگذار باشد.

اهمیت تاثیر بازی بر یادگیری کودکان

بازی کردن علاوه بر آنکه لذت بخش‌ترین فعالیت برای کودکان است، طبیعی‌ترین راه هم برای یادگیری آنها می‌باشد. بهترین روشی که می‌تواند به پیشرفت کودکان کمک کند، سرمایه‌گذاری روی بازی آن‌ها است. یادگرفتن و بازی کردن برای کودکان در یک راستا قرار دارد و از هم جدا نیستند.

کودکان تفاوتی بین یادگیری و بازی کردن قائل نیستند. تا زمانی که آنها از انجام کاری که مشغول آن هستند لذت ببرند، تمامی آموزش‌ها را با آغوشی باز می‌پذیرند. به‌عنوان مثال با استفاده از اسباب بازی‌های پازلی، ساختمان سازی، جورچین‌ها و ... کودک تا حد زیادی برای خواندن و نوشتن و فعالیت‌های آموزشی مربوط به یادگیری در دوره مدرسه و همچنین انجام فعالیت‌های جسمانی، آماده می‌شود. همچنین بازی کردن، یکی از بهترین فعالیت‌هایی است که می‌تواند در راستای آموزش مهارت ارتباط موثر، مفید باشد. همچنین، بازی‌ها تا حد بسیار زیادی قوه تخیل و خلاقیت بچه‌ها تقویت می‌کنند و دنیای درون و اطرافشان را کشف می‌کنند. بازی‌های گروهی به کودکان کمک می‌کند تا با نقش‌های خود و دیگران به خوبی آشنا شوند. آن‌ها بهتر درک کنند و دنیا را از زوایای مختلف ببینند. همین موضوع به برقراری ارتباط بهتر و موثر در جامعه واقعی به آنها کمک می‌کند. در این گونه بازی‌ها، کودک قدرت رهبری و هدایت کردن دیگران را نیز به خوبی آموزش می‌بیند.

در دنیای امروزی که عصر تکنولوژی است، معمولاً بهترین تفریح کودکان، بازی‌های کامپیوتری با موبایل است. نکته‌ای جالب در رابطه با این بازی‌ها وجود دارد و آن اینکه، برخی از بازی‌های کامپیوتری، کمک زیادی به افزایش تمرکز کودکان می‌کند. شاید باور آن سخت باشد اما این بازی‌ها آنقدرها هم که فکر می‌کنید بد و مخرب نیستند. در بسیاری از آن‌ها، مفاهیمی اساسی مانند کار تیمی، هماهنگی، مسئولیت‌پذیری، دقت و ... آموزش داده می‌شود و کودک مهارت‌های مختلفی کسب می‌کند.

فصل دوم

نظریه‌های مربوط به بازی

کودکان سراسر دنیا، اهل هر کجا و هر ملیت و مذهب و قوم و قبیله‌ای که باشند، نیاز به بازی دارند. بازی، فرایندی است همراه با تحرک، احساس آزادی در انتخاب، لذت بخش بودن و بدون اهداف و پاداش مادی، که در اکثر حیوانات و انسان‌ها وجود دارد. کودکان با بازی بزرگ می‌شوند. نظریه‌های مختلفی در زمینه بازی وجود دارد که به دسته‌های متفاوتی شکل گرفته و مورد مطالعه قرار می‌گیرند. در این فصل به مرور مختصر برخی از آن‌ها پرداخته می‌شود.

نظریه‌های مربوط به بازی را می‌توان به دو دسته کلاسیک و دینامیک تقسیم کرد که منظور از نظریه‌های کلاسیک، نظریه‌هایی هستند که علل بازی را بیان کرده و نظریه‌های دینامیک بیشتر بر محتوای بازی تاکید دارند.



نظریه‌های کلاسیک

با توجه به توضیحات داده شده، در ادامه، مختصری به برخی از نظریه‌های کلاسیک اشاره می‌شود.

۱- نظریه انرژی اضافی یا مازاد:

شیلر بیان کرده است که افراد بدون اینکه هدف خاصی برای انجام بازی داشته باشند، برای صرف انرژی اضافی از بازی‌ها استفاده می‌کنند. در نظریه انرژی اضافی، می‌توان وجود نیرو و انرژی لازم را شرط مهم برای انجام هر نوع بازی دانست.

اسپنسر معتقد است که وقتی سلولهای عصبی به اندازه کافی استراحت کنند میل زیادی در افراد، برای انجام فعالیت ایجاد می‌شود و عملاً با بازی کردن یا فعالیت‌های مشابه بازی، انرژی مازاد آنها تخلیه می‌شود. استراحت سلول‌های عصبی باعث می‌شود افراد تمایل بیشتری برای فعالیت داشته و بیشتر به سمت بازی روند.

البته انتقاداتی نیز بر این نظریه آمده است. اینکه ممکن است کودکان فقط برای تخلیه انرژی مازاد خود دست به انجام بازی نزنند، پس در مورد کودکان ممکن است صدق نکند.

بازی در سال‌های اولیه زندگی کودکان، از فعالیت‌های روانی و رشدی محسوب می‌شود. بنابراین فعالیت‌های اضافی و بیهوده نیست و بر اساس همین بازی هاست که کودک به رشد روند ذهنی خود کمک می‌کند. همچنین، بعضی از بازی‌ها هستند که اصلاً نیازی به صرف انرژی زیادی ندارند، مثل پازل و بعضی از بازی‌های فکری که از لحاظ جسمی انرژی زیادی از افراد نمی‌گیرند و بیشتر فکر افراد را درگیر می‌کنند. بنابراین بازی‌های فکری که افراد انجام می‌دهند شاید، خیلی در حیطه نظریه اضافی یا مازاد قرار نگیرد.

۲- نظریه پیش تمرین:

به عقیده گروس، بازی یک سلسله پیش تمرین عمومی است که هدف آن آموزش رفتارهایی است که کودکان در زندگی بزرگسالی خود به انجام آن‌ها می‌پردازند. کودکان از طریق بازی به تدریج با نقش‌ها و وظایف بزرگسالی آشنا می‌شوند و برای زندگی آینده آماده می‌شوند. مثلاً کودکی که نقش پلیس یا معلم

و یا پدر و مادر را بازی می‌کند، اصول اخلاقی، اجتماعی و عاطفی را یادگرفته و تمرین می‌کند. همچنین با حیطه وظایف و عملکرد این نقش‌ها در جامعه آشنا می‌شود. عده‌ای از روانشناسان که دید مثبتی به این نظریه دارند، پیش‌تمرین‌ها را شامل محتوا نمی‌دانند و معتقدند که کودکان ضمن بازی سعی می‌کنند مشاهده، تقلید و تخیل کنند. در این صورت، بازی عبارت از تمام فعالیت‌های ذهنی آن‌ها خواهد بود.

به اعتقاد برخی، این نظریه برای تبیین بازی کافی به نظر نمی‌رسد. مثلاً کودکی که تاب بازی می‌کند شاید هدفی برای انجام این بازی و آینده نداشته باشد و صرفاً جهت تفریح و لذت بردن، آن را انجام می‌دهد. البته گروس مدتی بعد، مفهوم کاتارسیس را در بازی مطرح کرد که در ادامه نظریه‌ها به آن اشاره می‌شود.

۳- نظریه استراحت یا رفع خستگی:

لازاروس معتقد است، وقتی که افراد خسته می‌شوند برای اینکه بتوانند استراحت کنند و انرژی خود را به دست آورند و تجدید قوا کنند شروع به انجام بازی می‌کنند. افراد در هنگام بازی نیروی اضافی خود را هدر نمی‌دهند، بلکه بر میزان انرژی آن‌ها افزوده می‌شود و می‌توانند برای آرام ساختن خود و رفع تنش‌های موجود و خستگی‌ها به بازی مشغول می‌شوند. گاهی کودکی پس از تکرار یک بازی، حوصله اش سر می‌رود و با تغییر شکل دادن بازی، بی‌حوصلگی و خستگی را از خود دور می‌کند. اما گاهی که بر اثر بازی، نیروی بدنی کودک کاهش می‌یابد و احساس خستگی می‌کند، حتی بازی جدید نیز نمی‌تواند به انگیزه او برای ادامه بازی کمکی کند.

بر این نظریه نیز انتقاداتی وارد است. ممکن است این نظریه در مورد بزرگسالان درست باشد. چرا که، آنها برای رفع خستگی شروع به بازی کردن می‌کنند، در واقع بازی برایشان حکم یک زنگ تفریح را دارد. اما این نظریه برای کودکان این چنین نیست. وقتی بچه‌ها خسته هستند، حوصله بازی کردن ندارند و در بازی بد اخلاق می‌شوند و یا قانون بازی را رعایت نمی‌کنند.

۴- نظریه تکرار فعالیت‌های اجدادی:

بنابه این نظریه، بازی در حیوانات و کودکان خردسال، بصورت فطری، طبیعی و ارثی تلقی می‌شوند. استانلی هال معتقد است که کودکان ویژگی‌های بازی را به ارث می‌برند. هال معتقد است که کودکان برای تجدید محتوا و صحنه‌هایی که اجدادشان تولید کردند و زندگی آن‌ها ایجاب کرده بازی می‌کنند. طبق این نظریه مراحل بازی که بچه‌ها انجام می‌دهند در اصل همان مراحل رشد آنها است که از ساده‌ترین و ابتدایی‌ترین مرحله و ساده‌ترین سطح شروع می‌شود و در هر مرحله نسبت به اینکه آگاهی شان بیشتر می‌شود رشد پیدا می‌کنند و فعالیتشان می‌تواند سخت‌تر و پیچیده‌تر شود. حتی به ازای بازی‌هایی که در این مراحل انجام می‌دهند باعث می‌شود بچه‌ها خودشان را برای فعالیت‌های جدیدتری هم آماده کنند.

بر این نظریه نیز انتقاداتی وارد است. بازی‌هایی هستند که تغییر کرده و دیگر بر اساس بازی‌هایی که اجدادمان انجام می‌دادند نیستند. شاید سالها پیش بچه‌ها با تیر و کمان بازی می‌کردند و به شکار می‌رفتند، اما در این دوران، بازی با تیر و کمان کمتر مورد توجه کودکان قرار می‌گیرد. کودکان امروزه، بیشتر

به بازی با هواپیما یا ماشین یا بازی‌های کامپیوتری علاقه نشان می‌دهند و به سمت بازی‌های جدید می‌روند.

۵- نظریه جبران:

جبران، یکی از مکانیزم‌های دفاعی روانی، مهم به شمار می‌آید. به قول آدلر افراد برای از بین بردن حقارت، تنش‌ها، ناکامی و یا ضعف هایشان و ظاهر ساختن نوعی برتری از آن استفاده می‌کنند.

گرچه ممکن است بعضی از بازی‌ها بر مبنای جبران انجام شود، اما همه بازی‌ها را شامل نمی‌شود.

۶- نظریه کاتارسیس (عقده گشایی یا تصفیه عواطف):

گروس، مفهوم کاتارسیس را نیز، به معنای تصفیه یا عقده گشایی، در بازی به کار برد. بر اساس این دیدگاه انسان درگیر تمایلات و کشش‌ها و هیجاناتی مانند: ستیزه جویی، پرخاشگری، نافرمانی و ناسازگاری است و بازی به آنها این امکان را می‌دهد که این تمایلات را ارضا کنند. ارسطو که اولین بار واژه کاتارسیس را برای تراژدی به کار برد، بیان کرد که بازی‌های صحنه‌ای و ترلژدیها باعث تخلیه هیجانی و روانی افراد می‌شود. او عقیده داشت که در بازی نیرویی نهفته است که احساسات ناخوشایند را پاک می‌سازد و عواطف افراد را صیقل داده و پالایش می‌کند.

آشنایی با بعضی از مکانیزم‌های دفاعی

مکانیسم‌های دفاعی شیوه‌هایی هستند که افراد به‌طور ناخودآگاه در برابر رخدادهای اضطراب‌آور به کار می‌برند، تا از خود در برابر آسیب‌های روانی محافظت کنند. اندیشه به‌کار گرفتن این اعمال **دفاعی** در سال ۱۸۹۴ توسط زیگموند فروید مطرح شد

مکانیزم جابجایی: جابجایی مکانیسم دفاعی روان شناختی است که در آن فرد احساسات منفی را از منبع اصلی خود، به گیرنده کمتر تهدید کننده، هدایت می‌کند. گاهی اوقات افراد دچار امیال و تکانه‌هایی می‌شوند که نمی‌توانند به‌طور مستقیم آن‌ها را ابراز نمایند. چرا که این کار می‌تواند پیامدهای ناخوشایندی را برایشان به همراه داشته باشد. در این شرایط این امکان وجود دارد که به‌طور ناخودآگاه امیال خود را به سمت و سوی دیگری هدایت کنند. این تغییر جهت، معمولاً باعث می‌شود که تهدید کمتری در پی ابراز تمایلات ناخودآگاه اتفاق بیافتد.

مکانیزم جبران، به معنای صرف انرژی زیاد در حوزه‌هایی است که انسان در آن‌ها احساس ضعف یا حقارت می‌کند. مکانیسم دفاعی جبران^۱ یکی از استراتژی‌های ناخودآگاه است که افراد به کمک آن تلاش می‌کنند از ضعف‌ها و ناتوانی‌های خود فرار کنند. در این شرایط فرد دقیقاً در حوزه‌ای که احساس ناتوانی می‌کند تلاش‌های زیادی به خرج می‌دهد. جبران، مکانیسمی است که به کمک آن فرد تلاش می‌کند عقده‌های حقارت خود را به دست فراموشی بسپارد و در برابر دیگران به برتری دست یابد.

¹ compensation

مکانیزم تصعید یا والايش¹: والايش نوعی ساز و کار دفاعی پخته است که باعث می‌شود افراد بتوانند تکانه‌ها و امیال غیر قابل قبول خود را به عملی اجتماعی و مورد پذیرش تبدیل کنند. مکانیسم دفاعی والايش به عملی گفته می‌شود که طی آن فرد امیال، تکانه‌ها و خواسته‌هایی را که از طرف جامعه پذیرفتنی نیست، در قالب یک عمل اجتماعی و مورد پسند ابراز می‌کند. برای مثال فردی که میل به خشونت زیادی دارد به جای درگیر شدن در پرخاشگری فیزیکی به ورزش‌های رزمی روی می‌آورد یا در رشته‌ای نظیر جراحی تحصیل می‌کند. پرداختن به انواع فعالیت‌های هنری و بسیاری از اعمال ورزشی مثال‌های بارزی از مکانیسم دفاعی والايش هستند.

نظریه‌های دینامیک

کودکان هنگام بازی، به این فکر نمی‌کنند که قرار است از این فعالیت چیزی یاد بگیرند، اما بازی‌هایی که انجام می‌دهند، می‌تواند فرصت‌های بسیاری را برای یادگیری در همه زمینه‌ها فراهم کند. رشد و یادگیری، فرآیندی پیچیده و کلی است که با بازی، می‌توان به پیشرفت همه جنبه‌های رشد، مانند مهارت‌های حرکتی، شناختی، اجتماعی، اخلاقی و تربیتی کمک کرد. نظریه‌هایی در این راستا مطرح شده‌اند که در این فصل به آنها می‌پردازیم.



- نظریه پیازه

ژان پیازه روانشناسی است که نظریات ارزشمندی در زمینه رشد شناختی ارائه کرده است. بازی از نظر وی عاملی است که در رشد هوشی و شناختی تاثیر دارد. پیازه نظر جامعی در مورد بازی دارد و معتقد است بازی فعالیتی است که دارای هدفی خارجی نبوده و کاملاً اختیاری و لذت بخش است و سازماندهی نمی‌شود و باید به دور از پرخاشگری باشد.

پيازه معتقد است که تمرین نقش‌های اجتماعی، آگاهی از این نقش‌ها و رشد ارزش‌های اخلاقی، همه با بازی همبستگی دارد. همچنین، بازی می‌تواند برای کودکان، به‌عنوان یک عامل قوی اجتماعی شدن در زندگی به کار رود. در بازی، کودک احساسات درونی خود را بدون اراده ابراز می‌کند و نقش‌هایی را به خود می‌گیرد که در همان لحظه در هنگام بازی و همچنین در دنیای اجتماعی وسیع‌تر روزمره و واقعی، وجود دارد. وی معتقد بود که بازی می‌تواند راهی باشد برای دسترسی به جهان بیرون که در رشد کودک نقش اساسی ایفا می‌کند.

¹ Sublimation

بازی با تولد کودک آغاز می‌گردد. کودکان در اوایل تولد و همزمان با سازگاری با محیط خویش، حرکات غیر ارادی انجام می‌دهند. این حرکات ابتدا برای کودک هیچ معنی و مفهومی ندارد. هماهنگی کودک با محیط و رشد همه جانبه او سبب می‌شود تا حرکات غیر ارادی به مرور به شکل تقلید از صداها و حرکات اشخاص به ویژه مادر ظاهر گردد. بازی از دیدگاه پیاژه، اولویت درون‌سازی نسبت به برون‌سازی است. در چارچوب درون‌سازی و برون‌سازی، از یک‌سو، با یک اعمال سازش یافته روبه‌رو هستیم که بر اساس تعادل بین درون‌سازی و برون‌سازی حاصل آمده‌اند، از سوی دیگر، وقتی که کنش‌ها و فعالیت‌ها در روان‌بنه‌ها جلوه‌گر شوند و هدف تعادل‌جویی را دنبال کنند، فعالیت‌هایی که انجام می‌دهند به منزله بازی خواهند بود. همچنین، وقتی که جنبه برون‌سازی اولویت یابد، کنش تقلیدی انجام می‌گردد.

کودک ابتدا در مرحله اول رشد و فراگیری اعضای بدن خود را به حرکت می‌آورد. دستها، پاها و چشمهای خود را به کار می‌اندازد. با حرکاتی ساده در مقابل دیگران و محیط واکنش نشان میدهد و سپس به مرحله تقلید حرکات دیگران میرسد. در این دوره که تا دو سالگی ادامه می‌یابد کودک علاوه بر واکنش در مقابل حرکات اطرافیان، حرکت آنها را تقلید می‌کند و واکنشی نسبتاً مناسب و همانند نشان می‌دهد. او خداحافظی کودک شیرخوار را با مادر به هنگام جدایی ابتدا بی معنی و بی مفهوم می‌داند و صرفاً آن را حرکتی عکس‌العملی و تقلیدی از مادر یا دیگران می‌داند. زیرا این عمل اغلب اوقات مصداق واقعی ندارد و در هر موقعیت از کودک صادر می‌گردد. حتی زمانی که مادر قصد جدایی از کودک را ندارد، کودک دست خود را تکان می‌دهد.

کودکان با افزایش رشد جسمانی- روانی از این مرحله پا فرا می‌نهند و حرکات و صداها را به شکل مناسبتر و با آزمایش و خطای کمتر انجام میدهند. در حرکات مهارت بیشتری نشان می‌دهند و به مرور که رشد می‌کنند، شکل حرکات تقلیدی مختلفی را ظاهر می‌سازند و در نهایت رفتارها پیچیده‌تر و با مهارت افزونتری انجام می‌شود. کودکانی که این مرحله را پشت سر می‌گذارند حرکاتشان بر اساس یادگیری‌های قبلی شکل می‌گیرد و توانمند می‌شوند، حرکات و صداها را افراد یا حیوانات را که حضور ندارند، تقلید می‌کنند. این عمل کودک مقدمه اعمال و بازیهای نمادی وی میگردد و قادر می‌شود در پایان دو سالگی از حرکات سمبلیک، برای نشان دادن موجودات و اشیای واقعی، استفاده کند. چنان که از تکه سنگی برای گربه استفاده میکند و ضمن آنکه آنها را به حرکت درمی‌آورد، صدای گربه را تقلید میکند. انگشتان خود را به جان هم می‌اندازد و دعوای سگها را نشان می‌دهد. دو عروسک را در مقابل هم میگذارد و حرکات والدین را تقلید می‌کند. این اعمال کودک، زمینه ورود او را به دنیای تجسمی فراهم می‌کند.

پیاژه ضمن تأیید نظریه گروس، معتقد است که این نظریه فقط به بُعد کنشی بازی توجه کرده است و نمی‌تواند بازیهای نمادی یا سمبولیک را تفسیر کند. زیرا خیال پردازی کودک از تمرین مقدماتی غریزه او برتر است. پیاژه معتقد بود بازی راهی است برای دسترسی به جهان بیرون و لمس آن به گونه‌ای که با وضع کنونی فرد مطابقت داشته باشد. وی معتقد بود بازی در رشد کودک نقش اساسی دارد. به نظر پیاژه انطباق از تاثیر متقابل (فعل و انفعال) درون سازی و برون سازی ناشی می‌شود. کودک در فرایند درون سازی تجربه‌ها را در طرحواره یا روان موجود ادغام و یکی می‌کند و روشی که برای این امر بکار می‌برند به مرحله رشد شناختی ایشان بستگی دارد. مثلاً کودکان در مرحله حرکتی، بازی‌هایی را تمرین می‌کنند که با فعالیت بدنی رضایت بخش همراهند. در سطح پیش عملیاتی به تدریج از بازیهای عملی به بازیهای نمادی (سمبولیک) منتقل می‌شود. به این ترتیب کودک می‌تواند محیط طبیعی را به

شکل نماد درآورد و سرانجام به بازی‌های وانمودی می‌رسد که به نظر بعضی از روان‌شناسان، این مرحله با زمان ورود به مدرسه هماهنگ است.

برای درک بهتر مفهوم بازی در نظر پیازه به تقسیم‌بندی وی از بازی می‌پردازیم. وی بازی را به چهار دسته تقسیم بندی کرده است که عبارتند از:

۱- بازی‌های مهارتی یا تمرینی^۱

۲- بازی‌های نمادین^۲

۳- بازی‌های با قاعده^۳

۴- بازی‌های سازنده^۴

۱- بازیهای تمرینی یا مهارتی

در بیان چگونگی بازیهای تمرینی، پیازه بازی را وسیله‌ای برای لذت بردن از حواس می‌داند؛ زیرا کودک لمس کردن، چشیدن، گوش کردن، حرکات اعضای بدن و احساس کیفیت مختلف اشیاء را از راه به کارگیری حواس درمی‌یابد و این جریان سبب لذت بردن او می‌گردد.

کودک با استفاده از حواس، از تقلید پا فرا می‌گذارد، به تکرار می‌پردازد و حرکاتش از شکل ابتدایی آمایش و خطا به مهارت می‌رسد. این حرکات تقلیدی مقدمه‌ای می‌شوند تا کودک بتواند به اعمال پیچیده‌تری دست بزند. کودک در مرحله حسی - حرکتی از تکرار فعالیت‌هایی که قبلاً آنها را برحسب تصادف، به منظور سازش با محیط یافته است، لذت می‌برد. پیازه بازی‌های تمرینی را وسیله‌ای برای لذت بردن از حواس می‌داند. زیرا کودک لمس کردن، چشیدن، گوش کردن، حرکات اعضای بدن و احساس کیفیت مختلف اشیاء را از راه بازی و به یاری حواس درمی‌یابد و لذت می‌برد. این بازی‌ها که از بدو تولد تا ۱۸ ماهگی در کودکان مشاهده می‌شود، جنبه جسمی دارند و عنصر تخیل در آنها کمتر وجود دارد. همچنین هیچ‌گونه شیوه خاصی در آنها وجود ندارد و تنها تکرار فعالیت‌های اکتسابی است.

به‌نظر پیازه بازی‌های مهارتی شکل ابتدائی بازی است و اکثراً در مرحله حسی - حرکتی دیده می‌شود جنبه تفتنی این بازی کمتر بوده و تکرار فعالیت‌های اکتسابی است. کودک از طریق بازی‌های مهارتی یا تمرینی به رشد اعمال و حرکات نائل می‌شود و از پرداختن به این‌گونه بازی‌ها لذت می‌برد مثلاً کودکی که سوار بر تاب می‌شود علاوه بر احساس شادی و لذت، حفظ کنترل خود در روی تاب را که یک مهارت است نیز یاد می‌گیرد.

انواع بازی‌های تمرینی

الف- از ماه‌های اول، کودک پایش را تکان می‌دهد و یا سعی می‌کند اصواتی را تولید کند. از یک‌سو این فعالیت‌ها به منزله یک یادگیری و پیشرفت و رسیدن به یک مرحله تعادل است و از سوی دیگر، در بسیاری از موارد فقط جنبه یک فعالیت کنشی و تمرینی را به‌عنوان یک بازی دارد.

¹ Practical Games

² Symbolic Games

³ Games with rules

⁴ Constructive

ب- تکرار یک روان‌بند^۱، برای کسب لذت در حکم بازی است. فعالیت‌هایی که براساس یک روان‌بند انجام می‌گیرند، منحصرآ فعالیت‌هایی سازش‌یافته نیستند، بلکه در پاره‌ای از موارد و بدون دنبال کردن هدف تعادل‌جویی به‌کار می‌افتند و این عمل را می‌توان بازی نامید.

ج- بازی‌های حرکتی که کمی پیشرفته‌تر از دو نوع قبلی هستند. در این مرحله، چند عمل ممکن است یک فعالیت بدون هدف را تشکیل دهند و منظور از اجرای آنها یک عمل سازش‌یافته نباشد. همچنین لزوماً به دنبال یک عمل سازش‌یافته به صورت تکرار اعمال قبلی نیز نباشند. در واقع در اینجا مجموعه اعمال حرکتی ممکن است منحصرآ قبل از فعالیت‌های سازش‌یافته به صورت بازی ظاهر شوند و مقدم بر آنها باشند.

د- بازی‌های ساختمانی بی‌هدف: در این نوع بازی‌ها کودک سعی می‌کند اشیاء را روی هم بریزد و انباشته کند یا آنها را به شکل برج درآورد و در این بازی‌ها هیچ هدفی را دنبال نمی‌کند.

ه- بازی‌های ساختمانی باهدف: این نوع بازی‌ها به فعالیت‌های سازندگی کودک منتهی می‌شوند و جنبه هنری و کارهای سازش‌یافته را به خود می‌گیرند.

۲- بازیهای رمزی یا نمادین^۲

در این مرحله از بازی، که از دو سالگی تا پنج سالگی ادامه می‌یابد، عناصر جدیدی وارد بازی کودکان میشوند.

واقعیتها تغییر شکل می‌یابند. اشیایی که وجود ندارند به وسیله اشیای دیگر نمایش داده میشوند. از تکه چوبی اسب، و با قرار دادن چند بالش در کنار هم باغچه یا خانه می‌سازند. کودک در این مرحله به تمرین تجربیات زندگی می‌پردازد و آنها را به شکلهای مختلف تجربه و آزمایش می‌کند. این بازی‌ها معمولاً از سن حدوداً ۲- ۱/۵ سالگی آغاز می‌شود. یعنی زمانی که ساختمان ذهنی کودک به اندازه‌ای از رشد رسیده که می‌تواند در غیاب اشیاء آنها را مجسم کند. به‌عنوان مثال کودک جعبه‌ای را در مسیری هل می‌دهد و در این موقع جعبه را به‌عنوان یک ماشین، تصور می‌نماید و در واقع جعبه، سمبلی از ماشین می‌باشد.

بازی‌های رمزی مستلزم تفکر می‌باشند و بر مقایسه ذهنی عنصری محسوس و عنصری تصویری دلالت می‌نمایند. بازی رمزی نقطه اوج بازی‌های کودکان است و بیش از شکل‌های دیگر بازی، نقش اساسی را در زندگی کودک ایفا می‌کند. زیرا کودک همواره ناگزیر است خود را با دنیای اجتماعی بزرگترها که رغبت‌ها و قواعد آن برای او برون‌ی است و با جهان مادی که آن را درست درک نمی‌کند، سازگار کند. کارکرد بازی رمزی درون‌سازی است که واقعیت‌ها را با "من" کودک وفق می‌دهد. این کارکرد به شکل‌های متفاوت ظاهر می‌شود و بیشتر در خدمت فعالیت‌های عاطفی است، اما گاهی نیز در جهت فعالیت‌های شناختی گام برمی‌دارد. در این نوع بازی‌ها کشمکش‌های عاطفی کودک ظاهر می‌شود. مثلاً اگر مشاجره مختصری بر سر میز غذا رخ داده باشد، کودک به یقین یکی دو ساعت بعد، همان صحنه را در موقع بازی با عروسکش تکرار می‌کند و سعی می‌نماید که ماجرا را به خوبی به پایان برساند. بنابراین در بازی رمزی به‌طور کلی، تصفیه کشمکش‌ها و جبران نیازهای ارضا نشده کودک نیز اتفاق می‌افتد. در واقع این بازی در استقلال و رشد "من" کودک نقش اساسی ایفا می‌کند.

¹ schema

² symbolic Games

بازی رمزی عموماً تا ۶-۵ سالگی با فراوانی بیشتر مشاهده می‌شود ولی تا پایان عمر به صورت جزئی وجود خواهد داشت. بازی‌های نمادین آن دسته از بازی‌هایی هستند که هر کودکی خود آن را درست کرده و به تنهایی بازی می‌کند، کودک در سنین ۲ و ۳ سالگی تا ۵ و ۶ سالگی از طریق این‌گونه از بازی‌ها با بهره‌گیری از تخیل، واقعیت اشیاء در دسترس را تغییر می‌دهد و به گونه‌ای با آنها برخورد می‌کند که گویی واقعیت دارند، استفاده از این‌گونه بازی‌ها کودک را از محدودیت‌های محیطی رها می‌سازد و به آرزوهای خود جامه عمل می‌پوشاند. مثلاً؛ تکه چوبی را در لای پاهای خود گرفته و به مانند اسبی می‌تازد. کودک در بازی‌های نمادین خود را با واقعیت برون وفق نمی‌دهد بلکه واقعیت‌ها را تغییر می‌دهد و آنها را همسان نیازهای خود می‌کند پی‌اژه معتقد است که بازی‌های نمادین نقطه اوج بازی‌های کودکان است. با توجه به اینکه قدرت سازگاری کودک با محیط خارج به مانند بزرگسالان نیست و محدودیت‌های محیطی را نمی‌توانند درک کنند لذا بخشی از محیط را براساس نیاز خود تغییر داده و بازی می‌کنند، گو اینکه چون نمی‌تواند در دنیای بیرون به اسب سوار شود (چون اسب موجود نیست) از تکه چوبی برای ارضاء این نیاز خود استفاده می‌کند.

