

بازی و اثرات آموزشی آن



از تدارک وسایلی واقعی که عملاً برای حصول هدف لازم است چشم می‌پوشد. مثلاً درحین بازی به جای زورق واقعی از یک قطعه کاغذ، یا بجای خانه از یک جعبه مقواتی سود می‌جوید و نواقص بازی را با تخیل جبران می‌کند. لذتی که از بازی برمی‌آید از همین جاست.

نظریه‌های مختلفی درباره بازی و هدف‌آر ارائه شده‌اند، ما به ذکر چند نظریه اکتفا می‌کنیم. به عقیده هربرت اسپنسر هدف‌بازی دفع انرژی اضافی است. این عقیده تا اندازه‌ای معنی‌راست اما نمی‌تواند تنها توجیه‌سازی باشد. کودک در موارد بسیار مثلاً پس از خروج از کلاس درس، با وجود خستگی فراوان و نداشتن

معمولاً مردم کمان می‌کنند که کار فعالیت‌های است باهدف و بازی فعالیت‌هایی است بی‌هدف. اما این تفکیک درست نیست، زیرا همه فعالیت‌های انسانی و از جمله بازی دارای هدف‌اند بازی نیز مانند کار کوششی است به‌سوی چیزی و برای هدفی. فعالیت فرد در هنگام بازی باخواست و میل و آگاهی همراه است، اما اغلب در بازی هدف و نتیجه یا مورد تأکید شخص بازیکن نیست یا اساساً "هدفی بسیار نزدیک است. در بازی فعالیت‌هایی که به آن هدف یا نتیجه می‌انجامد مطمح نظر است. به همین دلیل کودک اغلب در بازیهای خود از وسایل خیالی سود می‌جوید و



دهد، توجه می کند و این عمل را آنقدر تکرار می کند تا مهارت کامل بیاید. بر اثر آن برای بدست آوردن مهارت بیشتر و اقدام به کارهای دشوارتر آماده می شود. مثلا وقتی ایستادن را فرامی گیرد، می کوشد تا درحین آن شیئی را نیز در دست بگیرد. این حالت یعنی تمایل برای انجام کارهای دشوارتر در تمام دوره زندگی نمایان است. حل جدول و بازی شطرنج و شرکت در مسابقه های مختلف نمایشگر این نیاز است.

مشاهده ی کودکان و حتی جانوران نشان می دهد که بطور کلی تکرار یک عمل پس از کسب مهارت و تمرین کافی باعث کسالت و خستگی می شود، و کودک تا کزیر درصد بازیها و فعالیت های تازه برمی آید. زیرا تکرار نوءام با یکنواختی از توجه و دقت فرد می کاهد و برعکس انگیزه های تازه، کودک را به فعالیت سالم و سازنده وامیدارند. البته سن در این مسئله ناهمبسته است، و بطور کلی خردسالان بیش از کودکان بزرگتر بسه بازیهای تازه و انگیزه های جدید رغبت می ورزند. پس بطور خلاصه مبنای بازی در انسان و پستانداران عالی دفع انرژی زائد است.

مراکز عالی مغز فعال نشده است، نسبت به تغییر، واکنش نشان می دهد و مثلا به چیزی که در معرض دیدش قرار می گیرد، خیره می شود. در سنین بعدی برای گرفتن شیئی، از دست و پا و تمام بدن خود استفاده می کند، این دوره مرحله بازیهای اکتشافی و جنبشی است. و هرچه توانائی کودک فزونی می یابد، بازی با مفهوم تر می شود. در چهار پنج ماهگی کودک، با یک شیئی به بازی می پردازد، آنرا تکان می دهد به دهان می ساید، به تخت خود می کوبد و از آن لذت می برد. اما کمی بعد قادر می شود که با دوشیئی بازی کند، آنها را بیکدیگر بکوبد و نوءام " مورد آزمایش قرار دهد. به محض آنکه مهارتی تازه کسب می کند، مدتی به آن می پردازد و اشیاء و مهارتهای کهنه را کنار می گذارد. مثلا وقتی شروع به خریدن باره رفتن می کند، تا چندی فقط بتمرین ایندو مهارت مشغول می شود. سپس سخن گفتن جای آنرا می گیرد. کودک به عنوان بازی همواره حرف می زند و به تقلید دیگران، کلمات را تکرار می کند. به عقیده ی پیاز به هرچه کودک به خواص یک شیئی بیشتر پی برد و مهارتی را بهتر کسب کند، دفعات بازی و تمرین او با آن شیئی کمتر می شود. پیاز به همچنین معتقد است که کودک نخستین بار در حدود دوسالگی به تغییری که اعمال او در اشیاء بوجود می آورد پی می برد، و مثلا از برخورد قلم خود با کاغذ متوجه ضرر ایجاد خط می شود، و در می یابد که اگر تخت خود را به حرکت در آورد، از آن صدایی برخواهد خاست. به قول فروبل از زمانی که همنائی میان چشم و دست کودک پدید می آید، کودک به بازیهای که به او امکان استفاده از مهارتهای تازه آموخته را می

