

الله محمد

بازی و یادگیری در آموزش و پرورش از لحاظ روان شناسی

مؤلف :

سیامک خدادادی گله

انتشارات ارسطو

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۳)

نسخه الکترونیکی این اثر در سایت سازمان چاپ و نشر ایران و اپلیکیشن کتاب رسان موجود می باشد

chaponashr.ir

سرشناسه: خدادادی گله، سیامک، ۱۳۷۰
عنوان و نام پدیدآور: بازی و یادگیری در آموزش و پرورش از لحاظ روان شناسی / مولف سیامک خدادادی گله.
مشخصات نشر: ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۳.
مشخصات ظاهری: ۱۱۲ ص.
شابک: ۵-۹۳۰-۳۳۹-۶۲۲-۹۷۸
وضعیت فهرست نویسی: فیپا
یادداشت: کتابنامه: ص ۱۱۲-۱۰۸.
موضوع: آموزش و پرورش - بازی و یادگیری - روان شناسی
رده بندی کنگره: LC۴۷۴۸
رده بندی دیویی: ۳۷۱/۹۰۹۹۸
شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۲۳۱۹۸
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیپا

نام کتاب: بازی و یادگیری در آموزش و پرورش از لحاظ روان شناسی
مولف: سیامک خدادادی گله

ناشر: ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)

صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر

تیراژ: ۱۰۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۳

چاپ: زبرجد

قیمت: ۱۱۲۰۰۰ تومان

فروش نسخه الکترونیکی - کتاب رسان:

<https://chaponashr.ir/ketabresan>

شابک: ۵-۹۳۰-۳۳۹-۶۲۲-۹۷۸

تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵

www.chaponashr.ir



انتشارات ارسطو



فهرست مطالب

۱۰	مقدمه.....
۱۲	بازی‌های آموزشی.....
۱۳	تأثیر بازی‌های آموزشی بر مغز.....
۱۴	مزایای بازی آموزشی.....
۱۸	بازی به عنوان ابزار.....
۱۹	تعاریف بازی از دیدگاه صاحب‌نظران.....
۱۹	اهمیت بازی.....
۲۰	نقش بازی در انواع رشد دانش آموزان.....
۲۴	دیدگاه اسلام درباره تأثیر بازی در رشد کودک.....
۲۶	مهارت یابی.....
۲۶	کار درمانی.....
۲۶	تفریح.....
۲۷	بازی حل معما.....
۲۸	بازی تخیلی.....
۲۸	بازی اجتماعی.....
۲۸	بازیهای مهارتی.....
۲۹	بازیهای پر انرژی.....
۲۹	بازی‌های اکتشافی.....
۳۰	ضرورت بازی.....
۳۲	ارتباط بازی‌ها با تئوری یادگیری.....
۳۲	رفتارشناسی.....
۳۲	شناخت‌شناسی.....
۳۳	ساختارشناسی.....

۳۳	فرهنگی - اجتماعی
۳۳	ویژگی های بازی
۳۴	ویژگی های اساسی بازی
۳۵	انواع بازی
۳۶	بازی فعال
۳۶	بازی مهارتی و اکتشافی
۳۶	بازی تقلیدی
۳۶	بازی سازنده
۳۷	بازی نقش
۳۷	بازی های قاعده مند
۳۷	بازی و تعامل اجتماعی
۴۰	انواع بازی بر حسب مضمون و محتوا
۴۰	بازی کارکردی
۴۰	بازی تخیلی
۴۰	بازی پذیرا
۴۰	بازی سازنده
۴۱	بازیهای کامپیوتری
۴۲	عوامل مؤثر در بازی
۴۲	(۱) سن
۴۲	(۲) جنسیت
۴۳	(۳) محیط
۴۴	(۴) هوش
۴۴	فواید بازی
۴۷	بازی و شخصیت (PERSONALITY)

۴۸	بازی و رشد اجتماعی
۴۹	طبیعت بازی
۵۰	طبقه بندی های بازی
۵۱	بازی و یادگیری
۵۱	بازی و برنامه ی درسی
۵۲	ورزش
۵۳	بازیهای کامپیوتری
۵۴	تاثیر پازل بر عملکرد مغز انسان
۵۴	تاثیر پازل بر نیمکره های مغز
۵۶	الگوی پازل در جوامع و زندگی روزمره
۵۷	فواید بازی از لحاظ آموزش و پرورش
۶۰	نظریه های بازی
۶۰	نظریه های مربوط به بازی:
۶۰	کودک به عنوان یادگیرنده فعال
۶۰	نظریه روان پویایی
۶۰	نظریه ی کارایی یا انرژی اضافی
۶۱	نظریه ی استراحت یا رفع خستگی
۶۱	نظریه ی اجمال فعالیت های اجدادی
۶۱	نظریه ی پیش تمرین
۶۱	نظریه ی پویایی دوران کودکی
۶۲	نظریه ی پیازه
۶۳	بازی در اسلام
۶۴	آرای تربیتی دانشمندان اسلامی در زمینه بازی
۶۵	دانش آموز و بازی