از دیدگاه پی‌اژه برای آنکه کودک به تعادل عاطفی و ذهنی دست یابد ضرورت دارد عرصه‌ای از فعالیت وجود داشته باشد که چندان در قید محدودیت عوامل خارجی نباشد و فرصت لازم برای جذب یا درون‌سازی را فراهم سازد به‌عنوان مثال کودکان می‌توانند از طریق بازی نمادین حوادث و تجارب مهم را بازسازی کنند و بدین ترتیب آنها را درک و شناسائی نمایند. لذت بازی از آنجا ناشی می‌شود که تجارب بازسازی شده از این راه را می‌توان مطابق با خواست‌ها و علاقه مندی‌های فرد تغییر داد.

انواع بازی‌های رمزی

الف- روان بینه‌های رمزی: یک روان‌بینه از عمل سرچشمه می‌گیرد، به این معنی که یک روان‌بینه حسی - حرکتی جنبه تجسمی و رمزی به خود می‌گیرد. مثلاً وقتی کودک در رختخواب خود را به خواب می‌زند و وانمود می‌کند که خوابیده است، از یک روان‌بینه رمزی استفاده می‌کند. اولین نوع روان‌بینه رمزی ممکن است به همین صورت در کودکان تشکیل شود.

ب- کاربرد روان بینه‌های رمزی در مورد سایر اشیاء: پس از مدتی در کودکان می‌توان به راحتی مشاهده کرد که همین عمل خوابیدن را در مورد اشیاء هم به‌کار می‌برند. مثلاً عروسک خود را هم می‌خوابانند یا به عروسک خود غذا می‌دهند.

ج- در نوع سوم بازی رمزی که پیشرفته‌تر است، در کودک این ظرفیت و زمینه پیدا می‌شود که هر چیزی را می‌تواند جانشین چیز دیگر سازد و معادل آن قرار دهد. مثلاً چوب جارو را سوار می‌شود و به‌عنوان اسب با آن می‌تازد.

د- بازی‌هایی که کودک سعی می‌کند در جریان آنها صحنه‌هایی را تولید کند که قبلاً دیده یا تجربه کرده است. در این صورت بازی رمزی شباهت زیادی به یک بازی تقلیدی پیدا می‌کند. مثلاً کودک اسباب‌بازی‌هایش را می‌چیند و صحنه مطب دکتر را مجسم می‌کند. در این صورت اعمال او تفاوت زیادی با اعمالی که به صورت طبیعی در زندگی صورت می‌گیرند، ندارد.

ه- بازی‌هایی که در آنها کودک صحنه‌هایی را به وجود می‌آورد که نظیر آنها را دیده است. منتهی قسمت‌هایی هم به آن صحنه‌ها اضافه می‌کند. همچنین نتیجه‌گیری‌هایی هم از صحنه‌هایی که اتفاق نیافتاده‌اند و حتی ممکن است اتفاق نیفتند، می‌نماید و آن نتیجه‌گیری‌ها را مجسم می‌کند.

و- بازی‌هایی که جنبه جبران دارند: این بازی‌ها به‌خصوص در زمانی که کودک در خانواده است و با محیط خارج تماس چندانی ندارد، زیادند. مثلاً کودک بسیاری از فعالیت‌هایی را که می‌خواسته انجام دهد و بزرگسالان اجازه انجام آنها را به او نداده‌اند، در قالب بازی انجام می‌دهد.

ز- بازی‌هایی که کودک با انجام آنها به حل تعارض‌هایی که در سازمان روانی او به وقوع می‌پیوندد می‌پردازد. مثلاً هنگامی که با کودکی بازی می‌کنیم و دستمان به شدت به گونه یا چشم او می‌خورد، کودک به شدت گریه می‌کند. بلافاصله درصدد دلجویی و نوازش او برمی‌آییم و به او می‌فهمانیم که قصدمان تنبیه او نبوده بلکه اشتباه‌ها این ضربه به او خورده است. کودک ساکت می‌شود اما هنوز در تعارض است. پس از مدتی ممکن است ناخن کودک صورت دوست یا خواهرش را بخراشد. در این حال می‌بینیم که کودک عیناً رفتاری را که قبلاً نسبت به او داشته‌ایم، تکرار می‌کند و از این راه است که موقعیتی برای حل تعارض‌ها برای کودک فراهم می‌گردد.

ح- بازی‌هایی که اصطلاحاً به نام "دوره‌های رمزی" خوانده می‌شوند: اگر موضوع خاصی تمایل کودک را جلب کند و تمایل وی ارضاء نشود آن وقت است که این نوع بازی‌ها بروز می‌کنند. مثلاً به هنگام مسافرت در سر راه کودک بچه چوپانی را می‌بیند که بره‌ای در بغل دارد. با این بره بازی می‌کند ولی عجله برای رسیدن به مقصد این فرصت را به کودک نمی‌دهد. این ناکامی باعث می‌شود که هفته‌ها و گاهی ماه‌ها، کودک در بازی‌های خود، بره‌ای را خلق کند که از ارکان مهم و اصلی بازی‌های او خواهد بود.

ط- بازی‌هایی که به نام بازی‌های رمزی چند نفره خوانده می‌شوند: در این نوع بازی‌ها دو یا چند کودک به ترتیب و پشت‌سرهم بازی می‌کنند. قابل توجه است که در اینجا منظور این نیست که بازی اجتماعی جلوگیری می‌شود، بلکه یک الگو به صورت متوالی تقلید می‌شود. این نوع بازی رمزی نه قاعده‌ای دارد و نه کاملاً اجتماعی است.

۳- بازی‌های با قاعده¹

پس از گذشتن کودک از مرحله بازی‌های نمادین، او وارد مرحله بازی‌های با قاعده می‌شود. این مرحله در سنین ۲ تا ۷ سالگی ادامه می‌یابد و در ۶ سالگی به مرحله نهایی رشد خود می‌رسد. در این مرحله اثرات بازی برای تمام عمر باقی می‌ماند و هم‌زمان با رشد کودک گذشت زمان به صورت کاملتر انجام می‌شود. او انجام بازی‌هایی با قواعد آسان را برای کودکان قبل از دبستان مناسب می‌داند. زیرا بعضی از بازی‌ها نهادی هستند و در طول زندگی نسل‌های مختلف بشر به اشکال مختلف در بین جوامع وجود داشته است. این نوع بازی‌ها همواره در حال از آن جمله‌اند. کودک، بازی‌های نهادی را از طریق مشاهده رفتار « قایم باشک » و « لی لی » تکامل بوده‌اند. بازی سایر کودکان بزرگتر و اطرافیان و با پیروی از قواعد بر اساس تقلید فرا می‌گیرد.

علاوه بر بازی‌های نهادی، کودک با تقلید بازی‌های ابتدایی آنها را به شکل بازی‌های نهادی در می‌آورد و سپس به وضع قواعد برای بازی‌های خود می‌پردازد. به‌عنوان مثال عروسک یا ماشین کوکی یا اسب چوبی خود را از نقطه‌ای به حرکت در می‌آورد و در نقطه‌ای، بر اساس قرارداد، متوقف می‌کند و قواعد و قوانینی برای بازی‌های خود با سایرین وضع می‌کند. در این نوع بازی‌هاست که کودک قراردادهای پیچیده تری وضع می‌کند. او ضمن پذیرش قواعد کلی بازی، به وضع قراردادهای موقتی نیز می‌پردازد.

¹ Games with Rules

همین قواعد موقتی و تنظیم شده توسط کودکان است که به کامل شدن بازیها کمک می‌کند و این تکامل در بازیهای سنین مختلف ادامه می‌یابد و در بزرگسالی نیز با اشکال پیچیده‌تر و ضوابط خاص انجام می‌گردد. پیازه با توجه به تجارب ارزنده‌ای که از مطالعه رفتار کودکان به دست آورده اعتقاد دارد که بازی نقش ارزنده‌ای در تعلیم و تربیت کودک دارد و سبب میشود تا کودک علاوه بر رشد همه جانبه به ارزشهای اجتماعی، اخلاقی و تربیتی زیر به راحتی دست یابد.

هنگامی که کودکان بیش از پیش منطقی می‌شوند، احتمالاً به‌طور فزاینده‌ای دنیا را به دیده مکانی منطقی و با نظم و ترتیب می‌نگرند که مجموعه‌ای از قواعد آن را کنترل می‌کنند. این نظم و ترتیب فکری، راه خودش را به بازی کودکان پیدا می‌کند. بنابراین در حدود ۴ سالگی یعنی زمانی که گروه‌های کوچکی از کودکان شروع به ترکیب قواعد خودشان برای یک بازی همکارانه می‌کنند، شکلی از بازی که پیازه آن را بازی اصلی موجود متمدن، یعنی بازی باقاعده می‌نامد، آغاز می‌شود.

این بازی‌ها دارای دو ویژگی اصلی هستند:

نخست اینکه با رقابت بین دو یا چند بازیکن سروکار دارند. دوم اینکه با مجموعه‌ای از مقررات که پیشاپیش از سوی همه بازیکنان پذیرفته شده‌اند، کنترل می‌شوند. این در طول بازی تغییر نمی‌کند، مگر آنکه بازیکنان پیشتر توافق کرده باشند که تغییر قابل قبول است. کودکان ممکن است قواعد را از بازیکنان بزرگتر بیاموزند یا خودشان قواعدی را در ابتدای یک بازی خاص وضع کنند. پیازه خاطر نشان می‌کند که بازی‌های باقاعده نیازمند توانایی فکر کردن به شیوه‌ای قاعده‌مند و همچنین، حضور دو یا چند بازیکن است. به همین دلیل کودکی که در مرحله پیش‌منطقی قرار دارد و کودک بزرگتری که به تنهایی بازی می‌کند، هیچ کدام نمی‌توانند به این گونه بازی‌ها بپردازند. هدف قواعد در بازی نمادین، اختصاص دادن نقش‌ها و دنبال کردن طرح و انموسازی در عمل است. برای مثال کودکان اغلب به مذاکره‌های پیچیده‌ای درباره تعیین نقش‌ها می‌پردازند. نقش‌ها و موضوع‌های بازی رمزی ممکن است در حال تغییر باشند و بنابراین قواعد بازی‌های باقاعده برخلاف بازی رمزی، انعطاف‌ناپذیر هستند.

بازی‌های با قاعده بازی‌هایی هستند اجتماعی و دارای قواعد و مقررات خاصی که توسط گروه تحمیل می‌شود، کودک از طریق این بازی‌ها مشارکت، همکاری، رعایت حقوق دیگران و قوانین اجتماعی را یاد می‌گیرد و اکثراً در سنین چهار تا هفت سالگی در بین کودکان رایج بوده و با رشد اجتماعی کودک بر اهمیت آن افزوده می‌شود. در بازی‌های گروهی که دارای قواعد و مقررات است بازیگر باید نقش دیگر بازیکنان را بداند (همان‌طور که نقش خود را می‌داند) و همچنین باید توانایی گرفتن نقش دیگران را در خود رشد و توسعه دهد تا بتواند از این طریق پیش‌بینی نماید که در آینده چه اتفاقی خواهد افتاد تا رفتار خود را با آن سازگار نماید.

بازی‌های سازنده

بازی‌های سازنده برپایه بازی‌های نمادین ساخته می‌شود و از جمله بازی‌هایی است که جنبه تفننی آن کمتر بوده و متوجه ساخت یک وسیله می‌باشد و به سازندگی واقعی منجر می‌شود. انجام کارهای مکانیکی، حل مسائل و آفرینش‌های هوشمندانه جزء این بازی‌ها است که حد فاصل بازی‌های کودکانه و سازگاری‌های واقعی است.

- نظریه ویگوتسکی:

نظریه ویگوتسکی یکی از نظریه‌های معروف در زمینه رشد شناختی است که به نظریه تاریخی-اجتماعی شهرت دارد. ویگوتسکی جنبه‌های فرهنگی، تاریخی و اجتماعی را در رشد شناختی بسیار مهم می‌داند و اعتقاد او بر این باور است که محیط بر زندگی افراد تأثیر زیادی می‌گذارد و نظریه او بر این اساس است که عملکرد دو طرفه میان محیط و شخص باعث شکل‌گیری رشد شناختی در افراد می‌شود. ویگوتسکی معتقد است که رشد شناختی کودک به مردمی وابسته است که در دنیای او زندگی می‌کنند و بر زندگی‌اش تأثیرگذار هستند.

مفاهیمی مانند منطقه تقریبی رشد، کارکردهای ذهن و تکیه گاه سازی از مباحث مهم او می‌باشد که امروزه در آموزش و تربیت استفاده می‌شود. مدل یادگیری شناخت اجتماعی ادعا می‌کند که فرهنگ بهترین عامل رشد خصوصیات فردی می‌باشد. بشر دارای گونه‌های متفاوتی می‌باشند و هر یک از این گونه‌ها دارای فرهنگ متفاوت از بقیه است، پس هر فردی در قالب این فرهنگ‌ها رشد می‌نماید. بنابراین توسعه و رشد یادگیری بچه‌ها تحت تأثیر روش‌های بزرگ و کوچک یک محیط فرهنگی می‌باشد و بازی‌هایی که کودکان در آن محیط انجام می‌دهند می‌تواند نقش مهمی داشته باشد.

فرهنگ دو نوع رشد عقلانی برای بچه‌ها در پی دارد: اول، با استفاده از فرهنگ بچه‌ها بیش از ظرفیت فکرشان یک سری چیزهایی بدست می‌آورند که جزء دانش و آگاهی هر فردی لحاظ می‌شود. دوم اینکه فرهنگ احاطه شده بر هر محیطی باعث فراهم کردن فرایندها و ابزارهای فکری افراد مخصوص همان محیط فرهنگی می‌شود. چیزی که ویگوتسکی به آن ابزارهای سازگاری عقلانی می‌گوید. بنابر این، می‌توان اینگونه بیان داشت که طبق این مدل آموزش شناخت اجتماعی، فرهنگ به بچه‌ها آموزش می‌دهد تا اولاً فکر کنند و ثانیاً چطور فکر کنند.

کارکردهای ذهن در نظریه ویگوتسکی

از نظر ویگوتسکی، می‌توان کارکردهای ذهن را به دو دسته کارکردهای نخستین و کارکردهای عالی ذهن تقسیم کرد:

کارکردهای نخستین ذهنی

بعضی از کارکردهای انسان در سال‌های شروع زندگی در فرد به‌طور طبیعی وجود دارند و در انسان و حیوان به صورت مشترک هستند. فرایندهای ذهنی مانند توجه، ادراک، حافظه و تفکر جزء این دسته از فرایندهای ذهنی هستند که از مهم‌ترین ویژگی آن‌ها می‌توان غیرارادی و ناآگاهانه بودن را نام برد. برای مثال مسئله‌ای که شخص را به سمت خودش کشیده است توجه را به‌عنوان یک حرکت خود به خودی و غیرارادی جلب کرده است.

کارکردهای عالی ذهنی

کارکردهای عالی ذهنی، فقط مختص انسان‌ها هستند. مثل استدلال منطقی، توجه انتخابی و زبان که براساس کارکردهای نخستین رشد پیدا می‌کنند، اما با آن‌ها تفاوت‌هایی دارند. کارکردهای عالی ذهن در کنترل انسان هستند و با اراده وی انجام می‌شوند. تاثیرات محیط بر آن‌ها وجود دارد و یک خاستگاه اجتماعی دارند و به کمک ابزارهای روانشناختی رخ می‌دهند.

درونی سازی در نظریه ویگوتسکی

در این نظریه تبدیل آهسته و با دوام تجربه‌ها یا عملکردهای اجتماعی بیرونی به کارکردهای عالی ذهنی، درونی سازی نام گرفته است. این درونی سازی به صورت مستقیم اتفاق نمی‌افتد بلکه با استفاده از واسطه امکانش به وجود می‌آید. در این حالت فرد با استفاده از ابزار یا یکسری از علامت‌ها اتفاقات و رخدادهای بیرونی را به صورت درونی ذخیره می‌کند. ممکن است ابزار دیگری که برای درونی سازی در کودکان از آن استفاده شود گفتار خودمحورانه باشد. ویگوتسکی معتقد است که کودک برای درونی کردن مسائل، با خود بلند بلند صحبت می‌کند و مسائل بیرونی را این‌گونه درونی سازی می‌کند. البته اصطلاح گفتار خودمحورانه برای پیازه است که ویگوتسکی با تغییراتی در مفهوم آن، از این اصطلاح استفاده کرده است.

تفکر و زبان در نظریه ویگوتسکی

تفکر و زبان در کودک به صورت مستقل و جدا از هم رشد پیدا می‌کنند. ویگوتسکی از اصطلاحات تفکر پیش‌زبانی یا تفکر بدون زبان در این حیطه استفاده کرد. در تفکر بدون زبان، کودک برای حل مسئله و دستیابی به اشیاء، بدون زبان و سروصدا، تفکر را انجام می‌دهد و در تفکر پیش‌زبانی، کودک بدون هیچ هدف خاصی، صداهای متفاوتی مانند غان و غون از خود ایجاد می‌کند. در حدود دو سالگی منحنی این دو فرآیند مستقل، به هم می‌رسند و هم‌زمان اتفاق می‌افتند که منجر به انسجام تفکر و زبان می‌شود و به آن تفکر زبانی یا زبان عقلانی می‌گویند.

ویگوتسکی معتقد است در حدود ۲ تا ۷ سالگی زبان هم نقش بیرونی و هم نقش درونی دارد. در نقش بیرونی شروع به گفتن تفکر و خواسته‌ها به دیگران می‌کند اما در نقش درونی نوعی گفتار خودمحورانه صورت می‌گیرد که با وسیله آن به تفکر جهت می‌دهد و آن را هدایت می‌کند. اما بعد از ۷ سالگی می‌داند که باید زبان و گفتار را محدود به زمانی کند که می‌خواهد با دیگران صحبت کند.

منطقه تقریبی رشد در نظریه ویگوتسکی

منظور ویگوتسکی از منطقه تقریبی رشد، تفاوت میان سطح رشد واقعی و سطح رشد بالقوه کودک است. منطقه تقریبی رشد، به بخشی از عملکردهایی گفته می‌شود که کودک به تنهایی از عهده انجام دادن آن بر نمی‌آید، اما می‌تواند به کمک بزرگسالان یا دوستان آگاه‌تر و بالغ‌تر از خودش، آن کارها را انجام دهد. حد پایین منطقه تقریبی رشد، سطحی از حل مسئله است که کودک می‌تواند به تنهایی به آن دست یابد و حد بالای آن نشان‌دهنده سطح مسئولیت اضافی است که کودک به کمک مربی و معلم خود می‌تواند به آن دست پیدا کند.

تکیه گاه سازی

در قسمت منطقه تقریبی رشد بیان شد که بعضی از کارها را کودک می‌تواند به کمک دیگران انجام دهد. ویگوتسکی این کمک و راهنمایی دیگران را تکیه سازی نامیده است. تکیه گاه سازی را می‌توان به عملکرد یاری یادگیرنده برای گذر از آنچه که اکنون می‌داند برای آنچه که قرار است یاد بگیرد تعریف کرد. در تکیه سازی، کسی که نقش راهنمایی را به عهده دارد بخش عمده‌ای از مسئولیت را به عهده می‌گیرد و انجام می‌دهد اما بعد از مدتی که یادگیری جلوتر می‌رود مسئولیت به عهده کسی که فرآیند یادگیری در او صورت می‌گیرد خواهد بود. در آموزش نیز ابتدا فرد آگاه مساله را حل کرده و سپس کودک آن را می‌آموزد.

- نظریه کلبرگ

لورنس کلبرگ نظریه‌ای در رشد اخلاق مطرح می‌کند که شکل تکامل یافته‌ای از نظر پیاژه در مورد تفاوت بین واقع گرایی و نسبی گرایی اخلاقی است. کلبرگ نیز مجموعه‌ای از موقعیتهای مختلف را طراحی کرد که بیانگر معماهای اخلاقی است. این معماها به کودکان داده می‌شود و پاسخ آنها با مراجعه به طبقه بندی سه گانه اخلاق پیش قراردادی، قراردادی و اخلاق مافوق قراردادی درجه بندی می‌شود.

کلبرگ مانند پیاژه معتقد است که تواناییهای ذهنی شناختی افراد مراحل رشد اخلاقی آنان را تعیین می‌کند و رشد اخلاقی افراد حاصل تأثیر متقابل رشد شناختی آنها با محیط اجتماعی است. پیاژه بر اساس نظریه شناختی خود به مربیان توصیه می‌کند که در برنامه ریزی‌های آموزشی خود رشد اخلاقی کودکان را در نظر داشته باشند. کلبرگ نیز معتقد است که برای تشخیص و ارزیابی واکنشهای کودک در موقعیتهای اخلاقی و در برنامه ریزی پرورش شخصیت کودک باید از سطح رشد اخلاقی آنان مطلع بود. مراحل پیشنهادی کلبرگ با سطح سنی خاصی ارتباط ندارد با وجود این او معتقد است که انتقال از مرحله اخلاق پیش قراردادی به اخلاق قراردادی در سنین پایان دبستان اتفاق می‌افتد. در نتیجه کودکان پیش از دبستان به هیچ وجه قادر به تعبیر و تفسیر موقعیتهای اخلاقی، به روشی غیر از اجتناب از تنبیه و فرار از دردرس و گرفتن پاداش نخواهند بود. کودک در این سطح از رشد اخلاقی، تسلیم منابع قدرت است و جز به نتایج مادی اعمال خود نمی‌اندیشد، یعنی از عمل بد دوری می‌کند و کار خوب را از آن نظر انجام می‌دهد که پدر یا مادر گفته‌اند و در نتیجه انجام دادن آن تشویق خواهد شد.

از نظر پیاژه و کلبرگ کودک شش تا هفت ساله هیچگاه در قضاوتهای اخلاقی خود نیت افراد را در نظر نمی‌گیرد بلکه بر اساس نتیجه ظاهری هر عمل قضاوت می‌کند. مثلاً اگر کودکی ضمن برداشتن شیرینی - که مادرش خوردن آن را منع کرده و برای سلامتی او مضر است - یک بشقاب بشکند ولی خواهرش به هنگام شستن بشقابها و کمک به مادر، چندین بشقاب را شکسته باشد خواهرش را بیشتر مقصر می‌داند، زیرا آنچه مورد قضاوت قرار گرفته حجم خسارت وارد شده است نه نیت عملی که منجر به خسارت شده است.

بر اساس نظریات پیاژه و کلبرگ در تربیت اخلاقی کودکان استفاده از تنبیه سرزنش جایز نیست. چون ممکن است کودک برای فرار از تنبیه یا جلب رضایت بزرگترها کار نیکی را انجام دهد یا از کاری بد دوری جوید ولی لزوماً یک ارزش اخلاقی در او درونی نشده باشد. بنابراین به جای امر و نهی دائم و احیاناً تنبیه کودکان برای رعایت موازین اخلاقی و یا قانونی باید توضیحاتی در خور فهم و مطابق رشد

ذهنی کودکان به آنها داده شود. لازم به یادآوری است که این توضیحات زمانی موثر است که بزرگترها نیز خود را به انجام دادن آنچه توصیه می‌کنند ملزم بدانند. تحقیقات کلبرگ در رشد اخلاق مؤید این نکته است که رشد اخلاق هم از رشد ذهنی پیروی می‌کند و هم تحت تاثیر محیط و آموزش قرار می‌گیرد.

نظریه رشد اخلاقی

بخش مهمی از نگرش ما به خودمان احساس ما درباره درستی و نادرستی یا اخلاق ماست. به دلیل تاثیری که اخلاق کودکان در رفتار ایشان در مدرسه و خارج آن دارد توجه زیادی به مطالعه اخلاق و رشد آن معطوف گردیده است. به هر صورت قبل از اینکه از رشد اخلاقی بحث کنیم بررسی بعضی از مسائل مشکل اهمیت دارد.

اول اینکه عقاید در مورد درستی و نادرستی جا تا جا فرق می‌کند. برای مثال در حالی که اغلب آمریکاییها بیش از یک زن یا یک شوهر اختیار کردن را نادرست می‌دانند (و در واقع برای آنها غیرقانونی است) برخی از فرهنگها چند همسری را همچون سنتی جاری پذیرفته و در واقع برای کسانی که دارای چندین همسر هستند اعتبار اجتماعی خاصی قایل اند. مشابه آن در اغلب فرهنگها ازدواج با محارم، عملی نفرت انگیز به شمار می‌رود ولی این عمل در خاندان سلطنتی مصر باستان مقبول بود و نوعی از آن در برخی دیگر از نقاط جهان نیز اتفاق افتاده است. حتی تا همین اوایل قرن حاضر آدمکشان هندی ارتکاب قتل نفس را همچون اجرای یک رسم مذهبی مهم انجام می‌دادند.

دومین مسئله (در غرب) این است که چه کسی درستی و نادرستی عملی را به لحاظ اخلاقی تعیین می‌کند؟ اغلب ما می‌توانیم به سرعت درباره اهمیت ارزشهایی چون قابل اعتماد بودن، درستی، راستی و رعایت حقوق دیگران توافق کنیم ولی وقتی از این مفاهیم ارزشی جهان شمول فراتر رویم بسیار دشوارتر است که به توافق برسیم. مثلاً مواضع بسیار متفاوتی را که افراد فکور و بالغ درباره مسائلی از قبیل سقط جنین، انرژی اتمی، خلع سلاح هسته‌ای، اعدام و حمایت آمریکا از حکومت‌های مستبد دارند مورد توجه قرار دهید. چه کسی تصمیم می‌گیرد که کدام دیدگاه از نظر اخلاقی درست است.

سومین مسئله‌ای که مطرح است این است که آیا مدارس باید ارزشهای اخلاقی را آموزش دهند یا نه؟ حتی در مواردی که اکثریت مردم یک منطقه آموزشی در مورد ارزشهای اخلاقی توافق دارند باز این سوال مطرح است که آیا مدارس باید آن ارزشها را تدریس کنند یا نه؟ غرب برای حل این مسئله راهی طولانی در پیش دارد به ویژه اگر به اختلاف نظرهای موجود بر سر مسائلی از قبیل آموزش جنسی، فرضیه تکامل (که در برخی کشورها موضوع غیراخلاقی تلقی می‌شود) و به محتوای کتابها توجه کنیم (بعضی از کتابها از برخی از کتابخانه‌های مدارس جمع آوری شده است زیرا دارای مباحثی درباره امور جنسی، اعتیاد به الکل، افسردگی و الحاد است).

به رغم وجود مسائلی دشوار بر سر راه مطالعه رشد اخلاقی آشکار است که ارزشهای اخلاقی دانش آموزان تحت تاثیر معلمان و سایر دانش آموزان قرار دارد. در حالی که در مورد نقشی که معلم باید ایفا کند اختلاف نظر وجود دارد درک رشد اخلاقی حایز اهمیت باقی می‌ماند. دانش آموزان مسائل اخلاقی را می‌آفرینند و باید در مورد مسائل غامضی که در بر گیرنده اخلاق است تصمیم گیری شود. به‌طور خلاصه راهی وجود ندارد که بتوان از این واقعیت که معلمان درگیر مسائل مربوط به رشد اخلاقی دانش آموزان هستند فرار کرد. در این بخش از فصل حاضر ما دو دیدگاه نظری متفاوت را درباره رشد اخلاقی

بررسی می‌کند. اطلاع از هر یک از این دو نظر به شما کمک می‌کند که در مقام معلم تصمیمات بهتری را در باره مسائل رشد اخلاقی که با آن رو به رو هستید اتخاذ کنید.

کلبرگ و مراحل رشد اخلاقی

نظریه کلبرگ اصالتاً یک نظریه رشدی - شناختی و مبتنی بر آرایه است که در اصل پیازه عرضه کرده است. کلبرگ استدلال کرد که برای رشد اخلاقی پنج مرحله جداگانه وجود دارد. بر خلاف مراحل رشد پیازه مراحل رشد اخلاقی کلبرگ به سن خاصی وابسته نیست. وی در اصل شش مرحله پرورش اخلاقی طراحی کرده بود، ولی قبل از مرگش در نظریه خود تجدید نظر و مرحله ششم آن را حذف کرد. ما هر یک از پنج مرحله از نظریه تجدید نظر شده او را بررسی خواهیم کرد.

مرحله ۱: اخلاق دگر پیروی. در مرحله اول کلبرگ، رفتار اخلاقی برای کودکان مساوی با پیروی از دیگران (انقیاد نسبت به برون) است. اگر رفتاری با تنبیه رو به رو نشود اخلاقی است. بر عکس رفتارهایی که با تنبیه مواجه می‌شود غیر اخلاقی است. خوبی و بدی خصیصه ذاتی رفتار است. برای مثال دزدی برای کودک مرحله ۱ بد است به همان شکل که چمن سبز است. وقتی از کودک مرحله ۱ سوال شود که چرا دزدی خطاست کودک احتمالاً پاسخ خواهد داد زیرا این کار دزدی است. او بر این باور است که این جمله موضوع را حل می‌کند.

مرحله ۲: فردگرایی و مبادله. اخلاق برای کودکان در این مرحله عبارت از انجام دادن کارهایی است که علایق و منافع آنها را متحقق می‌کند در حالی که به دیگران نیز اجازه می‌دهد که همین کار را انجام دهند. کودکان مرحله ۲ می‌دانند که دیگران علایق خاص خود را دارند و احياناً با علایق ایشان متفاوت و حتی مغایر است. کودکان مرحله ۲ می‌فهمند که به منظور آنکه موفق شوند آنچه را می‌خواهند از دیگران بگیرند باید نیازهای دیگران را بشناسند و بدان پاسخ دهند. اخلاق شامل معاملات مناسب و داد و ستد برابر با سایر مردم است.

