

## کنفرانس ملی مطالعات کاربردی در فرایندهای تعلیم و تربیت

عنوان مقاله: ارتباط بازی با یادگیری و رشد عاطفی دانش آموزان دوره ابتدایی

### چکیده

آموزش و پرورش ایجاد زمینه برای رشد همه جانبه فرد و تربیت انسان های سالم، کارآمد و مسئول برای ایفای نقش در زندگی فردی و اجتماعی است. بازی های آموزشی خوب طراحی شده و شبیه سازی قادر به دستیابی همه انواع هدف های آموزشی و موضوعات در ارتباط با دانش آموزان در تمام سنین هستند. معلمان مدرسه ابتدایی با مقدار کمی آموزش، می توانند از بازی ها و برنامه هایشان استفاده کنند و نتایج خیلی مثبتی به دست آورند. دانش آموزان می توانند بازی هایی طراحی کنند که به آنها فرصت دهد نسبت به زمانی که از بازی فقط برای بازی کردن استفاده می کنند. نتیجه بیشتری در یادگیری به دست آورند. از آنجایی که دانش آموزان یکی از ارکان اساسی نظام آموزشی کشور هستند، توجه به این قشر، از لحاظ آموزشی و تربیتی، باروری و شکوفایی هر چه بیشتر نظام آموزشی و تربیتی جامعه را در پی دارد. با این وجود، تعداد کمی از دانش آموزانی که وارد سیستم آموزش و پرورش می شوند، می توانند استعداد های خود را شکوفا سازند و در این عرصه موفق گردند و به اصطلاح پیشرفت تحصیلی خوبی داشته باشند.

واژگان کلیدی: بازی، ابتدایی، آموزش، رشد، یادگیری.

### مقدمه

کشف علایق و خواسته ها یکی از جذابیت های بازی این است که کودک می تواند علایق خود را دنبال کند. همه کارهای کودک در بازی به انتخاب خود او است، اگر او می خواهد برس موهایش را مانند یک میکروفون در دست بگیرد، آواز بخواند و وانمود کند که یک ستاره راک است یا همانند فضانوردی به نظر برسد که به فضا می رود، اینها همه به انتخاب خود او صورت می گیرد. بازی فضایی امن برای کشف علایق کودک فراهم می آورد. برخی از این علایق تمام طول عمر ادامه می یابند و برخی دیگر به مرور زمان فروکش می کنند (گنجی، کامران، 1393).

بررسی مبانی نظری نشان می‌دهد که فضای مجازی با وجود گسترده تر کردن زمینه اطلاعاتی کاربران، در پرورش مهارت های مدرسه ای نظیر «خلاقیت» چندان موفق نیست. «خلاقیت» به معنای «به کارگیری توانایی های ذهنی برای ایجاد یک فکر یا مفهوم جدید» است. در این راستا، توانایی پرورش یا به وجود آوردن یک انگاره یا اندیشه جدید مطرح است. خلاقیت ارتباط مستقیم با قوه تخیل یا توانایی تصویر سازی ذهنی دارد که در راستای یافتن راه های جدید برای انجام دادن بهتر کارها به کار گرفته می شود. از سوی دیگر، در محیط های آموزشی و نیز در فرایند آموزش اثربخش مدرسه ای، تلاش می شود تا دانش مربوط به محتوای درس به صورت فعالانه به وسیله یادگیرندگان ساخته شود بازی نقش عمدهای در اجتماعی شدن افراد ایفا میکند که عموماً محیطی غیر تهاجمی و بازی گونه فراهم میکند که در آن دانش آموزان می توانند مهارتهای گروهی را یاد بگیرند (مورن هید، 2006).

یکی از روش های یادگیری فعال، استفاده از بازی است. بازی از جمله امکاناتی است که می توان جهت آموزش و ایجاد انگیزه در کودکان از آن استفاده کرد، بازی به عنوان یکی از عوامل اصلی پیشرفت تحصیلی و یادگیری در دانش آموزان شناخته شده است که نقشها و هنجارهای اجتماعی و نیز مهارت های حل مسئله، مهارتهای زبانی و سازگاری با جامعه را به آنان می آموزد (اندرسون، 2010).

بازی در عین اینکه وسیله سرگرمی است، جنبه آموزندگی و سازندگی نیز دارد و در برخی موارد اشتغال کودک به بازی بیش از ارزش خواندن کتاب است، کودکان در خلال بازی ها به ویژه بازیهای آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا میکنند و مهارتهای بیشتر و بهتری را کسب میکنند. بازی موجب میشود که کودک احساسات و ارتباطات بیرونی خود را بیان کند و همچنین موجب توسعه تمایلات، مهارتهای ارتباطی و افزایش سازگاری کودک با محیط اطرافش می شود (پارسونز، 2014، ص 117).

ساخت دانش به وسیله خود فرد و به کارگیری شیوه های تازه در درک و حل مسائل، از نمودهای تفکر خلاق در افراد است. به نظر می رسد پرورش تفکر خلاق از جمله عملکردهای نظام آموزشی و همچنین آموزش در سطوح مدرسه ای است. از آنجا که آموزش اثربخش در مدرسه ها از جایگاه خاصی برخوردار است، توجه دو چندان به پرورش مهارتهای مدرسه ای نظیر خلاقیت دور از انتظار نیست. بازی باعث ارتباط افکار درونی با دنیای خارجی او میگردد و باعث میشود که کودک بتواند اشیای خارجی را تحت کنترل خود درآورد و تجربیات، افکار و احساسات و تمایلاتی را که برای او تهدید هستند را نشان دهد (سوداسون، 2011، ص 223).

