

جزوه آموزشی:

آموزش از طریق بازی

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

جزوه آموزشی:

آموزش از طریق بازی

پودمان مکمل مهارتی شماره ۴ (پیش دبستان)

این محتوای درسی برای درس « آموزش از طریق بازی » از پودمان « مکمل مهارتی شماره ۴ (آموزش پیش دبستانی) » دوره آموزش های خاص « مدیریت خانواده » در مقطع کارشناسی تدوین شده است .

سال ۱۳۹۴

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

فصل اول : تعریف حرکت مهارت بازی

| | |
|----|------------------------------|
| ۸ | مقدمه: |
| ۸ | تعاریف |
| ۸ | حرکت: |
| ۱۰ | عامل مؤثر در بازی: |
| ۱۰ | سن: |
| ۱۳ | هوش: |
| ۱۵ | طبقه بندی مهارتها: |
| ۱۷ | پردازش اطلاعات و تصمیم گیری: |
| ۱۷ | مراحل یادگیری: |

فصل دوم : انواع بازی

| | |
|----|---|
| ۲۱ | مقدمه: |
| ۲۱ | نظریه های بازی : |
| ۲۱ | الف) نظریات بزرگان و پیشوایان دینی: |
| ۲۲ | ب) نظریه های کلاسیک و مدرن درباره مفهوم بازی: |
| ۲۰ | نظریه های کلاسیک |
| ۲۱ | نظریه های مدرن: |

فصل سوم : طبقه بندی الگوهای حرکتی پایه

| | |
|----|--------|
| ۳۶ | تعاریف |
| ۳۶ | حرکت: |

| | |
|----|---------------------------|
| ۳۶ | الگوی حرکتی: |
| ۳۶ | عوامل عمومی مؤثر بر حرکت: |
| ۳۷ | طبقه بندی الگوهای حرکتی: |
| ۳۹ | نمونه بازی: |

فصل چهارم : آشنایی با انواع مهارت‌های بنیادی

| | |
|----|-------------------------|
| ۴۲ | تعریف: |
| ۴۲ | انواع مهارت های بنیادی: |

فصل پنجم: طراحی متناسب با هر مهارت و مفاهیم ریاضی و سایر مفاهیم

| | |
|----|--|
| ۵۰ | مقدمه: |
| ۵۰ | مفاهیم ریاضی در دوره پیش از دبستان: |
| ۵۱ | ب) مفاهیم مربوط به دانش منطقی ریاضی: |
| ۵۴ | روش های آموزش مفاهیم ریاضی: |
| ۵۵ | چند بازی پیشنهادی برای مفاهیم دانش فیزیکی: |

فصل ششم : خلاقیت در بازی با اهداف ویژه

| | |
|----|-------------------------------------|
| ۶۰ | مقدمه: |
| ۶۰ | تعریف خلاقیت |
| ۶۰ | عوامل مؤثر در شکوفایی خلاقیت کودکان |
| ۶۲ | موانع خلاقیت : |
| ۶۵ | بازیهای هدفمند |

فصل هفتم: ریتم و حرکت

| | |
|----|---------------------------------------|
| ۷۷ | تعریف ریتم |
| ۷۷ | حرکات و بازی های ریتمیک |
| ۷۸ | اهمیت حرکات ریتمیک: |
| ۷۸ | تاثیرات مثبت حرکت های موزون بر کودکان |

فصل هشتم : بازیهای گروهی و انفرادی

| | | |
|----|-------|-----------------------------|
| ۸۲ | | مقدمه: |
| ۸۲ | | بازیهای فردی: |
| ۸۶ | | بازیهای گروهی |
| ۸۹ | | نمونه هایی از بازیهای گروهی |
| ۹۳ | | فهرست منابع |

فصل اول:

تعریف حرکت، مهارت و بازی

هدف کلی از این فصل:

آشنایی با مفاهیم حرکت و مهارت های بازی و عوامل موثر در آن

فصل اول : تعریف حرکت مهارت بازی

مقدمه:

اصطلاح تعلیم و تربیت زودهنگام، اصطلاحی است که غالباً برای تعلیم و تربیت کودکان از ابتدای تولد تا هشت سالگی به کار می‌رود. ضرورت و فوریت تعلیم و تربیت زودهنگام در کشورهای صنعتی و پیشرفته تا بدان جا تکامل یافته که برای سه سال قبل از شروع آموزش رسمی (دوره ابتدایی) برنامه آموزشی نظام‌دار و سازمان یافته تدوین شده است که در مراکز آموزش پیش دبستانی توسط مربیانی که در این زمینه از دانش و تخصص کافی برخوردار می‌باشند آموزش داده می‌شوند. از عمر این دوره‌های آموزشی در برخی از کشورها نزدیک به دو دهه سپری شده و همه ساله پژوهش‌های گسترده‌ای در جهت بالا بردن کیفیت و اثربخشی آنها انجام می‌پذیرد. برای موفق بودن در عصری که به طور فزاینده‌ای براساس علم و فناوری شکل گرفته است، کودکان ما نیازمند تعلیم و تربیتی هستند که توانایی‌های لازم را برای یادگیری مهارت‌ها و دانش جدید در آنها پایه‌گذاری کنند. دانش، ماحصل کنش متقابل پویا بین فرد، محیط اجتماعی و محیط فیزیکی است؛ زیرا آموزش‌های پیش‌دبستانی بیشتر بر محور بازی است.

روانشناسان تأکید خاصی بر آموزش و پرورش دوران کودکی و نقش مهم آن در زندگی آینده دارند به طور مثال «بلوم» از پژوهش‌های خود نتیجه می‌گیرد که حدود ۵۰ درصد از رشد هوشی کودک از بدو تولد تا ۴ سالگی، حدود ۳۰ درصد از ۴ سالگی تا ۸ سالگی و ۲۰ درصد از باقیمانده در فاصله ۸ تا ۱۷ سالگی شکل می‌گیرد. نتیجه پژوهش‌های انجام شده در مورد رشد هوش کودک نشان می‌دهد همانطور که بهبود شرایط بهداشتی و تغذیه‌ای می‌تواند بر روی رشد جسمانی فرد نافذ بوده و آن را روز به روز بهتر گرداند، بهبود شرایط محیطی نیز امکان رشد هوشی کودک را هر چه بیشتر فراهم می‌سازد به این معنا که شرایط محیطی مساعدتر، امکان استفاده از توانایی‌های بالقوه وراثتی را افزون‌تر و ساده‌تر می‌سازد. در این راستا بازی یکی از عواملی است که بایستی مورد نظر قرار گیرد. ۱.

تعاریف

حرکت:

حرکت به معنای زنده بودن و زندگی کردن است. حرکت از مهمترین راه‌های افزودن آگاهی کودکان است. و یکی از راه‌های درک مفاهیم پیچیده. در واقع انسان با انجام فعالیت حرکتی به صورت هدفمند حیطه‌های شناختی، عاطفی، و روانی حرکتی خود را با هم هماهنگ می‌سازد. از ویژگی‌های حرکت می‌توان به مداوم بودن آن اشاره

۱. مهجور، سال ۱۳۷۰، روانشناسی بازی، چاپ دوم، انتشارات دلگشا.

داشت. حرکت شریاطی را برای کودک فراهم می آورد که براساس آن بتواند دنیای پیرامون خود را کشف نماید و این تجارب حرکتی، زیر بنای آگاهی ها و یادگیری های او را فراهم می سازد.

مهارت

اجرای صحیح تکنیک را مهارت گویند. مهارت در لغت به معنی زبدهگی، زیر دستی، چابکی و استادی است. در تعریف کلی مهارت می توان اذعان داشت که مهارت قابلیت است با اطمینان نسبی که با صرف حداقل انرژی و زمان به نتیجه برسد.

بازی

بازی، عبارت است از فعالیتی که بدون وجود نیروی خارجی (زور و اجبار) و کاملاً اختیاری و به منظور خاص انجام می شود، به طوری که انجام آن سبب لذت و آرامش گردد. تفاوت بازی با کار در انگیزه انجام فعالیت می باشد. اگر فعالیتی به منظور رسیدن به هدف خاص و مشخص دنبال شود، آن را کار می نامند و اگر هدف، صرفاً لذت و خوشی باشد آن فعالیت را بازی می نامند.^۱

هر گونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدفدار که در اوقات فراغت یا اشتغال و در جهت کسب لذت، تمدد اعصاب، آرام بخشی جسم یا ذهن بازیگر و اوقات نیازهای آنی یا دراز مدت فرد یا گروه، چه به صورت انفرادی یا گروهی انجام گیرد، بازی نامیده می شود. به فعالیتهایی که کودکان با جنب و جوش و تحرک و از روی میل و رغبت و رضایت کامل انجام می دهند بازی گفته می شود. بازی برای کودک امری فطری و نیازی طبیعی است. او عاشق بازی است و فعالیت و علاقه اش به بازی و جست و خیز نشانی از سلامت جسمی و روحی اوست. بازی کودک را برای روبرو شدن با واقعیت های زندگی آماده می سازد و او را در تعدیل پرخاشگری، ستیزه جویی و کنترل احساسات همچون خشم و ترس کمک می کند. بازی وسیله ای برای مهارت بخشیدن به حواس، بیان احساسات، برقراری روابط و همکاری با دیگران، یادگیری، آگاهی از قدرت و تواناییها و آشنایی با خواص فیزیکی اشیاء است. کودکان از طریق بازی و فعالیتهای ورزشی به اجتماع وارد می شوند و در تعامل با همسالان خود توان بالقوه اجتماعی شدن را به فعلیت در می آورند.

بازی بچه ها در ابتدا آشنایی با محیط و به ترتیب در مراحل بعدی شامل تجربه برای کارگیری دانسته ها، فرهنگ پذیری و نهایتاً هم تعلیم و هم تربیت است. بازی عامل ضروری و لازم برای رشد و تکامل کودک است و از طریق آن می توان پی برد دوره بزرگسالی کودک به چه صورت شکل خواهد گرفت. کودک بوسیله بازی اموری را می آموزد که هیچ فردی قادر نیست آن امور را از طریق دیگر به او بیاموزد. کودک واقعیت های جهان خارج از ذهن را از طریق بازی در می یابد.

۱. طباطبائی نیا، سیدمحمد مهدی؛ اسباب بازی، تهران، جهاد دانشگاهی، ۱۳۶۶، چاپ اول، صص ۱۶ - ۱۴.

عامل مؤثر در بازی

عوامل متعددی در بازی کودکان تأثیر دارد که مهمترین عوامل آن عبارتند از سن، جنس، هوش و محیط.

۱. سن:

کودک در هر سنی بازی خاصی را می‌پسندد، مثلاً طفل در همان روزهای اول علاقه به لگد زدن و حرکت دادن دستها دارد. از اینکه باد در گلو اندازد و از حنجره و دهان صدا خارج کند و لبها را به حرکت در آورد لذت می‌برد. کمی که بزرگتر می‌شود اطرافیان با او بازی می‌کنند و مثلاً خود را مخفی می‌کنند و بعد ظاهر می‌شوند و می‌گویند «دالی» و موجب شادمانی و لذت کودک را فراهم می‌سازند^۱.

در سالهای اولیه کودکی، الگوی بازی کودکان نشانه تغییر رشدی آنهاست. کودک خردسال بیشتر به بازی انفرادی نیاز دارد که بعداً با بازی موازی دنبال می‌شود، یعنی دو کودک در کنار هم و نه با یکدیگر به بازی می‌پردازند. آنها ممکن است از یک وسیله نیز استفاده کنند، ولی مستقل از یکدیگر و بدون ارتباط زیاد با یکدیگر به کار و بازی بپردازند.

کودکان ۳ تا ۴ ساله، بیشتر به بازی ارتباطی می‌پردازند، یعنی آنها با کودکان دیگر نیز بازی می‌کنند و می‌توانند وسایل خود را تا حد معینی به دیگران بدهند و با آنها شریک شوند ولی در عین حال نمی‌توانند علائق فردی خود را فدای گروه کنند و به اصطلاح از گروه تبعیت کنند. از سن چهار و چهار و نیم سالگی تا شش سالگی که کودک بیشتر و بیشتر به بازی اشتراکی روی می‌آورد، یعنی در موقعیتهای گروهی که هدف مشترکی را دنبال می‌کنند به بازی گروهی می‌پردازند^۲. بهترین تقسیم بندی در این باره مربوط به ژان پیاژه می‌باشد. او معتقد است:

در جریان رشد سه نوع بازی مشاهده می‌شود که از نظر ساختار با یکدیگر متفاوتند و به ترتیب یکی پس از دیگری ظاهر می‌شوند.

الف. بازیهای تمرینی - تولد تا ۲ سالگی

در بیان چگونگی بازیهای تمرینی، پیاژه بازی را وسیله ای برای لذت بردن از حواس می‌داند، زیرا کودک لمس کردن، چشیدن، گوش کردن، حرکت اعضای بدن و احساس کیفیت مختلف اشیا را از راه به کارگیری حواس درمی‌یابد و این جریان سبب لذت بردن او می‌گردد. کودک با استفاده از حواس، از تقلید پا فرا می‌گذارد، به تکرار می‌پردازد و حرکاتش از شکل ابتدایی آزمایش و خطا به مهارت می‌رسد. این حرکات تقلیدی مقدمه ای می‌شوند تا کودک بتواند به اعمال پیچیده تری دست بزند.

۱. Piaget, Play, Dreams and Imiation in child hood, london, pp. ۱۵۰ - ۱۴۶

۲. اسپادک برنارد، آموزش در دوران کودکی، ص ۲۷۴ - ۲۷۳.

ب. بازیهای نمادی - ۲ تا ۵ سالگی

در این مرحله عناصر جدیدی وارد بازی کودکان می شوند. واقعیتها تغییر شکل می یابند. اشیایی که وجود ندارند به وسیله اشیای دیگر نمایش داده می شوند. از تکه چوبی اسب و با قرار دادن چند بالش در کنار هم خانه و یا باغچه ای می سازند. کودک در این مرحله به تمرین تجربیات زندگی می پردازد و آنها را به شکلهای مختلف تجربه و آزمایش می کند^۱.

ج. بازیهای باقاعده - ۷ تا ۱۱ سالگی

در این مرحله اثرات بازی برای تمام عمر باقی می ماند و همزمان با رشد کودک و گذشت زمان به صورت کاملتری انجام می شود. بازیهای باقاعده معمولاً قواعد آنها از بزرگترها به کوچکترها یا از نسلی به نسل دیگر منتقل می شود^۲. در بازیهای باقاعده رقابت وجود دارد و علاوه بر آن در هر بازی قراردادهایی وجود دارد که نهادینه شده است. قراردادهایی دایمی و یا بر اساس موافقت بازیکنان آن به صورت موقت^۳.

همان طور که ملاحظه می کنید در هر سنی کودک بازیهای خاصی را می کند و بعضی از آنها را رها می کند، مثلاً بچه های کودکستان، بازی با مکعبهای چوبی را رها می کنند زیرا اشیایی از قبیل رنگ، گل رس، مداد رنگی و ... فعالیتهای جالبتر و متنوع تری را به آنها عرضه می کنند. وقتی اسباب بازی ها و عروسکهای خود را نمی تواند جاندار فرض کند این بازیها نیز جذابیت خود را از دست می دهد و کم کم به سوی بازیهای مثل فوتبال، بسکتبال، شطرنج و بازیهای فکری پیچیده می رود که نیازهای فکری، جسمی، روانی و اجتماعی را بهتر برآورده می کند.

۲. جنسیت

یکی از دیگر عوامل موثر در بازی است که در تفاوت بین بازی دختران و پسران مشهود است. عوامل موثر در ایجاد تفاوت بازی های کودکان با توجه به جنسیت متفاوت آنان عبارت است از:

الف. طبیعت و فطرت کودک

بعضی از دختران طبیعتاً به سوی بعضی از بازیها علاقه نشان می دهند و بعضی از پسران به سوی بازیهای دیگر .

ب. انتظارات و توقعات والدین و جامعه از

ترمن فهرستی از بازیها را تنظیم و ارائه داده است که دختران و پسران علاقه چشمگیری به آنها از خود نشان می دهند. بازیهایی که پسران بیشتر انتخاب و به آن علاقه دارند عبارت است از: استفاده از ابزارها، تیراندازی، بادبادک بازی، دوچرخه سواری، تپله بازی، کشتی، بُکس، فوتبال، فرفره بازی، کامیون و ماشین بازی، دویدن و ... بازیهای

۱. ترکمان، منوچهر، مقدم مصطفی، بازیهای آموزشی، ص ۲۰ - ۱۹.

۲. توفیق، زینت، چهار مقاله در باره کودکان، ص ۴۳.

۳. سینگر دورتی. جی - رونسن تریسی. آ، مقدمه ای بر پیاژه، کودک چگونه فکر می کند، ص ۶۳.

مورد علاقه دختران عبارت است از: عروسک بازی، طناب بازی، مهمان بازی، پذیرایی، تشکیل کلاس درس، بافندگی، خیاطی، فروشندگی، معمابازی و... در ادامه باید خاطر نشان کرد که بازیهای وجود دارد که هر دو جنس به آن علاقه دارند.

لمان و ویتی با استفاده از پرسشنامه و ضمن تحقیق گسترده ای به این نتیجه رسیده اند که پسران بازیهای فعال و پرتحرکی را که مستلزم صرف انرژی و مصرف نیروی بدنی، چابکی، مسابقه و رقابت است به انواع دیگر بازی ترجیح می دهند در حالی که دختران معمولاً به بازیهای که کم تحرک تر و آرام تر است، علاقه مند هستند. در دوران کودکی تفاوت زیادی بین بازی دختران و پسران مشاهده نمی شود ولی به محض اینکه سن ورود به دبستان فرا می رسد، اختلافات آشکارتر می شود و ارزشهایی که جامعه برای هر جنس قایل می شود خود را در بازیها نشان می دهد.

۳. محیط

تأثیر محیط بر بازی کودک از دو دیدگاه قابل بررسی است:

۱. غنا بخشیدن به محرکاتی که کودک با آنها به بازی می پردازد

برخی از روانشناسان تنوع محرکات را مهمترین عامل محیطی در رشد هوش می دانند، هر چقدر کودک بیشتر ببیند، بشنود، لمس کند و از حواس خود بیشتر استفاده کند در سالهای بعدی زندگی به دیدن، شنیدن، لمس کردن و استفاده از سایر حواس خود علاقه بیشتری نشان خواهد داد و البته باید تواناییها و محدودیتهای فکری کودک را شناخت و کیفیت و کمیت محرکها را با آن تطبیق داد، یعنی محرکهای محیطی باید به جا و به اندازه باشند و گرنه، نه تنها اثر مثبتی ندارند بلکه ممکن است سبب اغتشاش فکری و اختلال در یادگیری کودک شوند. کمبود محرکهای لازم برای رشد منجر به رشد ناکافی سلسله اعصاب مرکزی و بخصوص مغز می شود، در نتیجه شخص از نظر هوش رشد کافی نخواهد داشت.

همان طور که وجود نور برای رشد و تکامل چشم لازم است و اگر انسان در خردسالی از نور محروم باشد در آینده حتی با وجود چشم سالم، حس بینایی طبیعی نخواهد داشت، در مورد سایر حواس نیز وضعیت به همین منوال است. ۱. کودک باید دنیای اطراف خود را بشناسد، مثلاً انسانها، حیوانات و اجسام را ببیند، اشیا را لمس کند، صداها را بشنود، کودک باید امکان تجربه رفتارهای گوناگون را داشته باشد.

۱. اسکوتیلر نادر و همکاران، ماهیت و ساختار هوش، ص ۳۵ - ۳۴.

لذا تأکید می شود که تنوع و تحرکات محیطی را برایش فراهم نمایید و اسباب بازی های مختلفی بخرید تا هر چه بیشتر به پرورش حواس او کمک کند یعنی هر چقدر بیشتر ببیند، بشنود، لمس کند، گفتگو کند در واقع به رشد عقلانی، عاطفی، اجتماعی، اخلاقی، روانی او کمک کرده اید.

۲- تفاوت بازیهای کودک در محیطهای مختلف از نظر جغرافیایی

طبق مطالعات انجام شده، کودکان ژاپنی بیشتر به فعالیتهای غیر رسمی گروهی علاقه نشان می دهند در حالی که بچه های آمریکایی به بازیهای تیمی و رقابتی تأکید دارند. کودکان آمریکایی تنها در مراحل اولیه دوران کودکی به بازیهای مهیج علاقه مند هستند، ولی بچه های ژاپنی این علاقه را برای مدت طولانی تر حفظ می کنند. نه تنها بازیهای دو کشور بلکه بازیهای شمال و جنوب یک کشور و حتی محله های یک شهر نیز با هم تفاوت دارد. فرهنگ هر جامعه در بازی اثر می گذارد و می توان گفت که بازی کودکان به نوعی منعکس کننده فرهنگ آن جامعه می باشد. در مناطق محروم، به علت اینکه افراد از توانایی اقتصادی زیادی برای خرید وسایل و اسباب بازی برای کودکان برخوردار نیستند، آن دسته از بازیهای سنتی را که نیاز چندانی به آلات و اسباب ندارد به کودکان خود می آموزند. در این جوامع کودکان یاد می گیرند که برای خود اسباب بازی بسازند. این تولید و سازندگی به نوبه خود یک بازی و فعالیت دلچسب برای این قبیل کودکان محسوب می شوند^۱.

۴. هوش:

هوش می تواند بر نحوه بازی و نوع آن، انتخاب اسباب بازی و استفاده از آن تأثیر بگذارد. کودکان تیزهوش سعی می کنند وسایل و اسباب بازیهای را انتخاب نمایند که بتوانند با آنها به ابتکار و ابداع دست بزنند و قوای ذهنی خود را به کار گیرند. کودکان باهوش تر مدت کمتری به یک بازی مشغول می شوند. زیرا خواهان تنوع هستند و از تنوع لذت می برند. کودکان باهوش در سنین بالاتر به بازیهای که متضمن فعالیتهای ذهنی و جسمی است می پردازند، مثلاً جمع آوری اشیای مورد نظر (کلکسیون) برای آنان جذاب و لذت بخش تر می باشد.

کودکان تیزهوش به دلیل تواناییهای بیشتر، به انجام بازیهای انفرادی تمایل نشان می دهند و معمولاً انرژی بدنی را در حد زیادی مصرف نمی کنند به نظر می رسد که کودکان عقب مانده بیشتر به بازیهای انفرادی می پردازند؛ زیرا کودکان تیزهوش به علت توانایی زیاد و کودکان کم هوش به علت توانایی کم، معمولاً به خوبی در گروه پذیرفته نمی شوند. اگر یک ماشین اسباب بازی در اختیار کودک عقب مانده گذاشته شود ممکن است آن را به اطراف

۱. احمدوند، محمدعلی، روان شناسی بازی، ص ۱۱ - ۱۰.

بگوید یا آن را متلاشی کند ولی یک کودک تیزهوش سعی به انجام بازی رمزی خواهد نمود و حتی ممکن است آن را کنجکاوانه بررسی نموده و از هم باز نماید تا از محتویات آن آگاهی یابد^۱.

نقش بازی در انواع رشد:

۱. نقش بازی در رشد اجتماعی

فراهم نمودن فرصت هایی برای ارتباط کودک با محیط بیرون و گسترش دنیای اجتماعی او .
شکوفایی استعداد ها ی نهفته و بروز خلاقیت کودک
توسعه همکاری، همیاری و مشارکت کودک
آشنایی با رعایت اصول و مقررات
آموزش همانند سازی با بزرگسالان
آشنا شدن با مفهوم سلسله مراتب و رعایت آن
آموختن رقابت و تجربه ی شکست به صورت واقعی
قدرت ابراز وجود و رهایی از ترس و کمرویی و خجالت بیهوده
یادگیری حمایت افراد ضعیف

۲. نقش بازی در رشد عاطفی

ارضای نیاز به برتری جویی
فراهم نمودن فرصت برای ابراز احساسات، عواطف ، ترس ها ، تردیدها ، مهر و محبت ها ، خشم و کینه
ها و نگرانی ها
کم شدن تمایلات به جنگجویی و ستیزه گری
افزایش برون گرایی کودک

۳. نقش بازی در رشد جسمی

رشد هماهنگ دستگاهها و اعضا مختلف بدن
تقویت حواس کودک
نیرو و انرژی بدن را به بهترین شکل مصرف می کند .
آگاهی کودک نسبت به توانمندی های فکری و بدنی خود

۴. نقش بازی در رشد ذهنی کودک

نقش بسزا در یادگیری زبان
کمک به رشد هوشی کودک
آشنایی با مفاهیم ساخت فضا و شکل

۱. همان، ص ۸.

تقویت رفتارهای هوشمندانه کودک
ایجاد موقعیت استفاده از قوه ی تخیل در کودک
فراهم سازی زمینه بهتری برای تفکر

یادگیری حرکتی :

مجموعه ای از فرایندهای همراه با تمرین یا تجربه است که به تغییرات نسبتاً پایدار در قابلیت اجرای ماهرانه منجر می شود. از این تعریف باید اینگونه استنباط کرد که فرد، توانایی یا استعداد خود را برای اجرای مهارت افزایش می دهد.

ویژگیهای مهارت عبارتند از :

۱. کار باید به هدف مورد نظر برسد .
۲. با اطمینان نسبی انجام شود . (بدین معنا که برای ماهر بودن باید بتوانید با اطمینان نسبی مهارت رانشان دهید بدون اینکه شانس در آن نقشی عمده و اصلی داشته باشد.)
۳. با حداقل انرژی صورت گیرد .
۴. در حداقل زمان ممکن انجام پذیرد .
۵. قابل توسعه و پیشرفت است.
۶. به واسطه ی تمرین می تواند تغییر یابد.
۷. وابسته و متکی به چند توانایی هستند. (توانایی صفاتی ارثی، پایدار و با دوام می باشند که زیر بنای مهارتهای بسیار مختلف هستند.)

عوامل سه گانه زیر برای اکثر مهارتها بسیار مهم است.

