



انتشارات مهد و انجمن
انسان مرکزی

یا لطیف

عنوان و نام پدیدآور

: بررسی راهکارهای رشد مهارت های شناختی و اجتماعی دانش آموزان (با محوریت بازی های آموزشی) / مولفان: حمیدرضا فاضلی... [و دیگران]

مشخصات نشر

: اراک: جهاد دانشگاهی، سازمان انتشارات واحد استان مرکزی، ۱۴۰۱.

مشخصات ظاهری

: ۱۶۸ ص.

شابک

: ۹۷۸-۶۲۲-۵۲۵۲-۶۸-۴

وضعیت فهرست نویسی

: فیبا

یادداشت

: مولفان: حمیدرضا فاضلی، علی روستایی، فاطمه رجیبی فر، ریحانه زارع بیدکی.

یادداشت

: کتابنامه: ص. [۱۵۹]-۱۶۸.

موضوع

: بازی های کودکان - جنبه های روان شناسی

Children's games – Psychological aspects

مهارت های اجتماعی در کودکان

Social skills in children

بازی های آموزشی

Educational games

شاگردان - جنبه های اجتماعی

Students – Social aspects

شاگردان - جنبه های روان شناسی

Students – Psychological aspects

: فاضلی، حمیدرضا، ۱۳۷۴-

شناسه افزوده

: جهاد دانشگاهی. سازمان انتشارات. واحد استان مرکزی

شناسه افزوده

Press Organization Jahad-e Daneshgahi. Vahed-e Ostan Markazi :

شناسه افزوده

FB۷۱۷ :

رده بندی کنگره

: ۸۱۴/۵۵۱

رده بندی دیویی

: ۹۰۲۳۱۰۲

شماره کتابشناسی ملی

: فیبا

اطلاعات رکورد کتابشناسی

**بررسی راهکارهای رشد مهارت های شناختی و اجتماعی دانش آموزان
(با محوریت بازی های آموزشی)**

مولفان: دکتر حمیدرضا فاضلی، علی روستایی، فاطمه رجیبی فر، ریحانه زارع بیدکی

ناشر: انتشارات جهاد دانشگاهی / واحد استان مرکزی

چاپ: اول

شمارگان: ۱۰۰۰

صفحه آرای: الهه حسین آبادی

قیمت: ۱۰۰۰۰۰ تومان

۱- اراک- میدان شریعتی- دانشگاه اراک- کتاب فروشی جهاد دانشگاهی

تلفن: ۰۸۶-۳۲۷۸۹۶۹۰

۲- تهران خ انقلاب بین فلسطین و چهارراه ولیعصر جنب مؤسسه نمایشگاه های فرهنگی ایران

تلفن: ۶۶۴۸۷۶۲۵-۶

فروشگاه اینترنتی: www.16book.ir

بررسی راهکارهای رشد مهارت های شناختی و
اجتماعی دانش آموزان
(با محوریت بازی های آموزشی)

مولفان:

دکتر حمیدرضا فاضلی

علی روستایی

فاطمه رجبی فر

ریحانه زارع بیدکی

پاییز ۱۴۰۱

یا لطیف

حمد و سپاس ایزد منان را که با الطاف بیکران خود این توفیق را به ما ارزانی داشت تا بتوانیم در راه ارتقای دانش عمومی و فرهنگ این مرز و بوم در زمینه چاپ و نشر کتب علمی دانشگاهی، پژوهشی و فرهنگی طبق مأموریت لحاظ شده در اساسنامه جهاد دانشگاهی گام‌هایی هرچند کوچک برداشته و در انجام رسالتی که بر عهده داریم، مؤثر واقع شویم. گستردگی ابزار ارتباطی و توسعه روزافزون آن، شرایطی را به وجود آورده که هرروز شاهد تحولات اساسی چشمگیری در سطح جهان هستیم. گرچه این تحولات، حوزه نشر را نیز دستخوش تحول نموده و تنوع خاصی در شیوه‌های مطالعه ایجاد کرده است اما کتاب به‌عنوان قدیمی‌ترین راه دستیابی به اطلاعات و اطلاع‌رسانی، هنوز جایگاه خود را دارد. انتشارات جهاد دانشگاهی استان مرکزی بر این باور است که از مهم‌ترین حرکت‌ها در راه بهبود ساختارهای علمی، فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی کشور، دستیابی به تازه‌های دانش و نشر یافته‌های مفید پژوهشگران است. بدین منظور سعی وافر دارد تا در این زمینه فعالیت‌های مؤثرتری را در تولید محتوا، ترویج فرهنگ کتاب‌خوانی، خدمات نشر و توزیع کتاب دنبال نماید و در این راستا از رهنمود مخاطبان و خوانندگان فرهیخته‌ای که می‌توانند ما را در ارتقای سطح کیفی و کمی این مهم یاری نمایند مشتاقانه استقبال می‌نماییم.

امید است این دستاورد علمی و فرهنگی مورد بهره‌برداری دانشجویان، اساتید، پژوهشگران و علاقه‌مندان ارجمند قرار گیرد.

