

فرآیند تحول انواع بازی
در کودکان عقب مانده ذهنی و عادی

نویسنده:

دکتر مهدیه سالیمی

مریم داروبر

راهیل حقجو



انتشارات فانوس دنیا

سرشناسه

: صالحی، مهدیه، ۱۳۳۱

عنوان و نام پدیدآور : فرآیند تحول انواع بازی در کودکان عقب مانده ذهنی و عادی /

مهدیه صالحی، مریم داروبرد، راهیل حق جو.

مشخصات نشر

: تهران: فانوس دنیا، ۱۳۹۶.

مشخصات ظاهری

: ۱۶۶ ص.

شابک

: ۹۷۸-۶۰۰-۹۶۳۰۲-۷-۱

وضعیت فهرست نویسی : فیا

رده بندی دیویی

۴۱۸/۱۵۷

شماره کتابشناسی ملی

۱۶۵۲۱۴۹



Fanoos.donya@yahoo.com

فرآیند تحول انواع بازی در کودکان عقب مانده ذهنی و عادی

مؤلفان: مهدیه صالحی، مریم داروبرد، راهیل حقجو

انتشارات: فانوس دنیا

نوبت چاپ: اول ۱۳۹۶

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۶۳۰۲-۷-۱

شمارگان: ۱۰۰۰

قیمت: ۱۵۰,۰۰۰ ریال

فهرست مطالب

۷	پیش گفتار
۹	مقدمه
۱۱	تعاریف بازی
۱۲	ملاک‌های بازی
۱۶	پیشینه مطالعاتی
۱۶	تئوری‌های کلاسیک بازی
۱۷	تئوری انرژی مازاد
۲۱	تئوری آرامش و تفریح
۲۳	تئوری تمرین یا پیش تمرینی
۲۴	تئوری دوره کردن مهارت‌ها
۲۶	تعریف بازی
۲۶	مشکلات ارائه تعریفی از بازی
۲۷	بازی به عنوان یک وضعیت روانی
۳۲	بازی به عنوان یک رفتار قابل مشاهده
۳۳	بازی به عنوان زمینه
۳۵	تئوری‌های قرن بیستم
۳۵	تئوری‌های ابتدایی قرن بیستم
۶۵	سایر تئوری‌های معاصر
۶۷	ساختار دگرگون‌شونده بازی

۷۲	بازی نمادی در شیرخوارگی و کودکی
۷۳	آغاز بازی سمبولیک
۸۰	سالهای پیش از دبستان و کودکستان
۸۴	خصوصیات ساختاری در بازی تخیلی انفرادی
۸۶	خصوصیات ساختاری بازی تخیلی در شرایط طبیعی
۹۳	اشکال دیگر بازی در ابتدا و اواسط دوران کودکی
۹۶	بازی‌های قانون‌دار در مقابل بازی‌های سمبولیک
۹۷	تمایز انواع بازی‌های انفرادی کودکان
۹۹	عوامل موثر بر بازی کودکان
۱۰۰	عوامل تربیتی
۱۰۲	سایر عوامل خانوادگی
۱۰۵	تأثیر هم‌تاهای
۱۰۹	اثرات محیط زیست
۱۲۱	اثرات طبقه اجتماعی - فرهنگی
۱۲۷	تأثیر وسایل ارتباط جمعی و محیط مراکز پیش دبستانی
۱۳۰	تفاوت‌های فردی در بازی کودکان
۱۳۷	بازیگوشی و خیال‌پردازی، متغیرهایی در زمینه تفاوت فردی
۱۴۰	بازی در کودکان معلول
۱۴۱	عقب‌ماندگی ذهنی
۱۵۱	نتایج بازی
۱۵۱	بازی و مشکل گشایی
۱۵۱	مشکل گشایی همگرا
۱۵۴	مشکل گشایی واگرا
۱۵۶	خلاصه و نتیجه‌گیری
۱۵۷	بازی تخیلی: مطالعات همبسته
۱۵۸	بازی تخیلی: مطالعات تعلیمی
۱۵۹	اهمیت فعالیت‌های تخیلی در دوران کودکی
۱۶۳	فهرست منابع

