

# امروز بازی کنیم راهنمای خانواده ها



## تقدیر و تشکر

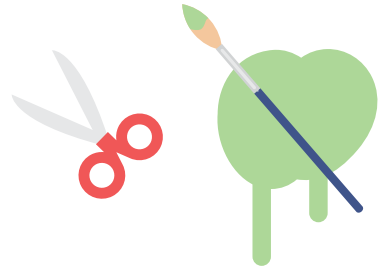
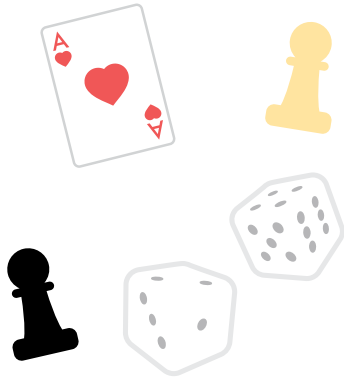
وزارت آموزش از جین برتراند از بنیاد خانواده مارگارت و والاس مک کین به خاطر تمام راهنمایی‌ها و تخصص‌هایش در نوشتن این منبع بسیار سپاسگزار می‌نماید.

Play Today A Guide for Families [Persian]

حق چاپ © 2020 استان بریتیش کلمبیا

## فهرست

3	.....	مقدمه
4	.....	بازی
4	.....	روش های بازی.
5	.....	بازی آزاد.
8	.....	بازی پرس و جو
12	.....	بازی مشارکتی
16	.....	آموزش با بازی
20	.....	بازی های آموزشی
23	.....	نتیجه
24	.....	منابع.
24	.....	ماخذ.





## مقدمه

تجربیات بازی کودکان تأثیرات عمیقی بر تمام زمینه های رشد ، یادگیری و پیشرفت آنها دارند. امروز بازی کنیم: یک راهنما برای خانواده ها است که ایده ها و نمونه هایی از تجربیات بازی باکیفیت را شرح می دهد که می توانند توسط خانواده ها و سرپرستان به کودکان پیش دبستانی و دبستانی ارائه شوند.

این راهنما تمرکز خود را بر روی یادگیری بر پایه ی بازی برای کودکان سه تا هشت سال (تقریباً پایه سوم) قرار می دهد. و شامل نمونه هایی از طیف وسیعی از تجربیات بازی است که برای یادگیری کودکان مفید است. این نمونه ها شامل فرصت هایی برای بازی هستند که هم کودکان آنها را رهبری می کنند ، و هم مواردی که بزرگسالان ممکن است آنها را رهبری کنند. همچنین شرح می دهد که یادگیری چگونه اتفاق می افتد و از اعضای خانواده و سرپرستان دعوت می کند تا تجربیات بازی را برای یادگیری در خانه و مکان های دیگر ارزشمند بدانند.

با فرزند خود بازی کنید و از آن لذت ببرید! بازی یکی از بهترین راهها برای کمک به یادگیری و پیشرفت است و این امر باید ادامه پیدا کند تا شادی را در طول زندگی همه به ارمغان بیاورد.

## بیایید امروز بازی کنیم!

# بازی

گاهی اوقات، کودکان بدون مشارکت بزرگ ترها، بازی خود را اداره می کنند. در مواقع دیگر، بزرگترها متوجه فرصتهایی برای پیوستن به بازی کودکان و رشد تفکر، هوش و مهارت‌های آنها می شوند. بزرگسالان ممکن است با احترام به علایق و مهارت‌های کودکان، بازی کودکان را رهبری کنند. گاهی اوقات، بزرگسالان ممکن است بازی‌های خاصی را برای دستیابی به هدف یادگیری خاصی برنامه ریزی کنند. کودکان از بازی‌های متفاوت زیادی بهره برده و می آموزند.

## روش‌های بازی

این راهنما پنج روش برای یادگیری بر مبنای بازی را شرح می دهد. نقش بزرگترها از ناظر و دستیار گرفته تا رهبران و گردانندگان بازی متفاوت است. میزان یادگیری کودکان از این تجربیات نیز متفاوت است. کودکان از انواع تجربیات بازی بهره می برند. در عین حال، کودکان اغلب تمایل زیادی برای روشی خاص برای بازی کردن نشان می دهند. بازی‌هایی که در اینجا توضیح داده می شوند به ترتیب نیستند و صرفاً روشی برای شرح دادن انواع تجربیات بازی هستند.

## انواع روش‌های بازی بزرگسالان

با نظارت کودک	با نظارت بزرگترها	با نظارت بزرگترها		
				
بازی آزاد	بازی پرس و جو	بازی مشارکتی	آموزش با بازی	بازی‌های آموزشی
کمک و پشتیبانی - زمان، مکان و چیزهای دیگر را برای بازی در نظر بگیرید.	کندوکاو کودکان در بازی را تشویق و از آن حمایت کنید.	از فرصت‌ها برای ورود به بازی کودکان استفاده کنید و تمرین‌های مهارتی را به کار ببرید.	از تجربیات بازی که مهارت‌های خاصی را در بر می گیرند، پشتیبانی کنید.	فعالیت‌های خاص را امتحان کنید فعالیت‌های متمرکز برای استفاده کردن از مهارت‌هایی مانند سواد خواندن و نوشتن و حساب کردن.

برگرفته از Pyle and Daniels 2017<sup>1</sup>

بازی در بسیاری از مکان‌ها و فضاها انجام می شود - در خانه، پیش دبستانی‌ها، مراکز نگهداری از کودکان، در خانواده، در زمین‌های بازی، و در کلاس‌های مدرسه. فرهنگ، جامعه و زندگی خانوادگی کودکان، نحوه بازی آنها را شکل می دهد. تجربیات بازی ممکن است متفاوت باشد، اما وقتی خانواده‌ها به بازی اهمیت می دهند و بازی را مهم می شمارند، یادگیری کودکان افزایش می یابد.

امروز بازی کنیم: یک راهنما برای خانواده‌ها است که برای کمک به آنها برای ارزشمند شمردن و گسترش فرصت‌های یادگیری که بازی کردن می تواند فراهم کند، طراحی شده است.

1 Pyle, A., & Daniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play, *Early Education and Development*, 28(3), 274-289.

در این روش یادگیری چگونه اتفاق می افتد: بازی آزاد بازی ای است که توسط کودکان آغاز و اداره می شود. این بچه ها هستند که تصمیم می گیرند که چه اتفاقی می افتد و چه کسی چه کاری انجام می دهد.

