



فصلنامه آموزشی، تحلیلی و اطلاع‌رسانی • برای مربیان پیش دبستانی، والدین، مدرسان و دانشجویان

دوره پانزدهم • شماره ۱ • پاییز ۱۴۰۲ • ۴۸ صفحه • پیامک: ۳۰۰۰۸۹۹۵

• امنیت کودکان
• در فضای دیجیتال
• مهرستان در کودکان
• تصویر، مربی نامرئی
• بازی، بازوی هویت‌ساز



قال رسول الله (ص):

مَنْ كَانَ عِنْدَهُ صَبِيٌّ

فَلْيَتَصَابَ لَهُ

چون که با کودک
سرو کارت فتاد

پس زبان کودکی
باید گشاد

منبع: کتاب من لایحضر الفقیه، ج ۳، ص ۴۸۲





اللهم صلي على
محمد وآل
محمد وعجل
فرجه

۵۳



روش آموزش

فصلنامه آموزشی، تحلیلی و اطلاع‌رسانی | برای مربیان پیش‌دبستانی، والدین،
مدرسان و دانشجویان | دوره پانزدهم | شماره ۱ | پاییز ۱۴۰۲ | ۴۸ صفحه |
www.roshmag.ir



وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
دفتر انتشارات و فناوری آموزشی

- ۲ **یادداشت سردبیر** / مهرستان در کودکانستان / مسعود تهرانی فرجاد
- ۴ **تربیت و یادگیری** / کودکان و قوانین اخلاقی / زهرا اولیائی، سیدمنصور اولیائی
- ۸ **کودک و خانواده** / خانواده، مربیان اول کودک / مهدی ولی‌نژاد
- ۱۱ **گزارش** / بازی و رشد همه‌جانبه کودک / مارال رامز، فؤاد محمودی
- ۱۴ **تربیت رسانه‌ای** / ایست! کدام پویانمایی / مریم عزیزی
- ۱۸ **تربیت رسانه‌ای** / امنیت کودکان در فضای دیجیتال / بتول سبزه
- ۲۲ **نقد و نظر** / نقد و بررسی تأثیر بازی‌های ویدیویی خشن روی رفتار کودکان / خدیجه باباحمدی
- ۲۷ **تربیت رسانه‌ای** / چالش تا پاداش در بازی‌های رایانه‌ای / آریانا سلیمانزاده
- ۲۸ **کتاب کودک** / تصویر، مربی نامرئی / مریم زینالی
- ۳۷ **نقد و نظر** / راهکارهای جذب کودک / رقیه رهنما
- ۴۰ **نقد و نظر** / یادگیری با عمل ممکن شود / مرتضی طاهری
- ۴۱ **راهبردهای تربیتی** / بازی، بازوی هویت‌ساز / مهدی مرادی، موسی بیات، دنیا پاداش
- ۴۵ **مدیریت تربیتی آموزشی** / آموزش تجاری / آتنا توکلیان

مدیر مسئول: محمد صالح مذنبی
سردبیر: مسعود تهرانی فرجاد
هیئت تحریریه:
مرتضی طاهری
دکتر رخساره فضلی
دکتر بتول سبزه
دکتر سیامک طهماسبی
مشاور علمی: دکتر فرخنده مفیدی
مدیر داخلی: اشرف‌سادات کلاکی
ویراستار: بهروز راستانی
طراح گرافیک: سعید دین‌پناه
دبیر عکس: اعظم لاریجانی

نشانی دفتر مجله:
تهران، ایرانشهر شمالی، پلاک ۲۶۶
تلفن دفتر مجله: ۰۲۱-۸۸۸۶۷۳۳۵
(داخلی ۵۳۴)
صندوق پستی مجله: ۱۵۸۷۵/۶۵۸۵
صندوق پستی امور مشترکین: ۱۵۸۷۵/۳۳۳۱
تلفن امور مشترکین: ۰۲۱-۸۸۸۶۷۳۰۸
وبگاه: www.roshmag.ir
رایانامه: pishdabestan@roshmag.ir
پیامک: ۳۰۰۰۸۹۹۵
چاپ و توزیع: شرکت افست



نمون بزرگ نظر سنجی



نمون بزرگ اشتراک

قابل توجه نویسندگان و مترجمان محترم:

- مقاله‌هایی را که برای درج در مجله می‌فرستید، باید با آموزش پیش‌دبستانی مرتبط باشد و قبلاً در جای دیگری چاپ نشده باشد.
- مقاله‌های ترجمه شده باید با متن اصلی هم‌خوانی داشته باشد و متن اصلی نیز همراه آن باشد. چنانچه مقاله را خلاصه می‌کنید، این موضوع را قید بفرمایید.
- مقاله یک خط در میان، در یک روی کاغذ و با خط خوانا نوشته با حروف چینی شود (مقاله‌ها می‌توانند با نرم‌افزار ورد - Word - و بر روی لوح فشرده (CD) یا از طریق پست الکترونیکی مجله نیز ارسال شوند).
- نثر مقاله باید روان و از نظر دستور زبان فارسی درست باشد و در انتخاب واژه‌های علمی و فنی دقت لازم مبذول شود.
- محل قرار گرفتن جدول‌ها، نمودارها، شکل‌ها و عکس‌ها در متن مشخص شود.
- مجله در رد، قبول، ویرایش و تلخیص مقاله‌های رسیده مختار است.
- آرای مندرج در مقاله ضرورتاً مبین رأی و نظر مسئولان رشد آموزش پیش‌دبستانی نیست.
- بنابر این، مسئولیت پاسخ‌گویی به پرسش‌های خوانندگان با خود نویسنده یا مترجم است.
- مجله از عودت مطالبی که برای چاپ مناسب تشخیص داده نمی‌شود، معذور است.

مهرستان در کودکستان

ماه مهر سرآغاز بهار آموزش و پرورش و شکوفاشدن در بوستان تعلیم و تربیت است. ما ایرانیان مهر ماه را ماه شروع تعلیم و تربیت می‌دانیم و از این رو به آن اهمیت می‌دهیم. اما در این بین، آنان که با اولین آغازگران آغاز می‌کنند، مسئولیتی بس مهم‌تر برعهده دارند.

اولین خوشامدگویی به مسافران کوچک خانه تا کودکستان بسیار اهمیت دارد. اگرچه برای والدین حضور فرزندشان در محیط تربیتی - آموزشی، لحظاتی شیرین و خاطره‌انگیز است، اما برای کودک و مربی، نقطه عطف و تحولی عمیق محسوب می‌شود.

شاید برای کودک هیچ لحظه‌ای سخت‌تر از زمانی نباشد که والدینش، به ویژه مادرش، او را ترک می‌کنند.

معمولاً کودک در این لحظات احساس خوبی ندارد و ناراحتی خود را با سکوت یا گریه بروز می‌دهد. دوری از کانون امنیت، یعنی مادر (والدین) از یک سو، و حضور در مکانی جدید و مواجه شدن با چهره جدید (مربی) از سوی دیگر، برای کودک سخت است.

درک این حالت کودک از سوی مربی بسیار اهمیت دارد؛ به طوری که هر نوع رفتار، گفتار و به طور کلی عملکرد مربی در آن زمان و بلکه هر لحظه آن می‌تواند مسیر ارتباط بین او و کودک را هموار یا مسدود سازد. جلب اعتماد و اطمینان، ایجاد آرامش و علاقه‌مندی در کودک در بدو حضورش در پیش دبستانی، از جمله موضوع‌های تأثیرگذار در این زمینه هستند. از این رو، ضروری است مربی دارای توانایی و ویژگی‌های خاصی باشد و آن‌ها را در خود هرچه بیشتر پرورش دهد تا پل ارتباط عاطفی بین خود و کودک را به بهترین شیوه استوار کند.

اولین عنصر مهمی که کودک در ارتباط با دیگران به آن اهمیت می‌دهد، چهره و ظاهر آنان است. چهره صمیمی و علاقه‌مند از شاخص‌های مهم ارتباط با کودک است. مربی همواره باید سعی کند که با چهره‌ای مشتاق و پرنرژی، با کودک مواجه شود. بسیار دشوار و نزدیک به محال است که بتوان با رفتار غیرواقعی و غیراحساسی کودکان را جذب کرد. کودک به راحتی می‌فهمد که چه نگاهی صمیمی یا تصنعی است. این نکته را دائم به خود یادآور شویم که هرگز کودک جذب لبخندهای مصنوعی ما نمی‌شود، بلکه او به دنبال نگاه محبت‌آمیز، صادقانه و بانشاط ماست.

اگر مربی کودک را عمیقاً دوست نداشته باشد و نیز قادر به بروز این عشق و علاقه نباشد، هرگز کودک با او ارتباط برقرار نخواهد کرد. نوازش کردن کودک را فراموش نکنید. او از نوازش شدن و در آغوش گرفته شدن بسیار لذت می‌برد. بدین طریق، در اولین دیدار به راحتی می‌توان کودکان گوشه‌گیر را جذب خود کرد. این ارتباط فرصتی را فراهم می‌کند تا کودک از اینکه با شما و در کنار شماست، احساس آرامش و امنیت کند. فراموش نکنیم که به برکت این روحیه و رفتار می‌توانیم سرسخت‌ترین کودکان را جذب خود کنیم. ممکن است برخی از کودکان در لحظات نخستین ورود به پیش دبستانی و روز اول گریه کنند. البته بروز این حالت از سوی کودک تا حدی طبیعی و اجتناب‌ناپذیر است، اما باید مراقب باشیم و نگذاریم کودک در تنهایی گریه کند. البته به او اجازه گریه کردن بدهیم، ولی هم‌زمان او را در آغوش بگیریم و با دست کشیدن به سر و صورتش به او آرامش بدهیم.





خوب است نمایشگاهی ساده از فعالیت‌ها و کارهای کودکان در طول سال گذشته را، اعم از تصویری و دست‌ساز، در معرض دید نوآموزان قرار دهیم تا از این رهگذر با فعالیت‌های آتی کودکان آشنا شوند و علاقه‌مندی و وابستگی آنان به شما و کودکان بیشتر شود.

ارتباط کلامی

از عوامل مهم در برقراری ارتباط مؤثر، علاوه بر چهره شاد و بشاش، نوع صحبت کردن و نحوه بیان کلمه‌ها و جمله‌ها یا همان «ارتباط کلامی» است. در هم‌زبانی با کودک، باید از کلام ساده، راحت و صمیمی بهره گرفت و به‌ویژه تلفظ صحیح کلمه‌ها و جمله‌ها را رعایت کرد. برخی مربیان تصور می‌کنند اگر با کودکانی که قادر به تلفظ صحیح کلمه‌ها و جمله‌ها نیستند، مثل خودشان هم کلام شوند، برای آنان جذاب‌تر است. حال آنکه کودکان این شیوه را نمی‌پسندند و اساساً از نظر روحی و روانی در معرض آسیب هم قرار می‌گیرند؛ به‌طوری که علاوه بر از دست‌دادن اعتمادبه‌نفس خود، حتی فکر می‌کنند که آن‌ها را مسخره می‌کنیم.

فضای باز

کودکان از فضای باز و فرح‌بخش احساس لذت و شادی می‌کنند. پس بهتر است در اولین روز و ساعات، با کودک در فضای باز باشیم و دیگر قسمت‌های کودکان را که به کودک مربوط می‌شوند، به مرور به آن‌ها نشان دهیم. این کار باعث جلب اعتماد و ایجاد آرامش فراوانی در کودک می‌شود.

طراحی فضا

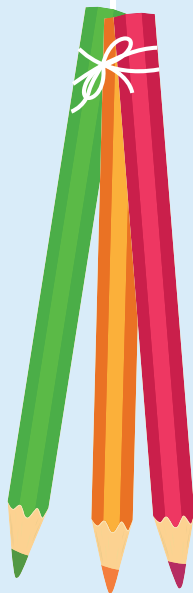
لازم است فضاسازی کودکان را و شرایط عبور و مرور کودکان در آن به گونه‌ای باشد که آزادی عمل و راحتی آنان را دربرگیرد و یادآور فضای راحت خانه باشد. به این منظور، در روزهای نخستین نباید بر مقررات تأکید و اصرار ورزید، زیرا ممکن است کودک احساس کند به محیطی صرفاً آموزشی قدم گذاشته است. در صورتی که باید برای او تداعی خانه دیگر را داشته باشد. بدیهی است به مرور زمان باید کودک را با مقررات حاکم بر کودکان آشنا سازیم. در طراحی محیط از تصویرها و عنصرهای هویتی و تربیتی ایرانی - اسلامی و البته کودکانه استفاده شود.

فعالیت‌های ساده

در ارائه فعالیت‌های یاددهی - یادگیری بهتر است از فعالیت‌های ساده‌ای مانند بازی، شعرخوانی، و قصه‌گویی آغاز کنیم. معمولاً چون تمام کودکان نمی‌توانند نقاشی، نمایش خلاق و کارهایی از این قبیل را انجام دهند، بهتر است این نوع فعالیت‌ها را به روزهای بعد موکول کنیم. همچنین در روزهای نخست، فعالیت‌های گروهی ساده‌ای را که مبتنی بر توانایی عموم کودکان هستند، در برنامه‌های خود قرار دهیم.

همه کودکان

فراموش نکنیم مخاطب ما فقط کودکی نیست که گریه می‌کند یا به‌سختی جذب کودکان می‌شود. به کودکانی که به‌راحتی به پیش‌دبستانی می‌آیند نیز باید توجه کنیم. ضروری است با محبت همه‌جانبه و به‌موقع، تمام کودکان را مدنظر قرار دهیم. فعالیت‌های جمعی و بازی‌های گروهی در این زمینه بسیار مفید هستند.



● زهره اولیائی

● کارشناس ارشد فلسفه تعلیم و تربیت

● سید منصور اولیائی

● مهندس نرم افزار کامپیوتر

کودکان و قوانین اخلاقی

اشاره

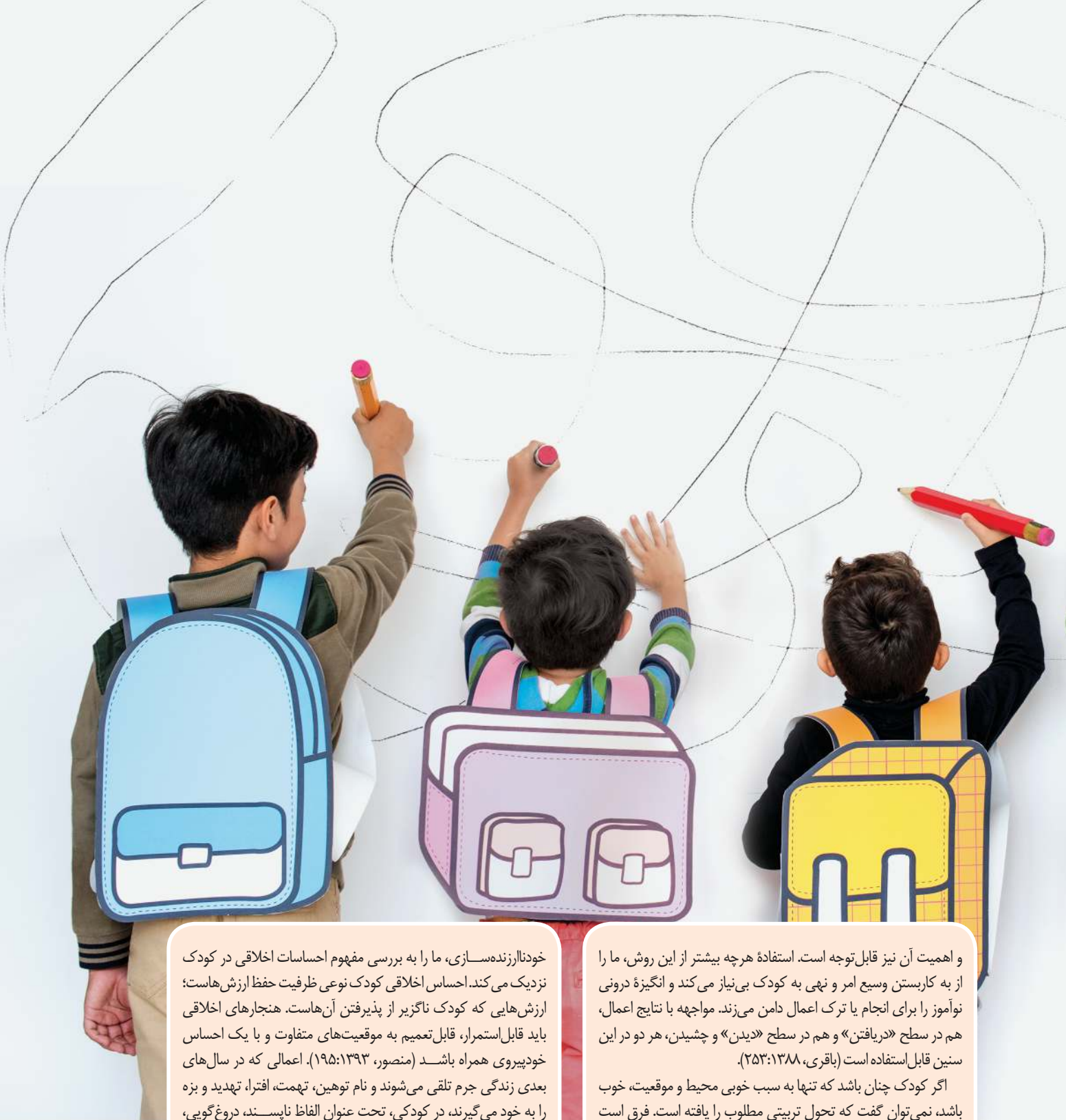
نوآموز عنصر اصلی آموزش و پرورش «دوره پیش دبستانی» است و شناخت چگونگی تحول و رشد او زمینه تعیین هدفها و فعالیت های آموزشی و پرورشی این دوره است (تقی پور ظهی، ۱۳۸۶: ۸۵). دوره پیش از دبستان از نظر تربیت اسلامی در مرحله اول تمهید قرار می گیرد (باقری، ۱۳۸۸: ۲۴۶) که یکی از اصول تربیتی آن، اصل مسئولیت و روش مواجهه با نتایج اعمال است (باقری، ۱۳۸۸: ۲۵۳). با توجه به اینکه شخصیت کودک در دوره پیش دبستانی شکل می گیرد و بسیاری از اعمال اخلاقی که در سال های بعدی زندگی ممکن است رخ بدهند و جرم محسوب شوند، ریشه در شیوه تربیت سال های اولیه زندگی دارند، لذا یکی از راه های «تربیت اخلاقی» و آموزش غیرمستقیم رعایت قوانین و «هنجار» های اخلاقی، روش مواجهه با نتایج اعمال است که باید در این دوره مورد توجه قرار گیرد.

کلیدواژه ها: کودکان، قوانین اخلاقی، تحول اخلاقی، روش مواجهه با نتایج اعمال، الزام های بیرونی

تحول اخلاقی - تربیتی و روش مواجهه با نتایج اعمال

کودکان سرمایه هایی ارزشمند و سازنده آینده جامعه هستند. تعلیم و تربیت در دوره کودکی که زمان شکل گیری شخصیت و ایجاد عادت ها و پیشگیری از بروز مشکلات است، آینده فرد و جامعه را بنا می نهد (شفیع آبادی، ۱۳۷۴: ۱۳). عادت ها که گاهی مفید و گاهی برای زندگی فردی و اجتماعی مضر هستند، رفتاری آموخته شده اند که غالباً تکرار می شوند و به صورت رفتاری خودکار و دائمی در می آیند. عادت های کودکان که به صورت رفتاری دائمی در می آیند و قسمتی از شخصیت کودک را تشکیل می دهند، ممکن است تا بزرگسالی با او همراه باشند (ای شافر و دیگران، ۱۳۷۸: ۱۲ و ۱۴). لذا یکی از روش های تربیتی این دوره، روش مواجهه با نتایج اعمال، از «اصل مسئولیت» است.

اصل مسئولیت در این دوره با توجه به اینکه کودک هنوز آمادگی عمل بر حسب الزام های درونی را به دست نیاورده است، مورد نمی یابد، اما با توسل به روش مواجهه با نتایج اعمال، می توان آمادگی کودک را در باب مسئولیت گسترش داد. این روش را زیرمرحله تمهید می توان به کار بست



و اهمیت آن نیز قابل توجه است. استفاده هر چه بیشتر از این روش، ما را از به کار بستن وسیع امر و نهی به کودک بی نیاز می کند و انگیزه درونی نوآموز را برای انجام یا ترک اعمال دامن می زند. مواجهه با نتایج اعمال، هم در سطح «دریافتن» و هم در سطح «دیدن» و «چشیدن» هر دو در این سنین قابل استفاده است (باقری، ۱۳۸۸: ۲۵۳).

اگر کودک چنان باشد که تنها به سبب خوبی محیط و موقعیت، خوب باشد، نمی توان گفت که تحول تربیتی مطلوب را یافته است. فرق است میان فردی که در موقعیت خطا خیز قرار نگرفته و خطا نکرده است و آن فردی که اگر در چنین موقعیتی نیز قرار بگیرد، اصلاً خطا نمی کند (همان، ص ۱۴۹). تربیت باید در کودک این تحول را ایجاد کند که حتی در موقعیت خطا خیز، مرتکب خطا نشود. مواجهه با نتایج اعمال و روبه روشن شدن با الزام های بیرونی موجب می شود، کودک با موجه دانستن آن ها، خود را از درون ملزم به پیروی آن ها کند (همان، ص ۱۵۰).

تحول اخلاقی یا شکل گیری رفتار مهار یافته، و یا به عبارت دیگر، مسئله ارزش در قلمروی هم احساسی و ناهم احساسی و یا خودارزنده سازی یا خودنارزنده سازی، ما را به بررسی مفهوم احساسات اخلاقی در کودک نزدیک می کند. احساس اخلاقی کودک نوعی ظرفیت حفظ ارزش هاست؛ ارزش هایی که کودک ناگزیر از پذیرفتن آن هاست. هنجارهای اخلاقی باید قابل استمرار، قابل تعمیم به موقعیت های متفاوت و با یک احساس خودپیروی همراه باشد (منصور، ۱۳۹۳: ۱۹۵). اعمالی که در سال های بعدی زندگی جرم تلقی می شوند و نام توهین، تهمت، افتراء، تهدید و بزه را به خود می گیرند، در کودکی، تحت عنوان الفاظ ناپسند، دروغ گویی، پرخاشگری، حسادت، دزدی و ناهنجاری های رفتاری تعبیر می شوند.

به عقیده سعدی، تربیت اخلاقی باید از همان آغاز کودکی شروع شود، زیرا اگر خوی بد در نفس آدمی استقرار یابد، به آسانی نمی توان آن را پاک ساخت، نسلی که در کودکی با قوانین اخلاقی آشنایی پیدا کند و این هنجارها جزو شاکله و شخصیت وی شوند، در بزرگسالی کمتر مرتکب خطا می شود (بهشتی، فقیهی، ابوجعفری و اعرافی، ۱۳۸۸، ج ۴: ۵۱). تربیت در آدمی خاصیت تراکمی دارد و وقتی کسی تربیت شده باشد، تأثیر این تربیت به خود او محدود نمی شود و می تواند اطرافیان فرد را نیز تحت



با پرخاشگری نمی‌تواند به خواسته خود برسد و این راه، تنها راه رسیدن به هدف نیست. مثلاً کودکی که با بیغ و داد و فریاد می‌خواهد وسیله‌ای را از کودک دیگری بگیرد، در مواجهه با نتایج عمل، نباید به نتیجه غیراخلاقی خود دست یابد. باید به کودک آموخت که می‌تواند با درخواست مؤدبانه، آن وسیله را برای لحظاتی امانت بگیرد. پرخاشگری از نظر **محقق نراقی**، یکی از موانع تربیت اخلاقی است، زیرا افراد پرخاشگر از گفتار و رفتار ناپسند اجتناب نمی‌کنند (همان، ص ۲۳۰ و ۲۳۱).

● **۳. دزدی:** از نظر لغت به معنی مال و ثروت دیگری را به صورت پنهان و غیرمشروع و بدون اجازه مالک آن، صاحب شدن است. دزدی به هر صورتی که انجام گیرد، باعث تضییع حقوق دیگران می‌شود (همان، ص ۱۰۸). در تحول اخلاقی و تربیتی کودک، داوری اخلاقی درباره کودک غالباً بر پایه نتیجه مادی عمل است تا انگیزه‌های آن عمل (منصور، ۱۳۹۳: ۲۰).

● **۴. تهمت‌زدن:** به معنی نسبت دادن امری غیرواقع به دیگری و یا بدگمانی است. کودک باید آگاه شود که تهمت‌زدن به دیگران موجب بی‌اعتمادی، بی‌توجهی و برهم‌خوردن دوستی و محبت دیگران نسبت به او و آسیب به دیگران خواهد شد و ممکن است، تهمت‌زدن موجب آسیب‌دیدن خود او نیز بشود.

جمع‌بندی

سخت‌گیری یا بداخلاقی مربیان و یا تهدید کودک به زندانی کردن وی



تأثیر قرار دهد (شکوهی، ۱۳۹۳: ۴۹). یعنی کودک می‌تواند بر دوستان خود نیز تأثیر بگذارد. لذا مربی در یادگیری قوانین اخلاقی و کاهش و حذف ناهنجاری‌های رفتاری نقش بسزایی دارد. موفقیت مربی در گروه موقع‌شناسی اوست و موفقیت او را از روی نوع فعالیت ذهنی و جسمی که در کودک نوآموز برمی‌انگیزد، می‌توان سنجید (همان، ص ۱۳۷).

ناهنجاری‌های اخلاقی و رفتاری

● **۱. دروغ‌گویی:** دروغ‌گویی یکی از رفتارهای منفی اجتماعی و عبارت است از خبر دادن از چیز یا چیزهایی، خلاف آنچه هست که خود یکی از موانع تربیت اخلاقی است. کودک باید آگاه شود که دروغ‌گویی موجب بی‌اعتمادی، بی‌توجهی و برهم‌خوردن دوستی و محبت دیگران نسبت به او خواهد شد و ممکن است، دروغ‌گفتن موجب آسیب دیدن او شود (بهشتی، فقیهی، ابوجعفری و اعرافی، ۱۳۸۸، ج ۴: ۲۴۸). کودک تا حد بسیاری در رفتارهای خود از والدین و افراد خانواده تقلید می‌کند. در خانواده‌ای که والدین و دیگر اعضای آن همواره دروغ می‌گویند، نمی‌توان انتظار داشت کودکی راست‌گو تربیت شود (شفیع‌آبادی، ۱۳۷۲: ۹۸).

● **۲. پرخاشگری:** به معنی ستیزه‌جویی و جنگ‌طلبی و رفتار تند و خشن است و برای توصیف حالت‌های عاطفی متفاوت، از رنجش عادی تا غلیظ، و غضب شدید به کار می‌رود. یکی از رایج‌ترین واکنش‌های کودک نسبت به ناراحتی‌ها و ناکامی‌هاست که به منظور صدمه‌رساندن به دیگران، کسب پاداش، ارضای نیازها یا رفع موانع انجام می‌شود (همان، ص ۸۸). بنابراین در روش مواجهه با نتایج اعمال، کودک باید به این نتیجه برسد که



صورت پذیرد. در دوره پیش‌دبستانی رشد اجتماعی و ذهنی سرعت می‌یابد و کودک باید در ابعاد ذهنی، اجتماعی، عاطفی و اخلاقی، توسط افراد دارای صلاحیت راهنمایی و آموزش داده شود (همان، ص ۱۲-۱۱).

۵. با رفتار به کودک بیاموزید که گفتن واقعیات به هر صورتی که باشد مقبول است و موجبات تنبیه و آزار کودک را فراهم نخواهد آورد. اگر کودک در عمل پی ببرد که والدین و مربیان او را برای دروغ‌گویی تشویق و برای راست‌گویی تنبیه نمی‌کنند، به تظاهر در رفتار و جعل واقعیت نخواهد پرداخت. برای جلوگیری از دروغ‌گویی کودک ارزش راست‌گفتن را به کودک نشان دهید و امکان بیان آزادانه احساسات را برای کودک فراهم آورید.