۱. ادراک ویژگیهای نسبی محیطی.
۲. فعالیت عضلانی سازماندار به منظور اجرای حرکات.
۳. تصمیم گیری درباره نوع اجرا، محل و موقع اجرای آن.

طبقه بندی مهارتها:

۱. مهارت باز یا مهارت بسته :

یک روش برای طبقه بندی مهارتها این است که میزان و دامنه پایداری و ثبات وضعیت محیطی را بتوانیم پیش بینی کنیم. مهارت باز، حرکتی است که در موقع اجرای آن محیط و شرایط محیطی، متغیر و غیرقابل پیش بینی است. اجراکننده باید برای اجرای موفقیت آمیز چنین مهارتی، متناسب با حرکت شیء یا تغییر ویژگیهای محیط عمل نماید، مثال: مهارتهایی مثل ضربه زدن به یک توپ متحرک و گرفتن آن، جزء مهارتهای حرکتی باز به شمار می روند

مهارت بسته حرکتی است که درموقع اجرای آن محیط و شرایط محیطی ثابت و قابل پیش بینی است. در این مهارتها، اجرا کننده می تواند زمانی که آماده انجام عمل است آن را آغاز و مهارت را مطابق میل خود اجرا کند. در مهارتهای بسته اجراکننده از قبل و بدون اینکه تحت فشار زمان باشد می تواند تقاضاهای محیطی و حرکتی را ازپیش ارزیابی نموده، پاسخهای حرکتی خود را از قبل به سازمان بدهد و بدون نیاز به تغییر دادن، آنها را پیاده کند.

| مهارت بسته | مهارت باز |
|--|---|
| محیط قابل پیش بینی مثال : ژیمناستیک، تیر اندازی با کمان | محیط غیر قابل پیش بینی مثال: بازی فوتبال، کشتی گرفتن |

طرح دومی که برای طبقه بندی مهارتها مورد توجه واقع می شود آن است که تا چه میزان و اندازه یک حرکت جریان دارد یا اینکه کوتاه و مجرد عمل می شود. این نوع مهارتها عبارتند از: مهارت مجرد، مهارت مداوم و مهارت زنجیره ای.

۲. مهارت مجرد و یا مهارت مداوم :

مهارت مجرد بطور روشن نقطه شروع آن مشخص است و در زمانی بسیار کوتاه اجرا می شود. مانند شوت کردن یک توپ.

مهارت مداوم مهارتی است که آغاز و پایان مشخصی ندارد و رفتار اجرا کننده مدت زیادی جریان دارد، مانند دویدن یا دوچرخه سواری کردن . بنابر این در یک طرف پیوستار مهارت مجرد قرار دارد و در طرف دیگر مهارت مداوم اما در بین این دو پیوستار یک مهارت وجود دارد به نام مهارت مهارت زنجیره ای.

مهارت زنجیره ای شامل گروهی از مهارتهای مجردند که زنجیروار به هم متصل شده، و پشت سرهم اجرا می شوند تا عمل پیچیده و مشکلتری را به وجود آورند. مهارتهای زنجیره ای باید در جای خود عمل شوند تا نتیجه کار موفقیت آمیز باشد. تفاوت مهارتهای زنجیره ای با مهارتهای باز در این است که مهارتهای زنجیره ای در زمان نسبتا بلندتری اجرا و به یگدیگر متصل می شوند. با این وجود دارای نقطه شروع و پایان قابل تشخیصی است.

۳. مهارت حرکتی و مهارت شناختی:

دریک مهارت حرکتی، تعیین کننده اصلی موفقیت کیفیت اجرای خود مهارت است دراینجا ادراک و تصمیم گیری درباره نوع حرکت تقریبا دخالت ندارد، برای مثال پرش کننده ارتفاع به خوبی می داند که دقیقا چه حرکتی را باید اجرا کند(پرش و عبور از روی مانع) ولیکن مهم این است که حرکات باید طوری انجام شودکه موثر واقع شود تا پرش کننده به حداکثر ارتفاع برسد.

در مهارت شناختی تصمیم گیری در خصوص انتخاب و نوع حرکت بسیار مهم است.مثال:در بازی شطرنج مهم نیست که تغییر محل مهره ها با سرعت و یا به نرمی انجام شود، مهم آن است که بازیکن بداند چه مهره ای را

درکجا و در چه موقع حرکت دهد تا حداکثر نتیجه را در مقابل حریف به دست آورد. بطور اختصار مهارت شناختی عمدتا به انتخاب نوع حرکت وابسته است، در صورتی که مهارت حرکتی به کیفیت و چگونگی اجرای مهارت اهمیت بیشتری می دهد

| | |
|----------------------|--------------------------|
| مهارتهای شناختی | مهارتهای حرکتی |
| حداقل کنترل حرکتی | حداقل تصمیم گیری |
| حداکثر تصمیم گیری | حداکثر کنترل حرکتی |
| مربیگری و بازی شطرنج | پرش ارتفاع و وزنه برداری |

پردازش اطلاعات و تصمیم گیری:

یکی از مهمترین عوامل اجرای ماهرانه، تصمیم گیری است. تصمیم گیری درباره اینکه چه کاری را باید و چه چیزی را نباید انجام دهیم و این تصمیم گیری ها در شرایط ویژه بایستی به سرعت و با ضریب اطمینان بسیار خوب انجام شود.

مراحل پردازش اطلاعات:

۱. مرحله شناسایی محرک: در مرحله اول، وظیفه دستگاه حرکتی تشخیص آن است که آیا محرکی ارائه شده یا نه و اگر ارائه شده آن را شناسایی کند. شناسایی محرک اصولاً یک مرحله حسی است که در آن اطلاعات دریافت شده از محیط به وسیله منابع مختلفی مانند بینایی، شنوایی، لامسه، بویایی تجزیه و تحلیل می شود.

۲- مرحله گزینش: فعالیت این مرحله وقتی شروع می شود که اطلاعات لازم درباره ماهیت محرک محیطی از مرحله قبلی فراهم شده باشد. در مرحله گزینش با توجه به شرایط محیطی، وظیفه تصمیم گیری درباره نوع حرکت است. در این مرحله از بین حرکات صورت گرفته یک حرکت انتخاب می شود، مانند شوت کردن به طرف حلقه.

۳- مرحله برنامه ریزی پاسخ: این مرحله بلافاصله بعد از تصمیم گیری درباره نوع حرکت آغاز می شود. این مرحله وظیفه دارد که دستگاه حرکتی را برای حرکت مورد نیاز سازماندهی کند. بنابراین پیش از انجام حرکت، دستگاه حرکتی باید سطوح پایین تر عصبی در ساقه مغز و نخاع شوکی را آماده کند.

مراحل یادگیری:

۱. مرحله کلامی - شناختی:

در مرحله کلامی - شناختی، تکلیف برای فراگیرنده کاملاً تازه است. اولین مشکلی که فراگیرنده با آن مواجه میشود در مرحله کلامی - شناختی است که سوالاتی درباره شناسایی هدف، ارزشیابی اجرا، عمل را چه زمانی انجام دهیم و...

است. نمایشها، استفاده از وسایل سمعی بصری و سایر اطلاعات کلامی در این مرحله مفیدند. یکی از اهداف آموزش این است که فراگیرنده را وادار کرد تا اطلاعات را از یادگیرهای قبلی به سطوح آغازین مهارت منتقل کند. بهره‌یادگیری و تسلط در این مرحله بسیار زیاد و سریع است. در این مرحله نگران مکث داشتن، نامطمئن بودن و زمان بندی ضعیف حرکت نسبت به محیط خارجی نباشید. این مرحله صرفاً نقطه آغازی برای کسب تسلط بعدی است. برخی از فراگیرندگان در این مرحله با خود بسیار صحبت می‌کنند. و در طول انجام عمل خود را به طور کلامی هدایت می‌کنند. این فعالیت کلامی در مرحله ابتدای موثر است؛ زیرا برآورد سریع و تقریبی مهارت را تسهیل می‌کند، ولی در مراحل بعدی و به مرور باید آن را ترک کرد. آموزش های کلامی در سرتاسر تمرین به طور پراکنده به کار گرفته شود.

۲. مرحله حرکتی:

بعد از مرحله کلامی اجراکننده وارد مرحله حرکتی می‌شود. در این مرحله تمرکز بر سازماندهی الگوهای حرکتی که برای ایجاد حرکت موثرند، معطوف می‌شود. سطح مهارت فرد بالا رفته به طوری که ثبات و کنترل یکنواختی را از خود نشان می‌دهد. اعتماد به نفس افزایش می‌یابد و کارکردن بر نکات ظریفتر تکلیف آغاز می‌شود. یکپارچگی در حرکت بتدریج افزایش می‌یابد و اجرای حرکت یکدست می‌شود. افزایش کارایی در حرکت، هزینه انرژی را کاهش می‌دهد. پیش بینی حرکت با سرعت پیشرفت می‌کند و حرکت را نرم و بدون شتاب جلوه می‌دهد. فراگیرنده نظارت بر بازخورد و شناسایی خطاهایش را می‌آموزد. این مرحله بیشتر از مرحله کلامی-شناختی به درازا می‌کشد. (شاید چند هفته یا چند ماه و اگر فراگیرنده مشکلاتی در یادگیری داشته باشد کمی هم بیشتر از آن زمان خواهد برد.)

۳. مرحله خودکار:

فراگیرنده پس از تمرین زیاد وارد مرحله خودکار می‌شود، که شامل اعمال غیر ارادی است و نیازی به توجه ندارد. در این مرحله برنامه های حرکتی تکامل یافته اند و حرکت را برای زمانی نسبتاً طولانی کنترل می‌کنند. مانند ژیمناستی که به مدت چندین ثانیه حرکاتی را به طور متوالی به عنوان یک واحد برنامه ریزی شده انجام می‌دهد. کاهش نیاز به توجه، به فرد آزادی بیشتری برای اجرای عالی تر فعالیت های شناختی می‌دهد. عبارت کلیدی که ویژگیهای سه مرحله یادگیری را بیان می‌کنند شامل موارد ذیل هستند.

مرحله کلامی-شناختی:

- فراگیرنده می‌آموزد که اهداف چه هستند و چه باید انجام دهد.

- پیشرفت سریع است.

- حرکات ناشیانه و پراکنده اند.

- نیاز به توجه بسیار زیاد است.

مرحله حرکتی:

- فراگیرنده شروع به پیشرفت در یک برنامه ویژه حرکتی می‌کند.

- بریکنواختی حرکت با سرعت اضافه می‌شود.

- پیش بینی وزمانبندی بهبود می یابد.
- خود گفتاری کاهش می یابد.
- پیشرفت در اجرا اندکی از مرحله قبل کمتر است.
مرحله خودکار:
- فراگیرنده بسیار متبحر شده.
- نیاز به توجه بسیار کم شده است.
- حرکات و تحلیلهای حسی خودکار شده اند.
- پیشرفت در اجرا به آهستگی ادامه می یابد.

فصل دوم:

انواع بازی

هدف کلی از این فصل:

آشنایی با نظریات کلاسیک و مدرن متخصصان و بزرگان دینی در خصوص بازی و طبقه بندی بازیها بر اساس

رفتاری و فیزیکی می باشد

فصل دوم : انواع بازی

مقدمه:

بازی ، فرایندی است همراه با تحرک ، احساس آزادی در انتخاب و ادامه ، لذت بخش و بدون هدف مادی ، که در اکثر حیوانات و انسان ها وجود دارد. از جمله مظاهر عمده و کاملاً مشخص رشد اجتماعی و رشد ذهنی شناختی بازی است. به این معنی که کودک کیفیت و هر دو نوع رشد خود و سایر جنبه ها ، مخصوصاً جنبه حرکتی را در بازی هایش منعکس می کند . شاید به همین سبب است که از قدیم گفته اند کودکی که خوب می خورد، خوب می خوابد و خوب بازی می کند یقیناً سالم است. بازی فرایندی است که تقریباً در اکثر حیوانات و در همه افراد تا پایان عمر ادامه دارد که چند و چون آن بر حسب مراحل رشد و تکامل و تحت تاثیر عوامل مختلف است بازی های کودکان کلاً به بازی های فعال یا پویا و بازی های منفعل یا ایستا تقسیم می کنند^۱.

کودکان نیازها و احساسات خود را در بازی ها بروز می دهند . آن ها در جریان بازی هدف ها را جستجو می کنند ، اطلاعات را کسب می کنند و برای فعالیت های اجتماعی مهارت کامل را به دست می آورند . بنابر این هر چه محیط غنی تر باشد و هر چه شناخت در مورد بازی کودکان بیش تر باشد بازی کودکان معنای کامل تری می یابد و اهمیت آن بارزتر می شود . ۲

نظریه های بازی :

الف) نظریات بزرگان و پیشوایان دینی

از نظر اسلام، مسؤولیت پدر و مادر تنها اداره زندگی مادی و تأمین نیازهای جسمانی کودک نیست، بلکه پاسخگویی به نیازهای عاطفی و روانی کودک و توجه به جنبه های تربیتی وی نیز بر عهده والدین است. این

۱- <http://www.aftabir.com>

۲ - نقش و اهمیت بازی دوران پیش از دبستان/ مترجم : جواد آزمون ، ماندانا گرگانی/ انتشارات - مدرسه

مسئولیت چنان سنگین است که امام سجاده (علیه السلام) نیز برای انجام این رسالت ارزشمند از خداوند طلب یاری می کند. ۱

مسئولیت و وظیفه والدین در برابر فرزندان آن چنان سنگین است که امام سجاده (علیه السلام) از پیشگاه خداوند برای انجام این رسالت ارزشمند طلب یاری می کند و می فرماید: «وَإِعْتَنِي عَلَى تَرْبِيَتِهِمْ وَتَأْدِيبِهِمْ وَبِرَّهِمْ»؛ بار خدایا مرا در تربیت و تأدیب فرزندانم یاری و مدد بفرما» ۲

اسلام دوران هفت سالگی اطفال را زمینه ساز دوران دیگر می داند و چنان شخصیتی برای کودک قائل می شود که حتی این دوره را دروه سیادت کودک می نامند

امام صادق (ع) هفت سال اول زندگی کودک را دهر بازی کودکان می داند ، آنجا که می فرماید: فرزند خود را آزاد بگذار تا هفت سالگی به بازی بپردازد.

رسول اکرم نیز (ص) در همین مورد می فرماید : آن کس که نزد او کودکی است باید در پرورش وی کودکانه رفتار نماید . شیطنت ، لجاجت و ستیزه جویی کودک در خردسالی ، نمایانگر فزونی عقل و اندیشه او در بزرگسالی است.

حضرت علی (ع) نیز می فرماید : کسی که کودکی دارد ، باید درراه تربیت او خود را تا حد طفولیت تنزل دهد. ۳

ب) نظریه های کلاسیک و مدرن درباره مفهوم بازی

"بازی" مفهوم جدیدی در میان دانشمندان علوم اجتماعی نیست. افلاطون و ارسطو از جمله کسانی هستند که به مفهوم بازی توجه نمودند. در دوران کلاسیک بازی نقش مهمی در زندگی انسان داشت. در این دوره استادان بزرگی همچون روسو، پستالوتزی، فروبل و ... معنی جدیدی به بازی دادند و بازی به عنوان قسمتی مهم از رشد و آموزش کودکان تلقی شد.

نظریه های بازی را می توان به دو دسته تقسیم نمود. نظریه های کلاسیک متأثر از فرضیه تکامل هستند. آنها به ما توضیح می دهند که چرا کودکان بازی می کنند؟ اما نظریه های جدید به بازی به عنوان "تقویت کننده ی رشد فردی" می نگرند.

۱ <http://www.hawzah.net>

۲ - صحیفه سجاده، علی شیروانی، قم، انتشارات دارالفکر، ۱۳۸۱، چاپ دوم، ص ۱۲

۳- آموزش از طریق بازی، محبوبه فیض نژاد، ناشر جهاد دانشگاهی واحد تهران، چاپ اول ۱۳۹۴، ص ۲۹

هر یک از نظریه‌ها نمی‌تواند به طور کامل تبیین‌کننده‌ی مفهوم "بازی" باشد اما هر کدام، قسمتی از حقیقت را از زاویه‌ی خاص بیان می‌کنند.

۱- نظریه‌های کلاسیک

الف) نظریه‌ی انرژی مازاد (هربرت اسپنسر ۱۸۷۳):

در این نظریه بازی "حاصل انرژی مازاد" کودک دانسته شده است. به عبارت بهتر بازی عبارتست از "مصرف بی‌اراده‌ی انرژی انباشته شده‌ی زیستی." بنابراین انگیزه‌ی بازی هم ناآگاهانه است. اسپنسر بر این باور است که طبیعت، انسان را با مقدار خاصی انرژی که در فرآیند بقا از آن استفاده می‌شود مجهز کرده که اگر این انرژی برای بقا مورد استفاده قرار نگیرد باید به نحوی مصرف شود که این امر با بازی کردن محقق می‌شود.

نقد نظریه: ۱- بازی همواره فعالیتی بی‌اختیار نیست ۲- کودکانی هستند که در عین خستگی اشتیاق به بازی دارند.

ب) نظریه‌ی پیش‌تمرینی (کارل گروس ۱۸۹۶):

در نظریه گروس، بازی یک "انگیزه دهنده برای رشد ناقص ویژگی‌های ارثی است." به علت پیچیدگی‌های وجود انسان، او به زمانی طولانی برای تمرین و کسب مهارت‌های ویژه‌ی بزرگسالی نیاز دارد که بازی این مشکل اساسی را از پیش روی او برمی‌دارد. در این نظریه، منشأ بازی "زیستی" است یعنی بازی، روش طبیعی آماده شدن برای وظایف جدی زندگی است. بر طبق آن، بازی ما را با آموزش ۳ مؤلفه عمده برای زندگی بزرگسالی آماده می‌کند: ۱- کار گروهی ۲- نقش‌آفرینی ۳- پیروی از قانون. به طور مثال کودکی که "خاله بازی" می‌کند خود را برای دورانی از زندگی آماده می‌کند که قرار است خانواده‌ای را اداره کند.

نقد نظریه: جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در این نظریه کجاست و اگر منظور از بازی کسب مهارت‌های زیستی است پس چرا کودکان به بازی‌های رایانه‌ای گرایش دارند؟

ج) نظریه‌ی بازپیدایی (هال ۱۹۰۴):

براساس این نظریه، رشد هر فرد نشان‌دهنده‌ی روند پیشرفت تکاملی کل نوع بشر است. به همین علت است که بازی‌ها در هر مقطعی از زندگی شخص، تداعی‌کننده‌ی وقایعی از تاریخ انسان‌ها هستند، مثل: شکار، تیراندازی، مخفی کردن و جستجو کردن، تعقیب و گریز و ... به عبارت دیگر بازی، بازپیدایی مراحل مختلف زندگی نوع بشر است. کودک در بازی ویژگی‌های رفتاری اجدادش را در مقیاس محدودی تکرار می‌کند. نقش بازی در زندگی انسان‌ها، تضعیف کردن و اصلاح مهارت‌های گذشته‌ای است که برای مرحله‌ی حاضر از تاریخ زندگی بشر مناسب نیستند.

نقد نظریه: بسیاری از بازی‌ها بازتاب تاریخ ما نیستند، مانند: بازی "سقوط آزاد و پرواز با کایت"

د) نظریه‌ی آرام بخشی یا تجدید انرژی (پاتریک ۱۹۱۶):

بر طبق این نظریه، بازی ما را از آن فعالیت‌های زندگی کاری هر روز که خسته کننده هستند آزاد می‌کند. بازی باعث رفع خستگی و راحتی در کودکان و بزرگسالان می‌شود. پس ما بازی می‌کنیم تا از اضطراب زندگی روزانه راحت شویم.

نقد نظریه: ۱- بعضی مردم که زندگی پر اضطرابی هم ندارند، بازی می‌کنند ۲- بعضی بازی‌ها خود استرس‌زا و رقابتی است.

نظریات اصلی کلاسیک ۴ نظریه فوق بود اما نظریات کم اهمیت تری هم هست که به بیان آن می‌پردازم.

ه) نظریه‌ی روان پاکساز:

ما بازی می‌کنیم چون می‌خواهیم احساسات آشفته و دردآورمان را از راه بی‌ضرر اظهار کنیم. مثلاً کودک وقتی عروسک خویش را تنبیه می‌کند، در اصل بازتاب احساس تبیهی است که والدین نسبت به او اعمال داشته‌اند. نقد نظریه: این نظریه بیشتر بازی‌ها را تبیین نمی‌کند مثل: منچ، شطرنج و ...

و) نظریه‌ی جبران سازی:

ما برای ارضای نیازهای جسمانی که به وسیله‌ی کارمان ارضا نمی‌شوند رو به بازی می‌آوریم. مثلاً کسی که در محل کار مدام پشت میز می‌نشیند به بازی‌هایی مثل بسکتبال گرایش دارد. نقد نظریه: این نظریه عمومیت ندارد و ممکن است یک کتابدار شطرنج بازی کند و یک کارگر معدن کشتی بگیرد.

۲- نظریه‌های مدرن

الف) نظریه‌ی روان تحلیل‌گری (فروید):

در این نظریه عوامل زیادی در بازی کودکان مؤثر دانسته شده‌اند از قبیل: تصورات، آرزوها، نیازها و انگیزه‌های ممنوع. اما این نظریه بیانگر موضوع مهمی است که به عنوان کارکرد اصلی بازی در نظر گرفته شده است که عبارت است از "کاهش اضطراب". به نظر صاحب نظریه، اهمیت بازی در درجه اول هیجانی است، چرا که به کودکان امکان می‌دهد تا از اضطراب خود بکاهند. او به ۳ نوع اضطراب اشاره می‌کند که عبارتند از: اضطراب عینی، اضطراب



اضطراب عینی: ترس از دنیای بیرونی است. نوزادان و خردسالان درماندگی خود را درک می‌کنند و می‌دانند که برای برآوردن نیازهای اساسی خویش باید به دیگران متوسل شوند. در این میان بازی از راه ایجاد توهم قدرت و کنترل در کودک، اضطراب عینی را کاهش می‌دهد. یک کودک هنگام بازی کردن با عروسک‌ها یا مدل‌های کوچک وسایل زندگی، در حقیقت دنیای بزرگ و پرفشار اطرافش را به اندازه‌ای تبدیل می‌کند که بتواند از عهده‌ی آن برآید و این برای کودک توهم تسلطی را ایجاد می‌کند که او را از این نوع اضطراب می‌رهاند.

اضطراب غریزی: این اضطراب ناشی است از اینکه کودک آزادانه و بدون موانعی که "من" برای او فراهم می‌کند نمی‌تواند به ارضای غرایز کودکی خود نظیر: خشم، میل به ریخت و پاش، کنجکاوی جنسی، ترس بی‌دلیل و ... پردازد و این دلیل بی‌اعتمادی او نسبت به خواسته‌های غریزی می‌شود. از آنجاییکه بزرگسالان هم که در شکل‌گیری "من" او نقش دارند، کودک را از این نوع خواسته‌ها منع می‌کنند، کودک به وسیله‌ی بازی به ابراز خواسته‌های ممنوع خود می‌پردازد به طوری که والدین دیگر آن مخالفت‌های سخت و انعطاف‌ناپذیر را نسبت به او ندارند. برای مثال، زد و خورد با یک همبازی، غوطه خوردن در گل، خراب کردن یک قلعه شنی و ... همه اشاره به اضطراب‌های غریزی کودک می‌کند که به وسیله‌ی بازی از شدت آن کاهش می‌یابد.

اریک اریکسون که آثار او هم متعلق به دیدگاه روان‌تحلیل‌گری است، مخالف است با نظر محدود فروید مبنی بر این موضوع که کارکرد اصلی بازی کاهش اضطراب است. نظر او این است که از آنجاییکه بازی باعث رشد مهارت‌های جسمانی و اجتماعی‌ای می‌شود که عزت نفس کودک را افزایش می‌دهد، می‌تواند کارکرد "ساختن من" را داشته باشد. اریکسون از ۳ گونه بازی نام می‌برد که در فرآیند ساختن من کودک هر کدام در مرحله‌ای خاص مؤثر هستند. او اظهار می‌دارد:

در دوران نخست زندگی، بازی کودک بر کاوش بدن خویش متمرکز است. کودکان با بدست آوردن تدریجی مهارت‌های حسی و حرکتی خود (مانند: نگاه کردن، شنیدن، راه رفتن، دویدن و ...) و با کاوش در بدن خود (مانند: بازی کردن با دست و پا) فرق میان خود و دیگران را درک می‌کنند. اریکسون این مرحله از بازی کودک را "بازی خود جهانی" می‌نامد.

در دوران دوم، کودکان در بازی فراتر از بدن خود می‌روند و مهارت تسلط بر اشیا از جمله اسباب بازی‌ها را کسب می‌کنند. این نوع از بازی، "من" را بیش از پیش رشد می‌دهد. اریکسون این نوع بازی را "بازی خرد جهانی" می‌نامد. سرانجام در دوران بعدی، نوعی از بازی‌ها در زندگی کودک شکل می‌گیرد که او را به سوی فراتر از تسلط بر بدن خود و اشیا سوق می‌دهد که با تعامل‌های اجتماعی مرتبط است. بازی کردن با همسالان، تقسیم تخیل و واقعیت با آنان و نمایش مهارت‌ها در موقعیت‌های مختلف اجتماعی نظیر بازی‌هایی هستند که می‌توانند کودکان را وارد جهانی بزرگتر از ۲ جهان پیشین کنند و مسلماً "من" را تا آن حد رشد دهند که نقش‌های اجتماعی خود و دیگران را درک کند. این نوع بازی را اریکسون "بازی کلان جهان" می‌نامد.

