



رویگرد بازی محور رویکردی است دانش آموز محور که در آن آگاهی تاکتیکی در مرکز توجه قرار دارد. به همین دلیل به آن رویگرد تاکتیک محور نیز می گویند. در این رویکرد بازی ها مشروط و سازگار شده اند و کاملاً شبیه بازی اصلی هستند.

به نظر پژوهشگران دانشگاه ولز اگر مهارت ها و تکنیک ها را به هنگام بازی به کودکان بیاموزیم، آن ها هم بهتر و هم بیشتر می آموزند؛ زیرا یاد می گیرند چگونه، چه وقت، و چرا یک مهارت را اجرا کنند. آن ها این را روش بازی مشروط نامیدند و هدف آن را بهبود همزمان مهارت ها، تاکتیک ها و راهبردها از طریق شرکت در بازی ها دانستند.

تورپ و بانکر (۱۹۸۶) اعلام کردند که دانش آموزانی که توان جسمانی پایین دارند قادر به انجام حرکات ورزشی به روش سنتی نیستند، از این رو این روش رو

اشاره

رویگرد بازی محور<sup>۱</sup> یا یادگیری از طریق بازی های آموزشی<sup>۲</sup> در سال ۱۹۸۲ مطرح شد. این رویکرد دارای ویژگی هایی چون، آگاهی و تصمیم گیری هدفمند در چارچوب بازی های مناسب و استفاده از بازی های برنامه ریزی شده، و نیز آموزش مهارت ها در مواقع لازم می باشد. این رویکرد در مقابل آموزش مهارت یا روش های عادی مهارت آموزی (مهارت محور<sup>۳</sup>) قرار دارد که از ویژگی های آن، توجه به مهارت ها و تکنیک های خاص و دروس برنامه ریزی شده، شامل گرم کردن بدن، تکرار مهارت های قبلی و سرانجام بازی نهایی می باشد.

**کلیدواژه ها:** رویکرد آموزش تربیت بدنی،

مهارت محور، بازی محور

# مقایسه دورویگرد آموزش تربیت بدنی؛ مهارت محور و بازی محور

محمدباقر حسنلو

دبیر تربیت بدنی دبیرستان های طارم

دکتر جواد ازمون

استادیار دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی



## دانش آموزان گروه بازی محور، به برنامه ریزی و ارزیابی علاقه بیشتری نشان می دهند تا به تمرینات مهارت محور

به شکست است زیرا لذت نبردن، ضعف خودباوری و خجالتی بودن در مقابل هم بازی ها آن ها را ضعیف می کند. همچنین مدلی را پیشنهاد کردند که بر اساس آن، یادگیرنده قبل از هر چیز باید تصمیم بگیرد که چه کار باید بکند تا در یک بازی ورزشی موفق شود، پس از آن می تواند تصمیم بگیرد که چطور و چگونه این کار را انجام دهد.

ورنر (۱۹۷۷) و گریفین و آزلین (۱۹۹۷) نیز بازی و یادگیری تاکتیک ها را بر اجرای مهارت ها و یادگیری تکنیک ها مرجح و مقدم دانستند.

اما رویکرد مهارت محور درست برعکس است. در این رویکرد «تاکتیک» زمانی آموزش داده می شود که تکنیک کاملاً جا افتاده و پیشرفت کرده باشد. این روش همان طور که ذکر شد شامل گرم کردن، آموزش مهارت و تمرین و سرانجام بازی است؛ یعنی همان چیزی که هم اکنون در کشور ما انجام می شود.

### کدام روش بهتر است؟

شما زمانی می توانید روش مهارت محور یا بازی محور را انتخاب کنید که آن را تدریس کرده باشید. کدام روش می تواند اثر بیشتری در توسعه عملکرد جسمانی داشته باشد؟ کدام روش اثر بهتری در تمرین محور بودن و مستقل و افزایش مهارت های ارزیابی و ارزش گذاری دارد؟ کدام روش می تواند اثر بهتری در ارزیابی مربی از روند جاری داشته باشد؟ کدام روش دستیابی سریع به اهداف برنامه آموزشی را آسان می کند؟

استوارت الیسون (۱۹۷۷) در تحقیقی دو رویکرد بازی محور و مهارت محور را مقایسه کرد. این تحقیق در طول ۱۲ هفته انجام شد و شامل ۲ پروژ بود. نمونه تحقیق شامل ۴۰ دانش آموز ۹ ساله پسر و ۵۶ دانش آموز ۸ ساله دختر بودند. به پسران بسکتبال و به دختران هاکی آموزش داده شد. این دو پروسه به طور هماهنگ انجام شد و دو متخصص تربیت بدنی متناسب این پژوهش روش مهارت محور را برای نیمی از دانش آموزان و روش بازی محور را برای نیمی دیگر به کار بردند.

