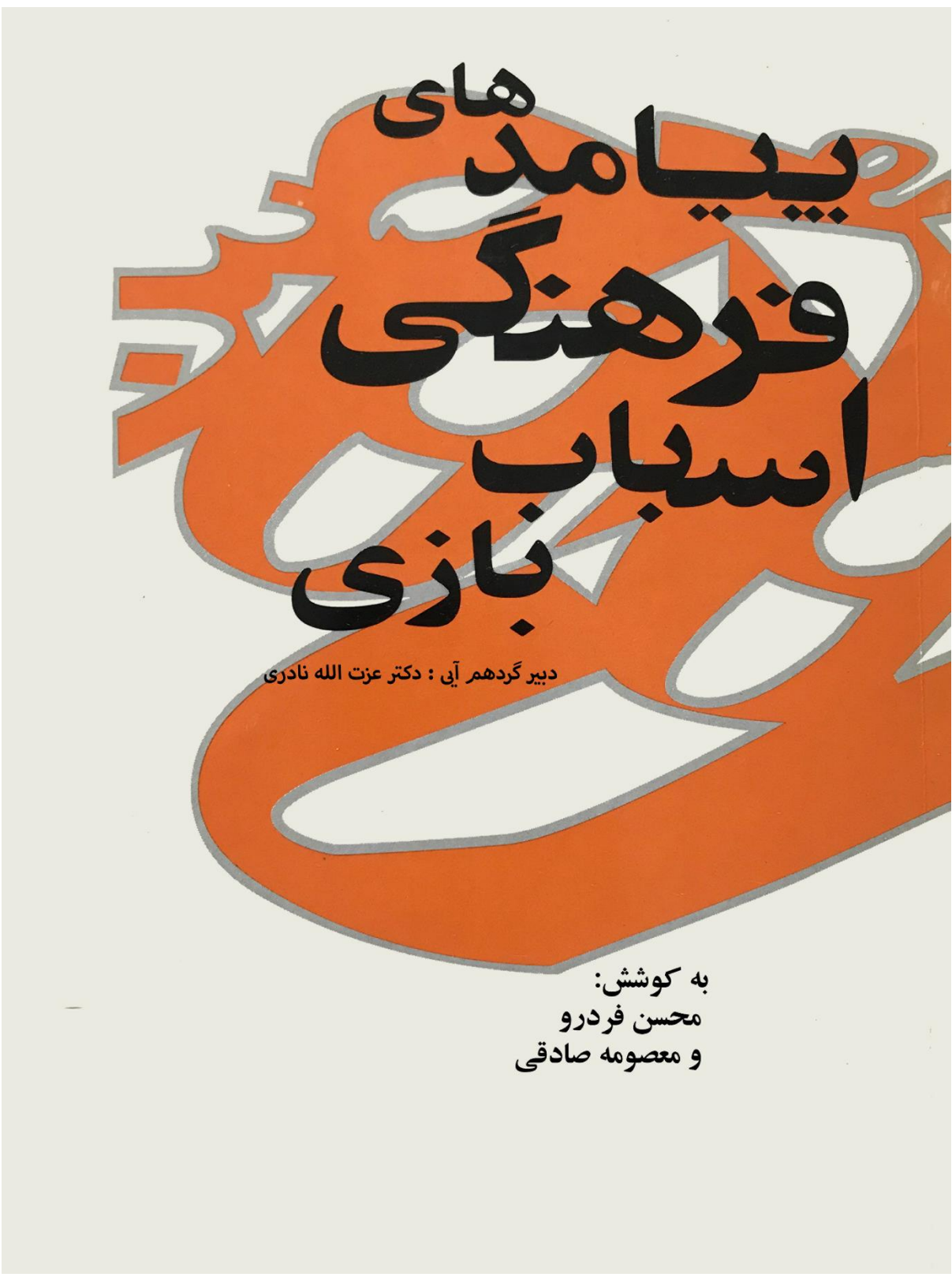




پیامد فرهنگی اسباب بازی

دبیر گردهم آبی : دکتر عزت الله نادری

به کوشش:
محسن فردرو
و معصومه صادقی

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

معاونت پژوهشی و آموزشی

پیامدهای فرهنگی اسباب بازی

مجموعه مقالات ارائه شده در گردهم آیی

«اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن»

گردد هم آبی اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن
(نخستین: ۱۳۷۵: تهران)

پیامدهای فرهنگی اسباب بازی: مجموعه مقالات
ارائه شده در گردهم آبی اسباب بازی و پیامدهای
فرهنگی آن / برگزار کننده وزارت فرهنگ و ارشاد
اسلامی - معاونت پژوهشی و آموزشی - دبیر خانه
شورای فرهنگ عمومی، تهیه و تنظیم اداره کل
دبیر خانه شورای فرهنگ عمومی - تهران: موسسه
فرهنگ و دانش، ۱۳۷۸.
۱۷۲ ص: جدول.

ISBN 964-5874-30-0: ۶۵۰۰ ریال:

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیپا.
برگزار کنندگان این گردهمایی معاونت پژوهشی
و آموزشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی - دبیر خانه
شورای فرهنگ عمومی با همکاری فرهنگسرای بهمن
می باشد.
کتابنامه.

۱. اسباب بازی -- کنگره ها . ۲. اسباب بازی --
مقاله ها و خطابه ها . الف . ایران . وزارت فرهنگ و
ارشاد اسلامی . معاونت پژوهشی و آموزشی . شورای
فرهنگ عمومی . دبیر خانه . ب . عنوان .

۹۴/۵/۱۲۱۸ ۶۴۹/۵۵

۱۳۷۵

دبیر خانه کتابخانه ملی ایران ۴۸۹۶۰۲ - ۷۸ م

موسسه فرهنگ و دانش

عنوان: پیامدهای فرهنگی اسباب بازی

تهیه و تدوین: دبیر خانه شورای فرهنگ عمومی کشور

به کوشش: محسن فردرو

معصومه صادقی

شابک: ۳۰-۰۰-۵۸۷۴-۹۶۴ ISBN 964-5874-30-0

نوبت چاپ: اول زمستان ۱۳۷۸ شمارگان: ۳۰۰۰ جلد

لیتوگرافی: بهروز چاپ: باقری قیمت: ۶۵۰۰ ریال

نشانی: تهران، میدان انقلاب، ابتدای خیابان آزادی، کوچه قائم

مقام، پلاک ۴۱ طبقه اول تلفن: ۶۴۲۴۱۰۱ - ۶۴۳۹۵۹۰

این اثر از مجموعه متون ساماندهی فرهنگی است که با حمایت معاونت پژوهشی و آموزشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و با هدف کمک به ترویج مباحث فرهنگی یا سیاستگذاری و برنامه ریزی فرهنگی منتشر می شود . مجموعه متون ساماندهی فرهنگی شامل پنج عنوان فرعی زیر است :

- | | | |
|-----------------|-----------------|--------------------|
| ■ فرهنگ و نظریه | □ مطالعات موردی | □ راهبردهای فرهنگی |
| □ روش شناسی | □ اقتصاد فرهنگ | |

فهرست مطالب

□ یادداشت ناشر..... ۵

مقدمه / احمد مسجد جامعی ۷

اسباب بازی و فرهنگ / دکتر عزت الله نادری ۱۳

□ گزیده مقالات

نقش اسباب بازی در آموزش و انتقال فرهنگ به کودکان / دکتر فرخنده مفیدی ۱۹

اهمیت اسباب بازی در رشد کودک و رویکردی جامع بر وضعیت کنونی اسباب بازی در ایران /

حسین شفیعی ۳۱

ویژگیهای اصولی یک اسباب بازی مطلوب برای کودکان / غلامرضا قریبان ۴۷

- سه نکته پیرامون مسائل و مشکلات اسباب‌بازی در جامعه امروز / محمد میرشکرایبی ... ۵۷
- تبدیل بازی‌های سنتی به مدرن، یک ضرورت یا یک تهاجم / مرتضی حاج بابایی ۶۵
- پیامدهای فرهنگی استفاده از اسباب‌بازیهای نامناسب / دکتر مصطفی مقدم ۷۵
- نقش اسباب‌بازی در آموزش و انتقال فرهنگ به کودکان / ابوالفضل طاهریان ۸۱
- کتابخانه یا مرکز اسباب‌بازی و نقش فرهنگی آن / شفیقه محبی ۸۷
- نقش اسباب‌بازی در انتقال ارزش‌های اجتماعی و فرهنگی به کودکان / احمد شریفان ۹۵
- نقش صدا و سیما در فرهنگ اسباب‌بازی / علی زارعان ۱۰۵
- رویکرد روان شناختی به بازی و اسباب‌بازی / محمود هدایت‌نژاد ۱۱۳
- ابعاد اجتماعی - فرهنگی و شناختی بازی و اسباب‌بازی / عبدالرضا کردی و عباس روزبهانی ۱۲۳
- فرهنگ خودی، ضابطه اصلی ساخت اسباب‌بازی / ضیاءالدین شریعت‌پناهی ۱۳۳
- اسباب‌بازی و پیامدهای فرهنگی آن / هوشنگ احمدی صوفیوند ۱۳۹
- بازی‌های سنتی و عوامل مؤثر در کمرنگ شدن این بازی‌ها / عباس زاهدانوری ۱۴۹

□ ضمائم

- بیانیه پایانی گردهمایی اسباب‌بازی و پیامدهای فرهنگی آن ۱۵۷
- فهرست کلیه مقالات ارائه شده به گردهمایی ۱۶۳
- بررسی نتایج فرم نظر سنجی در ارتباط با گردهمایی ۱۶۵

نخستین گردهمایی «اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن» در پی توجه به اهمیت این موضوع در شورای فرهنگ عمومی و تداوم بحث و بررسی در گروه‌های علمی - مشورتی شورا، از سوی معاونت پژوهشی و آموزشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی - دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی و با همکاری فرهنگسرای بهمن در ۲۶ آذر ماه ۱۳۷۵ برگزار شد.

مجموعه مقالات حاضر، شامل دیدگاه‌های برخی مسئولین فرهنگی کشور، بیانیه پایانی گردهمایی و پانزده مقاله است که شورای علمی گردهمایی از میان ۴۳ مقاله وارده برگزیده است.

اسباب بازی و فرهنگ

دکتر عزت الله نادری

رسول اکرم اسلام (ص) و سایر ائمه معصومین (ع) فرموده‌اند؛ «درهفت سال اول زندگی محور فعالیتهای کودک را بازی تشکیل می‌دهد.» منظور از بازی کودکان، در واقع انجام تجارب بسیار روشن و دست‌اولی است که برانگیزنده تفکر کودک باشد. درواقع در بازی باید به کودک اجازه داد که خود بیاندیشد و راه‌حل‌های متفاوت را آزمایش کند تا بدین وسیله صفاتی چون، خلاقیت، اعتماد به نفس و... در او تقویت شود.

ما براساس مطالعاتی که بر کودکان و نحوه بازی، شیوه تربیت و چگونگی آموزش و پرورش آنها داشته‌ایم، به این نتیجه رسیده‌ایم که بهترین وسیله بازی لزوماً گرانترین آنها نیست. برعکس اسباب‌بازیهای گران و پیچیده که در ساخت آنها، سازندگان تفکر بسیاری را به کار برده‌اند، اجازه تفکر خلاق را از

کودکان باز می‌ستانند، یعنی کودک مبهوت آن همه ابتکاراتی می‌شود که در این اسباب‌بازیها لحاظ شده است. خلاصه اینکه کودک از خودش فکری برای تولید و ابراز وجود نشان نمی‌دهد.

بنابراین به پیشنهاد ما، بهترین وسیله بازی، وسایلی است که شکل و اندازه خاصی ندارد و کودک خود می‌تواند به هر گونه که مایل باشد، آنها را شکل دهد و هر آنچه بخواهد با آنها بسازد. ما در گذشته با وسایل بسیار ساده بازی می‌کردیم و شاید والدینمان مشکلات امروز ما را برای خرید اسباب‌بازی نداشتند. بازی با موادی مثل شن، گل رس، نخ، مهره، کاغذ، آب، خمیر و تکه‌های پارچه و مانند آنها، به خاطر ماهیت آزاد و انعطاف‌پذیرشان ضمن این که کودک را در کشف مطالب جدید یاری می‌کند، او را در زمینه تخلیه هیجان‌ها و نیز کسب تعادل هیجانی هم کمک می‌کند.

مثلاً با گل رس یا خمیر، کودک می‌تواند اشیاء، حیوانات و ساختمانها را به هر شکلی که خودش می‌خواهد و خودش می‌شناسد، بسازد و این امر علاوه بر تقویت تفکر خلاق او، اعتماد به نفس کودک را نیز تقویت می‌کند. یعنی با این خمیر یا با این گل رس، یا با چند تکه پارچه‌ای که شکل خاصی ندارد، این کودک می‌تواند راه حل‌های مختلفی را اعمال کند.

باید اذعان داشت که در تقویت تفکر خلاق و پرورش آن که با تفکر همگرا نیز متفاوت است، ما با یک مسئله و یا یک راه حل مواجه نیستیم. زیرا، در این گونه موقعیتها اجازه می‌دهیم کودک بتواند راه حل‌های مختلفی را ارائه دهد و

آزمایش کند تا خود بهترین را برگزیند که احتمالاً بسیاری از آن راه حل هایی را که ارائه می دهد ممکن است جدید و حتی مورد نیاز کودکان دیگر باشد. آنگاه وقتی کودک به لحاظ این کار جدید مورد تشویق قرار می گیرد، طبیعتاً اعتماد به نفس او نیز بالا می رود و برای خلاقیت و تفکر بیشتر بسیج می شود. ضمناً بازی کردن کودک با این قبیل مواد که به برخی از آنها اشاره شد، می تواند موجب درک ویژگیهای این مواد مانند مقدار، اندازه، سطح، وزن، حجم و حتی وزن مخصوص ویژگی های مهم تر بشود. این موضوع را به تحقیق عرض می کنم که در بررسی ما از مفهوم عملی طول با دانشجویان رشته ریاضی که از دانشجویان نخبه ای هم بودند، وقتی طول یا ارتفاع سالنی را که در آن بودیم یا ارتفاع ساختمانی را که ملاحظه می کردند، پرسش می کردیم، اختلاف آنچه را که به عنوان طول اظهار می داشتند با ارتفاع واقعی ساختمان بسیار زیاد بود. با آنکه با اعداد سروکار دارند ولی در عمل درک درستی از طول یا ارتفاع واقعی اجسام ندارند، این چنین ضعفی عمدتاً نتیجه کاستی هایی است که آنها در بازی با مواد و وسایل بسیار ساده در دورانی که تمرین با آنها لازم بوده است، دارند و همین کاستی های گذشته سبب شده است که آنان اکنون، درک درستی از طول، سطح و مانند آن نداشته باشند. یا کودک با انداختن اجسام یا مواد مختلف در درون آب به این نتیجه می رسد که برخی از اجسام بر روی آب، شناور می مانند و برخی دیگر در آب فرو می روند. در ابتدای چنین بازی هایی در همان هفت سال اول، کودک فکر

می‌کند که اجسام بزرگتر باید سنگین‌تر باشند، لذا باید در آب فرو بروند. اما در واقع و براساس مشاهداتش و براساس بررسی‌ها و بازی‌های مکرر خود با وسایلی که عرض شد، درک می‌کند که یک سوزن کوچک در آب فرو می‌رود ولی تخته چوبی بزرگی در آب شناور باقی می‌ماند. بازی‌هایی از این دست، زمینه‌های تفکر کودک را در باب درک ویژگی از موادی مانند «وزن مخصوص» که می‌خواهد چند سال دیگر در فیزیک مطالعه کند را فراهم می‌کند و آن وقت درک مفهوم وزن مخصوص به عنوان یک مفهوم فیزیک، برایش بسیار سهل و ساده خواهد بود. بنابراین توصیه اینجانب آن است که مربیان و والدین در تهیه اسباب‌بازی برای کودکانشان یا برای دانش‌آموزان یا برای آنهایی که در مقام تعلیمشان بر می‌آیند، نکاتی را که عرض می‌شود مورد توجه قرار دهند:

۱ - سادگی اسباب‌بازی: ویژگی بسیار مهم ساده بودن اسباب‌بازی است هر چه اسباب‌بازی ساده‌تر باشد، تحرک ذهنی و ابتکاری کودک در مورد آن بیشتر خواهد بود.

۲ - انعطاف‌پذیری یا بی‌شکلی اسباب‌بازی: همانطور که عرض کردم، انعطاف‌پذیری سبب می‌شود کودک بتواند تفکر خلاق و توانایی ذاتی خلاقیت خودش را وسعت ببخشد و با تمرین‌های متفاوتی که با آن وسایل انعطاف‌پذیر انجام می‌دهد، آنها را به شکل‌های مختلفی در بیاورد.

۳ - گوناگونی اسباب‌بازی: انسان دارای توانمندیها و استعدادهای متعددی است، که هر یک از آنها برای بروز ظهور خود نیازمند راه‌کارها و

ابزارهای مختلفی است بنابراین، گوناگونی بازی و نیز وسایل بازی سبب رشد و اعتلای این استعدادهای مختلف است.

۴ - ایمنی جسمی اسباب بازی: وسایل بازی باید از جهات مختلفی چون: رنگ، مواد، ساختمان و... برای سلامت جسمی کودک زیان آور نباشد.

۵ - ایمنی روانی اسباب بازی: بازی و وسایل آن نباید در تحریک کودک به اعمالی چون: پرخاشگری، حسادت، خصومت و... نقش داشته باشد؛ بلکه اسباب بازی و یا بازی‌ها بایستی به گونه‌ای طراحی شود که بهره‌گیری از آنها سبب تسکین روان و آرامش خاطر کودک شود.

۶ - اقتصادی بودن اسباب بازی: توصیه به طراحان و سازندگان اسباب بازی آن است که آنها را به گونه‌ای فراهم سازند که به اصطلاح «یکبار مصرف» نباشند؛ بلکه چند کودک بتوانند دوران کودکی خود را با آنها بگذرانند.

۷ - تجانس سنی اسباب بازی: وسایل بازی بایستی از نظر وزن، اندازه و... با ویژگی‌های فیزیکی سن کودک سازگار باشد. به عبارت دیگر، طراحان و سازندگان اسباب بازی در تهیه این وسایل باید به رشد فیزیکی کودک توجه کافی داشته باشند.

۸ - تجانس ذهنی اسباب بازی: نیک می‌دانید که کودکان در مراحل مختلف سنی به لحاظ درک مفاهیم ذهنی، متفاوت عمل می‌کنند. لذا، توجه به این امر مهم در تهیه وسایل بازی و یا طراحی بازی‌های کودکان بسیار حائز

اهمیت است. زیرا، غفلت از آن احتمالاً سبب می شود که بکارگیری یک وسیله بازی و یا انجام یک بازی به جای پرورش استعدادها موجب خاموشی و کسالت آنها شود.

۹- رنگ اسباب بازی: با توجه به این نکته که کودکان دوران جوانه زدن و آغاز بهار زندگی خود را طی می کنند، انتخاب رنگهای شاد و نشاط آور برای اسباب بازیها و نه رنگهایی که سبب افسردگی و دلمردگی می شود، حائز اهمیت است.

۱۰- تجانس فرهنگی و ارزشی اسباب بازی: به طراحان، سازندگان و نیز به انتخاب کنندگان اسباب بازی برای کودکان توصیه می شود که کودکان را در تضاد با ارزشهای فرهنگی و اجتماعی قرار ندهند. به عبارت دیگر اسباب بازی بایستی به گونه ای باشد که ارزشهای جامعه را تقویت و تحکیم کند و در ستیز با آنها قرار نگیرد. زیرا، یکی از فواید این تجانس فرهنگی و ارزشی اسباب بازی «فراهم سازی آرامش روانی و عاطفی برای کودک» است. در خاتمه؛ امیدوارم توصیه های عملی اندیشمندان حاضر دستورالعملی مناسب برای دست اندرکاران اعم از طراحان، تولید کنندگان، حمایت کنندگان و مصرف کنندگان اسباب بازی فراهم آورد.

نقش اسباب بازی در آموزش و انتقال فرهنگ کودکان

دکتر فرخنده مفیدی

قطعات بزرگ و کوچک، جابه جا کردن یک شیء و قرار دادن قطعه‌ای در جای خود، او را به شناخت خویش و قابلیت‌هایش هدایت می‌کند. پس بازی به خودشناسی کودک کمک می‌کند. (فرخنده مفیدی ۱۳۷۰).^۱

کودک به زودی از طریق تعامل فعال، پژوهش و مشاهده در محیط و به نمایش گذاردن احساس «من می‌توانم» یادگیری‌های خود را وسعت می‌بخشد. در حقیقت، بازی و وسایل مرتبط با بازی کودکان را به فعالیت‌های به مراتب بالاتر از عملکرد لحظه‌ای و فعلی سوق می‌دهد و انتقال به سطوح دیگر و متحول شدن را آسان می‌کند.

۱-۱- مفیدی، فرخنده، «آموزش و پرورش پیش‌دبستانی و دبستان» چاپ سوم، انتشارات

بازی و وسایل مناسب بازی می‌تواند به عزّت نفس، رقابت سالم و نگرش مثبت درباره خود و دیگران بینجامد و حتی حس نועدوستی و میهن دوستی و تعصب فرهنگی را در او پدید آورد. به هر حال قدرت بازی فوق العاده است و بر خلاف تصور سطحی - در مورد بازی پدید آورد. به هر حال قدرت بازی فوق العاده است و بر خلاف تصور سطحی - در مورد بازی به ویژه بازی‌های دوران کودکی - امری جدی و سازنده است.

فردریک فروبل و بسیاری از متقدّمین دیگر - که بازی را به مفهوم خلاقیت و ساختن زندگی و تهذیب درون و برون می‌شناختند - وسایل بازی را برای شکل دهی ذهن، روح و دست کودکان از ارزش خاصی برخوردار می‌دانند. به طوری که شهرت برنامه‌های آنها برای کودکان به ابداع وسایل و ابزار آموزشی، تفریحی و هدایتی آنهاست. دیگر تمدن‌های گذشته دنیا نیز در اهمیت بازی آن را برای ارتقاء و رشد سلامت فرد لازم دانسته‌اند. فلاسفه یونان، افلاطون و ارسطو، در این مورد بحث‌های بسیاری داشته‌اند. دانشمندان اسلامی همچون غزالی و ابن سینا نیز در این مسیر اندیشه‌های ارزشمندی را انتقال داده‌اند. مریان بزرگ و متقدّمین تعلیم و تربیت مانند کمفیوس، پستالوزی، فروبل و مونته سوری نقش بازی و وسایل طبیعی و دست ورزی با آنها را برای انتقال پیام‌های تربیتی و آموزشی مورد تأکید فراوان قرار داده‌اند.^۲

۲- مینیدی. فرخنده: «بازی و رشد کودک»؛ ماهنامه جامعه سالم، سال یکم، شماره

تاریخچه بازی‌ها در هر جامعه با وسایل بازی در آمیخته است. در هر جامعه و شواهد موجود از دیرباز مویدا این مطلب است که بازی و وسایل بازی به نوعی باهم در آمیخته است. در هر قبیله و جامعه - هر چند کوچک - سعی شده از محیط و امکانات آن بهره گیرند و زندگی کودکان را در کنار بزرگترها جاذب و جالب کنند. شاید درست کردن اسباب بازیهای چوبی به وسیله پدری نجار و خراط، درست کردن چوب ماهیگیری به وسیله یک صیاد برای کودک خردسال و یا دوختن عروسک‌های پارچه‌ای و لباس‌های عروسکی، به وسیله یک مادر خوب و مهربان و نیز امکانات ساده با ارزش بومی و محلی در هر منطقه به ویژه در جامعه ما از دیرباز نشانگر توجه و علاقه افراد بزرگتر و آگاه نسبت به زندگی و نیازهای کودکان و شادی بخش تر کردن ارتباط با آنان می‌باشد. در این بحث، ما نشان دهنده ارزش‌های فرهنگی و جایگزین کردن پیام فرهنگی در ذهن و فکر کودکان از سال‌های کودکی و به وجود آوردن افتخار و غرور در خصوص ارزش‌های نیاکان هستیم.

نقاشی‌ها و آثار به جای مانده از پیشینیان درون غارها و سنگ نوشته‌ها و تابلوها نشان می‌دهد که در تمدن‌های گذشته تعداد زیادی از وسایل مینیاتوری، چرخ، گاری، کالسکه و دیگر ابزار و وسایل وجود داشته که کودکان از آنها برای بازی استفاده می‌کردند و نیز نشان دهنده

اهمیت بازی و لزوم استفاده از وسایل بازی در نظر پیشینیان در خصوص کودکان است. پس بازی می‌تواند به انتقال فرهنگ و ارزشهای یک جامعه کمک کند.

تخول کودک و بازی‌ها و فرآیند آن و به طور کلی نیاز به بازی یک واقعیت جهانی است. در همه جای دنیا با بازی تجارب ارزنده‌ای دریافت می‌کنند، اما طرق انجام بازی و استفاده از وسایل بازی متفاوت است. پس اگر چه هر کودکی در هر کجای دنیا زندگی کند، فرآیند بازیهایش یکسان است، اما محتوای بازی و میزان تحول و رشد او از این طریق تا حدود زیادی به فرهنگ ویژه و محل زندگی او بستگی دارد.

واقعیت مهمتر اینکه هویت فرهنگی و پیام‌های تربیتی و ارزشی هر ملت و هر جامعه را از دیرباز تاکنون از خلال بازی‌ها و اسباب‌بازیهایش نیز می‌توان بازشناخت. وابستگی، استقلال، آزادی و خلاقیت انسان‌ها را می‌توان از طریق ساخته‌هایشان و علایق و سلیقه‌هایشان تشخیص داد. برای مثال، در بازی‌های کودکان بعضی قبایل در روستاها، کودکان صرفاً به بازی‌هایی مانند چوب بازی و تیله بازی تشویق می‌شوند و هیچ بازی از نوع دیگر تقویت نمی‌شود و یا مقدور نیست. یافته‌های تحقیقی نشان می‌دهند که تنوع اسباب‌بازیها در کودکان طبقات محروم و روستایی نسبت به کودکان شهری و مرفه کمتر است. وضعیت اقتصادی، نژادی و حتی جنسیتی کودکان و سطح آگاهی‌های خانواده می‌تواند در این تنوع تأثیر بسزایی

داشته باشد.

محتوا و پیچیدگی بازی‌های کودکان تا حدود زیادی در سال‌های بالاتر به تجربیاتی که کودکان از طریق وسایل بازی با آنها مواجه می‌شوند، بستگی دارد. این تجارب نیز به سطح آموزش والدین، جامعه و نگرش آنها نسبت به بازی‌ها و اسباب‌بازیها بستگی دارد. والدین آگاه به اهمیت بازی برای رشد کودک پی برده‌اند و کوشش‌های منظمی برای تدارک زمینه‌های مناسب و تهیه وسایل و مواد بازی صحیح و متناسب به عمل می‌آورند و از هر زمینه‌های مناسب و تهیه وسایل و مواد بازی صحیح و متناسب به عمل می‌آورند و از هر فروشنده رهگذر، آن هم صرفاً از روی سلیقه، رنگ و زرق و برق و حتی با عجله و یا بدون در نظر گرفتن توانایی، سطح عملکرد و سن و قابلیت کودک در تهیه وسایل بازی اقدام نمی‌کنند. اما والدین ناآگاه که اهمیت بازی را درک نکرده‌اند و دریافت صحیحی از پیامدهای آن - چه به صورت لحظه‌ای و چه به صورت پایدار - ندارند، توجه ویژه‌ای برای هدایت کودکان در بازی‌ها و نظارت بر اسباب‌بازیهای آنها به عمل نمی‌آورند، در نتیجه درصدد اصلاح ارزش‌ها و بی‌هویتی‌های پدید آمده از طریق اسباب‌بازی نخواهند بود.

والدین - که در حقیقت مصرف‌کنندگان اولیه بسیاری از وسایل بازی برای کودکانشان محسوب می‌شوند - حتی ممکن است نسبت به بازی‌ها و وسایل بازی برای دختران نسبت به پسران نگرش متفاوتی پیدا کنند.

تعجیبی نیست که جامعه و سازندگان و تولیدکنندگان اسباب‌بازیها نیز در به وجود آوردن این نگرش و تشویق و حمایت از این تفکر سهم مؤثری می‌توانند داشته باشند. تولید وسایل جنگی، بازی‌های فکری و ارتباطی با پیچیدگی بیشتر و برچسب و آرم خاص برای پسران و هدایت چشم و گوش جامعه و خانواده‌ها، به ویژه مادران حسّاس و هدایت جیب و کیف پول آنان به سمت تهیه وسایل اغواگرانه و صرفاً مصرفی قطعاً می‌تواند به تغییر نگرش و به وجود آوردن فرهنگ انتخاب نادرست و تولید نا صحیح اسباب‌بازیها برای کودکان و نوجوانان بینجامد. پس به این طریق است که فرهنگ‌های متفاوت بر بازی‌های کودکان، وسایل بازی و تحول ارزش‌ها تأثیر می‌گذارند. تأملی کوتاه باید بتواند پاسخ به این سؤال را شکل دهد که: «در جامعه‌ای که فرهنگ غنی اش تصور باور سالمی از دختر و پسر و زنان و دختران آینده با حفظ عفاف و ایمنی دارد وجود عروسکهای عریان و وسایل زندگی فرهنگهای دیگر و یا کلاه و تفنگ کابوهای غربی چه جایگاه ارزشی و فرهنگی را القا می‌کند»

در جوامع مختلف تحقیقاتی در مورد وسایل بازی کودکان صورت گرفته و جزوه و بروشورهایی نیز برای معلمان، مربیان و والدین - به منظور آگاهی از اهداف، عملکرد و ارتباط بین طرز تلقی هر منطقه از بازی‌های کودکان و اهداف بازی است .

کودکان از طریق بسیاری از وسایل دست ساز و تولیدی کشور خود،

هویت و فرهنگ خود را می‌شناسند. در این جوامع، اغلب کوشش منظمی صورت می‌گیرد که وسایل بازی بومی و محلی در کنار وسایل تجارتي، تکنیکی، خلاق و جدید مورد نظر تهیه کنندگان آنها قرار بگیرد تا تلفیقی از سنت، خلاقیت و تکنیک جدید را به نمایش بگذارند. در این اسباب‌بازیه‌ها، رنگ و بوی فرهنگ‌های دیگر، بسیار کم‌رنگ است. پوشش عروسک ژاپنی، هندی و چینی نشان از ارزش‌های آنهاست. عروسک‌هایی که لباس‌های نامطلوب دارند می‌توانند لودگی و بی‌حرمتی را ترویج دهند و «نگاه از نوع دیگر» را به ذهن و روح تأثیرپذیر کودکان و نوجوانان انتقال دهند.

