

شاید همه چیز بازی باشد!

محمود شیخیان

وقتی شروع به نگارش این متن کردم واژه game را در موتور جستجوی گوگل وارد کردم و ۴,۳۴۰,۰۰۰,۰۰۰ نتیجه ظاهر شد؛ در حالی که در سال ۹۲ حاصل همین جستجو ۹۹۷ میلیون نتیجه بود. کمتر روان‌شناسی در دنیا هست که به نقش مؤثر بازی در آموزش اعتراف نکند اما به راستی بازی دقیقاً یعنی چه؟ به چه رفتاری بازی گفته می‌شود؟ تفاوت بازی با رفتار جدی یا غیربازی چیست؟ بازی چه ساختاری دارد و مرزبندی بازی با پدیده‌هایی مانند هنر، خلاقیت، معما، چالش، رقابت، سرگرمی، بازیگوشی، اسباب‌بازی و غیره چیست؟ سال‌هاست این پرسش‌ها و بسیاری پرسش‌های دیگر درباره بازی مطرح شده است. در این متن، تلاش می‌کنم کمی در اطراف این پرسش‌ها حرکت کنم و در نهایت، پیشنهادی در مورد گونه‌ای از تدریس ارائه دهم.

نخست اینکه بازی رفتاری ویژه انسان نیست. تمام جانوران خون‌گرم که از مغز نسبتاً پیچیده‌ای برخوردارند، رده‌ای از رفتارها را از خود نشان می‌دهند که بازی نام دارد. بازی در جانوران خون‌سرد دیده نمی‌شود. به عبارت دیگر، خون‌سردها از بازی کردن عاجزند. تنها استثناهای این جانوران سوسمار کومودو است که رفتاری بازیگوشانه از خود بروز می‌دهد. این حیوان سنگ‌های بزرگ را جابه‌جا می‌کند و در زیر آن‌ها به دنبال موجودی خیالی می‌گردد؛ در حالی که می‌داند موجودی در زیر آن‌ها وجود ندارد. بازی حیوانات، تمرین مهارت‌های خود در شکار، جنگ یا گریز است. سگ‌سانان رفتارهایی از قبیل نشان دادن دندان و گاز گرفتن و کشتی گرفتن نشان می‌دهند و چارپایان جست‌وخیز و جفتک‌پرانی می‌کنند و می‌دوند. فروبل^۱ بازی را «شکوفایی طبیعی جوانه برگ‌های کودکی» تعریف می‌کند. اسپنسر^۲ بازی را «رخداد غریزی اعمال به جای اعمال

از بازی می‌توان به عنوان «قلاب یادگیری» استفاده کرد. منظور از قلاب یادگیری قسمت اول تدریس است که برای جلب توجه از آن استفاده می‌شود و معلم می‌تواند به کمک بازی، مدیریت توجه را در طرح درس خود به خوبی انجام دهد

واقعی و فعالیتی برای لذت آن‌سی، بی‌توجه به بهره‌زودحاصل آن می‌داند. دیویی آن را «فعالیت‌هایی آگاهانه که به قصد حصول نتیجه انجام نمی‌شوند»، تعریف می‌کند و گروس بازی را «تمرین غریزی و بی‌هدف اعمالی که در زندگی آینده نقش اساسی دارند»، می‌داند. از دید کیلوا، بازی «رفتاری انسانی است که این ویژگی‌ها را داشته باشد: از سویی با سرگرمی، شادی و خرسندی پیوند داشته باشد و لذت‌بخش تلقی شود و از سوی دیگر، تولیدگر نباشد. یعنی بازی برای تولید چیزی خاص انجام نمی‌شود.» همه این تعاریف‌ها و تعاریف دیگر که ارائه آن‌ها در این مجال نمی‌گنجد، ما را به این نتیجه می‌رساند که گویا می‌توان ادعا کرد توافقی عام برای تعریف بازی وجود ندارد، و به گمانم با توجه به ماهیت بازی این عجیب نیست. گویا بازی معنی دارد ولی یعنی ندارد! تو گویی با بازی فقط باید بازیگوشانه رفتار کرد! لذت‌بخش بودن از جمله شاخص‌هایی است که در تعریف بازی توافقی بر آن، دیده می‌شود. شاید از همین تعریف کیلوا بتوان شاخصی برای تفکیک بازی و هنر مشخص کرد و آن تولیدگر بودن یا تولیدگر نبودن آن است. هنر بسیاری از شاخص‌های بازی را دارد و البته تولیدگر هم هست. در واقع آفرینش همراه همیشگی هنر است. در بازی خلاقیت هست ولی بازیگران به قصد تولید بازی نمی‌کنند. آن‌ها بازی می‌کنند که بازی کرده باشند. بازی گونه‌ای از خلاقیت است. در بازی، رفتار بازی‌کنان به هنجارها و قواعد فشار می‌آورد تا