در زمینه بررسی چالش های آموزش مجازی در مدرسه ها مطالعات مختلفی انجام شده است. از جمله مطالعه و همکاران، با مقایسه دغدغه های معلمان مجازی مدرسه های آرژانتین و سوئد، نشان داد معلمان آرژانتینی در مقایسه با معلمان سوئدی ارتباط با دانش آموزان و مشارکت فعال دانش آموز را عامل انگیزشی مهمی می دانستند. همچنین مشکلاتی نظیر نبود زمینه خلاقیت و طرح ایده های نو، ضعف دانش درباره فناوری، نبود عوامل انگیزشی و ضعف فرهنگ سازمانی از موانع تجربه آموزشی معلمان در مدرسه های مجازی بود. از سوی دیگر، مطالعه درباره مسائل اصلی آموزش مجازی مدرسه ای، پنج حوزه اصلی مورد غفلت در این نوع آموزش ها را نشان داد: فقدان گفتگوهای عمیق برخط، فقدان بروز ایده های بالیداهه و خلاق، فقدان درک دیگران و درک شدن از سوی دیگران، فقدان شناخت دیگران و در نهایت، فقدان آموختن و الگو گرفتن برای رفتار و یادگیری. انجام بازی هایی که در آن ارتباط احساسات با افکار آموزش داده می شوند، به کودکان در سنین پایین کمک میکند تا از طریق تغییر افکار، شدت احساسات خود را مدیریت کنند؛ زیرا بازی یکی از مهمترین مؤلفه های زندگی کودک است، کودکان از طریق بازی می توانند مهارت های پایه و اجتماعی را یاد بگیرند و رشد کنند، به ویژه اینکه بازی و وسایل آن نقشی تعیین کننده در کشف جهان اطراف توسط کودک دارد (کرمی و دیگران، 1394، ص 87).

## بیان مسئله

تأثیر بازی درمانی بر روی سازگاری کودکان مورد بررسی قرار گرفت. نتایج نشان داد، کودکان سازگاری بیشتری را بعد از بازی درمانی داشتند. همچنین یافته ها نشان داد این کودکان توانستند دنیای اطراف خود را بازسازی کنند و تطابق سازگاران تری با محیط داشته باشند. در ضمن، از آنجا که در مطالعات گذشته تأثیر بازی های آموزشی بر این متغیرها در جامعه ایرانی مورد بررسی علمی قرار نگرفته است، لذا، برای پژوهشگر انگیزه ای شد تا با توجه به نقش مهم متغیر مذکور، در این پژوهش مورد بررسی قرار گیرد (گنجی، کامران، 1393، ص 527).

یافته های این پژوهش نشان می‌دهد که سؤال اول، رابطه بین میزان امکانات بازی ها در مدرسه، با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان را مورد بررسی قرار می‌دهد. بررسی وضعیت شاخصهای مربوط به امکانات کلاس، نشان

می‌دهد ۲۰/۸ درصد از لحاظ داشتن زمین مناسب برای ورزش در وضعیت مطلوب، ۶۶/۷ درصد در حد متوسط و ۱۲/۵ درصد نامطلوب بوده است. ۳۴/۷ درصد تجهیزات ورزشی مطلوب، ۵۹/۷ درصد متوسط و ۵/۶ درصد نامطلوب ثبت شده است.

از نظر رسانه‌های آموزشی ۳۷/۵ درصد وضعیت مطلوب، ۵۵/۶ درصد متوسط و ۶/۹ درصد نامطلوب بوده است. در مجموع، رابطه بین میانگین وزنی این شاخص‌ها و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان در ۷۲ کلاس نمونه تحقیق، از نظر آماری معنادار نبوده است. سؤال دوم، رابطه بین جاذب‌بودن محیط فیزیکی کلاس درس با پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان را بررسی می‌کند. نتایج ضریب همبستگی و تحلیل رگرسیون چندگانه، رابطه معناداری بین جاذب‌بودن کلاس درس با پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان نشان نداده است، ولی روش تحلیل مسیر نشان می‌دهد که جاذب‌بودن کلاس درس، به طور غیر مستقیم بر پیشرفت دانش‌آموزان تأثیر دارد. شاخصهای مربوط به میزان جاذب‌بودن کلاس درس را که در مقدمه ذکر گردید، بررسی نموده است.

از آنجا که بازی از ویژگی‌های حیاتی کودکان و حتی معنی و مفهوم زندگی آنها است، کودک در وضع و موقعیتی است که نمی‌تواند بازی نکند، بازی عاملی برای رشد، وسیله‌ای برای شادابی و نشاط و موجبی برای کسب تجارب، سببی برای ارزیابی و قدرت و موقعیت خویش، راهنما برای ورود در عرصه حیات اجتماعی و درسی برای آموزش قانون انضباط و اخلاق است.

صاحب نظران تعلیم و تربیت بازی را برای کودک بسیار مهم قلمداد کرده‌اند به گونه‌ای که معتقدند بازی برای کودکان علاوه بر بازی و سرگرمی یک نوع کار تلقی شده، بسیاری از جنبه‌های دیگر را در بر می‌گیرد و آثار مثبت دیگری دارد از جمله اینکه دویدها و جست و خیزها در پدید آمدن تعادل جسمی و بدنی و مهارتهای حرکتی کودکان نقش بسزایی دارد. در این جهت بازی تأثیر مهمی بر فکر و احساسات کودک می‌گذارد و کودک در بازی طعم پیروزی و موفقیت را چشیده و در بسیاری از موارد ابداعات و اختراعاتی از خود بروز می‌دهد و فواید نتیجه‌گیری و سازماندهی و حل مسئله را می‌آموزد پس باید در نظر داشته باشیم که بازی کردن حق بچه‌هاست و ما باید شرایط مساعد را برای این حق طبیعی آنها آماده سازیم. زیرا در غیر این صورت در رشد حرکتی آنان اختلال ایجاد شده و دچار افسردگی می‌گردد. نیز در پرورش و یادگیری و سایر مواردی که از آنها انتظار داریم ضعیف و ناتوان پرورش می‌یابند. و البته اثرات مثبت بازی بر روی افراد و در هر شرایط سنی واضح و روشن است.