۶. از کودک انتظار و توقع بیش‌ازحد نداشته باشید و او را با کودکان دیگر مقایسه نکنید. کودک را نسبت به خودش و پیشرفت‌های اخلاقی، اجتماعی و مهارتی خودش مقایسه کنید. کودک را تهدید نکنید که اگر فلان کار را نتوانی انجام بدهی، فلان بلا را بر سرت می‌آورم و یا تو را از چیزی محروم می‌کنم. یا اینکه اگر کودک خلافی را مرتکب شد، به وی اصرار نوزید که او این کار را انجام نداده است، بلکه دیگری مثلاً همسایه یا دوست یا برخی موجودات خیالی مسبب آن بوده‌اند. زیرا در این حالت کودکان دروغ‌گویی، تهدید و تهمت‌زدن به دیگران را از والدین و بزرگ‌ترها و مربیان می‌آموزند و این رفتارها در بزرگسالی عواقب بسیار خطرناکی را دربر دارد (همان، ص ۱۰۲-۱۰۰).

منابع

۱. ای شافر، چارلز و دیگرونیمو، ترزافوی (۱۳۷۸). بچه‌های خوب، عادت‌های بد. ترجمه میرمحی‌الدین گلباز. انتشارات همشهری، تهران.
۲. باقری، خسرو (۱۳۸۸). نگاهی دوباره به تربیت اسلامی (ج ۱). انتشارات مدرسه. تهران.
۳. بهشتی، محمد؛ فقیهی، علی‌نقی؛ اعرافی، علیرضا (۱۳۸۸). آرای دانشمندان مسلمان در تعلیم و تربیت و مبانی آن (ج ۴). انتشارات سمت و پژوهشگاه حوزه و دانشگاه. تهران.
۴. تقی پور ظهیر، علی (۱۳۸۲). اصول و مبانی آموزش و پرورش. انتشارات دانشگاه پیام نور، تهران.
۵. شفیع‌آبادی، عبدالله. (۱۳۷۳). راهنمایی و مشاوره کودک. انتشارات سمت. تهران.
۶. شکوهی، غلامحسین (۱۳۹۳). مبانی و اصول آموزش و پرورش. انتشارات آستان قدس رضوی. مشهد. چاپ سی و سوم.
۷. لطف‌آبادی، حسین (۱۳۸۶). روان‌شناسی تربیتی. انتشارات سمت. تهران.
۸. کدیور، پروین (۱۳۹۲). روان‌شناسی تربیتی. انتشارات سمت. تهران.
۹. منصور، محمود (۱۳۹۳). روان‌شناسی ژنتیک. انتشارات سمت. تهران.

در قسمتی از آموزشگاه، تکلیف‌های سخت و زیاد آموزشگاهی، فعالیت‌های ورزشی سخت، مشاخره‌های بزرگ‌ترها، سرکشی و بازرسی والدین و نظایر آن می‌تواند برای کودک فوق‌العاده تنش‌آفرین باشد (شفیع‌آبادی، ۱۳۷۳: ۲۹ و ۷۸) و او را ناگزیر کند، به رفتارهای ناهنجار و غیراخلاقی، نظیر دروغ‌گویی، پرخاشگری، حسادت، دزدی و ناهنجاری‌های رفتاری دست بزند. برخی از این رفتارها در صورت ادامه یافتن تا سنین بزرگسالی، عواقب عاطفی، اجتماعی، اخلاقی و جسمی برای فرد ایجاد می‌کند (لطف‌آبادی، ۱۳۸۶: ۲۶۸).

لازم به ذکر است، کودک پیش‌دبستانی با توجه به میزان رشد ذهنی، امور را بر اساس پیامدها و نتایج تفسیر می‌کند. لذا تشویق و تنبیه در تنظیم رفتار اخلاقی او نقش مهمی دارد. یعنی کودکان پیش‌دبستانی اعمال خود را بر پایه اجتناب از مجازات و دستیابی به پاداش انجام می‌دهند و والدین و مربیان به‌عنوان اولین الگوهای رفتاری برای کودکان، نقش مهمی را در تکوین شخصیت کودک ایفا می‌کنند (شفیع‌آبادی، ۱۳۷۳: ۲۹). لذا در به‌کارگیری روش مواجهه با نتایج اعمال، علاوه بر اینکه کودک نتیجه طبیعی رفتار خود را می‌بیند، باید توجه داشت نتایجی که ما برای کودک رقم می‌زنیم، بار تربیتی دارد و نباید موجب تکرار خطا شود. مثلاً کودک برای به‌دست‌آوردن یک لباس شبیه به لباس دوستش، لباس خود را با قیچی پاره می‌کند. در این حالت رسیدن به لباس موردنظر، باعث تکرار رفتار خطا می‌شود.

پیشنهادهای

راه‌های مقابله با رفتار و گفتار نامطلوب و هنجارشکنی نوآموزان در کلاس

۱. در شروع کار و ابتدای سال تحصیلی، مربی هنجارها و قوانین کلاس را برای بچه‌ها مطرح می‌کند و به آن‌ها قوانین تعهد را نشان می‌دهد؛ مثل رعایت نوبت در گفتار و رفتار، با اجازه صحبت کردن و قطع نکردن حرف دیگران، رعایت بهداشت، احترام به مربی و دوستان، کمک به دوستان، و صحبت کردن به جای دعای لفظی و عملی (کدیور، ۱۳۹۳: ۳۱۸).

۲. سپردن مسئولیت به کودک، آگاه کردن او از اینکه اعمال پرخاشگرانه تنها راه رسیدن به هدف نیست، آشناساختن او با حقوق دیگران و کمک به او برای رعایت قوانین، آگاه کردن کودک از زشتی و ناپسندبودن رفتار پرخاشگرانه، آموزش رفتارهای پسندیده و نیکو به کودک، و تشویق او به انجام این رفتارها، و شرکت در فعالیت‌های گروهی (شفیع‌آبادی، ۱۳۷۳: ۹۱).

۳. برخی از قوانین در این دوره، طی آموزش مفاهیم به کودک آموزش داده می‌شوند و مربی باید به آن‌ها توجه کند؛ مثل رعایت نوبت دیگران، شیوه عبور از خیابان، احترام به دیگران و ...

۴. روش مواجهه با نتایج اعمال باید متکی به احترام به کودک، خودشناسی و آگاهی صحیح کودک از توانایی‌ها و محدودیت‌هایش



خانواده، مربیان اول کودک

مقدمه

بنیان‌های دانش، مهارت و نگرش از دوره پیش‌دبستانی شکل می‌گیرند و اهمیت و ضرورت آن‌ها برای خاص و عام پذیرفته شده است. پس لازم است هر تحول و نوآوری آموزشی را از سال‌های اولیه کودکی مورد توجه قرار دهیم و برنامه‌ریزی برای دوران کودکی و بعد از آن را بر پایه و بنیان قوی بنا نهیم. از طرف دیگر، آموزش و پرورش پیش‌دبستانی و مراقبت در سال‌های اولیه کودکی، در دهه گذشته به‌نحو عمیق و بارزی تغییر کرده است تا جایی که می‌توان گفت در وضعیت کنونی، آموزش‌های کودکان با آنچه در گذشته وجود داشته و نیز دیدگاه‌هایی که در مورد قابلیت‌ها و توانمندی‌های آنان مطرح بوده، تفاوت‌های بسیار عمده‌ای به وجود آمده است.

امروزه عبارت «ابتدا باید به کودکان فکر کرد و برنامه‌های آنان را سرلوحه کار قرار داد»، جایگاه ویژه‌ای یافته است. به همین دلیل در این سال‌ها، آشنا کردن مربیان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت کودک و به‌خصوص والدین با آرای اندیشمندان و مفهومی‌های تربیتی از اهمیت روزافزونی برخوردار شده است.

امروزه آموزش در دوره پیش از دبستان بیش از گذشته مورد توجه و مد نظر است. افزایش روزافزون متقاضیان آموزش‌های این دوره، نیاز والدین شاغل و نیاز جامعه، ضرورت تهیه برنامه‌های کیفی و غنی را برای این دوره نشان می‌دهد. نتایج تحقیقات بیانگر تأثیر برنامه‌های غنی و برنامه‌ریزی آموزشی و درسی مطلوب برای گروه‌های سنی متفاوت کودکان این دوره هستند. مهم‌تر اینکه نتایج تحقیقات مؤید ضرورت سرمایه‌گذاری بیشتر برای آموزش بهتر و برنامه‌های کیفی به‌منظور کسب موفقیت‌های بیشتر کودکان در سال‌های تحصیلی بعد از گذراندن دوره پیش از دبستان است.

کلیدواژه: تربیت کودک، خانواده، مهارت، نگرش، دوره پیش‌دبستانی

نقش خانواده در تربیت کودکان پیش دبستانی

● **پستالوژی** در آموزش کودکان، به نقش خانواده و به ویژه مادر، اهمیت فراوان می‌داد. او عقیده داشت، همان گونه که مادر به کودک خود اولین غذای مادی را می‌دهد، خداوند به او قدرت داده است اولین تغذیه روحی او را نیز برعهده بگیرد. وی می‌گوید: «من فکر می‌کنم، برای کودک بسیار زیان بار است که در سنین طفولیت از خانواده جدا شود و با روش مصنوعی مدرسه‌ها آموزش ببیند. به زودی زمانی فرا خواهد رسید که روش‌های آموزشی به قدری ساده می‌شوند که هر مادری نه فقط قادر خواهد شد کودکان را بدون کمک و یاری دیگران آموزش دهد، بلکه به طور هم‌زمان به آموزش خود نیز بپردازد.»

پستالوژی که آغاز تعلیم و تربیت را از بدو تولد می‌دانست، دوری کودکان را از خانه و دامن مادر در سال‌های نخستین زندگی جایز نمی‌دانست. موضوع دیگر اینکه او غالباً سعی می‌کرد در ذهن کودکان تصویری از یک خانواده و کانون گرم، ساده، خوش‌حال و سرشار از محبت را تجسم کند.

در الگوی پیش از دیستان «بانک استریت» (آمریکا) توصیه شده است: والدین ارتباط مطلوب و مناسبی با مراکز پیش دبستانی و مربیان داشته باشند و به طور داوطلبانه در بخش‌هایی از امور اجرایی همکاری کنند. همچنین در مراسم، جشن‌ها و یا نمایش‌های کودکان شرکت کنند و ضمن همراهی و همکاری با کودکان و مربیان آن‌ها، خود نیز با یکدیگر مرتبط شوند. والدین از طریق ارتباط با مربیان فرزندان خویش، از فعالیت‌ها و میزان رشد کودکانشان اطلاع می‌یابند و از آموزش‌های مورد نیاز بهره‌مند می‌شوند.

در الگوی **رجیو امیلیا** (ایتالیا)، علاوه بر شرکت والدین در مدیریت مراکز، فرصت‌های اصلی برای مشارکت والدین در امور مراکز در سال تحصیلی به صورت زیر فهرست‌بندی شده‌اند:

● **جلسه‌های هر کلاس به طور جداگانه:** مربیان هر کلاس در ملاقات با والدین، درباره مسائل همان کلاس و گروه کودکان با آن‌ها مشورت می‌کنند و در مورد آنچه در کلاس اتفاق افتاده است، توضیح

می‌دهند. بهتر است جلسه در ساعتی برگزار شود که اغلب والدین بتوانند در آن شرکت کنند. این گونه جلسه‌ها حداقل پنج یا شش بار در سال باید برگزار شوند.

● **جلسه‌های گروه‌های کوچک:** ملاقات مربیان با تعداد کمی از خانواده‌ها انجام می‌شود. چنین ملاقات‌هایی به مربیان امکان می‌دهد به طور خصوصی تری درباره مسائل خانواده‌ها و کودکان با والدین بحث و گفت‌وگو کنند. برگزاری این جلسه‌ها بهتر است طوری برنامه‌ریزی شود که مربیان در سال یک بار با هر خانواده جلسه داشته باشند.

● **جلسه‌ها مربوط به یک موضوع:** این جلسه‌ها به وسیله اولیا و مربیان برگزار می‌شوند و همه کسانی که به موضوع خاصی که جلسه برای آن برگزار شده است، علاقه‌مند باشند، می‌توانند در آن شرکت کنند. همه حاضران می‌توانند در بحث‌ها شرکت کنند و به تبادل نظر بپردازند.

● **جلسه با متخصصان:** به شکل سخنرانی یا بحث و میزگرد برگزار می‌شود. مقصود از برگزاری این جلسه‌ها بالا بردن سطح آگاهی عمومی نسبت به مسائل کودکان، کتاب‌های کودک و این قبیل موارد است.

● **جلسه‌های کار:** در چنین جلسه‌هایی، مربیان و والدین برای توسعه فضای آموزشی، تجهیز مدرسه و اموری از این دست با هم گفت‌وگو می‌کنند.

● **آزمایشگاه‌ها:** جلسه‌هایی عملی هستند که طی آن‌ها والدین در کنار مربیان با فونونی مانند «کار حجمی با کاغذ» (اوربگامی) و «ساختن عروسک خیمه‌شب‌بازی» آشنا می‌شوند.

● **تعطیلات و جشن‌ها:** فعالیت‌هایی گروهی هستند که در آن‌ها کودکان، والدین، پدر بزرگ‌ها و مادر بزرگ‌ها، دوستان و شهروندان شرکت دارند؛ مثل جشن‌های فصلی، جشن تولد بچه‌ها و ...

● **سایر جلسه‌های ممکن:** سفرهای شهری، گردش‌های جمعی (پیک‌نیک‌ها)، تعطیلات کوتاه در کنار دریا و یا «یک روز در مدرسه». در برنامه یک روز در مدرسه والدین کودک می‌توانند تمام آن روز را با فرزندان‌شان و در کلاس او بگذرانند.



نتیجه‌گیری

۱. به کودک نه مانند یک انسان کامل و بزرگسال، بلکه صرفاً باید به عنوان یک کودک نگریست.
۲. در هر سن از کودک عمل‌ها و حرکتهایی سر می‌زند که برای آن سن عادی و طبیعی است. آموزش و پرورش باید همان حرکات را دنبال و از آن‌ها استفاده کند.
۳. برای طرح هر مسئله و یادگیری هر مطلب ساعت و زمان مناسبی هست. سن معینی برای تحصیل علوم، سن خاصی برای رعایت آداب و رسوم اجتماعی، موقع خاصی برای داستان‌ها و قصه‌ها، و زمان معینی هم برای رسیدن به مفهوم خداوند و درک خالق وجود دارد. لذا والدین و مربیان در زمینه مسائل تربیتی نباید عجله کنند.
۴. نقش مربی نقش راهنما و هدایت‌کننده است؛ به‌طوری که مربی در درجه اول باید دوست و رفیق کودک باشد.
۵. بچه‌ها از طریق بازی بهتر می‌توانند یاد بگیرند. به‌علاوه، درس دادن در فضاهای طبیعی با اشیای واقعی جذابیت بیشتری برای کودکان دارد.

۶. تربیت یا آموزش و پرورش کودکان باید با هدف شکوفاکردن رشد طبیعی آن‌ها صورت گیرد. بنابراین برنامه درسی در مرحله اولیة کودکی باید کودک‌محور و بر پایه طبیعت و علاقه‌های کودکان استوار باشد.
۷. هر کودک فردیت خاص خود را داراست که باید مورد احترام قرار گیرد. لذا باید به تفاوت‌های فردی کودکان توجه ویژه‌ای داشت.
۸. بازی در جریان کار و آموزش کودکان یکی از بهترین و حیاتی‌ترین روش‌ها برای یادگیری کودکان است. بازی عاملی است که از طریق آن، کودک به توازن، تعادل، و رشد یکپارچه و هماهنگ می‌رسد. بنابراین بازی وسیله‌ای مناسب برای ارائه پیام آموزش و پرورش در دوره پیش از دبستان است و در برنامه روزانه کودکان باید به بازی توجه اساسی داشت.
۹. کودکان در درجه اول از طریق تجربه حسی، مانند لمس کردن، بو کردن، چشیدن، دیدن و گوش دادن اطلاعات را فرا می‌گیرند.
۱۰. بچه‌ها از کار کردن لذت می‌برند و غرور به دست می‌آورند. آن‌ها کارهای واقعی را با اسباب‌بازی‌هایشان انجام می‌دهند.

منابع

۱. آقازاده، احمد (۱۳۹۹). آموزش و پرورش تطبیقی. انتشارات سمت. تهران.
۲. حبیبی، پریسا و احمدی قراچه، علیمحمد (۱۴۰۰). الگوهای جهانی آموزش پیش از دبستان. انتشارات سروش. تهران.
۳. عصاره، علیرضا (۱۳۹۹). مطالعات تطبیقی آموزش و پرورش دوره اول متوسطه در کشورهای منتخب. انتشارات یادواره کتاب. تهران.
۴. کاکیا، لیدا (۱۳۹۹). «بررسی تأثیر آموزش قبل از دبستان بر درک مطلب و سرعت خواندن در پایه اول ابتدایی مدرسه‌های قم». پایان‌نامه دوره دکترا (چاپ نشده). دانشگاه علامه طباطبائی. تهران.
۵. کورنیس، اودری (۱۳۹۸). برنامه درسی برای کودکان پیش‌دبستانی. ترجمه محمد اطهری. انتشارات محراب قلم. تهران.
۶. مفیدی، فرخنده (۱۳۹۹). مبانی آموزش و پرورش در دوره پیش از دبستان. انتشارات سمت. تهران.



بازی و رشد همه جانبه کودک



اشاره

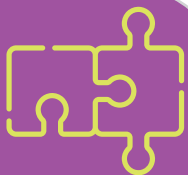
امروزه رواج زندگی ماشینی، آپارتمان نشینی و پیشرفت فناوری، بیشتر افراد جامعه به ویژه کودکان را به کم تحرکی محکوم کرده است. گسترش بازی های رایانه ای نیز باعث شده است، حتی کودکان چهار تا شش ساله نیز بیشتر وقت خود را در این زمینه صرف کنند و فرصت انجام فعالیت های بدنی از آن ها گرفته شود. کودکان در این دوره سنی در دوره رشد طلایی حرکتی قرار دارند و فعالیت بدنی و بازی نقش چشمگیر و مهمی در سلامت جسمی و روانی آن ها دارد.

کلیدواژه ها: آپارتمان نشینی، کم تحرکی، کودکان، سلامت جسمی و روانی، رشد طلایی

فعالیت بدنی مجموعه کارها و فعالیت هایی است که کودکان با انجام آن ها انرژی خود را تخلیه می کنند. بیشتر فعالیت های بدنی و ورزش کودکان اصولاً در قالب بازی انجام می شود. دلیل اینکه فعالیت بدنی کودکان در سنین پایین باید در قالب بازی انجام شود، این است که تأثیری مستقیم بر روحیات کودک دارد. به طور کلی، به هر گونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدف دار که به شکل گروهی یا فردی انجام پذیرد و موجب کسب لذت و ارضای نیازهای کودک شود، بازی گفته می شود. بازی فعالیتی لذت بخش است و نقش مهمی در رشد و توسعه مهارت های ضروری کودک ایفا می کند.

بازی یکی از نیازهای کودک است که ضمن سرگرمی، او را برای ورود به زندگی واقعی آماده می سازد. در واقع بازی مؤثرترین راه یادگیری برای کودک است و جبران آن با سایر روش ها امکان پذیر نیست. در بازی کودک فرصت پیدا می کند نیروهای بالقوه خود را به نیروهای بالفعل تبدیل کند و تحت راهنمایی های مناسب بر یادگیری خود بیفزاید

رشد همه جانبه کودکان در شش سال اول زندگی از حساسیت بسیار برخوردار است. زیرا رشد مهارت های شناختی، سلامت عاطفی، و سلامت جسمی و روانی در این سال ها، پایه های اساسی موفقیت در بزرگسالی را بنا می کند. اگرچه یادگیری در تمام دوران زندگی ادامه دارد، اما سرعت یادگیری در سال های نخست کودکی، بسیار بیشتر است. امروزه ثابت شده است کودکانی که به اندازه کافی و به درستی بازی نمی کنند از رشد ذهنی مناسب و رشد اجتماعی درست بی بهره

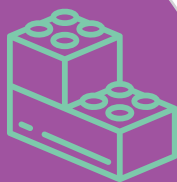




در رشد ذهنی مؤثر است. این مهارت‌های حرکتی باعث پرورش ذهن نیز می‌شوند. فعالیت بدنی و بازی جریان خون را در تمامی قسمت‌های بدن، از جمله مغز افزایش می‌دهد و افزایش خون سرشار از اکسیژن در مغز سبب می‌شود که تمرکز، سرعت، تفکر و استدلال بهبود یابد. یافته‌های حاصل از پژوهش‌ها نشان می‌دهند کودکانی که به فعالیت بدنی و بازی عادت دارند، از عملکرد تحصیلی بهتری برخوردارند. محققان نشان داده‌اند فعالیت بدنی برای فعالیت مغز مفید است و باعث افزایش تمرکز و یادگیری بهتر می‌شود. فعالیت بدنی و بازی در تقویت خلاقیت و تفکر خلاق نیز تأثیر مثبت دارد.

فایده‌های عاطفی و احساسی

فعالیت بدنی برای سلامت روانی کودک مفید است. فعالیت بدنی به کودکان امکان می‌دهد با ایجاد اعتماد به نفس، مدیریت اضطراب و افسردگی، و افزایش عزت نفس و مهارت‌های شناختی، دید بهتری نسبت به زندگی داشته باشند. علاوه بر این، کودکانی که ورزش می‌کنند، به دلیل افزایش ترشح اندورفین، شادتر هستند. کودکان از طریق بازی ترس‌ها، احساس‌ها و نگرانی‌های خود را بیان و در بسیاری از موارد مشکلات خود را حل می‌کنند. از طریق بازی استقلال، شجاعت و مدیریت هیجان‌ها در کودکان تقویت می‌شود. کودکانی که بازی و فعالیت بدنی بیشتری دارند، از عزت نفس بالاتر و انعطاف رفتاری بیشتری برخوردار خواهند بود.



هستند. بازی برنامه‌ای متعادل و فرایندمحور فراهم می‌آورد که همه هدف‌های رشدی را تحقق می‌بخشد و به ارتقا و پیشرفت همه جنبه‌های رشد، مانند مهارت‌های جسمانی، شناختی، عاطفی و اجتماعی کمک می‌کند.

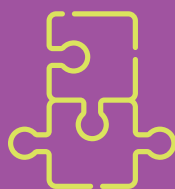
فایده‌های جسمانی

بازی و فعالیت بدنی به تکامل جسم، تقویت عضله‌ها، استحکام استخوان‌ها و افزایش هماهنگی عصبی عضلانی در کودکان منجر می‌شود. پیشرفت کودکان در حرکات درشت، مانند دویدن، پریدن، لی‌لی کردن و با توپ بازی کردن، به تقویت نیاز دارد و فعالیت بدنی و بازی وسیله‌ای است که با آن مهارت‌های حرکتی و بنیادین کودکان تقویت می‌شود. تقویت مهارت‌های حرکتی ظرف در حین بازی‌ها، افزایش استقامت عضلانی، بهبود عملکرد دستگاه (سیستم) قلبی - عروقی و تنفسی، تقویت دستگاه ایمنی، افزایش جابجایی، انعطاف‌پذیری بدن، و تناسب اندام و پیشگیری از چاقی و عوارض مرتبط با آن، از دیگر فایده‌های مهم بازی و فعالیت بدنی هستند.



فایده‌های ذهنی و شناختی

فعالیت‌های حرکتی و بازی‌های هدفمند بستری مناسب برای تمرین و تکرار برخی از مفاهیم ذهنی و شناختی هستند. بازی به افزایش دانش و توانایی‌های کودکان در حل مسئله‌ها و حتی تکامل زبان منجر می‌شود. تناسب در حرکت‌ها و به کارگیری اعضای بدن به‌طور هم‌زمان



فایده‌های اجتماعی

بازی در رشد اجتماعی کودکان تأثیر چشمگیری

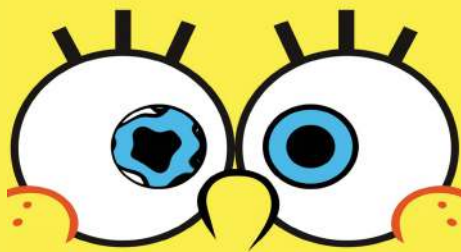
دارد و موجب تقویت مهارت‌های ارتباطی آن‌ها می‌شود.

کودکان از طریق بازی و فعالیت بدنی همکاری و تعامل را یاد می‌گیرند. آن‌ها در بازی به قوانین و مقررات احترام می‌گذارند، روابط دوستانه برقرار می‌کنند و مشارکت اجتماعی را می‌آموزند. از طریق بازی و فعالیت بدنی، مهارت‌های ارتباطی و مذاکره، و احساس همدلی و صمیمیت در کودکان تقویت می‌شود.

در پایان تأکید می‌کنیم، کودکان برای رشد سالم فکری و جسمانی خود، به تحرک، فعالیت بدنی و بازی نیاز دارند. آن‌ها برای انجام فعالیت بدنی، به الگو، مشوق و ابزار نیاز دارند. بنابراین باید با افزایش آگاهی و شناخت فایده‌های فعالیت بدنی، زمینه‌های لازم و زمان کافی را برای بازی و فعالیت کودکان فراهم کرد تا آن‌ها در بستری مناسب و سازمان‌یافته رشد و تکامل یابند.

منابع

1. Barbosa, S. C., & Oliveira, A. R. D. (2016). Physical activity of preschool children: A review. *Physiother Rehabil*, 1(111), doi:10.4172/2573-0312.1000111.
2. Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (1998). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. Boston: McGraw-Hill.
3. Magill, R. A., & Anderson, D. I. (2007). *Motor learning and control: Concepts and applications* (Vol. 11). New York, NY: McGraw-Hill.
4. Pate, R. R., Brown, W. H., Pfeiffer, K. A., Howie, E. K., Saunders, R. P., Addy, C. L., & Dowda, M. (2016). An intervention to increase physical activity in children: A randomized controlled trial with 4-year-olds in preschools. *American Journal of Preventive Medicine*, 51(1), 12-22.
5. Schmidt, R. A., & Wrisberg, C. A. (2008). *Motor learning and performance: A situation-based learning approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
6. Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S. L., Hopkins, E., ... & Zosh, J. (2017). *The role of play in children's development: A review of the evidence*. Billund, Denmark: LEGO Fonden.



ایست!

کدام پویانمایی؟!

اشاره

این مقاله با هدف بررسی اثرات تماشای «پویانمایی» (انیمیشن) بر کودکان، تحلیل پویانمایی باب اسفنجی و نقاط ضعف آن، و ارائه راهکارهای مؤثر به منظور کاهش اثرات منفی تماشای پویانمایی تنظیم شده است. این «مجموعه پویانمایی» برای برقراری انواع روابط اجتماعی الگوهای رفتاری معرفی می‌کند و خشونت، بی‌احترامی به دیگران، و رفتارهای غیراخلاقی و غیرقانونی را نیز در معرض دید بینندگان قرار می‌دهد. همچنین در این پویانمایی از نمادهای غیرکلامی برای انتقال پیامها بسیار استفاده شده است. این مجموعه از انواع نمادها در جهانی کردن هویت تمدن غربی بهره گرفته است، به طوری که بیننده هر جای دنیا که باشد، با فرهنگ آمریکایی کاملاً ارتباط برقرار می‌کند.

کلیدواژه‌ها: پویانمایی، نماد، باب اسفنجی، سبک زندگی، هویت، فرهنگ آمریکایی



امروزه مجموعه‌های پویانمایی به یکی از محبوب‌ترین و پر تماشاگرترین برنامه‌های کودکان و نوجوانان تبدیل شده‌اند. پیشرفت دستگاه‌های نمایش خانگی و گسترش شبکه‌های تلویزیونی، ویدئویی، ماهواره‌ای و اینترنت نیز این فرصت را فراهم آورده است که کودکان به‌دفعات این برنامه‌ها را تماشا کنند.

