

## بازی و بازی درمانی، چالش یا فرصت در نظام تعلیم و تربیت ایران؟

نرگس ظریفی

لیسانس علوم تربیتی، آموزگار

ندا اکبرزاده

لیسانس آموزش ابتدایی

### چکیده

پژوهش حاضر با هدف بررسی چالش ها و فرصت های بازی ها در نظام تعلیم و تربیت ایران صورت پذیرفته است. روش جمع اوری اطلاعات در این تحقیق میدانی (کتابخانه ای) می باشد که در تحلیل نتایج و جمع اوری اطلاعات از یافته ها و نتایج تحقیقات و پژوهش های صورت گرفته در این زمینه استفاده شده است. یافته های تحقیق بیانگر این است که کودکان در بازی با سایر کودکان چگونگی ایجاد ارتباط با آن ها را فرا می گیرند و دیگران را بهتر می شناسند و از خود نیز شناخت بهتری به دست می آورند، کودکان در بازی های گروهی راه و رسم زندگی با دیگران را می آموزند، ضمن اینکه بر خلاف باور عمومی، همه بازی های رایانه ای تاثیر سوئی بر رفتار و اخلاق دانش آموزان ندارد و بیشترین تاثیر مخرب مربوط به بازی های رایانه ای خشن ( جنگی - رزمی ) می باشد که خشونت و پرخاشگری را در دانش آموزان تقویت می کند که این رفتار در دانش آموزان برون گرا عموماً به صورت پرخاش و زدوخورد و در دانش آموزان درون گرا به صورت استرس، اضطراب و افسردگی نمود پیدا می کند، بعلاوه بازی درمانی می تواند در بهبود اختلالات دانش آموزان موثر واقع شود که در این میان می توان به یادگیری متقابل، کمک به مشارکت در یادگیری، خود کنترلی، کمک به ابراز احساسات، احترام متقابل، پذیرفتن خود و دیگران و بهبود رفتارهایی مانند مهارت های اجتماعی، عزت نفس و کاهش افسردگی و اضطراب اشاره نمود.

**واژگان کلیدی:** بازی، بازی درمانی، بازی رایانه ای، بازی مشارکتی، نظام تعلیم و تربیت

## مقدمه

بررسی‌های تاریخی نشان می‌دهد ورزش و بازی جز جدایی ناپذیر زندگی اجتماعی انسان بوده و با توجه به شرایط اقلیمی و جغرافیایی هر منطقه انواعی از بازی‌ها و ورزش‌ها رایج بوده که در بسیاری موارد نفوذ و نمود بیشتری در سرزمین‌های پیرامونی پیدا کرده است. هر چند اطلاعات ما از گذشته اندک است اما این محدوده اطلاعات نشانگر توجه مردم و جامعه به ورزش بوده به طوری که عامل عمده‌ای که موجب تنوع در زندگی و شادابی روحیه مردم شده، همانا بازی‌ها و ورزش‌های فردی و جمعی بوده که از گذشته‌های دور در میان جوامع رواج داشته است. تاریخ یونان و روم نشان می‌دهد ساکنان اروپا تا چه حد به ورزش‌ها و بازی‌هایی که جنبه گروهی و اجتماعی داشته، توجه خاصی مبذول می‌داشته‌اند. شهر باستانی الیموس آغاز گر برگزاری المپیادها است. بازی و ورزش در تاریخ و اساطیر دیگر ملل و از جمله ایران عزیز نیز نمود بسیار داشته است (محمودیان، ۱۳۸۸). بازی وسیله‌ای است برای بیان احساسات، برقراری روابط، توصیف تجربیات، آشکار کردن آرزوها و خود شکوفایی، فعالیت و بازی در واقع تلاش کودک برای کنار آمدن با محیط است که او از طریق آن خود را در می‌یابد و دنیایش را درک می‌کند (ریاحی، ۱۳۸۰). بازی عمده‌ترین شکل فعالیت کودک و مناسب‌ترین آن برای بروز رشد استعداد آفرینندگی او به شمار می‌آید، بازی در کودک تحول ایجاد می‌کند، در بازی‌های ابتکاری کودک ضمن تقلید از بزرگسالان خاطره‌ها و تجارب شخصی‌اش را نیز به آن‌ها می‌افزاید و تصورات خویش را با داستان‌های کتاب‌ها و فیلم‌ها ترکیب می‌کند. آفرینندگی کودک از تقلید و پیروی آغاز می‌شود. تقلید بزرگسالان عامل مهمی در پیشرفت کودک محسوب می‌شود. اولیا و مربیان می‌توانند از میل کودک به پیروی و تقلید استفاده کرده، با تمرین و تکرار در وی مهارت به وجود آورند. کسب مهارت روحیه استقلال و اعتماد به نفس را در کودک تقویت می‌کند (میر صادقی، ۱۳۸۳).

از بازی تعریف‌های گوناگونی کرده‌اند که می‌توان وجه مشترک آن‌ها را در خصایص زیر خلاصه کرد: همراه بودن با حرکت، احساس آزادی در انتخاب و ادامه، لذت بخش بودن، هدف مادی نداشتن. بازی‌های کودکان را کلاً به بازی‌های فعال یا پویا و بازی‌های منفعل یا ایستا تقسیم می‌کنند. در بازی فعال لذت از عملی که فرد انجام می‌دهد ناشی می‌شود مانند بازی دویدن یا ساختن چیزی. کودکان خردسال کمتر به این نوع از بازی‌ها می‌پردازند در حالی که بازی‌های کودکان بزرگسال و نوجوانان عمدتاً فعال هستند (شعاری نژاد، ۱۳۸۵). از خصوصیات مهم و بارز بازی این است که تهی از هدف خارجی و فاقد سازمان بوده، اما در نهایت لذت بخش، خوشایند و سرگرم کننده باشد و کودکان در انتخاب آن آزاد باشند (کوهی، ۱۳۸۶). هر نوع فعالیتی که توسط کودکان به منظور تفریح انجام گیرد، بازی نامیده می‌شود. کودکان به هنگام بازی بخشی از نیروی بدنی و ذهنی خود را به کار می‌گیرند و بازی را بخشی از زندگی خویش به حساب می‌آورند، اما نباید این نکته را فراموش کرد که کودک از انجام این فعالیت لذت می‌برد (انگجی و عسگری، ۱۳۸۵). بازی به کودک کمک می‌کند که خود را بهتر بشناسد، تصوراتش را گسترش دهد، در فعالیت‌هایی مهارت پیدا کند و اندیشه‌اش را توسعه دهد. کودک در هنگام بازی یاد می‌گیرد که چگونه خود را کنترل نماید و میان اعضای بدن و مغز خود هماهنگی برقرار نماید. بازی زمینه رشد و تکامل کودک را فراهم می‌آورد و بازی برای کودک امری حائز اهمیت به حساب می‌آید که دارای ویژگی‌هایی می‌باشند که از جمله آن‌ها عبارتند از: بازی اختیاری است، بازی برای کودک فاقد هر گونه سازمان می‌باشد، بازی برای کودک خوشایند است، بازی از قید کشاکش و پرخاش آزاد است، بازی فرصتی است تا کودک اندیشه‌های درونی خود را بیان کند، بازی این امکان را برای کودک فراهم می‌آورد تا بر اضطراب خود غلبه نماید و این که بازی وسیله مناسبی است تا کودک را از پرخاشگری باز دارد (فیشر، ۲۰۱۱).