یکی از روش‌های یادگیری فعال، استفاده از بازی است. بازی در عین این که وسیله‌ی سرگرمی است، جنبه آموزشی و سازندگی نیز دارد و در برخی موارد اشتغال کودک به بازی بیش از ارزش خواندن کتاب است، کودکان در بازی‌ها به ویژه بازی‌های آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا میکنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب میکنند. آنان به کمک بازی تجارب ارزشمندی به دست می‌آورند. در حین بازی مطالب آموختنی، بدون فشار و با میل و رغبت فراگرفته میشود. به همین دلیل برخی از مربیان دست اندرکاران تعلیم و تربیت معتقدند که هرگونه مطالب درسی را باید فقط همراه با بازی به کودک آموخت و اصولاً بهتر است ساعات رسمی دروس مدارس ابتدایی را به ساعات بازیهای خلاق و آموزنده تبدیل کرد.

با توجه به اینکه، آموزش و پرورش ابتدایی در واقع نقطه ورود یک حرکت طولانی و مهم در زندگی کودکان است و همچنین از آنجاکه سنگ بنای شخصیت کودکان در همین سالهای اولیه دوره ابتدایی گذاشته میشود، بنابراین این دوره هم از نظر کمی و هم از نظر کیفی مهم است؛ چراکه مخاطبین این دوره کودکانی هستند که هنوز شخصیت اصلی آنها شکل نگرفته و نحوه برخورد و آموزش در این دوره تأثیر عمیقی در عملکرد و پیشرفت تحصیلی آینده آنها دارد (سیف، ۱۳۸۸).

### پیشینه تحقیق

- اصغری، علی نژاد، محمدپور و ابراهیمی (۱۳۹۴) در پژوهشی که به اثربخشی آموزش بازی‌های زبان‌شناختی در افزایش مهارت خواندن دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی آموزش‌پذیر پرداختند به این نتیجه رسیدند مهارت واج‌شناختی و درک مطلب در دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی که مداخله آموزش بازی‌های زبان‌شناختی را دریافت کرده بودند، نسبت به دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی گروه گواه بهبود یافته است. از طرفی نیز، سرعت خواندن در دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی که مداخله آموزش بازی‌های زبان‌شناختی را دریافت کرده بودند، نسبت به دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی گروه گواه تغییری نکرده است.

پژوهش ملک پور و مقدم در ایران (1390) نشان داد که روش مداخله ای شن بازی درمانی رشد شناختی کودکان ناتوان ذهنی آموزش پذیر را افزایش میدهد و علاوه بر آن روش مداخله ای شن بازی درمانی بر رشد مفهوم سازی، تفکر نمادی، تفکر اجتماعی، ادراک حرکتی - بینایی، فراخنای توجه و سرعت روانی - حرکتی تأثیر معناداری داشت. بازی هایی که با فعالیت توأم هستند در جهت تکامل و رشد عضلانی کودک و ورزش دادن قسمت های مختلف بدن، از اهمیت و ارزش زیادی برخوردارند. بازی های پرتحرک مانند توپ بازی، گرگم به هوا و همه بازی هایی که مجال نام بردنشان نیست، هم انرژی اضافی کودک را تخلیه می کند و هم عضلات و استخوان های او را تقویت می کند. انرژی اضافی اگر از طریق صحیح مصرف نگردد و سرکوب و ذخیره شود او را ناآرام، عصبی و بدخلق می کند.

- عظیمی، جعفری و موسوی پور (1393) در پژوهشی به اثربخشی بازی-های آموزشی رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش دانش آموزان به یادگیری علوم در پایه چهارم ابتدایی شهر اراک پرداخته و نشان دادند، دانش آموزانی که بازی های آموزشی رایانه ای را انجام دادند، به صورت معناداری پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری بالاتری نسبت به دانش آموزانی که به روش سنتی آموزش دیدند، داشتند.

- اعظمی و جعفری (1387) پژوهشی را باهدف تأثیر بازی ها بر پیشرفت تحصیلی در درس زبان آموزی دانش آموزان پایه سوم شهر تهران انجام داده و نتایج نشان داد بازی ها بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان اثربخش است. صداقت و صراحت کودکان، واقعا بی نظیر است. کودک به وسیله بازی، فرصت می یابد که احساسات خود را هدفدار ابراز نماید. کودک می تواند احساساتی از قبیل ترس، رنجش، نگرانی، شادی و... آشکار کرده، خود را آن طور که دوست دارد در قالب شخصیت های دلخواهش بیان نماید و رضایت و رنجش های درونی خود را نیز از بین ببرد. بازی های انفرادی مورد دلخواه کودکان که نظم و قاعده خاصی ندارد: این نوع بازی ها، فی البداهه توسط خود کودک بطور ذهنی تنظیم و اجرا می شود. زمان بازی در اختیار کودک است.

- عمادی و موفق (1395) پژوهشی را با هدف بررسی تأثیر بازیهای آموزشی گروهی مبتنی بر الگوی محیط یادگیری سازنده گرا بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیش دبستانی انجام دادند. نتایج نشان داد که آموزش به سبک بازی های گروهی بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیش دبستانی تأثیر دارد. برنامه ریزی در زندگی کودکان پر رنگ تر از گذشته صورت می گیرد و جایی برای بازی و اوقات فراغت باقی نمانده است. والدین حتی برای کودکان بسیار کم سن و سال هم برنامه های آموزشی و ورزشی تدارک می بینند تا وقتی به سن مدرسه رسیدند و زمان آن رسید که در رقابت ها شرکت کنند، از آمادگی کافی برخوردار باشند. و هنگامی که کودکان به سن مدرسه می رسند، همان اوقات فراغت کم هم از آنان سلب می شود. از بچه ها انتظار می رود که سریع تر و بیشتر از گذشته بیاموزند. تکالیف بیشتر از جانب مدرسه برای کسب نمرات بالاتر در آزمون های تحصیلی موجب شده است که دیگر وقتی برای تفریح و بازی باقی نماند، گویی دانش آموز باید تمام وقت خود را وقف یادگیری کند. در برخی مدارس، دانش آموزان هر روز حدود دو ساعت برای رفت و برگشت به مدرسه در راه هستند.

