



## تأثیر بازی های پیش دبستانی

نام و نام خانوادگی نویسنده اول: اصغر یوسف پورپورناکی

وابستگی سازمانی نویسنده: دبیر رسمی آموزش و پرورش شهرستان پلدشت

نام و نام خانوادگی نویسنده دوم: زینب آذرپناه

وابستگی سازمانی نویسنده: دبیر رسمی آموزش و پرورش شهر ارومیه



### چکیده:

مفاهیمی که در بازی کودکان نهفته است بسیار فراتر از واژه هایی مانند تفریح و سرگرمی است . بازی ممکن است باعث آموزش مفاهیم اصلی زندگی به کودک شود . امکان دارد بازی کودک را از خود محوری در بیاورد و زندگی اجتماعی را به او آموزش دهد . هم چنین بازی باعث فراموشی شکست ها و ناکامی های روزانه می شود به همین علت امروزه از بازی به عنوان یک روش درمانی استفاده می شود .

کودکان به کمک بازی ها ، نیروی اضافی خود را تخلیه می کنند ، رفع خستگی می کنند ، مسائل و مشکلات عاطفی خود را حل می کنند هم چنین از لحاظ جسمی و ذهنی رشد می کنند و برای بهتر زیستن در محیط اجتماعی آماده می شوند . در کل استفاده از بازی های خاص در به هیجان آوردن کودکان و تخلیه آن ها و همچنین تقویت توجه و تمرکز کودک و هماهنگی چشم و دست او مفید است . بازی موثرترین و پر معناترین راه یادگیری کودکان و مهم ترین فعالیت کودک است . بازی به عنوان پایه و اساس نخستین روابط اجتماعی محسوب می شود .

**واژگان کلیدی:** کودک، بازی، یادگیری، روابط اجتماعی



#### مقدمه:

انسان با مجموعه ای از ویژگی های خود متولد می شود. این ویژگی ها در ارتباط مستقیم با حیات زیستی انسان هستند یعنی بدون وجود آنها امکان ادامه ی زندگی و بقاء برای انسان موجود نیست، این ویژگی ها عبارتند از غذا خوردن، آشامیدن، نفس کشیدن و غیره. همزمان با افزایش سن به تدریج ویژگی های دیگری در انسان پدید می آید. این ویژگی های ثانویه بدون تردید نتیجه تعامل کودک با محیط و در واقع اثرات متقابل وراثت و محیط بر روی کودک است. از جمله ی این ویژگی ها رشد ذهنی کودک و میل کودک برای فعالیت های گروهی و ارتباط با دیگران است که این فعالیت ها در سنین پیش از دبستان بیشتر در قالب بازی نمود پیدا می کند.

امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به وسیله ی پژوهش های گسترده، کاملاً مورد تأیید قرار گرفته است. بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی، اجتماعی تأثیر می گذارد و دارای ارزش تشخیصی و درمانی نیز می باشد (مقدم، ۱۳۸۶). بازی یک امر بدون حضور ذهن یا بدون ساخت نیست، بلکه بخش جدایی ناپذیری از زندگی ماست. وسیله ی مؤثری برای کارکرد بهینه، مؤثر در بزرگسالی و فراگیری رشد شناختی است (هولزینگا، ۱۹۵۰؛ به نقل از مونگیلو<sup>۱</sup>، ۲۰۰۶).

در گذشته تصور می شد بازی، صرفاً فعالیتی است که به منظور وقت گذرانی و گاهاً لذت بردن کودکان، مورد استفاده آنهاست و هیچ فایده دیگری از آن حاصل نمی شود. اما، امروزه استفاده از بازی در زمینه درمان و آموزش به کودکان گسترش یافته است و این امر به دلیل آن است که بازی به

<sup>1</sup>- Mongillo



عنوان یک فعالیت لذت بخش برای کودکان بهترین ابزار برای برقراری ارتباط و ایجاد تغییر در رفتار آنها می‌باشد. علاوه بر استفاده های هدف دار از بازی، فرایند بازی کودکان در جمع همسالان خود و یا به همراه بزرگترها، فواید بسیاری نظیر تسهیل رشد شناختی، اجتماعی، عاطفی و جسمی کودکان دارد. بازی یکی از بخش های طبیعی دوران کودکی است و فعالیتی است که صرفاً برای لذت بردن انجام می شود و انگیزه پنهانی ندارد. بازی خواسته خود کودک است، کودکان برای خودشان بازی می کنند و توقع جریمه شدن یا پاداش هایی چون شکلات، توجیه یا پول را ندارند. بزرگتر ها تمایل دارند بازی را یک فعالیت نه چندان مهم در نظر بگیرند. اما بازی در رشد اجتماعی و شخصیتی کودک اثر بسزایی دارد و این اثر در تمام طول زندگی ادامه می یابد. بازی توانایی های کودک را به کار می اندازد و خلاقیت را به همراه می آورد. در خلال بازی، کودک بیشتر از حواس خود استفاده می کند و این عمل سبب تقویت حواس او می گردد. در خلال بازی های گروهی، کودکان انعطاف پذیری، نوبت گرفتن و اجتماعی شدن را آغاز می کنند و رضایت خود را تا گرفتن نتیجه به تأخیر می اندازند و استقامت و انتظار کشیدن را در خود تقویت می کنند (بابا جان، ۱۳۷۷).

کودکان در گرو بازی شجاعت، راستگویی، تصمیم گیری و نوآوری کسب کرده و این امر در نهایت به تقویت شالوده حیاتی آنان می انجامد. بازی جزئی از زندگی کودک و از ضروریات مسلم رشد اوست که با تولد آغاز می شود. بازی برای کودک یک فعالیت طبیعی و منطبق بر فطرت اوست و سبب رشد همه جانبه ی او می شود. کودک از بازی لذت می برد و انرژی بی پایانی برای انجام دادن آن دارد. از طریق بازی کودک نحوه زندگی در جامعه را می آموزد و برای بزرگسالی آماده می شود. اگر کودکی را در موقع بازی کردن مشاهده کنیم، خواهیم دید که چگونه امکان استفاده از وسایل گوناگون را آزمایش می کند و از ترکیب آنها، موارد استفاده جدیدی را پیدا می کند. کودکی که قطعات مکعب شکل را سر هم می کند، خانه می سازد و خراب می کند، قطار درست می کند یا با قطعه چوبی اسب سواری می کند، سخت مشغول شناختن محیط و کسب اطلاعاتی در مورد آن است (بابا جان، ۱۳۷۷).

