

شماره صد و بیست و یکم ■ آذر ۱۴۰۲ ■ ۱۰۰۰۰۰ تومان

ماهنامه اختصاصی

۱۲۱

بازی و اسباب بازی

ISSN: 2251 - 6778

تجهیزات شهر بازی و مبلمان پارکی

صنعت اسباب بازی، مهندسی بازی و سرگرمی



بازی و اسباب بازی

ماهنامه صنعت اسباب بازی و مهندسی بازی و سرگرمی

فهرست:

- ۲..... استانداردهای اسباب بازی
- ۸..... ساخت اسباب بازی های خانوادگی
- ۱۳..... بازی به مثابه جاده صاف کن یادگیری کودکان
- ۲۱..... جامعه کوچک مدرسه
- ۳۰..... کودکان چرا بازی می کنند؟
- ۳۵..... تاثیر بازیچه های شکل دار و مسطوره ای بر کودکان خردسال
- ۴۲..... نظارت بر تولید و واردات اسباب بازی
- ۴۵..... جمع و جور کردن اسباب بازی
- ۴۷..... تاثیر بازی های رایانه ای بر کودکان
- ۵۷..... روش عرضه اسباب بازی به کودک
- ۶۰..... بازی و خلاقیت

به نام آن که جان را فکرت آموخت

ماهنامه صنعت اسباب بازی و مهندسی
بازی و سرگرمی

شماره صد و بیست و یکم
آذر ۱۴۰۲

خبری- تحلیلی- اطلاع رسانی- آموزشی-
پژوهشی

صاحب امتیاز:

موسسه مطالعات آینده نگر پارسیان

مدیر مسوول: مهندس محمدحسین دهقان

سردبیر: دکتر سیده بقول هاشمی

همکاران تحریریه:

مهندس رعنا ابدطلب، مهندس فرزانه اصلانی، رضا اکبری،
مهندس کبری اکبری، شادی حسینی، سارا خلیلی، مژگان
خیراللهی، مهندس بیژن شادابی، معصومه شهپازی،
مهندس احمد رسولی، مینا عینی فر، یگانه فرشادی، ندا
نظر بلند

طراح لوگو: امیریهادر میرمحمدعلی رودکی

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: یزدا

(کیلومتر ۱۱ جاده قدیم کرج، ابتدای جاده شهریار، شهرک صنعتی گلگون، خیابان پنجم
جنوبی، پلاک ۳۵ تلفن: ۰۵۶۱۱۸۰۹)

دفتر نشریه:

تهران، سعیدخندان، خیابان ارسباران، کوچه ی ستاری،
شماره ی ۲۲، ساختمان یزدا

تلفن دفتر نشریه: ۰۲۱- ۲۲۸۸۳۵۰۵

امور مشترکین: ۰۲۱- ۲۲۸۸۵۶۴۹

دورنگار: ۰۲۱- ۲۲۸۸۵۶۵۱

- صحت و سقم مقالات از نظر فنی بر عهده مولف و مترجم می باشد.
- درج آگهی ها به معنای تایید یا عدم تایید مطالب آن و اطلاعات ارایه شده توسط ماهنامه بازی و اسباب بازی نیست.
- باز نشر مطالب ماهنامه با ذکر منبع و ماخذ مجاز می باشد.

پیام کوتاه (SMS):

۱۰۰۰۹۱۲۴۴۸۰۴۱۶

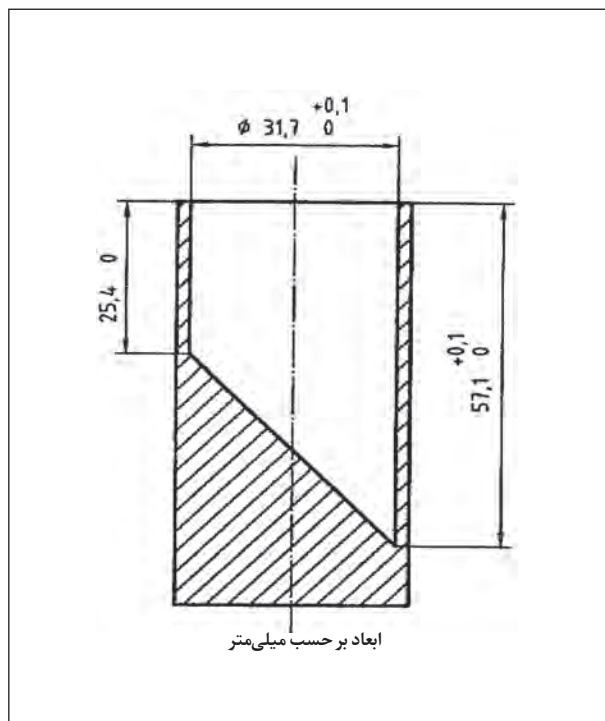
WWW.YAZDAMARKET.COM

https://www.instagram.com/yazdamarket/



استانداردهای اسباب بازی

ایمنی اسباب بازی - مقررات ایمنی از نقطه نظر فیزیکی و مکانیکی



شکل (۶): استوانه آزمون قطعات کوچک

روش های آزمون

کلیات

روش های آزمونی که در اینجا آمده است برای تعیین انطباق اسباب بازی با مقررات این استاندارد مورد استفاده قرار می گیرد.

تعدادی از آزمون ها برای انواع خاص اسباب بازی همان طور که در مقررات تعیین شده است، به کار می رود.

آزمون هایی نیز، استفاده نادرست قابل پیش بینی معقول و خسارتی که ممکن است برای اسباب بازی در این زمینه ایجاد شود را شبیه سازی می کند.

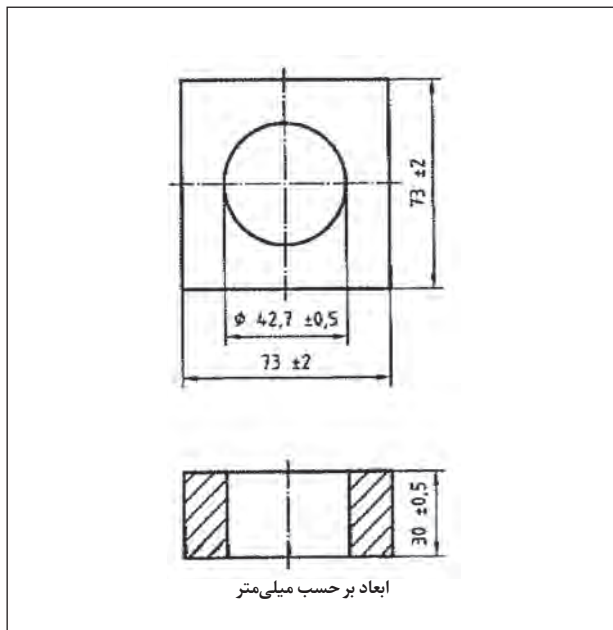
روش های آزمون، برای نشان دادن خطرهای بالقوه ای که از استفاده نادرست قابل پیش بینی معقول و خسارت اسباب بازی در نظر گرفته شده

برای کودکان، به کار می رود.

بعضی از روش های آزمون برای سنین زیر وضع گردیده است:

- از بدو تولد تا ۱۸ ماهگی
- از ۱۹ ماهگی تا پایان ۳۶ ماهگی
- از ۳۷ ماهگی تا پایان ۹۶ ماهگی

اگر اسباب بازی برای دوره سنی غیر از آنچه در فوق آمده است



شکل (۸): شابلون آزمون مکمل ب

اسباب بازی که باید توسط بزرگسالان مونتاژ شود و باز شدن توسط کودک جز روش بازی نمی باشد، چنانچه بسته بندی و راهنمای مونتاژ به طور آشکار مشخص کرده که کالا فقط توسط بزرگسال مونتاژ شود باید به صورت مونتاژ شده مورد آزمون قرار گیرد.

در شرایطی که انجام آزمون روی اسباب بازی به بیش از یک روش ممکن باشد، اعمال نیرو یا گشتاور باید به گونه ای انتخاب شود که سخت ترین شرایط ایجاد گردد.

آزمون قطعات کوچک:

اسباب بازی را بدون اعمال فشار و در جهات مختلف داخل استوانه ای با مشخصاتی که در شکل (۶) نشان داده شده است، قرار دهید. این آزمون را برای هر جزء، جدا شدنی اسباب بازی یا هر جزئی که بعد از آزمون (آزمون های استفاده نادرست قابل پیش بینی معقول) جدا می شود، تکرار کنید.

تعیین کنید که آیا اسباب بازی یا هر جزء جدا شدنی اسباب بازی یا اجزای جدا شده، به طور کامل در استوانه جامی گیرد یا خیر

آزمون شکل و اندازه بعضی از اسباب بازی ها:

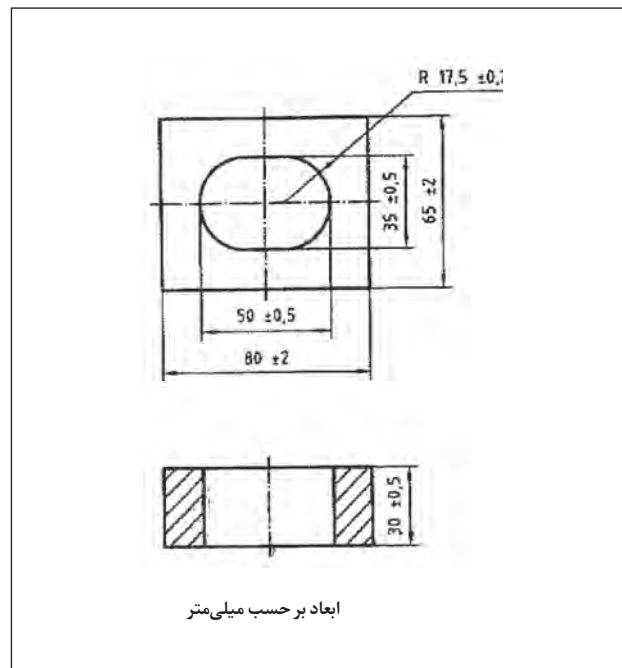
شابلون آزمون الف مطابق شکل (۷) را طوری قرار داده و محکم کنید که محور حفره عمودی بوده و حفره از طرف بالا و پایین مسدود نشده باشد. اسباب بازی را از جهتی که بیشترین احتمال ورود آن به شابلون آزمون

نشانه گذاری شده یا برچسب گذاری شده یا به هر روش دیگری برای گروه سنی دیگر در نظر گرفته شده، باید تحت سخت ترین مقررات مورد آزمون قرار گیرد.

اگر اسباب بازی یا بسته بندی آن به روشنی و به صورت آشکار برچسب گذاری سنی نشده یا به طور نامناسب برچسب گذاری سنی شده است (به علت عواملی نظیر روش های بازاریابی و طرح های تجاری، برچسب گذاری خوانا نیست) و آن اسباب بازی برای کودکان ۶ تا ۹ ماهه در نظر گرفته شده یا مناسب می باشد نیز باید تحت سخت ترین مقررات مورد آزمون قرار گیرد.

اگر در طول آزمون، اسباب بازی از لحاظ مواد تشکیل دهنده اش تحت تاثیر قرار گیرد، مثلاً توسط انبر یا وسایل آزمون مشابه شکسته یا له شود، آزمون یا آزمون های بعدی باید روی اسباب بازی های جدید انجام شود.

به جز برای مواردی که در روش آزمون مشخص شده است، هر آزمونه باید قبل از آزمون برای مدت حداقل ۴ ساعت در دمای 21 ± 5 درجه سلسیوس قرار گیرد. اسباب بازی های پارچه ای و اسباب بازی های پارچه ای پر شده نرم (فشرده) باید در شرایط اولیه 21 ± 5 درجه سلسیوس و رطوبت نسبی $10 \pm 65\%$ برای مدت حداقل ۴ ساعت قرار گیرد. آزمون ها باید در ۵ دقیقه بعد از اینکه اسباب بازی از شرایط آماده سازی تعیین شده برداشته شد، آغاز شود.



شکل (۷): شابلون آزمون الف

وجود دارد در حفره شابلون قرار دهید به طوری که نیروی روی اسباب بازی نیرویی معادل با وزن آن باشد.

تعیین کنید که آیا همه قسمت‌های اسباب بازی به طور کامل از حفره شابلون آزمون عبور می‌کند یا خیر. این آزمون را برای اسباب بازی‌هایی که شکل کلی آن‌ها تقریباً کروی، بیضوی یا دایره‌ای می‌باشد با استفاده از شابلون آزمون مکمل (ب) که در شکل (۸) نشان داده شده است، تکرار کنید.

آزمون توپ‌های کوچک :

شابلون آزمون پ نشان داده شده در شکل (۹) را طوری قرار داده و محکم کنید که محور حفره آن عمودی بوده و حفره از طرف بالا و پایین مسدود نشده باشد.

توپ را از جهتی که بیشترین احتمال ورود آن به شابلون آزمون وجود دارد در حفره شابلون قرار دهید به طوری که نیروی روی توپ نیرویی معادل با وزن آن باشد.

تعیین کنید که آیا توپ به طور کامل از حفره شابلون آزمون عبور می‌کند یا خیر.

آزمون توپک‌ها:

شابلون آزمون (پ) نشان داده شده در شکل (۹) را طوری قرار داده و محکم کنید که محور حفره آن عمودی بوده و حفره از طرف بالا و پایین مسدود نشده باشد.

توپک را از جهتی که بیشترین احتمال ورود آن به شابلون آزمون وجود دارد در حفره شابلون قرار دهید به طوری که نیروی روی توپک نیرویی معادل با وزن آن باشد.

تعیین کنید که آیا توپک به طور کامل از حفره شابلون آزمون عبور می‌کند یا خیر.

آزمون شکل‌های بازی پیش‌دستانی :

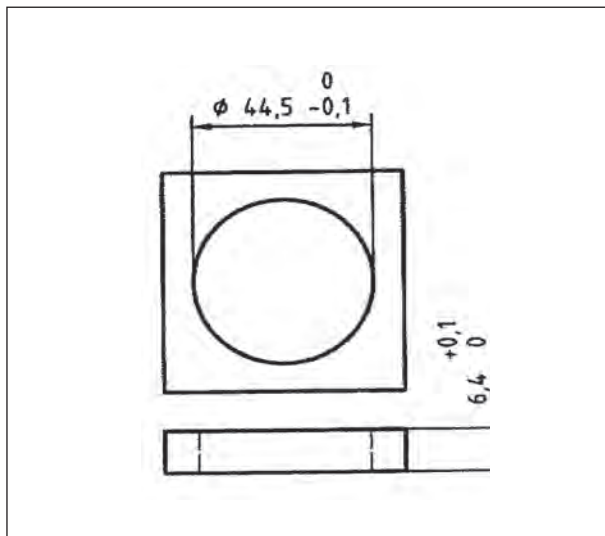
شابلون آزمون مکمل ب نشان داده شده در شکل (۸) را طوری قرار داده و محکم کنید که محور حفره آن عمودی بوده و حفره از طرف بالا و پایین مسدود نشده باشد.

شکل‌های بازی پیش‌دستانی را از جهتی که بیشترین احتمال ورود آن به شابلون آزمون وجود دارد در حفره شابلون قرار دهید، به طوری که نیروی روی شکل‌های بازی پیش‌دستانی نیرویی معادل با وزن آن باشد.

تعیین کنید که آیا انتهای گرد شده آن‌ها به طور کامل از حفره شابلون آزمون عبور می‌کند یا خیر.

قابلیت دسترسی قسمت یا جزء:

تئوری کار



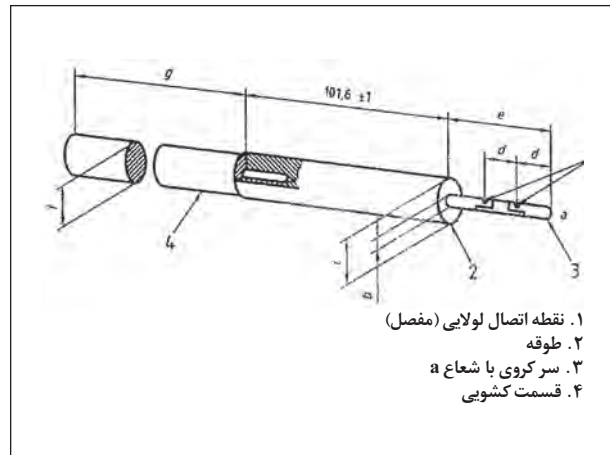
شکل (۹): شابلون آزمون پ



جدول (۱): ابعاد میله آزمون مفصلی

ابعاد (mm)							میله آزمون	گروه سنی
g	f	e	d	c	b	(a)		
۴۶۴٫۳	۲۵٫۴	۴۴٫۰	۱۴٫۷	۲۵٫۹	۵٫۶	۲٫۸	الف	تا و به انضمام ۳۶ ماهه
۴۵۱٫۶	۳۸٫۱	۵۷٫۹	۱۹٫۳	۳۸٫۴	۸٫۶	۴٫۳	ب	۳۷ ماهه و بیشتر

(a) اسباب بازی‌هایی که برای هر دو گروه سنی کاربرد دارد باید با استفاده از هر دو میله، آزمون شود.



شکل (۱۰): میله آزمون مفصلی (جدول ۱ را ببینید)

میله آزمون مفصلی به سمت قسمت یا جزء مورد آزمون حرکت داده می‌شود. چنانچه قسمت جلویی طوقه میله آزمون به آن قسمت یا جز تماس حاصل کند آن قسمت با جزء قابل دسترس به حساب می‌آید.

دستگاه آزمون

میله آزمون مفصلی

میله آزمون با مشخصات مندرج در جدول (۱) و شکل (۱۰) تولید شده از مواد سخت می‌باشد.
 رواداری کلیه ابعاد ± 0.1 میلی‌متر می‌باشد به جز f و g که دارای رواداری \pm میلی‌متر هستند.

روش اجرای آزمون

کلیه اجزای اسباب بازی که بدون استفاده از ابزار جداشدنی هستند را جدا کنید.

چنانچه استفاده از ابزار همراه اسباب بازی مورد نظر بوده است، کلیه اجزایی که با استفاده از آن ابزار قابل جداشدن هستند، باید جدا شوند. همان‌طور که در قسمت‌های (الف) تا (پ) این بند شرح داده شده است

در شکل (۱۰) نشان داده شده است در جهات مختلف تا فاصله حداکثر ۲/۲۵ برابر کوچک‌ترین بعد سوراخ، قسمت مخفی یا روزنه (از هر نقطه در روی صفحه روزنه اندازه‌گیری می‌شود) تعیین نمایید

(پ) هنگامی که میله آزمون (الف) استفاده شده است:

هر سوراخ، قسمت مخفی یا روزنه‌ای که کوچک‌ترین قطر آن ۱۸۷ میلی‌متر یا بیشتر است، کل عمق نفوذ برای قابلیت دسترسی نامحدود است مگر اینکه سوراخ، قسمت مخفی یا روزنه دیگری درون سوراخ، قسمت مخفی یا روزنه اصلی وجود داشته باشد که ابعاد آن با قسمت‌های (الف) یا (ب) این بند مطابقت کند که در این صورت روش‌های مندرج در قسمت‌های (الف) یا (ب) باید اعمال شود. هنگامی که میله آزمون (ب) استفاده شده است:

هر سوراخ، قسمت مخفی یا روزنه‌ای که کوچک‌ترین قطر آن ۲۳۰ میلی‌متر یا بیشتر است، کل عمق نفوذ برای قابلیت دسترسی نامحدود است مگر اینکه سوراخ، قسمت مخفی یا روزنه دیگری درون سوراخ، قسمت مخفی یا روزنه اصلی وجود داشته باشد که ابعاد آن با قسمت‌های (الف) یا (ب) این بند مطابقت کند که در این صورت روش‌های مندرج در قسمت‌های (الف) یا (ب) باید اعمال شود. اگر هر دو میله آزمون استفاده شده است کوچک‌ترین بعد ۱۸۷ میلی‌متر یا بیشتر باید به عنوان دسترسی نامحدود تلقی شود.

تعیین کنید که آیا قسمت یا جزء مورد آزمون می‌تواند با هر قسمت در بخش جلویی طوقه میله آزمون تماس حاصل کند یا خیر.

آزمون لبه تیز

تئوری کار

نوار چسب مخصوص به میله دستگاه آزمون چسبانده و آنرا در امتداد لبه‌ی قابل دسترسی مورد آزمون اسباب بازی برای یک دور ۳۶۰ درجه چرخانده می‌شود. سپس نوار از نظر بریدگی مورد بررسی قرار می‌گیرد.

میله آزمون مفصلی را در هر وضعیت راحت به سمت قسمت یا جزء اسباب بازی حرکت دهید. هر مفصل میله آزمون ممکن است تا ۹۰ درجه بچرخد تا حرکتی مشابه حرکت انگشت کودک به وجود آورد.

در صورت لزوم میله آزمون را در محل محورها بچرخانید تا با قسمت یا جزء اسباب بازی تماس پیدا کند.

یادآوری (۱): چنانچه قسمت مورد نظر، نوک تیزی است که در مجاورت سطح صفحه قرار گرفته است به طوری که فاصله بین نوک تیز و سطح، حداکثر ۰/۵ میلی‌متر می‌باشد آن نوک غیر قابل دسترس به حساب آمده و نیازی به انجام روش آزمون مندرج در قسمت (ب) این بند نمی‌باشد.

(الف) میله آزمون قابلیت دسترسی را تا عمقی که به طوقه برسد در سوراخ قسمت‌های مخفی یا روزنه که کوچک‌ترین بعد آن (یادآوری ۲ را بخوانید) کمتر از قطر میله آزمون مقتضی است، وارد کنید.

یادآوری (۲): کوچک‌ترین بعد یک روزنه قطر بزرگ‌ترین کره‌ای است که از روزنه می‌گذرد.

(ب) هنگامی که میله آزمون (الف) استفاده شده است:

برای هر سوراخ قسمت مخفی یا روزنه‌ای که کوچک‌ترین بعد آن بیشتر از قطر طوقه آزمون (الف) بوده اما کمتر از ۱۸۷ میلی‌متر می‌باشد، کل عمق نفوذ میله آزمون را که با استفاده از قسمت کشویی طول آن قابل افزایش می‌باشد و در شکل (۱۰) نشان داده شده است در جهات مختلف تا فاصله حداکثر ۲/۲۵ برابر کوچک‌ترین بعد سوراخ، قسمت مخفی یا روزنه (از هر نقطه در روی صفحه روزنه اندازه‌گیری می‌شود) تعیین نمایید.

هنگامی که میله آزمون (ب) استفاده شده است:

برای هر سوراخ قسمت مخفی یا روزنه‌ای که کوچک‌ترین بعد آن بیشتر از قطر طوقه آزمون (ب) برده اما کمتر از ۲۳۰ میلی‌متر می‌باشد، کل عمق نفوذ میله آزمون را که با استفاده از قسمت کشویی طول آن قابل افزایش می‌باشد و



ضخامت نوار پلی تترافلورواتیلن باید بین ۰/۶۶ میلی متر و ۰/۹ میلی متر باشد.

چسب باید از نوع پلیمر سیلیکون حساس در مقابل فشار با ضخامت اسمی ۸٪ میلی متر باشد و پهنای نوار باید حداقل ۶ میلی متر باشد.

روش انجام آزمون

با استفاده از روش قابلیت دسترسی قسمت یا جزء، قابلیت دسترسی بودن لبه‌ی مورد آزمون را تعیین کنید.

اسباب بازی را طوری نگهدارید که لبه قابل دسترسی مورد آزمون به هنگام اعمال نیرو به میله کج نشده و حرکت نکند. مطمئن شوید که نگهدارنده اسباب بازی در فاصله بیشتر از ۱۵ میلی متری لبه مورد آزمون قرار دارد.

اگر قسمتی از اسباب بازی جدا شده یا برای آزمون لبه به خصوصی باز شده است و در نتیجه سفتی لبه مورد آزمون تحت تاثیر قرار گرفته است لبه را طوری نگهدارید که سفتی آن به سفتی اش در اسباب بازی مونتاژ شده نزدیک شود.

میله آزمون را با یک لایه نوار بیوشانید تا مساحت کافی جهت انجام آزمون به دست آید.

میله نوار پیچ شده را طوری قرار دهید که محور آن با لبه مستقیم مورد آزمون زاویه (90 ± 5) درجه بسازد یا در لبه منحنی شده زاویه (90 ± 5) درجه با مماس گذرنده از نقطه آزمون بسازد و نوار هنگامی که میله آزمون یک دور کامل می‌زند با تیزترین قسمت لبه (یعنی بدترین شرایط) در تماس باشد. (شکل ۱۱ را ببینید)

نیروی F معادل $6(0-0/5)$ نیوتن را به میله در ۳ میلی متری لبه جلویی نوار وارد کنید و میله را ۳۶۰ درجه حول محورش در مقابل لبه بچرخانید. مطمئن شوید که هیچ حرکت نسبی بین میله و لبه در طول چرخش میله رخ نداده است. اگر این روش باعث خمیدگی لبه می‌شود آزمون را با حداکثر نیرویی که در لبه خمیدگی ایجاد نمی‌کند، انجام دهید.

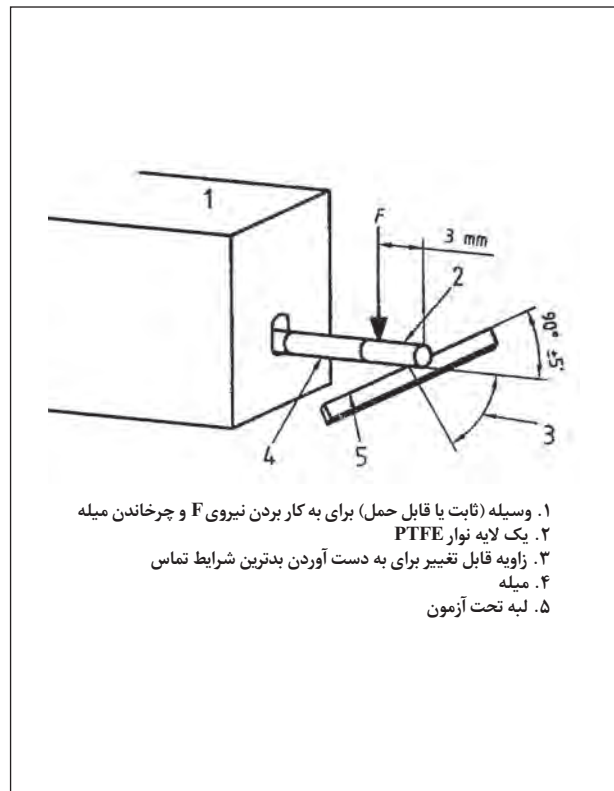
نوار را از روی میله بردارید بدون اینکه بریدگی روی نوار بزرگ شده یا سبب پاره شدن خراش روی نوار گردد. طول نواری که حین آزمون، با میله برخورد کرده است را اندازه‌گیری کنید سپس طول نواری که بریده شده است به انضمام بریدگی‌های پراکنده را اندازه‌گیری کنید.

درصد طول نواری که در حین آزمون بریده شده است را محاسبه کنید. اگر این طول بیش از ۵۰٪ طول برخورد است، لبه مورد آزمون به طور بالقوه لبه تیز خطرناک می‌باشد.

پی نوشت:

۱. تاندوین استاندارد ملی به استاندارد ISO ۴۲۸۷-۲ مراجعه شود.

۱/۵امه دارد...



۱. وسیله (ثابت یا قابل حمل) برای به کار بردن نیروی F و چرخاندن میله
۲. یک لایه نوار PTFE
۳. زاویه قابل تغییر برای به دست آوردن بدترین شرایط تماس
۴. میله
۵. لبه تحت آزمون

شکل (۱۱): دستگاه آزمون لبه

دستگاه آزمون

دستگاه آزمون باید شامل موارد زیر و مطابق شکل (۱۱) باشد.

میله دستگاه آزمون از جنس فولاد

میله دستگاه آزمون باید عاری از هرگونه خراش، دندان یا ناصافی بوده و میزان ناصافی سطح آن (Ra) باید کمتر از ۰/۴ میکرومتر باشد. هنگامی که ناصافی سطح مطابق با استاندارد ملی ایران شماره ۱۰۰۰ اندازه‌گیری می‌شود این سطح باید دارای سختی حداقل ۴۰ را کول C باشد. هنگامی که سختی آن مطابق استاندارد ملی ایران به شماره (۷۹۳) اندازه‌گیری می‌شود.

وسایله‌ای برای چرخاندن میله و اعمال نیرو به آن

وسایله باید میله را در ۷۵٪ میانی مسیر چرخش ۳۶۰ درجه‌ای آن با سرعت مماسی ثابت 4 ± 23 میلی متر بر ثانیه بچرخاند. شروع حرکت و ایستادن میله باید بدون حرکت ناگهانی باشد. این وسیله می‌تواند ثابت یا قابل حمل بوده و به هر شکل مناسبی طراحی شود. وسیله باید بتواند نیروی ۶ نیوتن را به طور عمودی به محور میله اعمال کند.

نوار تترافلورواتیلن حساس در مقابل فشار (PTPE)

ساخت اسباب بازی‌های خانوادگی

نویسنده: جیم ماکوویکی

پنجره‌ها استفاده کنید. تکنیک قطعه فاصله انداز برای سوراخ‌کاری مناسب است. قطعات به طور یک در میان با عرض $\frac{1}{4}$ تا $\frac{3}{4}$ اینچ به طور متناوب قرار می‌گیرند.

۵. برش‌های انتهایی بدنه‌های جانبی را ببرید و سه سوراخ به قطر $\frac{1}{4}$ اینچ بزینید. ازاره دوربر استفاده کنید.

۶. باکمک مته ربع‌گرد روتر و دریل فشاری شیار طول را در بدنه‌های جانبی جهت تخته‌های کف ایجاد کنید. دوراهه لبه فوقانی سقف فراموش نشود.

۷. لبه‌ها را سنباده بزینید و سپس دو بدنه جانبی را جدا کنید. اگر از چوب گیلاس استفاده کرده‌اید، در زمان جدا کردن قطعات از نوار چسب کاغذی دو طرفه دقت زیاد کنید تا نشکند.

سقف

۱. قطعه کار سقف را طبق اندازه ببرید و سپس دو راهه سطح زیرین را در طرفین هر سر بزینید. سطح عمودی انتهای دو راهه را به صورت 30° پخ بزینید.

۲. سقف به صورت یک پانل برجسته است. یک مستطیل مرکزی را با یک برش به عمق $\frac{1}{16}$ اینچ در دو سر و قسمت‌های جانبی ایجاد کنید. خم را بزینید و عمق تیغه را برای برش شانه تنظیم کنید. اول سرها را ببرید و سپس عمق برش را به حالت شعاعی در آورید و سرانجام قسمت‌های جانبی را ببرید. از یک قطعه‌گیر زبانه برای برش سرها و یک قطعه کمکی برای ساپورت برش‌های جانبی سقف استفاده کنید. پس از تنظیم اراهه میزی، پانل‌های چراغ‌های جلو و عقب از یک پخ با طول اضافی برخوردار باشند.

۳. سرپوش سقف را طبق اندازه ببرید و سپس تمام چهار لبه سطح زیرین را دوراهه کنید تا یک مستطیل مطابق با قسمت فوقانی سقف ایجاد شود.

۴. برش فوقانی سرپوش را بزینید و آنرا باکمک یک قطعه‌گیر عمودی به حالت شعاعی ملایم سنباده بزینید (صفحه قبل).

۵. سرپوش سقف را به سقف بچسبانید.

تراموای برقی (با کابل زمینی)

این تراموای برقی بر اساس یک تراموای برقی حقیقی توسط من برای رژه نمایشی سال ۱۹۷۹ ساخته شده است. واگن آن یک سقف بلند دارد که رنگ تیره چوب‌گردویش در کانتراست کامل با رنگ روشن چوب‌غان پانل‌های جلو و جانبی است.

آماده‌سازی قطعات

بدنه‌های جانبی

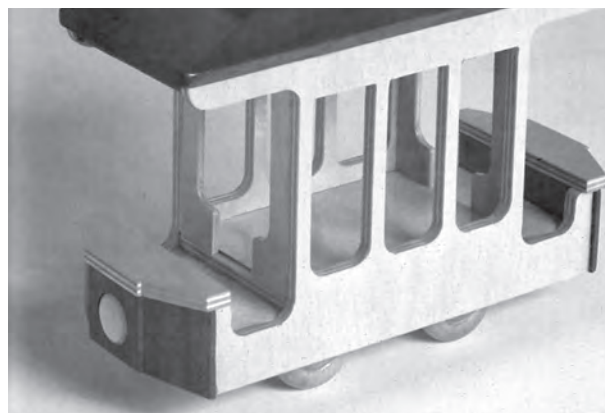
از تخته چندلای غان به ضخامت $\frac{1}{4}$ اینچ برای بدنه‌های جانبی استفاده کنید. می‌توان از چوب گیلاس نیز استفاده کرد.

