

## عنوان مقاله:

روانشناسی بازی و تسهیل تربیت در دنیای مدرن

## محل انتشار:

اولین کنفرانس بین المللی روان شناسی و علوم رفتاری (سال: 1393)

تعداد صفحات اصل مقاله: 16

## نویسنده:

زینب قدیری - کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی

## خلاصه مقاله:

بازی یک روش طبیعی یادگیری است. کودک از راه بازی تجزیه و آزمایش می کند. نتیجه می گیرد و می آموزد بازی قدرت ابداع و ابتکار و تمرکز را در کودک می پروراند و او را در کشف رابطه میان اشیاء و آنچه پیرامون اوست یاری می دهد. بازی، هم به عنوان روش یادگیری و یا تقویت یادگیری و پیشرفت اجتماعی کودک و هم به عنوان وسیله ای برای بیان عواطف و احساسها دارای قابلیت تربیتی و سازندگی قابل توجهی است و به کودک فرصت رشد و بالندگی و خویشتن سازی را می دهد به شرط آنکه مربیان و والدین، کودکان را در انتخاب بازی، آزاد بگذارند تا کودکان آنچه را که نیاز دارند در قالب بازی ها و فعالیت ها به دست آورند. دهکده ی جهانی و الکترونیکی ممکن است بر زندگی کودکان تأثیر بسیاری زیادی بگذارد اما کودکان مجبورند در دنیای واقعی زندگی بکنند. سازگاری یا اجتماعی که از همسایگان واقعی، مغازه داران و بزرگسالان دیگر تشکیل یافته است مستلزم داشتن مهارت های اجتماعی است که در یک محیط مجازی، امکان یادگیری آنها وجود ندارد. تا سن هشت سالگی یا بیشتر کودکان معمولاً تحت نظارت والدین و مربیان و سایر بزرگسالانی هستند که از آنها مراقبت می کنند اما وقتی بزرگتر می شوند، ممکن است بدون نظارت بزرگسالان به این طرف و آن طرف بروند. یکی از عوارض جانبی انقلاب تکنولوژیکی برای بسیاری از کودکان دنیا جایگزین شدن بازی های مدرن مثل بازی های کامپیوتری که معمولاً به صورت نشسته و انفرادی صورت می گیرد با بازی هایی که در گذشته به شکل سنتی صورت می گرفت و عنصر حرکت در آنها بیشتر بود. بازی هایی مثل دویدن، بالا رفتن از درخت، قایم موشک بازی، طناب بازی از این قبیل باز های بودند. چنین پیشرفتی واقعاً هشدار دهنده است. گرچه بازیهای کامپیوتری و ویدئویی محسنات خاص خود را دارند و زندگی کنونی ما بدون آنها کیفیت خود را از دست می دهد اما این بازی ها هرگز نمی توانند جایگزین زندگی واقعی کودکان بشوند و اگر قرار است کودکان ما از سلات جسمی و ذهنی بهره ببرند این نوع بازی های مدرن غالباً نمی توانند جایگزین بازی های واقعی گردند.

## کلمات کلیدی:

بازی، انواع بازی، دهکده ی الکترونیکی، بازی های مجازی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/385731>