کودک با بازی زندگی می کند، از بازی لذت می برد و ضمن آن مهارت های جدیدی کسب می کند.

او از طریق بازی، علاوه بر رشد، اعتماد به نفس و آشنایی با محیط، حدود توانایی های خویش را می شناسد و سعی در رفع کمبود های خویش می کند (سیف و دیگران، ۱۳۸۵).

### چرا بازی برای کودکان امری مهم است؟

بازی برای کودکان بسیار مهم می باشد. به طوری که آنها بیشترین ساعات بیداری خود را به بازی و فعالیت می پردازند. کودکان زمان بازی را بسیار دوست داشته و این زمان را بر هر چیز دیگری مقدم می دارند. با فراگیری مهارت های اجتماعی، شناختی و ارتباطی در دوران پیش دبستانی،

گرایش به بازی های انفرادی یا بازی های موازی در کودکان از بین می رود و تمایل به مشارکت در بازی های تعاملی اجتماعی در آنها نمایان می شود (روبین<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۰۶).

کودک در دوره ابتدایی زندگی خود برای نخستین بار با محیط ارتباط برقرار کرده، روابط اجتماعی خود را بنا می نهد و به مفهومی از خود می رسد. در این دوره ساختار شخصیت و رفتار انسان بنیان گذاشته می شود و کودک به عنوان یک مجموعه دائم با محرکهای گوناگون دریافت شده در محیط، از طریق حواس مواجه می شود و از همه آن ها به نحوی تأثیری پذیرد، لذا توجه به تجربیات محیطی که می توان گفت که اکثر این تجربیات در سنین کودکی از طریق بازی بوجود می آید از اهمیت به سزایی برخوردار است. همچنین زندگی در اجتماع مستلزم آن است که کودک بتواند از عهده موقعیت ها و تکالیفی که در ارتباط با دیگران از او انتظار می رود برآید (مفیدی، ۱۳۸۳).

آموزش هایی که در دوره پیش دبستانی به کودکان داده می شود، بخش مهمی از زندگی کودک را تشکیل می دهد. زیرا در این سنین کودک از نظر جسمی، ذهنی و اجتماعی آماده ی ورود به دبستان می شود و چنانچه به خوبی این دوره را سپری کند، قادر است دوره ی ابتدایی را در سطح بالاتری آغاز کند. آموزش پیش از دبستان که شاید در نظر اول از ساده ترین مسائل به نظر آید از نگاه دیگر و با اندکی تعمق شاید یکی از پراهمیت ترین مسائل حیاتی است که بشر امروزی در مسیر رشد و تکامل خود با آن روبرو است. در زندگی انسان متمدن امروز، توجه به امر تربیت و سازندگی شخصیت کودک و رشد همه جانبه او یکی از مهمترین نیازهاست و هر چه دایره تمدن انسانی گسترده تر و دانش او بیشتر شود، توجه و روی آوردن او به این امر مهم نیز افزون خواهد شد. اهمیت دوره پیش دبستانی بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان به اندازه ای است که دانش آموزان پیش دبستانی رفته، در اکثر موارد بر دانش آموزانی که این دوره را سپری نکرده اند از نظر پیشرفت تحصیلی و میزان اجتماعی شدن پیشی می گیرند و مشکلات رفتاری کمتری را نشان می دهند (حسینی، ۱۳۸۶؛ حقیقت، ۱۳۶۹).

آموزش با روش بازی باعث می شود که کودکان به مفاهیم ذهنی و تربیتی جدیدی دسترسی پیدا کنند و مهارت های بیشتر و بهتری را کسب کنند (جعفری، ۱۳۸۵).

عدم آشنایی کافی مربیان از تأثیرات آموزش در قالب بازی های آموزشی و فعالیت های بدنی بر رشد مهارت های اجتماعی و ذهنی کودکان پیش دبستانی ضرورت انجام این پژوهش را روشن می سازد. زیرا کودکان انگیزه و رغبت بسیار نسبت به بازی دارند و لازم است از انگیزه آنها نسبت به بازی بهره گیری شود و در آموزش مفاهیم اولیه از بازی های آموزشی سازمان یافته و فعالیت های بدنی استفاده شود تا هر چه سریع تر بتوان به اهداف آموزشی دست یافت. در ضمن بازیها باید با هدفی معین، یعنی براساس توانایی هایی که باید گسترش یابند، طرح ریزی شوند و توانایی های پایه ای کودکان در طرح هر نوع فعالیت در نظر گرفته شود (سنه و همکاران، ۱۳۸۷).

<sup>1</sup> - Rubin, Bukowski & Parker



اهمیت استفاده از بازی در رشد همه جانبه کودکان تا حدی است که از دیرباز مورد توجه بزرگان تعلیم و تربیت نظیر افلاطون، ارسطو، روسو، خواجه نصیر الدین طوسی و امام محمد غزالی بوده است. دانشمندان معاصر نظیر مونتسوری فروبل و دکرولی با صراحت بیشتری به اهمیت بازی اشاره کرده اند و حتی برخی استفاده از بازی را به عنوان عمده ترین وسیله آموزش کودکان برای یادگیری موضوعات مختلف مورد تأکید قرار داده اند (انگجی، ۱۳۸۵).

### بازی چیست؟

پاتریک در تعرف بازی می گوید: بازی عبارت است از مجموعه فعالیت های آزاد و دلخواه که صرفا با اراده و میل خود شخص صورت می گیرد و پرداختن به آن به علت فشار و جبر هیچ یک از عوامل درونی و بیرونی نیست (موثقی، ۱۳۸۰).

بازی فعالیت های آزاد و پویا، به منظور لذت بردن گروه، بازی می تواند به صورت موازی، یا به صورت گروهی، یا ترکیبی از این دو باشد. بازی برای کودکان مهم است چون بوسیله بازی مهارت های ادراکی-حرکتی و شناختی و اجتماعی گوناگونی را بدست می آورند. همچنین معنی اساسی آن، کشف خود و جهان است. حفظ سلامت روانی و بدست آوردن یک زندگی متعادل نیز از معانی بازی می باشد (ریموند و کورسینی<sup>۱</sup>، ۲۰۰۲).