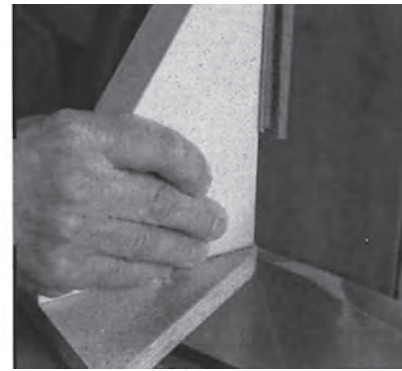
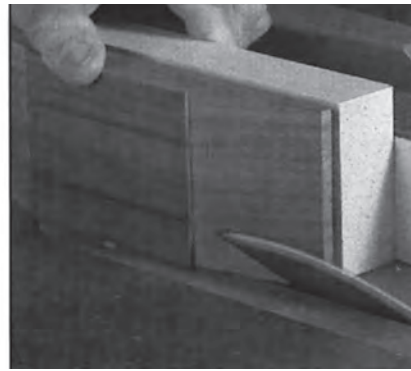
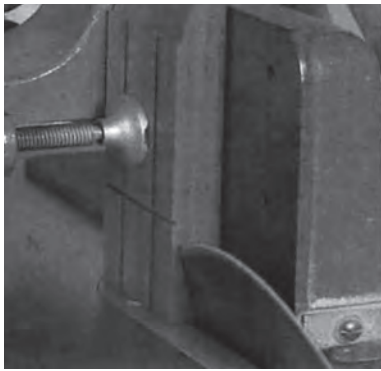
۱. قطعات را $1/4$ اینچ بلندتر ببرید.

۲. پانل‌ها را در گوشه‌ها چسب بزینید تا بهتر شکل بگیرند. سطوح بهتر پانل‌ها رو به یکدیگر باشند تا از چاک خوردگی سطوح روکار جلوگیری شود.

۳. از الگوی واقعی برای بدنه جانبی استفاده کنید.

۴. گوشه‌های تحتانی سه پنجره را سوراخ کنید. ازاره دوربر برای برش





سریوش سقف را با شعاع ملایم و با کمک قطعه‌گیر برای برش‌های زاویه‌ای، سقف را با نوارچسب برای برش‌های انتهایی استفاده از قطعه‌گیر زبانه برای برش‌های انتهایی عمودی سنبلاده بزینید کاغذی دو طرفه به یک قطعه کمکی ببندید

کف

۱. سه قطعه کف را طبق اندازه ببرید. تخته مرکزی را در هر سر دوراوه کنید تا پانل‌های بدنه انتهایی (سر) در آن جای بگیرند. سطح رو به داخل تخته‌های انتهایی را گرد کنید (طبق شکل).
۲. تخته‌های انتهایی را به تخته مرکزی بچسبانید. از قرار گرفتن مونتاژ در برش شیار طولی بدنه‌های جانبی اطمینان حاصل کنید.

شاسی چرخ‌ها

۱. شاسی چرخ‌ها را طبق اندازه ببرید و سپس یک دوراوه به عمق ۱/۴ اینچ در هر سر بزینید تا شاسی بین تخته‌های کف انتهایی (سر) قرار بگیرد.
۲. دو سوراخ محور را به قطر ۱۱/۳۳ اینچ در شاسی بزینید.
۳. سرهای شاسی را بیخ ۴۵° بزینید.

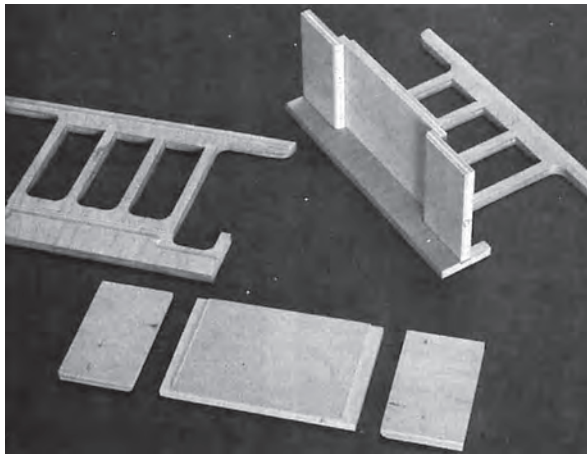
پانل‌های چراغ جلو

۱. پانل‌های چراغ جلو در زمان شکل دادن سقف پخ‌دار شوند (صفحه قبل). اکنون پانل‌های جلو و عقب را طبق اندازه ببرید.
۲. سرهای هر پانل را برای بدنه جانی دوراوه کنید و یک شیار طولی ۱/۴ اینچ برای پانل کف ایجاد کنید.
۳. از الگوی ارائه شده برای سریوش پانل چراغ جلو استفاده شود.
۴. از مته بیلچه‌ای برای تورفتگی چراغ جلو و مطابقت با دگمه چراغ جلو استفاده شود. از دگمه به قطر ۱۱/۱۶ اینچ استفاده شود.

بدنه‌های انتهایی (سر)

۱. پانل‌ها را کمی بلندتر ببرید و از الگوی واقعی ارائه شده برای شکل دهی استفاده کنید.

لیست قطعات		
تعداد	شرح	اندازه
نوع چوب / پلاستیک / فلز		
بدنه		
۲	بدنه‌های جانبی	$\frac{1}{4} \times 7 \frac{1}{4} \times 4 \frac{3}{8}$
۱	تخته کف مرکزی	$\frac{1}{4} \times 2 \frac{1}{4} \times 4$
۲	تخته‌های کف انتهایی	$\frac{1}{4} \times 2 \frac{1}{4} \times 1 \frac{9}{16}$
۱	شاسی چرخ	$1 \frac{1}{16} \times 1 \frac{1}{4} \times 4 \frac{7}{8}$
۲	محورها	قطر ۱/۴ اینچ × ضخامت ۲/۴ اینچ
۴	واشرهای فاصله‌انداز	۱/۴ اینچ فولاد
۴	واشرها	قطر ۱/۴ اینچ × ضخامت ۲/۸ اینچ
۲	پانل‌های چراغ جلو	$1 \frac{1}{4} \times 3 \times 1 \frac{1}{16}$
۲	سریوش‌های پانل چراغ جلو	$3 \frac{1}{4} \times 2 \frac{9}{32}$
۲	چراغ‌های جلو	دگمه به قطر ۱۱/۱۶ اینچ پلاستیک
۴	بدنه‌های انتهایی (سر)	$\frac{1}{4} \times 2 \frac{1}{4} \times 3 \frac{1}{4}$
سقف		
۱	سقف	$5 \frac{1}{16} \times 3 \times 7 \frac{3}{4}$
۱	سریوش سقف	$5 \frac{1}{8} \times 1 \frac{5}{8} \times 4$

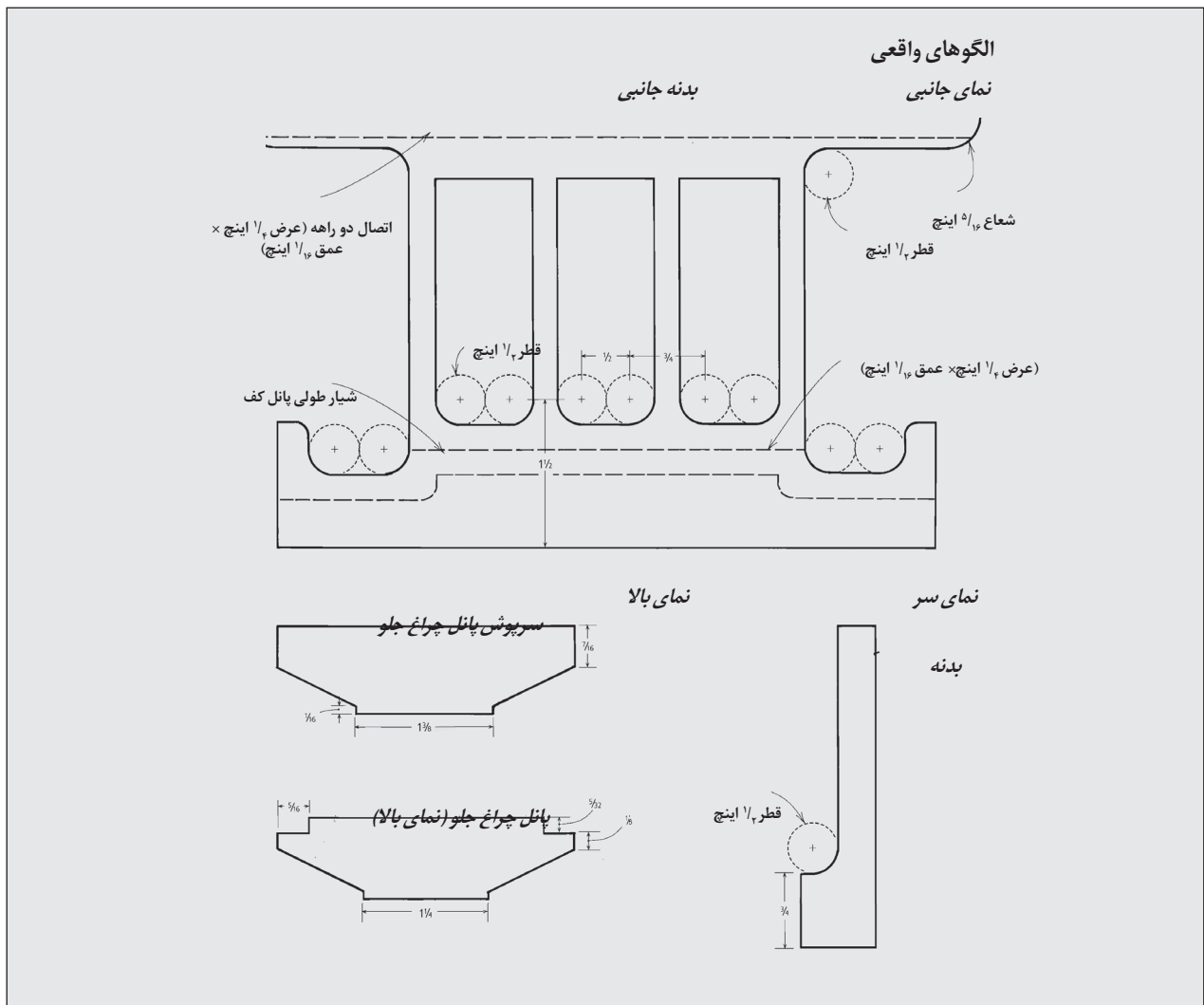


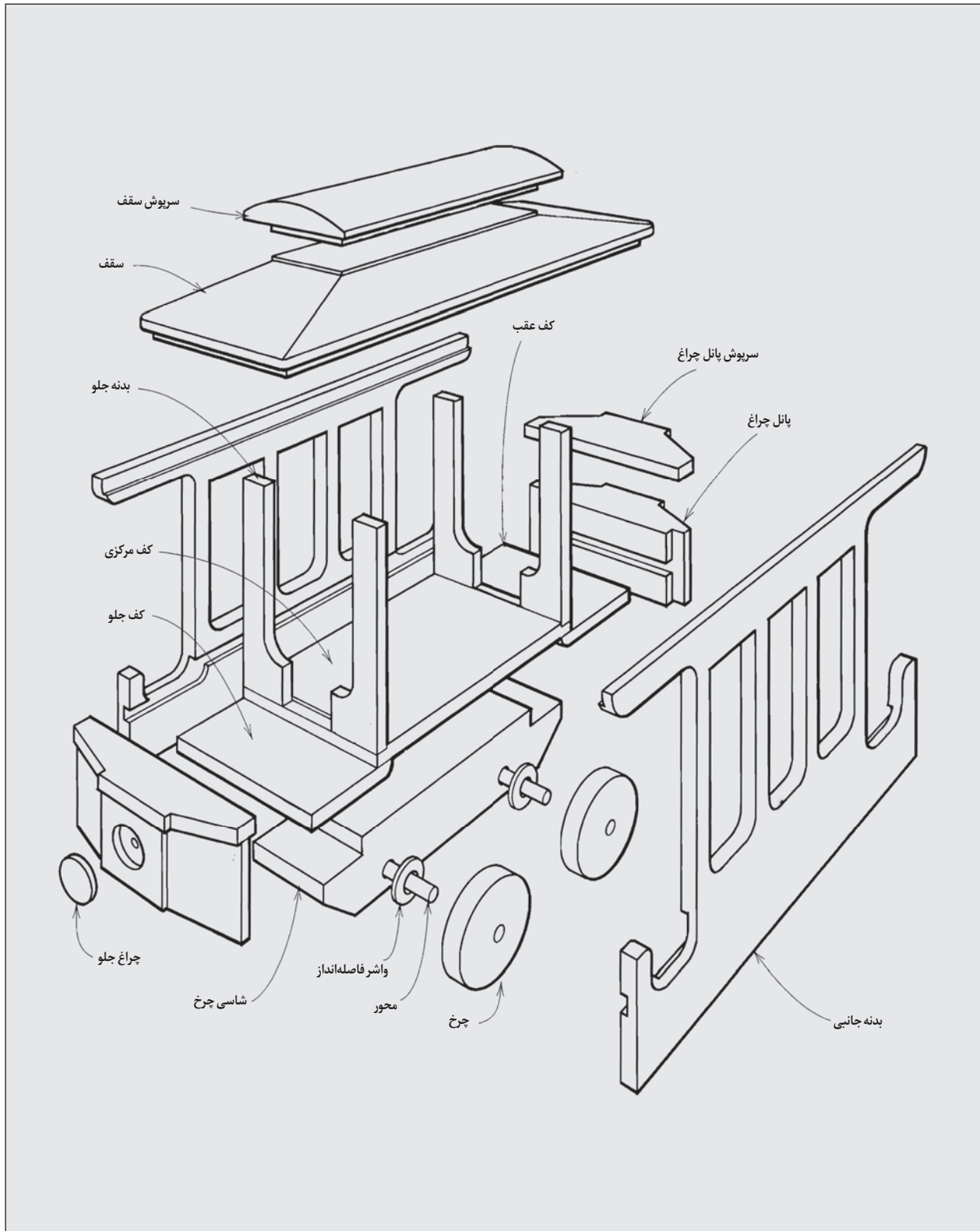
مونتاژ آزمایشی کف و بدنه‌های جانبی

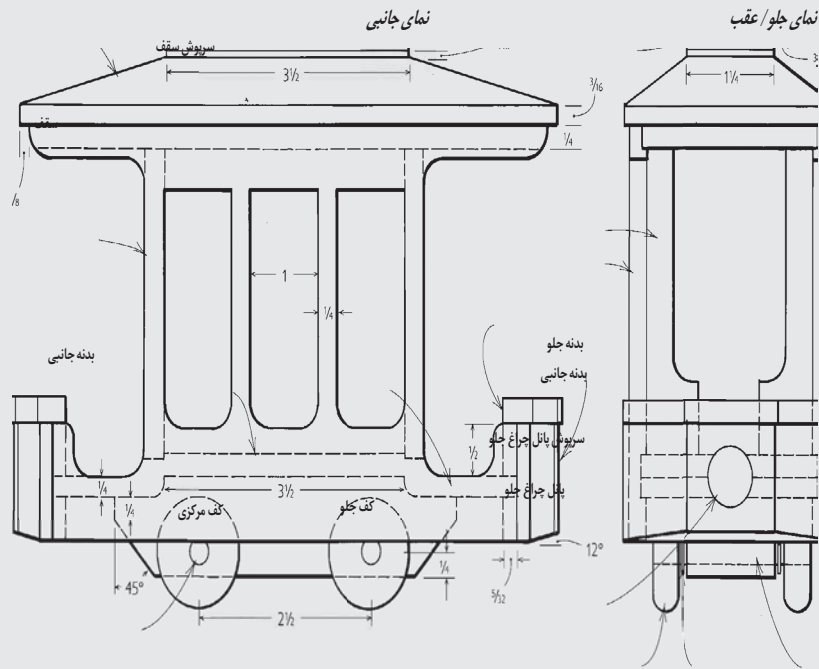
۲. طول پانل‌ها را اندازه کنید تا بین سقف و دورا هه انتهایی تخته کف مرکزی قرار بگیرد.

مونتاژ

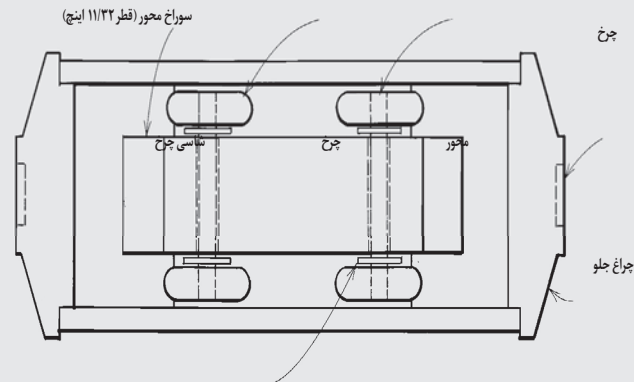
۱. تمام قطعات را طبق روش‌های گفته شده پرداخت بزنید.
۲. بدنه‌های جانبی را به تخته‌های کف و سقف بچسبانید.
۳. پانل‌های چراغ جلو را به بدنه‌های جانبی بچسبانید. سرپوش‌های پانل چراغ جلو را در جای خودش بچسبانید. از چسب اپوکسی برای چراغ‌های جلو استفاده کنید.
۴. محورها را داخل شاسی جا بزنید، واشرهای فاصله‌انداز را اضافه کنید و چرخ‌ها را به محورها بچسبانید. شاسی چرخ را به سطح زیرین تخته‌های کف بچسبانید.







چراغ جلو



چرخ واشر فاصله انداز محور

نمای کف
مقیاس: ۶۵٪
بزرگ‌نمایی: ۱۵۵٪

پاتل چراغ جلو

واشر فاصله انداز

ادامه دارد ...

بازی به مثابه

جاده صاف کن یادگیری کودکان



طریق بازی دارند.

باید یک تعادل بین دو حالت فوق ایجاد شود تا کودکان بتوانند در مهارت‌های ضروری خود تسلط پیدا کنند. کودکان چیزهای زیادی را از طریق بازی آزاد و دیدگاه‌های دیگران به دست می‌آورند. اگر کودکان به بازی آزاد نپردازند، بسیاری از فرصت‌های یادگیری را از دست می‌دهند. ترکیب مناسبی از بازی‌های ساختاری و غیر ساختاری (آزاد) باعث رشد کودک می‌شود.

بازی یک فرآیند معرفتی است. حس تسلط بر مهارت‌ها برای بازی درمانی ضرورت دارد. کودکان از طریق بازی تجربیاتی را به دست

نقش بازی، خودکارآمدی و طبیعت

رشد تسلط بر مهارت‌های زندگی

رشد تسلط به تئوری رشد کودکان مربوط می‌شود. آن نسبت به حس حقارت و تمایل به انجام کار کودکان ۶ تا ۱۲ ساله در نظر گرفته می‌شود. من آن چیزی هستم که یاد می‌گیرم. کودکان در این مرحله به تسلط در کارهایی مثل خواندن نیاز دارند. کامپیوترها و اینترنت از جمله ابزارهای امروزی هستند. کودکان ابتدایی باید آموزش کافی را کسب کنند تا برای فرصت‌های آتی در زندگی خود آماده شوند. کودکان دبستانی از یک طرف به دستورالعمل‌ها و انتظارات والدین پاسخ می‌دهند و از طرف دیگر، تمایل طبیعی به یادگیری از

توانایی و حل مساله از ویژگی‌های مهم این دوران است. حس خودکارآمدی و توانایی اهمیت زیادی دارند. اگر کودک فاقد آن‌ها باشد، دچار حس حقارت می‌شود.

تئوری بازی

در طول تاریخ شباهت‌هایی بین بازی حیوانات و کودکان وجود داشته است. کتاب منشأ انواع (۱۸۵۹) داروین باعث مقایسه تکاملی بازی حیوان و انسان شد. چرا بازی رخ می‌دهد؟ حیوان و انسان نیاز دارند که انرژی خود را مصرف کنند. بازی یک فعالیت برای تمرین کردن مهارت‌های ضروری و بقای زندگی است. چون کودکان به والدین خود وابسته‌اند، آن‌ها به انباشت انرژی در خود نیازی ندارند. این انرژی اضافی به عنوان سوخت بازی به کار می‌رود.

رفتار بازی به مهارت‌های با ارزش اجتماعی تبدیل می‌شود. بازی فرصت‌های رویارویی با واقعیت‌ها را به کودکان می‌دهد و این در حالی است که افکار و اراده دیگران بر آن‌ها تحمیل نمی‌شود. داستان‌های والدین منبع بازی‌های تخیلی بیشتر کودکان است. اگر کودکان با واقعیات تعامل داشته باشند، می‌توانند تخیلات خود را در زمان بازی آزاد خلق کنند.

تئوری‌های روان‌شناسی بازی در دهه ۱۹۰۰ بر لاینفک بودن بازی از

می‌آورد تا به یک سطح معرفتی مناسب برسند. تسلط باعث حرکت رو به جلوی کودکان می‌شود. ما می‌توانیم درک کنیم چه چیزی باعث دردرس یا احساسی شدن کودکان می‌شود. باید نواحی بازی کودکان تحت نظارت قرار بگیرند. اگر کودکان تعامل خوبی با محیط اسباب‌بازی خود داشته باشند، تجربیات آن‌ها به منزله تسلط بر اسباب‌بازی هایشان است. تسلط بر محیط اسباب‌بازی باعث تسلط و تعامل با دیگران می‌شود.

وقتی کودکان رشد می‌کنند، تسلط بر موارد غیر فیزیکی به یک وظیفه جدید تبدیل می‌شود. کودکان تسلط بر تجربیات را آغاز می‌کنند. این واقعه در دوران مدرسه رخ می‌دهد. اکنون آن‌ها با چالش‌های شراکت، میانجی‌گری کردن برنامه‌ریزی کردن و آزمایش کردن روبه‌رو می‌شوند. وقتی کودکان بزرگ‌تر می‌شوند، احساس مفید بودن می‌کنند. کودکان بین سنین ۵ تا ۷ سال دوست دارند کارهایی را انجام دهند تا مفید واقع شوند. توجه به کار برای کودکان اهمیت زیادی پیدا می‌کند. اگر کودکان در این سنین قادر به انجام کار نباشند، دچار نومیدی و حقارت می‌شوند.

حس سخت‌کوشی برای انجام کارها و حس حقارت بین سنین ۶ تا ۱۲ سال وجود دارد. موفقیت اجتماعی، حس خودارزشی، انگیزه، توجه به کار،



هستند. رفتار بازی به رشد مهارت‌های زندگی، بیان احساسات، مهارت‌های شغلی و رشد تسلط بر مهارت‌ها مربوط می‌شود. تسلط بر مهارت‌ها به انگیزه و اعتماد به نفس کودکان نیاز دارد. اجزای اصلی بازی اساس خودکارآمدی را تشکیل می‌دهند که برای موفقیت کودکان ضروری است. بازی بر جنبه‌های مختلف «خود» کودک تاثیرگذار است.

مزایای بازی

بازی یک فعالیت است که به طور طبیعی کودکان را به فعال بودن، اجتماعی بودن و کنجکاو بودن تشویق و کودکان را برای اولین بار با تجربه برد و باخت آشنا می‌کند. خلاق بودن، استفاده از تخیلات، ورزش کردن و رشد توانایی‌های ذهنی از پیامدهای بازی است. بازی تعامل کودکان با والدین خود را فراهم می‌کند و رشد مغزی را به حداکثر می‌رساند. رشد مغزی با تشکیل مسیرهای عصبی جدید همراه است که از کسب دانش، احساسات، تجربه و رویارویی با واقعیات به دست می‌آید.

بازی در یک محیط طبیعی غیرساختاری باعث درک کودکان از دنیای واقعی می‌شود. کودکانی که به طور منظم به بازی خارج از خانه می‌پردازند، فعال‌ترند و از مهارت‌های زندگی بهتری برخوردارند. دویدن، پریدن، بلند کردن، بحث کردن، جنگیدن و حل کردن مساله بخشی از بازی کودکان است. آن‌ها متوجه ارتباط خود با دنیای اطراف می‌شوند و به آن توجه می‌کنند. بازی خارج از خانه جنبه‌های فیزیکی، معرفتی و احساسی دارد.

بازی غیرساختاری

زمان بازی غیرساختاری کودکان قرن بیست و یکم سال به سال کمتر می‌شود. کودکان در زمان بازی غیرساختاری مهارت‌هایی را به دست می‌آورند که در هیچ محیط دیگری به دست نمی‌آید. بازی غیرساختاری به بازی گفته می‌شود که کودک اهداف خود را در آن ایجاد کند. بازی برای بسیاری از مهارت‌های زندگی ضروری است. رعایت نوبت، تعامل اجتماعی، اطاعت از دستورات و مهارت‌های جسمی در زمان بازی رشد پیدا می‌کنند. بازی ساختاری نمی‌تواند باعث رشد مهارت‌های حل مساله شود. والدین کودکان خود را در اردوهای ورزشی یا کلاس‌های تابستانی ساختاری ثبت نام می‌کنند و امیدوارند که کودکانشان مهارت‌های زندگی را یاد بگیرند.

انواع اردوها و کلاس‌ها از کودکان می‌خواهند از قوانین معین پیروی کنند و آن‌ها فرصت کشف دنیای اطراف خود را از دست می‌دهند. کودکانی که حل مساله را یاد می‌گیرند، اجتماعی و خود-مقرراتی هستند و اعتماد به نفس دارند، همگی به بازی‌های غیرساختاری توجه دارند. بازی‌های غیر ساختاری باعث کنترل احساسات از قبیل افسردگی، اضطراب، پرخاشگری و بی‌خوابی می‌شود.

نقش خودکارآمدی



رشد احساسی کودک تاکید داشتند.

زیگموند فروید در پایان قرن نوزدهم گفت که بازی کودک چیزی جز نقش بازی کردن تجربیات خود نیست و آنرا وسوسه تکرار نامید. این رفتار باعث کاهش تنش‌های زندگی ناشی از اصل لذت و مرگ می‌شود. بازی درمانی ریشه در رشد تاریخی بازی دارد. کودکان تازمانی به یک بازی می‌پردازند که در آن به مرحله تسلط برسند. بازی برای رشد احساسی ضرورت دارد. باید کودکان بدون هیچ‌گونه محدودیتی از سوی والدین خود به بازی آزاد بپردازند. تئوری بازی در قرن بیستم تحت تاثیر سه تئوری بود. آن‌ها بر عملکردهای معرفتی در بازی توجه داشتند. یکی از آن‌ها به بازی و نقش آن در اجتماعی شدن و منطق اخلاقی کودکان توجه دارد. دیگری بر نقش بازی کردن و رشد زبان در زمان بازی کردن و منطقه رشد غرابتی تاکید دارد. این منطقه یک تعامل دینامیک را توضیح می‌دهد که به وسیله آن کودک عملکرد بیشتری را از خود در تماس با کودکان با تجربه‌تر در زمان بازی نشان می‌دهد. تئوری سوم به نقش بازی در فراگیری زبان و حل مساله توجه دارد که به یک زندگی غنی‌تر منجر می‌شود.

تلاش برای تسلط بر مهارت‌های زندگی در دوران کودکی رخ می‌دهد. کاربرد زبان، فراگیری زبان، مهارت‌های اجتماعی، حل مساله، صرف کردن انرژی و مهارت‌های شغلی از اجزای اصلی بازی و تجربیات زندگی کودکان

انسان‌ها اهداف ثابتی ندارند که بتوانند توسط آن‌ها توانایی‌های خود را ارزیابی کنند. باید توانایی‌ها در ارتباط با موفقیت انسان‌ها ارزیابی شود. توانایی‌ها برای شکل‌گیری هویت ضروری هستند که بعضاً با دیگران مقایسه می‌شود. اگر انسان‌ها دیگران را برتر از خود بدانند، از خودکارآمدی کمتر، مهارت‌های تحلیلی کمتر و عملکرد ناقص‌تر برخوردارند. کسانی که با افزایش تسلط بر مهارت‌های خود روبه‌رو می‌شوند، از خودکارآمدی بیشتر، بازدهی بیشتر و عملکرد مثبت بیشتر برخوردارند.

توانایی برای ایجاد تغییر

توانایی مشهود برای کنترل محیط بر عملکرد روزانه انسان تاثیرگذار است. کودکان به‌طور روزانه موقعیت‌های زندگی را تجربه می‌کنند که از آن‌ها می‌خواهد کاری را انجام دهند یا چیزی را فرا بگیرند. دو چیز بر کنترل کودک بر محیطش تاثیرگذار است. اول، میزان اعتقاد به ایجاد تغییر از طریق تلاش مستمر و استفاده از خود و منابع شخصی.

دوم، اصلاح‌پذیری محیط. شک و تردید نسبت به نتایج منفی منجر می‌شود. افراد مردد می‌توانند در فرصت‌های زیاد، تغییر کمی را در محیط خود ایجاد کنند؛ ولی افراد مصمم می‌توانند در فرصت‌های کم، تغییر زیادی را در محیط خود ایجاد کنند.

وقتی یک گروه آزمایشی از رهبران تجاری اقدام به سازماندهی یک کار می‌کنند و اعتقاد به مدیریت آسان کار خود ندارند، عملکرد مدیریتی آن‌ها کاهش می‌یابد و ایمان خود را نسبت به توانایی‌های خود از دست می‌دهند. وقتی به آن‌ها گفته شود که رفتار گروهی آن‌ها به آسانی مدیریت می‌شود، خودکارآمدی گروه افزایش می‌یابد و با عملکرد گروهی مثبتی روبه‌رو می‌شوند. اعتقاد انسان به توانایی خود جهت ایجاد تغییر در محیط پیرامونی پیامدهای مثبت را به دنبال دارد.

انگیزه

تئوری خودکارآمدی بر جنبه‌های انگیزه‌های عملکرد انسان توجه دارد. بیشتر انگیزه‌ها در زمان شناخت (معرفت) به وجود می‌آیند. انسان‌ها اعتقاداتی را نسبت به آنچه که می‌توانند یا نمی‌توانند انجام دهند، خلق می‌کنند. نتایج اعمال انسان‌ها بر اساس این اعتقادات در نظر گرفته می‌شود. آن یک نیروی هدایت‌کننده برای انگیزه است. می‌توان پیامدهای اعمال خود را پیش‌بینی کرد که برای تنظیم اهداف و موفقیت مهم هستند. انتظارات ذهنی می‌تواند توان انگیزه‌های را از اعتقاد به خودکارآمدی توانایی‌های خود ایجاد کند. انگیزه یک ویژگی شخصی است که فرد را برای سرمایه‌گذاری کردن در فرصت‌های موجود تشویق می‌کند توانایی عملی کردن اهداف به انگیزه‌های درونی مرتبط است. تجربیات تسلط بر مهارت‌ها و توانایی‌ها به سلامت احساسی کمک می‌کنند.

عملکرد انسان به معنای توانایی وی در باور داشتن خود، کنترل زندگی و متغیرهای آن است. خودکارآمدی باعث شکل‌گیری تفکر، احساسات، انگیزه‌ها و اعمال انسان می‌شود. شش ناحیه برای عملکرد انسان وجود دارد: تنظیم اهداف، توانایی مشهود، توانایی برای ایجاد تغییر، پایداری احساسی، موفقیت آموزشی و انگیزه.

تنظیم اهداف

تنظیم اهداف یک نمونه عالی از فرآیند معرفتی است. خودارزیابی از توانایی‌های خود بر رفتار تنظیم اهداف تاثیرگذار است. کودکان خودکارآمدتر موفق‌ترند و می‌توانند از تصورات و تخیلات و افکار خود برای هدایت و حمایت از تلاش‌هایشان استفاده کنند. در غیر این صورت، آن‌ها با ناکامی و شک و تردید نسبت به توانایی‌های خود روبه‌رو می‌شوند. خودکارآمدی نقش مهمی در زندگی روزانه انسان دارد. کودکان به خودکارآمدی جهت موفقیت آموزشی، اجتماعی و احساسی نیاز دارند. موفقیت به دانش و خودکارآمدی نیاز دارد. افراد با مهارت‌های مشابه بر اساس میزان خودکارآمدی خود از عملکردهای متفاوت برخوردارند.