مرحله ۳: انتظارات متقابل و همنوایی میان فردی. از دید کلبرگ مرحله ۳ نقطه شروع چیزی است که او اخلاق قراردادی می‌نامد. در این سن کودکان به روابطی که بر اساس اعتماد متقابل و وفاداری باشد ارجح می‌نهد. از این پس به سایر افراد همچون اشیایی که بتوان آنها را برای رسیدن به هدف خویش بکار گرفت نگریسته نمی‌شود. کودکان مرحله ۳ سعی می‌کنند که بر اساس انتظارات افراد اطراف خود رفتار کنند و در جهت اجرای نقشهای مختلف تلاش کنند (مثلاً اینکه برادری خوب باشند) کودکان در این مرحله خود را اخلاقی می‌پندارند زیرا صادقانه حال دیگران را رعایت می‌کنند و دوست دارند به چشم افراد خوب به آنها نگاه شود. علایق شخصی در برابر توافقه‌های متقابل و ارزشهای اخلاقی مشترک جنبه ثانوی پیدا می‌کند. علاوه بر این رشد اخلاقی در این مرحله شامل این توانایی می‌شود که فرد بتواند مسائل را از دیدگاه دیگران نگاه کند (مثلاً، من کفش ورزشی مریم را خواهم آورد. اگر من جای او بودم این چیزی بود که انتظار داشتم).

مرحله ۴: نظام اجتماعی. افرادی که وارد مرحله ۴ می‌شوند هنوز دارای اخلاق قراردادی هستند ولی در سطحی پیچیده‌تر از مرحله ۳. به جای اینکه ارزشهای اخلاقی بر پایه برخوردهای مقطعی با دیگران استوار باشد اخلاق مرحله ۴ متکی بر درکی مجرد از جامعه در شکل کلی آن است. جامعه نقشها و قواعد مناسب را پایه گذاری می‌کند.

روابط فردی هنوز دارای اهمیت است ولی اینگونه روابط از دیدگاه نظامهای حقوقی، اجتماعی و مذهبی جامعه قابل درک است. اخلاق به معنای اجرای مسؤلیتهای مذهبی، رعایت قانون و کمک به جامعه و موسسات آن تعریف می‌شود. افرادی که در مرحله ۴ قرار دارند مسؤلیتهای خویش را انجام می‌دهند و ساختار اجتماعی را حفظ می‌کنند. رفتارهای ضد اجتماعی را نادرست تلقی می‌کنند زیرا اگر همه چنین رفتاری انجام دهند نظام اجتماعی فرو می‌ریزد.

مرحله ۵: قرارداد اجتماعی. کلبِگ استدلال می‌کرد که مرحله ۵ فراتر از اخلاق قراردادی است. افرادی که در مرحله ۵ هستند سوالات اساسی درباره لزوم پیروی از قوانین و نحوه وضع قوانین توسط جامعه دارند. آنها دیدگاهی مقدم بر جامعه اتخاذ می‌کنند. یعنی معتقدند که اگر گروهی از انسانهای عاقل بدون هرگونه ساختار اجتماعی وجود داشتند بزودی جامعه‌ای با منافع متقابل پدید می‌آید. چنین جامعه‌ای حتماً روشهایی را درباره وضع قوانین و نحوه توافق بر سر رعایت ان قوانین اعمال خواهد کرد. علاوه بر این افرادی که در مرحله ۵ هستند می‌دانند که قوانین را باید رعایت کرد زیرا آن قوانین ناشی از قرارداد اجتماعی یا توافق ضمنی بین اعضای جامعه است. به علاوه فکر کننده در مرحله ۵ از مبانی تعهدات اجتماعی آگاه است و با اختیارات این تعهدات را اجرا می‌کند.

البته قوانین و تعهدات اجتماعی کورکورانه پذیرفته نمی‌شود. به جای آن قوانین مزبور بر اساس بیشترین خوب برای بیشترین تعداد (اصل سودمندی) و اینکه آیا حقوق مطلق انسان چون حق حیات و آزادی را محترم می‌شمارد یا نه ارزیابی می‌شود. بر این اساس افراد مرحله ۵ معتقدند که قوانین را معمولاً باید اطاعت کرد ولی اگر یک قانون و یا حتی کل ساختار اجتماعی و نظام مذهبی ارزش ذاتی و شان انسانی را نفی کند ممکن است از سوی این افراد کنار گذاشته شود. برای مثال یک فرد مرحله ۵ اخلاقی در دوران آلمان نازی میدانست که باید مقررات اجتماعی را رعایت کند ولی ممکن بود تصمیم بگیرد که قوانین آن جامعه را به دلیل اینکه یهودیان را اعدام می‌کردند بشکند. به همین شکل انسان فکور جامعه امروزی که در مرحله ۵ اخلاقی قرار دارد ممکن است ارزش اکثر قوانین موجود را بداند ولی در مورد برخی از آنها اعتراض داشته باشد زیرا به نظر او قوانین مزبور مفهوم قرارداد اجتماعی معقول را نقض می‌کند. از نظر انسان فکوری که در مرحله ۵ اخلاقی قرار دارد نظام اجتماعی مهم است ولی آخرین ملاک درست بودن نیست. خود جوامع را می‌توان بر اساس اخلاق ارزیابی کرد.

فرآیند رشد اخلاقی:

چگونه کودکان از یک مرحله رشد اخلاقی به مرحله دیگر می‌روند و چرا برخی از افراد مراحل بیشتری را نسبت به دیگران طی می‌کنند؟ کلبِگ به منظور پاسخگویی به این گونه سواها از نظریه رشد شناختی استفاده کرد. او معتقد بود که مسائل غامض اخلاقی و پاسخی که دیگران به آن مسائل می‌دهند موجب تضاد شناختی و عدم تعادل می‌شود. به نحوی که تنها از طریق ایجاد ساختار اخلاقی مناسب‌تر قابل حل است. کلبِگ همچنین استدلال کرد که تواناییهای کلی شناختی در استدلالهای اخلاقی حائز اهمیت است. برای مثال، استدلال مرحله ۴ نیاز به درک بسیار مجرد از ساختار اجتماعی دارد. در حالی که مرحله ۵ مفاهیم مجردتری چون ارزشهای اخلاقی فراتر از جامعه را ایجاد می‌کند. کلبِگ معتقد است در حالی که رشد شناخت (برای مثال، رسیدن به مرحله عملیات صوری) رشد اخلاقی را تضمین نمی‌کند ولی ممکن است شرط لازم برای وقوع آن باشد.

کلبرگ برای توجیه رشد اخلاقی، از رشد کلی شناخت فراتر می‌رود و بر افزایش توانایی اتخاذ دیدگاه دیگران تاکید می‌کند بر اساسی نظریه کلبرگ، هر مرحله جدید نسبت به مرحله ماقبل خود نیاز به اتخاذ دیدگاهی پیچیده‌تر دارد. مثلاً، فکر کردن در مرحله ۲ همراه تشخیص این نکته است که دیگران دارای دیدگاهی متفاوت نسبت به خود فرد هستند، درحالی که لازمه اتخاذ دیدگاه در مرحله ۳، ایجاد هماهنگی بین تعداد زیادی از دیدگاه‌هاست. مرحله ۴ حتی بیش از این اقتضا می‌کند و نیازمند به اتخاذ دیدگاه جامعه در شکل کلی آن است. مرحله ۵ احتیاج به دیدگاهی مجردتر دارد. دیدگاهی بیرونی و منطقاً فراتر از جامعه.

آموزش با بازی هدفمند

اولین و مهم‌ترین فعالیت در رشد کودکان، بازی کردن می‌باشد. کودک در بازی‌های خود احساسات منفی مانند نگرانی، اضطراب و... را تخلیه و رها می‌کند. اما زمانی آموزش با بازی تأثیرگذار است که بازی هدفمند و دارای ساختار باشد. کودکان بر اساس سن و سال خود بازی کردن را امری جدی برای خود می‌دانند، به همین خاطر بهترین روش برای بالا بردن درک فرزندتان و یادگیری قوانین زندگی به‌جای بحث و نصیحت کردن از بازی آموزشی برای کودکان می‌توان استفاده کرد. والدین از طریق بازی‌های هدفمند، می‌توانند آنچه را که دوست دارند فرزندشان بیاموزد، به وی آموزش دهند.

شغل و حرفه اصلی کودک بازی است. حداقل زمان بازی برای راضی نگه داشتن کودک در شبانه روز ۲ ساعت است. پس در زمان رفتن به مراکز تفریحی حداقل ۲ ساعت وقت بگذارید و با کودک بازی کنید. بازی تأثیر مستقیمی بر ترشح هورمون رشد کودکان دارد. کودکانی که حداقل روزی ۲ ساعت در خانه یا مراکز تفریحی بازی می‌کنند، نسبت به بچه‌هایی که زمان مشخصی برای بازی ندارند، آرامش بیشتری دارند و همچنین هورمون رشد در آن‌ها بیشتر ترشح می‌شود. برای این‌که بتوانید در کنار کودک اوقاتی را به آموزش همراه بازی بگذرانید، نیازی نیست که حتماً اسباب‌بازی‌های خاص تهیه کنید، همین که در بازی همراه او هستید، برای او کافی است.

آموزش با بازی هدفمند بر اساس شرایط سنی کودک به راحتی قابل انجام است، به‌عنوان مثال می‌توانید شکل مربع را برای او بکشید و بخواهید در وسایل خانه، تابلو و... شبیه به مربع را پیدا کند. بله به همین راحتی! بازی کودکانه آموزشی دیگری که می‌تواند در یادگیری رنگ‌ها به فرزندتان کمک کند، این است که چند بادکنک رنگی برای کودک تهیه و سپس آن‌ها را به هوا پرتاب کنید و با گفتن نام رنگ، از فرزندتان بخواهید آن را بگیرد. نقش بازی در یادگیری دانش آموزان ابتدایی بسیار زیاد بوده و روش تدریس مبتنی بر بازی می‌تواند نتایج مثبتی را در یادگیری کودکان و دانش آموزان داشته باشد. یادگیری از طریق بازی و آموزش درس با بازی جزء بهترین شیوه‌های آموزشی محسوب می‌شوند.

اسباب بازی در زندگی کودکان، نقشی مهم، اساسی و موثر دارد. گرچه بسیاری از والدین می‌پندارند که اسباب بازی فقط برای تفریح و سرگرمی است و سازندگان اسباب بازی‌ها از دیدگاه تجاری به آن نگاه می‌کنند در صورتیکه اگر اسباب بازی بر طبق اصول روان‌شناسی و هدف‌های آموزشی انتخاب شود، در زندگی اجتماعی و روانی و همچنین رشد فکری و تربیتی کودکان بسیار موثر خواهد بود. کودکان در کنار بازی و سرگرمی، برای سلامت روح و روان خود به اسباب بازی‌های مختلف نیاز دارند. به همین دلیل است که از نظر روانشناسی بازی کردن کودک با اسباب بازی، بسیار مهم است و نقش مهمی در شکل‌گیری آینده او دارد. وقتی کودک بازی می‌کند، خصوصاً وقتی از اسباب‌بازی استفاده می‌کند، یکسری از جنبه‌های فکری و آموزشی خودش را تقویت می‌کند. بنابراین وجود اسباب بازی و بازی جزوی از مراحل رشد سالم کودک محسوب می‌شود.



نقش اسباب بازی در رشد ذهنی و شخصیتی کودک

در کنار اسباب بازی‌ها، نقش والدین نیز در رشد و پرورش کودک بسیار مؤثر است. می‌توان گفت اولین کسانی که با کودک بازی می‌کنند، والدین هستند. در کنار تهیه بهترین اسباب بازی، بهترین بازی برای کودک وقتی است که والدین نیز در جریان بازی قرار بگیرند. در این صورت اسباب بازی می‌تواند نقش خود را به خوبی در زمینه رشد کودک ایفا کند. ایجاد نوآوری در حین بازی با کمک اسباب بازی باعث می‌شود که بازی کردن برای کودک مطلوب‌تر شود. کودکان می‌توانند از زمان تولد تا حدود ۱۰ سالگی با بعضی از اسباب بازی‌های خود ارتباط برقرار کنند و حتی ممکن است که با آن‌ها دوست می‌شوند. اگر کودک تک‌فرزند باشد، گاهی برخی از اسباب بازی‌ها، برای او به خواهر و برادر تبدیل می‌شود. به همین دلیل، والدین باید در انتخاب اسباب بازی که می‌تواند نقش مهمی در روحیه کودک بگذارد، توجه زیادی داشته باشند.

همچنین، برخی اسباب بازی‌ها نقش مهمی روی خلاقیت کودکان ایفا می‌کنند. البته با افزایش سن، علاقه به بازی در کودک کاهش می‌یابد و کودکانی که به نوجوانان و جوانان تبدیل می‌شوند، به سمت انجام تکالیف و وظایف دوران بزرگسالی سوق پیدا می‌کنند. بازی کردن با اسباب بازی فقط باعث نمی‌شود که

کودک انرژی خود را تخلیه کند یا چون بازی می‌کند از میزان شلوغ‌کاری‌هایش کاسته شود، بلکه بازی کردن با اسباب بازی می‌تواند تخیل کودک را رشد دهد و در رشد و سلامت روحی کودک تأثیر مثبت بگذارد. البته در رشد ذهنی، روحی و شخصیتی کودک، اوضاع و احوالی که برای بازی در نظر می‌گیرد، مکانی که در آن بازی می‌کند، اسباب بازی‌هایی که مورد استفاده قرار می‌دهد و مدت زمانی که مشغول به بازی می‌شود و همچنین هم بازی‌هایشان نیز نقش به‌سزایی دارد.

توجه به ویژگی‌های اسباب بازی

در تهیه اسباب بازی برای کودکان، نیاز است که نکات مهمی در نظر گرفته شود. اسباب بازی‌ها ابزاری هستند که در طول روز بیش از هر چیز دیگر دسترس کودکان قرار دارند. انتخاب مناسب آن‌ها نه تنها می‌تواند به سرگرمی و نشاط کودک کمک کند بلکه در رشد و تقویت مهارت‌های حرکتی، کلامی، ذهنی و اجتماعی آن‌ها نیز بسیار تأثیرگذار است. بنابراین می‌توان بیان داشت که با استفاده از اسباب بازی‌های مناسب می‌توان توانمندی‌های کودک را در جهت مناسب تری هدایت کرده و فرایند رشد او را نیز تقویت کرد. با توجه به اهمیت اسباب بازی، باید به ویژگی‌هایی که نیاز است آن‌ها داشته باشند توجه کرد.

ویژگی‌های اسباب بازی

۱- با سن و توانایی‌های رشدی و ذهنی کودک مرتبط باشند.

بهتر است اسباب بازی‌هایی را برای کودکان خریداری کرد که با سن و توانایی‌های ذهن کودک متناسب باشد. به‌عنوان مثال کودکان ۶ تا ۱۸ ماهه، معمولاً به اسباب بازی‌هایی نیاز دارند که جنس نرمی داشته باشد، چون با توجه به مراحل رشدی‌شان، معمولاً آن‌ها را در دهان خود قرار می‌دهند. همچنین، اسباب بازی‌هایی که بتواند با آن‌ها دست ورزی کند برایشان مناسب‌تر است. کودک باید بتواند اسباب‌بازی را با انگشتانش بگیرد و از آن‌جا که دارد دندان درمی‌آورد، دوست دارد اسباب‌بازی را در دهانش بگذارد و گاز بگیرد. بنابراین نیاز است که اسباب بازی‌ها در این سنین، قابل شست‌وشو و نشکن بوده و همچنین نوکتیز، لب‌دار و فلزی نباشد. از طرف دیگر، کودکانی که ۱۴ ماهه تا ۳ ساله هستند، حس دیداری‌شان رشد کرده و از این رو به اسباب بازی‌هایی نیاز دارند که بتوانند با کمک آن محیط اطراف خود را به خوبی بشناسند. همین‌طور، رنگ اسباب بازی برای کودکانی که در این سن قرار دارند، مهم است. هر چقدر اسباب بازی رنگی‌تر باشد، به خصوص رنگ‌های هیجان‌انگیز و زیبا مانند قرمز، زرد و آبی می‌تواند برای کودکانی که در این بازه سنی قرار دارند، بسیار مفید و هیجان‌انگیز باشد. همچنین، وقتی که کودکان ۴ یا ۵ ساله شدند، بهتر است برای آن‌ها، کتاب‌های رنگی و قابل شست‌وشو خریداری شود. در این کتاب‌ها داستان‌های تصویری وجود دارد که کودک می‌تواند با دیدن آن تصاویر، شخصیت‌های نقاشی شده در کتاب‌ها را تصور کرده و با آن‌ها ارتباط برقرار کند.

۲- به حرکت و تفکر کودک کمک کنند.

اسباب بازی‌ها بهتر است بتوانند به حرکت و تفکر کودک کمک کنند. این که کودک بتواند با اسباب بازی‌ها ارتباط خوبی برقرار کند نیز مهم است. به‌عنوان مثال وقتی که کودک می‌خواهد تازه راه رفتن را بیاموزد، از روروئک کمک می‌گیرد، می‌تواند بایستد و یاد می‌گیرد که دیگر زمین نمی‌خورد. آن وقت متوجه می‌شود که می‌تواند این وسیله را در کنترل خود درآورده و به هر سمتی که می‌خواهد ببرد و زمین نخورد. همچنین، کودکان از اینکه نمی‌توانند مانند بزرگسالان خیلی از کارها انجام دهند، احساس

ناراحتی می‌کنند. به همین دلیل اسباب بازی‌ها همچون عصای دست کودکان هستند و به آن‌ها این قدرت را می‌دهند که کارهایی را که به تنهایی از پس آن بر نمی‌آیند را انجام داده و حس توانمندی داشته باشند.

۳- به کودک انگیزه دهد.

اسباب بازی‌هایی مناسب هستند که بتوانند به کودک انگیزه و اشتیاق لازم برای بازی را داده و او را به ادامه دادن ترغیب کند. همچنین کودک باید از بازی کردن با یک اسباب بازی احساس خوبی داشته باشد. به‌عنوان مثال وقتی یک پازل خیلی ساده به کودک داده می‌شود و او اجزای پازل را در کنار هم می‌چیند، ادامه داده و متوجه می‌شود که راه را درست رفته و احساس موفقیت و خوشحالی می‌کند.

۴- به تقویت تخیل و کنجکاوی کودک کمک کنند.

تقویت تخیل با اسباب بازی در زندگی کودکان نقش مهمی دارد. به همین دلیل والدین باید اسباب بازی‌هایی را تهیه کنند که بتوانند محرکی برای تخیل کودک نیز باشند. برای تقویت حس کنجکاوی کودک باید برای او اسباب بازی‌هایی را تهیه کرد که بتوانند در خود کمی پیچیدگی داشته باشند. یعنی اسباب بازی باید به گونه‌ای باشد که کودک برای بازی کردن با آن مجبور شود که آن را کشف کرده و دست به خلاقیت و تفکر بزند. این کند و کاو باعث می‌شود که کودک به فکر فرو برود، آزمون و خطا انجام دهد و در نهایت بتواند به راز بازی کردن با اسباب بازی پی برده و از آن لذت ببرد. برای مثال قطعات یک اسباب‌بازی باید قابلیت جدا شدن از هم داشته باشد تا کودک ببیند می‌تواند با کمی اندیشه دوباره آن‌ها را روی هم وصل کند. پازل‌های پنج شش تکه‌ای برای کودک دو سه ساله مناسب است و با افزایش سن می‌توان قطعه‌ها را بیش‌تر کرد.

۵- باعث تقویت حواس پنج‌گانه شود.

اینکه یک اسباب بازی بتواند به تقویت حواس پنج‌گانه مخصوصاً در کودکان کمک کند، موضوع مهمی است که متأسفانه بسیاری از والدین توجه چندانی به آن ندارند. برخی از والدین برای کودکان کوچک خود اسباب بازی‌هایی تهیه می‌کنند که مناسب کودکان بزرگ‌تر هست و این موضوع باعث می‌شود که کودک نتواند با اسباب بازی ارتباط مناسبی برقرار کند. کودکان باید بتوانند یک اسباب بازی را در دست بگیرند، آن را لمس کنند، رنگ آن را تشخیص دهند و به‌طور کلی همه حواس پنج‌گانه کودک باید بتواند با استفاده از یک اسباب بازی به خوبی فعال شود و بین این حواس هماهنگی ایجاد شود. برای مثال وقتی کودک چیزی را می‌بیند، باید بین دیدن و استفاده از انگشتانش برای گرفتن آن چیز هماهنگی ایجاد شود. حال اگر یک ماشین اسباب بازی کنترلی به کودک داده شود که وقتی دکمه آن را می‌زند ماشین با سرعت فراوان حرکت می‌کند، کودک خردسال به آن نمی‌رسد و احساس خوبی نخواهد گرفت. در این سن می‌توان از ماشین‌های پلاستیکی استفاده کرد که کودک بتواند پا به پای اسباب‌بازی‌اش حرکت کرده، آن را با دست بگیرد، لمس کرده و نگاه‌دارد. این کار باعث هماهنگی بین حرکات چشم و دست و پا می‌شود.

۶- اسباب‌بازی باید امن و بی‌خطر باشد.

اسباب‌بازی‌ها باید امن و بی‌خطر باشند. خیلی مهم است که اسباب بازی‌هایی که کودکان استفاده می‌کنند، سطح تیز و برنده نداشته باشد و همچنین، فلزی، شیشه‌ای و شکستنی نباشد. برای کودکان زیر دو سال چون اسباب‌بازی را به دهان می‌برند، این وسیله باید قابلیت شست‌وشو و ضدعفونی کردن داشته باشد و زیاد کوچک نباشد. بعضی از والدین برای کودک یکی دو ساله خود، اسباب بازی‌های گران‌قیمت تهیه

می‌کنند و به همین دلیل نمی‌گذارند کودک به راحتی با آن‌ها بازی کند و از طرفی هم کودک ارزش اسباب بازی برایش مهم نیست و اینکه بتواند به راحتی با آن بازی کند حائز اهمیت است.

دسته‌بندی اسباب بازی‌ها

اسباب بازی‌ها را براساس دامنه تاثیر آن‌ها و موقعیت‌هایی که برای یادگیری کودک فراهم می‌آورند، می‌توان به دو دسته تقسیم کرد:

۱. اسباب بازی‌های سازمان یافته^۱

۲. اسباب بازی‌های سازمان نیافته^۲

اسباب بازی سازمان یافته:

اسباب بازی‌های سازمان یافته به اسباب بازی‌هایی اطلاق می‌شود که شکل مشخص و از پیش تعیین شده‌ای دارند و دامنه‌ی تاثیر آن‌ها محدود است و به منظور ایجاد موقعیت یادگیری خاص برای کودکان به کار می‌روند. این گونه اسباب بازی‌ها غالباً برای یک بازی خاصی به کار گرفته می‌شوند و کودک کمتر قادر به دخل و تصرف و کشف درون آنها می‌شود. اسباب بازی‌های سازمان یافته، به ۶ دسته تقسیم می‌شوند:

۱. اسباب بازی‌هایی مناسب و ویژه خردسالان

۲. اسباب بازی‌هایی برای جلب توجه و نظر کودک

۳. اسباب بازی‌هایی برای ایجاد تحرک و فعالیت در کودک

۴. اسباب بازی‌هایی برای تقویت مهارت‌های دست و هماهنگی چشم و انگشتان

۵. اسباب بازی‌هایی برای تقویت قوه تمیز و تشخیص در کودک

۶. اسباب بازی‌هایی برای تقویت قدرت تکلم و بیان کودک

اسباب بازی‌هایی ویژه خردسالان

الف- وسایل متحرک: وسایلی هستند که از قطعات رنگی و سبک و متصل به هم تشکیل شده و با جریان هوا به حرکت در می‌آیند، مثل آویزهای بالای تخت که این اسباب بازی‌ها را باید در محدوده دید کودک آویخت. حرکت و رنگهای درخشان آنها نظر کودک را به خود جلب می‌کند و باعث افزایش تجربیات حسی - حرکتی و کنجکاوی کودک می‌شود.

مدل دیگری نیز وجود دارد که معمولاً به‌طور عرضی روی گهواره آویزان می‌شوند و تولید صدا می‌کنند و مستحکم و بادوام ساخته شده‌اند که از سن ۶ ماهگی به بعد کودک می‌تواند به کمک آنها خود را از حالت نشسته و خوابیده بلند کند.

¹ Organized

² Non Organized

ب- جغجه: وسیله‌ای است که به تحریکات لمسی و حرکتی کودکان پاسخ می‌دهد و تولید صدا می‌کند و در انواع مختلف فشاری و حرکتی ساخته می‌شود. با تولید صدا توسط کودک، علاوه بر حس لامسه و حرکتی، حس شنیداری نیز تقویت می‌شود.

اسباب بازی‌هایی برای جلب توجه :

برای کودکانی که علاقه‌ای به بازی کردن با اسباب بازی از خود نشان نمی‌دهند و به تحریکات اضافی برای انگیزه شدن به بازی احتیاج دارند، می‌توان از این گروه اسباب بازی‌ها استفاده کرد. وسایل این گروه، با کمترین عمل، نتیجه زیادی را عاید می‌سازد. کودک با فشردن دکمه ماشین آتش نشانی یا آمبولانس، بلافاصله صدای آژیر می‌شنود و روشن و خاموش شدن چراغ‌های رنگی و حرکت اسباب بازی را مشاهده می‌کند یا با رهاکردن یک فنر می‌تواند شاهد حرکات موزون و هماهنگ باشد. این وسایل می‌توانند به خوبی حواس و قوای ذهنی کودک را متمرکز سازند.

اسباب بازی‌هایی جهت ایجاد تحرک :

این نوع اسباب بازی‌ها برای تمرین و تقویت عضلات، مصرف انرژی، ایجاد تعادل، پرورش اعتماد به نفس و کسب تجربیاتی راجع به رهبری مفیدند که عبارتند از :

(الف) وسایلی که کودک می‌تواند از آن‌ها بالا رود و پایین بیاید: مانند قطعات چوبی یا آهنی در هم فرورفته یا نردبان‌های چوبی و سرسره که اغلب این وسایل بازی در پارک‌ها وجود دارد و به راحتی در دسترس هستند.

(ب) وسایلی که در کودک ایجاد تعادل می‌کند: مانند الاکلنگ، تخته‌های قرقره دار، لبه باریک جداول، راه رفتن روی خطی که روی زمین کشیده شده یا تخته تعادل، حفظ تعادل کودک در حالی که لیوانی آب در دستش قرار دارد و یا شیء روی سرش قرار داده و با دستانی باز روی یک خط راه برود و

(ج) وسایل غلتانیدنی: مانند توپ، که کودک می‌تواند آن را قل دهد، پرتاب کند و دنبال نماید. اگر درون توپ، زنگوله‌ای تعبیه شده باشد که ضمن غلتیدن، تولید صدا کند برای کودک خوشایندتر است.

(د) وسایل هل دادنی و کشیدنی: مانند فرغون‌های کوچک، دوچرخه، سه چرخه و ماشینهایی که کودک آن‌ها را با نخ چند متری به دنبال خود می‌کشد، چون باعث حرکت و جابه جایی کودک می‌شوند سبب می‌گردند که کودک در حین فعالیت و حرکت از مکان‌های مختلف بازدید کند و مسیر حرکت را ارزیابی کند؛ از این رو، باعث تقویت عضلات بزرگ کودک و کسب مهارت‌های لازم برای راه رفتن، پریدن و دویدن می‌شوند.

(ه) وسایل لی لی کردن: رسم چندخانه با گچ یا ذغال روی زمین و استفاده از یک تکه سنگ و لی لی کردن، یکی از بازی‌های دلچسب کودکان است. لی لی کردن باعث توسعه ی هماهنگی عضلانی کودک می‌شود و حرکات درشت نظیر ایستادن، پریدن با یک پا و حفظ تعادل را در او تقویت می‌کند.

اسباب بازی‌هایی برای تقویت مهارت‌های دست و هماهنگی چشم و دست

در این طبقه اسباب بازی‌هایی قرار می‌گیرند که نیاز به فعالیت‌های دستی، دستکاری و عملیات ساختمانی دارند و سبب درک، تشخیص، تطابق چشم و دست و تقویت حس لامسی و باعث تقویت حرکات ظریف دست می‌شوند.

(الف) نخ و مهره، تخته‌های سوراخ دار و کفش: کودک نخ را از سوراخ‌های مهره‌ها عبور می‌دهد. برای اینکه مهره‌ها از طرف دیگر نخ خارج نشوند، مربی می‌تواند انتهای نخ را گره بزند. تخته سوراخ

دار که اشکال مختلف روی آن سوراخ شده که کودک با نخ باید بتواند مثلاً ماهی یا هواپیما درست کند، بندهای کفش که بتواند در آن مهارت پیدا کند، در مورد نخ و مهره‌ها می‌توان از کودک خواست که مثلاً ابتدا رنگهای آبی را یکجا، سپس قرمز و زرد ... را قرار داده و یا به ترتیب از کوچک به بزرگ. در این فعالیت حس بینایی و دقت بینایی تقویت می‌شود. و بین چشم و عضلات ظریف دست، هماهنگی ایجاد می‌شود.

ب) اسباب بازی‌های پیچ کردنی : استفاده از پیچ و مهره‌های چوبی یا پلاستیکی در اندازه‌های مختلف و رنگ‌های متنوع باعث هماهنگی بیشتر حرکات چشم و دست می‌شود و مهارت‌های انگشتان را افزایش می‌دهد. یادگیری این مهارت در دوران کودکی تا حدودی مشکل است لذا والدین باید صبر نمایند تا زمان لازم فرا رسد، آن وقت خود کودکان با اشتیاق می‌توانند به بازی با این گونه اسباب بازیها بپردازند، ابتدا می‌توان از پیچ و مهره‌های درشت و فلزی استفاده نموده، سپس از ماشینهایی که پیچ کردنی هستند و هزار سازه‌ها را در اختیار کودک قرار داد.

