

"بازی‌های بومی ایران و بازی‌های رایانه‌ای"

بازی‌های بومی ایران هم به عنوان سرگرمی و تفریح مورد استفاده قرار می‌گیرند و هم به عنوان ابزارهایی برای پیشگیری، آموزش و درمان.

با توجه به پژوهش اصغری نکاح، در زمینه بازی‌های بومی ایران "این بازی‌ها به هفت دسته تقسیم شده‌اند و برای گروه‌های سنی مختلف مورد استفاده قرار می‌گیرند.

دسته اول: اتل متل، تپ تپ خمیر، کلاغ پر، قایم باشک، رنگا به رنگا. این بازی‌ها برای تمامی کودکان ۱ ساله و کودکان پیش دبستانی و کودکان با نیازهای ویژه، استفاده می‌شود. این دسته از بازی‌ها بین والدین و کودک ارتباط برقرار می‌کنند و توجه کودکان را افزایش می‌دهند.

دسته دوم: نون بیار کباب ببر، یک کلافه دو کلافه، گل یا پوچ. این بازی‌ها برای تمامی سنین بعد از ۲ سالگی استفاده می‌شود. تقویت ماهیچه‌ای میچ و انگشتان، سرعت عمل، برقراری رابطه، ایجاد نشاط و افزایش تمرکز و توجه، از اثرات این بازی‌ها است.

دسته سوم: آسیا بچرخ، عمو زنجیرباف، موش بدو گربه بدو، انگشترم انگشتر. این بازی‌ها برای تمامی کودکان ۲ تا ۸ ساله استفاده می‌شود. تقویت مهارت‌های راه رفتن، نشستن، دیدن و ... ، تقویت سرعت عمل، تقویت مهارت‌های گفتاری به صورت شعر و آواز، تقویت مهارت‌های اجتماعی، افزایش تمرکز و توجه، از اثرات این بازی‌ها است.

دسته چهارم: لال بازی. این بازی‌ها برای تمامی سنین بعد از ۳ سالگی استفاده می‌شود. افزایش دقت و توجه، افزایش قدرت بازنمایی و تقلید، احساس حالات تن و چهره، افزایش بیان چهره‌ای و افزایش قدرت درک چهره‌ای، از اثرات این بازی‌ها است.

دسته پنجم: خط بازی (لی لی)، خروس جنگی، گوشه بازی، گرگم به هوا، شمع و گل و پروانه. این بازی‌ها برای تمامی کودکان بزرگتر از ۴ سال استفاده می‌شود. تقویت تعادل، تقویت مهارت‌های راه رفتن، نشستن، دیدن و ... ، تقویت قدرت ماهیچه‌ای پایین تنه، از اثرات این بازی‌ها است.

دسته ششم: یک قل دو قل، تپله بازی. این بازی‌ها برای تمامی سنین بعد از ۵ سالگی استفاده می‌شود. هماهنگی چشم و دست، حرکات ظریف، گرفتن سه انگشتی، توزیع نیرو، تقویت سرعت عمل، ایجاد نشاط، از اثرات این بازی‌ها است.

دسته هفتم: هفت سنگ، الک دولک، زو (کبدی)، سنگ سنگ چلیپا. این بازی‌ها برای تمامی کودکان ۸ سال به بالا استفاده می‌شود. تقویت مهارت‌های راه رفتن، نشستن، دیدن و ... ، تقویت سرعت عمل، دویدن و تغییر جهت دادن، تقویت قدرت ماهیچه‌ای با به کارگیری تمام بدن، از اثرات این بازی‌ها است. " (۱)

کاهه رخس و سعدي سامي، بازي‌هاي رايبانه‌اي را به عنوان جايبگزيني براي بازي‌هاي سنتي معرفي مي‌کنند و انزواطلبي و درون‌گرابي را از نتايج استفاده زياد از بازي‌هاي رايبانه‌اي برمي‌شمارند. والدين و مسئلوان مدارس مي‌توانند از طريق فراهم ساختن امكانات مناسب ورزشي، به رشد اجتماعي دانش‌آموزان کمک کنند. (۲)