باب اسفنجی یکی از این مجموعه‌های پویانمایی است که در سال‌های اخیر به عنوان برنامه مورد علاقه کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان به نمایش درآمده است و میلیون‌ها نفر در دنیا بیننده آن هستند. شخصیت‌های خیالی مجموعه در دنیای زیر دریا داستان‌هایی را با موضوع‌های اجتماعی و فرهنگی رقم می‌زنند. این پویانمایی ساخته شرکت «تیکلودین» در کشور آمریکا و کارگردان آن **استافن هیلینبرگ** است.

پیامدهای تماشای پویانمایی

۱. **باعث توسعه مهارت‌های زبانی کودک می‌شود:** بچه‌ها با تماشای پویانمایی با زبان‌های گوناگون آشنا می‌شوند و رشد مهارت‌های

زبانی در آن‌ها بهبود می‌یابد. مثلاً دیدن پویانمایی‌های جذاب به زبان مادری، در یادگیری بهتر زبان، بهبود تلفظ و همچنین نحوه صحبت کردن، به کودکان کمک می‌کند.

۲. رشد شناختی کودک را افزایش می‌دهد: یکی از اثرات پویانمایی روی کودکان رشد مهارت‌های شناختی آن‌هاست. چراکه دیدن پویانمایی مناسب می‌تواند باعث رشد استدلال و منطق، پردازش شنیداری و دیداری، و همچنین بالا رفتن توجه بچه‌ها شود.

۳. خلاقیت کودک را افزایش می‌دهد: تماشای پویانمایی به تقویت خلاقیت و تخیل کودکان کمک می‌کند. آن‌ها می‌توانند از این طریق به ایده‌های جدیدی که از پویانمایی‌ها الهام می‌گیرند، فکر کنند و داستان‌های متنوعی خلق کنند یا کارهای هنری انجام دهند.

۴. به یادگیری بصری و شناخت رنگ‌ها در کودک کمک می‌کند: یکی از مهم‌ترین فایده‌های پویانمایی برای کودکان یادگیری بصری و شناخت رنگ‌هاست. کودکان با دیدن پویانمایی و فیلم‌های رنگارنگ، چیزهای زیادی را می‌آموزند. همچنین تماشای این رنگ‌های جذاب باعث تشخیص صحیح تفاوت رنگ‌ها در بچه‌ها می‌شود.

۵. باعث افزایش وفاداری در کودک می‌شود: با توجه به اینکه در پویانمایی‌ها، شخصیت‌ها با خانواده و دوستانشان زندگی می‌کنند و نسبت به هم وفادار هستند، تماشای این رفتارها می‌تواند روی ذهن بچه‌ها اثر مثبت بگذارد و وفاداری و درست رفتار کردن با پدر و مادر را به آن‌ها بیاموزد.

آثار منفی تماشای پویانمایی در کودکان

۱. تشویق کودک به خشونت و پرخاشگری: کودک با تماشای پویانمایی‌هایی که در آن‌ها خشونت به تصویر کشیده شده است، تشویق می‌شود در زندگی واقعی هم این رفتارها را از خود نشان دهد. زیرا تحت تأثیر آن‌ها تصور می‌کند که چون کسی آسیب نمی‌بیند یا احساس درد نمی‌کند، پس این رفتار اشکالی ندارد.

۲. گسترش رفتارهای بی‌قاعده و نبود احساس همدلی در کودک: برخی پویانمایی‌ها می‌توانند رفتارهای ضداجتماعی و پیام‌های نامناسب را به کودکان بیاموزند و با دیدن آن‌ها کودک یاد می‌گیرد در برابر والدین خود رفتارهای بی‌ادبانه داشته باشد یا اینکه به حرف بزرگ‌ترها گوش ندهد.

۳. آموزش الگوهای نامناسب به کودک: بچه‌ها همواره دوست دارند از شخصیت‌های محبوب پویانمایی برای خودشان قهرمان‌سازی کنند و در زندگی واقعی هم دلشان می‌خواهد مثل آن‌ها رفتار کنند. اما متأسفانه نقش‌های منفی که قهرمان اصلی کودکان هستند، معمولاً رفتارهای مخرب و عادت‌های نادرست را به بچه‌ها می‌آموزند که در نتیجه آن می‌بینیم کودک رفتارهای بی‌قاعده، خلاف قانون و آسیب‌زننده از خود

نشان می‌دهد که گاهی موجب طرد او از محیط‌های اجتماعی می‌شود.

۴. سبک زندگی کم‌تحرک و بروز مشکلات جسمانی در کودک: با توجه به اینکه کودکان ساعت‌های زیادی را صرف نشستن جلوی تلویزیون و تماشای پویانمایی می‌کنند، ممکن است مشکلات متفاوتی برای سلامتی آن‌ها به وجود بیاید که در این زمینه می‌توان به کم‌تحرکی، چاقی و اضافه وزن، تنبلی چشم یا ضعیف شدن آن، عادت‌های نادرست غذایی، کمبود ویتامین‌ها و مواد مغذی در بدن کودک و ... اشاره کرد.

باب اسفنجی ابزاری برای ترویج فرهنگ غرب در میان کودکان ایرانی در سال‌های اخیر پویانمایی‌های غربی، به‌خصوص باب اسفنجی، با غفلت خانواده‌ها و مسئولان، به بهترین ابزار دشمنان برای تضعیف ارزش‌های اسلامی در کودکان ایرانی تبدیل شده است. این پویانمایی به ظاهر زیبا و دلنشین توانسته است، بدون ایجاد حساسیت، در قالب موجودات دریایی، فرهنگ و تفکرهایی را با محتوای غربی بین کودکان ایرانی نفوذ دهد.

در ادامه به برخی از آن‌ها اشاره می‌شود:

● حذف خانواده و نقض مؤلفه‌های سبک زندگی سالم: در پویانمایی باب اسفنجی چیزی به نام خانواده وجود ندارد و واحد اجتماعی آن فرد است. این موضوع به آسیب‌دیدن بنیان خانواده منجر می‌شود. در بخش‌هایی از آن نیز که در بازار موجود است، سبک زندگی خاصی تبلیغ می‌شود که البته پویانمایی پخش‌شده در شبکه پویا از این نظر نظارت شده است. در این پویانمایی همه شخصیت‌ها به‌تنهایی زندگی می‌کنند و حتی در یکی از قسمت‌ها، با آنکه پدر و مادر باب اسفنجی برای بردن او به جمع خانواده می‌آیند، او برای رفتن تمایلی از خود نشان نمی‌دهد.

● تفریح و خنده به شرط تمسخر دیگران: در این پویانمایی اوقات فراغت شخصیت‌های داستان، با ویلن‌نوازی باب و استفاده آلتاپوس از کلارینت (ساز موسیقی، غیرمتعارف برای کودکان) سپری می‌شود و تمرکز بر نقاط ضعف دیگران و همچنین سرکار گذاشتن آن‌ها از سوی باب به عنوان تفریح و سرگرمی است که از دیگر موارد نقض مؤلفه‌های سبک زندگی سالم در این پویانمایی به شمار می‌رود.

● آسیب‌رساندن به محیط زیست و تغییر الگوی غذایی کودکان به فست‌فودی: در این برنامه با نشان دادن صحنه‌هایی از آزار حیوانات، مانند شکار پروانه‌ها، به حفظ محیط زیست بی‌توجهی می‌شود. نوع و چگونگی پوشش شخصیت‌ها نیز به شیوه غربی و ناسازگار با فرهنگ ایرانی است. در زمینه تغذیه و خوراک نیز همبرگر تنها غذای محبوب و مورد علاقه ساکنان دهکده است، به طوری که همه شخصیت‌ها حاضرند برای خوردن آن جلوی رستوران صف بکشند. از همین‌جا مشخص می‌شود که تولیدکنندگان این پویانمایی با کارخانه‌های همبرگرسازی قراردادهای تجاری امضا کرده‌اند.



ترویج خشونت:

● خشونت چاشنی اصلی اغلب قسمت‌های باب اسفنجی به شمار می‌رود. این شخصیت به سرعت عصبانی می‌شود و از کوره درمی‌رود و بر سر دوستان خود فریاد می‌کشد. غالباً تصمیم‌های شتاب‌زده و سریع می‌گیرد و قضاوت‌های عجولانه دارد. تقریباً امکان ندارد بخشی (اپیزودی) از این پویانمایی را ببینید، در حالی که فریادکشیدن باب اسفنجی در آن نباشد.

● نکته دیگر نشان دادن خون به کودک است که ناگفته اثرات آن پیداست. اگر توجه داشته باشید، در اغلب پویانمایی‌ها مرگ و خون وجود ندارد. در پویانمایی پرترفدار «تام و جری»، شخصیت گربه بارها له می‌شود، اما نمی‌میرد و قطره‌ای خون هم از بدنش جاری نمی‌شود. اما در باب اسفنجی، هنگام عصبانیت هر کدام از شخصیت‌ها، خون در حساس‌ترین عضو بدن، یعنی چشم آنها دیده می‌شود که شاید به نوعی یادآور مثال قدیمی ایرانی «خون جلوی چشم را گرفته» باشد. این موضوع در پویانمایی باب اسفنجی به‌صورت بسیار خشن و تأثیرگذار تکرار می‌شود.

● ترویج مفهوم‌های فراماسونری و شیطان‌پرستی: امروزه علامت‌ها و نمادهای شیطان‌پرستی و فراماسونری در هر پروژه رسانه‌ای غرب که روی آن هزینه شده باشد، به چشم می‌خورد. باب اسفنجی نیز از این قاعده مستثنا نیست. هرم و چشم جهان‌بین پشت صحنه باب اسفنجی در این پویانمایی نشان داده می‌شود. شخصیت‌های محبوب این پویانمایی در واقع بازتاب و نمادی از هفت گناه و ردیلت اخلاقی در مسیحیت به‌شمار می‌روند.

باب اسفنجی: شهوت	خرچنگ: حرص و طمع	پلانگتون: حسادت
اختاپوس: خشم	حلزون: شکم‌پرستی	پاتریک: تنبلی
سجابه: تکبر و خودشیفتگی		

بیشتر نمادهای به‌کاررفته در مجموعه باب اسفنجی غیرکلامی و با استفاده از پوشش، حرکت‌ها، رفتارها، رنگ‌ها، تصویرها و علامت‌ها هستند. البته نمادهای کلامی نیز توانسته‌اند مفهوم‌ها موردنظر را در میان مکالمه‌ها و در مواقع مورد نیاز به بیننده انتقال دهند و در شکل‌گیری تفکر انتزاعی کودکان نقش دارند. این تفکر به شکل‌گیری مفهوم خود و ارائه تصویر مثبت یا منفی از فرد در بحث هویت فردی و اجتماعی اثر دارد. چرا که فرد خود را بر اساس نمادها و نشانه‌های اجتماعی شناسایی می‌کند.

نوع نامطلوب ارتباطات و تعاملات، رعایت نکردن بهداشت فردی و نگاه تحقیرآمیز به سالمندان از دیگر ضعف‌های پویانمایی باب اسفنجی هستند.

تغییر کلیشه‌های جنسیتی

● این پویانمایی نیز برای تغییر کلیشه‌های جنسیتی می‌کوشد. برای مثال، الگویی از دختران، همچون شخصیت‌های دختر داستان، در حال وزنه‌برداری ارائه می‌دهد که گویا هیچ تفاوتی میان دختر و پسر وجود ندارد.

● نکته دیگر، نشان دادن لباس زیر شخصیت‌های پویانمایی است. تمامی آن‌ها هنگام خواب یا صحنه‌هایی که در شب اتفاق می‌افتند، با لباس زیر هستند. این مهم تاکنون تقریباً در هیچ یک از پویانمایی‌های قبلی سابقه ندارد. حتی گاهی شخصیت‌های مورد نظر روی تخت بدون لباس دیده می‌شوند.



پیشنهادهای مؤثر برای کاهش اثرات منفی پویانمایی

۱. زمانی که فرزندان در حال تماشای پویانمایی است، در کنار او بنشینید، چیزهایی را که او می‌بیند، ارزیابی کنید و واکنش کودک خود را نسبت به داستان‌ها و شخصیت‌ها رصد کنید. اگر متوجه رفتارها و گفتارهای نادرست شدید، دیگر نگذارید که فرزندان آن پویانمایی را تماشا کنند.

۲. زمان تماشای برنامه‌های کودک، نظیر پویانمایی را برای فرزندان محدود کنید و به جای دیدن آن‌ها، کودک خود را به پارک ببرید، با او بازی کنید و کارهای متنوعی انجام دهید.

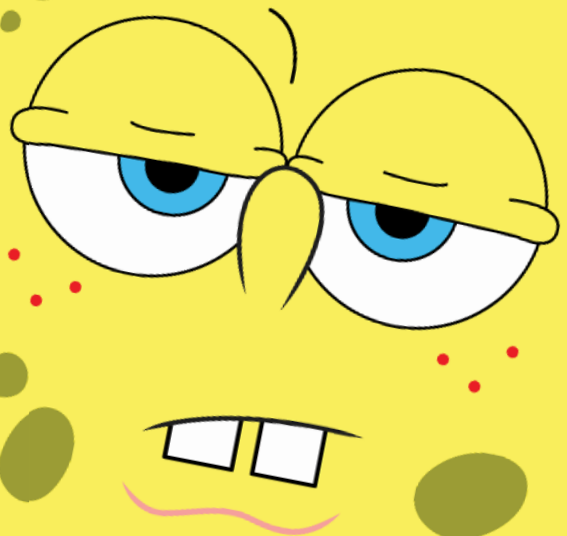
۳. پویانمایی‌هایی را برای فرزندان انتخاب کنید که بیشتر جنبه آموزشی داشته و متناسب با سن و جنسیت کودک شما باشند. همچنین مطمئن شوید که رفتارهای نامناسب، خشونت و پرخاشگری را نشان نمی‌دهد.

۴. در مورد محتوای پویانمایی با فرزندان صحبت کنید و به او بگویید که چه چیزهایی واقعی هستند و چه چیزهایی تخیلی و غیرواقعی، تا او بتواند به درک درستی از رفتارهای شخصیت‌های پویانمایی برسد. رفتار آن‌ها را در زندگی واقعی خود انجام ندهد و به کسی آسیب نرساند.

۵. سعی کنید برای فرزندان کتاب‌ها و قصه‌های صوتی بخريد. این کار علاوه بر اینکه او را از اثرات منفی پویانمایی‌ها دور نگه می‌دارد، باعث تقویت مهارت‌های شنیداری کودک هم می‌شود.

سخن آخر

تماشای پویانمایی به رشد ذهنی و یادگیری کودکان کمک می‌کند، باعث افزایش فعالیت و نبوغ در آن‌ها می‌شود، چیزهای جدیدی به آن‌ها می‌آموزد، و فشار روانی و اضطرابشان را کاهش می‌دهد. اما با توجه به اینکه کودکان معمولاً از شخصیت‌های پویانمایی الگوبرداری می‌کنند، این موضوع می‌تواند روی رفتار آن‌ها اثر بگذارد. لذا بهتر است والدین در انتخاب پویانمایی دقت کنند و براساس سن و جنسیت فرزندشان، پویانمایی‌هایی را در دسترس کودکان قرار دهند که برای آن‌ها مناسب باشند.



منبع

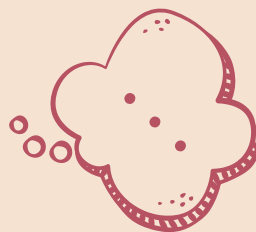
۱. تقی‌پور، فائزه؛ خلجی، سپهر؛ معینی، آسیه (۱۳۹۷). «پویانمایی ابعاد هویت فرهنگی در مجموعه انیمیشن باب اسفنجی». نشریه رسانه‌های دیداری و شنیداری. شماره ۲۸

● بتول سبزه

● استادیار گروه علوم تربیتی دانشگاه فرهنگیان تهران

● عضو هیئت تحریریه مجله

امنیت کودکان در فضای دیجیتال



«ایمنی اینترنتی» یا «امنیت دیجیتال» به مجموعه اقدامات و فعالیت‌های ایجاد امنیت در فضای دیجیتال یا اینترنت اطلاق می‌شود. این موضوع به دلیل افزایش استفاده از اینترنت و فضای دیجیتال در زندگی روزمره، به یک موضوع بااهمیت و حیاتی تبدیل شده است. در فضای دیجیتال، کودکان خردسال از مخاطراتی مانند سوءاستفاده، تبعیض، توهین، تهدید، سرقت اطلاعات شخصی، آزار و اذیت، و دسترسی به محتوای نامناسب یا خطرناک درمان نیستند و ممکن است تهدید شوند. بنابراین، ایمنی اینترنتی برای کودکان مهم است تا بتوانند از فضای دیجیتال با اطمینان و امنیت استفاده کنند. به دلیل اینکه کودکان در سنین کم هستند و توانایی تشخیص خطرات اینترنتی را ندارند، بنابراین، در استفاده از دستگاه‌های الکترونیکی و همچنین دسترسی به بازی‌ها و آموزش‌های مناسب به راهنمایی و پشتیبانی والدین نیاز دارند. نظارت والدین بر فعالیت‌های برخط (آنلاین) کودکان می‌تواند به کاهش خطرات احتمالی اینترنتی کودکان کمک کند. برای مثال، والدین می‌توانند به کودکان خود بیاموزند که در اینترنت هرگز به اشخاص



ناشناس اعتماد نکنند. همچنین به آن‌ها بگویند که در اینترنت، هرگز اطلاعات شخصی خود را به اشخاص ناشناس اعلام نکنند. والدین می‌توانند از برنامه‌های مخصوص مدیریت (کنترل) والدین برای نظارت بر فعالیت‌های برخط کودکان استفاده کنند. این برنامه‌ها به والدین اجازه می‌دهند به صورت دقیق نظارت کنند که کودکانشان در اینترنت چه کارهایی انجام می‌دهند و چه محتوایی را مصرف می‌کنند. برای آگاهی در مورد ایمنی دیجیتال کودکان، چند راهکار مهم می‌تواند کمک‌کننده باشد:

۱. آموزش به کودکان

والدین و مربیان باید به کودکان خود آموزش دهند که چگونه از فضای دیجیتال با امنیت بیشتری استفاده کنند. این آموزش باید شامل مسائلی مانند حفظ حریم خصوصی، انتخاب رمز عبور امن، پرهیز از به اشتراک‌گذاری اطلاعات شخصی، شناسایی تهدیدات دیجیتال و روش‌های پیشگیری از آن‌ها باشد. همچنین آگاه کردن کودکان خردسال

با وجود اینکه در برخی از ابزارها نرم‌افزارهای مدیریت و نظارت وجود دارند، اما در ادامه چند نرم‌افزار نظارت والدینی معرفی شده‌اند:



● «کسپراسکای سیف کید» (Kaspersky Safe Kids):

این نرم‌افزار مدیریت والدین برای اندروید، آی‌اواس، مک‌اواس و ویندوز در دسترس است و به والدین اجازه می‌دهد بر فعالیت‌های کودکان خود در فضای دیجیتال نظارت کنند. این نرم‌افزار قابلیت‌هایی مانند مدیریت زمان استفاده از دستگاه، محدود کردن دسترسی به وبگاه‌های نامناسب، پیشگیری از دسترسی به برنامه‌های نامناسب، و مسدود کردن تماس‌های ناخواسته را دارد.



● «نورتن فامیلی» (Norton Family):

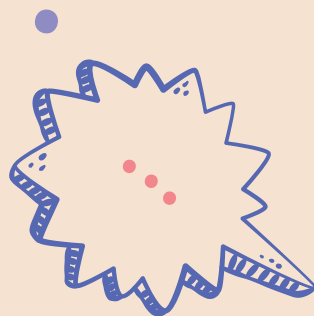
این نرم‌افزار برای نظارت بر فعالیت‌های کودکان در فضای دیجیتال در اندروید، آی‌اواس، مک‌اواس و ویندوز در دسترس است. نورتن فامیلی به والدین اجازه می‌دهد بر زمان استفاده کودکان از دستگاه‌های دیجیتال را نظارت کنند. همچنین به آن‌ها کمک می‌کند اجازه ندهند کودکان به محتوای نامناسب دسترسی پیدا نکنند و اعلان‌هایی را در صورت دسترسی کودکان به وبگاه‌ها و برنامه‌های نامناسب ارسال می‌کند.



● «کیو یو استودیو» (Qustodio):

این نرم‌افزار برای نظارت والدین بر فعالیت‌های کودکان در فضای دیجیتال در اندروید، آی‌اواس، مک‌اواس، و ویندوز در دسترس است. به والدین اجازه می‌دهد زمان استفاده کودکان از دستگاه‌های دیجیتال را تعیین کنند، اجازه ندهند کودکان به محتوای نامناسب دست پیدا نکنند و قابلیت‌هایی مانند مسدود کردن تماس‌های ناخواسته، پیام‌های نامناسب و رایانه‌های (ایمیل‌های) ناخواسته را دارد.

در نهایت، انتخاب نرم‌افزار نظارت والدینی به نیازها و محدودیت‌های شما بستگی دارد. برای انتخاب بهتر می‌توانید از نسخه‌های رایگان این نرم‌افزارها استفاده کنید و بعد از آشنایی با قابلیت‌های آن‌ها، تصمیم نهایی را بگیرید.



از «فریب‌های برخط» ضروری است. برای مثال، کودکان را آگاه کنید که تصویرها یا اطلاعات شخصی، مانند نام، شماره تماس یا نشانی خود را در اختیار وبگاه‌ها (سایت‌ها) و افرادی که نمی‌شناسند، نگذارند. یا هرگز روی پیوندها (لینک‌ها) ناشناخته کلیک نکنند. همیشه در مورد امن بودن وبگاه‌هایی که برای بازی برخط یا آموزش وارد می‌شوند، اطمینان حاصل کنند. وبگاه‌های معتبر به‌طور معمول با «https» شروع می‌شوند و دارای یک قفل سبز رنگ در نوار نشانی هستند. پیام‌های به‌روزرسانی نرم‌افزارهای مورد استفاده خودشان را با نظارت والدین انجام دهند تا تهدیدات امنیتی نداشته باشند. به کودکان گوشزد کنید همیشه پس از استفاده از رایانه یا دستگاه‌های همراه خود از حساب کاربری‌شان خارج شوند.

۲. استفاده از نرم‌افزارهای مدیریت والدین

نرم‌افزارهای مدیریت والدین به آن‌ها کمک می‌کنند به راحتی بر فعالیت‌های کودکان خود در فضای دیجیتال نظارت کنند. به علاوه به آن‌ها کمک می‌کنند تا محتواهای نامناسب و خطرناک را تشخیص دهند.



کنند. در این خصوص می‌توانند از منابع آموزشی که برخی سازمان‌ها و وبگاه‌ها برای ایمنی دیجیتال کودکان ارائه می‌دهند، بهره بگیرند و از کودکان در فضای دیجیتال محافظت و پشتیبانی کنند. این پشتیبانی می‌تواند، همراه با ایجاد فضایی دوستانه و صمیمی با کودکان، شامل چنین مواردی باشد: توضیح دادن در مورد حریم خصوصی؛ نحوه یافتن برنامه‌ها و بازی‌های مناسب؛ چگونگی رمزگذاری برنامه‌های مورد استفاده؛ نحوه شناسایی محتوای نامناسب و برنامه‌های مخرب؛ و مانند این‌ها.

در این زمینه استانداردهایی برای ایمنی برخط کودکان وجود دارند. این استانداردهای به‌منظور حفاظت از حریم شخصی، جلوگیری از دسترسی به محتوای نامناسب و افزایش امنیت برخط کودکان تعیین شده‌اند. والدین می‌توانند با رعایت این استانداردها و نظارت دقیق بر فعالیت‌های برخط کودکان، به آن‌ها یاری رسانند به‌صورت امن و سالم از دستگاه‌های الکترونیکی استفاده کنند. برای مثال، نمادها و علامت‌هایی که می‌توانند برای ایمنی اینترنتی کودکان مورد استفاده قرار گیرند عبارت‌اند از:

● **نماد ESRB:** این نماد برای ارزیابی سنی بازی‌های ویدئویی استفاده می‌شود. نماد مزبور به والدین اجازه می‌دهد بازی‌هایی را که برای سنین متفاوت مناسب هستند، به‌راحتی شناسایی کنند. ESRB مخفف عبارت «سامانه رتبه‌بندی محتوای بازی‌های ویدئویی»^۱ است که با استفاده از یک سامانه رتبه‌بندی سنی، به والدین و مصرف‌کنندگان کمک می‌کند بهترین تصمیم را در خرید و استفاده از بازی‌های ویدئویی برای خانواده خود بگیرند و از دسترسی کودکان به بازی‌هایی با محتوای نامناسب جلوگیری کنند.

۳. محدود کردن زمان و موارد استفاده از دستگاه‌های دیجیتال

استفاده بیش از حد از دستگاه‌های دیجیتال می‌تواند برای کودکان خطرناک باشد. بنابراین، والدین باید زمان استفاده کودکان از دستگاه‌های دیجیتال را محدود کنند و به کودکان خود فرصت بیشتری برای بازی خارج از خانه و فعالیت‌های فیزیکی بدهند. با کودک خود به‌صورت شفاف و دقیق درباره محدودیت زمانی صحبت کنید. به او بگویید که بعد از گذشت زمان مقرر، باید دستگاه را خاموش کند. همچنین برای محتوای مصرفی محدودیت مشخص کنید. به کودک خود بگویید که تنها محتوایی را که شما به‌طور صریح به او اجازه داده‌اید، مشاهده کند.

در کنار این محدودیت‌ها، فضای دیگری برای فعالیت‌ها و سرگرمی کودک خود ایجاد کنید که خارج از دستگاه‌های الکترونیکی باشد. برای مثال، کتاب‌هایی برای خواندن، بازی‌های فیزیکی و فعالیت‌های خلاقیتی می‌توانند جایگزین کار و بازی با دستگاه‌های الکترونیکی شوند. همچنین سعی کنید به همراه کودک خود فعالیت‌های جایگزینی، مانند پیاده‌روی، بازی در پارک، بازی‌های میزی و غیره ترتیب دهید. ترتیب دادن فعالیت‌های اجتماعی مناسب سن آن‌ها، مانند بازی‌های گروهی با همسالان، شرکت در کلاس‌های هنری و موسیقی، ورزش و غیره نیز می‌تواند جایگزین مناسبی برای دوری از فضای دیجیتال باشد.

۴. پشتیبانی از کودکان در فضای دیجیتال

والدین باید به کودکان خود اعتماد کنند و در صورت بروز مشکلات دیجیتال، از آن‌ها پشتیبانی و به آن‌ها کمک کنند تا مشکلاتشان را حل



ارتباط با کودکان به‌طور کامل مورد بررسی قرار گیرد و شرایط امنیتی لازم را برآورده کند. این برنامه به‌عنوان یک استاندارد ایمنی و معتبر در فضای برخط کودکان شناخته شده است. kidSAFE به والدین اجازه می‌دهد به‌راحتی به وبگاه‌هایی که محتوای مناسبی برای کودکان دارند، دست یابند.

● **علامت CE:** از این علامت برای آن دسته از محصولات الکترونیکی نیز که با استانداردهای ایمنی اروپا مطابقت دارند، استفاده می‌شود. علامت مزبور به والدین اجازه می‌دهد به‌راحتی محصولاتی را که برای کودکان مناسب هستند، شناسایی کنند.