ج) اسباب بازی‌های سوار کردنی و جفت کردنی : بازی کردن با اسباب بازی‌هایی مانند آدمک‌ها، مهره‌ها، وزنه‌ها و اشکال مختلف که در جاها یا حفره‌های مخصوص به خود قرار داده می‌شوند یا قطعاتی با سوراخ‌های کوچک و بزرگ در مرکز، که در میله‌های مناسب گذاشته می‌شوند، مستلزم دقت و نیروی ذهنی زیادی است. کودک باید با نگاه کردن به اندازه، حفره‌ی مناسب آن را بیابد و مربع را در آن جای دهد. هر قدر این قطعات ریزتر باشند، به قدرت لمس و انطباق چشم و دست بیشتری نیاز دارند.

اسباب بازی‌هایی برای تقویت قوه تمیز و تشخیص :

در این طبقه کودک به شناسایی مفاهیم مختلفی پی می‌برد که عبارتند از:

الف: شناسایی اشکال هندسی: پازل‌های جاگذاردنی، بهترین وسایل آموزش اشکال هندسی هستند. در این پازلها کودک با اشکال هندسی مانند دایره، مثلث، مستطیل و ... آشنا می‌شود.

ب: شناسایی اندازه و حجم: درباره مفهوم اندازه می‌توان از چند نی یا چوب و یا مداد در اندازه‌های مختلف استفاده کرد، تا کودک مفهوم کوچکی و بزرگی را درک کند. در باره مفهوم حجم نیز می‌توان از چند لیوان یا کاسه در اندازه‌های مختلف بهره گرفت. دو لیوان هم شکل و هم حجم و در یک سطح در برابر چشم کودک قرار می‌دهند و به کودک می‌گویند حجم این دو مایع در دو لیوان یکی است. بعد مایع یکی از لیوانها را در یک لیوان باریک و بلند خالی می‌کنند. البته مایع خالی شده در این لیوان باریک در سطحی بالاتر قرار می‌گیرد. سپس از کودک می‌خواهند بیان کند که آیا حجم مایع در این دو لیوان بلند و کوتاه است یا نه؟

ج: شناسایی اصوات: این وسایل برای آموزش اصوات گوناگون، پرورش حس شنوایی و افزایش قدرت تشخیص به کار می‌روند، طبل، سنج، زنگ، ساز، سنتور، سازدهنی در این طبقه قرار می‌گیرند.

د: شناسایی رنگها: تقریباً تمام اسباب بازیها از قطعات رنگی تشکیل شده‌اند که به هنگام بازی می‌توان از آنان برای آموزش مفهوم رنگها استفاده نمود.

اسباب بازی‌هایی جهت افزایش قدرت تکلم و زبان

اسباب بازی‌هایی نظیر سازدهنی، بوق، سوت، بادکنک، و نی باعث تقویت دستگاه تنفسی و تولید صدای کودک می‌شوند و اسباب بازی‌های دیگری نظیر دومینو، لوتری ارتباط و پازل، کارت‌های قصه گو و کتاب‌های تصویری وجود دارند که موضوع‌های متنوعی را برای صحبت کردن و مکالمه کودک فراهم می‌سازند و کودک فرصت می‌یابد تا کلمات مناسب را بیان کند و در تکلم، مهارت لازم را به دست آورد.

الف) دومینو: دومینوی شکل، قطعات مستطیل شکلی است که در هر قطعه، دو طرح و تصویر وجود دارد. قطعات دومینو به گونه‌ای بایکدیگر ارتباط دارند که کودکان، با پیدا کردن ارتباط، قطعات را کنار یکدیگر می‌چینند. بازی دومینو را می‌توان از حدود سه سالگی با توجه به توانایی ذهنی کودک شروع کرد.

در دومینوهایی که از تصویر تشکیل شده‌اند می‌توان درباره تصاویر با کودک صحبت کرد و از او پرسش کرد؛ به‌طور مثال، می‌توان سوال کرد، که کدام عکس، گل یا میوه است؟ کدام شکل پروانه یا هواپیما است؟ تصویر گربه را به من نشان بده. کدام قطعه سه خال دارد؟ کدام تصویر قرمز رنگ است؟ صدای گربه چطور است؟ ماهی کجا زندگی می‌کند؟ با طرح پرسش‌های متعدد، دامنه‌ی لغات و دانش کودک افزایش می‌یابد و در تکلم مهارت بیشتری به دست می‌آورد. کودک با اشکال، رنگ‌ها، اعداد و حیوانات و ... آشنا می‌شود. تفاوت‌ها و اختلاف‌ها را شناسایی می‌کند. همکاری با گروه و رعایت نوبت را در بازی دو یا چند نفره فرا می‌گیرد. برای تهیه دومینوی تصاویر، تصاویری مورد نظر را از وسط بریده، سپس دو نیمه از دو شکل متفاوت روی یک مقوای مستطیل شکل چسبانده می‌شود سپس مقوا را پهلوی هم گذاشته تا به صورت یک تابلو که اشیا یا حیوانات گوناگونی را نشان می‌دهد در آید.

ب) لوتوی ارتباط: عبارت است از یک قطعه اصلی و قطعات کوچک و مصور فرعی که تصاویر آن‌ها به نوعی بایکدیگر ارتباط دارند. تصاویر قطعه اصلی ممکن است شامل شکل پلیس، آشپز، آسمان و دریا باشد که با تصاویر فرعی دزد، کیک، هواپیما و کشتی ارتباط دارند. می‌توان از کودک خواست راجع به تصاویر قطعه اصلی صحبت کند یا از او چنین پرسش‌هایی کرد: پروانه چطور حرکت می‌کند؟ بال‌های او چه شکلی دارد؟ کار پلیس چیست؟ آب دریا چه رنگ و مزه‌ای دارد؟ چه حیواناتی در دریا زندگی می‌کنند؟ و ... سپس از کودک بخواهیم که قطعاتی را که به نوعی با قطعه اصلی ارتباط دارند شناسایی کند و کنار هم یا روی هم قرار دهد. لوتوی ارتباط، علاوه بر پرورش قدرت بیان، حس کنجکاوی کودک را در مورد مفاهیم مختلف محیط زندگی، مسائل اجتماعی، مشاغل و ... تحریک می‌کند.



ج) پازل : قطعات بریده یا جدا از هم یک تصویر است که، با قرار دادن آن‌ها در محل خود، تصویر اصلی به دست می‌آید. پازل‌ها به دو دسته جاگذاردنی و جورکردنی تقسیم می‌شوند. در پازل جاگذاردنی کودک جای اشیای خالی را می‌یابد و قطعه را درون آن قرار می‌دهد و تصویر را کامل می‌کند و در پازل جورکردنی، کودک قطعات را برحسب شکل، رنگ و اندازه و موضوع انتخاب می‌کند و درکنار هم قرار می‌دهد و تصویر را کامل می‌کند. هنگام ارائه ی پازل به کودک، او را به صحبت کردن راجع به موضوع پازل تشویق کرده و سوال‌هایی درباره موضوع پازل از او پرسیده می‌شود؛ مثلاً این تصویر مربوط به چه فصلی است؟ فصل قبل و بعد از این فصل چه فصلی است؟ در این فصل چه میوه‌هایی هست، هوا چطور است و ... از اهداف پازل می‌توان به پرورش دقت بینایی، تشخیص شکل، رنگ، شناخت جزء از کل، پرورش قدرت بیان و یادگیری واژه‌های جدید اشاره کرد. پازل‌ها باید متناسب با سن کودک در اختیار او گذاشته شوند. پازل نباید آن قدر سخت باشد که کودک نتواند آن را حل کند و نباید آن قدر ساده باشد که علاقه کودک را از بین ببرد و در او خستگی ایجاد کند. هرچه اندازه قطعات پازل ریزتر و هرچه تعداد قطعات بیشتر و هرچه موضوع پازل پیچیده‌تر باشد برای سنین بالاتر مناسب‌تر است.

د) کارت‌های قصه گو و کتاب‌های تصویری : با تهیه تعدادی کارت که بر روی آنان اشکال گوناگون چسبانیده شده است، می‌توان به رشد بیان کودک کمک کرد. با ارائه یک کارت به کودک از او خواسته می‌شود درباره شکل‌ها و ارتباط آن‌ها توضیح دهد و داستانی برای کارت از خود بسازد. همچنین می‌توان، باتوجه به سن و ذوق کودک، کتاب‌های مناسب و همراه با تصویرهای رنگی را در اختیار او قرار داد. هدف‌های این دسته از وسایل عبارت است از : افزایش خزانه ی واژه‌ها، آشنایی با مفاهیم کلمات، توسعه ی قدرت خلاقیت و تقویت تکلم .

اسباب بازی‌های سازمان نیافته :

اسباب بازی‌ها و وسایلی که در این طبقه قرار می‌گیرند، شکل از پیش تعیین شده‌ای ندارند و کودکان می‌توانند از ابتکار و خلاقیت خود استفاده کنند و فعالیت‌های نویی انجام دهند. این اسباب بازی‌ها موقعیت‌های یادگیری متفاوتی را برای کودک فراهم می‌آورند و راه را برای ابتکار کودک باز می‌گذارند . ارزش تشخیصی این دسته وسایل بسیار زیاد است ؛ زیرا کودک می‌تواند فعالیت‌های خود را ناآگاهانه،

فرافکنی کند. نظم و سازمانی که کودک به این وسایل می‌دهد سرنخ‌هایی به پدران و مادران یا مربیان می‌دهد که بتوانند جنبه‌های شخصیتی کودک را بهتر شناسایی کنند. وسایل این گروه به سه دسته ی عمده تقسیم می‌شوند:

۱. اسباب بازی‌هایی ساختنی (ساختمانی)

۲. وسایل برای بازی‌های خلاقه

۳. وسایل برای بازی‌های تصویری

۱. اسباب بازی‌های ساختنی

اسباب بازی‌هایی متشکل از چندقطعه یا چند صد قطعه‌اند که بازیکن آن‌ها را به هم وصل می‌کند یا روی هم چیده می‌شوند و ساختمان‌های خاصی را ظاهر می‌سازند. مکعب‌های چوبی یا پلاستیکی و لگو دو نوع مهم این اسباب بازی ه‌اند.

الف) مکعب‌ها : این مکعب‌ها در اندازه‌ها و رنگ‌های گوناگون ساخته شده‌اند و کودک می‌تواند با آن‌ها برج، پل یا چیزهای دیگر بسازد. کودک پس از ساختن برج یا خانه‌های چندطبقه با ضربه‌ای آن را خراب می‌کند و از فرو ریختن مکعب‌ها و صدای حاصل از آن لذت می‌برد. کودک ضمن بازی با قطعات، با مفاهیم ذهنی و فضایی آشنا می‌شود؛ مثلاً، هنگام ساختن پل، ذهن را درباره ی تعادل اجسام، بلندی و کوتاهی و برقراری تناسب بین پایه‌ها به فعالیت می‌اندازد. هماهنگی بین حرکات چشم و دست تقویت می‌شود. باجنس، رنگ و اشکال مختلف آشنا می‌گردد و درمی‌یابد که وقتی سطح طبقه زیرین به اندازه کافی وسیع‌تر از طبقات بالایی نباشد، قطعات فرو می‌ریزند و هرچه ساختمان بلندتر شود، احتمال سقوط و فرو ریزی آن بیشتر می‌شود.

ب) لگو: قطعات و حجم‌های مختلف و قابل اتصال به یکدیگر، که از ترکیب آن‌ها حجم‌ها و ساختمان‌های متفاوتی به دست می‌آید، لگو نامیده می‌شود. جنس لگو معمولاً پلاستیکی است. می‌توان از کودک خواست قطعات سفید یا قرمز را جدا کند، قطعات هم شکل را کنار بگذارد و ستون‌هایی از قطعات هم رنگ یا هم شکل بسازد و سپس به بازی دلخواه خود ادامه دهد. لگو ابزاری برای یادگیری است. سبب رشد و هماهنگی مهارت‌های بدنی و ارتباطات فضایی می‌شود. هنگام بازی با آن، تصورات و تخیلات کودک تحریک می‌شود و قوه ی خلاقیت و حافظه بینایی و تجسم او پرورش می‌یابد. می‌توان از کودک درباره طرحی که در ذهن خود دارد پرسش کرد؛ برای مثال، چه چیزی می‌خواهی بسازی؟ خانه‌ای با ۲ یا ۳ اتاق، با باغچه یا بدون باغچه، با پارکینگ یا بدون پارکینگ و ...



۲. اسباب بازی‌های خلاقانه

یکی دیگر از ویژگی‌های رشد کودک تخیل است، تخیل عالی‌ترین صفت انسان است، چرا که بیش از هوش، بشر را از حیوان متمایز می‌سازد. کودک در سال‌های اولیه زندگی خود از لحاظ رشد فکری چندان پیشرفتی نکرده است که بتواند تصوراتی ذهنی داشته باشد. دنیای او دنیای عینیت است یعنی هر آنچه را که مشاهده کند درک می‌کند و دنیایی فراسوی دنیای عینیتش برای او متصور نیست. تجربیات کودک از طریق بازی و تماس با دنیای خارج قدرت ذهنی کودک را پرورش می‌دهد و به تدریج همگام با افزایش سن به معنای مفاهیم پی می‌برد. کودک از همان زمان آشنایی خود با جهان خارج نیروی تخیلی قوی دارد و لذا از این قدرت خود در بازیها به نحوی مطلوب استفاده می‌کند. این نوع بازیها در حقیقت میدانی برای تجلی قدرت خلاقیت کودک است یعنی هر چه قدرت تخیل او قوی‌تر باشد بازیهای تخیلی قوی تری انجام خواهد داد.

تفاوت این نوع از بازیها با بازیهای نمادی آن است که در بازیهای تقلیدی و نمایشی و حتی نمادی کودک از آنچه دیده است و تجربه کرده الگوبرداری می‌کند، در حالی که در بازیهای تخیلی کودک با استفاده از تجربه‌های گذشته خود، رویدادهای جدید که در سابق برخورد چندانی با آن نداشته است به وجود می‌آورد. با استفاده از بازیهای نمادی کودک کبوتر اندیشه را به دور دستها پرواز می‌دهد. با نیروی تخیل خود اشیا و موجودات مورد علاقه را حاضر کرده در آنها تغییراتی می‌دهند تا مناسب بازی او گردند و آنگاه با اسباب بازیهای نمادی خود آنها را فعال می‌کند. کودک با استفاده از نیروی تخیل خود موجودات یا اشیایی را که باعث زحمت و آزار او هستند بدون ترس از گزند آنها و با رضایت خاطر حاضر می‌نماید و آنگاه با اسباب بازیهای نمادی خود آنها را نابود می‌سازد و یا از آنها انتقام می‌گیرد.

وسایل لازم برای بازیهای تخیلی عبارتند از :

۱- لباسهای زنانه:

کفش پاشنه بلند (بیشتر از پنج سانتی متر نباشد). روسری، مقنعه. دستمال گردن. دستکش. دامن. کیف. جواهرات مصنوعی (گردن بند، گوشواره، دستبند و ... که بدون سوزن باشند). سنجاق سر

۲- لباسهای مردانه:

کلاه. کفش مردانه. جلیقه. شانه. کیف

۳- تلفن اسباب بازی یا چیزی شبیه آن، این باعث می‌شود که کودک را به صحبت کردن تشویق کند.

۴- خانواده عروسکی (شامل پدر، مادر، نوزاد، برادرها، خواهرها، مادر بزرگ، پدر بزرگ) وسایل آشپزخانه نظیر یخچال و گاز پیک نیک و جاروبرقی و ... و انواع عروسکهای خیمه شب بازی.

۵- یک زنگ که کودک برای ورود از آن استفاده کند.

۶- جعبه‌های محکم که کودکان از آنها به‌عنوان تاقچه، صندلی، میز، ماشین، ترن، قایق و هواپیما استفاده می‌کنند.

۷- ملافه، پتو، رومیزی، روتختی کهنه که دیگر مورد استفاده قرار نگیرد. وقتی این وسایل اولیه را تهیه کردید سعی کنید به تدریج وسایل دیگری نیز همچون لوازم پزشکی مورد نیاز دکترها، مانند گوشی معاینه نوع پلاستیکی، تهیه کنید.

۸- بازی با گل رس، شن، نقاشی (آبرنگ، انگشتی، مدادشمعی) بر طبق الگو، مدل و نقشه از پیش تعیین شده نیست. کودکان می‌توانند با این اسباب بازیها دست به آفرینش و ابتکار بزنند، این گونه وسایل به دلیل خاصیت شکل‌پذیری و قابلیت انعطاف پذیریشان زمینه‌ای برای کودک فراهم می‌آورد که فکر کند، تصمیم بگیرد و با کمک قوه تخیل و تصورش چیزی خلق کند. آنان به هنگام بازی با این اسباب بازیها نتیجه اعمال خود را مشاهده می‌کنند، تصمیم می‌گیرند و به هر شکلی که خواسته باشند در می‌آورند، شکل دادن به آنها کاملاً در اختیار کودک قرار دارد. گاهی اوقات کودکان نیاز دارند که در بازیهای تخیلی خود، والدین شرکت نمایند. مثلاً کودک می‌گوید ماشین خراب شده زود پیچ‌گوشتی را به من بده، والدین باید سریعاً شیء را در اختیار کودک قرار دهند تا کودک ماشین را تعمیر کند، اگر والدین بروند داخل زیرزمین و از آنجا پیچ‌گوشتی واقعی را بیاورند دیر شده است و کودک می‌پرسد برای چی آورده ای، لازم نیست، ماشین را درست کرده ام لذا والدین در بازیهای تخیلی سعی نمایند سریعاً به نیازهای کودک پاسخ دهند. در این گونه بازیها سعی کنید خودتان را هم سطح آنها قرار دهید و در بازی خیلی از کودکان قوی‌تر و یا ضعیف‌تر ظاهر نشوید، همانند یک همبازی و همسال او ظاهر شوید. برای درک آنها و یک همبازی مناسب گاهی اوقات بازیهای کودکان را مشاهده کنید تا یاد بگیرید چطوری با آنها بازی کنید.

۳. اسباب بازی‌های تصویری

اسباب بازی‌های تصویری نیز، در دسته اسباب بازی‌های سازمان نیافته قرار دارند. بازی تصویری باعث فعالیت‌های حرکتی کودک می‌شود و کنجکاوی و اکتشاف او را تحریک می‌کند. وسایل عمده‌ی بازی‌های تصویری عبارت است از عروسک، خمیرمجسمه، شن و آب.

الف) عروسک: هنگامی که کودک با عروسک بازی می‌کند، خود را در نقش مادر و عروسک را در نقش فرزند خود تصور می‌کند و همان رفتار و حرکات مادر را با خودش در مورد عروسک در پیش می‌گیرد. با عروسک راز و نیاز می‌کند و مسائل و مشکلات عاطفی خود را برای او می‌گوید؛ به‌طور مثال، وقتی که کودک با دو عروسک که نماینده‌ی اعضای خانواده او هستند بازی می‌کند و یکی از آنها را بغل می‌کند و به دیگری اعتنا نمی‌کند، بی‌علاقگی خود را به عروسک دیگر و فردی که آن عروسک نماینده‌ی اوست ابراز می‌دارد. کودکی که از مادر خود کتک خورده است، ممکن است عروسک خود را کتک بزند و تاحدودی خود را از تنش‌های ایجاد شده رهایی بخشد.

ب) خمیرمجسمه: معمولاً خمیرها پلاستیکی و غیر سمی اند. به آسانی شکل می‌گیرند و کودک می‌تواند اشکال موردنظر خود را با آنها بسازد. در خمیربازی، قدرت خلاقیت و تجسم فضایی کودک تقویت می‌شود. هماهنگی بین چشم و عضلات انگشتان زیاد می‌گردد. کودک فکر می‌کند، تصمیم می‌گیرد، خلق می‌کند و با رضایت خاطر درباره‌ی آنچه ساخته است، سخن می‌گوید و برآن اسم می‌گذارد. در خمیربازی، کودک با مفاهیمی نظیر جنس خمیر، نرمی، سفتی، زبری، سختی، سبکی، سنگینی، طول، سطح و حجم آشنا می‌گردد.

ج) شن و آب : یکی از وسایل مهمی که باید در اتاق بازی وجود داشته باشد، شن و آب است. شن باید در انواع خشک و مرطوب وجود داشته باشد تا کودک بتواند هر نوع آن را لمس و تفاوت‌ها و شباهت‌های آن را درک کند. کودک در شن بازی به حفر کردن و ساختن دالان می‌پردازد. برج، تپه و خانه می‌سازد و به انجام بازی‌های تخیلی مشغول می‌گردد. کودک هنگام بازی با شن و آب، شن‌تر و خشک را مقایسه می‌کند، مفاهیم هندسی و فضایی را درک می‌کند و قدرت تخیل خود را پرورش می‌دهد. آب به سر و صورت خود می‌پاشد، موج درست می‌کند و با یک جسم یا اسباب بازی کوچک که در وان حمام قرار می‌دهد، قایق و قایقرانی را در ذهن خود به تصور درمی‌آورد.

نکات مهم در خصوص بازی و اسباب بازی

- ۱- به بازی کودکان اهمیت دهیم، زیرا زندگی آنها در بازی، در آینده شکل واقعی به خود می‌گیرد.
- ۲- تلاش کنیم تا بازیها و همچنین اسباب بازی‌های کودکان متناسب با فرهنگ و ارزشهای خانواده باشد.
- ۳- با دقت در تفکرات خلاق و پویایی کودکان در حال بازی می‌توانیم با چگونگی شخصیت آنها بیشتر آشنا شویم.
- ۴- با همبازی شدن با کودکان راه دوستی‌ها را باز کنیم و راه پنهان کاری‌های دوره نوجوانی را ببندیم.
- ۵- برای متوقف کردن بازی از امر و نهی استفاده نکنیم.
- ۶- مراقب باشیم که محیط بازی موجب آسیب جسمی، فکری و یا روانی نشود.
- ۷- در انتخاب نوع بازی و اسباب بازی، به سن، جنس و توانایی‌های فرزندمان توجه کنیم.
- ۸- نوع و مدت زمان بازی فرزندمان را طوری کنترل کنیم که از فشارهای هیجانی و روحی بیش از حد دور باشد (به ویژه بازی‌های رایانه‌ای).
- ۹- وسایل بازی را مناسب سن و رشد جسمی و ذهنی کودک تهیه کنیم.
- ۱۰- برای انتخاب همبازی‌های خوب، فرزندمان را غیر مستقیم راهنمایی کنیم، زیرا رفتارهای یک همبازی خود تأثیر بسیار مثبتی در آینده او خواهد داشت.
- ۱۱- برای تقویت حس همکاری و مسئولیت‌پذیری فرزندمان با او توافق کنیم که پس از بازی، اسباب بازی‌های خود را جمع کرده و سرجایش بگذارد و گرنه دفعه بعد اجازه استفاده از آنها را نخواهد داشت.
- ۱۲- به فرزندمان اجازه دهیم تا همبازی‌هایش از اسباب بازی‌های او استفاده کنند، زیرا این کار موجب تقویت حس نوع دوستی و تسهیل در ارتباط با دیگران می‌شود.
- ۱۳- اسباب بازی گران قیمت ممکن است وسیله بازی مفیدی نباشد. هنگام خرید توجه داشته باشیم که اسباب بازی باید بتواند قدرت خلاقیت و سازندگی فرزندمان را رشد دهد. وسایل بازی جورکردنی، پازل‌ها، خمیربازی، گل رس و ... اسباب بازی‌های مناسبی به شمار می‌روند.

۱۴- اگر کودکان در هنگام بازی با هم اختلاف پیدا کردند اجازه بدهیم خودشان مشکل را حل کنند. در صورتی که اختلاف تشدید شود فقط آنها را از هم جدا کنیم و هرگز از یکی از طرفین، جانبداری نکنیم. می‌توان در صورت بروز رفتارهای خشن از تکنیک حذف موقت اسباب بازی استفاده کرد.

۱۵- در محیط‌های بازی گروهی مثل زمین بازی کودکان در پارک‌ها، اجازه بدهیم بچه‌ها با هم دوست شوند و بازی کنند، از وارد شدن به محیط بازی کودکان بپرهیزیم.

۱۶- کودکان همواره نیازمند بازی هستند، پس اسباب بازی‌های مناسب هر مکان را همراه خود داشته باشیم.

۱۷- کودکان باید به مجموعه‌ای از بازی‌های جسمی، اجتماعی، عاطفی و ذهنی بپردازند. هنگامی که فقط یکی از بازی‌ها را انجام می‌دهند (مثلاً بازی‌های رایانه‌ای) از رشد اجتماعی، جسمی و عاطفی محروم شده و احتمال بروز عصبانیت و پرخاشگری در آنها افزایش می‌یابد.

۱۸- بازی‌های خیالی در واقع شروع روابط اجتماعی در کودک است. کودکی که بازی‌های اجتماعی را انجام ندهد در آینده در اجتماع دچار مشکل ارتباط با افراد دیگر خواهد شد. بنابراین در این زمینه کودکان را همراهی کنید.

۱۹- بازی‌های گروهی به کودک مهارت‌های اجتماعی را می‌آموزد. کودک یاد می‌گیرد خواسته‌های شخصی خود را کنار بگذارد و به خواسته‌های جمع احترام بگذرد.

۲۰- کودک آرام آرام مفهوم تقسیم کردن، شریک شدن، رعایت نوبت، و خوش رفتاری را درک می‌کند. عجله نکنید و آنها را تحت فشار قرار ندهید. تنها حد و حدودها را به روشنی برایشان مشخص کنید.

۲۱- شریک شدن، تقسیم کردن، رعایت نوبت از نکاتی است که باید حین بازی به کودک آموزش داده شود، مثلاً بازی‌هایی که عمل دادن و گرفتن چیزی در آن است..

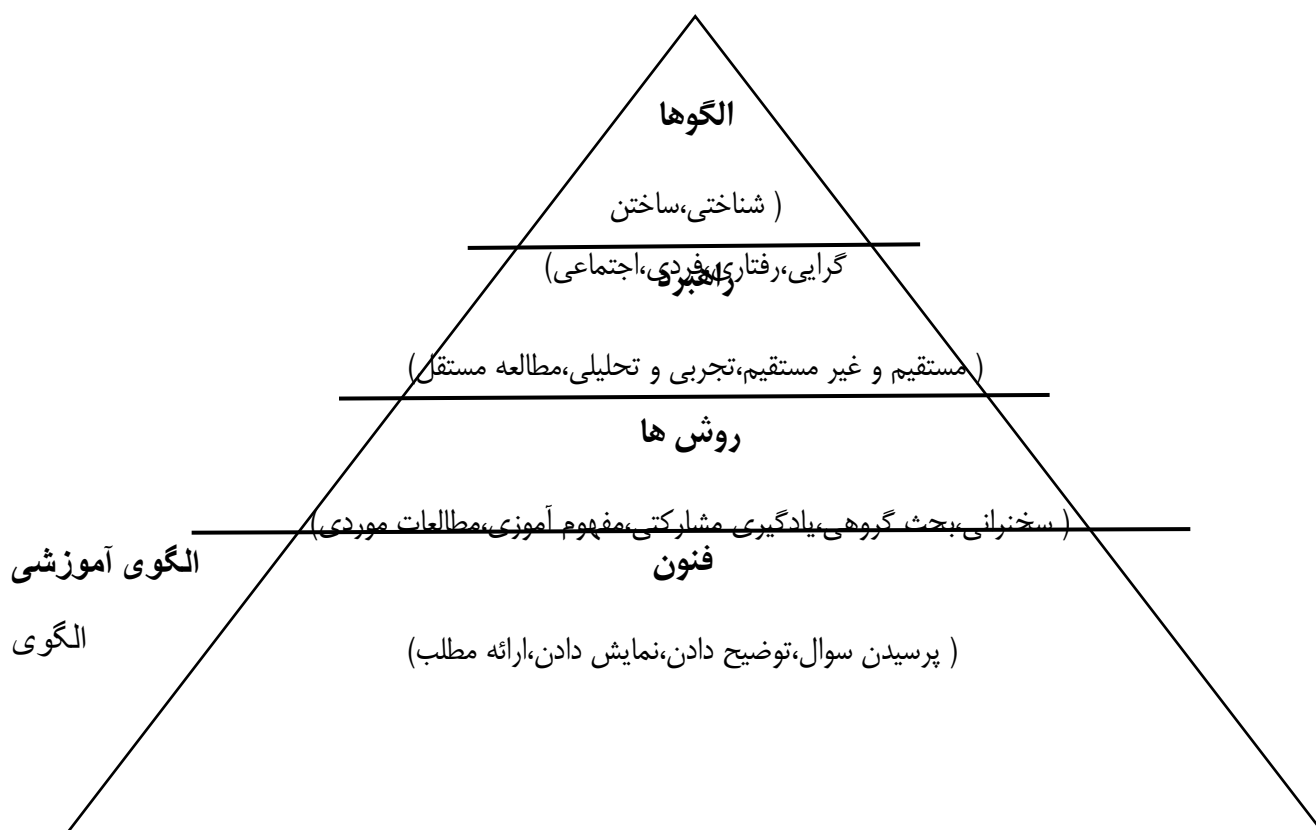
۲۲- همه ی اسباب بازی‌های کودک را به یک باره در اختیارش قرار ندهید، برخی را در جایی نگاه دارید و هر چند وقت یک بار این دو گروه را با هم عوض کنید.