تحقیقات بعضی جوامع نیز درباره اثرات مخرب اسباب‌بازیه‌ها و در شکل دهی خشونت و پرخاشگری، به وجود آوردن بی بندوباری و آزادی افراطی، مؤید حساسیت در تهیه و تولید و نظارت این فرآیند و آموزش خانواده‌ها و ارتباط فرهنگی در تهیه آنهاست.

مقاومت تولید کنندگان اسباب‌بازیه‌های این کشورها در مقابل وسایل مصرفی و غیر ملی و بی‌هویت نشانه پاسداری از ارزش‌های بومی و منطقه‌ای آنهاست. در این کشورها، والدین هنوز هم استفاده از عروسک‌های پارچه‌ای و اسباب‌بازی‌های منطقه‌ای و دست ساز خود را برای کودکان مورد تشویق قرار می‌دهند. به هر حال تنوع در جلوه‌ها و تصاویر ذهنی از اسباب‌بازیه‌های کودکان در همه جا وجود دارد. اصولاً صنعتی شدن و ظهور سریع علم و فن‌آوری

تغییراتی را در رویکرد بازی و استفاده از وسایل به وجود آورده است. اگر خمیر، چوب و پارچه در تهیه وسایل بازی کودکان در گذشته از فراوانی بیشتر برخوردار بوده‌اند، امروزه فلز و پوشش‌های پلاستیکی و رنگ‌های مصنوعی رواج پیدا کرده‌اند.

وسایل بازی می‌توانند به نوعی رابطه فرهنگی و احساسی بین فرد و جامعه ایجاد کنند و احساس نزدیکی با قومیت، ملیت و خانواده را بین کودکان و نوجوانان شکل دهند. مایه بسی افسوس است که کاهش وسایل بومی، ملی و دست ساز گذشته در ارتباط مادر و کودک و محیط و فرد، ارزش سنت‌ها را در بسیاری از جوامع صنعتی، کاهش داده است. یکی از کارکردهای پنهان وسایل بازی کودکان و نوجوانان شکل دهی آداب و رسوم و بهبود وضعیت اقتصادی، اجتماعی، فن‌آوری و مظاهر سنتی یا جدید زندگی افراد است و نمایانگر القای ارزش‌ها، نگرش‌ها، ابتکارات و طرز تفکر هر قوم، قبیله، ملت و جامعه و انتقال آنها به نسل‌های جدید است. فرهنگ هر محیط نوع انتظارات، سلیقه و علاقه خود را از راه بازی‌ها به ویژه بازی‌هایی که به همراه وسیله صورت می‌گیرد و از راه انگاره‌های محیطی خود به کودکان و نوجوانان انتقال می‌دهد. به عبارت دیگر، اغلب وسایل بازی کودکان نقش آماده سازی ذهنی، فیزیکی و عاطفی را برای دوره بزرگسالی به طور پنهان ایفا می‌کنند. گاه این فرایند پنهان به طور آگاهانه از طریق بعضی تولیدکنندگان و مهاجمین فرهنگی دست کاری و

تشویق نیز می شود.

شایان ذکر است آنکه ذهن بی آرایش و قلب صادق و فکر ناآلوده کودکان و نوجوانان نیاز به تفکر و اندیشه صحیحی درباره دنیای آنها، تخیلات و نیازهای آنها دارد تا بتواند با هر فرهنگی درآمیزد و آمیزه ای آبرومند و مثمر ثمر به وجود آورد که در جامعه اسلامی ما دور از ذهن نیست.

لازم است پیشنهادها و توصیه هایی را به تولیدکنندگان و مصرف کنندگان اسباب بازیها به ویژه خانواده ها داشته باشیم:

۱ - از تازه های فن آوری در طراحی و تولید اسباب بازیها بدان گونه بهره گیریم که خدشه ای به ارتباط کودک با دنیای پیرامونش وارد نکند. آنچه مسلم است ما به هر بهانه و دلیلی حق نداریم که دنیای ساده و پراز نشاط کودکان و نوجوانان را با نمادهای غیر فرهنگی و بی فرهنگی مخلوط کنیم. بیگانگی و غربت فرهنگی کودکان حتی می تواند از طریق شکل، رنگ، اندازه، طرح، زمینه و نوع کار با وسایل بازی به صورت مستقیم و یا غیر مستقیم برای آنان ایجاد شود.

۲ - اگر تولید کنندگان اسباب بازی صرفاً براساس منطق مادی و سلیقه و علاقه خود به تولید اسباب بازی همت گمارند، نخواهند توانست جلوه ای از خلاقیت را در کار خود به نفع کودکان ارائه دهند و کودکان را مصرف کنندگان و مشاهده گرانی منفعل بار خواهند آورد.

۳ - خودشناسی و هویت فرهنگی از طریق خود را صحیح دیدن، شکل

می‌گیرد. وسایل بازی کودکان می‌تواند نمایشی از قوت‌های فرهنگی و توانایی ذهنی و خلاقیت تولیدکنندگان ایرانی برای کودکان ایران باشد و بنابراین اگر دارای آرم، نشانه، برجسب و کارکرد متفاوتی باشند، پنداره و تصور صحیحی از خود و فرهنگ خودی، به وجود می‌آورند. باید توجه نمود که آنچه یک وسیله بازی می‌تواند از نظر فیزیکی و جذابیت‌های لحظه‌ای برای کودکان فراهم آورد و حتی بزرگترها را نیز خوشحال و سرگرم سازد، مارا از کارکرد پنهان و نهفته این وسیله غافل نگه دارد.

باید ذائقه کودک و نوجوان ایرانی را در جهت فرهنگ خودی تقویت نمود. وسایل بازی برای مقابله با تهاجم فرهنگی - با زبان آرام و ساکت - ابزارهایی مناسب‌اند. وسایل بازی، وسیله‌ای سریع، بی صدا و راحت برای رسوخ در فرهنگ‌هاست و شاید از بهترین‌ها و مؤثرترین‌ها باشد. دغدغه تهیه اسباب‌بازی فقط این نیست که دارای لبه تیز و خطرناک نباشد بلکه باید فکر سالم و ارزش‌های سالم را نیز القا نماید.

۴ - اسباب‌بازی اگر بخواهد به کودکان و نوجوانان ما هویت فرهنگی بدهد، نباید با دیدن سطحی و بدون تحقیق تهیه شود. بدون تحقیق و صرفاً از روی بروشورهای خارجی می‌تواند خطر آفرین هم باشد. راه چاره، تشکیل گروه‌های تحقیقاتی مرکب از صاحب‌نظران ایرانی، تکنولوژیست‌ها، طراحان وسایل آموزشی، علمی و تفریحی و نیز صاحب‌نظران تعلیم و تربیت در سطوح مختلف است. چرا که مثلاً جهت طراحی یک پوشش

جذاب برای عروسک، اسباب‌بازی و... در بسیاری از کشورها، هزینه و سرمایه‌گذاری فکری زیادی می‌شود. اولویت تحقیق پیرامون اسباب‌بازی از طرف مراکز آموزشی، جامعه و والدین صحت کار و ضریب اطمینان را بالا می‌برد.

۵ - ارزشیابی و استاندارد کردن وسایل، قبل از تولید انبوه و ارزشیابی از کلیه مراحل طراحی، شکل‌گیری و تولید، با ارتباط مستقیم مراکز تولید با جامعه و مصرف‌کننده واقعی میسر است در بعضی از کشورها جریمه‌هایی نیز برای جلوگیری از تخلفات پیش بینی شده است.

۶ - برای آموزش خانواده‌ها ارزش قائل شویم. باید روی دیدگاه جامعه و خانواده‌ها نسبت به اسباب‌بازی کار کنیم. در بسیاری از کشورها، تولیدکنندگان با پیام‌گیران خود ارتباط برقرار می‌کنند. ارسال نمونه‌های کار و نظر خواهی از آنها، ارائه بروشور و نمونه کار و حتی اطلاعات مربوط به چگونگی خرید و مصرف، فرهنگ مصرف صحیح را بالا می‌برد، زیرا وسایل بازی جزء عزیزترین دارایی‌های کودکان است. بنابراین اهمیت بزرگترها به دارایی کودک می‌تواند به اهمیت فرهنگ، آداب و رسوم و هنجارهای یک جامعه بینجامد.

در پایان، امید است همانگونه که کودکان با بازی هایشان، نیازهای خود را بر مآشکار می‌سازند مانیز با مشاهده خردمندانه در هنگام بازی، بتوانیم وسایل و اسباب‌بازیهای مناسب و مطلوبی با شاخصهای فرهنگی و ارزشی

تهیه نمائیم و برای آنها مفهوم «دنیا مکانی زیبا و سالم است» را به ارمغان آوریم.

اهمیت اسباب بازی در رشد کودک و رویکردی جامع بر وضعیت کنونی اسباب بازی در ایران

حسین شفیعی

اسباب بازی

بازی شور زندگی است و در کودکی تجلی بیشتری دارد. بچه‌ها برای بازی نیاز به اسباب بازی دارند و اسباب بازی به رشد و تکوین شخصیت آنها کمک می‌کند و می‌تواند وسیله‌ای باشد که کودک را از دنیای درونی بیرون کشیده و به ارتباط او با دنیا کمک کند و سبب می‌شود تا کودکان خود را با دنیایی که در آن زندگی می‌کنند ارتباط داده و تجربه‌های محدود خود را وسعت بخشند.

اسباب بازی همچنین نقش مؤثری در افزایش تحرک و بهبودی کودکان عقب افتاده دارد. اسباب بازی برای کودک سازنده تجربه است. اسباب بازی توجه کودک را به خود جلب می‌کند و می‌توان از آن به عنوان وسیله‌ای برای

تعلیم مفاهیم مختلف مانند رنگ، تعداد، شکل، اندازه، جنس و حجم استفاده نمود و همچنین سبب افزایش گنجینه واژه‌ها در ذهن کودک می‌شود.

از اسباب بازی می‌توان برای تشخیص رشد اجتماعی، شخصیتی و هوشی کودکان استفاده کرد. کودکان به طور غیرمستقیم از طریق اسباب بازی و وسایل بازی می‌توانند تمایلات ناپسند خود را رها سازند. نباید فراموش کرد که نتیجه مطلوب از یک اسباب بازی وقتی بدست می‌آید که این وسیله با شرایط ذهنی و رشدی کودک متناسب باشد. در استفاده بهینه از اسباب بازیها و کاربری آنها توجه به مقاطع مختلف سنی با توجه به دورانهای خاص رشد عصبی، روانی کودک دارای اهمیت ویژه‌ای است. برای نمونه زمانی که کودک بعضی از مهارتهای درونی خود را به مرور کشف می‌کند یا آنها را آشکار می‌کند می‌تواند به وسیله بعضی از اسباب بازیها تمرین بیشتری بکند.

اسباب بازیهای مناسب کودکان به طور کلی باید خصوصیات زیر را داشته باشند:

۱ - پرورش قوای خلاقه و آفرینندگی

اسباب بازی باید محرّکی برای ایجاد خلاقیت باشد و کودک توسط آن به سوی آفرینندگی و سازندگی کشیده شود. اینگونه وسایل علاوه بر سرگرمی، به درک مفاهیم کودک کمک کرده و همیشه حرفی تازه برای کودک دارند و او را به فعالیت جدید دعوت می‌کنند.

۲ - پرورش تصوّرات و توسعه آن

اسباب بازی باید بتواند تصوّرات کودک را توسعه دهد بنابراین کلیه لوازمی

که بتواند در این امر کودک را یاری دهد مناسب شناخته می شود. کودک از این وسایل خسته نمی شود، زیرا هر بار می تواند به گونه های مختلفی از آنها برداشت ذهنی نماید.

۳- کمک به اکتشاف از طریق تجربه با وسایل

کودک باید بتواند آزادانه به اسباب بازی خود دست بزند. این وسایل نه تنها بایستی یک هدف را در خود داشته باشند، بلکه استفاده از آنها، باعث شود که کودک بسیاری از تجربیات روزمره خود را توانماً تمرین کرده و کاربرد صحیح و کشف کردن را از طریق آنها بیاموزد.

۴- نزدیکی به واقعیت و هماهنگی با فرهنگ

اسباب بازی باید با دیگر وسایل محیط زندگی کودک، تناسب داشته باشد. کودک از آنها بتواند استفاده کرده و آنها را بازندگی واقعی خود پیوند دهد. از طرفی آشنایی با طرز کار وسایل، باعث شناخت بیشتر محیط و جلوگیری از خطرات ناشی از عدم آشنایی با وسایل خواهد شد.

علاوه بر این، اسباب بازی باید با ارزشهای موجود در جامعه نیز تناسب داشته باشد، زیرا طی آن کودک با این ارزشها آشنا می شود. علاوه بر این اسباب بازی هایی که در اختیار کودک قرار می دهیم، نمادی از وسایل حقیقی هستند، اگر این وسایل مورد علاقه کودک و یا جامعه او نباشند، کودک نیز آن را به صورت اسباب بازی نخواهد پذیرفت.

۵- توسعه مهارتها و توانائیهای بدن به علاوه بهداشت و ایمنی

وسایل بازی علاوه بر پرورش قوای روانی، عاطفی، استعداد خلاقیت و... باید توانایی کودک در زمینه استفاده از اعضای بدنش را توسعه دهد. بنابراین، برای پرورش کلیه حواس باید وسائل مناسب آن را در اختیار کودک قرار داد تا کودک ضمن سرگرمی به توانائیهای بدنی خویش واقف شود. علاوه بر این چون استفاده از وسایل بازی برای کودکان در سنین گوناگون ضروری است، باید در مورد بهداشت و ایمنی وسایل دقت بسیار شود، تا از هرگونه خطرات احتمالی جلوگیری به عمل آید.

با این نگرش، تولید هر نوع وسیله بازی و لوازم مربوط به کودک و نوجوان بایستی با کارشناسی دقیق مورد ارزیابی قرار گیرد. حساسیت و ظرافت مسئله در این نکته مهم نهفته می‌گیرد، در حقیقت عنصری از وجود او محسوب شده و بر شخصیت او تأثیری ژرف می‌گذارد، کودک از روزه آن جهان بیرون رابه تماشا می‌نشیند و به عبارتی نحوه دید و تفکر کودک به کمک همان وسیله شکل می‌گیرد و قوام می‌یابد و در نهایت مجموعه همین ابزار و وسایل ماهیت وجودی چنین انسانی را می‌سازد.

حال چنانچه ابزار و وسایل و اسباب بازی‌هایی که در اختیار کودک و نوجوان قرار می‌گیرد، بی مطالعه و بدون هیچگونه سنخیتی با روحیات، علائق، خواسته‌ها و توانائیهای جسمی و ذهنی او باشد، نقش مخربی را ایفا کرده و با توجه به نوع وسیله، اثری خاص به جای می‌گذارند. لذا، کارشناسان و برنامه ریزان جوامع، طراحی لازم را بر اساس دید کارشناسی بر روی ساخت اسباب بازی و لوازم کودک

و نوجوان اعمال کرده و با حساسیت و دقت کامل مبادرت به تولید این قبیل کالاها می‌کنند. طبیعتاً این کار از عهده فردی که صرفاً توانسته است با سرمایه گذاری اندک و استفاده از چند قالب ساده مواد پلاستیک نامرغوب و ضایعاتی خود را در شمار سازندگان اسباب بازی و لوازم کودک وانمود نماید، بر نمی‌آید. یکی از نکات مهم در طراحی اسباب بازیها، رعایت جوانب ارزشی و سنتی می‌باشد. ما باید ارزشهای ملی و ایرانی خود را در شکل‌گیری اسباب بازی هایمان به کار ببریم. همانطور که چهره، آرایش، مو و لباس آن عروسک نشان دهنده فرهنگ کشور سازنده آن است. ما هم عروسکی بسازیم که چهره آن، در عین جذابیت، سنتی و ایرانی بوده و ملیت ما در آن منعکس شود تا ما هم رد پای آداب و سنن خودمان را در اسباب بازیهایمان ببینیم و حتی در بعضی قسمتها آن را احیاء کنیم.

این یک ضرورت است که تولید کنندگان بدانند از امکانات موجود چگونه باید بهترین بهره‌برداری را داشته باشند. از مهمترین عواملی که برای تأیید بیشتر و بهتر اسباب بازیها در تهیه و ساخت آنها باید در نظر داشت، می‌توان به نکات زیر اشاره نمود.

۱ - در طراحی و ساخت وسایل بازی باید سن کودکان مصرف کننده را در نظر داشت. بر این اساس آگاهی از ویژگیهای رشد و میزان توانائیهای آن گروه سنی که منجر به رشد همه جانبه کودک شود، برای طراحان و تولید کنندگان الزامی است. عدم رعایت این نکته ممکن است بخصوص برای

کودکان کوچکتر خطر آفرین باشد.

۲ - علائق هر گروه سنی مشخص شود.

۳ - در طراحی و ساخت وسایل بازی باید جنبه‌های بهداشتی و سلامتی کودک را در نظر گرفت و کم و کیف تولید اسباب‌بازی کودکان باید تحت نظارت دقیق قرار بگیرد تا اثر سوئی در پی نداشته باشد. به طور کلی تولید کننده باید استانداردهای مجاز را بشناسد. در این زمینه موسسه استاندارد و تحقیقات صنعتی ایران می‌بایست ضوابط اجرایی را تدوین و در اختیار تولید کنندگان قرار دهد.

۴ - در تهیه اسباب‌بازی، تولید کننده می‌بایست براساس ضوابط نظر کارشناسان، انواع بازی‌ها یعنی بازی‌های اکتشافی، خلاقه، تفریحی و سرگرمی و مسابقات را بررسی نموده و در تولید وسایل، مورد توجه قرار دهد. تا بدین ترتیب تنوع لازم در وسایل بازی کودکان نیز به وجود آید.

تنگناهای تولید اسباب‌بازی در ایران

به طور کلی تولید هر وسیله برای کودکان اگر فاقد ویژگی‌های جلب کننده باشد، با موفقیت همراه نخواهد بود. از همین رو تولید کنندگان اسباب‌بازی به دنبال جاذبه‌هایی هستند که کودکان هر روزه با آنها برخورد می‌کنند و تلفیق این جاذبه‌ها با جنبه‌های آموزشی و پرورشی می‌تواند یک ایده‌آل برای تولید اسباب‌بازی کودک باشد.

اما در جامعه ما، با وجود حساسیتها و ظرافتهای این بخش از صنعت اکثریت

تولیدکنندگان به دلیل وجود مشکلات مختلف نتوانسته‌اند حتی تولیدات خود را به این ایده‌آل نزدیک نمایند. ناگفته نماند که برخی از مسائل مربوط به این بخش، اساساً در صنعت ایران عمومیت دارد، اما در زمینه تولید اسباب بازی موارد دیگری نیز مزید بر علت است که می‌توان آن‌ها را ذیل برشمرد.

۱ - با توجه به نکاتی که به اختصار مطرح گردید، ضروری به نظر می‌رسد که کار ساخت و تولید اسباب بازی و کلیه وسایل کودکان و نوجوانان به هر شکل و به هر نوع به عنوان یک صنعت و در ردیف سایر صنایع سازنده کشور قرار گیرد. و این نگرش که «اسباب بازی فقط وسیله‌ای لوکس و تفریحی و جزء سیستم مصرفی جامعه است» تغییر یابد.

ایجاد تفکری نو برای توسعه این صنعت مستلزم برنامه ریزی و ارتباط نزدیک تر ارگانهای دولتی مانند وزارتخانه‌های فرهنگ و آموزش عالی، آموزش و پرورش، صنایع و بازرگانی و دیگر وزارتخانه‌ها و سازمانهای ذیربط می‌باشد.

۲ - عدم توجه دانشگاهها و مراکز تحقیقاتی نسبت به امر بررسی و طراحی اسباب بازی و لوازم کودکان و نوجوانان از مسائل عمده در زمینه طراحی این وسایل می‌باشد. ایجاد رشته‌های تحصیلی جدید و یا برنامه ریزی گرایش‌های تحصیلی در رشته‌های موجود و مرتبط در زمینه طراحی و ساخت اسباب بازی و وسایل بازی کودک و نوجوان، مانند طراحی صنعتی، علوم تربیتی و روان‌شناسی توسط وزارت فرهنگ و آموزشی عالی می‌بایست به طور جدی مدنظر قرار داده شود. در بررسی که شرکت سرگرمیهای علمی صنایع آموزشی در زمینه پایان نامه‌های فارغ

التحصیلان رشته‌های طراحی صنعتی، گرافیک، علوم تربیتی و روان‌شناسی، طی سالهای ۱۳۵۱ لغایت ۱۳۷۵ در مقاطع کارشناسی و کارشناسی ارشد در دانشگاه‌های الزهرا، تهران، علامه طباطبائی، علم و صنعت، هنر و آزاد اسلامی انجام داده، به این نتیجه رسیده است که از میان کلیه فارغ التحصیلان این رشته‌ها در طول ۲۴ سال گذشته، تنها ۵۴ عنوان پایان‌نامه به طراحی وسایل بازی و وسایل جانبی کودکان اختصاص یافته است.

عناوین برخی از رساله‌های فارغ‌التحصیلان به تفکیک نوع و رشته تحصیلی در دانشگاه‌های مختلف به این شرح می‌باشد:

رشته طراحی صنعتی دانشکده هنرهای زیبای دانشگاه تهران عناوینی مانند: آبخوری کودکان، باغ فرهنگی، سرگرمی نوجوانان، بازی‌ها، نقش مصالح در چگونگی وسایل بازی، طراحی برای بازی، کودک و بازی‌های کودکان، وسایل بازی پارکها، وسایل بازی در طراحی برای بازی، کودک و بازی، بازی‌های کودکان، وسایل بازی در پارکها، وسایل بازی در مهدکودک و پارکها، طراحی میز و صندلی نقاشی کودکان، طراحی تخت‌خواب کودک، طراحی میز و صندلی کودکان ۶ تا ۱۲ ساله و حدود ۱۴ عنوان مشابه دیگر.

همچنین در دانشگاه هنر طی سالهای ۱۳۶۸ لغایت ۱۳۷۳، ۵ عنوان رساله در دو رشته گرافیک و طراحی صنعتی مربوط به کودک و وسایل مورد نیاز او می‌باشد. رساله‌های کودکان، اسباب‌بازی و ورزش، تکنولوژی آموزشی در پیشبرد آموزش کشور و نقش بازی در بهبود قابلیت‌های جسمانی کودکان

مربوط به رشته طراحی صنعتی و رساله‌هایی تحت عنوان اثر آموزشی تصویر در سلامت روان و تن، کودک و بازی در رشته گرافیک نیز گردآوری شده است. در بررسی پایان‌نامه‌های دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبائی طی سالهای ۱۳۵۴ لغایت ۱۳۷۳، تنها ۳ رساله با عناوین: بررسی اثرات روانی و تربیتی بازی کودکان و تحلیلی از چند بازی سنتی ایران، تحلیلی درباره نقش افزارآموزهای فراگیر و کاربرد آن در آموزش و بررسی میزان آشنایی و کاربرد مواد وسایل فن آوری آموزشی در آموزش معلمان به چشم می‌خورد. این نکته مبین آن است که حتی در این رشته‌ها تحقیق و بررسی علمی در زمینه طراحی و ساخت وسایل کودک کمتر مورد توجه دانشجویان و اساتید دانشگاهی قرار گرفته است. لذا، مراکز تحقیقی دانشگاهی نتوانسته‌اند به عنوان یک مرکز هدایت‌کننده علمی در این زمینه فعالیت نمایند. بنابراین، در حال حاضر تولید طرحها اغلب یا با روش‌های سنتی و بدون نگرش علمی انجام می‌شود و یا از نمونه‌های خارجی الگو برداری می‌شود، بدون آنکه با ارزشها و معیارهای فرهنگ خودی تطبیق داده شود.

- ۳ - ساخت و تولید وسایل بازی و سرگرمی برای کودکان در ایران، از نظم و نظام خاصی پیروی نمی‌کند و از ابداعات و ابتکارات کارشناسان این صنعت هیچگونه حمایتی صورت نمی‌گیرد به همین خاطر یک حمایت همه جانبه از وزارتخانه‌های ذیربط می‌تواند گام مهمی در گسترش این بخش به شمار آید.
- ۴ - نبودن نظم و کنترل نسبت به واردات اسباب‌بازی توازن بازار داخلی

را برهم زده است، به گونه‌ای که نه تنها عدم ثبات شرایط اقتصادی، بلکه ناامن بودن رقابت کالاهای خارجی با تولیدات داخلی، عرصه فعالیت در این زمینه را هر چه بیشتر در تنگنا قرار داده است.

در عین حال عدم اطمینان نسبت به مرغوبیت کالاهای ایرانی نسبت به نوع خارجی موجب می‌شود در هنگام خرید، چنانچه قیمت یک کالای مشابه خارجی و ایرانی چندان اختلافی با هم نداشته باشند، خانواده‌ها ترجیح بدهند که کالای خارجی را خریداری نمایند.

۵ - عدم وجود مرکزی برای هدایت تولید کنندگان در راه دستیابی به تولیداتی با کیفیت بالا تا بتوانند در بازار جهانی نیز جایی پیدا کنند. در این رشته از صنعت باید سازمانی یا مرجعی متشکل از کارشناسان امور تعلیم و تربیت و روانشناسان و همچنین صاحب نظران آشنا به صنعت به لحاظ طراحی و تولید به وجود آید که نقش راهبر و ارشاد کننده را به عهده گرفته و با در نظر گرفتن استانداردهای ایمنی و بهداشتی به متقاضیان مجوز ساخت وسایل را بدهند، چنین مرکزی بایستی علاوه بر مطالعه اثرات یک محصول بر روی روح و روان و شخصیت کودک، مسائل ایمنی و بهداشتی آن را نیز کنترل کرده و از خطرات احتمالی در ساخت و استفاده از مواد اولیه نا موعوب و یا کاربرد ناهنجار یک وسیله یا اسباب‌بازی بر روی سلامتی کودکان جلوگیری نماید. استاندارد و تبعیت از روش‌های تدوین شده به منظور جلوگیری از خطرات احتمالی هر نوع کالای تولیدی برای مصرف کننده بخشی از مدنیت

«تولید و مصرف» دنیای پرمصرف امروز را در بر می گیرد. اسباب بازی کودکان که در بسیاری از کشورهای دنیا تحت سختگیرانه ترین نظارتها قرار دارد. در حالی که در ایران این امر تا سالهای اخیر مورد بی توجهی کامل بوده است. ضرورت تدوین اعلام استانداردهای مجاز توسط مؤسسه استاندارد و تحقیقات صنعتی ایران سبب شد که اولین کمیسیون این مؤسسه تحت عنوان «ایمنی اسباب بازی و لوازم کمک آموزشی»، در بهمن ماه سال ۱۳۷۳ با حضور کارشناسان مؤسسات و شرکتهای معتبر تولیدی نظیر شرکت صنایع آموزشی، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و شرکت سرگرمیهای علمی صنایع آموزشی تشکیل شود. تهیه و تدوین این استاندارد براساس استاندارد ایمنی اسباب بازی اروپا^۱ و استاندارد استرالیا^۲ انجام می شود. در عین حال سعی می شود تا حد امکان میان روش ها و استانداردهای مطرح در کشورهای دیگر و شرایط موجود در ایران هماهنگی منطقی ایجاد شود. البته نتایج بررسی این کمیته تاکنون به صورت آیین نامه های اجرایی اعلام نشده است.

ازسوی دیگر با ایجاد چنین مرکزی شاید بتوان بخشی از مشکل طراحی که یکی از پرهزینه ترین مراحل قبل از تولید وسایل است را تا حدودی برطرف کرده و افراد مختلف اعم از کودک، نوجوان و جوان را در جهت ارائه هر نوع ایده و فکری تشویق کرد تا متخصصین پس از تهیه نمونه روی این طرحهای

1. The European Fn 71-2-(Safety of toys)

2. Australian Standard - Childrens Toys (Safety Requirements

اولیه و بررسی کلیه جوانب، مجوز رسمی جهت تولید انبوه صادر نمایند. حضور کالاهای ایرانی در نمایشگاهها و بازارهای خارجی به ویژه کشورهای اروپایی مستلزم ابداع و نوآوری در ارائه طرحها و رعایت اصول ایمنی و استانداردهای رایج در ساخت اسباب‌بازیهاست. عمده‌ترین استاندارد مورد توجه در ساخت و توزیع اسباب‌بازیها در دنیا، استاندارد اروپا است. محصولات تأیید شده این استاندارد با علامت «CE» معرفی می‌شوند. همچنین برای ارتقاء سطح اطلاعات و آگاهی تولیدکنندگان نسبت به طراحی، قوانین و مقررات جدید ایمنی، اینگونه مراکز می‌توانند به عنوان یک گام اساسی نتایج آخرین تحقیقات مختلف علمی و صنعتی در زمینه ساخت و کاربرد اسباب‌بازیها در داخل و خارج از کشور را به صورت نشریه‌ای ویژه در ارتباط با صنعت اسباب‌بازی منتشر سازند.

امروزه در سایر کشورها نشریات مختلف «اسباب‌بازی» آخرین اطلاعات و دستاوردهای صنعتگران این رشته را به اطلاع علاقمندان و دست‌اندرکاران این صنعت می‌رساند به عنوان مثال در انگلستان ماهنامه Toys Play Things هر ماه گزارش و مقالات گوناگونی از فعالیتهای شرکتهای تولیدکننده انگلیسی ارائه می‌نماید و به معرفی کالاهای برگزیده در نمایشگاههای محلی و بین‌المللی در داخل و یا خارج از انگلستان می‌پردازد. در این میان تبلیغات شرکتهای مختلف به صورت آگهی‌های تجاری مطرح می‌شود. در صورت تحقق این فعالیتهای دیگر نمونه‌برداری کردن از تولیدات

خارجی و حذف شده و از بررسی و تولید طرح‌های تکراری و یا مشابه جلوگیری به عمل خواهد آمد. علاوه بر این، صدور اینگونه تولیدات در بازارهای جهانی با مشکلی روبرو نخواهد شد.

