

بازی هدایت شده

رویکردی غنی در فرایند یاددهی - یادگیری کودکان

چکیده

در رویکردهای آموزشی دنیا در دوره پیش از دبستان، بازی غنی‌ترین روش برای یادگیری کودکان است. هدف پژوهش حاضر بیان مفهوم بازی هدایت شده در فرایند یاددهی - یادگیری کودکان بود. روش پژوهش توصیفی از نوع تحلیل اسنادی بود. بررسی و تحلیل یافته‌ها نشان داد مفهوم بازی هدایت شده در حفاصل بازی آزاد و آموزش مستقیم قرار دارد و اشاره به فرایند بازی گونه‌ای دارد که مؤلفه‌ها و لذت تجربه شده در بازی آزاد را به‌طور هم‌زمان در کنار تلاش برای فرصت‌های یادگیری محتوای آموزشی و مهارت‌ها فراهم می‌کند. همچنین، یافته‌ها انواع اشکال بازی هدایت شده و تفاوت آن‌ها با بازی آزاد و آموزش مستقیم را بیان می‌کند.

کلیدواژه‌ها: بازی آزاد، آموزش مستقیم، بازی هدایت شده، پیش از دبستان

بیان مسئله

امروزه بازی^۱ یک مفهوم شناخته شده جهانی است که به‌عنوان یکی از نیازهای اساسی در دوران کودکی مطرح می‌باشد (تئوبالد^۲ و همکاران، ۲۰۱۵). جایگاه و نقش بازی در فرایند یاددهی - یادگیری کودکان در رویکردهای آموزشی دنیا به رسمیت شناخته شده است و بر کاربرد آن تأکید می‌شود (بودروا^۳ و همکاران، ۲۰۰۶). بازی نقش اثربخشی در پرورش مهارت حوزه‌های حرکتی، شناختی، اجتماعی و عاطفی در کودکان دارد (نیکولپولو^۴، ۲۰۱۰). کودکان در فرایند بازی مهارت‌ها و دانش آموختنی را بدون فشار، با انگیزه و میل و رغبت فرا می‌گیرند (عبدالملکی و همکاران، ۱۳۹۷).

به‌رغم نقش و جایگاهی که بازی در یادگیری کودکان می‌تواند داشته باشد، رابطه بازی و تعلیم و تربیت مدت‌های طولانی، به دلیل تعهدی که ایدئولوژی‌های آموزشی موجود بر کاربرد بازی آزاد در آموزش کودکان داشته‌اند، یک حیطه متنازع‌فیه بوده است (ود و اتفیلد^۵، ۲۰۰۵). با توجه به اینکه کودکان در فرایند آموزش دوران کودکی باید به اهداف برنامه درسی دست پیدا کنند، بازی آزاد با وجود اهمیتی که برای کودکان دارد نمی‌تواند زمینه یادگیری در همه اهداف برنامه درسی را فراهم کند و در مقایسه با روش‌های دیگر، یادگیری عمیقی را در موضوعات آموزشی برای کودکان فراهم نمی‌آورد. این امر تغییرات نظری و عملی بسیاری را در رویکردهای



آموزش پیش از دبستان ایجاد کرد و تلاش شد ضمن حفظ ماهیت بازی گونه فعالیت‌ها، فرایند بازی به سمت درک بهتر اهداف آموزشی پیش رود که این مسئله بیشتر با تغییر نقش بزرگسالان در فرایند بازی همراه بود (یو^۶ و همکاران، ۲۰۱۸). با توجه به اهمیت این موضوع، در پژوهش حاضر مفهوم بازی هدایت شده در فرایند یاددهی - یادگیری کودکان بررسی می‌شود. برای دستیابی به این هدف، این پژوهش به سؤال‌های زیر پاسخ می‌دهد:

- مفهوم بازی هدایت شده چیست؟
- تفاوت بازی هدایت شده با آموزش مستقیم و بازی آزاد چیست؟
- انواع اشکال بازی هدایت شده چیست؟

روش پژوهش

پژوهش حاضر به شیوه توصیفی از نوع تحلیل اسنادی انجام گرفته است. جامعه پژوهشی کلیه متون مرتبط داخلی و خارجی با مفهوم بازی هدایت شده، و ابزار اندازه‌گیری، برگه‌های فیش‌برداری از اطلاعات بوده است.