جعفري رايني برخي معايب و مزايای ناشي از بازي‌هاي رايبانه‌اي براي کودکان و نوجوانان را به شرح ذيل بيان کرده است: **معايب** استفاده نابجا و بيش از حد از بازي‌هاي رايبانه‌اي عبارتند از: ۱- تقويت حس پرخاشگري ۲- ايجاد روحيه انزواطلبي ۳- تنبل شدن ذهن ۴- تاثير منفي بر روابط خانوادگي ۵- افت تحصيلي ۶- اعتياد به بازي‌هاي رايبانه‌اي ۷- مشكلات جسمي.

مزايای استفاده مناسب از بازي‌هاي رايبانه‌اي عبارتند از: ۱- کاهش مصرف داروهاي مسکن ۲- لذت بردن از بازي ۳- پرورش عضلات ظريف ۴- پرکردن اوقات فراغت معلولين ۵- تقويت قدرت تکلم (۳)

استفاده از بازي‌هاي رايبانه‌اي آموزشي، در آموزش موضوعات خاص مفيد است. نتايج پژوهش دهقان زاده و همکاران، نشان داده است که " استفاده از بازي رايبانه‌اي جمع اعداد، سبب مي‌شود که يادگيري و يادداري دانش‌آموزان سال اول ابتدائي، افزايش يابد. عوامل موثر بر اين موضوع، افزايش کنجکاوي، انگيزه و فعاليت يادگيرندگان مي‌باشد. در نتيجه استفاده از بازي رايبانه‌اي جمع اعداد، عوامل مذکور در يادگيرندگان تقويت شده است. (۴) جديديان و همکاران، بازي‌هاي رايبانه‌اي را در بهبود توانايي‌هاي شناختي مانند تجسم فضايي، حافظه ديداري، زمان واکنش و سرعت پردازش موثر مي‌دانند. (۵) صفاريان همداني و همکاران، بر تاثير بازي‌هاي رايبانه‌اي بر سلامت روان و عملکرد تحصيلي دانش‌آموزان تاکيد مي‌کنند. آنان، نظارت والدين را برانتخاب نوع بازي‌هاي رايبانه‌اي و مدت زمان بازي فرزندانشان، ضروري مي‌دانند. (۶) زارع و جهان آرا، بازي‌هاي رايبانه‌اي فکري را در بهبود پردازش اطلاعات خودکار و تلاش بر نوجوانان موثرمي‌دانند، ولي بازي‌هاي رايبانه‌اي خشن را عاملی براي افت و کاهش عملکرد معرفي مي‌کنند. (۷)

۱. سید محسن اصغری نکاح. کاربردهای آموزشی - ترمیمی بازی‌های بومی ایران در آموزش و توان‌بخشی کودکان، تعلیم و تربیت استثنایی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۲. کاوه رخس و سعدی سامی. بازی‌های رایانه‌ای و رشد اجتماعی دانش‌آموزان، مجله رشد آموزش تربیت دینی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۳. رضا جعفری راینی. بازی‌های رایانه‌ای و تاثیرات آن‌ها در کودکان و نوجوانان، ماهنامه پیوند، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۴. حسین دهقانزاده، داریوش نوروزی، هادی جعفری نژاد، حجت دهقانزاده. اثربخشی بازی رایانه‌ای جمع اعداد در یادگیری و یادداری در درس ریاضی اول ابتدایی، فصلنامه روان‌شناسی تربیتی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۵. احمد علی جدیدیان، حسن پاشا شریفی و حمزه گنجی. فراتحلیل اثر بازی‌های رایانه‌ای بر زمان واکنش انتخابی، حافظه کاری و تجسم فضایی، روانشناسی تربیتی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۶. سعید صفاریان همدانی، محبوبه عبداللهی، حسین دایی‌زاده و یعقوب بیات. رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان، فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۷. حسین زارع و عبدالرحیم جهان آرا. تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر چگونگی پردازش اطلاعات نوجوانان، تفکر و کودک، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

نعیمه مهدی پور

کارشناس شورای برنامه ریزی درسی