

بازی آموزشی

راجدی بگیریم

بازی آموزشی

بازی‌های آموزشی هم به‌نوبه‌ی خود گروه‌های متنوعی دارند که اصلی‌ترین آن‌ها عبارت‌اند از:

الف) بازی‌هایی در قالب انجام و تکرار عمل یا گفتاری که موجب تثبیت ذهنی مفهوم آموزشی می‌شوند؛ مثل بازی قدیمی «هوپ» با تشخیص ضرب‌ها و یا ارقام اعداد، لی‌لی، معماها و چیستان‌ها؛
ب) بازی‌هایی برای درک و کشف مفاهیم و ارتباط میان آن‌ها، مانند جورچین‌ها، مکعب‌ها و فلش‌کارت‌ها؛
پ) بازی‌های همانندسازی ذهنی موقعیت و کسب مهارت‌های عملکردی یا عملی چون ماروپله، دومینو، کارت‌های کلمه‌سازی، مدل‌های مینیاتوری شکل‌های هندسی، خانه‌ی عروسک‌ها و...؛

بازی یا فعالیت؟

در کشور ما نیز، طی سال‌های اخیر به بازی‌های آموزشی در دوره‌ی پیش‌دبستانی و ابتدایی، به‌خصوص در سه پایه‌ی نخست دوره‌ی اول ابتدایی، اهمیت بیشتری داده شده است. آنچه حائز اهمیت است، آگاهی از ماهیت و تعریف واقع‌بینانه‌ی بازی، بازی آموزشی و فعالیت‌های حرکتی است؛ یعنی تفاوت میان یادگیری طبیعی با فرایند هدفمند آموزش با ساختار بازی.

تمنا رستگار

بازی با کودک زاده می‌شود، همپای او رشد می‌کند و تکامل می‌یابد. بازی در سرشت کودک نهفته و با سرشت ثانویه‌ی او شکل گرفته است. همچنین، عامل شکل‌دهی به احساسات، عواطف و دریافت‌های کودکانه به شمار می‌رود.

بازی، چه فردی و چه گروهی، چه در انواع اکتشافی، تقلیدی، تمرینی، اکتسابی و نمادین، فعالیتی فرابندمحور را به وجود می‌آورد که با دربرگیری تمامی حوزه‌های رشد کودک، غریزی‌ترین الگوی یادگیری و شناخت محیط اطراف او را شکل می‌دهد؛ الگویی که ابزار و سازوکار اصلی کسب تجربه و دستیابی به مهارت‌های اساسی، از جمله تفکر خلاق، مشاهده‌ی فعال، حل مسئله و پرورش روابط اجتماعی و بین‌فردی کودک برای ایفای هرچه بهتر نقش او در زندگی‌اش محسوب می‌شود. به‌طور کلی، بازی فعالیتی است که کودک از روی میل و رغبت، اشتیاق و انتخاب انجام می‌دهد و از آن لذت می‌برد.

در جهان امروز، بازی به‌عنوان راهکاری مؤثر در تعلیم و تربیت و عمده‌ترین الگوی آموزشی در کودکان، مورد توجه و تأکید بسیاری از صاحب‌نظران قرار گرفته است، به‌طوری که اصطلاح بازی آموزشی بیش از هر دوره‌ی زمانی دیگر شنیده می‌شود.

بازی آموزشی به طیفی از بازی‌ها اطلاق می‌شود که با هدف فراهم کردن موقعیت‌هایی برای تعامل هرچه بیشتر آموزه‌ها با پدیده‌های محیطی و درک و دریافت عمیق‌تر مفاهیم علمی و مهارت‌های عملی، طراحی و سازمان‌دهی می‌شوند.

ویژگی‌های بازی

همه‌ی انواع بازی‌ها، چه سازمان‌نیافته و چه سازمان‌یافته «- Handworks matches - games - plays» که در زبان فارسی به تمامی آن‌ها «بازی» گفته می‌شود، شش ویژگی اصلی دارند:

۱. خوشایند و توأم با لذت بودن؛
۲. دارا بودن محرک مثل وسیله‌ی بازی و فرایند و برآیند آن؛
۳. برخوردار از آزادی عمل و نبود اجبار و تحمیل؛
۴. وجود ارتباط منطقی و لازم ابزار، فرایند، نتایج و اهداف بازی؛
۵. قانون‌داشتن، حتی در ساده‌ترین و بداهه‌ترین شکل بازی‌های کودکانه، مثل «خاله‌بازی» دختران خردسال و بازی‌های «جنگجویانه» پسران. قوانین و قواعد و قراردادهایی وجود دارند که با رعایت آن‌ها بازی شکل می‌گیرد؛
۶. محدود بودن نقش بیرونی بزرگسالان (مربی، معلم یا والد) به نظارت و راهنمایی، بدون دخالت و القا و تحمیل.