سؤال اول: مفهوم بازی هدایت شده چیست؟

بازی هدایت شده^۷ بهترین راه برای ترکیب بازی با برنامه‌های درسی، بدون آسیب رسیدن به اهداف آموزشی است؛ درحالی‌که کودکان می‌توانند از فرایند آموزش لذت ببرند (وایسبرگ^۸ و همکاران، ۲۰۱۵). تحقیق اخیر توصیه می‌کند



مورد تشویق قرار نمی‌گیرند. در مقابل، نقش بزرگسال در بازی هدایت شده فعال است؛ اگرچه دیکتاتوری نیست. بزرگسالان در یک وضعیت بازی هدایت شده می‌توانند زمینه بازی را آغاز کنند اما بازی را در این زمینه هدایت نمی‌کنند. در عوض، بزرگسالان فعالیت کودک را دنبال می‌کنند و اجازه می‌دهند کودک در کشف محیط آماده شده و با چارچوب‌های ظریف مشارکت داشته باشد (اش و ولز^{۱۲}، ۲۰۰۶؛ عبدالملکی، ۱۳۹۷، چ۱^{۱۳}، ۲۰۰۹؛ مایر^{۱۴}، ۲۰۰۴؛ روگف^{۱۵}، ۲۰۰۳).

سؤال سوم: انواع / اشکال بازی هدایت شده چیست؟

بازی هدایت شده می‌تواند دارای دو حالت باشد:

حالت اول: بزرگسالان هدف یادگیری را برجسته می‌کنند؛ در حالی که اطمینان حاصل می‌کنند که کودکان برای بررسی محیط، خودمختارند. در بازی هدایت شده، بزرگسالان فرایند یادگیری را آغاز می‌کنند، اهداف یادگیری را محدود می‌کنند و مسئولیت حفظ تمرکز روی این اهداف را حتی در زمانی که کودک کشفیات خود را هدایت می‌کند، دارند. در حالی که بزرگسالان ممکن است توالی بازی را آغاز کنند، کودکان یادگیری خود را در زمینه بازی هدایت می‌کنند. بنابراین، بازی هدایت شده توسط کودک هدایت می‌شود و می‌تواند چندین مسیر را در یک محیط بازی در برگیرد؛ برای مثال، زمانی که معلم، کودکان را برای رسیدن به اهداف یادگیری خاصی به موزه می‌برد، شرایطی را فراهم می‌کند که کودکان در آن محیط آزادانه به بررسی‌های خود بپردازند (کلونجا^{۱۶}، ۲۰۱۶؛ برک و وینسلر^{۱۷}، ۱۹۹۵؛ کالاتان و براسول^{۱۸}، ۲۰۰۶).

حالت دوم: بازی هدایت شده زمانی اتفاق می‌افتد که بزرگسالان فعالیت‌های هدایت شده توسط کودک را تماشا می‌کنند، نظر می‌دهند و کودکان را تشویق می‌کنند تا سوالات خود را مطرح کنند. در بازی هدایت شده، معلمان ممکن است اکتشافات و یادگیری کودکان را با اظهار نظر درباره آن‌ها، همکاری با کودکان، طرح سوالاتی با انتهای باز درباره آنچه کودکان پیدا می‌کنند، و یا جست‌وجوی مطالب به گونه‌ای که کودکان ممکن است در مورد انجام دادن آن‌ها فکر نکنند، گسترش دهند و غنی سازند (کالاتان و اوکس^{۱۹}، ۱۹۹۲؛ کوپل^{۲۰} و همکاران، ۱۹۷۹). برای مثال، هنگامی که کودک در حال ساخت یک سازه بلند با وسایل خود است، بزرگسالان می‌توانند با پرسیدن سوالاتی مانند «این سازه برای چیست، آیا با وسایل دیگر هم می‌شود این سازه را ساخت، و تفاوت سازه شما با سازه کودکان دیگر چیست» کودک را به سمت تفکر و یادگیری با تمرکز بر اهداف یادگیری سوق دهند. با این کار، کودک در عین اینکه در انجام دادن فعالیت خود آزاد است، یادگیری‌اش بیشتر می‌شود و می‌تواند دانش خود را به ساختاری جدید انتقال دهد (هادن^{۲۱} و همکاران، ۲۰۱۶).