فصل چهارم

آموزش و روش‌های آموزشی

آموزش

آموزش مفهومی است که برای توضیح آن، به نتیجه‌ای که باید ایجاد کند اشاره می‌شود. نتیجه و هدف از آموزش، یادگیری است. به بیان دیگر آموزش فراهم کردن فرصت‌هایی برای یادگیری دانش آموزان است. می‌توانیم اصطلاحات و مفاهیم آموزشی را با توجه به نوع ارتباط با یکدیگر و کلیت آن‌ها به شکل هرم ترسیم کنیم. در رأس هرم، الگوهای آموزشی قرار دارند که از جامعیت زیادی برخوردار هستند؛ به این علت که سایر مفاهیم را درون خود جای می‌دهند. هر الگوی آموزشی می‌تواند چندین راهبرد داشته باشد و هر راهبرد، چندین روش آموزشی دارد. بیشترین حجم هرم را فنون آموزشی به خود اختصاص داده است چرا که از نظر تعداد بیشتر از سایر مفاهیم آموزشی هستند.



آموزشی یک چارچوب نظری است که به مبانی فلسفی و روانشناختی آموزش و یادگیری اشاره دارد. الگو یا مدل، فعالیت‌های کلی آموزشی معلم را بیان می‌کند که جهت‌گیری فلسفی و روان‌شناختی او را نسبت به آموزش و یادگیری نشان می‌دهد. ویژگی‌های اصلی الگوهای آموزشی عبارتند از: داشتن مبنای نظری قوی، پشتوانه پژوهشی محکم و قابلیت انطباق با شرایط متفاوت یادگیری؛ که از آن‌ها می‌توان برای ارزشیابی یا مقایسه با دیگر الگوها استفاده کرد.

الگوی آموزشی رفتاری: این الگو بر اصول اساسی مکتب رفتارگرایی در روانشناسی و به‌طور خاص، بر اصول نظریه‌های یادگیری رفتاری پایبند است. مهم‌ترین نظریه‌های یادگیری، مربوط به نظریه‌های کلاسیک یادگیری و دیدگاه‌های جدیدتر آنهاست که تحت عنوان "نظریه‌های شرطی سازی" می‌شناسیم. الگوی آموزشی رفتاری بر اصل پاسخ‌گویی بنا شده است. بر اساس این اصل، افرادی که در فرایند آموزشی نقش دارند، مانند معلم، دانش آموز، مدیر و کل نظام آموزشی باید پاسخ‌گوی فعالیت‌های خود باشند. به همین علت در الگوی آموزشی رفتاری، بر هدف آموزشی تاکید می‌شود. هدف‌های آموزشی

باید به شکل رفتارهای قابل مشاهده و اندازه گیری نوشته شوند تا معلم و دانش آموزان بدانند که دقیقاً به چه چیزی می‌خواهند دست یابند.

الگوی آموزشی شناختی: این الگو علاوه بر فرآورده یادگیری، فرایند آن را هم مهم می‌داند و توجه معلم را بر فرایند یادگیری دانش آموز جلب می‌کند. صرف اینکه یک دانش آموز چه چیزی را در چه حد آموخته (فرآورده یادگیری) کافی نیست، بلکه آن را چگونه و با چه روش‌هایی یاد گرفته (فرایند یادگیری) نیز اهمیت دارد. الگوی آموزشی شناختی مبتنی بر نظریه‌های یادگیری شناختی است. در این نظریه‌ها، تغییر ناشی از یادگیری در درون ذهن جستجو می‌شود. جویس و همکاران الگوی شناختی را تحت عنوان " الگوی خبرپردازی " اینگونه بیان می‌کند: الگوهای خبر پردازی یا پردازش اطلاعات، تلاش می‌کند تا کوشش درونی انسان‌ها برای درک دنیا را افزایش دهند.

الگوی آموزشی ساختن گرایی: الگوهای رفتاری و شناختی، در اینکه معلم می‌تواند دانش خود را به دانش یادگیرندگان منتقل کند، هم نظر هستند اما فلسفه ساختن گرایی با اصل مشترک دو الگوی قبلی موافق نیست. این الگو می‌گوید معلم قادر نیست دانش خود را به شکل ثابت و با همان کیفیتی که در ذهن خود اوست، به دانش آموزان منتقل کند و این خود دانش آموز است که سازنده دانش شخصی خود می‌باشد. معلم مطالب را تدریس می‌کند، اما اینکه ذهن دانش آموز از آن مطلب چه چیزی بسازد، دانش آموخته شده را تعیین می‌کند. رویکرد ساختن گرایی به دنبال کشف قوانین مربوط به این دستکاری‌های ذهنی است که به اطلاعات ورودی انجام می‌گیرد. بنابراین معلم در این الگو نقش انتقال دهنده دانش را ندارد بلکه خود را تسهیل کننده فرایند ساخت دانش در ذهن شاگرد می‌داند. با این حال، در جایی که الگوی شناختی روی چگونگی پردازش اطلاعات تمرکز می‌کند، ساختن گرایی معتقد است که مردم به صورت کاملاً فعال، دانش را می‌سازند و از طریق ترکیب با دانش پیشین، درک می‌کنند و در موقعیت‌های جدید آن‌ها را به کار می‌گیرند. در نتیجه می‌توان گفت در این الگو، یادگیری نوعی فرایند فعال است که یادگیرندگان معانی و مفاهیم تازه و جدیدی می‌سازند.

نقش معلم	فرایند یادگیری	فعالیت ذهنی	الگو
کنترل کننده محیط و محرک‌ها	محرک-پاسخ، پاداش و وقایع خارجی	نامربوط و بی ربط	رفتاری
اصول شناختی را به کار گیرد تا فرایند شناختی را تسهیل کند	حافظه یادگیری سطحی و عمیق، کد گذاری وقایع داخلی	ادراک، توجه، پردازش	شناختی
از معنا سازی و ایجاد ایده‌های جدید فکری در ذهن یادگیرنده حمایت می‌کند	تنظیم مجدد ساختارها و اصول ذهنی وقایع داخلی	معناسازی	ساختن گرایی

راهبرد آموزشی

دو نوع اصلی راهبرد آموزشی و مستقیم و غیر مستقیم است. در راهبرد آموزشی مستقیم، مطالب درسی مستقیماً در اختیار دانش آموز قرار می‌گیرد. در این روش از سخنرانی یا مطالعه کتاب استفاده می‌شود و هدف این راهبرد به حداکثر رساندن زمان یادگیری دانش آموزان می‌باشد. در نتیجه دانش آموز یک محیط یادگیری-محور و با موفقیت زیاد را در انجام تکالیف تجربه می‌کند. به خاطر داشته باشیم که به راهبرد آموزشی مستقیم، معلم محور هم می‌گویند و مدت زمانی که شاگرد برای انجام تکالیف صرف می‌کند تا به موفقیت برسد، زمان یادگیری تحصیلی نام دارد. در راهبرد آموزشی غیر مستقیم، دانش آموز درس را مطالعه می‌کند و یاد می‌گیرد و خود شاگردان بسیار فعال هستند. در این راهبرد معلم به هیچ وجه اصل موضوعات درسی را به دانش آموزان نمی‌گوید، پس می‌توان گفت راهبرد آموزشی غیر مستقیم، شاگرد محور است. هدف این راهبرد این است که یادگیرندگان را در فرایند مشاهده، بررسی، نتیجه گیری و فرضیه سازی درگیر کند، به کنجکاوی دانش آموز اهمیت می‌دهد و آن‌ها را تشویق می‌کند تا حل مسئله را پیدا کنند.

روش آموزشی

به مجموعه فعالیت‌هایی که توسط معلم و دانش آموزان برای رسیدن به اهداف آموزشی انجام می‌شود، روش آموزشی می‌گویند. روش آموزشی تعیین کننده ماهیت فعالیت معلم و دانش آموزان در دست یابی به هدف هاست. مثلاً روش آموزشی سخنرانی که ماهیت فعالیت بیشتر کلامی است یا در روش آموزش نمایشی ماهیت فعالیت بیشتر غیر کلامی و عملی است.

فن آموزشی

فن آموزشی به جزئی‌ترین فعالیت معلم اشاره دارد. فن آموزشی یک عمل مشخص معلم در ضمن فرایند آموزش است و می‌توان آن را بخشی از فرایند تدریس به حساب آورد. ملاک اینکه رفتاری، فن آموزشی مناسبی است یا خیر، باید توانایی آن را در تسهیل یادگیری مطالب درسی دانش آموزان همان کلاس سنجید. برای مثال برای جلب توجه دانش آموزان از فنون آموزشی زیر می‌توان استفاده کرد:

- استفاده از جمله « این مطلب مهم است »
 - نوشتن نکات اساسی روی تخته
 - اشاره به کلمات و اشیا
 - استفاده از ابزار کمک آموزشی برای تاکید عناصر اساسی
 - استفاده از سر و دست همزمان با ارائه مطالب
 - ایجاد تعامل کلاسی برای تاکید بر عناصر اساسی
- باید بدانیم الگوی آموزشی، کلی‌ترین و فن آموزشی، جزئی‌ترین است.

آموزش نوین چیست؟

در سال‌های اخیر به روش‌های تدریس توجه بیشتری شده است. بهره‌گیری از آموزش نوین به معنای استفاده از روش تدریسی است که بیشتر بر آموزش بهبود رفتار عقلانی دانش‌آموزان با استفاده از ایده‌های مختلف جدید و بدیع تأکید دارد تا اینکه آن‌ها را وادار به بازخوانی سرفصل‌های امتحانی برای نمره بهتر بکند.

روش تدریس جدید که روش تدریس نوین نامیده می‌شود، بیشتر مبتنی بر فعالیت است و ذهن یادگیرنده را متمرکز می‌سازد تا به‌طور کامل در فرایند یادگیری درگیر شود به جای آنکه منفعل باشد. در روش تدریس نوین، آموزش و برنامه‌ریزی درسی به گونه‌ای انجام می‌شود که یادگیرنده در محور اصلی آن قرار گرفته و در فرایند یادگیری نقشی فعال داشته باشد.

از این طریق، فراگیران به‌طور فعال در کل فرایند آموزش شرکت می‌کنند تا دانش خود را ایجاد کرده و تا حدی بتوانند مهارت‌های خود را تقویت کنند. همچنین، مربی یا معلم، نقش هدایت‌کننده را برای دانش‌آموزان ایفا می‌کند و آنان را هدایت و راهنمایی می‌کند تا بر اهداف موضوع و فعالیت مورد نظر، متمرکز شوند.

در این روش، برخلاف روش‌های سنتی، معلم‌ها و مربی‌ها، توجه به تفاوت‌های فردی داشته و دانش‌آموزان را دارای سطح یکسانی از توانایی یادگیری و ادراک نمی‌دانند و تفاوت آن‌ها را به رسمیت می‌شمارند. این روش‌های تدریس بیشتر بر بحث‌های گروهی، نمایش و نقش‌آفرینی و فعالیت‌های عملی و مشارکتی تأکید دارند. نکته قابل توجه این است که روش‌های تدریس همچنان در حال تکامل هستند.

تمایز در یادگیری چیست؟

افراد دارای سبک‌های یادگیری متفاوتی هستند. اما در کلاس‌های درس، بسیاری از معلم‌ها نمی‌توانند زمانی را صرف شناسایی این سبک‌های یادگیری و برنامه‌ریزی برای ارائه آموزش متناسب با استعدادها و منحصربه‌فرد دانش‌آموزان کنند.

استراتژی‌هایی برای ایجاد کلاس متمایز وجود دارد، از جمله:

- محتوا – رسانه‌ها و روش‌هایی که معلم‌ها برای انتقال و آموزش مهارت‌ها، ایده‌ها و اطلاعات استفاده می‌کنند.
- فرآیندها – تمرین‌ها و ممارست‌هایی که دانش‌آموزان برای درک بهتر محتوا انجام می‌دهند.
- محصولات – مطالبی چون آزمون‌ها و پروژه‌ها را دانش‌آموزان تکمیل می‌کنند تا میزان یادگیری خود را نشان دهند.

روش‌های تدریس نوین

همانطور که بیان شد، برای بهره‌گیری از مزایای روش‌های تدریس نوین، باید علاوه بر استفاده از تازه‌ترین ابزارها و روش‌های فعالیت آموزشی، به تمایزات ادراکی و شیوه‌های یادگیری متمایز دانش‌آموزان نیز توجه شود. با توجه به تفاوت‌های فردی افراد، و همچنین تغییرات اهداف آموزشی و نیازهای جامعه و رشد فرهنگی، نیاز به تحول روش‌های آموزشی بیش از پیش محسوس است. شانزده روش نوین تدریس مطرح شده است که در زیر به اختصار معرفی می‌شوند.

۱- آموزش مستقیم

آموزش مستقیم زمانی رخ می‌دهد که مفاهیم و مهارت‌ها به‌طور صریح و مستقیم به دانش‌آموزان ارائه شود. باید توجه داشت که آموزش مستقیم زمانی که با راهبردهای آموزشی جدید و فعالیت‌محور، ترکیب شود، می‌تواند ابزار مفیدی برای تقویت درک دانش‌آموزان باشد. این نوع آموزش از قدیمی‌ترین روش‌هاست که یک روش سازمان‌یافته و معلم‌محور است و بر جزئیات فرایند آموزش متمرکز است که بر

تکرار و تمرین و ارائه بازخوردهای فوری تأکید دارد. در این روش ارائه دروس به صورت زنجیره‌وار و با گام‌های کوچک می‌باشد که به‌خوبی توسط معلمان آموزش داده می‌شود.



یکی از هدف‌های عمده آموزش مستقیم به حداکثر رساندن زمان یادگیری تحصیلی است. به مدت زمانی که دانش‌آموزان در کلاس درس صرف تکالیف درسی می‌کنند، زمان یادگیری تحصیلی می‌گویند. یادگیری نیاز به زمان دارد. بنا به نظر پیروان آموزش مستقیم، هرچه دانش‌آموزان زمان یادگیری تحصیلی بیشتری صرف کنند به همان نسبت بیشتر می‌آموزند. فرض اساسی آموزش مستقیم این است که بهترین راه افزایش زمان یادگیری ایجاد یک محیط کاملاً سازمان یافته و مبتنی بر یادگیری است. داشتن اهداف مشخص و دقیق، ارائه پیش‌سازمان‌دهنده، فعال بودن معلم، تنظیم درس در گام‌های کوچک، ارائه محتوا از ساده به دشوار، سازماندهی دقیق محتوا، انجام ارزیابی مداوم و نظارت مستمر بر عملکرد یادگیرنده، تعامل شفاف معلم با دانش‌آموز، تقویت پاسخ‌های صحیح و اصلاح پاسخ‌های نادرست، از جمله ویژگی‌های آموزش مستقیم می‌باشد.

*این روش، برای تمام سنین مناسب است. البته زمانی که با آن را با روش‌های آموزشی دیگر ترکیب کرد.

۲- آموزش حسی

یادگیری حسی، یادگیری است که به کمک حواس پنجگانه انجام می‌شود. حواس پنجگانه شامل بینایی، شنوایی، لامسه، بویایی و چشایی است. استفاده از این روش مستلزم به کار گرفتن همه حواس است و جریان یادگیری از طریق تمام حواس صورت می‌گیرد. از طریق کار بست این روش می‌توان، مطالب و مهارت‌ها را درک کرد، ارتباط موثرتری برقرار کرد، مهارت‌ها و مطالب را از یک موقعیت به موقعیت دیگر تعمیم داد. در یادگیری روش چند حسی به‌طور کلی از همه حواس استفاده می‌شود. به بیان دیگر، یادگیری بصری که ۷۵٪ از مجموع یادگیری ما از طریق دیدن است، یادگیری سمعی که ۱۳٪ از مجموع یادگیری ما از طریق شنیدن است، لمس کردن، که ۶٪ از مجموع یادگیری ما از طریق لمس کردن است، چشیدن که ۳٪ از مجموع یادگیری ما از طریق چشیدن است و بوییدن که ۳٪ از مجموع یادگیری ما از طریق بوییدن است.



یادگیری حسی یک روش آموزشی مدرن عالی برای همه‌ی یادگیرندگان است زیرا به دانش‌آموزان راه‌های بیشتری برای کشف مفاهیم و به دست آوردن تجربیات عملی و واقعی در محیط یادگیری خود می‌دهد که منجر به نتایج یادگیری بهتر می‌شود.

*این روش، برای تمام سنین مناسب است.

۳- کلاس درس معکوس

در تدریس آموزش معکوس دانش‌آموزان با کمک فایل‌های آموزشی و آزمون آنلاین در خانه دروس را یاد می‌گیرند و در کلاس آنها را تمرین می‌کنند. در نتیجه فعالیت‌هایی که قبلاً به‌طور سنتی در خانه انجام می‌شد مثل انجام تکالیف و پروژه‌های درسی در کلاس انجام می‌شود، در واقع معکوس نامیده شدن آن به همین دلیل است.



در کلاس هاس سنتی، معمولاً اینگونه است که دانش‌آموز باید تکالیف را در خانه انجام دهد و در مدرسه به سخنرانی معلم گوش بسپارد. اما در کلاس‌های درس معکوس، دانش‌آموزان اطلاعات را در خانه و به صورت شخصی جذب می‌کنند و از زمان کلاس برای یادگیری عملی و حل مسئله با هدایت‌گری و تسهیل‌گری معلم، استفاده می‌کنند.

روش تدریس معکوس مانند سایر روش‌ها نیاز به داشتن طرح درس، برنامه‌ریزی و تعیین اهداف درس دارد و پس از آن مهمترین بخش، آماده سازی فایل‌های ویدئویی و پادکست‌های مورد نیاز برای قسمت‌های مختلف درس است. این فایل‌ها هم می‌توانند توسط معلم تهیه شوند و یا معلم می‌تواند از فایل‌های ویدئویی و پادکست‌های مناسب و آماده موجود در اینترنت استفاده کند. این روش به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا با سرعت خودشان حرکت کنند و به معلم زمان بیشتری می‌دهد تا در صورت نیاز، پشتیبانی انفرادی ارائه دهید. هنگامی که این روش با تکنیک‌هایی همچون یادگیری تجربی یا یادگیری مبتنی بر سوال و

جواب ترکیب می‌شود، کلاس‌های درس معکوس می‌توانند تجربه‌ی عملی ارزشمندی برای دانش‌آموزان باشند.

*این روش برای افراد اواخر ابتدایی و بالاتر، یا برای هر دانش‌آموزی که می‌تواند مستقل کار کند، مناسب است.

۴- آموزش دانش‌آموز محور

کلاس دانش‌آموز محور با موضوعی که معلم مطرح می‌کند آغاز می‌شود و معلم موضوع را به بحث می‌گذارد. دانش‌آموزان با افکار بکر و تازه‌ای در مورد موضوع مطرح شده، آشنا می‌شوند و گروه‌ها در مورد مسأله‌ی به بحث گذاشته شده و راه‌های رسیدن به پاسخ سوالات تحقیق می‌کنند. آموزش دانش‌آموز محور، دانش‌آموزان را در تصمیم‌گیری در مورد یادگیری خود دخالت می‌دهد. علاقه‌ی دانش‌آموزان را به کلاس درس افزایش می‌دهد و یک چارچوب ارزیابی ایجاد می‌کند تا به آن‌ها کمک کند بفهمند چرا مطالب درسی مهم هستند و چگونه در زندگی روزمره جای می‌گیرند. باتوجه به اینکه اینترنت راه‌های جدیدتری برای دریافت اطلاعات و تعامل با جهان را به سوی دانش‌آموزان باز کرده است، این روش کمک می‌کند:

- ابزارهایی که برای درگیر شدن با موضوعات جدید نیاز دارند به دانش‌آموزان داده شود.
- بین موضوعات ارتباط برقرار کرده و مهارت‌های حل مسئله در دانش‌آموزان تقویت شود.
- مستقیماً دروس کلاس، با آنچه دانش‌آموزان در خارج از مدرسه تجربه می‌کنند، مرتبط شوند.



*این روش، برای تمام سنین مناسب است.

۵- آموزش معلم محور



در واقع رویکرد آموزشی معلم محور، رویکردی سنتی‌تر و مرسوم‌تر است که افراد آن را بیشتر از رویکردهای دانش‌آموز محور می‌شناسند. آموزش و یادگیری معلم محور بیشتر شبیه به تدریس در کلاس‌های سنتی است. دانش‌آموزان عمدتاً به‌طور مستقل از طریق سخنرانی‌ها یاد می‌گیرند و دستورالعمل‌ها و سرفصل‌های واضحی را از یک مقام مرکزی (معلم) دریافت می‌کنند. در این رویکرد آموزشی، معلم در نقش مدرس کلاس عمل می‌کند و اطلاعاتی را به دانش‌آموزان ارائه می‌دهد. اطلاعاتی که انتظار می‌رود دانش‌آموزان آن را به‌طور منفعل دریافت کنند و از آن بهره ببرند.

مانند آموزش مستقیم، یادگیری معلم محور برای ایجاد پایه‌ای از اطلاعات، برای کارهای دیگر، مفید می‌باشد. با به‌کارگیری برخی تکنیک‌های تدریس نوین در یک کلاس معلم‌محور نیز می‌توان به دانش‌آموزان احساس موفقیت و مسئولیت‌پذیری شخصی داد. این روش، برای افراد ابتدایی و بالاتر مناسب است. البته دانش‌آموزان جوان‌تر ممکن است برای متمرکز ماندن نسبت به مطالب، به تعامل عملی بیشتری نیاز داشته باشند.

۶- آموزش مبتنی بر تحقیق

یادگیری مبتنی بر تحقیق، روشی آموزشی است که کنجکاوی دانش‌آموز و تحلیل مستقل را در اولویت قرار می‌دهد. نوعی از یادگیری فعال است که با طرح سوالات، مشکلات یا سناریوها شروع می‌شود. دانش‌آموزان تلاش می‌کنند تا پاسخ یک سؤال یا مسئله‌ی باز را بیابند و از استدلال مبتنی بر شواهد و مهارت‌های حل مسئله برای رسیدن به یک نتیجه‌ی قابل دفاع استفاده کنند. نقش معلم این است که دانش‌آموزان را فراتر از کنجکاوی صرف، به سمت تفکر انتقادی و فهم سوق دهد، آن‌ها را تشویق کند که سؤال بپرسند و در حین تحقیق از آن‌ها حمایت کند تا خودشان به پاسخ دست یابند.



*این روش برای افراد دبیرستانی و بالاتر مناسب است.

۷- آموزش شخصی‌سازی شده

آموزش و یادگیری شخصی‌سازی شده^۱ یک رویکرد آموزشی است که یادگیری را بر اساس نیازها، علایق و توانایی‌های دانش‌آموزان تنظیم می‌کند. استفاده از این روش به معلم کمک می‌کند تا آموزش را برای هر دانش‌آموز متمایز کند و به آن‌ها کمک کند تا به تسلط برسند. به منظور آگاهی از ماهیت یادگیری شخصی‌سازی شده، کلاس درسی را تصور کنید که هیچ روش جامعی برای آموزش ندارد. معلم دروس یکسانی برای همه دانش‌آموزان تدریس نمی‌کند، بلکه هر دانش‌آموز را در مسیری منحصر به فرد هدایت می‌کند. مفاد، زمان، مکان و نحوه آموزش با نقاط قوت، مهارت‌ها، نیازها و علایق هر دانش‌آموز متناسب است. ممکن است دانش‌آموزان بعضی از مهارت‌ها را به روش‌های متفاوتی یاد بگیرند ولی نهایتاً همه آنها باید به یک سطح یادگیری معینی برسند. اگر دانش‌آموزان از این نوع آموزش بهره‌مند شوند، در بزرگسالی، فارغ از شغلی که دارند، مهارت‌های ارتباطی، انگیزه و عزت نفس بیشتری خواهند داشت.



*این روش، برای دوره ابتدایی و بالاتر مناسب است.

۸- آموزش پروژه محور

یادگیری پروژه محور یک روش آموزشی دانش‌آموز محور برای تشویق یادگیری از طریق سوالات یا چالش‌هایی در دنیای واقعی است. ر آموزش پروژه محور یادگیری و آموزش بر پایه پروژه‌ها و برنامه‌های از پیش تعیین شده استوار می‌باشد. در این نوع آموزش پروژه‌ها فعالیت‌های پیچیده و چالش برانگیز می‌باشند که بر فرض مثال بر اساس پرسش و پاسخ دانشجو سازماندهی می‌شوند. فعالیت‌های تحقیقی و عملی بر آنها حاکم است. افراد فرصت برای تحقیق و عمل دارند و در نهایت پروژه‌ای بر مبنای حقیقت تحویل خواهند داد.

در حقیقت در آموزش پروژه محور، مطالب آموزشی در قالب پروژه ی خاص و در جهت به نتیجه رساندن پروژه، و با به کارگیری روش‌ها و تکنولوژی‌های متعدد، گنجانده می‌شوند.

¹ Personalized learning



معلم موضوع، روش تحقیق و هر گونه مواد تکمیلی را به دانش‌آموزان می‌دهد و آن‌ها روی آن هدف، کار می‌کنند. یادگیری مبتنی بر پروژه به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا تفکر انتقادی و مهارت‌های بین رشته‌ای را با تجربه دنیای واقعی که تا پایان عمر از آن‌ها استفاده خواهند کرد، توسعه دهند.

*این روش، برای دوره ابتدایی و بالاتر مناسب است.

۹- آموزش مبتنی بر حل مسئله

آموزش مبتنی بر مسئله مانند یادگیری پروژه محور است، با یک تفاوت عمده: در ابتدای یک مبحث، قبل از اینکه برخی از مفاهیم مرتبط به دانش‌آموز آموزش داده شود، مشکل را به او می‌دهند. این روش یکی از روش‌های فعال تدریس است. اگر نظام آموزشی بخواهد توانایی حل مسئله را به دانش‌آموزان یاد دهد، (البته مسئله به معنی مشکل و معضل نیست، به بیان دیگر مسئله موضوعی نیست که برای ما مشکل ایجاد کند، بلکه رسیدن به هدف در هر اقدامی، به نوعی حل مسئله است). در این روش آموزش در بستر پژوهش انجام می‌شود و منجر به یادگیری اصیل و عمیق و پایدار در دانش‌آموزان می‌شود. در این روش ابتدا معلم باید مسئله را مشخص، سپس به جمع آوری اطلاعات توسط دانش‌آموزان فرستاده سازد و بعد از جمع آوری اطلاعات بر اساس اطلاعات جمع آوری شده دانش‌آموزان فرضیه‌سازی و در نهایت فرضیه‌ها را آزمون و نتیجه‌گیری شود. اگر روش حل مسئله درست انجام شود می‌تواند منجر به بارش یا طوفان فکری گردد. یعنی اگر معلم روش تدریس حل مسئله را به درستی انجام دهد، دانش‌آموزان می‌کوشند تا برای حل مسئله با استفاده از تمام افکار و اندیشه‌هایی که دارند، در کلاس راه‌حلی بیابند و آن را ارائه دهند. به بیان دیگر اگر معلم در روش تدریس حل مسئله به درستی عمل کند، منجر به روش تدریس بارش مغزی نیز می‌شود. تقویت مهارت حل مسئله در دانش‌آموزان دبیرستانی با توجه به اینکه باید برای آغاز تحصیلات دانشگاهی و برعهده گرفتن نقش‌های مهم‌تر در زندگی آماده می‌شوند، اهمیت زیادی دارد.



*این روش، برای دوره ابتدایی و بالاتر مناسب است.

۱۰- آموزش مشارکتی

در یادگیری مشارکتی دانش آموز و معلم در کلاس با هم فعالیت می‌کنند. این نوع یادگیری یکی از روش‌های تدریس تعاملی است؛ و کمک می‌کند دانش آموزان با معلم خود مشارکت داشته باشند؛ و مهارت‌ها و دانش بیشتری را کسب کنند. یادگیری مبتنی بر همکاری که عملکرد تحصیلی را بالا می‌برد، یکی از روش‌های شاگرد محور است. این شیوه یادگیری باعث آموزش و عملکرد بهتر دانش آموزان به خصوص در دوران ابتدایی می‌شود.

این شیوه نقش موثر و فعالی در آموزش دارد. یکی از تاثیرات این شیوه یادگیری در دوران ابتدایی است، که کمک می‌کند تا دانش آموز با دوستان خود ارتباط بهتری برقرار کند. همچنین در مقاطع بالاتر تحصیلی کمک می‌کند سطح یادگیری دانش آموزان بالا برود و پیشرفت تحصیلی چشمگیری داشته باشند.



*این روش، برای دوره ابتدایی و بالاتر مناسب است.

۱۱- آموزش مبتنی بر تفکر

همواره در جامعه با انسان‌هایی مواجه هستیم که از قدرت تجزیه و تحلیل مسائل و مشکلات خود برخوردار نیستند. آنها به جای رویارویی با مشکلات و ارزیابی و تحلیل انتقادی موقعیت خود، از مسائل به سرعت می‌گذرند و با میل به تنبلی، زحمت اندیشیدن را به دیگران می‌سپارند. افراد در برخورد با پدیده‌ها و رخدادهای زندگی از بودن در یک موقعیت مسأله آمیز و دشوار می‌هراسند و از قضاوت انتقادی نسبت به مسائل خویش ناتوانند. در آموزش مبتنی بر تفکر، به صراحت به دانش‌آموزان یاد داده می‌شود که چگونه از مهارت‌های تفکر انتقادی و خلاق در چارچوب دروس روزمره استفاده کنند.

برای اینکه آموزش و یادگیری مبتنی بر تفکر مؤثر باشد، مربیان باید آن را مستقیماً در برنامه‌ی درسی و برای همه‌ی دروس قرار بدهند - خواه مسئله درک مفاهیم مهم ریاضی باشد یا سوگیری در مطالعه‌ی دروسی همچون فارسی. مهارت‌های تفکر انتقادی و خلاق به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا سواد رسانه‌ای را تقویت کنند و همه اطلاعاتی را که روزانه دریافت می‌کنند را بهتر درک کنند.



*این روش، برای دوره ابتدایی و بالاتر مناسب است.