انتشارات جهاد دانشگاهی

استان مرکزی

تقریم بہ:

شہید محمد حسین فصدہ و شہید علی نصر کہ حقیقتاً بر لہر دانش آموزش

ایران زمین، الگو ہائی ماندگار و کج ہائی یاسخ ناپیر ہستند

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۱۱.....	مقدمه
۱۳.....	فصل اول: بازی و اهمیت آن
۱۳.....	بازی چیست؟
۱۷.....	تعاریف بازی
۲۵.....	تاریخچه‌ی بازی
۲۷.....	اهمیت بازی
۳۱.....	بازی از منظر اسلام
۳۲.....	الف) منظر اول
۳۳.....	ب) منظر دوم
۳۸.....	بازی و رشد کودکان
۳۸.....	الف) کلیات
۴۰.....	ب) بازی و رشد اجتماعی کودک
۴۲.....	پ) بازی و رشد عاطفی کودک
۴۳.....	ت) بازی و رشد خلاقیت (Creativity)
۴۴.....	ث) بازی و رشد اخلاقی
۴۴.....	نظریات بازی
۴۴.....	مقدمه
۴۵.....	نظریات روانشناسی بازی
۴۵.....	۱_ نظریه انرژی مازاد (Surplus Energy)
۴۶.....	۲_ نظریه رفع خستگی
۴۷.....	۳_ مقایسه نظریه انرژی مازاد و نظریه رفع خستگی:
۴۸.....	۴_ نظریه پیش‌تمرینی
۴۹.....	الف) نظریه غریزی «مک دوگال»

- ۴۹..... (ب) نظریه اجتماعی «گروس»
- ۴۹..... (پ) نظریه «ویلیام اشترن»
- ۵۰..... (ت) نظریه «پستالوژی»
- ۵۰..... (Recapitulation Theory) نظریه‌ی بازپیدایی
- ۵۰..... (Catharsis Theory) نظریه پاک‌سازی عواطف
- ۵۱..... (Jean Piaget) نظریه «ژان پیاژه»
- ۵۲..... (Practical Games) الف) بازی‌های مهارتی
- ۵۲..... (Symbolic Games) ب) بازی‌های نمادین
- ۵۳..... (Games with rules) پ) بازی‌های با قاعده
- ۵۴..... (Constructive) ت) بازی‌های سازنده
- ۵۴..... (Sigmund Freud) نظریه «زیگموند فروید»
- ۵۵..... (Susan Isaacs) نظریه «سوزان ایساکز»
- ۵۶..... (Charlotte Buhler) نظریه «شارلوت بوهرلر»
- ۵۶..... الف) بازی‌های کنشی
- ۵۷..... پ) بازی‌های انفعالی
- ۵۸..... ت) بازی‌های ساختمانی
- ۵۸..... ث) بازی‌های جمعی
- ۵۹..... اسباب بازی
- ۶۱..... خصوصیات اسباب بازی
- ۶۳..... چهار دوره‌ی بازی
- ۶۳..... الف) مرحله‌ی کاوشی
- ۶۳..... ب) مرحله‌ی اسباب بازی
- ۶۳..... پ) مرحله‌ی بازی حرکتی و نمایشی
- ۶۴..... ت) مرحله‌ی بازی رؤیایی
- ۶۵..... فصل دوم: راهکارهای رشد شناختی دانش‌آموزان با محوریت بازی‌های آموزشی
- ۶۵..... شناخت

کارکرد های اجرایی عصبی _ شناختی	۶۷
انواع کارکرد های شناختی	۷۱
کارکرد شناختی توجه	۷۲
کارکرد شناختی حافظه	۷۴
وظایف کارکرد های شناختی	۸۲
نظریه های کارکرد شناختی	۸۳
نظریه های رشد شناختی	۸۷
نظریه شناختی پیازه	۸۹
نظریه ویگوتسکی	۹۲
نظریه پردازش اطلاعات	۹۳
نظریه هوش چند گانه گاردنر	۹۷
نقش بازی ها بر رشد شناختی	۹۸
فصل سوم: راهکارهای رشد اجتماعی دانش آموزان با محوریت بازی های آموزشی	
بازی و کودکان	۱۱۱
بازی و رشد	۱۱۴
رشد	۱۱۴
مفهوم مهارت های اجتماعی	۱۱۶
دیدگاه های نظری در مورد رشد اجتماعی	۱۱۸
ضرورت آموزش بازی به کودکان	۱۲۰
جایگاه بازی در روان شناسی کودک	۱۲۰
نقش اسباب بازی در زندگی کودکان	۱۲۱
کارکردهای تربیتی بازی در کودکان	۱۲۳
۱. بازی، عامل کسب تجربه های جدید	۱۲۳
۲. فراهم نمودن زمینه جهت تمرین نقش ها	۱۲۳
۳. زمینه ساز اجتماعی شدن	۱۲۴
۴. تقویت کننده رشد عاطفی کودک	۱۲۶
۵. عامل رشد جسمی کودک	۱۲۶