این ویژگی‌های شش‌گانه در تمامی انواع بازی، از جمله بازی‌های آموزشی، وجود دارند و در صورت نبود آن‌ها نمی‌توان فعالیت را در گروه بازی گنجانند.



شاخص‌های بازی آموزشی

حال برای اینکه بدانیم چطور می‌توان یک بازی آموزشی برای دانش‌آموزان طراحی کرد، در ۱۰ مؤلفه‌ی اصلی، شاخص‌های بازی آموزشی را خلاصه می‌کنیم:

۱. برخورداری از رویکرد غیرمستقیم، به‌طوری که کودک با بازی کردن یاد بگیرد یا دانسته‌ها و مهارت‌های کسب‌شده‌اش را در فرایند بازی به کار بندد، بدون آنکه موضوع آموزش بر ماهیت بازی چیره شود؛
۲. دارا بودن عناصر شادی، جذابیت و انگیزش (محرک)؛
۳. هدفمندی، قانون داشتن و داشتن سیر مشخص؛
۴. وجود رابطه‌ی منطقی بین بخش‌ها و اجزای دخیل در بازی (ابزار بازی، روند اجرا و ماهیت بازی)؛
۵. توجه به تفاوت‌های فردی دانش‌آموزان از نظر توانایی، آمادگی روانی و جسمانی، هوش‌بهر، مهارت‌های کلامی، ذهنی و عاطفی؛
۶. توجه به ویژگی‌های دوره‌ی سنی کودک؛
۷. لحاظ کردن مختصات و نقش‌های جنسیتی (دختر-پسر)؛
۸. گنجانده شدن تحرک کافی در بازی حرکتی و جذابیت در بازی‌های تقلیدی، ایفای نقش و فکری؛
۹. گنجانیدن عوامل محرک و برانگیزنده چون رقابت بدون تأکید بر برد و باخت، سرعت و چابکی، تمرکز و دقت، فعال‌سازی حواس (تعادل بدنی، تشخیص دیداری، تشخیص شنیداری، هماهنگی حواس و اندام‌های حسی - حرکتی)؛
۱۰. بهره‌گیری از عنصر «پاداش» در پایان بازی، به‌نحوی که تمام دانش‌آموزان از آن بهره‌مند شوند.

به یاد داشته باشیم، در دنیای اطراف ما، هر وسیله و پدیده‌ی ساده‌ای می‌تواند بذر شکفتن یک بازی آموزشی باشد. تنها کافی است خود «بازی» را بشناسیم!



بازی‌های کهن

در کشور ما، وجود گنجینه‌ای غنی از بازی‌ها و ترانه‌بازی‌های ملی و بومی، به‌عنوان میراث معنوی و فرهنگی، می‌تواند الهام‌بخش معلمان و مربیان در طراحی انواع بازی‌های آموزشی باشد. در این بازی‌های کهن، تلفیقی از مهارت‌ها و هوش‌های چندگانه می‌توان یافت که به هم آمیخته‌اند؛ بازی‌هایی چون عموزنجیرباف، کلاغ‌پر، هفت‌سنگ و به‌قل‌دوقل.

ت) بازی‌های سازه‌ای و چیدمانی از جمله لگوها، موزائیک‌ها و قطعات وصل‌شدنی؛
ث) بازی‌های پرورش و تقویت مهارت‌های ذهنی و حسی چون معماهای تصویری، تشخیصی، کامل‌کردنی و پیدا کردن، الگویابی و بازسازی الگویی، بازی‌های شنیداری و واکنشی و کلامی؛
ج) بازی‌هایی با هدف رشد مهارت‌های جسمی و حرکتی، با هدف‌گذاری عضلات کوچک^۱ و عضلات بزرگ^۲، تعادل و توازن بدنی، چابکی و چالاکی و سرعت کنش و واکنش، مثل انواع هدف‌گیری‌ها، حرکت تند و کند و دورانی روی سطوح صاف و شیب‌دار و منحنی، پرتاب حلقه و توپ، عبور از تونل‌ها و فضاهای محدود و بسته؛
چ) بازی‌های تلفیقی و چندمهارتی.