وقتی از بزرگتر ها خواسته می شود به خاطرات بازی دوران کودکی شان فکر کنند، اغلب صحنه های بازی با اسباب بازی ها، عروسک ها یا حیوانات عروسکی را به یاد می آورند. آنها ممکن است پیدا کردن یک تکه قلم مو خارج از خانه با یکی از دوستانشان زمانی که در جستجوی حیوانات وحشی بودند، تا حد امکان سریع دویدن، در چاله افتادن و از خوشحالی فریاد زدن را به یاد بیاورند. سایر بزرگتر ها دویدن، پریدن و بالا رفتن را خارج از خانه و با دوستان خود و بدون دخالت بزرگتر ها به یاد می آورند.

در اینجا دو نمونه بازی آزاد آمده است: شن بازی و قایم باشک.



### ماسه بازی

را با دقت ننگه می دارد و تماشا می کند که آب ریخته می شود یا خیر. ساشا کنار ماروین می نشیند و آب را روی یک قسمت کوچک از ماسه می ریزد.

او به سرعت ماسه خیس را داخل سطل می ریزد و محکم روی ماسه می کوبد. او با احتیاط سطل را وارونه می کند و به آرامی به دو طرف و پایین سطل ضربه می زند تا زمانی که ماسه از سطل خارج شود. او این کار را پنج بار تکرار می کند تا زمانی که پنج شکل شنی در کنار هم داشته باشد.

مارشا دو فرزندش، ماروین سه ساله و ساشا پنج ساله را به پارکی می برد که در آن یک جعبه ماسه ای بزرگ وجود دارد. بچه ها هر کدام یک بیل و سطل با خود می برند. مارشا روی نیمکتی در همان نزدیکی می نشیند ماروین و ساشا هم با فریادهایی از شادی به سمت جعبه ماسه می دوند.

ساشا زود سطل خود را با ماسه خشک پر می کند، می ایستد و ماسه ها را دوباره در جعبه ماسه خالی می کند. سپس به سمت لوله آب در طرف دیگر جعبه ماسه می دود و سطل خود را پر از آب می کند، به سمت ماروین برمی گردد، سطل



ساشا می گوید: «خوب. حالا آنها را اینجا بیاندازید، و به قسمتی در کنار شکل ها اشاره کرد، و برگردید و چند سنگ بیاورید.

ماروین به سمت تکه‌ای از سنگ‌های کوچک که زیر درخت هستند می‌دود.

ماروین شروع به کندن چاله در شن‌ها می‌کند و مادرش را صدا می‌زند: مامان، مامان، ببین!

من دارم بزرگترین چاله را حفر می‌کنم.

مارشا لبخند می‌زند و می‌گوید: «وای، خیلی بزرگه!»

مارشا تماشا می‌کند که ساشا سطل خود را با آب پر می‌کند و با احتیاط آن را به داخل جعبه شنی می‌برد. مارشا به یاد می‌آورد که شش هفته‌ی پیش، ساشا برای بردن آب درخواست کمک می‌کرد، زیرا در حین راه رفتن آب به طور مداوم بیرون می‌ریخت. او متوجه شده است که ساشا اکنون می‌تواند به آرامی و با احتیاط راه برود تا آب در سطل بماند.

ماروین به اشکال ساشا در شن‌ها نگاه می‌کند. او می‌پرسد: «این چیست؟» ساشا پاسخ می‌دهد: «این یک قلعه خواهد بود.» قلعه‌ای که او در نظر گرفته است برای دو عروسک کوچکی است که در کوله پشتی خود حمل می‌کند. سپس به درختی در کنار جعبه شنی اشاره می‌کند. «شما می‌توانید کمک کنید. از زیر درختان آن طرف چند برگ و سنگ بیاورید.» ماروین از جعبه شنی بیرون می‌آید و به سمت درختان می‌دود تا چند برگ بردارد و سریع آنها را به ساشا بدهد که می‌گوید: «خوب است، اما ما به چیزهای بیشتری نیاز داریم. ما به یک ستون بزرگ نیاز داریم.»

ماروین برمی‌گردد و شروع به رفتن به سمت درخت می‌کند، اما سپس می‌ایستد و به سرعت بر می‌گردد تا سطل خود را بردارد. سپس به سمت درخت می‌رود و آن را پر از برگ می‌کند. او متوجه چند شاخه می‌شود و آن‌ها را نیز در سطل خود می‌گذارد. ماروین نزد ساشا برمی‌گردد. ساشا برگ‌ها را به صورت دسته‌های جداگانه در اطراف شن‌ها جمع می‌کند.

ساشا و ماروین مهارت‌های زیادی را در جعبه ماسه‌ای پارک تمرین می‌کنند. ساشا از تجربیات بازی‌های قبلی با در اختیار داشتن ماسه و آب آشناست. او سریع به سمت منبع آب می‌رود. برای قلعه خود طرحی در ذهن دارد و نقشه‌ای برای ساخت آن دارد.

وقتی ماروین به بازی ساشا ملحق می‌شود، نشان می‌دهد که می‌تواند با او در بازی همکاری کند. او می‌داند که دستورالعمل‌های ساشا بخشی از داستان بازی نمایشی درباره قلعه است.

مارشا ساکت به تماشای بچه‌ها نشسته است. او آماده است اگر او را صدا کردند یا به سؤالات پاسخ دادند به آن‌ها ملحق شود، اما او شروع کننده گفت و گو نیست. او به کاری که آنها می‌توانند انجام دهند توجه می‌کند. او توجه می‌کند که چگونه آنها ایده ساختن یک قلعه را به اشتراک می‌گذارند و توانایی لازم برای همکاری با یکدیگر را دارند.





## قایم باشک

چند کودک از پایه دوم یا سوم در حال بازی کردن هستند. ماه ژانویه است و آسمان ابری است، اما فقط کمی باران می بارد. چند کودک در زمین بازی مدرسه مشغول بازی قایم باشک هستند. جعبه های مقوایی و لوله های بازی بزرگ در حیاط پراکنده شده اند و مکان های مختلفی را برای مخفی شدن فراهم کرده اند. قوانین بازی قایم موشک طی چند هفته اخیر در بین کودکان جا افتاده است. بازی قایم باشک اکنون بازی مورد علاقه کودکان است.