۶. زمینه‌ساز رشد اخلاقی کودک ۱۲۶
۷. عامل پرورش خلاقیت کودک ۱۲۷
- ارزشهای بازی ۱۲۷
۱. ارزش جسمانی بازی ۱۲۸
۲. ارزش اجتماعی بازی ۱۲۸
۳. ارزش اخلاقی بازی ۱۳۳
۴. ارزش عقلانی بازی ۱۳۳
۵. ارزش درمانی بازی ۱۳۴
۶. ارزش آموزشی و تربیتی بازی ۱۳۵
- نقش بازی و اسباب بازی در رشد اجتماعی کودک ۱۳۶
- یادگیری نقش های اجتماعی ۱۴۳
- بازی و شناخت روابط و تربیت اجتماعی ۱۴۴
- تنها بازی کردن ۱۴۶
- لزوم همبازی و ایجاد رقابت سالم ۱۴۷
- رابطه کودک با عروسک و رشد اجتماعی ۱۴۹
- تاثیر بازی ها در امر آموزش ۱۵۲
- نقش و کارکردهای بازی و اسباب بازی ۱۵۲
- الف (اهمیت بازی در دوران اولیه کودکی ۱۵۲
- ب (بازی و اسباب بازی؛ ابزار تشخیص ۱۵۳
- ج (نقش بازی در افزایش سطح حرمت خود (عزت نفس) کودک ۱۵۴
- ر (بازی؛ یک نیاز ۱۵۴
- کارکردهای آموزشی بازی و اسباب بازی ۱۵۵
- الف) بازی و آموزش مهارت در دوستی و دوست یابی ۱۵۵
- ب) بازی و آموزش مهارت های اجتماعی ۱۵۶
- ج (بازی و آموزش نظم و ترتیب ۱۵۶
- منابع و مآخذ ۱۵۹

مقدمه

آموزش و پرورش دانش آموزان همواره دغدغه جوامع و مصلحان اجتماعی بوده و راهکارهایی را برای هرچه بهتر تربیت کردن نسل آینده مطرح نموده اند. در این بین به نظر می‌رسد بهترین راه آموزشی و تربیتی دانش آموزان، بهره بردن از راه های غیر مستقیم در انتقام مفاهیم است. یکی از راه های آموزش غیر مستقیم بهره بردن از بازی های آموزشی است چرا که هم چالش های آموزش ستی را ندارد و هم تاثیرگذاری بیشتری را بر روی فراگیران دارد. عنوان کتاب حاضر را «بررسی راهکارهای رشد مهارت های شناختی و اجتماعی دانش آموزان (با محوریت بازی های آموزشی)» گذاشتیم. در فصل اول به موضوع «بازی و اهمیت آن» می پردازیم و در فصل دوم موضوع «راهکارهای رشد شناختی دانش آموزان با محوریت بازی های آموزشی» را مورد بررسی قرار می دهیم. در فصل آخر به موضوع «راهکارهای رشد اجتماعی دانش آموزان با محوریت بازی های آموزشی» اشاره شده است. امید است مطالعه کتاب حاضر بتواند برای والدین و معلمان راهگشا باشد و در رشد شناختی و اجتماعی دانش آموزان موثر واقع گردد.

إِنَّ اللَّهَ مَعَ الَّذِينَ اتَّقَوْا وَالَّذِينَ هُمْ مُحْسِنُونَ

دکتر حمیدرضا فاضلی

۹ آبان ماه ۱۴۰۱

فصل اول: بازی و اهمیت آن

«دوران کودکی، عصر طلایی زندگی هر کسی می‌باشد.»

"دکتر علی شریعتی"

بازی چیست؟

بازی، این واژه‌ی آشنا، در عین سادگی و تکراری بودن برای بسیاری از ما، معانی مختلف و گاهاً متفاوتی را در بر دارد؛ از تعاریفی که آن را یک حرکت بی هدف برای وقت گذرانی عنوان می‌کنند تا تعاریفی که آن را یک رفتار مثبت و هدف‌دار توصیف می‌کنند. گستردگی دیدگاه‌ها و تعاریف، این پرسش را در مقابل ما قرار می‌دهد که به راستی بازی چیست؟ در زبان عامیانه و غیرعلمی و برخی فرهنگ‌های لغت، اغلب بازی به عنوان فعالیتی غیرجدی و غیر ضروری قلمداد شده و در مقابل جدی بودن به کار برده می‌شود. اما از سویی دیگر برخی اندیشمندان بازی را نه تنها فعالیتی بیهوده و غیر جدی نمی‌دانند بلکه حرکتی اثر بخش و مفید و ضروری برای انسان‌ها و به‌طور ویژه برای کودکان مطرح می‌کنند که در ادامه ابعاد مختلفی از آن را آشکار خواهیم ساخت.

بازی تجربه اصلی کودک و ابزاری قوی برای او به منظور ادراک، کشف و کندوکاو در جهان پیرامون است و وسیله‌ای است که جایگاه وی را در جهان مشخص می‌کند. بازی کردن به کودک احساس اعتماد به نفس و خود باوری می‌دهد. در این بازه سوزان ایزاکس (Susan Isaacs) می‌گوید:

«بازی، زندگی کودک است و وسیله‌ای است که با استفاده از آن، جهانی را که در آن زندگی می‌کند می‌شناسد.»

اگر از والدین پرسیده شود به کودکان چه کمکی می‌کنید تا فرزندتان در بزرگسالی شخصیت سالمی داشته باشد، شاید شاهد پاسخ‌های متنوعی در این زمینه باشیم؛ از قبیل:

«تغذیه سالم یکی از ارکان اساسی برای رشد کودک است.»