توانایی مشهود





پایداری احساسی

اعتقاد به توانایی فردی جهت کنترل تنش‌های زندگی یک نقش مهم را در مدیریت اضطراب ایفا می‌کند. وقتی فرد باور دارد که می‌تواند تنش‌های زندگی خود را کنترل کند، از افکار منفی و اضطراب‌آور دوری می‌کند. در غیر این صورت، فرد تنش‌های زندگی را توأم با اضطراب تجربه می‌کند. این گونه افراد محیط خود را خطرناک در نظر می‌گیرند و اقدام به بزرگ‌نمایی کردن خطرات بالقوه می‌کنند.

موفقیت آموزشی

کودکانی که به خودکارآمدی اجتماعی و فکری خود معتقد نیستند، اولویتی برای آموزش قائل نیستند. این نگرش‌ها پیامدهای طولانی مدت دارند. شک و تردید نسبت به ظرفیت‌های معرفتی خود، به از دست رفتن فرصت‌های شغلی و اجتماعی منجر می‌شود. اعتقاد به خودکارآمدی بر رشد افراد تاثیر زیادی دارد. وقتی کودکان در مراحل مختلف زندگی خود اقدام به مسلط شدن بر مهارت‌های زندگی می‌کنند، اعتقاد به خودکارآمدی به موفقیت آن‌ها در مراحل مختلف زندگی کمک می‌کند. بازی جز لاینفک رشد کودکان است. تسلط بر محیط، کارها، فرآیندهای اجتماعی و تولید کار برای

حس خودکارآمدی ضروری است.

تحقیقات نشان می‌دهند که گل و گیاه بر میزان فعالیت‌های بازی کودکان تاثیرگذار است. نواحی طبیعی برای رشد کودکان مفیدترند. چون بازی خلاق با افزایش توانایی معرفتی مرتبط است، باید به انواع بازی و رفتارهای بازی توجه شود. یک رابطه مستقیم بین بازی در طبیعت و رفتار بازی خلاق وجود دارد.

مزایای روان‌شناسی بازی خارج از خانه

بازی خارج از خانه با مزایای روان‌شناسی زیاد همراه است. اول، آفتاب بر خلق و خوی فرد تاثیرگذار است. تماس مستقیم با آفتاب به میزان ۱۰ تا ۱۵ دقیقه در هفته می‌تواند از درد استخوان‌ها و مفاصل و تغییر شکل استخوان‌ها جلوگیری کند. آفتاب ویتامین D را برای بدن فراهم و از نرمی استخوان جلوگیری می‌کند. بازی خارج از خانه مانع نزدیک بینی می‌شود. رفتار ریسک‌پذیری در بازی خارج از خانه نمایان می‌شود که با بهبود اعتماد به نفس و عزت نفس و جلوگیری از بیماری آسم، بیماری‌های مزمن و چاقی همراه است. بازی خارج از خانه در موفقیت اجتماعی، کیفیت زندگی و مشارکت اجتماعی تاثیرگذار است. کودکان چاق از فشار خون، درد استخوان



و مفصل و مشکلات اجتماعی رنج می‌برند.

طبیعت به عنوان زمین بازی بر رشد جسمی - ماهیچه‌ای کودکان تاثیر گذار است. آگاهی از محیط‌های طبیعی و کاربرد آن‌ها باعث جلب کودکان به سوی محیط‌های طبیعی می‌شود. از یک طرح شبه آزمایشی برای دو گروه استفاده شد: یک گروه آزمایشی و یک گروه غیرآزمایشی. گروه غیرآزمایشی هیچ‌گونه مداخله آزمایشی را دریافت نکرد. گروه آزمایشی در تماس با طبیعت قرار گرفت که یک ناحیه جنگلی بود. کودکان این گروه به مدت ۱ تا ۲ ساعت در روز در طول سال در تماس با این ناحیه جنگلی قرار گرفتند. کودکانی که به بازی‌های غیرساختاری در طبیعت پرداختند، به بازی‌های فعال و پرتحرک روی آوردند.

بازی خارج از خانه

بازی خارج از خانه بر زندگی انسان‌ها تاثیر گذار است. سه حالت برای تجربه کردن طبیعت وجود دارد: مستقیم، غیرمستقیم و جانی. تجربه مستقیم شامل تماس فیزیکی با محیط‌های طبیعی بکر، رودخانه‌ها، جنگل‌ها، زمین‌های خالی و پارک‌های طبیعی است. تماس غیرمستقیم شامل تماس با طبیعت به یک روش کنترلی است که می‌توان از باغ وحش، آکواریوم و نگهداری حیوانات در خانه نام برد. تماس جانی شامل تماشا کردن عکس و نوارهای ویدیویی از مناطق طبیعی است. تماس مستقیم بیشترین تاثیر را بر رشد معرفتی کودکان دارد که با مناظر، بوها، صداها و فرصت‌های نامحدود زمانی و مکانی همراه است. طبیعت می‌تواند تجربیات حل مساله و محرک‌های لازم را فراهم کند. تماس با طبیعت قبل از سن ۱۱ سالگی تاثیر

زیادی بر شکل‌گیری رفتار بزرگسالی انسان دارد.

تحقیق درباره بازی خارج از خانه

طبیعت محرک‌های حسی را در اختیار کودکان قرار می‌دهد و فرصت‌های تصمیم‌گیری، تفکر خلاق و حل مساله را برای کودکان فراهم می‌کند. بازی خارج از خانه به صورت بازی آزاد یا غیر ساختاری است. مدارک علمی در خصوص تاثیر طبیعت بر انسان وجود دارد که می‌توان از تاثیر آن بر خودکارآمدی انسان نام برد. چون طبیعت بر جنبه‌های مهم عملکرد انسان تاثیر گذار است، ارتباط بین طبیعت و خودکارآمدی انسان اهمیت زیادی دارد.

وقتی کودکان در تماس با طبیعت قرار می‌گیرند، بیشتر بازی می‌کنند. متأسفانه، امروزه محیط‌های بازی به داخل خانه‌ها و حیاط خانه‌ها محدود شده است و درصد خیلی کمی از کودکان در تماس با طبیعت قرار می‌گیرند. کودکان بازی کردن در طبیعت یا محیط‌های سرسبز را ترجیح می‌دهند و بازی کردن روی زمین‌های آسفالت یا بتونی را دوست ندارند.

کودکانی که در خارج از خانه بازی می‌کنند، در طول زمستان فعال و پرنشاط هستند. آن‌ها لباس مناسب می‌پوشند و مشغول سرسره‌بازی و تاب بازی و پرش می‌شوند. بالا رفتن، سینه‌خیز رفتن و دیگر فعالیت‌های مشابه به عنوان بازی عملکردی شناخته می‌شوند. یک رابطه مهم بین چشم‌اندازهای طبیعی و تماس با طبیعت وجود دارد که با افزایش فعالیت جسمی و رشد فیزیکی و ذهنی همراه است.

بررسی فوق‌الذکر از کودکانی متعلق به محیط‌های مشابه بازمینه‌های

تماس با طبیعت و تاثیر آن بر معرفت کودکان

مزایای تماس با طبیعت به محیط‌های روستایی و شهری مربوط می‌شود. نمای طبیعی یک پنجره بر عملکرد معرفتی کودکان تاثیر گذار است که ارتباط مستقیم با میزان سرسبزی و گل و گیاه دارد. مادران کودکان مبتلا به ADHD بر تاثیر محیط‌های طبیعی بر عملکرد معرفتی کودکان خود اعتراف دارند که با کاهش علائم ADHD همراه بوده است.

تغییر در وضعیت استخدام، ساختار خانوادگی، سلامتی و خلاقیت کودکان بر ادراک والدین از کودکان خود تاثیر گذار است. خلق و خوی والدین تابع رفتار کودکان است. توانایی‌های کودکان نیز متناسب با تمرکز و توجه آن‌هاست. باید مدارک بیشتری در خصوص رابطه بین طبیعت و افزایش عملکردی انسان به دست آید. والدین در مناطق روستایی با محیط‌های طبیعی از کودکانی با استرس کمتر نسبت به مشکلات زندگی برخوردار هستند. حتماً نمای طبیعی یک پنجره بر کاهش استرس کودکان تاثیر گذار است. استرس و افسردگی‌های روحی در جوامع شهری مشاهده می‌شود.

عوامل زیادی در تاثیر والدین بر کودکان خود دخالت دارند که می‌توان از زندگی کردن آن‌ها در مناطق شهری و روستایی نام برد. باید والدین و کودکان یک بررسی به صورت اتفاقی انتخاب شوند تا اعتبار بررسی حفظ شود و از آن به عنوان یک مبنای بررسی‌های آتی استفاده شود.

تاثیر طبیعت بر انسان تحت یکی از چهار شرایط معین بررسی می‌شود: یادآوری تجربیات فعال و غیرفعال، تست کلاسی و استراحت اتوژنیک. استراحت اتوژنیک از افراد می‌خواهد احساسات بدن خود را بر اساس توجه به حالت‌های فیزیکی و ذهنی تجسم کنند. یادآوری تجربیات تفریح خارج خانه باعث کاهش احساسات منفی، سردرد و دردهای عمومی می‌شود. این نوع یادآوری از تاثیر بیشتری نسبت به استراحت اتوژنیک برخوردار است. تست کلاسی احساسات منفی بیشتری را نسبت به یادآوری تجربیات فعال و غیرفعال ایجاد می‌کنند. بررسی‌ها نشان می‌دهند که تماس با طبیعت بر خلق و خوی انسان تاثیر گذار است. ممکن است یادآوری مطالب حافظه تحت تاثیر افکار مزاحم قرار بگیرد که می‌تواند از اعتبار بررسی‌ها بکاهد. همچنین محتوای محیط طبیعی به نتایج متفاوت منجر می‌شود.

افرادی که از محیط‌های طبیعی دلخواه دیدن می‌کنند، با کاهش بیماری‌های جسمی و روحی روبه‌رو شده‌اند. ممکن است تغییر یک تاثیر منفی به یک تاثیر مثبت با تغییر از یک مکان طبیعی به یک مکان طبیعی دلخواه همراه باشد. این احتمال وجود دارد که تاثیرات منفی یک ناحیه یا محیط طبیعی در یک کشور با تاثیرات مثبت در یک کشور دیگر همراه باشد.

یک فیلم از مجروحین غرق در خون به کودکان نشان داده شد و سپس یک فیلم دیگر از شش صحنه روزانه به نمایش درآمد. دو تا از آن‌ها صحنه‌های طبیعی و چهار تای دیگر از صحنه‌های شهری بودند. کودکان

جمعیت‌شناسی قابل مقایسه استفاده کرد. کنترل سطح اجتماعی - اقتصادی والدین بر اعتبار درونی یک بررسی می‌افزاید. اطلاعات سالیانه کودکان از این ادعا حمایت می‌کند که باید کودکان به بازی کردن در خارج از خانه تشویق شوند.

ممکن است رشد توانایی جسمی کودکان در بررسی فوق‌الذکر تحت تاثیر رشد طبیعی کودکان در مدت بررسی قرار گرفته باشد. استراحت بر میزان رشد نیز تاثیر گذار است. هیچ‌گونه اطلاعات کیفی جمع‌آوری نشد تا بتوان در آینده از آن‌ها استفاده کرد. ضمناً متغیرهای فرهنگی و اقتصادی بر نتایج بررسی تاثیر گذارند. موارد ذکر شده محدودیت‌هایی را برای بررسی فوق‌الذکر به وجود می‌آورد که می‌تواند ارزش و اعتبار آن بکاهد.

طبیعت و تاثیر آن بر توجه انسان

تماس با طبیعت می‌تواند بر اختلال کمبود توجه بیش‌فعالی (ADHD) کودکان تاثیر گذار باشد و از علائم آن بکاهد و نهایتاً موجب افزایش عملکردی این‌گونه کودکان شود. اطلاعات به دست آمده نشان می‌دهد که محیط سرسبزتر به معنای عملکرد بهتر از سوی کودکان مبتلا به ADHD است. محیط طبیعی یک تاثیر زیاد بر عملکرد معرفتی انسان دارد. تاثیر محیط طبیعی بر ADHD بیشتر از تاثیر محیط غیرطبیعی بر آن است.



08 - 8 - 2008

فرزندانشان پرسیده شد. اطلاعات بر اساس نوع، تکرار و مدت بازی خارج از خانه جمع‌آوری و سازماندهی شد.

نتایج نشان می‌دهند که نسل کودکان امروزی کمتر از نسل‌های گذشته از طبیعت استفاده می‌کنند. در واقع، ۷۰٪ مادران و ۳۱٪ کودکانشان در خارج از خانه مشغول بازی بوده‌اند. تمام مادران سه ساعت در روز را صرف بازی خارج از خانه کرده‌اند، ولی ۲۲٪ کودکانشان به همین میزان بازی کرده‌اند. میزان شرکت کودکان در بازی‌های خلاق یا تخیلی کمتر از مادران خود است. فقط بازی‌های ساختاری کودکان در خارج از خانه بیشتر از مادران است که شامل ورزش، اردو و غیره است. ۷۵٪ مادران به تاثیرات مثبت بازی‌های خارج از خانه بر مهارت‌های اجتماعی کودکانشان، ۸۲٪ به افزایش خودارزشی، ۶۷٪ به سازگاری فرهنگی و ۹۷٪ به کاهش استرس معتقدند.

بررسی فوق‌الذکر با محدودیت‌هایی همراه است؛ زیرا مادران به صورت اینترنتی انتخاب شدند و شامل مادران و کودکانی نمی‌شود که به اینترنت دسترسی ندارند. اطلاعات جمعیت‌شناسی از قبیل وضعیت زناشویی، تعداد کودکان و وضعیت استخدام جمع‌آوری شد که شامل وضعیت اجتماعی-اقتصادی نبود. شرکت‌کنندگان تعداد و سن کودکان خود را بدون هیچ‌گونه تاییدی ارائه کردند که می‌تواند اعتبار یک بررسی تهدید کند. نقطه قوت بررسی فوق‌الذکر به سوالات متنوع شرکت‌کنندگان و ساختار بررسی مربوط می‌شود. از یک بررسی راهنما برای اطمینان از صداقت شرکت‌کنندگان استفاده شد. اطلاعات کیفی در خصوص چگونگی تاثیر طبیعت بر عملکرد و خلق و خوی کودکان و مادران فراهم نشد. این‌گونه اطلاعات محققین را قادر می‌سازد که درک بهتری از تجربیات موثر و ذهنی کودکان به دست آورند. بازی‌های موفق خارج از خانه به بازی‌های منتخب کودکان مربوط می‌شود.

مزایای فعالیت ساختاری خارج از خانه

محققین مزایای بازی ساختاری را به موازات مزایای بازی غیرساختاری خارج از خانه بررسی کرده‌اند که با افزایش خودکارآمدی و خودکارآمدی عمومی (GSE) همراه بوده است. GSE یک حس عمومی از خودکارآمدی مشهود را ارائه می‌کند. افراد تحت بررسی مورد تست مقدماتی و تست نهایی قرار می‌گیرند که با افزایش GSE همراه است.

امتیازات تست نهایی کمتر از امتیازات تست مقدماتی نیست. مدارک به دست آمده از تاثیرات مثبت بازی خارج از خانه بر خودکارآمدی افراد دلالت دارد. در سال‌های اخیر، بررسی‌های به عمل آمده مزایای این‌گونه بازی‌ها را برای اختلال کمبود توجه بیش‌فعالی (ADHD)، تغییر در خلق و خو، شرایط جسمی، مهارت‌های جسمی و وضعیت جسمی نشان داده‌اند. مدارک تجربی و تئوری‌های بازی بر تمایل ژنتیکی انسان به ارتباط با طبیعت و زیست‌گرایی تاکید دارند.

ادامه دارد...

پس از تماشای فیلم اول، به طور اتفاقی در معرض شش صحنه فوق‌الذکر قرار گرفتند: گل و گیاه طبیعی، رودخانه، ترافیک سنگین شهری، ترافیک سبک شهری، ناحیه روستایی با افراد پیاده.

روان‌شناسان از اطلاعات به دست آمده برای تست الکتروکاردیوگرام، تنش ماهیچه‌های پیشین، ثبت هدایت پوست و پالس استفاده کردند. کسانی که نوار ویدیویی محیط‌های طبیعی را پس از نوار مجروحین مشاهده کردند، از وضعیت احساسی بهتر و تنش و استرس کمتری برخوردار بودند. کسانی که نوار ویدیویی محیط‌های شهری را دیدند، از حالت‌های روحی و روانی نسبتاً بهتری برخوردار بودند. حتماً صحنه‌های محیط‌های طبیعی کاذب (از قبیل گل و گیاه مصنوعی) بر حالت‌های روحی انسان تاثیرگذار است.

تکرار تماس با طبیعت

تماس با طبیعت و تکرار تماس با آن بر تاثیرات مثبت طبیعت بر انسان دلالت دارد. سوالاتی از مادران درباره فعالیت‌های دوران کودکی خود و



جامعه کوچک مدرسه



بازی اقتصاد کوچک

اگر می‌خواستیم به صورت یک خودکامه‌ی کامل عیار درنیایم، می‌بایست برنامه‌ای طرح‌ریزی کنیم که به یاری آن بتوانیم با این ذهن‌های نارس به مقابله برخیزیم. یک روز بعد از ظهر که با مترو به خانه می‌رفتیم، در ذهنم دنبال چیزی گشتم که با مدرسه‌ی رسمی قابل مقایسه باشد و در نتیجه پرتو روشنی بر وضع من بیفکند، و این چیز قابل مقایسه با مدرسه را یافتیم و از یافتن آن خوشحال شدم. این چیز قابل مقایسه با مدرسه نظام فئودالی است: میان مدرسه‌ی رسمی و نظام فئودالی شباهتی وجود دارد. معلمان به منزله‌ی تبولدارانی هستند که مدرسه‌ی رسمی قدرت را میانشان تقسیم می‌کند. قدرتی هم که من به نوبه‌ی خود به دانش‌آموزان واگذار

می‌کنم از نوع همین تقسیم قدرت است. به این معنی که مبصرهای کلاس که عطیه‌ی قدرت مرا می‌پذیرند مدتی از امتیاز برتری بر همگان خود برخوردارند: آن‌ها خرده‌رعایایی من هستند. مگر دانش‌آموزان من وابسته به زمین، یعنی وابسته به کلاس پنجم (ج) نیستند؟ مگر حتی گران‌بهاترین آزادی‌هایشان در اختیار من نیست؟ چرا. در حقیقت، در کلاس از مالکیت خصوصی، ثروت فردی و رقابت سیاسی خبری نیست. دادوستدی میان «شهروندان» کلاس، و میان کلاس پنجم (ج) و کلاس‌های دیگر صورت نمی‌گیرد. طبقه‌ی اجتماعی ساکن کلاس را توانایی بدنی و سیاسی او تعیین می‌کند. زور بازوست که انسان را می‌سازد. مخلوطی از نقش‌های مقتدرانه‌ی ارباب و قاضی و قانون‌گذار و پلیس و روحانی، که روی هم‌رفته

می‌دادند حمله‌ی سختی را آغاز کنیم. به آن‌ها می‌گفتند نظام جهان بر لیاقت افراد استوار است.

همه‌ی کودکان مسابقه‌ی زندگی را از یک نقطه شروع نمی‌کنند. بیشتر کودکان از پایان خط آغاز می‌کنند و بیشتر آن‌ها در مدارس ملی آموزش می‌بینند. در مسیر زندگی، کودکان فقیر یاد می‌گیرند که سرنوشت خود را بپذیرند. بدتر از آن یاد می‌گیرند بدانند که استحقاق چنین سرنوشتی را داشته‌اند.

سکوت کلاس، مرا وادار کرد که از راه دیگری وارد شوم.
- خوب، چند نفر از شما ثروتمندند؟ راول و ریتا کمی دست‌های خود را بالا بردند.

- ریتا، تو پولدار هستی؟

- بله، پدرم کار می‌کند، بنابراین من توی این کلاس از همه پولدارترم، البته غیر از شما.

- بیشتر پولدارها کار نمی‌کنند، ریتا، یا اقل پولدار بودن‌شان به خاطر این نیست که کار می‌کنند. چند نفر از شما این چیزها را می‌دانید؟

آن‌ها فکر کردند که می‌خواهم حقه بزنم. کسی جوابی نداد. به طور باورنکردنی بیدار کار بودند و سعی می‌کردند که منظور مرا از این سوالات کشف کنند.

نقش مرا در کلاس تشکیل می‌دهد، شخصیت مرا تکمیل می‌کند. صبح روز بعد با نقشه‌ای که طرح کرده بودم به کلاس وارد شدم. بعضی چیزها را نیز با خودم بردم. بلافاصله بحثی را شروع کردم که همه چیز را تغییر داد.

- چند نفر از شما بی‌بضاعت هستند؟ هیچ عکس‌عملی از کسی مشاهده نشد.

- چند نفر از شما بی‌بضاعت و یا اینکه در خانواده‌ای بی‌بضاعت هستند؟ باز هم کوچک‌ترین جوابی از کسی نشنیدم. تصور می‌کردم که شاید سوال من موجب شود که سد میان مدرسه و دنیای واقعی از میان برداشته شود. بچه‌ها ناراحت به نظر می‌آمدند. مثل اینکه کوشش داشتند سوال مرا نشنیده بگیرند. آن‌ها نسبت به زندگی یک آمریکایی نمونه‌ی بارز تنگدستی و فقر بودند، و همه‌ی ما بر این امر واقف بودیم. تقریباً تمام دانش‌آموزان کلاس از خانواده‌هایی بودند که برای زنده ماندن احتیاج به کمک عمومی دیگران داشتند. با وجود این، تقاضای اینکه به وضع خود اعتراف بکنند برایشان توهینی بود. آن‌ها نمی‌خواستند شرایط اجتماعی و اقتصادی‌شان، که چند سال در مدرسه مجهول مانده بود و در همان شرایط پرورش یافته بودند، آشکار شود. من کاملاً متوجه بودم که چه می‌گویم و چه می‌خواهم بکنم. من می‌خواستم بر غیر واقعی بودن نوع آموزش و پرورش که به بچه‌ها





- کدام هاتان دلتان می خواهد بدانید که ثروتمندان چطور آن همه پول را به دست آورده اند؟

چندتا از بچه ها با اشتیاق دست های خود را بلند کردند. تا آن وقت کسی با آن ها در این مورد گفتگو نکرده بود.

- کدام هاتان می دانید بنگاه معاملات ملکی چیست؟

چند نفری دست خود را با احتیاط بالا بردند. من از خوان پرسیدم. گفت:

«جایی است که در آنجا زمین خرید و فروش می کنند.»

- دلتان می خواهد، وقتی که بزرگ شدید و شغلی پیدا کردید، چقدر پول

به دست بیاورید؟ تو بگو، بندیتو. چقدر پول دلت می خواهد؟

جواب داد: «هفته ای ۶۰ دلار.»

- دلت می خواهد چه کاره بشوی؟

- آجان.

- چرا آجان؟

- چون که هم باتون دارد هم اسلحه و کسی نمی تواند با او درافتد.

- حالا تو بگو، الیزابتا. تو می خواهی چه کاره بشوی و درآمدت چقدر

باشد؟

جواب او مطابق معمول نارسا بود. ریتا به کمک شتافت و منظور

را توضیح داد: می گوید، دلم می خواهد هفته ای ۵۰ دلار داشته باشم. او

می گوید دلم می خواهد در خانه ی یک خانم ثروتمند کلفت بشوم، مثل

عمه ام.»

- ریتا، خودت بگو، چه کاری دلت می خواهد؟

- منشی گری. ولی من ۵۰ دلار نمی خواهم. هفته ای هشتاد دلار می خواهم.

رزا با خنده ی تمسخر آمیزی گفت: «این خیلی زیاد است. هیچ کس پیدا نمی شود که هفته ای هشتاد دلار به تو بدهد.»

من وسط حرف آن ها دویدم: «با هشتاد دلار چه چیزهایی می توان برای یک خانواده ی چهار نفری خرید؟ نه، صبر کنید، هفته ای هشتاد دلار، چهار

هفته ی آن، یعنی یک ماه، چقدر می شود؟»

رامون گفت: «سیصد و بیست دلار.»

- بسیار خوب، ریتا، شما ماهی چندا چاره می دهید؟

- ماهی صد دلار.

- خوب، صد دلار را از سیصد و بیست دلار کم کن، چقدر باقی می ماند؟

در این میان ریتا سردرگم بود که رامون به دادش رسید: «دوست و بیست دلار.»

- حالا ۵۰ دلار دیگر هم برای مالیات کم کن، می ماند صد و هفتاد دلار

برای مخارج دیگر. یک خانواده ی چهار نفری هفته ای در حدود چهل دلار

بابت غذا می دهند. پس صد و شصت دلار دیگر هم کم می کنیم. ده دلار هم

می گذاریم برای کرایه ی ماشین از خانه تا محل کار. حالا ریتا، اگر تو هفته ای

- خودم چقدر کار کرده‌ام؟ هیچ! من به اشخاص دیگری پول داده‌ام که کار کنند. هزار و دویست دلار را در این راه‌ها صرف کرده‌ام. آنچه من کرده‌ام این بوده که خریداری پیدا کنم.

از سکوئی که در کلاس به وجود آمده بود نتیجه گرفتم که با دقت گوش می‌دهند و این مسایل برای آنان کاملاً تازگی دارد. شک دارم که قبلاً کسی در این زمینه سخنی با آن‌ها گفته باشد!

- راه دیگر ثروتمند شدن این است که از پول دیگران استفاده کنیم.

فرض کنید که ما دور هم جمع شدیم و ترتیب تأسیس بانکی را دادیم. مردم متقاعد می‌شوند. که ما امین آن‌ها هستیم و محل مطمئنی برای پس انداز کردن دارند. پول‌های شان را به بانک می‌سپارند. ما در برابر مقدار پس انداز به آن‌ها پولی اضافه می‌دهیم که به آن بهره می‌گویند.

رزا با عجله حرف مرا برید: «من می‌دانم، آقا. اگر صد دلار در بانک پس انداز کنید، در عرض یک سال آن‌ها ۵ دلار به آن اضافه می‌کنند.»

- درست است، میزان بهره‌ی صد دلار شما در آن بانک ۵ درصد است.

حالا فرض می‌کنیم که ما هم به مشتریان خود همین بهره را بدهیم.

چقدر بهره باید به هزار مشتری که هر کدام هزار دلار در بانک ما پس انداز کرده‌اند بپردازیم؟ اول ببینیم چقدر پول به بانک ما آمده.

رامون گفت: «هزار ضرب در هزار؟»

با سر تصدیق کردم.



هشتاد دلار درآمد داشته باشی، باید برهنه به محل کارت بروی، چون دیگر پولی نداری که لباس بخری.

بچه‌ها زدن زبیر خنده.

ریتا با لحن اخطار آمیزی گفت: «آقای ریچموند، شما ما را دست انداخته‌اید!»

- تو حتی سینما هم نمی‌توانی بروی، نمی‌توانی تلفن داشته باشی. از برق استفاده کنی و یا یک دست‌مبل برای خودت بخری و یا گاز تهیه کنی تا آشپزی کنی. حالا جدا فکر می‌کنی با این وضع ثروتمند خواهی شد؟

- پس باید به من پول بیشتری بدهند. صد دلار، شاید هم بیشتر، دویست دلار.

رزا قیافه‌ای خاصی به خود گرفت و دستش را به عنوان ناباوری تکان داد: «هیچ‌کس پیدا نمی‌شود که دویست دلار به او بدهد.»

- بچه‌ها حالا ببینید چه مدت طول می‌کشد تا ریتا سیصد و بیست دلار به دست بیاورد؟

یکی از بچه‌ها گفت: «یک ماه.»

- ثروتمندان سیصد و بیست دلار در یک دقیقه گیر شان می‌آید نه یک ماه.

بندیتو پرسید: «آن‌ها چطور اینکار را می‌کنند؟»

- مثلاً یکی از راه‌ها همین معاملات املاک است. من یک قطعه زمین می‌خرم به دویست دلار. هزار دلار هم خرج می‌کنم و ساختمانی در آن می‌سازم. حالا چقدر پول داده‌ام؟

رامون بالا فاصله گفت: «هزار و دویست.»

- بعد، من رامون را می‌بینم و می‌پرسم دلت می‌خواهد که صاحب خانه‌ای بشوی؟ من خانه‌ای را به تو می‌فروشم به پنج هزار دلار. رامون هم قبول می‌کند، معامله تمام است.

ریتا که از این ارقام گیج شده بود گفت: «من که این همه پول را به شما نمی‌دهم. فعلاً هم خانه‌ای در کار نیست.»

- حالا تو اگر ده خانواده آشنا داشته باشی که حاضر بشوند برای هر اتاق ماهی صد دلار به تو کرایه بدهند فقط پنج ماه طول می‌کشد که پولت را به دست بیاوری. وقتی که سال تمام شود هفت هزار دلار هم به جیب زده‌ای.

ریتا، که کمی روشن شده بود و فهمید که شوخی و گول زدن در کار نیست، گفت: «خوب است من اینکار را بکنم.»

- بنابراین رامون خانه‌ی مرا پنج هزار دلار می‌خرد. خوب یادتان باشد. برای ساختن آن من ۱۲۰۰ دلار خرج کرده‌ام. استفاده‌ی من چقدر است؟

بندیتو دستش را بالا برد: «سه هزار و هشتصد.»

پرسیدم: «خوب، برای گرفتن این پول چقدر وقت صرف کردم؟»

هکتور، که نکته را دریافته بود، گفت: «یک دقیقه!»



پس اندازکنندگان بدهیم در این میان چقدر استفاده برده ایم؟ بندیتو، که چشم‌هایش از تعجب بازمانده بود، گفت: «صد هزار دلار! آقای ریچموند، وحشتناک است!»
خنده‌ام گرفت. «به این ترتیب می‌بینید که شما با پول مردم هم می‌توانید ثروتمند شوید، همان طور که از حاصل زحمت و کار دیگران در معاملات املاک ثروتمند می‌شدید. اینکار استفاده‌ی بیشتری دارد، قانونی هم هست.»

تعطیل موقتی

نگاهی از روی کنجکاو‌ی به کلاس انداختم که ببینم آیا این چشمه‌ی تازه در آن‌ها تاثیری گذاشته و یا نشانه‌ی همراهی در آنان پیدا شده است یا نه. تا آن روز هر مطلبی که عنوان می‌کردم به ندرت می‌توانستم برای دو دقیقه توجه آن‌ها را به خودم و موضوع مورد بحث جلب کنم. اما حالا در حدود نیم‌ساعت بود که بر سر این مطلب دوام آورده بودیم. زنگ خورد.
- این زنگ بی‌موقع برای چه کاری است؟
رزا گفت: «آقای ریچموند، جلسه‌ی امروز!» لحن سخنش طوری بود که گویی من باید از فراموش‌کاری خود شرمند باشم.
- بله، یادم آمد. (اما از این زنگ بی‌موقع راضی نبودم.)

او بعد از آنکه با عجله روی یک قطعه کاغذ حساب کرد گفت: «یک میلیون دلار.»

- بسیار خوب، روزا، تو می‌توانی حساب کنی چقدر بهره در سال اول خواهیم پرداخت، از این راه که می‌بینی چندتا صد دلار می‌شود یک میلیون دلار؟
- آقا، هزارتا.

دیگری گفت: ده هزارتا.

گفتم: «جواب دومی درست است. حالا یک نفر ده هزار را ضرب در ۵ دلار بکند. آن وقت معلوم می‌شود که در یک سال چقدر بهره باید به مشتریان بپردازیم.»

راول، که خوشحال بود که زودتر از همه جواب می‌دهد، گفت: «پنجاه هزار.»

- درست، اما بانک‌ها علاوه بر آنکه پول مردم را نگه می‌دارند، آنرا به مردم یا شرکت‌هایی که به پول احتیاج دارند قرض هم می‌دهند. البته به اشخاصی قرض می‌دهند که مطمئن‌اند پول را برمی‌گردانند. از بابت این پول سود بانکی می‌گیرند. معمولاً سود بانکی دو تا سه برابر بهره‌ای است که به پس‌انداز پس‌اندازکنندگان تعلق می‌گیرد. اگر، از کسانی که وام گرفته‌اند صد و پنجاه هزار دلار سود بانکی بگیریم و پنجاه هزار دلار بهره به



و دوازده نفر از معلمان طوری بی سروصدا و منظم نشسته بودند که گویی می‌خواهند عکس یادگاری ببنند. مطابق معمول یکی از معلمان متصدی اداره‌ی مجلس بود. او در برابر حضار ایستاده بود و آخرین دانش‌آموزانی را که وارد می‌شدند زیر نظر داشت.