سخن آخر اینکه در دنیای امروزی کودکان زودتر از آنچه انتظار داریم با ابزارهای دیجیتال آشنا می‌شوند و وارد فضاهای اجتماعی برخط می‌شوند. لذا در مقام والدین و مربیان باید آگاهی خود را در مواجهه با این گونه مسئله‌ها افزایش دهیم. در این صورت می‌توانیم به‌جای محدود کردن‌های بیش از حد و یا ترساندن کودکان از فضای دیجیتال، میزان و نحوه استفاده آن‌ها را مدیریت کنیم. با پشتیبانی و همراهی کودکان در محیط‌های برخط و دیجیتال، توانمندی‌ها و مهارت‌های مورد نیاز را در آن‌ها تقویت کنیم تا بتوانند با ایمنی کامل استفاده‌ای صحیح و متعادل از ابزارها و برنامه‌های فناوریانه داشته باشند.

پی‌نوشت‌ها

1. Entertainment Software Rating Board
2. Children's Online Privacy Protection Act



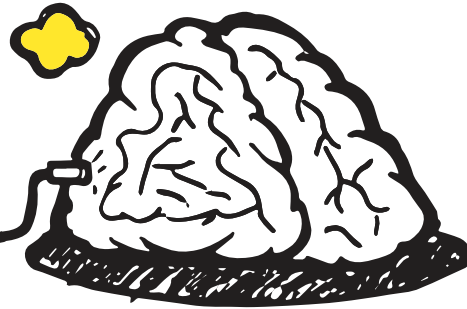
● **نماد COPPA:** این نماد برای حفاظت از حریم شخصی کودکان در اینترنت استفاده می‌شود. COPPA مخفف عبارت «قانون حفاظت از حریم خصوصی کودکان برخط»^۲ است و به‌منظور حفاظت از حریم خصوصی کودکان زیر ۱۳ سال در فضای برخط طراحی شده است. به‌طور خاص، نماد مزبور تعیین می‌کند که چگونه سازمان‌ها و وبگاه‌ها باید با اطلاعات شخصی کودکان زیر ۱۳ سال رفتار کنند. برای مثال، برخی از این مقررات تعیین می‌کنند که حتماً والدین یا ناظران کودکان باید تأیید کنند و اجازه دهند که اطلاعات شخصی کودکانشان جمع‌آوری شود. همچنین جمع‌آوری اطلاعات شخصی کودکان زیر ۱۳ سال برای هدف‌های تبلیغاتی، فروش یا ارائه به شخص ثالث تحت هیچ شرایطی مجاز نیست. به‌علاوه، این نماد سازمان‌ها و وبگاه‌هایی را که به کودکان زیر ۱۳ سال خدمات یا محتوای برخط ارائه می‌دهند، موظف می‌کند یک سیاست حفظ حریم خصوصی مشخص و قابل دسترسی، بدون توجه به محل جغرافیایی سازمان یا وبگاه، برای عموم کودکان زیر ۱۳ سال داشته باشند.

● **نماد kidSAFE:** یک برنامه ارزیابی است که به‌عنوان استاندارد ایمنی برای کودکان در فضای برخط شناخته می‌شود. این برنامه برای کمک به حفظ امنیت کودکان در فضای برخط و جلوگیری از دسترسی آن‌ها به محتوای نامناسب طراحی شده است. شرکت‌ها و سازمان‌هایی که محصولات یا خدمات برخط خود را با عنوان «ایمن برای کودکان» تبلیغ می‌کنند، می‌توانند از ارزیابی این نماد برای دریافت گواهی‌نامه استفاده کنند. به‌منظور دریافت گواهی‌نامه، باید محصول یا خدمات در

نقد و بررسی تأثیر بازی‌های

ویدئویی خشن

روی رفتار کودکان



اشاره

این نوشتار با هدف نقد و بررسی بازی «ندای وظیفه ۴»^۱ و تأثیر آن روی رفتار کودکان نگارش یافته است. بازی‌های رایانه‌ای امروزه بیش از برنامه‌های تلویزیونی و حتی موسیقی، پدیده فرهنگی به حساب می‌آیند؛ پدیده‌هایی که از زاویه‌های متفاوت فناوری، اقتصادی، هنری و البته فرهنگی قابل مطالعه و بررسی هستند. اهمیت این رسانه‌های نوظهور تا حدی است که حتی برخی ادعا کرده‌اند، اگر کسی بخواهد چیزی درباره فرهنگ یک کشور بداند، باید به این رسانه، یعنی بازی رایانه‌ای، توجه کند (ری سنس، ۲۰۰۶: ۵۷-۵۲).

مطالعات دانشگاهی بازی‌ها به شکلی باورنکردنی در طول دو دهه اخیر رشد قابل توجهی کرده‌اند. البته علاقه‌های دانشگاهی به آرامی از مطالعات اولیه حول مسئله «تأثیر خشن بازی‌ها بر رفتارها»، به سوی تحلیل اثبات تناسب این رسانه نوین با سن

کودکان تغییر موضع داده‌اند (فراسکا، ۲۰۰۳: ۲۲۱). اگرچه گونه‌های (ژانرهای) بسیاری از بازی‌های ویدئویی، از جمله ورزش، پازل و مسابقه، وجود دارد، ولی محبوب‌ترین بازی‌هایی که بر اساس میزان فروش ارزیابی می‌شوند، عموماً بازی‌هایی هستند که بالاترین سطح و واقعی‌ترین تصاویرهای خشونت‌آمیز را دارند. بیشترین فروش روز بازی‌های ویدئویی با محتوای خشونت‌آمیز که جدیدترین و بزرگ‌ترین آن‌ها در سال ۲۰۱۳ به نام «سرقت بزرگ خودروی ۵»^۲ منتشر شد، رکورد فروش یک روزه ۸۰۰ میلیون دلاری را دارد و پس از آن «ندای وظیفه» است (گارساید، ۲۰۱۳). در اینجا ما به مطالعه و نقد بازی ندای وظیفه ۴ می‌پردازیم که یکی از بازی‌های مشهور و معتبر در سطح جهانی است.

کلیدواژه‌ها: ندای وظیفه، بازی‌های ویدئویی خشن، بازی‌های رایانه‌ای

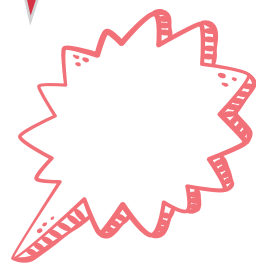


تیم مذکور قصد دارد بفهمد که نقشه این ژنرال چیست، کجا مخفی شده و چگونه قصد اجرای عملیات خود را دارد. در این ماجرا آن‌ها به اقضا نقاط دنیا می‌روند و عملیات انجام می‌دهند. در جریان انجام این مأموریت‌ها بازیکن متوجه می‌شود شخصیتی که او را کنترل می‌کند، از بازماندگان عملیات ترور **کدیور** است که «سیا» حافظه‌اش را پاک کرده و از دانش او برای رسیدن به **پرسیوس**، ژنرال سرکش ماجرا، استفاده کرده است.

در مسیر بازی بازیکن انتخاب‌هایی دارد و متناسب با این انتخاب‌ها مسیر و پایان بازی متفاوت است. بازی دارای سه پایان متفاوت است که در هر سه نقش بازیکن در آن‌ها جدی است. در یک حالت بازیکن به آمریکا برای شکست شوروی کمک می‌کند و البته در نهایت توسط آمریکایی‌ها کشته می‌شود. در حالت دیگر، بازیکن که ریشه‌اش را به یاد آورده است، به تیم سیا خیانت می‌کند و به پیروزی پرسوس کمک می‌کند. در حالت سوم هم به هیچ کس کمک نمی‌کند و در نهایت کشته می‌شود.^۴

سلسله بازی‌های ندای وظیفه در زمره بازی‌های معروف تیراندازی هستند که روند سریع و هیجان‌انگیزی دارند. این بازی بسیار نفس‌گیر است. بازیکن آن مدام دلهره یک نبرد را دارد و به همین خاطر اکیداً توصیه می‌شود با روش‌هایی مثل گفت‌وگو یا محدود کردن گام به گام مانع بازی کردن فرزند زیر ۱۵ سال خود با این بازی شوید و بازی‌های جایگزین پیشنهاد می‌شود.

روند تند بازی، مخصوصاً در بخش برخط (آنلاین)، هیجان بازیکن



تحلیل نشانه‌شناسی
بازی ندای وظیفه

مسئول پروژه: جیس وست (۲۰۰۷)

کارگردان: سام نوریانی

تهیه کننده: نورین داروینسکی

موسیقی: ستیفن بارتون

روایت بازی

نسخه ۴ بازی ندای وظیفه به نام «جنگ مدرن»^۲، محصول شرکت «کتیویژن» به سال ۲۰۰۷ است. ندای وظیفه با تاسی به جنگ خلیج فارس و تحولات جهان، بعد از ۱۱ سپتامبر به شکلی «فوتورالیستیک» و «واقع‌گرایانه» ساخته شده است (احمدرش، دانش مهر و غلامی، ۱۳۹۲).

روند بازی ندای وظیفه ۴، مثل سایر نسخه‌های این بازی، مبتنی بر کشتار و حذف دشمنان با اسلحه‌های متفاوت است. بازیکن باید تلاش کند در مسیر مبارزه زنده بماند و دشمنان را به گلوله ببندد. در بخش زامبی هم روند اصلی با اندکی تغییر همین است. بازی روایت یک تیم جاسوسی - عملیاتی متشکل از چند ملیت آمریکایی، انگلیسی و صهیونیستی است که می‌کوشند یک ژنرال خودسر شوروی را نابود کنند. او قصد دارد از طریق انفجار موشک‌های اتمی ایالات متحده که در اروپا مستقر هستند، قدرت آمریکا را تضعیف کند و ابروی جهانی آمریکا را ببرد و روسیه را قدرت بلامنازع جهان تبدیل کند.

علاوه بر این، استفاده از رنگ‌های خاکستری، سرد و خنثا در جریان فیلم، صدا و لحن سخت و خشن شخصیت منفی داستان و نشان دادن اتاقی خالی و متروک به همراه پخش صداهای هراس‌آور، سعی در نمایش تهی بودن و ناواقعی بودن «وحشت‌افکنی» (تروریسم) دارد (فتیحی، عسگری و واکاوی، ۱۴۰۱).

هدف سلسله بازی‌های بررسی‌شده ندای وظیفه ساخت قهرمان و اسطوره‌ای نیست که دست به ایثار و رشادت‌های فراوان می‌زند تا بازی‌کننده از طریق آن هویت‌یابی کند (هرچند در نگاه اول ممکن است این گونه به نظر برسد). هویت‌یابی در این بازی به گونه‌ای پیچیده‌تر از معمول و از طریق لایه‌های پنهانی صورت می‌گیرد. بازی‌کننده در این بازی‌ها به گونه‌ای ناخودآگاه در سلسله‌مراتب نظامی به مهره‌ای تبدیل می‌شود و هر قدر در انجام بازی و نابودی دشمن مهارت داشته باشد، محدودیت شخصیتی بازی اجازه اختیار کردن جایگاهی فراتر از آن را به او نمی‌دهد. به عبارت دیگر، ما در این بازی با بازتولید ایدئولوژی روبه‌رو هستیم که هسته اصلی ایدئ نظامی‌گری را در خود دارد و سلسله‌مراتب

را افزایش می‌دهد و ممکن است فرزندمان بعد از بازی، برای دقایقی بدخلق باشد که معمولاً بعد از حدود نیم‌ساعت انتظار می‌رود که به حالت عادی برگردد. بعد از انجام بازی‌های تند، هورمون‌های بدن، انرژی زیادی در بدن آزاد می‌کنند که جز با فعالیت بدنی تخلیه نمی‌شود. در بخش داستانی، وجود دو ایرانی آمریکاستیز و ضدامپریسم به عنوان «وحشت‌افکن» (تروریست) که در جزئیات پرونده آن‌ها، برای مبارزه با آمریکا دلیل خاصی جز کینه‌های شخصی و مسائل مالی نیامده است، هویت ملی و تاریخی فرزندانمان را مخدوش می‌کند که حساسیت‌برانگیز است (پیشین).

نقد بازی

در بررسی هیجانی فضای بازی شاهد جلوه‌های (افکت‌های) بسیار زیادی از انفجار، تخریب، دود و آتش هستیم که همه این موارد به محدود شدن دید بصری کاربر و در نهایت افزایش هیجان و فشار روانی (استرس) منجر می‌شوند. همچنین در حیطه معماری نیز طراحی فضاها و خانه‌ها به دهه ۱۹۸۰ بسیار نزدیک است و حس و حال آن زمان را برای مخاطب تداعی می‌کند (حاجی حیدری و اکرم، ۱۳۹۹).

نکته مهم در فیلم‌برداری این بازی که تجربه‌های حسی ما را تحت تأثیر قرار می‌دهد، استفاده از فنون گوناگون فیلم‌برداری، شامل «برگشت به عقب» (فلاش‌بک)، جلوه‌های نورپردازی، سایه و روشن، و صداست که موجب می‌شود این بازی فراتر از یک سرگرمی صرف در نظر بیاید (کوثری و شاقاسمی، ۱۳۸۸).



عوامل مؤثر بر هیجان		ندای وظیفه
نور	نور محیط	استفاده از فضای تاریک با نور قرمز
	طیف نوری	استفاده از طیف نورهای هیجان‌آور مانند: قرمز، نارنجی و زرد
رنگ	رنگ پس‌زمینه	استفاده از رنگ‌های سرد و بی‌روح، و در صحنه‌های حساس استفاده از رنگ‌های هیجان‌آور مانند قرمز
	عناصر رنگی	استفاده از لیزهای خونی و یا جاری شدن خون بر زمین
طراحی کاراکتر	طراحی چهره	چهره‌های سرد و بی‌روح و جنازه‌هایی که بر اثر اصابت تیر کشته شده‌اند.
	صدای شخصیت	صداهای جدی و خشن خارج‌شده از بی‌سیم‌ها و صداهایی که هیجان در آن‌ها دیده می‌شود
محیط	رنگ عناصر	استفاده از عناصری مانند آتش و عناصر به صورت سوخته و یا تخریب‌شده
	پس‌زمینه	فضاهای تخریب‌شده و متروکه
صدا	موسیقی متن	موسیقی دلهره‌آور متن بازی
	عناصر هیجان‌آور	شبیه‌سازی عالی صدای اسلحه‌ها، بالا و پایین شدن ناگهانی تن صدا و صدای بی‌سیم

نظامی به منزله ساختاری خشک و انعطاف‌ناپذیر در آن جریان دارد. همانند این ساختار نظامی چیزی که در این بازی اهمیت دارد، شخصیت منحصربه‌فرد سرباز و پیش‌زمینه زندگی‌نامه‌ای (بیوگرافیک) او نیست. او تنها با درجه نظامی و پرچمی شناخته می‌شود که زیر آن مبارزه می‌کند. او از هویت واقعی خود تهی می‌شود و بدون هیچ‌گونه پرسش یا تردیدی باید طبق دستوراتی که به او می‌دهند، دست به مبارزه بزند (حاجی‌حیدری و اکرم، ۱۳۹۹).

همان‌طور که محبوبیت بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز افزایش یافته، نگرانی در مورد اثرات آن‌ها نیز بیشتر شده است. قرار گرفتن در معرض رسانه‌های خشونت‌آمیز با افزایش پرخاشگری، نسبت به قبل رشد زیادی کرده است (بوشمن و هوسمن، ۲۰۱۴؛ السون و فرگوسن، ۲۰۱۴؛ فرگوسن، ۲۰۱۰).

بین «بازی‌های ویدئویی خشونت‌آمیز» با «پرخاشگری»، نسبت به رسانه‌های خشونت‌آمیز دیگر، مانند فیلم و تلویزیون، رابطه نزدیک‌تری وجود دارد (اندرسون و همکاران، ۲۰۱۰ و بوشمن و اندرسون، ۲۰۰۹).

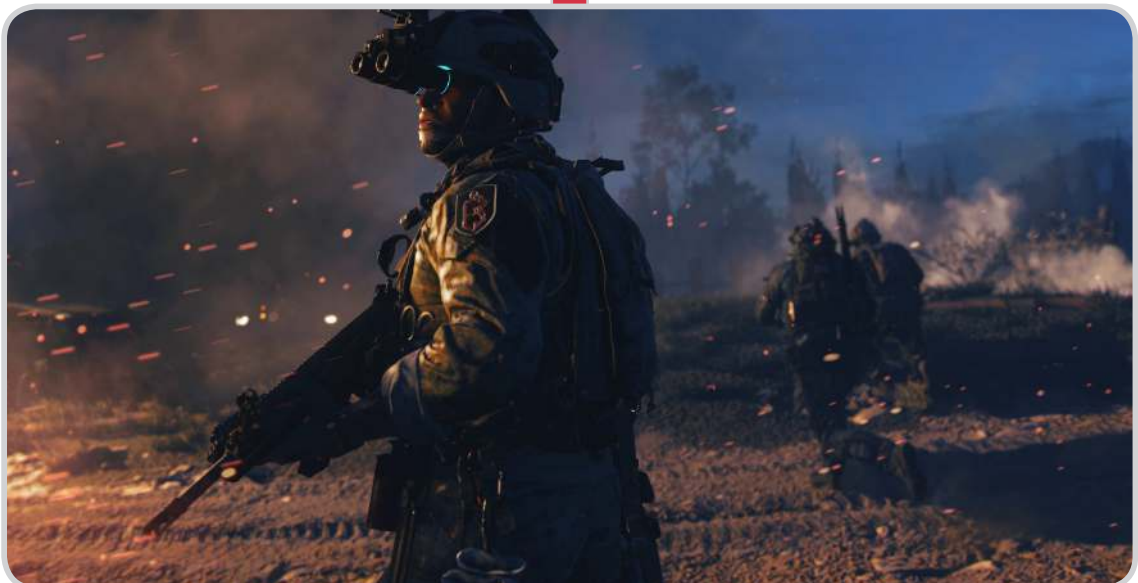
زمینه بازی‌های ویدئویی خشن که شامل قتل، معلولیت، تکه‌تکه کردن یا تجاوز جنسی و الفاظ زشت و بدآموزی است، تأثیری منفی روی رفتار کودکان دارد؛ از جمله سبب پرخاشگری کودکان، مثل قلدری در مدرسه و یا با والدین می‌شود (دیتربیک و همکاران، ۲۰۱۳ و تنگ و همکاران، ۲۰۲۰).

بدآموزی‌های این بازی که نمونه‌ای از آن قلدری است، می‌تواند تأثیر نامطلوب عمیقی بر سلامت جسمی و روانی، رشد تحصیلی، روابط بین فردی و ناسازگاری داشته باشد (آرسنول و همکاران، ۲۰۱۰ و کوالسکی و لیمبر، ۲۰۱۳).

بازی ندای وظیفه با محتوای جنگ و خشونت بازتاب‌های کلامی نامناسب، هیجان، خشم و ترس را در کودکان ایجاد می‌کند (تقوی‌جلودار، پورشریفی، نظری و شاهرخی، ۱۳۹۶).

روان‌شناسان از انگیزتگی زیاد به‌عنوان عامل مؤثر در بروز رفتارهای روانی منفی در افراد نام برده‌اند و بازی ویدئویی خشن ندای وظیفه نیز جزو بازی‌هایی است که دارای انگیزتگی و تهییج‌کنندگی بالاست (اندرسون و باچمن، ۲۰۰۱).

افزایش انگیزتگی در اثر انجام بازی رایانه‌ای خشن می‌تواند سبب بروز رفتارهای پرخاشگرانه شود. بازی‌های رایانه‌ای با افزایش انگیزتگی در کودکان، می‌توانند در رشد کودکان و نوجوانانی که به‌طور مستمر از این بازی‌ها استفاده می‌کنند، تأثیر منفی داشته باشند (تقوی‌جلودار، پورشریفی، نظری و شاهرخی، ۱۳۹۶).





نتیجه‌گیری

با بررسی بازی و تحلیل و نقد بازی‌های ویدئویی خشن، از جمله ندای وظیفه ۴، می‌توانیم بگوییم این بازی برای کودکان مناسب نیست. زیرا در این بازی بازیکنان در نقش سرباز در جنگ شرکت می‌کنند و صحنه‌های خشونت‌آمیز ممکن است باعث افزایش سطح تنش و فشار روانی و رفتارهای نامناسب پر خاشگری در کودکان شود. در نتیجه پدران و مادران باید به‌دقت بازی‌هایی متناسب با روحیه و سن کودکان خود انتخاب کنند و بهتر است تا جایی که امکان دارد کودکان خود را از بازی خشونت‌آمیز ندای وظیفه دور کنند.

پی‌نوشت‌ها

1. call of duty 4
2. Grand Theft Auto V
3. Modern Warfare
4. <https://kodoumo.ir/reviews/games/>
5. <https://www.magbazi.com/?s=call+of+duty>

منابع

۱. احمدش، رشید؛ دانش‌مهر، حسین؛ غلامی، احمد (۱۳۹۲). «بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای؛ مطالعه موردی: بازی ندای وظیفه ۴». نشریه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، شماره ۳۳.
۲. حاجی‌حیدری، حامد و اکرم، کیانوش (۱۳۹۹). «هویت‌یابی در فرایند بازی‌های ویدئویی؛ مطالعه موردی بازی شاخص: دوک نوکم، دزدی بزرگ خودرو، طلومارهای پیران و ندای وظیفه». فصلنامه جامعه‌شناسی کاربردی، شماره ۳، سال سی‌ویکم.
۳. کوثری، مسعود و شاقاسمی، احسان (۱۳۸۸). «تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای فراخوانی به خدمت». فصلنامه تحقیقات فرهنگی، شماره ۷، دوره دوم.
۴. فتحی، راضیه و عسگری، علی (۱۴۰۱). «واکاوی فضاهای معماری در بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر تحریک هیجانی». فصلنامه علمی-پژوهشی، شماره ۲، سال سیزدهم.
۵. تقوی‌جلودار، مریم؛ پورشریفی، حمید؛ نظری، محمدعلی؛ شاه‌رخ، حسن (۱۳۹۶). «تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای با تهییج‌کنندگی (بالای) ندای وظیفه و (پایین) پرندگان خشمگین بر سطح انگیزندگی زیستی کودکان پسر». فصلنامه علمی-پژوهشی، شماره ۱، دوره یازدهم.
6. Rae ssense, J. (2006). Playful identities or the Edification of culture. Games and Culture, 1, 52-57
7. Frasca, Gonzalo. (2003). Simulation versus Narrative. In: Wolf, Mark J. P. and Perron, Bernard. (2003). The Video Game Theory Reader. New York, Routledge, pp.221-235
8. Garside, J. (2013, September 19). Grand Theft Auto 5 sees biggest ever first-day takings for a video game. The Guardian. Retrieved August 21, 2014, from <http://www.theguardian.com/technology/2013/sep/19/grand-theft-auto-5-first-day-record>
9. Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: desensitizing effects of violent media on helping others. Psychological Science, 20(3), 273-277.



دورهٔ کودکستانی یک به علاوهٔ یک هم نیست!

فارغ از مجادلات لفظی در مورد دو مفهوم «آموزش» و «پرورش»، یا «تعلیم» و «تربیت»، شاید منصفانه‌ترین داوری در این زمینه چنین باشد که این‌ها دو روی یک سکه هستند. نه تربیت و پرورش بدون آموزش و تعلیم ممکن است و نه تعلیم و آموزش، فاقد محصول پرورشی و تربیتی است.

با این همه، بدیهی است که هدف همهٔ مکاتب انسانی و الهی نیز دستگاه‌های فرهنگی و سازمان‌های رسمی تربیت انسان‌های دانا، توانا و ماهر برای انجام رسالت‌های مورد نظر آن‌هاست.

دورهٔ کودکستانی یا پیش‌دستانی مرحلهٔ ممتازی است که کودک در آن برای تخصص یا شغل و مهارت‌های خاص تربیت نمی‌شود، بلکه این دوره می‌خواهد شاکله و شخصیت او را برای زیستی پاک (حیات طیبه) در عمری به طول ۹۰ - ۸۰ سال در دنیای فانی، و نیز برای حیات ابدی در جهان باقی بپرورد.

بسیار دیده و شنیده‌ایم که در برخورد با انسان‌های صبور، مهربان، فعال، خدوم و دیگر دوست، و یا برعکس افرادی نابردبار، خشن، خودمحور و ... می‌گویند شخصیت وی از دورهٔ کودکی (به‌ویژه پنج سال اول زندگی) این‌گونه شکل گرفته و به‌واقع غالباً همین‌طور است.

هدف دورهٔ کودکستانی، در کنار تربیت خانوادگی و به‌عنوان مکمل آن، پی‌ریزی شخصیت اصیل و شکوفایی ابعاد فطری و خدادادی کودک است؛ نه صرفاً آموزش حساب و هندسه، تاریخ و جغرافیا، ادبیات و ...

از همین‌روست که تأکید می‌کنیم این دوره ویژهٔ تربیتی در طول آموزش‌های دورهٔ تحصیلی ابتدایی، نه یکی دو پایه قبل از آن محسوب می‌شود و نه یکی دو پایه بر آن افزوده می‌شود، بلکه برای خود، دوره‌ای ممتاز و مستقل با اهداف پیش‌گفته به‌شمار می‌آید.

به امید تربیت انسان‌های متعادل، با ایمان، عالم، متخلق، متکبر، سخت‌کوش، نوع‌دوست و ... با تقویت و گسترش دورهٔ تربیتی کودکستانی (پیش‌دستانی).





چالش تا پاداش در بازی‌های رایانه‌ای



اشاره

مهم‌ترین سؤالی که والدین درباره بازی‌های رایانه‌ای دارند، این است که: «آیا این بازی‌ها برای کودکان مناسب هستند یا خیر؟» در دنیای امروز، بازی‌های رایانه‌ای به یکی از محبوب‌ترین فعالیت‌های کودکان تبدیل شده‌اند، اما با توجه به اینکه برخی از بازی‌های رایانه‌ای ممکن است تأثیرات منفی روی سلامت کودکان داشته باشند، والدین باید بکوشند بازی‌های مناسبی برای کودکانشان انتخاب کنند. بازی‌های رایانه‌ای متناسب با سن مخاطب و با محتوای کاربردی، ابزار آموزشی بسیار قدرتمندی برای کودکان هستند که به آن‌ها کمک می‌کنند مهارت‌های متفاوتی از جمله حل مسئله، تصور فضایی، خلاقیت، تمرکز و هماهنگی بین دست و چشم را در خود تقویت کنند. در این مطلب، به بررسی جزئیات بیشتر در مورد بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان پرداخته‌ایم و توصیه‌هایی برای انتخاب و استفاده بهینه از بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان ارائه خواهیم داد.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، کودکان پیش‌دبستانی، آموزش، سرگرمی

کودک و بازی، دو عنصر جدانشدنی

«بازی» دنیای کودک است. فرایند یادگیری را برای وی لذت‌بخش می‌کند و به تأمین بسیاری از نیازهای اساسی و زیربنایی او منجر می‌شود. اهمیت بازی در مباحث روان‌شناسی رشد تا حدی است که صاحب‌نظران آن را «تفکر کودک» نامیده‌اند. بازی وسیله‌ای است برای بروز احساسات، برقراری روابط، توصیف تجربیات، آشکار کردن آرزوها و خودشکوفایی. بازی کمک می‌کند کودکان و نوجوانان بتوانند با دسترسی به حقایق و واقعیت‌های پیرامونش، با خویشتن و دیگران بهتر سازگار شوند. هرچه بازی و مشارکت کودک بیشتر باشد، بیشتر در می‌یابد که در چه سطحی از کارایی و ارزشمندی است و چه توقع و انتظاری می‌تواند از محیط پیرامون خود داشته باشد. فعالیت بازی در واقع تلاش کودک برای کنار آمدن با محیط است که از این طریق او خود را می‌یابد و دنیا را درک می‌کند؛ تا حدی که برخی بازی را «یکی ساختن واقعیت با خود» تعریف می‌کنند. به‌راستی تصویر دنیای کودک امروز چگونه است؟ (لادرت و برالتون، ۱۹۹۹).