- مرادی و نوروزی (1395) پژوهشی را با هدف مقایسه تأثیر آموزش از طریق بازی های آموزشی رایانه ای بر مهارت های تفکر انتقادی و خلاقیت دانش آموزان تیزهوش شهر تهران انجام دادند. یافته هایشان نشان داد که بعد از تعدیل نمرات پیش آزمون، تفاوت معناداری بین گروه ها وجود دارد؛ یعنی استفاده از بازی های آموزشی رایانه ای در مقایسه با روش سنتی بر مهارت های تفکر انتقادی و خلاقیت دانش آموزان مؤثر بوده است. با بررسی مراحل رشد کودک می توان متناسب با سن کودک بازی هایی برای آنها طراحی کرد که با اجرای آن، کودکان از توانایی های مناسبی برخوردار شوند. بدیهی است که هر کودکی این مراحل را با توجه به ویژگی های ذهنی - جسمی خود طی می کند ولی رشد کافی به معنای کسب و تسلط بر مهارت ها و توانایی هایی است که کودک در بزرگسالی به آنها احتیاج دارد و پیشرفت در آن، بوسیله بازی صورت می گیرد: که این مهارت ها را کودک در طی مراحل زندگی از بدو تولد تا سنین ابتدایی ورود به دبستان می گذراند.

- فروزانفر (1395) پژوهشی را باهدف تعیین اثربخشی بازی های گروهی بر رشد همزمان ترکیب سیالی، انعطاف پذیری، ابتکار، بسط با جزئیات دختران پایه چهارم ابتدایی شهرستان کرج انجام داد. نتایج نشان دادند که دانش آموزان عضو پایه چهارم که در زنگ ورزش بازیهای گروهی انجام داده اند نسبت به گروه کنترل از خلاقیت بیشتری برخوردارند. پس بازی های گروهی برافزایش خلاقیت و مؤلفه های آن (سیالی، انعطاف پذیری و بسط) مؤثر است ولی در مؤلفه ابتکار تأثیر معنادار نبوده است.

## بحث و نتیجه‌گیری

از آنجا که کودک حساس‌ترین مراحل رشد خلاقیت را در محیط خانه سپری می‌کند، محیط مناسب خانوادگی، شیوه و نگرش‌های صحیح فرزندپروری در رشد و شکوفایی خلاقیت سهم مهمی ایفا می‌کند. اساساً پرورش عنصر انگیزشی خلاقیت باید در بستر خانواده صورت گیرد. زیرا مستعدترین محیط برای شکل دهی آن محیط کلامی و نظام تربیتی و رفتاری خانواده است. خانواده باید به موضوع کلیدی نقش بازی در رشد خلاقیت کودکان بسیار توجه داشته باشند. بازی بهترین شکل فعالیت طبیعی هر کودک محسوب می‌گردد. بازی مناسب‌ترین راه برای بروز و رشد استعداد او به شمار می‌رود و نقش بازی در رشد خلاقیت کودکان را نمی‌شود انکار کرد. در جریان بازی است که نیروهای ذهنی و جسمی کودک، یعنی: دقت، تخیل، نظم و ترتیب، چالاکي و غيره رشد می‌یابند (گنجی، کامران، 1393، ص 631).

علیرغم تعاریف متعددی که از پیشرفت تحصیلی شده است از قبیل موفقیت در یک پایه تحصیلی در طول یکسال بدون وقفه و...، منظور از پیشرفت تحصیلی در این تحقیق یک میزان قرار دادی نمی‌باشد؛ منظور از پیشرفت تحصیلی موفقیت در امر تحصیل است که می‌تواند به مهارت در امر خاص یا تخصیص در بخشی از دانش منجر شود و در نظام آموزش و پرورش منظور از پیشرفت تحصیلی دستیابی به اهداف آموزشی مورد نظر هر دوره آموزشی است (متین، آذر قرهخانی، احمد، 1388، ص 485).

یادگیری در این پژوهش به صورت عملیاتی عبارت است از تفاضل نمرات پس آزمون و پیش آزمون دانش آموزان در آزمون‌های اولیه و پایانی، که نشان دهنده میزان رشد یادگیری آنان در انتهای پژوهش نسبت به ابتدای آن است.

یادگیری مبتنی بر مسئله یک فن آموزشی دانشجو محور می‌باشد که در آن دانشجویان از طریق تجربه‌ی بدست آمده از همکاری با یکدیگر در مورد موضوعی به فراگیری علم می‌پردازند. یکی از مشکلات همراه بارش‌های آموزش سنتی، که مدرس محور بوده و در آن به فراگیرندگان فرصت تفکر (به عنوان امر ضروری در یادگیری) داده نمی‌شود، عدم توانمندی فراگیرندگان در کاربرد اطلاعات علمی در شرایط واقعی و انجام وظایف حرفه‌ای است (کیا، سیما، و همکاران، 1395، ص 563).