همان معلم فریاد زد: «آن دختر. برو بیرون! فوری از سالن برو بیرون! بله، تو که لباس زرد پوشیده‌ای، برو بیرون! خانم هوپر، همان که الان از جایش بلند شده، اسمش را می‌خواهم یادداشت کنم. ممکن است اسمش را بفرمایید. این دختر خانم امروز بعداز-ظهر به اتاق من بیاید. بیچاره! درس خوبی به او خواهد داد. هرگز چنین بچه‌گستاخی ندیده‌ام! اسمت چیه؟» دختر، که از ترس رنگ خود را باخته بود، اسمش را نامفهوم زیر لب من من کرد. معلم نفهمید چه می‌گوید.

— چی گفتی؟ خوب، حالا هر چی. مگر تو نشنیدی که من گفتم در جلسه‌ای که من هستم کسی حق ندارد حرف بزند؟ تو کری یا خلی؟ مهم نیست، فوراً برو بیرون، این کری تو امروز بعدازظهر مطمئناً کار دستت می‌دهد. کس دیگری هست که بخواهد با این خانم بیرون برود؟

بچه‌ها به خودشان فشار آوردند که آرام و ساکت بنشینند و مورد توجه قرار نگیرند. برای چند لحظه فراموش کردم که موقعیت من در مدرسه غیر از بچه‌هاست و این توپ و تشرها ارتباطی به من ندارد. وحشت بچه‌ها در من هم اثر کرده بود و خودم را مخفی می‌کردم. پشت‌م را به صندلی چسبانده

بسیار خوب، وقتی که برگشتیم، یک بازی به شما یاد خواهیم داد. دخترها بایستند توی صف.

آرام و منظم در صف ایستادند.

— حالا، پسرها.

آن‌ها هم پیروی کردند. فقط دوسه تا از پسرها نفر جلو را که بواش حرکت می‌کرد مختصری هل دادند، و با همین هل دادن‌های ظریف از کلاس خارج شدند. هر سی نفر پشت سرهم سرتاسر کریدور را طی کردیم و به طرف پله‌هایی که به طبقه‌ی پایین منتهی می‌شد رفتیم. در سالن پایین، روی صندلی‌هایی که مربوط به کلاس ما بود نشستیم. در جلسات اول، سالن از خنده‌ها و سروصدا ی بچه‌ها به لرزه درآمده بود. امر و نهی معلمان در آن هیاهو گم می‌شد. معمولاً تشکیل چنین جلساتی موجب نشاط ما می‌شد، زیرا خوشحال می‌شدیم که از سلول‌های خود نجات پیدا می‌کردیم، یا شاید با دیدن قیافه‌های ناآشنایی از بکنواختی کار کلاس فارغ می‌شدیم.

اما امروز وضع طور دیگری بود. به این جلسه آمده بودیم تا انضباط مدرسه را تمرین کنیم. بچه‌ها به ترتیب در ردیف‌های منظم نشسته بودند. مثل اینکه همه تحت تاثیر آن شرایط، کمی هیجان داشتند. هیچ‌کس سرش را به این طرف و آن طرف حرکت نمی‌داد و جزئی‌ترین صدایی از صندلی‌ها بر نمی‌خاست. از آن نشاط و خوشحالی همیشگی همراه با سروصدا اثری نبود. دیگر احتیاجی نبود که معلمان دستوری بدهند. چهارصد دانش‌آموز

بودم و آهسته آهسته به پایین می‌خزیدم تا توجه کسی به من جلب نشود. همه شق ورق و مودب نشسته بودند که در هماهنگی ردیف‌ها گم شوند. چهارصد دانش‌آموز در یک اتاق با یک منظور واحد. حادثه‌ای به سرعت اتفاق افتاد. یکی از بچه‌های ردیف هفتم سرش را چرخاند. شاید به دختری که کنارش نشسته بود چیزی گفت، مثل اینکه خطرا فراموش کرده بود. فریاد پراز خشم و اعتراض معلم بر او فروریخت. یک دقیقه بعد، پسر سیاه‌پوست بیچاره چهار پله‌ای را که به طرف صحنه می‌رفت پیمود و در پله‌ی آخر مات و نامید نگاه مظلومانه‌ای به معلم انداخت. معلم به وسط صحنه اشاره کرد. آن روز صبح، وقتی که این پسر پیراهن سفید و شلوار آبی خود را می‌پوشید و کراوات قرمزش را گره می‌زد، هرگز تصور نمی‌کرد که این لباس ملی که حاکی از وطن پرستی اوست در برابر بچه‌ها که لباس او نیفورم پوشیده‌اند او را انگشت‌نما می‌کند. اکنون روی صحنه ایستاده است. سرش را به روی سینه خم کرده بود تا صداهای ناگهانی را که متوجه او بود احساس نکند. وضع ظاهرش خوب بود و کنترل بدن را در دست داشت.

- نگاهش کنید، هرچه من می‌گویم نمی‌فهمد. برای اینکه هیچی توی کله‌اش نیست، حتی یک ذره هم مغز ندارد، خالی خالی است!

همه‌ی ما میوه‌ت و ماتم‌زده به او خیره ماندیم.



- زانو بزن، زانو بزن!
پاهای بچه می‌لرزید. زانوهایش روی کف سالن قرار گرفت، درست جایی که کفش‌هایش بود. پلک‌هایش را بست.
- عذرخواهی کن که جلسه را به تعویق انداختی.
معلم رو به دانش‌آموز و اشاره به حصار کرد. طوری با صدای بلند حرف زد که حتی بچه‌های ردیف آخر هم به خوبی شنیدند.
در این وقت بچه‌ای که زانو زده بود کلماتی را بریده بریده ادا کرد: «مرا ببخشید برای...»
قبل از آنکه حرفش به آخر برسد، معلم بالای سرش بود: «بلندتر، اینها صدای تو را نمی‌شنوند!»
صدای کودک با لرزش و قدرت بیشتر به گوش رسید: «مرا ببخشید که جلسه را به هم زدم و دیر شده.»
معلم دستور داد: «بلند شو برو بیرون.» بعد رو به حصار کرد: «معلم این کیه؟» یک نفر در راهرو کناری به بچه اشاره کرد که از صحنه پایین بیاید. بچه‌ی هشت ساله، مثل کسی که از قربان‌گاه‌ها شود، از صحنه فرار کرد. پایین پرید و از راهرو به طرف در خروجی رفت.
خانم معلم فریاد زد: «یواش... راه برو.»

فقیر غنی می‌شود

دانش‌آموزان کلاس من به وضع زشت و زنده‌ای از جلسه به کلاس مراجعت کردند. فشار انضباط یک‌ساعته آن‌ها را تا مرز ناشکیبایی کشانده بود و همه‌های به راه انداخته بودند و داستان‌هایی درباره‌ی این معلم می‌گفتند که نشان می‌داد که هم از او می‌ترسند و هم مجذوب او شده‌اند. من از نحوه‌ی قرار گرفتن آن‌ها روی صندلی‌ها فوراً متوجه شدم که می‌خواهند از شر ترس و ناراحتی که در سالن داشتند خلاص شوند و ناراحتی خود را به نحوی بیرون بریزند. نیم ساعت به ناهار مانده بود. در ده دقیقه‌ی اول سه دعوا را خواباندم. نتیجه گرفتم که ادامه‌ی بحث‌های اقتصادی عملی نیست. یکی یکی را صدا می‌کردم، می‌ایستادند و بگومگوهای خنده‌داری را شروع می‌کردم. بعد از چند دقیقه که با تفریح و تنوع گذشت، آرام شدند و سر حال آمدند.

آن طور که قاعده‌ی کار بود بعد از ساعت ناهار در محوطه‌ی مدرسه جمع می‌شدیم و در یک یا دو صف به طور نامنظم به طرف پله‌هایی که به طبقه‌ی بالا می‌رفت حرکت می‌کردیم. بچه‌ها کت‌های خود را درآورده بودند. در صندلی‌های خود قرار گرفتند و برای حضور و غیاب آماده شدند. وقتی که وضع آن‌ها را با آن روز صبح مقاسیه کردم. دیدم کلی آرام گرفته‌اند. عده‌ی زیادی از آن‌ها در محوطه‌ی مدرسه گرگم‌به‌هوا کرده بودند و خسته و مانده به کلاس آمده بودند. دو ماه تجربه در این کلاس به من یاد داده بود که اگر

پنج‌شنبه به مدت یک ساعت و نیم.

- این کلمه که شما گفتید miconomy معنی اش چیست؟»

- micromicro-economy که معنی روشنی دارد یعنی کوچک، نشنیده‌ای که می‌گویند micro mini؟ (راوا سوت بلندی کشید)... و... دوست برادر من گاهی می‌پوشد. وقتی خم می‌شود بند کفشش را ببندد زیر دامنش کاملاً پیدا است. دخترها خجالت کشیدند.

- micro-mini، دامن خیلی کوتاهی است. کلمه‌ی micro، وقتی که جلو کلمه‌ی دیگری بیاید، موجب می‌شود که این کلمه‌ی دوم دلالت بر چیز کوچکی بکند. economy یا اقتصاد هم روشی است در فروشگاه‌ها، حرفه‌ها، کالاها و چیزهایی که شما می‌پوشید، می‌خورید یا رانندگی، خانه‌ها کارخانه‌ها، سینماها و خلاصه همه چیز. اقتصاد امکاناتی برای شما فراهم می‌سازد که خانه داشته باشید، غذا بخورید، به مدرسه بروید، شغلی دست‌وپا کنید و تفریحی بکنید. micro-economy یعنی اقتصاد کوچک. ما می‌خواهیم اقتصاد کوچک را در این کلاس تجربه کنیم.

- من فکر کردم شما می‌خواهید به ما کتاب‌های mini comics بدهید.

- ژان، خیلی متأسفم. تو از این کار لذت بیشتری می‌بری. micro-economy خیلی از کتاب‌های فکاهی هم بیشتر تو را سرگرم می‌کند. راستی

آن‌ها را خسته و بی‌رمق به کلاس بیاورم، دیگر اشکالی در کار نخواهد بود، و من بلافاصله از این راه وارد شدم.

- کدام هاتان monopol بازی کرده‌اید؟ هفت تا از بچه‌ها دست خود را بالا آوردند.

- این عده خیلی کم است. من باید از اول شروع کنم. کلاس امروز صبح را که یادتان هست. یادتان هست که، قبل از آنکه به سالن برویم، گفتیم که ثروت‌مندان چطور ثروت خود را زیاد می‌کنند؟

- آقای ریچ، می‌گفتید که از مال دیگران استفاده می‌کنند. بله، همین‌طور نیست؟

خیلی خوب، هکتور، monopol یک بازی است که به ما یاد می‌دهد که از راه خرید و فروش کالاها پولدار بشویم. تفسیر ما از این بازی اسم دیگری دارد: micro-economy یک تفاوت بین این دو این است که سی یا حتی صد نفر می‌توانند در آن واحد در micro-economy بازی کنند. اما در monopol فقط سه یا چهار نفر می‌توانند بازی کنند. فرق دیگر اینکه بازی monopol فقط چند ساعت طول می‌کشد و micro-economy سرتاسر سال ادامه پیدا می‌کند.

بار بار پرسید: «کی بازی می‌کنیم؟»

- دو تا از بعد از ظهرهای هفته را بازی خواهیم کرد. احتمالاً سه‌شنبه و





فکری به خاطر م‌رسید. اگر تو خودت یک کتاب فکاهی نوشتی، من آنرا می‌خرم.

- چندی می‌خردی؟

- چهارصد دلار دروغی.

دلار دروغی دیگر چیست؟

رزا، که از این سوال و جواب‌های بی‌مورد خسته شده بود، به ژان گفت: «تو می‌خواهی بازی را یاد بگیری یا نه؟»

ریتا هم، که کمترین فرصت را برای اظهار وجود از دست نمی‌داد، گفت: «بنشین، ژان، نمی‌بینی آقای ریچموند می‌خواهند صحبت کنند؟»

- آقای ریچ، ما پولدار می‌شویم؟

- اگر نیم‌ساعت صبر کنی، به سوال تو جواب می‌دهم، خوبه؟

- بسیار خوب، آقای ریچ.

- از این پس، قرارداد می‌بندم و به عوض نمره امتیازات شمارا می‌خرم. دسته‌کاغذی که شکل اسکناس بود و من روز پیش آن‌ها را از روی دلار عکس برداری کرده بودم به آن‌ها نشان دادم.

دلارهای دروغی این‌هاست، یک دلاری، ۵ دلاری، بیست و صد و پانصد دلاری هم دارد. برای هر امتیازی که در املا یا ریاضی بیاورید، یک دلار برنده می‌شوید.

- یعنی ما باید ز رنگ باشیم که از این پول‌ها ببریم!

- رزا، باید خیلی جدی و سخت کار کنید.

- آن وقت بیشتر بچه‌های این کلاس فقیر باقی می‌مانند. آن‌ها که کودن هستند و آن‌ها که تنبل‌اند. آیا آن‌ها پولی گیرشان می‌آید؟ از هیچ راهی ممکن نیست. در این بازی به ما کمک می‌کنید؟

- نه، رزا، فکر می‌کنی که کار درستی باشد؟

- بهتر است نظر موافق برای عموم داشته باشید، نه برای من یا ریتا، بلکه برای دیگران که احتیاج به کمک دارند که بازی را ادامه دهند.

هم‌کلاس رزا از این رفتار خاص به طرز عجیبی عصبانی شد و گفت: «تنها تویی که احتیاج به کمک داری، خیل!»

راول اول اشاره به سر او کرد و بعد به شکمش و گفت: «ها... تو این‌جا را خالی کرده‌ای و این‌جا را پر!»

رزا با حالت تهدیدآمیز رو کرد به راول و گفت: «دست‌کثیف را به من نزن.» ریتا هم به طرفداری از رزا به راول حمله کرد.

سن دوال گفت: «آقای ریچموند، شما انتظار دارید که ما با این پول‌های قلابی ثروتمند بشویم؟ آقا، اگر من از این پول‌ها به مغازه قنادی ببرم، تنها چیزی که به من خواهند داد چند تار دنگی است.»

بچه‌ها همه خندیدند، درگیری میان راول و ریتا هم پایان گرفته بود.

- سن داول، صبر داشته باش، صبر کن. تو می‌خواهی بدانی که با این پول چه چیزهایی می‌توانی بخری، درست است؟

عده‌ای از بچه‌ها با هم گفتند «بله!»

«در پایان هر ماه، من کتاب، کلوچه، سودا، دوربین‌های کوچک عکاسی و خیلی چیزهای دیگر با خودم به مدرسه می‌آورم، و آن‌ها را حراج می‌کنم. این چیزها به کسی تعلق می‌گیرد که آن‌ها را بیشتر بخرد. این‌کار یعنی اینکه هر کس از پول‌های قلابی بیشتر داشته باشد هر چه بخواهد می‌تواند بخرد.»

- یعنی با این پول‌ها می‌توانیم چیز بخریم، چیزهای واقعی؟
- بله.

راول دستی به سروکله‌اش کشید و در حالی که لبخندی بر لب داشت به رزا گفت: «آقای ریچموند، می‌توانید روی من حساب کنید. من می‌برم.»
ریتا گفت: «هیس... راول آنقدر فقیر است که باید به او صدقه بدهیم. یک جعبه‌ی اعانه برایش دست و پا کنیم.»
- راست می‌گوید.

ادامه دارد...

کودکان چرا بازی می کنند؟



مجهز باشند تا بتوانند با مشکلات زندگی که در آینده با آن روبه‌رو خواهند شد، مبارزه کنند، چرا آنان را با این نیروها تجهیز نکنیم؟ اغلب می‌دانیم که اگر کودکی بخواهد زندگی را با نحوه‌ای صحیح آغاز نماید و در آینده دچار عقده و محرومیت نگردد، صرف نظر از احتیاجات آشکارش از قبیل غذا، پوشاک و تامین، باید از توجه گرم و محبت‌آمیز مادر یا جانشین مادر که توأم با فهم و درایت باشد برخوردار گردد.

او احتیاج دارد به جایی تعلق داشته باشد و در داخل خانواده برای او اهمیت قائل شده و مورد قبول باشد (خلاصه جایی که شخصیتش بتواند به خوبی در محیطی امن و ثابت رشد نموده و تحول پیدا نماید و بنا به گفته فروید این امکان برایش به وجود آید تا بتواند در سال‌های اولیه

آیا بازی کودکان تنها به خاطر گذراندن وقت می‌باشد؟ و یا اینکه راهی است که به این وسیله بچه‌ها را خوشحال نگه داریم تا در کارهای مهم زندگی افراد بزرگسال مداخله نمایند؟

آیا بازی هیچ نوع اهمیت واقعی برای کودکان ندارد؟ و آیا بهتر نبود که آن‌ها را در کارهای مفیدتر و سازنده‌تر سرگرم می‌کردیم؟

در قری که سرعت و نحوه‌ی زندگی در اجتماعات پیشرفته و بزرگ، همکاری بزرگسالان و پسران و دختران را ایجاب می‌نماید، آیا بهتر نمی‌بود که کودکان را هر چه زودتر با انواع تجارب زندگی که در آینده با آن روبه‌رو خواهند شد آشنا می‌کردیم؟ وقتی مهارت‌های عقلانی به درجه‌ای از اهمیت رسیده‌اند که لازم است کودکان بیش از پیش به این مهارت‌ها

اینکه چطور رقابت کنیم، چگونه ضربات سخت را تحمل کنیم، چگونه به افتخار و سربلندی برسیم چه وقت خود را بشناسانیم؟ چه وقت علائق خود را فراموش کنیم همه و همه در اثبات بازی آموخته می شود. در هنگام بازی است که یاد می گیریم چگونه برای به دست آوردن نتیجه نهایی تلاش و مبارزه نماییم.

بازی غم و ناراحتی را از بین می برد و در جریان رشد و نمو همکاری اساسی داشته و برای انجام فعالیت به اندازه غذا و خواب موثر و مفید می باشد.

بازی اثرات بعدی هم در زندگی کودکان از خود باقی می گذارد. اثرات مفید و موثر بازی طوری شناخته شده اند که می توانند در کودکی و بلوغ مورد استفاده قرار گیرند. بعضی از مردان و زنان هرگز قادر نیستند که به آزادی در زندگی که در اطرافشان می گذرد شرکت نمایند آن ها اغلب تنها و منزوی هستند زیرا نمی دانند که چگونه با اطرافیان خود معاشر و همدم شوند. آن ها نمی توانند خود را در سرگرمی های گوناگون مشغول نمایند.



زندگی، به استحکام پایه های شخصیتی خود نایل آید. تحقیقات نشان می دهد که یک کاشانه به هم ریخته، روابط نامانوس والدین و جدایی ها و ناراحتی های شدید مداوم می توانند بر روی پیشرفت سلامت جسم و فکر کودک اثر داشته باشند. حتی ثابت شده است که جدایی ها و دوری های کوتاه مدت از خانه و کاشانه نتایج زیان آوری برای خیلی از کودکان به وجود آورده است. درباره این اثرات تحقیقات بی شماری صورت گرفته است.

تحقیقات و تجارب دانشمندان روان شناس و فیلم هایی که توسط «جیمز رابرت سون» تهیه می شوند نشان می دهند که چطور جدایی کوتاه مادر حتی زمانی که کودک در دوران شیرخوارگی است و مراقبت های خوبی از او به عمل می آید انعکاس های نامطلوب و ناراحت کننده ای در کودکان به وجود می آورد. تحقیقات نشان داده اند حتما میمون های جوانی که از مادران شان جدا شده اند با رفتار خود نشان می دهند که آن ها نیز به یک توجه و رابطه صمیمانه ای در ماه های اولیه زندگی شان احتیاج دارند. عامل دیگری که در زندگی کودکان اثر مهم و قابل توجهی دارد بازی است، که اهمیت بازی برای کودک به مثابه غذایی است که می خورد، بازی برای او به صورت استنشاق زندگی است.

بازی فعالیتی است که با تمام وجود بچه بستگی دارد نه با قسمت کوچکی از بدنش و اگر او را از بازی کردن محروم نماییم مثل این است که او را از حق حیات و زندگی کردن محروم کرده باشیم. محروم کردن او از بازی مثل این است که شخصی را در یک قفس طلایی زندانی کرده باشیم از میان میله های قفس ممکن است آنچه را که در بیرون اتفاق می افتد تماشا کند و ضمناً از بدبختی و خطر دور بماند، اما این جدایی اجباری از جهان واقعی مردم و اشیای برای او چه نفعی خواهد داشت.

اجتماع در تعیین واقعی ارزش بازی برای کودکان کوتاهی کرده است. شاید به این علت که بازی دارای نتایج نهایی فوری نبوده است تا جواب گوی تردید مخالفان باشد.

اجتماع باید به قدر کافی نیاز بازی بچه ها را درک نموده و در مورد تهیه وسایل آن اقدام کند.

بچه ها از بازی های خود بسیار لذت می برند و گاهی اوقات بازی آن ها کمی مورد سوءظن قرار می گیرد، مخصوصاً هنگامی که بازی خود را به فضا و دنیای بزرگ ترها می کشانند، این احساس در نزد عموم وجود دارد که بازی ها گاهی اوقات شکلی از تن آسایی و تنبلی به خود می گیرد ولی با وجود این حق نداریم که بچه ها را از انجام این قبیل بازی ها محروم نماییم.

زیرا بازی فکر و کلیه اعضای بدن بچه را به کار می اندازد. بازی قدرت تخیل را بالا برده و مهارت های جسمی و روحی کودک را زیاد می نماید. بازی، فهم، گرمی و همدردی نسبت به دیگران را به او می آموزد.

می باشند. تئوری های دیگر یادآور می شوند که بازی خستگی جسمی و مغزی افراد را از بین می برد و به عنوان یک وسیله مطمئن عملی برای ارائه احساسات می باشد.

فروید از ارتباط بین بازی خیالی و هیجان اطلاع داشت و در تشریح رفتار کودکی ۱۸ ماهه می نویسد که چطور این کودک در حالی که یک گلوله پنبه و قطعه نخ در اختیار داشت می توانست خود را در یک بازی خیالی سرگرم نموده و در نبودن مادرش وجود شخص دیگری را در بازی های خود تصور نماید.

کودکان به طور سمبولیک با توجه به تجاربی که به دست می آورند می دانند که غیبت روزانه مادر آنقدرها طول نکشیده و بالاخره مراجعت می نماید.

تئوری پیاژه درباره بازی بسیار نزدیک به تقسیم بندی رشد هوش است که برای کودکان وضع نمود. او به وضع دو روش که تصور می کند در مورد رشد تمام عوامل حساس و مهم هستند می پردازد که عبارتند از تغذیه و رفاه و آسایش. این روش ها مکمل یکدیگر می باشند. پیاژه احتیاج ندارد که جنبش جدیدی را در مورد بازی به عنوان یک وسیله تحلیل رونده تلقی می نماید.

این قبیل افراد کسانی هستند که به هر حال در زمان کودکی شانس شرکت فعالانه در بازی های کودکان را نداشتند.

تئوری های زیادی برای تشریح و تعریف بازی کودکان بیان شده است. فلاسفه یونان مثل افلاطون و ارسطو و دانشمندان دیگری چون روسو، پستالزی و فروبل در قرن ۱۸ و ۱۹ آگاه بودند که بازی دارای مفهوم مشخصی می باشد. اما آن ها برای تشریح آن با اصطلاحات پیشرفته کوشش نمودند با وجود این اهمیت آنرا تاکید نموده اند.

فیلسوف انگلیسی هربرت اسپنسر در کتابش به نام (اصول روان شناسی) یک تئوری ارائه نمود که در واقع از نظریات و نوشته های شاعر و فیلسوف معروف فن شیلر استفاده نمود و اساس این تئوری این بود که (بازی به صورت نمایش و ارائه انرژی اضافی می باشد).

پریر فیزیولوژیست آلمانی و استانی هال دانشمند آمریکایی هر دو مشاهدات دقیق و منظمی از کودکان فعال نمودند و نظریات جالبی درباره بازی و فعالیت کودکان بیان داشتند.

کارل گروس دانشمند آلمانی فعالیت حیوانات و کودکان را در هنگام بازی مورد دقت قرار داده و ملاحظه نموده که این فعالیت ها به عنوان زمینه تمرین برای مهارت هایی که در بزرگسالی مورد نیاز است لازم



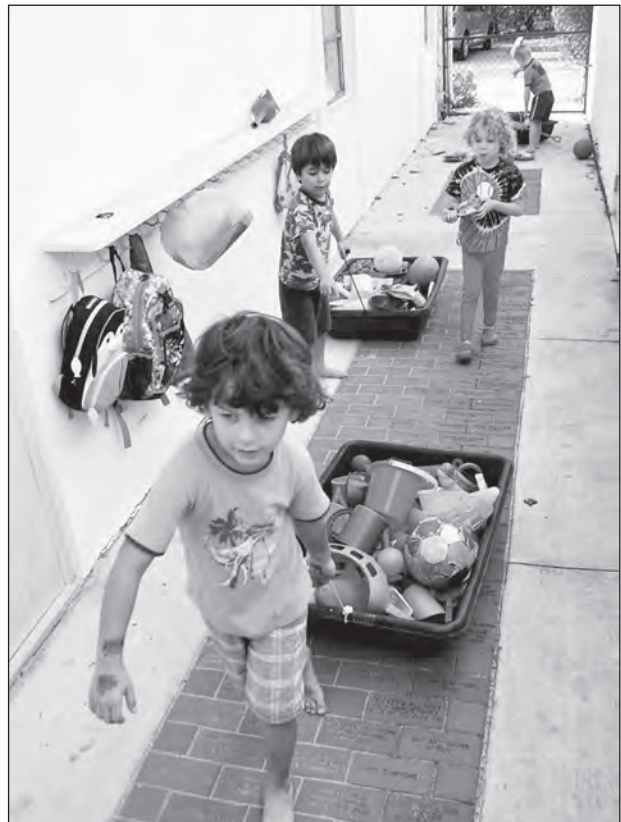
و تمایلات گوناگون و ظاهری کودکان را در هنگام بازی که منشایی درونی دارند برای والدین تشریح می‌نماید و عقیده دارد که کودکان فقط در هنگام بازی است که تمایلات و خواسته‌های واقعی خود را به وسیله یک سلسله حرکات خودبه‌خودی بیان می‌کنند.

اریک اریکسون دانشمند روان‌شناس به تشریح و توصیف بازی پرداخته و تفاوت‌هایی را بین بازی خردسالان و بزرگسالان یادآور می‌شود. او می‌گوید بزرگسالان با توجه به اجتماع و گروه خاص که بدان متعلق هستند نوعی بازی و سرگرمی برای خود انتخاب می‌کنند که شاید تمایل چندانی به آن ندارند و حال آنکه کودکان در انتخاب بازی‌های مختلف و وسایل بازی از آزادی بیشتری برخوردار بوده و کمتر به فشارها و اجباری که توسط بزرگسالان اعمال می‌شود توجه دارند. سعی می‌کنند نوعی بازی برای خود انتخاب کنند که از آن لذت برده و بتوانند تمایلات درونی خود را در حین بازی بیان نمایند.

جدی‌ترین و با حرارت‌ترین بازی‌ها از نظر تعریف شبیه به کار هستند زیرا بازی‌ها معمولاً هیچ نوع کالایی را تولید نمی‌کنند و جایی که کالایی تولید شود موضوع حرفه پیش می‌آید و این حقیقت از ابتدا مقایسه بازی بزرگسالان و خردسالان را بی‌معنی می‌کند. برای اینکه بلوغ همراه با تولید کالا و همچنین مبادله اشیا می‌باشد و حال آنکه از نظر یک کودک هر دو این حالات یکی هستند.

می‌دانیم که حیوانات کوچک‌تر به بازی احتیاج دارند و این احتیاج در پستان‌داران گروه‌های بالا متنوع‌تر و معمول‌تر است و محتلاً به قدرت یادگیری بیشتری که دارند مربوط می‌شود. هیچ چیزی بیشتر از دلنگی و ملالت نمی‌تواند نابودکننده باشد. اگر که حیوانات را به محیط باغ و وحش محدود کنیم و چیزی در اطراف‌شان برای کشف و بازی پیدا نکنند در کمال ناامیدی و درماندگی ممکن است یکدیگر را ناقص کنند و حیوانات کوچک‌تر از خود را از بین ببرند. رفتار کاوشگرانه که در حیوانات جوان‌تر پیدا می‌شود، در بشر به مقدار بیشتری وجود دارد و دکتر موریس در کتاب خویش به نام «غارنشینان» چنین نظر می‌دهد که این رفتار به مانند کوشش و امتیازی برای بشر به‌شمار می‌رود. داشتن حس کاوشگری نوعی آگاهی ظریف و دقیق از دنیای اطراف ما و نیز میزان توانایی مان در ایجاد رابطه با آن است. بچه‌ها در حین بازی مجهولات زیادی را بررسی کرده و با آن‌ها آشنایی پیدا می‌کنند.

اگر که حس کاوشگری با تکرار و تنوع و نیز ترکیب موارد متنوع با یکدیگر توأم باشد، ایجاد رابطه با دیگران رضایت‌آمیزتر خواهد بود. اگر که بچه‌ها را از بازی محروم کنیم، فرصت‌های آنان را برای ایجاد انگیزه‌های کاوشگرانه از بین برده‌ایم و در این موقع است که بر روی تمایل و احتیاجات کودک به بازی، سرپوش گذارده‌ایم. در بعضی مدارس آمریکایی که به

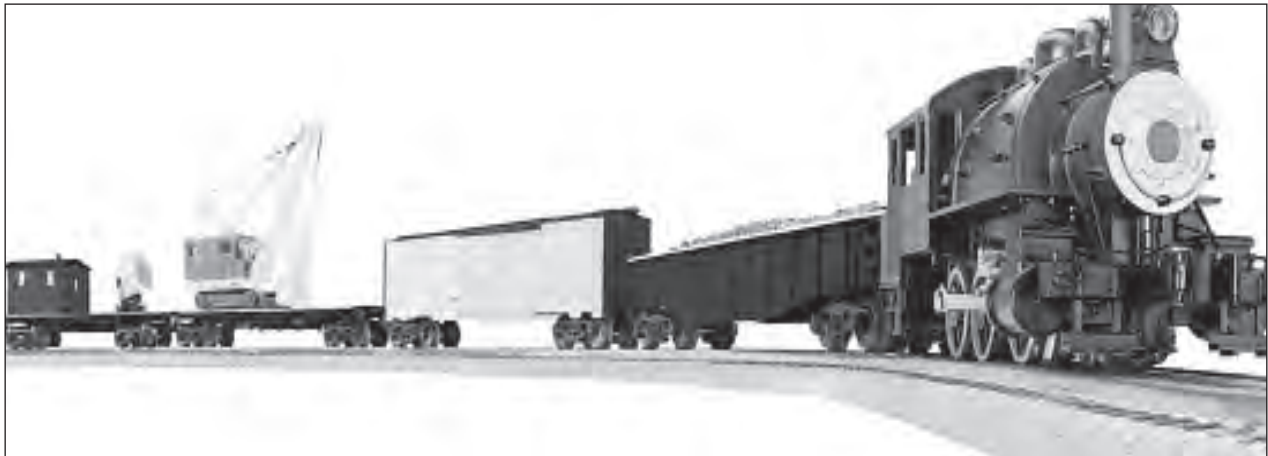


او در تئوری‌اش درباره بازی بیان می‌کند که رشد عقلی ممکن است جلو یا عقب بیفتد ولی نمی‌توان کیفیت آن را با تجزیه تغییر داد.

در کتابش تحت عنوان (بازی - رویاها و خیال در کودکی) اطلاعات خود را از وضع سه کودکش به دست می‌دهد که زندگی آن‌ها را از زمان تولد و در دوران طفولیت تحت نظر قرار داده و جزئیاتی را که چگونه بازی برای کودک ظاهر می‌شود بیان می‌نماید.

ملانی کلاین بازی خودبه‌خودی اطفال را در اوضاع و احوال روان‌کاوانه به عنوان و سالی برای کشف و درمان مشکلات آن‌ها می‌شناسد و می‌گوید کودکان در حین بازی خواسته‌ها، ترس‌ها، اضطراب‌ها و مخالفت‌های خود را آشکار می‌نمایند.