ورزش در فرهنگ و بستر به معنی هرگونه فعالیت یا تمرین است که باعث لذت، سرگرمی، تفریح یا اشتغال باشد و یا فعالیتی که نیاز کم و بیش به حرکات شدید و قوی و زورورزی بدنی دارد و بر اساس برخی از سنت ها و یا قوانین مقرر انجام شود. آنچه در تعریف ورزش اضافه گردیده عبارت «رعایت برخی از سنت ها و قوانین مقرر» است که این موضوع در بازی نیز صدق می کند. یعنی انجام هر بازی مستلزم رعایت مجموعه ای از قوانین و سنتها است. خواه این قوانین و سنتها به صورت آشکار برای مشاهده کننده مشهود باشد و خواه نظاره گر آنها را بدون مشاهده به صورت درونی اجرا کند (احمدوند، ۱۳۹۰).

بازی نیز مانند سایر پدیده ها ابعاد و جنبه های وسیعی را در برمی گیرد. گوناگونی این ابعاد سبب شده تا تعاریف گوناگونی از بازی ارائه شود، و باتوجه به جنبه های وسیع نهفته در بازی، مفهوم و تعریف ساده ای از این موضوع که پذیرش همگانی داشته باشد، در اختیار نیست.

ساده ترین تعریف هایی که از بازی ارائه شده، عبارت است از: "بازی، کاری است که به قصد لذت و تفریح انجام شود و فایده ای دربرنداشته باشد" (بازی کودک در اسلام، محمدصادق شجاعی، ص ۱۵)

- «ویلیام استرن» در کتاب روان شناسی در دوره کودکی می گوید: "بازی غریزه ای برای رشد و نمو استعدادها و یا تمرین مقدماتی برای اعمال آتی می باشد" (روان شناسی بازی، رضا سیامک مهجور، ص ۲۰)

- در فرهنگ ویلیام وبستر، بازی به صورت های ذیل تعریف شده است:

الف) حرکت، جنبش و فعالیت به مثابه ی حرکت عضلات؛

<sup>1</sup> -Raymond & Corcini



ب) آزادی یا محدوده ای برای حرکت یا جنبش؛

ج) فعالیت یا تمرین برای سرگرمی، تفریح یا ورزش. (روان شناسی بازی، محمدعلی احمدوند، ص ۲)

ورزش در فرهنگ «وبستر» به معنی هرگونه فعالیت یا تخریبی که باعث لذت، سرگرمی، تفریح یا اشتغال باشد تعریف شده است.

مقایسه دو تعریف مذکور به این استنتاج منجر می گردد که «بازی» و «ورزش» در حقیقت دو کلمه قابل تبدیل به یکدیگر بوده و تفاوتی چندانی با هم ندارند. آنچه که در تعریف ورزش اضافه گردیده، رعایت برخی از سنن و یا قوانین مقرر است که این موضوع در بازی نیز صادق می باشد. یعنی انجام هر بازی احتمالاً مستلزم رعایت مجموعه ای از قوانین و سنن است، به طور مثال، در هنگام بازی کودکانی در سنین بالاتر که برای توجیه اعمال خود با اشیاء و یا موجودات واقعی یا خیالی از کلام استفاده می کنند رعایت مقررات به وضوح قابل مشاهده است اما در بازیهای انفرادی که بازیگر در خود فرو می رود و کلامی از او در توجیه اعمالش شنیده نمی شود، چگونه حرکات او مبین رعایت برخی از مقررات مدون است که این امر به ویژه در هنگام تقسیم بندی بازیها به عنوان یکی از معیارهای متمایز کننده بازیهای سرگرم کننده و بازیهای بدنی از سایر بازیها موردنظر قرار گرفته است.

در حقیقت نگرش به بازی به عنوان نوعی از فعالیتهای بدنی و عضلانی باعث پدید آمدن نظریاتی چند از جمله «اسپنسو» بازی را انگیزه مصرف بی هدف انرژی زیادی بدن می داند و با بسط نظریه خود استفاده از تمثیلی حیوانی می گوید: بازی یک تقلید عادی از انواع فعالیتهایی است که یک اندام برای ادامه حیات خود مجبور است آنها را انجام دهد مثلاً با دیدن بچه گربه ای که به دنبال توپ پنبه ای می گردد و آن را می غلتاند» برای آن کمین می کند و سپس روی آن می جهد متوجه می شویم که تمام این فعالیتهای (ورزش) نمایشی از تعقیب شکار می باشد. رضایت خیالی از ارضاء غرایز کشتاری که امکان ارضاء واقعی آنها میسر نیست.

دیدگاه «اسپنسور» در زمینه بازی انعکاسی از عقیده طرفداران «نظریه انرژی مازادی» است که عقیده دارند بدن مقداری انرژی دارد که آن را به صورت فعالیتهای هدف دار یعنی «کار» یا فعالیتهای بدون هدف یعنی «بازی» مصرف می کند.

جالب آنکه بازی در هر یکی از نظریه ها جنبه ای خاص و گوناگون و حتی در بعضی مواقع تضاد به خود می گیرد به طور مثال در حالیکه اسپنسور و طرفداران او از نظریه انرژی مازاد دفاع می کنند گروهی دیگر از نظریه رفع خستگی یا نظریه تفریحات را مطرح می کنند در این میان «لازاروس» با تکمیل این نظریه میگوید: از آن رو که انجام کار یا فعالیت نیاز زیادی به مصرف انرژی دارد لذا انسان باید درمقابل مصرف انرژی لازمه مقداری استراحت محدود یا خستگی خود را از تن در کند او عقیده دارد که جبران انرژی مصرفی یا خستگی در کردن صرفاً از طریق استراحت میسر نمی شود، بلکه این برای جبران انرژی باید از نیروهای دیگری که در کار مورد استفاده قرار نمی گیرند استفاده کرد و این نیروها در بازی متمرکز می باشند.