ب) نظریه‌ی اجتماعی-تاریخی و ایگوتسکی :

تا حالا تمام نظریه‌هایی که ارائه شد، بر فرض ناگفته‌ای توافق داشتند و آن اینکه دلایل و مراحل بازی کردن در تمام کودکان دنیا یکسان می‌باشد و تفاوت چندانی میان کودکانی که فرهنگ‌های متفاوتی دارند، نیست. اما ایگوتسکی اظهار می‌دارد که فرآیند رشد کودک دو خط مشی همزمان دارد که دائماً با یکدیگر در تعامل هستند. خط‌مشی طبیعی، رشد داخلی و خط‌مشی اجتماعی-تاریخی، رشد خارجی را باعث می‌شود. خط‌مشی طبیعی در دو سال اول زندگی از اهمیت زیادی برخوردار است اما خط‌مشی اجتماعی-تاریخی پس از دو سالگی تأثیر فراوانی پیدا می‌کند. به عبارت دیگر، رشد نوزاد را می‌توان تا حد زیادی از طریق مکانیسم‌های درونی توضیح داد، اما رشد پس از دوره‌ی نوزادی به شدت تحت تأثیر بافت محیطی (موقعیت اجتماعی-تاریخی) که رشد در آن رخ می‌دهد، قرار می‌گیرد.



این نوع از رویکرد را به موضوع بازی، "رویکرد بافتی" می‌گویند. ایگوتسکی توضیح می‌دهد، تعدادی از ابزارهای اکتسابی و مشترک وجود دارد که به فکر کردن و رفتار آدمی کمک می‌کنند. ابزارهایی که به ما کمک می‌کنند تا بسیار روشن فکر کنیم و فرآیندهای فکر کردن خود را بهتر بفهمیم. این موارد عبارتند از: زبان، خط، نظام‌های شماره گذاری و مفاهیم گوناگون منطقی، ریاضی و علمی. او بیان می‌دارد که این ابزارها فردی و شهودی نیستند بلکه بستگی‌های اجتماعی دارند و باید از راه آموزش رسمی در فرد ایجاد شوند. او

همچنین معتقد است که بازی وسیله‌ای برای رساندن "مفاهیم فرهنگی" و "هنجارهای اجتماعی اساسی" آن جامعه به کودک است. در نظر او منشأ بازی هم "عوامل هیجانی" هستند و هم "عوامل اجتماعی".

نظریه‌ی پیاژه:

این نظریه یکی از تأثیرگذارترین نظریه‌های رویکرد شناختی - رشدی به بازی است. نظریه پردازان شناختی بیش از تأکید بر ارزش هیجانی بازی، معمولاً بازی را ابزاری برای تسهیل رشد ذهنی می‌دانند.

پیاژه بیان می‌دارد که اولین کارکرد همه‌ی موجودات زنده انطباق با محیط است. زیرا چنین کارکردی برای بقا ضروری است. انطباق انسان با محیط شامل دو فرآیند است که معمولاً به طور همزمان رخ می‌دهند که عبارتند از: "درون‌سازی و برون‌سازی". درون‌سازی و برون‌سازی هم می‌توانند جسمانی باشند و هم ذهنی اما نگاه پیاژه در موضوع بازی به ذهنی بودن این دو مفهوم معطوف است. درون‌سازی به معنای "گرفتن عناصر جدید از دنیای بیرون از خود و هماهنگ کردن آن با ساختارهای موجود" است، از طرف دیگر برون‌سازی به معنای "تغییر ساختار موجود در واکنش به عناصر دریافتی جدید از دنیای بیرون" است. باید توجه نمود که رشد، بدون رخ دادن هر دو فرآیند روی نمی‌دهد. معمولاً این دو فرآیند همزمان رخ می‌دهند اما در مواردی یکی از آنها به طور قابل توجهی گسترده‌تر از دیگری رخ می‌دهد. به نظر پیاژه: بازی عبارتست از "تسلط درون‌سازی بر برون‌سازی". یعنی افزودن عناصر ذهنی تازه در ساختارهای شناختی موجود بدون تغییر در این ساختارها. به عنوان مثال: کودکی یک جعبه‌ی خالی مقوایی پیدا کرده است و برای هدف خاص خودش چنین می‌پندارد که اصلاً این یک جعبه نیست، بلکه موشکی است که او را به کره‌ی ماه خواهد برد.

پیاژه بازی را وسیله‌ای برای تثبیت رفتاری که به تازگی آموخته شده است می‌داند (کارکرد بازی در نظر او) و این موجب تسهیل یادگیری می‌شود. به طور مختصر در نظریه‌ی ژان پیاژه بازی با یادگیری یکی نیست، چون بازی به برون‌سازی ساختارهای ذهنی فرد در نسبت با واقعیت نیاز ندارد.

در آخر باید گفت که پیاژه ۴ مرحله از بازی را در زندگی کودک به خوبی توصیف می‌کند که این تقسیم بندی به تنهایی می‌تواند مشکلات زیادی را در زمینه‌های مختلف رشد کودک حل کند. این ۴ مرحله عبارتند از: ۱- بازی با محرک حسی: کودک فعالیت‌های جسمانی خود را نظیر تاب دادن پا و حرکت دادن سر را به خاطر لذت صرف از انجام دادن آن تکرار می‌کند ۲- بازی نمادین: کودک به لحاظ روانی واقعیاتی که حاضر نیستند را وانمود می‌کند ۳- بازی با ساختار: یادگیری اتفاقی در کودک پدیدار می‌شود و نیز بازی با ساختار، باعث کسب مهارت در حل مسئله و خلاقیت هوشی می‌شود ۴- بازی با قوانین: شامل ۲ یا چند بازیکن می‌شود، ممکن است قوانین کاملاً قراردادی باشد،

بازی های صفحه‌ای، بازی‌های کاردی و ورزش‌ها از قبیل این بازی‌ها هستند. ۱

انواع بازی :

هر یک از بازیهای کودکان به بیان احساسات آنها می پردازد. و در حین بازی امیال و آرزوهای خود را به ظهور می رساند. در زیر به انواع بازیهای کودکان می پردازیم

۱. بازیهای جسمی-حرکتی (تمرینی) :

از نظر پیازه بسیاری از بازی های کودک در یک سال اول زندگی از نوع حسی - حرکتی یا تمرینی است. این نوع بازی های در مرحله اول رشد ذهنی کودک، یعنی مرحله حسی - حرکتی (از تولد تا دو سالگی) ظاهر می شود. . بازی در این مرحله به صورتا فعالیتهای حسی - حرکتی شکل می گیرد. و به صورت حرکات غیر ارادی بدن، تولید اصوات شیر خوار، تمرین خریدن و راه رفتن در کودک نوپا، جست و خیز در کودکان بزرگتر و ایجاد تغییراتی شکل ظاهری اشیاء، همچنین فعالیتهایی که حننه اکتشاف دارند، می باشد. در واقع بازی های حسی - حرکتی می توانند بدون وسیله و یا با کمک وسیله انجام گیرند.

این بازیها با به پایان رسیدن مرحله رشد ذهنی " حسی - حرکتی کودک " به آخر نمی رسند و در واقع بازیهای تمرینی تنها به دوران کودکی محدود نمی شوند و دوران بزرگسالیب نیز ادامه پیدا می کنند. بر اساس دیدگاه پیازه، کودک این فعالیت را در ابتدا تنها به منظور سازگاری انجام می دهد، اما این رفتار، بازی شمرده نمی شود، مثلا کودکی که به صورت ناخودآگاه در می بابد که کشیدن نخ باعث تکان خوردن اسباب بازی او می شود که در ابتدا، این رفتار را به منظور سازگاری و درک آن تکرار می نماید، این تکرار بازی نامیده می شود. ۲

۲. بازی های تقلیدی

غریزه تقلید یکی از غرایز نیرومند و ریشه دار در انسان است. به برکت وجود همین غریزه است که کودک بسیاری از رسوم زندگی، آداب معاشرت، غذاخوردن، لباس پوشیدن، طرز سخن گفتن، ادای کلمات و جمله ها را از پدر و مادر و دیگر معاشران فرا می گیرد و به کار می بندد. انسان در سراسر طول عمر، کم و بیش، از دیگران تقلید می کند؛ اما در

۱ - سید محمدعلی سید حسینی <http://scict.ir>

۲ - انگچی، لیلی، عزیزه، بازی و تاثیر آن در رشد کودک، تهران، نشر طراحان ایماژ، ۱۳۹۰

فاصله یک تا پنج سالگی از این قوه بهره بیشتری می گیرد.

کودکان تقلید را ابتدا از پدر و مادر خود آغاز می کنند؛ که به تقلید اکثر فعالیت های پدر و مادر خود در خانه می پردازند. پسران کارها و مشاغلی را تقلید می کنند که بیشتر مربوط به مردان است و دختران علاقه مندند که فعالیت های مربوط به مادران را تکرار کنند. بازی های تقلیدی در رشد کودکان نقشی مهم دارند. کودکان نیازمند فرصت هایی هستند تا خود را، مثل بزرگترهایی که می شناسند، بیارینند و همچون آنان عمل کنند. از جمله وسایلی که امکان چنین بازی هایی را فراهم می کند: چیزهایی نظیر لوازم خانه داری، عروسک ها، پارچه های مخصوص خیاطی، ظرف ها، قطعات گوناگون و مکعب ها، انواع ماشین ها، هواپیما، قایق، تانک، تفنگ، میز و صندلی کوچک که به کودک کمک می کنند با فرو رفتن در نقش بزرگسالان، دنیای واقعی پیرامون خود را درک کند و برای زندگی در آن آماده شود. این گونه بازی ها از سه سالگی به بعد مورد توجه کودکان قرار می گیرند و کودک بسیاری از مسائل عاطفی و اجتماعی را به وسیله آنها می آموزد.

۳. بازی های نمایشی

کودکان، نه تنها به تقلید فعالیت های بزرگسالان می پردازند، بلکه همچنین مشتاقانه علاقه دارند که مانند آنان لباس بپوشند و مانند آنان سخن بگویند. نخستین بازی های نمایشی کودک در خانه انجام می شود و آن زمانی است که مثلاً دختر کفش های مادرش را می پوشد و یا پسر، به تقلید از پدر، روزنامه می خواند و یا با مخاطب های فرضی به مکالمه تلفنی می پردازد و نقش آنان را به نمایش می گذارد.

اگرچه بازی های تقلیدی و نمایشی با هم مشترک اند و در حقیقت، بازی نمایشی خود نوعی از بازی تقلیدی است، نکته ظریف این جاست که در بازی تقلیدی کودک سعی به تقلید نقش دارد، در حالی که در بازی نمایشی، کودک علاوه بر تقلید نقش، انتظار خود از آن نقش را بیان می دارد. مثلاً هرگاه کودک پدری سختگیر و مستبد داشته باشد، کودک در بازی تقلیدی خود سختگیر و مستبد می شود؛ اما در بازی نمایشی انتظار محبت و همدردی پدر با فرزند را منعکس می کند.

بازی های نمایشی به توانایی های کودک برای فرار از محدودیت هایی که واقعیت به او تحمیل می کند، می افزاید. این بازی ها او را قادر می سازد که به آرزوهای خود جامه عمل بپوشاند و به وی فرصت می دهد تا خود را از شر بد خلقی ها برهاند و بر موقعیت هایی که در زندگی واقعی او را آزار می دهند فایق آید. کودک هر چه سرخورده تر باشد، بیشتر به بازی های نمایشی رو می آورد. کودکی که انطباق اجتماعی ضعیفی دارد، بیشتر از کودک دارای انطباق صحیح و کافی به بازی های نمایشی می پردازد.



در واقع، مهمترین بازی ای که در آن احساسات، نیازها و عواطف کودکان می تواند بروز و ظهور کند، بازی نمایشی است.

۴. بازی های نمادین

بازی های نمادی که نقطه اوج بازی های کودکانه است، از حدود یک و نیم یا دو سالگی آغاز می شود و در پنج و شش سالگی به کمال خود می رسد، و تا هشت و نه سالگی نیز ادامه می یابد. در واقع، بازی نمادی زمانی آغاز می شود که کودک به تدریج زبان می گشاید و توانایی کاربرد علائم و نمادهای زبان را دارد.

بازی های نمادی، با بازی های تقلیدی و نمایشی تفاوت دارد. در هر دوی این بازی ها (تقلیدی و نمایشی) کودک سعی دارد به اشیا و وسایل واقعی موجود در محیط خود دست یابد و با آن وسایل بازی کند، اما در بسیاری از اوقات، محدودیت ها مانع دستیابی کودک به ابزار و وسایلی است که در بازی به آن نیاز دارد. در این مرحله است که کودک، برای حل مشکل خود، به بازی های نمادین روی می آورد و عناصری تازه وارد بازی کودکان می شوند. واقعیت ها تغییر شکل می یابند، اشیایی که وجود ندارند به وسیله اشیا دیگر به نمایش در می آیند.

مثلاً تکه چوبی را اسب خود می داند؛ قوطی کبریت را در دست می گیرد و آن را ماشین خود می پندارد و شروع به استارت زدن، بوق زدن، ترمز گرفتن، عقب و جلو رفتن و پارک کردن می کند نیروی تخیل به کمک کودک می شتابد تا او نشانه ها را بسازد، نشانه هایی که جانشین اشیا، حیوانات و اشخاص واقعی می شوند.

بازی های نمایشی به توانایی های کودک برای فرار از محدودیت هایی که واقعیت به او تحمیل می کند، می افزاید. این بازی ها او را قادر می سازد که به آرزوهای خود جامه عمل بپوشاند و به وی فرصت می دهد تا خود را از شر بد خلقی ها برهاند و بر موقعیت هایی که در زندگی واقعی او را آزار می دهند فایق آید. کودک هر چه سرخورده تر باشد، بیشتر به بازی های نمایشی رو می آورد. کودکی که انطباق اجتماعی ضعیفی دارد، بیشتر از کودک دارای انطباق صحیح و کافی به بازی های نمایشی می پردازد.

۵. بازی های تخیلی

تخیل به آن گونه فعالیت عالی ذهن گفته می شود که اشیا یا حوادثی را در ذهن خلق می کند، بدون این که مستقیماً از داده های حسی بهره بگیرد. به عبارت دیگر ذهن هنگام تخیل، روابط تازه ای را ایجاد می کند و آنها را به شکل هایی در می آورد که پیشتر هرگز با آنها برخورد نداشته است.

کودک تخیلی آن چنان قوی دارد که می تواند جریان آب باریکی را به صورت رودخانه ای پهناور در خیال مجسم نماید و تلی کوچک از خاک را تپه ای فرض کند. کودک مانند خودرویی حرکت می کند و دور می زند. خود را به منزله راننده می بیند و بدن خویش را همچون خودرو به کار می اندازد. تخیل کودک اسباب بازی ها را بزرگ می کند و مواد بازی را تغییر می دهد تا به این ترتیب، کودک بتواند به عالم خیال وارد شود، موجودات خیالی را واقعی فرض کند و از بازی خود لذت ببرد.

این بازی ها در یک و نیم سالگی آشکار، ولی معمولاً در سه سالگی آغاز می شود و در طی چند سال غنا و پیچیدگی می یابد. در این بازی ها کودک، برای تظاهر به نوشیدن، ابتدا فنجان خالی را به کار می برد، در مرحله بعد این کار را با یک برگ که به شکل فنجان در آمده، و یا با کف دست خود که آن را گود کرده است و میان آنها و شیء واقعی مشابهت ظاهری وجود دارد، انجام می دهد. او در مرحله بعدی، از اشیا مناسبی استفاده می کند که به شیء واقعی شبیه نیست و سرانجام به مرحله ای می رسد که این کار را اصولاً بدون استفاده از اشیا و با حرکات نمایشی صامت انجام می دهد.

کودک با استفاده از بازی های نمادی، پرنده اندیشه را به دور دست ها پرواز می دهد و با نیروی تخیل خود اشیا و موجودات مورد علاقه را در برابر خویش حاضر می کند و در آنها تغییراتی می دهد تا مناسب بازی او شوند و آن گاه آنها را با اسباب بازی های نمادی خود فعال می کند. کودک با استفاده از نیروی تخیل خود، موجودات یا اشیا بی را که باعث زحمت و آزارش هستند، بدون ترس از گزند آنها و با رضایت خاطر، حاضر می کند و آن گاه با اسباب بازی های نمادی خود، آنها را هلاک می سازد یا از آنها انتقام می گیرد و به تنبیه شان می پردازد.

وسایل و لوازمی که به کودکان در بازی های تخیلی کمک می کند

فعالیت هایی مانند خانه بازی، بازی در نقش پدر و مادر، آشپزی، خرید و فروش و شکار از شکل های متداول بازی های تخیلی هستند که برای این بازی ها، هرچه وسایل بازی بیشتر باشد، کودکان بهتر می توانند بازی های تخیلی را انجام دهند. وسایلی که برای این منظور به کار می رود، لازم نیست نو و یا دقیق درست شده باشد. اگر این وسایل ناقص باشند، کودک با کمک تخیل خویش، آنها را تکمیل می کند.

وسایل لازم برای بازی های تخیلی

لباس های زنانه؛ ۲- لباس های مردانه؛ ۳- تلفن اسباب بازی یا چیزی شبیه آن که کودک را تشویق به صحبت کردن کند؛ ۴- انواع عروسک ها و خانواده عروسکی؛ ۵- بطری شیر نوزاد؛ ۶- زنگ اخبار که برای ورود استفاده می شود؛ ۷- شیلنگ پلاستیکی به طول دو یا سه متر؛ ۸- خودرو، قطار، قایق و هواپیمای اسباب بازی؛ ۹- ملافه، پتو، رومیزی، روتختی کهنه که دیگر مورد استفاده قرار نمی گیرد؛ ۱۰- کلاه مأمور آتش نشانی، کلاه افسر پلیس، روپوش سفید و لوازم پزشکی و.... ۱

۶. بازی های آموزشی

بازی های آموزشی برای تقویت و رشد قوای حسی و ذهنی کودک می باشد، آنچه در بازی های آموزشی مدنظر است، چگونگی استفاده از بازی در رشد قوای حسی- حرکتی و به فعالیت واداشتن کودک از طریق تمرین با وسایل بازی است.

از جمله بازی های آموزشی می توان از بازی های دستی مثل پازل نام برد. نظارت مربیان و والدین در بازی های آموزشی بسیار با اهمیت و حساس است؛ اما میزان این نظارت باید تا حدی محدود باشد. با این که هدف از انجام بازی های آموزشی بیشتر آموزش است تا بازی اما جنبه بازی گونه بودن آن باید حفظ شود. باید سعی شود کنترل اصلی در اختیار کودک بوده و جهت و مسیر آن را خود کودک تعیین کند، تنها هنر مربی یا والدین، هدایت جهت و مسیر بازی به صورت غیر مستقیم و غیر تحمیلی به سوی آموزش است.

به طور مثال بازی های دستی یکی از انواع بازی های آموزشی است. در بازی های دستی کودک با وسایل کوچکی چون انواع پازل، چوب های اندازه گیری و مجموعه ای میخ چوبی سروکار دارد. بازی های دستی تا حدی خود مشمول است، یعنی به رابطه آن ها با سایر بازی ها نیازی نیست و جنبه نمایشی ندارد. هر گاه وسایل لازم را در اختیار کودک قرار دهیم، می توانیم مستقیماً به اهداف مورد نظر دست یابیم. استفاده از وسایل آموزشی مونته سوری نمونه مناسبی از این نوع بازی ها است. به کودک چند استوانه چوبی و یک جا استوانه یا غلاف می دهیم، او باید

۱ - راهنمای انتخاب اسباب بازی (با تاکید بر روان شناسی بازی) محمد رضا مطهری، ویراستار اصغر اندرودی، نشر البرز، ۱۳۹۰

استوانه مناسب غلاف را مشخص کند و از این طریق آموزش مقایسه اندازه ها و دسته بندی اشیا آغاز می شود. اهداف آموزشی بازی های دستی معمولا تا حدی محدود است.

به هر حال آنچه از نظر ما مهم است، چگونگی توجه به هدف اجرای عمل است یعنی هر گاه بازی به عنوان وسیله ای برای کسب لذت و انجام فعالیت از طرف کودک و به قصد فراهم آوردن امکاناتی برای تعامل با محیط انجام گیرد به آن بازی آموزشی می گوئیم. چرا که بازی های آموزشی به قصد آموزش هدفی خاص، باید از قبل طرح ریزی گردیده باشند.

۷. بازی های سازنده (خلاق)

به تدریج که کودکان بزرگتر می شوند و میان تخیل و واقعیت فرق می نهند، علاقه آن ها به بازی های تخیلی کمتر می شود و به بازی های سازنده روی می آورند. این بازی ها سبب ایجاد مجموعه ای از حرکات مفید و ظریف حسی و درک پیوسته و سمبولیک می شود. در بازی سازنده از اشیا برای ساختن یا ایجاد یک چیز خاص استفاده می شود، برای نمونه: ساختمان سازی، گل بازی و ساخت اشکال مختلفی با گل، یا ساخت کوه، تپه و تونل با شن و ماسه، ساخت اشیا و حیوانات دلخواه با خمیر بازی و ... که به گسترش مهارت های حرکتی ظریف و هماهنگی چشم و دست کمک فراوانی می کنند.

۸. بازی های سرگرم کننده

این بازی ها، تقریبا ساده و عاری از مقررات پیچیده اند. بازی های سرگرم کننده معمولا با سرودخوانی و حرکات ساده بدنی همراه اند و در آن ها کودکان فقط چند دستورالعمل کوتاه را اجرا می کنند. بازی های روی میز نظیر لوتو، منچ و مار و پله را می توان از این نوع دانست. هر چند بازی های سرگرم کننده نوعی فعالیت تفریحی محسوب می شوند. با سایر بازی هایی که بحث شد تفاوت دارند. بدین معنی که به طور کامل از پیش طراحی شده اند و با مقررات خاصی باید اجرا شوند. آغاز این بازی ها از سنین ۴ الی ۵ سالگی است. بنابراین، در این سن بازی های گروهی ساده و آهنگ دار، که ویژگی بازی های سرگرم کننده را دارند برای کودکان بسیار مناسب اند.

۹. بازی آزاد (دلخواه)

نخستین بازی کودکان از نوع دلخواه است که هیچ مقررات و قواعدی نمی توان در آن مشاهده کرد. کودک هر طور دوست دارد بازی می کند و هر وقت که خسته شد، بازی را رها می کند. بازی آزادانه ی کودک بیشتر ماهیت اکتشافی دارد. کودک از تحریک حواس گوناگون خود و تجربه های حسی، لذت فراوان می برد. برای نمونه کودک

سه ماهه با مکیدن اسباب بازی هایش، به زمین کوبیدن آن‌ها، بازی با دست هایش، گرفتن و کشیدن لباس هایش
به آزمایش آن‌ها می‌پردازد و از فعالیت‌های بازی‌گونه‌ی خود لذت می‌برد. ۱.

فصل سوم

طبقه بندی الگوهای حرکتی پایه

هدف کلی از این فصل:

آشنایی با مفاهیم حرکت عوامل موثر بر حرکت و انواع آن

فصل سوم : طبقه بندی الگوهای حرکتی پایه

تعاریف

حرکت:

حرکت به معنای زنده بودن و زندگی کردن است. حرکت از مهمترین راه های افزودن آگاهی کودکان است. و یکی از راههای درک مفاهیم پیچیده. در واقع انسان با انجام فعالیت حرکتی به صورت هدفمند حیطه های شناختی، عاطفی، و روانی _ حرکتی خود را با هم هماهنگ می سازد. از ویژگی های حرکت می توان به مداوم بودن آن اشاره داشت. حرکت شرایطی را برای کودک فراهم می آورد که براساس آن بتواند دنیای پیرامون خود را کشف نماید و این تجارب حرکتی، زیر بنای آگاهی ها و یادگیری های او را فراهم می سازد.

الگوی حرکتی:

الگوی حرکتی ترکیبی از حرکات سازمان یافته با توالی و تسلسل زمانی - مکانی را تشکیل می دهد. گادفری و کپارت الگوی حرکتی را چنین تعریف می کنند: "گروه وسیع یا رشته ای از اعمال حرکتی که با درجه کمتری از مهارت اجرا می شود و به سوی کامل کردن اهداف خارجی مشخص پیش می رود." برای اساس الگوی حرکتی به عمل حرکتی بزرگ مربوط می شود. یعنی عضلات به کار رفته در تولید حرکات از نوع عضلات بزرگ بدن هستند.

عوامل عمومی مؤثر بر حرکت:

۱. قوانین سه گانه نیوتن که بر تمام حرکات بدن حاکم هستند.
- قانون اینرسی: هر جسم که در حال سکون یا حرکت یکنواخت در راستای خط مستقیم باشد به همان حالت می ماند مگر اینکه در اثر نیروهای بیرونی ناچار به تغییر آن حالت شود.
- قانون رابطه نیرو و شتاب: کل نیروی وارد بر یک جسم برابر است با حاصل ضرب جرم آن جسم در شتاب آن.
- قانون کنش و واکنش: هرگاه جسمی به جسم دیگر نیرو وارد کند جسم دوم نیرویی به همان بزرگی ولی در خلاف جهت، بر جسم اولی وارد می کند.
۲. عوامل فیزیولوژیک: تیپ بدنی، حجم عضلات، فاکتورهای مختلف آمادگی جسمانی و ...
۳. عوامل روانی اجتماعی: اضطراب، ترس، خویشتن پنداری، اهمیت نتایج حرکت، تماشاگران، حریف و ...

رودلف لایبان حرکات را متشکل از ۴ عنصر می داند:

۱. آگاهی از بدن: آگاهی از اینکه بدن انسان قادر به انجام چه نوع فعالیت هایی است؟ به عبارتی کودک در یابد که به چه طریق می تواند کل بدن و یا قسمتی از بدن خود را به کار برد و آن را حرکت دهد، کنترل کند و تعادل خود

را به وسیله حرکات حفظ نماید. و این مهم از طریق بازی می تواند فراهم شود. بدین معنی که کودک از طریق بازی های گوناگون با قسمت های مختلف بدن خود آشنا شود.

۲. آگاهی فضایی: آگاهی نسبت به شناخت رابطه ی میان بدن و فضا (محیط)

مفاهیم اصلی این آگاهی عبارتند از:

الف. فضای خود یا فضای فردی

ب. فضای عمومی یا فضای مورد نیاز برای حرکت

ج. سطح یا فضا معادل با واژه هایی مربوط به ارتفاع، بالا، وسط و پایین.