«سوزان ایزاکز» در دو کتابش به نام‌های (رشد عقلانی کودکان) و (پیشرفت اجتماعی کودکان) که متکی بر سوابق کارهایی می‌باشد که در مدرسه مالتینگ کمبریج در سال‌های ۱۹۲۴ تا ۱۹۲۷ صورت گرفته ارزش بازی کودکان را در فعالیت‌های آزاد و خودبه‌خود در محیطی تحت سرپرستی افراد بالغ نشان می‌دهد. در بحث از عامل بازی می‌گوید، زندگی طفولیت و دوران اولیه کودکی به مقدار بسیار زیادی تحت نفوذ مکانیزم‌های اولیه درون می‌باشد. او به تشریح انواع بازی کودکان پرداخته



خصوص رادیو و تلویزیون در این میان نقش مهمی دارند. زیرا امروزه در خانواده‌ها چه با سواد و چه کم‌سواد به رادیو و تلویزیون زیاد گوش می‌کنند. بنابراین رادیو و تلویزیون باید در تنظیم برنامه‌های تربیتی خود به این موضوع بیشتر توجه کند و اما والدین حتی آن دسته نیز که امروزی هستند و از دست خودسری و یاغی‌گری فرزندان خود به خشم آمده‌اند و در جستجوی چاره هستند باید بدانند که اولاً با فرزندان خود از دوران کودکی سروکله زده و راه صحیح زندگی را به آن‌ها نشان دهند. و به علاوه بکرتنگ و یکدل بودن پدر و مادر و نداشتن اختلافات خانوادگی و لاقط ظاهر نکردن آن‌ها در مقابل کودکان رل بسیار اساسی و مهمی در تربیت فرزندان بازی می‌کند زیرا جوانی که از کودکی شاهد مشاجره و بگو مگوی والدین خود با یکدیگر بوده و هرگز نتوانسته به طور کامل درک کند که کدامیک از آن‌ها راست می‌گویند، به یقین نمی‌تواند شخصیت متعادل و آرامی داشته باشد و برای آینده خود نقشه کاملی طرح کرده و آنرا پیاده کند. به طور کلی تجربه نشان داده که والدین آگاه و دلسوز در منظم بار آوردن فرزندان خود رل بسیار عمده‌ای دارند. من وقتی که از چند دانش‌آموز موفق که در کنکور و دانشگاه به موفقیت‌های چشمگیری رسیده‌اند در مورد وضع و برنامه کار و تحصیل‌شان سوال کردم می‌گفتند والدین ما بیشتر از ما نگران درس ما هستند و اوضاع آرام خانواده و اطمینان خاطر از محیط داخلی زندگی و منظم بودن برنامه خانوادگی باعث شده که در خارج از محیط خانه نیز با آرامش خاطر بیشتر برای تحصیل خوشبختی و خوشنایم بکوشیم.

پس والدین وظیفه دارند که تنها به قاضی نروند و خیر و صلاح فرزندان‌شان را در نظر گرفته و ریشه اعتماد و امید را از کودکی در قلب‌های کوچک و زودباور آن‌ها پرورش دهند تا در بزرگی و نوجوانی در زندگی به حرف‌ها و اعمال والدین‌شان اعتماد کرده و راه خطا و گناهکاری و دور از خواسته صحیح والدین خود نروند.

بچه‌های کوچک‌تر از چهار سال فقط حساب و زبان و خواندن یاد داده می‌شود و بازی را وقت تلف‌کن و زاید می‌شمارند، نتایج وحشت‌آوری حاصل شده است.

وقتی که می‌خواهیم کودکان را به سوی ترقی و پیشرفت سوق دهیم نباید فراموش کنیم که هر مرحله از پیشرفت منحصر به فرد است و دارای خصوصیات خاص خویش می‌باشد. بچه‌ها دیگر هیچ وقت قادر نخواهند بود که به دوران بچگی بازگردند و اگر ما سعی کنیم ایام کودکی را از بچه‌ها بگیریم، برای همیشه آن‌ها را از حقی مسلم که داشته‌اند محروم ساخته‌ایم.

من شخصا گردانندگان آن کارگاه نابغه‌ساز را نمی‌شناسم و هیچ‌گونه حسابی هم با آن‌ها ندارم که خدا نکرده بخواهم از راه قلم تصفیه کنم، اما پیش وجدان خود سرفرازم که فرزندانم به مدرسه‌هایی می‌روند که گردانندگان‌شان به من اطمینان داده‌اند که می‌خواهند از آن‌ها آدم بسازند، یک آدم معمولی در حد مطلوب، که بدانند چگونه باید زیست و چگونه با دیگران و در کنار دیگران زیست.

بدبختی این دسته از جوانان از دوران کودکی آغاز می‌شود. اولیای آن‌ها که هر یک در بدبختی و کار خود سرگرم هستند، غالباً دنیا را در شانس و اقبال خلاصه می‌کنند، روح تلاش و کوشش و امیدواری‌شان دیواری بس کوتاه دارد و متأسفانه ایمان‌شان نیز بر پایه‌ای مستحکم استوار نیست.

در نتیجه جوانان نه با زندگی امروزی و حقایق آن آشنا می‌شوند و می‌دانند که در برابر عوامل مخرب تمدن امروزی به چه سلاحی مسلح شوند، و نه با فلسفه و عقاید مستحکم دینی به طور کامل آشنا شده و در روح و جان خود دنیایی وارسته و آرامش‌بخش به وجود می‌آورند.

حالا ببینیم برای بهبود روابط والدین با فرزندان‌شان چه راه حلی به نظر می‌رسد؟ در درجه اول باید بگوییم که وسایل ارتباطات جمعی به

تأثیر بازیچه‌های شکل دار و مسطوره‌ای بر کودکان خردسال



او شریک باشد. بازیچه تماماً در اختیار کودک است، تحت تسلط و مورد تخیل او است. عروسک می‌تواند دوست او یا دختر او باشد، می‌تواند به کودکستان برود و یا دبستان. برای کودکان چهار - پنج ساله بازیچه نشانه به وجود آورنده بازی است. مثلاً عروسک به دختر بچه بازی مادر - دختر را و ماشین کوچولو به پسر بچه بازی راننده را نمودار می‌سازد. محتوی بازی را همیشه بازیچه تعیین می‌کنند و همین بازیچه‌ها زمینه‌ساز رشد اندیشه خلاق در کودک هستند.

بازیچه‌های شکل دار و مسطوره‌ای که به شکل انسان و موجودات دیگر و اشیایی که در زندگی انسان به طور واقعی وجود دارند مانند

دانشمندان رشته تعلیم و تربیت کودک بازیچه را وسیله مهمی برای رشد فکری و تربیت کودک می‌دانند. بازیچه قبل از هر چیز بچه را متحیر می‌سازد و این حیرت سرآغاز درک و راه به سوی معرفت و شناخت است. بازیچه کمک می‌کند تا کودک با محیط خویش آشنا شود و به وسیله همین بازیچه برداشت‌ها و تجربیات او را تکمیل و تثبیت و نیز نیاز او را به فعالیت و آمیزش ارضاکند.

برای کودک هیچ چیز جای بازیچه را نمی‌گیرد. او نه تنها با عروسک خود بازی می‌کند، بلکه به او روح می‌بخشد، با او دوست می‌شود، دوستی که می‌تواند در شادی او، در رازهای کوچک او، در تشویش‌ها و نگرانی‌های

توجه کودک به تدریج به سایر پدیده‌های محیط زندگی جلب می‌گردد. او نسبت به مشاغل افراد گوناگون مانند راننده، پاسبان، پزشک و غیره کنجکاو می‌شود. تصورات و برداشت‌های او در بازی‌های آفریده خود او منعکس می‌گردد. این بازی‌ها اکنون به بازیچه‌های مناسب نیازمند است. همچنین قصه‌ها و داستان‌های محبوب کودکان بازیچه‌هایی را طلب می‌کند که مجسم‌کننده چهره‌ها و شخصیت‌های آن قصه‌ها و داستان‌ها باشند.

مادر اینجا اسامی و تعداد برخی از بازیچه‌های شکل دار و مسطوره‌ای را که برای یک گروه خردسال کودکان (کودکان سه - چهارساله) در بازی‌های ابتکاری و موضوع دار لازم است به عنوان نمونه، و به طور تقریبی ذکر می‌کنیم:

اسامی بازیچه تعداد

۱. عروسک‌ها:

عروسک کوچک ۳-۴ عدد
عروسک همسال ۶ عدد

۲. آدمک‌ها

سرباز ۱۵ عدد
ملوان ۱۵ عدد
پسر بیچه ۱۵ عدد
دختر بیچه ۱۵ عدد

۳. شخصیت قصه‌ها:

مادر بزرگ ۱
پدر بزرگ ۱
دختر بیچه ۱
دکتر ۱

۴. وسایل برای اتاقک عروسک‌ها:

صندلی ۲
میز ۲
تخت خواب ۲
بوفه ۱
قفسه ۱
سرویس چای خوری ۱
میز ناهار خوری ۱

۵. وسایل معیشتی برقی:

یخچال ۱

حیوانات، پرندگان، ماهی‌ها، نباتات، وسایل حمل و نقل، وسایل فنی، وسایل معیشتی و غیره است، تاثیرات تربیتی شگرفی بر روی کودکان دارند. این بازیچه‌ها تصورات کودک را گسترش می‌دهند، خاطرات او را در ذهنش زنده می‌سازند و به او امکان می‌دهند تا تجارب زندگی خود را پربارتر سازد. بازیچه‌های عروسکی و کالایی نه تنها در کودک هوس بازی‌های گوناگون را به وجود می‌آورد بلکه به او در اجرای نقش‌های مختلف و پیاده کردن فکر و نقشه او کمک می‌کند. مثلاً عروسک، دختر بیچه را در اجرای نقش مادر، و اتومبیل و هواپیما پسر بیچه را به بازی می‌کشاند. به تدریج که کودک خردسال بزرگ‌تر می‌شود نگرش او نسبت به بازیچه عوض می‌شود. او دیگر بازیچه‌ای را برمی‌گزیند که بتواند به کمک آن نقشه خود را عملی سازد. از این رو می‌بایستی آن بازیچه را که کودک دوست دارد و برای او لازم است و حس استقلال او را ارضای کند و در او علاقه به بازی را به وجود می‌آورد، در اختیار او قرار داد.

کودک در محیط خانواده شروع به درک و فهم جهان واقعی می‌کند. مهر به مادر و پدر و محبت نسبت به بستگان و نزدیکان تاثیرات عمیق در او به جای می‌گذارد و دل او می‌خواهد که "مثل مادر باشد"، "به پدر شباهت داشته باشد" و این خود موضوع بازی را تعیین می‌کند. علاقه بسیار کودکان به عروسک و بازیچه‌های مجسم‌کننده وسایل خانه از همینجا ناشی می‌شود.





۳-۴	خرس	۱	تلویزیون
۲-۳	خرگوش	۲	تلفن زنگ‌دار
۲-۳	روباه	۱	ماشین رخت‌شویی
۲	گرگ		۶. وسایل رخت‌شویی
۱	گربه		۲ طاس
۱	خروس		۲ سطل
			۲ جام
			۲ لگن
			طناب چندمتر
	۹. وسایط نقلیه:		۷. حیواناتها:
۲-۳	کامیون	۳	سگ
۲-۳	ماشین سواری	۳	گربه
۲-۳	آمیولانس	۳	بز
۲	مینی بوس برای عروسک‌ها	۳	خروس
۱-۲	ماشین آتش‌نشانی		مرغ با جوجه‌هایش
۱	اتوبوس	۳-۴	اردک با جوجه‌هایش
۱-۲	تراموای		۸. شخصیت قصه‌ها:
۳	هوایپما		
۳	کشتی		
۳-۴	قایق بادی		

۱۰. نباتات

درخت	۳-۴
گل	۷-۱۰
قارچ	۱۰
شاخه کاج	۷-۱۰

به فهرست این وسایل بایستی مجموعه‌های بازیچه‌های ویژه نمایش داستان‌ها و قصه‌های مشهور کودکان را افزود.

حساسیت فوق‌العاده خردسالان و ناستواری دقت در آنان ایجاب می‌کند که بازیچه‌ها با آب و رنگ، ساده و پر جلوه باشند. ضمناً کودک مشتاق فعالیت است و تحرک از خصوصیات او می‌باشد و بازیچه بایستی این نیاز او را برآورده سازد. از این رو بازیچه‌هایی که قطعات آن‌ها متحرک هستند مناسب‌تر است (مانند عروسک‌هایی که سر و دست و پا‌های آن‌ها خم می‌شود، ماشین‌هایی که چرخ‌ها و فرمان‌های آن‌ها می‌چرخند، و یا بازیچه‌هایی که از هم جدا و به هم وصل می‌شوند).

باید نسبت به ابعاد و تعداد بازیچه‌های مختلف نیز توجه داشت. برای خردسالان (سه-چهار ساله) معمولاً در اتاق گروه، آشیانه‌های اسباب بازی ترتیب داده می‌شود که در یکجا گاراژ برای خودروها، در جای دیگر سرایی برای حیوانات و همچنین آشیانه ویژه‌ای برای بازی‌های "خانواده" و "کودکستان" قرار دارند. بهتر است که این آشیانه‌ها در آغاز سال تحصیلی به وسیله شخص مربی و بدون شرکت کودکان برپا شوند. در مورد تعداد

بازیچه‌ها، با در نظر گرفتن چشم و هم‌چشمی کودکان، بهتر است در هر گروه خردسال از هر نوع بازیچه سه تا چهار عدد وجود داشته باشد.

به منظور اینکه بازی‌ها جذاب و دل‌چسب‌تر باشند باید نخستین ارائه اسباب بازی‌های جدید، در کودکان ذوق و شوق ایجاد کند. از این رو باید درباره شیوه استقرار و ارائه بازیچه‌ها به کودکان اندیشید. بدیهی است که یکباره قرار دادن همه بازیچه‌ها در اختیار کودکان درست نیست. این عمل سبب پراکندگی دقت کودکان شده و نیز موجب می‌شود که بازیچه‌ها جذابیت خود را از دست بدهند.

وجود آشیانه‌های اسباب بازی به منظم و مرتب بودن کودک کمک می‌کند. یکی از آموزگاران پرتجربه و صاحب‌نظر می‌نویسد: "اگر خرسک را این‌ور و آن‌ور بیندازند و دل و روده آنرا در بیاورند، بسیار بد است. و اما همین خرسک اگر در جایی که برای آن معین شده زندگی کند و گاه‌گاه کسی را بترساند و یا با کسی دوستی کند، خوب و پسندیده است."

در مورد نگهداری اسباب بازی، بهتر است خود کودکان را به اینکار ترغیب و تشویق کرد. یکی از راه‌های تشویق، آشنا ساختن کودکان یک گروه با اتاق‌های عروسک سایر گروه‌های کودکستان است. در این گردش این هوس در آن‌ها پدید می‌آید که اتاق عروسک خود را بهتر و زیباتر از دیگران ترتیب دهند. برای مثال هرگاه مشاهده کنند که در یک اتاق علاوه بر مبل وسایل دیگر مانند تلویزیون و یخچال نیز وجود دارد، به این فکر می‌افتند که برای عروسک‌های خودشان مثلاً آشیانه با اجاق گاز ترتیب





دهند، یا آنکه به خاطر راحتی آن‌ها برای آن‌ها تلفن بگذارند.

در یکی از کودکان استان‌ها که عمونوروز به مناسبت جشن سال نو، مبل‌هایی برای عروسک‌ها هدیه آورده بود، کودکان با نظارت آموزگار خود به تزئین اتاق عروسک‌ها پرداختند، مبل‌ها را چیدند، روی پنجره‌ها پرده آویختند، تابلوها را روی دیوارها نصب کردند، محل زندگی و جای استراحت هر یک از عروسک‌ها را تعیین کردند. شادمانی کودکان در خانه مادران را تحت تاثیر قرار داد و برخی از مادران داوطلب شرکت در زیباسازی اتاق‌های عروسک‌ها شدند. قفسه‌های کوچک، رخت‌آویز برای لباس عروسک‌ها و چیزهای دیگر به اثاثیه اتاق‌ها افزودند. کودکان از اینکه عروسک‌ها دارای مسکن راحت و زیبا و وسایل زندگی هستند غرق در شادی بودند و در عین حال مرتب نگاهداشتن اتاق، مواظبت از بازپچه‌ها و رفتار محبت‌آمیز با عروسک‌ها را جزو وظایف خود قرار دادند. به این ترتیب یکی از وظایف تعلیم و تربیت کودکان جامعه عمل پوشیده بود: تربیت احساسات کودک، عادت دادن کودک به رعایت نظم و ترتیب، پرورش روح خلاقیت در وی.

می‌دانیم که محیط زندگی هنگامی در رشد و پرورش شخصیت انسان موثر است که به عرصه مبارزه و میدان فعالیت او مبدل شود. از این رو وظیفه عمده مربی و آموزگار آن است که تمایلات کودک را هدایت کند و میل و نیاز او را به کاربرد خلاق و استفاده درست و به‌جای بازپچه‌ها را در وی

پرورش دهد.

برخی بازیچه‌ها نقش واحدی دارند، مانند تلفن، ماشین رخت‌شویی، یخچال، تلویزیون، دوربین عکاسی و غیره که موارد استعمال دقیقاً مشخص است. برخی دیگر می‌توانند نقش‌های مختلفی برعهده گیرند، مانند عروسک‌ها، حیوانات که بسته به اینکه در کجا و چگونه مطرح شوند نقش آن‌ها تغییر می‌کند. هنگامی که مربی بازیچه‌ای را به کار می‌گیرد که نقش‌های متعددی می‌تواند داشته باشد، باید به کودکان در درک نقش اصلی و نقش‌های دیگری که می‌تواند برعهده گیرد کمک کند.

یکی از شیوه‌های اساسی آشنا ساختن کودکان با بازیچه‌ها و آموختن بهره‌گیری صحیح از آن‌ها بازی آموزشی است. این بازی به کمک عروسکی به یکی از نام‌های دوست‌داشتنی کودکان مثلاً "حسنک" صورت می‌گیرد. حسنک پسر بچه‌ای است خندان و جذاب، دوستدار بازی و شوخی، بسیار کنجکاو. بچه‌ها از این لحاظ که حسنک به شکل خود آن‌ها درآمده است، او را دوست دارند.

نخستین دیدار حسنک با کودکان غیرمنتظره است. او بی‌خبر به اتاق وارد می‌شود و با صدای بلند سلام می‌کند. باتک‌تک بچه‌ها آشنا می‌شود و پس از پایان احوال‌پرسی خواهش می‌کند آن‌ها دوستی او را بپذیرا شوند. همه با شوق و ذوق به او خوشامد می‌گویند. سپس حسنک با اجازه چند لحظه از اتاق خارج می‌شود و با بسته‌های هدایا در پاکت‌های زیبا باز

برای مقاصد گوناگون بهره گرفت. شیوه دیگر، بازی "آماده باش" است. این بازی اندیشیدن را به کودکان می آموزد و نیروی ابتکار آن ها را وسعت می بخشد. برای مثال عروسک "حسنک" - دوست همیشگی کودکان - طی نامه ای به دوستان مزده می دهد که به زودی دوست خود یعنی "نخودی" را نزد بچه ها به مهمانی خواهد آورد. نامه "حسنک" ضمن ایجاد وجد و شغف در بچه ها، آن ها را وارد می سازد که برای پذیرایی شایسته از نخودی آماده شوند. لابد لازم است نخست خانه عروسک را با سلیقه مرتب کنند. سپس جایگاه استراحت و وسایل راحتی برای مهمان عزیز خود را از پیش مهیا سازند. . .

بازی "چیستان" نیز برای آشنا ساختن کودکان با بازیچه ها بسیار جالب است. این بازی را می توان به شکل های مختلف ترتیب داد. مثلا "حسنک" نزد کودکان آمده خواهش می کند به پرسش های او پاسخ بگویند.

چیستان اول: دختری بیمار است و مادرش از او پرستاری می کند. باید پزشک را به بالین او آورد. پدر در خانه نیست و مادر هم می ترسد دختر خود را تنها بگذارد و به سراغ پزشک برود. "پس چگونه می توان از پزشک دعوت کرد که به بالین دختر بیمار بیاید؟"

حسنک امکان تفکر به بچه ها می دهد و سپس تلفن را نشان داده

می گردد. و به این ترتیب بازی آموزشی "هدایای حسنک" آغاز می گردد. نخست کودکان باید حدس بزنند که درون پاکت ها چیست. سپس یک یک پاکت های بسته باز می شوند. حسنک اسامی اشیاء را و اینکه هر یک به چه کار می آیند، از بچه ها می پرسد و خودش پاسخ ها را تکمیل می کند. . . حسنک به هنگام خدا حافظی و عده می دهد که به زودی بار دیگر به دیدار دوستان بشتابد.

بازی آموزشی نظیر "هدایای حسنک" تصورات کودکان را در مورد بهره گیری از بازیچه ها غنی تر می سازد و راه را برای استفاده خلاق از آن ها هموار می سازد.

از شیوه های دیگر آشنا ساختن کودکان با بازیچه ها و آگاهی از نقش های مختلف یک بازیچه، درست کردن صحنه تئاتر عروسک ها است. تشکیل صحنه معمولا پس از آمادگی ذهن کودکان صورت می گیرد. پس از آنکه داستان جالبی برای بچه ها نقل شد، آموزگار بازیچه های مربوط به آن داستان را گرد آورده و صحنه نمایش همان داستان را ترتیب می دهد. بعدا کودکان خودشان بازی هایی نظیر آن درست می کنند، ضمن اینکه تصورات و اندیشه های خویش را نیز به آن می افزایند.

این تئاتر عروسک در عین جالب و خوشایند بودن آن میدان تصورات کودک را نیز گسترش می دهد و به او می آموزد که می توان از یک بازیچه





را هر یک به جای خود می گذارد و بیرون می رود). بچه ها همگی دست می زنند. حسنگ می گوید: "آفرین بر این پسر خوب! ببینید اول کتاباشو، اسباب بازی هاشو قشنگ جمع کردو آن وقت بیرون رفت. بچه ها حالا باهم بگیریم: کارهای خوب می کنیم، کارهای بد نمی کنیم. فعلا خدا حافظ، به امید دیدار خیلی خیلی نزدیک!" شیوه های آشنا ساختن کودکان با بازیچه ها را می توان متنوع با عوض کرد. مثلا هرگاه پس از "بازی آموزشی" باز هم کودکان بازیچه را به جا و درست به کار نگیرند و از آن کم استفاده کنند، آن وقت از شیوه دیگر، مثلا "معما" درباره همان بازیچه کمک گرفته می شود.

شیوه های گوناگون آشنایی با بازیچه ها به بهبود و تکامل نقشه بازی و پربراری محتوای آن کمک می کند و هرگاه این شیوه ها با سایر کارهای تربیتی - آموزشی توأم گردد، بازیچه نقش پراهمیتی در زندگی کودک ایفا خواهد کرد، دامنه درک کودک را وسعت می بخشد، جوانه های سازماندهی و اتکا به خویشتن را در او بارور می کند، کودک خردسال را به سوی فعال بودن می کشاند و روح همکاری را در وی تقویت می کند.

می پرسد: چند دستگاه تلفن لازم است که بتوان به بیمارستان تلفن کرد و پزشک خواست؟ "دو دستگاه، درست است. یکی در منزل و یکی هم در بیمارستان". او ضمنا طرز شماره گرفتن را به بچه ها می آموزد. چیستان دوم: "حسنگ" می گوید: "یک روز دیدم یک جا آتش گرفته، اما دستیچه نشدم و زود به آتش نشانی خبر دادم. حالا اگر گفتید چگونه توانستم زود به آتش نشانی خبر بدهم، در حالی که آتش نشانی خیلی دور بود؟"

بچه ها اینبار زود حدس می زنند که به وسیله تلفن خبر داده بود. او شماره تلفن آتش نشانی یعنی شماره ۱۲۵ را به آن ها یاد می دهد و سپس می پرسد: "حالا اگر گفتید که تلفن چه فایده دیگری دارد؟" و کودکان هر یک پاسخ می دهند و او تایید و یا تصحیح می کند.

بازی معمایی "خوبه یا بده؟" نیز برای کودکان جالب و آموزنده است. این بازی تصورات کودک را از مفاهیم "خوب" و "بد" تقویت می کند و گسترش می دهد. کودکان نزدیک میز می نشینند. "حسنگ" سلام کرده می گوید: "من امروز به شما خیلی چیزهای آموزشی می آموزم که بچه های خوب کدام هستند و بچه های بد کدام. حالا درست توجه کنید، اگر یک کار خوب دیدید، دست بزنید و اگر بد بود؛ دست نزنید و فقط بگویید: بده". سپس آموزگار روی میز صحنه لازم را ترتیب می دهد.

معمای یک: (ظاهره نشسته است و با اسباب بازی خود مشغول است. پسر بچه شیطانی دوان دوان پهلوی او آمده اسباب بازی او را می قاپد و در می رود و ظاهره را به گریه می اندازد). بچه ها فریاد می کشند: "بد، بد!" هرگاه کودکان نتوانند زود نظر بدهند، حسنگ خودش می پرسد: "اینکار خوب بود یا بد؟" (سپس پسر بچه دیگری نزد ظاهره می آید و می گوید: "ظاهره جان، گریه نکن! بیا این اسباب بازی را بگیر تا باهم بازی کنیم!") بچه ها همه دست می زنند.

معمای دو: (دختر بچه ای با موهای ژولیده و پیراهن نامرتب نشسته است. دوستش پهلوی او آمده و می گوید: "چرا این ریختی هستی؟ موهایت را شانه کن، تکمه هایت را بیانداز و پاشو کمی راه برو، قدم بزن!") دخترک جواب می دهد: "نمی خوام، از اینجا خوشم نمیداد، موهام صاف و درسته. .. دوست او می گوید: "بگیر، شیر آوردم، بخور!" دخترک می گوید: "این لیوان بزرگه، نمی خوام، یک لیوان کوچک تر بده، توی این نمی خورم، از این گذشته، بهتره برام چای بیاری" (بچه ها فریاد می کشند: "بد، بد!" حسنگ سپس می گوید: "وای، چه دختر نق نقوی بهانه گیری به!")

معمای سوم: (پسر بچه ای می گوید: "چقدر دلم می خواد یک خرده راه برم و گردش کنم. حالا همه اسبابامو جمع می کنم و آن وقت میرم بیرون." کتاب های خود را قشنگ جمع می کند و اسباب بازی های خود

نظارت بر تولید و واردات اسباب بازی



کودکان، در دوران خردسالی، عاشق بازی و اسباب بازی هستند. یکی از کارکردهای اسباب بازی‌های کودکان انتقال ارزش‌ها و باورهای اجتماعی است. کودک، به وسیله بازی با انواع اسباب بازی‌ها، با نقش‌های مختلف اجتماعی آشنا می‌شود. به عنوان مثال، هنگامی که کودکی با وسایل پزشکی بازی می‌کند، به نقش پزشک و کارهایی که انجام می‌دهد، نظیر درمان و طریقه استفاده از وسایل، آشنا می‌شود.

همچنین، زمانی که با وسایل مربوط به راهنمایی و رانندگی مانند پلیس، موتورسوار پلیس، چراغ‌های راهنمایی و دستکش سفید بازی می‌کند، به چگونگی کار پلیس راهنمایی که نظارت بر عبور و مرور است، پی می‌برد. همین‌طور هم هنگامی که مشغول بازی با آدمک مرد جنگی مانند رمبو،

پیشنهادهایی برای نظارت بر تولید و واردات اسباب بازی

دوران کودکی از حساس‌ترین مراحل زندگی انسان به شمار می‌آید، چون در این دوران ذهن (Mind) و روان (Psyche) کودکان تأثیرپذیری بیشتری از محیط اطراف و اشیا دارد. اکثر روان‌شناسان بر این عقیده هستند که دوران کودکی تأثیر زیادی بر رشد انسان دارد و بعضی، ذهن انسان را به لوح سفیدی که چیزی بر آن نوشته نشده است، تشبیه می‌کنند.

حضرت علی (ع) به فرزند خود، امام حسن (ع)، فرمود: “قلب کودک مانند زمین بی‌گیاه است، هر چه بر او عرضه شود می‌پذیرد. به همین جهت، من پیش از آنکه قلب تو سخت شود و دلت مشغول گردد، به تادیب تو اقدام نمودم.”

کنیم، متوجه می شویم که چگونه کودکان این مرز و بوم، به وسیله بازی با اسباب بازی ها، مورد هجوم انواع خدازش ها، نگرش ها، طرز تلقی ها نحوه لباس پوشیدن، ویژگی های ظاهری جسمانی، آرایش کردن و... سازندگان اسباب بازی ها قرار می گیرند.

بنابراین، یکی از نکات مهم در طراحی و ساخت اسباب بازی ها، رعایت جوانب ارزشی سنتی و ملی است. ما باید ارزش های دینی و ملی و ایرانی خودمان را در شکل گیری اسباب بازی های خود به کار ببریم. همان طور که چین عروسکی می سازد که چهره و آرایش مو و لباس آن نشان دهنده فرهنگ کشور سازنده آن است، ما هم باید عروسکی بسازیم که چهره آن در عین جذابیت، سنتی و ایرانی باشد و ملیت و ارزش های ما در آن دیده شود تا ما هم رد پای آداب و سنن خودمان را در اسباب بازی های خود ببینیم و حتی در بعضی قسمت ها آنرا احیا کنیم. این ضرورتی است که تولیدکنندگان باید بدانند از امکانات موجود چگونه بهترین بهره را بگیرند.

پیشنهادهایی برای نظارت بر تولید و واردات اسباب بازی

- آگاهی دادن به پدران و مادران در مورد نقش اسباب بازی ها، اثرها و پیامدهای فرهنگی آن (تقویت سیاست آموزشی و ترویجی از طریق

کماندو و مانند آن ها است، سعی می کند خود را در نقش همان عروسک ظاهر سازد. یا، زمانی که دختری با عروسکی بازی می کند، به نحوه آرایش و لباس پوشیدن فرهنگ دیگری پی می برد.

برای مثال، وقتی عروسک های باری که قبلا ساخت آمریکا بوده و اکنون امتیاز آن به چین واگذار شده است، در اختیار کودکان قرار می گیرد، آن هم با کیفیتی که دارای بدن هایی بسیار انعطاف پذیر، نیمه عریان و طبیعی است، قطعاً این عروسک ها تأثیرات منفی خود را بر اذهان خردسالان می گذارد و ضمیر ناخودآگاه آنان را نسبت به حجاب بی تفاوت می کند.

بر طبق نظریه یادگیری اجتماعی، کودک می تواند با این ویژگی ها همانندسازی کند و از آن ها الگو بگیرد. همچنین، زمانی که کودک به بازی های رایانه ای که انواع و اقسام آن در بازارهای داخلی کشورمان وجود دارد، مشغول می شود، بدون اینکه خود بخواند، با نگرش ها و باورهای متفاوتی رویارو می شود و این باورها و نگرش ها را کسب امتیازاتی که به او اجازه می دهد به مرحله بعدی برود، تقویت می کند. بدین ترتیب، کودک، از طریق بازی با اسباب بازی ها، با ارزش ها، باورها و نگرش های فرهنگ های مختلف که همان کشورهای سازنده آن هستند، آشنا می شود. بنابراین، اگر با دیدی وسیع به پیامدهای فرهنگی اسباب بازی های کودکان نگاه



در این زمینه، موسسه استاندارد و تحقیقات صنعتی ایران باید ضوابط اجرایی را تدوین کند و در اختیار تولیدکنندگان قرار دهد.

