

سیر تاریخی بازی در آموزش

رویا صدر
تصویرگر: سام سلماسی



دوره پارینه‌سنگی: نشانه‌هایی از به‌کارگیری بازی‌های سنگی در تدریس به چشم می‌خورد. وجود قلوه‌سنگ در صحراهای خاوری مدیترانه احتمال استفاده برخی معلمان این دوره از «یه قل دو قل» را برای آموزش ریاضیات تقویت می‌کند. بعدها با بالا رفتن توان شمارش بشریت، احتمال می‌رود که «هفت سنگ» جایگزین بازی‌های پیشین شده باشد. دیرینه‌شناسان وجود سنگ و خاک را در ناحیه‌ی ترینال جاوه نشانه‌ی سنگ‌اندازی و ایجاد گردوخاک توسط هواداران بازی‌های آموزشی در برابر ساختار نفوذناپذیر آموزش و پرورش این دوره می‌دانند. دیرینه‌شناسان احتمال می‌دهند که این افراد چشم نداشته‌اند ببینند همکارانشان قرن‌هاست به یک شیوه ثابت درس می‌دهند و آب هم از آب تکان نخورده است.

دوره نوسنگی: در این دوره نشانه‌هایی از تأکید برخی معلمان روی آموزش سنتی کشف شده است که در برابر اصرار شاگردان مبنی بر بازی آموزشی گفته‌اند: «همین جوری هم از برنامه عقبییم. وقت نمی‌کنیم.» یافته‌های تاریخی نشان می‌دهد برخی معلمان این دوره به خاطر استفاده از بازی در آموزش نتوانسته‌اند درس را تمام کنند و لطمات جبران‌ناپذیری به رشد علمی بشریت وارد ساخته‌اند.



دوره میان‌سنگی: اختراع آتش و دود، مسئولان مربوطه را غافلگیر می‌کند. کاوش‌های باستانی در آثار به‌جامانده از دوران انسان هایدلبرگ نشان می‌دهد که تحول آموزشی این دوره، به جای تمرکز بر بازی، بیشتر بر پیشرفت پزشکی به خاطر رشد استفاده از بخاری‌های زغالی در مدارس متمرکز است، امری که بعدها جای خود را به بخاری نفتی داد. در این دوره استفاده از بازی در آموزش با مقاومت والدین روبه‌رو می‌شود. در دیوارنوشته‌های غارهای آلتامیرا در اسپانیا آمده: «به این بچه یه چیزی یاد بدین، بازی که نشد کار» که این امر، بی‌شک مؤید علاقه اولیا به علم‌آموزی فرزندانشان به‌دور از قرتی‌بازی است.





عصر تمدن یونانی: سقراط عقیده دارد که آموزش کودکان باید به شکل بازی باشد. افلاطون هم تقریباً همین عقیده را دارد؛ حالا به کمی اینور، اونور. با این حال، شواهد تاریخی از محدودیت منابع مالی آکادمی افلاطونی برای سرمایه‌گذاری در امر بازی‌های آموزشی حکایت دارد؛ چون آموزش و پرورش رم باستان در این زمینه نه بودجه چندانی داشت و نه حاضر به ریسک سرمایه‌گذاری بود. می‌گویند افلاطون بعد از ساعات تدریس در خیابان‌ها مسافرخشی می‌کرد بلکه بتواند منابع بازی‌های آموزشی آکادمی را جور کند؛ امری که بی‌شک روی بازدهی کاری این فیلسوف بزرگ نیز تأثیر می‌گذاشت. تا بدانجا که اپیکدوس، یکی از فلاسفه یونان باستان، گفته است: «بعد از اختراع روغن کرچک، بی‌شک بدترین اختراع همین بازی برای آموزش است.»



دوره مفرغ: زوبین و نیزه‌های کشف شده از خرابه‌های شهر تروا، احتمال استفاده بعضی معلمان از وسایل کمک آموزشی را تقویت می‌کند ولی از بازی‌های آموزشی نشانه‌های چندانی در دست نیست. باستان‌شناسان معتقدند پربسامدترین دیالوگ‌های این دوران، «حالا به لوح گلی بذارین روی می‌ز، می‌خوام امتحان بگیرم» است که از سوی معلمان سومری به کار می‌رفت و از ترسناک‌ترین جمله‌های تاریخ بشریت به‌شمار می‌آید. این امر نشان می‌دهد که بازی‌های آموزشی همچنان در دوره مفرغ پرطرفدارند؛ منتها بیشتر در سخنرانی‌ها و سمینارها.



دوران مدرن: اختراع توپ پلاستیکی آموزش مدارس را وارد مراحل سرنوشت‌سازی می‌کند؛ به درس مقاومت مصالح جنبه کاربردی می‌دهد و صنعت شیشه‌بری را در تاریخ بشریت شکوفا می‌سازد. کشف جاذبه زمین توسط نیوتن، بازی‌های آموزشی را در مظان اتهام بی‌فایده‌گی قرار می‌دهد. بسیاری از معلمان با تکرار این ترجیع‌بند که: «حالا کی حال داره بازی طراحی کنه؛ مگه همین درسای قدیمی خودمون چشه»، اعتقاد دارند که اگر بچه بخواد خلاقیتش را رشد دهد و دانشمند شود، به بازی و این چیزها نیست. همین نیوتن خودمان اگر به جای دراز کشیدن پای درخت، وقتش را صرف بازی‌های آموزشی می‌کرد، چه بسا بشریت از کشف جاذبه زمین محروم می‌ماند.



دوره فناوری اطلاعات و ارتباطات: با استفاده از گجت‌های هوشمند و رشد بازی‌های آنلاین، کاربرد بازی در آموزش و پرورش، بیشتر منحصر به چشم و انگشتان سیبانه دست می‌شود. حتی ورزش هم به صورت نشسته یا طاق‌باز آموزش داده می‌شود و بچه‌ها جز در مواقع اضطراری، از جلوی دستگاہ بلند نمی‌شوند. شتاب حرکت تکنولوژی آموزشی به حدی است که حتی معلمان چالاکی که آرتروز پا و کمر هم ندارند، نمی‌توانند به آن برسند. در برابر شاگردان پیشتاز یادگیری تکنولوژی جدید می‌شوند تا اگر معلمشان اشکالی داشت، بپرسد. آمار از سرعت گسترش امکانات مختلف نرم‌افزاری و سخت‌افزاری برخی مدارس جهت بازی آموزشی حکایت دارد و مشت محکمی است بر دهان واپس‌گرایانی که معتقدند آموزش به وسیله بازی این‌همه دنگ‌وفنگ نمی‌خواهد؛ در حالی که بخش قابل توجهی از بدنه و سر و پای آموزش و پرورش می‌گویند امکانات بازی‌های آنلاین آموزشی خیلی خوبه، فقط تجهیزاتهش توی چشم باشه، همه ببینند و چشم حسود کور شود... راهکارهایی که تا شروع عصر بعدی همچنان بحثش پابرجاست.