بازی رایانه‌ای موضوعی است که در سال‌های اخیر، مخصوصاً با توجه به ۳ سال گذشته و به دلیل شیوع گسترده فناوری در جامعه، بیشتر مورد بحث و توجه پژوهشگران این حوزه قرار گرفته است. بازی‌های



انواع بازی‌های رایانه‌ای کودکان پیش‌دبستانی

بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان دوره پیش‌دبستانی براساس محتوا و هدف آن‌ها، بدین صورت دسته‌بندی می‌شوند:

● بازی‌های آموزشی

بازی‌های آموزشی بهترین گزینه برای آموزش مفاهیم پایه به کودکان هستند. بازی‌هایی که به‌طور خاص برای کودکان پیش‌دبستانی طراحی شده‌اند، می‌توانند به کودکان در یادگیری مفاهیم پایه، مانند حرف‌های الفبا، عددها، شکل‌ها و رنگ‌ها کمک کنند. این بازی‌ها معمولاً دارای تصاویر جذاب و رنگارنگ، صداها و حتی پویانمایی‌های (انیمیشن‌های) کوتاه هستند که کودکان را به یادگیری علاقه‌مند می‌سازند.

● بازی‌های آموزشی-سرگرم‌کننده

این بازی‌ها به همراه آموزش مفاهیم، بخشی از سرگرمی را نیز دربر دارند. برای مثال، جورچین‌ها، ترکیب رنگ‌ها، تشخیص شکل‌ها و ... می‌توانند برای کودکان پیش‌دبستانی جذاب و سرگرم‌کننده باشند.

● بازی‌های مرتبط با داستان

این بازی‌ها بر اساس داستان طراحی شده‌اند و کودکان را به دنیای خیالی داستان می‌برند. بازی‌هایی مانند پوشش دادن به شخصیت‌های داستان، حل معماهای مرتبط با داستان و ... می‌توانند برای کودکان جذاب و سرگرم‌کننده باشند.

● بازی‌های مرتبط با حرکت

بازی‌های رایانه‌ای مرتبط با حرکت، مانند بازی‌های ورزشی و تعقیب‌و‌گریز می‌توانند برای کودکان پیش‌دبستانی جذاب و سرگرم‌کننده باشند و به آن‌ها کمک کنند تا توانایی‌های حرکتی خود را بهبود بخشند.

● بازی‌های خلاقانه

بازی‌های خلاقانه بازی‌هایی هستند که به کودکان اجازه می‌دهند توانایی، خلاقیت و تفکر خود را در ساختن شکل‌های متفاوت با قطعات و ترکیب رنگ‌ها پرورش دهند و همچنین مهارت‌های هنری و طراحی خود را تقویت کنند. این بازی‌ها شامل بازی‌های ساخت‌وساز، بازی‌های طراحی و بازی‌های هنری هستند.

● بازی‌های مرتبط با مهارت‌های اجتماعی

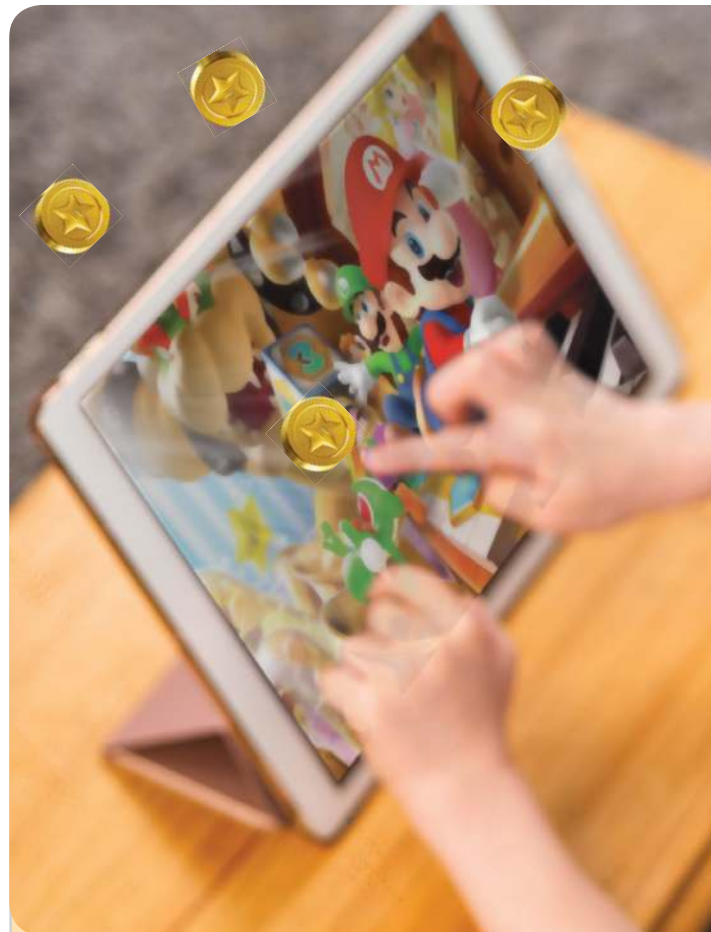
این بازی‌ها مهارت‌های اجتماعی، مانند همکاری، مسئولیت‌پذیری، احترام‌گذاری، تفاوت‌پذیری و ... را تقویت می‌کنند و به کودکان یاری می‌دهند این مهارت‌ها را در محیطی امن و خلاقانه تجربه کنند.

● بازی‌های مرتبط با علم و فناوری

بازی‌های مرتبط با علم و فناوری، مانند آشنایی با رباتیک و کدنویسی، آموزش مفاهیم فضای رایانه‌ای (سایبری) و امنیت در فضای مجازی و ... به زبانی ساده و کودکانه به کودکان پیش‌دبستانی کمک می‌کنند توانایی‌های فناوری و علمی خود را پرورش دهند.

مزیت‌ها و عیب‌ها: از چالش‌ها تا پاداش‌ها

بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند برای کودکان پیش‌دبستانی به دو صورت مزیت‌ها و عیب‌های متفاوتی داشته باشند. در ادامه برخی از مزیت‌ها و عیب‌های بازی‌های رایانه‌ای را برای کودکان پیش‌دبستانی برشمرده‌ایم:



رایانه‌ای جزو مهم‌ترین فعالیت‌های کودکان در عصر حاضر محسوب می‌شوند و می‌توانند ابزار آموزشی مفید و سرگرم‌کننده‌ای باشند؛ به‌طوری که با محتوای یادگیری مفید و سازنده به کودکان کمک می‌کنند، توانایی‌هایی مانند توجه بالا، حافظه قوی، تصمیم‌گیری و هماهنگی را در خود تقویت کنند، مهارت‌هایی مانند حل مسئله و تفکر انتقادی را به دست آورند، با مفاهیم‌های ریاضی و زبان آشنا شوند و همچنین کارکردهای متفاوت دستگاه‌های الکترونیکی را یاد بگیرند.

کودکان حتی هنگامی که فقط برای سرگرمی به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند، ممکن است چیزهایی را یاد بگیرند. این یادگیری احتمال دارد به‌گونه‌ای اتفاقی روی دهد و از رهگذر آن، کودکان مهارت‌های خاصی را فراگیرند که شاید در زمینه‌ای دیگری از کاربری رایانه سودمند باشد. شاید بتوان چنین استدلال کرد که انجام بازی‌های رایانه‌ای تجربه‌ای خیال‌پردازانه و درگیرکننده است و می‌تواند در زندگی کودکان مفید باشد (شوگانگ، ۲۰۰۶).

با وجود مفید و کاربردی بودن این نوع بازی‌ها، باید توجه داشت که استفاده بیش از حد از بازی رایانه‌ای، نامناسب بودن محتوای آن و ... می‌تواند به کودک آسیب‌هایی بزند.



بازی کردن آن‌ها توجه کنیم. در ادامه به این موضوع در قالب نکاتی پرداخته شده است.

مؤلفه‌های مهم انتخاب بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان

● **محتوای بازی:** بازی‌هایی با محتوای آموزشی و پرورشی برای کودکان پیش‌دستانی بسیار مناسب هستند. این بازی‌ها می‌توانند به کودکان کمک کنند مهارت‌های اجتماعی، شناختی و حرکتی خود را بهبود بخشند. همچنین بازی‌های موسیقی، بازی‌های خلاقانه و بازی‌های مرتبط با داستان نیز برای کودکان پیش‌دستانی جذاب هستند. می‌توانیم با توجه به سن و سطح فهم کودک بازی‌های مناسب و آموزشی-سرگرم‌کننده را با مشورت خودش انتخاب کنیم.

● **تناسب سنی:** در انتخاب بازی حتما باید به نشان رده‌بندی سنی آن توجه کرد. در ایران برای تعیین نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از نشان «اسرا» که چهار ویژگی خصوصیات جسمی-حرکتی، خصوصیات ذهنی-روانی، خصوصیات عاطفی و خصوصیات اجتماعی در نظر گرفته است، استفاده می‌شود. پس با توجه به سن کودک، باید بازی‌هایی با محتوای مناسب سنی و ساده‌تر انتخاب شوند. بازی‌هایی که برای کودکان بزرگ‌تر طراحی شده‌اند، ممکن است برای کودکان پیش‌دستانی سخت و پیچیده باشند و نتوانند به آن‌ها کمک کنند.

● **تعاملی بودن بازی:** بازی‌هایی که به صورت تعاملی و با استفاده از تصویرها و صداها طراحی شده‌اند، برای کودکان پیش‌دستانی جذاب‌تر هستند. همچنین بازی‌هایی که به کودکان اجازه می‌دهند با دنیای بازی تعامل کنند و برای رسیدن به هدف خود تلاش کنند، تأثیر بیشتری می‌توانند داشته باشد.

● **محدودیت زمانی:** بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان پیش‌دستانی باید با محدودیت زمانی بازی شوند. محدودیت زمانی برای بازی کردن به کودکان کمک می‌کند ساعت‌های زیادی را در برابر صفحه نمایش سپری نکنند و در عوض زمان بیشتری را برای فعالیت‌های دیگر، مثل بازی‌های

مزیت‌ها

۱. توسعه مهارت‌های شناختی: مانند حافظه، توجه و تمرکز.
۲. ارتقای مهارت‌های اجتماعی: مانند همکاری، تعامل اجتماعی و حل مسئله.
۳. تقویت مهارت‌های زبانی: مانند تلفظ، گفتار و دانش واژگان.
۴. افزایش خلاقیت: مانند طراحی و ساخت دنیای خود در بازی.
۵. تنظیم رفتار: مانند مدیریت وقت و کاهش تنش.

عیب‌ها

۱. وقت زیاد صرف شده در بازی: ممکن است کودکان بیش از حد وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای کنند و در نتیجه زمان کافی برای فعالیت‌های دیگری نداشته باشند.
 ۲. تأثیرات نامطلوب روی رفتار: بعضی از بازی‌های رایانه‌ای ممکن است تأثیرات نامطلوبی روی رفتار کودکان بگذارند؛ مانند افزایش خشم و تعصب.
 ۳. افزایش خطر اعتیاد: بعضی از کودکان به بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد پیدا می‌کنند و این موضوع می‌تواند در آینده برای آن‌ها مشکلاتی به وجود آورد.
 ۴. افزایش خطر ابتلا به بیماری‌های مرتبط با صنعت بازی‌های رایانه‌ای: برخی از بازی‌های رایانه‌ای ممکن است برای کودکان ضرر داشته باشند؛ مانند افزایش خطر ابتلا به بیماری‌های مرتبط با نور آبی که توسط صفحه نمایش‌های رایانه‌ای تولید می‌شود؛ اختلال در خواب و افزایش شدت درد چشم.
 ۵. غفلت از فعالیت‌های بدنی: بازی‌های رایانه‌ای ممکن است کودکان را از فعالیت‌های بدنی دور کنند و سبب فراموشی فعالیت‌های بدنی شوند.
- در نهایت برای بهره‌مندی بهینه از بازی‌های رایانه‌ای، باید به دانش و مهارت کودکان، محتوای بازی‌ها، زمان مصرف‌شده برای بازی و نحوه



فیزیکی، خواندن کتاب، ارتباط با دیگر کودکان، مشاهده دنیای پیرامون و غیره در نظر بگیرید. بنابراین، بهتر است که کودکان پیش دبستانی روزانه حداکثر ۳۰ دقیقه بازی رایانه‌ای داشته باشند.

امنیت بازی: بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان پیش دبستانی باید محیطی امن و محتوایی مناسب داشته باشند. بهتر است بازی‌هایی که امنیت آن‌ها تأیید شده است و برای استفاده توسط کودکان طراحی شده‌اند، انتخاب شوند.

توجه به نظرات متخصصان: بهتر است قبل از انتخاب بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان پیش دبستانی، نظر متخصصان را در این زمینه جست‌وجو کنید و بازی‌هایی را برگزینید که از نظر آن‌ها مناسب هستند.

همچنین، با توجه به اینکه کودکان در این سن باید بازی‌های آموزشی و پرورشی را با بازی‌های سرگرم‌کننده ترکیب کنند، بهتر است بازی‌های رایانه‌ای به صورت متعادل با بازی‌های فیزیکی، مثل بازی در فضای باز و بازی با اسباب‌بازی، ترکیب شود.

همان‌طور که ذکر شد، چون کودکان پیش دبستانی هنوز در مرحله‌ای از رشد و تکامل هستند و به تجربه فیزیکی، اجتماعی و تعامل با دیگران نیاز دارند، پس استفاده از بازی‌های رایانه‌ای باید به میزان محدود و با توجه به نظارت فعالانه والدین و مربیان صورت گیرد و در کنار بازی‌های رایانه‌ای، باید به کودکان فرصت‌هایی برای بازی‌های بدنی، تفریحات خارج از خانه، مطالعه و تعامل با دیگران نیز داده شود. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای باید به عنوان یکی از ابزارهای آموزشی و سرگرمی در کنار سایر فعالیت‌های آموزشی مانند بازی‌های فیزیکی، تفریحات خارج از خانه، مطالعه و ... صورت گیرد.

در نهایت، هدف ما باید تعادل بین بازی‌های رایانه‌ای و فعالیت‌های آموزشی و تفریحی دیگر باشد. تا کودکان بتوانند از بهترین تجربه ممکن برای رشد و توسعه خود برخوردار شوند.

پی‌نوشت‌ها

1. ESRB
2. COPPA

منابع

۱. یزدانی، س؛ یزدانی، ف؛ پورعباسی، س؛ نظری، س (۱۳۹۷). «بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر رشد و توسعه کودکان پیش دبستانی». فصلنامه پژوهش در علوم کودکان، شماره ۷.
۲. خورش، عارفه (۱۳۹۰). «کودکان ما و بازی‌های رایانه‌ای». ماهنامه پیام زن، شماره ۳۳۳.
۳. نوری راد، فاطمه و شاه‌حسینی، وحیده (۱۳۹۶). «نگرش مادران به استفاده کودکان از بازی‌های رایانه‌ای». فصلنامه جامعه، فرهنگ و رسانه، شماره ۶.
۴. احمدی، ا؛ رستگار، سیدم؛ خدادادی، ه؛ ذلیکانی، ک (۱۳۹۵). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان». سومین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در مدیریت، اقتصاد و علوم انسانی. «باتومی» گرجستان.
۵. عطاریپور، عمار (۱۳۸۵). «بازی‌های کامپیوتری و گیم‌نت‌ها». نشریه امید انقلاب، شماره ۳۶۵.
6. Smith, J. (2019). Benefits of Computer Games for Preschoolers. Education.com, 1, 1-5. Retrieved from: <https://www.education.com/magazine/article/benefits-computer-games-preschoolers/>

تصویر،

مربی نامرئی

و تأثیر آن در رشد و خلاقیت ذهنی کودکان پیش از دبستان

اشاره

هدف از این پژوهش که به صورت کتابخانه‌ای انجام شده، اتخاذ روش‌هایی علمی و منطقی در تصویرگری و همچنین دستیابی به راه‌های رشد و خلاقیت‌های ذهنی کودکان بوده است. کتاب‌های تصویری که در جهان برای گروه‌های سنی متفاوت کودکان تهیه می‌شوند، موقعیت و امکانات گسترده‌ای را برای رشد سواد و درک ادبی و زیباشناختی کودکان فراهم می‌سازند. کتاب‌های تصویری به عنوان کتاب کودک شناخته شده‌اند، زیرا با سرشت کودکی، که سادگی و سرزندگی است، با مخاطب سخن می‌گویند. بنابراین کودکان باید مهارت‌های ویژه‌ای به دست آورند تا بتوانند با کلام و تصویر درگیر شوند. بخش عمده‌ای از این فراگیری دیداری بودن آموزش است که به گونه‌های نامحسوس در طول زندگی کودک انجام می‌پذیرد.

کودکان با شنیدن قصه و دیدن فیلم و کتاب‌های تصویری گوناگون، به تدریج بخش زیادی از این مهارت‌ها را به دست می‌آورند. تصویرسازی برای کتاب‌های کودکان به درک مفهوم‌های موجود در نوشته‌های متن کتاب با زبان تصویر کمک می‌کند و در این بین وظیفه هنرمند ایجاد جاذبه و القای هر چه مؤثرتر مفهوم متن و تأثیرپذیری آن در ذهن کودک است. در تصویرسازی کتاب‌های کودکان، با توجه به اینکه مخاطبان این کتاب‌ها حساس‌ترین قشر جامعه هستند، تصویرگر باید به ویژگی‌های روحی و روانی گروه‌های سنی متفاوت کودکان و همچنین به ویژگی‌های تصویرسازی برای هر گروه سنی، توجه کافی مبذول دارد.

کلیدواژه‌ها: تصویرگری، کتاب کودک، خلاقیت، زیباشناسی

در سال‌های اخیر هنر تصویرگری کتاب کودک توجه و اهمیت روزافزونی پیدا کرده است، چون بی‌تردید حوزه‌ای است برای کار خلاق و برجسته. برای کودکان تصویرهای کتاب معمولاً اولین وسیله برای درک معنا در جهانی است که هنوز آن را به درستی درک و تجربه نکرده‌اند. از این رو سست که خالق آن تصویرها بار مسئولیت عظیمی بر عهده دارد. تصویرگری کتاب کودک هنری ظریف، دقیق و پیچیده است که می‌تواند در سطح‌های بسیار متفاوتی ارتباط برقرار کند و تأثیر ژرفی بر آگاهی کودک به جای بگذارد.

محققان معتقدند باید روند یادگیری را برای کودکان جذاب‌تر کرد. نقاشی‌ها راحت‌ترین قالب برای درک و یادگیری هستند و از یکنواختی مطالعه کتاب‌ها می‌کاهند. گسترش پیوسته طیف وسایل ارتباطی نشان می‌دهد که هم‌اکنون کودکان بیش از هر دوره و زمان دیگری در معرض تصویرهای گوناگون هستند. خلق تصویرهای زیبا و بی‌نظیر در تعبیر و معنابخشیدن به قصه‌های عامیانه نقش بسزایی دارد. در تصویرگری کتاب‌ها نیز هر روزه از روش‌های جدیدتری استفاده می‌شود تا حس کنجکاوی کودکان را بیشتر تحریک کنند و رضایت خاطر آن‌ها را فراهم آورند. البته پیشرفت صنعت چاپ و بهتر شدن کیفیت تولید آثار هنری، همچنین اهدای جایزه از سوی انجمن‌های گوناگون، در محبوبیت و پذیرش روش‌های متفاوت این هنر و رشد آن‌ها، تأثیر زیادی داشته و دارد (انواری، ۱۳۷۷).

● کتاب تصویری و جایگاه آن

کتاب‌های تصویری با انتقال مفهوم‌ها از طریق تصویر، نقش مهمی در تعلیم و تربیت و همچنین شکل‌گیری ابعاد ذهنی و شخصیتی کودکان دارند. این کتاب‌ها به کمک تصویر، به کودک فرصت تجربه و درک زیبایی‌شناسی می‌دهند. به او می‌آموزند که چگونه از قدرت تخیل در جهت وسیع‌تر کردن دید و درک خود از جهان هستی بهره‌برداری کند و به این طریق خود را از فشار واقعیت‌های نامطلوب رها سازد. در گذشته،

تصویر تنها عنصری تزئینی در کتاب‌های کودکان بودند و کاربرد دیگری نداشتند. امروزه تصویر در هماهنگی و همراهی کامل با متن، به شکل عنصری جدید و مؤثر در ادبیات کودکان ظاهر می‌شود، با زبانی خاص خود با کودکان سخن می‌گوید و آنان را به دنیایی خیالی می‌برد؛ دنیایی که به مراتب از زندگی روزانه ما غنی‌تر و شگفت‌انگیزتر است. به همین علت، امروزه کتاب‌های تصویری که به‌طور مستقیم و غیرمستقیم با دنیای کودکان و نوجوانان ارتباط دارند و در میان رسانه‌ها و وسایل ارتباط جمعی از جایگاه ویژه‌ای برخوردارند (پیشین).

● مشخصات کتاب تصویری

کتاب‌های تصویری باید دربرگیرنده مجموعه‌ای از مشخصات زیر باشند:

۱. آموزنده باشند.
۲. قدرت تخیل و تجسم کودک و نوجوان را تقویت کنند و برانگیزاننده باشند.
۳. بیان‌کننده مفهوم‌ها و معنی و مقصود داستان باشند.
۴. بیان‌کننده علاقه‌ها، خواسته‌ها و احساس‌های انسانی باشند.
۵. دارای هویت و اصالت باشند و فرهنگی خاص را ارائه دهند.
۶. پاسخ‌گوی حس زیبایی‌شناسی کودک باشند.
۷. توجه بر انگیز و ترغیب‌کننده باشند.
۸. مفهوم‌های اجتماعی را بیان کنند.
۹. پویا و نوگرا باشند و از کلیشه‌ها احتراز کنند.

● هدف‌های تصویرگری

تصویرگر برای رسیدن به نتیجه‌ای کامل و مطلوب، هدف‌های خاصی را دنبال می‌کند. او با محور قراردادن این هدف‌ها کار خود را شروع می‌کند و به پایان می‌رساند. مسلماً تصویرگری که بی‌هدف است یا هدف‌هایی نامشخص و غیرمنطقی دارد، در نهایت اثری ناهماهنگ، بدون مفهوم و نامناسب ارائه خواهد داد. بنابراین پایه و اساس تصویرگری آگاهی از هدف‌های تصویرگری و پیروی از همه این هدف‌ها به‌منظور ارائه اثری کاملاً مناسب برای کودکان و نوجوانان است. در واقع هدف نهایی تصویرگر کمک به کودک از طریق تصویر است و این امر، در زمینه‌های گوناگون و به شکل‌های متفاوت انجام می‌گیرد.

● برجسته‌ترین هدف‌های تصویرگری عبارت‌اند از:

۱. کمک به شناخت و درک هرچه بیشتر مفهوم‌های متن و از بین بردن نارسایی‌های وصفی و واژگانی نوشته، و همچنین آسان و ساده کردن موضوع در مواردی که دشواری‌هایی وجود دارند.
۲. کمک به جای‌گیری موضوع و ثبت و ضبط آن در ذهن و حافظه کودک، با توجه به گروه سنی معین.
۳. محسوس و قابل لمس کردن موضوع و فضای داستان، بیشتر از آنکه فی‌نفسه محسوس و قابل لمس است. همچنین غنی و مؤثر کردن آن بیشتر از حدی که بدون تصویر می‌تواند غنی و مؤثر باشد. از این طریق، تصویرگر کودک را به شنیدن یا خواندن مکرر داستان تشویق می‌کند.

۴. افزایش اطلاعات و آگاهی کودکان در زمینه‌های متفاوت، به‌خصوص تقویت تمایلات هنری و حس زیبایی‌شناسی آن‌ها، کمک به درک مفهوم و معنای رنگ‌ها و خاصیت، تأثیر و نحوه استفاده صحیح از هر یک از آن‌ها، و آشناساختن کودک با کاربردهای متفاوت ترکیب‌بندی‌ها، ژرف‌نمایی (پرسپکتیو)، پیرایند (کادر) و غیره.

۵. کمک به کودک برای درک رابطه‌های میان عناصر متفاوت در هنر تصویر و همچنین ایجاد رابطه تخیلی - عاطفی بین کودک و شخصیت‌های داستان.

۶. فراسوی نوشته و موضوع قراردادن کودک و به پرواز و داشتن او، و همچنین آزاد کردن قوه تخیل او از محدوده یا محبس نوشته.

۷. توسعه و تعمیق فکر، تصورها، رؤیاها و آرزوهای مثبت کودک (پیشین).

● نقش تخیل در کتاب‌های تصویری

تخیل نقش بسیار مهم و بسزایی در تصویرگری و ادبیات دارد و این ویژگی مستقیماً برخاسته از خاصیت وجودی انسان است. کودک در اندازه‌گیری و تشخیص جهان محدودیت‌های خاص خودش را داراست. به تدریج که او با جهان انس می‌گیرد، احتیاج دارد بیشتر به مکان‌های دور دست سفر کند و بیشتر بوم و جغرافیا را ببیند و بشناسد. پس از این‌ها، باز گامی جلوتر، چیزهایی را حس می‌کند که در این جهان به شکل مادی وجود ندارند. یکی از وظیفه‌های مهم تصویرگر، گوشودن دریچه‌ها و پنجره‌هایی است که مخاطبانش را به سوی جهان تخیل و شگفتی هدایت کند و آنان را در این مسیر پر رمز و راز راهنما باشد (کومنیس، ۱۳۷۷: ۲۸).

● سیر تاریخی تصویرگری کتاب کودک

در بررسی سیر تحول تاریخی کتاب‌های مصور یا تصویری برای کودکان، نه تنها پدیده مهم اختراع دستگاه چاپ را باید در نظر داشت، بلکه به عواملی همچون جایگاه کودک، گسترش آموزش و پرورش، رشد ادبیات کودکان، رشد فناوری چاپ و دگرگونی در نگرش نویسندگان و تصویرگران نسبت به رابطه متن و تصویر در کتاب‌های کودکان در هر دوره تاریخی نیز باید توجه کرد. تصویرگران در به تصویر کشیدن کودک‌وار شکل‌ها و رنگ‌ها، و نشانه‌گذاری‌ها استعداد بی‌نظیری دارند. تصویرگران ما باید به‌دقت و با احتیاط در خصوص آنچه خواسته کودکان است کار کنند. لازمه حیات و بقای هر کار خلاق توجه به مرزبندی‌ها و محدودهای است که شیوه و قاعده همان کار تعیین می‌کند.

کتاب‌های کودک به‌گونه‌ای طراحی، تصویرسازی و ارائه می‌شوند که گویی کودکان خواهان تصویرهای جدی و بسیار قابل قبولی هستند تا تصویرهای صرفاً خیال‌انگیز و پرشور. اسناد تاریخی در جهان و ایران بیانگر این واقعیت است که کتاب‌های کودکان از ابتدا با تصویر همراه بوده‌اند. اما کاربرد واژه «تصویرگری» در ایران به معنای نو آن، عمری فراتر از پنج دهه ندارد و آن برابر دورانی است که جامعه نشر، به‌ویژه گروه تصویرگران ایرانی، با دنیای نشر جهانی پیوند یافتند. از این دوره واژه «تصویرگری» برابر نهاد واژه «ایلوستریشن» جایگزین

همواره به دوباره‌دیدن و دوباره‌خواندن وادار می‌کند و هر بار خواننده معنای تازه‌ای از متن یا تصویر و پیوند آن دو در می‌یابد. مدام به شکل خطی پیشرفت می‌کند؛ واژه‌هایی در پی واژه‌های دیگر، خطی در پی خطی دیگر و صفحه‌ای در پی صفحه‌ای دیگر. نظم موجود در متن تضمین‌کننده مفهوم داستان است. تصویر از سوی دیگر، گستره یا فضایی را در صفحه پر می‌کند. در این گستره تمامی قسمت‌ها و جزئیات هم‌زمان در جلوی چشمان ما حاضر می‌شوند.