پیشگفتار

کودک از راه بازی با کودکان دیگر، شیوه ایجاد روابط اجتماعی با بیگانگان و حل مسائل و مشکلات ناشی از آن را فرا می‌گیرد. باید کودکان را از نظر نوع بازی و علاقه‌مندی به بازی‌های گوناگون در سنین مختلف نوزادی، شیرخوارگی، یکسالگی تا هفت سالگی مورد مشاهده مستقیم قرار داد و سپس مشخصات بازی‌های هر یک از آنان را با ذکر نام و سن دقیق جداگانه یادداشت کرد. در این روند، باید به رشد بازی کودکان در سنین مختلف توجه کرد و به برخی از سؤالی که در روند رشد کودکان می‌تواند راهگشا باشد پاسخ داد. این سؤالات عبارت است از: کودک در سنین مختلف به چه نوع بازی‌هایی علاقمند است و چگونه بازی می‌کند؟ برای چه مدت با اشیاء یا اسباب‌بازی‌ها بازی می‌کند؟ با اشیاء یا اسباب‌بازی‌ها چگونه رفتار می‌کند؟ آیا آنها را به دهان می‌برد؟ آنها را دستمالی می‌کند؟ آنها را بر زمین می‌کوبد؟ آنها را از هم جدا می‌کند و سپس سعی در اتصال قطعات جدا دارد؟ در ارزیابی اسباب‌بازی‌هایش چه نقشه‌هایی را ایفا می‌کند؟ معلم می‌شود؟ پلیس

می‌شود؟ بچه می‌شود؟ آیا بیشتر دوست دارد با اسباب بازی‌هایش بازی کند یا با افراد دیگر سرگرم شود؟ آیا در بازی می‌خواهد تنها باشد و کسی مزاحم او نشود؟ آیا به حضور دیگران در اتاق اهمیت نمی‌دهد و به بازی‌اش ادامه می‌دهد؟ آیا بازی‌های انفرادی را ترجیح می‌دهد یا بازی‌های دسته جمعی را دوست دارد؟ در جمع کودکان چگونه بازی می‌کند؟ آیا در حالی که در جمع کودکان است، در حقیقت خودش به تنهایی مشغول بازی است؟

در نهایت، باید گفت که بازی از بهترین عوامل پرورش اخلاقی کودک است، اگر چه در محیط خانواده و مدرسه این ارزش‌ها در بازی است که حقیقت یافته، برای کودک دارای مفهوم می‌گردند، و تنها در این صورت است که وی خود را ملزم به رعایت آنها می‌داند.

در این کتاب، به بررسی بازی در کودکان عادی و عقب مانده ذهنی پرداخته شده است. در واقع، هدف اینست که والدین عزیز، بیان بزرگوار و دانشجویان در این حوزه را با نقش بازی در کودک امروز و بزرگسال آینده آشنا سازیم.

سخن آخر اینکه خواهشمند است اساتید و دانشجویان محترمانه و پیشنهادات سازنده خودشان را به مؤلفان ارائه نمایند و مفتخریم که در پاد بعدی از ارائه راهکارهای کاربردی شما استفاده بهینه شود.

مقدمه

در این که از چه زمانی نظم متفکران به اهمیت بازی در رشد کودک جلب شده است، تاریخ مشخصی وجود ندارد ولی شاید فلاسفه یونان از جمله افلاطون، از اولین کسانی باشند که به ضرورت و نیاز بازی در رشد کودک توجه کرده است. در میان مربیان، شاید برجسته‌ترین فردی که به اهمیت بازی و اهمیت آن در تربیت کودک انجام داده است، فروبیل شد. از اواخر قرن نوزدهم به بعد، تحقیقات بسیار وسیعی در این زمینه انجام شده با نتایج متعددی از سوی روانشناسان مختلف ارائه شده است که از نظرات بسیار قدیمی در مورد بازی، نظریه «صرف انرژی زاید» است. در این نظریه، بازی کوششی است که برای رفع خستگی یا صرف نیروی زاید بدن انجام می‌گیرد. از نظر پیاژه، چنین برخوردی نسبت به بازی، برخوردی سطحی و ساده لوحانه است، زیرا به هیچ وجه اهمیتی را که بازی برای رشد روانی کودک دارد، مشخص نمی‌کند.

