

# نقش بازی در آموزش دوره پیش دبستان

## اشاره

آغازین پاسخ‌های رفتاری کودکان از نوع حرکتی یا عضلانی است. در حقیقت، کودک با این رفتارهای حرکتی به درک خود و دنیای اطراف خود نائل می‌شود و این تجارب حرکتی، زیربنای آگاهی‌ها و یادگیری‌های او را فراهم می‌آورد. فعالیت‌های حرکتی و در حقیقت بازی، نقش مهمی در تعلیم و تربیت دوران کودکی دارند؛ تا جایی که مربیان بزرگ (افلاطون، پیاژه، روسو، مونتسوری و...) معتقدند که کودکان از طریق بازی نیازهای آموزشی را به بهترین نحو می‌آموزند. تا قبل از آغاز نهضت اصلاح کودکانها و مهدکودکها، بازی‌های زنده کودکان وسیله‌ای برای آموزش محسوب نمی‌شد.

توجه به بازی‌های کودکان برای رسیدن به اهداف آموزشی سبب ایجاد تغییراتی در این بازی‌ها شده است. ماریا مونتسوری در روش آموزشی خود، عناصر آموزشی را از بازی‌های معمول بیرون کشید، بازسازی کرد و به شکل روشی در خور آموزش درآورد.

لیبرمن (Lieberman) پنج ویژگی برای بازی‌های دوره پیش دبستان قائل شد: بدنی، اجتماعی، برانگیزنده ادراک، وجودآورنده و سرگرم کننده. او معتقد بود که بازی‌های کودکان باید تا حدی با تمامی خصوصیات ذکر شده همراه باشند. اولین امونک (Evelyn omwak) بازی کودکان را به دو دسته تقسیم کرده است:

۱. بازی‌های خودانگیخته (Spontaneous)؛

۲. بازی‌های برنامه‌ریزی شده (Structured)؛

بازی‌های خودانگیخته را کودکان خردسال در هر جا که باشند اجرا می‌کنند. وجه متمایز بازی خودانگیخته، ارتباط ظریف و اغلب غیرکلامی موجود بین بازیکنان یک گروه و تعیین نقش‌ها و مقررات است. این نوع بازی‌ها از خواسته‌ها و تجربه‌های خود کودکان الهام می‌گیرند.

ویژگی دیگر این نوع بازی‌ها آن است که کودکان می‌توانند به هر چیزی که در دسترسشان است، هرگونه شخصیت و نقشی را که مایل اند نسبت دهند.

با اینکه محیط سازمان یافته مهدکودک برای بازی‌های خودانگیخته مناسب است، بازی‌های برنامه‌ریزی شده منطبق با نیاز خردسالان نیز در برنامه آموزشی آنها منظور می‌شود. اومیک بازی‌های نمایشی را خودانگیخته و سایر بازی‌ها را برنامه‌ریزی شده می‌خواند.

غیر از این دو گونه، دو مورد دیگری را که می‌توان برای بازی کودکان در نظر گرفت بازی‌های آموزشی و بازی‌های غیرآموزشی است. تفاوت این دو بازی را نمی‌توان در نوع فعالیت‌ها یا میزان لذتی دانست که کودک می‌برد بلکه باید این تفاوت را در هدف‌هایی جست‌وجو کرد که مسئولان صاحب‌نظر برای بازی قائل شده‌اند.

آموزش کودک نخستین هدف بازی آموزشی به شمار می‌آید. جنبه سرگرمی کودک نیز در این نوع بازی‌ها مطرح است؛ زیرا اگر فعالیتی رضایت خاطر لازم را برای کودک فراهم نیاورد بازی محسوب نمی‌شود.

بازی‌های آموزشی در درجه اول به دلیل داشتن هدف آموزشی و نه به سبب رضایت خاطر کودک، مورد توجه قرار می‌گیرند؛ بنابراین، کودک در بخشی از بازی که به تمرین‌های خانه‌داری اختصاص دارد، از اجرای نقش‌هایی که به خود نسبت می‌دهد، به رضایت خاطر می‌رسد.

ارزش بازی آموزشی در این است که کودک را به کندوکاو و درک نقش خود و الگوی تعامل و می‌دارد تا بتواند از خود معنایی واقعی بسازد.

نقش مربی در بازی‌های آموزشی این است که با بهره‌گیری از بازی‌های خودانگیخته و معمول کودکان، به آنها ارزش آموزشی ببخشد. در این نوع بازی‌ها، باید میزان سرگرم شدن کودک از یک‌سو و ارزش حاصل از رسانیدن او به اهداف آموزشی از سوی دیگر، مورد توجه قرار گیرد.