● کتاب‌های تصویری: گونه‌ها

کتاب‌های تصویری طیف گسترده‌ای از کتاب‌های کودکان را دربرمی‌گیرند؛ از کتاب‌های اسباب‌بازی گرفته تا الفبایموزها، عددآموزها، و کتاب‌های تصویری بدون کلام. ویژگی مشترک همه کتاب‌های تصویری یادشده، استفاده از تصویر برای بیان درون کتاب یا بخش عمده‌ای از آن است. تکیه بر تصویر، ویژگی بسیار مهم کتاب‌های الفبایموز، عددآموز و کتاب‌های مفهومی است. بسیاری از کتاب‌های این گروه دارای خط هستند و داستانی نیستند. توالی تصویرها و نظم قرار گرفتن آن‌ها در کنار هم، بر اساس سامانه الفبایموزها، توالی در عددآموزها، یا مسیر رشد یک مفهوم در کتاب‌های مفهومی است.

مخاطب بیشتر کتاب‌های تصویری، گروه‌های سنی پیش‌دبستانی و دبستانی هستند؛ از نوزاد و نوپا تا کودکان سه تا شش ساله و کودکان هفت تا نه سال. هرگونه کتاب‌های تصویری هدف‌های ویژه‌ای را دنبال می‌کنند. هدف کتاب‌هایی که برای نوزاد یا نوپا تهیه می‌شوند، کمک به رشد حسی کودکان، از حس بینایی گرفته تا حس لامسه، و آشنایی کودکان با پیرامون خود است. آشنایی با اشیاء، جانوران و گل‌ها و نیز شناخت رنگ‌ها و شکل‌ها از جمله هدف‌های کتاب‌های این گروه سنی هستند. در این کتاب‌ها تصویرها بسیار ساده‌اند و در بیشتر موارد هر صفحه یک تصویر است که در آن شیء و یا جانوری معرفی می‌شود.

در این کتاب‌ها رعایت توالی صفحه‌ها از سوی کودک ضروری نیست و از هر جا کتاب را آغاز کند، به درک او از موضوع یا مفهوم زبانی نمی‌رسد. ماده سازنده کتاب‌های تصویری برای سنین بسیار پایین، به‌ویژه پیش از یک‌سالگی، پارچه و پلاستیک قابل شست‌وشو با مقوای کلفت است. از سنین سه تا چهار سال کودک با رعایت توالی منطقی صفحه‌ها و درک روابط علت و معلولی از کتاب‌های تصویری داستانی لذت می‌برد. کتاب‌های تصویری برای این سن و پس از آن، کم‌کم پیچیده‌تر و از نظر کاربرد واژه‌ها گسترده‌تر می‌شود.

● کتاب‌های اسباب‌بازی

کتاب‌های اسباب‌بازی در یک تعریف گسترده کتاب‌هایی هستند که هم شسوق بازی و هم لذت خواندن را در کنار هم برای کودکان فراهم می‌کنند. متن بیشتر این کتاب‌ها شعرها و ترانه‌های کودکانه و افسانه‌های پریان است. این کتاب‌ها برای نوزادان، نوپاها و سنین پیش‌دبستانی منتشر می‌شوند و سرگرمی، لذت، کنجکاوی، و خلاقیت را هدف‌گیری کرده‌اند. از ویژگی‌های کتاب‌های اسباب‌بازی برای دوران نوزادی و نوپایی، برگ‌های کلفت با گوشه‌های نیم‌گردشده و صحافی بسیار محکم است.

«نقاشی» شد. واژه «ایلوستریشن» که از زبان لاتین به زبان انگلیسی راه یافته، به معنای «روشن کردن» یا روشن‌سازی است. بنابراین، برابر نهاد واژه «تصویرگری» به معنای روشن کردن یا روشن‌سازی یک داستان و یا یک متن غیرداستانی است. عمده‌ترین روش روشن‌سازی متن، تصویری کردن کتاب است. کاربرد این روش در ادبیات کودکان سبب تولید انبوه آثاری شد که آمیخته‌ای از زبان کلامی و زبان دیداری هستند. برخلاف باور شماری از مردم که دیدن تصویر را نیازمند داشتن مهارت ویژه‌ای نمی‌دانند، «درک یا خوانش زبان دیداری» یک مهارت است که همچون مهارت خواندن متن یا واژگان، باید آن را فرا گرفت.

کتاب‌های تصویری کتاب‌هایی هستند که در آن‌ها، متن و تصویر به کمک یکدیگر یا یک سلسله تصویر در پیوند با هم، داستانی یا موضوعی را روایت یا بیان می‌کنند. در کتاب‌های تصویری، متن و تصویر همسان حلقه‌های یک زنجیر، در هم فرو رفته و تنگاتنگ داستان یا مفهومی را بیان می‌کنند و هر کدام به تنهایی از بیان یک داستان یا موضوع یا یک مفهوم ناتوان‌اند. مخاطب بیشتر کتاب‌های تصویری کودکان پیش‌دبستانی یا سال‌های نخست ابتدایی هستند. هر چند امروزه برخی از هنرمندان برای نوجوانان و جوانان نیز از این گونه کتاب‌های تصویری منتشر کرده‌اند.

کتاب‌های تصویری در سیر تحول خود به هنری ناب و نو بدل شده‌اند و بر پایه ترکیب و رویارویی متن‌های روایتی با تصویرها، گونه‌های بی‌شماری، چه از جنبه محتوایی و چه از جنبه سبکی، به وجود آورده‌اند. این کتاب‌ها از جنبه هنری و ادبی در جایگاه بالایی قرار دارند و در سطح‌های گوناگون زیباشناختی با مخاطب ارتباط برقرار می‌کنند. مهم‌ترین وظیفه تصویر در کتاب‌های تصویری انتقال اطلاعات است. این کتاب‌ها ترکیبی از مفهوم، موضوع، روایت، متن، تصویر و طرح (دیزاین) هستند که با مخاطب ارتباط می‌گیرند تا داستانی را بیان کنند، حالتی را پدید آورند، تخیلی را برانگیزند، احساساتی را متأثر کنند و هم‌زمان اطلاعات یا اندیشه‌ای را نیز انتقال دهند.

● پیوند متن و تصویر در کتاب‌های تصویری

پیوند میان کلام و تصویر در کتاب‌های تصویری رابطه‌ای دینامیک و پویاست. هر دوی آن‌ها پیوسته در طول کتاب اطلاعات جدیدی به خواننده می‌دهند که ضمن کامل کردن معنای یکدیگر، برداشت‌های خواننده را در هر دو قسمت دگرگون و نو می‌کنند. یا به عبارت دیگر، درک و فهم خواننده را تصحیح می‌کنند. هنگامی که به تصویر نگاه می‌کنیم، برداشت ما از اطلاعات دیداری آن‌ها مطابق با فرهنگ، دانش و اطلاعات قبلی ماست. وقتی متن را می‌خوانیم، معنای متن برداشت اولیه ما را از تصویر دگرگون می‌کند. در عین حال، با خواندن متن برداشتی در ذهن ما ایجاد می‌شود که تصویر بعدی را کامل‌تر می‌کند و یا به‌طور کلی تغییر می‌دهد.

توالی واژه‌ها و تصویرها به‌گونه‌ای است که گاهی انتظار ما را برآورده می‌سازد و گاهی برخلاف انتظار، ما را شگفت‌زده می‌کند. پیوند میان واژه و تصویر رابطه‌ای موازی نیست، بلکه این دو بر هم تأثیر می‌گذارند و معنای یکدیگر را دگرگون می‌سازند. رابطه پویا و در حال تغییر میان متن و تصویرها سبب می‌شود که میان تصویرها و متن یا تصویری با تصویر پسین و یا پیشین، تنش به وجود آید که این تنش خواننده را

برخی از این کتاب‌ها از مواد قابل شست‌وشو و پایدار، همچون پارچه یا پلاستیک درست می‌شوند و به‌طور معمول در هر صفحه یک تصویر بسیار ساده وجود دارد. در بیشتر این کتاب‌ها کلامی جز عنوان آن‌ها دیده نمی‌شود. در کتاب‌های اسباب‌بازی، تصویرهای دور بریده شده، با چسب به ورق‌های کتاب چسبیده شده‌اند و با باز شدن کتاب، تصویرهای سه‌بعدی از جای برمی‌خیزند. کتاب‌هایی با زبانه‌های متحرک که با حرکت آن‌ها به چپ یا راست، و بالا یا پایین، تصویر حرکت می‌کند نیز گونه دیگری از کتاب‌های اسباب‌بازی هستند. در این کتاب‌ها از هر گونه شگردی که کودکان را به کنش متقابل نسبت به کتاب برانگیزد، استفاده شده است.

● الفباآموزها

الفباآموزها همان گونه که از نامشان پیداست، همواره و به‌طور سنتی برای آموزش الفبا به کودکان پیش‌دبستانی یا سال‌های اول ابتدایی تهیه می‌شوند. در این کتاب‌ها تصویر کمک می‌کند که کودکان حرف‌ها را به تنهایی یا در میان واژه، شناسی کنند و دایره واژگانشان گسترش یابد. هر حرف همراه با یک واژه و یک یا چند تصویر شناسانده می‌شود. تصویرها اشیاء یا جانورانی را معرفی می‌کنند که نامشان با آن حرف آغاز می‌شود. کتاب‌های الفباآموز براساس اینکه مخاطبشان در چه گروه سنی باشد، طیف گسترده‌ای از کتاب‌های تصویری ساده تا پیچیده را تشکیل می‌دهند. کتاب‌های الفباآموز برای کودکان یک تا سه سال، دارای تصویرهای ساده و روشن از اشیاء و جانوران آشنا و شناخته‌شده برای این گروه سنی هستند. کاربرد الفباآموزها برای کودکان خردسال، بیش از آنکه آشنایی با حرف‌ها باشد، آشنایی با اشیاء، جانوران، گل‌ها یا میوه‌ها از راه تصویرشان است. در شماری از الفباآموزها، حرف‌های الفبا با شعرهای کودکانه یا داستانی ساده همراه می‌شوند.

● عددآموزها

مهم‌ترین هدف عددآموزها، آموزش عددها و مفاهیم ریاضی به کودکان است. هدف عددآموزها، افزون بر توانمند کردن کودکان در شمارش عددها، شناخت برابری یک به یک است. در عددآموزها شمار اشیاء، جانوران، انسان‌ها یا هر پدیده دیگری که برای نشان دادن یک عدد تصویرگری شده‌اند، باید روشن و قابل تشخیص باشد. در کتاب‌های عددآموز برای مخاطبان یک تا سه سال، تصویرها ساده و روشن هستند تا کودکان به آسانی اشیاء، جانوران یا هر موضوع دیگر تصویر شده را بشمارند. هدف عددآموزهای تصویری برای این گروه سنی، بیشتر آشنایی با اشیاء، جانوران، گل‌ها و میوه‌ها از راه تصویر است. هدف عددآموزها برای کودکان بالاتر از سه سال، افزون بر شمارش عددها، طبقه‌بندی اشیاء گوناگون است.

● کتاب‌های مفهومی

کتاب مفهومی کتابی است که از راه تصویر به کودکان در درک مفاهوم‌ها یاری می‌رساند. درک مفاهوم‌های ساده‌ای همچون رنگ، شکل و یا مفاهوم‌های پیچیده‌تری همچون زمان، نسبت، مفاهوم‌های فضایی و متضادها به باری کتاب‌های مفهومی صورت می‌پذیرد. با مقایسه

فاصله‌های دور و نزدیک یا اندازه‌های بزرگ و کوچک با یکدیگر، کودک مفهوم نسبت را در می‌یابد، با نشان دادن مفهوم‌هایی همچون سریع و آرام، بلند و کوتاه، و چاق و لاغر، کودک متضادها را درک می‌کند، و با نشان دادن رو، پشت، بالا و پایین، راست و چپ کودک به مفهوم‌های فضایی پی می‌برد.

کتاب‌های مفهومی به رشد شناختی کودکان کمک بسیار می‌کنند. کودکان برای درک مفهوم‌ها به تجربه‌های دست‌اول نیاز دارند و کم‌کم که بزرگ می‌شوند، ویژگی‌ها و روابط مشترکی چون رنگ، اندازه، وزن یا موقعیت را درک می‌کنند. کتاب مفهومی یکی از نخستین کتاب‌های اطلاعاتی کودکان است که به آن‌ها کمک می‌کند این ویژگی‌ها و روابط مشترک میان پدیده‌ها را دریابند. کتاب‌های مفهومی کودکان را به سخن گفتن وامی‌دارند و دایره واژگان آن‌ها را وسعت می‌بخشند. کتاب‌های مفهومی برای خردسالان به مفهوم‌های ساده‌تر و برای کودکان بزرگ‌تر، به مفهوم‌های پیچیده‌تر می‌پردازند. از جمله ساده‌ترین کتاب‌های مفهومی «کتاب‌های رنگ» هستند. کودکان از ۱۵ ماهگی به بالا می‌توانند نام رنگ‌ها را یاد بگیرند.

● کتاب‌های تصویری بدون کلام

کتاب تصویری بدون کلام کتابی است که در آن یک داستان، یک مفهوم یا یک موضوع، تنها با تصویر بیان می‌شود. در کتاب‌های تصویری با کلام، میان تصویرها فضاهای خالی وجود دارد که با کلام پر می‌شود. اما در کتاب‌های تصویری بدون کلام، روایت داستان یا سیر تحولی یک موضوع، به‌طور کامل تصویری است و هیچ فضای خالی میان تصویرها وجود ندارد. به همین سبب در درک مطلب آشفته‌گی معنایی وجود ندارد و مخاطب با مشکل روبه‌رو نمی‌شود. همسان دیگر گونه‌های داستانی، کتاب‌های تصویری داستانی بدون کلام دارای فرجام، طرح، کنش و نشانه، شخصیت، توالی رویدادها و نقطه اوج هستند.

در کتاب‌های تصویری بدون کلام، کودکان از روی تصویر، داستان و موضوعی را در ذهن خود و یا با صدای بلند بیان می‌کنند. یا اگر نوشتن را فرا گرفته‌اند، روایت خود را با واژه‌ها و سبک ویژه خودشان روی کاغذ می‌آورند. به این شکل مهارت‌های زبانی و نوشتاری در کودکان تقویت می‌شود. کتاب‌های تصویری بدون کلام این فرصت را به کودکان می‌دهد که به برداشت خود داستانی را بازگو و قصه‌گویی را تجربه کنند. این بهترین فرصت برای کودکان است تا با ساختار و عناصر داستانی نیز آشنا شوند.

● زبان رنگ و بچه‌ها

در کتاب‌های داستانی، تصویر دروازه‌ای برای ورود کودک به قلمروی خیال‌انگیز رؤیاها و تخیلات است که نه تنها دنیای پیرامون را به کودک می‌شناساند، بلکه به او می‌آموزد که در نقاشی‌ها چگونه ارتباط میان خط‌ها باعث ایجاد شکل، و ارتباط میان رنگ‌ها به ایجاد حجم و واقعی جلوه‌دادن پدیده‌ها می‌انجامد. عنصر رنگ یکی از تأثیرگذارترین عناصر بر روی خلاقیت فکری و ذهنی کودکان و رشد تفکر آنان است. از رنگ می‌توان همچون ابزاری در خدمت رشد فکری و خلاقیت کودکان استفاده کرد.



با ورود صنعت چاپ، امکان نشر کتاب با شمارگان بالا و دسترسی توده‌های مردم، به‌ویژه کودکان، به کتاب فراهم آمد. ورود رنگ به کتاب‌های کودکان که از تفکیک رنگ به شیوه سنتی آغاز شد، سپس به تفکیک رنگ به شیوه عکاسی رسید، و تا چاپ با دستگاه افست پیش رفت، توانست تحول بزرگی در تصویرگری کتاب‌های کودکان به وجود آورد.

اولین چاپ رنگی در کتاب‌های کودکان کتاب «دانش جدید» اثر **میرزا حسین خان رمزی** (۱۳۰۳) است که به شیوه گراوری چاپ شده است. سال ۱۳۲۲ نخستین کتاب چهار رنگ به شیوه عکاسی با عنوان «کودک دبیره»، اثر **ذبیح بهروز**، در چاپخانه بانک ملی به چاپ رسید. رنگ بیش از همه با عاطفه‌ها و احساس‌های بشر نزدیکی دارد و در هنر بیش از هر چیز حسی و برانگیزاننده است.

در گذشته از رنگ‌های بی‌فام (آکروماتیک) (سیاه، سفید و خاکستری) برای کتاب‌های کودکان استفاده می‌شد که کاربرد این رنگ‌ها در کتاب‌های کودکان چندان مناسب نیست. همراهی رنگ‌های بی‌فام با رنگ‌های فام‌دار (کروماتیک) (زرد، قرمز، آبی و ترکیبات آن‌ها) باعث پدیدآمدن انواع حس‌ها و ایجاد شادی می‌شود. رنگ‌هایی مانند قرمز، نارنجی و هم‌خانواده‌هایشان احساس گرما، دوستی، خشم، انرژی و جنب‌وجوش را به ذهن خواننده راه می‌دهند و او را به تحرک و راه بردن به جمع هدایت می‌کنند. در عوض رنگ‌های آبی، سبز و هم‌خانواده‌هایشان به احساس آرامش، خلوت‌پذیری و تنهایی، اندوه، سکون و دل‌زدگی راه می‌برند. رنگ‌های خنثی (خاکستری و قهوه‌ای) نیز باعث ایجاد تعادل و هماهنگی میان رنگ‌ها می‌شوند.

رنگ‌ها نقش‌های نمادین نیز به عهده دارند. برای مثال، می‌توان گفت سفید نشانه آرامش، صلح و دوستی، سیاه بیان استعاری ستم، شب‌زدگی و اسارت، زرد بیان‌کننده شادمانی‌های شبانه و جلوه‌گری است و آبی ارتباط روحانی انسان و آرامش‌جویی آسمانی او را تداعی می‌کند. در نتیجه عنصر رنگ در تصویرسازی کتاب کودک، در جذب او و روند یادگیری کودکان نقش اساسی دارد. شیوه و سبک تصویرگری را که ممکن است باعث ایجاد اشکال در درک و بیان داستان شود، می‌توان با رنگ‌ها تا حد زیادی برطرف ساخت و ارتباط کودکان را با کتاب بیشتر کرد.

کودک به وسیله رنگ‌ها مشتاق دنبال کردن داستان تا انتها می‌شود. داستان کودک را درگیر خود می‌کند و باعث ایجاد واکنش در او می‌شود. به همین سبب، ابتدا برای اینکه کودک کتاب را برای خواندن انتخاب کند، لازم است از رنگ‌های شاد و جذاب و متناسب با گروه سنی و محتوای داستان بهره گرفت. در واقع به‌وسیله رنگ شکل‌ها و خط‌ها می‌توان به جذب و فهماندن مطالب کمک کرد.

نتیجه‌گیری

همه کودکان در مراحل رشد خود واکنش‌های کم‌وبیش معینی نسبت به تصویرهای کتاب‌های تصویری دارند. قصه‌ها، افسانه‌ها، کتاب‌های داستان و در این میان کتاب‌های تصویری وسیله‌ای ارزشمند برای رشد و تقویت تخیل کودکان به شمار می‌آیند. کتاب‌های داستانی تصویری که بیشتر برای گروه سنی پیش‌دبستانی و دبستانی منتشر می‌شوند، می‌توانند کودکان را با تجربه‌های تازه آشنا سازند.

وقتی موضوع کتاب‌های تصویری جالب و پرکشش باشد، کودک به آن واکنش نشان می‌دهد و این کتاب‌ها می‌توانند نقشی اساسی در رشد ذهنی کودکان داشته باشند. با خواندن کتاب‌های تصویری، نخستین گام‌ها در راستای رشد سواد، درک ادبی و درک زیباشناختی کودکانی برداشته می‌شود. کودکانی که با انواع کتاب‌های تصویری آشنا می‌شوند، افزون بر شناخت ساختار داستان، کاربرد درست واژگان و استفاده از توصیف‌ها را یاد می‌گیرند تا در آینده به آسانی از آن‌ها بهره بگیرند.

از سوی دیگر، تصویرها در رنگ‌ها و سبک‌های گوناگون، قدرت تشخیص و تفسیر کودک را تقویت می‌کنند. به این شکل که ابتدا توجه بیشتری به تصویر پیدا می‌کند و سپس درگیر رشد شناختی می‌شود. کودکان هر بار که کتاب مورد علاقه خود را ورق می‌زنند، ریزه‌کاری‌های تازه‌ای را در تصویرها کشف می‌کنند و گاه همین ریزه‌کاری‌ها برای زمانی کوتاه آن‌ها را به خود جلب می‌کند. کتاب‌های تصویری دارای تصویرهای رنگی وسیله مناسبی برای رشد مهارت‌ها هستند. با فراگیری این مهارت‌ها، کودکان تشویق می‌شوند که آن‌ها را به کار بندند.



منابع

۱. انواری، آرزو (۱۳۷۷). «تصویرگری کتاب کودک و نقش آن در گسترش ابعاد ذهنی و شخصیتی کودکان». مجله کتاب ماه کودک و نوجوان، شماره ۱۶.
۲. کومیس، جولی (۱۳۷۷). «هفت روش برای تصویرگری کتاب کودک (شیوه‌های پیشنهادی جولی کومیس، رئیس انجمن کالداکات برای تصویرسازی در کتاب‌های کودکان)». ترجمه فاطمه زمانی. پژوهش‌نامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۱۱.
۳. قایینی، زهره (۱۳۹۰). «تصویرگری کتاب‌های کودکان: تاریخ تعریف‌ها و گونه‌ها». مجله چیتا، تهران.
۴. محمدی، محمدصادق و قایینی، زهره (۱۳۸۰). «تاریخ ادبیات کودکان» (ج ۳: ادبیات کودکان دوره مشروطه). مجله چیتا، تهران.
۵. سالزبری، مارتین (۱۳۸۸). تصویرگری کتاب کودک، خلق تصویر برای کودک. ترجمه شقایق قندهاری. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، تهران. چاپ اول.

راهکارهای جذب کودک

اشاره

کودکدانی که به کودکستان می‌روند، زمینه رشد اجتماعی‌شان فراهم می‌شود. در واقع شخصیت کودک در تعاملات اجتماعی شکل می‌گیرد. بسیاری از رفتارهایی که کودکان در خانه نیاموخته‌اند، در جای دیگری به نام کودکستان می‌آموزند. رفتارهایی که چندان جامعه‌پسند نیستند و بار منفی دارند هم در کودکستان کم‌رنگ می‌شوند. به این ترتیب کودکان مجموعه‌ای از رفتارها و اطلاعات مفید را در کودکستان یاد می‌گیرند. از طرف دیگر، رفتارهای نامناسبی که آموخته‌اند در کودکستان با روش‌های خاصی که وجود دارد تعدیل می‌شوند.

رشد کلامی در کودکستان اهمیت زیادی دارد. تحقیقات نشان می‌دهند کودکدانی که به کودکستان رفته‌اند در مقایسه با کودکدانی که به کودکستان نرفته‌اند، از واژه‌های بیشتری بهره می‌گیرند و

نحوه ارتباطشان با دیگران راحت‌تر است. بنابراین کودکستان خوب با معیارهای بهداشتی و تربیتی قابل قبول، تأثیر زیادی بر رشد روانی کودک دارد.

در کودکستان برنامه کودکان از نظم و انضباط خاصی برخوردار است و برنامه خواب و خوراک آن‌ها از قاعده خاصی پیروی می‌کند. همچنین بسیاری از مطالب که ممکن است پدر و مادر در منزل به صورت پراکنده و یا غیرعلمی به فرزندشان بیاموزند، در کودکستان به صورت روشمند و منظم، در جمع و به صورت گروهی آموخته می‌شوند. روش‌هایی که برای علاقه‌مند کردن کودکان به کودکستان به کار گرفته می‌شوند، باید علمی، تخصصی و خالی از هرگونه تهدید و ترس باشند. در ادامه به نکاتی که در جذب کودک مؤثرند می‌پردازیم.

کلیدواژه: تعامل با کودک، دوره پیش‌دبستانی، مربی، والدین

مهربان و صادق سپرده است. این موضوع محقق نخواهد شد مگر اینکه کارکنان کودکان با عشق و علاقه به کودک و شغلی که دارند توجه نشان دهند.

۲. هر کودکی منحصر به فرد است و ویژگی‌های خاص خود را دارد. بنابراین مربی با توجه به مشاهداتی که از کودک دارد و استفاده از پرسش‌نامه‌ای که مادر در مرحله پذیرش پر کرده است، علاقه‌های کودک را در نظر می‌گیرد. او ضمن آشنا کردن کودک با محیط، سایر کودکان و کارکنان کودکان را به سوی بازی مورد علاقه‌اش سوق می‌دهد. در اینجا بهتر است برای اینکه کودک تازه‌وارد با دیگر کودکان در تعامل باشد، چند کودک دیگر را که خصوصیت‌هایی تقریباً مشابه خصوصیت‌های کودک تازه‌وارد دارند انتخاب و آن‌ها را هم‌بازی او کرد. گرسنه و تشنه‌بودن کودک در روند جذب او تأثیر می‌گذارد و با اخلاق او در ارتباط است و کودک باحوصله و خوش خلق‌تر می‌شود.

چند راهکار برای والدین بویژه مادران در جذب کودک

بهتر است مادر چند روز قبل از آمدن کودک به کودکان گفت‌وگو درباره کودکان را با کودک خود به‌صورت داستان آغاز کند و کودک را آماده سازد و محیطی شود که سرشار از شادی، فضای بازی مورد علاقه کودک، مربیان مهربان و دوستان جدید است. برای کمک به کارکنان کودکان که در فرایند جذب موفق‌تر باشند، پرسش‌نامه‌ای به مادر داده می‌شود که بهتر است با صداقت کامل آن را پاسخ دهد. همچنین تصمیم قاطع مادر در انتخاب کودکان در مرحله جذب بسیار تأثیرگذار است.

مادر قبل از اینکه کودک را به‌صورت تمام وقت در کودکان بگذارد، بهتر است مدت زمان محدودی را در کودکان و در کنار فرزند خود باشد و بعد به مرور فاصله خود را از کودک بیشتر کند. مثلاً وقتی سرگرم بازی دلچسبی شده است به او بگوید برای لحظه‌هایی محیط را ترک می‌کند و دوباره برمی‌گردد. بهتر است مادر تعداد دفعه‌ها و مدت آن را به‌مرور بیشتر کند تا کودک متوجه شود اگر چه او را ترک می‌کند، اما دوباره برمی‌گردد. در تمامی مرحله‌ها بهتر است با کودک خود صحبت کند و او را مطلع سازد تا کودک به او اعتماد کند. اعتماد کودک به مادر فرایند جذب را سرعت می‌بخشد. صبوری مادر هم در فرایند جذب بسیار اهمیت دارد. بهتر است مادر در مقابل فشارهای روانی (استرس‌ها) و نگرانی‌های کودک

هنگام پذیرش کودک در کودکان، کودکانی که تجربه جدایی از والدین را با دیگر اقوام فامیل، مانند مادربزرگ، عمه یا خاله دارند، این مرحله را تا اندازه‌ای آسان‌تر می‌گذرانند. بعد از مرحله پذیرش کودک، مرحله جذب او آغاز می‌شود. در این مرحله، مسئول یا مربی کودکان با توجه به نقاط ضعف و قوت و شناختی که از کودک به‌دست می‌آورد، می‌کوشد او را جذب کند. همچنین در این مرحله گاهی مادر تصمیم قاطع خود را برای سپردن کودک خود به کودکان نگرفته است و در چهره‌اش تردید، فشار روانی (استرس) و گاهی گریه دیده می‌شود. در صورت بروز این گونه مسئله‌ها جذب کودک سخت‌تر خواهد بود. بنابراین بهتر است مادر بر احساسات خود غلبه کرده و تصمیم قاطع خود را گرفته باشد.