اکثر مواقع بچه ها از یک معلم می خواهند که به آنان ملحق شود. پیدا کردن معلم بخش مهم بازی است. پس از پیدا شدن، معلم باید بدود و سپس بعد از تعقیب کودکان گرفتار شود. معلمان فقط به درخواست بچه ها ملحق می شوند و از قوانینی که بچه ها گذاشته اند پیروی می کنند.

همه خیلی می دوند، می خندند و فریاد می زنند.

معلم زمان و مکان برای بازی در فضای باز که توسط بچه ها هدایت می شود را سازماندهی می کند. او می داند که کودکان به زمان کافی برای تمرکز بر روی بازی هایی که طراحی و اداره می کنند نیاز دارند. اگر بازی پس از چند دقیقه قطع شود، اتفاق مهمی نمی افتد. از این فرصت های بازی می توان برای مشاهده و جمع آوری اطلاعات در مورد مهارت های اجتماعی و فیزیکی کودکان استفاده کرد. مشاهدات کودکان در این زمان ها اطلاعات ارزشمندی را ارائه می دهد که باعث افزایش درک مهارت ها و توانایی های کودکان می شود.

کودکان در حال یادگیری صحبت و همکاری کردن با بقیه و همچنین تمرین مهارت های فیزیکی مانند دویدن، پریدن و جا خالی دادن هستند. شاید مهمتر از همه، این زمان برای بازی پر جنب و جوش برای کودکان سالم ضروری است. بهبود این مهارت ها باعث ایجاد اعتماد به نفس و استقلال می شود.

در این روش یادگیری چگونه اتفاق می افتد: پرس و جو به معنای کاوش برای یافتن یا درک اطلاعات جدید است. بازی پرس و جو با اکتشاف کودکان در مورد چیزهایی که آنها را علاقمند می کند یا معما ایجاد می کند شروع می شود. این نوع کاوش به کودکان کمک می کند تا ارتباط بین اشیاء، ایده ها، معانی و تصورات را ببینند. سوالات بیشتر منجر به کشف ایده ها و نظریه هایی در مورد نحوه عملکرد دنیای اطراف آنها می شود.

بزرگترها به آنچه کودکان توجه می کنند، توجه می کنند و از آنها در مورد ایده هایشان سوال می پرسند. آنها پاسخ ها را به کودکان نمی گویند. در عوض، بزرگترها از کودکان حمایت می کنند تا عمیق تر فکر کنند و ایده های خود را آزمایش کنند. بازی پرس و جو تفکر علمی را پرورش می دهد - شناسایی یک مشکل، ایجاد یک فرضیه (یک نظریه)، آزمایش آن، تغییر آن و آزمایش مجدد آن. اغلب، بازی پرس و جو شامل نمایش ایده ها در نقاشی، چاپ یا عکس است.

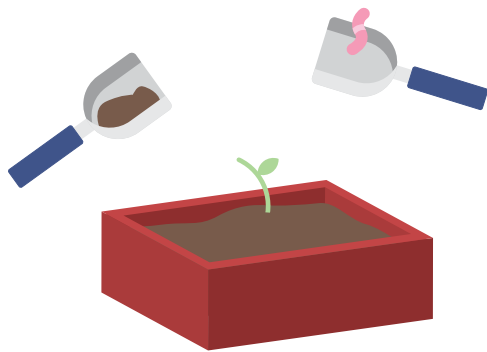
در اینجا دو نمونه از بازی پرس و جو آورده شده است: باغبانی با بچه ها و ساختمان بزرگ.



### باغبانی با بچه ها

دوقلوهای شش ساله، میشا و گابی، با خاله والری که چند هفته ای در خانه آنها می ماند، بیرون در حیاط پشتی خود هستند. اواخر بهار است و برگها روی درختان جوانه می زنند. لاله ها در باغ بلند شده اند و تقریباً شکفته اند.

اوایل روز باران بارید و زمین و مسیر سیمانی هنوز خیس است. «ببین خاله!» میشا فریاد می زند. «کرم ها همه جا هستند» و به مسیر اشاره می کند. «در مدرسه، زمانی که دانه های لوبیا را کاشتیم، کرم ها را در گلدان بزرگ خاکی خود گذاشتیم. کرم ها برای پرورش چیزهای سبز خوب هستند.»



گابی به آنها پیشنهاد می کند که کرم ها را بردارند و در باغ بگذارند. دخترها برای جمع آوری کرم ها و قرار دادن آنها در خاک مسابقه می دهند.

والری می پرسد: «به نظر شما چرا کرم ها به رشد همه چیز در باغ کمک می کنند؟»

میشا اظهار نظر می کند: «شاید آنها قدرت جادویی داشته باشند.»

گابی اضافه میکند: «یا شاید آنها آب دهان خاصی دارند که بیرون می آید و باعث رشد گیاهان می شود.»

والری می گوید: «من دوست دارم بدانم چگونه می توانیم بفهمیم کرم ها در خاک چه می کنند که به گیاهان کمک می کند.»



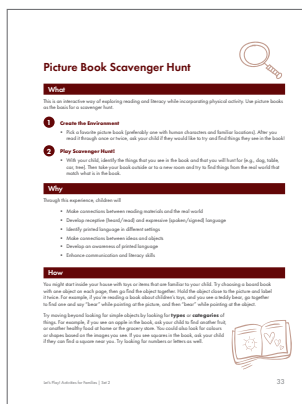
میشا اشاره می کند که کرم ها همه جا هستند و تجربه قبلی با کرم ها را به یاد می آورد. او با آموخته های قبلی ارتباط برقرار می کند - اینکه کرم ها در مدرسه با دانه های لوبیا به گلدان اضافه شده اند.

گابی بر دانسته های میشا تاکید دارد و آن را بلافاصله در این موقعیت به کار می برد. هر دو دختر تئوری هایی در مورد اینکه چرا کرم ها به رشد گیاهان کمک می کنند ارائه کردند.

والری پرسشهایی می کند تا بفهمد بچه ها به چه چیزی فکر می کنند - ایده های آنها چیست. او به نظریه های آنها احترام می گذارد و فرصتهایی را برای بررسی این سوال ایجاد می کند که چگونه کرم ها به گیاهان کمک می کنند.