- با توجه به تأثیری که اسباب بازی بر روح و روان کودک می‌گذارد، تأکید می‌شود که مرکز استاندارد و تحقیقات صنعتی، از نظر معیارهای لازم و وزارت بهداشت و درمان (بررسی مواد به لحاظ کیفیت، رنگ‌ها، جنس مواد درجه ۱ و ۲ و...) اسباب بازی‌ها را مورد توجه قرار دهند و از محل تولید و محصولات آن‌ها به‌طور مرتب و مکرر ارزیابی به‌عمل آورند. بررسی‌های اولیه متأسفانه حاکی از آن است که در اغلب پلاستیک‌فروشی‌ها، خرازی‌ها و اسباب بازی‌فروشی‌ها، انواع اسباب بازی‌های پلاستیکی ساخته شده از مواد بازیافتی و کهنه است که از آن‌ها انواع عروسک‌ها، ماشین‌های پلاستیکی و قطعات لگو ساخته می‌شود.
 - تشویق و هدایت دانشجویانی که پایان‌نامه کارشناسی ارشد و حتی دکتری خودشان را در رابطه با طراحی، تولید، آثار مثبت و منفی... اسباب بازی‌ها انتخاب کرده‌اند.
 - تشکیل سمینارهای دوره‌ای درباره اسباب بازی‌ها و اثرهای فرهنگی، اجتماعی آن‌ها با استفاده از وجود استادان دانشگاه و کارشناسان طراز اول در این زمینه.
 - وجود اتحادیه، انجمن یا جامعه‌ای صنعتی برای بررسی مشکلات و مسایل این صنف کاملاً ضروری است.
 - تاسیس و انتشار نشریه ویژه‌ای در ارتباط با صنعت اسباب بازی که آخرین تحقیقات و دستاوردهای علمی و صنعتی در جهان در آن بیان شود، تا سطح اطلاعات و آگاهی‌های دانش‌پژوهان، تولیدکنندگان، فروشندگان، مربیان و پدر و مادرها افزایش یابد.
 - مشخص شدن یک سازمان، نهاد به‌عنوان متولی مستقیم که در سیاست‌گذاری تولید، نظارت بر تولید و ساخت، نظارت بر واردات و توجیه پدر و مادرها در رابطه با آثار مثبت و مخرب اسباب بازی‌ها.
 - در مورد تقلید از اسباب بازی‌های خارجی، پس‌ندیده‌تر آن خواهد بود که گروهی از استادان آشنا به مسایل روان‌شناسی و تربیتی کودکان، اسباب بازی مورد نظر را، از هر حیث، مورد بررسی قرار دهند و پس از کشف هدف و یا اهداف سازندگان و تطابق آن‌ها با فرهنگ و آداب و رسوم ما، جواز ساخت آنرا صادر کنند.
- در این زمینه گام‌ها باید آنچنان مستحکم برداشته شود و تقابلی باید به اندازه‌ای استوار باشد که جرات و جسارت تخلف سلب شود و متخلف باید بداند که بازی با افکار و ذهنیات و روان کودکان این مرز و بوم، او را با مجازات و برخورد شدید قانونی مواجه خواهد ساخت.

رسانه‌ها، به ویژه صدا و سیما).

- سرمایه‌گذاری و طراحی بازی‌های رایانه‌ای متناسب با فرهنگ اسلامی - ملی کشورمان و حتی الامکان صدور این گونه بازی‌ها به سایر کشورها.
- سازمانی خاص جهت تبیین معیارهای لازم برای تهیه اسباب بازی تاسیس گردد تا بر کم و کیف آن نظارت شود.
- ساخت اسباب بازی‌ها در حقیقت کاری فرهنگی در جهت رشد و تکامل شخصیت کودک و نوجوان است، به همین دلیل ضرورت دارد که همه شرکت‌هایی که در تولید و عرضه اسباب بازی فعالیت می‌کنند موظف شوند تا جهت طراحی و تولید انواع اسباب بازی، از نظر متخصصان علوم تربیتی، روان‌شناسی و طراحان صنعتی در تمامی مراحل تهیه و ساخت اسباب بازی استفاده کنند.
- نظر به اهمیت هویت‌یابی فرهنگی در دوران کودکی، سیاست‌گذاران فرهنگی می‌باید توجه خود را به شیوه‌هایی معطوف دارند که از طریق آن‌ها نمادها و ارزش‌های ملی به کودکان انتقال یابد؛ کودکان به وسیله آن‌ها با فرهنگ ملی و دینی خود آشنا شوند و آنرا درونی سازند. از این رو، توصیه می‌شود ساخت اسباب بازی ملی - یا به صورت مشخص‌تر - عروسک ملی، مورد توجه قرار گیرد.
- عروسک ملی که رفته‌رفته جای خود را در حافظه جمعی کودکان باز خواهد کرد، ارزش‌ها و نمادهای ایرانی اسلامی را به کودکان معرفی می‌کند و در فرآیند هویت‌یابی نقش مهمی خواهد داشت. از این رو، پیشنهاد می‌شود از این گونه کارها حمایت مالی و معنوی صورت گیرد.
- در طراحی و ساخت اسباب بازی‌ها، جنبه‌های فرهنگی، روانی و بهداشت کودک را باید در نظر گرفت. کم و کیف تولید اسباب بازی کودکان باید تحت نظارت دقیق و کارشناسی قرار گیرد تا اثر سوپی در پی نداشته باشد. به‌طور کلی، تولیدکنندگان باید استانداردها را رعایت کنند.



جمع و جور کردن اسباب‌بازی



نیست. کودکان، پیش از رسیدن به سه‌و‌نیم تا چهار سالگی، نمی‌توانند اشیاء را مرتب بچینند؛ زیرا قدرت سازماندهی آنان برای مرتب کردن چیزها، تقسیم‌بندی آن‌ها و جدا ساختن مجموعه‌ها کافی نیست.

بعضی اوقات، روش‌های تربیتی پدر و مادر درست نیست و کودک را به مقاومت، لجباجت و سهل‌انگاری وامی‌دارد.

بدین منظور، روش‌های صحیح پر خورده پدر و مادر با کودکان درباره نحوه مرتب کردن اسباب‌بازی‌ها به شرح زیر پیشنهاد می‌شود:

- مادر به کودک خود می‌گوید: "خوب، حالا ببینم کی زودتر کار خود را تمام خواهد کرد؛ تو یا من؟ تا تو اسباب‌بازی‌های خود را جمع می‌کنی، من هم ظرف‌ها را می‌شویم و میز را تمیز می‌کنم. فقط همه چیز باید منظم انجام شود و عجله‌ای در کار نیست." این یکی از روش‌های مادر شهره بود که سد راه بهانه‌گیری‌های شهره می‌شد.

بعضی از پدر و مادرها از بی‌نظمی کودک خود شکوه دارند و چنین می‌گویند که کودک آن‌ها، پس از پایان بازی، اسباب‌بازی‌های خود را به حال خود رها می‌سازد و در جمع و جور و مرتب کردن آن‌ها کمکی نمی‌کند.

کودکان، از همان خردسالی، باید یاد بگیرند که اسباب‌بازی‌های خود را مشخصاً جمع و مرتب کنند و این خود آغاز مرحله آشناسازی کودکان با قواعد نظم و ترتیب، نگهداری و مراقبت از اسباب‌بازی‌ها و وسایل است.

کودکان خردسال در مقابل جریان بازی خیلی زود واکنش نشان می‌دهند و هر آنچه صورت بازی داشته باشد، سبب خوشحالی و جلب توجه آنان می‌شود.

از این رو، پدر و مادر، به وسیله بازی، می‌توانند خیلی از مفاهیم اخلاقی، اجتماعی، تربیتی و عادت‌های رفتاری را به کودکان یاد دهند. بعضی از خواسته‌ها و انتظارات پدر و مادر با توانایی‌ها و مراحل رشد کودک متناسب

و خرگوش دارند گریه می‌کنند، چون آن‌ها تمام شب در کنار جعبه‌ای افتاده بودند و نمی‌توانستند توی "باغ وحش" بخوابند. خرگوش آه می‌کشید، چون یک عالمه لگو، مکعب و ماشین کمپرسی روی پشت او سنگینی می‌کرد. مهره‌ها می‌ترسیدند، چون هر کدام به تنهایی در گوشه‌ای از اتاق افتاده بودند و نمی‌توانستند یکدیگر را ببینند. یک عروسک به صورت معلق پشت بخاری افتاده بود و از فشاری که به سر او وارد می‌شد ناراحت بود و گریه می‌کرد که چرا او را توی تختش نگذاشته‌اند تا بخوابد.

مادر گفت همه اسباب بازی‌ها غمگین هستند. بچه که دلش نمی‌خواست این‌طور باشد، شروع کرد به جمع و جور کردن. اول عروسک را از پشت بخاری بیرون آورد. مادر گفت: "عروسک را اینجا بیاور. ما باید بگذاریم فوری بخوابد. گمان می‌کنم از شدت ناراحتی و بی‌خوابی سرش گیج می‌رود." پس از اینکه آنرا آورد، خرس را هم پشت کمد لباس‌ها پیدا کرد و ماشین را از پشت مبل. بالاخره اتاق مرتب شده بود. من و مادرم خوشحال بودیم که حالا همه چیز درست شده است.

مادر مرا روی زانو نشاند و گفت: "حالا همه اسباب بازی‌ها خوشحال هستند که می‌توانند بخوابند." من خودم را کاملاً به مادر چسباندم و خوشحال بودم که مرا محکم در آغوش گرفته است، و توانسته‌ام رضایت و خشنودی او را فراهم سازم.

- روش دیگری که مادر به کار گرفت، جمع و جور کردن اسباب بازی‌ها را برای کودک به بازی شیرین و دلچسبی تبدیل کرد.

نکته صحیح تربیتی را که مادر رعایت کرد، این بود که نیم‌ساعت پیش از پایان بازی به کودک تذکر داد که وقت بازی به پایان رسید، حالا بیا اسباب بازی‌ها را جمع و جور کنیم. مادر به این ترتیب عمل کرد:

مادر می‌پرسد: "توپت کجاست؟" من به دنبال آن می‌گردم و می‌گویم: "اینجا." مادر می‌گوید: "لطفاً توپ را پیش من بیاور!" من توپ را برمی‌دارم و می‌خندم. مادر می‌پرسد: "توپ توی کدام سبد می‌رود؟" من جواب آنرا می‌دانم، چون مادر روی آن سبد یک توپ نقاشی کرده است. توپ را به داخل آن می‌اندازم. مادر کارم را تایید می‌کند: "درست است!" بدین ترتیب، ماهر روز غروب این‌طور باهم بازی می‌کنیم.

من حالا تمام اسباب بازی‌های خود را می‌شناسم و می‌دانم بعضی از آن‌ها شب‌ها در کدام سبد می‌خوابند. بعد هر روز صبح آن‌ها سر حال هستند و می‌توانند با من بازی کنند.

- مادر قصه‌ای از دوران کودکی خودش بیان می‌کند که اسباب بازی‌های خود را به صورت منظم و مرتب سر جایش می‌گذاشته است.

- وقتی کودک مشغول جمع‌آوری اسباب بازی‌های خود است، مادر او را تشویق و رضایت خودش را اعلام می‌کند.

این مادر هوشیار، بار دیگر از روش دیگری استفاده کرد: "شهره جان، خودت را آماده کن تا به گردش برویم. همه اسباب بازی‌ها، به جای خود! عروسک نلی، نگاه کن شهره چطور می‌خواهد وسایل خودش را مرتب کند. بعدا یواشکی به من بگو شهره باسلیقه است یا نه، باشد؟"

مادر سپس خم می‌شود و وانمود می‌کند که در گوش عروسک چیزی می‌گوید. شهره کنجکاو می‌شود!

"به عروسک نلی چه گفتی، به من هم بگو." "نه، این یک راز است بین من و نلی. هر وقت که اسباب بازی‌های خود را جمع کردی، آنرا خواهی فهمید. درست است نلی؟ بعد می‌توانیم به او هم بگوییم."

عروسک نلی، که گویی نظاره‌گر کارهای صاحب کوچولوی خود است، (با کمک مادر) به حرکت درمی‌آید و در محل مناسب قرار می‌گیرد. مادر از اتاق خارج می‌شود. دخترک با عجله اسباب بازی‌ها را داخل جعبه سرازیر می‌کند، به طوری که در جعبه بسته نمی‌شود.

شهره نگاهی به عروسک می‌اندازد. به نظر می‌رسد که نگاه او خشمگین و عصبانی است، خوب چه می‌شود کرد!

شهره بار دیگر، اسباب بازی‌ها را روی زمین خالی می‌کند و اینبار می‌کوشد تا آن‌ها را با نظم و دقت داخل جعبه بچیند.

سرانجام کار به پایان می‌رسد. مادر داخل می‌شود، عروسک را در بغل می‌گیرد و آهسته با او به حرف زدن می‌پردازد.

دخترک نظاره‌گر است. آیا مادر سوال می‌کند؟ "دختر من، خیلی باسلیقه و منظم است. آفرین به او. مگر نه عروسک نلی؟"

عروسک (با کمک مادر) سر خود را به علامت تصدیق تکان می‌دهد. دخترک یادآوری می‌کند: "خوب حالا راز را بگو." مادر دوباره آهسته با عروسک حرف می‌زند: "بهتر است به شهره هم بگوییم." و عروسک سر خود را تکان می‌دهد.

"عروسک نلی به من آهسته گفت که من شهره را خیلی دوست دارم، چون او خیلی منظم است و اسباب بازی‌های خود را خیلی دوست دارد و از آن‌ها مراقبت می‌کند."

- کودکی که حاضر نبود اسباب بازی‌های خود را جمع و جور کند. مادر این کودک به دنبال روش صحیحی بود تا او را به جمع‌آوری اسباب بازی‌های خود ترغیب کند. مادر یکی از عروسک‌های کودک را در بغل گرفت و برای او (عروسک) قصه پسری را گفت که نمی‌خواست اتاق خود را مرتب کند. مادر چنین شروع کرد:

"یک فرشته خوب ظاهر شد و گفت کاش این بچه می‌توانست زبان اسباب بازی‌های خود را بفهمد. آن وقت او شنید که عروسک‌های خرس

تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان



تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان

هدف: گسترش روزافزون محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان و نوجوانان، محققان را بر آن داشته است تا به مطالعه تاثیرات شناختی، عاطفی و رفتاری این بازی‌ها بر استفاده‌کنندگان بپردازند. هدف پژوهش حاضر بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی چرخش ذهنی می‌باشد. چرخش ذهنی نوعی توانایی فضایی است که در آن شخص باید مجسم کند که اگر یک شکل دو یا سه بعدی، به اندازه معینی حول یک محول بچرخد، پس از چرخش چگونه ظاهر خواهد شد. روش: در این مطالعه مداخله‌ای روان‌شناختی در میان ۱۶۲ دانش‌آموز کلاس اول و دوم

راهنمایی (۱۳-۱۲ ساله) یک پرسشنامه محقق ساخته توزیع و از طریق پرسشنامه، میزان آشنایی گروه نمونه با بازی رایانه‌ای «تتریس» کنترل گردید. سپس از میان آن‌ها ۶۰ نفر به طور تصادفی انتخاب و به چهار گروه ۱۵ نفری آزمایش و کنترل تقسیم شدند. ابتدا، هر چهار گروه به طور هم‌زمان در موقعیت پیش‌آزمون به آزمون چرخش تصویری پاسخ دادند. پس از آن دو گروه آزمایشی دختر و پسر در طول چهار هفته و در شش جلسه ۳۰ دقیقه‌ای به بازی «تتریس» پرداختند و بلافاصله بعد از آموزش هر چهار گروه مورد پس‌آزمون قرار گرفتند. اطلاعات به دست آمده به وسیله آزمون t مستقل و وابسته تحلیل شد. یافته‌ها: نتایج نشان داد که توانایی چرخش ذهنی پسران

کاهش صبر در برابر ناکامی (آنتونیتی، ۱ و ملونی، ۲، ۲۰۰۳)، اعتیاد و وابستگی (گریفتز، ۳ و هانت، ۴، ۱۹۹۸)، کاهش روابط اجتماعی و ضعف عملکرد تحصیلی (دورکین و باربر، ۲۰۰۲) می‌گردند، مطالعات دیگر نشان می‌دهند که این بازی‌ها می‌توانند بر بازی‌کنان اثر مثبت بگذارند، خودپنداره، یادگیری (رزاس، ۵ و همکاران، ۲۰۰۳)، تفکر حل مساله (هانگ، ۶ و لیو، ۷، ۲۰۰۳)، رشد استدلال فضایی و توانایی‌های شناختی ویژه (سابراهمی نام، ۸ و گرین فیلد، ۹، ۱۹۹۴؛ آگاگی، ۱۰ و فرنچ، ۱۱، ۱۹۹۴) کودکان را بهبود بخشند.

در آغاز دهه ۱۹۸۰، درباره شکل تازه‌ای از سوادآمیزی بحث‌های بسیاری در گرفت که در پی عرضه انبوه فن‌آوری‌های میکروالکترونیکی (مانند بازی‌های ویدیویی) به بازار، امکان ظهور یافت. یکی از ویژگی‌های سوادآموزی رایانه‌ای، رشد استدلال فضایی ۱۲ و توانایی تجسم فضایی بود. بنابراین، باگسترش محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای بسیاری از محققان (سابراهمینام و گرین فیلد، ۱۹۹۴؛ آگاگی و فرنچ، ۱۹۹۴؛ دلیزی، ۱۳ و والفرد، ۱۴، ۲۰۰۲؛ گانتز، ۱۹۹۸) به بررسی تاثیر این بازی‌ها بر رشد و تحول توانایی‌های فضایی پرداختند.

محققان مختلف از توانایی‌های فضایی تعاریف متفاوتی ارائه کرده‌اند، اما تعریفی که اغلب محققان بر آن اتفاق نظر دارند (اسکات، ۱۵، ۱۹۹۹؛ ارلز

و دختران در پیش‌آزمون تفاوت معناداری نداشت، اما پس از اجرای کاربردی آزمایشی، توانایی ذهنی چرخشی نوجوانان در پس‌آزمون افزایش یافت و این افزایش نمرات در دختران بیشتر از پسران بود. نتیجه‌گیری: الگوهای عوامل محیطی، اجتماعی و زیستی به این نتیجه‌گیری منجر می‌شوند که توانایی فضایی و به ویژه چرخش ذهنی دختران و زنان، در مقایسه با پسران و مردان از انعطاف‌پذیری بیشتری برخوردار است.

مقدمه

رسانه‌های سرشار از نمونه‌های سرگرمی‌های جدیدی هستند که روزبه‌روز محبوبیت‌شان گسترش می‌یابد و به دلیل جذابیت فراوان آن‌ها برای بسیاری افراد، نگرانی همگانی را برانگیخته‌اند. بازی‌های رایانه‌ای ۲ نیز از این قاعده بیرون نیستند (دورکین، ۳ و باربر، ۴، ۲۰۰۲؛ گانتز، ۵، ۱۹۹۸).

(۱) - نشانی تماس: اردبیل، شهرک حافظ، سازمان بهزیستی استان اردبیل.

E-mail: Fmohseni@modares.ac.ir

در حالی که برخی مطالعات نشان می‌دهند که بازی‌های رایانه‌ای - ویدیویی سبب افزایش سطح پرخاشگری و رفتار خصمانه (اندرسون، ۶ و دیل، ۸، ۲۰۰۰؛ اندرسون و بو شمن، ۹، ۲۰۰۱؛ ویلیامز، ۱۰ و کلیپینگر، ۱۱، ۲۰۰۲)،



مطالعه آن‌ها نشان داد که همه آزمودنی‌ها برای مقایسه دو مکعب از فرآیند چرخش ذهنی استفاده کرده‌اند. مطالعه وندنبرگ ۳۸ و کیوز ۳۹ (۱۹۷۸) (به نقل از ریچاردسون، ۱۹۹۴) نیز نشان می‌دهد که چرخش ذهنی با سرعت ثابت اتفاق می‌افتد و بین زاویه چرخش شیئی و سرعت چرخش ذهنی رابطه وجود دارد، یعنی هرچه زاویه چرخش شیئی بیشتر باشد، سرعت چرخش ذهنی آن کمتر می‌شود. در زمینه چرخش ذهنی، دو دیدگاه نظری وجود دارد. به عقیده کوپر (به نقل از همانجا)، طراح دیدگاه اول در عملیات چرخش ذهنی، تصویر به صورت کل ادراک می‌شود و اطلاعات حاصل از کل تصویر، در حافظه کوتاه‌مدت بینایی ذخیره می‌شود. رویکرد دوم فرض می‌کند که در چرخش ذهنی، بازنمایی‌های گزاره‌ای از اشیاء در اختیار فرد قرار می‌گیرد و وی بر مبنای این اطلاعات چرخش اجزای شیئی را انجام می‌دهد به نقل از همانجا).

تجزیه و تحلیل تکلیف در بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای نشان می‌دهد که این بازی‌ها می‌توانند ابزاری برای پرورش مهارت‌های فضایی، به خصوص چرخش ذهنی، باشند. در پژوهش‌های مختلفی که تاثیر بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای را بر مهارت‌های فضایی مطالعه کرده‌اند، از بازی‌های مختلفی استفاده شده است. مثلاً، دروال ۱ و پیین ۲ (۱۹۸۶) تاثیر بازی ویدیویی «زاکسون ۳» را بر توانایی تصویرسازی فضایی مورد بررسی قرار دادند. این بازی به توانایی تصویرسازی فضایی نیاز دارد. همچنین دلیزی و والفرد (۲۰۰۲) و اوکاگاکو و فرنچ (۱۹۹۴) تاثیر بازی «تتریس ۴» (بازی پازل دوبعدی که به توانایی چرخش ذهنی نیازمند است) و اسکات (۱۹۹۹) تاثیر بازی «تتریس ۵» و «تری ویز ۵» (بازی پازل سه‌بعدی که به توانایی چرخش ذهنی نیازمند است) را بر توانایی چرخش ذهنی مطالعه کرده‌اند. به طور خلاصه، این مطالعات نشان می‌دهند که بازی رایانه‌ای تتریس به توانایی چرخش ذهنی نیازمند است.

همچنین یافته‌ها نشان می‌دهند که مردان در این حوزه برتری دارند و حتی زمانی که عملکردشان در تکلیف فضایی یکسان باشد، گاهی اوقات نوع استراتژی به کار رفته در دو جنس متفاوت است. (سابراهمی نام و گرین فیلد، ۱۹۹۴؛ دلزی و والفرد، ۲۰۰۲؛ اگاگاکو و فرنچ، ۱۹۹۴؛ دروال و پیین، ۱۹۸۶؛ فین گلد ۱۹۸۸).

علاوه بر این، تحقیقات پل ولهمن (۲۰۰۲)، کس ۷، آهلرز ۸ و داگر ۹ (۱۹۹۸)، دروال و پیین، (۱۹۸۶) و فین گلد (۱۹۸۸) نشان می‌دهند که استفاده از برخی تکالیف رایانه‌ای و بازی‌های رایانه‌ای در افزایش توانایی چرخش ذهنی دختران موثرتر از پسران است.

بنابراین، پژوهش حاضر به بررسی تاثیر تمرین بازی رایانه‌ای «تتریس» (که نیازمند مهارت چرخش ذهنی می‌باشد) بر مهارت چرخش ذهنی نوجوانان می‌پردازد. فرضیه‌های مورد نظر در این پژوهش عبارت‌اند از:



۱۶، ایوانس ۱۷، جانسون ۱۸ لویی ۱۹ و ونگ ۲۰، ۲۰۰۱؛ کوپر ۲۱ و ریگان ۲۲، (۱۹۸۳) تعریف لین ۲۳ و پترسون ۲۴ (به نقل از پل ولهمن ۲۵، ۲۰۰۱ و اید ۲۶، ۲۰۰۴) می‌باشد. آن‌ها توانایی‌های فضایی ۲۷ را به سه دسته تقسیم کرده‌اند: الف) ادراک فضایی ۲۸؛ ب) چرخش ذهنی ۲۹؛ ج) تصویرسازی فضایی ۳۰.

الف) ادراک فضایی: توانایی استنتاج جهت یک شیئی با در نظر گرفتن جهت خود فرد می‌باشد. (ب) چرخش ذهنی: توانایی تجسم چرخش یک محرک بصری می‌باشد و یا بر اساس تعریف جاست ۳۱ و کارپنتر ۳۲ (به نقل از ویر ۳۳، ویر و بریدن ۳۴، ۱۹۹۵) به توانایی تولید بازنمایی ذهنی از یک ساختار دو یا سه‌بعدی و سپس ارزیابی ویژگی‌های آن بازنمایی یا تغییر توانایی چرخش ذهنی گفته می‌شود. (ج) تصویرسازی فضایی قدری پیچیده‌تر می‌باشد و عبارت است از توانایی دستکاری اطلاعات فضایی ارائه شده (ارلز و همکاران، ۲۰۰۱؛ پل و همکاران، ۲۰۰۴).

اساساً تحقیق در زمینه چرخش ذهنی با مطالعه آزمایشی شپارد ۳۵ و متز ۳۶ (به نقل از ریچاردسون ۳۷، ۱۹۹۴) آغاز شد. در این مطالعه، آزمودنی‌ها باید قضاوت می‌کردند که آیا مکعب‌هایی که به مقدار متفاوتی حول یک محور چرخیده‌اند، مشابه مکعب اصلی هستند یا با آن تفاوت دارند. نتایج

«ش» مخفف «شبیبه» و اگر متفاوت از تصویر اصلی باشد، با حرف «م» مخفف «متفاوت» علامت بگذارند. این آزمون دو بخش دارد که هر بخش شامل ۱۰ ماده می‌باشد. مدت زمان اجرای هر بخش سه دقیقه می‌باشد. شیوه نمره‌گذاری آزمون بدین ترتیب است که به هر پاسخ درست، یک نمره مثبت و برای جلوگیری از حدس زدن پاسخ صحیح، به هر پاسخ غلط یک نمره منفی داده می‌شود. جمع نمرات آزمون در ۱۰ ماده، نمره کلی آزمون را تشکیل می‌دهد. اما از آنجاکه این آزمون یک آزمون سرعت می‌باشد، اغلب آزمون‌ها نتوانستند به موارد پایانی آزمون پاسخ دهند. بدین ترتیب، همخوانی درونی آزمون که با استفاده از روش آلفای کرونباخ محاسبه گردید برابر ۰/۵۵ بود، که این مقدار برای دختران ۰/۴ و برای پسران ۰/۶۳ می‌باشد. ضریب همبستگی این آزمون با آزمون چرخش ذهنی ۱، ۰/۵۸، با آزمون قطعه مشابه ۰/۶۰۲، و با آزمون مکعب ۰/۵۰ می‌باشد (وندنبرگ و کیوز، به نقل از ریچاردسون، ۱۹۹۴).

ج) بازی رایانه‌ای تتریس: «تتریس» یک پازل رایانه‌ای دوبعدی است. قطعات پازل از بالای صفحه به پایین می‌افتند و بازیکن باید در پایین صفحه، قطعات را روی هم انباشته می‌شود و توده‌ای از قطعات پدید می‌آید که ارتفاع آن به بالای صفحه می‌رسد. در این حالت، بازی تمام می‌شود. بازیکن باید قطعات را در پایین صفحه به طور مناسب کنار هم بچیند. هر خط پس از



۱. توانایی چرخش ذهنی پسران بیشتر از دختران است.
۲. استفاده از بازی رایانه‌ای «تتریس» توانایی چرخش ذهنی نوجوانان را افزایش می‌دهد.
۳. استفاده از بازی رایانه‌ای «تتریس»، توانایی چرخش ذهنی دختران را بیشتر از پسران افزایش می‌دهد.

روش

جامعه آماری این پژوهش مداخله‌ای روان‌شناختی، دانش‌آموزان کلاس اول و دوم راهنمایی (۱۳-۱۲ ساله) یکی از مدارس غیرانتفاعی شهر تهران می‌باشند که در سال تحصیلی ۸۳-۱۳۸۲ مشغول به تحصیل بودند. حجم جامعه مورد مطالعه ۱۶۲ نفر می‌باشد.

ابزار

ابزار گردآوری داده‌ها در این پژوهش، یک پرسشنامه محقق ساخته و آزمون چرخش تصویری بود.

الف) پرسشنامه محقق ساخته: این پرسشنامه شامل سوال‌هایی بود در مورد کم و کیف پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای؛ از جمله این سوال‌ها این بود که آیا آزمون‌ها در منزل رایانه دارند؟ تا چه اندازه از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند؟ نام بازی‌های رایانه‌ای را که با آن‌ها آشنایی دارند، کدام است؟ سوال‌های مطرح شده نشان دادند که دانش‌آموزان گروه کنترل و آزمایش به طور یکسان با بازی‌های رایانه‌ای آشنایی داشتند. همچنین با استفاده از این پرسشنامه، میزان آشنایی آزمون‌ها با بازی‌های رایانه‌ای تتریس نیز کنترل گردید. بدین منظور در پرسشنامه سوال شد که تا چه اندازه با این بازی‌ها آشنایی دارند. در میان اسامی بازی‌ها، نام بازی تتریس نیز آمده بود. اعضای نمونه از میان دانش‌آموزانی انتخاب شدند که پاسخشان در پرسشنامه این بود که با بازی آشنایی ندارند. برای اطمینان از صحت پاسخ آزمون‌ها به پرسشنامه، والدین نیز به سوال‌های پرسشنامه پاسخ دادند و بدین ترتیب روایی پرسشنامه محقق ساخته بررسی گردید (در مورد پرسشنامه‌های دموگرافیک پایایی مطرح نمی‌باشد).

ب) آزمون چرخش تصویری: از این آزمون، برای اندازه‌گیری توانایی چرخش ذهنی استفاده شد. این آزمون تصاویری را به آزمون‌دهنده ارائه می‌دهد، به طوری که تصویر اصلی در سمت چپ و هشت تصویر دیگر در سمت راست قرار دارند. برخی از تصاویر سمت راست، مثل تصویر اصلی هستند اما کمی چرخیده‌اند. اما برخی تصاویر بر اثر چرخش، شبیه تصویر اصلی نمی‌شوند. تصویر باید از روی صفحه بلند شود و در فضا بچرخد، یعنی تصویر آینه‌ای از شکل است. آزمون‌دهنده باید هر یک از هشت تصویر سمت راست (تصاویر آزمون) را با تصویر اصلی سمت چپ (تصویر هدف) مقایسه کنند. اگر تصویر سمت راست شبیه تصویر اصلی باشد، جلوی مربع با حرف



پس از آزمون قرار گرفتند. طرح پژوهش به شرح زیر است:

برای تجزیه و تحلیل داده‌ها، از روش‌های آماری توصیفی و آزمون آماری t مستقل و وابسته برای مقایسه میانگین‌های دو گروه مستقل و وابسته استفاده شد. با توجه به اینکه حجم نمونه‌ها برابر می‌باشد و نمونه‌گیری نیز به طور تصادفی صورت گرفته است، اگر واریانس‌ها همگن باشد، می‌توان از آزمون t استفاده کرد. در مطالعه حاضر نیز نسبت واریانس‌ها (F) معنی‌دار نبود، بنابراین مفروضات استفاده از آزمون t وجود داشت.

یافته‌ها

بررسی داده‌های جمعیت‌شناختی بیانگر آن است که ۲۶ نفر از دختران (۸۶/۶ درصد) و ۲۸ نفر از پسران (۹۳/۳ درصد) در منزل رایانه داشتند که این تعداد به طور مساوی در دو گروه شاهد و آزمایش قرار داده شدند. از نظر تجزیه گروه نمونه در بازی‌های رایانه‌ای، ۱۶/۶۷ درصد پسران و صفر درصد دختران چندبار در روز (بیش از یکبار) و ۵۰ درصد پسران و ۱۶/۶۷ درصد دختران هر روز از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کردند. ۲۳/۳ درصد دختران و ۱۶/۶۷ درصد پسران حداقل یکبار در هفته به این بازی‌ها می‌پرداختند. در حدود ۶۰ درصد دختران به ندرت و یا گاهی از این بازی‌ها استفاده می‌کردند و فقط ۱۶/۶ درصد پسران به ندرت و یا گاهی به این بازی‌ها می‌پرداختند. به طور کلی، نتایج نشان داد که پسران بیشتر از دختران از این بازی‌ها استفاده می‌کنند، به طوری که ۰/۷۳ پسران و ۰/۴۰ دختران گروه نمونه یک تا دو سال و بیشتر است که با این بازی‌ها آشنا شده‌اند. به عبارت دیگر، این بازی‌ها

تکمیل، حذف می‌شود و بازیکن امتیاز می‌گیرد. هر چه بازیکن بیشتر به بازی ادامه دهد، قطعات پازل سریع‌تر پایین می‌افتند. بازیکن می‌تواند به وسیله صفحه کلید، قطعات پازل را بچرخاند و آن‌ها را آن‌طور که می‌خواهد و در هر جایی که می‌خواهد، در پایین صفحه قرار دهد. این بازی از سطح صفر تا نه می‌باشد و بازیکن می‌تواند به دلخواه بازی را از هر سطحی که می‌خواهد آغاز کند. اما هر چه سطح بازی بالاتر برود، سرعت پایین آمدن قطعات پازل بیشتر خواهد شد.