۱۲- آموزش مبتنی بر شایستگی

یادگیری مبتنی بر شایستگی یا آموزش مبتنی بر شایستگی چارچوبی برای آموزش و ارزیابی یادگیری است. مهم نیست که از چه روش تدریسی استفاده می‌کنید، آموزش مبتنی بر شایستگی باعث می‌شود که هر دانش‌آموزی قبل از رفتن به موضوع، فصل یا حتی صفحه بعدی، مهارت‌های لازم را کسب کند. در واقع معلمی که از چنین روشی استفاده می‌کند، برای تمامی دانش‌آموزان، حق برابری برای دریافت آموزش قائل است. در چارچوب آموزش مبتنی بر شایستگی، دانش‌آموزان دانش و مهارت آموخته شده خود را برای دستیابی به "شایستگی‌های" از پیش تعیین شده نشان می‌دهند. این روش تمرکز را از حفظ کردن مطالب درسی خارج می‌کند و به دنبال آن است که دانش‌آموزان از طریق کاربرد عملی دروس، درک عمیقی از آن‌ها به دست بیاورند. برای ارتقای برابری در کلاس و کمک به دانش‌آموزان برای تبدیل شدن به یادگیرندگان بهتر در طول زندگی، این استراتژی با یادگیری شخصی‌سازی شده همراه است. چرا که فقط با درک سبک‌های یادگیری متفاوت دانش‌آموزان و در نظر گرفتن نقاط قوت و ضعف هر دانش‌آموز، می‌توان برابری آموزشی را در کلاس محقق کرد.



*این روش، برای تمام سنین مناسب است.

۱۳- آموزش مبتنی بر بحث

روش بحث گروهی، گفتگویی است سنجیده و منظم درباره موضوعی خاص که مورد علاقه مشترک شرکت‌کنندگان در بحث است. این روش برای کلاس‌هایی قابل اجراست که جمعیتی بین ۶ تا ۲۰ نفر

داشته باشند. روش بحث گروهی، روشی است که به شاگردان فرصت می دهد تا نظرها، عقاید و تجربیات خود را با دیگران در میان بگذارند و اندیشه های خود را با دلایل هستند بیان کنند. در این روش، معلم تسهیل کننده است. آموزش و یادگیری مبتنی بر بحث به ترویج تفکر انتقادی و یادگیری مستقل، دو مهارت ضروری در دنیای مدرن کمک می کند. در این روند دانش آموزان یاد خواهند گرفت که:

- تعصبها را پیدا و رفع کنند
- شواهد را وزن و بررسی کنند
- از بحث نتیجه گیری کنند

*این روش، برای دوره دبیرستان و بالاتر مناسب است.

۱۴- آموزش خدمت محور

یادگیری از راه خدمت یا خدمت محور^۱ یک روش آموزشی و یادگیری است که فعالیت و خدمت اجتماعی معنا دار را با تدریس و تفکر و بازاندیشی ترکیب می کند و منجر به تجربه یادگیری غنی تر، یادگیری مسئولیت مدنی و اجتماعی، و تقویت محله ها و جوامع می شود. در این روش، دانش آموزان، آنچه را که در کلاسهای درس می آموزند برای حل مسائل زندگی واقعی به کار می گیرند. آنها نه تنها کاربردهای عملی دروسشان را یاد می گیرند، بلکه با انجام خدمات اجتماعی و محلی تبدیل به شهروندانی فعال و تاثیر گذار می شوند. در این روش دانش آموزان با تجربه ای عملی، فرصتی برای ایجاد تغییرات مثبت در جامعه پیدا می کنند و نمونه های واقعی از برنامه های درسی خود را درک می کنند. با به کارگیری این روش، دانش آموزان به طور مثبت به جوامع خود کمک کنند و در مورد اهمیت شهروند خوب بودن می آموزند.

راه های زیادی برای اجرا کردن آموزش خدمت محور وجود دارد، اما یکی از این موارد مشارکت دانش آموزان برای اهدای کتاب های خود یا تأمین بودجه برای ساختن کتابخانه در مدارس کم درآمد یا کلاس های پایین تر است. بدین ترتیب دانش آموزان در سازماندهی رویدادها تمرین عملی خواهند داشت و در مورد اهمیت سوادآموزی نیز یاد خواهند گرفت.

*این روش، برای کودکان از پیش دبستانی تا بزرگسالی مناسب است.

۱۶- آموزش عاطفی-اجتماعی



¹ service learning

آموزش عاطفی-اجتماعی فرآیندی است که طی آن افراد، کودکان و بزرگسالان، دانش، خودآگاهی و بهزیستی شخصی را برای ایجاد شایستگی‌های عاطفی هم در تحصیل و هم در زندگی توسعه می‌دهند. درست است که دانش قدرت است، اما پیشرفت تحصیلی تنها یکی از جنبه‌های یک آموزش موفق است. کودکان همچنین باید مهارت‌های اجتماعی-عاطفی مانند مدیریت احساسات، تمرین انضباط شخصی، تعیین اهداف و تصمیم‌گیری را بیاموزند. فرآیند آموزش و تمرین این تکنیک‌ها را یادگیری عاطفی اجتماعی (SEL) می‌گویند. مهارت‌های ارتباطی همچنین برای برقراری رابطه مهم است، این مهارت SEL به بچه‌ها می‌آموزد که چگونه در رابطه با هنجارهای اجتماعی عمل کنند. مولفه‌های کلیدی عبارتند از ارتباط، همکاری، گوش دادن، مدیریت تعارض و درک احساسات.

آموزش و یادگیری عاطفی-اجتماعی به‌طور خاص می‌تواند به دانش‌آموزان کمک کند:

- یک ذهنیت رشد (در مقابل ذهنیت ثابت) ایجاد کنند.
- روابط مثبت ایجاد کنند.
- با موقعیت‌های چالش برانگیز کنار بیایند.

مدرسه منبع اصلی ارتباط اجتماعی است و محققان بر این باورند که دانش‌آموزانی که مهارت‌های عاطفی-اجتماعی توسعه یافته دارند، نتایج تحصیلی و اجتماعی بهتری به دست می‌آورند. تعطیلی اخیر مدارس به دلیل همه‌گیری بیماری کرونا باعث شد که دانش‌آموزان بسیاری از تعاملات اجتماعی خود را از دست بدهند، بنابراین تمرکز بیشتر بر مهارت‌های عاطفی-اجتماعی مهم‌تر از همیشه شده است.* این روش، برای تمام سنین مناسب است.

۱۵- آموزش مبتنی بر بازی

یکی از روش‌هایی که می‌توانیم به راحتی در کلاس‌های درس به کار ببریم، یادگیری مبتنی بر بازی (GBL) است. نتایج استفاده از این استراتژی ثابت کرده است که استفاده از بازی‌ها، اثر بخشی بسیار بالایی دارد، زیرا به ایجاد و افزایش انگیزه در دانش‌آموزان کمک می‌کند. این یک راه عالی برای کمک به یادگیرندگان کوچک است که در مورد دنیای اطراف خود کنجکاو شوند و مهارت‌های اجتماعی حیاتی را توسعه دهند. هدف از طراحی روش یادگیری مبتنی بر بازی، ایجاد تعادل میان موضوع درس و بازی با توانایی بازیکن در به خاطر آوردن مطلب درسی و به کار بردن آن در زندگی واقعی است. در اصل، یادگیری مبتنی بر بازی یک استراتژی است که از ایده بازی کردن برای رسیدن به اهداف خاص آموزشی اعم از کسب دانش، مهارت‌ها یا نگرش‌های خاص استفاده می‌کند.



غالباً یادگیری مبتنی بر بازی¹ با گیمیفیکیشن² یا بازی وارسازی، اشتباه گرفته می‌شود. گیمیفیکیشن، به کارگیری عناصر بازی و فناوری طراحی بازی دیجیتال برای موضوعات غیر مرتبط با بازی، مانند کسب و کار (رشد در فناوری آموزشی) و چالش‌های تأثیر اجتماعی است. اهی اوقات، مرز بین یادگیری مبتنی بر بازی و بازی وارسازی بسیار باریک است؛ به این خاطر که معمولاً عناصر بازی وارسازی در روش یادگیری مبتنی بر بازی هم حضور دارند، اما عکس این موضوع صادق نیست.

در GBL، معمولاً با یک محیط شبه بازی مواجه هستیم که دانش آموز، محتوای آموزشی را از طریق فعالیت‌هایی مانند تئاتر و ایفای نقش می‌آموزد. در یادگیری مبتنی بر بازی، فرآیند یادگیری، با انجام بازی صورت می‌گیرد. در عوض، در گیمیفیکیشن، برخی از عناصر بازی در فعالیت‌های معمول آموزشی گنجانده می‌شوند.

*این روش، برای کودکان پیش دبستان و مهدکودک مناسب‌تر است.

فصل پنجم

نظریه‌های آموزشی

با توجه به مبحث آموزش که می‌تواند در یادگیری افراد بسیار کمک کننده و موثر باشد، در این فصل چند نظریه آموزشی معرفی می‌گردد.

۱- نظریه آموزشی آزوبل

یکی دیگر از نظریه‌های شناختی که با یادگیری آموزشگاهی ارتباط نزدیکی دارد، نظریه یادگیری معنی دار کلامی است که توسط دیوید آزوبل مطرح شده است.

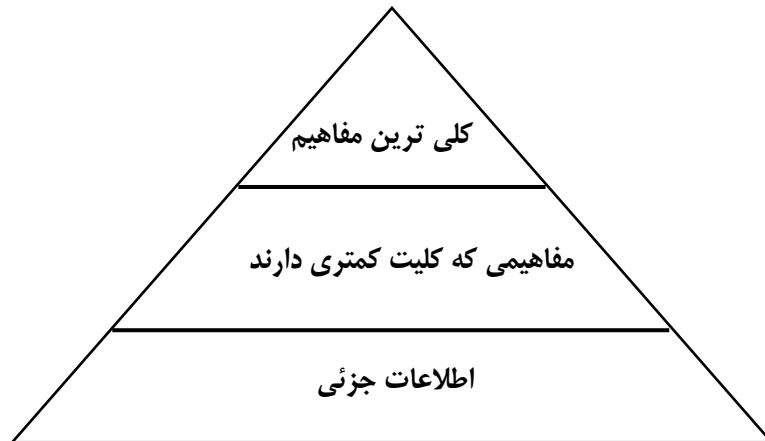
هرم ساخت شناختی

اولین مفهومی که آزوبل در نظریه خود بیان کرده هرم ساخت شناختی نام دارد. این مفهوم بدین معناست که فرد مجموعه‌ای از اطلاعات، مفاهیم و اصول را در یک حیطه فرا گرفته است. به‌طور کلی، ساخت

¹ Game-Based Learning

² Gamification

شناختی اساس یادگیری را شکل می‌دهد و بر دانش کلی فرد در یک زمینه به خصوص علمی و تحصیلی دلالت می‌کند. با توجه به این نظریه، ساخت شناختی هر فرد به صورت یک هرم در نظر گرفته می‌شود که در رأس هرم کلی‌ترین مسائل و مفاهیم قرار دارند، مفاهیمی که کلیت و جامعیت کمتری دارند در میانه هرم هستند و اطلاعات جزئی قاعده هرم را شکل می‌دهند. در این هرم هر مطلبی که کلی‌تر و خلاصه‌تر باشد پایین از مطالب دیگر قرار می‌گیرد.



معنی دار بودن یادگیری

در نظریه آزوئل معنی جایگاه مهمی دارد. وقتی مفهومی قابل ارتباط دادن با مفاهیمی باشد که از قبل در ساخت شناختی وجود دارند، آن مفهوم معنی دار است. به عبارت دیگر، مطالب معنی دار به مطالبی که از قبل یادگرفته شده مربوط می‌شوند، در حالی که مطالب غیر معنی دار (مطالبی که به صورت طوطی وار آموخته شده است) بدون ارتباط با یکدیگر در ذهن جای می‌گیرد. وقتی فرد بتواند مطالب جدید را به مطالب قبلی یادگرفته شده ربط دهد، یادگیری او به صورت معنی دار انجام می‌گیرد اما اگر فقط مطالب را طوطی وار حفظ کند بدون آنکه ارتباطی با مطالب قبلی بیاید، یادگیری او غیر معنی دار خواهد بود.

به‌طور مثال یادگیری مثلث متساوی الاضلاع به‌عنوان "مثالی که سه ضلع آن مساوی است" نوعی یادگیری معنی دار حساب می‌شود زیرا دانش آموزی که قبلاً مفهوم مثلث را آموخته است به سادگی می‌تواند مفهوم جدید را به آن ربط دهد. بنابراین، میتوان گفت: تجربه‌های قبلی تعیین می‌کنند که یادگیری برای دانش آموز معنی دار است یا نه. آزوئل از دو مشمول کننده نام می‌برد: مشمول کننده اشتقاقی و مشمول کننده همبستگی (ارتباطی). بر همین اساس در این نظریه دو نوع مشمول اشتقاقی و مشمول همبستگی صورت می‌گیرد. برای نمونه، در روش یادگیری اطلاعات از طریق مثال‌های مربوط به یک موضوع قبلاً آموخته شده، مشمول اشتقاقی صورت می‌گیرد. از سوی دیگر، وقتی خواننده این کتاب از قبل با مفهوم یادگیری آشنا شده است، در قسمت حاضر با مفاهیم تازه‌ای از یادگیری آشنا می‌شود. مفاهیمی که خواننده از قبل درباره یادگیری آموخته است به مطالب تازه‌ای که اکنون می‌آموزد گسترش می‌یابند و این منجر به ایجاد تغییر در مفاهیم قبلاً آموخته شده او درباره یادگیری می‌شود. این مورد یادگیری نمونه‌ای از مشمول همبستگی است. به اعتقاد آزوئل، یادگیری از راه مشمول همبستگی معمول‌تر از یادگیری از طریق اشتقاقی است.

بنا به این نظریه، مطلب یادگرفته شده ابتدا قابل بازخوانی است. پس از مدتی که بدون استفاده بماند دیگر قابل بازخوانی نیست اما قابل بازشناسی خواهد بود. سرانجام، اگر مطلب یادگرفته شده باز هم بدون استفاده بماند، نه قابل بازخوانی و نه قابل بازشناسی خواهد بود، اما در یادگیری مجدد یا بازآموزی زودتر و راحت‌تر از مطالبی که اصلاً آموخته نشده‌اند یادگرفته خواهد شد. آزوبل معتقد است که از نظر آموزشی، معلم باید بکوشد تا ویژگی‌های ساخت شناختی یادگیرنده را قوی‌تر کند. این امر از طریق ایجاد نظم و هماهنگی در مطالبی که معلم به یادگیرندگان آموزش می‌دهد امکان‌پذیر است.

پیش سازمان دهنده

روش تدریس پیشنهادی آزوبل برای یادگیری معنی دار تدریس نمایشی نام دارد. در تدریس نمایشی، معلم از راه نمایش، توضیح و تشریح موضوعات نحوه ارتباط درونی و ساختار دانش را به یادگیرنده می‌آموزد. در این روش تدریس پیش سازمان دهنده‌ها نقشی اصلی دارند. پیش سازمان دهنده مجموعه‌ای از مفاهیم مربوط به مطلب یادگیری است که پیش از آموزش مطلب اصلی، جزئیات آن در اختیار یادگیرنده گذاشته می‌شود.

نقش پیش سازمان دهنده‌ها این است که "توجه یادگیرنده را به مفاهیم عمده مطلب جلب می‌کنند، روابط میان مطالب را برجسته می‌سازند و مطلب جدید را به آنچه از قبل می‌داند ربط می‌دهند." پیش سازمان دهنده‌ها به صورت خلاصه‌ای از موضوع درس در ابتدا در اختیار یادگیرنده قرار می‌گیرند اما آنها صرفاً خلاصه درس نیستند بلکه مطالبی را در بر می‌گیرند که عناصر سازمان دهنده برای یادگیری جدید را مهیا می‌کنند.

به‌طور کلی پیش سازمان دهنده‌ها در دو مورد به یادگیرنده کمک می‌کنند:

۱) زمانی که یادگیرنده از قبل، مطالب مشابه با مطلب جدید را نیاموخته است و نمی‌تواند مطلب جدید را به آنها ربط دهد.

۲) وقتی که یادگیرنده اطلاعات مشمول کننده لازم را قبلاً آموخته است اما نمی‌تواند بین آنها و مطلب جدید رابطه روشنی پیدا کند.

انواع پیش سازمان دهنده

۱- پیش سازمان دهنده نمایشی یا توضیحی: اندیشه‌های کلی و روابط آنها با یکدیگر را توضیح می‌دهند و از مطالب درسی کلی‌تر و تزاعی‌ترند.

۲- پیش سازمان دهنده مقایسه‌ای: بین آموخته‌های قبلی دانش آموزان و آنچه قرار است بیاموزند ارتباط برقرار می‌کنند و در واقع دانش قبلی آنها را فعال می‌سازند.

انگیزش و یادگیری معنی دار

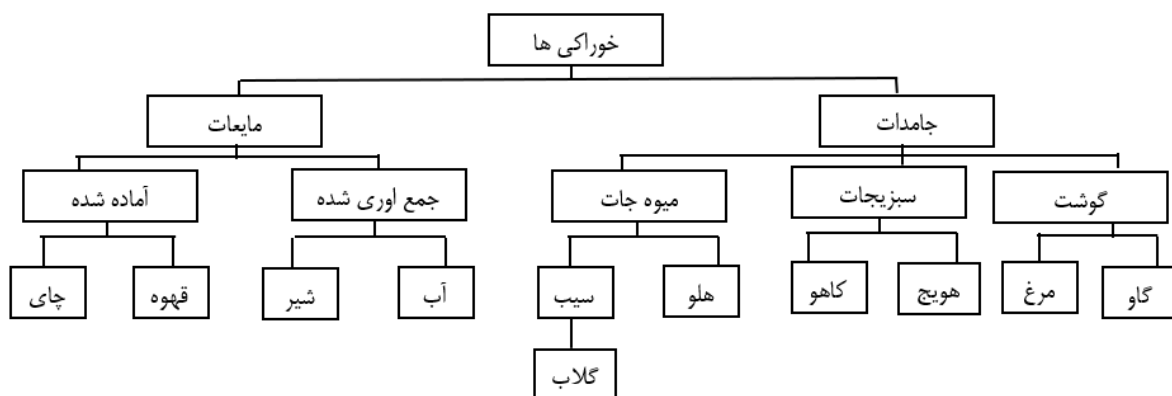
در نظریه آزوبل، مهم‌ترین عامل انگیزشی موثر بر یادگیری معنی دار علائق یا سائق شناختی است. به اعتقاد او، سائق شناختی یک انگیزه درونی است که از کجکاو و علاقه‌های یادگیرنده نسبت به کشف، درک و فهم و برخورد با محیط سرچشمه می‌گیرد. این علائق شناختی عمدتاً اکتسابی هستند و به تجربه‌های یادگیرنده مبتنی است.

آزوبل به معلمان توصیه می‌کند: لازم نیست یادگیری را به تعویق اندازید و منتظر بمانید تا در یادگیرنده علاقه ایجاد شود و آن‌گاه به آموزش اقدام کنید. بهترین راه ایجاد انگیزه و علاقه در یادگیرنده این است که مسئله نبودن علاقه را موقتاً نادیده گرفته و سعی کنید به نحو هرچه موثرتر در آنها یادگیری ایجاد کنید. خواهید دید که، علارغم بی علاقه‌گی آنها نسبت به مطلب یادگیری، یاد خواهند گرفت و این یادگیری به ایجاد علاقه در آنها منجر خواهد شد.

۲- نظریه آموزشی برونر

یکی از کاربردی‌ترین نظریه‌های آموزشی، نظریه برونر است که بیگه و شرمیس در مورد این نظریه معتقدند دو مضمون عمده، نوشته‌های مربوط به یادگیری برونر را به هم پیوند می‌زند. اول آنکه کسب دانش به هر شکلی که باشد، یک فرایند فعال است. دوم اینکه یادگیرنده دانشش را خودش می‌سازد و این کار را از طریق ربط دادن اطلاعات دریافتی به یک مبنا روانشناختی برای ارزیابی که از قبل در ذهن خود شکل داده است انجام می‌دهد. بنابراین، هر شخص را باید به‌عنوان یک مشارکت‌کننده فعال در فرایند دریافت دانش در نظر گرفت که اطلاعات را انتخاب می‌کند و تغییر شکل می‌دهد، فرضیه می‌سازد و آن فرضیه‌ها را با توجه به شواهد مغایر تغییر می‌دهد.

نکته مهم دیگر در نظریه یادگیری برونر این است که ساده سازی و معنی دار ساختن تجربه‌های اکتسابی توسط یادگیرنده یک نیاز ذاتی در نظر گرفته می‌شود. انجام این کار مستلزم تشکیل مفاهیم یا به قول برونر طبقات است. از مفاهیم به قواعدی دست می‌یابیم که به ما امکان می‌دهد تا جهان را در ذهن خود نظم دهیم. اصطلاحی که برونر برای این نظم به کار می‌برد نظام رمز است. بدین معنا که اطلاعات موجود در حافظه را می‌توان به صورت یک سلسله مراتب پیچیده از طبقات و نظام‌های رمز در نظر گرفت. برای اینکه یادگیرنده بتواند موضوعی را به درستی بیاموزد و درباره آن به تفکر بپردازد لازم است که نظام رمز خودش را بسازد. برونر می‌گوید بهترین کار آن است که یادگیرنده خود نظام رمز را کشف کند، نه اینکه معلم آن را به صورت آماده در اختیار او قرار دهد.



« شکل یک نظام رمز »

طراحی برنامه درسی در نظریه برونر

برونر در اثری که با عنوان فرایند یادگیری مطرح کرده است می‌گوید که به جای مجموعه‌ای از واقعیت‌ها یا اطلاعات پراکنده، باید به دانش آموزان ساختار بنیادی دانش آموزش داده شود. حال منظور از ساختار بنیادی دانش عبارت است از ارکان مهم هر نظام علمی یعنی مفاهیم، اصول و روش‌های پژوهش آن. او معتقد است که آموزش ساختار بنیادی دانش موجب درک بیشتر دانش آموزان از موضوع درسی و تشویق آنان به حل مسئله به صورت مستقل خواهد شد و آن‌ها قادر خواهند بود تا اندیشه‌های آموخته شده در یک موقعیت را در موقعیت‌های دیگر به کار گیرند، یعنی به آنان کمک خواهد کرد تا یادگیرند که چگونه باید یادگیرند.

برونر از معلمان می‌خواهد تا در دانش آموزان خود توانایی حل مسئله را پرورش دهند و آن‌ها را به سمت فعالیت‌های اکتشافی تشویق نمایند. او بر این باور است که وقتی به دانش آموزان ساختار دانش آموخته شود، آنها فرایند پژوهشگری را خواهند آموخت و مانند دانشمندان به پرسشگری خواهند پرداخت. نظر دیگر برونر در طراحی برنامه درسی به برنامه درسی مارپیچی شهرت دارد. منظور او این است که اندیشه‌های بنیادی یک موضوع درسی در سراسر دوره آموزشی به صورت دوره‌ای تکرار شود. به بیان دیگر، در این نوع برنامه، دانش آموزان ابتدا مطالب را در سطحی ساده می‌آموزند، اما در مراحل بعدی همان مطلب را در سطحی پیشرفته‌تر و کامل‌تر فرا می‌گیرند. در این برنامه درسی دانش آموزان همواره آموخته‌های تازه خود را بر پایه آموخته‌های قبلی بنا می‌نهند.

کاربردهای آموزشی نظریه برونر

نکته کاربردی این نظریه از لحاظ آموزش و پرورش آن است که هر حیطه‌ای از دانش را می‌توان به یکی از نظام‌های سه‌گانه حرکتی، تصویری یا نمادین ارائه داد. در مرحله بازنمایی حرکتی رویدادها به صورت پاسخ‌های حرکتی یا اعمال بازنمایی می‌شوند. در مرحله تصویری رویدادها به صورت تصاویر ذهنی حفظ می‌شوند. در مرحله نمادی نوعی نظام نمادی مانند زبان یا علائم ریاضی برای بازنمایی دانش به کار می‌روند.

به باور برونر مراحل سه‌گانه رشد به‌طور متوالی رخ می‌دهند؛ یعنی ابتدا کودک وارد مرحله حرکتی می‌شود، پس از آن به مرحله تصویری می‌رسد و سرانجام وارد مرحله نمادی می‌شود. نکته کاربردی دیگر نظریه برونر در آموزش، تاکید او بر یادگیری اکتشافی است. منظور از یادگیری اکتشافی " هر نوع کسب دانشی است که کودک با استفاده از اندیشه‌های خودش به آن می‌رسد. " از نظر برونر دانشی که یادگیرندگان برای خودشان کشف می‌کنند بهترین نوع دانش برای آنان است.

۳- نظریه آموزشی بلوم

دیگر نظریه آموزشی، نظریه بنجامین بلوم است که او دستاوردهای زیادی در خصوص روش‌های علمی و کاربردی اهداف آموزشی و یادگیری از خود به جا گذاشته است اما یکی از بزرگترین میراث بلوم طبقه بندی اهداف آموزشی^۱ است. بنجامین بلوم برای یادگیری سه بخش اندیشیدن (شناختی)، نگرش (عاطفی)، فعالیت روانی - حرکتی (بدنی) را در نظر گرفت.

¹ Bloom's Taxonomy

حوزه شناختی

حوزه شناختی بلوم شامل ۶ بخش می‌باشد :

- ۱- دانش
- ۲- فهمیدن
- ۳- کار بستن
- ۴- تحلیل
- ۵- ترکیب
- ۶- ارزشیابی

او اذعان داشت این طبقه بندی از ساده‌ترین سطح شروع و به پیچیده‌ترین سطح ختم می‌شود. به عبارتی میتوان گفت برای رسیدن به هر سطح رشد فکری ضروری است مراحل پیشین طی شده باشد؛ یعنی برای رسیدن به سطح تحلیل مستلزم آن است که فرد ابتدا سطوح شناخت، فهمیدن و به کار بستن دست یافته باشد.

ارزشیابی					
ترکیب	ترکیب				
تحلیل	تحلیل	تحلیل			
کار بستن	کار بستن	کار بستن	کار بستن		
فهمیدن	فهمیدن	فهمیدن	فهمیدن	فهمیدن	
دانش	دانش	دانش	دانش	دانش	دانش

بخش دانش

اولین بخش از حوزه شناختی سطوح یادگیری بلوم بخش دانش است. در بخش به یاد سپردن دانش آموز بی کم و کاست باید مطالب درسی را به حافظه بسپارد و به‌طور دقیق آنها را به یاد بیاورد. این بخش به دانش آموزان کمک می‌کند تا بازشناسی ساده‌ای از عناوین را به دست آورند که یادگیری اسامی، مکان‌ها، تاریخ‌ها و بعضی از فرمول‌ها را شامل می‌شود. بدهی است که این سطح از یادگیری پایین‌ترین میزان یادگیری را فراهم می‌کند.

برای مثال افعالی که برای یادگیری در این سطح استفاده می‌شود شامل: نام بردن، شناسایی کردن، فهرست کردن، تعیین کردن، مطابقت دادن و به یاد آوردن است. هدف آموزشی بخش دانش: دانش آموز توانایی به خاطر سپردن وقایع تاریخی و نام پادشاهان را داشته باشد. مثال: اسامی پادشاهان قاجار را به ترتیب فهرست کنید و تعیین کنید که هرکدام چه کاری را انجام داده اند.

بخش فهمیدن

دومین بخش این حوزه، بخش ادراک می‌باشد. ادراک اولین مرحله از پروسه ی فهمیدن است. دانش آموز در این مرحله مباحث درسی را عمیق‌تر بررسی و جوانب آن را درک می‌کند و او میتواند مطالب را به زبان خود تعریف کند. سوالات تشریحی در قوی‌تر شدن این سطح یادگیری موثر است. در بخش فهمیدن طبقه بندی بلوم چنین افعالی استفاده می‌شود: توضیح‌دادن،

مقایسه کردن، با مثال بیان کردن، به زبان خود توضیح دادن و توصیف کردن. هدف آموزشی بخش فهمیدن: دانش آموز بتواند قوانین فیزیکی را به زبان خود بیان کند. مثال: قانون نیوتون را توصیف کنید.

بخش کار بستن

زمانی دانش آموز وارد مرحله کاربرد و عمل می‌شود که بتواند هر آنچه که یادگرفته را به خوبی استفاده کند و آموخته هایش را مورد آزمون قرار دهد. تمرین‌هایی نظیر رسم نمودار و انجام آزمایشات به پیشرفت این سطح کمک می‌کند. برخی از افعال قابل استفاده در این بخش: اثبات کردن، به کار بستن، حل کردن، توسعه دادن، نشان دادن با جدول یا نمودار. هدف آموزشی: دانش آموز بتواند معادلات ریاضی را حل کند. مثال: یک مرد روستایی تعدادی خرگوش و مرغ دارد و همگی را داخل یک قفس قرار داده است. اگر در مجموع ۷۲ سر و ۲۰۰ دست و پا داخل این قفس باشد، آیا می‌توانید بگویید این مرد روستایی چند خرگوش و چند مرغ دارد؟

بخش تحلیل

در این بخش دانش آموز تمامی مطالبی را که جمع آوری کرده به صورت ساده‌تر و قابل فهم‌تر بیان می‌کند و توانایی تجزیه و تحلیل مسائل را از ابعاد گوناگون دارد. افعالی که موضوع مورد نظر در این بخش را بیان می‌کند: استنباط کردن، نتیجه گرفتن، تجزیه و تحلیل کردن، مقایسه کردن. هدف آموزشی: دانش آموز قادر باشد فرمول‌های شیمی را تحلیل کند. مثال: فرمول شیمیایی اکسید شدن را تحلیل کنید.

بخش ترکیب

دانش آموز در بخش ترکیب مطالب پراکنده‌ای را که در یک موضوع درسی یادگرفته است را در کنار هم قرار می‌دهد. برای ارزیابی این مرحله از یادگیری طرح سوالاتی که متکی بر نقد هستند می‌تواند مفید باشد. افعالی که در این مرحله مورد استفاده می‌باشد: جمع آوری کردن، ترکیب کردن، ربط دادن، گسترش دادن، ابداع کردن. هدف آموزشی: دانشجو بتواند یک ژانر هنری را نقد کند. مثال: آثار بتهون را از نظر ژانر سینمایی نقد کنید.