۶- وجود یک اتحادیه، انجمن یا جامعه صنعتی برای بررسی مشکلات و مسائل این صنف کاملاً ضروری است. وجود چنین اجتماعی کلیه دست اندرکاران این صنعت را به دور از هرگونه رقابت ناسالم همراه و همگام با یکدیگر و در کنار هم قرار می‌دهد تا با استفاده از امکانات یکدیگر در بهینه کردن تولیدات خود بکوشند.

علاوه بر این، این انجمن می‌تواند کلیه مسائل و مشکلات اعضای خود را با وزارتخانه‌ها و سازمانهای ذیربط مانند وزارت صنایع و بازرگانی هماهنگ و حل و فصل نماید. همچنین مواد اولیه، توسعه کارگاهها در حد استانداردهای قابل قبول، تهیه ماشین آلات پیشرفته، تنظیم قوانین و مقررات کاربردی، ایجاد تسهیلات در امر بهبود صادرات و واردات و ایجاد تسهیلات مالی را کسب کند. این مهم شاید از ابتدایی‌ترین حقوق این گروه از تولید کنندگان باشد که تاکنون متأسفانه با جدیت در پی تشکیل یک اتحادیه اقدامی نشده است.

۷- عدم وجود امکانات عظیم زنجیره‌ای در جهت تأمین و توزیع مواد و قطعات اولیه مورد نیاز این رشته و با توجه به این نکته که در ایران هر تولید کننده ترجیح می‌دهد تمام مراحل تولید را خود به عهده گرفته و به ناچار سرمایه اختصاص داده شده رقم قابل توجهی نیست، سبب کاهش میزان تولید

شده و خود این مسأله یعنی انبوه نبودن تولید باعث بالا رفتن قیمت تمام شده وسایل می‌گردد. در حالیکه اگر شرکتهای مختلف، هر یک با هماهنگی یکدیگر، به تولید بخشی از کار بپردازند، مسلماً تا حدودی این مشکل برطرف خواهد شد.

۸- عدم وجود تسهیلات دولتی جهت وارد نمودن ماشین آلات پیشرفته و یا مواد اولیه مورد نیاز این گروه از صنعتگران که در داخل کشور موجود نمی‌باشد. از جمله، ایجاد تسهیلات گمرکی جهت وارد کردن ماشین آلات و یا مواد اولیه برای حمایت از تولیدکنندگان ضروری می‌باشد، همچنین ارائه ارز به نرخ دولتی به این بخش از صنعت نیز از تسهیلات لازمی است که می‌بایست برای این منظور اختصاص یابد. در صورت حمایت‌های لازم در این زمینه متقابلاً بخشی از ارزی که جهت ورود اسباب‌بازیهای خارجی تخصیص یافته کاهش می‌یابد و در عین حال با حمایت از این تولیدکنندگان و کمک به ارتقاء کمی و کیفی محصولات آنها و هدایت بخشی از این بازده به سوی مصارف صادراتی، این کالاها می‌توانند در شمار صادرات غیر نفتی قرار گرفته و در زمره درآمدهای ارزی کشور قرار گیرند.

وزارتخانه‌های صنایع و بازرگانی می‌بایست تسهیلات ویژه‌ای را در زمینه تأمین مواد اولیه مورد نیاز و همچنین تسهیلاتی را جهت صادرات این وسیله برای تولیدکنندگان در نظر گرفته تا بتوان این محصولات فرهنگی را با قیمتهای مناسب در بازار داخل و خارج عرضه نمود.

۹ - عدم ارائه تسهیلات بانکی لازم برای تولیدکنندگان جهت احداث کارگاههای تولید و گسترش فعالیتهای تولید اسباب‌بازی، به گونه‌ای که در مواردی بهره‌آف‌قدر سنگین است که اصل سرمایه‌گذاری را از بین می‌برد و یا تولیدکنندگان برای جبران این بهره‌ها و حفظ سرمایه و موجودیت خود به ناچار از کیفیت محصولات می‌کاهند که در درازمدت تأثیر سوئی بر کل تولیدات این صنعت خواهد گذاشت.

اولین نمایشگاه تخصصی - صادراتی اسباب‌بازی و لوازم کودک و نوجوان که در سال ۱۳۷۰ توسط مرکز توسعه صادرات ایران برگزار شد، به عنوان اولین گام در جهت تشکیل و گردهم آیی تولیدکنندگان این رشته محسوب می‌شود. اهداف عمده برپایی این نمایشگاه و سمینار جانبی آن بازشناسی واحدهای تولیدی، ارائه کمکهای لازم به منظور گسترش فعالیتهای ارائه راههای همفکری و اتخاذ سیاستهای هماهنگ برای ایجاد زمینه تولید سالم تر و تلاش در جهت دستیابی به بازار جهانی بود. ولی باگذشت ۶ دوره از این نمایشگاه طی ۵ سال گذشته، در تحقق کامل اهداف فوق موفقیت چندانی حاصل نشده است. زیرا، تحقق این اهداف نیازمند برنامه‌ریزی و هماهنگی اولیه در وزارتخانه‌ها و سازمانهای دولتی است تا با ارائه تسهیلات ویژه، تولیدکنندگان را در جهت تشکّل بیشتر و فعالیتهای سازمان‌یافته هدایت نمایند.

بررسی اجمالی این نمایشگاه طی سالهای اخیر بیانگر افزایش کمی تعداد تولیدکنندگان است. در سال ۱۳۷۰ این نمایشگاه در فضایی به وسعت ۲۵۰۰ متر

مربع با حضور ۴۷ شرکت تولیدکننده برگزار شد. در حالی که در آبان ماه ۱۳۷۵ این نمایشگاه در فضایی به وسعت ۵۰۰۰ مترمربع و با حضور ۱۰۴ شرکت تولیدی برپا گردید. شایان ذکر است با افزایش کمی تولیدکنندگان، تولیدات برخی از شرکتهای با سابقه نسبتاً به گذشته از کیفیت نسبتاً مطلوبی برخوردار شده است. علی رغم وجود کلیه مشکلات که شرح آن گذشت، برخی از تولیدکنندگان اسباب‌بازی و وسایل کودک به ویژه شرکت صنایع آموزشی و شرکتهای وابسته به آن توانسته‌اند حرکت‌های گسترده‌ای را جهت عرضه وسایل آموزشی در بازارهای داخلی و خارجی به ویژه کشورهای عربی انجام دهند که در آینده نه چندان دور شاهد پیامدهای آن خواهیم بود.

درخاتمه یادآور می‌شود، با توجه به اهمیت اشباع بازار داخلی و نفوذ به بازارهای خارجی، چنانچه بخواهیم به اهداف بلند مدت فرهنگی و اقتصادی دست یابیم؛ بایستی نگرش نوینی در ارتقاء فرهنگ عمومی نسبت به اسباب‌بازی کودکان ایجاد نمود. دولت نیز می‌بایست اینگونه حرکت‌های فرهنگی را مورد حمایت قرار داده، تسهیلات لازم را برای طراحان و تولیدکنندگان در این رشته صنعتی فراهم آورد. زیرا اگر ما نیازهای فرزندان کشور خود را برطرف نکنیم، کشورهای دیگر این کار را خواهند کرد و در عین حال فرهنگ خود را ترویج خواهند نمود.

ویژگیهای اصولی یک اسباب بازی مطلوب برای کودکان

غلامرضا قریبان

هر روز سکوت خانه مان با بیدار شدنش درهم می شکند، صدایش، حرکاتش در همه چیز منعکس می شود و این هیاهو تا شبانگاه که به خواب می رود، ادامه دارد. پس از آن، سکوت خانه را فرا می گیرد گویی هیچ در خانه نیست. نه ماه در انتظار آمدنش خانه را آراستیم، خویشتن را آماده ساختیم و بعد، تمام توانمان را صرف بزرگ کردنش کردیم. گاه چنان تعجیل داشتیم که از همان کودکی، بزرگی اش را می دیدیم. در این راه آنقدر غرق شدیم که فراموش کردیم، کودکی کودکمان را.

آنقدر زمان صرف تهیه امکانات برای خوشبخت کردنش کردیم که دیگر وقتی برای خوشبخت کردنش نگذاشتیم. با تهیه بهترین مواد غذایی، پوشاک و وسایل بازی، فیلم و صدها مورد دیگر، خود را در قالب یک تهیه کننده مواد

فرو بردیم.

کودک ما، صرفاً یک مصرف کننده کالا نیست، آن هم مصرف کننده‌ای که همه چیز را آماده می‌بیند. او حتی دوستش را از میان کارتون‌های وارداتی انتخاب می‌کند. همبازیش آتاری و سایر اسباب‌بازیهای کامپیوتری بی احساس است.

دوران کودکی کودکان، باید بر مبنای هماهنگی و همکاری شکل گیرد تا همراه با گسترش بیش و کسب تجارب نه فقط به آموزش مفید بلکه به بلوغ برسند. آموزش‌های بی عمل و سیاه مشق‌هایی طولانی و برنامه‌های بدون خلاقیت او را به بلوغ نمی‌رساند. باید در نظر داشت که کنجکاوی، جوش و خروش و امیدواری در وجودشان سرشار است.

راستی، آنقدر که به فکر تهیه لوازمات زندگی خود و راحت زندگی کردن کودکان هستیم، آیا به فکر آینده و یادگیری او نیز هستیم؟ آیا می‌دانیم که دو سوم یادگیری هایش در دوران کوتاه اما طلایی کودکی‌اش صورت می‌گیرد؟ آیا تا به حال به بازنگری روش تربیتی خود برای کودکان پرداخته‌ایم؟ آیا فقط فراهم کردن امکانات اولیه زیستی برایش کافی است؟

برای نزدیک شدن به کودکان باید دنیای آنها را شناخت و با ویژگی‌های آن آشنا شد. در غیر این صورت نمی‌توانیم پایه‌های محکمی در دنیای آنها برقرار سازیم تا بدانیم چرا بازی می‌کند؟ چه وسیله‌ای را دوست دارد؟ چه غذایی؟ چه کتابی؟ چه قصه‌ای؟ و... هرگز نمی‌توانیم به دنیای او نزدیک شویم. از این

رواهمیت دادن به اسباب‌بازیها و بازی‌های کودکان، کتاب‌ها و قصه‌های مورد علاقه شان، امری است الزامی و براساس آنها راههای تربیت و شناخت کودک روشن‌تر می‌گردد.

عوامل مؤثر در بازی

عوامل مؤثر در هر بازی چه با وسیله یا بدون آن عبارتند از :

سن کودک، جنسیت (دختر یا پسر بودن) کودک، هوش و استعداد کودک، فرهنگ جامعه، انتخاب نوع اسباب‌بازی، میزان آزادی عمل برای کودک، عوامل جغرافیایی و اجتماعی، زمان و مکان بازی، تشویق، نوع و مقدار تغذیه کودک، پوشاک (کفش و لباس).

ارزش بازی

بازی برخلاف اعتقاد برخی، تلف کردن وقت نیست. بازی کودک را به سمت بسیاری از موقعیتهایی که برای تکامل او ضروری است سوق می‌دهد. به طور خلاصه ارزش‌های بازی عبارتند از: ارزش تربیتی، ارزش جسمانی، ارزش فرهنگی و اجتماعی و ارزش درمانی.

ویژگی‌های اصولی و کلی یک اسباب‌بازی مطلوب

اسباب‌بازیها، زمینه ساز رشد اندیشه و فکر خلاق و جستجوگر در کودک هستند. آنها گاهی سبب حیرت و تعجب او می‌شوند. همین امر می‌تواند سرآغاز درک کودک و راهی به سوی شناخت و آگاهی او باشد.

اصول کلی یک اسباب‌بازی مطلوب را می‌توان به شرح ذیل ذکر کرد. «البته

اطلاع از این اصول برای طراح، تولید کننده، فروشنده و استفاده کننده از اسباب‌بازی ضروری است».

۱ - پرورش دهنده قوای خلاقه باشد و سبب آفرینندگی و سازندگی در کودک شود. اسباب‌بازی، باید محرک خلاقیت و ابتکار باشد، چرا که اسباب‌بازیها علاوه بر سرگرمی می‌توانند به درک کودک از مفاهیم کمک کنند.

۲ - سبب پرورش و گسترش خیالات و تصورات کودک می‌گردد. اسباب‌بازی باید بتواند تصورات و خیالات کودک را گسترش دهد. بنابراین کلیه لوازمی که بتواند در این امر به کودک یاری رساند، مناسب و مطلوب شناخته می‌شود. کودک، از اسباب‌بازی و یا وسایلی که امکان خیال پروری را در او ایجاد کند خسته نمی‌شود.

۳ - به کودک در اکتشاف و جستجو از طریق تجربه کمک کند. کودک باید قادر باشد آزادانه به اسباب‌بازی خود دست بزند. این وسایل نباید فقط یک هدف را در خود داشته باشند، بلکه باید استفاده از آن باعث شود که کودک، بسیاری از تجربیات روزمره و یا آموخته‌های خود را به وسیله آن تمرین کرده و کاربرد صحیح و کشف کردن را از این طریق بیاموزد.

۴ - به واقعیت نزدیک و با فرهنگ جامعه هماهنگی داشته باشد. یک اسباب‌بازی مطلوب باید با دیگر وسایل و محیط زندگی کودک، تناسب داشته باشد. به طور مثال «برای یک کودک پرورش یافته از دامن یک زن مسلمان ایرانی عروسک خارجی که با آرایش‌های زننده و با لباس‌ها و پوشش مبتذل

غربی مزین شده است»، یک اسباب بازی وقتی نامطلوب به شمار می آید که باعث بدآموزی و تقلید کورکورانه کودک گردد. استفاده غلط از فن آوری جدید (رایانه) از نظر نوع انتخاب بازی برای کودکی که کارکردن با آن را نمی داند و از نظر سن هم نیاز ندارد که آشنا باشد، یک وسیله و اسباب بازی نامناسب است. لذا اسباب بازی مطلوب است که کودک بتواند آن را با زندگی خود پیوند دهد. مثل یادگیری علائم راهنمایی و رانندگی به صورت اسباب بازی برای کودکان شهر نشین و... از طرفی نیز عاملی برای آشنا شدن با آنها خواهد شد. علاوه بر این اسباب بازی باید با ارزش های موجود در جامعه نیز تناسب داشته باشد، زیرا طی آن کودک با این ارزش ها آشنا می شود.

۵ - سبب توسعه مهارتها و توانایی های جسمی کودک گردد. اسباب بازی مطلوب علاوه بر پرورش قوای روانی، عاطفی، خلاقیت و استعداد و... باید توانایی کودک را در زمینه استفاده از اعضای بدنش توسعه دهد. بنابراین برای پرورش کلیه حواس باید اسباب بازی مناسب آن را در اختیار کودک قرار داد تا کودک علاوه بر سرگرمی، به توانائیهای جسمی خویش نیز آگاه گردد.

۶ - عامل دقت در بهداشت و ایمنی در اسباب بازی مدنظر باشد. چون استفاده از وسایل بازی برای کودکان در سنین گوناگون ضروری است باید در مورد بهداشت و ایمنی آنها دقت بسیار شود تا از هر گونه خطرات ناشی از آن جلوگیری به عمل آمده باشد. ایمنی وسایل بازی شامل موارد زیر است:

۱-۶ مواد اولیه: اسباب بازیها باید از مصالح و مواد اولیه ای ساخته شوند

که شرایط زیر را داشته باشند:

از نظر جنس و رنگ باید دقت نمود که مواد اولیه دست اول باشد. نسبت به نوع اسباب‌بازی و یا وسایل کودک، بایستی مقاومت و استحکام مواد - نرمی و سختی نوع مواد و همچنین انتخاب رنگ مناسب از نظر شادابی - زیبایی و عملکرد را مد نظر داشت.

در وسایلی که فلز در آنها به کار رفته باید دقت شود که در صورت شکسته شدن قسمتی از اسباب‌بازی، فاقد هرگونه تیزی و برندگی باشد. لبه‌ها باید یا انحنا داشته باشد و یا با فرو بردن در رنگ غلیظ، آنها را ایمن کرد. به طور کلی حتی المقدور باید از مصرف فلز در اسباب‌بازیهای کودکان صرف نظر نمود.

در وسایلی که در آنها شیشه به کار می‌رود باید دقت شود که لبه‌های شیشه گرد و صاف و پرداخت شده باشد. در وسایل پلاستیکی نیز باید از موادی استفاده شود که رنگ دهنده نباشد.

۲-۶ رنگ دهنده‌ها و روکش‌های اسباب‌بازیها و وسایل: در

اسباب‌بازی‌هایی که مستقیماً با پوست بدن کودک در تماس است یا امکان در دهان گرفتن دارد، مانند سازدهنی، دندانگیر و یا ماسک صورت، دستبند، گردنبند، عروسکهای دستکشی و... که در اثر عرق بدن و یا بزاق دهان، موجب رنگی شدن پوست بدن یا پوشاک کودک می‌گردد، باید از مواد رنگی مطابق با استاندارد مواد غذایی استفاده کرد. همچنین تمامی روکش‌ها و لعاب‌های روی

اسباب بازیها و وسایل کودک باید از مواد غیر سمی و مجاز باشد.

۳-۶ مواد پرکننده: باید تمیز و غیر سمی بوده، تحریک کننده و حساسیت زا نباشند و در صورت بلعیده شدن خطری متوجه کودک نگردد. همچنین دارای مواد خارجی سخت و برنده نباشد.

۴-۶ دستورالعمل و دفترچه راهنما: کارخانجات سازنده موظف هستند اسباب بازیهایی را که نیاز به دستورالعمل دارند، به صورت ساده و قابل درک از نظر نگهداری، تعمیرات و یا روغنکاری تناوبی، به صورت دفترچه دستورالعمل در اختیار خریداران قرار دهند. آن سری از اسباب بازیهایی که با برق شهر به صورت مستقیم کار نمی کنند، باید با برچسب، میزان ولتاژ مناسب را تعیین کنند. اگر به کار انداختن اسباب بازی نیازمند مواد خطرناک، از قبیل: مواد سوختنی - شیمیایی و قطعات الکتریکی است، حتماً باید خطرناک بودن مواد به کار برده شده را در دفترچه دستورالعمل اخطار و اعلام نمود.

۵-۶ بسته بندی: اسباب بازی و یا وسایل کودک باید جذاب و بسته به نوع محصول، شیک و مقاوم باشد و برای حفظ سلامتی کودک تمامی نکات لازم ایمنی در آن رعایت شود. در اسباب بازی هایی که در بسته بندی آنها از کیسه های پلاستیکی استفاده می شود، باید نکات ایمنی در آن رعایت شود. نازک بودن نایلون از نظر ضخامت ۰/۱۵ میلی متر و یا کمتر باشد به دلیل وجود احتمال خفگی کودک در اثر فرو بردن سر به داخل کیسه باید دهانه و محیط

کیسه کمتر از ۳۰ سانتی متر باشد.

۶-۶ فرم و شکل ظاهری: برای ساخت اسباب‌بازی و وسایل کودکی

باید از نظر شکل ظاهری و فرم نکات ذیل رعایت شود:

- جرم‌گیر و خاک‌گیر نباشد و حتی المقدور ساده و مقرون به صرفه و

ارزان تهیه شود.

- از زوایای تیز و کنج دار و برنده در آن استفاده نشود.

- زیبا، سبک و از نظر رنگ جذاب و متنوع باشد.

- در صورتیکه که از چندین قطعه تشکیل شده است، نصب و جدا کردن

قطعات آسان باشد.

نتیجه‌گیری

۱ - کودک برای رشد ذهنی و اجتماعی خود، نیاز به تفکر دارد. بازی

خمیر مایه تفکر است و اسباب‌بازی ابزاری است برای پیشبرد بازی.

۲ - زیاده روی در امر امکانات رفاهی و اسباب‌بازی برای کودکان، خود

آفتی در جهت پیشبرد اهداف آموزشی، تربیتی و رشد فکری، جسمی و اجتماعی آنها می‌باشد.

۳ - پدر و مادر و یا مربی کودک باید در انتخاب همبازی و اسباب‌بازی

مطلوب برای کودک دقت فراوان داشته باشند.

۴ - دوسوم یادگیری انسان، در دوران کوتاه و طلایی کودکی صورت

می‌گیرد. لذا باید در روش تربیتی کودکان تجدید نظر کرد. باید در نظر داشت که مسئولیت کودکان در امر آموزش و پرورش در هر جامعه‌ای بر عهده خانواده و مسئولین جامعه است.

۵ - دخالت‌های بی جا و غیر منطقی به دنیای رویایی و شیرین بازی کودک و همچنین تحمیل نوع بازی و اسباب‌بازی به کودک، سبب می‌گردد که او در فردایی نه چندان دور خود را فردی بدون اعتماد به نفس، سرافکنده، طرد شده از جامعه و محیط، نا لایق و بی مصرف قلمداد کند.

۶ - نباید عوامل مؤثر در بازی، نقش و ارزش بازی و اسباب‌بازی در زندگی کودکان را از نظر دور داشت.

۷ - دو نگره داشتن کودکان و نوجوانان از اسباب‌بازیهای مفید و مناسب با تکنولوژی مدرن، سبب درک غلط و برداشت نادرست آنها نسبت به اجتماع می‌شود و ایشان به عنوان عقب نگه داشته شده و طرد شده از جامعه آتی و آینده محسوب خواهند شد.

۸ - نظر به اینکه اسباب‌بازیهای مختلف و متنوع، آموزش‌های مختلفی می‌دهند و نماینده واقعیت‌ها و عملکرد آینده کودکان محسوب می‌شوند، در زندگی کودک لازمند.

تصویر دنیایی بدون اسباب‌بازی برای کودکان محال است. بنابراین هنگام انتخاب اسباب‌بازی برای آنها باید سن، جنسیت، طبیعت، رشد جسمی و فکری کودکی که اسباب‌بازی برای او تهیه می‌شود و... را در نظر داشت.

۹ - برای کودکان وسایل و اسباب‌بازی‌هایی مناسب و مطلوبند که عامل خلاقیت، سازندگی، پرورش و گسترش تصوّرات، اکتشاف و تجربه، نزدیکی به واقعیت، هماهنگی با فرهنگ جامعه، عامل توسعه مهارتها و قوای جسمی باشند و در آنها بهداشت و نکات ایمنی رعایت شده باشد.

سه نکته پیرامون مسائل و مشکلات اسباب بازی در جامعه امروزی

محمد میرشکرایی

اگر چه لازم است در اینجا مقدمه‌ای که رابطه بسیار مهم بازی و بازیچه و اسباب بازی را با با فرهنگ و جامعه و شخصیت فردی و اجتماعی انسان مطرح کند، آورده شود. اما از آن در می‌گذریم و هر جا لازم شد به مناسبت به آن خواهیم پرداخت.

آنچه ارائه خواهد شد سه نکته در رابطه با اسباب بازی در جامعه امروزی ماست: جعبه آینه‌ای (ویترینی) شدن اسباب بازی، اگر بچه‌ها خودشان اسباب بازی بسازند، اسباب بازی، وسیله آموزشی یا وسیله بازی کدام...؟

با این توضیح منظور از بازی و اسباب بازی در این گفتار بازی‌ها و

اسباب‌بازیهای کودکان در سنینی است که آگاهانه به آن می‌پردازند. بنابراین اسباب‌بازیهای خردسالان و بازیچه‌های بزرگسالان مورد نظر نیست. اگر چه هر یک جایگاه و بحث معین خود را دارند.

اسباب‌بازی در جعبه آینه

در میان بسیاری از خانواده‌ها و بخصوص خانواده‌های مرفه و نیمه مرفه شهری جوانانی هستند که سالهای آخر دبیرستان و گاهی دانشگاه را طی می‌کنند اما هنوز اسباب‌بازیهایی را که پدر و مادر و نزدیکان به مناسبت‌های مختلف برای آنها خریده‌اند، به همان تازگی و تمیزی که روز اول بود در جعبه آینه (ویتترین)‌های اتاقشان و یا در قفسه‌هایشان نگهداری می‌کنند و مجموعه‌هایی از اینگونه اسباب‌بازیها فراهم کرده‌اند. این نشان می‌دهد که بچه‌ها با اسباب‌بازی، بازی نکرده‌اند، نه اینکه نمی‌خواسته‌اند و یا دوست نداشته‌اند، بلکه برعکس همه بچه‌ها بسیار دوست دارند که اسباب‌بازی هایشان همیشه دم دستشان باشد با آنها بازی کنند و حتی آنها را بشکنند و دوباره به هم بچسبانند و وصل کنند و... اما پدر و مادرها نگهداری اسباب‌بازی را گونه‌ای انضباط برای بچه می‌دانند. به ویژه که آنها را گران هم خریده باشند. کودکان از این اسباب‌بازیها فقط لحظات اول لذت برده‌اند که احساس کرده‌اند صاحب آن شده‌اند. بعد از آن هم گاه گاهی که خواسته‌اند آنها را به هم بازی هایشان نشان دهند شادی این دارندگی را داشته‌اند. حتی در همین وقت‌ها هم بیشتر، اسباب‌بازی موجب عذابشان بوده است از این جهت که دارند امانی

توانند یا اجازه ندارند با آن بازی کنند.

اگر بچه‌ها خودشان اسباب‌بازی‌هایشان را می‌ساختند

امروزه بچه‌ها اسباب‌بازی‌هایشان را خودشان نمی‌سازند. پیشترها، تا همین سی‌چهل سال پیش قبل از آنکه این همه اسباب‌بازیهای داخلی، رنگارنگ و گوناگون خارجی وبعد تقلید آنها و بی‌تغییر کیفی، اسباب‌بازیهای داخلی، وارد بازار و زندگی بچه‌ها بشود، بچه‌ها اسباب‌بازی‌هایشان را خودشان می‌ساختند. از وسایل دم‌دست و گاهی از پاره‌اشیایی که دیگر به کار نمی‌آمد، توپ و چرخ و عروسک و اسباب‌بازیهای دیگر می‌ساختند. یا وسایل بازی مثل «سنگ یه قل دو قل» و «چوب چلتوپ» و «الک دولک» از محیط اطراف فراهم می‌کردند. این اسباب‌بازیها دیگرگران خریداری نمی‌شد و جنبه کالایی هم نداشت. در نتیجه دیگر جعبه آینه‌ای نمی‌شد و بچه‌ها به هر مقدار می‌توانستند با آن بازی کنند و تا وقتی بچه بزرگ می‌شد، دهها نمونه از آن را می‌ساخت و می‌شکست. یا اگر عروسک متعلق به دخترکی بود و برایش جایگاهی عاطفی پیدا می‌شد، در جریان زندگی دخترک، عروسک نیز بارها و بارها تغییر پیدا می‌کرد. لباس عوض می‌کرد و نقش‌های مختلف بر عهده می‌گرفت. خلاصه مثل خود او بر عروسک هم زندگی می‌گذشت و با هم بزرگ می‌شدند.

اگر بچه‌ها خودشان اسباب‌بازی‌هایشان را درست کنند نتایج دیگری هم

دارد:

کودک با ساختن اسباب‌بازی از فرهنگ و جامعه خودش نمونه سازی می‌کند. این کار موجب آشنایی با فرهنگ خودی و شناخت مقدماتی از آن می‌شود. آشنایی و شناخت و دل‌بستگی ایجاد می‌کند. در نتیجه کودک با مجموعه عناصر فرهنگی خودی اُخت می‌شود. به دنبال آن در برابر پذیرش عناصر فرهنگی بیگانه مقاوم و به اصطلاح واکنش می‌شود. پس این که بچه‌ها خودشان اسباب‌بازی خودشان را بسازند، علاوه بر صرفه اقتصادی و ایجاد خلاقیت یک نتیجه مهم فرهنگی نیز دارد.

اسباب‌بازی‌هایی که خود بچه‌ها می‌سازند و در واقع اسباب‌بازیها و بازیچه‌های ملی ما خصلت‌ها و کارکردهای دیگری هم دارد، معمولاً جمعی است و موجب گرمی روابط بازیکنان می‌شود. بازی جمعی، رشد فرهنگ کار گروهی را سبب می‌شود. کارگروهی اخلاق مشارکت اجتماعی را در پی دارد و از این طریق زمینه‌های لازم برای پیشرفت و توسعه در روحیه مردم و در فرهنگ عمومی پدید می‌آید. شاید به این سبب است که ما نسبت به غربی‌ها عاطفی‌تر و برون‌گراتر هستیم.

اسباب‌بازی، وسیله آموزش یا وسیله بازی

مسئله دیگر جایگاهی است که امروزه بازی و اسباب‌بازی در آموزش رسمی پیدا کرده است و به داخل خانواده‌ها و به زندگی بچه‌ها سرایت پیدا کرده است.

بدون تردید استفاده از بازیچه‌ها و اسباب‌بازیها در امر آموزش بسیار

نتیجه بخش و مفید است، حتی امروز درسی به نام «آموزش ضمن بازی» در هنرستان‌های فنی و حرفه‌ای داریم که بسیار خوب و ارزشمند است. ولی این که بازی و اسباب‌بازی را وسیله آموزش قرار دهیم؛ برای مدرسه خوب است. به طور کلی بازی برای آموختن منظم در هر زمینه که باشد خوب و نتیجه بخش است. در آموزش از طریق بازی، از آغاز به نتیجه مشخص و معینی که می‌خواهیم از آن بگیریم، می‌اندیشیم. اما این غیر از بازی برای خود بازی است که نیاز کودک می‌باشد.

بازی کودک یک جریان جدی است که در دنیای ذهن او اتفاق می‌افتد. به همین دلیل می‌باشد که ادامه آن مهم است، خود آن مهم است و نه نتیجه آن. بچه می‌خواهد بازی کند. بچه به نتیجه بازی چشم ندارد. اساساً بازی فعالیتی است که جریان آن اهمیت دارد نه نتیجه آن. این خصلت عمده و اصلی بازی است و لاجرم رابطه بچه و اسباب‌بازی هم از این امر برکنار نیست. اما این امر نتیجه فرهنگی هم دارد. فقط نتیجه آن زود آشکار نمی‌شود. در ساخت شخصیت فرد، دوران کودکی جایگاهی بسیار قابل ملاحظه دارد. در شکل‌گیری این جزء مهم از ساخت شخصیت فرد یعنی «کودکی» همین اسباب‌بازیها و بازی‌های کودکانه دارای نقش اساسی می‌باشند و در رابطه با جامعه و فرهنگ امری زیربنایی محسوب می‌گردند.