طرح تحقیق

این پژوهش، یک مطالعه تجربی حقیقی است که در آن از طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون برای گروه کنترل استفاده شد. روش کار به این صورت بود که ابتدا به وسیله پرسشنامه محقق‌ساخته، میزان آشنایی دانش‌آموزان دختر و پسر با بازی تتریس مشخص شد و از میان کسانی که تجربه این بازی را نداشتند، ۶۰ نفر به صورت تصادفی انتخاب و به صورت تصادفی به دو گروه آزمایشی دختر و پسر (۳۰ نفر) و دو گروه کنترل دختر و پسر (۳۰ نفر) تقسیم شدند. در شروع و قبل از اجرای کاربندی، اندازه توانایی چرخش ذهنی هر چهار گروه، به طور هم‌زمان، به وسیله آزمون چرخش تصویری اندازه‌گیری شد. سپس دو گروه آزمایشی به مدت چهار هفته و در شش جلسه ۳۰ دقیقه‌ای به بازی تتریس پرداختند. طی دو هفته اول کاربندی، هر هفته دو جلسه و طی دو هفته پایانی کاربندی، در هر هفته یک جلسه ۳۰ دقیقه‌ای بازی برگزار گردید. پس از آن، هر چهار گروه مورد

برای بررسی فرضیه سوم این تحقیق که عبارت است از افزایش بیشتر توانایی چرخش ذهنی دختران (نسبت به پسران) بر اثر تمرین بازی‌های رایانه‌ای، تفاضل نمرات آزمون چرخش ذهنی در پیش‌آزمون و پس‌آزمون گروه آزمایشی دختران و پسران به وسیله آزمون آماری t گروه‌های مستقل بررسی شد. بررسی‌ها نشان می‌دهد که تمرین بازی‌های رایانه‌ای بر دختران (در مقایسه با پسران) تاثیر بیسشتتری داشته است که این نتیجه فرضیه سوم تحقیق را تایید می‌کند.

بحث

پژوهش حاضر تاثیر بازی‌های رایانه‌ای را بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان بررسی کرده است. توانایی فضایی یک توانایی ذهنی است که طبق تعریفی که کارول ۱ از ساختار هوش انسان ارائه می‌کند، در زیر مجموعه یک عامل کلی (عامل g) قرار دارد. کارول هوش انسان را یک عامل کلی معرفی می‌کند که شامل مجموعه‌ای از توانایی‌های ذهنی است که این توانایی‌ها خود به سه دسته تقسیم می‌شوند: توانایی‌های کلامی، ادراکی، و چرخش تصویری، الگوی نظری دیگری به وسیله ورنون ۲ (به نقل از جانسون ۳ و بوچارد ۴ ۲۰۰۵) ارائه شده است. او هوش را یک عامل کلی (عامل g) معرفی می‌کند که این عامل کلی خود از مجموعه‌ای از توانایی‌های ذهنی تشکیل شده است و این توانایی‌ها خود به دو دسته کلامی و آموزشی و توانایی‌های

در میان نوجوانان ایرانی نیز همانند نوجوانان سایر کشورها، طرفدار پیدا کرده است. از نظر درجه محبوبیت در هر دو جنس بازی «هری پاتر» اول و «شطرنج» در رتبه آخر قرار گرفت.

برای مقایسه نتایج آزمون چرخش تصویری در پیش‌آزمون دختران و پسران و گروه‌های آزمایشی و شاهد، آزمون آماری t گروه‌های مستقل انجام شد. بین گروه‌های آزمایشی و شاهد در پیش‌آزمون، تفاوت معنی‌داری وجود نداشت و بدین ترتیب دو گروه از نظر آشنایی با بازی رایانه‌ای تتریس یکسان بودند. نمرات آزمون چرخش ذهنی پسران و دختران در مرحله پیش‌آزمون تفاوت معنی‌داری نداشت. این نتایج مبین آن است که در توانایی چرخش ذهنی مرحله پیش‌آزمون این پژوهش، تفاوت‌های جنسیتی دیده نشده است که این فرضیه اول تحقیق را رد می‌کند.

نتایج نیز نشان می‌دهد که تمرین بازی رایانه‌ای بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان تاثیر داشته است. مقایسه میانگین‌های دو گروه شاهد و آزمایش (با استفاده از آزمون t گروه‌های مستقل) نشان می‌دهد که استفاده از بازی، توانایی چرخش ذهنی هر دو گروه دختران و پسران را افزایش داده است. تاثیر استفاده از بازی بر توانایی چرخش ذهنی دختران و پسران نیز به تفکیک مورد بررسی قرار گرفت. نمرات پیش‌آزمون و پس‌آزمون گروه آزمایشی دختران و پسران به وسیله t وابسته بررسی گردید. نتایج نشان داد که استفاده از بازی بر توانایی چرخش ذهنی هر دو گروه نیز تاثیر معنی‌داری داشته است.





از بلوغ نشان نداده‌اند (پونتئوس ۵، ۱۹۹۷؛ اکستروم ۶، فرنچ ۷ و پرایس ۸، ۱۹۸۶). این مطالعات نشان داده‌اند که تفاوت‌های جنسیتی قبل از بلوغ و پیش از ۱۳ سالگی پایدار نمی‌باشند (پونتئوس و همکاران، ۱۹۹۷) و تاثیر پایدار، حداقل پس از بلوغ آشکار خواهد شد (پارسونز ۹ و همکاران، ۲۰۰۴؛ ریلا ۱۰، رسکاس-اولدسن ۱۱ و بولز ۲۰۰۴؛ ویرو و همکاران، ۱۹۹۵).

نقش تفاوت‌های جنسیتی در توانایی چرخش ذهنی در چارچوب دیدگاه زیستی قابل تبیین است. براساس دیدگاه زیستی - تحولی مغز (آنکنی ۱۹۹۲)، در دوران کودکی و نوجوانی (۸ تا ۱۵ سالگی) رشد مغز و میزان هوش دختران تا حدودی بیش از پسران است، اما این تفاوت چشمگیر نیست. تاثیر تفاوت‌های جنسیتی در هوش کودکان و نوجوانان تا ۱۵ سالگی بسیار کم و ناپایدار است. اما پس از ۱۶ سالگی، هم اندازه مغز و هم میزان هوش پسران بیشتر از دختران می‌شود و در بزرگسالی به بیشترین مقدار خود می‌رسد و این تفاوت پایدار می‌ماند (لین ۱۴، ۱۹۹۹).

همچنین، در چارچوب رویکرد زیستی می‌توان به نقش هورمون‌های جنسی در بروز نقش تفاوت‌های جنسیتی در توانایی‌های فضایی اشاره کرد. تزریق هورمون مردانه تستوسترون (حتی یکبار) سبب افزایش توانایی چرخش ذهنی، تاثیر سازمان‌دهنده و برانگیزاننده دارد، اما سطح این هورمون در دوران نوجوانی و پس از آن در خون بالا می‌رود و در اوایل

فضایی و مکانیکی و عملی تقسیم می‌شود. توانایی چرخش ذهنی در دسته دوم قرار می‌گیرد.

نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که:

۱. میزان توانایی چرخشی ذهنی دختران و پسران تفاوت معنی‌داری نداشت.
۲. تمرین بازی رایانه‌ای تتریس، توانایی چرخش ذهنی نوجوانان را افزایش داده است.
۳. تمرین بازی رایانه‌ای تتریس، توانایی چرخش ذهنی دختران را در مقایسه با پسران بیشتر افزایش داده است.

مرور ادبیات تاثیر نیرومند عامل جنسیت را بر توانایی‌های فضایی تایید می‌کند، اما فقدان تعاریف مناسب در زمینه مولفه‌های اصلی مهارت‌های شناختی (ویرو و همکاران، ۱۹۹۵؛ پل و لمان، ۲۰۰۲؛ پل، ۲۰۰۴) و پیامدهای طبقه‌بندی‌های گوناگون مهارت شناختی، در حوزه تحقیق در زمینه تفاوت‌های جنسیتی و توانایی‌های شناختی، ابهامات بسیاری پدید آورده است. در حالی که برخی مطالعات مربوط به کودکان و نوجوانان حاکی از آن است که تفاوت‌های جنسیتی در توانایی چرخش ذهنی حتی در چهار سالگی و در سنین قبل از بلوغ دیده می‌شود (سابراهمی نام و گرین فیلد، ۱۹۹۴؛ اکاگاکاکی و فرنچ، ۱۹۹۴)، مطالعات دیگر وجود این تفاوت‌ها را در سنین قبل



چرخش ذهنی ظرفیت محدودی دارد و آزمودنی‌ها برای چرخش تصویر، آنرا به قسمت‌های کوچک‌تر تقسیم یا فقط ویژگی‌های متمایزکننده شکل را بازنمایی می‌کنند. به عبارت دیگر، آزمودنی‌ها برای اینکه تصمیم بگیرند چه جنبه‌ای از تصویر را در حافظه کوتاه مدت بینایی-فضایی خود ذخیره کنند، از بازنمایی‌های گزاره‌ای استفاده می‌کنند که اینکار با تمرین روی مجموعه‌ای از تصاویر بهتر انجام می‌شود و بدین ترتیب فرد هنگام چرخش ذهنی تصویر، خطای کمتری مرتکب می‌گردد. تقسیم تصویر به قسمت‌های کوچک‌تر سبب افزایش سرعت چرخش ذهنی می‌گردد.

در چارچوب دیدگاه انگیزشی، نظریه انگیزه درونی (اریان ۲ و دسی ۳، ۲۰۰۰) بر سه نیاز مهم روانی انسان، یعنی استقلال، توانمندی و عملکرد بهینه تأکید می‌کند. کنجکاوی و بازی دو ویژگی مهم رفتار کودکان و نوجوانان می‌باشد که در فرآیند رشد شناختی نقش دارند و نمونه‌ای از رفتارهای با انگیزه درونی می‌باشند. در حقیقت، بیشتر بازی‌های رایانه‌ای، بازیکن را در یک چرخه جست‌وجوی چالش‌های مطلوب، غلبه بر آن، احساس کفایت و توانمندی قرار می‌دهد که موفقیت در هر مرحله انگیزه درونی فرد را افزایش می‌دهد و سبب تلاش بیشتر بازیکن و تسلط و مهارت بیشتر و افزایش توانایی‌های مربوط به تکلیف می‌گردد (دروال و پیین، ۱۹۸۶).

نکته دیگر اینکه زنان و مردان غالباً برای حل مساله از استراتژی‌های

نوجوانی (قبل از بلوغ) در توانایی فضایی دو جنس نیز تفاوت دیده نمی‌شود (ریلا و همکاران، ۲۰۰۴).

تبیین دیگری که برای فرضیه اول این پژوهش می‌توان ارائه کرد، تاثیر ویژگی‌های تکلیف فضایی بر عملکرد فرد در آزمون می‌باشد. مطالعه پرنزل ۱۵ و فریمن ۱۶ (۱۹۹۵) نشان می‌دهد که هرچه تکلیف دشوارتر گردد، نقش تفاوت جنسیتی نیز افزایش می‌یابد. همچنین مطالعه ریلا و همکاران (۲۰۰۴) نیز نشان می‌دهد که نوع محرک تکلیف فضایی، بر چگونگی پردازش تکلیف تاثیر می‌گذارد. اثر تفاوت جنسیتی با محرک فضایی سه‌بعدی بیش از محرک دو بعدی است و از آنجا که آزمون به کار رفته در این تحقیق دو بعدی می‌باشد، ممکن است فقدان تفاوت‌های جنسیتی به دلیل نوع تکلیف باشد.

نتایج این مطالعه نشان می‌دهد که استفاده از بازی رایانه‌ای تتریس بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان افزوده است که این فرضیه را می‌توان با دیدگاه شناختی و انگیزشی و نوع راهبردهای دختران و پسران در حل مساله تبیین کرد.

از دیدگاه شناختی، تحقیقات نشان می‌دهند که تمرین مهارت‌های فضایی عامل مهمی در رشد این مهارت‌ها و توانایی حل مساله می‌باشد (اگاگی و فرنچ، ۱۹۹۴؛ ساپراهمی‌نام و گرین‌فیلد، ۱۹۹۴؛ دروال و پیین، ۱۹۸۶). مطالعه وندنبرگ و کیوز (۹۷۸) نشان می‌دهد که عملیات

ذهنی دختران (نسبت به پسران) با پژوهش پل و همکاران (۲۰۰۲) کاس و همکاران (۱۹۹۸)، ویس ۴، کملر ۵، دیزن هامر ۶، فلشاخر ۷ و دلازر ۸ (۲۰۰۳) و کیسی ۹ (۱۹۹۶) همسو است. این فرضیه را می‌توان در یک چارچوب تعاملی طبیعت-تربیت، از دیدگاه روان‌شناسی تحولی، دیدگاه زیستی، نوع راهبردهای حل مساله و نقش‌های جنسیتی تبیین کرد. طرفداران روان‌شناسی تحولی که موضوع ویژه موردعلاقه آن‌ها مطالعه شناخت بصری-فضایی است، این فرض را مطرح می‌کنند که چگونه صفات و رفتارهای رایج در جوامع پیشرفته می‌توانند در تحول نوع انسان مهم باشند. در میان بسیاری از فرهنگ‌ها، الگوی نقش جنسیتی در توانایی فضایی-بصری مشابه می‌باشد، که این یافته از اصول روان‌شناسی تحولی حمایت می‌کند. همچنین اطلاعات بین فرهنگی نشان می‌دهند که گرچه برای تفاوت‌های جنسیتی در سراسر جهان الگوهای کلی شناخته شده است، اما نقش جنسیتی در توانایی شناختی در فرهنگ‌های مختلف متفاوت است.

مختلفی استفاده می‌کنند (دلیزی و والفرد، ۲۰۰۲؛ ریلا و همکاران، ۲۰۰۴). زنان غالباً از راهبردهای کلامی و مردان از راهبردهای فضایی برای حل مسائل بهره می‌گیرند. تمرین بازی رایانه‌ای سبب می‌شود که زنان بتوانند از راهبردهای فضایی برای حل تکالیف فضایی استفاده کنند (همانجا). همچنین زنان در مواجهه با این تکالیف، از حدس زدن اجتناب می‌کنند و تمایل دارند پاسخ‌های خود را به آزمون‌های فضایی بررسی کنند، درحالی‌که مردان برای انتخاب پاسخ صحیح بیشتر از حدس زدن استفاده می‌کنند. به همین دلیل مردان در مدت زمان کوتاهی که در اختیار دارند با استفاده از یک راهبرد حل مساله مناسب، موفق‌تر از زنان عمل می‌کنند و همین امر یکی از دلایل بروز تفاوت‌های جنسیتی در توانایی چرخش ذهنی می‌باشد. تمرین و مواجهه با تکالیف فضایی سبب می‌شود که زنان نیز بتوانند برای این تکالیف از راهبردهای موثرتری بهره‌گیرند و توانایی فضایی خود را بهبود بخشند (همانجا؛ پارسونز و همکاران، ۲۰۰۴). نتیجه یا فرضیه سوم این پژوهش، یعنی افزایش بیشتر توانایی چرخش



داشتند و دستورالعمل آزمون، یک دستورالعمل فضایی بود و جالب اینکه این نتایج فقط در زنان مشاهده گردید و نوع دستورالعمل آزمون بر عملکرد مردان در آزمون توانایی فضایی هیچ تأثیری نگذاشت و عملکرد زنان در این آزمون بهتر از مردان بود. شاید به این دلیل که مردان کمتر از زنان به دستورالعمل هم‌دلانه توجه کردند و یا اینکه رویکرد مردان به بررسی تکالیف فضایی با شیوه برخورد آن‌ها با سایر تکالیف فضایی یکسان بود. ضمناً این مطالعه نشان داد که کنترل عامل جنسیت باعث می‌شود که باور نقش جنسیتی یک عامل مهم تأثیرگذار و پیچیده بر آزمون‌های توانایی شناختی، به ویژه توانایی چرخش ذهنی در دختران می‌شود. بنابراین، فرضیه نقش جنسیتی و دیدگاه موقعیتی نیز تأیید می‌کند که عملکرد فرد در یک آزمون به ویژگی‌های آزمودنی و تفسیری که وی از موقعیت آزمون دارد، بستگی دارد.

از دیدگاه نظریه‌پردازان زیستی، عواملی چون تخصصی شدن نیمکره‌های مغزی و مواجهه با هورمون‌های جنسی در بروز تفاوت‌های جنسیتی در توانایی فضایی نقش دارند و اگرچه این عوامل ماهیت زیستی دارند، اما ثابت و تغییرناپذیر نیستند، بلکه ممکن است تحت تأثیر عوامل محیطی و اجتماعی قرار گیرند. برای مثال، تخصصی شدن نیمکره‌های مغز ماهیت زیستی دارد، زیرا تفاوت در عملکرد دو نیمکره مغزی را نشان می‌دهد، اما ویژگی‌های این دو نیمکره لزوماً از پیش تعیین شده نمی‌باشند، بلکه نسبت به انواع عوامل ژنتیکی، هورمونی، بازی‌های فرد در دوران کودکی و تجارب فضایی - بصری پیشین و... حساس می‌باشد؛ در چارچوب این دیدگاه، الگوی تبیین تفاوت‌های زیستی تجربه‌ای دختران، الگوی «شاخه خمیده ۱» است. براساس این الگو، انتظار می‌رود که آموزش چرخش ذهنی تأثیر متفاوتی بر دختران داشته باشد. در دخترانی که هم دارای نوعی آمادگی زیستی هستند و هم در مهارت‌های فضایی تجربه بیشتری دارند، آموزش این مهارت‌ها تأثیر بیشتری بر آنان می‌گذارد.

تبیین چهارم این فرضیه که در فرضیه دوم این تحقیق نیز ذکر گردید، سبک‌های بازی‌نمایی اطلاعات و راهبردهای حل مساله می‌باشد که نقش مهمی در عملکرد تکالیف فضایی زنان و مردان دارند. زنان در آزمون‌های فضایی - بصری به طور متوسط ضعیف عمل می‌کنند. بسیاری از مطالعات نشان می‌دهند که زنان در تکالیف چرخش ذهنی از راهبردهای کلامی - تحلیلی بیشتر از راهبردهای فضایی کلی استفاده می‌کنند. بنابراین تمرین این تکالیف سبب می‌شود آنان راهبرد فضایی را برای حل این تکالیف به کار گیرند (دلیزی و والفرد، ۲۰۰۲؛ ریلا و همکاران، ۲۰۰۴).

از این رو، هم الگوی عوامل محیطی و اجتماعی و هم الگوی زیستی به این نتیجه‌گیری منجر می‌شوند که توانایی فضایی، به ویژه چرخش ذهنی دختران و زنان، در مقایسه با پسران و مردان از انعطاف‌پذیری بیشتر برخوردار است.

برای مثال، در برخی از کشورهای آسیایی (در مقایسه با کشورهای غربی) زنان بیشتر از مردان ریاضی دان می‌شوند و دانش‌آموزان آمریکایی نسبت به دانش‌آموزان کشورهای غیرصنعتی جهان، در آزمون‌های بین‌المللی ریاضیات نمرات کمتری کسب می‌کنند. این اطلاعات نشان می‌دهند که فرهنگ یک عامل ضروری در رشد و تحول شناختی می‌باشد (به نقل از شاه و میاکه، ۲۰۰۵). در تایید این دیدگاه، شواهد (پل و لمان، ۲۰۰۲؛ کاس و همکاران، ۱۹۹۸) نشان می‌دهند که عوامل اجتماعی، مثل نگرش و تجربه، در مهارت‌های فضایی دختران تأثیر بیشتری دارد که علت این تأثیر را می‌توان در روند جامعه‌پذیری و اهمیتی که اجتماع برای نقش جنس قائل است، دانست. نحوه نگرش افراد خانواده و جامعه به دختر و پسر و انتظاراتی که از آن‌ها دارند، باعث می‌شود که استعداد دختران و پسران به درجات متفاوتی بروز و ظهور نماید، به همین دلیل توانایی چرخش ذهنی دختران بیشتر تحت تأثیر نگرش و عوامل فرهنگی جامعه‌ای که در آن زندگی می‌کنند، قرار دارد. وقتی در یک فرهنگ بر اساس آداب و رسوم اجتماعی به دختران فرصت انجام فعالیت‌های مردانه داده نمی‌شود برای چنین کارهایی که نقش مهمی در رشد توانایی‌های فضایی دارند، تشویق نمی‌شوند، مهارت‌های فضایی آنان در مقایسه با پسران کمتر رشد می‌کند. انعطاف‌پذیری مهارت‌های شناختی در دختران در مقابل عوامل اجتماعی و محیطی سبب گردیده است که آموزش این مهارت‌ها در آنان (نسبت به پسران) از تأثیر بیشتری برخوردار باشد.

تبیین دیگری که این فرضیه می‌توان ارائه کرد، تأثیر نقش‌های قالبی بر عملکرد فرد در آزمون‌های توانایی شناختی می‌باشد؛ نقش‌های جنسیتی همانند اطلاعات طبقه‌بندی شده عمل می‌کنند. این اطلاعات مبنای شیوه تفکر افرادند و به صورت خودکار و بدون آگاهی هشیارانه عمل می‌کنند. برای مثال، مطالعه ماسا، ۳، میر ۴ و بوهان ۵ (۲۰۰۵) وجود الگوی نقش جنسیتی در توانایی شناختی را با فرضیه نقش جنسیتی (به نقل از گین ۶ و استیل ۷، ۱۹۹۰) و دیدگاه موقعیتی ۸ (به نقل از ماسا و همکاران، ۲۰۰۵) تبیین می‌کنند. براساس دیدگاه موقعیتی، عملکرد فرد در یک آزمون توانایی فضایی، به تعامل ویژگی‌های فرد و تفسیر وی از موقعیت آزمون بستگی دارد و عملکرد وی زمانی افزایش می‌یابد که فرد بر این باور باشد که مهارتی که در آزمون سنجیده می‌شود، بر نقش جنسیتی وی منطبق است.

در مطالعه ماسا و همکاران (۲۰۰۵) یک دستورالعمل آزمون توانایی فضایی این بود که این میزان و ویژگی‌های هم‌دلانه را می‌سنجد و دستورالعمل دیگر این بود که آزمون یک مهارت فضایی را می‌سنجد. نتیجه مطالعه نشان داد، زنانی که خود را با نقش جنسیتی زنانه می‌دیدند، وقتی دستورالعمل آزمون هم‌دلانه بود و با نقش جنسیتی آن‌ها هماهنگی داشت، عملکرد بهتری در آزمون فضایی داشتند؛ درست مثل زنانی که نقش جنسیتی مردانه

روش عرضه اسباب بازی به کودک



یا اختراع کند. ” او همچنین می گوید: ” اگر به کودک فرصت دهید تا به طور ” طبیعی ” حقیقتی را با صرف بیش از سه روز وقت شخصا کشف کند، به تسریع رشد او بیشتر کمک کرده اید تا اینکه همان مطالب را بی درنگ و به صورت ” عاریه ای ” از بیرون در اختیار او بگذارید. ”

در این دیدگاه، تاکید بر این است تا جایی که امکان دارد به کودک اجازه دهیم خود او با طرز کار اسباب بازی ها آشنا شود و راه های به کارگیری آنها کشف کند.

به طور مثال: پدري برای فرزند خود یک قطار اسباب بازی می خرد. پدر وقتی به خانه می رسد، می خواهد هر چه زودتر قطار را به کار اندازد. در حالی که

در روش عرضه اسباب بازی به کودکان دو دیدگاه وجود دارد. بعضی از روان شناسان معتقد هستند که به کودک فرصت دهیم تا با اسباب بازی ور برود تا طرز کار آنها یاد بگیرد. آنان معتقد هستند نباید طرز کار اسباب بازی را به کودکان یاد داد؛ بهتر است آنان را آزاد گذاشت تا خود آن ها آنها کشف کنند. اصولاً در هر کاری که بچه ها می کنند، باید به آنان امکان داد تا خودشان آنها انجام دهند؛ مگر آنکه قادر به انجام دادن آن نباشند و یا از شما کمک بخواهند.

ژان پیاژه، روان شناس شهیر فرانسوی، معتقد است: ” هرگاه چیزی را به کودک یاد دهیم مانع شده ایم که خود آنها شخصا کشف (Discovery) و

آموخت و لذت نخواهد برد.

هر کودکی به این روش بازی می‌کند، در آینده شخصی فاقد اتکا به نفس، محتاط و گوشه‌گیر (Withdrawal) خواهد شد و در هیچ کاری خلاقیت و ابتکاری از خود نشان نخواهد داد و به تنهایی قادر به رفع مشکلات خود نخواهد بود.

اگر کودک در بازی احساس کند نقش او کم‌رنگ است، آن بازی نه تنها برای او لذت‌بخش و مفید نیست، بلکه مخرب و مضر نیز خواهد بود؛ زیرا در او احساس بدی شکل می‌گیرد و خود را شخصی بی‌عرضه و دست‌وپاچلفتی تصور می‌کند.

بعضی دیگر از روان‌شناسان معتقد هستند که ابتدا پدر و مادر باید با اسباب‌بازی مقداری بازی کنند تا کودک با نحوه عملکرد اسباب‌بازی آشنا شود و سپس کودک را به حال خود بگذارند تا به بازی بپردازد.

ل. ف. استروسکایا در اینباره می‌نویسد: “پدر و مادر پیش از دادن اسباب‌بازی به کودک (به ویژه نوع جدید) باید به مدت کوتاه، در مقابل کودک با آن بازی کنند و نحوه استفاده از آن را به کودک نشان دهند.”

پدر مشغول جور کردن و بستن تکه‌های ریل‌های قطار به یکدیگر است، کودک یکی از واگن‌ها را می‌قاپد و آنرا به شدت به سوی دیگر اتاق پرتاب می‌کند. پدر کودک با صدای بلند فریاد می‌زند: “اینکار را نکن! چرا واگن را پرت کردی، آنرا این طوری روی ریل‌ها بگذار!” کودک واگن را برمی‌دارد و بر روی ریل‌ها می‌گذارد و حرکت می‌دهد، ولی واگن در سر پیچ از خط خارج می‌شود و بار دیگر پدر فریاد می‌زند: “نگفتم این طور نکن؟! اول باید موتور آنرا کوک کنی تا موتور قطار را روی ریل بکشد.” اما کودک نیروی کافی برای کوک کردن موتور قطار ندارد و یانمی‌داند که چگونه آنرا بر روی ریل سوار کند. کودک هنوز به واقعیات توجهی ندارد. پس از آنکه پدر او بی‌صبرانه و مثلاً به مدت پانزده دقیقه با او کلنجار رفت، احساس می‌کند از قطارهای فلزی به شدت متنفر است و از اینکه قادر نیست آنچه را پدرش می‌خواهد انجام دهد، دچار احساس خستگی و ناراحتی می‌شود.

در نتیجه، کودک از آن قطار صرف نظر می‌کند و به دنبال اسباب‌بازی دیگری می‌گردد تا بتواند با آن بازی کند و از بازی لذت ببرد. وقتی مرتب به کودک بگوید چه بکند و چه نکند، کودک از بازی با اسباب‌بازی چیزی نخواهد





بندد.

- اگر چنانچه به مسافرتی رفته و برای کودک خود چند اسباب‌بازی، خریده‌اید، آن‌ها را به یکباره به کودک ندهید. بهتر است اسباب‌بازی‌ها را در جایی نگهداری کنید و هر هفته یکی از آن‌ها را به کودک بدهید تا کودک فرصت بازی و کشف پیدا کند. از سوی دیگر، با اینکار هر هفته کودک را خوشحال و مسرور می‌سازید.
 - اسباب‌بازی‌های زیادی در اختیار کودک قرار ندهید؛ زیرا تعداد آن‌ها باعث می‌شود که او نتواند توجه خود را روی یکی از آن‌ها متمرکز کند. بنابراین در میان اسباب‌بازی‌ها سرگردان می‌شود و نمی‌داند کدام یک را انتخاب کند. برای حل این مشکل پیشنهاد می‌شود:
- اسباب‌بازی‌های کودک را دسته‌بندی کنید: آن‌هایی که مورد علاقه ویژه کودک است، آن‌هایی که حرکت می‌کنند و بانخ راه می‌افتند، وسایل ساختمانی، عروسک‌ها، آن‌هایی که به درد تماشاکردن می‌خورند و... از هر دسته چندتایی را بردارید و به داخل سبد اسباب‌بازی‌های (سردستی) بگذارید، سپس بقیه را داخل جعبه‌ای بزرگ جای دهید و آن‌ها را، تا حد امکان، دور از دسترس کودک بگذارید و در هر هفته اسباب‌بازی‌ها را عوض کنید. این روش را در مورد اسباب‌بازی‌های کودکان خود اجرا کردم که نتیجه مثبت و سازنده‌ای داشته است.

مناسب‌ترین زمان برای بازی با کودک، زمانی است که او سیر و آرام و محیط اتاق آرامش لازم را داشته باشد، تا او بتواند از تمرکز حواس کافی برخوردار شود. ابتدا نام اسباب‌بازی را بر زبان آورید؛ مثلاً، این عروسک با حلقه و میله است. سپس حلقه را بر روی میله سوار کنید و بگویید: "حلقه را سوار کردم" بدین طریق، توجه کودک به بازی جلب خواهد شد. اینکار را دو یا سه بار تکرار کنید...

همکاری بیشتر در بازی با کودک سبب جلب علاقه او به بازی خواهد شد. برای اینکه کودک به بازی پیدا کند و بتواند به مدت طولانی و با تمرکز حواس به بازی بپردازد، باید نحوه اینکار به او آموخته شود. از کودک نباید انتظار داشت، حتی با وجود اسباب‌بازی‌های گوناگون، بتواند به بازی مشغول شود، چون او هنوز با راه‌های بازی آشنا نیست. پدر و مادر با شرکت در بازی‌های کودک خود، او را به طور مستقیم هدایت می‌کنند و تجارب او را بالاتر می‌برند.

وقتی ما چیزی به کودک یاد می‌دهیم و تجربیات متعددی را در ذهن و مخزن حافظه او می‌گنجانیم، از یک دید هم خود را ارضی کرده‌ایم و هم کودک را؛ بدین معنی که توانسته‌ایم در زمانی کوتاه همه دانسته‌های آماده و اطلاعات جمع‌آوری شده را مستقیماً به طور دفعی و تراکمی به او انتقال دهیم و خیال خودمان را راحت کنیم که تجربیات چندین ساله و یافته‌ها و اطلاعات چند جانبه خودمان را، بدون هیچ‌گونه زحمت و فرصت کشف از جانب کودک، به او واگذاریم، غافل از آنکه همین دانسته‌های آماده، مانع خلاقیت و ابتکار او در یادگیری است؛ در حالی که زمانی یادگیری واقعی و عمقی رخ می‌دهد که کودک در برابر ندانسته‌ها قراقرز گیرد تا خود دانسته‌ها را کشف کند.

نکات مهم در عرضه اسباب‌بازی به کودک

- هنگامی که اسباب‌بازی را در اختیار کودک می‌گذارید، بهتر است به او آزادی دهید تا خودش طرز کار و بازی با آنرا یاد بگیرد. در صورتی که مشاهده کردید کودک از به کاراندازی آن اسباب‌بازی عاجز شده و حالت عصبانیت پیدا کرده است، با شیوه‌ای مناسب سعی در راهنمایی او داشته باشید.
- به هنگام راهنمایی، بهتر است کلی راهنمایی کنید و از توضیح جزء به جزء که خسته‌کننده است خودداری ورزید.
- در زمانی که طرز کار با اسباب‌بازی را به صورت عملیاد می‌دهید، اجزا و نحوه کارکرد آنرا به صورت کلامی نیز بیان کنید.
- با توجه به اینکه میزان توجه و دقت کودکان خیلی کم است، کودکان در سن زیر سه ماهگی یک الی دو دقیقه و در شش ماهگی پنج الی ده دقیقه می‌تواند خودش را با اسباب‌بازی‌های خود سرگرم کند و در دو سالگی قادر است ده تا پانزده دقیقه به یک کار توجه نشان دهد و... .
- توصیه می‌شود که از کودک انتظار نداشته باشید به مدت طولانی به توضیحات شما درباره عملکرد اسباب‌بازی گوش دهد و آن‌ها را به کار

بازی و خلاقیت



می شود نامتعارف بودن است. ممکن است افرادی که رفتار عجیب دارند، با جامعه هماهنگ نمی شوند، همواره رفتار ناجور و ناهنجار دارند و حتی افرادی که از نظر عقلی به طریقی نامتعادل هستند "خلاق" نامیده شوند. به ویژه توسط اشخاصی که مایل هستند مهربان به نظر برسند. اما آیا عجیب بودن می تواند دلالت بر خلاقیت داشته باشد؟ پاسخ این سوال پیچیده است. زیرا به آسانی می توان نمونه هایی از افراد خلاق معروف را نام برد که از نظر عقلی نامتعادل و حتی دیوانه بوده اند.

پس خلاقیت هوش یا پر استعدادی نامتعارف بودن نیست. به علاوه خلاقیت صرفاً تقلید یا از حفظ کردن مطالب یا تصادف نیست، مانند زمانی که کودک به اشتباه دچار می شود بدون تشخیص این مطلب که در این اشتباه، مفهوم یا ارزشی وجود دارد و همچنین خلاقیت اندیشه های عجیب و

اغلب اوقات مردم، کلمه "خلاق" را به اشتباه، مترادف کلمه پر استعداد به کار می برند. منظور آن ها این است که کودک در بعضی از زمینه ها استعداد غیر معمول دارد و یا از هوش بالایی برخوردار است. کودکی که در سن پایین در انجام کاری خاص، مهارت کافی دارد، همچنین کودکی که در یک آزمایش ضریب هوشی، نمره بالایی به دست می آورد در حقیقت پر استعداد است.