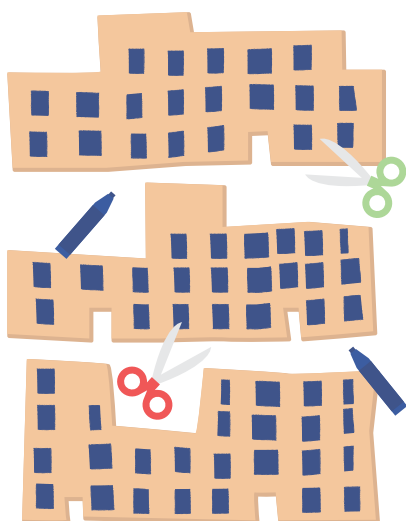
## این فعالیت را امتحان کنید!

فعالیت Gardening with Kids در *Let's Play! Activities for Families*. می توانید این فعالیت را در مجموعه 3 پیدا کنید: شخصیتها، مسئولیت اجتماعی، و تنوع.





## ساختمان بلند



گروهی از کودکان پیش دبستانی به تماشای ساخت یک ساختمان کاندو در کنار خانه می نشینند. کودکان در کنار حصار ایستاده و جولان میکسرهای سیمان، حفارها، لودرها و جرثقیل ها را تماشا می کنند. کانر سه ساله فقط با ماشین ها بازی می کند و روی یک سه چرخه می نشیند و به جلو و عقب حرکت می کند و صدای غرش همیشگی خود را درمیآورد. بچه های دیگر سوار بر سه چرخه و واگن می شوند و به کانر می پیوندند. سپس چند کودک تصمیم می گیرند بلوک های ساختمانی بزرگ، لوله های مقوایی، جعبه های خالی بزرگ و کلاه های ایمنی را از انباری بیاورند. بچه ها مشتاقانه شروع به ساختن ساختمانی می کنند که آن را «ساختمان بزرگ» می نامند.

چند روز بعد، محوطه ساخت و ساز کودکان شامل سازه هایی است که از بلوک، لوله، جعبه، تابلو و تابلوهای کلمه ساخته شده اند. آنها وسایل نقلیه ساختمانی را راهنمایی می کنند و هشدارهای خطر و

سطرها و بیلهایی را برای حمل شن در جعبه های شنی توزیع میکنند. گاه به گاه، یاسمین، مربی کودکان، به بازی می پیوندد. او سوالات زیادی در مورد چگونگی جلوگیری از سقوط ساختمان و آنچه کارگران ساختمانی انجام می دهند می پرسد.

یک روز، یاسمین تصمیم می گیرد زمان بازی در بیرون را افزایش دهد. او چند ورق کاغذ بزرگ بیرون می آورد و آنها را روی میز جلویی می چسباند. سپس یاسمین از بچه ها می خواهد تا از محل ساخت و ساز نقاشی بکشند. چهار کودک سر میز می آیند، مازیک هایی را که یاسمین روی میز گذاشته است برمی دارند و شروع به کشیدن می کنند. یاسمین آنها را تشویق می کند که به محل ساخت و ساز نگاه کنند و به جزئیات تجهیزات و حفره بزرگ در زمین فکر کنند.

بچه ها بیشتر و بیشتر در مورد وسایل نقلیه ساختمانی و ابزارهای زیادی که کارگران استفاده می کنند می پرسند. امیلی چهار ساله می خواهد بداند که چگونه آب و برق، بخشی از ساختمان خواهد بود. یاسمین چندین کتاب تصویری در مورد ساخت و ساز از کتابخانه آورده است. او به بچه ها می گوید که پاسخ ها را نمی داند، اما می تواند به آنها کمک کند اطلاعات بیشتری در کتاب ها پیدا کنند. حسن به آنها پیشنهاد می کند از اینترنت کتابخانه برای جستجوی اطلاعات بیشتر استفاده کنند. چند کودک در حال نقاشی ساخت و ساز ساختمان می پرسند چگونه کلماتی مانند «کاندومینیوم» و «بیل مکانیکی» را تلفظ کنند. یاسمین و بچه ها حالا هر روز صبح عکس می گیرند و پیشرفت هایشان را در کتابی به نام «ساختمان بزرگ» ثبت می کنند.

هفته بعد، یاسمین دوباره کاغذ و ماژیک را روی میز جلویی می چیند و بچه ها را دعوت می کند تا نقاشی بکشند. او متوجه می شود که کودکان در تصاویر خود از تجهیزات و محل ساخت و ساز، تصاویری با جزئیات بیشتر ترسیم می کنند. یاسمین با پیشنهاد کشیدن یک لودر، کانر را به میز دعوت می کند.

در حالی که نمایشنامه در بیرون به پیشرفت داستانی در مورد کارگران ساختمانی و ماشین های قدرتمند ادامه می دهد، یاسمین به آنها پیشنهاد می کند که با هم متنی برای یک نمایش بنویسند. بچه ها یادداشت های دست نویس و نقاشی هایی را که به رابانه منتقل می شود، ارائه می کنند. آن ها با هم همکاری می کنند تا نمایشنامه ای درباره ساختن یک ساختمان بسیار بلند با تعداد زیادی اتاق بازی، از جمله یک قلعه ی بزرگ با قابلیت ارتجاعی، آماده کنند.



یاسمین به علایق و ایده های کودکان پاسخ می دهد. او سؤالاتی می پرسد تا بفهمد آنها به چه چیزی فکر می کنند. او برای برانگیختن کنجکاوی آنها برای کشف و درک بیشتر در مورد محل ساخت و ساز سؤال می پرسد و آنها را تشویق می کند تا ایده های خود را در تصاویر و در یک نمایشنامه مهیج نشان دهند. او به اکتشافات کودکان در مورد آب و برق می پیوندد.

کودکان در مورد چگونگی حل مسئله، برنامه ریزی، و نحوه استفاده از منابع برای فهمیدن نحوه کارکرد همه چیز یاد می گیرند. آنها واژه های جدید و راه هایی برای نشان دادن ایده ها با کلمات و تصاویر می آموزند.

## آموزش به همراه بازی

در این روش یادگیری چگونه اتفاق می افتد: آموزش به همراه بازی شامل تجربیات بازی است که توسط بزرگترها با اهداف یادگیری مشخصی در ذهن برنامه ریزی شده است. کودکان در بازی شرکت می کنند و می توانند نقش فعالی در چگونگی اجرای بازی در ساختاری که بزرگترها ساخته اند داشته باشند.