در واقع اگر چه دو نظریه بالا در ظاهر با هم متضاد هستند اما نکاتی مشترک نیز با هم دارند. هر دو نظریه اعتقاد به تحرک و فعالیت دارند، هر دو بازی را برای سلامت جسم ضروری می دانند و از طرفی تلویحاً هدف دار بودن بازی را قبول دارند. تفریح و سرگرمی از دیگر وجوه مشترک میان این دو نظریه است و هر دو می پذیرند که تفریح یا سرگرمی کیفیتی است که در هر بازی وجود دارد که در این رابطه « لیبرمن » پنج ویژگی برای تفریح بازی قائل است که عبارتند: ویژگی جسمانی، اجتماعی، ادراکی، تفریحی و سرگرم کننده، لذا باید سعی نمود تا بازیهای کودکان حتی الامکان تمامی خصوصیات مذکور را در برداشته باشد.

در این اواخر « پاتریک » با توجه به ساخت جوامع صنعتی و پیشرفته نظریه قدیمی بازی را مبنی بر اینکه: « بازی برای تخفیف خستگی ناشی از کار لازم است » را مطرح نموده است.

### فرهنگ « عمید » بازی را به عنوان اسم چنین تعریف کرده:

سرگرمی به چیزی، ورزش، تفریح و قمار و به عنوان « بازی کردن، چیزی در دست گرفتن و خود را بیهوده در آن سرگرم ساختن و فریفتن ». در این تعریف به معنای مجازی بازی توجه شده نه تعریف منطقی آن، یعنی کسی را سرگرم ساختن و فریفتن بیشتر اشاره به فضای مجازی دارند نه مفهوم عملی آن به طور مثال در هنگامی که فردی، قول به انجام کاری داده اما اجراء آن را بی دلیل و یا براساس دلایلی غیر منطقی به تعویق می اندازد. اصطلاحاً می گویند که شما را بازی می دهند و مراد از بازی دادن در این جمله فریفتن یا سرگرم ساختن است.

از جنبه دیگر موضوع ذکر کلمات « سرگرم ساختن بیهوده » نیز چندان قابل قبول نیست، زیرا این تعریف بیشتر همگام با نظراتی است که بازی را بدون هدف می شناسند و منظور از آن را گذران وقت می دانند نه عامل تربیت و رشد قوای ذهنی، اجتماعی، عاطفی و جسمی، چرا که بازی به عنوان سرگرمی بیهوده در حقیقت با لهو و لعب همخوان است اما بازی باید عملی مهم باشد در ساخت شخصیت فرد و به رشد جنبه های اجتماعی، فرهنگی، ذهنی، بدن انسان کمک نماید.

نیومن در تلاش خود برای ارائه تعریفی از بازی، ترکیبی از عناصر تعریفهای مختلف ساخته است که به کار تعریف مفهوم بازی در هر مکانی می آید. این تعریف شامل نکات زیر است:

معیارهای بازی: یعنی ویژگیهایی که بازی را از غیر بازی متمایز می سازد. فرایندهای بازی: یعنی شکل و روش بازیها.

اهداف بازی: یعنی عناصری که بازی در جهت آنها هدایت می شود.

به هر حال می توان گفت بازی یک فعالیت لذت بخش خصوصاً در دوران کودکی است که در عین پر کردن اوقات فراغت مستر بخش، سبب رشد سایر جنبه های نظیر رشد جسمی، روانی، حرکتی، عاطفی، اجتماعی و ... می گردد و یکی از عوامل مهم و پر نقش در دوران زندگی هر فرد به ویژه در دوران کودکی محسوب می گردد.

تعریف آموزش پیش از دبستان:



آموزش پیش دبستانی، آموزش کودکان در محیطی رسمی و با برنامه‌ای منظم است. این دوره آموزشی، برای کودکان سه ساله تا سال‌های آغاز دبستان است. برنامه‌های آموزشی پیش دبستانی، شامل ارتباط با همسالان و مربیان آموزش دیده، پرورش مهارت‌های منطقی و استدلال، آموزش الفبا و مفاهیم پایه‌ای شمارورزی و دیگر مهارت‌های لازم برای دبستان است.

### چهار دوره بازی :

برای کودکان چهار دوره یا مرحله نام می‌برند که به قرار زیر است :

\*مرحله کاوشی : که تا حدود ۳ ماهگی است و بازی کودکان عمدتاً عبارت است از: نگاه کردن به اشخاص و اشیاء و احیاناً کوشش برای گرفتن اشیایی که جلو چشمشان می‌گیرند. بعد از آن کودک سعی می‌کند همه چیز را بگیرد، زیرا می‌تواند حرکات اعضای بزرگ بدنش را تا حدی کنترل کند .

\*مرحله اسباب بازی : از یک سالگی آغاز و بین ۵ و ۶ سالگی به اوج خود می‌رسد. در این دوره ، کودک با اسباب بازی‌ها ، بازی و آنها را جاندار می‌پندارد و با آنها صحبت می‌کند و آنها را تنبیه یا تشویق می‌کند .

\*مرحله بازی حرکتی و نمایشی : معمولاً پس از ورود به مدرسه ، بازی‌های کودک ، عمدتاً حرکتی و نمایشی است، جز هنگام تنهایی که ممکن است به اسباب بازی‌های خود پناه ببرند. در این مرحله کودک به بازی‌های ورزشی و جمعی می‌پردازد .

\*مرحله بازی رویایی : که حدود بلوغ شروع می‌شود و کودک دیگر به فعالیت‌های بازی علاقه نشان نمی‌دهد و بیشتر اوقاتش را در بازی‌های رویایی صرف می‌کند .

### بازی در جریان افزایش سن کودک :

تعداد فعالیت‌های بازی با افزایش سن بیشتر می‌شود. البته وجود امکانات و همبازی‌ها در این اصل مؤثر است. با افزایش سن ، بازی شکل اجتماعی پیدا می‌کند و کودک از محوری بیرون می‌آید.

تعداد همبازی‌ها با افزایش سن کمتر می‌شود. بازی روز به روز خاصیت جنسی پیدا می‌کند و کودکان خردسالی که بازی‌ها و اسباب بازی‌های دخترانه و پسرانه برایشان فرقی نمی‌کرد، با افزایش سن ، به بازی‌ها و اسباب بازی‌های گروه جنسی خود متمایل می‌شوند که طبعاً عامل فرهنگ جامعه در این تمایل بسیار مؤثر است. با بزرگ شدن بازی کودک کمتر فعالیت بدنی دارد.