بخش ارزشیابی

در این بخش تمامی اطلاعات فراگرفته شده توسط دانش آموز به صورت یک جا به خاطر سپرده می‌شود و او اطلاعات جمع‌آوری شده را مورد بررسی و قضاوت قرار می‌دهد. همچنین لازم است که دانش آموز به بحث و گفتگو درباره اطلاعات وسیعی که به دست آورده بپردازد تا در نهایت به درکی مناسب از موضوعات برسد. او به چنان درک و احاطه‌ای نسبت به موضوع رسیده که می‌تواند آثار جدیدی را در این زمینه بیافریند. به این ترتیب بخش خلق و آفرینش که بالاترین سطح یادگیری است، تمام سطوح قبلی را در بردارد و زمانی رخ می‌دهد که فرد با اشراف کامل نسبت به تمام جوانب، کاربردها، برداشتها و نقدهای موضوع، حرف‌هایی تازه و جلوه‌هایی نو خلق می‌کند. برای مثال افعالی که در این بخش کاربرد دارند شامل: ارزیابی کردن، قضاوت کردن، انتقاد کردن، ساختن و خلق کردن است. هدف آموزشی: دانش آموز بتواند ترکیبات شیمیایی جدید بسازد. مثال: برای بیماری ام اس داروی جدید بسازید.

حوزه نگرش

حوزه نگرش بلوم شامل ۵ بخش است که به موضوعات پیرامون تفکرات و احساسات دانش آموزان می‌پردازد:

- ۱- بخش دریافت: دانش آموز نسبت به موضوعی خاص توجه نشان می‌دهد.
- ۲- بخش واکنش: دانش آموز علاوه بر توجه با موضوع درگیر می‌شود.
- ۳- بخش ارزش گذاری: دانش آموز نسبت به موضوع احترام و ارزش قائل است.
- ۴- بخش سازمان دهی: دانش آموز با سازمان دهی کردن برای موضوع جایگاهی را تعریف می‌کند.
- ۵- بخش سنجش شخصیت پذیری توسط مجموعه‌ای از ارزش‌ها: ارزش‌هایی درون فرد شکل می‌گیرد که موجب رفتار و شکل‌گیری شخصیت آن می‌شود.

حوزه روانی - حرکتی

۴ بخش یادگیری از آخرین حوزه مطرح شده توسط بنجامین بلوم عبارتند از:

- ۱- حرکات بنیادی (کنترل کم از سوی دیگران)
- ۲- حرکات کلی (حرکات ضروری)
- ۳- حرکات معمولی (انواع کنترل و بداهه گویی ها)
- ۴- حرکات خلاق (حرکات انحصاری یک دانش آموز)

فصل ششم

یادگیری با بازی

در حقیقت، هنگام بازی، کودک همزمان مهارت‌های بسیاری را می‌تواند بیاموزد؛ برای نمونه، کودکان هنگام بازی، مهارت‌های اجتماعی تازه‌ای را می‌توانند بیاموزند (مانند سهیم شدن اسباب‌بازی‌ها یا توافق درباره‌ی چگونگی کار با چیزهای دیگر) و بیشتر، کارهای شناختی و چالش‌برانگیز را بر عهده می‌گیرند (مانند این‌که در نبود قطعه‌های بزرگ، چگونه می‌توان با قطعه‌های کوچک، ساختمانی بلند ساخت؟)

کودکان با کار عملی می‌آموزند. آن‌ها دانش را با بازی و ارتباط با افراد و چیزها، به دست می‌آورند. آن‌ها برای درک مفاهیم انتزاعی به تمرین بسیار با اشیای جامد نیاز دارند؛ برای نمونه، آن‌ها هنگام بازی با قطعه‌هایی که شکل‌های هندسی دارند، به خوبی درک می‌کنند که با دو مربع می‌توانند یک مستطیل بسازند و دو مثلث کنار هم به مربع تبدیل می‌شود. کودکان با رقصیدن با الگویی ویژه، مانند یک گام به جلو، یک گام به عقب، چرخیدن، دست زدن و تکرار این الگو، کمک و ویژگی الگوها را درک می‌کنند و درک الگوها پایه‌ی ریاضی است. تظاهر و وانمودکردن و بازی‌های نمادین، مانند خاله‌بازی یا فروشگاه‌بازی، اهمیت ویژه‌ای دارند. در چنین بازی‌هایی، کودکان یاد می‌گیرند افکار و احساسات‌شان را کنترل کنند، با دیگران ارتباط برقرار کنند، تعارض‌ها را حل کنند و احساس رضایت و شایستگی داشته باشند. بازی، پایه و اساس پرورش دانش و مهارت‌های اجتماعی و عاطفی را می‌سازد. کودکان با بازی یاد می‌گیرند که با دیگران ارتباط برقرار کنند، کشمکش‌ها را با دیگران مطرح کنند، گفت‌وگو و مذاکره کنند، مسئله را حل کنند.

همچنین کودکان با بازی مهارت‌های دفاع از خود را می‌آموزند. بازی مهارت‌های گروهی را نیز به کودکان می‌آموزد. افزون بر این، بازی برای کودکان ابزاری طبیعی برای به دست آوردن مهارت‌های اجتماعی است؛ زیرا آن‌ها با بازی می‌آموزند روابط را درک کنند، با چالش‌های اجتماعی کنار بیایند و بر ترس‌های‌شان غلبه کنند.

به‌طور کلی بازی نیاز اساسی انسان را برای بیان تخیل، کنجکاوی و خلاقیت برآورده می‌کند. بازی‌ها به ما کمک می‌کند تا با مسائل کنار بیاییم، لذت ببریم و از قدرت تخیل و ابتکارمان استفاده کنیم. در حقیقت، مهارت‌های مهمی که کودکان با بازی در سال‌های پیش‌دبستانی به دست می‌آورند، بخشی مهم از «مهارت‌های قرن بیست‌ویک» در آینده است. کودکان بازی می‌کنند تا جهان پیرامون‌شان را درک کنند و معنای تجربه‌های‌شان را در پیوند با چیزهایی که می‌شناسند، بیابند. کودکان با بازی، درک‌شان را از تجربه‌ها بیان می‌کنند.

آموزگاران دنبال روشی برای آموزش کودکان هستند که بتوانند توانایی حیرت‌انگیز یادگیری آن‌ها را پرورش دهد. بازی، یکی از مهم‌ترین راه‌های دستیابی به مهارت و دانش برای آن‌ها است؛ به همین

دلیل، مهم‌ترین ویژگی یک برنامه آموزشی خوب برای کودکان، ایجاد محیطی است که یادگیری در آن با بازی و کاوش همراه باشد.

کودکان با بازی کردن می‌آموزند که چگونه:

- برنامه‌ریزی کنند و از برنامه‌شان پیروی کنند (می‌خواهم یک پارک را نقاشی کنم. چه چیزهایی را باید در نقاشی‌ام بیاورم؟).
- با آزمون و خطا و به کارگیری تخیل و مهارت حل مسئله، بیاموزند (ساختمانی که ساختم فرو ریخت. چطور باید مکعب‌ها را روی بگذارم تا تعادلش حفظ شود؟)
- مفاهیم اندازه، مقدار، حرکت و آنچه آموخته را در زندگی به کار ببرند (برای اینکه سهم من و دوستم از شکلات‌ها یکسان شود، چند شکلات دیگر باید به او بدهم؟)
- در کار با چیزها استدلال منطقی و تحلیلی داشته باشند؛ (برای رساندن موش به پنیر، از کدام مسیر ماز باید حرکت کنم؟)
- با دوستان خود ارتباط برقرار کرده و درباره تفاوت دیدگاه‌هایشان بحث کنند؛ (به نظرم این خط‌ها شبیه یک فیل شدند، نظر تو چیست؟)
- از موفقیت‌های‌شان احساس رضایت کنند؛ (با تلاش توانستیم جورچین را تکمیل کنیم)
- خلاقیت، زیبایی‌شناسی و هنر را در خود پرورش دهند. (با ترکیب این رنگ‌ها، چه رنگی پدید می‌آید؟)

یادگیری با بازی در خانه و جامعه

کودکان، تنها در محیط‌های سازماندهی‌شده و رسمی، یاد نمی‌گیرند بلکه محیط خانه و جامعه، جاهایی است که بیش‌ترین بخش از زندگی خود را در آنجا می‌گذرانند و با پدر و مادر، خواهر و برادر، اعضای فامیل و همسایه‌ها ارتباط دارند.

این ارتباطات، به هر شکلی که باشد می‌تواند تأثیر چشمگیری بر درک کودکان از محیط پیرامون‌شان داشته و آن‌ها را برای زندگی مستقلانه در آینده، آماده کند. در واقع، محیط خانه و جامعه برای کودکان، فرصت مناسبی برای یادگیری است که اغلب با بازی همراه است. نخستین مراقبان کودک و همچنین نخستین آموزگاران، مهم‌ترین پشتیبانان یادگیری کودکان هستند و نقش مهمی در ایجاد فضای یادگیری مناسب، برای آن‌ها دارند.

یادگیری با بازی در محیط سازماندهی‌شده پیش‌دبستانی

در محیط پیش‌دبستانی، هنگامی که فضایی بزرگ برای بازی آزادانه کودکان فراهم شود و زمان کافی برای بازی در نظر گرفته شود، تجربه‌های یادگیری با بازی به دست می‌آید.

بازی شکل‌های گوناگونی دارد و راهی است که کودکان از طریق آن می‌توانند دانش و مهارت به دست آورند. آموزگاران و دیگر بزرگسالان می‌توانند با فراهم کردن شرایط بازی در محیط، با کودکان برای کسب مهارت‌های هر چه بیشتر، کمک کنند. این کار به برنامه‌ای سنجیده و هم‌اندیشی افراد آگاه، نیازمند

است. فراهم کردن امکان هرچه بیشتر تجربه کردن موقعیت‌ها و انجام فعالیت‌های هدفمند، به غنی‌تر شدن بازی‌ها کمک می‌کند.



یادگیری با بازی در سال‌های نخست دبستان

یادگیری با بازی تنها ویژه کودکان و همچنین پیش‌دبستانی‌ها نیست بلکه در نخستین سال‌های دبستان، بازی به کودکان کمک می‌کند تا مفاهیم علمی را بهتر درک کرده و به او انگیزه یادگیری می‌دهد. در حقیقت، انگیزه و علاقه و اشتیاق را می‌توان با بازی پرورش داد. پرورش آن‌ها در سال‌های نخست، سبب مشارکت کودکان در فرایند یادگیری می‌شود. به‌طور مثال، خواندن کتاب و داستان، سبب علاقه کودک به کتاب‌خوانی می‌شود و کتاب خواندن را به عادت‌ی ماندگار در سال‌های بعدی تبدیل می‌کند. علاوه بر آن، بازی سبب پرورش خلاقیت، تخیل، مهارت‌های انتقادی و حل مساله، لذت و نوآوری می‌شود. اجازه دادن به کودکان برای همراه شدن در حیطه‌های مختلف، مسائل و موضوعات متفاوت و همچنین کسب تجربیات، فضا را برای پرسش‌گری و حل مسئله آماده می‌کند.

یکی از اصول مهم یادگیری با بازی این است که یادگیری در طول زمان و در موقعیت‌های گوناگون زندگی کودک، همچون خانه، مدرسه و جامعه، تداوم داشته باشد.

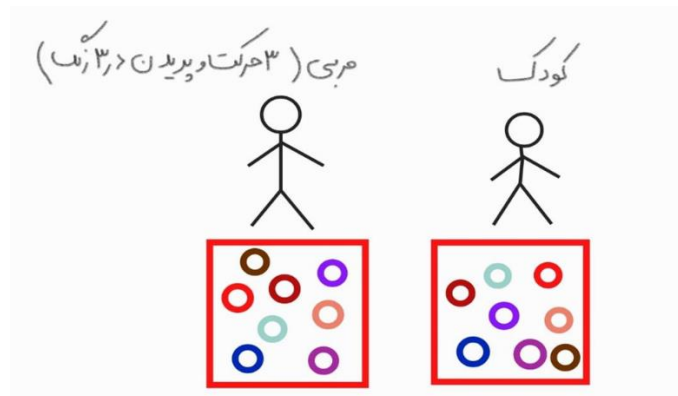


با توجه به اهمیت بازی و اسباب بازی‌ها و همچنین آموزش از طریق بازی، که در فصل‌های قبل به آن‌ها اشاره شد، در این قسمت از کتاب، برخی از بازی‌ها جهت آموزش به کودکان معرفی می‌گردد.

✓ « اسم بازی: پریدن روی رنگ »

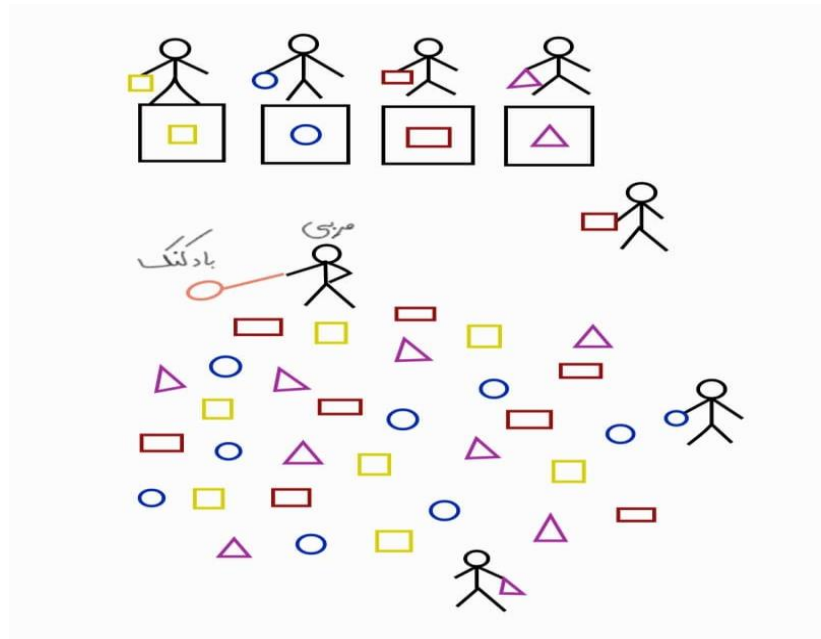
برای آموزش رنگ‌ها ابتدا مربی دو مربع روی زمین میکشد که داخل این دو مربع تعدادی دایره در رنگ‌های آبی، قرمز، سبز، سرخابی، قهوه ای، بنفش و نارنجی کشیده است. مربی داخل یکی از این مربع‌ها قرار می‌گیرد و کودک در مربع دوم قرار می‌گیرد. سپس مربی با سه حرکت ابتدا روی دایره آبی

و روی دایره زرد و روی دایره قرمز، می‌پرد (در موقع پریدن روی دایره‌ها با صدای بلند می‌گه: آبی، زرد، قرمز) و کودک باید دقت کند و خوب گوش کند که مربی به ترتیب روی کدام دایره‌ها پریده است. کودک باید مثل مربی، اول روی دایره آبی، دوم روی دایره زرد و سوم روی دایره قرمز بپرد. کودک برنده به‌عنوان تشویق بجای مربی قرار می‌گیرد و با پریدن روی دایره‌ها داخل مربع، از کودکی که در مربع دیگر ایستاده می‌خواهد که این کار را انجام دهد.



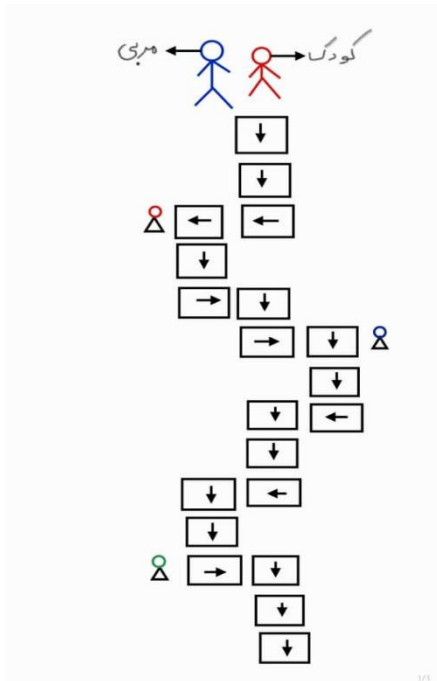
✓ « اسم بازی: مثلث، مربع، مستطیل، دایره »

برای آموزش اشکال هندسی ابتدا مربی کودکان را به چهار گروه تقسیم و هر گروه را مسئول برداشتن یکی از اشکال هندسی می‌کند. مربی وسط کلاس می‌نشیند و تعدادی از اشکال هندسی مثل دایره، مثلث، مربع و مستطیل در رنگهای مختلف را روی زمین دور خودش قرار می‌دهد و بادکنکی را با نخ به اندازه یک متر می‌بندد بادکنک را بالای سرش می‌چرخاند و کودکان باید طوری اشکال هندسی، مربوط به گروه خودشان را از روی زمین بردارند که، بادکنک مربی به آنها برخورد نکند (مثلا کودک سینه خیز بیاید، نشسته بیاید، یا با کمک چوبی اشکال را به سمت خودش بکشد) هر کودکی که با بادکنک مربی برخورد کند از بازی بیرون می‌رود و در آخر گروهی که بادکنک مربی به آنها برخورد نکرده و تعداد بیشتری از اشکال هندسی را درون سبد خودشان قرار داده‌اند برنده بازی می‌شوند. در مرحله ی بعد بازی را سخت‌تر می‌کنیم و مربی این بار از کودکان می‌خواهد گروهی که مسئول برداشتن شکل مربع بودن در این مرحله فقط مربع‌های قرمز رنگ را بردارند. یا گروهی که مسئول برداشتن مستطیل بودن این بار فقط مستطیل‌های رنگ سبز را بردارند و گروه‌های دیگر هم به همین منوال. نکته: این بازی در فضای بسته و کوچک با نشستن مربی روی زمین انجام می‌شود و در فضاهای باز و بزرگ مربی می‌تواند ایستاده بادکنک را به اطراف بچرخاند و مانع از برداشتن اشکال هندسی توسط کودکان شود.



✓ « اسم بازی: چپ، راست، جلو »

برای آموزش جهات ریاضی، ابتدا مربی نحوه اجرای بازی را به طور کامل به کودکان توضیح می‌دهد و یک بار هم خودش این بازی را انجام می‌دهد و همینطور قوانین بازی را هم به کودکان توضیح می‌دهد. برای این بازی نیاز به ۱۹ مربع است که این مربع‌ها در سه جهت اصلی یعنی تعدادی به سمت جلو، تعدادی به سمت چپ و تعدادی به سمت راست روی زمین چیده شده‌اند. (طبق تصویر) و در کنار بعضی از خانه‌ها توپی قرار می‌دهیم و کودکان را به گروه‌های دو تایی تقسیم می‌کنیم و یکی از بچه‌ها را به عنوان سرگروه مشخص می‌کنیم و کودک دوم باید دستش را روی شانه نفر جلوی خودش قرار دهد و نکته اینکه کودکان باید چشمانشان بسته باشد. حالا کودک اول در اولین مربع قرار می‌گیرد و اگر مربی به پیشانی کودک نفر اول، ضربه بزند یعنی کودک باید یک خانه به سمت جلو حرکت کند، اگر به شانه سمت راستش بزند یعنی کودک باید به سمت راست برود و اگر به شانه سمت چپ بزند یعنی باید به سمت چپ برود و اگر به هر کدام از پاهای کودک ضربه بزنند (پای چپ، پای راست) یعنی باید بنشینند و توپی که کنار پای سمت راست و یا توپی که کنار پای سمت چپش است را بردارد و در نهایت آن را درون سبد خارج از زمین قرار دهد. و گروهی که بتواند این بازی را به درستی انجام دهد و توپ بیشتری را درون سبدشان قرار دهند به عنوان برنده انتخاب می‌شوند و مورد تشویق قرار می‌گیرند.

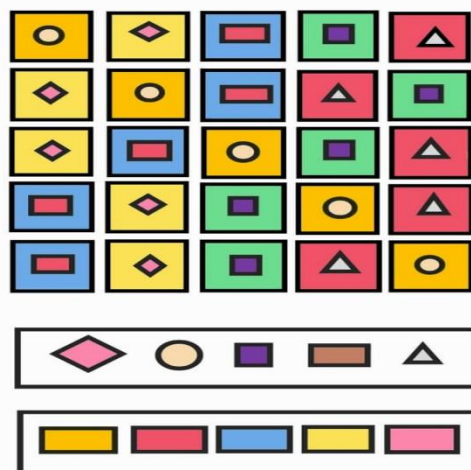


✓ « اسم بازی: ببین و انجام بده »

پنج
اصلی
مربع به

برای آموزش رنگ‌ها و اشکال هندسی نیاز به بیست و مربع یک اندازه داریم که برای این مربع‌ها از پنج رنگ استفاده می‌کنیم (یعنی پنج مربع را به رنگ قرمز، پنج

رنگ آبی، پنج مربع به رنگ سبز، پنج مربع به رنگ نارنجی، و پنج مربع به رنگ زرد نیاز داریم) که روی این بیست و پنج مربع هم عکس پنج تا از اشکال هندسی را قرار می‌دهیم (یعنی پنج شکل مثلث، پنج شکل مربع، پنج شکل مستطیل، پنج شکل دایره و پنج شکل لوزی (طبق تصویر)). مربی ۱۰ تا کارت تهیه می‌کند که روی هر یک از این کارت‌ها یکی از رنگ‌ها و اشکال هندسی را کشیده. مثلاً یک (کارت به رنگ قرمز، یک کارت به رنگ نارنجی، یک کارت به رنگ سبز، یک کارت به رنگ آبی و یک کارت به رنگ زرد). (روی پنه کارت عکس مثلث، روی کارت بعدی عکس مربع، روی کارت بعدی عکس مستطیل، روی کارت بعدی عکس لوزی، روی کارت بعدی عکس دایره) را می‌کشد و این کارت‌ها را روی میز قرار می‌دهد و از هر یک از کودکان می‌خواهد که یکی از این ۱۰ کارت را انتخاب کنند (یا کارت رنگ‌ها یا کارت اشکال هندسی)، و مربی از کودکان می‌خواهد پشت سر هم بایستند و این کودکان می‌توانند طبق کارتی که در دستشان است روی خانه‌های مورد نظرشان بپرند. یعنی کودکی که کارت مثلث دستش است فقط می‌تواند روی خانه‌هایی که شکل مثلث روی آنها است بپرد و از بازی خارج شود و کارت مثلث را در جای خودش قرار دهد و یا اگر کارت قرمز دستش است فقط روی مربع‌های رنگ قرمز بپرند و در نهایت از بازی خارج شود و کارت رنگ قرمز را در جای خودش قرار دهد.



✓ « اسم بازی: مو به مو اجرا کن »

این بازی برای کودکانی که دنبال کردن دستورالعمل‌های یک یا چند مرحله‌ای، برایشان دشوار است مفید است. بین خودتان و کودک قرعه‌کشی کنید، فردی که قرعه به نام او شد باید به فرد مقابل چند دستور عمل یک مرحله‌ای بدهد (۱- دور خودت بچرخ، ۲- پروانه بزن، ۳- شنا برو). در ادامه فرد مقابل باید ضمن گوش دادن به دستورالعمل‌ها، آنها را به خاطر بسپارد و سعی کند به درستی از آنها پیروی کند. می‌توانید از امتیازدهی استفاده کنید. مثلاً یک امتیاز برای بیان واضح دستورالعمل، دو امتیاز برای پیروی درست و به ترتیب دستورالعمل‌های داده شده و در انتهای بازی، شخصی که امتیاز بیشتری کسب کرد صاحب جایزه شود.

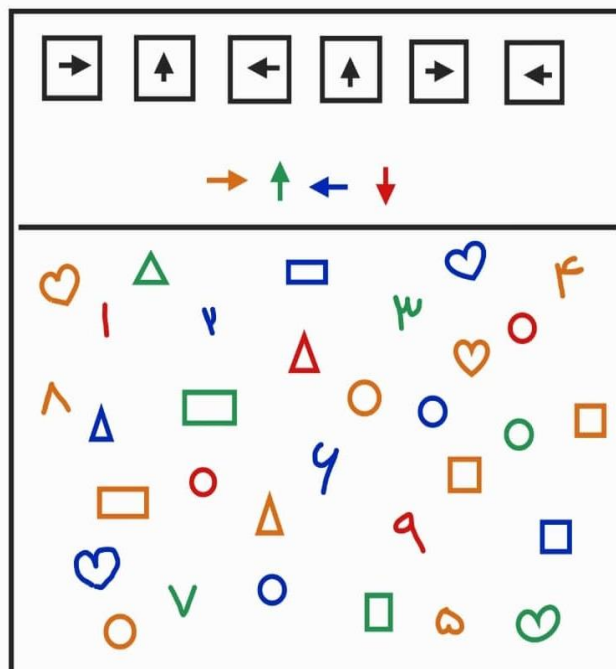
✓ « اسم بازی: چه چیزی تغییر کرد »

از کودک خود بخواهید شما را به دقت نگاه کند. مثلاً توجه به زیورآلات شما، جوراب‌ها، کفش‌ها، موها و لباس شما و ... سعی کند ظاهر شما را به خاطر بسپارد. حالا شما اتاق را ترک کنید و در ظاهر خود تغییراتی بدهید که قابل دیدن باشد. مثلاً آستین خود را بالا بزنید، گوشواره خود را در بیاورید، ساعت خود را به مچ دست مخالف ببندید و ... هنگامی که به اتاق برمی‌گردید کودکتان باید سعی کند آنچه که در ظاهر شما تغییر کرده را تشخیص بدهد و اگر موفق به انجام این کار شد، نفر بعدی خود او خواهد بود که باید ظاهر خود را تغییر دهد.

✓ « اسم بازی: فلش‌های رنگارنگ »

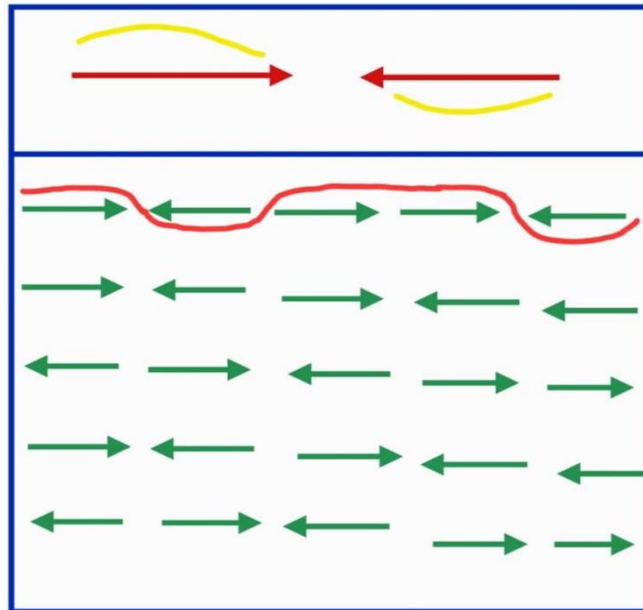
در این بازی ما نیاز به یک صفحه داریم که به دو قسمت تقسیم کنیم. در قسمت اول، چهار فلش به رنگهای آبی، قرمز، نارنجی و بنفش می‌کشیم. در قسمت دوم، تعدادی اشکال هندسی، عدد و شکل‌های مختلف میکشیم. باید دقت کنیم که این اشکال و اعداد دقیقاً به رنگ چهار فلش بالا باشند و حالا یک سری فلش کارت‌های کوچک تهیه می‌کنیم. از فرزند خود می‌خواهیم با توجه به رنگ فلش‌ها و با توجه به رنگ شکل‌های پایین جهت مورد نظر را بگذارد. برای مثال شکل یا عدد سبز رنگ، فلش را به سمت بالا قرار

دهید یا شکل یا عدد
سمت چپ قرار
می‌دهیم.



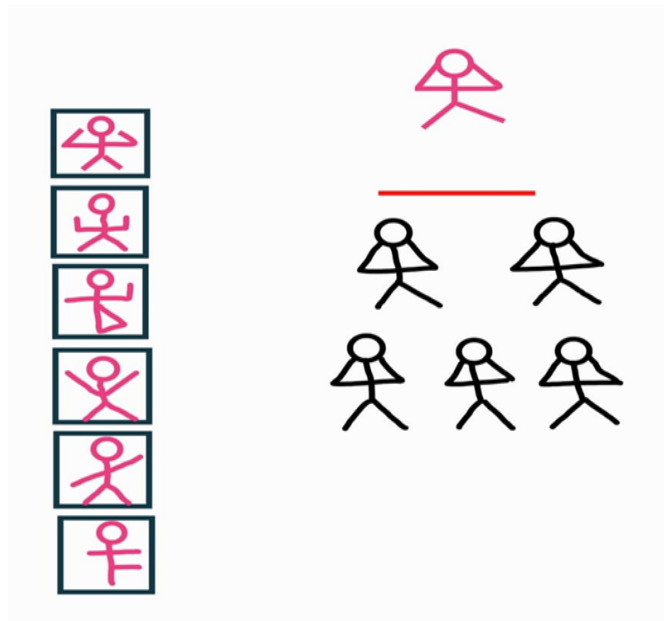
✓ « اسم بازی: فلش‌های رنگارنگ »

در این بازی ما نیاز به یک صفحه داریم که به دو قسمت تقسیم کنیم. در قسمت اول، دو فلش می‌کشیم که یکی به سمت راست و دیگری به سمت چپ است. در قسمت دوم، تعدادی فلش که در جهت‌های مختلف چپ یا راست قرار دارند می‌کشیم. از کودک می‌خواهیم به راهنمای بالای بازی دقت کند، هر وقت فلشی به سمت راست بود، منحنی ما بالای فلش و هر وقت فلش به سمت چپ بود، منحنی ما زیر فلش و به صورت مارپیچ خطوطی را رسم کند.