که بازی هدایت شده (شکلی از بازی کودک‌محور با حمایت بزرگسالان) ممکن است رویکردی باشد که لذت تجربه شده در بازی آزاد را به‌طور هم‌زمان در کنار تلاش برای فرصت‌های یادگیری محتوای آموزشی و مهارت‌ها فراهم آورد (وایسبرگ و همکاران، ۲۰۱۴). بازی هدایت شده در حدفاصل دو رویکرد بازی آزاد^{۲۰} و آموزش مستقیم^{۲۱} قرار می‌گیرد (پالما^{۲۱} و همکاران، ۲۰۱۴).

سؤال دوم: تفاوت بازی هدایت شده با آموزش مستقیم و بازی آزاد چیست؟

تفاوت روش بازی هدایت شده با روش آموزش مستقیم و بازی آزاد این است که در آموزش مستقیم، معلم عامل فعال یادگیری است. او مطالبی را به‌صورت مستقیم به کودکان آموزش می‌دهد یا از آن‌ها می‌خواهد که کارهای تعیین شده‌ای را انجام دهند؛ بدون آنکه هیچ فضایی برای خلاقیت آن‌ها فراهم کند. هر دو بازی آزاد و هدایت شده محل کنترل را در خود کودک قرار می‌دهد. از آنجا که کودکان در بازی آزاد همه‌کاره‌اند، بیشتر فعال می‌شوند و با شرایط موجود بیشتر از شرایط آموزش مستقیم تعامل دارند. با این حال، در بازی آزاد نقش بزرگسالان منفعل می‌شود؛ به‌طوری که به کودکان اجازه می‌دهند بدون مداخله عمل کنند. اگرچه این رویکرد حداکثر میزان آزادی را به کودکان می‌دهد، همچنین به این معناست که کودکان احتمالاً در دستیابی به هدف یادگیری دچار سختی می‌شوند؛ زیرا برای تمرکز روی جنبه‌های مناسب