تقریباً نزدیکی‌های بلوغ علاقه به بازی‌های فعال به حداقل می‌رسد و او بیشتر به بازی‌های سرگرمی و تفریحی علاقمند می‌شود، از قبیل گردآوری مجموعه‌های مختلف .



## بازی و سازگاری اجتماعی کودک :

بازی سازگاری کودک را پیش‌بینی می‌کند. نوع بازی، تنوع فعالیت‌های بازی و مقدار زمانی که کودک در بازی صرف می‌کند، همگی وضع سازگاری شخصی و اجتماعی او را نشان می‌دهد.

مثلا کودکی که عمدتاً به بازی‌های انفرادی و انزوایی می‌پردازد، در حالی که همسالانش با همدیگر بازی می‌کنند، معمولاً سازگاری ضعیفی دارد. در بازی کودکان تنوع محسوسی وجود دارد.

اگر چه همه کودکان همانند و قابل پیش‌بینی بازی را طی می‌کنند، اما همه آنها به شیوه همانند و در همان سن بازی نمی‌کنند.

## ویژگی‌های اساسی بازی:

برای اینکه بتوان فعالیت را بازی نامید، باید دارای پنج ویژگی اساسی باشد (روبین، فاین، و واندنبرگ<sup>۱</sup>، ۱۹۸۳). اول اینکه بازی دارای انگیزه درونی است. هدف آن در خودش نهفته است، و تنها به خاطر رضایت حاصل از انجام آن صورت می‌پذیرد.

دومین ویژگی بازی این است که به صورت آزادانه انتخاب شود. اگر کودکان وادار شوند یا حتی با ملایمت زیر فشار قرار گیرند تا بازی کنند، ممکن است هیچگاه به فعالیت تعیین شده به چشم بازی نگاه نکنند. برای مثال در بررسی کینگ<sup>۲</sup> (۱۹۷۹)، مشخص شد اگر معلم برای شاگردانش بازی را تعیین کند، آنها به آن همچون کار می‌نگرند؛ در صورتی که اگر خودشان حق انتخاب داشته باشند آن گاه همان فعالیت را نوعی بازی می‌دانند. سومین ویژگی اساسی بازی این است که باید خوشایند باشد. کودکان بایستی از انجام آن لذت ببرند و گرنه نمی‌توان آن را به عنوان بازی در نظر گرفت.

چهارمین ویژگی بازی، واقعیت‌گریزی است. به این معنی که با عنصر وانمود سازی به معنای بر هم ریختن واقعیت برای انطباق با رغبت‌های بازیکن همراه است. این امر به ویژه در بازی‌های نمادین که ویژگی اصلی دوره‌ی پیش دبستانی است، مصداق دارد؛ یعنی هنگامی که کودکان مدت زیادی از وقت خود را برای آزمودن نقش‌های جدید و بازی کردن در صحنه‌های تخیلی صرف می‌کنند.

سرانجام اینکه بازیکن باید در بازی شرکت داشته باشد. کودک باید از لحاظ جسمانی، روانی و یا هردو درگیر باشد، نه اینکه منفعل، یا نسبت به آنچه روی می‌دهد، بی تفاوت باشد (گنجی<sup>۱۳۹۱</sup>).

## انواع مهارت‌های اجتماعی:

<sup>1</sup> -Rubin, Fein & Vandenberg

<sup>2</sup> -king



مهارت های اجتماعی بسیار متنوع بوده و تقسیم بندی واحدی در مورد آنها وجود ندارد. پیاژه جامعه پذیری یا رشد اجتماعی کودکان را از نخستین سال های زندگی تا دوران بلوغ به ۳ مرحله تقسیم می کند:

مرحله اول را «خود محوری»<sup>۱</sup> می نامد. در این مرحله انگیزه ی اجتماعی خارج در کودک تأثیری ندارد و او خود را محور همه چیز می داند. مرحله دوم تلاش می نماید روابط اجتماعی برقرار کند. در مرحله سوم داد و ستد های اجتماعی پدیدار می گردد و کودکان با دیگران رفتار محرمانه و متقابل دارد (قنبری، ۱۳۸۷).

گلدشتاین<sup>۲</sup> (۱۹۹۸)؛ به نقل از نصر اصفهانی و همکاران، ۱۳۸۳) مهارت های اجتماعی را به شش دسته طبقه بندی می کند:

۱. مهارت های اجتماعی آغاز کننده.

۲. مهارت های اجتماعی پیشرفته.

۳. مهارت های اجتماعی مربوط به احساسات و عواطف.

۴. مهارت های اجتماعی مربوط به پرخاشگری.

۵. مهارت های اجتماعی مربوط به استرس.

۶. مهارت های اجتماعی مربوط به طرح ریزی.

فتحی (۱۳۸۷)؛ به نقل از ابراهیمی، ۱۳۸۸) مهارت های اجتماعی را به ده دسته تقسیم کرده است.

۱. مهارت های کلامی و غیر کلامی.

۲. آشنایی با یک غریبه و معارفه.

۳. داد و ستد و تعارفات اجتماعی.

۴. شناسایی حقوق و رفتار قاطعانه.

۵. تعریف و قدردانی از خود و دیگران.

۶. تقاضا کردن و رد کردن تقاضای غیر منطقی.

۷. نحوه پرسیدن سؤالات خصوصی.

۸. انتقاد و انتقاد پذیری.

۹. کنترل خشم و کنار آمدن با احساس تحقیر.

۱۰. درک تفاوت بی جرأتی، پرخاشگری و ابراز وجود.

<sup>1</sup> - ego center

<sup>2</sup> - Goldesten

کودکان برای آنکه بتوانند خودشان را با اجتماعی که در آن زندگی می کنند، هرچه بیشتر سازگار کنند، باید مهارت های اجتماعی گوناگون را بیاموزند. این مهارت ها در بر گیرنده طیف وسیعی از توانایی های گروهی، از آغاز کردن یک مکالمه ساده، حفظ و پایان دادن به آن تا تشخیص علائم و نشانه های ارتباط جمعی و حتی پیچیده ترین آنها مثل: فرایند حل مشکل و تعارض می باشد. کودکانی که در این مهارت ها ضعف دارند می توانند به کمک والدین، آموزگاران و مشاوران مدرسه و با استفاده از روش های مدل سازی، نقش بازی کردن و تمرین این گونه مهارت ها را فرا گیرند (سلحشور، ۱۳۸۵).