یک رشته آزمون های آسان که در دسترس بود برای تمرین مربیان در نظر گرفته شد. از جمله از آزمون بسکتبال ایفرد (۱) (۱۹۹۴) و آزمون هاکی هنری، فیدل (۲) (۱۹۷۰) استفاده شد. دانش آموزان نیز به سؤالات مربوط به یادگیری، خودباوری، تلاش و لذت در ورزش نیز پاسخ دادند. از دانش آموزان، همچنین آزمون سنجش میزان یادگیری و پیشرفت مهارت گرفته شد. خلاصه ای از یافته های این تحقیق به شرح زیر است:

● در روش بازی محور معلمان بهتر می توانند دانش آموزان را مورد بررسی و ارزیابی قرار دهند.

● در روش بازی محور، دانش آموزان بهتر ارزیابی و گروه بندی می شوند.

● در روش بازی محور دانش آموزانی که توان جسمانی پایین دارند، چون از بازی لذت می برند تلاش بیشتری برای بازی می کنند که این امر سبب یادگیری بیشتر آن ها می شود.

● دانش آموزانی که توانایی جسمانی کمتری دارند به بسکتبال و هاکی بعد از روش بازی محور تمایل شدیدی نشان می دهند. تمایل شدیدی نیز در گروه مشابه برای بازی های آموزشی دیده می شود.

● بر اساس تست های مهارتی انجام شده، استفاده از روش بازی محور سبب کاهش مهارت های تکنیکی نمی شود.

● در کلاس های بازی محور، افزایش چشمگیری، هم در سطح علمی و هم در یادگیری تاکتیکی دیده می شود.

● از دیدگاه معلمان، روش بازی محور نیازمند آمادگی و علاقه زیاد مهارت های کنترل و مدیریت بالا می باشد، در حالی که در روش مهارت آموزشی (مهارت محور) معلم باید فعالیت همه دانش آموزان را تحت نظر بگیرد و اشتباهات دانش آموزان را به آن ها گوش زد کند.

● معلمان در روش مهارت محور زیان هایی را برای دانش آموزان می بینند اما در روش بازی محور هیچ ضرری برای آن ها نمی بینند.

در تحقیق دیگری با عنوان مشابه توسط نگارنده (حسنلو ۱۳۹۲) دو روش مهارت محور و روش بازی محور با هم مقایسه شدند. در این تحقیق ۴۰ دانش آموز پسر ۹ تا ۱۰ ساله دبستانی به عنوان نمونه آماری انتخاب شدند، آنگاه پس از گرفتن پیش آزمون و همگن سازی، آن ها، به صورت تصادفی، به دو گروه (کلاس) ۲۰ نفره با عنوان «گروه بازی محور» و «گروه مهارت محور» تقسیم شدند و مورد بررسی قرار گرفتند. سه منبع برای جمع آوری داده ها وجود داشت؛ پرسش نامه، نظر معلم ورزش و آزمون های ورودی و پایانی کلاس. در این تحقیق از آزمون های مهارتی فوتبال، پرسش نامه و چک لیست مخصوص ثبت رویدادها توسط معلم تربیت بدنی، به عنوان ابزار پژوهش استفاده شد. پس از ۱۴ هفته یک پس آزمون از هر دو گروه به عمل آمد. برای تجزیه و تحلیل آماری یافته ها از روش های توصیفی و نیز آزمون کلموگروف اسمیرنوف برای توزیع طبیعی داده ها و آزمون لوین برای همگنی واریانس ها و آزمون t در گروه های وابسته و مستقل استفاده شد. نتایج نشان داد که علاقه و انگیزه دانش آموزان برای انجام فعالیت ها، در گروه بازی محور بیشتر از گروه مهارت محور است، به طوری که اکثر دانش آموزانی که از نظر تکنیکی ضعیف بودند پیشرفت چشمگیری داشتند. همچنین دانش آموزانی که از تکنیک بالایی برخوردار بودند نیز پیشرفت قابل ملاحظه ای داشتند. یافته ها همچنین نشان داد که دانش آموزان گروه بازی محور، به برنامه ریزی و ارزیابی علاقه بیشتری نشان می دهند تا به تمرینات مهارت محور. این نتیجه توسط خود دانش آموزان نیز تأیید شد. آن ها در جلسات بازی محور تمایل زیادی به همکاری و شرکت