برای دریافت نتیجه نهایی، در سطح کلی جامعه در واقع ایجاد نتیجه مؤثر در فرهنگ عمومی، باید از نگاه بچه به اسباب‌بازی بیندیشیم. سپس نتیجه‌ای

رواهمیت دادن به اسباب‌بازیها و بازی‌های کودکان، کتاب‌ها و قصه‌های مورد علاقه شان، امری است الزامی و براساس آنها راههای تربیت و شناخت کودک روشن‌تر می‌گردد.

عوامل مؤثر در بازی

عوامل مؤثر در هر بازی چه با وسیله یا بدون آن عبارتند از :

سن کودک، جنسیت (دختر یا پسر بودن) کودک، هوش و استعداد کودک، فرهنگ جامعه، انتخاب نوع اسباب‌بازی، میزان آزادی عمل برای کودک، عوامل جغرافیایی و اجتماعی، زمان و مکان بازی، تشویق، نوع و مقدار تغذیه کودک، پوشاک (کفش و لباس).

ارزش بازی

بازی برخلاف اعتقاد برخی، تلف کردن وقت نیست. بازی کودک را به سمت بسیاری از موقعیتهایی که برای تکامل او ضروری است سوق می‌دهد. به طور خلاصه ارزش‌های بازی عبارتند از: ارزش تربیتی، ارزش جسمانی، ارزش فرهنگی و اجتماعی و ارزش درمانی.

ویژگی‌های اصولی و کلی یک اسباب‌بازی مطلوب

اسباب‌بازیها، زمینه ساز رشد اندیشه و فکر خلاق و جستجوگر در کودک هستند. آنها گاهی سبب حیرت و تعجب او می‌شوند. همین امر می‌تواند سرآغاز درک کودک و راهی به سوی شناخت و آگاهی او باشد.

اصول کلی یک اسباب‌بازی مطلوب را می‌توان به شرح ذیل ذکر کرد. «البته

بادبادک‌ها از زیباترین و دلنشین‌ترین اسباب‌بازیها برای ما بوده‌اند. خاطره ساختن و پرواز دادن آنها و فانوس‌هایی که همچون چراغ‌های پرنده بر پشت بادبادک‌ها به آسمان شبهای تابستان می‌رفتند، هنوز در یاد میانسالان و کهنسالان ما باقی است و شیرینی یادهای کودکان دنیای سازنده، تفریح و سرزندگی بادبادک‌ها شادی آفرینند و برای کودکان دنیای سازنده، تفریح و سرزندگی خواهند داشت. اما احیاء وزنده سازی آن در شرایط امروزی، بخصوص در شهرهای بزرگ، مکانهایی وسیع مثل «باغ‌های ملی» (به اصطلاح امروز پارکها) را می‌طلبد. همکاری دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی، فرهنگسراها، سازمان میراث فرهنگی و نیز سایر سازمانهای مربوط، می‌تواند زمینه‌ساز برگزاری جشنواره‌ای شادی آفرین برای کودکانمان باشد، که در آن پرواز بادبادک‌هایشان را به مسابقه بگذارند.

تبدیل بازی های سستی به مدرن، یک ضرورت یا یک تهاجم؟

مرتضی حاج بابایی

بازی برای کودک همانند هوایی است که تنفس می کند، بازی برای کودک عین زندگی است. شور زندگی را همواره باید در میان کودکان و کودکان را همواره باید در حال بازی جستجو کرد چنانچه کودکی را از بازی محروم سازند، کودکی کودک را، هویت کودک را، موجودیت و سلامت کودک را و آینده کودک را از وی ستانده اند. رشد و بالندگی کودکان تا حدی در گرو کیفیت و کمیت بازیهای است که در دوران کودکی انجام می دهند بازی برای کودک یک ضرورت «روانی - زیستی - اجتماعی» است (Psycho - Bio - Social) یعنی ریشه در ساختار روان شناختی، زیست شناختی و اجتماعی نوع بشر دارد. در این میان اسباب بازی نیز رکن مهمی در بازی های کودکان است که پاسخ گوی مناسبی برای نیازهای روانی، زیستی و اجتماعی آنهاست پس به عبارتی،

اسباب‌بازی، محملی است که به واسطه آن کودک ضمن دفع تنش‌های زیست شناختی، روان شناختی و اجتماعی خود به نوعی تعادل ضمنی دست می‌یابد. این نیازها (Needs) و سائق‌ها (Drives) که شوق بازی کردن را در کودکان برمی‌انگیزانند را می‌توانیم به دو دسته کلی نیازها و سائق‌های ثابت و نیازها و سائق‌های متغیر تقسیم نماییم. به این ترتیب ما با ۶ دسته نیاز و سائق به شرح زیر روبرو می‌شویم (که از این به بعد با کمی تسامح از آنها با نام عمومی نیاز یاد می‌کنیم).

- ۱ - نیازهای روانی ثابت
- ۲ - نیازهای روانی متغیر
- ۳ - نیازهای زیستی ثابت
- ۴ - نیازهای زیستی متغیر
- ۵ - نیازهای اجتماعی ثابت
- ۶ - نیازهای اجتماعی متغیر

نیازهای روانی، زیستی و اجتماعی ثابت، بازی‌هایی ثابت می‌طلبند، بازی‌هایی که کودک

در خلال آنها بتواند به مفاهیم و قوانین فیزیکی و شیمیایی مثل تعادل، مرکز ثقل، وزن مخصوص، شیب، شیب تراووشی، شکست نور، اصطکاک، ترکیب رنگها، مزه مواد، تبخیر مایعات، گازها، مایعات، جامدات، سرعت، قدرت و شدت و یا مفاهیم و قوانین ریاضی و هندسی مثل مقابله یک به یک، طبقه

بندی کردن، ردیف کردن، کم کردن، اضافه کردن، تقسیم کردن، شناخت نقطه، خط، حجم، طول، عرض، سطح، زوایا، اضلاع و اشکال هندسی و یا مفاهیم اجتماعی و اقتصادی مثل رقابت، همکاری، گذشت، احقاق حق، همدلی کردن، دوست‌یابی، حفظ دوستان، آشنایی با مشاغل، صرفه‌جویی، مالکیت، پس‌انداز و مشارکت و یافرآیندهای بنیانی شناختی و روانی مثل درک رابطه علت و معلول، حل کردن مسئله، استدلال کردن، قضاوت، مقایسه، طبقه‌بندی، حفظ کردن، دقت کردن، تمرکز داشتن، حس کردن، درک کردن، اعتماد به نفس داشتن، هویت‌یابی جنسی و تصوّر مثبت از خود داشتن و برخی از فضائل اخلاقی مثل راستگویی، امانت‌داری، رعایت حریم مالکیت دیگران، رعایت حریم حقوق دیگران، رعایت نوبت کردن و ایثار کردن و یا برخی مهارت‌های روانی - حرکتی (Psychomotor) مثل پریدن، جهیدن، کشیدن، هل دادن، پرتاب کردن، هماهنگی دید و دست هماهنگی دید و پا و یا برخی توانمندیهای ارتباطی مثل گسترش دایره لغات، شناخت واژه‌های مترادف و متضاد، آشنایی با اصول صرف و نحو، نقاشی کردن و یا رعایت موارد ایمنی و بهداشتی و خلاصه مفاهیم و قوانین بسیاری از این قبیل دست‌یابد بنابراین موتورکودک در روی آوردن به بازی توسط این نیازها به حرکت درمی‌آید. همانگونه که گفته شد، نیازهای روانی، زیستی، اجتماعی ثابت، بازی‌هایی ثابت می‌طلبند. بازی‌هایی مثل خاک بازی، آب بازی، گل بازی، شن بازی، سنگ بازی، بازی‌های حسی، بازی‌های حرکتی، بازی‌های مهارتی، بازی‌های

رقابتی، بازی‌های گروهی، بازی‌های تقلیدی و بازی‌های مختلف دیگری از این قبیل. این بازی‌ها در طول اعصار و در فرهنگ‌های مختلف از ساختار نسبتاً ثابتی پیروی می‌کنند. به همین علت ابزارهایی را به عنوان اسباب‌بازی به کار می‌گیرد که کمتر دچار تغییر و تبدیل می‌شوند. ابزارهایی چون خاک، آب، گل، شن، ماسه، سنگ، چوب، عروسک، توپ و موارد مشابه اینها که برای کودک قرن بیستمی همان کشش و جذابیت و فریبندگی را دارد که برای کودک قرن شانزدهمی داشته و یا برای کودک قرن بیست و یکمی خواهد داشت، چرا که دارای پایه‌های درونی وابسته به نوعی است که به آنها ثبات، اصالت و قوام بخشیده است.

نیازهای روانی، زیستی و اجتماعی ثابت همانند نخ‌کی که دانه‌های تسبیح را به یکدیگر متصل می‌نماید موجب پیوند و تشابه بازی‌های نسل‌های آتی خواهد بود. این گونه بازی‌های سنتی، هرگز کهنه نمی‌شوند و اسباب‌بازیهای آن هرگز قدیمی و از رده خارج شده تلقی نمی‌گردد. برای حفظ و اشاعه این دسته از بازی‌های سنتی باید به هر اقدامی توسل جوییم. اما در مقابل این دسته از بازی‌ها و اسباب‌بازیها، بازی‌ها و اسباب‌بازی‌هایی هستند که در پاسخ به نیازهای روانی، زیستی و اجتماعی متغیر به وجود آمده‌اند. این بازی‌ها حیاتشان به پایداری این نیازها بستگی دارد. با رفع نیازها و یا تغییر این نیازها، بازی‌های وابسته به آن نیز خود به خود ضرورت وجود خود را از دست می‌دهند بنابراین، این بازی‌ها، همانند موجودات زنده، در برهه‌ای از زمان،

چرخه حیات خود را آغاز می‌کنند (متولد می‌شوند) به اوج می‌رسند، افت می‌کنند و فراموش می‌شوند (می‌میرند). بازی‌هایی که در این طبقه واقع می‌شوند، تابع ضرورت‌های «زیستی - محیطی، فرهنگی» هستند و با تغییر این ضرورت‌ها، آنها هم تغییر می‌یابند تا فرآیند سازگاری و حفظ تعادل و توازن، به بهترین شکل ادامه یابد. مثلاً تبدیل زندگی کوچ نشینی در عشایر به یکجانشینی، تغییراتی را در نوع بازی‌ها و اسباب‌بازیهای کودکان عشایری به وجود خواهد آورد که ضرورتی اجتناب‌ناپذیر خواهد بود و یا تغییر زندگی از روستانشینی به شهرنشینی به دلیل ضرورت‌های «زیستی - محیطی، فرهنگی» حاکم بر زندگی شهری که متفاوت با ضرورت‌های «زیستی - محیطی، فرهنگی» زندگی روستایی است، تغییراتی را در نوع بازی‌ها و اسباب‌بازیهای کودکان شهری به وجود آورده است که آن را نباید یک تهاجم که یک ضرورت و یک تحول تلقی نمود.

انقلاب صنعتی و به دنبال آن صنعتی شدن جوامع، معادله موجود در ضرورت‌های «زیستی - محیطی، فرهنگی» جوامع غیر صنعتی و سنتی پیشین را برهم زده و افق‌های جدیدی را در راه توجه به بازی‌ها و اسباب‌بازیهای نوین، تلفن، بی‌سیم، ماهواره و رایانه به همراه داشته و موجی از تغییر را در ضرورت‌های «زیستی - محیطی، فرهنگی» ایجاد نموده است که در تار و پود زندگی فردی، خانوادگی و اجتماعی ما رسوخ کرده است. خلاصه این که ثبات شرایط «زیستی - محیطی، فرهنگی» صد سال پیش غیر قابل مقایسه با پویایی

و تغییر و تحول روزافزون شرایط «زیستی - محیطی، فرهنگی» امروز است. به این دلیل برخی از بازی‌هایی که نسل پیش با آن خو گرفته و زندگی کرده‌اند، امروز در زندگی کودکان هیچ جایی ندارد این مسئله نباید ما را به وحشت بیندازد که بازی‌های سنتی ما رو به زوال است یا این که در معرض نوعی تاراج فرهنگی واقع شده‌ایم. این سرنوشت محتوم و گریزناپذیر این بازی‌هاست که باید فقط در سینه کتابها محفوظ بمانند. این گونه بازی‌ها را نمی‌توان به هیچ وسیله‌ای مگر در کتابها و یا با احیاء تصنعی شرایط «زیستی - محیطی، فرهنگی» آن حفظ کرد مثلاً به جای بازی الک دولک، بازی‌هایی مثل دزد و پلیس بازی در بین پسر بچه‌ها رایج است چرا که شرایط «زیستی - محیطی، فرهنگی» زندگی شهرنشینی پرداختن به بازی الک دولک را ایجاب نمی‌کند. بنابراین، چنین بازی را باید جزء بازی‌های در حال منسوخ شدن قرار داد. در چنین شرایطی، طبیعی است که استقبال از اسباب‌بازیهای مثل هفت تیر، تفنگ، دستبند، دوربین و سایر ملزومات موردنیاز بازی دزد و پلیس، بخشی از توان تولیدی جامعه را به خاطر منافع اقتصادی مترتب بر آن، متوجه خود سازد. در این رابطه راه حل صحیح نه تقبیح تولید چنین اسباب‌بازی‌هایی است، نه تحدید آن و نه مقابله با آن، بلکه در گام نخست پذیرش طبیعت تغییر و در گام دوم، هدایت این تغییر به سمت تحکیم ارزشها و هنجارهای مورد پسند مذهبی و ملی و فرهنگی چاره ساز خواهد بود. ذکر این نکته جالب توجه است که همین بازی در حال منسوخ شدن الک دولک، در بسیاری از روستاها

هنوز به حیات پویای خود ادامه می‌دهد، زیرا، شرایط «زیستی - محیطی، فرهنگی» متناسب با آن هنوز موجود است. درحالی‌که به دلیل حفظ روابط چهره به چهره و سادگی و سلامت چرخه روابط اجتماعی حاکم بر روستاها و عدم شرایط «...و...» متناسب با دزد و پلیس بازی، این بازی در روستا رشد نیافته است و اگر هم دیده می‌شود ارمغانی است که از طریق رادیو و تلویزیون به این روستاهای ما برده شده است.

آنچه که حائز اهمیت فوق العاده است پاسخ به این سؤال است که پس تهاجم فرهنگی از طریق بازی و اسباب بازی چیست و چگونه شکل می‌گیرد؟ آیا تهاجم فرهنگی یک خیال است یا یک واقعیت؟ آیا آنچه که تهاجم نامیده می‌شود یک ضرورت است؟ یک تغییر است؟ یا واقعاً یک شبیخون است؟ در پاسخ باید گفت که هر تغییری را نباید تهاجم تلقی کرد. تهاجم فرهنگی از دریچه تغییر وارد می‌شود اما برای مقابله با آن نباید (که نمی‌توان) دریچه تغییر را بست، بلکه باید صافی‌ای را بر آن نصب نمود، تا هرگونه تغییری نتواند از این دریچه وارد شود.

رایانه و بازی‌های رایانه‌ای را نمی‌توان و نباید به کلی زیر سؤال برد و خواهان مقابله با آن شد، بلکه فرهنگ استفاده از رایانه و بازی‌های رایانه‌ای را باید به استفاده‌کنندگان و دارندگان این وسیله منتقل کرد. رایانه، یک دریچه است و بازی‌های رایانه‌ای ناسالمی که حاوی تیرهای زهر آگین و جهت دهی‌های غرض آلود دشمنان است تهاجم فرهنگی است. بنابراین نباید این

چنین اندیشید که مقابله با رایانه و بازی‌های رایانه‌ای دو منفعت در پی خواهد داشت. یکی حفظ بازی‌های سنتی و دیگری مقابله با تهاجم فرهنگی برای مقابله با اسباب‌بازیهای رایانه‌ای که حاوی تهاجم فرهنگی هستند باید برنامه ریزی کرد، باید بخشی از توان ملی کشور صرف پژوهش، حمایت، هدایت و سرمایه‌گذاری ملی برای طراحی، تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای گردد که حاوی ارزشهای مذهبی، ملی و فرهنگی ماست. در چنین حالتی با بازاریابی جهانی برای صدور این بازی‌های رایانه‌ای به دو اقدام همزمان در سطح فرهنگی و اقتصادی دست زده‌ایم، هم به صدور انقلاب و هم به تحکیم پایه‌های اقتصاد ملی کمک کرده‌ایم. باید از بازی‌های جدید رایانه‌ای که هیجان و انگیزش را حول دو پیکان تیز سکس بی ضابطه و پر خاشگری افسار گسیخته قرار داده و به واسطه آن قلب و روح کودکان و نوجوانان معصوم را هدف قرار می‌دهد ترسید و از چگونگی شکل‌گیری شخصیت و منش کودکان و نوجوانانی که هدف این بازی‌ها واقع شده‌اند برخورد لرزید. آری، تهاجم فرهنگی را در این گونه تغییرات کیفی که در جان و روح کودکان معصوم ما شکل می‌گیرد باید جستجو کرد. اینجاست که باید هشدار داد که تهاجم فرهنگی یک واقعیت و نه یک خیال موهوم است. این تغییر را باید به مبارزه فرا خواند و نه رایانه را یا بازی‌های رایانه‌ای را، آن بازی رایانه‌ای را که به عنوان پاداش پر خاشگری، حق کشی و خشونت کور، اندام به کلی برهنه دختری را با استفاده از آخرین دستاوردهای روان‌شناختی در معرض دید

پسرک معصوم مسلمان قرار می‌دهد را باید با ساخت بازی‌های رایانه‌ای مشابه که حاوی کششهای مثبت و ارزشهای متعالی انسانی و اسلامی است، به مبارزه طلبید. باید دانش و نیروی روان‌شناسی خودی را در خدمت سازندگان، طراحان بازی‌های رایانه‌ای و تولیدکنندگان اسباب‌بازی قرار داد تا بتوان در برابر این موج ویرانگر فرهنگی دست به مبارزه‌ای اصولی زد. باید گوش به کلام خداوند دهیم که می‌فرمایند: «وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا سَتَطْعَمُ مِنْ قُوَّةٍ» و در یابیم که ما هم باید مجهز به این سلاح گردیم تا بتوانیم از پس مقابله با آن دیو صفتان برآییم. تولید اسباب‌بازی و بازی‌های رایانه‌ای، تولید گلوله‌ها و سلاحهای آتشی است که با دست خودمان و با سرمایه‌های خودمان آنها را می‌خریم و بر جسم و جان فرزندانمان نشانه می‌رویم. هنگامی که فیلمی چون زورو پخش می‌شود و اولیاء، شمشیر زورو و نقاب و شل زورو را به عنوان اسباب‌بازی تهیه می‌کنند و در اختیار فرزند معصومشان قرار می‌دهند. آیا راهی به غیر از همانند سازی با خصوصیات و منش و حرکات و اعتقادات زورو برای کودکانمان باقی می‌ماند: تهاجم فرهنگی یعنی این، یعنی مکانیزمی که کودکانمان را به هم‌رنگ شدن با ارزشهایی فرا می‌خواند که متعلق به فرهنگ ملی و مذهبی ما نیست و اگر نه همخوان که متضاد با ارزشهایی است که ما کودکان را به آن فرامی‌خوانیم. تحریم اینگونه اسباب‌بازیها فقط یکی از راهها در مجموعه اقدامهایی است که باید انجام گیرد این مقابله و مبارزه کار عظیم و جهاد بزرگ فرهنگی را می‌طلبد. همت و عزم جزم ملتی آگاه و بیدار و

متعهد و کهن را می‌خواهد. حرکت هدفدار، حمایت شده و هدایت شده نویسندگان و شعرا، فیلم سازان و دست اندرکاران صنعت کارتون سازی، روان‌شناسی، هنرمندان، برنامه‌ریزان مملکتی، متخصصین تعلیم و تربیت، تولیدکنندگان اسباب‌بازی و خلاصه بسیاری از دلسوختگان و دردمندان را می‌خواهد به امید آنکه گام در راهی نهیم که منتهی به سازندگی آینده سازان فردا گردد.

پیامدهای فرهنگی استفاده از اسباب‌بازیهای نامناسب

دکتر مصطفی مقدم

اگر شما دارای فرزند هستید و یا در خانواده و نزدیکان و دوستان شما افرادی هستند که دارای فرزند می‌باشند، درخواست می‌شود برای تحقیق و یا حتی تفریح از چند فروشگاه وسایل بازی دیدن کنید. در ویتترین این فروشگاهها چه می‌بینید؟ تعدادی عروسک و حیوانات پُر شده از مواد نامرغوب و پُرز دهنده و وسایل بازی جنگی که به طور چشمگیری از وسایل بازی دیگر بیستراوند.

امروزه وسایل بازی جنگی که خشونت و رفتارهای نامناسب را در کودکان افزایش می‌دهند، مانند هفت تیر، تفنگ، مسلسل، شمشیر، خنجر، نارنجک، دستبند پلیس، نقاب، آر. پی. جی،، روبات‌های مختلف و وسایل تبدیل شونده، انواع لباس‌ها و وسایل مربوط به افرادی مانند آرنولد، راکي و غيره در انواع مختلفي در ايران توليد مي‌شوند. اين توليدات بيشترکبي نمونه‌های خارجی

است و هیچ گونه تفکر و طراحی خاصی از طرف متخصصان و طراحان ایرانی در آنها وجود ندارد.

برخورد با وسایل بازی جنگی چند دیدگاه را برای بررسی به ذهن می آورد:

الف: دیدگاه تولید کنندگان و فروشندگان

ب: دیدگاه خریداران و مصرف کنندگان

ج: دیدگاه مربیان و متخصصان تعلیم و تربیت و روانشناسان

الف: دیدگاه تولید کنندگان و فروشندگان

در این دیدگاه که بررسی آن مورد نظراین بحث نیست، قالب سازان، صاحبان قالب، کارخانه های پلاستیک سازی، پخش کنندگان، بنکداران و تک فروشان این وسایل قرار دارند که به دلیل فروش بالا و سود مناسب به این وسایل علاقمندند و به تولید و خرید و فروش آنها تمایل نشان می دهند.

ب: دیدگاه خریداران و مصرف کنندگان

در این دیدگاه والدین و هدیه دهندگان اینگونه وسایل مورد نظر اند. بعضی مواقع نیز خود کودکان شخصاً اقدام به خرید اینگونه وسایل، به خصوص از انواع ارزان قیمت آن می کنند.

لازم به توضیح است که استفاده از وسایل بازی جنگی به دلیل اینکه معمولاً احتیاج به کمک والدین ندارد و مزاحمتی نیز برای آنان ایجاد نمی کند از طرف آنها مورد استقبال قرار می گیرد. کودکان هم معمولاً طرز کار آنها را می دانند و به تنهایی یا با کودکان دیگر به بازی می پردازند. طرز کار آسان و بی نیاز بودن این

وسایل در هنگام بازی به تفکر زیاد و نیز به دلیل عدم احتیاج به کمک والدین در هنگام بازی و خواست و تمایل کودک - به دلیل تأثیر فیلم‌ها و در معرض بودن زیاد - از دلایل مهم فروش و تقاضای زیاد اینگونه وسایل است.

ج: دیدگاه مربیان و متخصصان تعلیم و تربیت و روان‌شناسان

روان‌شناسان و دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت در خصوص وسایل بازی جنگی و تأثیر آن روی کودکان دارای دو نقطه نظراند:

۱ - اسباب‌بازیهای جنگی بد و زیان‌آور نیستند

۲ - اسباب‌بازیهای جنگی اثرات نامطلوب و زیان‌آوری روی شخصیت و رفتار کودکان دارند.

طرفداران وسایل بازی جنگی - که تعداد آنها زیاد هم نیست - معتقدند: اسباب‌بازیهای جنگی الزاماً کودکانی خشن با رفتارهای نامناسب بار نمی‌آورند. خشونت دنیای واقعی را تهدید می‌کند. کودکان هر روز با واقعیت جنگ و خونریزی روبرو هستند و شما هر چه تلاش کنید نمی‌توانید آنها را از جنگ و مسائل مربوط به آن دور نگهدارید. ما نمی‌توانیم جنگ و وسایل جنگی و وسایل بازی جنگی را - با تأیید نکردن آنها - متوقف کنیم.

به طور کلی، کودکان در سنین ۴ تا ۱۱ سال و گاه حتی در سنین بالاتر به بازیهای جنگی و قهرمانانه و بازی‌هایی که با موجودات تخیلی به مبارزه بپردازند علاقه منداند. اینگونه بازی‌ها وسایل مختلفی را ایجاب می‌کنند که تولیدکنندگان وسایل بازی جنگی با عنوان‌هایی مانند «هیجان در مبارزه»، «

به جنگ آنها بروید» و از این قبیل، وسایلی را طراحی می‌کنند و می‌سازند. برخی مواقع موجوداتی را می‌سازند که قابلیت تبدیل به صورت‌های مختلف را دارند و این باعث تحریک تفکر، تخیل و خلاقیت در کودک می‌شود. این وسایل بازی و موجودات تخیلی معمولاً ظاهری خشن، غیر طبیعی و بعضی مواقع ترسناک دارند.

ذکر این نکته ضرورت دارد که اگر وسایل بازی جنگی می‌توانند قدرت خلاقه را در کودکان تقویت کنند، وسایل بازی آموزشی در مقیاس بالاتری این امر را انجام خواهند داد.

نوع دیگر وسایل بازی جنگی آنهایی هستند که نیاز به دست و پنجه نرم کردن و برخورد نزدیک دو یا یک گروه با یکدیگر دارند که بیشتر توسط پسران مورد استفاده قرار می‌گیرند. طرفداران بازی‌های جنگی می‌گویند: اینگونه بازی‌های جنگی نیز معمولاً هیچ صدمه‌ای به کودک نمی‌زند و کودک می‌تواند بین جنگ و بازی‌های جنگی تفاوت لازم را درک نماید. معمولاً پسرها به شوخی‌های خشن‌تر و زیاده‌روی در برخی بازی‌ها تمایل دارند آنها بیشتر دوست دارند در بازی‌ها سر به سر یکدیگر بگذارند و هنگام بازی‌های جنگی کلمات اصطلاحاً بد را نیز به کار ببرند. پسرها در بازی‌ها هنگام بازی فکر می‌کنند که فوق قهرمان یا قهرمانان افسانه‌ها هستند. نکته قابل توجه اینکه اگر چه کودک بتواند تفاوت بین خشونت خنده دار و خشونت واقعی را درک کند، اما تأثیر نامطلوب اینگونه وسایل را در رفتار کودکان نمی‌توان به هیچ وجه

نادیده گرفت. بازی‌های جنگی قطعاً سبب افزایش پرخاشگری‌های مختلف در بازی‌های کودکان می‌شود و به زندگی روزمره کودک نیز منتقل می‌شود. مخالفان وسایل بازی جنگی در این خصوص نکات بسیاری را مطرح می‌کنند، می‌گویند: در حال حاضر ما شاهد رویارویی کودکان با تفکر جنگ، اخبار جنگ در رادیو و مطبوعات، فیلم و سریال جنگی در سینما و تلویزیون و... هستیم. عصر حاضر پر از مسائل مربوط به ابزار جنگی و کشتار است. تحقیقات در بعضی از کشورها نشان می‌دهد که فروش اسباب‌بازیهای جنگی در سال‌های اخیر افزایش داشته است. مثلاً در سال‌های ۱۹۸۲ تا ۱۹۸۶ فروش اینگونه وسایل در اروپا و آمریکا حدود ۷۰۰ درصد افزایش داشته و فروش آنها در همه کشورها از جمله در کشور ما از رشد چشمگیری برخوردار شده است. در چند سال گذشته با وجودی که آماری در دست نیست، فروش اینگونه وسایل به طور سرسام‌آوری بالا رفته و باعث پائین آمدن فروش و ورشکست شدن بسیاری از تولیدکنندگان وسایل اسباب‌بازی فکری شده است. در سال‌های اخیر، برنامه‌های خاص کودکان - از جمله کارتون‌ها - دارای قانون شکنی‌های بسیاری بوده است. البته تولیدکنندگان وسایل بازی جنگی با تبلیغ و فروش وسایل خود تنها وسایل خود را به فروش نمی‌رسانند بلکه هیجان جنگ و آدمکشی را نیز تبلیغ می‌کنند. به جای یک تفکر انسان دوستانه، دینی و اخلاقی - که یاد می‌دهد، حتی دشمنان خود را نیز به عنوان یک انسان در نظر بگیریم - سعی می‌کنند آنها را خطرناک جلوه دهند که باید از آنها متنفر بود. در این فیلم‌ها

قانون شکنی و حذف دشمن تنها و بهترین راه مطرح می شود. به جای اینکه به کودکان یاد دهیم تا در مقابل بدیها مقاومت نمایند و بدی ها را به خوبی ها تبدیل کنند، متأسفانه حذف طرف مقابل به عنوان دشمن در فیلم ها و وسایل بازی جنگی مطرح می شود. مسأله نگران کننده این است که چه بر سر کودکان و نوجوانانی که از وسایل بازی جنگی و فیلم های مجاز و غیر مجاز ویدیویی و ماهواره ای استفاده می کنند، خواهد آمد؟ و اینگونه تفکرات آنها را به کجا خواهد برد؟ آمار F.B.I آمریکا نشان می دهد نخستین نسل بزرگ شده با تلویزیون و وسایل بازی جنگی نسلی بودند که بیشترین خلاف کاری را در طول تاریخ آمریکا از خود نشان دادند! نتیجه کاملاً واضح است، زیرا بین آنچه کودکان از تلویزیون می بینند و بازی های آنان و الگوهایی که در بازی هایشان رعایت می شود رابطه مستقیمی وجود دارد.

تجربیات و تحقیقات نشان می دهند که کودکانی که با وسایل بازی جنگی بازی کرده اند همگی رفتارهای ضد اجتماعی و غیر اخلاقی از خود نشان داده اند. وسایل بازی جنگی پیشنهاد می کند که جنگ تفریح و تفتن است، جنگ یک بازی است، آدم های خوب از جنگ صدمه نمی بینند و اینکه جنگ باید از طریق زور و نه مذاکره حل شود. به هر صورت به نظر من نتیجه کاملاً واضح است؛ تولید کنندگان وسایل بازی جنگی برای به دست آوردن سود بیشتر، نسل آینده را به موجوداتی خشن، مضطرب، زورگو و انسان هایی نامتعادل تبدیل خواهند نمود.