در اواخر قرن نوزدهم، کارل گورس از طریق مطالعه بازی‌های جانوران، نظریه جدیدی را در بازی مطرح کرد. به نظر او بازی تمرینی است که انسان را برای زندگی

آماده می‌کند و در رشد جسمانی و یادگیری تأثیر بسیار دارد. گروس، بازی‌ها را به دو گروه تقسیم می‌کند:

۱- بازی‌هایی که در آن‌ها کنش عمومی مطرح می‌شود؛

۲- بازی‌هایی که کنش‌های اختصاصی را مشخص می‌کند.

همان‌طور که جانوران، ضمن بازی کردن به تمرین غریزه‌های خاص چون شکار و پیکار می‌پردازند، کودک نیز با بازی کردن، توانایی‌های خود را در بوته آزمایش می‌گذارد و غرایز اجتماعی خود را تقویت می‌کند.

از نظر گروس، وقت کودک در گهواره است و دست و پا می‌زند و تلاش می‌کند توپی را پرت کند، خود را برای فعالیت‌های آینده آماده می‌کند، یا اگر کودکان یکدیگر را به مبارزه می‌طلبند، غریزه جنگجویی در آنان شکل می‌گیرد که به صورت یک عمل سازش یافته در آینده مورد استفاده قرار خواهد گرفت. علاوه بر این، بازی موجب رشد جسمی کودک می‌شود، در پیشرفت زبان او نیز مؤثر است و معیارهای اخلاقی و اجتماعی را در او شکل می‌دهد.

پیاژه ضمن تأیید نظریه گروس، معتقد است که این نظریه فقط به بعد کنش بازی توجه کرده است و نمی‌تواند بازی‌های عادی (سمبولیک) را تفسیر کند، زیرا خیال‌پردازی کودک از تمرین مقدماتی غریزه او برتر است. بازی‌های نمادی از نظریه پیاژه یعنی جذب واقعیت در تفکر.

پیاژه بازی‌های کودکان را به سه دسته تقسیم می‌کند:

۱- بازی‌های تمرینی. بیشتر فعالیت‌های حسی و حرکتی کودک و شبیه

بازی‌های تمرینی است؛

۲- بازی‌های رمزی. این بازی‌ها معمولاً زمانی آغاز می‌شود که ساختمان ذهنی کودک به اندازه‌ای از رشد رسیده که بتواند در غیاب اشیاء آن‌ها را مجسم کند. انجام دادن این بازی‌ها تا حدود نیمه دوم سال زندگی امکان پذیر نیست؛

۳- بازی‌های قاعده‌دار. بازی‌های تمرینی و رمزی در نهایت به بازی‌های قاعده‌دار و اجتماعی تبدیل می‌شوند. در این نوع بازی، جنبه‌های تمرینی و رمزی نیز دیده می‌شود. از نظر پیاژه، این بازی‌ها در حدود هفت تا یازده سالگی انجام می‌شود. در واقع، این بازی متعاقب به مرحله عملیات عینی است. البته ممکن است کودکان قبل از مدرسه نیز بازی‌های قاعده‌دار ساده را انجام دهند.

به نظر پیاژه، بازی کودک سنین ۷-۳ سالگی، موازی مرحله خودمرکزگرایی رشد زبان است. شارلوت بوهرلر، بررسی‌های جامعی از نظر اجتماعی کودکان دارد و بازی کودکان را به چهار دسته تقسیم می‌کند:

(الف) بازی‌های اصطلاحاً کنشی؛

(ب) بازی‌های تخیلی؛

(ج) بازی‌های آفرینشی؛

(د) بازی‌های اجتماعی.

در طبقه‌بندی «شارلوت بوهرلر» ساخت‌هایی وجود دارند که ساخت نخستین بیشتر جنبه کنشی و ابتدایی و ساخت آخرین جنبه پیشرفته دارد (منصور، ۱۳۸۱).