د. مسیر یا فضای مربوط به حرکت بدن به جلو، عقب، راست و چپ و ...

ح. راه های فضایی برای خطوط حرکت مستقیم، منحنی، زیگزاگی و یا ترکیبی از همه آنها.

۳. کیفیات حرکت: اینکه بدن چگونه و چطور حرکت کند. کیفیت حرکت به عواملی وابسته است که عبارتند از:

الف. زمان: حرکت و زمان دارای ارتباط مستقیم هستند. هر چه حرکت آهسته تر انجام شود زمان بیشتری صرف خواهد شد و هرچه حرکت سریع تر باشد زمان کمتری صرف می شود.

ب. نیرو: نیرو مقدار قدرتی است که یک عضله یا گروهی از عضلات در قبال یک مقاومت به کار می برند. رابطه ی نیرو و حرکت دارای دو بعد است. نیروهای بیرونی که بدن ر تحت تاثیر خود قرار می دهند و نیروهای درونی که بدن با اعمال نیرو آنها را تحت تاثیر خود قرار می دهد.

در رابطه با کاربرد نیرو باید دو نکته را مد نظر قرار داد. نخست اینکه تولید نیرو در بدن تابع قوانین مکانیکی است و دوم اینکه دریابد در اجرای حرکات مختلف بدن به چه میزان نیرو نیازمند است.

ج. جریان حرکت: به معنای پیوستگی و هماهنگی در اجرای حرکت به صورت ملایم و پیوسته تا نیروی درونی و بیرونی برای رسیدن به نتیجه به خوبی اعمال و کنترل شوند.

۴. عوامل مرتبط و وابسته: وابستگی در انجام حرکات یا وابستگی به اشیا و یا به افراد است. بدین صورت که کودک در نخستین مراحل آموزش یک ورزش و برای انجام حرکات آن، نیازمند یاری مربی خود خواهد بود.

طبقه بندی الگوهای حرکتی:

حرکات پایه عبارتند از: چرخاندن سر (کنترل سر و گردن و تنه)، نشستن (با کمک و به تنهایی)، سینه خیز رفتن، راه رفتن (با کمک و به تنهایی)، گرفتن (بازتابی و اداری)، رها کردن (ابتدایی و کنترل شده).

۱. چرخاندن سر.

در هنگام تولد کودکان کنترل کمی بر عضلات سر و گردن و تنه ی خود دارند. اما به تدریج می توانند کنترل آن را به دست آورند. به این ترتیب که تا ۵ ماهگی کودک باید بتواند سر خود را از حالت خوابیده به پشت از روی تخت بلند کند و به اطراف بچرخاند. کودک پس از تسلط بر عضلات سر و گردن کنترل عضلات کمر و پشت را شروع می کند. رشد کنترل تنه تقریباً از دو ماهگی آغاز می شود. در مراحل بعدی در حالت خوابیده به شکم باید بتواند

سینه خود را از زمین بلند کند و شروع به کشیدن زانوها به سمت سینه کرده و همانند شناکردن با پاها ضربه ناگهانی بزند. این عمل معمولاً تا ۶ ماهگی رخ می دهد. نشانه ی دیگر افزایش کنترل عضلات چرخیدن به پهلو ها است.

۲. نشستن.

نشستن به تنهایی موفقیتی است که نیازمند کنترل کامل بر کل تنه است. معمولاً کودکان ۴ ماهه می توانند با کمک دیگران بنشینند. در این زمان کنترل بر بالا تنه است و در قسمت پایین تنه هنوز کنترل کامل نشده است. عموماً در ۷ ماهگی به این مرحله دست خواهند یافت. همزمان با حصول این نتیجه کنترل بر بازوها و دست ها بیشتر خواهد شد.

۳. سینه خیز رفتن.

این حرکت اولین تلاش های کودک برای جابجایی هدفمند است. در سینه خیز رفتن اولیه معمولاً از پاها استفاده نمی شود. به طور معمول این ویژگی در ۶ ماهگی ظاهر می شود اما ممکن است در ۴ ماهگی نیز ظاهر شود.

۴. راه رفتن.

دستیابی به این حرکت وابسته به ثبات و پایداری طفل است. کودک قبل از این مرحله می بایست بتواند کنترل خود را در وضعیت ایستاده حفظ نماید. تلاش های اولیه برای راه رفتن بین ۱۰ تا ۱۵ ماهگی صورت می گیرد. حرکات اولیه هماهنگ و روان نیستند و عمدتاً منظم، نامطمئن و بدون انجام حرکات متقاطع دست ها هستند. محققان نشان داده اند که کودک برای راه رفتن در مراحل اولیه اندام های تحتانی بدن خود را منقبض می کند تا پایداری خود را حفظ نماید. البته در این مسیر عوامل محیطی از قبیل کمک والدین و اطرافیان، استفاده از اجسام و اشیا می تواند تأثیر به سزایی در ظهور هر چه سریع تر راه رفتن مستقل باشند.

همزمان با پیشرفت در راه رفتن تغییراتی در کودک صورت می گیرد. سرعت راه رفتن و طول گام ها بیشتر می شود. فاصله پاها در عرض کمتر خواهد شد. چرخش بیرونی پاها کم تر می شود و در راستای مستقیم و رو به جلو قرار می گیرند. به تدریج راه رفتن با وضعیت عمودی و صاف انجام می شود. طول گام ها منظم و حرکات بدن هماهنگ می شوند. و کودک بلافاصله با دستیابی به کنترل بر تمام اعضا و راه رفتن به صورت مستقل حرکت به طرفین و روی پنجه پا را تجربه خواهد کرد.

۵. گرفتن.

گرفتن و یا چنگ زدن اجسام توسط کودک تا ۴ ماهگی امری بازتابی و غیر ارادی است. و قبل از اینکه گرفتن ارادی صورت گیرد باید مکانیسم های حسی - حرکتی به اندازه کافی رشد کنند.

مراحل مختلف رشد حرکت گرفتن از نظر هالورسون:

الف: کودک ۴ ماهه تلاش ارادی واقعی برای تماس با اشیا ندارد.

ب. کودک ۵ ماهه می تواند برای تماس با اشیا عمل دسترسی را انجام دهد. اما این عمل به صورت جدی انجام نمی شود.

ج. در ۷ ماهگی دسترسی و گرفتن هماهنگ شده و به یک حرکت مداوم تبدیل می شود.

د. در حدود ۹ ماهگی استفاده از انگشتان سبابه برای گرفتن شروع می شود

ح. توانایی گرفتن یک کودک ۱۴ ماهه شبیه گرفتن یک بزرگسال است.

عوامل محیطی نیز بر کیفیت گرفتن تاثیر دارند از جمله ی آنها می توان به موارد اندازه، وزن، جنس و شکل جسم مورد نظر اشاره داشت.

۶. رها کردن.

کودک با آموختن حرکت گرفتن می تواند با اشیا ارتباط برقرار کند اما هنوز به این تبحر دست نیافته تا جسمی را که گرفته رها نماید. وقتی کودک به ۱۴ ماهگی می رسد در عناصر مقدماتی رها کردن اشیا تبحر پیدا کرده و در ۱۸ ماهگی کنترل خوبی بر تمام جنبه های دسترسی، گرفتن و رها کردن خواهد داشت.

نمونه بازی :

مهارت های حرکتی پایه مهارت هایی هستند که کودکان را برای ورزش و بازی کردن آماده می سازد. اما چون کودکان نمی توانند خود به خود مهارت های حرکتی را در خود پرورش دهند، لازم است که به شیوه های گوناگون فرصت کافی در اختیار آن ها قرار گیرد تا بتوانند مهارت های خود را تمرین کنند. در ادامه به چند نمونه بازی که هدف اصلی از اجرای آن ها تمرین مهارت های پایه حرکتی است، اشاره می شود.

۱. برای هر یک از دانش آموزان یک خط مستقیم به طول تقریبی ۱۰ متر به وسیله گچ روی زمین رسم کنید. از آن ها بخواهید که مانند یک بندباز روی خطوط قرار بگیرد و به شکل های متفاوت حرکت کنند. مثلاً به جلو راه بروند، عقب عقب و یا به پهلو حرکت کنند. بازی را به شرط این که طول خط را با حداقل گام برداری طی کنند، اجرا کنید. (مثلاً با ۶ گام)

۲. به وسیله گچ دایره بزرگی وسط فضای بازی رسم کنید. دانش آموزان باید در فضای خارج از این دایره، با گام های بلند قدم بردارند و مراقب باشند که با یکدیگر برخورد نکنند. زمانی که معلم اعلام می کند: " کنار هم "، دانش آموزان با نوک پنجه و پاورچین به سوی داخل دایره حرکت می کنند. آن ها باید سعی کنند، هنگام ورود به فضای داخلی دایره با یکدیگر برخورد نکنند. وقتی که معلم اعلام می کند: " قدم های بلند "، دانش آموزان باید به فضای خارج از دایره بروند .

۳. معلم به وسیله نشانه ای (مثلاً یک مخروط یا پرچم) یک ایستگاه قطار درست می کند. هر کودک با همبازی خود در این فعالیت شرکت می کند. او دست همبازی خود را می گیرد و هر دو در حالی که راه

می روند، اطراف ایستگاه حرکت می کنند. آن ها باید مراقب باشند که به گروه های دیگر برخورد نکنند. زمانی که معلم اعلام می کند: " قطار وارد ایستگاه می شود ..."، کودکان باید به ایستگاه قطار باز گردند، روی دو پا بنشینند و کف دست های خود را بین پاها روی زمین قرار دهند. معلم می تواند به جای گفتن عبارت بالا، از پرچم های رنگین استفاده کند. پرچم قرمز نشانه ورود قطار به ایستگاه و پرچم سبز نشانه خروج قطار است. قطار می تواند به صورت دیگری نیز درست شود. یکی از کودکان پشت سر همبازی خود قرار می گیرد و در حالی که کمر او را با دست گرفته است، شروع به حرکت می کند. معلم می تواند هر یک از بخش های فضای بازی را به وسیله نشانه های رنگی علامت گذاری کند. مثلاً رنگ های زرد، سبز، آبی و قرمز. او با اعلام رنگ مورد نظر خود، از کودکان (قطارها) می خواهد که به سمت ایستگاه مورد نظر حرکت کنند. به طور مثال، وقتی که معلم می گوید: " ایستگاه زرد"، بچه ها به سوی بخشی از فضای بازی که با رنگ زرد مشخص شده است، حرکت می کنند.

۴. معلم دو عدد طناب را در کنار یکدیگر، روی زمین قرار می دهد؛ به شکلی که دو سر طناب ها از یک طرف نزدیک به هم و از طرف دیگر با یکدیگر فاصله داشته باشند. به این ترتیب، روی زمین یک " رودخانه " ایجاد شده است. کودکان باید از روی این رودخانه، یک بار از طرف باریک و بار دیگر از طرف پهن بپرند. در صورت لزوم می توانید در فضای بین دو طناب (رودخانه) یک نشانه قرار دهید (مانند سنگی که در بستر رودخانه قرار دارد). کودکان می توانند روی نشانه بپرند و با پرشی دیگر از عرض رودخانه عبور کنند.

۵. مانند بازی قبل، معلم ۲ عدد طناب بازی را در کنار یکدیگر با فاصله کم تری نسبت به بازی شماره ۴ (یعنی به صورت موازی) روی زمین قرار می دهد. کودکان باید پاهای خود را باز کنند و خارج از فضای بین دو طناب بایستند، سپس پاهای خود را جفت کنند و به فضای داخل بین دو طناب و پرش با پاهای بسته در داخل فضای بین دو طناب را ادامه می دهند.

۶. معلم به کمک یک طناب بازی، دایره ای روی زمین می سازد، یا این که از نشانه های مخصوص کمک می گیرد. کودکان دور تا دور این دایره لی لی می کنند. وقتی که یک دور تمام شد، پای خود را عوض می کنند و با پای دیگر دور تا دور دایره لی لی می کنند

۷. منابع:

۱. مجموعه کتاب های " sport for all " از مجموعه تولیدات انتشارات مدرسه/مترجم: آزمون، جواد / آجودان، ماندانا.

۲. مجله رشد آموزش ابتدایی، شماره ۵

۳. رشد حرکتی در طول عمر/ هی وود، کاتلین. مترجم: حمایت طلب، رسول. تهران. نشر حتمی. ۱۳۹۲

فصل چهارم

آشنایی با انواع مهارت های بنیادی

هدف کلی از این فصل:

آشنایی با انواع مهارت های بنیادی و مراحل رشد آن

فصل چهارم : آشنایی با انواع مهارت‌های بنیادی

تعریف:

مهارت های حرکتی بنیادی:

مهارت هایی شامل مهارت های جابجایی، استواری و دستکاری است و زیر بنایی شکل گیری مهارت های حرکتی پیشرفته و مهارت های ورزشی است.

انواع مهارت های بنیادی:

۱. حرکات جابجایی :

حرکات جابجایی شامل حرکت مرکز ثقل از نقطه ای به نقطه ی دیگر و تغییر محل بدن نسبت به نقطه ثابتی روی زمین می باشد. حرکات جابجایی در راه رفتن، دویدن، لی لی کردن، پریدن، سر خوردن یا جستن وجود دارند. طبقه بندی حرکات جابجایی در ارتباط با حرکات پایداری و نه جدای از آن صورت می گیرد. پیش از ظهور اشکال کارآمد حرکات جابجایی، باید جنبه های بنیادی پایداری فرا گرفته شوند. مانند دویدن، راه رفتن، یورتمه رفتن، لی لی کردن، گام کشیده، پریدن، چهار نعل رفتن، سسکه دویدن، سر خوردن

۲. حرکات پایداری - استواری:

حرکات پایداری به عنوان توانایی حفظ تعادل در ارتباط با نیروی جاذبه تعریف شده اگر چه ماهیت بکارگیری نیرو ممکن است تغییر یابد یا اندامهای بدن در وضعیت های غیر عادی قرار گرفته باشند. این طبقه بندی فراتر از مفهوم تعادل است و شامل حرکات محوری و وضعیتهای قامتی مختلف می شود که در آن به کنترل توازن فرد اهمیت داده می شود. این طبقه بندی فراتر از مفهوم تعادل است و شامل حرکات محوری و وضعیتهای قامتی مختلف می شود که در آن به کنترل توازن فرد اهمیت داده می شود. پایداری از اساسی ترین اشکال حرکات انسان است. پایداری زیر بنای تمام حرکات مؤثر بوده و در طبقات حرکتی جابجایی و دستکاری نیز وجود دارد.

مانند خم شدن - باز شدن - چرخش - جاخالی دادن - راه رفتن روی چوب موازنه

۳. حرکات دستکاری:

دستکاری حرکات زمخت با اعمال نیرو بر اشیا یا جذب نیروی اشیا با استفاده از دستها و پاها مربوط می باشد. تکالیفی چون پرتاب کردن، گرفتن، ضربه با پا کنترل کردن و ضربه با دست در طبقه حرکات دستکاری قرار می گیرند. عمل دستکاری همچنین شامل کنترل حرکات ظریفی چون بستن دکمه، بریدن، چاپ کردن و نوشتن می گردد. توانای های دستکاری عضلات بزرگ، تا اندازه ای دیرتر از توانایی های پایداری و جابجایی رشد پیدا می کنند. این امر به طور جزئی تنها به این دلیل است که اکثر حرکات دستکاری به تلفیق حرکات پایداری و جابجایی نیازمندند.

مانند پرتاب توپ، ضربه زدن به توپ

این مهارت های حرکتی بنیادی در ۳ مرحله رشد می یابند:

۱. مرحله ابتدایی - ۲ تا ۳ سالگی

۲. مرحله در حال رشد - ۴ تا ۵ سالگی

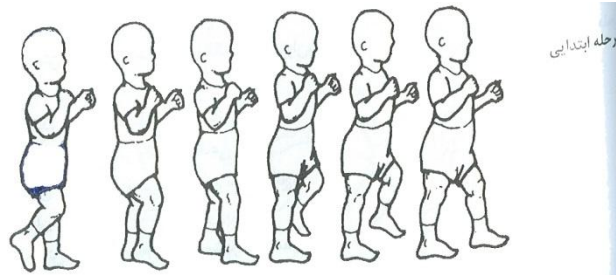
۳. مرحله پیشرفته - ۶ تا ۷ سالگی

الف. حرکات جابجایی در هر یک از مراحل رشد

راه رفتن: فرایند از دست دادن مداوم تعادل و کسب مجدد آن هنگام حرکت به جلو در وضعیتی قائم. در راه رفتن همیشه یک پا در تماس با زمین است

۱. مرحله ابتدایی

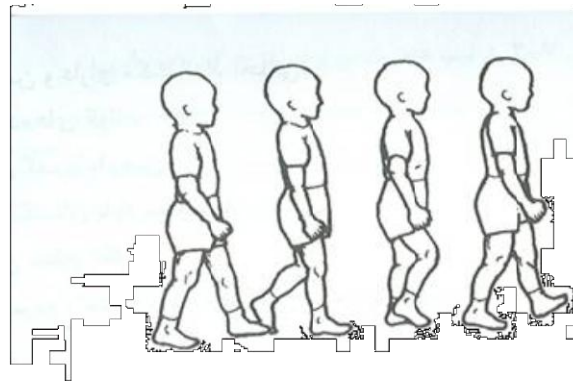
- مشکل در حفظ وضعیت قائم
- از دست دادن ناگهانی تعادل
- دستها و بازوها در وضعیت خمیده و به صورت دفاعی در جلوی بدن
- حرکت خشن و دارای مکث اندام تحتانی
- برداشتن قدمهای کوتاه
- تماس تمام کف پا با زمین
- قرار دادن انگشتان پا به سمت خارج
- بزرگ بودن سطح اتکا (پاها از یکدیگر فاصله میگیرند)
- باز کردن سریع زانوی خم شده در زمان تماس پا با زمینی
- وضعیت دفاعی دستها و بازوها به تعادل ناپایدار و محافظت بدن در موقع افتادن کمک می کند



شکل ۷-۷. مراحل رشد راه رفتن

۲. مرحله در حال رشد

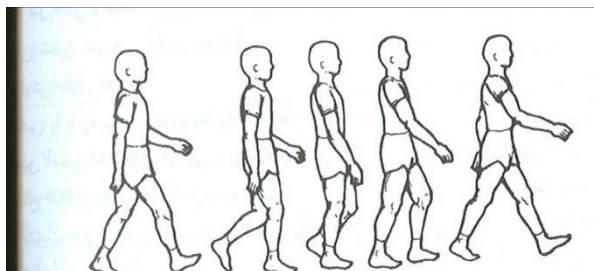
- روان شدن تدریجی الگوی حرکت
- افزایش طول قدم ها
- تماس پا با زمین با الگوی پاشنه-پنجه
- پایین آمدن اندامهای فوقانی و قرارگرفتن در کنار بدن و نوسان کم آنها
- سطح اتکا از طرفین به اندازه تنه است
- به سمت خارج بودن انگشتان پا کاهش یافته یا از بین می رود
- افزایش چرخش لگن
- حرکت عمومی بدن به وضوح دیده می شود
- تاب دادن بازوها بطور ناموزون و ناهماهنگ انجام می شو
- گاهی ممکن است هر دو بازو بطور همزمان به جلو تاب داده شوند



۳. مرحله پیشرفته

- حرکت اندام های فوقانی در جهت مخالف حرکت اندام های تحتانی (الگوی دست و پای مخالف)
- باریک شدن سطح اتکا
- افزایش سطح قدمها
- حرکت عمودی بدن به حداقل می رسد
- تماس پا با الگوی پاشنه - پنجه بطور کاملاً واضح

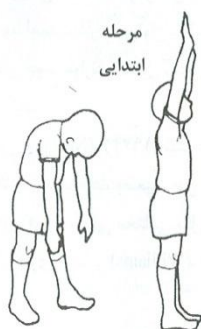
- الگوی قفل شدن دوباره زانو
- کاهش تمایل پنجه های پا به بیرون
- با چرخش لگن خاصره دامنه حرکت کامل پا و حرکت مخالف قسمتهای مختلف بدن امکان پذیر می باشد
- تعادل بهتر و تمایل تنه به جلو کاهش می یابد



ب. حرکات استواری در هر یک از مراحل رشد حرکات بنیادی استواری از اساسی ترین حرکات بنیادی است. حرکات بنیادی استواری به دو دسته تقسیم می شود:

۱. حرکات محوری: شامل حرکات تنه یا اندامها هنگام قرارگیری در وضعیتی ایستا یا متعادل است. مثل خم کردن، کشیدن، هل دادن و... این حرکات غالباً برای ایجاد مهارتهایی مثل اسکیت با حرکات جابجایی و برای انجام مهارتهایی مثل فوتبال با حرکات دستکاری ترکیب می شوند.

الف. مرحله ابتدایی



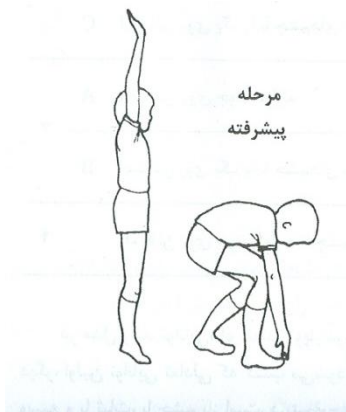
- سطح اتکا بیشتر
- از دست دادن موقتی تعادل
- نگاه کردن به بدن و الگو
- قطعه قطعه و غیر روان بودن حرکات ترکیبی
- هر بار، فقط انجام یک یا دو عمل امکان پذیر است
-

ب. مرحله در حال رشد



- تعادل خوب
- سطح اتکای مناسب
- نیاز به الگوی بینایی
- مجبور به نگاه کردن به بدن خود نیست

- هماهنگی خوب هنگام انجام حرکات مشابه
- انتقال ضعیف بین حرکات غیر مشابه
- توانایی ترکیب دو یا سه عمل به صورت یک حرکت روان



ج. مرحله پیشرفته

- موزون و روان بودن حرکات
- به آسانی قادر به اجرای چند حرکت متوالی است
- عدم نیاز به بینایی در اجرای حرکت
- حرکت به صورت کلی کنترل می شود
- توانایی ترکیب بیش از سه حرکت به صورت روان

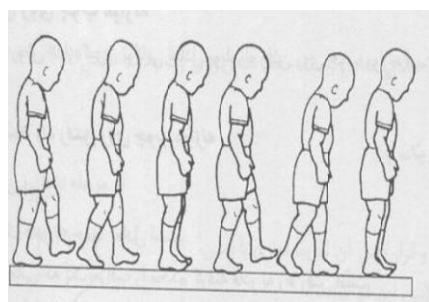
۲. وضعیت تعادل ایستا و پویا :

تعادل ایستا : حفظ تعادل بدن در شرایطی است که مرکز ثقل ثابت است .
 تعادل پویا : حفظ تعادل بدن در شرایطی است که مرکز ثقل جابجا می شود .
 ایستادن ، نشستن ، تعادل روی چوب موازنه ، راه رفتن روی چوب موازنه و ...

راه رفتن روی چوب موازنه

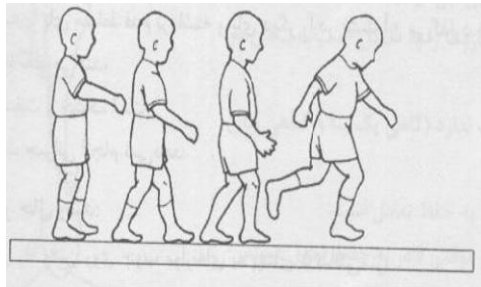
الف. مرحله ابتدایی

- باکمک قادر به حفظ تعادل است،
- فقط زمانی که یک مراقب را محکم گرفته است قادر به راه رفتن است
- همیشه باپای مسلط قدم برداشته و پای دیگر رادرپشت آن می گذارد
- به پاها نگاه می کند
- بدن سفت و خشک است
- حرکات جبرانی انجام نمی دهد



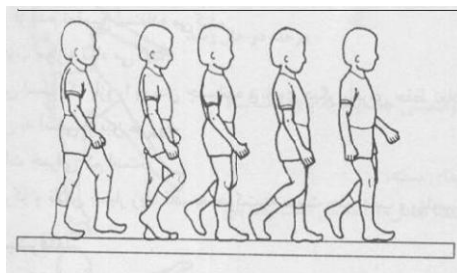
ب. مرحله در حال رشد

- توانایی راه رفتن روی چوب موازنه ای به پهنای ۵ سانتی متر
- هنوز از قدم تعقیبی استفاده می کند
- به چوب موازنه نگاه می کند
- ممکن است یک بازو را به بدن چسبانده و بازوی دیگر را برای حفظ تعادل به کار برد
- تعادل به آسانی از بین می رود
- حرکات جبرانی کم است
- با تمرکز و تلاش بسیار زیاد قادر به حرکت به سمت جلو، عقب و پهلوست



ج. مرحله پیشرفته

- توانایی راه رفتن روی چوب موازنه ای به پهنای ۲/۵ سانتی متر
- قدم برداشتن با هر پا به طور متناوب (قدم تعقیبی بر نمی دارد)
- نگاه را به شیئی غیر از چوب موازنه متمرکز می کند
- در صورت نیاز، از هر دو بازو برای کمک به تعادل استفاده می کند
- به آسانی قادر به حرکت به سمت جلو ، عقب و پهلوست
- حرکات روان ، راحت و کنترل شده است
- ممکن است گاهی تعادل از بین برود



ج. حرکات دستکاری

حرکت مقدماتی در گرفتن شامل سه مرحله است :

۱. دسترسی

- حرکات پیش دسترسی (تا ۴ ماهگی ، اندام فوقانی با سرعت باز می شود)
- دسترسی با هدایت بینایی (تا ۸ ماهگی ، بدون دیدن دستها قادر به دسترسی نیستند، سرعت حرکت کم است)
- دسترسی فراخوانده شده بوسیله بینایی (از ۹ ماهگی به بعد، با توجه به دیدن شی و بدون توجه به دیدن دست)

۲. چنگ زدن

- ۶ ماهگی: گرفتن مکعب با دست بطور ناقص
- ۸ ماهگی: گرفتن مکعب با دست بطور متناوب

۳. رها کردن

- اطفال ۶ ماهه براحتی نمی توانند شی را رها کنند
- در ۱۴ ماهگی تلاش اول
- در ۱۸ ماهگی کامل می شود.