«تعلیم و تربیت حرف اول را در زندگی کودک می‌زند.»

«ویژگی‌های شخصیتی والدین و سلامت جسم و روان آنها خیلی مهم است.»

«حضور همسالان و محیط زندگی کودک، نقش اساسی در زندگی کودکان دارد و...»

پر واضح است که همه‌ی این امور از جمله اقتضائات بسیار پر اهمیت در زندگی کودک است. کودک به کمک همه‌ی شرایط ذکر شده در بالا، می‌تواند مراحل رشد دوران مختلف زندگی خود را سپری کند؛ اما چیزی را که هیچ‌گاه نباید از یاد ببریم این است که مراحل مختلف دوران رشد کودک، در صورتی پر هیجان و لذت‌بخش خواهد بود که از یکی از مهم‌ترین شرایط لازم برای پرورش قوای جسمانی و ذهنی یعنی «بازی» برخوردار شود.^۱ لذت‌بخش بودن، عنصری جدایی‌ناپذیر از بازی‌های کودکی است؛ در واقع لذت‌بخش‌ترین فعالیت برای کودک، بازی‌های کودکنه‌ی او است، چیزی که گاهی بزرگسالان، گرچه در دوران کودکی خود آن را چشیده‌اند و درک کرده‌اند اما گذر ایام و دوران و سالیان این تجربه را به وادی فراموشی فرستاده است، بطوری که گاهی افراد بزرگسال اهمیت و لذت بازی را از دیدگاه کودک درک نکرده و از آن غافلند. لذتی که حتی ادیبانی چون امام محمد غزالی از آن غافل نبوده و در کیمیای سعادت خود، لذت بازی کردن برای کودک را همچون لذت بهشت برای او می‌داند و این‌گونه از آن نقل می‌کند:

«...و کسی که لذت محبت حق تعالی وی را پدید آمد، لذت بهشت در چشم وی همچون "لذت بازی کردن" کودک بود با بنجشگ (گنجشگ) در جنب(پهلوی، کنار، همراه) پادشاهی راندن و باشد که کودک آن بازی از پادشاهی دوست تر دارد...»^۱

در دنیای امروز یکی از مظلوم ترین اموری که مورد بی‌مهری و کم لطفی قرار گرفته، بازی کودکان است. زندگی در آپارتمان‌هایی با وسعت کم و کمبود امکانات، سبب ضایع شدن یکی از حقوق مسلم کودکان شده و آنان از کسب ضروری‌ترین عنصر دوران لذت بخش زندگی‌شان محروم مانده‌اند. هم‌چنان که شاهد زندگی مدرنیزه امروزی هستیم، این بازی‌ها در خلوت و تنهایی کودک و بی‌نصیب ماندن از حضور همسالان، دلبستگی به اشیایی خاص و یا بهره‌گیری از تکنولوژی امکان پذیر شده است. پر واضح است که جست و خیز کردن در محیط طبیعی و در کنار همسالان می‌تواند تأثیر ژرف‌تری در زندگی کودکان داشته باشد و فقط جنبه‌ی تفریحی ندارد.^۲

بازی نیاز هر کودکی است. همه کودکان دنیا بازی می‌کنند و از طریق بازی احساسی از آزادی را لمس می‌کنند؛ با فراهم آوردن موقعیت‌هایی هیجانانگیز خود را ابراز می‌کنند و به رشد فکری و ذهنی دست می‌یابند و این‌ها همه تغییرات مفیدی است که نتیجه بهره‌بردن از بازی کودکان است. به تدریج که کودک رشد و نمو می‌کند در ارتباط با خود و جهان مادی و اجتماع پیرامونش اقدام به معنا سازی می‌کند؛ و از طریق ابزاری به نام «بازی کردن» خود را کشف می‌کند. دونالد وودز وینی کات (Donald Woods Winnicott) می‌گوید:

«تنها با استفاده از بازی کردن است که کودک به‌طور انفرادی خلاقیت به خرج می‌دهد و کل شخصیتش را به فعل در می‌آورد و تنها در ضمن خلاقیت است که فرد خود را کشف می‌کند. این اتفاق تنها در ضمن بازی کردن روی می‌دهد.»^۳

از منظری دیگر بازی‌ها و سرگرمی‌های کودکان جزء جدایی‌ناپذیری از عالم کودکی و زندگی افراد بوده و شگفت‌انگیزتر آنکه کلیت این پدیده میان انسان و بسیاری دیگر از جانداران به خصوص پستانداران و پریماتها (نخستی‌سانان) مشترک است. و این امر به خودی خود نشان از اهمیت تکاملی

1 <https://ganjoor.net/ghazzali/kimia/arkan/a4/sh53>

۲ دیا و اجاری، بازی درمانی و مشاوره کودک، ص ۱۶.

۳ صمدی، بازی درمانی، نظریه‌ها، انجام پژوهش و روشهای مداخله، ص ۲۹.

بازی‌های دوران نوپایی و کودکی برای بقای ساکنان این کره خاکی می‌باشد. پس نظر به این موضوع، این سخن گزافی نیست که اگر بازی‌های کودکی نبودند تا سازگاری تکاملی لازم را برای بشر محیا سازند، چه بسا اکنون بجای ما موجودات دیگری ساکن زمین می‌بودند.