در اینجا دو نمونه از آموزش به همراه بازی آورده شده است: سبد اسباب بازی اکتشافی و کیک کدو تنبل.



### کتاب تصویری شکار لاشخور

الکس کتابی در مورد نحوه کار ماشین ها با پسر شش ساله اش مانوئل می خواند. مانوئل کتاب را از کتابخانه مدرسه انتخاب کرده تا به خانه بیاورد. این کتاب تصاویر و توضیحاتی در مورد ماشین هایی که در بسیاری از خانه ها از جمله مخلوط کن، جاروبرقی، ماشین لباسشویی، کامپیوتر، تلفن همراه و سشوار متداول هستند، را شرح می دهد.

مانوئل سوالات زیادی در مورد اینکه چرا برخی از دستگاه ها باید به برق وصل شوند در حالی که برخی دیگر بدون پریز کار می کنند می پرسد. الکس به او پیشنهاد می کند که این دستگاه ها را در خانه خود جستجو کنند تا ببینند کدام یک سیم برق و دوشاخه دارند و کدام یک ندارند. همینطور که مانوئل هر یک را پیدا می کند، آن را روشن و خاموش می کند.

مانوئل خاطرنشان می کند: «تلفن های همراه نیازی به وصل شدن به دیوار ندارند. آنها برق را از شارژر دریافت می کنند - برق داخل شارژر است.»

الکس پاسخ می دهد: «هوم... این تلفن همراه من است و اکنون شارژر می شود. بیا از شارژر استفاده کنیم اما آن را به پریز وصل نکنیم و ببینیم چه اتفاقی می افتد.»

مانوئل مشتاقانه شارژر را به تلفن همراه پدرش وصل می کند. آنها برای پیدا کردن ماشین های دیگر از کتاب برمی گردند و فهرستی از دستگاه هایی که دارند و دستگاه هایی که ندارند، مانند یخ ساز، تهیه می کنند.

یک ساعت بعد، آنها کتاب را تمام می کنند و متوجه می شوند که صاحب 16 دستگاه هستند که در کتاب موجود است اما مالک 12 دستگاه دیگر که در لیست آمده نیستند. الکس به آنها پیشنهاد می کند که تلفن همراهش را چک کنند.

مانوئل متعجب به نظر می رسد و می گوید: «پدر، گوشت هنوز تغییری نکرده و شارژ نشده است.»

الکس پاسخ می دهد: «خوب، حالا بیا سر دیگر شارژر را به پریز برق وصل کنیم.» بلافاصله، تلفن همراه روشن می شود و نماد شارژر روی صفحه نمایش ظاهر می شود. او توضیح می دهد که چگونه برق از طریق سیم هایی که درون دیوارها هستند به خانه آنها می رود. او توضیح می دهد که چگونه شارژر برای جذب برق کار می کند و از آن برای شارژ دوباره گوشی استفاده می کند اما شارژر منبع برق خودش را ندارد.



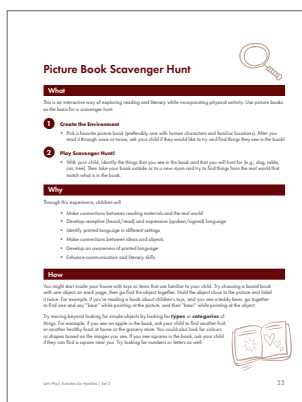
مانوئل بین مطالب خواندن و دنیایی که در آن زندگی می کند ارتباط برقرار می کند. او از کتابها استفاده می کند تا بفهمد کارها چگونه انجام می شوند. او همچنین درک خود را از نوشتن تقویت می کند. او درک خود را از ویژگی اشیاء مختلف و نحوه طبقه بندی آنها ترکیب می کند. او به مشکلات فکر می کند و راه حل ها را پیش بینی می کند.

الکس با خواندن کتابی که مانوئل انتخاب کرد به تجربه بازی با مانوئل می پیوندد. او از چیزی که گاهی اوقات «لحظه قابل آموزش» نامیده می شود استفاده می کند تا درک نسبی مانوئل از الکتریسیته را به نحوه کار شارژرهای تلفن همراه با الکتریسیته پیوند دهد.

یادگیری به وسیله بازی شامل تجربیات بازی است که توسط بزرگسالان با اهداف یادگیری مورد نظر در ذهن برنامه ریزی شده است. کودکان در بازی شرکت می کنند و می توانند نقش فعالی در چگونگی پیش برد بازی در ساختاری که بزرگترها برپا کرده اند داشته باشند.

## این فعالیت را امتحان کنید!

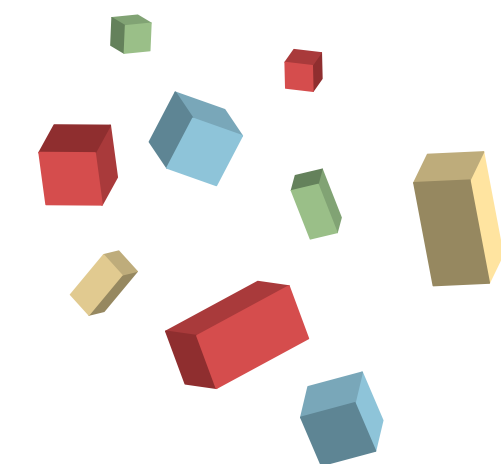
فعالیت شکار لاشخور در کتاب تصویری *Let's Play! Activities for Families*. می توانید این فعالیت را در مجموعه 2: ارتباطات و سواد بیابید.





## جرثقیل

می‌کلا، که یک مربی در برنامه *StrongStart BC* است، متوجه می‌شود که ایوان و لیندسی سه ساله عمیقاً با بلوک‌های تکی و لگوها در فضای بازی ساخت و ساز درگیر هستند. ایوان چندین بلوک تکی را روی زمین ردیف می‌کند. او یک تیر بلند از بلوک‌های لگو را در انتهای بلوک‌ها قرار می‌دهد و آن‌ها می‌افتند. پس از چند دقیقه مشاهده، می‌کلا تصمیم می‌گیرد تا بفهمد که ایوان و لیندسی در مورد علت سقوط بلوک‌ها و آنچه تصمیم به انجام دارند، چه فکر می‌کنند.