### عناصر مهارت های اجتماعی:

در تعیین این که «مهارت های اجتماعی»، شامل چه عناصری است اختلاف نظر بسیاری وجود دارد، برای مثال موارد زیر برخی از عناصر تشکیل دهنده مهارت های اجتماعی محسوب می شوند: ارتباط کلامی، ارتباط غیر کلامی، تماس چشمی، حرکات زبان و بدن، مجاورت، خصائص ظاهری، فرا زبان، تقویت و پاداش، پرسش، انعکاس احساس و محتوی، آماده سازی، توضیح دادن، گوش دادن، خاتمه دادن، خود افشایی، نفوذ، ابراز وجود، تعامل در گروه ها و رهبری (فاتحی زاده و همکاران، ۱۳۸۴).

رابطه مثبت میان مهارت های اجتماعی و رشد اجتماعی وجود دارد. کمبود مهارت های اجتماعی با تعدادی بیماری های روانی نظیر افسردگی و یا اضطراب و مشکلاتی چون پرخاشگری، سوء استفاده از مواد، بزه های جنسی، مشکلات تحصیلی و حرفه ای، تنهایی و ... همراه شده است. رفتارهای میان فردی نابسندیده ممکن است ناشی از عواملی چون: نارسایی مواجهه با الگوهایی که از مهارت های اجتماعی کافی برخوردارند، موقعیت های ناکافی برای تمرین، یادگیری رفتارهای میان فردی نابسندیده و یا سازش نیافته و تنزل مهارت های رفتاری خاص در اثر عدم استفاده باشد (ابراهیمی، ۱۳۸۸).

پر خاشگری از جمله مشکلات رفتاری است که حاصل خانواده های مشکل دار و ساختار ناسالم و ارتباط نامطلوب والدین با فرزندان است و در این خانواده ها معمولاً یک محرک استرس زا، مانند اعتیاد پدر، خشونت های فیزیکی و کلامی پدر و مادر و رابطه ناسالم اولیا با فرزندان، شیوه های رابطه با فرزندان و امثال آن وجود دارد (مایکل<sup>۱</sup> و همکاران، ۱۹۸۷).

### پیامدهای مهارت های اجتماعی:

جانسون و جانسون<sup>۲</sup> (۲۰۰۰) شش پیامد سودمند آموزش مهارت های اجتماعی را نقل کرده اند:

۱. رشد فردی و هویتی.

۲. موفقیت های شغلی.

۳. بهبود کیفیت زندگی.

<sup>۱</sup> -Maycle

<sup>۲</sup> -Janson & janson

۴. سلامت فیزیکی.

۵. سلامت روانی (رشد عزت نفس، خود مختاری، کاهش اضطراب، افسردگی، ناکامی).

۶. توانایی رویارویی با استرس.

### بازی راهکاری پایه‌ای برای یادگیری:

پژوهش‌های علمی در سی سال گذشته، به ما آموخته است مهم‌ترین دوره‌ی رشد انسان، از آغاز تولد تا هشت‌سالگی 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. سال‌های آموزش پیش‌دبستانی در میانه‌ی دوران کودکی است و زمینه‌ی موفقیت کودک را در مدرسه و پس از آن فراهم می‌کند. اگرچه این متن بر سال‌های پیش از دبستان متمرکز است، باید بدانیم که یادگیری از راه بازی با تمام دوران کودکی و پس از آن پیوند دارد. ادراک کودک تا پایان دو سالگی یا هزار روز نخست زندگی بر پایه‌ی برآوردها، مغز کودک در هر ثانیه، هزار پیوند عصبی می‌سازد. بر اساس یافته‌های تازه، سرعت این پیوندسازی، تا یک میلیون پیوند در ثانیه نیز می‌تواند برسد. این پیوندها در محیطی امن و محبت‌آمیز و غنی، با بازی و مراقبت، با سرعت بیش‌تری ساخته می‌شود و به رشد اجتماعی و عاطفی در کودک می‌انجامد.

### در سه تا پنج سالگی

این مرحله، معمولاً دوره‌ی آموزش پیش از دبستان نامیده می‌شود. در این دوره، زبان، مهارت‌های اجتماعی - احساسی و ادراکی با سرعت رشد می‌کند. در این مرحله، برانگیختگی و یادگیری اهمیت زیادی دارد. برانگیختگی و یادگیری، با بازی، خواندن داستان، آواز، ارتباط با همسالان و بزرگسالان مراقب کودک و حضور در محیط آموزشی 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.

### شش تا هشت سالگی

این مرحله بیش‌تر با عنوان سال‌های نخست دبستان شناخته می‌شود. یادگیری بازی‌محور در این مرحله نیز بسیار اهمیت دارد؛ اما معمولاً به سبب تمرکز بیش‌تر بر رویکردهای آموزش‌محور، نادیده گرفته می‌شود. با این همه، یادگیری فعال و بازی‌محور در این دوره، می‌تواند تجربه‌ها و آموخته‌های کودکان را با آموزش‌های سال‌های نخست دبستان پیوند بدهد و انگیزه و دستاوردهای کودکان را بیشتر کند.

### نمونه‌هایی از یادگیری با بازی

کودکان با بازی کردن می‌آموزند که چگونه:

- برنامه‌ریزی کنند و از برنامه‌شان پیروی کنند؛ (می‌خواهم خانواده‌ام را نقاشی کنم. چه کسانی را باید در نقاشی‌ام بیاورم؟)

- با آزمون و خطا و به کارگیری تخیل و مهارت حل مسئله، بیاموزند؛ (برج بلندم فرو ریخت. شاید دوستم بتواند کمکم کند تا آن را دوباره بسازم).
- مفاهیم اندازه، مقدار، حرکت و دانسته‌های علمی را در زندگی به کار ببرند؛ (من این دانه‌های بزرگ را دوست دارم. به چند تا از آن‌ها نیاز دارم تا این بخش از نقاشی‌ام را پُر کنم؟)
- در کار با چیزها استدلال منطقی و تحلیلی داشته باشند؛ (هنوز بخش‌هایی از جورچین جا مانده است. کدام قطعه‌ها برای این بخش‌ها مناسب‌اند؟)
- با هم‌کلاس‌ها ارتباط برقرار کنند و درباره‌ی تفاوت دیدگاه‌های‌شان بحث کنند؛ (من می‌خواهم مامان باشم. تو می‌توانی بچه باشی؟ یا مادر بزرگ؟)
- از موفقیت‌های‌شان احساس رضایت کنند؛ (ما این کار را با هم انجام دادیم!)
- خلاقیت، زیبایی‌شناسی و هنر را در خود پرورش دهند. (اگر این رنگ‌ها را با هم ترکیب کنم، چه اتفاقی می‌افتد؟)