نقش اسباب بازی در آموزش و انتقال فرهنگ به کودکان

ابوالفضل طاهریان

آئین مقدس اسلام در تمام مراحل زندگی بشر تعالیم و راهگشایی عرضه نموده به طوری که هر فرد مسلمان در طول زندگی با بهره‌گیری و عمل به دستورات اسلام قادر به رفع موانع بوده و به سوی رشد و تکامل گام برمی‌دارد.

حضرت علی (ع) به بازی با کودکانشان، بهای فراوانی می‌دادند و گاه فرزندان را بر پشت خود سوار کرده و با راه رفتن آنان را سرگرم و مسرور می‌نمودند.

دوران کودکی وسال‌های نخستین زندگی کودک در محیطی مساعد و مطلوب می‌تواند در شادابی، ایجاد حس اعتماد به نفس، استقلال، مسئولیت پذیری و... او نقش بسیاری ایفا نماید. بازی بخشی از زندگی کودک را تشکیل

داده و نقش سازنده‌ای برای زندگی آینده او دارد. بازی کودک بیانگر ساختار ذهن و شخصیت او و بهترین منبع آموزش محسوب می‌گردد و تحول آن نمایانگر بلوغ فکری و عاطفی کودک بوده و هیچ مهارت شخصی، اجتماعی، اقتصادی و... را نمی‌تواند بدون انجام بازی بیاموزد. خلاقیت، سازندگی و آرامش روان هر فرد در دوران بزرگسالی به چگونگی ارضاء تمایلات دوران کودکی بستگی دارد که در صورت وجود محیطی مناسب و مطلوب به رشد و شکوفایی خواهد رسید. هنگامی که کودک طبیعتاً مشتاق کاوش دنیای خود می‌باشد برای او باید امکانات لازم و زمینه‌های مناسب را فراهم نمود تا برای یادگیری فراتر برانگیخته شود. هدف بازی تنها سرگرمی و ایجاد لذت در کودک نیست بلکه شناسایی و درک موقعیتهای نوین، پرورش و آموزش فعالیتهای ذهنی و عاطفی کودک نیز می‌باشد و در این راستا اسباب بازی جایگاه خاصی را به خود اختصاص می‌دهد، این وسایل به خاطر رنگ، صدا و حرکتشان کودک را تحریک و تشویق نموده و مهمترین ابزار تحقیق و بزرگترین سازنده تجربیات کودک هستند.

زمانی که اشیاء ساده‌ای را در اختیار کودک قرار می‌دهیم خیلی بهرتر قادر می‌شود روشهای استدلال عقلی را بیاموزد. رشد توانائیهای کودک برای تفکر و یادگیری در الگوهای منطقی، از طریق تجربه کودک با اشیاء واقعی حاصل می‌شود و این نکته نیاز به تأکید دارد که تجربه نمودن و بادست کار کردن دارای اهمیت بیشتری است و کودکان فهم و درک را از طریق فعالیتهایشان با

اشیاء گوناگون نه از طریق خود اشیاء کسب می نمایند.

به دلیل اهمیتی که اسباب بازی و وسایل مناسب در رشد کودکان دارند باید به آنان فرصت داده شود تا آزادانه و بدون دخالت دیگران از وسایل استفاده نموده و با آمادگی ذهنی و اعتماد به نفس با زندگی روبرو شوند.

دانش امروز تأکید بسیار زیادی بر استفاده از مواد خام مانند (شن، گل رس، نخ، کاغذ و غیره) را دارد و اعتقاد بر این است که چنین وسایلی آزادی بیشتری در کشفیات جدید در اختیار کودکان می گذارند به ترتیبی که محیط های برانگیزاننده ای پراز تجربه در اختیار کودکان قرار می دهند و اتاق بازی آنان شبیه آزمایشگاهی است که از طریق مشاهده و مقایسه کودکان فقط به کار کردن با اشیاء راهنمایی می شوند. اما آنچه در راه یادگیری برای کودک خطر بزرگی محسوب می گردد، استفاده از اسباب بازی هایی است سازمان یافته، کلاسیک و خودکار که خلاقیت لازم را که کودک باید ضمن بازی با این وسایل از خود شکوفا نماید سلب نموده و او فقط یاد می گیرد که نقش تماشاچی را ایفا کند در حقیقت او را به فرا گرفتن یادگیری بخصوصی مجبور می نماید که بسیار زیان بخش می باشد.

از طریق اسباب بازی واقعیتهای زندگی به کودک انتقال داده می شود و در مجموع با توجه به مطالب فوق می توان نتیجه گیری نمود که وسایل بازی نقش آموزشی، تربیتی و فرهنگی داشته و تأثیر بسزایی نیز در رشد همه جانبه کودکان دارد.

ذکر این نکته را از ذهن دور نداریم که نتیجه مطلوب از هر اسباب بازی زمانی بدست می آید که وسیله در حلقه توانائیهای ذهنی و رشد کودک قرار گیرد. متأسفانه تولید اسباب بازی در جامعه ما شکل نامعقولی به خود گرفته، طراحان و سازندگان این وسایل به دلیل عدم آگاهی نسبت به اهمیت نقش پرورشی، آموزشی و فرهنگی اینگونه وسایل از طریق صرفاً الگوبرداری ناصحیح و ناآگاهانه از کشورهای غربی برای تولید اسباب بازی بیشترین ضربه را به فرهنگ جامعه اسلامی ما وارد می نمایند. والدین نیز به دلیل عدم آگاهی بدون توجه به اهداف بازی و وسایل آن و نقش سازنده این وسایل هر نوع اسباب بازی که در بازار متداول می باشد را خریداری نموده و در اختیار فرزندان خود قرار می دهند و از این رو نه تنها موجبات رشد آنان را فراهم نمی نمایند بلکه از جهت فرهنگی نیز به دلیل الگوپذیری کودکان آنان را دچار مخاطره می نمایند.

نهایتاً اسباب بازی هر چند ارزشمند باشد اگر با آزادی کودک در استفاده و سازماندهی آن همراه نباشد عامل تحمیل کننده و خارجی محسوب می شود البته این نکته نیز قابل ذکر است که هیچ کودکی بدون وسیله بازی نمی تواند مهارتی را فرا گیرد.

پیشنهادهای

- ۱ - مشخص نمودن متولی صدور مجوز ساخت اسباب بازیها و سازمان ناظر بر آن.

- ۲ - توجه به کودک از جمیع جهات که در این زمینه موضوع نگرش جامع به مسائل کودکان نادیده گرفته شده است .
- ۳ - استفاده از طراحان متخصص امور کودکان .
- ۴ - ارتقاء سطح آگاهی خانواده‌ها از طریق رسانه‌های گروهی .
- ۵ - انتشار مقالات، کتب مختلف و جزوات آموزشی در زمینه اسباب بازی .

- ۶ - تشویق و ترغیب طراحان تخصصی که طرحهای ابتکاری ارائه می‌نمایند به منظور ایجاد انگیزه در کودکان .

فهرست منابع

- ۱ - قاضی، قاسم ؛ بازی تفکر کودک است ؛ چاپ اول، ۱۳۶۹ .
- ۲ - توفیق، زینت ؛ ۴ مقاله درباره کودکان - خدمات آموزشی کودکان ؛ چاپ اول، ۱۳۷۰
- ۳ - گروه کارشناسان سازمان بهزیستی پیش دبستانی، بازی کودکان، سازمان بهزیستی کشور ۱۳۶۷ .
- ۴ - گروه کارشناسان سازمان بهزیستی پیش دبستانی، راهنمای آموزشی پیش از دبستان، سازمان بهزیستی کشور ۱۳۶۷ .
- ۵ - طباطبائی، سید مهدی ؛ مقاله اسباب بازی، سازمان بهزیستی کشور

۶ - مفیدی، فرخنده؛ رشد و پرورش، چاپ قدیانی، ۱۳۷۵

کتابخانه یا مرکز اسباب بازی و نقش فرهنگی آن

شفیقه محبی

همه کودکان به بازی و اسباب بازی عشق می ورزند. والدین نیز سعی می کنند برای سرگرم نگاهداشتن کودکان و شکل دادن به بازی آنها اسباب بازی هایی برایشان تهیه کنند. در مورد نیاز کودکان به اسباب بازی و لزوم دقت در انتخاب آن تاکنون مطالب بسیاری گفته شده است. همه می دانیم هدف از تهیه اسباب بازی فقط سرگرم کردن کودک نیست. اسباب بازی باید به رشد جسمی، ذهنی، عاطفی و اجتماعی کودک کمک کند. اسباب بازی خوب در حکم یک مربی خوب است، زیرا کودک با بازی با آن شخصیت خود را می سازد و نقش و روابط اجتماعی خود را پرورش می دهد. بازی ها و سرگرمی های کودکان در حقیقت تقویت فکر و کار جدی او در بزرگسالی است.

با توجه به اهمیت اسباب بازی به عنوان وسیله کار کودک و نقش آن در آموزش و پرورش او، انتخاب اسباب بازی مناسب از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. اما اسباب بازی مناسب را چگونه باید انتخاب و تهیه کرد؟ آیا همه والدین توانایی انتخاب یک اسباب بازی مناسب را دارند؟ در صورت یافتن اسباب بازی مورد نظر چند درصد از آنها قادر هستند بودجه خاصی را به خرید آن اختصاص دهند؟ آیا کودکان می‌توانند به راحتی اسباب بازیهای دلخواه خود را در اختیار داشته باشند؟ آیا بزرگترها وقت و حوصله کافی برای سرگرم کردن و یا آموزش بازی به کودک را دارند؟ مسلماً خانواده‌هایی که توان شناسایی و خرید اسباب بازیهای مناسب را داشته باشند و بتوانند در بازی‌ها با کودک خود همراه شوند بسیار نادرند. چگونه می‌توان خانواده‌ها را به اهمیت استفاده از اسباب بازیهای مناسب آشنا کرد؟ در اینجا نگارنده مایل است برای پاسخگویی به سئوالهای فوق طرحی را ارائه نماید.

همانگونه که کتابخانه‌ها با تهیه بهترین کتاب‌ها و امانت آن به کودکان در پرورش فکر و رشد ذهنی و اجتماعی کودکان نقش مهمی دارند، آیا می‌توان مجموعه‌ای از اسباب بازیهای مناسب را هم در مجموعه‌ای به نام مرکز اسباب بازی گردآورد و امکان بازی و امانت آنها را برای همه کودکان فراهم کرد؟ مرکز اسباب بازی مکانی است مفرح که با رنگ‌های شاد و روشن تزئین شده و پر از بهترین و مناسب‌ترین اسباب بازی‌هایی است که توسط متخصصان و مربیان انتخاب و خریداری شده‌است، اسباب بازی‌هایی

جذاب، الهام‌بخش و مشوق کودک. کودکان به این مراکز می‌آیند، از میان آن همه اسباب‌بازی می‌توانند در کنار مجموعه‌ای اسباب‌بازی، کتاب‌های مخصوص کودکان را هم تهیه کنند. مرکز یا کتابخانه اسباب‌بازی مشوق و تأیید‌کننده بازی است زیرا بازی مقدمه یادگیری و وسیله‌ای برای پرورش رشد کودک است. کودک به وسیله بازی یاد می‌گیرد گوش کند، آموزش‌ها را دنبال کند، به دستورالعمل‌های بازی پاسخ دهد، تصمیم‌گیری کند و مهارت‌های خود را پرورش دهد. هدف اصلی کتابخانه اسباب‌بازی انتخاب و تهیه مجموعه‌ای از اسباب‌بازیهای مناسب و بی‌خطر و فراهم کردن امکان امانت آنها برای کودکان است. این مراکز می‌توانند با ارائه اسباب‌بازیهای بسیاری به والدینی که می‌گویند فرصت بازی با فرزند خود را ندارند، نمی‌دانند چه نوع اسباب‌بازی‌هایی برای او تهیه کنند و یا به علت گرانی اسباب‌بازی قادر به خرید آن نیستند کمک کند. مراکز اسباب‌بازی می‌توانند فرصتهای بازی را به بهترین شکل آن برای کودکان ایجاد کنند.

مراکز اسباب‌بازی می‌توانند برای اولیاء در زمینه مشاوره‌های ویژه با متخصصین، موقعیتهای عالی فراهم کنند و متقابلاً برای متخصصین - به جهت ملاقات با کودکان و اولیاء آنها - بسیار مفید و با ارزش باشند. مراکز اسباب‌بازی با اطلاعاتی که درباره هر کودک تهیه و گردآوری می‌کنند، می‌توانند برای مدارس، مهد کودک‌ها و کودکانها نقش مشاوره‌ای داشته باشند.

مراکز یا کتابخانه‌های اسباب‌بازی بخصوص در کشور ما می‌توانند نقش

ارزنده‌ای در جهت پیشبرد اهداف فرهنگ اسلامی و فرهنگ سنتی کشور داشته و اسباب بازی هایی که شایسته فرهنگ اسلامی ما باشد به کودکان معرفی و عرضه کنند. این مراکز می توانند عملکرد گسترده‌ای تا حد استفاده از تجهیزات رایانه‌ای طراحی شده برای کودکان داشته باشند.

مراکز اسباب بازی در کمک به کودکان معلول جسمی و ذهنی نیز می توانند نقش قابل ملاحظه‌ای داشته باشند و به آنها کمک کنند تا بدون مراقبت ویژه بزرگسالان از بازی لذت ببرند. اولیاء کودکان معلول به دلیل شرایط حساس وضع جسمی کودکان هنگام بازی با او دچار مشکل شده و نمی توانند محیط شادی را ایجاد کنند. درحالیکه یک اسباب بازی مناسب، در یک محیط مناسب انگیزه‌های یادگیری و خلاقیت، رشد زبان، رشد اجتماعی و جسمی این کودکان را افزایش می دهد. بعضی از کودکان معلول می توانند با اسباب بازیهای معمولی بازی کنند، اما بسیاری از آنها توانایی لازم را برای این کار ندارند. مرکز اسباب بازی می تواند با اصلاح و تغییرهایی، اسباب بازیهای معمولی را برای آنها مناسب نماید؛ مثلاً با ساده کردن قوانین بازی، تغییر محدودیت زمانی آن و یا در کنار هم قرار دادن کودکان به شکلی که یکی دستور بازی را بخواند و دیگری انجام دهد.

در گذشته، این همه اسباب بازیهای گوناگون که با کنترل کم عضلات و یا حتی بدون نیاز به آن کار کنند وجود نداشت ولی امروزه اسباب بازیهای جدیدی طراحی شده است که کودک با توجه به میزان توانایی اش میتواند از

آنها استفاده کند.

مراکز اسباب بازی با به نمایش گذاشتن اسباب بازیهای معمولی برای کودکان معلول و اولیاء و مربیان این امکان را فراهم می کنند تا نیازهای این کودکان بهتر شناخته شود و تأثیر اجتماعی متقابل با کودکان عادی در آنها پرورش یابد. مرکز اسباب بازی با گردآوری اسباب بازیهای مخصوص کودکان معلول و آموزش بازی آنها به خانواده کمک می کند، به این ترتیب که مسئول مربوطه با توجه به نیازهای هر کودک و توانایی های او، چند اسباب بازی انتخاب می کند، روش های بازی با آنها را برای کودک و اعضای خانواده به نمایش می گذارد و اسباب بازی برای مدتی مثلاً ۳ تا ۴ هفته به او امانت داده می شود.

اگر اینگونه مراکز در دل یک سازمان و یا مرکز فرهنگی باشد یعنی جایی که سایر سرگرمی ها و امکانات برای کودک فراهم است، بقیه افراد خانواده هم برای استفاده از امکانات موجود جذب آنجا می شوند. در آن صورت بازی ها و اسباب بازیها نه به عنوان جنبه ای مستقل از زندگی کودک که به عنوان نیاز در همه زمینه های رشد او تلقی می گردند.

مرکز یا کتابخانه اسباب بازی باید با اسباب بازی ها و نحوه تهیه و استفاده از آنها آشنا باشد و با تهیه راهنما و یا فهرستی از توزیع کنندگان اسباب بازیها برای اولیاء، مربیان و کسانی که با کودک کار می کنند این امکان را فراهم کند تا بدانند چه اسباب بازی هایی، برای چه گروهی از کودکان در دسترس است؟

مشخصات آنها چیست؟ و آنها را از کجا باید تهیه کرد؟ این مراکز باید مخزنی از اسباب‌بازیهای گوناگون داشته باشند و با متخصصین روان‌شناسی و رشد کودکان - عادی و استثنایی - نیز در ارتباط باشند.

مرکز اسباب‌بازی باید گزارش‌هایی از وضعیت کودکان عضو خود را تهیه و نگهداری کند. این اطلاعات نه فقط به جهت دسترسی سریع و آسان که به منظور شناخت نیازمندیهای کودکان و خدمات مناسب به آنهاست و مهمترین نقش آن می‌تواند ارتباط میان مرکز با خانواده باشد.

کارکنان مرکز اسباب‌بازی باید بازمینه‌های رشد کودکان آشنا باشند، نیازمندی‌های اعضای خود را بشناسند، آگاه، مسئول و مسلط به مجموعه باشند. در این صورت خدمات ارائه شده نتایج مطلوبی خواهد داشت.

در حال حاضر در بسیاری از کشورها از جمله انگلستان، آمریکا و استرالیا مراکزی به نام کتابخانه اسباب‌بازی وجود دارد که اغلب آنها بسیار فعال بوده و تجربه‌های مفید و ثمر بخشی نیز داشته‌اند. متأسفانه در کشور ما جای چنین مرکزی - که مسلماً در ساختن مبانی هوش و تربیت کودک بخصوص در سال‌های اولیه زندگی اونقش چشمگیری دارند و می‌توانند ضمن پرکردن اوقات فراغت، انگیزه‌های یادگیری را در کودک پرورش دهند و زمینه ساز رشد او باشند - هنوز خالی است.

شیوه کار مرکز اسباب‌بازی

برای آماده ساختن یک مرکز اسباب‌بازی باید ابتدا مجموعه‌ای از

اطلاعات مختلف درباره اسباب بازیهای موجود و مراکز تولید آنها شناسایی شود با اولیاء، مربیان، متخصصان و در صورت لزوم با مربیان کودکان استثنایی و درمانگران آنها نیز مشورت شود. بهترین و مناسبترین اسباب بازیها برای مجموعه تهیه شود. وقتی اسباب بازیها آماده شدند ابتدا از آنها عکسبرداری شود. هر عکس روی یک برگه کاغذ سفید چسبانده شده و تمام مشخصات اسباب بازی زیر آن نوشته شود - شماره، عنوان، طبقه بندی، کد رنگ، قیمت، نام تولید کننده، میزان ایمنی و سلامت و سایر توضیحات لازم درج شود.

این عکسها در پوشههایی نگهداری شوند و هنگام سرویس کودک و اولیاء آنها قرار گیرند. آنها از روی عکسها، اسباب بازی مورد نظر را انتخاب میکنند و آن را امانت میگیرند. اسباب بازیها معمولاً در کیسههایی مخصوص قرار دارند و در کیسهها بسته است. روی هر کیسه کارتی وجود دارد که مشخصات اسباب بازی روی آن نوشته شده است. کیسههای اسباب بازی در قفسهها نگهداری میشوند. البته می توان از هر نمونه اسباب بازی یکی را به نمایش گذاشت تا کودکان آنها را از نزدیک تر ببینند.

اسباب بازیها را می توان به شکل های گوناگون طبقه بندی کرد؛ مثلاً با توجه به سن کودکان و یا نوع اسباب بازی می توان برای هر کدام یک کد رنگ در نظر گرفت. اطلاعات مربوط به اسباب بازی و کد رنگ آن در کارتهای توصیفی ثبت و بایگانی می شود تا در مواقع لزوم مورد استفاده قرار گیرد.

منابع :

1. "How To select and buy adaptive Toys " , School library Journal , July 1996.
2. " The Gosyord Toy Library " , Orana Journal of School and children's librarianship, November 1995.
3. Profile : " Toy libraries" , the Education Digest ,December 1975.
4. " Toys ,not books : A Special youth Services program " , Journal of youth services in libraries , vol . 9, No . 2 , Winter 1996.

نقش اسباب بازی در انتقال ارزش‌های اجتماعی و فرهنگی به کودکان

احمد شریفیان

فرهنگ شیوه عمومی زندگی گروه یا گروه‌هایی از مردم است. عناصر فرهنگی مانند عادات، سنت‌ها، اعتقادات، ارزش‌ها، هنجارها و نقطه نظرهای مشترک، انسانها را به هم پیوند می‌دهند و وحدت اجتماعی خاصی به وجود می‌آورند. شاید بتوان فرهنگ را به عنوان مجموعه‌ای از کردارها و رویه‌های اجتماعی که در گروه‌های اجتماعی به وجود می‌آیند و انتقال می‌یابند، تعریف کرد. عناصری مانند زبان، مناسک و مراسم، سنت‌های اسطوره‌ای، پوشاک، مسکن، صنایع، هنرها، علوم و بازی‌ها همه سازنده مبانی انسانی فرهنگ هستند.

فرهنگ از طریق دیگر به انسان‌ها آموخته می‌شود و نحوه آموزش آن بر اثر

روابط متقابل صورت می‌گیرد. کودک از طریق فرآیند اجتماعی شدن دربارهٔ فرهنگ می‌آموزد و از این طریق انتقال فرهنگی صورت می‌گیرد.

اجتماعی شدن یعنی مکانیزم اخذ هنجارها، ارزش‌ها و اعتقادات اجتماعی از طرف کودک به عبارت دیگر، فراگرفتن و به کار بستن روش‌های گروهی که کودک با افراد آن، زندگی می‌کند. این فرآیند از لحظهٔ تولد شروع می‌شود.

در فرآیند اجتماعی شدن کودک، عوامل مختلفی مانند خانواده، وسایل ارتباط جمعی، نهادهای دولتی و غیر دولتی، سازمانها و به ویژه کنش متقابل با گروه هم‌تایان دخالت دارند. یکی از راههای کنش متقابل با هم‌تایان، بازی است. کودک به هنگام بازی با همسالان و هم‌تایان خود، راجع به فرهنگ و اجتماع خویش آگاهی کسب می‌کند و از این طریق خوب یا بد بودن اعمال خود و دیگران را مورد بررسی قرار می‌دهد. به عنوان مثال کودک به هنگام بازی دزد و پلیس به این نکته پی می‌برد، کسی که دزد است عمل بدی انجام داده که پلیس او را تعقیب می‌کند.

امروزه اهمیت بازی در دوران کودکی به وسیلهٔ تحقیقات گسترده، کاملاً مورد تأیید قرار گرفته است. توافق عمومی بر این است که بازی روش طبیعی یادگیری است. اگر کودکی را هنگام بازی مشاهده کنید، می‌بینید که چگونه به طور جدی و با علاقه در تلاش است. او در حین بازی فکر و برنامه ریزی کرده، چیزهای تازه‌ای را خلق می‌کند. برای کودکی که به کودکان می‌رود بازی همان معنایی را دارد که کار یا تحلیل برای افراد بالغ دارد. مهم‌ترین

مشغولیت کودک در زندگی، بازی است. در جریان بازی، کودک در یک زمان پرورش فکری، عاطفی، اجتماعی و جسمانی می‌یابد. بازی، روش طبیعی جهت تمرین دادن کودک در فعالیتهایی است که سرانجام موجب مهارت و ورزیدگی او برای مقابله با مشکلات زندگی می‌شود.

کودک با بازی حداقل به سه نوع یادگیری دست می‌یابد:

الف) یادگیری درباره خودش، رشد خود و پنداره مثبت و احساس شایستگی در او

ب) یادگیری درباره دیگران و جهان پیرامونش

پ) یادگیری حل مسائل

در واقع، بازی به کودک کمک می‌کند تا دنیایی را که در آن زندگی می‌کند، بشناسد، بفهمد و کنترل کند. کودک به هنگام بازی، درباره خودش، دیگران و رابطه‌اش با آنها مطالبی را یاد می‌گیرد. میزان توانایی‌های خود را با دیگران مقایسه می‌کند و بدین ترتیب مفهومی روشن‌تر و واقع‌گرایانه‌تر از خود به دست می‌آورد. بازی به کودک فرصت می‌دهد تا تجربه کند و بتواند توانایی‌های خود را به آزمایش بگذارد. او در بازی نقش‌های مختلفی را به عهده می‌گیرد و در می‌یابد که کدام نقش بیشترین لذت را به همراه دارد. در عین حال کودک را قادر می‌سازد تا رضایت‌بخش‌ترین ارتباطات را با دیگران برقرار کند. از طریق بازی است که کودک ارزشهای اجتماعی جامعه‌ای را که بدان تعلق دارد کشف و درونی می‌کند. در نهایت به سازگاری کودک با محیط

اجتماعی‌اش کمک می‌کند. درواقع، بازی پیش‌تمرینی است سودمند، جهت آماده شدن برای زندگانی. فرصت مهمی در اختیار کودک می‌گذارد تا فعالیت‌ها و مهارت‌های لازم در مرحله بعدی (نوجوانی) را تمرین و تکمیل کند.

کودک برای غنی کردن بازی‌هایش به ابزارهایی نیاز دارد. این ابزارها همان اسباب‌بازی‌ها هستند. بازی دزد و پلیس را در نظر بگیرید، اگر یک ماشین پلیس یا موتور سوار پلیس و یک آدمک در اختیار کودک قرار دهید، متوجه خواهید شد که چگونه بازی کودک، شکل پرمعناتری به خود می‌گیرد. اینجاست که اسباب‌بازی کارکرد خودش را نشان می‌دهد. یعنی کودک خودش را در نقش پلیس قرار می‌دهد و سعی می‌کند مطابق با رفتارهایی که جامعه از یک پلیس انتظار دارد،

عمل کند. از سوی دیگر پی به نقش دزد، فردی که چیزی از کسی دزدیده و خلاف قوانین رفتار کرده است، می‌برد.

متخصصان روان‌شناسی کودک اعتقاد دارند که اسباب‌بازی، ابزار کودکان جهت بازی و جزء لاینفک زندگی آنان است. اسباب‌بازی بی‌تردید عمده‌ترین ابزار تأثیرگذار در شکل دادن به شخصیت کودکان است.

پیاژه روان‌شناس مشهور معتقد است که اسباب‌بازی در شکل دادن تمایلات عاطفی و روانی کودک نقش مهمی ایفا می‌کند و چنانچه در انتخاب آنها توجه و دقت کافی نشود، ناخواسته تمایلات کودکان به گونه‌ای شکل می‌گیرد که هرگز تصوّر آن نمی‌رفت. در این باره به عنوان نمونه می‌توان به

اسباب بازیهای جنگی اشاره کرد.

زیمباردو در پژوهشی نشان داده است که ابزارهای جنگی و آلات خشونت در یک اتاق می تواند میزان پرخاشگری و رفتارهای ستیزه جویی کودکان را افزایش داده و در نتیجه میزان سازگاری آنان را کاهش دهد.

در پژوهشی که توسط بنجت تلین در سوئد انجام شده، نشان داده شده است که ابزارهای خشونت برانگیز مانند شلاق، پنجه بوکس، کارد و برخی از بازی های الکترونیکی می تواند باعث افزایش رفتار ستیزه جویانه و پرخاشگرانه کودکان شود در نتیجه میزان سازگاری کودکانی که با آنان بازی می کنند را کاهش دهد.

در تحقیقی که پوروفایی در ایران پیرامون ارتباط بین بازی با اسباب بازیهای جنگی و میزان سازگاری کودکان انجام داده چنین نتیجه میگیرد که بازی با اسباب بازیهای جنگی در کاهش میزان سازگاری کودکان مؤثر است.

همانطور که گفته شد، یکی دیگر از کارکردهای اسباب بازیهای کودکان، انتقال ارزش ها و نقش های اجتماعی است. کودک از طریق بازی با انواع اسباب بازیها مانند عروسک های مختلف با نقش های متنوع اجتماعی مانند مادر، دختر خاله، خواهر، پرستار و... آشنا می شود و در وهله اول امکان دارد که دختر بچه ای عروسکش را با عنوان بچه بغل کند و نقش یک مادر را برای او بازی کند و آنچه را که به عنوان رفتارهای یک مادر یاد گرفته است را به مورد

اجرا بگذارد.

در واقع به گفتهٔ پیازه در این هنگام عمل جذب یا درون سازی صورت می‌گیرد (یعنی با استفاده از ساخت شناختی خود با محیط تعامل می‌کند). در تداوم بازی کودک، رفته رفته نوع گفتگوی کودک با مادر، مادر با کودک، نحوهٔ غذا دادن، تنبیه‌ها و تشویق‌های مادرانه و نوع پوشش را در بازی اعمال می‌کند. گاه از نقش خود بیرون می‌آید و به دنیای واقعی پا می‌گذارد، گاهی از نوع آرایش مادرانه برای عروسک خود استفاده می‌کند و گاه از نوع آرایش عروسک تقلید می‌کند. این فرایندها به طور مستمر تکرار می‌شود و کودک با استفاده از عروسک دنیایی آرمانی برای خود خلق می‌کند و از این طریق نقش‌ها و روابط مادر و دختر و... را دوباره سازی می‌کند.

زمانی که پسر بچه‌ای با اسلحه رمبو مشغول بازی است، خود را در نقش رمبو قرار داده و نوع رفتار و پوشش او را تقلید می‌کند و با سرو صدا و حرکات ستیزه جویانه به بازی مشغول می‌شود، همچنین زمانی که کودک با بازی‌های الکترونیکی (رایانه‌ای) که انواع و اقسام متنوع آن در بازارهای داخلی کشورمان وجود دارد، بازی می‌کند بدون این که خود بخواهد بانگرشها و باورهای متفاوتی روبرو می‌شود و این باورها و نگرشها با دادن امتیازهایی که وی را به مرحلهٔ بعدی بازی هدایت می‌کند تقویت می‌شود. بدین ترتیب کودک از طریق بازی با ارزشها، باورها، نگرش‌های فرهنگی سازندگان اسباب‌بازی آشنا می‌شود.

بنابراین، ضروری است که در انتخاب اسباب بازی برای فرزندانمان دقت کافی مبذول داریم تا از پیامدهای منفی آن جلوگیری کنیم.