والدین محبوبی که اهل مطالعه و علاقه مند به مباحث علمی و یافته‌های تحقیقاتی هستند و عموماً دوست دارند با اهل علم و اصحاب اخلاق برتر حشر و نشر داشته باشند و در مهمانی رفتن‌ها و مهمان دعوت کردن‌ها به این نکته اهمیت بیشتری می‌دهند و آن را از اصلی‌ترین معیارهای ارتباط جمعی خود به شمار می‌آورند، فرزندانشان بیشترین موفقیت تحصیلی و نوآوری‌های فکری را از خود نشان می‌دهند (قدم پور، رضا. رضائی، سال. مولایی یساولی، هادی، 1394).

در رابطه با خانواده تعاریف زیادی شده است که در ذیل به چند نمونه از آنها اشاره می‌شود. خانواده یک گروه خویشاوند است که در اجتماعی کردن فرزندان و برآوردن برخی از نیازهای بنیادی دیگر جامعه مسئولیت اصلی را به عهده دارد. خانواده از گروهی از آدم‌ها ترکیب می‌شود که از راه خون، زناشویی و یا فرزندپذیری با یکدیگر ارتباط می‌یابند و طی یک دوره زمان نامشخص با هم زندگی می‌کنند. (ثلاثی، 1372)

یکی از تعاریفی که از جامعیت بیشتری در مورد خانواده‌ها برخوردار است تعریف خانواده از کارل راجرز می‌باشد. «خانواده نظامی نیمه بسته است که نقش ارتباطات داخلی را ایفا می‌کند و دارای اعضای است که وضعیتها و مقامهای مختلفی را در خانواده و اجتماع احراز کرده و با توجه به محتوای نقش وضعیتها، افکار و ارتباطات خویشاوندی را که مورد تأکید جامعه است ایفای نقش می‌کند. (فرقانی رئیس، 1373)

زمان بازی برای کودک به منزله زمانی برای تخیل و خلاقیت است. وقتی کودک در حیاط خلوت با بگل سفالگری گلدان درست می‌کند یا با کله معلق زدن به محدودیت توانایی جسمی خود پی می‌برد، در واقع فرصتی برای پرورش خلاقیت به او داده می‌شود (قدم پور، رضا. رضائی، سال. مولایی یساولی، هادی، 1394، ص 324).

توسعه مهارت‌های زبانی و دامنه لغات کودکان به ویژه در سنین پیش از دبستان می‌تواند با شرکت در بازی‌های نمایشی و البته سایر اشکال بازی توانایی سخن گفتن و فهم کلمات را بدست آورند. بودن در کنار سایر کودکان و همسالان به افزایش دامنه لغت و زبان کودک کمک می‌کند. کودکان دوست دارند لغات و عبارتهای جدید را از یکدیگر بیاموزند (امامی ریزی، کبری، و همکاران، 1393، ص 458).

شاید برای برخی والدین کشف استعدادها و توانایی‌های هوشی کودکان مهم نباشد اما قطعاً شادمانی و نشاط کودک از اهمیت بسیار زیادی برخوردار است. بازی موجب شادمانی و نشاط کودکان خواهد شد. آنها از

بازی های مورد علاقه خود، واکاوی اسباب بازی های جدید و قایم موشک بازی در حیاط لذت فراوان می برند. شادی و شادمانی هدیه دوران کودکی برای بچه هاست، نباید این احساس را در کودکان دست کم گرفت (پوررجبی، علیرضا، 1394، ص 24-36).

کودکان هرچقدر که بزرگ تر می شوند با رویدادهای مختلفی از جمله فشار همسالان، مسائل عاطفی و دوستانه و نیز استرس درس و نمره مواجه هستند. بازی به آنها می آموزد که چگونه با فشارهای متفاوت و انواع استرس کنار بیایند و دوباره تعادل را در زندگی شخصی خود برقرار سازند. با کسب این هنر و مهارت آنها همواره در زندگی قادر خواهند بود تا راهی سازنده و سلام برای غلبه بر استرس بیابند (همان، ص 451).

کودک از هیچ راهی غیر از بازی به فعالیت فیزیکی دست نمی یابد. تمامی حرکاتی که او در بازی انجام می دهد، او را قوی تر کرده، بر تحمل او افزوده و رشد مهارت حرکتی را در او تقویت می کند. فعالیت جسمی چه برای کودکان و چه بزرگسالان موجب می شود تا شب هنگام خواب راحت تر و بهتری داشته باشند (فتیحی آذر، اسکندر، 1382، ص 646).

اگر کودک در کنار سایر همسالان خود باشد و با آنها بازی کند، مهارت های اجتماعی بهتری کسب خواهد کرد. بازی محیطی شاد، به دور از داوری و قضاوت فراهم می کند که کودک می تواند در آن داد و ستدهای لازم برای برقراری یک ارتباط درست را بیاموزد. بودن در کنار سایر همسالان، حتی اگر تعامل مستقیمی بین آنها برقرار نگردد، به نفع کودک است.

کسب پیروزی در چالش ها و دستیابی به موفقیت موجب می شود که کودک خود را در نقش یک ستاره راک ببیند. هیچ کاری برای کودک به آن اندازه که در نظرش جلوه می کند، ارزشمندیابی ارزش نیست. وقتی کودک یاد می گیرد که در استخر روی دستهایش بایستد، در زمین بازی روی میله بارفیکس حرکت کند و یا با خطرپذیری به خواسته هایش برسد، خود تقویتی برای اعتماد به نفس اوست. علاوه بر چالشهای فیزیکی، رشد خلاقیت و یادگیری مهارت حل اختلاف موجب تقویت اعتماد به نفس در کودکان خواهد شد. آنها می دانند که نوع چالش مهم نیست بلکه تنها این مهم است که می توانند از فرصت استفاده کرده و از عهده مشکل برآیند.