برخی از کودکان در وهله اول محیط آرام را دوست دارند. قصه‌گویی به همراه تصویرهای کتاب یا نمایش عروسکی برای تعدادی از کودکان جذاب است. آب‌بازی، شن‌بازی، بازی‌های گروهی و «بازی آزاد» که طی آن کودک به‌طور دلخواه هر بازی را که تمایل دارد بازی می‌کند، می‌تواند در جذب کودک مؤثر باشد.

برخی از کودکان کارکردن با ابزار مثل آچار و پیچ گوشتی را دوست دارند و برخی به وسایل آشپزخانه و بعضی‌ها هم به وسایل پزشکی، مانند گوشی پزشکی و روپوش سفید پزشکی و پرستاری علاقه نشان می‌دهند. استفاده از لگو، سرسره، تاب، ترامپولین و دیگر وسایل کودکان معمولاً برای اکثر کودکان جذاب است و با شور و نشاطی که کودکان هنگام بازی از خود نشان می‌دهند، نقطه جذبی برای کودک تازه‌وارد است. همچنین شعر و موسیقی نیز برای کودکان جذاب است. نقاشی، کاردستی، کار با قیچی و چسب نیز از فعالیت‌هایی هستند که در جذب کودک، به مربی کودکان کمک می‌کند.

همه موارد گفته شده درجذب کودک مؤثرند، ولی در نهایت مهم‌ترین نکته شناخت مربی از روحیات کودک است و با ابتکار عمل مربی ممکن است فعالیت‌های دیگری انجام شوند که با فعالیت‌های گفته‌شده متفاوت باشند.

چند راهکار در جذب کودک

۱. اگر کودک مربی خود را دوست داشته باشد، به‌زودی اتفاق‌های خوبی بین آن دو می‌افتد که نگرانی‌های مادر را برطرف می‌کنند. مادر باید مطمئن شود که کودک خود را به محیطی امن و کارکنانی با محبت،

خود صبور باشد و به کارکنان و مربیان کودکان که تجربه بسیاری در جذب کودک دارند، اعتماد کند.

بعد از جدایی مادر از کودک، بهتر است مادر مدام و بین روز به کودکان مراجعه نکند تا تمرکز کودک دوباره به جدایی معطوف نشود. مادر باید با کودک خود خوش قول باشد و طبق ساعتی که با کودکان هماهنگ کرده و به فرزند خود قول داده است، به کودکان برگردد. به علاوه، به هیچ عنوان در روزهای ابتدایی ساعت‌های حضور کودک در کودکان را طولانی نکند.

مدیر کودکان مسئولیت تمامی فرایندهای جذب را برعهده دارد و همچنین حلقه پیوند مربی با مادر و کودک است. او ابتدا پرسش‌نامه‌ای برای والدین تنظیم می‌کند که شامل سؤال‌هایی درباره خوردن، خوابیدن، دست‌شویی، بازی، سلامتی و رشد عمومی، شنوایی، بینایی، گفتار و رشد اجتماعی و هیجانی کودک است. مدیر کودکان وظیفه دارد در انتخاب مربی و کارکنان خود دقت لازم را به عمل آورد و مربیانی باتجربه، صادق و قابل اعتماد را در مجموعه خود قرار دهد و حمایت و رهبری آن‌ها را برعهده بگیرد.

مدیر کودکان در جذب کودک توسط مربی بر کار او نظارت می‌کند و اگر نظر و پیشنهادی برای بهتر شدن فرایند جذب کودک داشته باشد، به مربی خود یاری می‌دهد. ایجاد محیطی امن و مناسب برای آموزش و بازی، اطمینان یافتن از رعایت قوانین در جذب کودک، برنامه‌ریزی درست برای جذب، ایجاد رابطه نزدیک با والدین، و ارائه گزارش و توضیحات لازم از پیشرفت جذب کودک، و ایجاد اطمینان و اعتماد در والدین نیز همگی از وظایف مدیر کودکان هستند.

جذب کودک شیرخوار به کودکان

نکاتی که در جذب کودک شیرخوار به کودکان اهمیت دارند، عبارت‌اند از: درآغوش گرفتن، نوازش کردن، ماساژ دادن، دادن احساس امنیت و آرامش، غذا دادن، خواباندن و ارتباط برقرار کردن با کودک شیرخوار. همه این موارد در جذب کودک شیرخوار تأثیر دارند.

و نکته آخر زمان جذب کودکان به کودکان است. جذب برخی از کودکان از سه روز تا یک هفته و برخی هم تا یک ماه طول می‌کشد. در این مدت همکاری والدین و یا همراه کودک با مربیان کودکان بسیار مهم و تأثیرگذار است.



یادگیری با عمل ممکن شود



«یادگیری» مقدمه و اساس تربیت است. یکی از فلاسفه یونان می‌گوید: «تا انسان ماله در دست نگیرد، بنا نمی‌شود.»

با این گزاره‌ها، برای تربیت کودک در هر یک از عرصه‌ها یا ساحت‌های تربیتی باید به این دو نکته توجه داشت: «یادگیری» و «عمل».

برای مثال، به منظور تربیت کودک در چند ساحت اعتقادی، اخلاقی و اجتماعی، می‌توان شرایط و فضا را برای ایفای نقش او در کمک‌رسانی به نیازمندان فراهم آورد. یکی از بهترین نمونه‌های مشهور و مشهود، حضور کودکان در موب‌ها و ایستگاه‌های آبرسانی به تشنگان است. این کار زیبا که منطبق با فطرت انسانی «خیرخواهی» است، علاوه بر ارضای روحیه شوق و رغبت خدمت‌رسانی در کودک، موجب تقویت و تثبیت عادت به کارهای نیک و خداپسندانه و طبعاً پرورش سجایای اخلاقی و ایمان به ارزش‌های الهی، معنوی و انسانی می‌شود.

کسانی که در ایام **اربعین حسینی (ع)** موفق به حضور در مراسم پیاده‌روی میان شهرهای نجف و کربلا شده‌اند، از نزدیک شاهد حضور بسیاری از کودکان محلی در طول مسیر مزبور بوده‌اند که با علاقه و نشاط غیرقابل توصیف، به خدمت‌رسانی به زائرین و عابرین مشغول بودند و برای رفع خستگی، تشنگی و گرسنگی آنان اصرار می‌ورزند. شکی نیست که هم اینان در بزرگسالی نیز به این خدمات همت می‌گمارند و تربیت در عرصه‌های دینی اجتماعی و فرهنگی در آنان محقق و تثبیت می‌شود. انتظار می‌رود مربیان محترم کودک، برای تربیت متربیان خود، از این روش‌های تجربه‌شده غفلت نورزند.

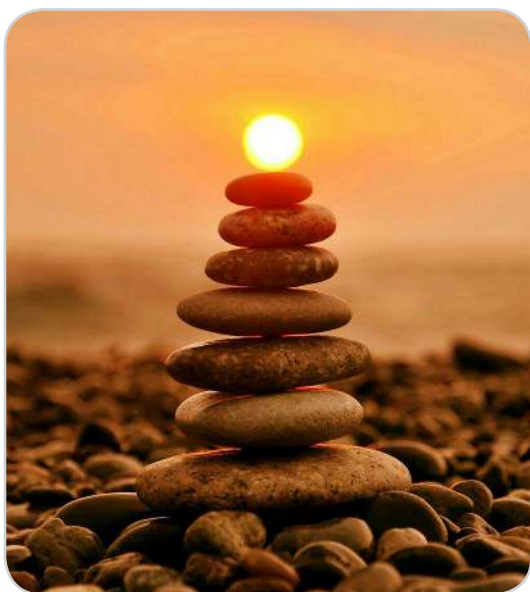


● مهدی مرادی، موسی بیات، دانشجویان کارشناسی ارشد

تربیت بدنی

● دنیا پاداش، کارشناس پیش دبستان

بازی، بازوی هویت ساز



که در منطقه یا منطقه‌های متعدد و یا کل کشور مقبولیت عام یافته و به صورت رسم محلی درآمده و از این دیدگاه مورد توجه و پذیرش قرار گرفته‌اند. البته این بازی‌ها و ورزش‌ها ریشه‌های تاریخی طولانی دارند و جزو مراسم ملی محسوب می‌شوند.

بازی‌ها و ورزش‌های «بومی» و «محلی» ارزش‌هایی دارند که مهارت‌ها و فنون خاصی را می‌طلبد و غالباً با ارزش‌ها، مهارت‌ها و فنون نوین به‌صورت کلی متفاوت هستند؛ اگرچه ممکن است در تضاد نباشند. غالباً در چارچوب غیررسمی و غیرنهادی انجام می‌گیرند و بازتاب هویت‌های فرهنگی فردی و جمعی و نیز عواملی پراهمیت در توسعه فرهنگی محسوب می‌شوند. این بازی‌ها و ورزش‌ها به‌طور عام بار فرهنگی دارند هستند و با هدف پُر کردن اوقات فراغت انجام می‌شوند. با شناخت بازی‌ها و ورزش‌های بومی، قبیله‌ای، محلی و سنتی می‌توان شرایط را به‌منظور رشد، تقویت و ارتقای همه‌جانبه افراد جامعه، به‌ویژه قشر کودکان، نوجوانان و جوانان، مهیا کرد.

بازی‌ها و ورزش‌های محلی ویژگی‌های متنوعی دارند؛ از جمله ساده و در دسترس بودن؛ وابسته نبودن به ابزار ویژه؛ تقویت توانایی و استعداد جسمانی و فکری؛ قابل اجرا بودن در هر فصل، هر جا و هر مکان؛ تحت پوشش قرار دادن گروه‌های متفاوت سنی از کودکان تا افراد کهن سال. اطلاعات و آمار نشان می‌دهند مردم به ورزش و بازی توجه دارند، به‌طوری که بازی‌ها و ورزش‌های فردی و جمعی عامل عمده‌ای در تنوع بخشی به زندگی، افزایش شادابی و بالا رفتن روحیه مردم محسوب می‌شود که از گذشته‌های دور در میان جوامع مختلف رواج داشته‌اند.

برخی از این بازی‌ها و ورزش‌ها، همچون مراسم عروسی، مراسم کشاورزی و مراسم تغییر فصل‌ها، از هدف و منظور مشخصی نشأت گرفته‌اند. این بازی‌ها و ورزش‌ها به دو دسته کلی «فضای باز» و «فضای بسته» تقسیم شده‌اند. ضمن آنکه هر کدام از این بازی‌ها را می‌توان به گروه‌های دخترانه و پسرانه نیز تقسیم کرد. به‌طور کلی بالغ بر ۱۵۰۰ نوع بازی سنتی در ایران وجود دارد که نسل امروز به مرور زمان و تغییر

ورزش به معنی هر شکلی از فعالیت بدنی است که از طریق مشارکت اتفاقی یا سازمان‌دهی شده به بهبود سلامت بدنی و روانی کمک می‌کند. ورزش شکل‌دهنده روابط اجتماعی است. هیچ ملتی را نمی‌توان بدون بازی و سرگرمی یافت. همین نیاز عمومی و همگانی است که گستره بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی را از گذشته به‌وجود آورده است. بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی که یکی از مهم‌ترین بخش‌های اوقات فراغت و ورزش همگانی محسوب می‌شوند، مدتی است مورد توجه بسیاری از کشورها، از جمله جمهوری اسلامی ایران قرار گرفته‌اند و تلاش‌هایی برای احیا، ترویج و تعمیم این گونه فعالیت‌های بدنی در حال انجام است.

بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی ارتباطی تنگاتنگی با فرهنگ، آداب و رسوم مردم هر منطقه دارند و نشان‌دهنده علاقه‌ها و سلیقه‌های ذاتی آن‌ها هستند و هنوز هم در بخش‌هایی از کشور رواج دارند. این بازی‌ها را به سبب انطباق با علاقه‌های ذوقی، هنری و فرهنگی جامعه می‌توان گسترش و عمومیت داد تا به شکل بازی‌ها و ورزش‌های عمومی در داخل کشور رواج و مقبولیت یابند و به بهترین شکل ممکن، قشر عظیم و وسیعی از افراد جامعه را در سنین متفاوت به لحاظ تنوع و تناسب هر منطقه و با امکانات ساده و موجود در جامعه تحت پوشش قرار دهند.

همه بازی‌ها و ورزش‌هایی که در کشورمان وجود دارند و عضو فدراسیون جهانی نیستند، ورزش‌های «سنتی»، «بومی» و «محلی» قلمداد می‌شوند و «فدراسیون ورزش‌های همگانی» و «فدراسیون ورزش روستایی و بازی‌های بومی محلی» برنامه‌ریزی آن‌ها را انجام می‌دهند. البته امروزه برخی از این بازی‌ها و ورزش‌های بومی از محدوده اولیه قومی خود خارج شده و در مناطق دیگری هم رواج یافته‌اند.

«ورزش‌های محلی» در ایران و سایر کشورهای جهان نیز ورزش‌هایی هستند که در اصل ریشه در فرهنگ ملی آن ملت‌ها دارند؛ اگرچه ممکن است منحصر به‌عنوان بازی متداول و معمول در یک منطقه شناخته شده باشند. «ورزش‌های سنتی» نیز جزو بازی‌ها و ورزش‌های بومی هستند

۳. بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی در نظام‌نامه فرهنگی ورزش کشور مصوب ۱۳۹۵/۳/۲۵

اولویت‌ها و اقدامات اساسی حوزه فرهنگی ورزش کشور در قالب «نظام‌نامه فرهنگی ورزش کشور» به تصویب «شورای عالی انقلاب فرهنگی» رسیده است. در ردیف «۵» نظام‌نامه که به بازی‌های بومی و محلی مربوط می‌شود، آمده است: «تقویت و نهادینه‌سازی ورزش‌های ملی و بازی‌های بومی و محلی و اشاعه فرهنگ و ارزش‌های حاکم بر آن‌ها در همه عرصه‌های ورزشی، از طریق همکاری و مشارکت سازمان صدا و سیما، وزارت آموزش و پرورش، وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی، سازمان بسیج مستضعفین و وزارت ورزش و جوانان.»

۴. بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی در قانون اهداف، وظایف و اختیارات وزارت ورزش و جوانان مصوب ۱۳۹۹/۶/۱۶

جزء «۱۸» بند «الف» ماده (۴) این قانون به بازی‌های بومی و محلی می‌پردازد و متن آن از این قرار است: «احیا و تقویت ورزش‌های ملی و روستایی، بازی‌های بومی و محلی، و توسعه زیرساخت‌های آن و تلاش برای ارتقا و ترویج جهانی آن‌ها با هماهنگی دستگاه‌های ذی‌ربط.»

بررسی و تحلیل

بهرغم تأکیدات مقام معظم رهبری بر توجه به ورزش‌ها و بازی‌های بومی، محلی و سنتی، و ذکر جزئی در قانون اهداف، وظایف و اختیارات وزارت ورزش و جوانان و همچنین بندی در نظام‌نامه فرهنگی ورزش کشور مشاهده می‌شود که تعداد بازی‌های بومی و محلی ثبت شده ملی به نسبت بازی‌های موجود بسیار کمتر است.

از سوی دیگر، میزان توجه به این بازی‌ها در سطوح برنامه‌ریزی و اجرا نسبت به سایر حوزه‌های ورزش نیز حداقلی بوده است، زیرا در برنامه‌های اول تا ششم توسعه هیچ حکم مصرح و غیرمصرحی در خصوص این بازی‌ها وجود ندارد و این نگاه حداقلی در حوزه سیاست‌گذاری نیز به پنج سال اخیر (نظام‌نامه فرهنگی ورزش کشور مصوب ۱۳۹۵/۳/۲۵ و قانون اهداف، وظایف و اختیارات وزارت ورزش و جوانان مصوب ۱۳۹۹/۶/۱۶) برمی‌گردد. بنابراین برای ترویج و تعمیق بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی می‌باید ابتدا چالش‌ها، موانع و همچنین ظرفیت‌ها و فرصت‌های پیش‌روی آن‌ها را شناسایی کرد و سپس با برنامه‌ریزی بلندمدت و میان‌مدت و بهره‌گیری از ظرفیت‌ها و فرصت‌های موجود این بازی‌ها، موانع را برطرف کرد.

نکته حائز اهمیت دیگر این است که مقام معظم رهبری در سال ۱۳۸۱، در خصوص ضرورت توجه به ورزش‌های بومی و محلی، و علمی‌شدن ورزش‌های بومی، نکات مهمی را تبیین فرمودند که متأسفانه خروجی عملکرد مسئولان و دست‌اندرکاران حوزه ورزش در این محورها نشان می‌دهد که تاکنون هیچ تلاشی در حوزه‌های سیاست‌گذاری و حتی اجرایی برای علمی‌کردن بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی صورت نگرفته است.

شیوه‌های زندگی، با بسیاری از آن‌ها بیگانه شده است. این بازی‌ها و ورزش‌ها از بی‌توجهی، فراموش‌شدگی و توسعه‌نیافتگی رنج می‌برند. با وجود تأکیدهای بسیار، در سایر کشورها نیز شواهد نسبتاً مشابهی با کشورمان وجود دارند.

منابع و ظرفیت‌های قانونی و اسناد بالادستی بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی

۱. بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی از منظر مقام معظم رهبری

الف) ضرورت توجه به ورزش‌های بومی و محلی

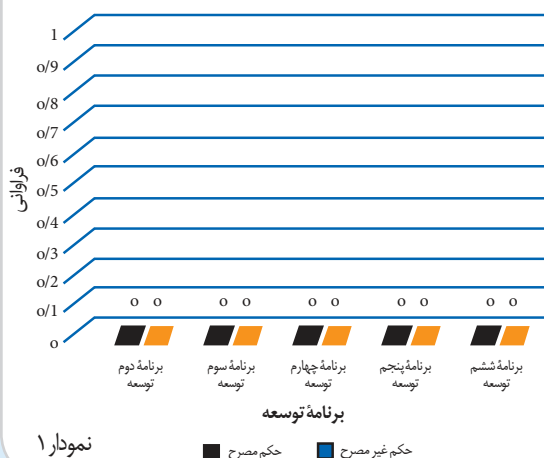
«البته ورزش‌های بومی ما، ورزش‌هایی که مربوط به سابقه و فرهنگ گذشته ماست، متأسفانه مهجور است و دست خود ما نیست. خیلی از ورزش‌ها در کشور ما مهجور است و من در آن دیدار از آن‌ها اسم آوردم. چوگان که جزو ورزش‌های قدیمی ماست؛ بعضی از این ورزش‌های زورخانه‌ای هم، ورزش‌های خیلی خوبی است. این‌ها می‌تواند در دنیا مطرح شود.»

ب) علمی‌شدن ورزش‌های بومی

«یک بخش هم پشتیبانی‌های علمی است. ورزش را بایستی علمی کرد، کما اینکه امروز بسیاری از رشته‌های ورزشی در دنیا علمی است. من حتی یک وقت سفارش کردم و گفتم که ورزش‌های بومی‌مان را علمی کنید. ما خیلی ورزش‌های بومی داریم. مثلاً چوگان مال ماست که رها کردیم و دیگران گرفتند، یا بعضی از این ورزش‌ها مثل کشتی، ورزش‌های بومی ما هستند. ما می‌توانیم این‌ها را قانونمند و علمی کنیم و با نظام و ضابطه، جوان‌هایی را که به این رشته ورزشی شوق دارند، پیش ببریم. توانایی‌های انسان بسیار زیاد است. ما می‌توانیم ورزش اختراع کنیم.»

۲. جایگاه بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی در برنامه‌های اول تا ششم توسعه

اطلاعات نمودار ۱ نشان می‌دهد که در برنامه‌های اول تا ششم توسعه، به بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی هیچ اشاره‌ای نشده است و به نظر می‌رسد که بین برنامه‌ریزان و سیاست‌گذاران از درجه اهمیت برخوردار نیستند.



بازی‌های بومی و محلی ثبت‌شده ملی

روال ثبت بازی‌های بومی و محلی در سطح کشور بدین نحو است که ابتدا در «اداره کل میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی» استان و بر اساس آیین‌نامه‌ای در این خصوص که مبتنی بر شاخص‌های متفاوتی است، مستنداتی را درخصوص بازی مربوطه جمع‌آوری می‌کنند و به منظور اعلام نظر رسمی به «دبیرخانه شورای ملی ثبت آثار»، مستقر در «اداره کل ثبت آثار وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی» می‌فرستند. درباره ثبت جهانی این بازی‌ها نیز، سازمان آموزشی، علمی و فرهنگی ملل متحد (یونسکو) براساس معیارهای تعیین‌شده‌ای داور می‌کند و در صورت تأیید، آن بازی را در فهرست میراث ناملموس بشری قرار می‌دهند.

ردیف	سال	تعداد بازی‌های ثبت‌شده	ردیف	سال	تعداد بازی‌های ثبت‌شده
۱	۱۳۸۸	۴	۸	۱۳۹۵	۱۱
۲	۱۳۸۹	۲	۹	۱۳۹۶	۹
۳	۱۳۹۰	۴	۱۰	۱۳۹۷	۵
۴	۱۳۹۱	۱۸	۱۱	۱۳۹۸	۱۳
۵	۱۳۹۲	-	۱۲	۱۳۹۹	۱۴
۶	۱۳۹۳	۳	۱۳	۱۴۰۰	۲۰
۷	۱۳۹۴	۶	۱۴	۱۴۰۱	۱۱
جمع کل		۱۲۰			

جدول ۱. تعداد بازی‌های بومی و محلی ثبت شده از سال ۱۳۸۸ تا ۱۴۰۱

مأخذ: وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی، مکاتبه شماره ۱۴۰۱۲۵۰۲/۳۲۱۰۳ با مرکز پژوهش‌های مجلس مورخ ۱۴۰۱/۱۱/۱۸

مطابق اطلاعات و آمار وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی، از سال ۱۳۸۸ تا ۱۴۰۱ تنها ۱۲۰ بازی بومی و محلی ثبت ملی شده است. همان‌طور که در جدول ۱ مشاهده می‌شود، در چهار سال اخیر نسبت به سال‌های قبل بازی‌های بیشتری ثبت شده‌اند.

چالش‌ها و مانع‌های پیش روی ترویج و تعمیم ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی

بررسی مطالعات و پژوهش‌های حوزه بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی، با کلیدواژه‌های «چالش‌ها و موانع» و «ظرفیت‌ها و فرصت‌ها» به تهیه فهرستی از موانع و چالش‌ها و همچنین ظرفیت‌ها و فرصت‌های پیش روی این بازی‌ها منجر شد که در نهایت با دسته‌بندی آن‌ها تلاش شد با بهره‌گیری از ظرفیت‌ها و فرصت‌ها، راهکارهای اثربخشی برای حل مسئله‌ها و برطرف کردن چالش‌ها و موانع ارائه شود.

نوع چالش و مانع	چالش و مانع
مدیریتی	- بی‌توجهی به بازی‌های بومی و محلی در محیط‌های آموزشی (مدرسه‌ها و دانشگاه‌ها) - بی‌توجهی شهرداری‌ها به بازی‌های بومی و محلی - نداشتن تقویم و برنامه منظم در زمینه بازی‌های بومی و محلی - کمبود جشنواره‌ها و مسابقات برون‌مرزی - نداشتن وجهه جهانی و کمبود مسابقات برون‌مرزی - ناآگاهی و نداشتن دانش لازم درباره نحوه انجام بازی‌های بومی و محلی
سازمانی	- کمبود نیروی انسانی متخصص و آگاه در این زمینه (مربی، داور و ...) - اختصاص نیافتن بودجه به بازی‌های بومی و محلی - نبود اطلاع‌رسانی و تبلیغات مناسب در زمینه بازی‌های بومی و محلی - برگزار نکردن همایش و دوره‌های آموزشی برای بازی‌های بومی و محلی - موازی کاری و نبود تشکیلات متولی واحد - نگرش منفی مدیران و مسئولان به بازی‌های بومی و محلی
فرهنگی	- گسترش بازی‌های رایانه‌ای - نبود پوشش و حمایت رسانه‌های جمعی از بازی‌های بومی و محلی - ناآگاهی از اثرات مثبت بازی‌های بومی و محلی (روانی، جسمانی و ...) - فرهنگ‌سازی ضعیف در زمینه بازی‌های بومی و محلی - نداشتن شناخت (به‌ویژه والدین) در مورد بازی‌های بومی و محلی
محیطی	- نایمنی فضاها و مکان‌های ویژه بازی‌های بومی و محلی - کمبود فضا و امکانات مناسب برای بازی‌های بومی و محلی - شرایط آب و هوایی نامناسب برای انجام برخی از بازی‌های بومی و محلی

جدول ۲. چالش‌ها و مانع‌های پیش روی ترویج و تعمیم ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی

مأخذ: یافته‌های پژوهشی

مانع‌ها و چالش‌های پیش روی ترویج، تعمیم و همگانی‌شدن بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی در چهار دسته مدیریتی، سازمانی، فرهنگی و محیطی دسته‌بندی می‌شوند. این دسته عوامل چهارگانه به ترتیب اولویت در جدول ۲ بیان شده‌اند. بنابراین برای ترویج و تعمیم این بازی‌ها می‌باید چالش‌ها و مانع‌ها با برنامه‌ریزی مدون و منظم و اجرای دقیق و روشن آن برنامه‌ها توسط وزارتخانه‌ها و دستگاه‌های ذیربط برطرف شوند و یا کاهش یابند تا زمینه علاقه به این بازی‌ها بین اقشار مختلف مردم مهیا شود.

پیشنهادهای

الف) ماده واحد - در راستای ترویج و تعمیم ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی، متن زیر به‌عنوان یک بند به ماده (۴) قانون اهداف، وظایف و اختیارات وزارت و جوانان مصوب ۱۳۹۶/۶/۱۳ الحاق می‌شود:
- در راستای ترویج و تعمیم ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی و همگانی‌شدن آن‌ها، مفاد زیر لازم‌الاجراست:

۱. شورای عالی تربیت‌بدنی و ورزش کشور مکلف است وظایف هر کدام از دستگاه‌های دخیل در ترویج و تعمیم بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی را، به منظور جلوگیری از تداخل وظایف، موازی‌کاری‌ها و اتلاف هزینه، ابلاغ کند.

۲. شورای عالی تربیت‌بدنی و ورزش کشور مکلف است دستگاه‌های اجرایی عضو این شورا را به رصد و پایش وضعیت بازی‌های بومی و محلی ملزم سازد.

۳. شورای عالی آموزش و پرورش مکلف است، بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی مهم و تأثیرگذار را، در برنامه درسی و سرفصل‌های آموزشی حوزه تربیت‌بدنی و ورزش مدرسه‌های سراسر کشور، به‌ویژه حوزه روستایی، به منظور ترویج و تعمیم این بازی‌ها و ورزش‌ها و برطرف‌سازی فقر حرکتی و ارتقای سلامت عمومی دانش‌آموزان بگنجانند.

۴. وزارت علوم، تحقیقات و فناوری مکلف است ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی را به‌عنوان سرفصل‌های درسی دوره کارشناسی رشته تربیت‌بدنی و علوم ورزشی دانشکده‌های تربیت‌بدنی و علوم ورزشی سراسر کشور و در قالب واحدهای درسی نظری و علمی، مصوب کند و ارائه دهد.

۵. پژوهشگاه تربیت‌بدنی و علوم ورزشی وزارت ورزش و جوانان مکلف است برای علمی‌شدن ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی برنامه‌های عملیاتی لازم را ارائه و اجرایی کند.

۶. وزارتخانه‌های ورزش و جوانان و میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی مکلف به ثبت ملی ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی به‌منظور جلوگیری از خطر انقراض آن‌ها هستند، به نحوی که آمار ثبت این ورزش‌ها و بازی‌ها روند افزایشی داشته باشد.