اگر به تدریس به چشم امری بازیگوشانه نگاه کنیم، خود نیز مشمول الطاف آن خواهیم شد و به عنوان معلم در کنار دانش آموزان لذت خواهیم برد

گونه‌ای رفتار متفاوت تولید کند. از این منظر، بازی با خلاقیت عجیب است و در این منظر بازی و هنر اشتراک دارند. در بازی اگر با دیگری فعالی روبه‌رو باشیم، شاهد رقابت و کشمکش هستیم و اگر دیگری فعالی حضور نداشته باشد، با معما روبه‌رو می‌شویم. این مرزبندی را کرافورد ارائه داده است. همچنین، از دید کرافورد اسباب بازی چیزی بازی گونه است که هدفی ندارد و تنها به کمک قواعدی به یکدیگر متصل می‌شود.

دسته‌بندی‌های زیادی برای انواع بازی‌ها ارائه شده است. طبق نظر پیازه، بازی یک دوره تحولی دارد. با بازی‌های کارکردی یا حسی حرکتی آغاز می‌شود و با بازی‌های قاعده‌مند پایان می‌یابد. بازی‌های دانش آموزان دوره دبستان را می‌توان به دو دسته خودانگیخته و برنامه‌ریزی شده تقسیم کرد. بازی‌های آموزشی در دسته دوم قرار می‌گیرند و هدف آن‌ها، تأثیر گذاشتن بر یادگیری دانش آموز است.

بازی، یادگیرنده را به عنصری بسیار فعال تبدیل می‌کند. بازی فعالیتی است که می‌تواند تمام انرژی روانی آدمی را درگیر خود کند. در بازی همه شرکت‌کنندگان، فعال و پویا هستند؛ بدون آنکه برای این کار نیاز به عامل بیرونی باشد. کافی است به کودکان و حتی بزرگسالان در بازی دقت کنید. خودافشایی و خودابرازی در بازی به اوج می‌رسد. افراد در بازی به راحتی نقش‌پذیر می‌شوند؛ چون این‌طور فرض می‌کنند که این یک بازی است! نقش‌پذیری متغیری است که می‌توان به کمک آن معبری برای انتقال معنا ایجاد کرد و مفاهیمی را در قالب بازی منتقل کرد. همین نکته باعث می‌شود که بازی محیط امنی ایجاد کند تا افراد خود واقعی خویش را ابراز نمایند. بازی هزینه یادگیری را کاهش می‌دهد. فرض کنید در یک بازی که حتی خشونت نیز در آن دیده می‌شود، مانند فوتبال، اگر بین بازی‌کنان کشمکش

و حتی درگیری رخ دهد، معمولاً پیامدهای وخیمی ندارد و به این ترتیب، فرد این فرصت را پیدا می‌کند که در محیطی نسبتاً امن، مدیریت هیجانات را تجربه کند. این ویژگی باعث می‌شود تا استفاده از بازی در تدریس جزء روش‌های نوین و فعال دسته بندی شود. لذت، رکن جدانشدنی بازی است. بازی همیشه با غلافی از لذت پوشانده می‌شود و یادگیری را دلچسب می‌کند. لذت عامل بی‌همتایی است که همانند چنگکی برای یادگیری عمل می‌کند و یادگیری را ماندگار می‌سازد. بارها این تجربه را داشته‌ام که وقتی شاگردانم فارغ‌التحصیل شده‌اند و سپس برای تجدید دیدار به مدرسه بازگشته‌اند، از اولین بازخوردهایشان، تعریف کردن یک یا چند بازی در کلاس‌هایم بوده است. لذت همیشه در بازی حاضر است و اگر بتواند با محتوای مناسبی ترکیب شود، غذایی درخور می‌شود که هضم آن ساده است.