شایسته است در انتخاب اسباب بازی به نکات زیر توجه داشته باشیم:

- اسباب بازی ارزش روان شناختی داشته باشد یعنی کودک در به کار بردن آنها شرکت فعالانه داشته باشد. بنابراین اسباب بازی هایی که بسیار کامل و خودکار باشند چیزی برای یادگیری کودک باقی نمی گذارند.

- کودکان به اسباب بازی هایی نیاز دارند که از قطعات ساده و متنوع تشکیل شده باشد تا بتوانند آنها را دستکاری کرده و یا حرکت و تغییر داد.

- محرک قوای خلاقه کودک باشند، مانند اسباب بازی هایی که متحرک هستند و اجزای آن قابلیت جدا شدن دارند.

- در جهت یافتن مهارتهایی که در بزرگسالی کودک سودمند است باشد مانند چکش، لوازم پزشکی، اره و...

- آموزش دهنده نقش های اجتماعی مورد قبول جامعه باشد مانند عروسک دکتر، پلیس، نجار و...

- مبلغ فرهنگ اصیل جامعه باشد.

- به بهداشت روان و سازگاری کودک با محیط اجتماعی اش صدمه نزند.

منابع فارسی:

۱- اسپرلینگ، ابراهام؛ «روانشناسی، روش علمی در شناخت ماهیت

- آدمی». ترجمه: مهدی محی الدین بناب. نشر روز، چاپ اول ۱۳۶۷.
- ۲ - بوندارنکو، آ.ک و ماتریسک، آ.ی؛ «نقش بازی در پرورش فکری کودکان»، ترجمه مهري باباجان. دنيای نو، چاپ دوم، ۱۳۶۷.
- ۳ - بهرامی، هادی؛ «روانشناسی کودک»؛ انتشارات دانشگاه ابوریحان بیرونی، چاپ دوم، تهران ۱۳۶۸.
- ۴ - شریفان، احمد؛ «قدرت شگفت‌انگیز بازی» مجله رشد تکنولوژی آموزشی شماره ۷ و ۸ سال نهم ۷۳-۱۳۷۲.
- ۵ - شریفان، احمد؛ «نقش در رشد روانی و حرکتی کودکان»، مجله رشد تکنولوژی آموزشی شماره ۲ و ۳ سال یازدهم ۷۵-۱۳۷۴.
- ۶ - شریفان، احمد؛ «بررسی پیامدهای فرهنگی و اسباب‌بازیهای کودکان در سطح شهر تهران» وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، اردیبهشت ۱۳۷۴.
- ۷ - عبدالله پور وفایی، پروین. «بررسی ارتباط بین اسباب‌بازیهای جنگی و میزان سازگاری» پایان نامه کارشناسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن ۷۲-۱۳۷۱.
- ۸ - ماسن، پاول هنری و دیگران: «رشد و شخصیت کودکان» ترجمه مهشید یاسایی، نشر مرکز، چاپ اول، تهران ۱۳۶۸.
- ۹ - مجله پیوند شماره ۵۰ و ۵۸. مقاله‌های اسباب‌بازی و کودک / کودکان و اسباب‌بازی.

منابع انگلیس :

- 1 . Caplan Frank and Thereas : " The power of play ". New York , Anchor Press, 1973.
- 2 . Hutt , John and Tyler , Stephen . " Play , Exploration and learning " . Routledge,london , 19990
- 3 . Seefeldt , Carol and Barbour , Nita : "Early childhood Education Introduction " . Bell Howell , Ohio , 1986.

در این مقاله، به بررسی نقش صدا و سیمای ایران در فرهنگ و آداب و رسوم ایرانی می‌پردازیم. این رسانه‌ها به عنوان یکی از ابزارهای مهم برای انتقال و ترویج فرهنگ و آداب و رسوم ایرانی در سطح ملی و بین‌المللی شناخته می‌شوند.

در این مقاله، به بررسی نقش صدا و سیمای ایران در فرهنگ و آداب و رسوم ایرانی می‌پردازیم. این رسانه‌ها به عنوان یکی از ابزارهای مهم برای انتقال و ترویج فرهنگ و آداب و رسوم ایرانی در سطح ملی و بین‌المللی شناخته می‌شوند.

در این مقاله، به بررسی نقش صدا و سیمای ایران در فرهنگ و آداب و رسوم ایرانی می‌پردازیم. این رسانه‌ها به عنوان یکی از ابزارهای مهم برای انتقال و ترویج فرهنگ و آداب و رسوم ایرانی در سطح ملی و بین‌المللی شناخته می‌شوند.

نقش صدا و سیمای ایران در فرهنگ و آداب و رسوم ایرانی

در این مقاله، به بررسی نقش صدا و سیمای ایران در فرهنگ و آداب و رسوم ایرانی می‌پردازیم. این رسانه‌ها به عنوان یکی از ابزارهای مهم برای انتقال و ترویج فرهنگ و آداب و رسوم ایرانی در سطح ملی و بین‌المللی شناخته می‌شوند.

در این مقاله، به بررسی نقش صدا و سیمای ایران در فرهنگ و آداب و رسوم ایرانی می‌پردازیم. این رسانه‌ها به عنوان یکی از ابزارهای مهم برای انتقال و ترویج فرهنگ و آداب و رسوم ایرانی در سطح ملی و بین‌المللی شناخته می‌شوند.

نقش صدا و سیما در فرهنگ اسباب بازی

علی زارعان

تلویزیون عضو ثابت و انکارناپذیر اکثر خانواده هاست. عضوی که در بسیاری تصمیم ها و افکار و حرکتهای صاحب رأی است. با نگاهی به تحقیقات انجام شده درباره کودک و تلویزیون مشخص می شود بیشترین تأثیر این جعبه جادو به کودکان و نوجوانان می باشد و خواهی نخواهی کودکان در انتخاب هر چیز بخصوص اسباب بازی تأثیر و نظر تلویزیون را صائب می دانند.

به نظر می رسد برای اظهار نظر هر چند مجمل باید به بررسی و مطالعه بازار اسباب بازی پرداخت.

به همین جهت به ۳۰ مرکز فروش اسباب بازی و ۲۰ مرکز فروش لباس - در اغلب موارد فروشندگان عمده - مراجعه شد. طی این مراجعات معلوم گشت ۱۹٪ فروش - یعنی بیشترین فروش اسباب بازی - متعلق به

عروسک‌هاست و جالب آنکه ۶۰٪ این عروسک‌ها از کشورهای خارجی وارد می‌شوند و در تولید داخلی نیز ۲۴٪ عروسک‌ها با الگوهای کاملاً اروپایی تولید می‌گردند.

همه این عروسک‌ها که نام تولید ایران را یدک می‌کشند، لباس، کاملاً اروپایی است و گاه حتی شرایط یک لباس ایرانی را ندارد. موها و چشم‌ها با رنگهای روشن - خارج از معمول ایرانیان - و خصوصیات ظاهری دیگر نیز بی شباهت به خواهر خوانده‌های اروپائیشان نیست و تنها ۱۶٪ عروسک‌ها شباهت‌های نه چندان زیادی به فرهنگ داخلی دارند. از مجموع این ۱۶٪ حدود ۸٪ به نحوی با چهره‌ها و ستاره‌های تلویزیونی کودکان مربوط می‌شود و تا قبل از پایان تابستان^(۱) حدود ۳/۵٪ از عروسک‌های ستاره‌های تلویزیونی متعلق به جناب کلاه قرمزی و پسر خاله بوده است.

طبق گفته فروشندگان مقدار فروش عروسک‌های کلاه قرمزی و پسر خاله در طول پخش برنامه مذکور بسیار زیاد بوده و فعلاً به دلیل اتمام پخش این برنامه با متقاضی اندکی روبروست.

از سوی دیگر ظهور چند عروسک جدید از ستاره‌های تلویزیونی کودکان - البته نه با مقدار فروش عروسک‌های ذکر شده - قابل ملاحظه است.

۱- طبق گفته فروشندگان عروسک در تابستان و در عید نوروز تفنگ و ماشین بیشترین فروش را دارد.

(تا به تا) نام آشنایی است برای کودکان و عروسکهای آن که در طول بهار و تابستان به و فور یافت می شد.

درباره لباس نیز - هر چند به موضوع اصلی کاملاً مرتبط نیست - بررسی تمایلات کودکان بسیار قابل توجه است. طبق نظر فروشندگان لباس و وسایل کودکان، ۸۵٪ کودکان و نوجوانان ۴ تا ۱۳ سال، متمایل هستند بر روی لباس - کفش - کیف - جوراب - جامدادی - مداد و حتی روی اسباب بازی هایشان برچسب چهره‌ای از ستاره‌های کارتونی وجود داشته باشد.^(۱) چهره‌هایی از کارتونهای: فوتبالیست‌ها - کارآگاه ویژه - میتی کمون - ماسک - لوک خوش شانس مشاهده می شود که باز هم سهم سریالهای کارتونی خارجی بسیار بالاست - که شرح آن خواهد آمد.^(۲)

حالا این سؤال مطرح می شود که ستاره سینمایی و تلویزیونی چیست؟ و ظهور و افولش چگونه است؟

ستاره‌ها از ظهور تا افول

درمورد ستاره‌های سینمایی و تلویزیونی می توان گفت: ستاره چهره‌ای

۱- حدود ۵٪ به چهره‌های ناشناخته غربی برای تصویر روی لباس متمایل هستند.

۲- مقام دوم فروش اسباب بازی متعلق به ماشین است که ۱۶٪ کل فروش اسباب بازی را به خود اختصاص داده است که ۶۰٪ آن خارجی ۳۳٪ ایرانی با الگوهای خارجی و تنها ۷٪ طبق الگوی ماشین‌های تولید داخل ساخته شده - ماشین‌هایی مانند پیکان - رنو و ماشین پلیس ایرانی بسیار نادر است.

محبوب است که در یک زمینه دارای خصوصیات غالب با ویژگی خاص است و پس از مدّتی بین بعضی از گروه‌های جامعه تبدیل به الگو می‌گردد. با وجود آنکه در اکثر موارد ستاره‌ها در جنبه‌ای خاص دارای توانایی می‌باشند و در سایر جنبه‌ها ضعفهایی از آنان مشاهده می‌شود. ولی دیدگاه غالب مردم همراه با محبوبیت غیر قابل باوری است و فرد، بخصوص نوجوان با چنگ و دندان از شخصیت مورد علاقه خود دفاع می‌کند و حتی کوچکترین ایراد آشکاری را در مورد او قبول و حتّی تصوّر نمی‌کند.

می‌توان به راحتی دید فوق ستاره‌های بسیار کمی در بین جامعه ما شناخته شده‌اند و سایرین فقط قسمتی از این محبوبیت‌ها را از آن خود کرده‌اند. دلیل عدم مطرح شدن ستاره‌ها به طور جدی دور بودن و نداشتن قابلیت دسترسی سریع - عدم حضور دائم - کوتاهی مدت عمر هنری و استقامت‌های فرهنگی^(۱) می‌باشد.

درباره ستاره‌های کودکان و نوجوانان می‌توان گفت: این ستاره‌ها بسیار متغیّر و همراه با دگرگونی شدید می‌باشند.

یکی از خصوصیت‌های ستاره‌ها که در بحث ما نمی‌گنجد ایجاد تمایل طرفداران به همانند سازی است به طور مثال لباس - مدمو و طرز تکلم، سریعاً توسط جامعه مورد نظر تقلید می‌شود. در طول پخش برنامه کلاه قرمزی و پسر خاله گفتن کلماتی مانند «اکشال نداره - مگه چیه - سیلین به جای سلام»

۱- استقامت‌هایی مانند: علایق قومی - فکری و ریشه‌دار بودن افکار و عقاید.

بسیار رایج بود. با توجه به عوارض منفی این ستاره‌ها حال این سؤال مطرح است که آیا می‌توان ظهور و افول ستارگان کارتونی و عروسکی را کنترل نمود و آیا می‌توان عروسکها -... برچسب‌های هدفمندی را از این چهره‌های محبوب کودکان تولید کرد؟ و نقش صدا و سیما کدام است؟

قبل از آنکه به موضوع کنترل ستاره‌ها بپردازیم به نظر می‌رسد بیان خصوصیات ستاره‌هایی که قابلیت تبدیل به عروسک و سایر اسباب‌بازیها را دارا هستند ضروری است.

خصوصیات ستاره‌های عروسکی

- ۱ - ویژگی‌های ظاهری (لباس - ترکیب اندام و صورت مثل کلاه قرمز برای کلاه قرمزی و یا گویش‌های ناهمگون برای تا به تا)
- ۲ - گویش و تکیه کلام خاص که قابل تقلید باشد.
- ۳ - حرکات بدنی ویژه.
- ۴ - اسمهای ساده و بی سابقه که در خاطر ماندگار شود.
- ۵ - ساده و صادقانه بودن حرکات و گفته‌ها.
- ۶ - تکرار مرتب و دنباله دار بودن برنامه‌ها (به‌طور مثال کارتون فوتبالیست‌ها با ۱۵۰ قسمت).

لازم به ذکر است کودکان زیر ۷ سال ترجیح میدهند داستان در یک قسمت کامل شود و از به وجود آمدن پرسش‌های گنگ در پایان که متصل به قسمت بعد می‌شود رضایت کامل ندارند و بیشتر از کارتونهای مثل میتی کمون

و اکیوسان که در هر قسمت یک ماجرا را به طور مستقل بیان می‌کند لذت می‌برند می‌توان نتیجه گرفت عروسکها و اسباب‌بازیهای اکیوسان به همین دلیل با فروش خوب روبرو شد.

با توجه به آنچه گذشت و از آنجا که کودکان و نوجوانان بزرگترین گروه بیننده سیمای جمهوری اسلامی می‌باشند و نظرات مخاطبان و تأثیر عوامل متعدد اجتماعی در این گروه بسیار چشمگیر است، مطالعه روند این تغییرات می‌تواند اطلاعات همه جانبه‌ای را برای تدوین روش‌های برنامه‌ای برای سیاست‌گذاران و متولیان امر کودک فراهم آورد.

برنامه‌ریزی بهتر و مناسب فرهنگی برای این قشر که می‌تواند از نخستین طعمه‌های تهاجم فرهنگی باشد یکی از اساسی‌ترین وظایف متولیان امور فرهنگی بخصوص صدا و سیماست این مهم بدون اطلاع از نظرات و علایق و روحیه کودکان و نوجوانان میسر نیست.

به همین دلیل برای دست یابی به الگوی مشاهده و بررسی رفتار کودکان در مقابل برنامه صدا و سیما که یکی از آنها اقبال خاص به بعضی از انواع اسباب‌بازی است، مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه‌ای صدا و سیمای جمهوری اسلامی به عنوان اولین مرکز مطالعات میدانی در ایران به طور دقیق و مرتب این مهم را به انجام می‌رساند. این تحقیقات میدانی تحت عنوان پیام‌گیران کودک تهیه و تنظیم می‌شود و قابلیت استفاده در امر بررسی، ساخت و توزیع لوازم اسباب‌بازیهای خاص کودکان را نیز

داراست به طور مثال طبق نظر فروشندگان اسباب بازی، لباس و لوازم التحریر، بیشترین فروش وسائل کودکان متعلق بوده است به لوازم دارای برچسب مصور و یا آرم دار مربوط به لباس - حوله - جوراب - اسباب بازی و... که با چهره های فوتبالیست ها زینت داده شده است. مطالعات میدانی مرکز تحقیقات به این گفته صحه می گذارد. به طور مثال نشان می دهد در تاریخ ۷۵/۳/۲۵، هفتاد درصد جامعه آماری مورد مطالعه، بیننده کارتون فوتبالیست ها بوده اند که بالاترین درصد بیننده برنامه های سیمادر روز مورد بررسی است.

با توجه به آنچه نگاشته شد آشکار است که تدوین هر سیاست دقیق و قابل اجرا در مورد کودک به طور اعم و اسباب بازی به طور اخص بدون در نظر گرفتن نقش رسانه ها کامل نخواهد بود آنچه گذشت تنها مقدمه ای بود که امید است در آینده به طور جدی به آن پرداخته شود.

منابع و مأخذ

- ۱ - پیام گیران کودک و نوجوان ۷۵/۷/۲۵ - ۷۵/۶/۳۰ - ۷۵/۱/۲۹ - مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه ای صدا و سیما
- ۲ - پیام گیران کودک و نوجوان - جمع بندی - بهار ۷۵ - مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه ای صدا و سیما.
- ۳ - دانشنامه جهان اسلام - ذیل کلمه بازی.

۴ - راهبرد - مجله داخلی مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه‌ای

صدا و سیما.

رویکرد روان‌شناختی به بازی و اسباب‌بازی

محمود هدایت نژاد

کودک را نمی‌توان به انتظار گذاشت،
همین حالا استخوان‌های او در حال شکل
گرفتن، خون او در حال تشکیل و حواس او در
حال تکمیل است، فردا نمی‌توان پاسخ او را
داد، نام او امروز است.

«گابریلا میسترال»

کودکان، گل‌های ما، آینده بشریت و امید جهان هستند. توجه به سلامتی
جسمی و روانی آنان جامعه‌ای سالم و پویا را به ارمغان می‌آورد. در این میان
ارزش نهادن به بهداشت روانی و تأثیرگذاری مناسب به رشد عاطفی، اجتماعی
و روانی آنان از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. امروزه متخصصان علوم

رفتاری براین واقعیت تأکید می‌ورزند که برای رسیدن به مراحل بالاتر تحوّل، ضروری است که اولین مراحل و پایه‌های ریشه را جدّی بگیریم واقعیت. دیگر این است که بدون ارتباط منظم و صحیح نمی‌توان کودکان را تربیت کرد. ارتباط محور تربیت است، ارتباط گذرگاهی است که جریان تربیت از آن عبور می‌کند، جریان سیال و پویایی که به تفاهم و همدلی می‌انجامد به شرطی که ویژگی‌های آن را به درستی بشناسیم و برای برقراری آن تلاش نمائیم.

مسأله بازی و اسباب‌بازی به منزله یکی از فعالیتهای انسان از جمله مسائلی است که متخصصان علوم رفتاری از دیر باز به آن توجّه نموده‌اند. برای کودکان بازی همه چیز است و آنها با تمام وجود، خود را به آن می‌سپارند، زندگی کودکان در بازی‌ها جریان دارد. کودکان در ضمن بازی کسب لذّت می‌کنند، برای ارضای نیازهای خود از آن استفاده می‌کنند، درباره محیط کسب اطلاعات می‌کند. بازی دارای ارزش‌های ویژه جسمانی، شناختی، عاطفی، اجتماعی، اخلاقی و درمانی است.

براساس تجربه روانشناسانی چون گزل و پیاژه، «کودک آنچه را که در طی فرآیند عمل و فعالیت شخصی می‌آموزند جزء وجودی خود می‌کند، بازی واسطه یادگیری است»

اسباب‌بازی جزء لاینفک زندگی کودکان و عمده‌ترین ابزار تأثیرگذار در شکل دادن شخصیت کودکان است، هشیاری والدین و اطرافیان کودک در انتخاب اسباب‌بازی از اهمیتی خاص برخوردار است چرا که در شکل دادن

تمایلات شناختی، عاطفی و روانی اونقش بسزایی ایفا می‌کند.

در میهن ما عده‌ای خیلی سریع تحت تأثیر فن آوری و پیشرفته بودن وسایل قرار می‌گیرند و علیرغم این که براساس تحقیقات کارشناسان علوم رفتاری استفاده بیش از حد از اسباب‌بازیهای الکترونیکی یا رایانه‌ای اثرات نامطلوبی دارد و به کارگیری اسباب‌بازیهای نامطلوب مانند تفنگ، کارد یا شلاق منجر به گرایش آنان به جامعه‌ای که ستیزه جو می‌شود، شاهد این امر هستیم که روز به روز بر تعداد این قبیل اسباب‌بازیها در فروشگاهها و اماکن عمومی مانند سینماها و مراکز تفریحی ویژه کودکان افزوده می‌شود.

یکی از کارکردهای اسباب‌بازی انتقال ارزشها و باورهای اجتماعی است، کودک از طریق بازی با انواع اسباب‌بازیها با نقش‌های گوناگون اجتماعی آشنایی شود و بر طبق نظریه الگوی یادگیری مشاهده‌ای آلبرت بندورا با ویژگی‌ها و آن نقش‌ها همانند سازی می‌کند، میهن ما از لحاظ اسباب‌بازیهای سنتی و دست ساز غنی است. اما به تدریج به بوته فراموشی سپرده شد و اسباب‌بازیهای خارجی و گران قیمت جای آنها را اشغال نموده‌اند. در برخی از منازل فضای خانه به انواع وسایل تزئینی محدود شده که اگر کودک بخواهد قدمی بردارد منع می‌شود و یا اسباب‌بازیهای گران قیمت جنبه دکوری برای کودک پیدا کرده و او تنها می‌تواند با حسرت از پشت شیشه‌های کمد بدان نگاه کند.

با توجه به مسائل فوق الذکر زمان آن فرا رسیده است که تغییر اساسی در

نگرش والدین و اطرافیان به کودک و نیازهای او پدید آید. اگر کودکی ارج و قدرش شناخته نشود و در کودکیش از آرامش، استقلال و اعتماد به نفس برخوردار نباشد، بزرگسالی آزاده متفکر و خلاق هم نخواهد شد.

اصولی که در مورد بازی و اسباب‌بازی کودکان باید مورد توجه قرار گیرد:

۱- اگر کودک میل به بازی ندارد، باید به کشف علت آن پردازیم و در رفع آن بکوشیم.

۲- طبق یک برنامه از پیش تعیین شده، همبازی کودک خود باشیم و از بچه‌ها بخواهیم درباره بازی خود صحبت نمایند.

۳- به بازی و انتخاب اسباب‌بازی جنبه تحمیلی ندهیم، بازی برای کودک باید خوشایند باشد.

۴- خراب کردن اسباب‌بازی، گاهی به منظور پی بردن به محتویات آن است، به جای سرزنش کودک به دنبال علت آن باشیم.

۵- با انتخاب وسایل مناسب، امکان تجربه و آزمایش را برای کودک فراهم کنیم.

۶- بازی کودکان نباید تحت فشار و نفوذ کارهای بزرگسالان باشد، در غیر این صورت کودک عادت خواهد کرد که دیگران او را مشغول نمایند.

۷- از کودک بخواهیم تا آنچه را که می‌تواند انجام دهد، این عمل سبب افزایش حس اعتماد به نفس وی خواهد شد، خلاقیت همچون گلی است که تحسین آن را به شکوفایی و می‌دارد و می‌یوس کردن آن را در غنچه

می خشکاند.

۸ - در هنگام کار با اسباب بازی های پیچیده، آن را به واحدهای ساده تر

تقسیم نمائیم.

۹ - برای تقویت انگیزه، برنامه آموزشی و اسباب بازی متنوع باشند.

۱۰ - پس از آموزش، از کودک بخواهیم تا آن چه را که فرا گرفته است،

در حضورمان بیان نمایند.

۱۱ - برای تقویت توجه کودکان، هنگام بازی از طریق نشان دادن تصاویر

و ترسیم آن، از اسباب بازی با رنگ های درخشان استفاده نمائیم.

۱۲ - در حین کار با اسباب بازی، کودک شخصاً با آن درگیر شود و پاسخ آن

را بیابد و مرحله به مرحله پیش رود.

۱۳ - از تلف شدن وقت نباید نگران بود، زمان بازی بستگی به کودک

دارد، تا زمانی که دوست دارد باید بازی نماید.

۱۴ - اسباب بازی هایی را انتخاب نمائیم که موقعیت یادگیری متفاوتی

داشته باشیم.

۱۵ - باید روشن نمود که کودک از اسباب بازی چه استفاده ای می برد؟ چه

اندازه از آن لذت می برد؟ و کدام نوع اسباب بازی با توجه به سن، جنس، محیط

توانایی ذهنی وی موفق آمیز تر است؟

۱۶ - برای کودک رضایت و همراهی والدین بهترین وسیله تقویت و

استحکام علائق است و به عکس هیچ چیز به اندازه بی تفاوتی یا انتقادهای بی

مورد والدین نمی‌تواند او را ناامید سازد.

۱۷ - درانتخاب اسباب‌بازی به نیاز کودک توجه شود تا علایق والدین.

۱۸ - هنگام خرید اسباب‌بازی، کودک را در این کار شریک سازیم.

۱۹ - هنگام تهیه اسباب‌بازیها، بایستی اسباب‌بازیهای را تهیه نمایم که

وی به تنهایی بتواند، با آنها به بازی بپردازد، مانند عروسکها، استوانه‌ها با

اشکال و رنگ‌های مختلف و...

۲۰ - کودکان خود باید اسباب‌بازیهای را که با آن بازی می‌کنند، مرتب

نمایند، این عمل زمینه رشد مهارت‌های نظم دهی، طبقه بندی و نگهداری

اسباب‌بازیها را فراهم می‌نماید.

خصوصیات یک اسباب‌بازی مناسب

۱ - بین اسباب‌بازی و توانایی ذهنی و رشد کودک هماهنگی وجود داشته

باشد.

۲ - یک اسباب‌بازی خوب مقدم بر رشد است، یعنی وسیله‌ای است که او

را رشد می‌دهد.

۳ - اسباب‌بازیهای موفق آنهایی هستند که کودک روی آنها کار می‌کند، آنها

را تکه تکه می‌کند، کشف می‌نماید و کودک مرتباً در حالت حدس قرار می‌گیرد

که بعداً چه اتفاقی خواهد افتاد.

۴ - اسباب‌بازیهای مناسب، نتایج ناراحت کننده تولید نمی‌کنند و با خود

انگیزه و محرک مناسب به همراه دارند چون در بطن خود وسائلی برای پاداش

دارند، وقتی کودک رنگ هایی را هماهنگ می نماید یا بازی را جمع وجور می نماید. این موقعیت در حکم پاداش است که کودک دریافت می نماید.

۵ - اسباب بازی از نظر قیمت در حدی باشد که کودک بتواند کاملاً آن را دستکاری نماید.

۶ - اسباب بازی باید بی خطر باشد تا به کودک آسیب نرساند.

۷ - از خوردنی ها به عنوان اسباب بازی استفاده نشود و نکات ایمنی و بهداشتی مدنظر قرار گیرد.

پیشنهادهای

- ۱ - سازمانی ویژه جهت تعیین استانداردهای لازم برای ساخت و تولید اسباب بازی مرکب از تخصص های مختلف پایه گذاری شود.
- ۲ - مراکز مشاوره خانواده ها برای راهنمایی در مورد بازی، استفاده مناسب از اسباب بازی و ملاک های یک اسباب بازی مناسب با توجه به شرایط فرهنگی میهن ما راه اندازی شود، در این راستا می توان از امکانات فرهنگسراهای مختلف استفاده کرد.
- ۳ - مراکز همگانی برای استفاده عموم علاقمندان از اسباب بازی ها به ویژه جهت کودکان مدنظر قرار گرفته شود.
- ۴ - تولیدکنندگان موظف شوند تا جهت طراحی و تولید انواع اسباب بازی به دانشکده های روان شناسی و علوم تربیتی مراجعه و از نظرات متخصصان مربوطه در تمامی مراحل آن استفاده نمایند.

۵ - بازی هاو اسباب‌بازیهای سنتی که به دست فراموشی سپرده شده‌اند، دوباره سازمان دهی نموده و لزوم توجه به فرهنگ اصیل و بومی کشورمان را برای مردم امری اساسی جلوه‌دهیم. برای این امر با یک برنامه منسجم می‌توان این اسباب‌بازیها را از شهرها و روستاها جمع نموده سپس با تشکیل کلاسهای، چگونگی ساخت آنها را به افراد علاقمند آموزش داد و با این کار علاوه بر رایج کردن دوباره بسیاری از اسباب‌بازیهای سنتی در میان خانواده‌ها به حفظ فرهنگ اصیل میهن عزیز مانیز کمک شایانی نمود.

۶ - در مورد بازی‌ها، نگاهی نو و تازه در ذهن بزرگترها ایجادکنیم، از جمله بازی‌های بدون برد و باخت و طرح بازی‌هایی که بدون نیاز به وسیله خاصی قابل اجراء باشند، طرح گردآوری بازی‌های سنتی باید مورد توجه قرار گیرد، زیرا خیلی از بازی‌های سنتی سرشار از نکات دقیق آموزشی و تربیتی است، نظیر بازی عموزنجیر باف، تمامی حرکاتی که بچه‌ها در این بازی انجام می‌دهند از قبیل نشستن، بلند شدن، حالت دایره وار، چرخیدن، دست زدن حتی آوازهایی که می‌خوانند باعث تقویت عضلات دست و پا، قدرت شنوایی و تکلم کودکان می‌شود و خیلی از مهارت‌های زندگی جمعی مثل همراهی، رعایت نوبت و... را یاد می‌گیرند.

۷ - با توجه به این که بخش عظیمی از تحقیقاتی که در خارج از کشور در زمینه رشد کودکان صورت می‌گیرد، اختصاص به یافتن روشهایی دارد که سبب ساخت و ارائه هر چه بهتر اسباب‌بازی متناسب با رشد همه جانبه و

نیاز کودک می‌گردد و در این مراحل برجسته‌ترین متخصصان علوم رفتاری نظارت کاملی دارند و حتی پس از تهیه اسباب‌بازی، آنها را به مراکز پیش دبستانی می‌برند تا ضمن بازی کودکان به نقائص اسباب‌بازی پی برده و برای تجدید نظر نهائی مورد بررسی قرار گیرد، جا دارد که ما هم در این زمینه با توجه به شرایط فرهنگی و اجتماعی و نیاز کودکانمان از تخصص‌های موجود استفاده نمائیم و از نظر فرهنگی و تحقیقاتی به تولید کنندگان کمک نموده و طرح‌های مناسب با فرهنگ ملی را در اختیار آنان قرار دهیم.

ابعاد اجتماعی - فرهنگی و شناختی بازی و اسباب بازی

عباس روزبهانی - عبدالرضا کردی

به نظر نویسندگان، بازی به دلیل
برخوردادی از قاعده‌مندی و فقدان اجبار
واضطرار، مهم‌ترین وسیله‌دراجماعی کردن
کودک است. کودک در فرآیند بازی
باموقعیت‌های اجتماعی آشنا می‌شود آنها را
درونی می‌کند و در زندگی واقعی به کار می‌گیرد
به همین دلیل، اسباب‌بازی یک وسیله
فرهنگی است و در ساخت آن باید نکات
اجتماعی و فرهنگی مورد ملاحظه قرار گیرد.