اگر کودک خوشحال، غمگین یا ترسیده باشد، بازی به او امکان می دهد تا بتواند احساسات خود را ابراز کند. کودکان در یک بازی تخیلی خشم خود را بروز می دهند و همین امر موجب آرامش و حس بهتری خواهد شد. بازی در هر سنی به کودک کمک می کند تا با احساسات و عواطف خود مواجه شود. بازی بهترین راهی است که به کودک می آموزد چگونه افکار و احساس خود را باور کند و راهی سازنده برای رویارویی با آن بیابد (گنجی، کامران، 1393، ص 354).

علاوه بر اینها برای کودک محرک و انگیزه می شود در جهت کسب تجارب اجتماعی. هنگامی که کودکان بازی می کنند یاد می گیرند از فکرشان استفاده کنند. بازی به کودکان کمک می کند که احساس بهتری داشته باشند. یاد می گیرند که اعمال و حرکتشان را کنترل کنند. نقاشی، طراحی و موسیقی به کودکان کمک می کند خودشان را ابراز نمایند (گنجی، کامران، 1393، ص 261).

خانواده ها باید فرصت های لازم را برای سؤال کردن، کنجکاوی و کشف محیط به کودکان بدهند و هرگز آنان را تنبیه و تهدید نکنند. زمینه رشد خلاقیت در خانه زمانی فراهم می شود که به کودکان آزادی زیادی بدهید و به آنها به عنوان یک فرد احترام بگذارید. خلاقیت در بازی زمانی به منصفه ظهور می رسد که کودکان، خود را در انواع بازی ها سهیم بدانند. تئوری های مطرح شده که توسط روانشناسان بر اهمیت بازی تأکید کرده اند نشان دهنده این نکته است که میتوان توسط برنامه ریزی های علمی و تخصصی با استفاده از این عامل تأثیرات شگرفی در فرایند یادگیری خصوصاً در دوره ابتدایی ایجاد کرد و از طرفی نوع بازی ارائه شده و میزان تأثیر آن در دوره ابتدایی بر روی توانایی های ذهنی، ادراکی و روند تجربه پذیری کودکان نقش اساسی را بازی میکند دارای اهمیت خاصی است (عظیمی، 1380، ص 264).

بازی های خلاقانه برای بیان تمایلات، احساسات، علایق، ارزش ها و اعتقادات کودکان بوده و تکیه گاهی برای قضاوت آنان است. این بازی ها به خلاقیت کودکان کمک می کند و کودک در خلال بازی به ابتکار و اکتشاف می پردازد. مسایل راه حل و اعتماد به نفس و جرات پیدا می کند. کشیدن یک نقاشی می تواند برای کودک آرامش و آسایش فراهم سازد و کودک را از تنش ها و فشارها برهاند. وسایل این گروه از بازیهای آموزشی شامل نقاشی،

مدادرنگی، گچ، خمیر، موم و سایر موادی است که کودک می تواند با آنها چیزهایی بسازد و ارائه دهد. اینها مواردی از نقش بازی در رشد خلاقیت کودکان به شمار می رود (گنجی، کامران، 1393، ص 134).

محیط خانه برای پرورش خلاقیت کودک بسیار مهم است چون کودک بیشترین مراحل رشد خلاقیت را در خانه سپری می کند. همچنین فرهنگ و نگرش های فرزند پروری، نظام تربیتی و رفتاری خانواده در شکوفایی خلاقیت حائز اهمیت است. بهترین شکل فعالیت طبیعی برای هر کودک بازی کردن است. بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی، اجتماعی تأثیر می گذارد و دارای ارزش تشخیصی و درمانی نیز می باشد. بازی یک امر بدون حضور ذهن یا بدون ساخت نیست، بلکه بخش جدایی ناپذیری از زندگی ماست. وسیله مؤثری برای کارکرد بهینه، مؤثر در بزرگسالی و فراگیری رشد شناختی است و انجام بازی صرفاً عامل افزایش یادگیری و رشد هوشی نخواهد بود بلکه پیروی از قواعد، اصول و بازیهای خلاق و ... برای رشد هوشی دارای نقش است. بازی فعالیتی اختیاری، دلپذیر، خوشایند و آزاد از هرگونه کشمکش و دلهره است، به همین دلیل بچه ها با شوق و رغبت در آن شرکت می کنند و فرصت یادگیری برای همگان فراهم شده و یادگیری جذاب و تعاملی را به ارمغان می آورد. در بازی بچه ها هویت بهتری یافته و مهارتهای زندگی را نیز کسب می کنند و از طرف دیگر مشارکت اجتماعی آنها را ارتقا می دهد.

لذا پیشنهاد می شود به صورت جدی کارشناسان مقطع ابتدایی در وزارتخانه و طراحان کتاب های درسی پایه اول به گونه ای کتابهای درسی را طراحی کنند که بر پایه آموزش از طریق بازی باشد و همچنین دوره های دانش افزایی ویژه آشنایی با بازی های آموزشی برای سرگروه های معلمان پایه اول ابتدایی در سطح استان ها برگزار کرده و آنها را نسبت به طراحی و اجرا به شیوه بازی آموزش دهند. همچنین، بر اساس نظریات پیاز و ویگوتسکی، بازی اصلی ترین عامل رشد شناختی کودکان و یکی از پاکترین روش های فکری قابل دسترس برای خردسالان میباشد. کودکان در خلال بازی ها به ویژه بازی های خلاق و آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می کنند و مهارت های بیشتر و بهتری را کسب می نمایند.

