



نویسنده:  
B.A. GLAKAS  
ترجمه:  
سید علیرضا مسینی کافکی

بازی‌هایی که در آن‌ها همکاری و مشارکت وجود دارد، بچه‌ها می‌آموزند تا کارها را تقسیم کنند، به احساسات و عواطف دیگران احترام بگذارند و به طور کلی، افراد بهتر و مؤثرتری باشند. هنگامی که بچه‌ها با هم کار می‌کنند و اهداف مشترکی را دنبال می‌کنند، می‌توانند پاسخ‌های مثبتی دریافت کنند. شرکت در بازی‌های دسته‌جمعی، تا حد زیادی باعث رشد و توسعه شخصیت و اجتماعی شدن بچه‌ها می‌شود. بازی‌ها، فرصت‌های بی‌شماری را برای مواجه شدن با رفتارهای مطلوب (و البته نامطلوب) اجتماعی به وجود می‌آورند. رفتارهای مطلوب شامل: تقسیم کارها، مشارکت، احترام به دیگران، علاقه به دیگران، رعایت حقوق افراد، توجه به احساسات دیگران و خودانضباطی است. رفتارهای نامطلوب مثل: خشونت طلبی، فریبکاری، توجه

نکردن به دیگران و خودخواهی است و اغلب هنگامی بروز می‌کنند که بچه‌ها بدون همکاری و مشارکت با دیگران، فقط به رقابت می‌پردازند. ما به عنوان «معلم تربیت بدنی»، فرصت‌های زیادی را برای آموزش دادن رفتارهای مطلوب به دانش‌آموزان در اختیار داریم. رفتارهای مطلوب مشارکتی، با تلفیق بازی‌های مبتنی بر همکاری و تعاون با فعالیت‌های درس تربیت بدنی و ورزش، می‌تواند به نحو مؤثری به دست آید.

**تحقیقات چه می‌گویند؟**

مطالعات نشان داده‌اند مهارت‌های همکاری، می‌تواند از طریق بازی به دست آیند. یکی از



# آموزش مهارت‌های همکاری از طریق

همچنین پیشنهادها و دیدگاه‌های مثبت هر یک از بچه‌ها در مورد نقاشی دیگری، افزایش داشته است. در وضعیت نقاشی رقابتی، بچه‌ها در مورد نقاشی دیگران پیشنهاد متضاد و منفی داشتند و ستایش، تعریف و تمجید از نقاشی دیگران بسیار کم بود. نتیجه‌گیری می‌شود؛ بچه‌هایی که با هم مشارکت و همکاری داشتند، به طور اساسی به ویژگی‌های مثبت اجتماعی تأکید و توجه داشته‌اند. در مطالعه انجام شده شریف<sup>۲</sup> و همکاران (۱۹۶۱) بچه‌هایی که در اردو از ابتدا با هم دوست بودند، وقتی در مسابقاتی مثل فوتبال، سافت بال و دیگر ورزش‌های رقابتی، در قالب دو تیم با هم به رقابت پرداختند؛ صداقت

اولین تحقیقات (استنדר، دامرین هاینز ۱۹۵۱) شامل دو گروه از بچه‌های هفت ساله بود که از یک گروه آن‌ها خواسته شد تا روی کاغذ بزرگی که به دیوار نصب شده بود، هم به روش رقابتی و مسابقه‌ای، هم به روش همکاری و مشارکتی نقاشی بکشند. در مورد نقاشی مشارکتی، به بچه‌ها گفته شده بود هر کس که نقاشی خوبی بکشد، به همه جایزه خواهند داد و در مورد نقاشی مسابقه‌ای، به بچه‌ها گفته شده بود که فقط به بهترین نقاشی، یک جایزه داده خواهد شد. به خوبی مشاهده شد که در حالت نقاشی مشارکتی، بچه‌ها رنگ‌ها را بهتر بین همدیگر تقسیم کردند و خنده و گفت‌وگو بین بچه‌ها بیش‌تر بود،