### کودکان هنگام بازی مهارت‌های مهمی را می‌آموزند.

- کودکان هنگامی که بازی می‌کنند، به این فکر نمی‌کنند که قرار است از این فعالیت چیزی یاد بگیرند؛ اما بازی فرصت‌های بسیاری را برای یادگیری در همه‌ی زمینه‌ها فراهم می‌کند.
- رشد و یادگیری، فرآیندی پیچیده و کلی است. با بازی به پیشرفت همه‌ی جنبه‌های رشد، مانند مهارت‌های حرکتی، شناختی، اجتماعی و عاطفی می‌توان کمک کرد.
- در حقیقت، هنگام بازی، کودک هم‌زمان مهارت‌های بسیاری را می‌تواند بیاموزد؛ برای نمونه، کودکان هنگام بازی، مهارت‌های اجتماعی تازه‌ای را می‌توانند بیازمایند (مانند سهیم شدن اسباب‌بازی‌ها یا توافق درباره‌ی چگونگی کار با چیزهای دیگر) و بیشتر، کارهای شناختی و چالش‌برانگیز را بر عهده می‌گیرند (مانند این که در نبودِ 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، کم‌کم ویژگی الگوها را درک می‌کنند و درک الگوها پایه‌ی ریاضی است.



تظاهر و وانمود کردن 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.

به طور 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.

### یادگیری با بازی در محیط سازماندهی شده‌ی 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: بازی با اشیاء، بازی‌های تخیلی، بازی با هم‌سالان، بازی با بزرگ‌سالان، بازی تکی، بازی مشارکتی و گروهی و بازی بدنی.

بازی، «کار» کودک است و راهی است که کودکان دانش و مهارت به دست می‌آورند. آموزگاران و دیگر بزرگ‌سالان بایستی شرایط بازی را در محیط برای کودک فراهم کنند. این کار به برنامه‌ای سنجیده و هم‌اندیشی افراد، نیازمند است. فراهم کردن امکان هرچه بیشتر تجربه کردن، به غنی‌تر شدن بازی‌ها کمک می‌کند.

### یادگیری با بازی در خانه و جامعه

به یاد داشته باشیم که خردسالان، تنها در محیط‌های سازماندهی شده و رسمی، یاد نمی‌گیرند. محیط خانه و جامعه، جاهایی است که خردسالان بیش‌ترین بخش از زندگی‌شان را در آنجا می‌گذرانند و با پدر و مادر، خواهر و برادر، اعضای فامیل و همسایه‌ها ارتباط دارند.



این ارتباطات، تأثیر چشمگیری بر درک کودکان از محیط پیرامونشان دارد. در حقیقت، محیط خانه و جامعه برای کودکان پیش دبستانی، فرصت مناسبی برای یادگیری با بازی است.

نخستین مراقبان کودک، «نخستین آموزگاران»، مهم ترین پشتیبانان یادگیری کودکان و نقش مهمی در ایجاد فضای یادگیری برای کودکان دارند؛ از این رو، حمایت از مراقبان کودک و توانمند کردن آنان، در پرورش و یادگیری کودکان با بازی، نقش مهمی دارد.

### یادگیری با بازی در سال های نخست دبستان

یادگیری با بازی تنها ویژه کودکان پیش دبستانی نیست. در نخستین سال های دبستان، بازی به کودک کمک می کند مفاهیم علمی را درک کند و به او انگیزه یادگیری می دهد. در حقیقت، انگیزه و علاقه را با بازی می توان پرورش داد.

پرورش آنها در سال های نخست، سبب مشارکت کودکان در فرایند یادگیری می شود؛ برای نمونه، بازی های فکری، هم زمان مهارت های ریاضی را تقویت می کند و حس رقابت اجتماعی را در کودک به وجود می آورد.

خواندن کتاب و داستان، سبب علاقه ی کودک به کتاب خوانی می شود و کتاب خواندن را به عادت ی ماندگار تبدیل می کند.

استفاده از نوشت افزارها و وجود گوشه ای دنج برای تمرین نوشتن، کودکان را به یادگیری مهارت نوشتن تشویق می کند و کمک می کند که از یکدیگر بیاموزند.

افزون بر این، بازی سبب پرورش خلاقیت، تخیل، مهارت های انتقادی، و لذت و نوآوری می شود. بازی و فرصت شرکت در فعالیت های کودکانه، نیروی خلاقیت دانش آموزان را تقویت می کند. اجازه دادن به کودکان برای درگیر شدن با چیزها، مسائل و موضوعات، فضا را برای پرسشگری و حل مسئله آماده می کند.

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

بزرگسالان در تسهیل یادگیری و شناخت کودکان نقش، مهمی دارند. بازی آزادانه، به کودکان فرصت می دهد کشف و کاوش کنند. این تجربه ها با مشارکت بزرگسالان، هدایت شده و ساختارمند می شود. البته بزرگسالان باید مهارت های لازم و مناسب را برای پشتیبانی از یادگیری با بازی داشته باشند زیرا بزرگسالان باید مزایای بازی آزاد را بدانند و زمان و فضای مناسب را برای کودکان فراهم کنند.