منابع

- عبدالملکی، صابر (۱۳۹۷). بازی آزاد: مفهوم و مؤلفه‌های آن در آموزش کودکان. فصلنامه تحلیلی، آموزشی رشد پیش از دبستان، شماره ۳۸، ص ۴۸-۵۱.
- عبدالملکی، صابر؛ خسروی، محبوبه؛ فرجامند، لیلیا. (۱۳۹۷). شناسایی عوامل مؤثر بر اثربخشی بازی‌های آموزشی: (از نظر مربیان مراکز پیش‌دبستانی و مهدکودک شهر تهران). فصلنامه تدریس پژوهی، ۶(۲)، ۱۸۳-۲۰۲.
- Ash, D., & Wells, G. (2006). Dialogic inquiry in classroom and museum: Action, tools, and talk. In Z. Bekerman, N. Burbules, & D. Silberman-Keller (Eds.), Learning in places: The informal education reader (pp. 35-54). New York, NY:
- Berk, L. E., & Winsler, A. (1995). Scaffolding children's learning: Vygotsky and early childhood education. Washington, DC: NAEYC Press.
- Bodrova, E.; Leong, D.; Dickensen, K.; Neuman, S.B. (2006). Vygotskian perspectives on teaching and learning early literacy. In Handbook of Early Literacy Research; The Guilford Press: New York, NY, USA, 2006; pp. 243-256.
- Callanan, M. A., & Braswell, G. (2006). Parent-child conversations about science and literacy: Links between formal and informal learning. In Z. Bekerman, N. Burbules, & D. Silberman-Keller (Eds.), Learning in places: The informal education reader. New York, NY: Peter Lang.
- Chi, M. T. H. (2009). Active-constructive-interactive: A conceptual framework for differentiating learning activities. Topics in Cognitive Science, 1, 73-105. Peter Lang.
- Clevenger, M. T. (2016). Preservice Teachers' Beliefs About Play in Kindergarten. (Doctoral dissertation). Retrieved from.
- Copple, C., Sigel, I. E., & Saunders, R. (1979). Educating the young thinker: Classroom strategies for cognitive growth. New York, NY: D. Van Nostrand.
- Haden, C. A., Cohen, T., Uttal, D., & Marcus, M. (2016). Building learning: Narrating and transferring experiences in a children's museum. In D. M. Sobel & J. J. Jipson (Eds.), Cognitive development in museum settings: Relating research and practice (pp. 84-103). New York, NY: Routledge.
- Mayer, R. E. (2004). Should there be a three-strikes rule against pure discovery learning? The case for guided methods of instruction. American Psychologist, 59, 14-19.
- Nicolopoulou, A. (2010). The alarming disappearance of play from early childhood education. Hum. Dev., 53, 1-4.
- Palma, M., Pereira, L.B., & Valentini, N.C. (2014). Guided play and free play in an enriched environment: Impact on motor development.
- Rogoff, B. (2003). The cultural nature of human development. New York, NY: Oxford University Press.
- Theobald, M., Danby, S., Einarsdóttir, J., Bourne, J., Jones, D., Ross, S., & Carter-Jones, C. (2015). Children's Perspectives of Play and Learning for Educational Practise. Education sciences, 5, 345-362.
- Weisberg DS, Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM. (2014). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. Mind, Brain and Education. 2013;7(2):104-112.
- Weisberg DS, Zosh JM. (2018). How Guided Play Promotes Early Childhood Learning. In: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Pyle A, topic ed. Encyclopedia on Early Childhood Development.
- Weisberg, D. S., Kittredge, A. K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Klahr, D. (2015). Making play work for education. Phi Delta Kappan, 96(8), 8-13.
- Weisberg, D., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R., Kittredges, A., & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. Current Directions in Psychological Science 25(3): 177-182.
- Wood, E., & Attfield, J. (2005). Play, Learning and the Early Childhood Curriculum. London Paul Chapman Publishing.
- Yu Y, Shafto P, Bonawitz E, Yang SC-H, Golinkoff RM, Corriveau KH, Hirsh-Pasek K and Xu F. (2018). The Theoretical and Methodological Opportunities Afforded by Guided Play With Young Children. Front. Psychol. 9:1152.

نتیجه‌گیری

هدف پژوهش حاضر بیان مفهوم بازی هدایت شده در فرایند یاددهی-یادگیری کودکان بوده است. مفهوم بازی هدایت شده در حدفاصل بازی آزاد و آموزش مستقیم قرار می‌گیرد و به فرایند بازی گونه‌ای اشاره دارد که ضمن توجه به مؤلفه‌های بازی آزاد، به‌طور هم‌زمان فرصت‌های یادگیری محتوای آموزشی و مهارت‌ها را برای کودکان فراهم می‌کند. بازی هدایت شده در دو حالت شکل می‌گیرد: در حالت اول، آغازگر بازی کودک است و معلم با سؤالات باز پاسخ، فرایند بازی را به سمت اهداف آموزشی پیش می‌برد و در حالت دوم، آغازگر بازی معلم است و می‌تواند فعالیت‌های مختلف را آزادانه تجربه کند.

پی‌نوشت‌ها

بازی هدایت شده توسط کودک هدایت می‌شود و می‌تواند چندین مسیر را در یک محیط بازی در برگیرد

- Play
- Theobald
- Bodrova
- Nicolopoulou
- Wood & Attfield
- Yu
- Guide Play
- Weisberg
- Free Play
- Direct instruction
- Palma
- Ash & Wells
- Chi
- Mayer
- Rogoff
- Clevenger
- Berk & Winsler
- Callanan & Braswell
- Callanan & Oakes
- Copple
- Haden