اهمیت و نقش معلم.....	۶۷
توصیه ها و راهکارها برای مربیان.....	۶۷
نقش والدین در بازیهای دانش آموزان.....	۷۳
(۱) نحوه ی نظارت بر بازی ها.....	۷۳
(۲) شرکت والدین در بازی ها.....	۷۵
توصیه هایی به والدین.....	۷۷
تعریف بازی آموزشی.....	۷۹
اهمیت بازی های آموزشی.....	۸۱
فواید بازی های آموزشی.....	۸۴
تأثیر بازی های آموزشی بر مغز.....	۸۵
استفاده از بازی های آموزشی در مدارس ابتدایی.....	۸۶
بازی های رایانه ای آموزشی.....	۸۷
چگونگی عملکرد بازی های رایانه ای در امر آموزش.....	۸۸
یادگیری کودکان از طریق بازی.....	۸۹
بازی برای آموزش راه زندگی.....	۹۰
بازی در فرهنگ و ادبیات.....	۹۱
اهمیت حرکت و بازی در امر یادگیری.....	۹۲
بازی های مناسب برای کلاس.....	۹۴
پانتومیم.....	۹۴
استفاده از بدن به جای واحد اندازه گیری.....	۹۴
مناظره با حرکت.....	۹۵
بازی.....	۹۵
تأثیر بازی بر یادگیری مهارت حل مسئله.....	۹۶
اسباب بازی های مناسب برای یادگیری.....	۹۷

- ۱۰۰..... ساخت اسباب بازی های مناسب سنین مختلف
- ۱۰۰..... کودک تازه متولد شده.....
- ۱۰۱..... کودکان نوپا.....
- ۱۰۳..... کودک پیش دبستانی.....
- ۱۰۴..... دبستانی ها.....
- ۱۰۵..... بازی های مناسب برای کلاس که بر یادگیری موثر هستند.....
- ۱۰۵..... پانتومیم.....
- ۱۰۵..... استفاده از بدن به جای واحد اندازه گیری.....
- ۱۰۷..... مناظره با حرکت.....
- ۱۰۸..... منابع و مآخذ.....

مقدمه

یکی از فعالیت‌های لذت‌بخش و سازنده برای همه، به ویژه برای کودکان و نوجوانان، بازی است. کودکان از طریق بازی‌ها که با هیجان همراه است، زندگی در دنیای آینده را تمرین می‌کنند. ویژگی‌های هر بازی و فایده‌های آن در رشد همه جانبه‌ی قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودک باعث شده است توجه تعداد زیادی از دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت به چگونگی نقش آن در امر آموزش کودکان معطوف شود بازی برای درمانگران وسیله مناسبی است تا به دنیای کودکان راه یابند و آن را بهتر بشناسند و به مشکلات آنان پی ببرند.

بازی، آموزش است و کودک از طریق بازی‌ها مهارت‌های گوناگونی کسب می‌کند. بازی، بهترین وسیله‌ای است که از طریق آن می‌توان بسیاری از مفاهیم را آموزش داد (مقدم و ترکمان، ۱۳۸۱). بازی‌های آموزشی از جمله راهکارهایی هستند که استفاده از آن‌ها برای فعال کردن متعلمان و ایجاد خلاقیت در آن‌ها، یکی از مباحث اصلی و تخصصی حوزه آموزشی را تشکیل می‌دهد. بازی آموزشی یکی از موقعیت‌های یاددهی - یادگیری به شمار می‌رود و فعالیتی است سازمان‌یافته و همراه با قوانین مشخص که در آن دو یا چند دانش‌آموز برای رسیدن به اهداف آموزشی از قبل تعیین‌شده، در ارتباط با هم قرار می‌گیرند. بازی تحمیلی نیست و باید معیارهایی داشته باشد؛ نخست آنکه متناسب با ویژگی‌ها، نیازها و توانایی‌های کودکان باشد؛ دوم، به تقویت و دقت و تمرکز و عکس‌العمل به موقع و پرورش خلاقیت توجه داشته باشد؛ سوم، فعالیت‌ها و رفتارهای موجود در بازی، تعبیر منطقی (معنی و مفهوم) داشته باشد؛ چهارم، بین بخش‌های مختلف بازی رابطه‌ی منطقی وجود داشته باشد؛ پنجم، به گونه‌ای طراحی شود که بر اعلام برنده و بازنده تأکید زیادی نشود (افروز، ۱۳۸۹).

اینکه از چه زمانی نظر متفکران به اهمیت بازی در رشد کودک جلب شده است، تاریخ مشخصی ندارد، ولی شاید فلاسفه‌ی یونان از جمله افلاطون، از اولین کسانی باشند که به ضرورت و نقش بازی در رشد کودک توجه کرده‌اند. در بین مریبان، شاید برجسته‌ترین کسی که به مطالعات منظم در زمینه‌ی بازی و اهمیت آن در تربیت کودک پرداخته است، فروبل باشد. از اواخر قرن ۱۹ به بعد، تحقیقات بسیار وسیعی در این زمینه انجام شده و روان‌شناسان نظرات متعددی در این باره داده‌اند (مهرجو، ۱۳۹۰).