بازی را می‌توان در بخش‌های مختلف آموزش گنجانید. از بازی می‌توان به عنوان «قلاب یادگیری» استفاده کرد. منظور از قلاب یادگیری قسمت اول تدریس است که برای جلب توجه از آن استفاده می‌شود و معلم می‌تواند به کمک بازی، مدیریت توجه را در طرح درس خود به خوبی انجام دهد؛ مثلاً بازی «پیدا کردن گنج^۲» را می‌توان در مبحث مختصات مورد استفاده قرار داد. بازی در اینجا توجه ابتدایی یادگیرنده را جلب می‌کند و در ادامه، اتصال چندان به تدریس ندارد.

از بازی‌ها می‌توان در محتوا یا ساختار استفاده کرد. برخی بازی‌ها خود حامل محتوای تدریس و هدف یادگیری هستند. مشاعره یکی از بازی‌های نام‌آشنایی است که برخی حامل‌های یادگیری را در خود دارد و می‌توان گفت ساختار بازی مشاعره، حامل هدف یادگیری است. برخی بازی‌ها مانند بازی تورنمنت ریاضی - که در همین شماره مجله معرفی شده است - برای ساختار طراحی شده است و این ساختار محتوایی را منتقل نمی‌کند و محتوا از طریق پرسش‌های مشخصی منتقل می‌شود. این ساختار قابلیت به‌کارگیری در دروس مختلف را دارد و در این بازی عهده‌دار نقش افزودن غلاف لذت و هیجان است. بارها از من پرسیده شده است که آیا برای فلان موضوع یک بازی سراغ دارم؛ بازی‌هایی که ما معلمان بدان نیاز داریم این طرف و آن طرف پراکنده‌اند. پیشنهادم این است که تعدادی از معلم‌های هر درس، سرفصل‌های کتاب درسی را ملاک قرار دهند و شروع به جمع‌آوری بازی‌ها (هر گونه بازی در ارتباط با قلاب یادگیری، محتوا یا ساختاری) بر مبنای سرفصل‌ها کنند و آن‌ها را در یک بانک اطلاعاتی جمع‌آوری نمایند و در اختیار دیگران قرار دهند. سایر معلمان هم درس را نیز به تکمیل آن دعوت کنند. یادمان باشد، نشر دانش به جای منحصر کردن آن، ما را قوی‌تر می‌کند و به قدرت، لذت و معنای آموزش ما خواهد افزود. پس، این دعوت را جدی بگیریم! این که بازی را کی، کجا و چگونه به کار بگیریم، به قدرت بازی‌گردانی ما معلمان بستگی دارد. بازی