✓ « اسم بازی: تقلید کن »

برای آموزش تقارن، مربی روی زمین یک خطی را می‌کشد و خودش آن سمت خط می‌ایستد و کودکان در سمت دیگر خط می‌ایستند. به طوری که مربی رو به روی کودکان قرار دارد. سپس مربی روی تعدادی کارت، شکل حالت‌های از آدمکی را کشیده است که در حالت‌های مختلف ایستاده است و با نشان دادن هر یک از این کارت‌ها از کودکان می‌خواهد طبق شکل به ایستند و حرکت مورد نظر را تقلید کنند.



بازی: گل بزن «

✓ « اسم

این بازی مناسب کودکان ۳ تا ۵ سال می‌باشد. ابتدا صفحه مستطیل ساده‌ای را انتخاب می‌کنیم (جعبه شیرینی). دو طرف سطح آن را دو دروازه فوتبال نقاشی می‌کنیم و با نی و تورپارچه‌ای یا پلاستیکی دروازه را به صورت ایستاده فیکس می‌کنیم و از توپ یونولیتی یا توپ پلاستیکی استفاده می‌کنیم که کودک باید با تکان دادن صفحه توپ را درون دروازه‌ها هدایت کند.



اسم بازی:

✓ «

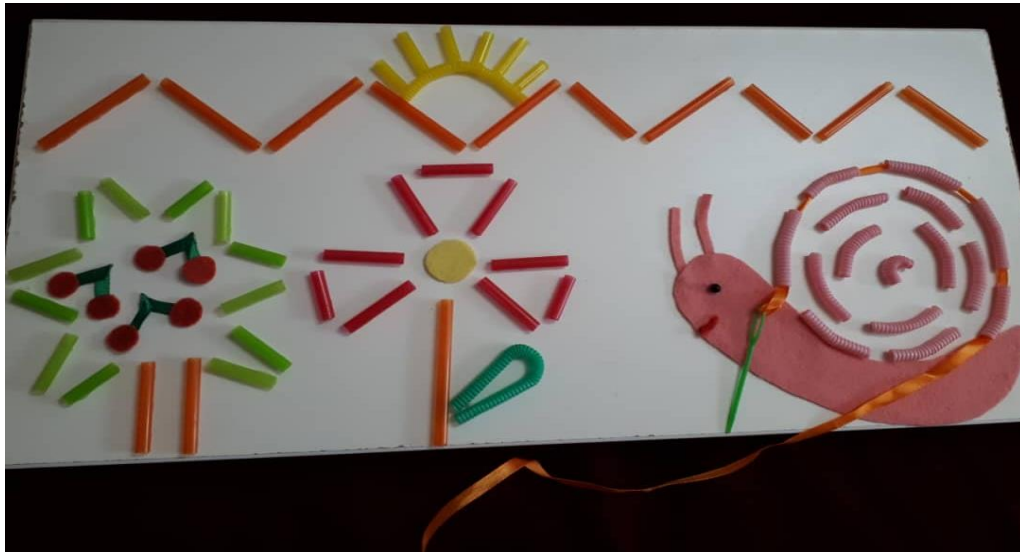
حرکت روی خطوط «

این بازی مناسب کودکان ۳ تا ۵ سال می‌باشد. ابتدا صفحه مستطیل شکلی از جنس چوب تهیه می‌کنیم و روی آن خطوط صاف، منحنی و شکسته را حک می‌کنیم بهتر است این کار توسط افراد متبحر انجام شود. در مرحله اول کودک ۳ تا ۴ سال می‌تواند با انگشت خود روی خطوط بکشد و حتی می‌تواند این کار را با چشمان بسته انجام دهد که باعث تقویت حس لامسه می‌شود. در مرحله بعد می‌توانیم مهره‌ای در اختیار کودک قرار دهیم که آن مهره را درون خطوط بدون دخالت دست و فقط با حرکت دادن تخته مهره را به انتهای خط برساند.

✓ « اسم بازی: با نخ‌ها نقاشی بکش «

این بازی مناسب کودکان بالای ۵ سال می‌باشد. ابتدا منظره‌ای طراحی می‌کنیم که شامل کوه، چمن، خورشید و ... باشد. دور تا دور شکل‌ها را با نی پلاستیکی پوشش می‌دهیم؛ نخ‌های کاموایی به رنگ‌های

مختلف آماده می‌کنیم و کودک باید نخ‌ها را از داخل نی‌ها عبور دهد البته بهتر است سر نخ‌ها را کمی چسب بزنیم و یا از سوزن‌های پلاستیکی استفاده کنیم که نخ‌ها راحت‌تر از داخل نی‌ها عبور کنند.



✓ « اسم بازی: ببین و بچسبان »

این بازی مناسب کودکان ۵ تا ۸ سال می‌باشد. در مرحله اول تصویر لاک پشت، پروانه، خورشید، موش و حتی کلبه که برای یادگیری شکل مستطیل مناسب است را روی تخته‌ای طراحی می‌کنیم و الگوهای آن را روی پارچه‌های نمدی می‌کشیم؛ بعد روی لاک لاک پشت از شش ضلعی‌ها استفاده می‌کنیم، روی بال پروانه‌ها را با اشکال بیضی، خورشید را با دایره و کلبه را با دیگر اشکال هندسی نشان می‌دهیم. تمام اشکال هندسی باید به صورتی باشد که قابلیت اتصال داشته باشند که می‌توانیم از چسب‌های متری استفاده کنیم و از کودک می‌خواهیم که اشکال هندسی مربوط به هر تصویر را روی آن بچسباند و کامل کند.



اسم

✓ «

بازی: به هم بچسبان »

این بازی برای کودکان ۴ تا ۸ سال مناسب است. ابتدا جوراب‌هایی با تزئینات مختلف با پارچه نمدی و یا هر پارچه‌ای که در دسترس داشتید تهیه کنید و پشت آنها را چسب متری بزنید و از کودک بخواهید جوراب‌های شبیه هم را پیدا کند و به هم بچسباند.



✓ « اسم بازی: راه را پیدا کن »

این بازی مناسب گروه سنی ۶ تا ۹ سال می‌باشد. ابتدا صفحه گرد یا مستطیلی آماده می‌کنیم که می‌تواند از جنس چوب یا پلاستیک یا حتی کاغذی باشد. در میان صفحه موانعی با کاغذ می‌گذاریم و دور دایره حفره‌هایی ایجاد می‌کنیم که مهره‌های رنگی درون آنها بغلتند و برای شروع تعداد مشخصی مهره یا مروارید در مرکز صفحه می‌گذاریم و کودک باید با تکان دادن تخته مهره‌ها را درون حفره‌ها هدایت کند.



در اینجا به معرفی بازی‌هایی که می‌توانند بر تقویت حافظه دیداری، حافظه شنیداری، حساسیت شنیداری و حساسیت دیداری اثرگذار باشد پرداخته می‌شود:

حافظه دیداری

تعریف حافظه دیداری: سیستم‌های ادراکی و حرکتی نقش بسیار مهمی در عملکردهای عالی شناختی نظیر حافظه و تصویرسازی ایفاء می‌کنند. برخی از نظریه‌پردازان پیشنهاد می‌کنند که سیستم‌های ادراکی و حرکتی نقش حیاتی در درک و تولید زبان دارند؛ به این صورت که ساختارهای عصبی مرتبط با کنش‌های حرکتی و ادراکی فعال می‌شوند و منجر به شبیه‌سازی یا تصویرسازی ذهنی محتوای مربوطه می‌شوند. یکی از مهمترین حیطه‌های متأثر شده در کودکان مبتلا به اختلال خواندن، کمبود ظرفیت حافظه فعال است. بر این اساس، عملکرد ضعیف این گروه هنگام اجرای شبیه‌سازی ادراکی می‌تواند با کمبود ظرفیت حافظه فعال آن‌ها در ارتباط باشد. بازیابی حافظه به‌عنوان یک عملکرد شناختی اساسی در شبیه‌سازی دیداری عمل می‌کند و نقش بسیار مهمی در بازنمایی اطلاعات دیداری مرتبط با موضوع

مدنظر دارد. تأخیر در مدت‌زمان پاسخ‌گویی توسط کودکان مبتلا به اختلال خواندن می‌تواند منعکس‌کننده نقص در بازیابی اطلاعات دیداری باشد که احتمالاً از ظرفیت کم حافظه فعال آن‌ها سرچشمه می‌گیرد. در این بخش به فعالیت‌هایی که مربوط به تقویت حافظه دیداری می‌شود پرداخته شده است.

✓ « اسم بازی: الگو یابی »

ابتدا کارت‌هایی که تصویر الگوی مشخصی روی آنها ثبت شده که رنگ‌های مختلف داشته باشند یا اشکال هندسی مختلف داشته باشند آماده می‌کنیم. سپس اشکال هندسی و رنگ‌ها را هم آماده کرده و در اختیار کودک قرار می‌دهیم. در نهایت کارت‌های الگو را به کودک نشان داده در مرحله اول می‌توانیم کارت الگو را در مقابل کودک قرار دهیم تا ببیند و بچیند اما در مرحله بعد باید به مدت ۱۰ ثانیه الگو را ببیند و سپس کارت الگو را از مقابل او برداریم و طبق چیزی که در حافظه کودک مانده الگو را درست کند.

✓ « اسم بازی: جدول ترکیب رنگ‌ها »

ابتدا متناسب با رنج سنی کودک جدول ۵×۵ یا ۳×۳ تهیه کنیم که در ستون و ردیف‌های جدول تصاویر یا اشیایی متفاوت از نظر شکل یا رنگ باشد. سپس کودک باید در خانه‌های خالی متناسب با رنگ یا شکل خانه راهنما در خانه‌های خالی رنگ یا شکل و یا حتی حروف صحیح را قرار دهد. در این بازی میتوان در خانه‌های راهنما حروف یا بخشی از یک کلمه را قرار داد که وقتی کودک در خانه‌های خالی آن دو بخش را کنار هم قرار می‌دهد یک کلمه معنادار تشکیل شود و کودک آن را بخواند.

✓ « اسم بازی: چوب بستنی جادویی »

ابتدا طرح‌هایی را مانند سه گوش و چهارگوش دایره و غیره روی تکه‌های مقوای کوچک با رنگ‌های مختلف رسم می‌کنیم (اضلاع رنگ‌های مختلف باشند). سپس چوب بستنی‌های رنگی و الگوهایی را که آماده کرده ایم را در اختیار کودک قرار می‌دهیم و از او می‌خواهیم به مدت ۱۰ ثانیه آن را نگاه کرده و بعد الگو را از او گرفته و باید طبق آن الگو و رنگ‌هایی که اضلاع داشتند با چوب بستنی الگو را درست کند.

✓ « اسم بازی: ترتیب من چیه؟ »

ابتدا صفحه مستطیلی را نصف کرده و قسمتی از آن را می‌پوشانیم و تعدادی توپ را طبق سلیقه خودمان به ترتیب می‌چینیم.

سپس از کودک می‌خواهیم که به مدت ۱۰ ثانیه ترتیب توپهایی که چیده ایم را ببیند و سپس رو توپها را می‌پوشانیم و او باید در طرف دیگر صفحه دقیقاً آنچه دیده با همان ترتیب بچیند.

✓ « اسم بازی: تکمیل کن »

ابتدا متناسب با سن کودک و از مرحله اول تصویر ساده تا مرحله سخت‌تر تصویر پیچیده‌تر را آماده می‌کنیم و از هر تصویر یک کپی که بخشی از جزییات تصویر پایه را ندارد تهیه می‌کنیم. سپس تصویر کامل را برای ۱۰ ثانیه به کودک نشان می‌دهیم و روی آن را می‌پوشانیم و سپس از کودک می‌خواهیم که

تصویر ناقص را مطابق با تصویر اصلی که دیده کامل کند. در مرحله‌های بعدی می‌توانیم حتی رنگ‌های به کار برده شده در تصویر ناقص را عوض کنیم تا کودک هم نقص‌های تصویر را کامل کند و هم رنگ‌هایی که عوض شده را پیدا کند.

حافظه شنیداری

فرآیند شنیدن، ذخیره و بازیابی اطلاعات شنیده شده، یک از مهم‌ترین توانایی‌های ذهن است که حافظه شنیداری نام دارد. به دلیل اهمیتی که حافظه‌ی شنیداری در رشد مهارت‌های مرتبط با زبان و کیفیت یادگیری در کودکان دارد، تقویت آن به خصوص در کودکان بسیار مهم است. در این بخش به فعالیت‌های تقویت‌کننده‌ی حافظه‌ی شنیداری پرداخته شده است.

✓ « اسم بازی: نام بردن اشیا »

تعدادی اسباب بازی و یا هر وسیله‌ی دیگری که مدنظرتان است را جلوی کودک قرار دهید و از او بخواهید با دقت به مواردی که شما نام می‌برید گوش دهد و وسیله را در صورت وجود به شما نشان دهد (مثلاً بگوید لیوان، سبز، کوچک. فرزند باید لیوان سبز رنگ کوچک را در صورت وجود پیدا کرده و به شما نشان دهد) در ابتدا می‌توان یک تا دو ویژگی را نام برد و در مراحل بالاتر تعداد ویژگی یا اشیا مورد نظر را افزایش داد.

✓ « اسم بازی: تکرار کلمات »

تعدادی کلمه (یا جمله، یا اسامی آشنا) را برای کودک بخوانید و از او بخواهید آن‌ها را تکرار کند. با پیشرفت کودک و برای بالا بردن چالش بازی تعداد کلمات را افزایش دهید. همچنین می‌توان برای تقویت توالی شنیداری کودک (توانایی تشخیص ترتیب حروف یا کلمات شنیده شده و به خاطر سپاری صحیح این ترتیب) می‌توان از او خواست در بیان کلمات، ترتیب را هم لحاظ کند.

✓ « اسم بازی: بازگو کن »

چند کلمه برای کودک بخوانید و از او بخواهید خوب به شما گوش کند. سپس هر بار یکی از کلمات را در قالب پرسش از او بخواهید تا برایتان بازگو کند. به‌طور مثال بپرسید دومین کلمه‌ای که گفتم چه بود؟ آخرین کلمه چه بود و.... می‌توان رفته رفته این بازی را پیچیده‌تر هم کرد؛ مثلاً یک داستان کوتاه درباره‌ی حیوانات برایش تعریف کنید. وقتی داستان تمام شد سوالاتی مثل " نام دومین حیوانی که در داستان به آن اشاره کردم چه بود؟" را از او بپرسید.

✓ « اسم بازی: جمله سازی »

مربی یا والد کلمه‌ای را می‌گوید. نفر بعدی باید کلمه را تکرار کند و کلمه‌ی جدید را به آن اضافه کند. نفر بعد دو کلمه را تکرار کند و کلمه‌ی دیگری را به آن اضافه کند. (اگر تعداد نفرات کم است، دایره وار روند را ادامه دهید). می‌توانید برای تقویت جمله‌سازی کودک، بازی را به شکلی انجام دهید که کلمات به هم مرتبط باشند و جمله معنی‌داری در طی این فرآیند ساخته‌شود.

✓ « اسم بازی: خواندن قصه و داستان »

داستانی را برای کودک بخوانید و از کودک بخواهید خوب به آن گوش کند. سپس سوالاتی را پیرامون داستان نقل شده، از کودک بپرسید. می‌توانید این بازی را مرحله به مرحله اجرا کنید و هر بار یک هدف دیگر را هم همزمان مدنظر داشته باشید. مثلاً برای بررسی میزان درک از متن کودک، پس از اینکه داستان را روایت کردید، از کودک سوال کنید که مفهوم کلی داستان را خیلی ساده بیان کند. در دور بعدی برای محک زدن میزان توجه کودک به جزئیات از کودک بخواهید به سوال‌هایی که می‌پرسید پاسخ دهد. در دور بعدی سوالاتی از اسامی و مشخصات افراد یا موجودات در داستان بپرسید و ...

✓ « اسم بازی: ریتم را بگیر و تکرار کن »

ابتدا بازیکن‌ها باید پشت به پشت هم نشسته و کارهایی که گفته می‌شود را اجرا کنند. سپس نفر اول و دوم با قرعه کشی انتخاب می‌شود. یک نفر مجری و یک نفر به‌عنوان اجراکننده، مجری یک ریتم را انتخاب می‌کند و شروع به اجرا می‌کند و اجراکننده باید به تعداد ریتم‌ها و آهنگ‌های اجرا شده دقت کند و زمانی که مجری اعلام کرد باید به همان شیوه اجراکننده ریتم‌ها را اجرا کند. می‌توان برای اجرای ریتم‌ها از اعداد استفاده کرد. ریتم‌های تک مرحله‌ای مثل ۱-۲-۱-۲-۱-۲ (یک، دو، یک، دو، یک، دو) و برای مرحله بعدی ریتم چند مرحله‌ای کنیم مثل: ۱-۱-۲-۲-۱-۲-۲-۱-۲ (یک، یک، دو، دو، یک، دو، دو، یک، دو، دو). این بازی باعث افزایش دقت شنیداری و حساسیت شنیداری در کودکان می‌شود و می‌تواند به شکل گروهی یا دو نفره بین درمانگر و کودک اجرا شود.

حساسیت شنیداری:

در بحث حساسیت شنیداری قدرت تمیز دادن و تشخیص دادن صدا مورد بررسی قرار می‌گیرد. در این بخش به فعالیت‌های تقویت کننده حساسیت شنیداری پرداخته شده است.

✓ « اسم بازی: تکرار کلمات که صداهای مشابه در آغاز و پایان خود دارند »

ابتدا مربی در فاصله مناسب از کودک می‌ایستد و از کودک می‌خواهد کلماتی که می‌شنود تکرار کند، کلمات را از ساده به دشوار با تن صدای مختلف می‌گوید (آهسته، بلند، در حالی که کاغذی جلوی صورت دارد)

✓ « اسم بازی: تشخیص صدا »

وقتی قیچی را باز و بسته می‌کنیم صدای خاصی می‌دهد. یا وقتی سکه‌ای را روی میز یا موزائیک می‌اندازیم صدای خاصی دارد. وقتی با قاشق به لیوان، بشقاب یا قابلمه ضربه می‌زنیم هر کدام صدای خاصی دارند. این وسایل را جلوی کودک قرار دهید و چشمانش را با پارچه‌ای نرم ببندید و بگویید در این بازی باید سعی کنی صدای هر چیزی را که می‌شنوی تشخیص دهی. قبل از آن خودتان می‌توانید یکبار این بازی را انجام دهید تا او یاد بگیرد. این تمرین را با هر وسیله دیگری که صدای قابل شناسایی دارد انجام دهید. تمام این تمرین‌ها باید در قالب بازی بوده و بصورتی باشد که کودک خسته نشود.

✓ « اسم بازی: تشخیص صدای جانوران »

هر حیوانی صدایی دارد. شکل ۱۰ تا ۱۵ حیوان را از کتابها و مجلات جدا کنید و سپس از کودک بخواهید تشخیص بدهد صدایی که شما تولید می‌کنید مربوط به کدام حیوان است.

✓ « اسم بازی: تشخیص صداهای نزدیک به هم »

ابتدا چهار لیوان کاملاً شبیه هم را روی زمین قرار دهید، سپس داخل لیوان اولی را $1/4$ آب پر کنید. لیوان دوم را $2/4$ آب پر کنید. لیوان سوم را $3/4$ آب پر کنید. لیوان چهارم را پر از آب کنید. بعد با یک قاشق چایخوری به لیوان‌ها ضربه‌های آرام بزنید. صدای هر کدام با دیگری متفاوت است. در حالی که کودک به لیوان‌ها نگاه می‌کند به آرامی به لیوان‌ها ضربه بزنید تا تفاوت صداها را به خوبی تشخیص دهد. حالا از او بخواهید که روی چشم‌هایش را بگیرد و به یک صدا گوش بدهد و تشخیص بدهد که شما به کدام لیوان ضربه زده‌اید. اگر متوجه شدید که این بازی برای کودک کمی دشوار است، ابتدا با دو لیوان شروع کنید و پس از چند بار موفقیت در تشخیص درست، تعداد لیوان‌ها را ۳ تا یا بیشتر کنید.

✓ « اسم بازی: تشخیص صدای آدم‌ها »

ابتدا از کودک بخواهید چشمانش را بگیرد و یکی از افراد کلمه‌ای می‌گوید (یا اسم کودک را صدا می‌زند) و کودک باید تشخیص بدهد که آن فرد چه کسی بوده. بعد از اینکه چندبار این کار را انجام دادید، باید دو نفر پشت سر هم اسم حیوان یا صدای آن را در آورند و کودک تشخیص بدهد نفر اول چه کسی بود و نفر بعدی چه کسی بود. در مراحل تکمیلی این بازی هر کس از افراد (مثلاً ۵ نفر از ۶ نفر افراد حاضر) صدایی در می‌آورند و کودک تشخیص می‌دهد چه کسی ساکت بوده و صدایی در نیاورده است.

✓ « اسم بازی: تشخیص صدای حروف در کلمات »

این لیست شامل تعدادی کلمه است که بر اساس حروف الفبا مرتب شده اند. ابتدا برای هر حرف چند کلمه پیدا کنید که حرف ابتدای آنها همسان باشد (مثلاً حمام، حلزون، حوله برای حرف ح). چند کلمه هم پیدا کنید که حرف‌های آخر آنها یکسان باشد. حالا سه کلمه بگویید که اول دوتای آنها صدای مشابه داشته باشد و کودک باید کلمه‌ای را که صدای اولش با بقیه فرق دارد را پیدا کند. در تمرین بعدی سه کلمه بگویید که حرف آخر دوتای آنها صدای مشابه داشته باشد و کودک باید کلمه‌ای را تشخیص دهد که صدای آخر آن متفاوت است. می‌توانید چند کلمه بگویید و از کودک بپرسید در کدام کلمه مثلاً صدای "ت" شنیده است. یا کدام کلمه صدای "م" ندارد و...

✓ « اسم بازی: تشخیص صداهای محیطی »

ابتدا از کودک بخواهید چشم‌هایش را ببندد و نام ۴ صدایی را که می‌شنود به ترتیب بگوید. حالا پنجره را باز کنید و از او بخواهید صداهایی را که از محیط می‌شنود بگوید.

✓ « اسم بازی: تشخیص صداهای آرام »

ابتدا از کودک بخواهید گوشی را روی گوش چپش بگذارد. حال شما از پشت تلفن یا صدای ضبط شده به آرامی نام دو (شی یا حیوان یا رنگ) را بگویید. کودک باید تشخیص بدهد شما اسم چه چیزهایی را گفته‌اید. این کار را با گوش چپ و راست بطور یکسان انجام دهید. می‌توانید اسم چند حیوان، رنگ، مکان، و... را به فاصله چند ثانیه از هم روی نوار ضبط کنید و سپس در محیطی آرام از کودک بخواهید

به صدای بسیار آرام ضبط از فاصله ۲ یا ۳ متری گوش دهد و تشخیص بدهد نام چه حیوانی برده شد. صدای ضبط را می‌توانید هر دفعه کمتر کنید تا دقت کودک در تشخیص آنها افزایش یابد.

✓ « اسم بازی: صدای من کجاست؟ »

ابتدا متناسب با سن کودک چند کلمه انتخاب می‌کنیم که صدای اول، آخر، وسط مشابه دارند (لباس، گیلان، بست، دست، وسایل، ورزش)، سپس کلمات را برای کودک گفته و از او می‌پرسیم که کدام کلمات صدای اول مشابه دارند؟ صدای اول کدام کلمه با بقیه متفاوت بود؟ و... بعد از کودک بپرسیم آیا کلماتی مثل (شیر/سیر، گوش/دوش، کوسه، کوچه، چاک/پاک) مثل هم هستند یا فرق دارند؟

✓ « اسم بازی: تشخیص بده »

ابتدا تعدادی قوطی و مواد خوراکی جامد ریز (مثل سویا، لوبیا و ...) را بردارید و هر دو قوطی را با مواد مشابهی پر کنید. از هر جفت قوطی حاوی مواد یکسان، یک قوطی را به کودک داده و یکی را نزد خود نگه دارید. بدون اینکه کودک قوطی‌ها را در دستان شما ببیند، هر بار تصادفاً یکی از قوطی‌ها را تکان دهید و از کودک بخواهید خوب به صدایش گوش دهد و سپس با تکان دادن قوطی‌هایی که نزد خود دارد و مقایسه‌ی صداها، تشخیص دهد شما کدام قوطی را تکان دادید.

حساسیت دیداری

یادآوری چیزهایی که به‌طور عینی مورد مشاهده قرار داده‌ایم حساسیت دیداری نامیده می‌شود. ما به لطف این حساسیت می‌توانیم تجسم کنیم بدون اینکه نمونه واقعی آنها را ببینیم.

✓ « اسم بازی: مثل من حرکت کن »

ابتدا عروسکی که دست‌ها و پاهایش قابلیت حرکت داشته باشد را تهیه می‌کنیم. سپس اندام‌های او را یک به یک به چپ و راست و بالا و پایین حرکت می‌دهیم و از کودک می‌خواهیم همان حرکت‌ها را تقلید کند.

✓ « اسم بازی: سپهر می‌گه »

این بازی با چشم‌های باز یا بسته صورت می‌گیرد. ابتدا می‌گوییم سپهر می‌گه پای راست بالا، حالا سپهر می‌گه دست چپ رو دست راست. در این بازی حرکت‌ها و یا اشیا و یا مکان‌های مختلف می‌شود بیان شود به‌طوری‌که مثلاً عکس مکان‌های مختلف روی دیوار نصب و حالا در طی بازی وقتی نام آن مکان یا شی برده شد کودک دست راست یا چپ (به انتخاب مربی) روی آن بگذارد.

✓ « اسم بازی: مرا کامل کن »

از دانش‌آموز بخواهید شکل‌هایی را که در نقطه چین‌ها می‌بیند، در قسمت پایین تصویر رسم کند.

✓ « اسم بازی: تصاویر مشابه »

ابتدا یک تصویر مرکب که از چند تصویر تشکیل شده به کودک نشان می‌دهیم. از او می‌خواهیم که در تصویر یک شی، حیوان، مکان مشخصی را پیدا کند. در مرحله بعد میتوان از کودک خواست تا شباهت‌ها و تفاوت‌های تصاویر شبیه هم را نیز بگوید.

دقت و تمرکز

در این قسمت به فعالیت‌هایی که مربوط به تقویت دقت و تمرکز است پرداخته می‌شود.

✓ « اسم بازی: توپ و قاشق »

کودک در فاصله معینی از هدف قرار می‌دهیم. از او می‌خواهیم که انتهای قاشق را داخل دهان و توپ را روی قاشق قرار داده و بدون اینکه توپ از قاشق بیفتد آن را به محل تعیین شده برساند و داخل سبد بیاندازد.

✓ « اسم بازی: تو دل کیه؟ »

ابتدا متناسب با سن کودک تعدادی لیوان را انتخاب می‌کنیم. توپ را داخل یک لیوان قرار داده و جای لیوان‌ها را با هم عوض می‌کنیم. کودک باید دقت داشته باشد و حدس بزند که توپ داخل کدام لیوان بوده است.

✓ « اسم بازی: مسیریابی »

ابتدا مسیرهایی به دلخواه روی زمین با چسب‌های رنگی ترسیم می‌کنیم. سپس توپ‌های پلاستیکی را داخل لیوان‌های لیوان‌ها گذاشته و به لیوان‌ها نخ وصل می‌کنیم و لیوان را در ابتدای مسیر قرار داده و از کودک می‌خواهیم که بدون افتادن توپ داخل لیوان لیوان را در مسیر ترسیم شده حرکت داده و به مقصد برساند. می‌توان برای این بازی زمان مشخصی را در نظر گرفت.

✓ « اسم بازی: حلقه تعادلی »

ابتدا تمام حلقه‌های پلاستیکی روی سطح پخش می‌کنیم. از کودک می‌خواهیم فقط تا زمانی که موزیک پخش می‌شود یا فقط تا زمان مشخص مثل ۱۰ ثانیه بدون اینکه از هر دو دست خود کمک بگیرد و فقط با کمک یک دست حلقه‌ها را در سیخ کرده و به سبد یا سطل خالی انتقال دهد. این بازی به شکل دو نفره انجام می‌شود.

✓ « اسم بازی: شن بازی »

ظرفی را از شن‌های رنگی یا نمک که برای بچه‌ها جذاب هست پر می‌کنیم. روی مقوا طرح‌هایی را رسم می‌کنیم و در اختیار کودک قرار می‌دهیم تا روی شن‌ها رسم کند از مرحله ساده به سخت پیش می‌رویم و می‌توان کلمه یا حروف الفبا را روی مقوا رسم کنیم. به‌عنوان الگو و در مراحل سخت‌تر الگوها را با هم ادغام کنیم. (از این بازی برای ارزیابی حافظه دیداری نیز می‌توان استفاده کرد).

✓ « اسم بازی: انگشت رنگی »

چهار رنگ از توپ‌های آبی رنگ را به چهار انگشت دو دست کودک با چسب نواری متصل می‌کنیم به‌طوری که انگشت شصت کودک بدون توپ می‌باشد. روبروی هر دسته کودک یک توپ رنگی

می‌گذاریم و کودک باید با انگشت شصت خود نشان دهد که رنگ توپ با کدام انگشت و مطابقت دارد این بازی باعث افزایش تمرکز و قدرت دیداری کودک می‌شود.

✓ « اسم بازی: ماهیگیری »

یک طرف نخ را به چوب و طرف دیگر آن را به حلقه وصل می‌کنیم مانند قلاب ماهیگیری. آن را به کودک می‌دهیم و باید سعی کند بدون تماس دست‌ها به بطری‌های نوشابه مانند عمل ماهیگیری قلاب را به دور در بطری نوشابه بیاندازد و بطری‌هایی که به صورت افتاده شده روی زمین قرار گرفته شدن را به صورت ایستاده بلند کند.

دلارام امجدی