در این میان امروزه دسترسی کودکان و جوانان به بازی های رایانه ای به سادگی امکان پذیر است در حالی که اکثر والدین نسبت به خطرات استفاده بیش از حد از این بازی ها بی اطلاع هستند. در گذشته، بازی ها از طریق ارتباط کودکان با یکدیگر انجام می شد؛ اما امروزه کودکان از زمان درک و فهم این بازی ها بیشترین ساعات روز را صرف این گونه پرداختن بدانها می کنند. در حالی که این ارتباط هیچ گونه رابطه عاطفی و انسانی ایجاد نمی کند. اغلب این بازی ها به صورت انفرادی طراحی شده و این عامل باعث شده است که به نوعی مفهوم در جمع بازی کردن نزد این کودکان از بین برود (کوثری، ۱۳۸۵). امروزه بازی های رایانه ای نه تنها ابزاری برای گذراندن اوقات فراغت و تفریح شده اند بلکه به یکی از بزرگترین صنایع فناوری ارتباطات و اطلاعات تبدیل شده است. صنعتی که در دو دهه اخیر تأثیرات شگرفی بر سخت افزارها و نرم افزارهای مورد استفاده در سر تا سر جهان به جای گذاشته است و به سبب گسترش دامنه ی تأثیر رسانه ها ی معی، ماهواره، اینترنت و سایر فناوریهای اطلاع رسانی جامعه اطلاعاتی، امروزه بعد جهانی پیدا کرده و منحصر ر به کشور یا کشورهای خاصی نمی شود. این بازی ها که بعنوان محبوبترین سرگرمی نوجوانان لقب گرفته اند می توانند یک تهدید جدی برای سلامت روح و روان و جسم آنان نیز به شمار رود و به نظر می رسد که می تواند رابطه تنگاتنگی با وضعیت سلامت و روان افراد و همچنین تأثیر مستقیمی بر میزان رفتارهای پرخطر، اضطراب، افسردگی و انزوا طلبی و... داشته باشد. با این وجود نمی توان اثرات مثبت این بازی ها را بر خلاقیت و بالندگی ذهنی کودکان و نوجوانان نادیده گرفت (اندرسون، ۲۰۰۱). کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر این بازیها قرار گرفته اند و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازیهای رایانه ای به صورت اجتناب ناپذیری بخش عمده ای از جامعه پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده اند. از دیگر سو، محبوبیت بازیهای رایانه ای و ویدیویی موجب توجه محققان و پژوهشگران به این عرصه شده است و شکل گیری دو دسته از نظرات عمده پیرامون آن را به دنبال داشته است: دسته ای این بازیها را مختص عصر ارتباطات دانسته و آن را همچون سایر عروسک ها دارای نقش مثبت و مفید معرفی می کنند و بخشی از کارکردهای محققان منجر به کشف کارکردهای منفی این بازی ها شده است (شاوردی، ۱۳۸۸).

در هر جامعه سلامت کودکان و نوجوانان اهمیت ویژه ای دارد و توجه به بهداشت روانی آنان کمک می کند تا از نظر روانی و جسمی سالم بوده و نقش اجتماعی خود را بهتر ایفا کنند. در این راستا، شناخت صحیح ابعاد مختلف جسمی و روانی این گروه سنی و کوشش در راه تأمین شرایط مادی و معنوی مناسب برای رشد بدنی، عاطفی و فکری آنان واضح تر از آن است که احتیاج به تأکید داشته باشد. نگرانی در مورد سلامت روان کودکان و تأثیر آن بر رشد و عملکرد کودک، همزمان با افزایش میزان شیوع اختلالات روانی قابل تشخیص، در سال های اخیر به طور چشمگیری افزایش یافته است و بر همین اساس متخصصان بر اهمیت ارزیابی و درمان به موقع اختلالات روانشناختی تأکید می کنند. از آنجا که الگوهای هیجانی و رفتاری در بزرگسالی دشوارتر تغییر می کنند، تشخیص هر چه زودتر مشکلات سلامت روان در کودکی یکی از مسائل پیشگیرانه بهداشت همگانی است. در این بین یکی از روش های استفاده شده در بهبود مشکلات کودکان، بازی درمانی است. بازی افکار درونی کودک را با دنیای خارجی او ارتباط می دهد و باعث می شود کودک بتواند اشیای خارجی را تحت کنترل خود درآورد. بازی به کودک اجازه می دهد تا تجربه ها، افکار، احساسات و تمایلاتی را که برای او تهدیدکننده هستند، نشان دهند. از جمله روش هایی که در بازی درمانی به تازگی مورد توجه پژوهشگران قرار گرفته است، شن بازی درمانی است. فرایند شن بازی درمانی در برگیرنده یک یا دو سینی شن و هر مقدار شیء کوچک است که شامل گروه هایی از افراد، حیوانات، ساختمان ها، ماشین آلات، نباتات، ساختارها، اشیای طبیعی و اشیای سمبلیک است که استفاده می شود. شن بازی درمانی نوعی بازی درمانی غیرمستقیم است که درمانگر در آن نقش تسهیل گر

را دارد و مراجعان می توانند آزادانه هیجان ها و تصویرهای ذهنی خود را با استفاده از جعبه های شن و اشیای مینیاتوری مختلف در درون جعبه شن خلق کنند (داوسون، ۲۰۱۱). براین اساس تحقیق حاضر نیز با هدف بررسی تاثیرات بازی از جوانب گوناگون بر عملکرد تحصیلی و رفتاری دانش آموزان انجام شده است.

### بازی های رایانه ای

در بازی های رایانه ای گرافیک صدا، تکامل، ابتکار سیر داستان، کنجکاوی، پیچیدگی و تخیل و منطق، حافظه، چالش حل مسأله و تجسم از جمله جنبه های جسمی و روانی است که بازیگران را جذب این بازی ها می کند. به دلیل جاذبه محصور کننده این بازی ها برای کودکان و نوجوانان، آنان زمان زیادی صرف پرداختن بدان ها می کنند؛ در واقع، آنان انرژی عصبی و روانی خویش را به مصرف این بازی ها می رسانند و با چشمان و ذهنی خسته از بازی دست می کشند. کودکانی که به طور مداوم به این بازی ها مشغول اند، اغلب درون گرا شده، در برقراری ارتباط با دیگران ناتوان می شوند. این روحیه انزوا طلبی سبب می گردد که کودک از گروه همسالان جدا شود که این سرآغازی است برای بروز ناهنجاری های دیگر که کودک با آنها روبه رو خواهد شد (مطهری، ۱۳۸۵). تأثیر بازی های رایانه ای بر شخصیت بازی کنان موضوعی است که همواره بحث و جدل های فراوانی در جامعه برانگیخته است، به گونه ای که مخالفان سرسخت با اشاره به خشونت موجود در بازی ها، خواستار بازنگری جدی در تولید آنها شده اند. گירایی برخی از بازی های رایانه ای به اندازه ای است که رفتارهای اعتیاد آور را در بازی کنان پدید می آورد. در گروهی از این بازی های بازی کن به جای شخصیت اصلی قرار می گیرد؛ بنابراین محتمل است که از رفتارهای خشونت آمیز الگو بردارد. همان گونه که پیشتر گفته شد، تحول و تکامل بازیهای رایانه ای شتاب فزاینده ای گرفته است. نسل نوین بازی ها دوربینی دارند، که تصویر بازی کن را وارد جهان مجازی بازی می کند؛ میزان واقعیت مجازی طراحی شده در آنها چشم گیر است و به احساس یک پارچه بودن بازی کن با فضای بازی کمک می کند (گاتنر، ۲۰۰۹).