## Teaching Cooperative skills through Games

# بازی

انجام شده نشان داد، گروهی که در بازی های همکاری شرکت داشتند، رفتارهای مشارکتی قابل مشاهده را ۴۸ درصد نسبت به قبل از تحقیق افزایش دادند. این افزایش در گروه بازی های سنتی ۱۱ درصد بود. بنابراین، رفتارهای مشارکتی در دبستان از طریق اجرای برنامه بازی های همکاری افزایش می یابد. افزایش رفتارهای مشارکتی در زمان های آزاد (اوقاتی غیر از کلاس درس) حاکی از این است که رفتارهای آموخته شده در کلاس، به موقعیت های دیگر (خارج از کلاس) منتقل می شود. گلفاند و هارتمن<sup>۱</sup> (۱۹۷۵) پس از انجام تحقیقات نتیجه گیری کردند که بازی های رقابتی باعث افزایش معناداری در پرخاشگری می شوند که پیامد از دست دادن پیروزی است. در تحقیقات ایشان، بچه ها سه بازی پرخاشگرانه را انجام دادند، آن هایی که در این بازی ها شرکت کرده بودند، در موقعیت هایی غیر از بازی و در سایر موارد نیز رفتارهای پرخاشگرانه بروز دادند. فعالیت های مشارکتی- یا حتی رقابتی- باعث تقویت بچه ها از جنبه های گوناگونی می شود. یافته های تحقیقات بیان می کنند که تأکید باید بر بازی هایی باشد که حتی الامکان تمام بچه ها بتوانند در آن فعالیت شرکت کنند و با کم ترین تجربه بتوانند موفقیت نسبی و متوسطی را به دست آورند. در بازی های همکاری که در آن ها کسی شکست نمی خورد، روابط دوستانه بیش تر می شود، اهمیت نتیجه بازی و فعالیت کاهش پیدا می کند و در عوض، مهارت های درون فردی

فعالیت های همکاری شرکت کردند، در حالی که گروه دیگر، در حال انجام بازی های فردی و رقابت های سنتی بودند. پس از ۱۸ هفته، در یک دوره زمانی آزاد، تقابل اجتماعی مشارکتی در دبستان مورد بررسی مشاهده ای قرار گرفت. رفتارهای متقابل اجتماعی مشارکتی، به عنوان رفتار تکلیف مشارکتی (مثل کمک به بچه های دیگر در انجام یک تکلیف)، تماس جسمانی مشارکتی (مثل، یک بچه دست بچه دیگری را بگیرد و او را از روی زمین بلند کند) و رفتارهای کلاسی مشارکتی (مثل، یک بچه به پیشنهاد کمک یا با درخواست کمک از بچه دیگر موافقت می کند) تعریف می شوند. بررسی مشاهدات

و صمیمیت زیادی بین ایشان در داخل تیم یا گروهشان وجود داشت و رقابت سالم بین گروهی در میان بچه هایی که با هم دوست بودند، به مراتب بیش تر بود. در چنین گروه هایی که دوستی و همکاری بین بچه ها حاکم است، تیم بازنده به طور معقولانه ای شکست خود را می پذیرد و آن را به برتری و امتیاز تیم مقابل نسبت می دهد. در مطالعه دیگری، دو گروه از بچه های دبستانی انتخاب شدند برای این که مشاهده شود آیا در نتیجه اجرای یک برنامه ورزشی همکاری، بچه ها رفتارهای مشارکتی را نیز بیش تر انتخاب خواهند کرد یا خیر (اورلیک، مک نالی و اوهارا ۱۹۷۸)<sup>۲</sup>. برای ۱۸ هفته، یک گروه از بچه ها فقط در

که همراه با مشارکت و همکاری است، توسعه و اهمیت می یابد.

## برنامه ریزی و طراحی بازی های مشارکتی

چون طرح و برنامه بازی، بر پاسخ های رفتاری تأثیر زیادی می گذارد، بازی ها را باید به گونه ای طراحی کرد تا بیشترین مشارکت، همکاری و دستیابی به تجربه موفقیت آمیز برای دانش آموزان فراهم شود. در باز آفرینی بازی های جدید، بچه ها می توانند بیاموزند تا علیه محدودیت ها و ناتوانایی هایشان، به تلاش و رقابت بپردازند و به جای رقابت باهم و دستیابی به هدف به هر قیمتی، با کمک یکدیگر برای نیل به اهداف مشترک فعالیت کنند. برای طراحی و برنامه ریزی بازی های

همکاری، ما باید خصوصیات بازی را به خوبی درک کنیم. اورلیک<sup>۵</sup> (۱۹۷۸) بیان می کند که بیش تر فعالیت ها می توانند در ۵ طبقه تقسیم بندی شوند:

۱. روش رقابتی - آنها رقابتی: در این قبیل بازی ها، هر شخص به رقابت با افراد دیگر می پردازد. مثل مسابقاتی که هر فرد زودتر از خط پایان گذشت، برنده محسوب می شود.