منابع:

۱. جزوات درسی دکتر عباس نقی زاده باقی - دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی استان اردبیل
۲. درک رشد حرکتی در دوران مختلف رشد. مؤلف: گالاها و اوزمون. ترجمه بهرام، عباس / شفیع زاده، محسن. انتشارات بامداد کتاب
۳. رشد و تکامل حرکات. اصلانخانی، محمدعلی. انتشارات دانشگاه تربیت معلم
۴. رشد و تکامل حرکتی راهنمای مربیان ورزش و والدین. مؤلف: هی وود، کاتلین / لافری، توماس. مترجم: دبالان، ابوالقاسم.

فصل ۵:

طراحی متناسب با هر مهارت و مفاهیم ریاضی و سایر مفاهیم

هدف کلی از این فصل:

آشنایی با مفاهیم مختلف در بازیها بخصوص مفاهیم ریاضی به دلیل اهمیت آن در زندگی آینده کودکان و ارائه

نمونه ای از بازیهای مفهومی

فصل پنجم: طراحی متناسب با هر مهارت و مفاهیم ریاضی و سایر مفاهیم

مقدمه:

کلیه فعالیتهای آموزشی و پرورشی در رشد و شکوفایی استعدادها و تواناییهای دانش آموزان تاثیر بسزایی دارند . مفاهیم ریاضی یکی از اثر بخش ترین مواد آموزشی در این دوره هاست . شاید ساده ترین توضیح در مورد علت یادگیری ریاضیات، آن باشد که ریاضیات با زندگی ما و به طور کلی با جهان اطراف ما عجین شده است . ریاضیات یکی از کلید های اصلی درک جهان محسوب می شود و گاليله بر یان باور بود که " طبیعت با زنان ریاضیات سخن می گوید" ۱.

کودکان سالهای نخست ابتدایی از طریق در گیری و کار کردن مستقیم با اشیاء و امور محسوس مفاهیم مختلف را می آموزند و کار کردن با کلمات و سایر نمادها به خوبی اشیاء و امور محسوس در کودکان یادگیری ایجاد نمی کند. ۲

بنابراین نظام آموزشی و معلم باید بکوشند تا دانش آموزان اشیاء و امور مختلف را ببینند، دستکاری کنند تا فرا گیرند . این گونه فعالیتهای درک مفاهیم مختلف را برای دانش آموزان میسر می سازند . معلم می تواند به جای اینکه اطلاعات را به صورت مستقیم و از راه توضیحات کلامی در اختیار دانش آموز قرار دهند برای آنان مجموعه ای از فعالیت های متنوع از جمله وسایل مختلف هنری، دستی، مکعب های چوبی، اسباب بازی ها، معماها و مانند اینها فراهم آورند تا آنها بتوانند مفاهیم ریاضی را بهتر درک کرده و به کشف دانش پردازند. ۳

مفاهیم ریاضی در دوره پیش از دبستان

الف) مفاهیم مربوط به دانش فیزیکی

ب) مفاهیم مربوط به دانش منطقی ریاضی

۱ - ریس، رابرت .ای، سایدام، مرلین .ن، لیندکوئیست، مری مونتگومری . کمک به کودکان در یادگیری ریاضیات . ترجمه مسعود نوروزیان، تهران، مدرسه، (۱۳۸۱)

۲ - سیف، علی اکبر . (۱۳۹۰) . روانشناسی پرورشی نوین، روانشناسی یادگیری و آموزش . تهران : آگاه .

۳ - اخواست، آسیه، (۱۳۸۸) ، تاثیر بازی های آموزشی بر میزان یادگیری برخی مفاهیم ریاضی در آتش آموزان پسر کم توان ذهنی آموزش پذیر ، پایان نامه دوره کارشناسی ارشد . دانشگاه بهزیستی و توانبخشی)

الف) مفاهیم مربوط به دانش فیزیکی

آموزش این مفهوم پیش نیاز آموزش مفاهیم ریاضی است. مفاهیم این دانش شامل سه مفهوم است:

مفاهیم مربوط به اندازه: درک این مفهوم از طریق تشخیص، تخمین و مقایسه انجام می شود. برخی از این موارد مفهوم مثل بزرگ، بزرگ تر، بزرگ ترین یا سبک، سبک تر، سبک ترین، یا بیش، بیشتر، بیشترین است. درک مفاهیم اصلی مانند بزرگ، سبک و بیش ساده تر از درک مفاهیم نسبی مانند بزرگ تر، بزرگ ترین و هم اندازه است.

برای آموزش این مفهوم از فعالیت های عملی، بازی و نمایش می توان استفاده کرد. بازی با توپ در اندازه های مختلف و تشخیص بزرگ یا کوچکی آنها فعالیت مناسبی در آموزش این مفهوم است.

۲. مفاهیم مکانی (فضایی): آگاهی کودک از محیط پیرامون خود و موقعیت اشیای در آن در ارتباط با جسم خود درک مفهوم مکان و فضا است. مثل «بالا، بالاتر، بالاترین»، «داخل و خارج»، «اول، وسط، آخر»، «چپ و راست» و «عقب، عقب تر، عقب ترین».

درک مفاهیم اصلی مکانی مانند بالا به پایین، ساده تر از مفاهیم سنی مانند بالاتر، پایین ترین است. برای ظاموزش این مفاهیم از فعالیت های عملی، بازی، تجربه و ... می توان استفاده کرد. فعالیت، ورزش، موسیقی و کشیدن نقاشی در آموزش این مفهوم مفید است.

۳. مفاهیم زمانی: زمان یک مفهوم انتزاعی است. درک مفاهیمی مانند امروز، دیروز و فردا برای کودک سه ساله دشوار است. در شش سالگی، ساعت را می شناسند اما قادر به درک آن نیستند. روزهای هفته، ماه و فصل را در قالب شعر و تصویر یاد می گیرند. کودک پیش دبستانی می تواند گذشت زمان را احساس کند. هرچند درک مفهوم زمان برای او سخت است. مفاهیمی مثل شب، روز، صبح، عصر، ظهر، امروز، فردا، دیروز، دیر، زود، تند، آهسته از جمله مفاهیم زمانی است. مفاهیم زمانی را می توان با استفاده از نشانه های ملموس و فعالیت های روزانه آموزش داد. از شعر، بازی، داستان و نمایش نیز می توان استفاده کرد. آشنایی با مفهوم روز و هفته برای کودک ۶ ۵ ساله و استفاده از ساعت شنی در آموزش این مفهوم سودمند است.

ب) مفاهیم مربوط به دانش منطقی ریاضی

این مفاهیم شامل ۷ مورد است.

۱. **طبقه بندی** : گروه بندی اشیا براساس یک خصوصیت مشترک است مانند طبقه بندی اشیا براساس رنگ یا شکل .می توان از طریق فعالیت های عملی هدفمند و برنامه ریزی شده این مفهوم را به کودکان چهارساله آموخت .کودک ابتدا یک ویژگی را در گروه بندی خود در نظر می گیرد اما بعداً می تواند طبقه بندی چند گانه انجام دهد .ساختن آلبوم و طبقه بندی براساس شکل و رنگ از جمله فعالیت های آموزش برای این مفهوم است .
۲. **ترتیب (ردیف سازی)**: طبقه بندی منظم یا کشف یک نظم در مجموعه است .این مفهوم فعالیت های اساسی برای یادگیری مفهوم اعداد است .فعالیت هایی مثل ساختن ردیف از روی الگو یا مرتب کردن تصاویر مربوط به رشد یک گیاه می تواند در آموزش این مفهوم استفاده شود .برگشت پذیری (توانایی مرتب کردن اشیا از دو جهت) برای انجام ردیف سازی است .
۳. **مقایسه یک به یک** : مقایسه اعضای دو مجموعه با یکدیگر و قراردادن آنها در کنار هم است، با توجه به ارتباطی که بین آنها وجود دارد .برای آموزش این مفهوم می توان فعالیت با ۵ برگ و ۵ گل و اجرای تناظر یک به یک بین آنها و وصل کردن تصاویر مربوط به هم استفاده کرد .
۴. **مجموعه ها** : تعدادی از اشیا یا پدیده ها که حداقل در یک خصوصیت با هم مشترک اند، مجموعه را تشکیل می دهند .
- فعالیتی مثل قراردادن گل ها یا اشکال هندسی که از نظر شکل یا رنگ مانند هم اند در یک جا، یک مجموعه را تشکیل می دهند .
۵. **درک شباهت ها** : کودک با مشاهده و مقایسه، شباهت بین اشیا و پدیده ها را تشخیص می دهد .فعالیتی مانند قراردادن
- دکمه هایی شبیه هم در کنار هم یا پیدا کردن تصویرهای مشابه هم برای آموزش این مفهوم قابل استفاده است .
۶. **درک تفاوت ها** : کودکان تفاوت بین اشیا یا پدیده ها را مانند شباهت های آنها با مشاهده و مقایسه تشخیص می دهند .
- فعالیتی مانند جدا کردن کارت ها یا اشکالی که مثل هم نیستند از اشکال یا کارت های مشابه و پیدا کردن تصویرهای متفاوت در اشکال
- از جمله فعالیت های مناسب برای آموزش این مفهوم است .

۷. ابقا یا نگه داری ذهنی: اگر در یک مجموعه، شکل ظاهری آن تغییر کند، تعداد و کمیت آن تغییر نمی کند. تحقیقات انجام شده نشان داده است که کودکان شش ساله توانایی درک مفهوم ابقا را دارند. ابقا در سه زمینه «ابقای طول (خط)»، «ابقای سطح» و «ابقای حجم» انجام می گیرد.

فعالیت هایی مانند دو قطعه چوب مساوی که به صورت بالا پایین در کنار هم قرار گرفته اند و در نهایت با هم مساوی خواهند بود، (ابقای طول) یا دو چهارگوش مساوی که یکی از آنها به دو سه گوش تقسیم می شود و در نهایت مساوی بودن آن با چهار گوش دیگر (ابقای سطح) یا ریختن آب با یک پیمانه مساوی در سه لیوان با اندازه های بلند، متوسط و پهن و در نهایت مساوی بودن مقدار آب در سه لیوان برای آموزش این مفهوم مفید است.

یادگیری اعداد

یادگیری و درک مفاهیم کمی مانند اعداد، بعد از شناخت روابط کیفی در کودکان حاصل می شود. شمارش اعداد و گفتن اسامی آنها در سال های اولیه کودکی، که به سبب تکرار و تقلید صورت می گیرد، شمارش واقعی و درک مفهوم اعداد به حساب نمی آید. برای یادگیری اعداد از شعر، تصاویر، اشیا و وسایل گوناگون می توان استفاده کرد. همچنین برای آموزش شکل اعداد می توان از لوگوی اعداد استفاده کرد یا برای نوشتن اعداد، طرز نوشتن درست آنها را به کودکان آموخت.

شناخت اشکال

هندسه شامل دو نوع هندسه اقلیدسی و هندسه توپولوژیک است. به نظر پیازه کودکان ابتدا هندسه توپولوژیک را درک می کنند. کودکان بین منحنی های باز و بسته تفاوت قائل می شوند اما شکل های اقلیدسی مانند سه گوش و چهارگوش تا حدی برای آنها یکسان است. به نظر پیازه، کودکان ابتدا حجم و سپس سطح را می شناسند. برای شناخت اشکال به کودکان می توان از فعالیت جعبه اشکال و از لامسه برای تشخیص اشکال و بازی با اشکال استفاده کرد. ۱.



با کمک چوب بستنی کلی خلاقیت می توان برای انجام کار دستنی داشت. یکی از فعالیت های دستی با چوب بستنی درست کردن اشکال هندسی مختلف است.

یک بازی جالب برای این منظور به این صورت است که چوب بستنی در رنگ های مختلف درست کنید و یک معما با چوب بستنی داشته باشید. بر روی هر کدام از چوب بستنی ها اسم یک شکل هندسی را با تعداد اضلاع آن یادداشت کنید. مثلاً چوب بستنی نارنجی بر رویش نام شکل مثلث و عدد ۳ را یادداشت کنید، حالا کودک تان با خواندن نام شکل و تعداد اضلاع باید آنها را کنار هم بچیند و شکل مورد نظر را درست کند. اگر هنوز کودک شما قادر به خواندن نبود شما می توانید نام شکل و عدد را خوانده و راهنمایش کنید.^۱

روش های آموزش مفاهیم ریاضی

۱. روش مکاشفه ای: برای اجرای این روش، با ایجاد محیطی مناسب و ارائهٔ محرک های متنوع، حواس کودک را تحریک کنید تا این مفاهیم برای او قابل درک شود.
۲. روش فعال: در این روش کودک به تجربه و دست ورزی می پردازد زیرا عمل، ابزاری برای تفکر اوست و از طریق اجرای یک فعالیت عملی، به درک یک مفهوم ریاضی دست می یابد.
۳. بازی: همه مفاهیم ریاضی را می توان با طراحی در قالب بازی های مناسب، به کودکان آموزش داد.

نمونه ۱ روش مکاشفه ای: تصویر یک مزرعه را با حیوان های مختلف تهیه کنید. تصویر را به کودک نشان دهید و از او بخواهید با دیدن تصویر به پرسش های شما جواب دهد. پرسش شما درباره مفهوم هایی مثل دوری، نزدیکی، بزرگی، داخل، بیرون و ... باشد.

نمونه ۲: انواع قاشق ها را در یک سینی بریزید از کودک بخواهید قاشق های شبیه به هم را پیدا کند و...
نمونه ۱ روش فعال: تعدادی مهره رنگی تهیه کنید؛ یا از حبوبات و وسیله های مختلف استفاده کنید. آنها را با نظم خاصی درکنار هم قرار دهید و آن نظم را تکرار کنید. از کودک بخواهید، براساس نظم شما، آن را تکرار کند.

نمونه ۲: تز کودک بخواهید، از یک حیوان مجسمه ای درست کند که در لیوان جا بگیرد (مفهوم وزن).
از کودک بخواهید مجسمه ساخته شده را در لیوان و روی ترازو قرار دهد. از او بپرسید: آیا از ۵ سکه سنگین تر است؟

از ۱۰ سکه چطور؟...

نمونه ۱ بازی: بازی تو چند تا ... داری؟ (آموزش مفهوم صفر تا سایر اعداد)
مثال: تو چند تا دم داری؟ تو چند تا شاخ داری؟ یا در این اتاق چند تا فیل هست؟.....
نمونه ۲ بازی: کوچکم، پیدایم کن... از هر شیء یا اسباب بازی کودک در دو اندازه بزرگ و کوچک تهیه کنید. سپس بزرگ هر شیء یا شکل را نام ببرید و از کودک بخواهید کوچک آن را به شما بدهد.

چند بازی پیشنهادی برای مفاهیم دانش فیزیکی

مفهوم مکانی

داستان زیر را برای هنرجویان بخوانید و از آنها بخواهید خوب به داستان گوش کنند تا بتوانند به سؤالاتی که مطرح می شود جواب درست بدهند.

یک روز بهاری توی یک شهر قشنگ داشتم قدم می زدم، به نظر شما من در داخل شهر چه چیزی دیدم؟

پاسخ آنان: یک خانه

خوب توی این خانه چه چیزهایی بود؟

پاسخ آنان: آشپزخانه، تلویزیون، اتاق و...

داخل این آشپزخانه چه چیزی بود؟

پاسخ آنان: یک گاز

گاز کجا بود؟

پاسخ آنان: بالا کمد آشپزخانه

روی گاز چه بود؟

پاسخ: ظرف غذا

داخل ظرف چه غذایی بود؟

پاسخ آنان: مثلاً ماکارونی

داخل آشپزخانه دیگه چی بود؟

پاسخ آنان: یک یخچال و.....

مفهوم زمانی

بازی الان چه روزی ست؟ (مفهوم زمان)

روی یک مقوا، روزهای هفته را با طرحی از میوه های مختلف برای هر روز بکشید. شنبه را به آنان نشان دهید؟ این میوه نامش موز است. روزی که موز می خورید، روز شنبه است و به همین ترتیب سایر روزها و با تکرار آن، با گفتن نام میوه، روزهای هفته را به ترتیب بگویید.

مفهوم اندازه

بازی اندازه: به تعداد کودکان در اندازه های مختلف سیب تهیه کنید. از آنان بخواهید سیب ها را مقابل خود قرار دهند. از آنان پرسید سیب کدام یکی از شماها بزرگ است؟ همه باید سیب های دوستان را نگاه کنید. بعد سؤال راجع به سیب های کوچک، سیب های همانند و ... ادامه یابد.

مفهوم طبقه بندی

تعدادی گوش ماهی های جور واجور را داخل یک ظرف بریزید و از هنرجویان خود بخواهید در ظرف هایی که کنار ظرف گوش ماهی هاست انواع گوش ماهی ها را براساس شکلشان بریزند.

مفهوم ردیف، طبقه بندی، تفاوت ها، شباهت ها

با گوش ماهی های ذکر شده در بالا، بازی مرتب کردن گوش ماهی ها را انجام دهید. از آنان بخواهید گوش ماهی ها را با یکی از روش های زیر مرتب کنند:

از بزرگ به کوچک

از رنگ تیره به رنگ روشن

از شکل گرد به شکل صاف

از حالت ساده به تزئینی

نکته: این بازی می تواند مفهوم طبقه را به شکل زیر نمایش دهد:

گوش ماهی های کوچک را در ظرف کوچک و گوش ماهی های بزرگ را در ظرف بزرگ بریزید.

گوش ماهی های تیره را در ظرف تیره و گوش ماهی های روشن را در ظرف روشن بریزید.

نکته: این بازی ها مفهوم تفاوت و تشابه را نیز به هنرجویان معرفی می کند.

مفهوم تناظر یک به یک

به تعداد گوش ماهی های موجود، یک تصویر ماهی تهیه کنید از آنان بخواهید هر گوش ماهی را به تصویر یک ماهی بچسبانند.

در ادامه یکی از تصویر ماهی ها را بردارید و سپس از آنان بخواهید هر گوش ماهی را به یکی از تصویرهای ماهی ها بچسبانند. اینجا مفهوم باقی مانده را در تناظر یک به یک می فهمند.

مفهوم عدد

بازی ماهی: الف) ۹ تصویر ماهی بریده شده را که هر کدام گیره بزرگی دارند، تهیه کنید. یک نخ بلند و یک چوب بلند و باریک را که انتهایش یک آهن رباست نیز، تهیه کنید.

ب) ماهی ها را از شماره ۱ تا ۹ شماره گذاری کنید و با توجه به شماره هر کدام از ماهی ها روی قسمت انتهایی ماهی نقطه کاغذی قرمز بگذارید. مثلاً ماهی شماره ۸ باید دارای ۸ نقطه کاغذی قرمز باشد. ماهی گیری را شروع کنید.

ج) هر هنرجو که ماهی را می گیرد باید تعداد نقطه ها را بشمرد و با صدای بلند اعلام کند. این کار با همکاری سایر افراد انجام می شود.

د) در مرحله بعدی هر ماهی را با خواندن شماره آن یا شمارش تعداد نقطه ها شناسایی کنید (ابقا). ۱

بازی اعداد با لگو :



اگر کودک شما قادر به شناسایی اعداد هست می‌توانید بر روی کارت‌ها اعداد را بنویسید. اگر هم هنوز شکل اعداد را نمی‌شناسد، کافی هست شما اعداد را نام ببرید تا او به تعداد آن عدد برج بسازد. این کمک می‌کند، تمرینی شود تا شکل اعداد را کودک شما بهتر بخاطر بسپارد و بتواند آنرا یاد بگیرد. همینطور آموزش بزرگتر و کوچکتر هم با این برج سازی می‌توانید داشته باشید^۱.

۱ - <http://www.shidshad.com>

فصل ۶:

خلاقیت در بازی با اهداف ویژه

هدف کلی از این فصل:

آشنایی با مفاهیم خلاقیت و عوامل موثر بر آن و ارائه بازی‌هایی با اهداف ویژه و خلاقانه در بازی

خلاقیت در انسان یک پدیده چالش پذیر، پر تضاد و مجذوب کننده است. ارنست یونگ به پسر خود که تصویری از یک سبد پر از میوه کشیده بود گفت: پسرم تو در خور ستایش و تحسینی؛ چون به چیزی پرداخته ای که در خور همگان است. روزی تشنه چیزی خواهی بود که در دسترس نیست و آن گاه میوه هایی خواهی کشید که هیچ کس تا حال آن ها را نچشیده است و آن روز است که تنها خواهی بود. در واقع، عامل خلاقیت یکی از چندین عواملی است که در بستر مفهوم «زندگی اجتماعی» آدمی قابل طرح و بررسی بوده و به نوبه خود پیامدهای گوناگونی را نیز در برداشته است.

تعریف خلاقیت

به طور کلی، ارائه تعریفی جامع، مانع و دقیق از خلاقیت که شامل همه ابعاد و کنش های آن باشد، اگر غیر ممکن نباشد، امری بسیار مشکل است. پس از سال ها مطالعه و پژوهش درباره خلاقیت هنوز روان شناسان و متخصصان آموزش و پرورش نتوانسته اند تعریف جامعی که مورد قبول بیشتر دست اندرکاران باشد به دست دهند؛ زیرا افراد مختلف برداشت های متفاوتی از خلاقیت داشته و بالطبع تعاریف متفاوتی از آن ارائه نموده اند. ریشه اصلی چنین اختلافاتی ناشی از ماهیت پیچیده و مرکب مغز و کنش های آن است. به نظر برخی روان شناسان، خلاقیت ترکیبی است از قدرت ابتکار، انعطاف پذیری و حساسیت در برابر نظریاتی که یادگیرنده را قادر می سازد خارج از نتایج تفکر نامعقول به نتایج متفاوت و مولد بیندیشد که حاصل آن رضایت شخص و احتمالاً خشنودی دیگران خواهد بود. متداول ترین برداشت از خلاقیت عبارت است از اینکه فرد فکری نو و متفاوت ارائه دهد. خلاقیت را می توان با تولید یا خلق اثر نو و متفاوت ارزیابی کرد، اما باید به خاطر داشت که هر خلاقیتی لزوماً منجر به تولید اثر قابل مشاهده نمی شود.

عوامل موثر در شکوفایی خلاقیت کودکان

۱. خانواده

۲. بدون شک، خانواده مهمترین نقش در کنترل و هدایت تخیل و ظهور خلاقیت ها دارد. اگر خانواده ها فرصت لازم را برای سؤال کردن، کنجکاوی و کشف محیط به کودکان بدهند و هرگز آنها را به خاطر سؤالات و

کارهای عجیب و غریب تنبیه نکند، زمینه رشد خلاقیت فراهم می شود. تنبیه و تهدیدهای مکرر، آفت خلاقیت های ذهن است. فرزندان خلاق به آرامش روانی، اطمینان خاطر و اعتماد به نفس قوی نیاز دارند. بنابراین، اگر والدین کودکان خود را به همراه نکات مثبت و منفی و همان گونه که هستند بپذیرد و حس کنجکاوی آنها را برانگیزند و کودکانشان را در انتخاب موضوعات مورد علاقه خود آزاد بگذارند و نظارت درست و دائمی بر کارهای آنان داشته باشند، موجب شکوفایی خلاقیت در آنان می شود. لذا شایسته است والدین تا آنجا که امکان دارد کودکان خود را مستقل بار آورند و در ایجاد اعتماد به نفس، آنان را یاری کنند. دستاوردهای آنان را با آغوش باز پذیرا شوند و هنگام شکست به جای سرزنش، راهنما و راهگشای مشکلات کودکان باشند تا کودکان بتوانند ضمن احساس ارزشمندی در انجام کارها، راه حل و عقاید معمول و دور از ذهن را نیز بیازمایند، چرا که چنین کاری پایه و مایه اصلی خلاقیت است .

۳. مدرسه و دانشگاه:

علاوه بر خانواده، مدرسه و دانشگاه، نقش بسیار مهمی در شکوفایی خلاقیت های کودکان، نوجوانان و جوانان دارند. سن ورود به مدرسه، سن بسیار حساس و بحرانی در ارتباط با خلاقیت های ذهنی است . عواملی مانند تکالیف، تاکید بر محفوظات، اجرای برنامه های هم آهنگ و انتظار رفتارهای یکسان از کودکان، عدم توجه به تفاوت های فردی، وجود کلاسهای پر جمعیت، اعمال انضباط و مقررات فوق العاده شدید، تشویق به کسب نمره های بالا و ایجاد جوی توأم با رقابت های فردی برای ممتاز شدن، و سرانجام عدم شناخت، یا بی توجهی به ویژگی های کودکان، نوجوانان و جوانان خلاق، سبب می شود که قدرت خلاقیت آنان به تدریج کاهش یابد .

۴. جامعه:

جامعه یکی دیگر از عواملی است که در شکوفایی خلاقیت و فراهم سازی زمینه رشد کودکان موثر است. از محیط یا جوی که تحقق چنین هدفی را انتظار داریم، باید از سه عامل اساسی برخوردار باشد: عامل فیزیکی - عامل عقلانی - عامل عاطفی

۵. عامل فیزیکی

منظور آن است که محیط از نظر فیزیکی، امکانات و گنجایش در حد مناسبی داشته باشد تا فرد بتواند از آنها استفاده کند و کارهای خود را در معرض دید قرار دهد. اگر خواست آزمایش انجام دهد وسیله و امکان استفاده برایش فراهم باشد. لغتنامه، اسباب بازی و... نیز در اختیارش باشد تا در زمان احتیاج بتواند از آنها استفاده کند .