اما خلاقیت همان استعداد یا هوش نیست چرا که محققین خلاقیت متوجه شدند که هم خلاقیت سطح بالا و هم خلاقیت سطح پایین هر دو در کودکان دارای هوش بالا و کودکان دارای هوش متوسط دیده می شود.

خصوصیت دیگری که اغلب به عنوان نشانه خلاقیت اشتباه گرفته

رسیدن به یک هدف تازگی و مناسبت داشته باشند خیلی از موارد را می توان آموخت.

فرآیند تفکر خلاق و فرآیند دست یافتن به چیزی خلاق، صرف نظر از نتایج آن در اصل یکی است. هنگامی که مردم با موفقیت به راه های جدیدی برای انجام کارها، راه های جدید تفکر درباره چیزها، و راه حل های جدیدی برای ساختن چیزها دست می یابند بدان معنی است که آنان به طریق مشابهی، فکر و عمل می کنند. آنچه مهم جلوه می کند این است که به کودکان نه تنها باید مهارت لازم برای خلاق بودن را آموخت بلکه ارزش هایی را که برای استفاده از آن خلاقیت در جهت مثبت نیاز دارد باید یاد داد.

نکات مهم:



غریب، نامنظم یا کنترل نشده نمی باشد.

واضح است که تجربه و زمینه نیز باید در ارزیابی از خلاقیت مورد توجه قرار گیرد. حوادث و اشتباهاتی که کودکان مرتکب می شوند و افراد بزرگسال آرزو می کنند کاش این مسئله زیرکانه به فکر آنان رسیده بود، آیا می تواند ملاک و معیاری برای خلاقیت کودکان باشد؟ یا صرفاً از روی نادانی آنان است؟ البته این اشتباه و نادانی به مورد خواهد بود. بنابراین اشتباهات، عوامل مهمی در جریان خلاقیت محسوب می شوند. اما اشتباه یک کودک را حتی اگر باهوش و مستعد برای مشاهده به نظر برسد نمی توان خلاقیت به حساب آورد، مگر آنکه خود کودک اهمیت آنرا تشخیص داده، یا در واقع، قصد انجام کاری متفاوت را داشته باشد.

آنچه کودک انجام می دهد و یا می گوید می تواند خلاقیت به حساب آید در صورتی که دو ضابطه را تامین نماید:

- اول آنکه اساساً باید با کارهایی که کودک قبلاً انجام داده یا تمام چیزهایی که قبلاً دیده و شنیده است، متفاوت باشد.

- دوم آنکه فقط نباید متفاوت باشد بلکه باید صحیح بوده و در جهت رسیدن به یک هدف مفید باشد و به طریقی برای کودک جذابیت داشته و معنی دار باشد.

اغلب روان شناسان که در زمینه خلاقیت مطالعه می کنند این دو ضابطه را "تازگی و مناسبت" عنوان می کنند.

معیار تازگی کاملاً ساده است. رفتار کودک نمی تواند فقط تقلید یا گزارش چیزی که قبلاً دیده است باشد. یعنی باید در محدوده رفتاری کودک تا حد زیادی تازه باشد. به منظور قضاوت درباره تازگی کار کودک باید درباره آگاهی و تجربه گذشته کودک اطلاعاتی داشته باشیم.

معیار "مناسبت" پردر دستر است. این واژه به منظور رد کردن رفتارهایی که صرفاً عجیب هستند استفاده می شود اما این مفهوم بی ثبات است. اگر رفتار تازه و عجیب کودک به طریقی خوشایند، ارتباطگرا یا معنی دار باشد و یا لاقلاً مبنای بر آورد بزرگسالان قرار گیرد. در آن صورت است که می توان گفت که مناسبت مورد توجه قرار گرفته است.

معیار "مناسبت" رفتارهایی را که "تازه" بوده اما به طریقی غلط باشد، رد می کند.

چنانچه در معنی لغت دقیق شویم، مفهوم خلاقیت به عنوان "رفتار تازه و مناسب" دارای ارزشی ثابت و دور از هرگونه قضاوت است، در صورتی که کلمه "مناسب" را به چیزی اطلاق کنیم که از نظر فنی درست و مفید باشد، رفتارهای مخرب، غیرقانونی و غیراخلاقی می تواند به اندازه رفتارهای سازنده و مثبت، خلاق باشد. قبول این مسئله بسیار مشکل است. زیرا در عرف معمول در کلمه "خلاق" مفهوم "مثبت" مستتر است. اما از خلاق نامیدن رفتارهایی که حتی زشت و ضداجتماعی هستند در صورتی که در

- کودکان تحرکات کافی چه از لحاظ جسمی و چه از لحاظ روانی دارند؟
- برنامه بازی: آیا کودکان در بازی به برنامه گرایش پیدا کرده اند یا نه؟ یعنی کودکان زمان، مکان و تدارکات لازم برای انجام بازی را در مد نظر قرار می دهند؟
- گرایش: یعنی کودکان در بازی چه گرایش های به خصوصی از خود نشان می دهند؟
- همبازی: لازم است والدین و مربیان در بازی های کودکان شرکت کنند و بدانند که کودک با چه گرایشی اقدام به انتخاب همبازی می نماید تا امکان اصلاح گرایش های کودک در انتخاب همبازی از سوی والدین ممکن و مقدور گردد.
- ۴. در نهایت به منظور توفیق هر چه بیشتر مربیان و والدین در امر آموزش از طریق بازی، رعایت موارد زیر، ضروری به نظر می رسد:
 - به کودک امر و نهی بی مورد نشود.
 - رو در روی کودک قرار نگرفته و علت انجام و عدم انجام کارها برای کودک توضیح داده شود.
 - کودکان نه از طریق زبان والدین و مربیان بلکه از طریق قرار و قانون از انجام کارها منع شوند.
 - رعایت آزادی و کنترل در بازی. این دو واژه، متضاد هم نیستند. چرا که با کنترل غیر مستقیم و با تفکر درباره شیوه کنترل، مربیان در کنار کودک قرار گرفته و در چارچوب تفاهم و قانون او را از آزادی برخوردار می کنند.

مفهوم خلاقیت:

- تعریفی که در سال ۱۹۶۴ از خلاقیت توسط "کارل اندرسن - Karl Anderson" در دانشگاه کالیفرنیا در برکلی ارائه گردیده دارای چند بعد به شرح زیر است:
- خلاقیت، میل به دانستن است.
 - خلاقیت، دوبار نگاه کردن است.
 - خلاقیت، خط زدن اشتباهات است.
 - خلاقیت، صحبت کردن و گوش دادن به یک موجود زنده یا غیر زنده است.
 - خلاقیت، وارد شدن به آب های عمیقی است.
 - خلاقیت، خارج شدن از پشت درهای بسته است.
 - خلاقیت، وصل کردن دو شاخه به پرتو خورشید است.
- این تعریف جنبه های لذت بخش و تفریحی با ابعاد ذیل را نیز دارد:
- خلاقیت، میل به دانستن است.
 - خلاقیت، خویشتن بودن است.
 - خلاقیت، ساختن قصرهای شنی است.

- ۱. مربیان و والدین می بایست بازی کودک را به عنوان یک تمایل طبیعی و نشانه ای از زندگی تصور کنند. یعنی بازی را نشانه ای از طبیعی بودن و بازی نکردن او را نشانه ای از غیر طبیعی بودن تلقی نماید.
- ۲. بازی به عنوان وسیله ای برای تجربه اندوزی و مهارت آموزی در نظر گرفته شود. درست است که بازی هدف ندارد و به طور غریزی در اوقات فراغت انجام می شود و حرکتی غیر جدی است اما در کل، هم تجربه می آموزد و هم مهارت.
- تجربه آموزی در بازی برای یادگیری کودک ایجاد آمادگی می کند. قانون آمادگی یکی از قوانینی است که در یادگیری مطرح شده است تجربه باعث پرورش حواس، پرورش حواس موجب باهوشی و باهوشی، خود معلول بازی است. زیرا بازی حواس را پرورش می دهد و تربیت حواس یکی از راه های تربیت هوش و حافظه است.
- ۳. توجه به بازی کودکان از لحاظ:
 - میزان بازی: آیا کودکان به اندازه کافی بازی می کنند یا نه؟ یعنی اینکه آیا





برخی دیگر چنین نظر داده اند که فرآیند خلاقیت غیر عقلانی نبوده بلکه “فوق عقلانی” است که فعالیت فکری، ارادی و عاطفی را گرد هم آورده و به تحرک وامی دارد.

آنان معتقد هستند که تفکر خلاق، نمایش بالاترین درجه سلامت عاطفی بوده و عبارت از ابراز وجود افراد سالم در جریان بهسازی و تکامل نفس خویش است. آنان این جریان را فرآیندی می بینند که شامل یک مقابله واقع بینانه با یک مسئله و درگیری و جذب شدن شدید “آگاهی با هوشیاری” و مرتبط ساختن مطالب با یکدیگر به نحوی تکامل یافته است. برخی خلاقیت را به صورت فرآیند اولیه تفکر ولی نوعی نکته انتزاعی عالی تلقی می کنند و عده ای نیز معتقد هستند که هر دو در تفکر خلاق حائز اهمیت هستند.

نتیجه اینکه خلاقیت بی نهایت است؛ دست دادن با آینده است و بلوغ، مغز خلاق است که خود را با آنچه در پیش است وفق می دهد. مسلماً انسان می تواند به طرق بی نهایت زیادی خلاق باشد. درک این حقیقت چالشی واقعی در این عصر فراصنعتی است. امروزه در هر زمینه دانش بشری، انفجارهای اطلاعاتی وجود دارد. زمانی تصور می شد مرزهای فضا و ظرفیت های سبزه دانش شناخته شده است و هر شخصی می تواند چیزهای خوبی در مدرسه، دانشگاه، یا در دوره های کارآموزی و مهارت آموزی فرا بگیرد و این فراگرفته ها برای مابقی عمر مفید و کافی است اما زمان آن تفکر و ایده ها به طور جد گذشته و نیاز بشر به افزایش ظرفیت

- خلاقیت، زمزمه کردن با آواز پرندگان و نت های خویش است.
- خلاقیت، دست دادن با آینده است.

تئوری هایی که اخیراً در روانکاوی و روان شناسی درباره خلاقیت مطرح شده، از مفهوم خلاقیت به عنوان یک فرآیند ذهنی فوق العاده پشتیبانی می کند در نظریات قبلی، تفکر خلاق به وسیله روانکاوان و روان شناسان خلاقیت، نوعی فرآیند قهقراپی پست تر از فرآیندهای تفکر منطقی تلقی می گردید. عقیده برخی درباره “سیر قهقراپی در خدمت نفس” به نحوی گسترده به عنوان یک دستاورد مهم برای توضیح خلاقیت مورد قبول قرار داشت. بعداً عده ای دیگر تأکید داشتند که قسمت نیمه آگاه و نه قسمت خود آگاه موجب خلاقیت است. استدلال آنان این بود که فقط قسمت نیمه آگاه انعطاف لازم برای تفکر خلاق را دارد و عقیده بر این داشتند که قسمت ناخود آگاه غیر قابل انعطاف است. بدین ترتیب، آنان خلاقیت را پدیده ای سالم و سازوار و نه قهقراپی تصور نمودند. این گام مهمی در دوری از این ایده بود که خلاقیت عبارت از فرآیند تصادفی و بدون کوشش و شعله های آنی است. از هنگامی که خلاقیت به عنوان فرآیندی مخالف با قهقراپی عنوان شد، ایده هایی تدوین گردید که از قهقراپی بودن خلاقیت به دور بوده و تقریباً آنرا به طرق مختلف به اثبات رسانده اند.

برخی خلاقیت را به عنوان “سنتز سحرآسا” شرح داده اند. این سنتز سحرآسا به صورت اتصال نیروهای بدوی غیر منطقی مغز ناخود آگاه با مکانیزم های منطقی فردگرا و ادراکی مغز آگاه تشریح گردیده است.



پرواز را گرفتن. تحقیر باعث می‌شود که جرات و جسارت از کودک سلب شود. تحقیر کردن به معنای کشتن شخصیت کودک و در مجموع، یکی از عوامل بازدارنده خلاقیت کودکان محسوب می‌شود.

- خفقان: ترس و خفقان عاملی برای جلوگیری از تفکر و محرومیت کودک از تخیل است. یعنی محرومیت او از خلاقیت. بنابراین مربیان و والدین باید در موقعیتهایی که به دست می‌آورند کودک را به دور از محیط خفقان آور، مورد آموزش و تربیت قرار دهند. چرا که این امر، فراهم آوردن زمینه‌های بروز خلاقیت در کودک است.
 - زمانی انگیزه و خلاقیت کودک از میان می‌رود که از ارزیابی، جایزه و رقابت به طرز غلط استفاده شود و یا هنگامی که موارد انتخاب خیلی محدود باشد.
 - قوانینی که به جای آگاه کردن کودک او را کنترل نماید نیز خلاقیت را از بین می‌برد.
- بازی عمده‌ترین شکل فعالیت کودک و مناسب‌ترین آن برای بروز و رشد استعداد ایجادگری و خلاقیت او به شمار می‌رود. بازی در کودک تحول ایجاد می‌کند.
- بازی نقشی عمده و اساسی در پرورش، رشد آفرینندگی و خلاقیت کودک ایفاء می‌کند. کوشش و فعالیت، به وجود آورنده خلاقیت و ایجادگری است و فعالیت‌های گوناگون کودک نیز در صورت وجود شرایط لازم، نخستین جوانه‌های خلاقیت، ایجادگری و آفرینندگی را پدیدار

یادگیری، ابداع و خلاقیت هر روز فرونی یافته است.

ایده بی‌نهایت در سراسر طول تاریخ آثار متفاوتی بر افراد و جوامع مختلف در برداشته است. برخی مانند یونانی‌ها درباره بی‌نهایت طرز فکری ویژه داشته‌اند و آنرا به محیط بی‌انتهای عالم هستی نسبت می‌دادند. بنابراین مانند رومی‌های قدیم، بی‌نهایت را نامطلوب و منفی تلقی می‌کردند. در نظر آنان، بی‌نهایت به معنی "مبهم، متغیر، ناتمام، بد، غیرمنطقی، سیال یا بی‌شکل و غیر مشخص" بود. در تفکر ما ایرانی‌ها و مسلمانان، بی‌نهایت همان ظرفیتی است که برای بشر تعیین گردیده و باید تلاش کرد که به سمت آن یعنی همان تعالی و رشد، برسد.

عوامل بازدارنده خلاقیت

شور و عشق از آسیب‌پذیری مصون نیست. حتی کودکانی که دارای انگیزه‌ای بسیار قوی هستند. ممکن است در نتیجه محیط منع‌کننده به شدت تضعیف شده و در نتیجه خلاقیت آنان کشته شود. چنین محیطی در کجا وجود دارد؟ آیا نمونه آن در سیستم‌های متداول آموزشی سنتی و سخت‌گیر و محیط خانه‌ای که محافظه‌کار، کهنه‌پرست و آمرانه است دیده می‌شود؟ متأسفانه فقط چنین شرایطی غیر قابل انعطاف و محافظه‌کارانه مقصر به حساب نمی‌آیند. حتی کسانی که کاملاً تمایلات خوب دارند، ناخودآگاه وضعیتی به وجود می‌آورند که برای سلامت خلاقیت کودکان مضر است.

مسئله اصلی این است که وقتی هدف، کمک به کودک در تشخیص توانایی بالقوه خود باشد آنان مجبور به یادگیری و انجام کار می‌شوند. اجبار فقط به معنی تنبیه تهدیدآمیز و یا وضع قوانین خشک نیست، بلکه به معنی استفاده تاکیدی بیش از حد از جایزه و تشویق نیز می‌باشد. چنانچه آلبرت اینشتین در سرگذشت زندگی خود می‌گوید هر نوع اجبار، لذت صرف‌راکه از به دست آوردن معلومات و استفاده از آن به طریق خلاق ایجاد می‌گردد تضعیف می‌سازد.

اشتباه بزرگی است که فکر شود لذت مشاهده و جستجو از راه‌های اجبار و حس وظیفه برانگیخته می‌گردد. اما آن راه‌های اجبار کدام هستند که انگیزه درونی خلاقیت را می‌کشند؟

- اضطراب: هیچ چیز مثل اضطراب، از بین برنده خلاقیت نیست. اضطراب، روند فکری را مختل می‌کند؛ جریان فکر را به یک نقطه ثابت می‌دوزد و از حرکت بازمی‌دارد. به طوری که جریان فکری، تمرکز خود را از دست می‌دهد. بچه‌ها اضطراب‌پذیر هستند و به تدریج در دوره‌های بعدی و میانسالی اضطراب یکی از عوامل آزاردهنده انسان به حساب می‌آید.
- تحقیر: مربیان و والدین این نکته را مدنظر داشته باشند که اگر کودک تحقیر شود نمی‌تواند از خود خلاقیت نشان دهد. تحقیر کردن یعنی جلو

می‌کند.

پژوهش‌هایی که در حوزه روان‌شناسی، تعلیم و تربیت صورت گرفته است و تجارب گران‌بهایی که کسب شده، همگی به این تاکید دارند که آغاز رشد آفرینندگی، ایجادگری و خلاقیت در کودکان در سنین آمادگی پیش از دبستان است. در این سن، خصلت فعالیت کودک نسبت به دوران خردسالی، تغییر می‌یابد و روابط جدیدی میان تفکر و عمل وی پیدا می‌شود. در کودکان شش - هفت ساله، معمولاً فکر و ایده به شکل انتخاب موضوع برای بازی‌ها، نقاشی‌ها و تعریف قصه‌ها تظاهر می‌کند. کودک دو - سه ساله هنگامی که نقاشی می‌کند و یا چیزی می‌سازد، هدف معینی ندارد، بعدها در او تمایل به ساختن ماشین یا ترسیم خانه به وجود می‌آید. اما بعداً یعنی در سنین آمادگی، پیش از شروع بازی یا پیش از آغاز فعالیت دیگری قصد خود را می‌داند و به تدریج اعمال او تابع نقش و هدف می‌گردد. در ابتدا، نقشه کودک چندان استوار نیست و تحت تاثیرات اتفاقی تغییر پیدا می‌کند.

در بازی‌های ابتکاری، کودک ضمن تقلید از بزرگسال، خاطره‌ها و تجارب شخصی خود را نیز به آن می‌افزاید و تصورات خویش را با داستان‌ها، کتاب‌ها و فیلم‌ها و سایر معلومات کسب شده، ترکیب می‌کند. خلاقیت، ایجادگری و آفرینندگی از پیروی و تقلید آغاز می‌شود. تقلید

از بزرگسال عامل مهمی در پیشرفت کودک و از جمله پیشرفت هنری وی به شمار می‌آید. مربی یا والدین باید از میل کودک به پیروی و تقلید استفاده کنند و با تمرین و تکرار، در وی مهارت به وجود آورند. مهارت، روح استقلال و اتکا به نفس را در کودک تقویت می‌کند و تفکر انتقادی را در وی رشد می‌دهد، بنابراین آموزش نقش بزرگی در فعالیت ثمربخش و ایجادگرانه و خلاقیت کودک ایفا می‌کند. هرگاه کودک بیاموزد و بتواند درباره کیفیت کار خود قضاوت کند، در آن کار به کامیابی‌های تازه‌تری دست خواهد یافت و به این ترتیب راه برای رشد خلاقیت او هموار می‌گردد.

تفکر خلاق در کودک به ویژه در بازی‌های ابتکاری پدیدگشته و رشد می‌کند. محرک اولیه برای بازی کودک دو یا سه ساله‌ای که هنوز دامنه تصورات او گسترش کافی نیافته است، می‌تواند اسباب بازی و بازیچه‌های مختلف و همچنین تقلید از کودکان دیگر باشد. هدف و مقصد ضمن بازی به وجود می‌آید و تحت تاثیراتی تغییر می‌کند. با اینحال، تجارب عده‌ای از مربیان حاکی از آن است که می‌توان به کودکان سه ساله هم آموخت هدف بازی را پیش از شروع آن معین کنند. کودک در چهار سالگی قادر به انتخاب بازی و نقش خود در آن بازی است. اما در این سنین هنوز میل به کار و فعالیت بر میل به پیگیری هدف غلبه دارد.

در بازی‌های جمعی این ضرورت به وجود می‌آید که هدف بازی به



دارد. کودکان پنج تا هفت ساله، علاقه فراوانی به حرفه‌های گوناگون از خود نشان می‌دهند و کار قهرمانان محبوب خود را تقلید می‌کنند. اشتیاق فزاینده کودکان به یادگیری و فراگیری، موضوع بازی‌های آنان پر بارتر و نقشه‌های این بازی‌ها را، که گاهی زمانی طولانی در مرکز توجه آن‌ها باقی می‌ماند، با ثبات‌تر می‌سازد. بسیاری از بازی‌ها هستند که هفته‌ها به طول می‌انجامد، ضمن اینکه رفته رفته پیچیده‌تر شده و با مضمون‌های تازه‌ای پر بارتر می‌گردد (مانند بازی‌های دریانوردان، خلبانان، فضانوردان). پیدایش بازی‌های طولانی‌گویی‌ای مرحله تازه و عالی‌تر رشد خلاقیت کودکان در بازی است. ضمناً کودکانی که چند بار در یک نقش باقی می‌مانند، عمیق‌تر به هدف چهره‌ای که ارائه می‌کنند، پی می‌برند. رشد اندیشه خلاق در کودکان آنجا قابل مشاهده است که بازی‌های خود را با خاطره‌ها و تجربه‌های تازه ترکیب می‌کنند. رشد اندیشه خلاق در کودکان از آنجا نیز دیده می‌شود که اکثراً بازی‌ها را با حوادث گوناگونی که خود دیده و یا شنیده‌اند ترکیب می‌کنند. در سن چهار - پنج سالگی افزودن حوادث تازه و نقش‌های جدید به بازی‌های محبوب، امری عادی است. عادی، تا این سن، کودکان به وسیله‌های بازی‌های

روشنی معلوم باشد و نقش‌ها نیز باهم هماهنگ باشند. اما برای کودکان خردسال که اغلب یکدیگر را درک نمی‌کنند و اکثر آن‌می‌توانند باهم هماهنگی داشته باشند، این کار بسیار دشوار است. در اینجا وظیفه مربی آن است که نخست تمامی توجه این خردسالان را روی یک فکر و نقشه متمرکز سازد تا گسترش همین فکر و نقشه به موضوع معینی منتهی گردد.

تجربه نشان داده است که کودکان پنج ساله (و گاهی هم چهارساله) را می‌توان عادت داد که نه تنها با تفکر، بازی خود را انتخاب و هدف آنرا از پیش تعیین سازند بلکه نقش‌ها را نیز میان خود تقسیم کنند. در آغاز، دورنمای بازی محدود است، مثلاً تزیین سفره هفت‌سین برای جشن سال نو عروسک‌ها، یا بردن عروسک‌ها به بیابان و غیره. در اینجا نکته حائز اهمیت آن است که توجه تک‌تک کودکان به عملی ساختن نقشه معین شده جلب شود.

در ابتدا، کودکان فقط هدف کلی بازی را معین می‌کنند، و موضوع آن در حین بازی پدید می‌آید که غالباً به اندازه کافی هماهنگ و موزون نیست و به نظر بزرگسالان منطقی نمی‌آید. ولی با رهبری مربی به تدریج می‌آموزند که جریان عمومی بازی را معین کنند و تسلسل و توالی حرکات را در نظر بگیرند. بسط و گسترش نقشه بازی، بستگی به میزان رشد عقلانی کودک





آگاهانه مضمون بازی، و از تقلید حرکات یک شخص تا تجسم احساسات و اضطرابات وی ادامه می‌یابد.

اغلب کودکان ضمن بازی احساساتی از خود نمایان می‌سازند که در زندگی، تکرار آن برای آن‌ها غیر ممکن است. حال آیا این احساسات واقعا به کودک دست می‌دهد؟ و آیا اثراتی هم بر شکل‌گیری خلقیات وی خواهد داشت؟

تجربه بسیاری از کودکان درستی این فکر را که بازی در تربیت احساسات کودک تاثیر فراوان دارد به اثبات رسانده است. کودک، میان بازی و واقعیت فرق می‌گذارد. و بی‌سبب نیست که در اصطلاحات کودکان به کلماتی از قبیل "راست راستکی"، "دروغکی"، "یعنی" و غیره زیاد برمی‌خوریم. اما با وجود این احساسات، تشویش‌ها و اضطراب‌های کودک ضمن بازی همیشه حقیقی هستند. کودک با تقلب و تظاهر سروکار ندارد: "مادر حقیقتا دختر خود یعنی عروسک را دوست دارد؛" خلبان "به طور جدی میل دارد هواپیمای خود را هر چه ممکن است بهتر روی یک قطعه یخ بنشانند.

با تکامل و پیچیده‌تر شدن نقشه بازی، احساسات کودک ژرف‌تر و قابل فهم‌تر می‌گردد. بازی هم خواسته‌های کودک را آشکار می‌سازد و هم احساسات او را پرورش می‌دهد. کودکی که کار فضانوردان را تقلید می‌کند، عشق و علاقه خود را به اینکار ابراز می‌دارد و بی‌شک در آرزوی

گوناگون (آشپزی، سیم‌کشی برق، رانندگی وسایل نقلیه شهری و غیره) آشنا شده‌اند و اکنون این نوع کارها را در بازی‌های مختلف خود، منعکس می‌سازند. در بازی "خانواده" یا "کودکستان"، غذا می‌پزند، سیم برق می‌کشند، عروسک‌ها را با اتوبوس به گردش می‌برند و... آنان همچنین حوادثی را که در فیلم‌های کودکان دیده و یا داستان‌هایی را که از مادر یا مربی شنیده‌اند به بازی‌های خود می‌افزایند. مثلا کودک در نقش "مربی" با کودکان خود (عروسک‌ها) برای گردش به جنگل می‌روند و در آنجا ناگهان با سه خرس برخورد می‌کنند.

کودکان شش - هفت ساله، معلومات خود را که از تجارب شخصی و یا از داستان‌هایی نقل شده کسب کرده‌اند با جسارت و به طور گسترده‌تر و ماهرانه‌تر در بازی‌ها به کار می‌گیرند.

در میان بازی‌ها، بازی تئاتری خصلت ویژه‌ای دارد. تفاوت آن با بازی‌های ابتکاری معمولی در آن است که بازی تئاتری بر اساس موضوع نوشته شده، آماده و تهیه می‌شود و برنامه بازی و پیوستگی حرکات از پیش معین گشته است. این نوع بازی برای کودکان از تقلید رویدادهای زندگی، دشوارتر است. زیرا در اینجا به خاطر سپردن متن اثر، فهم و درک قهرمانان اثر و رفتار آن‌ها لازم است. بازی تئاتری به کودکان کمک می‌کند تا مضمون نمایش را عمیقاً درک و ارزش هنری آنرا لمس کنند و نیز استعداد هنری خویش را پرورش دهند.

قصه‌ها و داستان‌ها، بسته به سن کودکان، به گونه‌های مختلف در بازی‌های آن‌ها منعکس می‌گردد. کوچکترها معمولاً تکه‌های جداگانه‌ای از آن‌ها را تقلید می‌کنند. بزرگ‌ترها قصه یا داستان را تماما به نمایش درمی‌آورند و گاهی نیز با افزودن حوادثی از تجارب و خاطرات خویش، تغییراتی در آن به وجود می‌آورند.

گاهی کودکان شش - هفت ساله بازی تئاتری را به صورت نمایشی درمی‌آورند که می‌تواند تماشاگر داشته باشد. به این ترتیب، بازی تئاتری برای کودکان، گذرگاهی است به هنر دراماتیک، اما در شکل ابتدایی و جنینی آن.

کودکان کوچک‌تر هم گاهی بازی تئاتری یا سینمایی اجراء می‌کنند و از همسالان و بزرگسالان نیز برای تماشا دعوت می‌کنند. اما این تماشاگران در نظر آنان به منزله وسایل بازی محسوب می‌شوند و در قید آن نیستند که نمایش برای بینندگان، جالب و قابل فهم باشد.

اما کودکان شش - هفت ساله می‌کوشند تا چهره قهرمانان خود را عمیق‌تر و قابل فهم‌تر به نمایش بگذارند و گاهی نیز با ژست‌ها و حرکات خود بینندگان را مهیوت می‌سازند.

در بازی‌های کودکان نقشه بازی به تدریج تکامل می‌یابد یعنی از پیدایش تصادفی هدف در کودک که نتیجه تاثیر عوامل خارجی است تا انتخاب



راهنما می‌ایستد و دوباره به حرکت خود ادامه می‌دهد. به ویژه هنگامی که کودک به عنوان کارگردان عمل می‌کند، صحبت، نقش مهم‌تری به عهده دارد. در این بازی‌ها عروسک‌ها و بازیچه‌ها هر یک چهره‌ای هستند و کودک آن‌ها را وادار به حرکت و صحبت می‌کند.

میان سخن و بازی، رابطه دوجانبه وجود دارد، از طرفی، سخن ضمن بازی تکامل پیدا می‌کند و فعال می‌شود، و از طرف دیگر، بازی تحت تاثیر تکامل سخن، خود نیز تکامل می‌یابد.

کودک به منظور عملی ساختن نقشه و اندیشه خود به اسباب بازی نیاز دارد. به علاوه هرگاه بازیچه‌های لازم در دسترس او نباشد، می‌تواند به جای آن‌ها از چیزهای دیگری استفاده و همان شی دلخواه را در خیال خود مجسم کند. این قابلیت، ویژه کودکان خردسال است. آنان می‌توانند کیفیتی را در چیزی تصور کنند که در آن وجود ندارد. اما در سنین بالاتر، این علاقه که بازیچه‌ها به واقعیت شبیه‌تر باشند در کودک پیدا می‌شود و به همین سبب است که خودبه‌خود ساختن اشیاء و بازیچه‌های لازم می‌پردازند. بدین ترتیب بازی به مرور با کار و سازندگی پیوند می‌خورد. وظیفه مربی تقویت این گرایش در کودکان و تشویق آنان به سازندگی مستقلانه است.

بنابراین می‌توان به این نتیجه رسید که با استفاده از اصول تعلیم و تربیت می‌توان ضمن بازی‌ها و به ویژه بازی‌های ابتکاری، خلاقیت را در کودکان رشد و پرورش داد و برای آینده‌انسان‌هایی خلاق در فکر و عمل آماده ساخت.

آن است که روزی فضانورد واقعی بشود و ضمناً به مناسبت نقشی که کودک به عهده گرفته در وی احساس مسئولیت به وجود می‌آید و به خاطر اجرای موفقیت‌آمیز آن احساس شادی و سرافرازی می‌کند.

“ای.م. سه‌چهنف” دانشمند برجسته و روان‌شناس در رشته تعلیم و تربیت کودک به اثبات رسانیده است که حال و احوالی که هنگام بازی در کودک ایجاد می‌گردد، اثری عمیق در ذهن وی باقی می‌گذارد. تکرار بسیار اعمال و رفتار بزرگسالان و تقلید خصایل اخلاقی آنان در پیدایش چنین خصایلی در کودک تاثیر می‌گذارد.

خلاقیت کودکان همچنین در تجسس و انتخاب وسایل برای بازی آشکار می‌گردد. کودک با کمک وسایل و ابزار از قبیل کلمات، حرکات و ژست‌ها، اسباب بازی‌های گوناگون و غیره نقشه بازی خود را اجرا می‌کند.

حرکات و ژست‌های کودکان هنگام بازی واقعی و طبیعی هستند. مثلاً کودک در نقش “مادر” به دختر بیمار خود یعنی (عروسک) با قاشق شیر می‌دهد. هم قاشق و هم شیر، خیالی هستند، اما حرکات کودک آنچنان بیانگر احساسات او است که گویی واقعا این قاشق است که او با احتیاط به لب‌های دختر خود یعنی عروسک نزدیک می‌کند.

کودکان در بازی‌های تقلیدی بخش بزرگی از حوادث را با حرف و صحبت مجسم می‌سازند و با همین وسیله، اندیشه و احساسات خویش را ظاهر می‌کنند. “راننده” بی حرکت در اتومبیل نشسته است. ولی با سخنان کودک، گویی میدان را دور می‌زند، وارد تونل می‌شود؛ در مقابل چراغ