### موانع استفاده از بازی در نظام آموزشی پیش دبستانی

چرا یادگیری با بازی در برنامه ی پیش دبستانی بسیاری از کشورها اجرا نمی شود؟ عوامل بسیاری در این موضوع نقش دارند:



- درک نکردن ارزش بازی که راه‌کاری پایه‌ای برای یادگیری مفاهیم علمی است: در بسیاری از کشورها، هنوز حفظ و به یاد آوردن اطلاعات، پایه‌ی یادگیری را تشکیل می‌دهد. مسئولان و کارکنان آموزش و پرورش و مدیران، می‌بایست نقش مهم بازی را در درک مفاهیم ریاضی، علمی و خواندن و نوشتن در کودکان دریابند؛
- باورهای نادرست پدران و مادران یا مراقبان کودک درباره‌ی بازی: بسیاری از افراد تصور می‌کنند بازی کار بیهوده‌ای است و یادگیری از راه بازی، فرایندی زمانبر است. دلیل این باورهای نادرست آن است که این افراد مزایای بازی در آموزش کودکان را نمی‌دانند و در نتیجه خانواده‌ها درخواست ایجاد فرصت بازی در محیط‌های آموزشی را ندارند؛
- برنامه‌های درسی و معیارهای یادگیری کهنه که به بازی توجهی ندارد: بسیاری از کشورها، برنامه‌ی درسی استاندارد دارند که به ندرت روش‌های تدریس و فعالیت‌های بازی‌محور در آن گنجانده شده‌است. برای نمونه، یونیسف استانداردهای یادگیری و پرورش خردسالان در سی‌وهفت کشور را بررسی کرد و دریافت که تنها در یک‌سوم استانداردها، مفهوم یادگیری بازی‌محور به خوبی گنجانده شده است و مزایای بازی، بخشی از نتایج مطلوب در پرورش کودکان نبوده است؛
- نبود آموزگار حرفه‌ای آموزش‌دیده که بر روش‌های بازی‌محور تمرکز داشته باشد: بسیاری از آموزگاران، برای گنجاندن روش‌های بازی‌محور در کلاس‌هایشان، به اندازه‌ی کافی آموزش ندیده‌اند. احتمالاً آن‌ها مواد یادگیری را بیش‌تر در کتاب‌های کار، جدول‌ها و نمودارهای روی دیوار می‌بینند تا چیزهایی که کودکان می‌توانند آن‌ها را بکاوند و با آنها یاد بگیرند. حتی اگر آموزگاران نیاز به استفاده از چنین مواردی را دریابند، معمولاً منابع کافی و آموزشی برای آموزگاران وجود ندارد تا آن‌ها را تهیه کنند. بسیاری از آموزگاران یادگیری با بازی را در عمل ندیده‌اند و در نتیجه، از اجرای آن در کلاس‌های درس‌شان، مطمئن نیستند؛
- کلاس‌هایی با دانش‌آموزان زیاد که آزادی بازی را در کودکان محدود می‌کنند: هنگامی که جمعیت کلاس‌ها زیاد باشد، چالش‌های بیش‌تری وجود خواهد داشت. وقتی بیش از سی دانش‌آموز در فضایی نسبتاً کوچک باشند، بازی‌های فعال با مواد یا حتی داشتن مواد کافی برای همه‌ی کودکان چالش‌برانگیز خواهد بود. کلاس‌های پرجمعیت همچنین شرایط دشواری را برای آموزگار ایجاد می‌کند که در آن نمی‌تواند با گفت‌وگوهای فردی و پرسش‌های چالشی، بازی‌های کودکان را پشتیبانی کنند.

### رفع موانع و حرکت به پیش

به دلیل اینکه آموزش پیش‌دبستانی، بسیار پیچیده است، رویکرد مناسب و مفید برای رفع موانع و گنجاندن بازی در برنامه‌های آموزشی، هماهنگی اجزای نظام آموزشی است.

مقابله با یک چالش به تنهایی کارساز نخواهد بود؛ برای نمونه اگر کشوری، برای آموزگاران کارگاه‌های آموزشی درباره‌ی ارزش بازی، برپا کند اما هیچ راهنمایی یا برنامه‌ای برای جایگاه بازی در برنامه‌ی آموزش پیش‌دبستانی نگنجانده باشد، آموزگاران نمی‌توانند آن‌چه را در کارگاه‌ها آموخته‌اند، در کلاس اجرا کنند. به همین ترتیب، اگر به خانواده‌ها کمک نکنند که چگونگی یادگیری کودکان با بازی را درک کنند تا از کودکان



برای افزایش تجربه‌ی بازی در خانه پشتیبانی کنند، خانواده‌ها کودکان را برای یادگیری طوطی‌وار و انجام تمرین‌های کتاب کار، تحت فشار خواهند گذاشت.

برای بهبود و تنظیم تلاش‌ها و ابتکارها در این حوزه، یونیسف چهارچوبی مفهومی معرفی کرده است که ماهیت پیچیده‌ی این بخش را نشان می‌دهد و عوامل موثر برای این هدف را ارائه می‌کند. در این چارچوب، روی قواعدی مانند برابری، کارایی، مسئولیت‌پذیری، و اهمیت هماهنگی در سطح ملی، محلی و فرعی تأکید شده است.

#### منابع :

- ۱- احمدوند، محمدعلی (۱۳۹۰)، روانشناسی بازی، انتشارات دانشگاه پیام نور، چاپ یازدهم.
- ۲- انگجی، ل؛ عسگری، ع (۱۳۸۵)، بازی و تأثیر آن بر رشد کودک، چاپ اول، تهران: انتشارات طراحان ایماژ.
- ۳- باباجان، مهری (۱۳۷۷)، نقش بازی در پرورش کودکان، تهران: نشر دنیای نو.
- ۴- جعفری، علیرضا (۱۳۸۵)، نقش بازی در پیشرفت تحصیلی کودکان، ارائه در سمینار
- ۵- حسینی، سید حبیب (۱۳۸۶)، تأثیر دوره پیش دبستانی بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان کلاس اول ابتدایی منطقه خرامه، همایش کیفیت بخشی دوره اساس (ابتدایی)، شیراز، اردیبهشت ماه
- ۶- حقیقت شهربانو (۱۳۶۹)، اثر آموزش پیش دبستانی بر مشکلات رفتاری و پیشرفت تحصیلی گروهی از دانش آموزان دختر و پسر طبقات مختلف اجتماعی، اقتصادی دبستان های شیراز، پایان نامه کارشناسی ارشد
- ۷- سیف، ع.ا (۱۳۸۳)، روانشناسی پرورشی. تهران: انتشارات آگاه.
- ۸- سایت <https://amoozak.org/content>
- ۹- سایت <http://jafarhashemlou.blogfa.cOM>