❖ بقیه از صفحه قبل

مرحله سوم از ۶ تا ۷ سالگی بندریج شروع می شود و از آن پس کودک پیوسته به شرکت در بازیهای گروهی راغب ترمی شود. آنگاه در حدود ۱۰ تا ۲۲ سالگی وفاداری نسبت به گروه همبازی ها و همکاری با آنها حائز اهمیت می شوند و اسباب بازیها کم کم اهمیت خود را از دست می دهند، و ابزار و وسایل واقعی جای آنها را می گیرند. رقابت و ستیز به اوج خود می رسد و تعلق به گروه مهمترین هدف نوجوان به شمار می رود، و بازیهای پرتحرک از قبیل پرش، دو، کشتی و انواع دیگر مورد علاقه واقع می شوند. در این دوره از زندگی برخلاف کودکی، پسرها بیشتر با پسرها بازی می کنند و دخترها بیشتر با پسران دختر برمیگزینند، و بازی نه تنها به عنوان فعالیتی بدنی، بلکه به عنوان فعالیتی اجتماعی و عاطفی مورد توجه قرار می گیرد ❖

بازیهای جمعی، مستلزم این است که اوودیکران به نوبت از بازیچهها استفاده کنند، اندکی پس از آن یعنی در حدود ۵ سالگی، رقابت در بازیها ظاهر می شود. کودک می کوشد که بخوبی دیگری بازی کند و مهارت خود را به ثبوت برساند. این رقابت در صورتی که درست هدایت بشود می تواند سازنده باشد و به همکاری بینجامد. بطور کلی مراحل بازی عبارتند از مرحله بازی انفرادی، که در آن کودک به آزمایش اشیاء می پردازد، مرحله بازی در جوار دیگران، که در آن کودک در کنار دیگران اما به تنهایی بازی می کند. و مرحله آخر یعنی مرحله بازی توائم با همکاری، که در آن کودک به رعایت اصول و قوانین بازی واقف می شود و ناگزیر از گذشت - هائی می گردد. مرحله اول تا ۳ سالگی، و مرحله دوم از ۳ تا ۵ یا ۶ سالگی بطول می انجامد، و

❖ بقیه از صفحه ۵۵

درونی آنان را با محروم کردنشان از اعمال منطقی و طبیعی از بین می برند و موجب انحراف روانی و خطای رفتاری کودکان می شوند. به همین دلایل است که بسیاری از مشکلات تربیتی هنوز بی جواب مانده اند. تا زمانی که بزرگترها با این حقایق آشنا نشوند و خودشان و محیط کودکان را تغییر ندهند، مشکلات تربیتی به همین صورت خواهد ماند و کودکانی که به غلط تربیت شده اند بزرگسالانی خواهند شد که خطای والدین را مجدداً در حلق فرزندان شان تکرار می کنند و فرزندان شان را قربانی همان خطای گذشتگان می کنند و این دور و تسلسل نسل به نسل همچنان ادامه خواهد یافت ❖

نیروی ذهنی کودک به سوی اعمال غیر عقلانی و بی مورد سوق داده شود، سرخورده دست از فعالیت برمی دارد. این گونه اعمال بی هدف و بدون نتیجه مخالف انگیزه باطنی طفل است. در مدرسه ها، وقتی کارهایی خارج از جریانات طبیعی زندگی از شاگرد می خواهند و او نمی تواند ربط منطقی بین این کارها و احتیاجات زندگی اش پیدا کند، از درس و مدرسه روگردان می شود. در این قبیل موارد غالباً تصور می شود که کودک اشکال و ایرادی دارد و یا بی استعداد است، در حالی که ایراد اصلی را باید در نظام آموزشی جست و جو کرد. به طور کلی این بزرگترها هستند که بچه ها را گیج و یاغی و بی قابلیت می کنند و انگیزه