کودکان نیز مانند بزرگترها هر یک توان خاصی دارد، چه به لحاظ جسمی و چه به لحاظ روانی، در بازی های کودکان، خصیصه ای به نام تنوع، بسیار مشاهده می شود. کودکان زود دل می بندند و زود هم فراموش می کنند. این موضوع کاملاً بارز است که همه کودکان به یک روش و نوع، بازی نمی کنند. سیاری از مربیان آموزش و پرورش به نقش بازی به عنوان یکی از مطلوب ترین عوامل آموزش و پرورش اشاره کرده اند. مونته سوری، فروبل، دکرولی، پیاز و گانیه از جمله کسانی هستند که برای آموزش مفاهیم آموزشی به کودکان از بازیهای آموزشی استفاده میکردند و استفاده از آن را به عنوان عمده ترین وسیله آموزش کودک برای یادگیری موضوعات مختلف مورد تأکید قرار داده اند (اخواست، 1388، ص 57).

تنوع در بازی های کودکان می تواند ناشی از این علل باشد:

تفاوت های فردی، درجه تندرستی و سلامتی، سطح رشد جسمی حرکتی، میزان بهره هوشی، نوع جنسیت، نوع محیطی که در آن پرورش یافته اند، وضعیت اجتماعی و اقتصادی عامل جغرافیایی، میزان اوقات فراغت و وضعیت وسایل و امکانات بازی.

ویژگی های یک بازی آموزشی منجر به افزایش پیشرفت تحصیلی شده است. از سوی دیگر، دوران ابتدایی در رشد مفاهیم و معانی اموری که کودک در زندگی روزمره با آنها سروکار دارد، نقش مهمی بازی میکند. بر اثر رشد در چنین محیط تربیتی، فکر کودک با درک مفاهیم اساسی نظیر مفهوم زمان و مکان و عدد و علیت و... که معلومات محسوس را متحد می سازند سازمان مییابد. در دبستان در بین گروه همسالان خود، رشد، حالت استقلال شخصی و سازگاری اجتماعی او امکان پذیر میگردد. در این دوران کودک طرز معاشرت با دیگران، ایجاد رفاقت و انتخاب درست و رشد یک شخصیت اجتماعی را پشت سر میگذارد. سال هایی را که کودک در دبستان به تعلیم و تربیت می پردازد، یکی از مهم ترین دوران تحصیلی او به حساب میآید. چنانچه در این دوره امکانات صحیح و محیط سلام فراهم گردد، زمینه الزم برای شکوفایی استعدادها و فراهم میشود و به ابزار الزم اولیه برای زندگی و سازگاری اجتماعی مجهز خواهد گشت.

از جمله فواید انجام بازی های گروهی در کودکان تلاش آن ها برای نشان دادن یک وجه تمایز میان خود با همسالانشان است. کودکان در بازی گروهی با دوستان خود سعی می کنند به رقابت با یکدیگر بپردازند. عامل رقابت خود باعث بروز خلاقیت در بازی خواهد شد. شرکت کردن در بازی های گروهی توأم با یادگیری نکات آموزنده ای

برای کودکان است. کودکان یاد می‌گیرند که مثل زنجیره به هم متصل هستند و رویکرد هر یک از اعضا بر دیگر همبازی هایش تاثیر میگذارد و باید آن را بپذیرند، یاد می‌گیرند که باید به نقطه نظرات دیگر اعضا توجه کنند و نکته های جدید را یاد بگیرند.

نکته مهم در بروز خلاقیت در بازی های گروهی این است که روش و موضوع بازی باید برگرفته از ذهن کودک باشد و بزرگترها نباید موضوعی را به آن ها تحمیل کنند زیرا در جریان بازی های ابتکاری است که خلاقیت کودک فرصت ظهور پیدا می کند. بازی برای کودکان یکی از ابزارهای مهم در شکل گیری شخصیت آن ها بشمار می رود. اصلی ترین و مهم ترین فضا برای بروز و شکل دهی به خلاقیت، نظام خانواده است. والدین از بازی باید بعنوان وسیله ای برای آموزش به کودک بهره ببرند. والدین خلاق کودکان خلاق نیز پرورش می دهند (گنجی، کامران، 1393، ص 223). اگر والدین در جریان بازی فضا و ابزار مناسب و کافی در اختیار کودک قرار دهند و به کودک اجازه دهند تا با خلاقیت خود بازی را پیش ببرد و خود نیز در جریان بازی با او همراه شوند قطعاً زمینه های بروز خلاقیت در کودک نیز فراهم خواهد شد. منظور از بازی کردن والدین با کودک کمرنگ شدن بازی های گروهی کودک با همسالانش نیست بلکه هر کدام در جای خود نقش سازنده و تعیین کننده ای را ایفا می کنند. والدین در جریان بازی با کودک این فرصت را دارند که به شناخت بهتری نسبت به فرزند خود و استعدادهایش برسند. کودک ممکن است در بازی نقش فردی در شغل های مختلف را ایفا کند و به کمک ذهن خلاقش آن نقش را پرورش دهد. کودک خلاق ذهن پرسشگری دارد و والدین باید با صبر و حوصله پاسخگوی سوالات کودک هرچند که عجیب و خارق عادت باشد باشند و خود نیز به طرح سوال بپردازند و از او بخواهند که پاسخ دهد. محیط خانواده برای پرورش یک کودک خلاق باید برپایه ارزش های اخلاقی استوار باشد نه اینکه قوانینی سخت گیرانه و در چارچوب برای کودک تعریف شده باشد زیرا این کار از شکوفایی ذهن خلاق کودک جلوگیری خواهد کرد (گنجی، کامران، 1393، ص 126-134).