بازی های رایانه ای برای کسانی که اعتماد به نفس ضعیف تری دارند، یا اشخاصی که حساس بوده ذاتاً مضطرب کننده هستند. هم چنین درمورد کسانی که سیستم عصبی بسیار فعال و پر جنب و جوشی دارند، این بازی ها تأثیرات خوبی ندارد. چون اضطراب به صورت ناگهانی افزایش یافته و تأثیرات نامطلوبی بر روی عملکرد معمولی آنها خواهد گذاشت. حافظه افراد حساس معمولاً با رجوع به چنین بازی هایی زودتر از حد معمول خسته و فرسوده می شود و در صورت ادامه بازی، کم حوصلگی، پرخاشگری و اضطراب سه نشانه مهم خستگی روحی آنهاست که بلافاصله بروز می یابد. گاهی برخی افراد حساس به علت شکست های متعدد زود عصبانی شده و پرخاشگری را دا من می زنند (رفیع پور، ۱۳۸۷).

باتلت (۲۰۰۹) بر این باور است که اضطراب یکی از تبعات احتمالی است که در بازی های رایانه ای مورد توجه محققان قرار گرفته و به بررسی آن پرداخته اند. انجام هر دو نوع بازی با پرخاشگری متوسط و شدید، احساس نفرت آزمودنی ها را افزایش می دهد. تحلیل های آماری انجام شده، بیانگر آن بودند که اضطراب اخیر به شکل معناداری از اضطراب افرادی که به انجام بازی های ویدیویی با پرخاشگری متوسط پرداخته بودند، بیشتر بود. بنابراین ملاحظه می شود که بازی های پر هیجان، خشن و سرشار از زد و خورد به افزایش اضطراب بازیگران می انجامد. مریم قطریفی (۱۳۸۴) نیز پژوهشی را با عنوان بررسی و مقایسه تأثیر پرداختن به بازی های رایانه ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان انجام داد. نتایج به دست آمده نشان می دهد که بین دانش آموزانی که بازی های رایانه ای انجام نمی دهند و آنهایی که بسیار به این بازی ها می پردازند، از نظر خصومت، جسمانی کردن و اضطراب

تفاوت معناداری وجود دارد. همچنین دانش آموزانی که کمتر به بازی های رایانه ای می پردازند نسبت به آنهایی که زیاد بازی های رایانه ای نمی کنند، خصومت بیشتری از خود نشان دادند.

بیرامی (۱۳۸۹) در تحقیقی به آسیب سنجی استفاده از بازی های رایانه ای در سلامت روانی و افت تحصیلی دانش آموزان مقطع راهنمایی ناحیه ۳ شهر تبریز پرداخته است. نتایج نشان داد میزان سلامت روانی در دانش آموزان استفاده کننده متوسط از بازی های رایانه ای بالاتر از دو گروه دیگر است، در تبیین این نتایج می توان به این نکته اشاره نمود که استفاده صحیح و اصولی باعث تقویت حافظه، توجه، تمرکز، هماهنگی چشم و دست، کنترل بهتر اطلاعات، فهم کامل اطلاعات و بهبود توانایی استدلال می گردد که نهایتاً باعث افزایش عزت نفس و خودباوری گردیده و در نتیجه سلامت روانی فرد را تضمین می نماید. از طرف دیگر با استفاده صحیح و مناسب، دانش آموزان از آسیب های جسمانی، روانی، اخلاقی و تحصیلی بازی های رایانه ای مصون مانده و در عین حال از سواد رایانه ای نیز برخوردار می گردند. نتیجه دیگر تحقیق نشان داد که میزان سلامت جسمانی در بین دانش آموزانی که ۵ الی ۱۰ ساعت به بازی های رایانه ای مشغولند بیشتر از دانش آموزانی است که اصلاً به بازی های رایانه ای نمی پردازند و یا بیش از ۲۰ ساعت به بازی رایانه ای می پردازند. یافته های پژوهش اسماعیلی و همکاران (۱۳۹۶) نیز نشان داد که بازی های رایانه ای بر بهبود تفکر انتقادی دانش آموزان گروه آزمایش در مقایسه با دانش آموزان گروه کنترل تأثیر داشته و موجب بهبود تفکر انتقادی آنها شده است. بازی های رایانه ای می تواند زمینه و شرایط مساعدی برای رشد ذهنی، تقویت تفکر و تخیل و تمرکز فکری فراهم آورد و برای معرفی مفاهیم جدید و توسعه ی تفکر انتقادی مورد استفاده قرار گیرد. یکی از موارد مهم در بسیاری از بازی های رایانه ای، هدف دار بودن آنهاست. در یک بازی رایانه ای، مهارت افراد مانند دقت، سرعت عمل، تفکر انتقادی و غیره به چالش کشیده می شود. همچنین این بازی ها، بر تنوع و غنای بازی های کودکان و نوجوانان افزوده و با ارائه ی روش های متنوع تفکر انتقادی به رشد این مهارت ها کمک می کنند. بازیکنان برای برنده شدن و رسیدن به نتیجه ی دلخواه در بازی های رایانه ای و حل مسائل آنها، باید چالش های احتمالی را تشخیص داده و به آنها فکر کنند. با توجه به فرایندهای بازی های رایانه ای، این بازی ها منبعی مهم برای تفکر انتقادی، خلاقیت و ... برای نوجوانان محسوب شده و سرگرم شدن با آنها می تواند به رشد مهارت های شناختی سطح بالا منجر شود.

به طور کلی دانش آموزانی که از بازی های ساده (آموزشی، درسی و معمایی) استفاده می کنند، از عملکرد تحصیلی بالایی برخوردارند ، اما دانش آموزانی که از بازی های خشن (جنگی، اکشن و پلیسی) استفاده می کنند، از عملکرد تحصیلی پایینی برخوردارند و وضعیت تحصیلی ضعیفی دارند و بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و عملکرد تحصیلی دانش آموزان رابطه معنادار و منفی وجود دارد. به عبارت دیگر دانش آموزانی که مدت زمان زیادی از بازی های رایانه ای استفاده می کنند، از عملکرد تحصیلی پایین و بالعکس دانش آموزانی که کم تر از بازی های رایانه ای استفاده می کنند، از نمرات بالاتری برخوردارند (همدانی و همکاران، ۱۳۹۲).

فعالیت فیزیکی و تعاملات اجتماعی برای سلامت و خلاقیت کودک ضروری است، در حالی که اگر کودک مدت زمان زیادی را در مقابل صفحه کامپیوتر یا تلویزیون بگذراند او را از ورزش و دیگر فعالیت هایی که برای تکامل وی مفید می باشند بی بهره می کند . به علاوه کودکان ممکن است در معرض محتویات خشن و غیر اخلاقی که در حد سن آن ها نیست قرار گیرند . این خطر نیز به طور مکرر هشدار داده شده است که صدمات روانی حاصل از اینگونه برنامه ها در کودکان و نوجوانان به ویژه در مسائلی مانند انحرافات جنسی، خشونت، اعتیاد، رفتارهای ضد اجتماعی، سست شدن مبانی خانواده، اشاعه جرم و جنایت در طیف وسیع در بسیاری از موارد جبران ناپذیر است (شاملو، ۱۳۸۲). یافته های پژوهش بهرامی (۱۳۹۲) که نوع بازی های رایانه ای بر پرخاشگری و تمام مولفه های پرخاشگری به جز خصومت تأثیر مثبتی داشته است. به گونه ای که تفاوت معناداری از اجرای تحلیل واریانس بدست آمده

است. و داده ها نشان می دهد که بین انواع بازیها بازیهای زد و خورد و رزمی و همچنین بازیهای آموزشی و ورزشی با دیگر بازی ها تفاوت معناداری وجود دارد. به عبارتی می توان گفت که افرادی که بازیهای زد و خورد و رزمی بازی می کنند نسبت به سایر افراد پرخاشگری بیشتری از خود نشان می دهند. و افرادی که بازیهای آموزشی و ورزشی بازی می کنند پرخاشگری کمتری نسبت به سایر افراد از خود نشان می دهند و بین سایر انواع بازیها تفاوت معناداری مشاهده نمی شود. یافته های این تحقیق نشان می دهد که مدت زمان بازی بر پرخاشگری و مولفه های آن تاثیری نداشته است و معنادار نیست. بنابراین می توان به این نتیجه رسید که بازیکنان حرفه ای چون بیش از دوساعت در روز به صورت مداوم بازیهای رایانه ای بازی می کنند کلا پرخاشگر شده اند و بیش از این مدت زمان بازی کردن بازیهای رایانه ای تاثیری بر پرخاشگر شدن ندارد. و طبق یافته ها، پرخاشگری جسمانی دانشجویان از نوجوانان دیگر بیشتر می باشد و تفاوت معناداری وجود دارد. کودکان امروز با بازی های رایانه ای بزرگ می شوند. هیجان و لذت بازی های رایانه ای خشن برای کودکان و نوجوانان از یک سو و گرفتاری روزافزون والدین و گاه اشتغال افراطی به فعالیت هایی غیر از تربیت و بازی با فرزندان و در واقع شانه خالی کردن از بار مسئولیت تربیت از سوی دیگر علاوه بر علل دیگری از قبیل اهداف تجاری و تبلیغات سبب رونق روزافزون این بازی ها شده است. این بازیها به گونه حیرت انگیزی می توانند ساعت ها فرزندان را در دنیایی به ظاهر بی ضرر یا کم ضرر مشغول نگاه دارند و والدین را از زحمت ارتباط چهره به چهره، تعامل کلامی و عاطفی و بازی با فرزندان، فارغ سازند؛ اما قضاوت درمورد تأثیرات مثبت یا منفی این بازی ها هنوز نیاز به پژوهش دارد. به هر حال، این بازی ها حتی بر کودکان یا نوجوانانی که از زمینه ها یا تربیت اخلاقی خوب و مناسبی نیز برخوردارند، م ی تواند تأثیر منفی داشته و نگرشها، عواطف و رفتارهای جدید (غیر اخلاقی) را جایگزین شیوه های اخلاقی قبلی سازد. زیرا دیدگاه و عملکرد کودکان ایستا نیست و در خلال تعاملات با محیط در حال شکل گیری است و فضای مجازی نیز خود، یک محیط تأثیرگذار است (وجدانی، ۱۳۹۸).

### بازی های مشارکتی

بازی یکی از مهمترین عوامل اخلاقی در تربیت کودک است. از طریق بازی مفاهیم و ارزش های اخلاقی به وسیله کودکان درک می گردند، رفتارهای خوب از رفتارهای بد شناسایی می شوند. اگرچه کودک در خانه و مدرسه با ارزش های اخلاقی آشنا می شود اما درونی شدن و تثبیت معیارهای اخلاقی در خانه و مدرسه هرگز به اندازه بازی قوی نیست. کودک در می یابد که اگر بخواهد در یک بازی یک فرد قابل قبول به حساب آید باید درستکار، با حقیقت و مسلط به خود و با انصاف و عادل باشد. او همچنین می فهمد که هم بازیهایش نسبت به خطاهای وی در بازی بسیار کمتر از والدینش شکیبا هستند. بنابراین یاد می گیرد که اصول اخلاقی را هنگام بازی نسبت به محیط خانه و مدرسه کامل تر رعایت کند (هاینتون و لوین، ۲۰۰۷) از بازی می توان جهت پرورش خلاقیت نیز استفاده نمود. عده زیادی از مردم مقداری از وقت خود را صرف بازی های مختلف می کنند که بعضی از آنها می توانند روشی برای پرورش خلاقیت باشد. بازی های فکری از قبیل حل جدول، معما و بازی شطرنج می تواند خلاقیت را شکوفا سازند. اگر در بازی های سازنده ای مانند سبد سازی، مدل سازی و سایر کارهای هنری و دستی فرد خود طرح را ساخته و به اتمام برساند خلاقیت بیشتر نمایان خواهد شد. بازی به عنوان یک وسیله آموزشی هم مورد استفاده قرار می گیرد. در مدارس پیش دبستانی، مهدهای کودک و کودکان با استفاده از بازی های مختلف به آموزش و پرورش کودکان اقدام می نمایند. این فایده بازی به صورت علمی توسط مونته سوری، دکرولی و دیگران پیشنهاد شده است و استفاده عملی فراوانی دارد (کرد رستمی، ۱۳۸۹).

بازی های توأم با فعالیت برای تکامل رشد عضلانی کودک و ورزش دادن قسمت های مختلف بدنش لازم است. ضمناً بازی ها برای صرف انرژی اضافی کودک نیز مفید است. منافع جسمانی بازی را می توان از طریق نرمش کردن و دولا و راست شدن به دفعات مختلف در روز نیز بدست آورد ولی چون کودک ارزش واقعی ورزش را درک نمی کند، ممکن است علیه آن طغیان کند و با چنان بی میلی تن به انجام آن دهد که هر نوع نفع احتمالی را در مقابل "تنش عاطفی" بی- ارزش سازد (سادوک و سادوک، ۲۰۰۵). بازی



سبب می‌شود که کودک نیروهای ذهنی خود را به کار اندازد. بازی کودک را در شناخت و کنترل محیط، یاری می‌کند. او را قادر می‌سازد که توانایی‌هایش را بیازماید. همچنین ضمن بازی یاد می‌گیرد که میان واقعیت و خیال فرق بگذارد. کودک به هنگام بازی به استدلال می‌پردازد، قضاوت می‌کند، به حل مسائل می‌پردازد و نهایتاً از فعالیت‌های خود نتیجه‌گیری می‌کند، این فعالیت به او کمک می‌کند تا در آینده بتواند متکی به نفس، مستقل و در حل مشکلات توانمند باشد (مصلحی، عسگری، ۱۳۸۷).

در این بین بازی اجتماعی کودکان را به یاد گرفتن از دیگران تشویق می‌کند: با مشاهده و تقلید از دیگران خیلی چیزها یاد می‌گیریم. آرزوی انجام دادن کارهایی که دیگران انجام می‌دهند محرک بزرگی برای یادگیری کودکان است. بازی اجتماعی کودک را به برقراری ارتباط متقابل با سایرین تشویق می‌کند و از طریق این فرصت‌ها یادگیری او افزایش می‌یابد. بازی اجتماعی توانایی صحبت کردن کودکان را گسترش می‌دهد: صحبت کردن با کودکان، توانایی صحبت کردنشان را توسعه می‌دهد. ابتدا کودک از اشارات و حرکات در سخن گفتن استفاده می‌کنند اما بعدها این کار جایش را به زبان می‌دهد که وسیله ارتباط در جامعه است. بازی اجتماعی باعث می‌شود که کودک اجتماعی‌تر شود: کودکان مایلند که بیشتر خودشان مرکز باشند و کارها را با روش خود انجام بدهند آنان به خواسته‌های سایرین توجهی نمی‌کنند و اهمیتی قائل نیستند کاملاً خود خواه و بسیار غیر اجتماعی هستند. این نوع رفتار در بسیاری از کودکان خردسال کاملاً طبیعی است اما اگر یک کودک بزرگتر این گونه رفتار کند بزرگسالان او را بی تربیت می‌نامند و سایر کودکان که مثل او نیستند از بازی با او خودداری می‌کنند. اما از طریق بازی اجتماعی کودک می‌تواند یاد بگیرد تا با دیگران شریک شود و نوبت را رعایت کند (انگجی، ۱۳۸۵).

بازی مشارکتی به آن دسته از بازی‌هایی اطلاق می‌شود که در آن سه یا چند نفر شرکت دارند. بازی مشارکتی قوانین ویژه‌ای را دارند و افرادی که در بازی‌های مشارکتی شرکت می‌نمایند باید از این قوانین پیروی نمایند و لذت بردن از بازی‌های مشارکتی بستگی تام به رعایت این قوانین دارد. بازی‌های مشارکتی زمینه حضور کودک را در اجتماع فراهم می‌نماید این نکته موجب می‌گردد تا کودک مهارت‌های لازم را به دست آورد (پیرخافی، ۱۳۷۹). بنابراین در دبستان بازی‌های مشارکتی بسیار رایج می‌باشند و این بازی‌ها دارای قوانین خاصی هستند، کودکان با علاقه با هم کلاسی‌هایشان به انجام این بازی‌ها می‌پردازند که علاوه بر کسب لذت از طریق این بازی‌ها می‌توان بسیاری از امور را به بچه‌ها آموخت از جمله ایجاد روابط دوستانه و مهربانی با دیگران، پرورش حس همکاری و مسئولیت‌پذیری در میان کودکان، پرورش احساس احترام به هم کلاسی‌هایشان، رعایت نوبت و اینکه بچه‌ها در این بازی‌ها می‌توانند یاد بگیرند که با حقوق خود و بچه‌های دیگر آشنا شوند و برای حقوق آن‌ها ارزش قائل شوند. دهمچنین بازی وسیله‌ای قوی است که مشاوران، معلمان و والدین می‌توانند از آن برای تربیت کودکان در تمام زمینه‌های رشدی استفاده نمایند. این فعالیت‌ها می‌تواند با یک کودک به تنهایی و یا با مشارکتی از کودکان انجام گیرد (برزگر و همکاران، ۱۳۹۱).

و آلن و باربر (۲۰۱۵) نیز پژوهشی با هدف بررسی تأثیر فعالیت‌های مرتبط با بازی در افزایش رفتارهای مناسب در کلاس درس انجام دادند. طرح پژوهش شبه آزمایشی بود. در این پژوهش پنج گروه از دانش‌آموزان پیش دبستانی و تعاملات آنها با یکدیگر در طول فعالیت‌های بازی در گروه‌های کوچک و نیز کلاس درس مورد مشاهده قرار می‌گرفت. در طول هفته جلسه مداخله، شرکت‌کنندگان مهارت‌های اجتماعی را جهت کمک به انجام رفتارهای مناسب در طول فعالیت‌های بازی دریافت می‌کردند. نتایج نشان داد که رفتارهای کلامی، حرکتی و منفعلانه شرکت‌کنندگان به طور معناداری تغییر کرد. رشد تخیل کودک در هنگام کودکی و از طریق بازی می‌تواند باعث گردد تا در زندگی بزرگسالی این کودکان تبدیل به هنرمندان، نویسندگان، نقاشان، مخترعان و کاشفانی بزرگ گردند. تفاوت این نوع بازی‌ها با نمادین آن است که در بازی‌های تقلیدی و نمایشی و حتی نمادین کودک از آنچه دیده و تجربه کرده الگوبرداری می‌کند، در حالی که در بازی‌های تخیلی کودک با استفاده از تجربه‌های گذشته خود، رویدادی جدید که در سابق برخورد چندانی با آن نداشته است به وجود می‌آورد (مهبجور، ۱۳۸۳). کودک هنگام بازی فرصت مناسبی جهت ابراز مهر یا خشونت به دست

می‌آورد که به این وسیله می‌توان احساسات او را متعادل کرد. مربی باید سعی کند در هنگام بازی حالات عاطفی او را بشناسد و در ضمن بازی مهربانی، همکاری، حق خود و احترام به حقوق دیگران را به او بیاموزد. بنابراین بازی دارای اثرات مثبتی است و باید همواره توجه داشت که بازی از مهمترین وسایل تربیتی است که می‌تواند مورد استفاده بسیار در تعلیم و تربیت کودکان و حتی افراد بالغ و بزرگسالان قرار گیرد (افلاطونی، ۱۳۸۷).

### بازی درمانی

بازی درمانی، استفاده نظامدار از یک الگوی نظری به منظور برقراری یک فرآیند میان فردی است که در آن درمانگران آموزش دیده، قدرت درمانی بازی را برای کمک به پیشگیری و یا رفع مشکلات روانی- اجتماعی مراجع و دستیابی به رشد و پرورش مطلوب وی به کار می‌گیرند. بازی می‌تواند ارتباطات کودک را تسهیل کرده و در عین حال امکان رهاسازی احساسات منفی را نیز به او بدهد و می‌تواند به کودک کمک کند تا سازگاری با محیطش را یاد بگیرد (ساچمن، ۲۰۰۴). بازی درمانی گروهی روشی موثر در پرورش عقلی کودک، رشد تفکر تحلیلی و خلاقیت در وی می‌باشد. اجرای بازی درمانی گروهی با رویکردی ویژه جهت رفع مشکلات دانش آموزان با اختلال یادگیری ریاضی، فرصت ارزشمندی را برای فراگیری ریاضی در اختیار کودک قرار می‌دهد. آنها در بازی مفاهیم اندازه، وزن، حجم، فضا، طول، مسافت و غیره را از طریق تجربه و آزمایش و به صورت ملموس و عینی یاد می‌گیرند. دانش آموزان دارای اختلال یادگیری ریاضی در طی مراحل بازی درمانی گروهی علاوه بر یادگیری اصول و قواعد ریاضی، می‌آموزد که ریاضی بخشی از زندگی اوست و کاربرد این اصول و قواعد ریاضی را با موارد زندگی روزمره تطبیق میدهد. انجام مداخله بازی درمانی به شیوه ی گروهی، زمینه پیشرفت تحصیلی، بهبود عملکرد ریاضی، افزایش خودکارآمدی و اعتماد به نفس را در دانش آموزان با اختلال یادگیری ریاضی فراهم می‌کند. همچنین، در حیطه آموزش و پرورش و برنامه ریزی آموزشی باعث ارتقاء سطح عملکرد آموزگاران و کمک به آنان جهت نظارت بهتر و تدریس موثرتر و نیز برقراری ارتباط بهینه با دانش آموزان دارای اختلال ریاضی می‌شود. همچنین روش های بازی درمانی گروهی در مقایسه با بازی درمانی فردی تاثیر بیشتری در روند بهبود دانش آموزان دارای اختلال یادگیری ریاضی ندارد. هم بازی درمانی فردی و هم بازی درمانی گروهی در بهبود اختلال یادگیری ریاضی و ارتقاء سطح عملکرد تحصیلی این درس موثر هستند. همچنین، یافته های بدست آمده مؤید این نکته می باشد که بازی درمانی روشی جذاب و موثر و رویکردی آموزشی- درمانی و ایمن برای درمان اختلال یادگیری ریاضی است اما در موقعیت اجرا، بازی درمانی فردی مستلزم صرف هزینه و زمان بیشتری نسبت به بازی درمانی گروهی می باشد. همچنین، داشتن مکان مناسب از ملزومات بازی درمانی فردی است که با توجه به شرایط اقتصادی و فضای مدارس، تهیه و اختصاص این مکان امری دشوار می نماید و با توجه به اینکه بازی درمانی گروهی محدودیت های ذکر شده را ندارد و قابلیت انطباق بیشتری برای اجرا در مراکز اختلالات یادگیری، مدارس و کلاس های درسی ابتدایی دارند، بیشتر توصیه میگردد ( رضایی مقدم و همکاران، ۱۳۹۷). بازی درمانی می تواند به کودکان مبتلا به اختلال نافرمانی مقابله ای کمک کند تا شیوه های سازگاری با محرک های تنشزا را یاد بگیرند و راهبردهای جدیدی را برای پرورش حس تسلط و موفقیت در موقعیت های اجتماعی در رابطه با همسالان و خانواده بیاموزند. در بازی درمانی گروهی کودکان می توانند قضاوت اخلاقی را نیز پرورش داده و یاد بگیرند که چگونه با دیگران همکاری کرده و همه کودکان را یکسان بنگرند. همچنین راهبردهای حل مسأله و چگونگی برقراری روابط مناسب اجتماعی با دیگران را می آموزند، بنابراین مخالفت ها و نافرمانی های آنها کاهش یافته یا حذف می شود (کاپلان، ۲۰۰۵).

یکی از شیوه های درمانی که می تواند موجب کاهش نشانه های این اختلال و در نتیجه کاهش تأثیرات منفی آن بر زندگی کودک شود، بازی درمانی است. بازی درمانگران، اهداف بازی را به صورت رشد خود، پختگی و رشد ارتباط دسته بندی کرده اند. در زمینه رشد خود کودکان از بازی برای بیان احساسات و افکارشان، کشف علایق خود و کسب احساس کنترل بر روی



محیط استفاده می کنند. در مورد فرآیند پختگی یا رشد، بازی می تواند به منظور رشد و توسعه مهارت های حرکتی، شناختی، زبانی و حل مسئله به کار برده شود که فرصت آگاهی یافتن از محیط خود را به کودک می دهد. سرانجام اینکه بازی با دیگران و بازی با وسایل بازی متنوع می تواند مهارت های اجتماعی کودکان و توانایی آنها را در همدلی کردن با دیگران افزایش دهد (اسچفر، ۲۰۰۹).

بازی درمانی به کودکان مبتلا به اختلال نافرمانی مقابله ای کمک می کند تا شیوه های سازگاری با محرک های تنشزا را یاد بگیرند و بنابراین مخالفت ها و نافرمانی های آنها کاهش یافته یا حذف می شود. یکی از نشانه های نافرمانی مقابله ای مانند مخالفت با مراجع قدرت هدایت و اداره می شود، زیرا کودکان در جریان بازی درمانی آنقدر سرگرمی دارند که از هر ساختاری که توسط بازی درمانگر به کار گرفته شود پیروی می کنند. برای نشانه دیگری همچون از کوره در رفتن و فوران خشم، بازی درمانگر از طریق فعالیت های مختلف بازی، به فهم این مسئله کمک می کند که هیجان ها طبیعی هستند و اسباب بازی ها می توانند به عنوان روشی برای هدایت این هیجان های قوی به کار روند (تیگس، ۲۰۱۰). هدف مطالعه محمدپور و همکاران (۱۴۰۱) تعیین اثربخشی بازی درمانی شناختی رفتاری در تنظیم هیجان و سازگاری تحصیلی دانش آموزان دارای اختلال نارسانویسی بود. نتایج نشان داد که بین گروه آزمایش و گواه در مؤلفه های تنظیم هیجان (ارزیابی مجدد و سرکوبی) تفاوت معنی داری وجود دارد. نتایج بررسی میانگین ها نشان داد که میانگین گروه آزمایش در ارزیابی مجدد و سرکوبی بیشتر از میانگین گروه گواه در پس آزمون بود؛ بنابراین می توان گفت که بازی درمانی شناختی رفتاری مؤثر بوده و موجب بهبود تنظیم هیجان دانش آموزان دارای اختلال نارسانویسی شد. استفاده از آموزش گروهی بازی درمانی شناختی-رفتاری، به عنوان مداخله آموزشی اثربخش، خود توانمندسازی اجتماعی و ناگویی هیجانی دانش آموزان دختر با اختلال یادگیری خاص را ارتقا می دهد.

### نتیجه گیری

کودکان در بازی با سایر کودکان چگونگی ایجاد ارتباط با آنها را فرا می گیرند و دیگران را بهتر می شناسند و از خود نیز شناخت بهتری به دست می آورند، کودکان در بازی های گروهی راه و رسم زندگی با دیگران را می آموزند و تجارب جدیدی کسب می کنند. این بازی ها نه تنها در رشد شخصیت کودک مؤثر است، بلکه از طریق آنها می توان به رشد عاطفی و اجتماعی کودک نیز پی برد و برای مشکلات او چاره ای اندیشید. کودک از طریق این بازی ها یاد می گیرد که چگونه در استفاده از وسایل بازی با دیگران سهیم شود و حس تعاون و احترام به دیگران را در خود رشد می دهد. کودک در بازی گروهی، چگونگی رعایت مقررات را از طریق فرمانبرداری از مقررات وضع شده فرا می گیرد. با این حال هنگام انجام بازی بیاد قواعدی رعایت شوند برای نمونه: باید به کودک فرصت داده شود تا خود را آن گونه که هست نشان بدهد تا از این طریق اعتماد به نفس و خود اتکایش افزایش یافته و فشارهای عاطفی اش کاهش یابد. یکی از بهترین راه های کاهش نگرانی و اضطراب کودک و همین طور کاهش مشکلات او بازی است. در حین بازی مطالب آموختنی بدون فشار و با میل و رغبت فرا گرفته می شوند. به همین علت برخی از مربیان معتقدند که هر گونه مطالب درسی را باید فقط همراه با بازی به کودکان آموخت و اصولاً بهتر است ساعات رسمی دروس ابتدایی را به ساعت بازی های خلاق آموزنده تبدیل کرد. تحمیل عقیده و یا دخالت بزرگسالان در بازی کودک درست نیست، زیرا در آن صورت نیروی خلاقه و ابتکار را از آنها سلب می کنند، بازی فعالیت مستقلانه کودکان و آفریده خود آنان است. البته قبول این کیفیت مانع از آن نیست که تأثیر نفوذ و راهنمایی والدین را در تقویت توانایی هایشان انکار کرد. اگر بازی تحت عنوان قواعد و شرایط خاص صورت گیرد، دیگر بازی نیست.

در این بین بروز و شیوع بازی های رایانه ای، نگاه های کنجکاو و نگران بسیاری را به این پدیده جلب کرده و به کنکاش در آثار و پیامدهای این بازی ها واداشته است. با توجه به شتاب تغییرات، دانش آموزان ما باید بتوانند ورای یادگیری محتوای کتاب ها، اطلاعات را ارزیابی و تجزیه و تحلیل کنند. هدف اصلی این پژوهش بررسی میزان استفاده از بازی های رایانه ای با عملکرد تحصیلی و رفتاری دانش آموزان بود. یافته ها بیانگر آن هستند که بازی های رایانه ای می تواند اثرات مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، گسترش جهان بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و غیره را به همراه داشته باشد. ولی به دلایلی مانند عدم آموزش صحیح به کودکان و نوجوانان، معرفی بازی های رایانه ای و انواع آن به طور غیر صحیح، آشنا نبودن کاربران به زبان رایانه و غیره، اهداف بازی های رایانه ای به درستی شناخته نشده است و کودکان و نوجوانان در عمل به سمت بازی هایی سوق داده شده اند که اثرات زیان باری داشته است. متخصصان اثرات مخرب زیادی برای بازی ها رایانه ای برشمرده اند. به عنوان مثال مشاهده شده است که با جایگزینی بازی های الکترونیکی و رایانه ای، روحیه جمع گرایی به سرعت ضعیف شده و به سست شدن روابط خانوادگی، بی حوصلگی، پرخاشگری و بی قراری در کودکان و نوجوانان انجامیده است. از جمله یکی از بارزترین آثار مخرب عدم استفاده صحیح از بازی های رایانه ای افت تحصیلی و تأثیری است که بر کاهش سطح یادگیری دانش آموزان دارد. جهت حل تعارضات ناشی از تأثیر بازی بر رفتار و اخلاق دانش آموزان، بازی درمانی روشی است که به کودک فرصت می دهد تا احساسات آزار دهنده و مشکلات درونی خود را از طریق بازی بروز دهد و آنها را به نمایش درآورد و درمانگر نیز فرصتی را فراهم می کند که به کودک کمک کند تا یاد بگیرد تعارضات خود را حل کند، می توان اذعان داشت که این روش به مثابه یکی از روش های درمانی پذیرفته شده و مورد تأیید است. در واقع، بازی درمانی رویکردی ساختارمند است که فرایندهای یادگیری و ارتباط طبیعی کودکان را پایه ریزی می کند. درمانگران از طریق بازی به کودکانی که مهارت های اجتماعی ضعیفی دارند، مهارت های اجتماعی را می آموزند و دنیای درونی و بیرونی کودک را به همدیگر مرتبط می سازند. آموختن از طریق بازی شامل نظم بخشی به عاطفه، کنترل فشار روانی، برقراری ارتباط، کنترل احساس ها و خودکنترلی می شود و از طرفی ساختار ارزشی، رشد اخلاقی و خودکارآمدی را دربرمی گیرد و رشد خود، رشد اجتماعی، رشد هیجانی و رشد شناختی را تسهیل می کند و موجب بهبود رفتارهای اجتماعی می شود. یافته ها بیانگر آن هستند که در جریان بازی درمانی گروهی، کودک ناچار است در اسباب بازی ها، ابزارها و زمان بازی درمانگر با دیگران شریک شود. هر کودک فرصت

دارد طرحی را که ایجاد کرده، توضیح دهد. این بدان معنی است که هر کودک باید برای زمان کودکان دیگر احترام قائل شود. البته بازی درمانگر نیز به کودک کمک می کند تا به دیگران احترام بگذارد و آنها را اذیت نکند.

### پیشنهادهای

توجه به انرژی مثبت تولیدشده در بین همکاران و دانش آموزان کاهش فضای خشک و سنتی آموزش توصیه می شود، بازی درمانی به صورت درس مستقلی در برنامه هفتگی دانش آموزان قرار گیرد؛ همچنین ترتیبی اتخاذ شود تا والدین با بازی درمانی آشنا شوند و در خانه را آن جانشین بازی های بی هدف کنند.

سازمان ها و یا نهادهای مرتبط با بازی های رایانه ای با کمک متخصصان، نظارتی دقیق و همه جانبه بر تولید، ساخت و رده بندی بازی های رایانه ای داشته باشند و به این ترتیب تمام سازندگان و طراحان این نوع بازی ها، موظف به رعایت اصول و مقررات وضع شده و اعمال محدودیت های لازم باشند.

با توجه به علاقه ی وافر کودکان به بازی های رایانه ای، توصیه می شود به وسیله ی این بازی ها به کودکان آموزش داده شود. طراحی بازی های رایانه ای بر اساس تعاریف نظری روان شناختی می تواند باعث تقویت مهارت های ذهنی و شناختی کودکان و نوجوانان شود.

پیشنهاد می گردد آموزش و پرورش به جذب معلمان متخصصی که شناخت دقیقی از تأثیر بازی بر روی مهارت های مختلف کودکان داشته باشند اقدام نماید یا اینکه آموزش های لازم در این زمینه ارائه گردد چرا که مطالعات نشان می دهد که در این مدارس

توجه معلمان بیش از اندازه به تأثیر روش سنتی سخنرانی در آموزش بوده است و تأثیر بازی را بر یادگیری کودکان کم اهمیت تلقی کرده‌اند.

## منابع

- اسماعیلی، مینا؛ عشایری، حسن و استکی، مهناز (۱۳۹۶). بررسی تأثیر بازی های رایانه ای بر تفکر انتقادی دانش آموزان. فصلنامه تازه های علوم شناختی. سال ۱۹، شماره ۱.
- افلاطونی، نازنین. (۱۳۸۷). بازی های دبستان و ورزش. تهران، چاپ اول، انتشارات بامداد کتاب. اکسلاين، ویرجینیا (بی تا)، بازی درمانی. (ترجمه احمد حجاران، ۱۳۶۹). تهران: انتشارات کیهان.
- انگجی، لیلا و عسگری، عزیزه. (۱۳۸۵). بازی و تأثیر آن در رشد کودک. تهران، انتشارات طراحان ایماژ، چاپ اول.
- برزگر، زهرا، پورمحمد، معصومه و بهنیا، فاطمه (۱۳۹۱). اثر بخشی بازی بر مشکلات برونی سازی در کودکان پیش دبستانی با مشکلات رفتاری. مجله علوم رفتاری، ۴، ۶، ۳۴۷-۳۵۴.
- بهرامی، فرشته (۱۳۹۲). تأثیر بازی های رایانه ای بر پر خاشگری بازیکنان حرفه ای نوجوان پسر گروه سنی ۱۶ تا ۲۰ سال شهر کرج. مطالعات رسانه ای. سال هشتم. شماره ۲۳.
- بیرامی، ناصر (۱۳۸۹). بررسی تاثیر استفاده از بازیهای رایانه ای بر سلامت روانی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان دوره راهنمایی منطقه ایلخچی. پایان نامه کارشناسی ارشد منتشر نشده. معاونت پژوهش، برنامه ریزی و نیروی انسانی استان آذربایجان شرقی.
- پیر خائفی، علیرضا. (۱۳۷۹). پرورش خلاقیت. مرکز آموزش فکری کودکان و نوجوانان. توفیق، زینت (۱۳۷۰).
- رضایی مقدم، مرجان؛ بابایی، علی و رجب زاده، زینب (۱۳۹۷). تأثیر آموزش تکنیک های بازی درمانی گروهی بر درمان اختلال ریاضی دانش آموزان دوم و سوم دبستان. مجله دانشکده پزشکی دانشگاه علوم پزشکی مشهد. سال ۶۲. سال ۱۱۹-۱۱۳.
- رفیع پور، فرامرز (۱۳۸۷). وسایل ارتباط جمعی و تغییر ارزشها. تهران: کتاب فردا.

ریاحی، غلامحسین. (۱۳۸۰). آشنایی با اصول و روش تحقیق. تهران: نشر اشراقیه. شریدان، مری. (۱۳۸۲). بازی و رشد کودک (ترجمه رضا توکلی، هرمز سنایی نسب، فریده براتی سده). تهران: انتشارات رشد شاملو، سعید (۱۳۸۲). بهداشت روانی. تهران: مفید.

شاوردی، تهمینه و شاوردی، شهرزاد (۱۳۸۸). بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی های رایانه ای. فصلنامه تحقیقات فرهنگی. ۴۷-۷۶

شعاری نژاد، علی اکبر. (۱۳۸۵). مبانی روان شناختی تربیت. تهران: رشد. طالب زاده، عباس. (۱۳۸۵). خلاقیت و نوآوری در افراد و سازمان ها، ماهنامه علمی - آموزشی تدبیر، سال پانزدهم، شماره ۱۵۲.

قطرینی، مریم (۱۳۸۴). بررسی و مقایسه تأثیر پرداختن به بازی های رایانه ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه تربیت مدرس، تهران.

کرد رستمی، محمد (۱۳۸۸). تفکر خلاق و انتقادی، مجله اینترنتی بهاران، ۸

کوثری، مسعود (۱۳۸۵). نگاهی به بازی های رایانه و ویدیویی از منظر ارتباطات.

کوهی آچالویی، فرهاد. (۱۳۸۶). اهمیت بازی در تعلیم و تربیت کودکان. نشریه ورزش و ارزش.

گانتز، بری (۱۳۸۳). اثر بازی های ویدیویی و رایانه ای بر کودکان. ترجمه حسن پور عابدی. تهران: جوانه رشد.

محمدپور، محمد؛ جهان، فائزه؛ حسینی، شاهرخ و معاضدیان، آمنه (۱۴۰۱). تعیین اثربخشی بازی درمانی شناختی رفتاری در تنظیم هیجان و سازگاری تحصیلی دانش آموزان دارای اختلال نارسانا نویسی. نشریه پژوهش پرستاری. دوره ۱۸. شماره ۳.

محمودیان، حبیب الله. (۱۳۸۸). بررسی ورزش های بومی - محلی ایلام.

مصلحی، زبینه و عسگری، عزیزه. (۱۳۸۷). رشد و آموزش کودکان. انتشارات طراحان ایماژ.

مطهری، محمد رضا (۱۳۸۵). راهنمای انتخاب اسباب بازی. تهران: رشد.

مهبجور، سیامک. (۱۳۸۳). روان شناسی بازی. انتشارات رهگشا

میر صادقی، زهرا. (۱۳۸۳). تأثیر فعالیت های هنری در پرورش خلاقیت کودکان آمادگی منطقه ۱۰ شهر تهران. پایان نامه کارشناسی ارشد، تهران: دانشگاه علامه طباطبایی.

وجدانی، فاطمه و حیدری، سمیرا (۱۳۹۸). بررسی ظرفیت تأثیر گذاری بازی های رایانه ای خشن بر عملکرد اخلاقی کاربران بر اساس مدل رست-نارواژ. فصلنامه راهبرد فرهنگ. شماره ۴۶. تابستان ۹۸.

- Allen, K. B., & Barber, C. R. (2015). Examining the use of play activities to increase appropriate classroom behaviors. *International Journal of Play Therapy*, 24(1), 1.
- Anderson, C. A. , & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive affect, psychological arousal and prosocial behavior. *Psychological Science*, 12, 353-359 .
- Bartlet, C. P. (2009). The effect of violent and non violent computer games on Cognitive performance computer and human behavior, 25,96-102.
- Dawson, L. S. (2011). Single-case analysis of sand tray therapy of depressive symptoms in early adolescence (Doctoral dissertation), The George Washington University.
- Fisher, D. H., & Maher, M. L. (2011). Free play in contemplative ambient intelligence *Ambient Intelligence Springer* .
- Hinton, S., & Levin, I. (2007). A randomized controlled trial of a cognitive behavioural
- Kaplan H, Sadocks B. Synopsis of psychiatry. Tehran: Arjmand Publication; 2005.
- Sadock B. J. & Sadock «V. A. (2005). Kaplan and Sadocks comprehensive textbook of psy chiatry. Baltimore: Lippincott Williams & Wilkins.
- Schaefer CE. Play therapy for preschool children. American Psychological Association's Publication; 2009
- Schumann BR. Effects of child-centered play therapy and curriculum-based small-group guidance on the behaviors of children referred for aggression in an elementary school setting. [Dissertation]. University of North Texas; 2004.



Tiggs PL. Play therapy techniques for African American elementary school-aged children diagnosed with oppositional defiant disorders. [Dissertation]. Capella University; 2010.





## Play and play therapy, challenge or opportunity in Iran's education system?

**Narges Zarifi**

**Bachelor of Educational Sciences, teacher**

**Neda Akbarzadeh**

**Bachelor of Elementary Education**

### 1-1-

#### Abstract - ۲-۱

The current research was conducted with the aim of investigating the challenges and opportunities of games in the education system of Iran. The method of data collection in this research is field (library) which has been used in the analysis of the results and the data collection from the findings and results of the researches in this field. The findings of the research show that children learn how to build relationships with other children by playing with them and get to know others better and gain a better understanding of themselves. In group games, children learn the ways and customs of life with others. Contrary to popular belief, all computer games do not have a negative effect on students' behavior and morals, and the most destructive effect is related to violent computer games (combat-combat) that reinforce violence and aggression in students. This behavior in extroverted students is generally manifested as aggressiveness and fighting, and in introverted students as stress, anxiety and depression, in addition, play therapy can be effective in improving students' disorders, which can be He pointed to mutual learning, helping to participate in learning, self-control, helping to express feelings, mutual respect, accepting oneself and others, and improving behaviors such as social skills, self-esteem, and reducing depression and anxiety.

**Keywords:** game, game therapy, computer game, cooperative game, education system - ۱-۳