می‌کلا می‌پرسد: «حالا می‌خواهی چه کار کنی ایوان؟» ایوان پاسخ می‌دهد: «ما در حال ساخت یک جرثقیل بزرگ هستیم.» لیندسی می‌افزاید: «می‌خواهد بتن برج را حمل کند.» ایوان رو به می‌کلا می‌کند و می‌پرسد: «آیا می‌توانید به ما کمک کنید تا جرثقیل سرپا بماند؟» می‌کلا پاسخ می‌دهد: «البته. می‌خواهید جرثقیل به کدام سمت برود؟»

ایوان در حالی که به انبوهی از سنگ‌های کوچک در کنار بلوک‌های چوبی اشاره می‌کند، می‌گوید: «باید رو به روی بتن باشد.» می‌کلا برج را روی بلوکی در مقابل سنگ‌ها قرار می‌دهد. باز هم می‌افتد.

می‌کلا می‌پرسد، «چرا فکر می‌کنی که مدام در حال سقوط است؟» ایوان می‌گوید: «چون به بلوک نمی‌چسبند.» می‌کلا پاسخ می‌دهد، «پس، چگونه می‌توانیم آن را ثابت کنیم؟» لیندسی فریاد می‌زند: «ما باید آن را بچسبانیم.»



مایلا می گوید: «این ایده بسیار خوبی است. اما پس از آن همیشه روی بلوک گیر می کند. چگونه بلوک دوباره در قفسه جا شود؟»

ایوان پیشنهاد می کند: «بیایید از نوار چسب استفاده کنیم. وقتی کارمان تمام شد، می توانیم نوار چسب را بکنیم.» میکلا پاسخ می دهد، «تو به راه حل خوبی برای رفع این مشکل فکر کردی. بیایید نوار چسب را پیدا کنیم.»



میکلا از ابزار بازی استفاده می کند که می تواند توسط بچه ها تغییر شکل دهد. او وارد بازی کودکان می شود تا ایده های آنها را گسترش داده و در نتیجه فرصت یادگیری را گسترش دهد. او بر پایه تصمیمات کودکان به پیش می رود، اما بازی را به دست نمی گیرد. او آنها را تحریک می کند تا در مورد مشکل خود و راه حل های ممکن فکر کنند. او با پرسیدن این که چگونه میتوانند جرثقیل را سرپا نگه دارند از هوش آنها به عنوان یک شاگرد حمایت می کند.



## آموزش به همراه بازی

در این روش یادگیری چگونه اتفاق می افتد: آموزش به همراه بازی شامل تجربیات بازی است که توسط بزرگترها با اهداف یادگیری مشخصی در ذهن برنامه ریزی شده است. کودکان در بازی شرکت می کنند و می توانند نقش فعالی در چگونگی اجرای بازی در ساختاری که بزرگترها ساخته اند داشته باشند.

در اینجا دو نمونه از آموزش به همراه بازی آورده شده است: سبد اسباب بازی اکتشافی و کیک کدو تنبل.



### سبد اسباب بازی اکتشافی

مری جین یک «سبد اسباب بازی اکتشافی» برای دختر چهار ساله اش، الی، درست می کند. او قصد دارد بعد از چرت زدن آن را نشان دهد. مری جین چندین شی پیدا شده - کلید، سنگ، مخروط بزرگ کاج، قاشق و اسفنج - را در یک سبد قرار می دهد. این اشیاء از اطراف خانه آنها پیدا شده اند و الی با آنها آشنا است. مری جین سبد را با یک پتوی کوچک می پوشاند.

هنگامی که الی بیدار و آماده بازی کردن بعد از چرت زدن است، مری جین در کنار او می نشیند و سبد را بیرون می آورد.

مری جین از الی می پرسد: «آیا می توانی دست هایت را زیر پتو ببری و بدون برداشتن پتو به من بگویی چه چیزی احساس می کنی؟»

الی ذوق زده و کنجکاو است و یک دستش را به آرامی به زیر می برد. او اسفنجی را در دست می گیرد و می گوید: «این یک چیز نرم است.»

مری جین می پرسد: «فکر می کنی چیست؟»

الی پاسخ می دهد: «این حوله صورت من است؟» مری جین به او پیشنهاد می کند که دوباره آن را لمس کند.  
الی از هر دو دستش استفاده میکند و اطراف اسفنج را حس می کند، سپس جیغ می کشد: «می دانم، می دانم، این چیزی است که ما ظرفها را با آن می شویم!»

مری جین لبخند زنان می گوید: «بله، همینطور است، اسمش چیست؟»

الی آن را از زیر پتو در می آورد و گیج به نظر می رسد. او رو به مری جین می کند و می گوید: «هی دانم اسمش چیست.»

مری جین پاسخ می دهد: «این یک اسفنج است.»

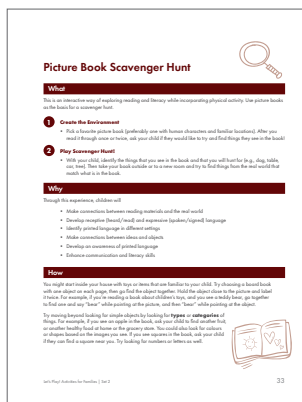
مری جین همین کار را با سایر اشیاء داخل سبد تکرار میکند و سپس به الی زمان می دهد تا خودش اشیاء را کشف کند.



سبد اسباب بازی اکتشافی فرصت هایی را برای کاوش در ویژگی های اشیاء مختلف در اختیار قرار می دهد. این کار مکالمه را در مورد اینکه اشیاء برای چه مواردی استفاده می شود می طلبد و تشویق به استفاده از کلمات جدید می کند.

## این فعالیت را امتحان کنید

فعالیت سبد اسباب بازی اکتشافی در *Let's Play! Activities for Families*. می توانید این فعالیت را در مجموعه 1: تعامل با دیگران، مواد و جهان پیدا کنید.





## کیک کدو تنبل

یک گروه پنج نفره از بچه‌ها در یک برنامه بعد از زمان مدرسه واقع در یک مدرسه ابتدایی دور یک میز در آشپزخانه مدرسه جمع می‌شوند. ویلیام، معلمی که برنامه را برگزار می‌کند، یک ورق کاغذ بزرگ را با دستور تهیه کیک کدو تنبل روی دیوار پشت میز می‌چسباند. فصل پاییز است و بچه‌ها به تازگی در یک بازار محلی بودند که تعداد زیادی کدو تنبل در آن جا وجود داشت.