ب) بند ۵ نظام‌نامه فرهنگی ورزشی کشور مصوب شورای عالی انقلاب فرهنگی مصوب ۱۳۹۵ بدین صورت اصلاح می‌شود: «تقویت و نهادینه‌سازی ورزش‌های ملی و بازی‌های بومی و محلی و اشاعه فرهنگ و ارزش‌های حاکم بر آن‌ها در همه عرصه‌های ورزشی، با محوریت وزارت ورزش و جوانان و از طریق همکاری و مشارکت سازمان صدا و سیما، وزارت آموزش و پرورش، وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی، سازمان بسیج مستضعفین و وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی.»

ج) عبارت «بازی‌های بومی و محلی» به عبارت «ورزش روستایی و عشایری» در ماده (۹۴) برنامه ششم توسعه افزوده و این ماده برای برنامه هفتم توسعه تنفیذ شود.

د) فدراسیون ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی تأسیس شود.

ه) وزارت ورزش و جوانان مکلف شود که اداره کل ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی را ذیل معاونت امور فرهنگی و توسعه ورزش همگانی ایجاد کند.

ظرفیت	بعد
اجتماعی	- تقویت سرمایه اجتماعی (تقویت روابط بین گروه، خانواده و جامعه) - تمرین مشارکت - یادگیری و تمرین جنبه‌های متفاوت مدیریتی، تجاری و ... - یادگیری نظام ارزشی و هنجاری موجود در جامعه - آموزش سنت‌ها و آداب اجتماعی - تمرین همیاری، همکاری، ایثار و گذشت، تقویت حس نوع‌دوستی، صمیمیت، احساس تعلق و وابستگی به گروه - تقسیم منافع و فداکردن منافع فردی به خاطر حفظ منافع جمعی - آموزش رعایت نظم و تمرین عمل به قوانین و مقررات - نبود پاداش و کیفر مادی در اکثر بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی
فرهنگی	- ارتباط با فرهنگ جامعه - وجود اشتراکات در میان نژادها و منطقه‌های مختلف - پیوند با آیین‌های دینی و مذهبی - تمایل به حفظ سنت‌ها - آمادگی برای انتقال فرهنگ، آداب و رسوم محلی به نسل‌های بعدی - انتقال ارزشمندی دانش بومی
مدیریتی	- سادگی پرداختن به بازی‌های بومی و محلی - قابلیت اجرای بازی‌ها در رده‌های سنی متفاوت - نداشتن نیاز به امکانات و فضای خاص - منعطف‌بودن قوانین و مقررات بازی‌ها - امکان انجام در قالب جشنواره‌های محلی، منطقه‌ای، ملی و فراملی - قابلیت اجرا در اوقات فراغت، اعیاد، جشن‌ها و مراسم محلی - افزایش فرصت اشتغال و گسترش صنایع محلی از طریق برگزاری جشنواره‌ها و مسابقه‌های ورزش‌های بومی و محلی
فردی	- تحرک و جنب‌وجوش زیاد در ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی - افزایش قدرت، سرعت و استقامت - تقویت قوای جسمانی و حسی - پیشگیری از بیماری‌ها - افزایش روحیه استقامت و بردباری و رسیدن به آمادگی و هوشیاری - تقویت قوه ابتکار و خلاقیت و روحیه اتکا به نفس، شجاعت و چالاکی

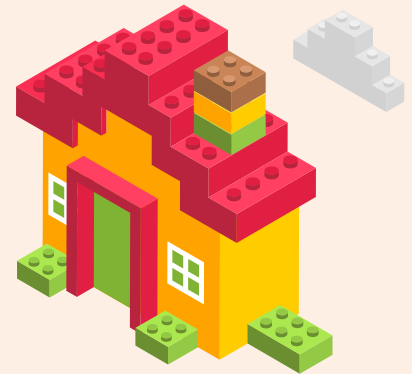
جدول ۳. ظرفیت‌های ورزش‌ها و بازی‌های بومی و محلی

مأخذ: یافته‌های پژوهشی

اطلاعات جدول ۳ نشان می‌دهد که بازی‌های بومی و محلی از ظرفیت بی‌نظیری در حوزه‌های اجتماعی، فرهنگی، مدیریتی و فردی برخوردارند. در صورتی که مدیران مربوطه در راستای برطرف‌سازی آسیب‌ها و چالش‌های موجود سر راه بازی‌ها و ورزش‌های بومی و محلی اقدام کنند و به‌منظور حل آن معضلات برنامه‌های عملیاتی ارائه دهند، می‌توان امید داشت که در گام بعد از فرصت‌ها و ظرفیت‌های پیش‌روی این بازی‌ها در ابعاد گوناگون به نحو شایسته‌ای بهره‌برد.

آشنا تو کلیان

دانشجوی کارشناسی ارشد رشته علوم تربیتی



آموزش تجاری

به طور کلی تجاری سازی فرایندی است که با آن خدمات یا محصول جدیدی به بازار عمومی معرفی می شود. تجاری سازی آموزش به معنی مدیریت آموزش برای دستیابی به سود و توسعه، و معرفی و فروش محصولات آموزشی و ارائه خدمات آموزش و تدریس به گروه های سنی گوناگون، و ایجاد و توسعه برنامه های فناورانه در این زمینه است. تجاری سازی آموزش رویکرد کاهش تاکید بر انسانی بودن آموزش و افزایش توجه به تقاضای دانش آموزان است (پورگوهاین، ۱۶: ۲۰). به طور کلی، تجاری شدن آموزش به دلیل تبدیل آن به یک بازار پرسود و متنوع، در ایران به صورت قابل توجهی رشد کرده است. از مزایای این رشد می توان به افزایش امکانات و خدمات آموزشی، ارتقای کیفیت آموزش، فراهم کردن فرصت های شغلی جدید برای افراد و کاهش بیکاری اشاره کرد. البته نگرانی هایی هم درباره افزایش هزینه های آموزشی و دسترسی محدودتر افراد دارای درآمدهای پایین وجود دارد، در کل، با توجه به رشد چشمگیر بخش آموزش در ایران، می توان ادعا کرد که تجاری شدن این صنعت از یک روند طبیعی و بدون معطلی برخوردار است (موسوی، ۱۳۹۷).

در همین زمینه رهبر معظم انقلاب (۱۴۰۲) می گویند: «فکر برون سپاری در گذشته در بعضی از مسئولین کشور وجود داشته که ما بیاییم آموزش و پرورش را از دولت جدا کنیم بدهیم دست بخش های خصوصی و این خرج سنگین و این بودجه سنگین را از دوش آموزش و پرورش برداریم! دستشان درد نکند؛ برای نابود کردن کشور، این فکر خوبی است. شان تعلیم و تربیت شان دولتی است؛ هیچ نظامی نمی تواند این شان را از خودش دور کند؛ از نظام قابل تفکیک نیست. تربیت و تعلیم کشور به عهده نظام حاکم بر این کشور است، در همه دنیا [هم] همین جور است. یک مواردی

اشاره

نوشتر حاضر درباره تجاری شدن آموزش و تأثیر آن بر اعتماد عمومی است. نویسنده کوشیده است به این پرسش پاسخ دهد که چه شرايطی باعث کاهش حمایت عمومی از آموزش می شوند و چگونه می توان از تجاری شدن آموزش جلوگیری کرد. همچنین، راهکارهایی نیز برای جلوگیری از تجاری شدن آموزش ارائه کرده است.

تجاری سازی آموزش مزایای بسیاری دارد، اما همچنین با خطراتی همراه است. برخی از این خطرات عبارت اند از: افزایش هزینه های آموزشی؛ دسترسی محدودتر به آموزش برای افراد دارای درآمدهای پایین؛ تأثیر نامطلوب بر جهت و نوع آموزش؛ و اثرات نامطلوب بر یکپارچگی آموزش. برای اینکه تجارت آموزش بتواند به یک صنعت پایدار تبدیل شود، باید به دلایل، خطرات و راهکارهای احتمالی آن توجه کنیم.

تحقیقات نشان می دهند تجاری شدن آموزش می تواند باعث کاهش کیفیت آموزش و افزایش هزینه های آموزشی شود. همچنین، آموزش خصوصی به دلیل کیفیت بالاتر خود ممکن است بیشتر مورد توجه قرار گیرد. برای جلوگیری از افزایش تجاری شدن آموزش، نظارت دقیق از طرف وزارت آموزش و پرورش بر مراکز آموزشی و کنترل کیفیت آموزشی آنها بسیار مهم است.

کلیدواژه ها: تجاری سازی آموزش، مدیریت آموزش، کیفیت آموزش، هزینه های آموزشی، کودکان، آموزش پیش دبستانی

دلایل تجاری شدن آموزش نبود مؤسسه‌های آموزشی متناسب با کیفیت و نیاز جامعه است؛ از جمله کمبود مدرسه‌ها و مراکز آموزشی در مناطق روستایی (فدایی، ۱۳۹۲).

عوامل تأثیرگذار بر میزان شهریه مدرسه‌های غیرانتفاعی (۱۴۰۳ - ۱۴۰۲)

- میزان ساعت‌های آموزشی؛
- تعداد ساعت‌های آموزش‌های فوق برنامه و مازاد؛
- کلاس‌های آموزشی تخصصی؛
- امکانات مربوط به تغذیه و رفت‌وآمد دانش‌آموزان؛
- وجود امکانات آزمایشگاهی، کارگاهی و همایش‌های آموزشی؛
- شرایط اقتصادی هر منطقه.

لازم به ذکر است که در سال جاری مدرسه‌هایی که علاوه بر آموزش درس‌ها در مسابقه‌ها و جشنواره‌های فرهنگی و یا رویکردهای فرهنگی و پرورشی فعالیت‌های خوبی داشته باشند، امتیاز بیشتری را در الگوی تعیین شهریه کسب می‌کنند. همچنین ترویج فرهنگ عفاف، حجاب و موضوع نماز در مدرسه‌های غیرانتفاعی دارای امتیاز ویژه‌ای است که می‌تواند در شهریه آن‌ها مؤثر باشد.

شهریه ثابت بر اساس برنامه‌ها و فعالیت‌های آموزشی و پرورشی مدرسه‌ها و ساختار فضا، تجهیزات و نیروی انسانی مشخص می‌شود (وزارت آموزش و پرورش، ۱۴۰۲).

از حداقل ۴ میلیون تومان تا ۳۵ میلیون تومان در سال	کودکستان و دبستان
---	-------------------

خطرات احتمالی

اثرات نامطلوب بر محیط مدرسه‌ها

به سبب فشار تجاری‌سازی، دو تأثیر متمایز بر آموزش و محیط آموزشی شکل می‌گیرد: تأثیر بر جهت و نوع آموزش، و تأثیر بر رویه‌های آموزش. مطالعات اخیر در مورد تأثیر فشار تجاری‌سازی بر محیط آموزش نشان می‌دهد که این روند به صورت نامطلوب دیده می‌شود و با انواع اثرات نامطلوب روی یکپارچگی آموزش مرتبط است (مانگماتین و همکاران، ۲۰۱۲).

اعتماد عمومی

تأثیر رفتار تجاری‌سازی بر اعتماد عمومی کمتر مستقیم است و بیشتر بر تحقق خطرات مطرح‌شده تأثیر می‌گذارد؛ مانند مواردی که مزایای آموزشی مورد نظر ظاهر نمی‌شوند یا محصولات و خدمات زودرس باعث آسیب به اعضای مدرسه می‌شوند. با این حال، شواهدی وجود دارند که نشان می‌دهند ملاحظات تجاری بر ادراک عمومی از آموزش تأثیر منفی می‌گذارند و ممکن است نقشی در کاهش حمایت عمومی از آموزش و پژوهش داشته باشند. در واقع، به نظر می‌رسد که فشار به

یک استثنایی دارد، مثل همین مدارس به اصطلاح «غیرانتفاعی» که حالا در کشور وجود دارد؛ این‌ها موارد استثنایی است. کار تعلیم و تربیت و اداره تعلیم و تربیت [کار دولتی است] قانون اساسی ما هم که این را به صراحت بیان کرده است. بنابراین، مسئله برون‌سپاری معنی‌ای ندارد؛ این شأن دستگاه حاکم قابل واگذاری نیست.»

امروزه به دلایل متفاوت آموزش و پرورش برای برخی افراد به تجارتی بزرگ تبدیل شده است. این افراد تلاش می‌کنند از راه‌های گوناگون از آموزش درآمد به دست آورند. در این مقاله به عوامل مؤثر و خطرات تجارت آموزش می‌پردازیم.

نمودار ۱. عوامل مؤثر تجاری‌سازی آموزش

عوامل زمینه‌ای

- ریسک‌پذیری
- سرعت عمل
- گسترش و ترویج فرهنگ تجاری‌سازی و کارآفرینی
- ایجاد نوآوری و مزیت رقابتی در بازار

عوامل ساختاری

- امکانات و حمایت
- برقراری روابط راهبردی بین مدرسه و صنعت
- هم‌سویی سیاست‌ها و قوانین با هدف تجاری‌سازی

عوامل محتوایی

- آموزش و جذب افرادی با مهارت‌های تجاری‌سازی
- تمرکز و توجه به نیازهای بازار و مشتریان

تجاری‌سازی آموزش

عوامل تجاری‌سازی آموزش

عوامل ساختاری: دربرگیرنده تمام عوامل فیزیکی و غیرانسانی است که با نظم و ترتیب خاص چارچوب سازمان را می‌سازند (میرزایی اهرنجانی و سرلک، ۱۳۸۴).

عوامل زمینه‌ای: عوامل محیطی برون‌سازمانی که محیط سازمان را احاطه می‌کنند، با سازمان تأثیر متقابل دارند و خارج از اختیار (کنترل) سازمان هستند. هر نظام یا سازمانی در جایگاه ویژه خود همواره با نظام‌های محیطی در کنش و واکنش دائمی است (پیشین).

عوامل محتوایی: شامل عوامل و روابط انسانی در سازمان است که هنجارهای رفتاری، ارتباط غیررسمی و الگوهای ویژه به هم پیوسته و محتوای اصلی سازمان را تشکیل می‌دهند (پیشین).

آخرین آمار در خصوص دانش‌آموزان دوره ابتدایی نشان می‌دهد که بیش از ۸۰ درصد آن‌ها در تهران به مدرسه‌های خصوصی رفته‌اند. این آمار در شهرستان‌های شمالی ایران حتی بیشتر است. همچنین یکی از



۱. تقویت سازمان‌های نظارتی بر آموزش و پایگاه‌های رسمی ارزیابی کیفیت آموزش؛ مثل سازمان سنجش، مراکز نمونه

و ...

۲. افزایش اعتماد به مدرسه‌های دولتی؛ دولت باید به توسعه مدرسه‌های دولتی توجه داشته باشد و برنامه‌هایی را برای بهبود کیفیت آموزش در این مدرسه‌ها اجرا کند. به این ترتیب، والدین می‌توانند به مدرسه‌های دولتی اعتماد کنند و به دنبال آموزش خوب برای فرزندانشان باشند.

۳. توسعه برنامه‌هایی برای افزایش کیفیت آموزش در مدرسه‌های دولتی؛ به نحوی که والدین به دنبال آموزش خوب برای فرزندانشان خود باشند.

۴. توسعه مشارکت والدین در تصمیم‌گیری‌های مدرسه‌ها؛ باید بستری برای مشارکت والدین در تصمیم‌گیری‌های مدرسه‌ها فراهم شود تا نیازهای والدین برای آموزش کودکانشان برطرف شود.

۵. ارائه تسهیلات مالی و مالیاتی؛ برای جلوگیری از تجاری شدن آموزش، دولت می‌تواند تسهیلات مالی و مالیاتی برای مدرسه‌های غیرانتفاعی و تأسیسات آموزشی ارائه دهد.

۶. توسعه آموزش در مدرسه‌های دولتی و تأمین هزینه‌های آموزشی از طریق بودجه عمومی (قانون حمایت اطفال، ۱۹۹۴؛ سند حقوق کودک، ۱۹۸۹؛ قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران، ۱۹۷۹؛ سند تحول بنیادی آموزش، ۲۰۱۱).

مسئله تجاری شدن آموزش در کشور ایران به عنوان یکی از مشکلات بزرگ آموزشی شناخته شده است. با توجه به فراوانی مدرسه‌های خصوصی و درآمدزایی بالای آن‌ها، این مشکل در سال‌های اخیر به شدت افزایش یافته است. تجاری شدن آموزش باعث شده است که برخی از والدین از مدرسه‌های دولتی قطع امید کنند و به دنبال آموزش بهتر در مدرسه‌های خصوصی بروند. در حالی که برای بسیاری از خانواده‌های کم‌درآمد، این انتخاب امکان ندارد (هاشمی، ۱۳۹۵).

مطالعات نشان داده‌اند تجاری شدن آموزش باعث افزایش نابرابری آموزشی و اجتماعی و کاهش کیفیت آموزش در مدرسه‌های دولتی می‌شود. همچنین، برخی مدرسه‌های خصوصی برای جذب دانش‌آموزان، به صورت غیرقانونی و با استفاده از تبلیغات دروغین، ادعاهایی مانند آموزش

سمت تجاری سازی در بدترین زمان ممکن، زمانی که اعتماد عمومی به منابع سنتی علم در حال از بین رفتن است، اتفاق می‌افتد (آخنهاخ، ۲۰۱۵).

سیاست ناهنجار

دستور کار تجاری سازی به وضوح به نفع محصولات و خدماتی است که می‌توانند فعالیت اقتصادی ایجاد کنند؛ مانند ساخت ویدئوها، بسته‌های آموزشی و ... این رویکرد احتمالاً ربطی به تغییرات گسترده‌تر اجتماعی، اقتصادی و رفتاری ندارد که تأثیر گسترده‌تر و پایدارتری بر انسان دارند (شارپ و همکاران، ۲۰۰۶).

مطالعات دیگر نشان داده‌اند که تأکید بر رویکرد تجاری پذیر و فناوری به مشکلات آموزش نیز ممکن است تأثیر نامطلوبی بر توسعه سیاست‌های اجتماعی داشته باشد. مثلاً مشخص شده است که وجود مدرسه‌های غیرانتفاعی که برای ثبت نام فقط دانش‌آموزان طبقات بالای اقتصادی و دارای هوش بالا را می‌پذیرند، روی سلامت روان دانش‌آموزان دیگر تأثیر منفی دارد (کالفیلد و همکاران، ۲۰۱۵).

با توجه به قوانین و سندهای حقوقی متعددی که در ایران وجود دارند، تجاری شدن آموزش یکی از مشکلاتی است که امکان دارد موجب نگرانی والدین و سیاست‌گذاران شود. اما با استفاده از قانون حمایت اطفال، سند حقوق کودک، قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران، و سند تحول بنیادی آموزش، می‌توان راهکارهایی برای جلوگیری از تجاری شدن آموزش ارائه داد:

- بر اساس قانون حمایت اطفال، هرگونه سوءاستفاده از حقوق کودکان ممنوع است. بنابراین، تجاری شدن آموزش نیز به عنوان یک نوع سوءاستفاده از حقوق کودکان در نظر گرفته می‌شود و باید از آن جلوگیری شود.

- سند حقوق کودک نیز حقوق کودکان را تأیید کرده است و برای حفاظت از آن تلاش می‌کند. ارائه آموزش به دانش‌آموزان به صورت تجاری می‌تواند باعث نقض حقوق کودکان شود.

- قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران نیز بر حفظ حقوق شهروندان، از جمله حقوق کودکان، تأکید دارد. بنابراین، تجاری شدن آموزش می‌تواند موجب نقض قانون اساسی شود.

به منظور جلوگیری از تجاری شدن آموزش راهمایی پیشنهاد می‌شوند:

بیشتر، تأمین شغل و برتری بر مدرسه‌های دولتی را مطرح می‌کنند. به‌طور کلی، تجاری‌شدن آموزش در ایران چالش‌های زیادی برای نظام آموزشی کشور ایجاد کرده است و برای جلوگیری از این مشکل باید راهکارهایی همچون افزایش اعتماد به مدرسه‌های دولتی، تأمین هزینه‌های آموزشی دانش‌آموزان و توسعه مشارکت والدین در تصمیم‌گیری‌های مدرسه‌ها اجرا شوند (وزارت آموزش و پرورش، ۱۳۹۶).

تحقیقات زیادی درباره تأثیر تجاری‌شدن آموزش بر کیفیت آموزش در کشورهای مختلف انجام شده‌اند؛ از جمله در کشور ایران. برخی از این تحقیقات نشان می‌دهند تجاری‌شدن آموزش باعث کاهش کیفیت آموزش در مدرسه‌های دولتی می‌شود و برای دانش‌آموزان گرایش به تحصیل در مدرسه‌های خصوصی را ایجاد می‌کند. در اینجا به برخی از تحقیقات انجام‌شده در این زمینه اشاره می‌کنیم:

● **فرهنگ فتحی و نوید محمودیان** (۱۳۹۷) در مطالعه‌ای نتیجه گرفتند که تجاری‌شدن آموزش باعث افزایش نابرابری آموزشی، کاهش کیفیت آموزش، و افزایش هزینه‌های آموزشی برای خانواده‌ها می‌شود.

● **رضا آقاجانی، مریم خدابخشی، و پروین فتحی** (۱۳۹۸) در مطالعه درباره تجاری‌شدن آموزش در ایران نتیجه گرفتند که تجاری‌شدن آموزش باعث کاهش کیفیت آموزش، کاهش اعتماد به دولت، و افزایش هزینه‌های آموزشی برای خانواده‌ها می‌شود (پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، ۱۳۹۸).

در کشورهای دیگری مانند ایالات متحده و کشورهای اروپایی نیز تحقیقات زیادی درباره تأثیر تجاری‌شدن آموزش بر کیفیت آموزش انجام شده است که به نتایج مشابهی رسیده‌اند (پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، ۱۳۹۸).

در ایران، حاکمیت بر کودکان بر عهده وزارت آموزش و پرورش است. وزارت آموزش و پرورش مسئول تدوین و اجرای سیاست‌ها و برنامه‌های آموزشی در کشور است و باید بر فعالیت مراکز کودکانی و کیفیت آموزش آن‌ها به‌دقت نظارت داشته باشد. اگر این کار به‌خوبی صورت نگیرد، ممکن است به افزایش تجاری‌شدن این مراکز و کاهش کیفیت آموزش در آن‌ها منجر شود. در این صورت، والدین به دنبال یافتن مراکز کودکان خصوصی با کیفیت بهتر می‌روند و به مراکز دولتی روی نمی‌آورند. به همین دلیل، نظارت دقیق وزارت آموزش و پرورش بر فعالیت مراکز کودکان و کنترل کیفیت آموزشی آن‌ها بسیار مهم است تا به افزایش کیفیت آموزش و کاهش تجاری‌شدن این مراکز کمک کند (فدایی، ۱۳۹۲).

بحث و نتیجه‌گیری

تجاری‌شدن آموزش به معنای تحول آموزش و پرورش به یک صنعت با هدف کسب‌وکار است. در این رویکرد، آموزش و پرورش به یک محصول تبدیل می‌شود که می‌تواند بازاریابی و فروش داشته باشد. این رویکرد در بعضی از کشورها با توجه به سیاست‌های دولتی و با تأکید بر خصوصی‌سازی آموزش و پرورش، پذیرفته و توسعه داده شده است. اما در ایران، برخی از

مسئولان و فعالان حوزه آموزش و پرورش، به‌شدت این رویکرد را مورد انتقاد قرار داده و از آن به‌عنوان یک تهدید برای آموزش و پرورش عمومی صحبت کرده‌اند (وزارت آموزش و پرورش، ۱۳۹۳).

به‌طور خلاصه، هر چند که در بعضی جوامع تجاری‌شدن آموزش و پرورش مورد تأیید است، اما در مسیر توسعه آموزش و پرورش، باید همواره به نیازهای آموزشی جامعه و حقوق دانش‌آموزان توجه کنیم. بکوشیم این حق را برای همه افراد فراهم کنیم و آموزش و پرورش را به‌عنوان یکی از حقوق اساسی هر انسان، بدون تبعیض و محدودیت در دسترس قرار دهیم.

منابع

۱. میرزایی اهرنجانی، ح و سرلک، م (۱۳۸۴). «نگاهی به معرفت‌شناسی سازمانی: سیر تحول، مکاتب و کاربردهای مدیریتی». فصلنامه یک نور.
۲. محمود علیلو، پ و دانشور، ز (۱۳۹۸). «تجاری‌سازی آموزش»، ششمین کنفرانس بین‌المللی دستوردهای نوین پژوهشی در علوم اجتماعی، علوم تربیتی و روانشناسی.
۳. فدایی، ح (۱۳۹۲). «بررسی علل و پیامدهای تجاری‌شدن آموزش در ایران». فصلنامه مطالعات آموزش و یادگیری، شماره ۴.
۴. موسوی، م. (۱۳۹۷). بررسی وضعیت تجاری‌شدن آموزش در ایران و راهکارهای جلوگیری از آن. فصلنامه مطالعات توسعه آموزشی، ۷(۲۸)، ۹۳-۱۱۳.
۵. وزارت آموزش و پرورش. (۱۳۹۶). برنامه‌های توسعه آموزشی و پرورشی.
6. Retrieved from <https://farhang.gov.ir/fa/news/1089>
۷. وبسایت وزارت آموزش و پرورش، «آموزش کودکان»
<https://pre-school.medu.ir/>
۸. دستورالعمل جلوگیری از تجاری‌شدن آموزش و پرورش، وزارت آموزش و پرورش، سال ۱۳۹۳.
۹. قانون آموزش و پرورش، مصوب سال ۱۳۷۶.
۱۰. هاشمی، ع الف (۱۳۹۵). «تجاری‌شدن آموزش و پرورش: یکی از چالش‌های حوزه آموزش و پرورش». مجله بین‌المللی پژوهش‌های تربیتی و روانشناسی
http://journals.atu.ac.ir/article_8484.html
11. Borgohain, S. (2016). Commercialization of Education system: A critical analysis. International Research Journal of Interdisciplinary & Multidisciplinary
12. Rugumayo, E. (2009). Education has gone to rot. The Independent Magazine, Kampala Uganda.
13. Mangematin V, O'Reilly P, Cunningham J. PIs as boundary spanners, science and market shapers. J Technol Transf. 2012.
14. Caulfield T. Stem cell research and economic promises. J Law Med Ethics. 2010;38:303-13.
15. Campbell EG, Clarridge BR, Gokhale M, Birenbaum L, Hilgartner S, Holtzman NA, et al. Data withholding in academic genetics: evidence from a national survey. JAMA. 2002;287:473.
16. Achenbach J. The age of disbelief. Natl Geogr. 2015;227:30.
17. Sharp RR, Yarborough M. Informed trust and the financing of biomedical research. J Law Med Ethics. 2006;34:460-4.
18. Caulfield, T., Ogbogu, U. The commercialization of university-based research: Balancing risks and benefits. BMC Med Ethics 16, 70 (2015).
19. Islamic Republic of Iran. (1994). Protection of Children Act. Retrieved from <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/ir/ir009en.pdf>
20. United Nations General Assembly. (1989). Convention on the Rights of the Child. Retrieved from:
<https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx>
21. Islamic Consultative Assembly. (1979). Constitution of the Islamic Republic of Iran. Retrieved from:
<http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/en/ir/ir001en.pdf>



به کلیهٔ فعالیت‌هایی که کودک با میل و رغبت و با شور و اشتیاق انجام می‌دهد بازی اطلاق می‌شود. بازی مقررات و قانون دارد ولی تحمیلی نیست. بازی فعالیت است که در آن عنصر تفریح موجود و دارای شرط مطلوب است. (شرط مطلوب شرطی است که انجام آن از کودک خواسته شده باشد).

A vibrant, high-quality photograph of a young child with dark hair, wearing a bright blue hard hat and a yellow t-shirt with blue and green stripes on the sleeves. The child is smiling broadly, showing their teeth, and is surrounded by a dense field of large, colorful balloons in shades of blue, yellow, green, red, and purple. The lighting is bright and even, highlighting the child's face and the glossy texture of the balloons.

کودکستان
دوہین
آغوش مهر