بازی بهترین شکل فعالیت کودک در سنین پیش دبستانی است. در جریان
بازی، نیروهای روحی و جسمی کودک یعنی دقت، حافظه، نظم، چالاکی،

مهارت و... رشد می‌یابند. بعضی روان‌شناسان خصوصیات زیر را برای بازی مطرح نموده‌اند:

- ۱ - بازی خود خواسته، ارادی و نشاط‌انگیز است.
- ۲ - باعث به کارگیری رفتارهای آموخته شده است و مهارت‌ها و توانایی‌های جدید را نیز گسترش می‌دهد.
- ۳ - به خاطر خودش انجام می‌شود و هدفی ندارد.
- ۴ - خلاق و در عین حال دور از واقعیت است، شامل اجزایی از حقیقت و خیال است.
- ۵ - همراه با رشد کودک تغییر می‌کند. بازی‌های دوران پیش دبستانی اغلب وانمودی است شامل انتقال شخصی یا چیزی به مکان، شخص یا اشیاء دیگر. کودک در سال دوم زندگی به بازی‌های انفرادی یا موازی علاقه دارد و هنگام بازی به کودکان دیگر توجهی ندارد. حدود سه سالگی است که به بازی‌های مشترک روی می‌آورد.

بازی موجب رشد ذهنی و اجتماعی کودک می‌شود و کودک را خلاق و اجتماعی بار می‌آورد. همچنین موجب تخلیه هیجان او و شخصی که با دیگران می‌تواند همکاری کند، می‌شود تمامی روان‌شناسان وقتی به مبحث بازی می‌رسند اولین خصوصیتی که ذکر می‌کنند بی هدف بودن آن است. آنها به این ترتیب، بازی را از کار جدا می‌کنند و خصیصه اصلی کار را هدف دار بودن و بازی را نوعی فعالیت که برای تفریح و خوشی انجام می‌پذیرد

می‌دانند، که رسیدن به هدف خاصی را دنبال نمی‌کند.

هر چند این عقیده به عنوان یکی از تئوری‌های بازی مطرح است و در همه موارد صادق نیست، ولی همچنان بسیاری از روان‌شناسان برآن - به عنوان خصیصه متمایز کننده از سایر فعالیت‌ها - صحه می‌گذارند. بازی از نقطه نظر نقشی که در رشد درونی و عقلانی ایفا میکند بسیار مهم است و بایستی بدان توجه شود.

الف) بعد شناختی بازی

ویگوتسکی - روان‌شناس روسی - به صراحت بیان می‌کند که... «بازی خصوصیت غالب کودک نیست بلکه عامل راهگشای رشد است». شکی نیست که بسیاری از روان‌شناسان، بازی را در رشد کودک مهم می‌دانند (اما اغلب به شکل نا به جا آن را به عنوان خصوصیت غالب کودک می‌پندارند). این عقیده مشترک در کشورهای صنعتی وجود دارد که بازی، خصوصیت اساسی کودک است، اما توجه اندکی به ارتباط آن با رشد و یادگیر می‌شود گفت اگر اینگونه نبود مطمئناً بازی‌های زیادی در مدارس ابتدایی انجام می‌شد.

محققان امروزی که باور دارند بازی برای رشد - مخصوصاً رشد خصوصیات که مربوط به شناخت و رشد اجتماعی است - از اهمیت زیادی برخوردار است، خصوصیات زیر را برای بازی کودکان مطرح می‌کنند.

(۱) در بازی اجبار و اضطرار، واقعیت را به کناری می‌نهند.

۲) در خلال بازی کودکان هنجارهای اجتماعی را یاد می‌گیرند.

۳) بازی قاعده‌مند است.

مفاهیم زیادی برای بازی وجود دارد: سرگرمی، تصوّر و خیال، باز نمودن سمبلیک و انمودسازی، لذّت و تفریح و... سه مفهوم از مفاهیم بازی مهم‌تر از بقیه‌اند. بازی به عنوان بازی «آزاد» و انمودسازی و فعالیت تخیل، بازی به عنوان سرگرمی (Game) که ساخت یافته‌تر است و به طور ضمنی شامل فعالیتهای قانونمندی است که در سال‌های مدرسه که شکل مسلط بازی بزرگسالان وجود دارد، فراگیر می‌شود. بازی به معنی فعالیت نمایشی نیز در سال‌های اولیه کودکی وجود دارد، اما در بزرگسالی متشکّل تر و منحصر به فرد می‌شود. تنها دونوع اول بازی - بازی آزاد و بازی به عنوان سرگرمی - توسط روان شناسان، مخصوصاً روان شناسان رشد و روانکاوی، به فراوانی مورد تحقیق قرار گرفته است، بازی نمایشی کمتر مورد بررسی بوده است. اگر چه مفاهیم نمایشی در تحلیل بازی سمبلیک و بازی نمایشی کودکان به کار رفته، اما هر سه نوع بازی - آزاد، سرگرمی و بازی نمایشی - از اهمیت زیادی در رشد - که مورد توجّه ویگوتسکی بود - برخوردارند.

همان گونه که بیان شد، یکی از خصوصیات که برای بازی مطرح می‌سازند، لذّت بخش بودن آن است. ویگوتسکی بیان می‌دارد که توجه به بازی به عنوان فعالیت لذّت بخش به دو دلیل نادرست است: اول آن که فعالیت‌های زیادی وجود دارند که دلپذیرتر هستند مثل مکیدن پستانک. دوم

آنکه بازی هایی هستند که در آنها خود فعالیت لذت بخش نیست، مثل بازی های رقابتی و بازی هایی که برد و باخت در آنها مطرح نیست. مثلاً کودکی که به بازی با عروسکش می پردازد نقش مادر را نسبت به فرزند ایفا می کند. چون این نیاز به فوریت قابل برآورده شدن نیست، کودک به دنیای تخیل روی می آورد که در آن خواست های غیر قابل تحقق امکان پذیر می شوند. این دنیا همان چیزی است که ما آن را «دنیای بازی» می نامیم. در این مورد تخیل یک فرآیند روانی تازه برای کودک به حساب می آید و همانند کلیه کارکردهای آگاهانه، از عمل ناشی می شود. بنابراین معلوم می شود که بازی نمی تواند در ایجاد تخیل، که یکی از نیروهای ذهنی است، بی تأثیر باشد.

از طرف دیگر رفتار کودک بر اثر شرایطی که در آن فعالیت صورت می گیرد تعیین می گردد این مطلب را آزمایش های لوین، دیگران نشان داده اند. کودک خردسال به زحمت می تواند درک کند که برای نشستن روی تخته سنگ ابتدا می باید پشتش را به طرف آن برگرداند. این مسأله نشان می دهد که کودک تا چه حد اسیر محدودیت های موقعیتی است. در بازی است که کودک یاد می گیرد با تأثیر یابی از مشوق های حاصل از اشیاء بیرونی در قلمرو شناختی و با اتکا به گرایش ها و انگیزه های درونی عمل کند. اینکه کودک اسیر محدودیت های موقعیتی است به این خاطر است که انگیزه ها و ادراک در کودک خردسال به هم آمیخته اند. هر ادراکی، محرکی برای فعالیت است. اما در بازی اشیاء نیروی تعیین کنندگی خود را از دست می دهند. کودک می تواند به چوب به عنوان

اسب بنگرد در حالی که درخارج از مواقع بازی به چوب به عنوان وسیله‌ای برای کتک زدن دیگران! کودک چیزی می‌بیند اما در قبال آنچه دیده به گونه‌ای دیگر عمل می‌کند. بدین ترتیب او در شرایطی قرار می‌گیرد که مستقل از آنچه می‌بیند عمل کند. این را ممکن است به همان خلاقیتی که بازی به وجود می‌آورد مربوط ساخت. چرا که در خلاقیت آنچه مهم است نبودن پدیده است و در بازی این امر کاملاً اتفاق می‌افتد. وقتی کودک در موقعیتی خیالی عملی را انجام می‌دهد، یاد می‌گیرد که رفتار خود را نه تنها بر اثر درک مستقیم اشیاء، یا بر اثر موقعیتی که روی او اثر فوری می‌گذارد، بلکه با توجه به معنای چنین موقعیتی تنظیم کند. در بازی فکر از اشیاء جدا شده و عمل از انگاره‌ها سرچشمه می‌گیرد نه از اشیاء فرد معنای اسب را از اسب واقعی جدا ساخته و تکه چوب را نیز اسب می‌خواند. این امر ممکن است موجب گسترش دامنه فعالیت ذهنی کودک در مورد مفهومی خاص شود. پس می‌توان نتیجه گرفت که رفتار کودک در بازی با رفتار او در موقعیتهای اصلی زندگی اصلی متفاوت است. در بازی عمل تابع معناست لیکن در زندگی واقعی عمل بر معنا غالب است. دختری که با عروسکش بازی می‌کند، او را بچه خود می‌نامد و با او مانند بچه رفتار می‌کند (در مواقعی دیگر که غیر از مواقع بازی است ممکن است عروسکش را به طرفی بیندازد و با او همانند شیء رفتار کند (معنی تابع عمل)). بنابراین بازی الگوی غالب فعالیت روزمره کودک نیست.

بازی امکان پیدایش تغییرات در نیازها و شعور را فراهم می‌سازد. انجام

اعمال در موقعیت خیالی، ابداع مقاصد ارادی و تدوین برنامه‌های زندگی واقعی وانگیزه‌های ارادی همه و همه در بازی ظاهر می‌شوند. اساساً برائری فعالیت‌های بازی است که کودک به جلو پیش می‌رود از نقطه نظر رشد، ابداع موقعیت خیالی را می‌توان وسیله‌ای برای رشد تفکر انتزاعی دانست پس عمل خیال تفکر انتزاعی را موجب می‌شود. بنابراین رشد تفکر انتزاعی بسیار مرهون بازی کودک است. در بازی است که کودک یاد می‌گیرد تمنیاتش را به طور ارادی به تعویق بیندازد و از قواعد و قوانینی پیروی کند بنابراین یکی دیگر از عملکردهای بازی، گسترش توانایی ارادی بچه‌ها در کنترل تکانه‌های آنها می‌باشد (آنچه که در زندگی روزمره تقریباً ناممکن می‌نماید (پیروی از قواعد) در بازی امکان‌پذیر است. لذا بازی حوزه رشد تقریبی کودک را فراهم می‌سازد. ویگوتسکی دو نوع رشد را بیان می‌دارد: یکی «رشد واقعی» که تحت تأثیر برخی چرخه‌های رشد تکمیل یافته قبلی حاصل شده و همان چیزی است که به وسیله آزمون‌های هوش بررسی می‌شود. دیگری «رشد تقریبی» که در آن کودک به کمک دیگران و با رهنمون‌های بزرگترها موفق به حل مسأله می‌گردد. در بازی، کودک همیشه ورای متوسط سن و رفتار روزانه خود عمل می‌کند. در بازی چنان است که گویی کودک یک سر و گردن از خود بزرگتر است. بنابراین، این عقیده که بازی هدف ندارد نادرست است. بازی در حقیقت جریان رشد را به جلو می‌برد و آن را تسهیل می‌سازد. باید به بازی کودک توجه مخصوصی مبذول داشت. به آنها با دید ساده انگارانه‌ای ننگریم.

دست کودکان را در انتخاب بازی آزاد بگذاریم که این امر خود به خلاقیت کودکان کمک می‌کند.

ب) بعد اجتماعی - فرهنگی بازی

بازی راه را برای مراوده و دوستی میان کودکان همسال می‌گشاید. وجود هدف در بازی نیز کوشش جمع برای دستیابی به هدف، همبازی‌ها را متحد می‌سازد. بازی خصایل اخلاقی سازندگان فردای جامعه را شکل می‌دهد. حس مسئولیت در مقابل جمع به خاطر انجام وظیفه محول، حس دوستی و رفاقت، هماهنگی در رسیدن به هدف مشترک و حل مناقشات به صورت دوستانه را موجب می‌شود. بازی‌هایی که در هر فرهنگ انجام می‌شود تا حد زیادی نیز متأثر از آن فرهنگ است، از این رو، بازی‌ها در فرهنگ‌های مختلف متفاوت است. مثلاً طبق تحقیقات یکی از نویسندگان مقاله، در ژاپن احترامی است که حتی در نزد بزرگسالان نسبت به عروسک وجود دارد. وقتی عروسکی آسیب می‌بیند مثلاً پای آن کنده می‌شود به کودک یاد می‌دهند که آن را به گوشه‌ای پرتاب نکند، بلکه همراه او عروسک را به بیمارستان عروسک‌ها می‌برند تا پای او را ترمیم کنند. یا عروسک‌هایی که بسیار آسیب دیده‌اند مانند انسان‌ها به خاک سپرده می‌شوند. دقیقاً می‌بینیم که بازی چگونه وسیله انتقال فرهنگ یک جامعه می‌شود از این جهت که بازی و وسیله بازی باید طبق معیارهای فرهنگی و ساختارهای اجتماعی جامعه باشد، تا هم از فرهنگ آن جامعه در مقابل فرهنگ‌های دیگر محافظت شود و هم موجبات انتقال فرهنگی را فراهم

سازد. درواقع پژوهشگران می‌بایستی در محورهای بهینه سازی و ارتقاء کیفیت محصولات اسباب‌بازی حرکت نمایند. بدون این مشارکت، آهنگ تولید و طراحی و ساخت وسایل بازی دچار جهت‌گیری نا هماهنگ و نا همساز با معیارها و الگوهای فرهنگی و بومی آن جامعه، یا گروهی می‌شود که این محصولات برای آنان طراحی و تولید می‌گردد. همین جهت‌گیری و نا همگونی ساخت و تولید اسباب‌بازی مخصوص کودکان و نوجوانان با فرهنگ عمومی و اجتماعی آن جامعه موجب تأخیر و ایجاد مانع در فرآیندهای جامعه پذیری و فرهنگ پذیری نسل‌های بعدی جامعه خواهد شد. بنابراین ضرورت دارد مراکز و کارخانجات تولیدکننده قطعات سرگرمی و تفریحی آموزشی، بخشی را تحت عنوان بخش پژوهش و تحقیقات داشته باشند که در این بخش علاوه بر پرداختن به مسائل تحقیقاتی و پژوهشی علوم پایه، پژوهش‌ها و تحقیقات علوم انسانی و روانشناختی نیز انجام شود. با وجود اهمیتی که اسباب‌بازیها دارند، توجه لازم به تحقیق در این زمینه نمی‌شود. ساخت اسباب‌بازیها در حقیقت یک کار فرهنگی در جهت رشد و تکامل شخصیت کودکان و نوجوانان است. به همین دلیل ضرورت دارد که این کار فرهنگی از ویژگیهای متناسب و درخور توجهی برخوردار باشد. اهمیت حساسیت دقت و کار پژوهشی در زمینه فرهنگی تا جایی است که حضرت آیت الله خامنه‌ای رهبر معظم انقلاب اسلامی در این باره چنین می‌فرمایند:

«اهمیت کار فرهنگی در آن است که باید هوشمندانه برگزیده شده و دارای

انتظام باشد. نشانه یک کار فرهنگی صحیح در رعایت دقیق هدفی است که ورای آن انتخاب شده است. برای انجام کار فرهنگی مفید و مؤثر باید به کیفیت، عمق، تنوع، شیوایی و زیبایی آن توجه شود زیرا در کار فرهنگی انبوهی نیست. اهمیت این کار در شامل شدن انواع کیفیت هاست». از همین فرمایشات می‌توان دیدگاه‌ها و اصولی را به عنوان راهنمای کاربردی پژوهشی استخراج کرده و آنها را معیارهای فرهنگی اسباب‌بازیها و وسایل سرگرمی معرفی نمود. این اصول عبارتند از:

- ۱ - هدفمندی وسایل سرگرمی و بازی به عنوان یک کار فرهنگی .
 - ۲ - هوشمندانه و گزیده عمل کردن در این زمینه .
 - ۳ - دارا بودن ویژگی انتظام و پیوستگی در این گونه تولیدات.
 - ۴ - پرداختن به کیفیت، عمق، تنوع، شیوایی و زیبایی به عنوان زیر ساخت‌های پرورشی روان شناختی این محصولات .
 - ۵ - در نظر گرفتن کیفیت بیشتر نسبت به کمیت.
- بازی عامل راهگشای رشد کودک در ابعاد اجتماعی و شناختی است. بنابراین وسایل بازی نیز باید دارای چنین خصوصیتی باشند، در این زمینه طرح ریزی تحقیقات آزمایشگاهی لازم و ضروری است و باید خصوصیات کودکان ایرانی و نوع اسباب‌بازی لازم برای آنها مورد پژوهش قرار گیرد.

فرهنگ خودی، ضابطه اصلی ساخت اسباب بازی

ضیاءالدین شریعت پناهی

ابزار بازی، شاید اسمی عام باشد برای کلیه وسایل و لوازم بازی - چه برای بزرگسالان و چه برای کودکان و نوجوانان - چرا که بازی لازمه زندگی است و در جای جای زندگی و کلیه زوایای آن رخ می‌نماید، تا بدانجا که تعداد بی شماری از آنها به نام ورزش وارد زندگی بشر گردیده و درصد بالایی از افراد بشر را - به عنوان بازیگر، تماشاچی و یا عناوینی دیگر - به دنبال خود می‌کشد و طبقات و اقشار مختلف را وامی‌دارد تا پیگیر بازی‌ها گردند و نسبت به شخصیت و ملیت بازیکنان حساسیت نشان دهند و بر نحوه بازی‌ها قضاوت نمایند.

به عنوان مثال می‌توان بازی‌های ورزشی فوتبال، والیبال، تنیس، هندبال و... اشاره کرد و از ابزار آنها یعنی توپ، تور، دروازه، راکت و... نام برد.

بنابراین، باید پذیرفت که بازی خاص کودکان و نوجوانان نیست بلکه شامل کلیه گروه‌های سنی می‌شود. اما بنا به شرایط سنی، ابزار آن متفاوت است و بنا به مقتضیات تربیتی، فرهنگی و اجتماعی چگونگی و نحوه اجرای آن می‌تواند نتایجی منفی داشته باشد و به عواقبی نا‌بهنجار ختم گردد که شرط بندی، آشکارترین فرم نا‌بهنجاری آن است.

اما آنچه از نام (اسباب‌بازی) در ذهن تداعی می‌شود و در پرده ضمیر نقش می‌بندد، وسیله‌ای است مخصوص کودکان و واداشتن به بازی یابیدار کردن غریزه بازی در آنها.

حال باید دید که این (اسباب‌بازی) برای چه اهدافی ساخته می‌شود و به وسیله چه کسانی ساخته می‌شود. همانطور که اشاره شد، وسیله بازی یا اصولاً هر وسیله‌ای می‌تواند خطر آفرین هم باشد، حتی نوک خودنویس قادر است کودکی را از نعمت بینایی محروم نماید. خطر بالقوه این وسایل را نباید نادیده گرفت مگر این که این خطر با به کارگیری آن وسیله به طور ناخواسته و به دلیل تکنیک ساخت دائماً به فعل درآید و خساراتی را وارد نماید که قبل از بهره‌برداری قابل پیش بینی نبوده است. گذشته از این مقوله، مهم‌ترین نکته مورد توجه در این وسیله بازی، باید احتمال خطرات معنوی آن باشد که از نظر ساختاری در آن وسیله مستتر است و به مشاهده و تصور در نمی‌آید، خطری که کودک را، بخصوص نوجوان را به سوی انحراف میکشاند و او را وادار به شرط بندی و قمار و خطراتی از این دست می‌نماید و به همین دلیل، بسیاری از

متخصصان و کودک شناسان بر این عقیده راسخ اند که اسباب بازی باید با نظر و تأیید و تأکید کارشناسان ساخته شود و از مؤسسه یا انجمنی ویژه، گذرنامه ورود به جامعه اسباب بازیها را دریافت دارد. علاوه بر این برای ساخت یک وسیله بازی ویژه کودکان - باید آداب و رسوم، فرهنگ و ویژگی های جامعه استفاده کننده مدنظر باشد چرا که با همین وسایل به ظاهر کودکان می توان بسیاری از موضوعات فرهنگی، اجتماعی، تاریخی و حتی علمی را به کودک آموخت. آموزش ساعت، ریاضیات و آشنایی با اصول اولیه مهندسی از طریق وسایل خانه سازی از مشهودترین و ملموس ترین مثال های قابل ذکر است. اگر وسایل بازی هوشمندانه و به دور از دیدگاه های انتفاعی ساخته شود و به دست افرادی کارکشته، دلسوز و آگاه به مسائل کودک طراحی گردد، می تواند کودک را با محیط زندگیش آشنا نماید و حتی به او بفهماند که توقع جامعه از او در آینده بزرگسالی چیست؟ رعایت حفظ حجاب میتواند مثال بارزی برای این بخش از بحث ما باشد.

اگر حجاب در عروسک ها و وسایلی که نیاز به حفظ حجاب دارند رعایت شود، بی گمان کودک را بر آن خواهد داشت که در این باره اندیشه کند، پرسش نماید، از تاریخ آگاه شود، زنان جامعه را بشناسد و بداند که جامعه در آینده از او چه توقعی دارد و خود اگر از جنس مؤنث است، باید چگونه جامعه ای را بپوشد. همین آمادگی ها باعث می شود که کودک با حجاب، تاریخ و هدف آن آشنا شده و در فردا و فرداهای خود نیازی به تذکر نداشته باشد.

در رابطه با تقلید از اسباب‌بازیهای خارجی، پسندیده‌تر آن خواهد بود که گروهی از اساتید آشنا به مسائل کودک و روان‌شناسی کودکان، اسباب‌بازی مورد نظر را از هر حیث، تحت بررسی قرار دهند و بعد از کشف هدف و یا اهداف سازندگان و تطابق آنها با فرهنگ و آداب و رسوم ما، جواز ساخت آن را صادر نمایند. در این زمینه گام‌ها باید آنچنان مستحکم برداشته شود و تقابل باید آن چنان استوار باشد که برای تخلف جرأت و جسارتی وجود نداشته باشد و متخلف باید بداند که بازی با افکار و ذهنیات کودکان این مرز و بوم، او را با مجازات و برخورد شدید قانونی مواجه خواهد ساخت.

درپاره‌ای از مواردی که تقلید صورت می‌گیرد شاید به نکاتی برخورد کنیم که برای کودک مفید فایده باشد و سازندگان و طراحان خارجی هیچ گونه هدف مغرضانه‌ای نداشته بلکه اهدافشان عالی و متعالی بوده است. اما امکان دارد راه رسیدن به این اهداف در نمونه‌های ساخته شده از طریقی باشد که مخالفتی آشکار یا غیرآشکار با شعائر دینی و اخلاقی ما داشته باشد، در این صورت باز هم توجیهات ساخت و تولید آن پذیرفتنی نخواهد بود و توزیع آن برای سازنده و صدور جواز تولید برای صادرکننده مجوز تولید، گاهی نا بخشودنی خواهد بود. کما اینکه بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای نکات مثبت فراوانی دارند ولی خلاف تربیت و اخلاق ما هستند. اگر کودک شما بعد از کوشش فراوان و تفکر بسیار توانست یکی از بازی‌ها را به انجام برساند و از باب پاداش، اندام زن برهنه‌ای را ببیند، آیا برای خود شما قابل قبول است و حاضرید به راحتی

جواز این دیدار را برای خود و برای نوجوان خود صادر نمایید؟ شاید از میان فریادهای منفی میلیونی، چند صدای مثبت هم به گوش برسد، اما این چند صدا مورد توجه مان نیست و به دور از بحث ماست. اگر بازی رایانه‌ای نتیجه را به دلاوری‌های سرداران ما در تمامی طول تاریخ از جمله جنگ تحمیلی اخیر ختم نماید، به یقین همان خواهد شد که همه ما طالب آنیم و از یک وسیله بازی انتظار داریم. در پایان باید گفت اسباب‌بازیهای موجود در بازار یا وارداتی و یا تقلیدی و یا ملی هستند. اسباب‌بازیهای وارداتی به علت قیمت بالای خود ماهها در پشت ویتترین می‌مانند و اگر هم خریداری شوند به راحتی در دسترس کودک قرار نمی‌گیرد و از آنجایی که اثرات سوء اینگونه رفتارها در رابطه با این قبیل وسایل، خارج از موضوع بحث ماست، به آنچه اشاره شد بسنده می‌کنیم.

اما اسباب‌بازیهای تقلیدی و ملی که برای تقلیدی - صرف نظر از تقلید صرف که جای تأسف دارد - باید برای هر دو نوع تعمقی در قیمت داشت. یعنی آنچه که به دلایل گوناگون، آن هم از طرف تولیدکننده معقول نیست. این نوع اسباب‌بازیها والدین را در مورد خرید و کودک را در خصوص طول عمر اسباب‌بازی گرفتار معذوریت و مشکل می‌نماید. در حالی که، اسباب‌بازی باید پاسخگوی کنجکاوی‌های کودکان باشد و کودک را مجاز کند که آن را به دور از هر اعتراضی، قطعه قطعه کرده و آنچه را که در تصور دارد بیابد و ببیند و این یک اصل است. به نظر می‌رسد اهداف تمامی اسباب‌بازیها و سازندگان و طراحان آنها همین باشد و کنترل و نظارت دولت بر ساخت و نوع و قیمت

آنها واجب و ضروری است و اگر طالب کودکانی با هوش و با ذکاوت هستیم و قصد دیدن فردایی بهتر را داریم، پرداخت یارانه در این امر را نیز باید الزامی بدانیم.

اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن

هوشنگ احمدی صوفیوند

تاریخ پیدایش اسباب بازی

تاریخ پیدایش اسباب بازی را می توان به زمان پیدایش انسان نسبت داد. وسایل ابتدایی برای آموزش کودکان بشر اولیه از سنگ و سنگریزه های شکل یافته، تراشه های چوب، استخوان حیوانات و طناب هایی از روده حیوانات آن زمان به خصوص ماموت ها و نوعی از ماهی های عظیم الجثه آن زمان درست می شد و کودکان با این اسباب بازیها، بازی های گوناگونی انجام میدادند. دندان های حیوانات به عنوان شمارش اعداد برای کودکان مورد استفاده قرار می گرفت و یک نوع بازی آموزشی و سرگرم کننده مهم به حساب می آمد، هنوز هم در بعضی مناطق کرمانشاه به خصوص روستائیان با سنگ های ریز بازی ای به نام (قمچان) که خیلی هم دلنشین است انجام می دهند.

در حقیقت با پیدایش اسباب‌بازی، در تفکر و خلاقیت بشر اولیه نوعی پیشرفت به وجود آمد. بشر عصر فن‌آوری هم نتوانست این وسیله آموزشی را نادیده بگیرد.

اسباب‌بازیها همراه با تغییر شیوه زندگی ابتدایی به پیشرفته تغییر ماهیت دادند. در حال حاضر اسباب‌بازی‌ها آنقدر متنوع شده‌اند که اگر بخواهیم آنها را برای کودکانمان خریداری کنیم نه پول آن را داریم و نه جای آن را، بنابراین اکتفا می‌کنیم به اسباب‌بازی‌هایی که هم ارزان باشند و هم جاگیر نباشند، و برای دختر و پسر هر کدام بنا به نیاز روحی و شخصیتی آنها اسباب‌بازی خاصی را تهیه می‌نماییم.

اسباب‌بازی و خانواده

اسباب‌بازی می‌تواند عامل رشد ذهنی و حتی روانی کودکان باشد، اما به تنهایی عامل پیامدهای فرهنگی مفید و غیر مفید نیست زیرا وجود پدر و مادر است که می‌تواند پیامدهای فرهنگی را به کودک منتقل کند و کودک هم آن را به محیط زندگی و یا آموزشی خود منتقل نماید. شاید پدر و مادر اسباب‌بازی بخرند اما حتی مدتی کوتاه هم در کنار کودک خویش بازی نکنند و به اصطلاح آن ارزش کاری خاصی که اسباب‌بازی دارد به کودک منتقل نشود. کودک در درک درست از بازی با آن گم می‌شود و دیگر خود را در خلاقیت ذهنی و خیالی اش پیدا نمی‌کند.

از آنجایی که ما پدران و مادران بیشتر انتخاب‌کننده اسباب‌بازی از نظر

جنس، پیشرفته بودن، قیمت و جاگیر نبودن برای کودکانمان هستیم، باید نهایت دقت را در تهیه آن بنمائیم.

کودک و اسباب‌بازی

نبود فراغت مشکلی در کنار مشکلات دیگر است. بیشتر پدران و مادران در بیرون خانه کار می‌کنند و وقت کافی برای بازی با کودکانشان را ندارند. اما از سوی دیگر کودکان به اندازه‌ای که از بازی اسباب‌بازیها در خانه لذت می‌برند در مهدکودک لذت نمی‌برند. در مهدکودک از آموزش فرهنگ بازی که می‌تواند از نظر ارتباط عاطفی آنان با پدران و مادرانشان تأثیرگذار باشد کمتر خبری است. زیرا کودکان مجبورند مقررات چگونه بازی کردن را در میان جمع بپذیرند. کودکان گرچه بودن در جمع هم سن و سالان خود و بازی با اسباب‌بازی را در جمع آنها بیشتر دوست دارند اما هر مکانی برای او دوست داشتنی نیست، اگر چه آن مکان مهدکودک باشد. در مهدکودک ساعت‌هایی را که کودکان با اسباب‌بازیها می‌گذرانند باید منظم و ساکت باشند، «مسئله‌ای که برای بعضی از آنها قابل تحمل نیست» البته در بعضی دیگر از کودکان قضیه برعکس است؛ یعنی از کودکان و بازی‌های آنجا به همان اندازه منزل استقبال می‌کنند.

اسباب‌بازی و نقاشی

اسباب‌بازی از نقاشی کودکان جدا نیست. مشاهده‌های نگارنده این باور را به ذهنم می‌آورد که کودکان براساس اسباب‌بازی‌هایی که در اختیار دارند

افکار خود را در نقاشی نیز منتقل می‌کنند و حتی محدودیت‌هایی که یک اسباب‌بازی در تصورات کودکان به جای می‌گذارد در نقاشی حتی به بی‌نهایت هم می‌رسد. کودکان خیالات خود را از محیط زندگیشان در نقاشی‌های خود می‌آورند و دنیایی هیجان‌انگیز و سرگرم‌کننده برای خود خلق می‌کنند.