۶. عامل عقلانی:

جو عقلانی مطلوب جوی است که فرد را به رغبت آورد، برانگیزد و به تلاش وادارد نه اینکه بر او غالب شود. چنین جوی اطراف فرد را پر می کند از معما، چیستان، مسئله، بحث های عاطفی و تقویت، شخص در برخورد با آنها به اندیشیدن و راه حل یابی وادار می شود و هرگاه راه حلی را پیدا کرد از تقویت برخوردار شده و نسبت به تکرار آن رفتار، علاقمندی نشان می دهد .

۷. عامل عاطفی:

منظور از جو عاطفی، جوی است که شخص بتواند احساس امنیت کند و قادر باشد نسبت به محرکهای فیزیکی و عقلانی ارائه شده از طرف معلم، مربیان، والدین و یا همکاران یا همسالان، واکنشی مطلوب از خود نشان دهد. چنین محیطی از اعتماد و اطمینان سرشار است. تحقیر، تنبیه و سرزنش وجود ندارد. در چنین محیطی، تقویت و آگاهسازی بدون حبس اطلاعات انجام می شود. در چنین محیطی بحث گروهی و بارش فکری وجود دارد، انتقاد سازنده با عرضه دلیل وجود دارد و سعی می شود هر کس با خودش مقایسه و سنجیده شود. جو عاطفی باید شرایطی فراهم آورد که شخص بتواند احساس ارزش، احساس تعلق و احساس قدرت کند. در چنین محیطی شخص احساس عزت نفس کرده و به عزت نفس دیگران احترام می گذارد.

موانع خلاقیت :

۱. تاکید بیش از حد والدین بر هوش و حافظه ی کودک

بسیاری از والدین، ناآگاهانه کودک خود را فقط با هدف تقویت مهارت های حافظه ای و انباشتن ذهن وی از اطلاعات لغوی، تربیت و هدایت می کنند و برای حافظه و هوش کودک اهمیتی بیش از حد قائل می شوند. این گروه از والدین بدون در نظر گرفتن این اصل تربیتی مهم که تنها اطلاعات عمومی و داشتن حافظه ی قوی برای تکامل و رشد فکری و باروری استعدادهای کودک کافی نیست ، با اصل قرار دادن هوش و حافظه ی کودک، از پرورش سایر توانمندیهای ذهنی و روانی کودک خود که مهم ترین آن ها تفکر خلاق است ، غافل می مانند.

۲. ایجاد رقابت میان کودکان

معمولا رقابت میان کودکان وقتی پدید می آید که:

الف: نوعی ارزیابی و رتبه بندی توسط والدین وجود داشته باشد.

ب- پاداشی یا جایزه ای در میان باشد

معمولا کودکان چنان چه احساس کنند که کار آن ها توسط والدین مورد ارزشگذاری قرار خواهد گرفت و یا به بهترین کار جایزه یا پاداش داده خواهد شد، بیش از آن که به انجام بهتر کار بیندیشد، به کسب آن جایزه فکر می کنند. ضمن این که گاهی این رقابت ها به ستیزه جویی میان کودکان تبدیل می شود و سبب می گردد تا آن ها نتوانند از توانایی ها و استعداد های واقعی خود استفاده کنند.

۳. تاکید افراطی بر جنسیت کودک

تاکید بر جنسیت کودک و تمایز قائل شدن زیاد میان دختر و پسر یکی از موانع مهم رشد خلاقیت کودکان در گروهی از خانواده هاست. در برخی از فرهنگ ها بسیاری از دختران و پسرانی که از تفکر هایی خلاق برخوردار هستند، به سبب ملزم شدن به رعایت پاره ای از مقررات و هنجارهای از پیش تعیین شده و هم چنین به دلیل قرار گرفتن در نقش های قالبی که فرهنگ و محیط بر آن ها تحمیل کرده، علائق و تمایلات خلاقانه خود را سرکوب می کنند و در نتیجه به تدریج دچار تعارض شده و خلاقیت آن ها از بین می رود.

۴. قرار دان قوانین خشک و دست و پا گیر در منزل

بسیاری از والدین برای کودک خود قوانین و مقررات خشک و محدود کننده ای نظیر تعداد ساعت های درس خواندن در روز، راس ساعت معین خوابیدن، استفاده از لوازم خاص و ... قرار می دهند. پدید آوردن چنین شرایطی در منزل و اصرار و پافشاری بر رعایت آن ها از جانب کودکان، سبب می شود کودک تدریجا به کلیشه ای و تکراری رفتار کردن عادت کند. باید توجه داشت که افکار و رفتارهای کلیشه ای و تکراری نقطه ی متضاد خلاقیت است.

۵. عدم آشنایی والدین با مفهوم واقعی خلاقیت

عدم آگاهی و شناخت برخی والدین از فرآیند رشد خلاقیت در کودکان و مطالعه نکردن آن‌ها در این زمینه، سبب می‌شود آن‌ها هیچ‌گاه نتوانند برای پرورش و شکوفایی خلاقیت خود برنامه ریزی و اقدام صحیحی نمایند و به این ترتیب ناخواسته سبب می‌شوند استعداد های خلاق کودک آن‌ها به هدر رود.

۶. انتقاد مکرر از رفتارهای کودک

ارزیابی پی در پی رفتارهای کودک و زیر ذره بین قرار دادن و انتقاد از کارهای او در خانواده، آزادی، امنیت خاطر و اعتماد به نفس کودک را مختل می‌سازد و ترس از اشتباه را در وی تقویت می‌کند. این ترس چنانچه در کودک حالت مرضی پیدا کند، جرات ابراز هرگونه اندیشه‌ی جدید و یا انجام کارهایی که در عین خلاق بودن احتمال وجود اشتباه نیز در آن‌ها وجود دارد را در کودک از بین می‌برد و به این ترتیب خلاقیت کودک که لازمه اش داشتن آزادی و امنیت خاطر در محیط خانواده و ریسک‌پذیری و عدم ترس از اشتباه می‌باشد، با مانع روبه‌رو می‌گردد.

۷. بیهوده شمردن تخیلات کودک

تخیل کودک اساس خلاقیت اوست و چنانچه تخیلات و رویاهای کودک مورد بی‌توجهی، تمسخر و یا بیهوده‌انگاشتن از جانب والدین شمرده شود، در واقع سرچشمه‌ی خلاقیت او خشکانده شده است. محکوم کردن خیال‌پردازی کودک و وادار نمودن او به واقع‌بینی در خانواده نگرش و شیوه‌ای کاملاً اشتباه است و برای بذر حساس و زودرنج خلاقیت کودک، آفتی مهلک محسوب می‌شود.

۸. عدم شناسایی علائق درونی کودک

خصوصاً در سنین پایین، از علائق و کشش‌های خود نسبت به موضوعات و پدیده‌های اطلاع‌روشنی ندارند و یا این‌که نمی‌توانند آن‌را به زبان بیاورند. این موضوع از مواردی بسیار حساس بشمار می‌رود که باید از همان دوران کودکی مورد توجه والدین قرار گیرد. خانواده‌هایی که نسبت به این موضوع بی‌تفاوت هستند و سعی نمی‌کنند انگیزه‌ها و موضوعات مورد علاقه‌ی کودک خود را شناسایی و کشف کنند، ناخواسته فرصت‌های زیادی را برای رشد خلاقیت کودک از وی سلب می‌کنند.

۹. عدم وجود حس شوخ طبعی در محیط منزل

شوخ طبعی از شاخص های مهم خلاقیت به شمار می رود و وجود حس شوخ طبعی در فضای خانواده بسیار حائز اهمیت است، زیرا مستقیماً به رشد خلاقیت کودک کمک می کند. اما در خانواده هایی که فضای زندگی آن ها خشک، رسمی و جدی است، زمینه ای برای بروز حس شوخ طبعی کودک به وجود نمی آید و در نتیجه در چنین محیطی بسیاری از کوشش های خلاقانه ی کودک پنهان می ماند.

۱۰. تحمیل نقش بزرگ سال به کودک

بسیاری از والدین علاقمند هستند که کودک آن ها سریعاً رشد کند و کودکی خود را پشت سر بگذارد. آن ها گاهی برای تسریع این امر سعی می کنند با کودک خود همانند بزرگسالان رفتار کنند و به تبع آن از کودک خود توقع ایفای نقش هایی بزرگ تر از محدوده ی سنی آن ها را دارند. تحمیل نقش های کاذب بزرگ سالی به کودکان، روند رشد اجتماعی آنان را مختل می سازد و سبب پدید آمدن رفتارهای نابه هنجار و تصنعی در آن ها می گردد و همین امر باعث از بین رفتن بسیاری از استعداد های خلاق دوران کودکی می گردد. ۱

بازیهای هدفمند

شن بازی

وسایل مورد نیاز: جعبه شن یا رفتن به کنار ساحل روش انجام کار: کودک دست هایش را داخل شن فرو می کند. وقتی خوب دست هایش پوشیده شد، از او بخواهید سعی کند تا انگشتان دو دستش از زیر شن ها همدیگر را بگیرند. همچنین از او بخواهید تا دست هایش را در زیر شن ها تکان بدهد. در مرحله بعد می توانید روی پاهای او را هم شن بریزید و همین فعالیت را با پاهایش انجام دهید.

اتوبوس، کشتی یا قطار

۱ - منبع: کتاب "کلاس خلاقیت" - سلیمانی، افشین «کلاس خلاقیت» انتشارات انجمن اولیاء و مربیان. تاریخ انتشار

۱۳۸۱تابستان. چاپ اول. تیراژ: ۵۰۰۰ جلد

روش انجام کار: ممکن است برای عبور و مرور در شهر از یک وسیله نقلیه خاص استفاده کنید و از شیوه‌های و از شیوه‌های دیگر استفاده نکنید. برای نمونه ممکن است با وسیله نقلیه شخصی به عبور و مرور دیگر استفاده نکنید. برای نمونه ممکن است با وسیله نقلیه شخصی به عبور و مرور بپردازید. اگر چنین است، یک روز به همراه کودک‌تان از وسایلی که معمولاً از آنها استفاده نمی‌کنید (مثلاً اتوبوس‌های عمومی یا مینی‌بوس) استفاده کنید و گشتی در شهر بزنید. مطمئناً کودک‌تان از این سفر لذت بسیاری خواهد برد و سفر فوق برای هر دوی شما آموزش پرباری خواهد بود.

ورزش کردن به همراه شعر خواندن

روش انجام کار: یک شعر جالب انتخاب کنید. آن را با صدای بلند بخوانید. هر شعری برای خود حرکت، آهنگ، ریتم و احساس دارد. در هر حال با کودک خود هنگام خواندن اشعار، حرکات جالبی به تناسب شعر انجام دهید.

افکار روشن

روش انجام کار: با کودک‌تان دراز بکشید و چشم‌هایتان را ببندید و به آرامی صحبت کنید. بگویید که ما هر دو در سایه دراز کشیده‌ایم. سایه‌ای که خیلی دلپذیر است. نفس عمیق بکشید و احساس کنید در آرامش کامل هستید. تمام ناراحتی‌ها و غم و غصه‌هایتان را بیرون بریزید. نفس کشیدن را با خوشحالی ادامه دهید. نفس کشیدن و به ذهن آوردن افکار، احساسات خالص و بدون غم و غصه، افکار و احساسات ناخوشایند را از ذهن‌تان بیرون می‌کند و باعث می‌شود مملو از احساس شادکامی شوید. به این ترتیب، شما فرزندتان، احساس نزدیکی بیشتری با هم خواهید کرد.

بریدن و چسباندن گل‌ها

وسایل مورد نیاز: گل‌های تازه، کتاب سنگین، مقوا، چسب، پلاستیک نازک سفید رنگ یا کاغذ سلفون، قیچی، روزنامه.

روش انجام کار: کتاب را باز کنید و گل‌ها را لای روزنامه، بین صفحه‌های کتاب قرار دهید. همه گل‌ها را به همین صورت بین صفحه‌های کتاب جای دهید. کتاب را ببندید و چند روز صبر کنید. وقتی گل‌ها خشک شدند، آنها را با دقت بردارید. پلاستیک را دو سانت بزرگ‌تر از مقوا ببرید. حالا گل‌ها را روی مقوا بچسبانید و روی آن با پلاستیک

بپوشانید و دور آن را چسب بزنید. قسمت‌های تا خورده و گوشه را صاف کنید تا گل‌ها به حالت طبیعی خود روی تابلو بمانند.

ابزار ساده‌ای برای تولید صدا و ریتم

وسایل مورد نیاز: بطری‌های پلاستیکی گردن باریک، برنج، لوبیا، ارزن، ماکارونی، نوار چسب، روش انجام کار: بطری‌ها را پر از برنج، لوبیا، ماکارونی و ارزن کنید. در آنها را محکم با نوار چسب ببندید. با نوار چسب برایشان دستگیره بسازید. بهتر است برای هر کودک دو عدد از آنها تهیه کنید. حال اجازه دهید کودکان آنها را به دست بگیرند و تشویقشان کنید تا با تکان دادن و به هم زدن دست‌ها صدا تولید کنند. می‌توانید با پخش یک موزیک مفرح از کودکان بخواهید تا با تکان دادن بطری‌ها صدا تولید کنند و همراه آن حرکت کنند.^۱

راه رفتن روی روزنامه

یک تمرین ساده برای افزایش سرعت عمل و دقت بچه‌ها برای گروه سنی ۴ سال به بالا
وسایل مورد نیاز: ۲ نفر شرکت کننده در بازی - ورقه روزنامه (حداقل برای هر نفر ۲ عدد)
روش انجام این فعالیت: نقطه شروع و پایان را روی زمین مشخص کنید به هر یک از بچه‌ها ۲ ورقه روزنامه بدهید و از آنها بخواهید تا در نقطه شروع بایستند.
نحوه انجام این بازی به این صورت است که هر یک از بچه‌ها می‌بایست روزنامه‌ها را زیر پای خود قرار داده و با هر قدم خود آنها را جا به جا کنند. (به آنها گوشزد کنید که نباید پای آنها روی زمین قرار گیرد) هر یک از بچه‌ها که زودتر به نقطه پایان برسد برنده بازی اعلام خواهد شد.

پازل تصویری:

با استفاده از تصاویر بزرگ مجلات تکه‌های پازل تهیه کنید.
وسایل مورد نیاز: مجله - چسب قیچی - مقوای ضخیم
روش انجام این فعالیت: همراه با کودکان مجلات را ورق بزنید. به او فرصت دهید تا از میان تصاویر مجلات، تصویر مورد علاقه خود را انتخاب کند سپس در بریدن قطعات و چسباندن آنها روی مقوای ضخیم به او کمک کنید (بهتر است از چسب مقاوم استفاده نمائید).
زمانی که تصاویر کاملاً خشک شد، روی آن را بوسیله محافظ یا چسب نواری پهنی بپوشانید تا همیشه تمیز بماند.

۱ - <http://www.beytoote.com/baby/khalaghiat/mood-game.html>

می توانید این پازل زیبا را در مکان دلخواهی از اتاق کودکان نصب نمائید.

این بازی مناسب کودکان ۳ تا ۶ سال می باشد. ۱

بازی با سایه ها

هدف: افزایش قدرت انطباق و دقت و تمرکز

از کودک بخواهید که سایه هر شکل را پیدا کند و با خطی به هم وصل کند

این کار باعث بالا رفتن میزان دقت و تمرکز کودک خواهد شد.

نقاشی در تاریکی

یک بازی هیجان انگیز برای افراد خانواده

روش انجام این فعالیت: برای همه افراد خانواده یک کاغذ و مداد تهیه کنید سپس هدف این بازی را برای همه

شرح دهید. به این صورت که با خاموش شدن چراغ اتاق؛ هر یک از افراد خانواده می بایست یک تصویر به همراه

نام خود روی کاغذ رسم کنند.

توجه داشته باشید که قبل از شروع بازی از همه بپرسید که می خواهند چه تصویری را بکشند؟

پس از آن که نقاشی همه تمام شد چراغها را روشن کنید تا ببینید چه کسی توانسته است تصویر زیباتری بکشد. این

بازی خنده دار را می توانید در روزهای تعطیل به آسانی و در کنار افراد خانواده انجام دهید.

نقاشی کردن با فوت

یک سرگرمی جالب برای آموزش رنگها

وسایل مورد نیاز: نی، رنگ خوراکی، ظرف پلاستیکی، کاغذ، روزنامه، پیراهن کهنه و بدون استفاده

روش انجام این فعالیت: ابتدا تعدادی روزنامه روی یک میز پهن کنید و میز را بیرون از خانه (حیاط) قرار دهید.

سپس پیراهن کهنه را به تن کودکان بپوشانید تا لباسهای رنگی نشوند. در یک ظرف پلاستیکی مقداری رنگ

خوراکی ریخته و با آن مخلوط کنید (دقت کنید که رنگ درست شده خیلی رقیق نباشد).

نی را در ظرف محتوی رنگ فرو کرده و به کودکان یاد دهید انگشت خود را روی دهانه بالایی نی قرار دهد و نی را از ظرف خارج کند به این ترتیب رنگ در نی باقی خواهد ماند. با فوت کردن درون نی رنگها به شکل تارهای عنکبوت روی صفحه کاغذ یا مقوا پخش می شوند و تصویری جالب می سازند.

بازی آشنایی با پول

تعدادی از سکه های ۵، ۱۰، ۲۰، ۵۰، ۱۰۰ ریالی و تعدادی اسکناس های ۱۰۰، ۱۰۰۰، ۵۰۰۰، ۲۰۰۰ ریالی را تهیه فرمایید اگر بتوانید از اسکناس های ساختگی استفاده کنید بهتر است. پول ها را به صورت جدا از هم بچینید و تعدادی اشیاء و خوراکی های هدیه فرمایید. به نوآموز بگویید این سکه ۵ ریالی است - سکه ۵ ریالی را به او نشان دهید. با این سکه ۵ ریالی می توان یک عدد شکلات خرید، حال من ۵ ریال به شما می دهم و شما نیز به جای این ۵ ریال یک شکلات ۵ ریالی را به من بدهید. به تکرار کلمه ۵ ریالی توجه فرمایید.

برای تعمیم مفهوم ارزش مبادله ای پول این عمل را با سایر اشیاء و خوراکی ها تکرار فرمایید. در ادامه فعالیت بهتر است از قوطی دور ریختنی که از نظر بهداشتی سالم باشند و میوه ها و خوراکی های در دسترس، مغازه کوچکی ترتیب داده و نوآموز را با خرید و فروش و رابطه داد و ستد آشنا کنید. (مهارت فکری - حل مسئله).

بازی نام با رنگ ها

دو رنگ اصلی زرد و آبی را انتخاب کنید. تعدادی از قطعات آبی و زرد - که از لحاظ رنگ یکسان، اما از لحاظ شکل متفاوت باشند. زیرا هدف در این مرحله، نام بردن از لحاظ رنگ است نه شکل - را روی میز قرار دهید. یکی از قطعات زرد را برداشته و به کودک نشان دهید، از او بخواهید تا قطعه را کاملاً لمس و مشاهده کند. آنگاه بگویید: این رنگ زرد است لطفاً یک رنگ زرد از روی میز به من بدهید. بر روی کلمه زرد تکیه کنید. پس از آن که کودک رنگ زرد را به شما داد از او بپرسید این قطعه که به من دادی چه رنگی است؟

دقت نمایید که همزمان با پیشرفت کودک در نام بردن رنگ ها، به رنگ های آموخته شده در قبل نیز اشاره کرده و از کودک بخواهید گاهگاهی آنها را مورد شناسایی قرار داده و نام آن ها را بیان کند. (یادگیری اطلاعات - برجسب یا نام)

بازی اسم من چیست؟

به نوآموز بگویید: من پرنده کوچک هستم، خوراک من دانه است، من جیک جیک می کنم، اسم من چیست؟ نوآموز باید نام پرنده را که گنجشک است بیان کند.

شما می توانید براساس تجربه و آشنایی کودک با میوه ها، اشیاء، مکان ها و... این بازی را تعمیم دهید. (یادگیری اطلاعات واقعیت ها).

بازی عمو زنجیر باف

بچه ها را تشویق کنید دست در دست هم بگذارند و دایره ای را تشکیل دهند. به استثنای اولین و آخرین نفر که دست هایشان از همدیگر باز است. آن گاه یکی از افراد به عنوان رهبر بازی شعر را خوانده و دیگران نیز به او جواب می دهند. در این هنگام بازیکنان صدای حیوان مورد نظر را تقلید می نمایند و همزمان با تقلید صدای حیوان؛ بدون آن که دست ها را از هم باز کنند به دنبال رهبر گروه حرکت می نمایند. (یادگیری اطلاعات - اطلاعات سازمان یافته).

تابلو سازی

مقوای ضخیمی را آماده کنید. دانه های متفاوتی از حبوبات رنگارنگ و ماکارونی را تهیه فرمایید. تابلویی را ترسیم کنید. گل، حیوان، و... . حبوبات رنگارنگ را در اختیار کودک قرار دهید و داخل محدوده تصویر کشیده شده چسبانده و آن ها را جا سازی نماید. در صورت تمایل او را تشویق کنید تا با آبرنگ، گواش، و... حاشیه تابلو را نقاشی نماید. (مهارت های حرکتی - استفاده از عضلات کوچک و ظریف)

داستان را تمام کن

داستان جدید را برای نوآموز انتخاب کنید. داستان را برای او بیان نمایید. در نزدیکی های پایان داستان و یا در جاهای مهیج، داستان را متوقف نمایید و از نوآموز بخواهید تا ادامه داستان را براساس آنچه که شنیده است به پایان برساند. (راهنمای شناختی).

داستان گویی

تعدادی از تصاویر مربوط به یک داستان را در اختیار نوآموز قرار دهید. به او بگویید تا با تنظیم کردن این تصاویر داستانی را بسازند. به او کمک کنید تا تصویر ها را به صورت مرتب و مربوط به هم تنظیم نماید و داستانی را بازگو نماید. در صورتی که تصاویر از میان داستان هایی که نوآموز از پیش با آن ها آشناست انتخاب شود، سهولت کار بیشتر خواهد بود. در این فعالیت می توان، مجلات و روزنامه های باطله را در اختیار نوآموز بگذارید و او را به استفاده از عکس ها - به داستان گوی تشویق نمایید. (راهنمایی شناختی) ۱

چند بازی ۵ دقیقه ای

نوشتن با پا

این بازی را ابتدا خودتان انجام دهید تا کودکان یاد بگیرند. یک قسمتی از جلوی کلاس که در دید همگان است را انتخاب کنید. حال پرسید: " این چه حرفی از الفبا است؟ " سپس به حالت آن حرف الفبا راه بروید کودکان حدس بزنند: حرف " ر " است؟ یا حرف " و " است؟ حال از داوطلبان بخواهید به جلوی کلاس آمده و همان حرکت را برای بقیه بچه ها انجام دهند.

گمشده را پیدا کن

این بازی برای تمرین صفات مطلق، صفات تفضیلی و عالی، مناسب است. کودکان را به گروه های کوچک تقسیم کنید. حال هر گروه در مورد یک شی موجود در کلاس، جملاتی بیان می کند. به عنوان مثال: " اون شی کوچکتر از یک میز است - اون آبی است. اون بزرگترین شی در طبقه کتابخانه است. وقتی گروه ها آماده شدند، به ترتیب جملات خود را بیان می کنند. بقیه کلاس با سوالاتی که می پرسند سعی در پیدا کردن آن شی مورد نظر می کنند " آیا اون، جعبه است؟ آیا اون کتاب داستان است؟ "

نقاشی در هوا

این بازی را ابتدا خود انجام دهید با انگشت اشاره خود یک حیوان در هوا بکشید. کودکان با دقت نگاه می کنند و حدس می زنند: " اون نهنگه؟ " اولین کسی که درست حدس بزند، به جلوی کلاس آمده و بازی را ادامه می دهد.

لب خوانی کردن

تعدادی کلمه / جمله بنابر سطح درسی کودکان انتخاب کنید و آنها را با آنها تمرین کنید. حال یکی از آن کلمات / جملات را بدون صدا و با حرکت لب ها ادا کنید. از کودکان بخواهید که حدس بزنند آن چیست. حال از بقیه بخواهید به نوبت همین کار را انجام دهند.

سبد میوه

این یک بازی فوق العاده برای تمرین گروه های مختلف لغات از قبیل رنگ ها، حیوانات، میوه ها، اعداد، پوشاک و ... است. از کودکان بخواهید دایره وار بنشینند. از ۲ تا ۳ کلمه استفاده کنید و به هر یک از کودکان یکی را بگویید. مثلاً سیب، موز، هلو حال معلم در وسط دایره می ایستد و یک کلمه را بلند می گوید. هر یک از کودکان که آن کلمه را داشتند، از جا بلند شده و سریع جاهایشان را با هم عوض می کنند. معلم هم در این میان با زرنگی، جای یکی از آنها می نشیند. اون کودکی که بیرون ماند، به داخل دایره آمده و همان بازی را ادامه می دهد.

کی از همه بزرگتره؟

با این بازی صفات عالی را تمرین کنید. از سه کودک بخواهید به جلوی کلاس بیایند. به آنها بگویید که می خواهید ببینید کدامیک از همه بلندتر هستند. آنها با ایستادن بر روی پنجه پا سعی می کنند بلندترین باشند. حال از بقیه بخواهید بلندتر و بلندترین را بگویند. بازی را با لغات و صفات دیگر ادامه دهید " کوتاه، چاق، لاغر، بزرگ، تند، ... همچنین از این بازی ها مابین درس و برای رفع خستگی با کسالت کودکان نیز می توانید استفاده کنید تعدادی کلمه / جمله بنا بر سطح درسی کودکان انتخاب کنید و آنها را با آنها تمرین کنید. ۱.

خلاقیت با نقاشی

روش بازی با اشکال و خطوط:

مقداری رنگ را به قلم مو را به رنگ آغشته کرده و به صورت بی هدف بر روی کاغذ بکشید این کار را با چند رنگ تکرار کنید سپس از کودک بخواهیم آن را تکمیل کند این روش با هدف افزایش سیالی، انعطاف پذیری و ابتکار در کودکان طراحی شده است.