8

در جریان بازی نیروهای جسمی و ذهنی کودک مثل: خیال بافی، دقت و توجه، نظم و انضباط، چابکی و ... رشد میکنند. همچنین باعث بروز انگیزه در جهت کسب تجارب اجتماعی در کودک می شود. کودکان با بازی می آموزند چطور از فکرشان استفاده کنند و حرکاتشان را کنترل کنند و در آخر احساس خوبی داشته باشند. تقریباً همه ی بازی ها باعث افزایش خلاقیت کودک می شود اما بازی های فکری تاثیر بیشتری روی کودک دارد. خلاقیت به معنای توان ساختن یا خلق نمودن چیزی نو است بدون تاثیر پذیری از عقاید دیگران. در بازی والدین نباید نوع و نحوه ی بازی را تعیین کنند بلکه بهتر است با نظارت بر سلامت بازی شرایط را برای یک بازی خلاق و جذاب فراهم کنند و به کودک این اجازه را بدهند تا با تخیلات خود بازی را کنترل کند. با توجه به اینکه میزان پیشرفت تحصیلی و افت تحصیلی یکی از مالک های کارایی نظام آموزشی است، کشف و بررسی متغیرهای تأثیرگذار بر عملکرد تحصیلی، به شناخت بهتر و پیش بینی متغیرهای مؤثر در نظام آموزشی می انجامد؛ بنابراین، بررسی متغیرهایی که با پیشرفت تحصیلی رابطه دارد، یکی از موضوعات اساسی تحقیق در نظام های آموزشی است. موفقیت و پیشرفت تحصیلی به مجموعه ای از عوامل بستگی دارد که تفکیک و بررسی هرکدام از این عوامل مستلزم انجام تحقیقات و بررسی فراوان است.

فهرست منابع :

احدی، حسن. بنی جمالی، شکوه السادات (1385) روانشناسی رشد. تهران: انتشارات پردیس.  
اصغری، نکاح سیدمحسن. علی نژاد، مهدی. محمدپور، هادی. ابراهیمی، شیما (1393). اثربخشی بازی های زبان شناختی در افزایش مهارت های خواندن دانش آموزان کم توان ذهنی آموزش پذیر. مجله پژوهش و سلامت. اعظمی، محمود. جعفری، علیرضا (1385) نقش بازی در پیشرفت تحصیلی (زبان-آموزی) کودکان پایه سوم مقطع ابتدائی شهر تهران در سال 38-1831. فصلنامه علوم رفتاری.



آقا بیگی، مهشید. درامدی، پرویز (1394). اثربخشی شن بازی درمانی بر اضطراب و پرخاشگری کودکان 1 تا 7 سال. اولین کنگره توسعه و ترویج علوم تربیتی و روانشناسی.

امامی ریزی، کبری، حقانی، فریبا، یوسفی، علیرضا (1393). مقایسه تأثیر آموزش به روش بازی و روش حل مسئله بر پیشرفت تحصیلی مفهوم تقسیم درس ریاضی دانش آموزان سوم ابتدایی، فصلنامه رهیافتی نو در مدیریت آموزشی، مردشت 21-44.

بدری، رحیم. رضایی، اکبر. جدی، جواد (1390). مقایسه تأثیر روش تدریس مبتنی بر تفکر فعال (روش مشارکتی) و روش تدریس سنتی در یادگیری درس مطالعات اجتماعی دانش آموزان پسر. فصلنامه علوم تربیتی. (184).

بهرنگی، محمدرضا (1387). الگوهای تدریس تهران: نشر کمال تربیت.

بهور، صفوره (1390) مقایسه روش تدریس ایفای نقش و روش تدریس متداول بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی کتاب درسی هدیه های آسمانی دانش آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی، پایاننامه کارشناسی ارشد، دانشگاه عالمه طباطبایی، چاپ نشده.

پور رجبی، علیرضا (1394). اثربخشی شن بازی درمانی بر بهبود اختلالات یادگیری. پایاننامه کارشناسی ارشد. دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن.

تمنایی فر، محمدرضا. سلامی محمدآبادی، فاطمه. دشتیان زاده، سمیه (1390). رابطه سلامت روان و شادکامی با موفقیت تحصیلی دانشجویان. مجله فرهنگ در دانشگاه اسلامی. عظیمی، سیروس (1380). روانشناسی کودک. تهران: انتشارات صفار.

عمادی، رسول. موفق، متین (1395). تأثیر بازی های آموزشی گروهی مبتنی بر محیط یادگیری سازنده گرا بر پرورش مهارت تفکر خلاق کودکان پیشدبستانی. مجله ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی. (18).

فتحی آذر، اسکندر (1382). روش ها و فنون تدریس. تبریز: انتشارات دانشگاه تبریز. 23.

فروزان فر، فریبا (1395). اثربخشی بازی های گروهی بر خلاقیت کودکان. نشریه الکترونیک روابط عمومی و امور بین الملل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

قبادی، کاوس. فانی، حجت. فالحی، ویدا (1393). تأثیر ارزشیابی توصیفی بر مهارت های خواندن و نوشتن دانش آموزان پایه چهارم ابتدایی. مجله پژوهش در برنامه ریزی درسی.

قدرتی، زیبا، قدرتی، سیما (1396). اثربخشی آموزش مهارت های زندگی از طریق بازی بر مشکلات رفتاری دانش آموزان. فصلنامه فرهنگ مشاوره و روان درمانی دانشگاه علامه طباطبایی، سال هشتم، شماره 82، 181-173.

قدم پور، رضا. رضائی، سال. مولایی یساولی، هادی (1394). اثربخش بازی درمانی شناختی رفتاری بر کاهش پرخاشگری کودکان اوتیستیک. کنفرانس روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه شیراز، 1834.

کیا، سیما، شعبانی، حسن، احقر، قدسی، مدانلو، مهناز (1395). تأثیر آموزش مهارت ابراز وجود بر عزت نفس دانش آموزان. روان پرستاری، 4(1)، 83-48.

گنجی، کامران (1393). روانشناسی بازی. تهران. رشد.

لطفی کاشانی، فرح. وزیری، شهرام (1393). روانشناسی مرضی کودک. تهران: انتشارات ارسباران.

متین، آذر قرهخانی، احمد، (1388). مجله تعلیم و تربیت استثنایی، درمان اختلالات اضطرابی دوران کودکی.