در اغلب کلاس‌های پیش دبستانی چهار بازی آموزشی معمول است:



۱. بازی در فضای باز؛ مانند: صعود کردن، دویدن، پریدن، سواری، حفاری، سرسره و تاب بازی. تجهیزات این نوع بازی‌ها شامل باغچه شن برای حفاری، سن نمایش و سکوی آن، وسایل چرخ‌دار و وسایل متحرک مانند: خرک چوبی، چوب پا، بشکه، زنبیل، نردبان، توپ و طناب بازی است.
۲. بازی در فضای بسته؛ مانند: چوب تعادل، میز کار، بازی مکعب، دارت و جورچین (پازل).

### بازی نمایشی (نمایش خلاق)

مناسب‌ترین محل برای بازی نمایشی خانه بازی یا به عبارتی خاله بازی، مهد کودک است. در این بازی، که با خودانگیختگی بسیاری همراه است، کودکان خود را در قالب بزرگسالان فرض می‌کنند.

در این نوع بازی کودکان نقشی را بر عهده می‌گیرند که با آن آشنا هستند اما اغلب، نیروی تخیل آن‌ها بازی را از واقعیت دور می‌کند.

اگر بخواهیم بازی نمایشی از نظر آموزشی سودمند باشد، مربی باید بر آن نظارت کند ولی در بازی کودکان دخالت نکند بلکه سطح آگاهی و اطلاعات آن‌ها را در زمینه بازی نمایشی بالا ببرد.

نمایش خلاق که شیوه‌ای برای آموزش و یادگیری بر مبنای گرایش جهانی است، معمولاً از هیجده ماهگی یا دو سالگی آغاز می‌شود و تا پنج و شش سالگی طول می‌کشد. کودک در نمایش خلاق وانمود می‌کند که کس یا چیزی است که نیست. تصویر از مردم و اشیاء پیش شرط بازی نمایش است. بازی خلاق غیررسمی است، برای تماشاگران اجرا نمی‌شود، مربی چه نقش بازی کند چه نکند، به‌عنوان راهنما عمل می‌کند. مربی در این بازی طرح را ارائه می‌کند اما راه حل را نمی‌گوید. گاهی هم خود فراگیرنده طرح را ارائه می‌کند. وجه امتیاز نمایش خلاق، فی‌البداهه بودن آن است.

### بازی‌های سرگرم‌کننده

در برخی از این بازی‌ها حرکات بدنی مطرح است و در برخی دیگر به حل مسئله بیشتر توجه می‌شود. اهداف مختلفی را می‌توان در این بازی‌ها اعمال کرد.

بازی‌های سرگرم‌کننده در پیش‌دبستان باید تقریباً ساده و عاری از مقررات پیچیده باشند. این نوع بازی‌ها با سرودخوانی و حرکات ساده بدنی همراه‌اند و کودکان فقط چند دستورالعمل ساده را اجرا می‌کنند.

#### منابع

۱. مهارت‌های مورد نیاز کودکان برای ورود به مدرسه. نشر نوشته.
۲. سیف نراقی، مریم و نادری، عزت‌الله. (۱۳۸۹). روان‌شناسی و آموزش کودکان.
۳. کرتی، جی. یادگیری فعال. مترجم: فروغ تن‌ساز. انتشارات مدرسه.
۴. اسپارک، برنارد. آموزش در دوران کودکی. مترجم: محمدحسین نظری‌نژاد.
۵. صادقیان، نبی‌الله و شعبانی، اسدالله. (۱۳۹۲). فعالیت‌های یاددهی - یادگیری برنامه‌داری برای دوره پیش‌دبستان.

بازی‌های دستی، بازی‌های بدنی، بازی‌های نمایشی، و بازی‌های سرگرم‌کننده.

### بازی‌های دستی

در این نوع بازی، کودک با وسایل کوچکی چون انواع جورچین (پازل) و چوب‌های اندازه‌گیری سروکار دارد. بازی‌های دستی تا حدی خود شمول‌اند؛ یعنی به رابطه با سایر بازی‌ها نیازی ندارند و نمایشی هم نیستند. در واقع، هرگاه وسایل لازم را در اختیار کودک قرار دهیم می‌توانیم مستقیماً به اهداف مورد نظر دست یابیم. استفاده از وسایل آموزشی مونه سوری نمونه مناسبی از این نوع بازی‌هاست. اهداف آموزشی بازی‌های دستی معمولاً تا حدودی محدود است.

### بازی‌های بدنی

در بازی بدنی، کودکان کارهای متعددی نظیر دویدن، پریدن یا سه‌چرخه سواری انجام می‌دهند. اهداف این بازی‌ها افزایش مهارت‌های بدنی کودکان و آشنایی آن‌ها با چگونگی استفاده از این مهارت‌ها در موقعیت‌های جدید است. به بازی بدنی می‌توان محتوای نمایشی داد یا با چالش بیشتر بخشیدن به آن و اجتماعی کردن محتوایش، راهی برای رشد فعالیت‌های کودک گشود.

بازی‌های بدنی معمولاً بیش از بازی‌های دستی به فضا نیاز دارند.

بازی‌های بدنی به دو دسته تقسیم می‌شوند: