



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

موضوع : روانشناسی بازی

پژوهشگر : الهام زندی



طرح درس

- تعریف بازی، عوامل مؤثر در بازی و ارزشهای بازی
- نظریه‌های مربوط به بازی
- انواع دیدگاهها و انواع بازیها
- اسباب‌بازی و خصوصیات آن
- بازی و بازی‌درمانی
- نقاشی کودکان



فصل اول

تعریف بازی

عوامل مؤثر
در بازی

ارزشهای بازی



تعریف بازی و مقایسه آن با تعریف ورزش

عوامل مؤثر در بازی

تأثیر جنس در بازی

تأثیر هوش در بازی

تأثیر سن در بازی

تأثیر محیط در بازی

ارزش جسمانی بازی

ارزش اجتماعی بازی

ارزش اخلاقی بازی

ارزش آموزشی و تربیتی بازی

ارزش درمانی بازی



الف) حرکت، جنبش و فعالیت به مثابه حرکت عضلات
ب) آزادی یا محدودیتی برای حرکت یا جنبش
ج) فعالیت یا تمرین برای سرگرمی، تفریح یا ورزش

تعریف
بازی

در فرهنگ
بزرگ وبستر

هر گونه فعالیت یا تمرین است که باعث
لذت، سرگرمی، تفریح یا اشتغال باشد و بر
اساس **برخی از سنتها و یا قوانین مقرر**
انجام شود.

تعریف
ورزش



فصل اول عوامل مؤثر در بازی

عوامل متعددی در بازی تأثیر می گذارند از جمله:

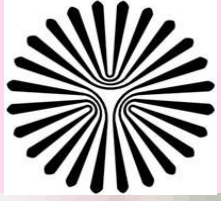
- جنس
- سن
- هوش
- محیط



تأثیر جنس

فصل اول

- دخترها: اغلب بازیهای ساکت، آرام و ظریف را ترجیح می دهند. شدت و خشونت بازی در دختران به اندازه پسران نیست. رعایت اصول و نظم بازی مقید هستند.
- پسران: بیشتر بازیهای متضمن فعالیت های بدنی انجام می دهند. اغلب از زیر بار رعایت قوانین و مقررات بازی شانه خالی می کنند.
- در سنین ۸ تا ۱۰ سالگی کودکان بیشتر ترجیح می دهند که با همجنس خود بازی کنند.
- بازی خاصی که مخصوص پسران یا دختران باشد وجود ندارد.



تأثير جنس

فصل اول





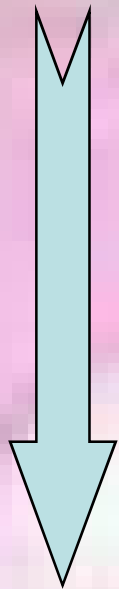
- نوعی «روش» بازی مخصوص هر جنس وجود دارد
- ممکن است بازی معین، بر حسب آنکه دختران یا پسران بدان مشغول باشند، شکل متفاوتی به خود بگیرد.
- بازیهای پسران روستایی در مقایسه با دختران از آزادیهای بیشتری برخوردارند، اما در بین آنان نیز کار و بازی توأم است، زیرا پسرها هم، مانند دخترها، از سنین کم، نقشی در اقتصاد خانواده به عهده می گیرند.



تأثیر هوش

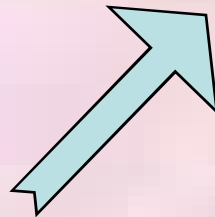
فصل اول

کودکان عقب مانده

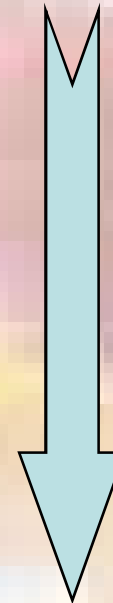


به علت توانایی کم

تمایل به بازیهای انفرادی
نشان می دهند و در گروه به
خوبی پذیرفته نمی شوند



کودکان تیزهوش



به علت توانایی زیاد



■ کودکان تیزهوش: وسایل و اسباب‌بازی‌هایی را انتخاب می‌کنند که بتوانند با آنها به ابتکار و نوع‌آوری دست بزنند. مدت کمتری به یک بازی مشغول می‌شوند، زیرا خواهان تنوع‌اند در سنین بالاتر به بازی‌هایی که متضمن فعالیت‌های ذهنی و جسمی است می‌پردازند. مثلا جمع‌آوری کلکسیون



تأثیر سن

فصل اول

کودک در هر سنی بازی خاصی را می‌پسندد.

در مرحله اول کودکی (تولد تا سه سالگی):
بازیها بیشتر انفرادی است.

با هدف شناسایی اندامها، اشیا و چگونگی کاربرد آنها صورت می‌گیرد

در مرحله دوم کودکی (۷ - ۳ سالگی):

کودکان علاوه بر بازیهای فردی قادر به فعالیتهای گروهی نیز می‌گردند.

از نظر پیاژه: کودکان ۷-۴ ساله وقتی در یک محل جمع شوند بازی موازی انجام می‌دهند.



بازیها به تدریج به نسبت جنسیت یا سن از یکدیگر متمایز می‌شوند
در اواخر این مرحله بازیها از حالت انفرادی خارج می‌شوند و به
صورت **بازیهای قراردادی** در می‌آیند
رعایت اصول و مقررات.

بعضی فعالیت‌های مربوط به **کار** ، جای بعضی از فعالیت‌های **بازی** را
می‌گیرند

فعالیت‌های خود به خودی و بی‌هدف

اعمال منظم و با هدف

در دوران بلوغ، تنوع بازیهای کودک کم می‌گردد.



در حدود ۱۲ سالگی:

تعداد فعالیتهایی که کودک در آن شرکت می کند کمتر می شود و در نوع فعالیتهایی که کودک از آنها لذت می برد نیز تغییراتی به وجود می آید.



تأثیر محیط

فصل اول

- محیط فقط در نوع بازی تأثیر می‌گذارد.
- فرهنگ هر جامعه در بازی اثر می‌گذارد
- فضا و مکان و به طور کلی محیط بازی با نوع بازی تناسب دارد، به طوری که فعالیت‌های بدنی معمولاً در فضای باز و بازیهای فکری در اتاقهای منزل انجام می‌گیرد.





■ بعضی از والدین بازی را «اتلاف وقت» تلقی می کنند در حالی که بازی کمکهای فراوانی به رشد و تکامل کودک می کند که از راههای دیگر نمی توان به این کمکها دسترسی یافت.



فصل اول ارزش جسمانی بازی

■ فعالیت‌هایی که کودک به عنوان بازی انجام می‌دهد در پرورش نیروی بدنی و حواس او تأثیر زیادی دارند

عضلات و اندام‌های مختلف ←
حس‌های بینایی، شنوایی و لامسه

■ گرچه فواید جسمانی بازی را می‌توان از طریق نرمش و ورزش نیز به دست آورد ولی اگر کودک با بی‌میلی و از روی اجبار به ورزش پردازد، نفع احتمالی آن در مقابل تنش عاطفی وارد بر او ارزش چندانی ندارد.





فصل اول ارزش اجتماعی بازی

● کشف محیط اطراف

● برداشتن نخستین گامها برای اجتماعی شدن

● رشد جنبه اجتماعی شخصیت کودک

● هارلوک (Hurlock) می گوید: کودک در بازی با همبازیهای خود یاد می گیرد که چگونه با افراد غیر اعضای خانواده، روابط اجتماعی برقرار کند و چگونه مشکلاتی را که از این نوع رابطه به وجود می آیند حل کند.



فصل اول ارزش اجتماعی بازی

- نقشهای اجتماعی از طریق بازیهای کودکان از ۶ تا ۱۲ سالگی آموخته می‌شوند.
- مفهوم همکاری، پیروزی، شکست، همچشمی و برتری طلبی اغلب در این مرحله از بازی گروهی منتقل می‌شود.
- در سنین اولیه، کودک ترجیح می‌دهد تنها بازی کند.



فصل اول ارزش اخلاقی بازی

- بازی یکی از مهمترین عوامل در تربیت اخلاقی کودک است.
- بازی یکی از راههایی است که مفاهیم و ارزشهای اخلاقی را به کودکان منتقل می‌کند. یعنی رفتارهای خوب را از رفتارهای بد مشخص می‌کند
- درونی‌شدن و تثبیت معیارهای اخلاقی در خانه و مدرسه هرگز به اندازه بازی قوی نیست.



فصل اول ارزش آموزشی و تربیتی بازی

- دسترسی به مفاهیم ذهنی جدیدی
- کسب مهارت‌های بیشتر و بهتر
- فراگیری مطالب آموختنی، بدون فشار و با میل و رغبت
- شناسائی و اداره کردن دنیایی را که در آن زندگی می‌کند



فصل اول ارزش آموزشی و تربیتی بازی

■ یادگیری درباره خودش، دیگران و رابطه‌اش با آنها

■ مقایسه میزان تواناییهای خود با دیگران

■ تجربه و آزمایش توانشهای خود بدون به عهده گرفتن مسئولیت کامل اعمال خود



فصل اول ارزش درمانی بازی

■ متخصصان بازی درمانی، به کمک این فن و تدارک اسباب بازیهای

ضروری و تشکیل جلسات بازی برای کودکان، رفتارهای آنان را

زیر نظر می گیرند و ضمن دسترسی به ریشه های مشکلات کودکان

به درمان آنان می پردازند.

■ در فصل پنجم در مورد بازی درمانی بررسی بیشتری خواهد شد.



بازی و کار

فصل اول

کار: فعالیتی است که برای رسیدن به هدف خاصی انجام می شود و ممکن است به دلخواه یا به گونه ای اجباری صورت پذیرد.
رعایت مجموعه ای از قواعد و قوانین

در کار اجباری

پاداش یا دستمزدی

نوعی فعالیت است که برای تفریح و خوشی انجام می شود.

رسیدن به هدف خاصی مد نظر نیست.

کودک داوطلبانه وارد فعالیت بازی می شود.

بازی



• اینکه فعالیت «کار» است یا «بازی» به خود فعالیت بستگی ندارد، بلکه به نظر شخص راجع به آن فعالیت مربوط می شود.

• الیزابت هارلوک می گوید فعالیتی که به جای لذت بردن صرف، به منظور هدف خاصی انجام گیرد بازی به شمار نمی آید.



بازی و کار

فصل اول

• نظر کودکان باهوش این است که کار یک فعالیت مفید است در حالی که بازی بی فایده است. به این ترتیب، کودکان باهوش در تمایز میان بازی و کار به بزرگسالان نزدیکترند تا به بچه‌هایی که از نظر هوشی متوسط‌اند.

• به نظر روان‌شناسان نمی‌توان عمل یا فعالیتی را نام برد که همیشه و برای همه کس بازی محسوب شود.



بازی و کار

فصل اول

• به نظر موريس دبس، حدود ۵ تا ۶ سالگی، بازی با کار همراه می شود که در مرحله اول تشخیص این دو به آسانی صورت نمی گیرد، ولی به تدریج جنبه های خاص آن آشکار می شود

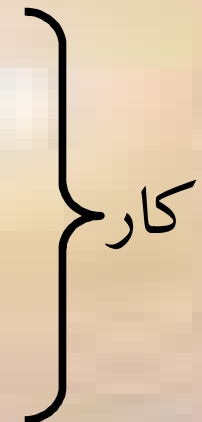
• دبس می گوید فرق اساسی بین کار و بازی کودکان در لذت بردن یا علاقه به انجام این فعالیتها نیست بلکه:

بازی : به میل بازی کننده شروع و قطع می شود

آغاز و انجامی دارد

در حین انجام دادن آن باید جهت فعالیت حفظ شود

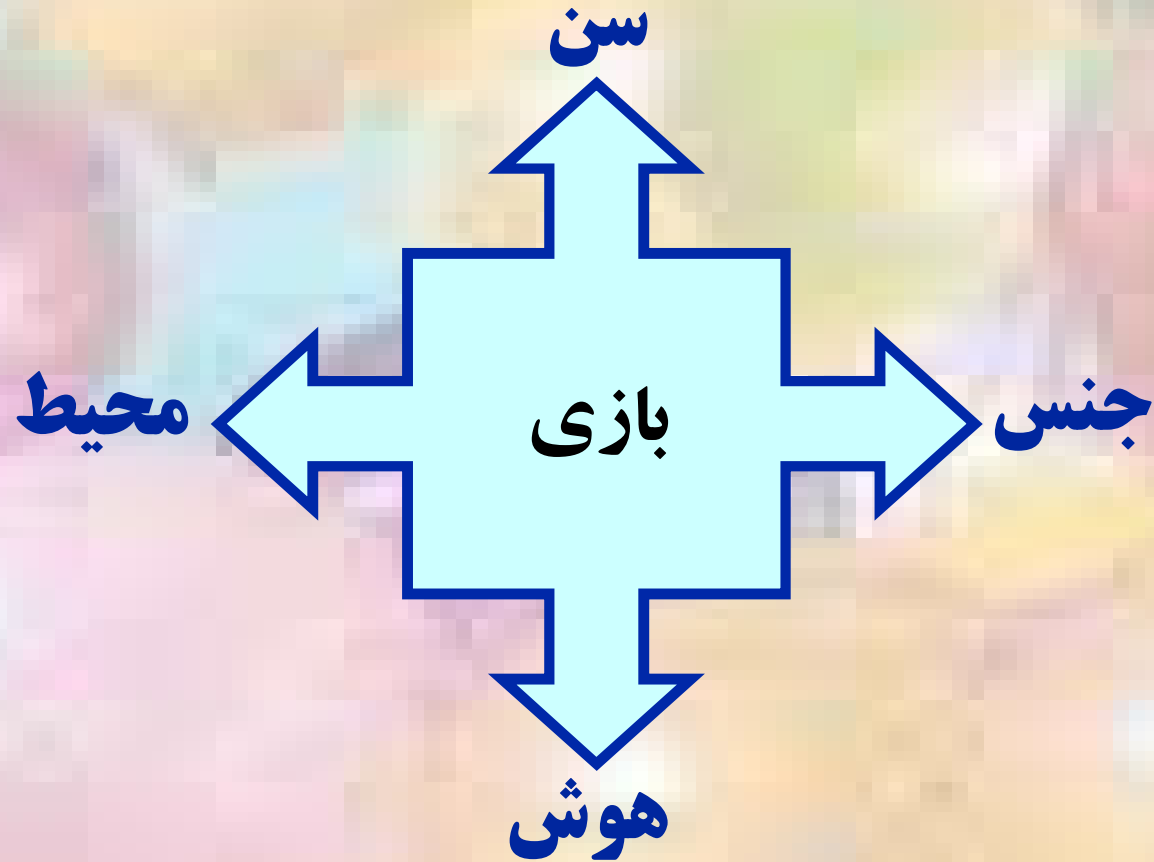
فرد باید به هدفهای مورد نظر برسد.





نمودار عوامل مؤثر در بازی

فصل اول





نمودار ارزشهای بازی

فصل اول

ارزش آموزشی و تربیتی

ارزش اجتماعی

ارزش جسمانی

ارزشهای بازی

ارزش اخلاقی

ارزش درمانی



نظریه‌های مربوط به

بازی





فصل دوم هدفهای رفتاری

- بیان نظریه انرژی اضافی و انتقادات وارد بر آن
- شرح نظریه پیش تمرین
- توضیح نظریه استراحت و رفع خستگی
- منظور از نظریه دهلیز فعالیت‌های غریزی
- شرح نظریه جبران
- توضیح دیدگاه بازی برای لذت
- بیان رئوس آرای پیازه در مورد بازی
- شرح رئوس آرای فروید در مورد بازی



فصل دوم نظریه‌های مربوط به بازی

هنوز تعریف قابل قبولی از بازی ارائه نشده که انتقادی بر آن وارد نباشد و در آن تمام جنبه‌های رفتار بازی به درستی تبیین شده باشد.

برخی از دانشمندان، نظیر شولبرگ (۱۹۷۴)، حتی وجود فعالیتی به اسم «بازی» را انکار می‌کنند و اصطلاح «محرک و پاسخ» را به کار می‌برند.





فصل دوم نظریه‌های مربوط به بازی

میشل (Mitchell) و می سن (Mason) نظریه‌های بازی را در ۶ طبقه جای داده‌اند:

۱. نظریه انرژی اضافی یا مازاد
۲. نظریه تنش زدایی
۳. نظریه پیش تمرین
۴. نظریه تجدید تکامل یا تکرار فعالیت‌های اجدادی
۵. نظریه تخلیه ای
۶. نظریه بیان خود



فصل دوم نظریه‌های مربوط به بازی

نظریه‌های کلاسیک (بیان علل بازی کودکان)

شامل: نظریه‌های انرژی مازاد، تنش‌زدایی (تن آرامی)، و نظریه تجدید تکاملی

(بیان محتوای بازی)

نظریه‌های دینامیک

شامل: نظریه‌های پیازه و فروید

گیلمور
(۱۹۶۶)



فصل دوم نظریه انرژی اضافی یا مازاد

شیلر (Shiller): بازی را مصرف بدون هدف نیروی اضافی می داند
مانند نعره کشیدن شیر و آواز پرندگان

نظر اسپنسر: وقتی سلولهای عصبی فرد از استراحت لازم
بهره مند شدند، میل زیادی برای فعالیت در او پدیدار می گردد.

اسپنسر، در توجیه بازی، علاوه بر انرژی اضافی، به محرکهای طبیعی
و همچنین عامل تقلید نیز اشاره می کند



فصل دوم نظریه انرژی اضافی یا مازاد

- انتقادات** وارد شده بر نظریه انرژی اضافی :
- بی‌هدفی مطرح شده در نعره کشیدن شیر یا بازی کودکان قابل پذیرش نیست. کششها یا سائقهای درونی و تحریکات بیرونی، موجبات بروز این گونه رفتارها را فراهم می‌آورند.
 - در برخی بازیها نظیر پازل نیازی به صرف انرژی زیاد نیست.
 - اگر تا حدی این نظریه را قبول کنیم در مورد بازیهایی که جنبه فکری و رمزی دارند با مشکل مواجه خواهیم شد



فصل دوم نظریه انرژی اضافی یا مازاد

■ از نظر مک للان : نخستین ایراد این نظریه این است، بازی وسیله‌ای است که علاوه بر مصرف انرژی اضافی، می‌تواند انرژی را جا به جا کند یا ایجاد کند.

■ کودکان در مقایسه با بزرگسالان انرژی کمتری دارند. استفاده از ملاک انرژی برای تبیین، دارای جنبه منفی است.



فصل دوم نظریه پیش تمرین



گروس ارائه دهنده نظریه پیش تمرین است .

■ مطابق این نظریه، بازی رفتار غریزی است.
■ سرگرم شدن کودک به بازی به طور غریزی و فطری انجام می شود
و در اصل شکلی ابتدایی از رفتار رشد یافته تری است که او در
آینده باید انجام دهد. از این رو محتوای بازی را محتوای نوع
فعالیتی تشکیل می دهد که کودک باید در دوران بلوغ و بزرگسالی
داشته باشد.

■ در این نظریه فرض بر این است که بازی کودک نوعی
آماده سازی او برای آینده است.



فصل دوم انتقاد به نظریه پیش‌تمرین

■ این نظریه همانند نظریه انرژی اضافی، برای تبیین بازی، کافی به نظر نمی‌رسد، زیرا تمام فعالیت‌هایی که کودک انجام می‌دهد دارای هدف مشخصی نیستند مانند سرسره بازی.





فصل دوم انتقاده نظریه پیش‌تمرین

■ روان‌شناسانی که دید خوش‌بینانه‌ای به این نظریه دارند می‌گویند این پیش‌تمرینها شامل محتواها نیست و می‌گویند چارچوب اصلی نظریه گروس مهم است، یعنی کودک ضمن بازیها سعی می‌کند مشاهده و تقلید و تخیل کند. در این صورت، بازی عبارت از تمام فعالیتهای ذهنی وی خواهد بود.

■ البته، گروس بعدها مفهوم کاتارسیس (تخلیه عاطفی و عقده‌گشایی) را در بازی مطرح کرد.



فصل دوم نظریه استراحت و رفع خستگی

■ بازی، هنگامی که فرد خسته است صورت می‌گیرد تا استراحت و تجدید قوا در او حاصل شود.

■ این نظریه به لازاروس نسبت داده می‌شود. اما بعداً روان‌شناس آمریکایی، پاتریک، آن را با زیربنایی جسمانی، مجدداً عرضه کرد.

■ بر اساس این نظریه، زمان بازی هنگامی فرامی‌رسد که انرژی بدن به حداقل برسد، نه زمانی که انرژی بیش از حد در خود داشته‌باشد. در این نظریه نیز می‌توان نوعی بازی را به قصد تأمین انرژی جانشین بازی دیگری کرد.



فصل دوم انتقاد به نظریه استراحت و رفع خستگی

■ **مور (Moor)** می نویسد نظریه رفع خستگی کامل نیست و نمی تواند بازی را به درستی تبیین نماید.

■ اگر در مورد بزرگسالان بتوان تا حدی این نظریه را صادق دانست، در مورد کودکان به هیچ وجه صدق نمی کند. زیرا می بینیم که کودکی که صبح از خواب برخاسته و تجدید قوا کرده است اسباب بازی خود را بر می دارد و شروع به بازی می کند.

■ بنابراین هر فعالیت سازشی کودک با محیط خارج با یک نوع بازی شروع می شود و اثرات تربیتی فراوانی بر آن مترتب است.



فصل دوم نظریه تکرار فعالیتهای اجدادی

• در این نظریه، بازی در حیوانات و کودکان خردسال، به صورت پدیده‌ای فطری، طبیعی و ارثی تلقی می‌شود.

• **استانلی هال** : کودکان ویژگیهای بازی را به ارث می‌برند.

• مطابق این نظریه مراحل بازی همان مراحل رشد «نژاد انسان»

است که از بدوی ترین مرحله آغاز می‌شود و به مرحله نسبتاً

آگاهانه می‌رسد. بازی فرد را از اعمال ابتدایی خود رها و برای

فعالیت‌های نو آماده می‌سازد.



فصل دوم نظریه تکرار فعالیتهای اجدادی

حمایت از این نظریه: فقط توسط یونگ

مردودشناخته شدن این نظریه: توسط «لهمان» و «ویتتی»

علت: زیرا کودکانی که در زمان استانی‌ها با تیر و کمان بازی می‌کردند امروزه با موشک و اتومبیل و انواع وسایل کامپیوتری بازی می‌کنند و این نشان می‌دهد که بازی کودکان تجدید رفتار اجدادی نیست.



فصل دوم نظریه دهلیز فعالیت‌های غریزی

این نظریه را "کار" بیان کرده‌است.

براساس این نظریه، بازی چون دهلیزی است که غرایز از آن سر بیرون می‌آورند.



• جبران مکانیزم دفاعی روانی مهمی است که، به قول آدلر، فرد برای از بین بردن حقارت و ناکامیهای خود و ظاهر ساختن نوعی برتری به آن دست می‌زند.

• **طرفداران این نظریه:** «وی نی» و «رابینسون»

• تنها قسمتی از بازیهای رمزی را می‌توان با این نظریه تبیین کرد که کودکان از طریق بازی می‌کوشند محرومیت و ضعف و حقارت‌های خود را جبران کنند.



فصل دوم بازی به معنی لذت بردن (نظریه اصل لذت)

• «ژان شاتو» می گوید سرنوشت کودک، او را مجبور به بازی کردن می کند.

• طبق این دیدگاه «لذت بردن» محرک اصلی بازی در کودکان است.





فصل دوم بازی به عنوان عقده‌گشایی یا تصفیه عواطف (کاتارسیس)

• کارل گروس: بازی را به عنوان کاتارسیس، مطرح کرد.

• بر اساس این دیدگاه، انسان درگیر تمایلات و کششهایی مانند ستیزه‌جویی، پرخاشگری، ناسازگاری و نافرمانی است و بازی به او امکان می‌دهد که تمایلات مذکور را به طور ناآگاه ارضاء کند.

• ارسطو، اولین بار واژه کاتارسیس را برای «تراژدی» به کار برده است. او عقیده دارد که در بازی نیروی نهفته که روان آدمی را از احساسات و امیال نامناسب پاک می‌سازد و عواطف او را از جنبه‌های ناخوشایند و خطرناک پالایش می‌دهد.



فصل دوم مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم

• براساس تحقیقات سالهای اخیر: نظریه‌های کلاسیک بازی نمی‌توانند شرایط فعلی را تبیین کنند.

• در سال ۱۹۳۵ مارگارت لوون فلد نوشت: اکنون نظریه‌ای وجود ندارد که برای تبیین تمام شکل‌های بازی کودکان کاربرد داشته‌باشد.



فصل دوم مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم

• در این قرن بیشتر روان‌شناسان به مشاهده کودکان پرداخته‌اند.

آرنولد گزل: تحقیقاتی در مورد رشد و تکامل کودکان انجام داده‌است و محققان در کلینیک ییل: «هنجارهایی» برای مقایسه رفتارهای کودکان مشخص کرده‌اند.

• امروزه مردم از «بازی‌درمانی» به عنوان مفهوم و روشی جدید در درمان کودکان یاد می‌کنند.



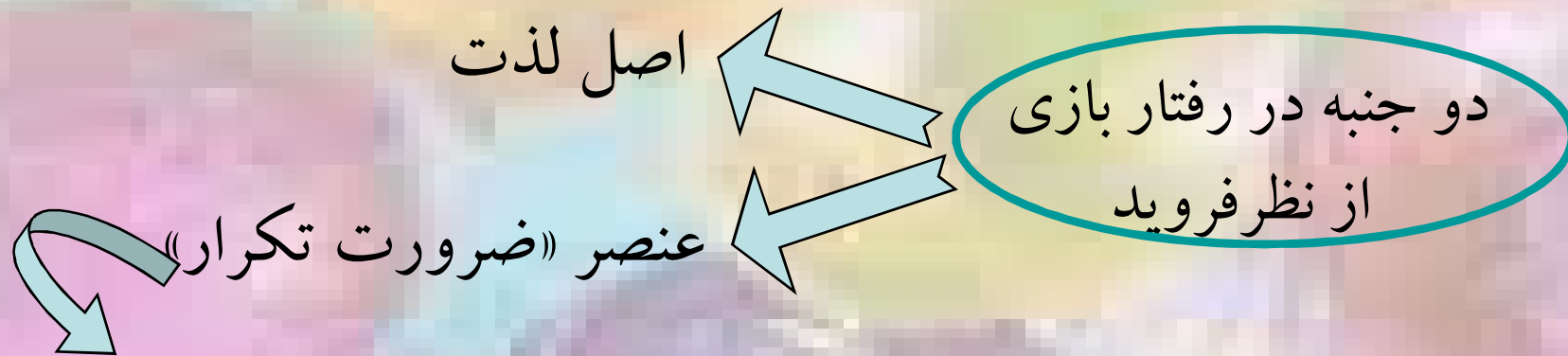
فصل دوم مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم

• روان‌کاوان در پیشرفت آثار مربوط به بازی سهم اساسی داشته‌اند که در اینجا به یافته‌های آنان اشاره می‌کنیم:

• **فروید (پدر بازی‌درمانی) : «اصل لذت»**
در صورت ارضاء نشدن غرایز، تعدادی فعالیت‌های جانشین رخ خواهد داد... بر طبق این نظریه، انسان در جستجوی ارضای تمایلات و لذت ناشی از آن و یا اجتناب از درد است تا بدان وسیله تنش درونی خود را کاهش دهد یا رفع کند.



فصل دوم مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم



یعنی کودکان به تکرار بازی ادامه می‌دهند تا تجربه‌ای را که برایشان با اهمیت است بیندوزند و وقتی بر آن مسلط شدند بازی را متوقف می‌کنند



فصل دوم مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم

ملانی کلاین:
بازی کودکان را همچون بیانهایی از تخیلات
ناخودآگاه آنها تفسیر می‌کرد.
از نظر او لازم است معنی نمادین موضوعات را به طور
دائم تفسیر کنیم. زیرا به تدریج تعارضهای ناخودآگاه،
به سطح خودآگاهی راه پیدامی‌کنند و از این طریق
حل می‌شوند.



فصل دوم مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم

آنا فروید:

روشهای تداعی آزاد را تکمیل کرد. او تأکید کرد فقط برای آن دسته از اعمالی که در موقعیت تحلیلی پذیرفته شده، از طریق تداعی آزاد رخ می‌دهند، می‌توان معنی نمادین پیدا کرد.

• تفسیر نمادین رفتار، موضوع انتقال را مطرح کرد.

• از نظر ملانی کلاین انتقال در مورد کودکان بلافاصله انجام می‌شود.



فصل دوم مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم

مارگارت لوون فلد: با عرضه «جعبه وسایل» (مجموعه‌ای از مدل‌های کوچک از هر موضوعی، مانند خانواده، کار - کشاورزی، کار - خانه) به بیمارانش، خودش را درگیر مسئله انتقال نکرد.

روت‌گری فیتز: با ذکر دلایلی اعتقاد دارد که «کنش تخیل» برای رشد عاطفی و عقلانی کودکان مهم است که راهی متفاوت از راه مکتب روان‌تحلیلی است.



فصل دوم مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم

سوزان ایساگز: ارزش محیط آموزشی و پرورشی غنی و آزاد را به عنوان کمکی مؤثر در یادگیری نشان داده است.

• مطالعات ایساگز و پیازه نقاط مکمل یکدیگر می باشند گرچه از لحاظ روش کار با کودکان با یکدیگر تفاوت داشتند، اما در بیشتر موارد، دارای توافق اصولی بودند.



فصل دوم مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم

از دید پیاژه:

تقلید استمراری از برون‌سازی است

بازی استمراری از درون‌سازی

هوش، ترکیب متعادلی از هر دو اینها تلقی می‌گردد.

نظریه پیاژه: به نظر پیاژه، رشد هوش انسان به کمک دو فرآیند

مربوط به هم، یعنی درون‌سازی و برون‌سازی، صورت می‌گیرد.



فصل دوم مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم

نظریه فروید - فروید بازی را فعالیتی تخیلی می‌داند. فعالیتی که کودکان را با موقعیتها و شرایط دشوار مواجه می‌سازد.

در نظریه فروید، مایه عاطفی قوی بازی، مورد توجه قرار گرفته است.
در نظریه پیازه به درونمایه شناختی بازی، توجه بیشتری شده است.



فصل دوم مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم

بای تاندیک:

بای تاندیک روان‌شناس هلندی معتقد است که برخلاف نظر «گروس»، برای دستیابی به مهارت‌ها نیازی به پیش‌تمرین نیست و تنها رشد عصبی و اندامی برای حصول اعمال سازش‌یافته کافی است. به عبارت دیگر یک نوع حالت تحرک و تکاپو در زمینه روانی کودک وجود دارد که تظاهرات آن به شکل بازی دیده می‌شود.



فصل دوم مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم

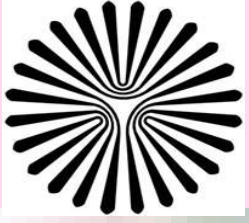
اشکال نظریه بای تاندیک:

نظریه بای تاندیک نظریه‌ای نیست که فقط برای تبیین بازی باشد، بلکه تبیین کننده ساختهای زمینه روانی نیز هست.



فصل دوم نمودار نظریه ها و دیدگاههای بازی





فصل سوم

انواع دیدگاهها
و
انواع بازیها



فصل سوم هدفهای رفتاری

• بیان نظر پیامبر اکرم (ص) در مورد بازی

• بیان نظر دانشمندان اسلامی درباره بازی

• شرح دیدگاه فروبل درباره بازی

• شرح دیدگاه دکرولی راجع به بازی

• بیان نظر کرا راجع به بازی

• توضیح نظر کارل گروس درباره



فصل سوم هدفهای رفتاری

- انواع بازیها از نظر هارلوک
- شرح دیدگاه سکایا راجع به بازیهای ابتکاری
- توضیح تقسیم‌بندی امویک و اسپادگ در مورد بازی
- بیان طبقه‌بندی پارتن بر اساس میزان درگیری اجتماعی
- تعریف بازیهای فردی و گروهی و مقایسه ویژگیهای آنها
- منظور از همبازی تخیلی



فصل سوم دیدگاه اسلام و دانشمندان ایرانی درباره بازی

رسول گرامی اسلام (ص) می فرماید :

شیطنت و لجاج و ستیزه جویی کودک، در دوران خردسالی، نمایانگر فزونی عقل و اندیشه او در بزرگسالی است.

امام صادق (ع) توصیه می فرماید:

فرزند خود را آزاد بگذارید تا ۷ سالگی بازی کند.

ابن سینا:

اطفال تا ۶ سال از تمایلات خود پیروی می کنند نباید آنها را از آنچه به آن تمایل دارند محروم کنند. در غیر این صورت کودکان بیمارگونه می گردند.



فصل سوم دیدگاه اسلام و دانشمندان ایرانی درباره بازی

ابن مسکویه:

جست و خیز و بازی و تحرک کودکانه را توصیه می کند

امام محمد غزالی: در برنامه پیشنهادی خود، ساعاتی از وقت مراکز
تعلیم و تربیت کودکان را به بازی و ورزش
اختصاص می دهد.

خواجه نصیرالدین:

بازی وسیله ای است برای بروز تواناییهای کودکان،
برانگیختن شور و نشاط در آنها و تأمین سلامت جسم
و روح آنها.



فصل سوم انواع بازی از دیدگاه پیاژه

پیاژه هر گونه طبقه‌بندی بر مبنای محتوا یا کنش را رد کرد و بازی را از طریق ساخت تفکر کودک تعبیر نمود.

انواع بازی از دیدگاه پیاژه:

۱ بازی تمرینی

۲ بازی نمادین
(رمزی)

۳ بازیهای باقاعده



فصل سوم بازیهای تمرینی

- نخستین بازیها در مرحله حسی - حرکتی اند.
- نیازی به تفکر ندارند.
- تنها تکرار فعالیتهای اکتسابی اند.
- از بدو تولد تا ۲۴-۱۸ ماهگی در کودکان مشاهده کرد
- وسیله‌ای است برای لذت بردن از حواس
- بازیهای تمرینی شامل چند مرحله اند.
- بازیهای تمرینی انواع مختلف دارند.



فصل سوم مراحل بازیهای تمرینی

۱. بازی کودک با اعضای خود ← در حدود ۴ ماهگی

۲. توجه روی اشیاء محیط ← تا ۱۸ ماهگی

۳. بازی با محتویات اشیاء ←
شروع: از ۱۲ ماهگی
اوج آن: در ۱۵ ماهگی
پایان: در ۱۹ ماهگی

۴. گروه بندی اشیاء ← ۱۲ تا ۱۸ ماهگی



فصل سوم بازیهای نمادین (رمزی)

- نیازمند فکرنند و نشان‌دهنده تجلی و انموسازی نیز هستند.
- کودك می‌تواند به طور انفرادی یا به طور اجتماعی به بازی ادامه دهد.
- دوره فراوانی آن در مقطع سنی ۲۴-۱۸ ماهگی تا ۶-۵ سالگی است.
- در زندگی کودك نقش اساسی ایفا می‌کند.
- کارکرد آن درون‌سازی است که واقعیتها را با «من» کودك وفق می‌دهد.
- بیشتر در خدمت فعالیت‌های عاطفی است .
- در این مرحله کودك واقعیت اشیا را تغییر می‌دهد و چیزی را که وجود ندارد با چیز دیگر نمایش می‌دهد.



فصل سوم مراحل بازیهای نمادین (رمزی)

(۱) بازی و عمل کودک روی اعضاء خود

(۲) بازی و عمل روی دیگران

(۳) استفاده از اشیاء مشابه به جای اشیاء واقعی

(۴) همانند سازی خود با دیگران

(۵) همانند سازی با اشیاء

(۶) همانند سازی با حیوانات



فصل سوم بازیهای با قاعده

- شروع: از سن ۶ - ۵ سالگی به بعد و مرحله نهایی رشد آن، در ۱۱ سالگی.
- بر روابط اجتماعی دلالت می کنند.
- بایدیرفتن قواعد در بازی ساخت بازی تغییر می کند.
- قواعد بازی را گروه تعیین و تحمیل می کند.
- این بازیها تا پایان عمر ادامه دارند.
- در این بازیها، قانون، قرارداد و رقابت وجود دارد.



الف) دلایل بروز و افول بازیها تمرینی

ب) دلایل بروز و افول بازیهای نمادین

ج) دلایل بروز و افول بازیهای با قاعده



فصل سوم دیدگاه دکرولی در مورد بازی

• دکرولی، بر ارزشهای آموزشی بازی تأکید زیادی کرده است

• به نظر او، بازی با جنبه‌های حسی-حرکتی، تخیلی، هوشی و اجتماعی از ارزش آموزشی و سازندگی قابل توجهی برخوردار است.



فصل سوم دیدگاه فروبل در زمینه بازی

• فروبل، پدر کودکان نام دارد.

• از نظر او: «کودکان بیش از هر چیز از بازیهای خود مطلب می آموزند».

• بازی را به عنوان «الگوی آموزشی و برنامه درسی» در نظر گرفت.

• او به کمک «هدایا» کودک را قدم به قدم پیش می برد و آموزش می داد و به مدد «مشغولیات»، دست، چشم و فکر کودک را به کار می انداخت و به اهداف آموزشی خود دسترسی پیدامی کرد.



بازیهای کنشی

بازیهای تقلیدی

بازیهای دلبخواهی

تقسیم بندی شاتو از بازیها



فصل سوم نظر کارل گروس

الف) بازیهایی که در آنها کنشهای عمومی مطرح اند.

ب) بازیهایی که نشان دهنده کنشهای اختصاصی اند.

نظر کرا (Querat) در تقسیم بندی بازیها:

کنشهای ارثی و کنشهای تقلیدی



نظر پوز

فصل سوم

پرز بازیهای کودکان را به سه گروه تقسیم می کند:

۱) بازیهای منظم: که در آنها قواعدی اعمال می شود.

۲) بازیهای نامنظم: هیچ نوع قاعده ای ندارد و جنبه های تمرینی دارد.

۳) بازیهای مهارتی: مهارت ساختن در آنها مطرح است و در نهایت، متضمن جنبه خلاقیت اند.



اشترن برای اولین بار مسئله ساخت بازیها را مطرح کرد.

فردی

او بازیها را به دو گروه تقسیم کرد.

اجتماعی یا گروهی



فصل سوم نظر شارلوت بوهر

بوهر بازی کودکان را به ۴ دسته تقسیم می‌کند:
الف) بازیهای اصطلاحاً کنشی
ب) بازیهای تخیلی
ج) بازیهای آفرینشی
د) بازیهای اجتماعی



فصل سوم انواع بازیها از نظر ایزابت هارلوك

سازنده

كودكان با بزرگتر شدن
ميان تخيل و واقعيت فرق
مي نهند، و به بازيهاي
سازنده روي مي آورند.

نمايشي

• آغاز: در سنين ۵/۱ تا ۲ سالگي
واوج: درسنين كودكستان
• آمادگي و تمايل پسرها به آن بيشتر از
دخترها است.
• موجب: جامه عمل پوشاندن كودك به آرزوهايش
و چيره شدن بر موقعيتهاي آزار دهنده زندگي.

بازي دلبخواه و آزاد

كه هيچ مقررات و قواعدي
نمي توان در آن مشاهده كرد.



فصل سوم نظر سکایا راجع به بازیهای ابتکاری

• سکایا بازیهای آفریده خود کودکان را بازیهای ابتکاری نام گذاشته است.

• بازیهای ابتکاری بازتابی از زندگی اند.

• محتوای بازیهای ابتکاری گوناگون است.

• از نظر او مربی یا والدین نباید موضوع بازی را به کودکان تحمیل کنند چون موجب سلب حس ابتکار و استقلال آنها گرفته می شود.



تقسیم‌بندی امویک

فصل سوم

بازی دلبخواه (خود انگیخته)

بازی برنامه‌ریزی شده

تقسیم‌بندی امویک

ولی برخی از نظریه‌پردازان بازی از جمله اسپادگ، این تمایز امویک را قبول ندارند.



فصل سوم دیدگاه و تقسیم‌بندی اسپادگ

تقسیم‌بندی اسپادگ بر اساس مفاهیم آموزشی و غیر آموزشی:

(۱) بازیهای دستی

(۲) بازیهای بدنی

(۳) بازیهای نمایشی

بازیهای سرگرم‌کننده

از نظر او بازیهای آموزشی در درجه اول، به دلیل داشتن هدف آموزشی، و نه به سبب رضایت خاطر کودک، مورد توجه قرار می‌گیرند.



فصل سوم طبقه‌بندی پارتن بر اساس میزان درگیری اجتماعی

بازی یا رفتار زودگذر

بازیهای تنها و دور از دیگران

رفتار ناظر

بازی موازی

بازی مبتنی بر پیوستگی و اشتراک

بازی مبتنی بر همکاری یا بازی تکمیلی سازمان یافته

پارتن بازیها را در ۶ مرحله
گزارش کرده است:



بازیها از نظر اجرا

فصل سوم

بازیها را از لحاظ چگونگی اجرا به دو نوع تقسیم می کنند:



بازیهای گروهی

- دارای قواعد و قوانین خاصی اند.
- موجب اجتماعی شدن کودک می شوند.
- از سن ۳ سالگی شروع می شوند.
- در سنین بالاتر تعداد افراد گروه بیشتر و گروه بازی نیز پایدارتر است.
- دارای مزایای دیگری نیز می باشد.

بازیهای فردی

- کودکان کم سن و سال
- کودکانی از داشتن همبازی محرومند
- کودکانی که از نظر هوش، پیشرفته یا عقب مانده اند
- به خیالپردازی وقوه تخیل احتیاج دارند



فصل سوم دیدگاه جرسیلد درباره بازی تصویری و همبازی تخیلی

- بازی راهی است که در آن کودک ممکن است از معلوم به مجهول حرکت کند.
- جرسیلد می گوید، کودک از طریق موقعیتهای «وانمودسازی» ممکن است رفتار اجتماعی را یاد بگیرد.
- کودک خردسالی، که از داشتن همبازی محروم است، غالباً، مجسم می کند که با کودکی دیگر مشغول بازی است.
- انتخاب همبازیهای خیالی در دختران بیشتر از پسران است.
- سن معمولی برای اختیار دوستان خیالی از ۳ تا ۴ سالگی است.
- برگزیدن دوستان خیالی در سالهای پیش از مدرسه کاملاً طبیعی است



اسباب‌بازی و خصوصیات آن





فصل چهارم هدفهای رفتاری

- توضیح ویژگی اسباب بازیهای مناسب
- نام بردن شش نوع اسباب بازی
- ذکر و تشریح فایده انواع اسباب بازیهای ویژه خردسالان
- نام بردن و توضیح فواید اسباب بازیهایی که برای ایجاد تحرک در کودکان به کار می روند.
- نام بردن و توضیح فواید انواع اسباب بازیهایی که برای تقویت مهارتهای دست و هماهنگی چشم و دستها به کار می روند



فصل چهارم دنباله هدفهای رفتاری

• نام بردن و تشریح اسباب بازیهایی که برای تقویت قدرت تکلم و بیان کودک به کار می‌روند

• ذکر انواع اسباب بازیهای سازمان نیافته

• بیان منظور از اسباب بازیهای ساختمانی

• نام بردن وسایل لازم و مفید برای بازیهای خلاقه

• ذکر وسایل ضروری برای بازیهای تصویری



فصل چهارم اسباب‌بازی و ویژگی‌های آن

• اسباب‌بازی یکی از نیازهای مهم کودکان و جزئی از زندگی آنان است.

• روان‌شناسان و مربیان مشهوری چون منتسوری، والون، کلاپارد، دوبس و دکتر هوشیاربازی و اسباب‌بازی را در رشد فکری و تربیت قوای عقلانی کودک مؤثر دانسته‌اند.

• شخصیت و تفکر کودکان در سنینی شکل می‌گیرد که با اسباب‌بازیها، بازی می‌کنند.



فصل چهارم اسباب‌بازی و ویژگیهای آن

برخی از ویژگیهای اسباب‌بازی عبارتند از:

۱. مناسب سن، علاقه‌ها و تواناییهای کودک باشد.
۲. وسیله رشد کودک باشد، جهت حرکت و تفکر و اراده و پرورش قوای خلاقه و استعدادهاى دیگر او.
۳. انگیزه و محرک مناسب برای جلب کودک داشته باشد.
۴. به پرورش حواس کودک کمک کند.
۵. موجب گسترش تصورات کودک و پرورش کنجکاوی و تجسس در او شود.



فصل چهارم ادامه برخی از ویژگیهای اسباببازی

۶. مهارت‌های بدنی را در کنار مهارت‌های ذهنی کودک پرورش می‌دهد.

۷. مطمئن و بی‌خطر باشند

۸. از خرید اسباب‌بازی‌هایی که به نوعی برای کودک یا دیگران ایجاد خطر می‌کند، خودداری شود.

۹. برای کودک شادی و نشاط و لذت فراهم آورد.



فصل چهارم انواع اسباب بازی

تقسیم بندی اسباب بازیها بر اساس دامنه تأثیر آنها و موقعیتهایی که برای یادگیری کودک فراهم می آورند:

سازمان نیافته

سازمان یافته



فصل چهارم اسباب بازیهای سازمان یافته

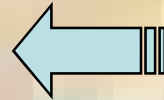
شکل مشخص و از پیش تعیین شده‌ای دارند و دامنه تأثیر آنها محدود است و به منظور ایجاد موقعیت یادگیری خاص برای کودکان به کار می‌روند و به ۶ دسته تقسیم می‌شوند:



فصل چهارم اسباب بازیهای سازمان یافته

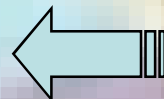
مثال

وسایل متحرک، کرادل، آویز، جفجغه



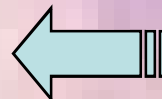
۱. اسباب بازیهای ویژه خردسالان

ماشین آتشنشانی، آمبولانس



۲. اسباب بازیهای برای جلب توجه کودک

نردبانهای چوبی، و سرسره، آلاکلنگ،
وسایل غلتانیدنی، هل دادنی و کشیدنی
و لی لی کردن



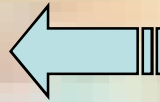
۳. اسباب بازیهای برای ایجاد تحرک در کودک



فصل پنجم ادامه اسباب بازیهای سازمان یافته

مثال ۴. اسباب بازیهایی برای تقویت

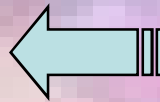
مهارتهای دست و هماهنگی
چشم و انگشتان



نخ و مهره، اسباب بازیهای
پیچ کردنی، سوار کردنی و
جفت کردنی

۵. اسباب بازیهایی برای تقویت

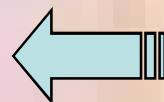
قوه تمیز و تشخیص



پازل های جاگذار دنی

۶. اسباب بازیهایی برای تقویت

قدرت تکلم و بیان کودک



دومینو، لوتوی ارتباط، پازل،
کارتهای قصه گو و کتابهای
تصویری



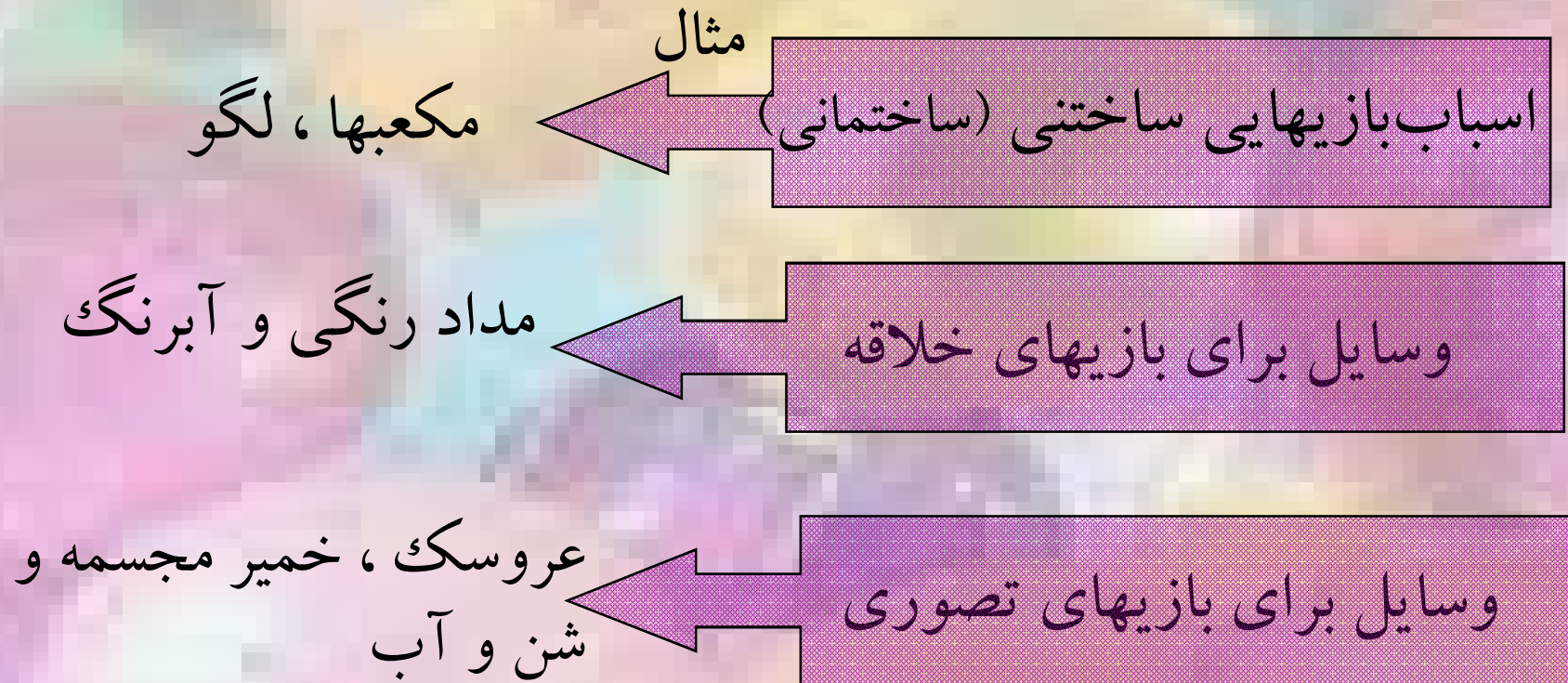
فصل چهارم اسباب بازیهای سازمان نیافته


• این اسباب بازیها راه را برای ابتکار کودک باز می گذارند. کودک می تواند فعالیتهای خود را نا آگاهانه، فرافکنی کند. به کمک آنها می توان جنبه های شخصیتی کودک را بهتر شناسایی کرد.





فصل چهارم دسته بندی اسباب بازیهای سازمان نیافته





بازی و بازی درمانی



- نوشتن دیدگاه روسو در مورد بازی کودکان
- بیان مشکلات به کارگیری فنون روانکاوی برای کودکان
- شرح روش آنا فروید و ملانی کلاین در روانکاوی کودکان
- منظور از بازی درمانی فعال و مقایسه آن با بازی غیر فعال
- توضیح درمان ارتباطی مربوط به اتورانک
- شرح درمان غیر مستقیم کارل راجرز
- توضیح مختصر دیدگاه رفتارگرایی در بازی درمانی



فصل پنجم ادامه هدفهای رفتاری

- نوشتن کاربردهای مختلف بازی در درمان کودکان
- شرح استفاده از بازی وسیله‌ای برای برقراری رابطه کاری
- رابطه ساز و کارهای دفاعی با بازی
- رابطه بازی با تسهیل بیان کلامی
- شرح اهمیت تکاملی بازی
- شرح دیدگاه لندرت در مورد برقراری ارتباط از طریق بازی



فصل پنجم ادامه هدفهای رفتاری

- بیان خلاصه‌ای از شرح حال دینز و نحوه درمان او
- منظور از بازی درمانی گروهی و بیان ویژگیهای آن با بازی درمانی انفرادی



فصل پنجم رشد بازی همچون شکلی از درمان

«روسو» در کتاب امیل عقاید خود را در مورد اهداف آموزش کودک بیان کرد.

از نظر روسو ایام کودکی مرحله‌ای از رشد است و کودکان، مردان و زنان کوچک نیستند. به علاوه، او متوجه ارزش زیاد دوران کودکی و بازیهای کودکان شد.

تعاریف روسو در مورد بازی کودکان بیشتر در جهت اهداف تربیتی بود تا اینکه منطبق بر کاربردهای تحقیقاتی و درمانی امروز بازی باشد.



فصل پنجم مشکلات به کارگیری فنون روانکاوی برای کودکان

• با توجه به مشکلات به کارگیری نظریه روانکاوی در مورد کودکان، از سوی فروید و نقایصی که دیگران به آن پی برده بودند متخصصان، روانکاوی کودک را متمایز از روانکاوی بزرگسالان دانستند.

• از نظر هلموث بازی در «کودک کاوی» نقشی اساسی دارد، به خصوص در درمان کودکان ۷ ساله یا کوچکتر. حتی ممکن است از بازی مانند پلی برای ایجاد ارتباط کلامی استفاده کرد.



فصل پنجم روش آنا فروید و ملانی کلاین

آنا فروید از بازی به گونه‌ای شبیه روش خواب برای بزرگسالان استفاده کرد. او به دنبال انگیزه‌های «ناخود آگاه» بود. در روش وی «من برتر» کودک رشد نیافته تلقی می‌شد.

ولی کلاین معتقد بود که «من برتر» کودک تقریباً رشد یافته است و تأکید داشت که لازم است به کودک تعبیر و تفسیر رفتارش بلافاصله گفته شود.



فصل پنجم انشعاب بازی درمانی براساس نظریه روانکاوی

بازی درمانی براساس نظریه روانکاوی

بازی درمانی غیر فعال

بازی درمانی فعال



بازی درمانی فعال

فصل پنجم

در این نوع بازی، به کودک تعدادی اسباب بازی انتخاب شده داده می شود و درمانگر خود نیز برای تشویق کودک برای به نمایش درآوردن صحنه های آسیب زای مشخصی «وارد بازی» می گردد.

لوی و سولومون، شکلهایی از این نوع بازی درمانی را رواج داده اند.

در بازی درمانی فعال، درمانگران تأکید می کنند که باید به رابطه هیجانی بین کودک و درمانگر توجه شود.





بازی درمانی غیر فعال

فصل پنجم

درمانگر بازی کودک را محدود نمی‌سازد، بلکه فقط به همراه کودک در اتاق می‌ماند.

اساس بازی درمانی غیرفعال این است که مهمترین عامل برای تغییر اختلال عاطفی کودک، درک و قبول اعمال و رفتار و بیان احساسات کودک است و تنها در این صورت است که کودک می‌تواند احساس اضطراب، خصومت و ناامنی خود را باشتاب خاص خود از طریق بازی بیان کند.

در این شیوه درمان هیچ‌گونه محدودیتی در مورد چگونگی انتخاب اسباب‌بازیها برای کودک وجود ندارد.





- پایه ریز ارتباط درمانی «اتو رانک» می باشد.

- تأکید اصلی آن بر نیروی درمانی موجود در «رابطه هیجانی بین درمانگر و بیمار» است و تأکید بر عکس العملها و احساسات فعلی بیمار است.

- در این شیوه به کودک «آزادی کامل» داده می شود. اگر کودک درمانگر را به بازی دعوت کند، درمانگر باید حداقل شرکت در بازی را داشته باشد.



فصل پنجم درمان غیرمستقیم

- امروزه شیوه مهمی برای درک رفتار به شمار می آید.
- این نظریه هیچ کوششی برای کنترل یا تغییر مفاهیم بیمار نمی کند، بلکه می کوشد شرایط درمانی را ایجاد کند که خود بیمار تجربه کرده تا بر اساس آن احتمالاً رفتار او تغییر کند. درمانگر او را در انتخاب ماهیت و جهت این تغییر نیز آزاد می گذارد.
- ویرجینیا اکسلاین فلسفه «بیمار محوری» راجرز را با موفقیت در بازی درمانی به کار برد و نظریات او اساس و پایه بازی درمانی غیرمستقیم است.



فصل پنجم بازی درمانی بر اساس دیدگاه رفتار گرایی

تقویت الگوی رفتاری مطلوب

خاموش سازی رفتار نامطلوب

فن رفتار درمانی در
مورد هر دو نوع درمان
به کار برده می شود.

• بسیاری از مشکلات هیجانی کودکان به صورت دوره‌ای است. یعنی در دوره خاصی از زندگی آنان و در موقعیتهای ویژه‌ای ظاهر می‌شوند. به همین دلیل، درمانگران تمایل دارند که این قبیل مشکلات را به طور غیرمستقیم و در محل زندگی کودکان درمان کنند.



فصل پنجم بازی درمانی بر اساس دیدگاه رفتار گرایی

• بسیاری از مشکلاتی که به درمانگاهها ارجاع

داده می شود، در مورد ناتوانی والدین و کودک برای

ایجاد رابطه با یکدیگر است. روش متداول برخورد با

این وضعیت ملاقات هر یک از آنان به تنهایی است.





• بازی برای درمانگران وسیله مناسبی است تا به دنیای کودکان رخنه کنند و آنها را بیشتر و بهتر بشناسند و به مشکلات آنها پی ببرند.



فصل پنجم کاربردهای مختلف بازی در درمان کودکان

این کاربردها عبارت از:

- درک تشخیصی
- برقراری رابطه کاری
- یافتن ساز و کارهای دفاعی کودک
- تسهیل بیان کلامی
- تخلیه مطالب ناخودآگاه و تنش
- اهمیت تکاملی بازی
- برقراری ارتباط از طریق بازی



فصل پنجم کاربردهای مختلف بازی در درمان کودکان

درک تشخیصی:

مشاهده رفتار، افکار، احساسات و بیان کودک به هنگام بازی به ما کمک می کند تا مشکلات او را و اینکه او چگونه آنها را می بیند بفهمیم.



فصل پنجم کاربردهای مختلف بازی در درمان کودکان

برقراری رابطه کاری:

این کاربرد بازی برای چنین کودکانی مفید است:

• کودکان خردسالی که امکانات بزرگسالان را برای بیان کلامی ندارند.

و

• کودکان بزرگتری که برای بیان عواطف خود مقاومت نشان می‌دهند یا در شمرده سخن گفتن ناتوانند.



فصل پنجم کاربردهای مختلف بازی در درمان کودکان

بازی و ساز و کارهای دفاعی کودکان:

بازی ممکن است نقطه عطفی در

نحوه فعالیت کودک در زندگی

روزانه و ساز و کار دفاعی او بر

ضد «اضطراب» باشد.

تسهیل بیان کلامی:

زمانی که کودک در بحث درباره

برخی مطالب گیرمی کند یا در

درمان او بن بست ایجاد می شود، این

نحوه استفاده از بازی مفید است.



فصل پنجم کاربردهای مختلف بازی در درمان کودکان

تخلیه مطالب ناخودآگاه و تنش در بازی:

• آمستر معتقد است که بازی ممکن است برای کمک به کودک برای نشان دادن محتوای ناخودآگاه و تسکین نقش مربوط به آن به کار رود.

• درمانگر باید آگاه باشد که هر کودکی چه مقدار می تواند بدون ترس، در بازی، خود را تخلیه کند و باید از نوع مشارکت و تعبیر و تفسیری نیز که کودک انجام می دهد نیز مطلع باشد.



فصل پنجم کاربردهای مختلف بازی در درمان کودکان

اهمیت تکاملی بازی:

- بازی ممکن است موجب رشد و تکامل علایق و رغبتها در کودک شود. کودک ممکن است بازی را به زندگی روزمره خود منتقل نماید و از تجارب کسب شده در زندگی آینده اش نیز سود بجوید.

- بین بازی و تواناییهای کار یک فرد همبستگی وجود دارد.



فصل پنجم کاربردهای مختلف بازی در درمان کودکان

برقراری ارتباط از طریق بازی:

- به اعتقاد لندرت مشکلات کودکان در جریان رشد اغلب با ناتوانی بزرگسالان برای درک آنها همراه است. اکثر بزرگسالان از کودکان انتظار دارند که با آنها به صورت ارتباط کلامی (که همان شیوه بزرگسالان است)، ایجاد ارتباط کنند.
- کودکان معمولاً فراتر از آنچه به صورت کلامی بیان می‌دارند.



فصل پنجم کاربردهای مختلف بازی در درمان کودکان

ادامه برقراری ارتباط از طریق بازی:

• بازی برای کودکان همانند گفتگو است برای بزرگسالان. بازی وسیله‌ای است برای بیان احساسات، کشف روابط بین پدیده‌ها و ارضای خود.

• مجموعه‌ای از اسباب‌بازیهای مناسب که مشاور یا درمانگر یا والدین انتخاب می‌کنند ممکن است تسهیل کننده بیان احساسات بسیار وسیع کودک باشد.

• از آنجا که تمامیت وجود کودک در بازیهایش تجلی می‌یابد، بیان احساسات به صورت معین، مشخص و جاری تجربه می‌شود.



فصل پنجم بازی درمانی گروهی

پس از بازی درمانی انفرادی، عده‌ای نیز بازی درمانی گروهی را مطرح کردند و کودکانی را که دارای مشکلات تقریباً یکسانی بودند از طریق بازی گروهی مداوم کردند.

این روش بازی درمانی، برای کودکان خردسال قبل از سن دبستان، بسیار مفید است.



فصل پنجم بازی درمانی گروهی

تفاوت اصلی آن با درمان فردی در شرایط محیطی است که، با اعمال برخی تغییرات، فراهم می آیند.

تعداد افراد گروه معمولاً کم‌اند و محل بازی نیز کوچکتر است.

وسایل و ابزار مورد استفاده نیز ساده‌اند.

این ابزار و وسایل به نحوی انتخاب می‌شوند که بار عاطفی داشته‌باشند و تمایلات احساسی، جنسی، روابط بین فردی و مانند آن را تحریک کنند.



فصل پنجم بازی درمانی گروهی

در بازی درمانی، رفتار کودک با حیوانات عروسکی و یا نوع استفاده‌اش از ماسکها از لحاظ شناخت کودک و تفسیر حالتها و رفتار او اهمیت بسیار دارد. نه تنها از نظر «تشخیصی» بلکه از نظر درمانی هم اهمیت بسیار دارند. در بازی درمانی، فعالیتهای کودک از زبان خودش تفسیر می‌شود. درمانگر با تجربه می‌تواند در موقع مناسب دربرونریزی خواسته‌ها، به کودک دارای مشکل کمک کند.

کاربردهای مختلف بازی در درمان کودک عبارت از: درک تشخیصی، برقراری رابطه کاری، یافتن ساز و کارهای دفاعی کودک، تسهیل بیان کلامی، تخلیه مطالب ناخودآگاه، تنش و برقراری ارتباط از طریق بازی.



نقاشی
کودکان



هدفهای رفتاری

فصل ششم

- شرح مراحل تکامل خط خطی کردن
- نام بردن پنج مرحله پیدایش توانایی نقش‌نگاری در کودکان
- نوشتن دیدگاه‌های کراتی و مارتین در مورد خط خطیهای کودکان
- ذکر کردن نظر الشولر و هاوویک در مورد خط خطیهای کودک
- نوشتن منظور از تکامل چهره‌نگاری
- شرح رابطه نقاشی با زندگی عاطفی کودکان
- توضیح برون‌افکنی کودکان از طریق خط، فضا و رنگ
- نوشتن دیدگاه باستاید را درباره نماد رنگها
- شرح نظر جونش و کوش راجع به رنگهای به کار رفته در نقاشی کودکان



- ارزیابی شخصیت کودک از نقاشیهای خانه، آدم، درخت، خورشید و ماه و حیوانات، و تشخیص مشکلات عاطفی او
- تحلیل وجود فاصله بین اشخاص نقاشی و برجسته بودن شخصی در نقاشی کودک
- شناسایی نقاشی کودکان عقب مانده
- بیان ویژگیهای نقاشی کودکان مضطرب و افسرده در نقاشی آنها
- بیان مختصر رابطه نقاشی با روان درمانی
- شرح سبک نقاشیهای کودکان



فصل ششم نقاشی کودکان

در نقاشی، همانند خواب و رؤیا، کودک خود را از ممنوعیتها رها می‌سازد و در حالتی ناخودآگاهانه درباره مسائل، کشفیات و مشکلات و دلهره‌هایش صحبت می‌کند اگر به کودکان از سنین پایین تمرین کپی و تقلید کردن از مدل را بیاموزیم، مرتکب اشتباه شده‌ایم.





نقاشی کودکان

فصل ششم

در نقاشی کودکان، حذف بعضی افراد خانواده، اهمیت دادن بیش از حد به بعضی از قسمت‌های بدن خود و غیره، همگی نشانه‌ها و علایمی هستند که دارای معانی روشن‌اند.



فصل ششم مراحل تکامل خط خطی کردن

- کودکان معمولاً در ۱ سالگی مداد در دست می‌گیرند، ولی به سهولت نمی‌توانند روی کاغذ خط بکشند.
- در ۱۸ تا ۲۰ ماهگی، موفق به خط کشیدن می‌شوند.



فصل ششم مراحل تکامل خط خطی کردن

پیدایش توانایی نقش‌نگاری در نزد کودکان در پنج مرحله اصلی صورت می‌گیرد که به ترتیب عبارتند از:

۱. اثر یا خط نا مشخص

۲. خط مشخص یا اشکال هندسی در هم

۳. طرح یا در کنار هم قرار گرفتن چند شیئی

۴. اجتماع چندین شکل مختلف

۵. تصویرنگاری

مراحل بعدی همیشه ترکیبی است از علایم مرحله‌های قبلی.



فصل ششم مراحل تکامل خط خطی کردن

- کراتی و مارتین می گویند که توانایی ترسیم خطهای افقی قبل از خطهای عمودی ظاهر می شوند.
- در دو سالگی توانایی ترسیم خطهای دایره‌ای و یا زاویه‌دار ظاهر می گردند.
- در سن ۵/۲ سالگی، کودک وقتی خطی را رسم می کند با چشم نیز مراقب است که خط از محدوده تعیین شده خارج نگردد.





فصل ششم مراحل تکامل خط خطی کردن

• در ۳ سالگی خط‌نگاری کودک دیگر فقط برای لذت بردن کاغذ نیست، بلکه می‌خواهد احساسات درونی خود را بیان کند.

• به نظر الشولر و هاوویک: کودک در سه سالگی خط‌های عمودی را بیش از خط‌های افقی رسم می‌کند.

• در اواخر سه سالگی کودک شروع به کشیدن اشکالی می‌کند که شبیه خانه یا خورشید است.



فصل ششم مراحل تکامل خط خطی کردن

- در چهار سالگی خط‌نگاریهای او جمع و جور می‌شود و حتی برای بزرگسالان نیز معنی پیدامی‌کند.
- در سن پنج تا شش سالگی، امکان دستیابی کودک به درک حروف الفبا یا خط نوشتنی که بیشتر جنبه آموزشی دارد فراهم می‌شود.
- یکی از خصوصیت‌های روانی کودکی این است در نقاشی او آن جنبه‌های عاطفی که بیشتر به آنها توجه کرده، نمایانتر به نظر می‌رسند



فصل ششم تکامل چهره نگاری

- در ۳-۴ سالگی: سعی می کند تصویر شخص یا اشخاص را بکشد. شامل عناصر مشخص و معین از قبیل یک دایره چند خط در اطراف آن، این درست همان تصویری است که کودک از بدن در ذهن دارد.
- در ۶ سالگی: آدمکی که رسم می کند دارای گردن و دو دست هم هست که در انتهای بازوها قرار گرفته اند. معمولاً، بلندی آدمک چهار برابر پهنای آن رسم می شود.
- در ۱۰ سالگی: کودک می تواند تصویر کاملی با تمام اعضا و حرکات بدن رسم کند و البته گاهی هم هرگز موفق به انجام آن نمی شود.



فصل ششم تکامل چهره نگاری

به گفته **گودیناف**، اصولاً نقاشی آدمک بیانگر پختگی فکری کودکان است .
بسیاری از دانشمندان، برای آزمون هوش نقاشی کودک را، با در نظر گرفتن تکامل آن از نظر بدن، لباس و غیره بررسی می کنند.



فصل ششم نقاشی و زندگی عاطفی کودک

• برای مطالعه شخصیت کودک چندین راه را باید طی کرد.

امکان نظارت از فاصله دور

پرهیز از دخالت مستقیم و
غیرمستقیم بزرگسالان در
نقاشی کودکان

نقاشی نسبت به دیگر
وسایل بیانی، دارای دو
امتیاز روش شناختی است:

امکان مقایسه نقاشیهای مختلف که در
زمانهای متفاوت کشیده شده‌اند.



فصل ششم نقاشی و زندگی عاطفی کودک

• نقاشیهای کودکان، از همان نخستین مرحله‌ها، وجود تفاوت‌های فردی را به روشنی مشخص می‌کند و با پیشرفت مراحل تفاوت‌های دیگری را (شامل عوامل فرهنگی و اجتماعی) که در تحلیل شخصیت کودک و گفتگو با او یکی از عناصر لازم به شمار می‌آید نمایان می‌سازند.



فصل ششم بررسی برون افکنی از طریق خط، فضا و رنگ





خط:

- از ورای خط می توان به حالت های روانی یا فکری خود آگاه یا ناخود آگاه یا به ویژگی های شخصیت ترسیم کننده خطوط پی برد.
- قدرت و شدت خط، نشان دهنده نیروی عاطفی موجود در حین انجام کار است.



فصل ششم بررسی برون افکنی از طریق خط


• بنابر تحقیق «الشولر» اگر روی قسمتهایی از ترکیب نقاشی خط خطی و مخفی شده باشد، بیانگر مشکلات عاطفی و دلهره و ترس نقاش آن از شیء یا شخصی است که با خط خطی کردن مخفی شده است. ولی اگر قسمتی از نقاشی با خطوط بی رنگ و سطحی مخفی شده باشد، نشان دهنده امنیت و سازگاری کودک است.

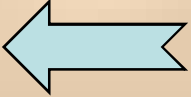


فصل ششم بررسی برون افکنی از طریق فضا

فضا:

گرایش برای خارج شدن از کادر کاغذ در میان کودکان بزرگتر:  بیانگر آن است که از کمبود محبت رنج می‌برند و کمتر به خود اعتماد دارند.

نقاشی در گوشه کاغذ یا در قسمت محدودی از فضای کاغذ یا بر روی کاغذی کوچک  کودکان خجالتی و کمرو  احتیاج به تشویق و پشتگرمی بسیار دارند.

نقاشی کاملاً در مرکز کاغذ  در بر خود و احساساتشان توجه و تمرکز فکری زیادی دارند.



رنگ:

- برای تحلیل و نتیجه گیری از رنگ انتخاب شده حتماً باید عامل سن کودک را در نظر گرفت.
- در سنین ۳ تا ۶ سالگی، کودک علاقه زیادی به استفاده از رنگ دارد و آن را بر شکل ظاهری مقدم می داند.
- هر قدر کودک کوچکتر باشد، رنگهایی که به کار می گیرد زنده تر است و فقط کودکانی که در خانه بر آنها نظارت شدید می شود، رنگهای سرد را انتخاب می کنند.



فصل ششم بررسی برون افکنی از طریق رنگ

• کودکان سازگار در نقاشیهایشان به طور متوسط از پنج رنگ مختلف استفاده می کنند، در حالی که کودکان گوشه گیر یا آنها که ارتباط با دنیای خارج را دوست ندارند از یک یا دو رنگ، بیشتر استفاده نمی کنند.



• انتخاب رنگها تحت تأثير عوامل جسمي و رواني و در فرهنگهاي مختلف، داراي معاني خاصي است.

• به نظر باستايد قسمت مهمي از معاني نمادين رنگ به سنتها و محيطهاي اجتماعي خاصي که در آنها زندگي مي کنيم بستگي دارد. يک رنگ، در يک نظام اجتماعي، ممکن است داراي مفهومي باشد که در نظام ديگر معني متضاد آن را بدهد.



جوش و کوش، رنگ را عامل مشخص کننده انواع خصوصیات شخصیت فرد ذکر کرده‌اند و با کمک این نظریه، آزمونهایی را تهیه کرده‌اند برای شناخت شخصیت فرد براساس نحوه انتخاب رنگها و چگونگی به کاربردن آنها.



فصل ششم موضوع نقاشی و شخصیت کودک



- کودک با تمام وجود و شخصیت ذهنی و عاطفی خود نقاشی می کند.
- روان شناسان از نقاشیهای کودکان با موضوعهایی چون آدمک، خانه، درخت، خورشید و ماه، حیوانات و خانواده تحلیلهایی کرده اند که به بعضی از آنها اشاره می شود.



فصل ششم نمونه هایی از نقاشیهای کودکان





فصل ششم نمونه هایی از نقاشیهای کودکان





فصل ششم موضوع نقاشی و شخصیت کودک

اعضای آدمک در
مجموع متناسب باشد

به احتمال زیاد کودک کاملا سازگار است.

برای تحلیل نقاشی درخت، باید
سه قسمت آن را مشخص کرد

ریشه
تنه
شاخه‌ها و برگها

خطوط
فضا
رنگ

چارچوب

نماینده ویژگیهای کلی
شخصیتی کودک است

برای تحلیل نقاشی کودک
از خانواده، باید دو قسمت
را در نظر گرفت.

محتوای نقاشی ← اهمیت بیشتری دارد.



فصل ششم نقاشی کودکان عقب مانده ذهنی

از آنجا که پرورش فکری این کودکان به آرامی صورت می گیرد، بررسی نقاشیهای این نوع کودکان مستلزم تحلیل دراز مدت محیط عاطفی آنهاست.



فصل ششم نقاشی کودکان منزوی و درخود فرورفته

- کودکان در خود فرورفته، مردم و دنیای آنها را از نظر دور می‌دارد و با استفاده از نمادها، توهمات دنیای درونش را برون می‌افکند.
- پرخاشگری با کشیدن خطوط کوتاه و نوک تیز و با فشار زیاد مداد بر روی کاغذ، به حدی که ممکن است کاغذ را سوراخ کند، همراه است.



فصل ششم نقاشی کودکان مضطرب

• کودکان مضطرب پرخاشگر است و در نقاشیهای این گونه کودکان، بیشتر حیوانات وحشی، هیولا و صحنه‌های فاجعه‌انگیز دیده می‌شود.

• بازوان، پاها و تمام بدن وسیله‌ای برای ارتباط با دنیای خارج است که در نقاشیهای این کودکان کوچک کشیده می‌شوند و این نشان‌دهنده مشکلاتی است که کودکان هیستریک برای برقرار کردن ارتباط اجتماعی با آن روبه‌رو است.



فصل ششم احساس تقصیر و افسردگی در نقاشی

وقتی کودک احساس تقصیر و گناه می کند، آن را در نقاشیهایش خواه به وسیله خطوط نامطمئن و بریده و خواه با محتوای راجع به موضوعهای حزن انگیز، جدایی خواهانه و بدبینانه نشان می دهد.



فصل ششم نقاشی و روان درمانی

• روان درمانی به وسیله نقاشی را **اشترن** پیشنهاد کرد و به کار برد.

• اشترن می گوید نقاشی بیشتر برای روان درمانی **کودکان** دارای **سازگاری کم، ناثابت و متزلزل و عقب مانده آموزشی** به کار می رود زیرا نقاشی به کودک امکان می دهد که قدرت و قابلیت خلاقیت خود را بشناسد و در نتیجه حل مشکلات آموزشی برای او سهلتر جلوه کند.

• نقاشی زبانی است که برای کودکان **کمتر از ده سال** مؤثرتر از صحبت کردن است.



- تفسیر نقاشی به این معنی است که ما آنچه را نقاشی در بردارد به صورت جملات معمولی و قابل فهم بیان کنیم.
- والدین در تفسیر نقاشی انتظار دارند که مطالب و نکاتی را بیابند که بیان کننده حالات درونی کودک باشد و چیزی را به دست آورند که در گفتگو با کودک از به دست آوردن آن عاجز بوده‌اند.
- کلیدهای رمز، ابزار تفسیر نقاشیها هستند.



• برای تفسیر نقاشیها، باید مراحل خاصی را پیمود تا تقریباً تفسیر منطبق با واقعیت از نقاشی به عمل آید.

روش تفسیر رمزها

نظم و ترتیب تفسیر

رعایت محتوای گفتگو با کودک قبل و بعد از نقاشی

کودک برای چه کسی نقاشی می کند

مقطع سنی کودک

اطلاع دقیق از توانایی حسی و حرکتی نگارش کودک

• در تفسیر نقاشیها آنچه

اهمیت دارد عبارتند از



کنایه‌ها یا رمزهای نقاشی کودکان را می‌توان
در وهله اول به سه دسته زیر تقسیم کرد:

کنایه‌های آگاهانه یا ارادی

کنایه‌های مبهم

کنایه‌های ناخودآگاه



• در تفسیر نقاشیهای کودکان باید در مرحله اول، نقاشیها را همان گونه که هستند پذیرفت. در همان حال، باید به خاطر داشت که هر تصویر نوعی روش نگارشی و پیچیده است که تنها به کمک تحلیل دقیق علمی می توان معنای واقعی آن را روشن کرد.



فصل ششم سبک نقاشیهای کودکان

لوکه، با توسل به مفهوم واقعگرایی کوشیده خصوصیات سبک نقاشی کودکان را بیان کند.

کودکان

گاهی جنبه‌های زیبایی نقاشی اصلا برای کودکان مطرح نیست و بیشترین توان او صرف معنی‌دار کردن خطوط و محتوای نقاشی می‌شود.

افراد بزرگسال

در نقاشی بیشتر به زیبایی شکل توجه می‌کنند به جنبه‌های بیانی آن.



فصل ششم سبک نقاشیهای کودکان

مراحل نقاشی از نظر لوکس:

مرحله واقعگرایی اتفاقی

مرحله واقعگرایی اشتباهی

مرحله واقعگرایی ذهنی

مرحله واقعگرایی بینایی



فصل ششم سبک نقاشیهای کودکان

مرحله واقعگرایی اتفاقی

- در آغاز، نقاشی برای کودک جز مجموعه‌ای از خطوط درهم و برهم که هدفش فقط ایجاد یک تصویر یا یک طرح است چیز دیگری نیست.
- زمان این مرحله سنین ۲ تا ۵/۳ سالگی است.
- کودک از نیمه‌های سه سالگی به بعد خطهای زاویه‌دار رسم می‌کند.



فصل ششم سبک نقاشیهای کودکان

مرحله واقعگرایی اشتباهی

- کودکان در این مرحله عناصر نقاشی را کنار هم رسم می کنند، بدون آنکه آنها را ترکیب کند و شکل منسجم و مشخصی به وجود آورد.
- به عنوان مثال: دکمه های لباس را، به جای آنکه روی لباس قرار دهد، با فاصله کنار شخص می گذارد.
- زمان این مرحله از ۵/۳ سالگی تا ۵/۶ سالگی است.



فصل ششم سبک نقاشیهای کودکان

مرحله واقعگرایی ذهنی

• گفت کودک در این مرحله، بر اساس تصورات ذهنی خود، به ترسیم اشیا می پردازد، یعنی آن طور که می اندیشد نقاشی می کند نه آن طور که می بیند. مثلاً، درخت را می کشد و ریشه آن را که در شرایط طبیعی دیده نمی شود نیز می کشد.

• دوران این مرحله از ۵/۶ سالگی تا ۵/۸ سالگی است.



فصل ششم سبک نقاشیهای کودکان

مرحله واقعگرایی بینایی

• در این مرحله کودکان آنطور که می بینند می کشد و می تواند قوانین مناظر را درک کند و اشیا را از نظر بزرگی، کوچکی، جهت و زاویه مناسب همان طور که هستند می کشد.

• زمان این مرحله سنین ۵/۸ تا ۱۳ سالگی است.



فصل ششم سبک نقاشیهای کودکان

- تقسیم‌بندی لو که منطبق با خصوصیات کودکان در سالهای مختلف زندگی و متناسب با جریان رشد ذهنی و روانی آنهاست .
- به تقسیم‌بندی لو که ،انتقادهایی کرده‌اند که بیشتر مربوط به عنوانهایی است که او برای مراحل مختلف نقاشی قایل می‌شود.
- ویدلوشه بعد از بررسی تقسیم‌بندی‌ها و ایرادهایی که به لو که گرفته‌است تقسیم‌بندی دیگری را عرضه می‌کند.



فصل ششم سبک نقاشیهای کودکان

تقسیم‌بندی **ویدلوشه** به شرح زیر است:

مرحله خط خطی

کودک در یکی از سطوح در دسترس خود، خطوط درهم و برهم می‌کشد.

مرحله واقعگرایی کودکانه

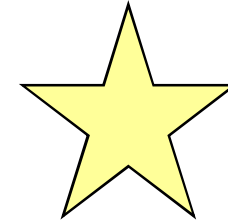
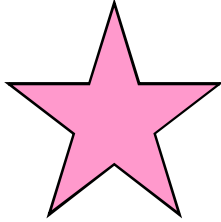
(منطبق با مرحله واقعگرایی ذهنی
لو که است) می‌توان آن را اوج
نقاشی کودکان دانست.

مرحله واقعگرایی بینایی

کودک از یک نقطه دید طرح اشیا را رسم
می‌کند و تمام اجزای نقاشی را تابع همین
زاویه یا نقطه دید می‌کند.



پایان



موفق باشید