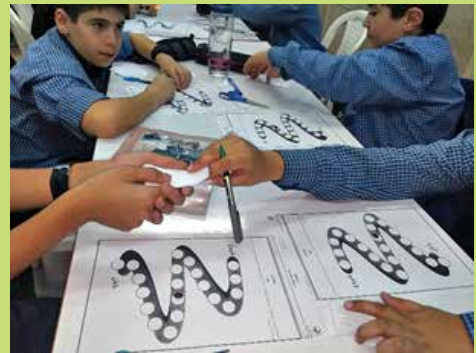


و تو ای بازیگوش، سلام



در بین خوانندگان این شماره نشریه، در همین جمع (ب) خودمان، دست کم یکی (ه) از ابدال حضور دارد! بله، می دانم که برایتان باور کردنی (ص) نیست اما با اطمینان (ف) به شما می گویم که چنین است. ما از منبعی آگاه که نظر کرده خداوند (ح) است، خبر گرفته ایم (ه) و می دانیم که قطعاً چنین کسی در جمع ما هست. (ب) راستش خودمان هویت دقیقش را نمی دانیم، اما (ی) امیدواریم به کمک شما پیدایش کنیم. خیالتان (س) را راحت کنم، با پرسیدن (ت) مستقیم نمی توانید پیدایش کنید. ابدال (و) دست کم در ابتدای کار هویت خود را انکار (س) می کنند و گاهی این کار را چندان (ه) با (ب) مهارت انجام می دهند که علاوه بر مخاطب (رو)، خودشان هم باورشان می شود. ما برای شناسایی (و) آن ها راهی یافته ایم اما (با) برای این کار به یاری شما نیاز داریم. (زی) فکرش را بکنید ... وقتی کسی (را) در برخورد با یکی از ابدال، که تازه (د) ناشناس هم هست، چیزهایی بسیار عمیق یاد می گیرد (نبا) و مسیر (ل) زندگی اش عوض می شود، اگر با یکی از آن ها که نام و نشانش هم معلوم است (ک) آشنا شود، چه اتفاق بزرگی برایش خواهد افتاد! (ن) بیایید کمک کنید تا پیدایش کنیم. راهش این است که...

(نیک می دانم که اسیر داستان ها نیستی. پس بدان و آگاه باش که رمزی در این سطور گنجانیده شده است برای آنان که خوب می بینند. پس، اگر هنوز به عهدی که بستهای پایبندی، برای ادامه بازی این متن را بکاو.)



مانند ابزاری است که همیشه و همه جا همچون چراغ جادوی علاءالدین حضور دارد و منتظر اشاره ماست تا ظاهر شود. ارمغان بازی لذت است، هم برای دانش آموز هم برای معلم.

در آخر هنوز یک پرسش پابرجاست و آن اینکه به راستی مرز بین بازی و زندگی واقعی کجاست؟ چه رمز و رازی هست که رفتار بازیگوشانه را به یک رفتار جدی بدل می کند و به عکس؟ برای جدی ترین کارها نیز می توان یک سناریوی بازیگوشانه نوشت. با این رویکرد، اصلاً شاید همه چیز بازی باشد! شاید بتوان با این رویکرد، جدی ترین کردارها را به طرز بازیگوشانه ای دنبال کرد. یادمان باشد اگر به تدریس به چشم امری بازیگوشانه نگاه کنیم، خود نیز مشمول الطاف آن خواهیم شد و به عنوان معلم در کنار دانش آموزان لذت خواهیم برد. تدریس بازیگوشانه پیشنهاد نهایی این نوشتار است؛ پس لطفاً بازیگوش باشید!

*پی نوشت ها

1. Frederick Froebel
2. Herbert Spencer

۳. این بازی در یکی از شماره های مجله برهان به طور کامل معرفی شده است. یک دانش آموز در محور مختصات، نقطه ای را در ذهن خود در نظر می گیرد و گنجی فرضی را در آنجا پنهان می کند. دانش آموز دیگر باید با حدس زدن نقاط مختلف و به کمک پاسخ ارائه شده توسط نفر اول - که این پاسخ مجموع فاصله طولی و عرضی نقطه حدس زده شده تا مختصات نقطه گنج است - محل گنج را با کمترین تعداد حدس بیابد. ۴. یک شاهد مثال عالی برای این منظور، فیلم بازی (The Game) به کارگردانی دیوید فینچر و محصول ۱۹۹۷ است. این فیلم داستان یک بانکدار است که در چهل و هشتمین سالگرد تولدش هدیه ای شگفت انگیز دریافت می کند. این هدیه بازی عجیبی است که با زندگی واقعی بانکدار عجین می شود و هر چه تشخیص رخدادهای واقعی با زندگی واقعی مشکل تر می شود، بیشتر رنگ توطئه به خود می گیرد.