به نظر نگارنده، بازی‌ها، علاوه بر ایجاد قدرت سازگاری تکاملی غیر ارادی برای بشر، از سوی دیگر دارای قدرت سازگاری و رشد دهی و توانمندسازی ارادی نیز می‌باشند. و نظر به همین اصل مهم است که روانشناسان و متخصصین تعلیم و تربیت امروزه از بازی‌ها برای رشد توانایی‌های شناختی، هیجانی، اجتماعی، کلامی، جسمانی و... استفاده می‌کنند. تأثیر بازی‌ها بر رشد مهارت‌هایی از جمله: «مدیریت خشم»، «تقویت اعتماد بنفس»، «بهبود مهارت‌های روانی - حرکتی» و سایر مهارت‌های فردی دیگر، نسل بشری را بیش از پیش به سمت کمال انسانی سوق می‌دهد.

شایان ذکر است افلاطون اولین کسی بود که راز تأثیر بازی بر کودکان را کشف کرد. به اعتقاد او بازی از جمله طبیعت غریزی ما است. افلاطون معتقد بود با یک ساعت بازی با یک شخص بهتر می‌توانید او را بشناسید تا با یک سال صحبت کردن با وی. بازی یکی از ابتدایی‌ترین و عمومی‌ترین امور زندگی است و بهترین خاطرات کودکی ما با بازی شکل می‌گیرد. بازی یکی از بهترین یادآورهای لحظات خوش دوران زندگی کودکان ما است. بازی زبان کودکان است که از طریق آن با همگان ارتباط برقرار می‌کنند؛ به همان شیوه‌ای که بزرگسالان به وسیله تکلم از عهده‌ی این ارتباط بر می‌آیند. چیزی که ما درباره‌ی کودکان می‌دانیم این است که افکارشان در پسِ اعمالشان پنهان است لذا این عملکرد کودکان می‌تواند بهترین روش برقراری ارتباط بین آنان و بزرگسالان باشد تا افکارشان به خوبی درک شود. بازی بهترین ابزار کودکان است تا ادراک و احساس خود را بیان کنند و نشان دهند که در پسِ ذهنشان چه می‌گذرد.^۱

چنانچه در مباحث علمی و مکتوبات تخصصی مرسوم است، پیش از بحث و بررسی پیرامون هر موضوع در ابتدا می‌بایست تعریفی جامع و مانع از آن مبحث ارائه شود تا مشخص گردد موضوع مورد نظر دارای چه ابعادی است؛ و بدیهی است درباره‌ی آنچه هنوز تعریف روشنی از آن ارائه نشده است بحث و گمانه زنی مردود و بی حاصل خواهد بود. اگرچه دامنه‌ی معنایی که بازی را در بر می‌گیرد چنان

گسترده است که تمام ابعاد جسمانی، روانی، اجتماعی و... را شامل می‌شود و بنابراین ارائه تعریفی که تمام این ابعاد را تحت پوشش خود قرار دهد، آگه نگوییم ناممکن است، حتما سخت و دشوار خواهد بود؛ لکن ضروری است پیش از بحث به بررسی تعاریف ارائه شده از این واژه بپردازیم. از این رو، در این بخش به بازخوانی تعاریف و نظراتی خواهیم پرداخت که توسط صاحب نظران گوناگون در رابطه با "بازی" ارائه گردیده است.

تعاریف بازی

ساده‌ترین تعریف‌هایی که از بازی ارائه شده، عبارت است از: «بازی، هر کاری است که مایه‌ی سرگرمی باشد»^۱ یا «بازی، کاری است که به قصد لذت و تفریح انجام شود و فایده‌ای در بر نداشته باشد»^۲؛ دهخدا نیز بازی را به «هر کار که مایه‌ی سرگرمی باشد، رفتار کودکانه و غیرجدی برای سرگرمی، کار تفریحی و لعب»^۳ تعریف کرده است. همچنین در فرهنگ عمید "بازی" به دو صورت اسم و فعل تعریف شده است. به صورت اسم در معانی «سرگرمی به چیزی، ورزش، تفریح و قمار» آمده است و بصورت فعلی «بازی کردن، چیزی در دست گرفتن و خود را بیهوده با آن سرگرم ساختن و فریب دادن» معنی شده است.^۴ میشل و می‌سن نیز تعریف‌های متعددی از بازی را که نسل به نسل برجای مانده است، گرد آورده‌اند. این تعاریف عبارتند از:

فریدریش شیلر (Friedrich Schiller): صرف بی‌هدف نیروی بی‌حد و حصر.

فریدریش فروبل (Friedrich Frobel): شکوفایی طبیعی جوانه برگ‌های کودکی.

هربرت اسپنسر (Herbert Spencer): رخداد غریزی اعمال زائد بجای اعمال واقعی، فعالیتی برای لذت آنی، بی‌توجه به بهره‌ی آجل آن.

ریچارد لازاروس (Richard Lazarus): فعالیتی فی‌نفسه آزاد، بی‌هدف، سرگرم کننده یا تفریحی.

۱حسینی دشتی، معارف و معاریف، ج ۳، ص ۲۸.