مزایای روش  
مهارت محور و  
معایب روش  
بازی محور  
همگی مربوط به  
مربی است

**در روش بازی محور ارتباط معلم و شاگرد گرم تر و نزدیک تر است. به همین دلیل معلمان بهتر می توانند فعالیت های شاگردان را مشاهده و ارزیابی کنند و بدین ترتیب به خوبی می توانند استعدادها و توانایی های آنها را کشف و هدایت کنند**

**پی نوشت ها**

1. Games for understanding approach
2. teaching games for understanding (TOFU)
3. Skills. based approach
4. Tactical awareness

**منابع**

1. Stuart Allison. Head of PE and Sports Stuteness, Skegness Grammar School, Aresearch project commissioned by the Teacher Training Agency as part of The Teacher Research Grant Scheme 1996/97
2. Brich, D.A. (1992) Improving leadership skills in curriculum development. Journal of school health. 62(1), 26-27
۳. حسینلو، محمدیافر (۱۳۹۲) مقایسه تأثیر دو رویکرد آموزش تربیت بدنی (مهارت محور و بازی محور) بر افزایش انگیزه دانش آموزان برای انجام فعالیت ورزشی و شناسایی استعدادها و توانایی های آنها؛ سومین همایش ملی استعدادیابی ورزشی-۱۳ و ۱۴ آذرماه ۱۳۹۲ دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی تهران.
۴. درباری، امیرحسین (۱۳۸۲). شیوه های نو در آموزش تربیت بدنی؛ مجله زیور ورزش، نشریه ماهانه دفتر تربیت بدنی دختران وزارت آموزش و پرورش، شماره ۲۴. بهمن ماه ۱۳۸۲.

همچنین این روش به آمادگی، کنترل و مهارت مدیریتی بیشتری نیازمند است.

دروس مهارت محور به آمادگی و سازماندهی کمتری نیاز دارد، پیشروی کار در آن ملموس تر و ارزیابی مهارت ها نسبت به ارزیابی قوانین آسان تر است. چون دانش آموزان می بایست توانایی خود را به مربی نشان دهند، اظهار نظر درباره آن ها را آسان تر می کند.

به نظر کوشین (۲۰۰۲) این پژوهش ها با نگرش همراه کننده ای اجرا گردیده اند. در اغلب موارد سعی شده است تا این دو شیوه را در برابر هم قرار دهند و این کار نوعی ساده اندیشی است. در واقع، این موضوع بسیار پیچیده و چند بعدی است و جدا کردن آموزش تکنیک و آموزش تاکتیک از یکدیگر بسیار دشوار است. وقتی همه وقت و نیرویمان را صرف کنیم تا ببینیم کدام روش آموزشی بهتر از روش های دیگر است، آنگاه آگاهی خودمان را نسبت به فرایند آموزش- یادگیری محدود خواهیم کرد. همان گونه که هایپر (۲۰۰۳) اعتقاد دارد روش بازی محور وقتی موفق تر است که آموزش تاکتیک با تکامل مهارت همراه باشد، و اگر فقط بر این دو روش توجه و تأکید شود، نتیجه چندان موفقیت آمیز نخواهد بود. بهتر است برای آموزش بازی های ورزشی از آموزش تاکتیک به سمت آموزش مهارت حرکت کنیم. گریفین و همکاران (۱۹۹۷) از شیوه آموزشی تکمیلی و ترکیبی «تاکتیک-مهارت» نام بردند و اظهار داشتند: رویکرد ترکیبی به دانش آموزان فرصت می دهد تا هیجان بازی واقعی را پیش از آغاز آموزش و تمرین مهارت های ورزشی تجربه کنند. وقتی آن ها فهمیدند که هر مهارتی به چه درد می خورد، آن گاه بهتر می توانند مهارت آموخته شده را به کار ببرند.