بازی‌های آموزشی

بازی‌های آموزشی می‌توانند به عنوان رسانه‌ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده‌ی معلمان قرار گیرند. هدف غایی این بازی‌ها فقط تفنن یا پرکردن اوقات فراغت نیست، بلکه چنین بازی‌هایی، در ضمن ایجاد لحظاتی لذت بخش و فرح‌انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه‌هایی نزدیک به تجربه‌های دست اول، یادگیری سریع‌تر و پایدارتر را سبب می‌شوند (امیر تیموری، ۱۳۸۷). حضور فعالانه متعلمان در فرآیند یادگیری، مستلزم فراهم‌سازی شرایط و زمینه مناسب در محیط آموزشی است.

به عقیده متخصصان حوزه‌های آموزش و پداگوژی، استفاده از بازی‌های آموزشی در فرآیند تدریس، از جمله راهکارهایی است که زمینه لازم را برای افزایش فعالیت‌های یادگیری متعلمان فراهم می‌سازد. از دیدگاه این متخصصان، بازی‌های آموزشی بر خلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آن‌ها منحصر نمی‌شود، بلکه با تغییر در عناصر یا نحوه بازی، قابلیت استفاده برای آموزشی در تمامی شرایط سنی را دارند. ضمن آنکه استفاده از بازی به متعلمان و فرآیند یادگیری منحصر نیست، بلکه در فرآیند یاددهی نیز امکان و به عبارت دقیق‌تر، ضرورت طراحی و به کار بستن آن‌ها احساس می‌شود (حقانی، ۱۳۸۵).

بازی‌های آموزشی خوب بیشتر بر تفکر و برنامه‌ریزی تأکید می‌کنند تا حفظ کردن مطالب. دانش‌آموزانی که در یادگیری مفاهیم موجود در نوشته‌ها و متون چاپی با مشکل روبه‌رو هستند بازی‌ها را درک می‌کنند و غالباً اعتماد به نفس خود را از راه نقش آفرینی توسعه می‌دهند.

امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به وسیله پژوهش‌های گسترده مورد توجه قرار گرفته است. بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی و اجتماعی تأثیر می‌گذارد و ارزش تشخیصی و درمانی نیز دارد (مقدم، ۱۳۸۶).

زارع و همکاران (۱۳۸۸) از تحقیقی به این نتیجه دست یافتند که بازی آموزشی نمرات املای دانش آموزان را افزایش می‌دهد. کلین و فری تاگ (۱۹۹۱) از پژوهشی با عنوان تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی بر انگیزش دانش آموزان ۹ تا ۱۱ ساله به این نتیجه رسیدند که بازی‌های آموزشی بر چهار مؤلفه انگیزشی توجه، ارتباط، اعتماد و رضایت تأثیر دارند. گرین و بولیر (۲۰۰۳) انجام بازی را عاملی برای بهبود بخشی، توجه و فعالیت‌های بصری ذکر می‌کنند.

بازی آموزشی خوب، تفکر و برنامه‌ریزی را در دانش آموزان تشویق می‌کند (ذوفن و لطفی‌پور، ۱۳۸۰). براساس نظریات پیازه و ویگوتسکی، بازی اصلی‌ترین عامل رشد شناختی کودک و یکی از روش‌های فکری قابل دسترس برای خردسالان است. کودکان در قالب بازی با درک واقعیت‌ها و کنترل مهارت‌های شخصی به تعادل دست می‌یابند (انگجی و عسکری، ۱۳۸۵).

تأثیر بازی‌های آموزشی بر مغز

پژوهش‌ها درباره مغز، به چگونگی تأثیر یادگیری بر مغز و مهم‌تر اینکه کدام نوع یادگیری مغز را تغییر می‌دهد، پرداخته‌اند. تجربه‌های جدید بر رشد دارینه‌ها (دندریت‌ها) تأثیر می‌گذارند. ریشه‌ی دارینه‌ها در پاسخ به تمایلات که یادگیرنده با آن مواجه می‌شود، رشد و شکل آن را تغییر می‌دهد. تعامل با محیط ممکن است موجب جوانه زدن شاخه‌های دندریتی جدید در سراسر مغز شود. رشد مغزی پس از تولد به شاخه شدن و جوانه زدن دارینه‌ها اسناد داده می‌شود که در پاسخ به تجربه اتفاق می‌افتد (برنیگر و ریچاردز، ۲۰۰۲). بازی‌های آموزشی می‌توانند شیوه‌ای فعال و برانگیزاننده برای دانش آموزان باشند تا به مرور آنچه یاد گرفته‌اند، پردازند. بازی‌های آموزشی می‌توانند عامل اساسی برای افزایش اندازه‌ی پی‌یاخته