بچه‌ها و ویلیام با هم دستور غذا را خواندند. سوفی شش ساله به آرامی کلمه «شکر» را به زبان می‌آورد و می‌گوید: «من می‌دانم شکر کجاست. آن را می‌آورم.»

ویلیام می‌پرسد: «چه مقدار شکر نیاز خواهیم داشت؟»

توماس هفت ساله با اشاره به دستور پخت روی دیوار پاسخ می‌دهد: « $2\frac{1}{2}$  فنجان - این همان چیزی است که دستور پخت می‌گوید.»

ویلیام می‌گوید «درسته». توماس، ما اینجا یک پیمانه  $\frac{1}{2}$  فنجان داریم. آیا می‌توانیم از آن برای اندازه‌گیری  $2\frac{1}{2}$  فنجان شکر استفاده کنیم؟

توماس پاسخ می‌دهد: «ما باید سه تا از آنها را به کاسه اضافه کنیم.»

ویلیام یک پیمانه 1 فنجانی را بیرون می‌آورد و دوباره از توماس می‌پرسد. سوفی می‌گوید: «فکر کنم دو فنجان کوچک، فنجان بزرگ را پر می‌کنند.»





ویلیام به آرامی کودکان را در اندازه گیری تمام مواد لازم راهنمایی می کند و تأکید می کند که  $\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$  برابر با 1 است. پس از اینکه کیک کدو تنبل در فر قرار گرفت، بچه ها دستور پخت غذا را مرور می کنند.

ویلیام از آنها می خواهد که برگه دستور پخت کیک کدو تنبل را خودشان درست کنند. او آنها را تشویق می کند تا از هر یک از مواد اولیه نقاشی بکشند تا نشان دهند که چه مقدار برای دستور غذا نیاز است.

ویلیام تجربه بازی را با اهداف یادگیری مورد نظرش درست می کند. او مفاهیم اندازه گیری را به کودکان معرفی می کند. او از نشانه های تصویری و کلمات برای معرفی و تمرین مفاهیم اندازه گیری استفاده می کند. دستور العمل نوشته شده با نمادهای تصویری، درک کودکان از نوشتار را تقویت می کند. ویلیام مواد را برای تجربه بازی به گونه ای تنظیم می کند که کودکان را به تمرکز کردن وا می دارد.

بچه ها شرکت کننده های فعال هستند. آنها تصمیم می گیرند که چگونه مواد را با هم مخلوط کنند و ممکن است برخی از مواد افزودنی را خودشان پیشنهاد کنند. آن ها طرح های خود را برای کارت های دستور غذا به کار میگیرند—بعضی عدد هارا را درج می کنند و برخی دیگر سعی می کنند  $\frac{1}{2}$  فنجان یا 2 فنجان را برای نشان دادن مقادیر نشان دهند.

## بازی های آموزشی

در این روش یادگیری چگونه اتفاق می افتد: بازی های آموزشی، که شامل دستورالعمل ها می شوند، یکی از انواع بازی های بزرگسالان هستند. گاهی اوقات، دستورالعمل به شکل قوانینی ارائه می شود که نحوه انجام بازی را مشخص می کند یا از طریق اشیائی که به طور خاصی استفاده می شوند، مانند یک پازل.

بازی های آموزشی برای معرفی و تمرین مفاهیم مرتبط با خواندن یا ریاضیات و همچنین برای یادگیری مهارت های اجتماعی عاطفی و حرکتی فیزیکی اولیه مفید هستند. وقتی بچه ها با هم بازی می کنند، مهارت های اجتماعی مانند نوبت گرفتن را تمرین می کنند. بازی ها همچنین می توانند توجه و تمرکز کودکان را بر روی چیزی که برایشان چالش برانگیز است تشویق کنند.

در اینجا دو نمونه از بازی های آموزشی آورده شده است: پوزیشن های یوگا و بازی خط اعداد.



### حرکات یوگا

لئونا مادر لورن سه ساله است. لئونا یک سال پیش شروع به شرکت در کلاس های یوگا در مرکز انجمن کرد. او اکنون میدانند که بهتر می تواند نیاز های کار و خانواده را مدیریت کند. او همچنین متوجه می شود که وقتی استرس دارد، با ایجاد وقفه و انجام یوگا و چند حرکت آرام تر می شود (در مقابله با استرس های خانه یا محل کار). لئونا در پایان روز و زمانی که لورن به خانه می رسد، زمانی را برای انجام حرکات یوگا با لورن در نظر میگیرد.

آن ها با بیرون آوردن تشک های یوگا در اتاق نشیمن، خاموش کردن چراغ ها و خاموش کردن رادیو، تلویزیون، آی پدها و تلفن های همراه شروع می کنند. لئونا از لورن می خواهد که آرام بنشینند و چند نفس عمیق بکشد. لئونا آهسته و آرام صحبت می کند. «چشمات را ببند. به آرامی از بینی نفس بکش.» مکث می کند و ادامه می دهد: «احساس کن بدنت برای یوگا آماده شده است. به آرامی چشمات را باز کن.» گاهی اوقات، او از لورن می

لئونا در حالی که لورن ژست را انجام می دهد تماشا می کند و به حالت نشسته برمی گردد. لئونا پس از کامل شدن دو حالت دیگر - ژست سگی رو به پایین و ژست درختی - از لورن می خواهد چند نفس عمیق دیگر بکشد و می پرسد: «حالا بدنت چه حسی دارد؟ نسبت به زمانی که برای اولین بار به خانه آمدم، احساس آرامش بیشتری دارم.»

پرسد: «در درونت چه احساسی داری؟ بدنت چه حسی دارد؟ آیا احساس خواب می کنی یا بیدار هستی؟» اکنون لئونا آماده است تا چند حرکت با لورن انجام دهد. او با حرکت کودک شروع می کند. او می گوید: «بیا حرکت کودک را انجام دهیم.»

لئونا به لورن کمک می کند تا حرکت کودک را انجام دهد و او را راهنمایی می کند تا پیشانی اش را تا زمین پایین بیاورد و دست هایش را از جلو دراز کند.