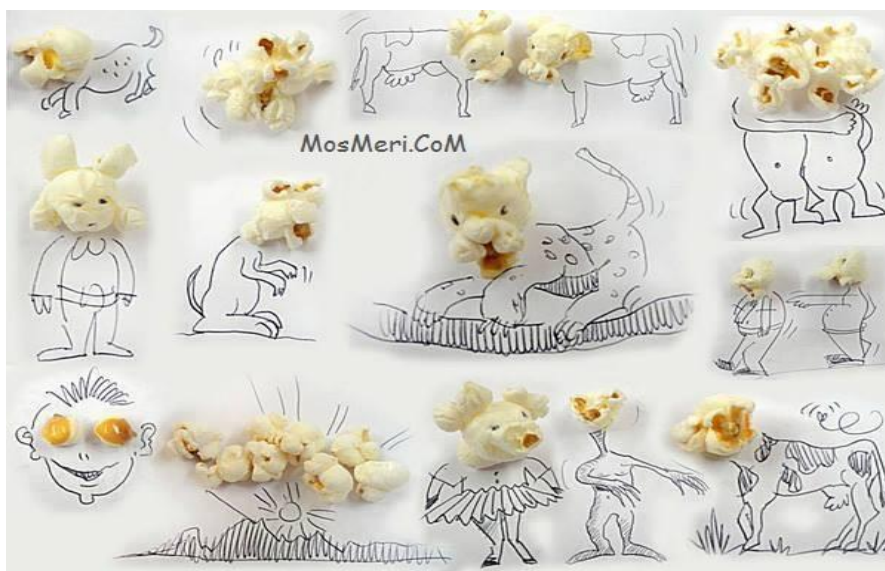
سیالی راه حل های متعدد در حل مسئله است که از طریق رابطه معنی دار بین فکر و اندیشه و بیان به دست می آید و بنابراین هر چه پاسخ ها افزایش یابد، سیالی بیشتر است. انعطاف پذیری فکر توانایی تفکر به راه های مختلف برای حل مسئله جدید است. تفکر انعطاف پذیری الگوی جدیدی برای اندیشیدن طراحی می کند و فکر دائم تغییر مسیر می دهد.



ابتکار، توانایی تفکر به شیوه غیر متداول و خلاف عادت رایج مبتنی بر ارائه جواب های غیر معمول و زیرکانه به مسائل است.

در تداوم استفاده از این روش می توانید از شکل های گوناگون استفاده کنید. همچنین تصاویر را روی کاغذ بریده و از کودک بخواهید با تکمیل آن یک شکل غیر معمول تهیه کند. می توانید از کودک بخواهید پس از تکمیل اشکال و خطوط نامشان را زیر آنها بنویسند. هر چه اسم عجیب تر باشد بهتر است. مجموعه هایی مانند اشکال نامنظم، خط به خط نقاشی و ... فرصتی فراهم می آورد تا کودکان قدرت انعطاف، سیالی، همچنین ابتکار خویش را افزایش دهند، زیرا آنها به راه های مختلفی فکر کنند که می توان با اشکال کار کرد. فکر تازه منجر به جان بخشیدن به خطوط و افزایش قدرت ابتکار می شود. ۱.

نمونه های جالبی از خلاقیت در نقاشی به کمک استفاده از وسایل و اشیاء مختلف را ملاحظه می کنید. سعی کنید چند نمونه از مدل های زیر را همراه کودک خود تمرین کنید زیرا نمونه های زیر می تواند تفکر خلاق را در کودک شما بیدار کند. همچنین سعی کنید خلاقیت را در فعالیت های گوناگون کودک خود وارد کنید. داشتن فکری خلاق در بسیاری از زمینه ها و نیز در مراحل مختلف زندگی کودک، راه گشای مسائل و مشکلات کودک خواهد بود. ۲.



۱ - راهنمای پرورش خلاقیت در کودکان، تالیف: دکتر افضل السادات حسینی

۲ - <http://mosmeri.com>



رنگهای در هم:

این روش باعث تقویت قدرت تخیل و خلاقیت کودک می شود .

روش کار : مقداری رنگ مایع را در رنگهای متفاوت به صورت تصادفی روی کاغذ سفید ریخته تا با هم تداخل داشته باشد. سپس بعد از خشک شدن رنگها، از کودک بخواهیم اشکالی را که می بیند با مداد مشخص کند.



چاپ با پلاستیک

این روش به قدرت تخیل و خلاقیت کودک کمک می کند .

یک پلاستیک مچاله شده را به جوهر آغشته کرده و بر روی کاغذ سفید چاپ می کنیم. این کار را در چندین قسمت کاغذ تکرار کرده، سپس بعد از خشک شدن از کودک بخواهید که اشکالی را که می بیند با مداد رنگ مشخص کرده و رنگ آمیزی کند.

از این روش به منظور بیرون آوردن اشکال از فرم ابرها و لکه های روی زمین و اشیا نیز می توان جهت تقویت قدرت خلاقیت و تخیل کودک استفاده نمود.

فصل، هفتم

ریتم و حرکت

هدف کلی از این فصل:

آشنایی با تعریف ریتم حرکات و بازیهای ریتمیک و تاثیر آنها

فصل هفتم: ریتم و حرکت

تعریف ریتم

ریتم به معنی وزن و هماهنگی است. هر پدیده‌ی منظمی را که در پیرامون خود به آن بنگریم برخوردار از نوعی ریتم می‌باشد به گونه‌ای که همه‌ی اجزاء و عناصر آن در ارتباط منظم با یکدیگر می‌باشند پدیده‌هایی چون ساختار بیولوژیکی انسان، ضربان قلب، امواج عصبی، مراحل رشد حرارت بدن و پدیده‌های طبیعی مانند حرکت سیارات و کهکشان‌ها، تغییرات ایام و فصول، رشد گیاهان و نظائر آن همه حرکت و مسیر موزونی را در راستای هدفی که بر آن مترتب شده است دنبال می‌کنند. اگر به ضربان قلبتان توجه نمائید در خواهید یافت که در فاصله زمانی هر ضربان با دیگری فاصله‌ای هماهنگ، ثابت و موزون می‌باشد به این عمل نوعی حرکت موزون می‌گویند.

حرکات و بازی‌های ریتمیک

بازی فرایندی لذت بخش، محرک و غیر مستقیم است که کودکان در جریان سیال آن به اکتشاف مفهوم "خود" می‌رسند. بازی‌هایی که محور آن حرکت است راحت‌ترین و سریع‌ترین مسیر را برای کشف درونی و تحرک قابلیت‌های مغزی کودکان فراهم می‌سازد. حرکت از یک سو اصلی‌ترین بازی و از سوی دیگر بنیادی‌ترین ابزار عصب‌شناختی رشد دوران کودکی است در درون حرکت ویژگی‌هایی چون ریتم، هماهنگی، آهنگ و موسیقی وجود دارد. بخصوص بازی‌های قاعده‌دار که وجه ساده‌نمایش، موسیقی و شعر و ترانه است. این نوع بازی‌ها ظرفیت‌های حسی و حرکتی کودکان را به گونه‌ای هدفدار به کار می‌گیرد. به طور کل ریتم حرکت است و حرکت ذاتاً فیزیکی است. حرکات ریتم‌دار بدلیل برخورداری از دو ویژگی "حرکت" و "ریتم" از اهمیت ویژه‌ای برخوردارند. اگر حرکت را به عنوان عامل تاثیرگذار بر رشد همه‌جانبه کودک در نظر آوریم. از دو منظر می‌توان به آن نگریست. یکی به معنای عام آن که از حرکت‌های به ظاهر بی‌هدف دوره‌ی نوزادی و جنب و جوش و فعالیت‌های کودکانه گرفته تا بازی‌ها و حرکت‌های هدفمند سنین بعدی را شامل می‌شود و دیگری حرکت به معنای خاص و دقیق‌تر آن که در برگیرنده‌ی ویژگی‌هایی است که از کاربرد آن به نتایج خاص و مورد نظر می‌توان دست یافت مانند حرکات موزون.

ناگفته پیداست گیرایی کلام و حرکات موزون برای کودکان تا حدی است که کودک بارها و بارها به تکرار می‌پردازد و از تکرار خسته نمی‌شود و این تکرار البته می‌تواند مسیری باشد برای ایجاد فضای تمرین در جهت تسلط مهارت‌های ادراکی - حرکتی.

به عنوان مثال با پخش موسیقی کودکانی را که در دو گروه درون و بیرون یک دایره ایستاده اند در جهت های متفاوت به حرکت وا داشته و با قطع موسیقی فرمان ایست و گرفتن دست نفر مقابل انجام می شود فرامین آموزگار در طی بازی جنبه ی ادراکی - حرکتی داشته و هماهنگی و دقت کودک را می طلبد.

اهمیت حرکات ریتمیک:

در مورد اهمیت حرکات ریتمیک نیز نظرات فراوانی بیان شده است شایب لاور که از پیشگامان روش آموزش ریتمیک می باشد معتقد است که حرکت دروازه ای است که از طریق آن می توان به درون آن ها نگریست . حرکت های ریتمیک ترجمان احساس های درونی کودکان . احساساتی که نمی توان آن را بیان کرد و تنها بوسیله ی انجام این حرکت ها قابل وصفند . کیبارت مشکلات یادگیری را معلول عدم رشد بهنجار حرکتی می داند و در مورد حرکت های موزون اعتقاد دارد که این حرکت ها موجب تعاملات و ارتباطاتی در ذهن می شود که کودکان را به ادراک صحیح از خود و محیط شان می رساند . در حرکت های موزون به دلیل حاکم بودن وزن - نظم و هماهنگی بر اجزاء و عناصر آن و نیز برخورداری این حرکت ها از تجارب حسی - حرکتی غنی ، محرک های موسیقایی - شنیداری ، دیداری و ظهور توالی محرک ها و پاسخ ها ، شرایط و موقعیتی برای کودکان ایجاد می شود که علاوه بر پرسش ذهنی ، شناختی ، ادراکی و حرکتی زمینه هایی برای رشد و فراگیری موفق مهارت های تحصیلی در آینده مانند خواندن ، نوشتن ، حساب کردن ایجاد می شود .

تاثیرات مثبت حرکت های موزون بر کودکان

۱. حرکت های موزون شرایطی را برای کودکان ایجاد می کنند تا آن ها استعدادشان را برای ورود به مراحل بعدی تحصیلی ارتقاء بخشند .
۲. به دلیل برخورداری حرکت های موزون از نوعی نظم و توالی در ارائه محرک ها و پاسخ ها و التزام کودک به پاسخ های به موقع ، سریع و مربوط به محرک ها ، بسیاری از نواقص کودکان مبتلا به خام حرکتی بهبود پیدا می کند .
۳. در حرکت های موزون کودکان طریق تفکر موفق را با تلاش برای دادن پاسخ مناسب مطلوب و به موقع به یک محرک می آموزند .
۴. در حرکت های موزون چون کودک می آموزد در برابر تقاضاهایی که می شنود ، می بیند ، لمس می کند و پیام هایی که به او ارائه می شود چگونه پاسخ و حرکتی بدهد ، به نحوی به رشد مهارت های ادراکی - حرکتی خود پرداخته است .
۵. حرکت های موزون به دلیل همراه بودن با ویژگی های ریتم و موسیقی پاسخ مطلوبی به نیاز و علاقه کودکان بوده و به آن ها نشاط و شادابی می بخشد .

۶. حرکت های موزون بوجود آورنده شرایطی برای کودکان هستند که بسیاری از صاحب نظران چون مونته سوری ، پستالوژی ، پیازه و ... بر آن تاکید دارند به نام روش آموزش غیر مستقیم .
۷. به دلیل حاکم بودن نظم و هماهنگی بر روح حرکت های موزون و ارائه پاسخ های مناسب ، مطلوب به جا و به موقع به محرک ها ، سطح تحمل و حوصله کودکان افزایش پیدا خواهد کرد .
۸. بطور کلی ۵ تعامل در حرکت های موزون برای کودک فراهم می شود : ۱- تعامل کودک با کودک ۲- تعامل کودک با درمانگر ۳- تعامل کودک با خود ۴- تعامل کودک با ابزار ۵- تعامل کودک با بازی ها .
۹. حرکت های موزون موجب بکارگیری اراده و تلاش در کودکان می شود .
۱۰. به کودک کمک می کند تا به درک و آگاهی کاملی از اندام های بدن ، کاربرد و ارتباط آن ها با یکدیگر ، فرم بدن در فضا و نظیر آن ها برسد .
۱۱. تکرار باعث می شود کودک اجزاء بعدی یک حرکت را به یاری حافظه خود پیش بینی کند .
۱۲. موجب ایجاد و تقویت هماهنگی های حرکتی در کودک می شود .
۱۳. قدرت خلاقیت و عملکردهای فی البداهه در کودکان توسعه می یابد .
۱۴. عواملی چون دقت ، تمرکز ، توجه ، تعادل ، اعتماد بنفس ، مشارکت ، در گروه سرعت پاسخ دهی به محرک ها ، پرورش حواس از جمله زمینه هایی می باشند که در حرکت های موزون رشد و توسعه می یابند .
۱۵. به دلیل هماهنگی میان عناصر و اجزاء آن و حاکم بودن نظم و هارمونی بر فضای بازی ها ، در آمیختگی حرکت ها با محرک های حسی گوناگون و ضرورت ارائه به موقع پاسخ ها از سوی کودکان برای کودکان دارای بیش فعالی و اختلال نقص توجه و اختلال " جاماندگی " مناسبند .
۱۶. بسیاری از مفاهیم و مضامین آموزشی و شناختی را بصورت تلویحی ضمن انجام حرکت ها می آموزند .
۱۷. به دلیل جنبه موسیقایی و وجود تجارب چند حسی در حرکت های موزون این نوع حرکت ها روش مناسبی در کار با کودکان اوتیسمی می باشند .
۱۸. برای کودکان مبتلا به ناتوانی های یادگیری در زمینه ی توجه ، تمرکز ، دقت ، ادراک شنیداری ، دیداری و تمیز برخی محرک ها باید یک روانشناس با تجربه و ورزیده طی یک برنامه تمرینات مطلوب ، مناسب و جذاب تهیه کند که در آن تمرینات از کلمات ، هجاها ، آواها ، اشعار و کلام موزون توأم با حرکت استفاده شود .
۱۹. حرکت موزون روش بسیار مفیدی در رشد و ارتقاء فعالیت های عمومی کودکان می باشد مانند کارهای روزانه .

به هر حال آن گاه که کودکان بتوانند میان موسیقی و احساسات درونی خویش ارتباط برقرار کنند می توانند برای بیان احساسات از حرکات بدن مدد گیرند . برای این منظور آن ها باید خواسته های خود را از طریق مختلف بشناسند و نحوه ی کنترل حرکات خود را بیاموزند . حرکات بدن نیز مانند هر نوع بیان ابتکاری دیگر به عکس العملی ادراکی و قدرت تجسس کودکان بستگی دارد و پرورش این حالت ها در فرصت هایی که صرف رشد

توانایی های بدنی کودکان می شود امکان پذیر است . کودک به مدد معلم با ابعاد مختلف حرکت آشنا می شود . راسل در تحلیل خود برای این ابعاد ۴ عنوان اصلی قائل شده است ؛ بدن - وسیله ی بیان ، تلاش - نحوه ی حرکت بدن ، مکان و ترکیب - جایی که بدن حرکت می کند و ارتباط - رابطه ی قسمت های مختلف بدن با هم ، رابطه ی افراد یک گروه که مشغول تجرای حرکات موزون هستند و نیز رابطه ی آن ها با یکدیگر .

در یک جمع بندی کلی می توان گفت در برخورد با هر کودکی که در کلاس درس مشکلی دارد و با ناتوانی های یادگیری دست و پنجه نرم می کند باید توجه ویژه خود را بر کسب دیدگاه روشن نسبت به شناخت مشکل معطوف داشت پس از شناخت آن ایجاد شرایط و طراحی برنامه و اجرای فعالیت های اساسی ما در راه حل مشکل است ناتوانی های ادراکی - حرکتی را نیز در همین زمره می توان جای داد بنابراین با مطالعه دقیق این ناتوانی ها و برنامه ریزی صحیح و تدارک فعالیت های موزون چه با ابزار و چه بدون ابزار می توان شرایطی فراهم آورد تا معضل مرتفع گردد .

فصل ۸:

بازیهای انفرادی و گروهی

هدف کلی از این فصل:

آشنایی با مفاهیم بازیهای فردی و گروهی، انواع آن و ارائه نمونه هایی از این بازیها

مقدمه:

امروزه بسیاری از روانشناسان در هنگام تعریف بازی ابتدا این موضوع را مطرح می‌کنند که چه چیزی بازی نیست. به یک مفهوم شاید با صراحت بتوان گفت که بازی کار نیست. هم‌چنین یک‌نواخت نیست و زمان مشخص شروع و خاتمه ندارد. پرسش دیگری که در این مورد مطرح می‌شود این است که آیا برای انجام بازی کودک الزاماً به وسایل بازی نیاز دارد؟ در پاسخ به این پرسش باید گفت کودک ممکن است با انگشتان خود به یک بازی سرگرم‌کننده بپردازد، اما معمولاً وسایل بازی برای کودکان کم‌سن‌تر بسیار مهم هستند، درحالی‌که کودکان بزرگ‌تر ممکن است در هنگام بازی فقط به تصورشان اکتفا کنند.

پیازه معتقد بود که بازی قسمت اصلی زندگی کودک پیش‌دبستانی را تشکیل می‌دهد و جنبه‌ی مهمی از رشد شناختی، اجتماعی و عاطفی کودک است و باید گفت که اساس شخصیت هر فرد بزرگسال در بازیهای دوران کودکی او ریشه دارد. هم‌چنین پیازه نوشته: "در خلال بازی، گنجینه‌ی لغات کودک افزایش پیدا می‌کند و تمرکزش بیشتر می‌شود" و این مطلب درباره‌ی تمام بازیهایی که پیازه شرح داده، صادق است. این تمرکز هنگامی که کودک به مدرسه می‌رود، به درس خواندنش کمک می‌کند. در هنگام بازی، کودکان یاد می‌گیرند که چگونه در وسایل بازی با دیگران شریک شوند و به طور گروهی به بازی بپردازند و از وسایل بازی یکدیگر هم مراقبت کنند. اجتماعی شدن هم از نتیجه‌های مهم بازیهای کودکان است. از نکات دیگر در بازی کودکان این است که یاد می‌گیرند چگونه برای کسب رضایت منتظر بمانند و بردبار باشند، یعنی یاد می‌گیرند که چگونه در بازیها منتظر رسیدن نوبتشان بمانند و صبر کنند. ۱

بازیهای فردی:

در بازیهای فردی کودک به تنهایی اقدام به بازی کرده و دیگران در بازی او دخالتی ندارند. کودکان کم سن و سال که قادر به ایجاد رابطه با دیگران نیستند و هم‌چنین کودکانی که بر اثر برخی از عوامل دسترسی به کودک دیگری ندارند به بازی فردی می‌پردازند. به طور استثنایی، کودکانی که از نظر هوش پیشرفته یا عقب‌مانده هستند نیز ممکن

است به شیوه غیرطبیعی به سوی بازی‌های فردی گرایش داشته باشند. به طور کلی گرایش به بازی‌های فردی با افزایش سن در کودکان کم می‌شود و بازی‌های گروهی مورد توجه قرار می‌گیرند. خانواده به عنوان اولین محیط اجتماعی کودک شناخته می‌شود و اعتبار و اهمیتی که خانواده با توجه به امکانات خود برای کودک و فعالیت‌های او قائل می‌شود موجب برخوردهای عینی و سالم او با محیط و مسائل گوناگون می‌گردد.

بازی به عنوان فعالیت اصلی و اساسی کودک در دوران قبل از دبستان تابع امکانات مختلف خانواده می‌باشد. به عنوان مثال کودکی که در خانواده و محله پرجمعیت متولد می‌شود طبیعتاً به علت وجود همبازی‌های زیاد تمایل به بازی‌های گروهی و بازی‌هایی که احتیاج به وسایل چندانی ندارد پیدا می‌کند. اما بازی‌های فردی برای کودکانی که هنوز قادر به بازی جمعی نیستند طبیعی می‌باشد. مثلاً این کودکان ممکن است دقایق بسیاری را با شیء مخصوصی که برای آنها تازگی دارد به بازی بپردازند. بازی‌های فردی به دلیل خاصیت ویژه‌ای که دارند احتیاج زیاد به خیال‌پردازی و قوه تخیل دارند. گاه کودکان در حین بازی، تقلید چندین نفر را درمی‌آورند که این امر خود موجب تقویت و گسترش قوه تخیل و ذهن کودک می‌شود. باید دانست که این‌گونه کودکان به تدریج که رشد می‌کنند این‌گونه ویژگی‌ها را به خصوصیات جمعی وجود دارد، تبدیل می‌کنند و اگر این کار صورت نگیرد، کودک دچار نوعی عدم تعادل روانی می‌شود.^۱

بازی با بادکنک توپی

(هدف: تقویت مهارت‌های حرکتی ظریف، دقت، سرعت عمل، تخلیه هیجانی)

قابل اجرا از ۳ سالگی، کودکان از بازی با بادکنک توپی لذت می‌برند برای مدت کوتاهی با او بازی "بگیر و پرت کن" را بازی کنید.

بازی تشخیص جهات

(هدف: جهت‌یابی، دقت، تمرکز)

قابل اجرا از ۵ سالگی، این بازی می‌تواند به شکل انفرادی یا با تشکیل چند گروه ۲ نفره انجام شود. در گروه‌های ۲ نفری چشمان یکی بسته می‌شود و نفر دیگر به عنوان راهنما فقط با دادن علامت چپ، راست، جلو، عقب، زیر، رو،

۱ - منبع: کتاب بازی‌های آموزشی، مولفان: مصطفی مقدم - منوچهر ترکمان

بالا، پایین فرد دیگر را راهنمایی می‌کند تا شیء مورد نظر را پیدا کند. در شکل انفرادی همه افراد گروه به عنوان راهنمای فرد هستند. در این بازی، زمان مطرح است.

بازی تقلید صدای حیوانات

(هدف: افزایش دامنه توجه، مهارت‌های کلامی، رفع خجالت، نشاط)

قابل اجرا از ۳ سالگی، به هریک از کودکان یک شماره می‌دهیم و به آن‌ها می‌گوییم که هر فرد با شنیدن شماره‌اش باید صدای یک حیوان را تقلید کند مثلاً شماره یک صدای جوجه، شماره ۲ صدای گربه و... سپس یک شماره انتخاب می‌شود و فرد باید با شنیدن شماره، صدای حیوان موردنظر را تقلید کند. کسی که شماره‌اش را فراموش کند یا نتواند به موقع صدای حیوان را تقلید کند بازنده است.

بازی نشست و برخاست

(هدف: افزایش دقت، سرعت عمل، تحرکات جسمی و مغزی)

قابل اجرا از ۳ سالگی، به کودکان توضیح داده می‌شود که وقتی می‌گوییم بنشینید، باید بایستید و وقتی می‌گوییم بایستید، باید بنشینید یعنی برعکس حرف گوینده عمل کنید. برنده کسی است که بدون اشتباه به دستورات عمل کند.

بازی کلمه‌سازی

(هدف: آموزش حروف، کلمه‌سازی با حروف، دقت)

قابل اجرا از ۷ سالگی، از کودکان خواسته می‌شود که یک شیء را در اتاق پیدا کنند که حرف اول آن مثلاً «ب» باشد این بازی را با حروف مختلف اجرا می‌کنیم و برنده بازی کسی است که موفق به پیدا کردن اشیای بیشتری شده باشد.

بازی نقش معکوس

(هدف: درک احساسات دیگران، آموزش مسائل اجتماعی و عاطفی، بیان خود)

قابل اجرا از ۶ سالگی، ابتدا ۲ صندلی را مقابل یکدیگر قرار می‌دهیم و سپس از کودک می‌خواهیم که نقش معلم یا پدر و مادر را به صورت نمایشی بازی کند. کودک باید روی یک صندلی نقش خودش را بازی کند و بر روی صندلی دیگر نقش فرد مقابل خود را که می‌تواند معلم، خواهر، پدر یا مادر باشد. این بازی می‌تواند با انتخاب

موضوع نیز اجرا شود به این صورت که به کودک می‌گوییم روی یک صندلی نقش معلم را بازی کند و روی صندلی دیگر نقش دانش‌آموزی را بازی کند که تکالیف خود را نوشته است.

بازی نقش

(هدف: آموزش مسائل اجتماعی، برخورد با موقعیت‌های مختلف، افزایش توان کلامی، حافظه و رفع خجالت) قابل اجرا از ۶ سالگی، از کودکان خواسته می‌شود نقش‌های مختلف را بازی کنند، این کار می‌تواند به صورت انفرادی یا به صورت گروهی و حالت تئاتر اجرا شود. کودکان می‌توانند از قبل با یکدیگر هماهنگی کنند و می‌توانند به شیوه رقابتی و به وسیله ۲ گروه نیز این نمایش‌ها را اجرا کنند. نقش‌ها و موضوعات می‌تواند در مورد مسائل خانوادگی (نقش پدر، مادر، خواهر، برادر و...) مسائل مدرسه و مهد کودک، معلم و مربی، مدیر، ناظم، دانش‌آموزان، سرایدار) و مسائل اجتماعی (احوال‌پرسی، خداحافظی، احترام به دیگران، پرهیز از خشونت با نمایش دعوای ساختگی) و مواردی از این قبیل باشد. مثل کودکی که نمرات خود را از مدرسه گرفته و به پدرش نشان می‌دهد. حرکات ضمن بازی و محاورات کلامی باید به کودک آموزش داده شود. کودکان باید همین موضوع را بازی کنند چون ایفای نقش، چند بار تکرار می‌شود، کودکان نیز مسائل را حفظ می‌کنند، حرکات را می‌آموزند و اجرا می‌کنند و می‌دانند که در مقابل موقعیت‌های گوناگون چه واکنش کلامی یا حرکتی را از خود بروز دهند. در این بازی راهنما به عنوان کارگردان نقش مهمی را ایفا می‌کند و باید مدیریت نقش‌ها را برعهده گیرد.