۲. روش مشارکتی - آنها رقابتی: اعضای تیم در قالب یک گروه به منظور رقابت و غلبه بر گروه دیگر، با یکدیگر به مشارکت و همکاری می پردازند، مثل بازی فوتبال.

۳. روش فردی - آنها فردی: یک یا تعدادی از افراد، یک هدف شخصی را دنبال می کنند. مثل ابداع یک فعالیت حرکتی.

۴. روش مشارکتی - آنها فردی: افراد برای نیل به هدف شخصی یا یکدیگر همکاری می کنند. برای مثال افراد مهارت های جدیدی را به هم یاد می دهند یا در مورد انجام مهارت به یکدیگر بازخورد می دهند، به طوری که در نهایت، عملکرد هر فرد بهبود می یابد.

۵. روش مشارکتی - آنها مشارکتی: اعضای تیم برای رسیدن به یک هدف مشترک با یکدیگر همکاری و مشارکت دارند. برای مثال، در بازی «الیسال مشارکتی» هدف ردوبدل کردن های متوالی توپ است به نحوی که توپ حتی الامکان با زمین تماس پیدا نکند و در هوا نگه داشته شود.

بازی های طبقه روش مشارکتی -



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
رتال جامع علوم انسانی

اجتماعی شدن و بلوغ اجتماعی بچه‌ها، از نتیجه بازی مهم‌تر است، در رفتار یا بچه‌ها و طراحی بازی برای ایشان به گونه بهتری عمل خواهیم کرد.

است. بازی‌های نیمه مشارکتی دارای ویژگی‌های زیر هستند:

الف) همه بازی کنند: همه بچه‌ها زمان یکسانی برای بازی در اختیار دارند.

ب) همه توپ را لمس کنند و همه توپ را پاس بدهند: قبل از پرتاب یا شوت کردن توپ، همه اعضا باید توپ را لمس کنند و سپس به نوبت آن را پاس دهند.

پ) همه امتیاز به دست آورند: همه اعضای تیم، حداقل باید یک بار امتیاز به دست آورند.

ت) جای افراد عوض شود: در طول بازی، محل استقرار افراد باید مرتباً عوض شود تا همه اعضا در هر شرایط بازی قرار گیرند.

چنانچه اصول ذکر شده، در طراحی بازی‌ها لحاظ شوند، تقریباً تمام بازی‌ها را می‌توان به گونه‌ای برنامه‌ریزی کرد که بیش‌ترین مشارکت، همکاری، پذیرش فرد در جمع و شور و نشاط حاکم باشد.

یادگیری همکاری و تعاون بچه‌ها، مستقیماً به توسعه مهارت‌های اجتماعی؛ توانایی در برقراری ارتباط مؤثر و مثبت؛ احترام به دیگران؛ صداقت و راستگویی وابسته است. از طریق مشارکت و بازی بچه‌ها یاد می‌گیرند که کارها را تقسیم کنند، به احساسات دیگران احترام بگذارند و سعی کنند عضو بهتری در جمع باشند. هنگامی که بچه‌ها به جای دنبال کردن هدف شخصی خود، به سمت اهداف جمعی و مشترک حرکت کنند، رفتارهای ناشایست و مخرب تبدیل به رفتارهای سازنده و مثبت می‌شوند. اگر ما به خاطر داشته باشیم که

