

روش تدریس مبتنی بر بازی

از دیدگاه فراست و کلین، بازی صورت جهانی دارد و برای هرکسی ضروری است. پیچر، لشر، فاینبرگ و براون اظهار می‌دارند که یادگیری بهینه با بازی محقق می‌شود. بازی کارکردهای زیادی دارد.

بازی به سه قسمت تقسیم می‌شود: بازی‌های اجتماعی، شناختی و تخیلی. بازی شناختی از جمله بازی‌هایی است که به رشد و پرورش شناخت می‌انجامد.

در بیشتر مدارس می‌توان عملی بودن بازی‌های دست‌ورزی، بدنی، نمایشی را نام برد. در بازی‌های دست‌ورزی یادگیرنده با انواعی از ابزارها و وسایل بازی کار می‌کند.

نظریه انرژی مازاد- بر وفق این نظریه جای تردید نیست که بدن مقداری انرژی در اختیار دارد که آن را به شکل فعالیت‌های هدف‌دار یا اعمال بی‌هدف به مصرف می‌رساند. آنگاه که انرژی موجود در بدن بیش از حد لازم برای کار باشد زمان بازی فرا می‌رسد. در این نظریه محتوای بازی مطرح نیست و هر بازی را می‌توان جایگزین بازی دیگر کرد.

نظریه تنش زدایی- براساس این نظریه، بازی رفتار غریزی است. سرگرم شدن کودک به بازی به طور غریزی است، و در اصل شکلی از رفتار رشد یافته‌تری است که او در آینده باید به کار بندد. از این رو، محتوای بازی نوع فعالیت است که کودک باید در دوران بلوغ و بزرگسالی داشته باشد.

نظریه تجدید تکاملی- از دید این نظریه، بازی را می‌توان در ارتباط با اعمال گذشته قومی دانست. مراحل بازی همان مراحل رشد انسان است که از بدوی‌ترین مرحله آغاز می‌شود و به مرحله آگاهانه می‌رسد. بازی فرد را از اعمال ابتدایی خود رها می‌کند و برای فعالیت‌های نو آماده می‌سازد.

نظریه پویا (دینامیک)

به نظر پیازه رشد هوش انسان به کمک دو فرایند مربوط به هم، یعنی «درون‌سازی» و «برون‌سازی» صورت می‌گیرد. در فرایند درون‌سازی، انسان به طور مداوم اطلاعاتی را از جهان خارج می‌گیرد و آن را با آنچه از گذشته در ذهن خود تنظیم کرده است تطبیق می‌دهد. افزون بر آن، هرگاه اطلاعات تنظیم شده، به طور کامل با دانش درحال رشد او تطبیق نکنند، به اصلاح آن دست می‌زند. این فرآیند را برون‌سازی می‌نامند. از نظر پیازه، بازی راهی است برای دسترسی به جهان برون و لمس آن به گونه‌ای که با وضع کنونی فرد مطابقت کند. با این تعبیر در رشد هوش کودک و کارکردهای هوش وی نقشی حیاتی دارد و تا حدودی حضور آن در رفتار آدمی همواره مشهود است.

آشنایی معلم با منابع و ابزارهای بازی بسیار مهم است. پیش از بازی، ابزار و لوازم ویژه نوع بازی مورد نظر باید آماده باشد. معلم باید به راهکارها یا راهبردهایی که در ایجاد ذوق در کودکان اثرگذار است و اهدافی که باید در نظر داشته باشد هم بیندیشد. شناسایی این اهداف در مورد ارزشیابی و نظارت مداوم بر بازی‌ها، رهنمودهایی به معلم می‌دهد.

چرا باید از بازی در آموزش استفاده کرد؟

استفاده از بازی مزایا و مقاصد زیر را در پی می‌جوید:

۱. بازی صورت تجربی یادگیری است. بازی بیش از آن که حالت انفعالی داشته باشد، فعال و انباشته از تلاش است.

۲. بازی به میزان زیادی بخشی از واقعیت را تصویر می‌کند.
۳. در فرایند اجرای نقش افراد نیستند که مورد توجه قرار می‌گیرند، بلکه برنقشی که ایفا می‌گردد، تاکید می‌شود.
۴. بازی یادگیری از همشاگردی را ترغیب می‌کند.
۵. یادگیری از طریق بازی سریع‌تر صورت می‌گیرد.
۶. بازی اجازه تصمیم‌گیری و خطرپذیری در محیطی سالم و ایمن را می‌دهد.

در چه موقعیت‌های تدریس می‌توان از بازی استفاده کرد؟

۱. از بازی می‌تون در آغاز فعالیت درس بهره گرفت.
۲. از بازی می‌توان در طی فرایند تدریس بهره گرفت.
۳. برای خلاصه کردن یا به پایان بردن درس هم می‌توان از بازی کمک گرفت.

مراحل اجرای روش تدریس مبتنی بر بازی

*** مرحله نخست: بیان هدف**

در مرحله حاضر تلاش می‌کنیم هدف درس را به روشنی و در نهایت سادگی به دانش‌آموزان بیان کنیم.

*** مرحله دوم: شرح بازی**

لازم است، در «شرح بازی» دستورالعمل مورد نیاز و نحوه انتخاب افراد برای بازی هر یک از دانش‌آموزان و وسائل مناسب برای کمک به غنی‌سازی بازی مشخص گردد.

*** مرحله سوم: اجرای بازی**

این مرحله، عملی‌ترین بخش اجرای روش تدریس مبتنی بر بازی است. همه دانش‌آموزان نقش فعالی در یادگیری دارند و معلم هم به مثابه راهنمای فعالیت‌های بازی عمل می‌کند. همچنین، انواع وسایل کمک آموزشی فراهم شده هم در اختیار دانش‌آموزان قرار داده می‌شود.

• مرحله چهارم: نتیجه‌گیری و ارزشیابی

در روش تدریس مبتنی بر بازی مرحله پایان روش تدریس که «نتیجه‌گیری» است با فعالیت «ارزشیابی» همراه است.