۲راغب اصفهانی، مفردات الفاظ القرآن، ص ۷۴۱.

۳دهخدا، لغت نامه دهخدا، ذیل واژه بازی.

۴عمید، فرهنگ عمید، ذیل واژه بازی.

استورارت هال (Stuart Hall): عادات حرکتی و تداوم روحيات گذشته در زمان حال.
دیوئی (John Dewey): فعالیت‌هایی که آگاهانه و به قصد حصول نتیجه انجام نمی‌شود.

سی شور (C. Shore): آزادانه ابراز وجود کردن برای کسب لذت مترتب بر آن.

شاند (Shand): فعالیتی در جهت تداوم شادمانی.

دالس (Dulles): شکلی غریزی از اظهار وجود و روشهایی برای گریز هیجان‌ها.

سرانجام، میشل (Mitchell) و می‌سن (Mason)، تعریفی از بازی ارائه کرده و می‌نویسند:

«بازی عبارت است از: نگرشی که می‌تواند به هر نوع فعالیت انسانی اطلاق شود و به هر کاری سرایت کند»^۱.

از جنبه‌ی دیگر موضوع ذکر کلمات «بی هدف» و «بی فایده بودن» نیز چندان قابل قبول نیست، زیرا این تعریف بیش‌تر همگام با نظراتی است که بازی را بدون هدف می‌شناسند و منظور از آن را گذران وقت می‌دانند نه عامل تربیت و رشد قوای ذهنی، اجتماعی، عاطفی و جسمی، چرا که بازی به عنوان سرگرمی بیهوده در حقیقت با لهو و لعب همخوان است؛ اما بازی باید عملی مهم باشد که در ساخت شخصیت فرد و به رشد جنبه‌های اجتماعی، فرهنگی، ذهنی و فیزیکی انسان کمک نماید. از این رو روانشناسان و صاحب نظران تعلیم و تربیت، بازی را نه فعالیتی بی‌فایده، بلکه فعالیتی هدفمند و ثمربخش می‌دانند. ایشان بیان می‌دارند که شاید به این دلیل اهمیت و جدیت بازی اغلب در نظر گرفته نمی‌شود که آن را بعنوان یک کار و فعالیت جدی در نظر نمی‌گیریم و یا شاید به دلیل مرکزیت آن برای کودکان است؛ زیرا به عنوان بزرگ سال موضوعات مورد علاقه‌ی کودکان را چندان جدی نمی‌گیریم و آنها را کم ارزش تلقی می‌کنیم. شاید تجربه کرده باشید که معمولاً بزرگترها به یک‌دیگر چنین توصیه می‌کنند: بازی دیگه بسه! برگرد برو سر کارت! بچه نشو! کمی جدی باش. و موارد مشابه دیگری که در شبانه روز بارها به کار برده می‌شوند و نشان می‌دهند که نه بازی و نه کودکان را جدی نمی‌گیرند.

در هر حال بازی اهمیتی حیاتی دارد. بازی فعلی برای بیان تمایلات درونی کودک است. رفتار کودک، آنگاه که حالت تکلیفی و اجبار گونه نداشته باشد، برایش همراه با لذت و شادی و سرور خواهد بود که به عنوان بازی از آن یاد می‌شود و با استفاده از آن است که کودکان یاد می‌گیرند و فرصت‌های مناسب را خلق می‌کنند، به خود احترام می‌گذارند و برای خود ارزش قایل می‌شوند. در ضمن بازی است که احتمالات مختلف را ممکن می‌سازند. چنین تصویر سازی‌هایی است که ظرفیت کودکان را به عنوان یک فرد خلاق رشد می‌دهد. شیلر چه زیبا گفت که: «بشر تنها هنگامی کامل است که در حال بازی کردن است».

تا به اینجا هنوز تعریفی متناسب با اثر بخشی و اهمیت بازی در زندگی انسان بیان نشده است، فلذا به بررسی تعاریفی متناسب‌تر و مرتبط با ویژگی‌های این فعالیت مهم انسانی می‌پردازیم.

شافر (Shafer)

شافر به نقل از تامپسون (Charles Thompson) و رودلف (Linda Rudolph)، برای بازی ویژگی‌های عام و مشترکی برمی‌شمارد. به اعتقاد او بازی فعالیتی لذت‌بخش و در نتیجه ذاتاً انگیزه‌بخش است. در اثنای بازی، کودک بیشتر به خود بازی توجه دارد تا نتیجه‌ی پایانی آن و اغلب غرق آن می‌شود. بازی برای کودک دنیایی خیالی محسوب می‌شود و یا به تعبیری دیگر برای او کیفیتی رؤیایی دارد. بازی فعالیتی تغییر پذیر است. بازی می‌تواند رشد به هنجار را در کودک سرعت بخشد و جلوی رفتار نابهنجار او را بگیرد. کودک هنگام بازی احساس آرامش می‌کند.^۱

برادلی و گولد (Gould & Bradley)

بازی برای کودکان راهی طبیعی است تا خود را ابراز کنند، چیزهایی را که دوست دارند بروز دهند، احساس امنیت کنند و اعتماد به نفس آن‌ها افزایش یابد.