تعاریف بازی

بررسی فرایند بازی و در نظر گرفتن آن به منزله یکی از فعالیت‌های انسان به خصوص فعالیت‌های کودکان از مسائلی است که روانشناسان همواره به آن توجه

دارند. ولی در عین حال تحول این مفهوم تابع تحول روانشناسی بوده است. در اولین بررسی، غالباً مسأله بازی با دید بزرگسالانه مورد توجه قرار گرفته، یعنی از زوایایی که بزرگسال می‌تواند درباره وضع و فعالیت‌های خود و مطابقت آن‌ها با بازی بیندیشد. این دید منتقدان را وادار کرده است که در مورد کودکان هم مسأله را به قیاس از وضع بزرگسالان مطرح کنند.

اما برای این که بدانیم اساساً بازی چه وضعی بین سایر فعالیت‌های روانی دارد و یا چه نقشی در پس زمینه کنش‌های روانی ایفا می‌کند، ناگزیر هستیم از توجه به تحول انسان از ملاک‌های مختلف، مختلف حمایت کنیم. از زمانی که بزرگسالان توجه بیشتری به وضع کودکان کرده‌اند و به اثر این توجه متدرجاً روانشناسی تحول‌پی-ریزی شده است، در این چارچوب، بررسی مسائل روانی ملاک‌های مختلفی برای شخص ساختن مفهوم بازی مورد بحث و در میل قرار گرفته‌اند (منصور، ۱۳۸۱).

ملاک‌های بازی

الف) یکی از این ملاک‌ها این است که بازی را یک فعالیت بی‌هدف یا «هدف در خود» بدانیم یعنی فعالیتی که هیچ نوع نفعی برای فرد ندارد. «ال-دین» اصطلاح اتوتلیسم را برای بیان فعالیتی که هدف در خود آن است عنوان کرده است.

ب) «کارل گروس»، دانشمندی که در زمینه روانشناسی کودک و در زمینه بازی بررسی‌های جالب توجهی دارد و برای نخستین بار به جنبه کنشی بازی در بین دیگر فعالیت‌ها توجه داشته و معتقد است که بازی، یک نوع پیش تمرین عمومی است، فعالیت یا تمرینی مقدماتی و کمک کننده برای فعالیت‌هایی که فرد در آینده می‌خواهد انجام دهد. پس به این ترتیب، کودکان خود را ضمن بازی آماده فعالیت-

های سازش یافته‌ای خواهند کرد که در آینده ناگزیر خواهند بود آن فعالیت‌ها را در زندگی داشته باشند. اما این ملاک قانع کننده نیست چون اگر این ملاک را بپذیریم تمام کنش‌های ذهنی را به صورت فرایندی می‌توانیم بدانیم که قسمتی از آن بازی است و بعد این فرایند تغییر شکل پیدا می‌کند. در حالی که خوب می‌دانیم بسیاری از آثار بازی‌های کودکانه حتی در بزرگسالان باقی می‌ماند و بزرگسالان هم نسبت به بازی، رغبت و علاقه دارند. پس صحیح نیست بگوییم قسمتی از یک فرایند است برای بازی شکل می‌گیرد و قسمت‌های بعدی آن برای کنش یا کنش‌های دیگر.

ج) ملاک دیگری بازی را یک فعالیت ارتجالی یا خودجوش می‌دانند که در فرد در آغاز زندگی وجود دارد و در طول زندگی به شکل ارتجالی باقی می‌ماند. پذیرفتن چنین ملاکی خارج از اشکال نیست. بسیاری از فعالیت‌های کودکان به ویژه با اطلاعاتی که از نظام‌های گوناگون داریم جنبه ارتجالی خودجوشی یا خود به خودی دارد، بی‌آنکه جنبه بازی به خود بگیرند. پس بنیاد ملاکی نمی‌تواند بازی را از فعالیت‌های دیگر متمایز سازد.

د) بازی‌های اجتماعی.

۱. دشتی در سال ۱۳۷۸، تأثیر عروسک درمانی را بر رفتار سازشی کودکان عقب مانده ذهنی آموزش‌پذیر مورد بررسی قرار داد. وی دانش آموزان دختر و پسر (۸ تا ۱۱) ساله عقب مانده ذهنی آموزش‌پذیر را مورد مطالعه قرار داد و کودکان را در اتاق بازی با اسباب‌بازی‌های مختلف مورد پیش آزمون و پس آزمون قرار داد. نتایج حاکی از آن بود که عروسک درمانی موجب تغییر در رفتارسازی کودکان MR می‌شود.