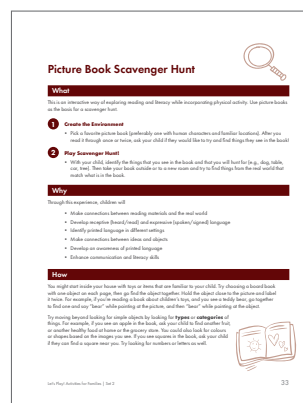


لئونا فعالیت های بازی را هدایت می کند. او با ترتیب دادن چند دقیقه یوگا با لورن پس از رسیدن به خانه، محیط را مهیا می کند. او اتاق نشیمن را طوری سازماندهی می کند که به راحتی در یک فضای باز بشود دراز کشید. زمان یوگا با اهداف مورد نظر مرتبط با توسعه مهارت های مدارا کردن مثبت و مدیریت احساسات و استرس ساختار یافته است. او حرکت هایی را بر اساس مهارت های تازه لورن پیشنهاد می کند. او با حرکات به پیشرفت لورن توجه می کند و سؤالاتی می پرسد که توجه او را به احساس بدنش جلب می کند.

بازی های آموزشی فرصت هایی برای انجام بازی هایی هستند که اغلب کودکان را به چالش می کشند تا تفکر، اعداد و مهارت های زبانی، اجتماعی-عاطفی و فیزیکی خود را گسترش دهند. بزرگسالان می توانند بازی ها را طوری سازماندهی کنند که چالش ها قابل کنترل باشند و فراتر از توان کودک نباشند.

## این فعالیت را انجام بدهید!

فعالیت حرکات یوگا در *Let's Play! Activities for Families*. شما می توانید این فعالیت را در مجموعه 4: رفاه و تعلق بیابید.





## ازی خط اعداد

ادریس می نشیند و تاس می اندازد. دو می آید. ادریس دو بلوط را روی مربع های شماره یک و شماره دو، روی خط شماره خود قرار می دهد. سپس دوباره تاس را می اندازد و سه می آید.

او سه بلوط را در امتداد سه مربع بعدی روی خط اعداد قرار می دهد. امانوئل نگاه می کند و می پرسد: «خب حالا چه عددی لازم داری؟» ادریس لبخند می زند و از اولین مربع شروع می کند و تا پنج می شمرد، جایی که بلوط قرار گرفته است. امانوئل متوجه درک ادریس از اعداد می شود و در حالی که نگاه می کند، لبخند می زند و سرش را تکان می دهد، یادداشت برداری می کند.

ادریس چهار ساله با خاله اش وارد پیش دبستانی می شود. او بلافاصله با یک بازی جدید به سمت میز می دود. او فریاد می زند: «خاله، خاله -ببین، اینجا یکی از بلوط هایی که دیروز آوردم رو استفاده می کنم.»

روی میز یک بازی خط اعداد است که برای سه بازیکن تنظیم شده است. هر بازیکن چندین بلوط دارد. بچه ها به نوبت یک تاس بزرگ می اندازند و سپس آن تعداد بلوط را روی یکی از خطوط اعدادی قرار می دهند که از یک تا ده شماره گذاری شده است. وقتی بچه ها بتوانند این کار را انجام دهند، امانوئل، مربی، بلوط های بیشتری اضافه می کند و بازی را با خطوط اعداد طولانی تر گسترش می دهد.

امانوئل یک بازی با قوانین خاص آماده کرد. قوانین مبتنی بر اهداف یادگیری خاص است. این بازی برای آموزش مفاهیم ریاضی مربوط به شمارش و محاسبات ساده به کودکان طراحی شده است. ادریس در حال یادگیری تشخیص و مقایسه اعداد و شمارش و جمع ساده است.

این بازی را می توان با درک فردی کودکان سازگار کرد. امانوئل آنچه را که ادریس در مورد اعداد و شمارش اولیه می داند ارزیابی می کند و می تواند پیچیدگی بازی را تطبیق دهد.

کودکان، شرکت کنندگان فعال این بازی هستند. آنها توسط قوانین هدایت می شوند و قوانین را می توان با آنچه کودک درک می کند تنظیم کرد. هدف ارائه چالشی است که در حد توان کودک است.



## نتیجه گیری

تجربیات کودکان در فرهنگ ها و جوامع متفاوت است، بنابراین بازی آنها ممکن است در موقعیت های مختلف متفاوت به نظر برسد، اما قدرت آن در شاد کردن و تسخیر قلب و ذهن کودکان جهانی است.

بازی کودکان را تشویق می کند تا در تمام طول زندگی شان یادگیرندگانی کنجکاو، خلاق و فعال شوند. به کودکان انگیزه می دهد تا کاوش کنند، ایده هایی ارائه دهند، با دیگران ارتباط برقرار کنند و به فرصت های جدید فکر کنند. بازی می تواند چالش برانگیز، شادی بخش، پرشور و هیجان انگیز باشد. بازی همچنین می تواند آرامش بخش، آرام و تسکین دهنده باشد. بازی بستری برای یادگیری از بدو تولد تا بزرگسالی و ابزاری برای تشویق به یادگیری است.

این راهنما بر اساس *Play Today: B.C. Handbook*، نوشته شده و از فعالیت های *Let's Play: Activities for Families* استفاده کرده است. در این منابع یادگیری اولیه، مزایای بازی کردن برجسته شده اند تا بزرگسالان مطمئن شوند که بازی کردن برای کودکان برای یادگیری و رشد آنها ارزشمند است.

## منابع

- BC Ministry of Education. (2019). *Play Today: B.C. Handbook*. Retrieved from: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/play-today-handbook.pdf>
- BC Ministry of Education. (2019). *Let's Play! Activities for Families*. Set 1 Focusing on engagement with others, materials and the world. Retrieved from: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-engagement.pdf>
- BC Ministry of Education. (2019). *Let's Play! Activities for Families*. Set 2. Focusing on Communications and Literacies. Retrieved from: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-communication.pdf>
- BC Ministry of Education. (2019). *Let's Play! Activities for Families*. Set 3 Focusing on Identities, Social Responsibility, and Diversity. Retrieved from: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-identities.pdf>
- BC Ministry of Education. (2019). *Let's Play! Activities for Families*. Set 4 Focusing on Well-Being and Belonging. Retrieved from: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-well-being.pdf>

## مآخذ

- McCain, M., Mustard, F., & McCuaig, K. (2011). *Early years study 3*. Toronto, ON: Atkinson Centre, OISE
- Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play, *Early Education and Development*, 28(3), 27428-





Ministry of  
Education