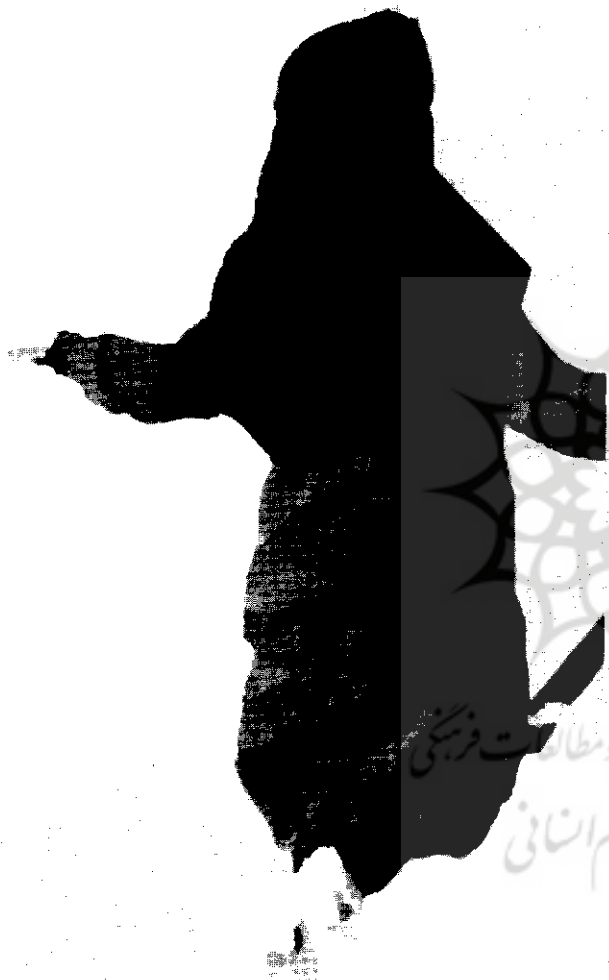
انتها مشارکتی، مفیدترین نوع فعالیت‌ها برای توسعه مهارت‌های مشارکتی و همکاری است. این قبیل بازی‌ها، باید بر اساس ۴ اصل زیر برنامه‌ریزی شوند:

۱. بازی‌های مشارکتی بدون شکست: این نوع بازی‌ها صددرصد به تشویق مشارکت بچه‌ها در بازی می‌پردازد و هر فردی که در این بازی‌ها شرکت کند، برنده محسوب می‌شود. بازی‌های متداول و سنتی را می‌توان به گونه‌ای تغییر داد که بتوان از آن‌ها به عنوان بازی‌های مشارکتی استفاده کرد.

۲. بازی‌هایی که امتیازات تیم‌ها با هم جمع می‌شوند: در این بازی‌ها تیم‌ها تشویق می‌شوند تا برای دستیابی به هدف مشترکی با همکاری هم فعالیت کنند. برای مثال، در آن بازی که توپ را یک تیم پرتاب می‌کند و تیم مقابل با موفقیت آن را دریافت می‌کند، امتیاز مشترکی به هر دو تیم داده می‌شود.

۳. بازی‌های معکوس: این بازی‌ها بر اساس مفهوم سنتی «شکست و پیروزی» طراحی می‌شوند، بدان معنی که یک تیم امتیاز یا سرویس را به دست می‌آورد، یا بازیکنان و امتیازات جابه‌جا می‌شوند. هدف در این گونه بازی‌ها، هدیه کردن امتیاز به تیم مقابل است (یعنی هر فرد یا هر تیم سعی می‌کند امتیازی را به دست آورد، ولی آن را به تیم مقابل هدیه می‌کند).

۴. بازی‌های نیمه مشارکتی: در این بازی‌ها، هر یک از بچه‌ها فرصت یکسانی را برای بازی به دست می‌آورند. هدف در این بازی‌ها و ادار کردن بچه‌ها به حداکثر فعالیت و پرهیز از شرایط شکست و اضطراب



مهارت‌های اجتماعی

انسان

مهارت‌های اجتماعی

مهارت‌های اجتماعی

مهارت‌های اجتماعی

مهارت‌های اجتماعی

مهارت‌های اجتماعی

مهارت‌های اجتماعی

مهارت‌های اجتماعی

زیرنویس  
 1. Stendler, Damrin & Haines 1951  
 2. Sherif et al  
 3. Orlick, McNally & O'Hara 1978  
 4. Gelfand & Hartman  
 5. Orlick

منبع  
 B.A. GLAKAS, (1991), "Teacing Co-operative skius through Games", JOPERD, May- rune.