ویلیام استرن (William Stern)

«ویلیام استرن» در کتاب روان شناسی در دوره کودکی می گوید: «بازی، گزینه‌ای برای رشد و نمو استعدادها و یا تمرین مقدماتی برای اعمال آتی می‌باشد.»^۱ (منظور منظور استرن این است که دختر کوچکی که به عروسک بازی علاقه دارد، بصورت غیرعمدی و ناخودآگاه، خود را آماده می‌کند تا در بزرگسالی از کودکی پرستاری کند و فرزندى را تربیت کند).

کارل گروس (Karl Groos)

کارل گروس نقش اجتماعی بازی را مورد توجه قرار می‌دهد و بازی را نوعی آمادگی کودک برای فعالیت‌هایی می‌داند که باید در آینده به عهده گیرد و البته، خود از این آمادگی چندان آگاه نیست.^۲

قزوینی نژاد:

وی ضمن این‌که بازی را یکی از جدی‌ترین اعمال کودکان قلمداد می‌کند، معتقد است بازی، تلاش و فعالیت لذت‌بخش و مفرحی است که برای رشد همه جانبه‌ی کودک ضروری است. وی اضافه می‌کند، کودکان خردسال نمی‌توانند افکار و عقاید خود را به راحتی با کلام بیان کنند، بنابراین از طریق بازی، خود را ابراز می‌کنند.^۳

اریک اریکسون (Erik Erikson)

بازی عملکرد "خود" است و به منظور هماهنگ کردن فرایندهای جسمی و اجتماعی با فرد انجام می‌شود.^۴

ویلیام وبستر (William Webster)

در فرهنگ ویلیام وبستر، بازی به صورت های ذیل تعریف شده است:

الف) حرکت، جنبش و فعالیت به مثابه‌ی حرکت عضلات.

۱ مهجور، روان شناسی بازی، ص ۲۰.

۲ همان.

۳ دیا و اجاری، بازی درمانی و مشاوره کودک، ص ۱۶

۴ صمدی، بازی درمانی، نظریه ها، انجام پژوهش و روشهای مداخله، ص ۲۹

ب) آزادی یا محدوددهای برای حرکت یا جنبش.

پ) فعالیت یا تمرین برای سرگرمی، تفریح یا ورزش.^۱

روبین، فاین و واندنبرگ (Rubin&Fine&Vandenberg):^۲

علاوه بر ویژگی‌هایی که از ویلیام وبستر ذکر شد، روبین، فاین و واندنبرگ نیز پنج ویژگی را برای فعالیتی که بتوان آن را بازی نامید عنوان کرده‌اند:

الف) فرد برای انجام آن دارای انگیزه‌ی درونی باشد:

یعنی هدف آن در خودش نهفته است، و تنها به خاطر رضایت حاصل از انجام آن صورت می‌پذیرد نه به قصد انگیزه‌های بیرونی.

ب) بصورت آزادانه انتخاب شود:

اگر کودکان وادار شوند یا حتی با ملایمت زیر فشار قرار گیرند تا بازی کنند، ممکن است هیچ‌گاه به فعالیت تعیین شده به چشم بازی نگاه نکنند. برای مثال، اگر معلم برای شاگردانش بازی را تعیین کند، آنها به آن همچون کار می‌نگرند؛ در صورتی که اگر خودشان حق انتخاب داشته باشند آن‌گاه همان فعالیت را نوعی بازی می‌دانند.

پ) خوشایند و لذت‌بخش باشد:

کودکان بایستی از انجام آن لذت ببرند وگرنه نمی‌توان آن را به عنوان بازی در نظر گرفت.

ت) واقعیت‌گریز باشد:

به این معنی که با عنصر وانمود سازی به معنای بر هم ریختن واقعیت برای انطباق با رغبت‌های بازیکن همراه است. این امر به‌ویژه در بازی‌های نمادین که ویژگی اصلی دوره‌ی پیش‌دبستانی است، مصداق

۱ احمدوند، روانشناسی بازی، ص ۲؛ خدای خیاوی، روانشناسی بازی، ص ۱۳.

دارد؛ یعنی هنگامی که کودکان مدت زیادی از وقت خود را برای آزمودن نقش‌های جدید و بازی کردن در صحنه‌های تخیلی صرف می‌کنند.

ث) بازیکن در بازی شرکت فعال داشته باشد:

بازیکن باید در بازی شرکت داشته باشد. کودک باید از لحاظ جسمانی، روانی و یا هردو درگیر باشد، نه اینکه منفعل، یا نسبت به آنچه روی می‌دهد، بی‌تفاوت باشد.

«نیومن» (Newman) نیز مشابه روبین، فاین و واندنبرگ، اما کمی مختصرتر برای تمیز بازی از غیربازی معیارهایی را ارائه کرده است:

الف) کنترل درونی: یعنی فعالیتی بازی است که از درون فرد جوشیده باشد و امر و نهی و وظیفه و... در آن دخالت ننماید. افراد بزرگسال در فعالیت‌های شغلی خود از بیرون کنترل می‌شوند (با توجه به بخشنامه‌ها و دستورالعمل‌های اجرایی و...) ولی در بازی، فعالیت موجود، دستوری و الزامی نیست بلکه از درون و با توجه به نیازهای فرد هدایت می‌شود.