سایر بازی‌ها

در ادامه به نمونه‌هایی از بازی‌های آپارتمانی که والدین قادر به اجرای آن در محیط‌های کوچک می‌باشند، اشاره می‌کنیم که والدین می‌توانند برای کودکان در سنین مختلف متناسب با زبان و فهم کودک آن‌ها را اجرا کنند.

۱ - بازی کشف اشکال (هدف: ادراک فضایی): ابتدا به کودکان می‌گوییم به پوستره‌های اطراف خود با دقت نگاه کنند، آن‌گاه از آن‌ها خواسته می‌شود شکل مورد نظر را در اطرافشان پیدا کنند هر کسی سریع‌تر انگشت خود را روی شکل قرار یا آن را نشان داد برنده است این کار می‌تواند با استفاده از اشیای موجود در اتاق نیز انجام گیرد.

۲ - بازی مفاهیم (هدف: آموزش مفاهیم و اطلاعات عمومی): با استفاده از پوستره‌های آموزشی، مفاهیمی مانند کوچک و بزرگ، کوتاه و بلند، تر و خشک، چاق و لاغر، باریک و پهن، سنگین و سبک، پشت و رو، تاریک و روشن و ... به صورت سوالی و به شکل مسابقه به کودکان آموزش داده می‌شود.

۳ - بازی نقطه‌گذاری (هدف: دقت و جهت‌یابی): روی تخته وایت برد، یک دایره رسم و از کودک خواسته می‌شود با دقت، موقعیت خود را تا رسیدن به تابلو در نظر بگیرد و سپس با چشمان بسته در داخل دایره یک نقطه بگذارد،

برنده مسابقه کسی است که بتواند با تشخیص موقعیت دقیق خود و تابلو و دایره، علامت را نزدیکتر به مرکز دایره بگذارد بازی می‌تواند روی کاغذ نیز انجام شود.

۴- بازی ترسیم خطوط (هدف: افزایش دقت و تمرکز): ابتدا روی تابلو خط صاف، ماریچ و زیگزاگ رسم می‌شود و سپس چشمان کودک را می‌بندیم و به او می‌گوییم به فرمان من بدون آن که دستت را از تابلو برداری خطوط صاف، ماریچ و زیگزاگ رسم کن، این کار می‌تواند روی کاغذ نیز انجام شود.

۵- بازی تخمین فاصله (هدف: دقت، جهت‌یابی و ادراک فضایی): کودک را در فاصله چند متری دیوار قرار می‌دهیم و از وی می‌خواهیم که حدس بزند که با قدم‌های خودش از جایی که ایستاده تا دیوار چند قدم فاصله دارد برنده مسابقه کسی است که تخمین دقیق‌تری از فاصله داشته باشد (قدم‌ها باید چسبیده به هم باشد). آموزش از راه بازی، جین مار زولو- جین لویر. ترجمه لیلی انگجی، انتشارات مدرسه، ۱۳۶۹.

بازی‌های گروهی

بازی جمعی به آن دسته از بازی‌هایی اطلاق می‌شود که در آن دو یا چند نفر شرکت دارند. بازی جمعی معمولاً دارای قوانین خاصی بوده و افرادی که در آن شرکت دارند باید از این قواعد خاص پیروی نمایند. اصولاً لذت بردن از بازی جمعی بستگی به رعایت همین قوانین دارد در غیر این صورت بازی بی‌نتیجه خواهد بود. بازی‌های جمعی موجب اجتماعی شدن کودک و سبب کسب مهارت لازم در برخوردهای اجتماعی می‌شود. این بازی‌ها معمولاً ارتباط زیادی با جامعه و روابط آن و نظام اجتماعی خاص جامعه دارد و معمولاً دارای مسیر تکامل خاص نیز می‌باشد.

از ویژگی‌های بازی‌های جمعی می‌توان گفت که این بازی‌ها از سن سه سالگی شروع شده و حداکثر نفرات شرکت‌کننده در بازی سه نفر است که این گروه هم به زودی از هم پاشیده می‌شود. در ۵ سالگی جمع بازیکنان شامل ۴ یا ۵ کودک است که می‌توانند برای مدتی بیشتر به بازی خود ادامه دهند. از این رو گفته می‌شود که کودکان در سن دو یا سه سالگی در آن واحد می‌توانند توجه خود را فقط به یک نفر معطوف دارند. اگر سه کودک دو یا سه ساله را در کنار هم قرار دهیم همیشه دو نفر از آنها با هم بازی خواهند کرد و در تمام مدت بازی یکی از آنها در بازی شرکت نخواهد کرد. دلیل این امر آن است که تکرار صحیح و به موقع حرکات بازی دسته‌جمعی برای این‌گونه کودکان کاری مشکل می‌باشد، به علاوه آنها نمی‌توانند توجه خود را بیش از چند لحظه به یک موضوع معطوف دارند

تقسیم بندی بازی های گروهی :

کودک بعد از یک سالگی شروع به ارتباط و بازی با سایر کودکان و اطرافیان می کند. حس رقابت از همان ارتباطات اولیه در کودک دیده می شود. رقابت برای به دست آوردن یک اسباب بازی، خوراکی یا حتی پدر و مادر !



اما بازی های رقابتی از زمانی آغاز می شود که کودک به صورت دانسته وارد بازی های گروهی و چند نفره می شود. بازی های گروهی کودکان به دو گروه بازی های «مشارکتی» و «رقابتی» تقسیم می شوند. با توجه به این که فرزندان ما در زندگی خود گاهی با دیگران مشارکت دارند و گاهی هم رقابت دارند، ضروری است تا جهت آمادگی برای ورود به زندگی، از هر دو نوع بازی بهره مند شوند

بازی های مشارکتی :

در بازی های مشارکتی کودک یاد می گیرد برای رسیدن به هدف واحد با دیگران تعامل دوستانه داشته باشند. بازی های رقابتی نیز یکی از سالم ترین راه های گذران اوقات فراغت، شاد بودن، افزایش مهارت ها و پیدا کردن دوست های جدید برای کودکان است .

در بازی های مشارکتی کودک می آموزد تا برای رسیدن به هدف واحد با دیگران تعامل دوستانه داشته باشند. می آموزند تا نقش خود را به خوبی ایفا کرده و برای نقش دیگران هم احترام قائل شوند. می آموزند که موفقیت دیگران، موفقیت آن ها است و باید علاوه بر انجام مسؤولیت خود، به دیگران هم کمک کنند تا مسؤولیت هایشان را به خوبی انجام دهند.

غفلت از این بازی‌ها ممکن است موجب شود در تعاملات اجتماعی خود دچار مشکل شوند و به جای آن‌که همراه خوبی برای همکاران خود باشند، مانع تلاش آن‌ها شده و راه موفقیت آن‌ها را ببندند. در بازی‌های رقابتی حس اعتماد به نفس تقویت می‌شود و مربی‌ها می‌آموزند تا رفتار صحیحی در برابر شکست و پیروزی داشته باشند و در مواجهه با هر یک از آن‌ها از حالت تعادل رفتاری خارج نشوند.

متأسفانه در کشور ما اغلب بازی‌ها، بازی‌های رقابتی است و کودکان تا حدود زیادی نسبت به بازی‌های مشارکتی بیگانه هستند. به همین دلیل وظیفه‌ی ما است تا کودکان خود را با بازی‌های مشارکتی بیشتر آشنا کنیم و آن‌ها را ترغیب نماییم تا با آن بازی‌ها بیشتر انس بگیرند.^۱

بازی‌های رقابتی:

در این بازی‌ها برنده یا بازنده شناخته می‌شود و به فعالیت‌هایی گفته می‌شود که در آنها موفقیت شرکت‌کنندگان به طور عملی به وجود می‌آید و برندگان از طریق کیفیت‌هایی از قبیل سرعت، استقامت، قدرت، حافظه و کاردانی و زیرکی مشخص می‌گردند.

بازی‌های رقابتی به صورت انفرادی یا گروهی انجام می‌گیرد. این بازی‌ها مستلزم تقویت، دقت، تمرین و انضباط، مداومت و ثبات قدم، مراعات محدودیت‌ها و مقررات و ضوابط می‌باشد. در بازی‌های رقابتی هم حس اعتماد به نفس در کودکان تقویت می‌شود و آنها می‌آموزند تا رفتار صحیحی در برابر شکست و پیروزی داشته باشند و در مواجهه با هر یک از آنها از حالت تعادل رفتاری خارج نشوند.

اگر فرزندان ما تحمل پیروزی را نداشته باشند، با یک پیروزی خود را گم کرده و ممکن است متکبرانه طرف مقابل را به تمسخر بگیرند. اگر هم تحمل شکست را نداشته باشند، با یک شکست افسرده و ناامید شده و خود را تحقیر شده می‌پندارند. به همین دلیل از رقابت با دیگران دوری می‌کنند و خود را از بسیاری از موقعیت‌های اجتماعی محروم می‌کنند. بنابراین، توجه به حالت‌های کودک در بازی‌های رقابتی و پس از هر پیروزی و شکست ضروری است.

والدین و مربیان نیز باید کودک را در مواجهه با پیروزی یا شکست کمک کنند. برخی کودکان دوست دارند همیشه بهترین باشند و تحمل شکست برای آنها بسیار سخت است، اما در اغلب موارد، این فشار بیرونی است. کودکان تلاش می‌کنند اطرافیان خود از جمله والدین، مربی و سایر افراد مافوق خود را راضی کنند و تنها راه آن را پیروز شدن در بازی‌های رقابتی می‌دانند.

۱ - بازی‌های مشارکتی ترجمه و تالیف: فرشته سبحانی ناشر: شرکت انتشارات آموزش-نوآموز

در هر دو صورت، نحوه برخورد کودک با این فشار، و نحوه برخورد بزرگ‌ترها به صورت مستقیم یا غیر مستقیم، نه تنها بر عملکرد کودک در بازی و لذت او از آن تاثیر می‌گذارد، بلکه می‌تواند تاثیری بلند مدت بر توانایی او در مقابله با سایر چالش‌های زندگی داشته باشد.

باید توجه کرد که تعادل و تناسب لازم در بازی‌های رقابتی و مشارکتی برقرار باشد. در برخی کشورها مانند ژاپن تمرکز بر بازی‌های مشارکتی و ایجاد حس مشارکت به جای رقابت در بچه‌هاست. شاید همه ما ایرانی‌ها تجربه بازی چرخیدن دور صندلی‌ها و نشستن بعد از اتمام آهنگ یا صدا را داشته باشیم. در این بازی که جزء بازی‌های رقابتی است، آن کسی که در هر مرحله نتواند برای خود جا پیدا کند بازنده است و در هر مرحله نیز یکی از صندلی‌ها کم می‌شود.

در برخی مدارس و موسسات ژاپن این بازی تبدیل به یک بازی مشارکتی شده است؛ به این ترتیب که همه باید طوری بنشینند که بقیه نیز بتوانند روی صندلی بنشینند و اگر نتوانند این کار را بکنند همه با هم بازنده‌اند. یعنی یا همه برنده یا همه بازنده.

متأسفانه در کشور ما اغلب بازی‌ها، بازی‌های رقابتی است و کودکان تا حدود زیادی نسبت به بازی‌های مشارکتی بیگانه هستند. جالب اینجاست که بسیاری از بازی‌های رقابتی با تغییرات مختصری در روش بازی قابل تبدیل به بازی‌های مشارکتی هستند.

به هر ترتیب، حس رقابت یکی از عوامل ایجاد انگیزه در کودک و همه افراد است که با مدیریت درست آن می‌تواند به یکی از پایه‌های رشد و موفقیت کودک تبدیل گردد. انواع مختلفی از این بازی‌ها وجود دارد که برای سنین مختلف مناسب است.

بازی‌هایی که والدین نقش رقیب را با کودک ایفا می‌کنند، در سال‌های اولیه زندگی اولین بازی‌های رقابتی کودک است و تدریجاً بازی‌های رقابتی و رقابت‌های گروهی مختلف نیز به این بازی‌ها افزوده می‌شود.^۱

نمونه‌هایی از بازی‌های گروهی

بازی با لوازم صوتی

(هدف: تقویت مهارت‌های حرکتی، دقت، سرعت عمل، تخلیه هیجانی)
قابل اجرا از ۶ سالگی، آهنگ تلفن همراه، رادیو یا هر گونه وسایل صوتی را روشن کنید از کودکان بخواهید همگام با صدا، هر بازی را که دوست دارند انجام دهند و وقتی که صدای آهنگ قطع شد بازی را قطع نمایند. اگر کودکی بازی را ادامه داد از ادامه بازی حذف می‌شود.

بازی گرگم به هوا

(هدف: تقویت مهارت‌های حرکتی، تمرکز، سرعت عمل، تخلیه هیجانی)

قابل اجرا از ۶ سالگی، کودکان به دور صندلی‌ها می‌چرخند و راهنما نام یکی از آن‌ها را صدا می‌زند و او گرگ می‌شود و دنبال بقیه بچه‌ها می‌کند، کودکان دیگر باید روی صندلی بنشینند.

چراغ سبز/ چراغ قرمز

(هدف: تقویت مهارت‌های حرکتی، دقت، تمرکز، سرعت عمل، تخلیه هیجانی)

قابل اجرا از ۶ سالگی، مربی در خط پایان پشت به کودکان می‌ایستد و می‌گوید "۳/۲/۱، چراغ سبز" کودکان باید از خط شروع تا آنجا که می‌توانند سریع بطرف مربی بدونند و وقتی که او برگشت و نگاه کرد بایستند. زمانی که مربی بگوید: ۳/۲/۱ چراغ قرمز، کودکان باید تکان نخورند. در این حالت اگر کودکی دوید، باخته و از بازی حذف می‌شود.

پرش از دره

(هدف: تقویت مهارت‌های حرکتی، افزایش توان پاها، تخلیه هیجانی)

قابل اجرا از ۳ سالگی، دو شاخه چوب انتخاب کرده، آنها را به موازات هم و به فاصله بسیار کمی قرار دهید و اسمش را دره بگذارید. هر بار که کودکان توانستند از روی آن بپرند، دره را پهن‌تر کنید کسی که توانست تا آخر بپرد، برنده است.

بازی با کاغذ

(هدف: تقویت مهارت‌های حرکتی ظریف، دقت، سرعت عمل، تخلیه هیجانی)

قابل اجرا از ۳ سالگی، با کاغذ می‌توان بازی‌های گوناگونی به صورت گروهی انجام داد. از کودکان می‌خواهیم کاغذهایی را که مقابلشان قرار دارد مچاله و سپس در سبد وسط اتاق پرتاب کنند. هر کسی در مدت زمان تعیین شده تعداد بیشتری را به داخل سبد پرتاب کند برنده است.

بازی دیگر، با قیچی و کاغذ است، کودکان باید به وسیله قیچی طرحی را روی کاغذ به شکل مارپیچ، خط صاف یا زیگزاگ برش بزنند. در انجام این بازی سعی گردد از قیچی پلاستیکی و مخصوص بازی کودکان استفاده شود.

بازی به فرمان من

(هدف: دقت و تمرکز، تحریک حافظه، تحرک و نشاط)

قابل اجرا از ۴ سالگی، کودکان با اعلام شماره یک روی صندلی می‌ایستند، با شماره ۲ روی صندلی می‌نشینند، با شماره ۳ راه می‌روند، با شماره ۴ می‌ایستند و با شماره ۵ روی زمین می‌نشینند. برنده بازی کسی است که اشتباهات کمتری داشته باشد.

راه رفتن مثل حیوانات

(هدف: تقویت مهارت‌های حرکتی، تحریک حافظه، دقت، تمرکز، سرعت عمل، تخلیه هیجانی)

قابل اجرا از ۳ سالگی،

تمرین راه رفتن مثل حیوانات:

می‌توانی مثل گوزن بپری؟

می‌توانی مثل پرنده پرواز کنی؟

جوجه من آب دوست ندارد

(هدف: تحریک حافظه، دقت، تمرکز، سرعت عمل، تخلیه هیجانی)

قابل اجرا از ۷ سالگی، این جمله‌ای است که در آغاز بازی از سوی مربی خطاب به نفر اول بازیکنان بیان می‌شود. او باید پاسخ بدهد: دونه بده، نان بده" یا هر چیز دیگری که به ذهنش می‌رسد، اما نباید چیزی را نام ببرد که در بین حروف آن "آب" پیدا شود. نفر اول پس از پاسخ همان جمله را خطاب به نفر دوم و دومی خطاب به نفر سوم و به همین گونه تا آخر ادامه می‌دهند. هر بازیکنی که از دادن پاسخ باز ایستاد و یا در جمله کلمه "آب" به کار برد، سوخته است و جریمه می‌شود و هر کس در آخر ماند، قهرمان بازی است.

موش و پنیر

(هدف: تقویت مهارت‌های حرکتی، تحریک حافظه، سرعت عمل، تخلیه هیجانی)

قابل اجرا از ۶ سالگی، نخست از بچه‌ها دو نفر به عنوان موش انتخاب می‌شوند که به گوشه‌ای می‌روند تا مذاکرات بقیه را نشنوند. سایر بازیکنان با هم بر سر شماره‌ای (مانند عدد ۵) توافق می‌کنند و سپس دایره‌وار می‌ایستند و دست‌ها را از طرفین باز کرده، دست یکدیگر را می‌گیرند و به اصطلاح از پنیری که در میان دایره است محافظت می‌کنند. موش‌ها آزادانه داخل دایره شده و از آن خارج می‌شوند. به محض این‌که آنها شروع به رفت و آمد کردند، بازیکنان دور دایره به آرامی آغاز به شمردن می‌کنند: ۱، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶ و ... هنگامی که به شماره مورد نظر رسیدند دستپاشان را پایین می‌آورند تا از رفت و آمد موش‌ها جلوگیری کنند. هر موشی که در بین پنیرها یعنی دایره بماند سوخته است و جریمه می‌شود. سپس با انتخاب دو موش دیگر بازی ادامه می‌یابد.

برج سازی

(هدف: تقویت مهارت‌های حرکتی، تحریک حافظه، دقت، تمرکز، سرعت عمل، تخلیه هیجانی)

قابل اجرا از ۳ سالگی، هر پنج یا شش بازیکن به صورت دایره‌وار می‌نشینند و بطری دهانه گشاد یا پایه استوانه ماندی را در وسط دایره می‌گذارند. هر بازیکن ۵ تا ۱۰ قوطی کبریت خالی تهیه می‌کند و در دست می‌گیرد. با علامت مربی بچه‌ها به نوبت یک قوطی کبریت روی دهان بطری می‌گذارند و به این روش برجی را می‌سازد. هر

بازیکنی که به علت عدم مهارت به هنگام قرار دادن یکی از قوطی‌های خود موجب خراب شدن برج شود، آنچه ریخته است به او تعلق می‌گیرد. بازیکنی که زودتر از بقیه قوطی‌های خود را در برج به کار برد یا کمتر از سایرین قوطی در دستش باقی بماند برنده بازی خواهد بود. این بازی را با انواع لگوهای اسباب بازی هم می‌توان انجام داد.

در شهر ما همه، جا به جا

(هدف: تقویت مهارت‌های حرکتی، دقت، تمرکز، سرعت عمل، تخلیه هیجانی)

قابل اجرا از ۶ سالگی، نخست باید به تعداد بازیکنان بر روی زمین دایره ترسیم کرد یا حلقه‌ای لاستیکی یا هر نوع شیء برای علامت‌گذاری گذاشته شود. اینها به منزله خانه‌های انفرادی است که بچه‌ها در وسط آن می‌ایستند. مربی شروع به گفتن جمله: "در شهر ما همه، جا به جا" می‌کند، ولی به محض گفتن کلمه "هپ" هر یک از بچه‌ها از خانه خود بیرون می‌آید و به یکی از خانه‌های دیگر وارد می‌شود. اما در این فاصله مربی یکی از خانه‌ها را پاک می‌کند و یا از زمین برمی‌دارد. بنابراین یکی از بازیکنان بدون خانه می‌ماند. به این ترتیب در هر بازی یک بازیکن حذف می‌شود، تا اینکه فقط یک خانه و یک بازیکن باقی بماند و او همان برنده بازی خواهد بود. این بازی را با صندلی هم می‌توان انجام داد.

کدام طرف رفتند؟

(هدف: تحریک حافظه، دقت، تمرکز، تخلیه هیجانی)

قابل اجرا از ۳ سالگی، کاغذی را از وسط تا کنید و در وسط آن فلشی بکشید. کاغذ را به صورت ایستاده روی میز قرار دهید و کمی جلوتر از آن یک لیوان خالی ته صاف و بدون دسته بگذارید. به دوستان بگویید که می‌توانید بدون آنکه به کاغذ یا لیوان دست بزنید فلش را برعکس کنید. برای این کار باید لیوان حتماً پر آب باشد فلش فوراً می‌چرخد و برعکس می‌شود. ۱

فهرست منابع:

- ۱- مهجور، سال ۱۳۷۰، روانشناسی بازی، چاپ دوم، انتشارات دلگشا.
- ۲- طباطبائی نیا، سیدمحمد مهدی؛ اسباب بازی، تهران، جهاد دانشگاهی، ۱۳۶۶، چاپ اول، صص ۱۶ - ۱۴.
- ۳- اسپادک برنارد، آموزش در دوران کودکی، صص ۲۷۴ - ۲۷۳ .
- ۴- ترکمان، منوچهر، مقدم مصطفی، بازیهای آموزشی، صص ۲۰ - ۱۹.
- ۵- توفیق، زینت، چهار مقاله در باره کودکان، صص ۴۳.
- ۶- سینگر دورتی. جی - رونسن تریسی. آ، مقدمه ای بر پیازه، کودک چگونه فکر می کند، صص ۶۳.
- ۷- اسکوئیلر نادر و همکاران، ماهیت و ساختار هوش، صص ۳۵ - ۳۴.
- ۸- احمدوند، محمدعلی، روان شناسی بازی، صص ۱۱ - ۱۰.
- ۹- صحیفه سجادیه، علی شیروانی، قم، انتشارات دارالفکر، ۱۳۸۱، چاپ دوم، صص ۱۲
- ۱۰- آموزش از طریق بازی، محبوبه فیض نژاد، ناشر جهاد دانشگاهی واحد تهران، چاپ اول ۱۳۹۴، صص ۲۹
- ۱۱- نقش و اهمیت بازی دوران پیش از دبستان/ مترجم: جواد آزمون، ماندانا گرگانی/ انتشارات - مدرسه
- ۱۲- انگچی، لیلی، عزیزه، بازی و تاثیر آن در رشد کودک، تهران، نشر طراحان ایماژ، ۱۳۹۰
- ۱۳- راهنمای انتخاب اسباب بازی (با تاکید بر روان شناسی بازی) محمد رضا مطهری، ویراستار اصغر اندرودی، نشر البرز، ۱۳۹۰
- ۱۴- مجموعه کتاب های " sport for all " از مجموعه تولیدات انتشارات مدرسه/ مترجم: آزمون، جواد / آجودان، ماندانا.
- ۱۵- مجله رشد آموزش ابتدایی، شماره ۵
- ۱۶- رشد حرکتی در طول عمر/ هی وود، کاتلین. مترجم: حمایت طلب، رسول. تهران. نشر حتمی. ۱۳۹۲
- ۱۷- ریس، رابرت. ای، سایدام، مرلین. ن، لیندکوئیست، مری مونتگومری. کمک به کودکان در یادگیری ریاضیات . ترجمه مسعود نوروزیان، تهران، مدرسه، (۱۳۸۱)
- ۱۸- سیف، علی اکبر. (۱۳۹۰) . روانشناسی پرورشی نوین، روانشناسی یادگیری و آموزش. تهران: آگاه.
- ۱۹- اخواست، آسیه، (۱۳۸۸)، تاثیر بازی های آموزشی بر میزان یادگیری برخی مفاهیم ریاضی در آتش آموزان پسر کم توان ذهنی آموزش پذیر، پایان نامه دوره کارشناسی ارشد. دانشگاه بهزیستی و توانبخشی)
- ۲۰- مهرانگیز شعاع کاظمی - مجله معرفت شماره ۹۲- مقاله راه های پرورش خلاقیت
- ۲۱- منبع: کتاب " کلاس خلاقیت"، سلیمانی، افشین « کلاس خلاقیت » انتشارات انجمن اولیاء و مربیان. تاریخ انتشار: ۱۳۸۱ تابستان چاپ اول. تیراژ: ۵۰۰۰ جلد
- ۲۲- ۱۹۰ بازی برای کودکان / مترجم: نعیمه قنبری

- ۲۳- راهنمای پرورش خلاقیت در کودکان ، تالیف: دکتر افضل السادات حسینی
- ۲۴- منبع: کتاب بازی‌های آموزش ، مولفان: مصطفی مقدم- منوچهر ترکمان
- ۲۵- کتاب خلاقیت و نوآوری ، خسرو امیر حسینی ، ناشر عارف کامل ، چاپ ۱۳۸۹
- ۲۶- آموزش از راه بازی، جین مار زولو- جین لویر. ترجمه لیلی انگجی، انتشارات مدرسه، ۱۳۶۹.

- ۱- Piayet, Play, Dreams and Imiation in child hood, london, pp.۱۴۶ _ ۱۵۰
- ۲- <http://www.aftabir.com>
- ۳- <http://www.hawzah.net>.
- ۴- <http://scict.ir> سید محمد علی سید حسینی
- ۵- <http://www.behtoy.com>
- ۶- <http://www.chap.sch.ir>
- ۷- <http://www.beytoote.com/baby/khalaghiat/mood-game.html>
- ۸- <http://www.shidshad.com>
- ۹- <http://www.chap.sch.ir>
- ۱۰- <http://www.fereshtehaaa.blogfa.com/cat->
- ۱۱- www.tebyan.net
- ۱۲- <http://mosmeri.com>
- ۱۳- <http://iranmehr-kindergarten.com>
- ۱۴- <http://www.banoo.ir>