به نظر گرهینکن و همکاران (۲۰۰۱) خوب بازی کردن یعنی اینکه عمل درستی را در زمان مناسب و به صورت مؤثر انجام دهیم و این کار را بارها و بارها در طول بازی تکرار کنیم. درست است که تاکتیک ها در ابتدا می آیند و چارچوب تکنیک ها را می سازند، اما این تقدم فقط یک تقدم زمانی است و بدین معنا نیست که تکنیک ها در درجه دوم اهمیت قرار دارند. تکنیک ها ابزار تاکتیک هستند. بنابراین به جای اینکه آن ها را در برابر هم قرار دهیم، باید محیط آموزشی را طوری سامان دهیم که آموزش تکنیک و آموزش تاکتیک به صورت قابل قبولی با هم ترکیب شوند.

باید توجه داشت که روش بازی محور، خود بازی یا مسابقه نیست بلکه نسخه یا روایتی تغییر شکل یافته از بازی است که با سطح آگاهی و توان جسمی و ذهنی فراگیران تناسب دارد. دانش آموزان با استفاده از موقعیت هایی که این شرایط ویژه خلق می کنند، هم تجربه لازم برای بازی در شرایط واقعی را به دست می آورند و هم مهارت ها و تکنیک های لازم را کسب می کنند.

در ارزیابی از خود نشان می دادند.

دانش آموزان با توان جسمانی پایین، در گروه مهارت محور لذت کمی می بردند و تلاش کمی داشتند. و حتی در بازی فوتبال علاقه کمی نسبت به بروز دادن استعدادهایشان از خود نشان دادند. در مقابل، در گروه بازی محور، همواره نتایج مثبت زیادی در رابطه با عوامل ذکر شده به دست آمد. نتایج این تحقیق با نتایج تحقیقات ورنر (۱۹۸۳)، تورپ و بانکر (۱۹۸۶)، گریفین و آزلین (۱۹۹۷) و الیسون (۱۹۹۷) همخوانی داشت. به نظر می آید در روش مهارت محور، چون تمرینات تکراری، ایستا و دارای معنا و مفهوم مشخصی نیست باعث خونسردی دانش آموزان و تضعیف انگیزش آن ها می شود. در روش بازی محور ارتباط معلم و شاگرد گرم تر و نزدیک تر است به همین دلیل معلمان بهتر می توانند فعالیت های شاگردان را مشاهده و ارزیابی کنند و بدین ترتیب به خوبی می توانند استعدادها و توانایی های آن ها را کشف و هدایت کنند.

در طول انجام این تحقیق که مهارت های رشته ورزشی فوتبال به دانش آموزان آموزش داده می شد، مشاهده شد که دانش آموزان در گروه بازی محور با علاقه و انگیزه بیشتری به انجام ورزش و فعالیت می پردازند.

اگر یکی از اهداف برنامه آموزش رسمی برای تربیت بدنی این باشد که الزاماً مربیان باید درون گرا باشند و در حد امکان روش تدریس بازی ها را توسعه و با یکدیگر مطابقت دهند. حرکت به سوی روش بازی محور گام مثبتی در راستای برنامه آموزش رسمی است. همه بچه ها باید مورد برنامه ریزی و ارزیابی قرار گیرند و مربیان وقت و شانس بیشتری برای ارزیابی این پروسه ها داشته باشند.

در کنار تحقیقات و تجربیات به دست آمده و جنبه های دیگر تربیت بدنی، دانش آموزان در این روش می توانند توانایی جسمانی خود را در محیطی کم خطر افزایش دهند. و یادگیری بیشتر دانش آموز مدنظر است تا ظرفیت ورزش.

این نکته جالب توجه است که هر آنچه که به عنوان مزایای روش بازی محور و معایب روش مهارت محور بیان می کنند همگی به دانش آموز مربوط است. روش بازی محور سبب تقویت دانش آموزان و نیز سبب بروز استعدادها و درونی آن ها می شود و امکان به کارگیری آن ها را فراهم می کند. دانش آموزان در دوره لذت زیادی می برند و در تقویت به موقع استعدادهایشان تلاش می کنند. در کلاس های مهارت محور مربیان آشنایی کمتری با سطح یادگیری دانش آموزان دارند. دانش آموز با مربی رابطه نزدیکی ندارد. دانش آموزان خسته می شوند زیرا ملزم به انجام تمرینات خارج از گروه و به تنهایی می باشند.

در مقابل، مزایای روش مهارت محور و معایب روش بازی محور همگی مربوط به مربی است. روش بازی محور به آگاهی تاکتیکی و تفکر زیاد نیاز دارد.