ب) واقعیت درونی: در بازی، فعالیتی انجام می‌گیرد که خود بازیگر به آن واقعیت می‌دهد، به ویژه در بازی‌های انفرادی و تخیلی که در آن کودکان عمدتاً به شیوه‌ی «درون‌سازی» (Assimilation) فعالیت دارند.

ج) انگیزه باطنی: انگیزه یعنی همان عاملی که فرد را به فعالیت و می‌دارد در بازی یک شیء خارجی نیست. (مثلاً نمی‌توان به کودکی گفت تا نیم ساعت فلان بازی را انجام بده تا برای شما بستنی بخرم و...) کودک باید با عامل درونی و نیاز درونی خود به سوی بازی برود.^۱

دکتر مهجور در کتاب روان‌شناسی بازی با توجه به تعریف‌های پیشین، تعریف جدیدی ارائه داده است. بازی از نظر او عبارت است از:

۱ خدایی خیوی، روانشناسی بازی، ص ۱۶.

«هرگونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدفدار، که در اوقات فراغت یا اشتغال و در جهت کسب لذت، تمدد اعصاب، آرام‌بخشی جسم یا ذهن بازیگر و اقناع نیازهای آنی یا درازمدت فرد یا گروه، که به صورت انفرادی یا گروهی انجام گیرد»^۱.

لاندرت (Landerth)

«بازی زبان رمزی کودکان محسوب می‌شود که به واسطه‌ی آن تجارب و هیجانات خود را به شکلی طبیعی و التیام بخش ابراز می‌دارند»^۲.

گینوت (Ginott)

بازی کودک، صحبت او است و اسباب بازی‌هایش نیز کلمات او را تشکیل می‌دهند.^۳

به جهت درک بهتر خوانندگان، شایان توجه است ذیل تعاریف "شاندر" و "گینوت" از بازی توضیحاتی را اضافه کنیم؛ کودکان، علی‌رغم تمام ویژگی‌های منحصر به فرد خود، قادر نیستند از استدلال‌ها و مهارت‌های کلامی کافی برای بیان احساسات، افکار و عواطف خود بهره‌جویند و نمی‌توانند آن‌ها را به گونه‌ی قابل درکی برای بزرگسالان بیان کنند. برای کودکان اسباب بازی‌ها به مثابه‌ی کلمات و بازی‌ها به عنوان مکالماتی هستند که کودکان به وسیله اسباب بازی آن‌ها را انجام می‌دهند. کودکان فاقد پختگی شناختی لازم برای بیان و تفسیر افکار و احساسات خود به شیوه بزرگسالان هستند. محدودیت‌هایی که از جانب بزرگسالان اعمال می‌شود و فعالیت‌های توصیه شده از جانب آنان نیز نمی‌تواند جبران کننده اقتدار و احساس قدرتی باشد که کودکان از طریق بازی به دست می‌آورند. در جریان بازی، کودک خود، مدیر و راهنما است و قاعده می‌سازد؛ اقدام به خلق جهانی می‌کند که خود بر آن تسلط می‌یابد و مهارت‌های اجتماعی را از طریق آن کسب می‌کند و از طریق

۱ مهجور، روانشناسی بازی، ص ۳۰.

۲ ادیبا واجاری، بازی درمانی و مشاوره کودک، ص ۱۶.

بازی درمانی نیز به صورت نمادین بر ضربه‌ها و فشارهایی که احساس خوشحالی را از آن سلب کرده است فایق می‌آید.^۱

با نظر به تعاریف فوق مبرهن است که بازی نیز مانند سایر پدیده‌ها ابعاد و جنبه‌های وسیعی را در بر می‌گیرد. گوناگونی این ابعاد سبب شده تا تعاریف گوناگونی از بازی ارائه شود، و باتوجه به جنبه‌های وسیع نهفته در بازی، مفهوم و تعریف ساده‌ای از این موضوع که پذیرش همگانی داشته باشد، در اختیار نیست. لکن با بررسی تعاریف فوق، حدود و ثغور اصطلاح بازی و تفاوت آن نسبت به سایر فعالیت‌های انسانی به اندازه‌ی نیاز خواننده مشخص گردیده و مسیر را برای ادامه مباحث و بررسی‌ها هموار می‌نماید.

بازی‌های کودکان علاوه بر نظرات اندیشمندان و متخصصان از چشم ادیبان و شاعران نیز دور نمانده است؛ آنان گاهاً تفسیرها، برداشت‌ها و تصویرسازی‌های زیبایی را از این پدیده‌ی ارزشمند ارائه کرده‌اند که به نوبه‌ی خود شایان توجه و منحصر به فرد است؛ به گونه‌ای که شلی (Shelley) شاعر مشهور انگلیسی می‌نویسد:

آیا می‌دانی کودک کیست؟

کسی که به عشق ایمان دارد.

کسی که به باورها ایمان دارد.

او کسی است که کدو تنبل را به کالسکه،

و موش را به اسب مبدل می‌کند.

او کسی است که سکوت و خمودگی را به شور و هیجان

و هیچ چیز را به همه چیز مبدل می‌کند.^۲

۱صمدی، بازی درمانی، نظریه‌ها، انجام پژوهش و روشهای مداخله، ص ۵.

۲همان، ص ۲۸.