بنابراین اسباب‌بازیها تنها وسیله سرگرمی نیستند بلکه وسیله مهم انتقال دیدگاه کودک از جهان واقعی به جهان خیالی او نیز هستند. با فرهنگ خاصی که در این جهان خیالی با داشتن رفتارها و راهنمایی‌های ما به وجود می‌آورند به توسعه فکری می‌پردازند. توسعه فکری که کودکان با آن برای سازگاری با جهان واقعی زندگی خود آماده می‌شوند، دگرگونی شخصیتی و فکری روان کودک در زشت و زیبا بودن دیدگاهشان از محیط زندگی با نوع اسباب‌بازی تغییر می‌یابد. روان کودک به وسیله بازی مرتب در حال تغییر است. اگر خوب ببینند خوب ترسیم می‌کنند، چه در نقاشی هایشان و چه در بازی و اسباب‌بازی هایشان و اگر بد ببینند، بد ترسیم می‌کنند.

نقش اسباب‌بازیها در آموزش و انتقال فرهنگ به کودکان تنها در انتخاب نوع آن از نظر پدران و مادران نیست، بلکه بیشترین انتخاب در خرید اسباب‌بازی از جانب خود کودکان صورت می‌گیرد. اما به هر حال اگر به طور مستقیم در انتخاب نوع اسباب‌بازی حضور نداشته باشیم اما درکل (از نظر قیمت و جاگیر نبودن آن) حضور داریم. از این گذشته، ایده و سلیقه ما نیز به طریقی در انتخاب کودکان جا باز می‌کند. کودکان از همراه بودن ما در خرید

اسباب‌بازی با فرهنگ خرید و ارزش کاری اسباب‌بازی آشنایی شوند.

اسباب‌بازی و انعکاس

مابا خرید اسباب‌بازی چگونگی بازی با آن - و اگر ناچار شویم علیرغم میل خود در بازی آنها شریک شویم با همراهی خود- می‌توانیم امنیت خاصی به کودکان بدهیم. به طور مثال خرید و بازی کیت (خانه سازی)، خانه‌ای را که کودکان در خیالشان می‌سازند پدران، مادران، برادران و خواهران‌شان هم در خانه خیالی آنها زندگی می‌کنند، حتی آرزوهای پدران و مادران خود را که به آنها نرسیده‌اند مانند خرید خانه، ماشین، و... نیز در بازی خیالشان شرکت می‌دهند. کودکان اسباب‌بازی‌هایی را انتخاب می‌کنند که نیاز روحی و روانی خانواده آنها را می‌طلبد.

در بچه‌های طلاق دیده شده است که با اسباب‌بازی‌هایشان همان بازی‌هایی را می‌کنند که در دنیای خیالشان با پدر و مادران خود، قبل از آنکه از هم جدا شوند.

اگر رؤیا و آرزویی در سن و خیال کودکان نبود، چه بسا میزان خودکشی‌این نسل بیشتر از گروه سنین دیگر بود رؤیا و آرزو در کودکان تسکینی است بر دردهای باطنی آنها، از همان اسباب‌بازی‌های خود که ارزش کاری آنها را ما به چشم می‌بینیم اما کودکان به روان خود می‌بینند.

اسباب‌بازی چیست ؟

اسباب‌بازی وسیله‌ای است که کودکان با آن شخصیت خود را از نظر

فکری و روانی می‌سازند و به آن شکل می‌دهند و آینده خود را در قدرت آن جستجو می‌کنند.

اسباب‌بازیها هم مانند انسان‌ها دارای تاریخ اند:

۱ - اسباب‌بازیهای سنتی

۲ - اسباب‌بازیهای غیر سنتی

۳ - اسباب‌بازیهای مدرن

اسباب‌بازیهای سنتی

در زمان کودکی اسباب‌بازیهایی برای ما خریداری می‌شد نظیر، عروسک‌های پلاستیکی، توپ پلاستیکی، فرفره، ماشین پلاستیکی، جفجغه، میزان (ترازو)، بادبادک، هفت تیر پلاستیکی، تیله و وسایل آشپزی فلزی که صنعت گران برای بازی کودکان می‌ساختند. همین طور عروسک‌های خیمه شب بازی که با مهارت ساخته می‌شدند و هنرمندان با ذوق حکایت‌ها و ماجراهایی را از زبان عروسک‌ها نمایش می‌دادند و کودکان با حس اینکه آنها واقعیت دارند در تخیل خود، شخصیت آنها را مرور می‌کردند و خوب یاد بودند عروسک‌ها می‌توانست به خوب یا بد بودن اخلاق آنان اثر بگذارد. آن زمان، هم صنعت ساخت اسباب‌بازی پایین بود و هم آگاهی مشتری پرورش خلاقیت ذهنی و فکری کودکان، به چشمشان بود. عدم توان مالی بعضی از خانواده‌ها را به زحمت می‌انداخت از این رو بعضی اسباب‌بازیها را خودشان می‌ساختند. به طور مثال: عروسک‌ها با پارچه و چوب تراش

خورده، ماشین با تکه‌های چوب، با قوطی واکس خالی، یک چوب بلند، بازی با چوب بلندی که سر آن به شکل اسب تراشیده شده بود. شمشیر، خنجر و تفنگ چوبی که کودکان آنها را واقعی تصور می‌کردند.

در آن دوران گرچه توان مالی بسیاری از خانواده‌ها ضعیف بود، اما توان عاطفی بالا بود پدران و مادران می‌توانستند با ساخت اسباب‌بازی با قلب و خیال کودکانشان همراه شوند و آنها را به آینده امیدوار نمایند. هنوز هم این عروسک‌ها و اسباب‌بازیهای پلاستیکی در بعضی از مغازه‌های اسباب‌بازی فروشی جنوب شهر یا روستاها و شهرهای کوچک وجود دارند.

اسباب‌بازیهای غیر سنتی

با آمدن صنعت ماشین سازی شکل و کار نیز عوض شد و اصطلاحاً اسباب‌بازیهای کوکی به بازار آمد و ماشین، قطار و حیوان و عروسک‌هایی به بازار آمد با موهای طلایی، چشمان آبی و لب‌های سرخ قد کشیده و لباس زرین بر تن (نژاد بیگانه) که کودکان در قصه‌ها و افسانه‌ها با آنها برخورد بسیار دارند؛ نژادهایی که هیچوقت غمگین یا زشت نبودند و زندگی مرفه و بی‌خیالی داشتند. کودکان طلاق زده، یتیم و... تمایل زیادی به داشتن این گونه اسباب‌بازیها دارند، چرا که این اسباب‌بازیها برای کودکان رنجیده علاوه بر آرامش، همدلی برای آرزوها و خیالهای آنهاست.

سازندگان اسباب‌بازی‌های غیر سنتی، نیز به فکر تولید کسب در آمد بیشتر بودند آنها اسباب‌بازی‌هایی رامی ساختند که بازار ایجاب می‌کرد نه

تقاضای واقعی. کودکان قربانی‌های ناخواسته صنعت تولید اسباب‌بازی‌اند، زیرا ساخت بیشتر اسباب‌بازیها بدون در نظر گرفتن علم روان‌شناسی و روان‌شناختی کودکان انجام می‌شود، پدران و مادران هم با انتخاب نا صحیح به صرف چشم و هم چشمی متأسفانه به آن دامن می‌زنند. صنعت اسباب‌بازی غیر سنتی که ریشه و تفکر غیر ملی دارد راهی برای هجوم اسباب‌بازیهای مدرن گشود.

اسباب‌بازیهای پیشرفته

اواخر قرن معاصر، اسباب‌بازیهای پیشرفته پا به عرصه تولید گذاشت. زیرا صنعت ماشین سازی از قالب مکانیکی به قالب الکترونیکی تغییر یافت. این تغییرها به نوع تولید اسباب‌بازیها هم اثر گذاشت؛ ماشین‌ها، قطارها، هواپیما و ماشین‌های جنگی که از راه دور کنترل می‌شوند، عروسک‌هایی که حرف می‌زنند، می‌خندند و راه می‌روند، آدمک‌های فضایی که در سینه‌شان تلویزیون و یا رایانه کوچکی برای بازی کودکان دارند و سلاح‌های مخرب (غیر واقعی) در خود مخفی کرده‌اند و فریاد می‌کشند، تفنگ‌های لیزری که جرّقه خشونت را در ذهن معصوم کودکان شعله ور می‌سازند، ماسک‌ها و صورتک‌هایی که از روی هنر پیشگان کارتونی ساخته می‌شوند، دوچرخه‌ها و موتورسیکلت‌هایی که پارازیت خیالات کودکان فراتر نهاده‌اند و اسباب‌بازیهای متنوع دیگر که تخیلی خشن در ضمیر ناخودآگاه کودکان به وجود می‌آورند. کشور ما دچار بلایی به نام واردات اسباب‌بازی شده است که نه ابزار

آموزشی‌اند و نه ابزار سرگرمی. سود آنها برای تولیدکنندگان خارجی و فروشندگان است و ضررشان برای خانواده‌ها.

سازندگان این گونه اسباب‌بازیها، ابزاری را تبلیغ می‌کنند که برازنده تاریخ اجتماع آنان است نه کودکان معصوم ما که صفحات تاریخشان سرشار است از ارتباط عاطفی و آموزش ملی. البته هیچکس نمی‌تواند منکر فن‌آوری باشد اما فن‌آوری در پزشکی و فیزیک و مسائل فضایی خاصیت مثبتی دارد نه در پرورش ذهن و خلاقیت کودکان.

در اسباب‌بازیهای پیشرفته، اختراع رایانه و بازی با آن را نباید در طبقه اسباب‌بازی به حساب آورد، زیرا رایانه اطلاعات می‌دهد و باعث پرورش ذهن کنجکا و کودک می‌شود اگر انتخاب همین رایانه بدون آگاهی باشد سرگرمی و آموزشی مثبت به دنبال نخواهد داشت، بلکه وسیله‌ای است که فقط ذهن مشتاق کودک را از فهمیدن دنیای اطراف دور می‌کند (اشاره به آتاری و کمودور).

کودکان خیالاتشان را با چیزهایی می‌سازند که با آن بازی می‌کنند دست و چشم آنها در حال حس کردن است. زحمتی را که کودکان در بازیهایی که با اسباب‌بازیهای ساختنی و یا حتی عروسک‌ها و یا ماشین‌های ابتدایی می‌کشند و لذت می‌برند در بازیهای رایانه‌ای وجود ندارد، بنابراین لذت هم نمی‌برند. کودکان با تصویرهای زیبا اما گول‌زننده رایانه‌ای پرورش می‌یابند، در حالی که شخصیت آنها افزایش نمی‌یابد. بازی‌هایی را انتخاب می‌کنند که پدران و

مادران قادر به کنترل آنها نیستند اما کودکان به هر قیمتی خواهان داشتن آن هستند، این یعنی تخریب تدریجی روحیه‌ها و استعدادهای نسل فردا که ما امروز آنها را کودکان خود می‌نامیم.

اگر اسباب‌بازیهای ملی ما روحیه و استعداد کودکانمان را شکوفا می‌کنند، اسباب‌بازیهای پیشرفته عکس آن را انجام می‌دهند. در بازی‌های رایانه‌ای حضور پدران و مادران اجباری نیست، در بازی‌های رایانه‌ای همدم و همنشین و ترسیم آینده ضرورتی ندارد. در بازی‌های رایانه‌ای، حضور پدران و مادران، معلمان و معاشران در محیط زندگیشان در تصویرهای مبهم آنها نقش می‌بندد و کودکان با آنها هر طوری که روانشان تقاضا کند رابطه برقرار می‌کنند؛ رابطه‌ای که به سادگی روحیه ضعیف و حساس آنها را گول می‌زند، به دنیایی که نه خیال‌ها و تصورات شیرین از زندگی و از یادگیری و ارتباط با دیگران وجود دارد و نه گذشته‌ای که بتوانند به آن بازگردند. این ثمره وارداتی است که ما ناآگاهانه برای به اصطلاح سرگرمی کودکانمان به درون خانه‌های آپارتمانی خود به ارمغان می‌آوریم.

آیا کشورهای پیشرفته آسیای شرقی مانند چین، کره، مالزی و... هم به همین راحتی اینگونه واردات را می‌پذیرند؟ چین کشوری است که حساسیت بسیاری در مورد ابزار وارداتی برای سرگرمی و آموزشی کودکان خود دارد چرا ما این حساسیت را نداشته باشیم؟

بازی‌های سنتی و عوامل مؤثر در کم‌رنگ شدن این بازی‌ها

عباس زاهد انوری

بازی یک امر طبیعی است و مانند نفس کشیدن برای کودک و نوجوان ضرورت دارد تا جایی که گفته‌اند: کودک بدون بازی، کودک بدون دوران کودکی است. بازی اگر چه در ظاهر یک تفریح و سرگرمی است ولی برای کودک جنبه آموزشی دارد او را از خود محوری می‌رهاند. اجتماعی زیستن و اجتماعی بودن را به او می‌آموزد. زمان بازی زمان فراموشی شکست‌های روزانه است. از این رواز بازی به عنوان یک شیوه درمان استفاده می‌شود.

بازی به طور کلی به شش نوع تقسیم می‌شوند: بازی‌های انفرادی، اجتماعی، فکری، ورزشی، تهاجمی - تدافعی و تعاونی که کلیه این شش نوع، در بازی‌های سنتی به خوبی به چشم می‌خورند. اما به جرأت می‌توان گفت که بسیاری از بازی‌های سنتی به فراموشی سپرده شده‌اند. البته تا حدودی این

مسأله طبیعی است. ولی آنچه که به عنوان بازی‌های پیشرفته جای آن را گرفته، در بسیاری از موارد تنها پاسخگوی نیازهای واقعی کودکان نیست، بلکه بدآموزی‌های فراوانی نیز به دنبال داشته است. چگونگی پیدایش بازی‌های سنتی، خصوصیات آن و عوامل مؤثر در تغییر و از بین رفتن بازی‌های سنتی می‌پردازیم.

چگونگی پیدایش بازی و بازی‌های سنتی

بازی با عوامل مختلف اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی، جغرافیایی تاریخی مرتبط است. در حقیقت بازی‌ها انعکاسی از همین عوامل هستند. به گفته کارشناسان، بازی در فرهنگ مناطق مختلف کشور ما علاوه بر مفهوم عام بازی به معنای نمایش و ورزش نیز می‌باشد. از جنبه دیگر تقلیدی از فعالیتهای اجتماعی و سنتهای آن مکان است. گاهی اوقات ظهور پدیده‌ای جدید، به بازی‌های کودکان نیز راه پیدا می‌کند، مثل ماشین بازی. در هر صورت در مورد پیدایش بازی‌های سنتی، مشخص کردن زمان مشکل می‌باشد. ممکن است عوامل تاریخی باعث پیدایش بازی‌ها باشد، مثل جنگ‌ها، قحطی‌ها، بلاها و یا عوامل جغرافیایی مثل جنگلی بودن یا کویری بودن منطقه. نوع معیشت اعم از زراعت، دامداری و یا شکار و... نیز در پیدایش بازیها مؤثر است. بنابراین بازیها هم مثل بسیاری از پدیده‌های اجتماعی دیگر در تغییر و تحول بوده و عوامل درون محیطی و عوامل خارج از محیط در ظهور یا افول آنها مؤثر است.

خصوصیات مشترک بازی‌های سنتی

همانطور که گفتیم بازی تجلی زندگی یک جامعه و نشانی از تفاهم فرهنگی است. تحت شرایط خاصی ایجاد و خودمفاهیم تازه‌ای را به وجود می‌آورد. بازی‌های سنتی براساس نیازهای مختلف جامعه پدید آمده است. این بازی‌ها عموماً به بخشی از احتیاجات جامعه پاسخ می‌دهند. بعضی از آنها صرفاً جنبه تفریحی و بعضی دیگر جنبه آموزشی دارند. ولی آنچه مسلم است هیچیک از بازی‌های سنتی جنبه بدآموزی ندارند و هر کدام به صورتی در جهت پرورش اندیشه و جسم و کسب و افزایش مهارت‌ها دارای نقش مثبت می‌باشند. نکته دیگر اینکه اسباب‌بازیهای، بازی‌های سنتی بسیار ساده است و اغلب با ابتکار و فکر خود و بچه‌ها ساخته می‌شود. البته این خود تأثیر بسزایی در جهت رشد فکری و خلاقیت و نوآوری در بین کودکان دارد. از نظر خصوصیات مشترک بازی‌های سنتی از دو جهت قابل طرح است:

۱- از نظر تفاوت اساسی با بازیهای غیر سنتی

۲- وجوه اشتراکی که بین بازیهای مناطق مختلف وجود دارد.

برای هر دوی این عوامل توسعه روزافزون و رشد فرهنگی شهری و روستایی که حتی مناطق و فرهنگ بومی را تحت تأثیر خود قرار داده مطرح است.

باید یادآور شویم که کلیه خصوصیات انواع بازی‌های رایج در بازیهای سنتی وجود دارد، نظیر بازیهای فکری، ورزشی، تهاجمی و تدافعی، اجتماعی و انفرادی. این بازیها کودک و نوجوان را برای مسئولیت پذیری درآینده آماده

می‌کنند. بازیهای سنتی برای دخترها و پسرها ویژگی‌های خاص خود را دارند. مثلاً برای دخترها بخصوص در مناطق روستایی که زودتر به مسئولیت پذیری می‌رسند، اکثر بازیها در جهت آموزش است که جامعه برای دختران می‌شناسد. بعضی از بازی‌های سنتی دختران، دقیقاً برای آموزش نقش همسر داری و خانه داری به وجود آمده است. برای پسران نیز طبعاً بازیهایی وجود دارد که در آنها پسران نقش یک مرد را فرامی‌گیرند. در واقع انتظاری که جامعه از یک مرد دارد، در دوران کودکی از طریق بازیهای او، آموزش داده می‌شود.

عوامل مؤثر در تغییر بازی‌های سنتی

الف: عوامل خارج از محیطی: در این باره میتوان به نقش عوامل ارتباطی اشاره داشت که در گذشته بسیار محدود ولی امروزه بسیار گسترده و فعال است و نقش تعیین کننده‌ای در تحولات فرهنگی دارند. همین امر، هم موجب ورود به دنیای جدید و هم عامل تحوّل و تغییر در ساختار این بازیها بوده‌اند.

ب: خود محیط: شرایط جغرافیایی، شرایط زندگی و میل افراد به ابداع و

نوآوری

ج: جایگزین شدن بعضی از ورزشها.

د: مبادلات گسترده با کشورهای خارجی و ورود اسباب بازیهای کوکی،

برقی، رایانه‌ای و...

ه: توسعه شهر نشینی و رواج آپارتمان نشینی .

و: جایگزینی فرهنگ جدید و شهری به جای فرهنگ عامیانه یا روستایی

و...

نتیجه‌گیری و پیشنهادها

حفظ بازیهای سنتی به تمام و کمال نه امکان‌پذیر و نه ضروری است. ولی می‌توان با دخالت‌های آگاهانه و محققانه و با برنامه ریزی دقیق سمت و سوی درست بازی کودکان را مشخص کرد و آنها را درمسیری قرار داد که بتوانند همراه بازی برخی نیازهای لازم خود را برطرف کنند. بازیهای سنتی تغییرات بسیاری یافته‌اند. برخی از آنها کاملاً منسوخ شده واز یاد رفته‌اند. امروزه دیگر بازی‌های سنتی نقش چندانی در پرکردن و غنی سازی اوقات فراغت، یادگیری و کسب مهارتهای مورد نیاز کودکان ندارند. دودهه اخیر با تحولاتی که در جوامع مختلف شهری، روستایی و حتی عشایری پیدا شده است، بسیاری از بازیها به فراموشی سپرده شده و بازی‌های تازه جایگزین آنها شده است که متأسفانه اغلب پاسخگوی نیازهای واقعی کودک نیست و اکثراً دارای بدآموزی‌های خاص خود نیز هست. بنابراین پیشنهاد می‌شود که هیأتی صاحب‌نظر تشکیل شود تا از ورود اسباب بازیهای مصرفی و دارای جنبه‌های بدآموزی جلوگیری کند. نظارت دقیق بر کارخانه‌های تولید اسباب بازیهای داخلی صورت گیرد. احیای بازی‌های سنتی در مدارس می‌تواند بسیار مفید باشد. نشان دادن، آموزش و معرفی بازی‌های سنتی از طریق صداوسیما و

جراید برای عموم مردم و در برنامه‌های کودکان و نوجوانان برای کودکان و نوجوانان، طراحی اسباب‌بازی ملی، اختصاص فضاهایی از سوی شهرداری‌ها برای بازی‌های سنتی و... همه می‌توانند راهگشای برنامه‌های فرهنگی درباره اسباب‌بازی و بازی‌های سنتی باشند.

ضمایم

بیانیه پایانی گردهم آیی

«اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن»

بیانیه پایانی گردهم آیی «اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن»

با تأییدات خداوند متعال، گردهم آیی «اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن» از سوی دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی و با همکاری فرهنگسرای بهمن در تاریخ ۲۶ آذر ماه ۱۳۷۵ در تهران برگزار شد.

شرکت کنندگان در این گردهم آیی با این باور که کودکان سرمایه‌های اصلی میهن اسلامی و سازندگان فرهنگ عمومی آینده کشور به شمار می‌آیند، موضوع اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن را مورد توجه و بررسی قرار دادند.

شرکت کنندگان در این گردهم آیی موضوعات زیر را مورد تأکید قرار دادند:

- ۱- بازی یکی از مهم‌ترین عواملی است که بر روحیه و شخصیت کودک، اثر شگرفی بر جا می‌گذارد. جامعه شناسان و روانشناسان بر این نکته متفق القولند که کودک از طریق بازی، نقش‌های اجتماعی را می‌آموزد، با فرهنگ جامعه خویش آشنا می‌شود، ارزشهای آن را درونی می‌کند و نهایتاً شخصیت

خاص خود را می‌یابد. از این رو، توجه به بازی و وسایل آن - که یکی از مهم‌ترین عوامل اجتماع‌پذیری به شمار می‌آید - می‌بایست در حوزه سیاستگذاری فرهنگی قرار گیرد.

۲ - شرکت‌کنندگان در این گردهم‌آیی، خلاء سیاستگذاری در مورد اسباب‌بازی کودکان را مورد اشاره قرار دادند و سیاستگذاری در این زمینه را باهدف هماهنگی وجوه مختلف اسباب‌بازی با سیاست‌های فرهنگی کشور ضروری دانستند و از این رو، پیشنهاد کردند به منظور اعمال سیاست‌های واحد در زمینه تولید، توزیع ساخت اسباب‌بازی در کشور، آئین‌نامه‌ای اجرایی از سوی دستگاه‌ها و نهادهای ذیربط تدوین شود. همچنین شرکت‌کنندگان، ضرورت تشکیل واحد یا ستادی برای تدوین اصول بنیادین در زمینه تولید و ساخت اسباب‌بازی را مورد تأکید قرار دادند.

۳ - هم‌اکنون یکی از مشکلات کشور، فقدان نظارت و مدیریت بر ساخت و واردات اسباب‌بازی براساس ملاحظات فرهنگی است. متأسفانه دروازه‌های کشور بر روی انواع اسباب‌بازیهای ساخت خارج باز است و به تدریج ذوق، سلیقه و پسند کودکان مارا تحت تأثیر قرار داده است و نظر به ضرورت هماهنگ کردن ساخت و واردات اسباب‌بازی با ویژگی‌های فرهنگی نظام ارزشی کشور، شرکت‌کنندگان گردهم‌آیی پیشنهاد کردند سیاست‌های راهبردی در مورد واردات اسباب‌بازی تدوین شود.

۴ - بدون مشارکت فرهنگی مردم و پذیرش همگانی، اجرای هیچ سیاست

فرهنگی ممکن نیست شرکت کنندگان در این گردهم آیی، توصیه کردند مشارکت ملی در طراحی و تولید اسباب بازی منطبق با فرهنگ اسلامی، به اشکال مختلف جلب شود. از آنجایی که مشارکت مردم هنگامی اثر بخشی خواهد داشت که نهادینه شده باشد، شرکت کنندگان پیشنهاد کردند شورای فرهنگ عمومی با همکاری دستگاههای ذیربط طراحی را در خصوص شیوههای مشارکت فرهنگی مردم تهیه کنند.

۵ - دانشگاههای کشور بابرخورداری از ظرفیت علمی و بهره مندی از نیروهای متخصص متعهد می توانند نقش مهمی در اصلاح وضع موجود در زمینه اسباب بازی داشته باشد. شرکت کنندگان گردهم آیی خواستار هدایت طرحهای تحقیقاتی و پایان نامه های دانشجویان به موضوع تولید و طراحی اسباب بازی شدند. چرا که هدایت دوره های کارشناسی و کارشناسی ارشد رشته های طراحی به موضوع اسباب بازی کودکان نقش مؤثری در ساخت اسباب بازی

متناسب با فرهنگ اسلامی، ایفای می کند.

۶ - آموزش و پرورش با فراگیری استثنایی خود در ترویج فرهنگ اسلامی در حوزه اسباب بازی کودکان، می تواند نقش بی همتایی ایفا کند. شرکت کنندگان در گردهم آیی، استفاده از نیروهای خلاق نوجوان و جوان را در طراحی اسباب بازی، سودمند و ضروری تشخیص دادند. از این رو پیشنهاد کردند واحدها و یا رشته هایی در مقطع متوسطه تحصیلی تحت عنوان

«خلاقیت و سرگرمی» ایجاد شود.

۷ - خانواده به عنوان نهاد مهم در تربیت کودکان می‌بایست نسبت به مسأله اسباب‌بازی و پیامدهای آن آگاه باشد. سیاست فرهنگی در مورد اسباب‌بازی کودکان هنگامی موفق خواهد شد که خانواده‌ها به ابعاد و پیامدهای فرهنگی آن آگاه باشند و براساس آگاهی و شناخت، نسبت به خرید و تهیه اسباب‌بازی برای کودکان خود اقدام کنند. شرکت کنندگان گردهم آیی با توجه به این نقش خانواده، سیاست آموزشی و ترویجی از طریق رسانه‌ها را مورد تأکید قرار دادند.

۸ - امروز رایانه به عنصر غیر قابل انکار در زندگی اجتماعی - اقتصادی تبدیل شده است. گسترش و رواج این وسیله - و کاربرد آن در گذران اوقات فراغت کودکان - دامنه وسیعی یافته است از این رو ضروری است نسبت به طراحی بازی‌های رایانه‌ای متناسب با فرهنگ اسلامی، سرمایه‌گذاری‌های لازم صورت پذیرد. نظر به نقش بخش خصوصی در این زمینه، شرکت کنندگان پیشنهاد کردند با سیاستهای حمایتی مشارکت این بخش تقویت شود.

۹ - شرکت کنندگان در گردهم آیی، پژوهش را عنصر پایه‌ای در سیاستگذاری فرهنگی می‌دانند. به همین دلیل پیشنهاد کردند نسبت به جنبه‌های مختلف این موضوع، پژوهش‌های کاربردی انجام شود.

۱۰ - نظر به اهمیت هویت یابی فرهنگی در دوران کودکی، سیاستگذاری

فرهنگی می‌بایست توجه خود را به شیوه‌هایی معطوف کند که از طریق آن نمادها و ارزشهای ملی به کودکان منتقل شود، کودکان از طریق آن با فرهنگ ملی و دینی خود آشنا شوند و آن را درونی سازند. از این رو، شرکت‌کنندگان توصیه کردند ساخت اسباب‌بازی ملی - یا به صورت مشخص‌تر - عروسک ملی، مورد توجه قرار گیرد. عروسک ملی که به تدریج جای خود را در حافظه جمعی کودکان باز خواهد کرد، ارزشها و نمادهای ایرانی - اسلامی را به کودکان معرفی می‌کند و نقش مهمی در فرآیند هویت‌یابی خواهد داشت. شرکت‌کنندگان بر تلاش کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان برای دستیابی به عروسک‌هایی با ارزشهای اسلامی و ملی ارج می‌نهند و بر استمرار این نوع فعالیتها تأکید می‌نمایند.

۱۱ - شرکت‌کنندگان در گردهم آیی - حل مسائل فرهنگی را در هم‌اندیشی و مشارکت کلیه نیروهای متخصص و دلسوز دانستند و امیدوارند که گردهم آیی از این قبیل، زمینه‌های مناسبی برای طرح، سیاستگذاری و حل مشکلات فرهنگی باشد.

فهرست مقالات ارسال شده به گردهم آیی

«اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن»

ردیف	عنوان مقاله	صاحب مقاله	ملاحظات
۱	لی لی قو	سید مرسل رزمجو - اراک	
۲	ابعاد اجتماعی - فرهنگی و شناختی بازی و اسباب بازی	عباس روزبهانی - عبدالرضا کردی	
۳	روانشناسی بازی های عروسکی کودکان ایران و ژاپن	عباس روزبهانی - عبدالرضا کردی	
۴	نقش اسباب بازی در آموزش و انتقال فرهنگ به کودکان	کیان حق شناس	
۵	نقش اسباب بازی در آموزش و انتقال فرهنگ به کودکان	شایسته گلرخی	
۶	تهاجم فرهنگی از طریق اسباب بازی	سیداحمد حسینی ماهینی	
۷	صنعت اسباب بازی	ابراهیم صفرخانی	
۸	بازی های محلی، نخستین سرگرمی بشر اولیه	ابوالقاسم فقیری - شیراز	
۹	اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن	هوشنگ صوفیوند - کرمانشاه	
۱۰	بررسی پژوهشی گذشته نگر به بازی های سنتی و نقش اسباب بازی در تربیت کودک	داود آقامعلی زاده - اردبیل	
۱۱	اسباب بازی	سیدضیاءالدین شریعت پناهی	
۱۲	نقش اسباب بازیهای رایانه ای بر کودکان و نوجوانان	درویش افتاده حال	
۱۳	مرکز اسباب بازی و نقش فرهنگی آن	شفیقه محبی	
۱۴	اثرات سوء فرهنگی اسباب بازی ها بر روی کودکان	علی اصغر رضایی - کرمان	
۱۵	بازی های سنتی و عوامل مؤثر در کمرنگ شدن این بازی ها	عباس زاهدانوری	
۱۶	اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی	سید سلیمان سادات	
۱۷	رویکرد روان شناختی به بازی و اسباب بازی	محمود هدایت نژاد	
۱۸	نقش اسباب بازی در آموزش و انتقال فرهنگ به کودکان	غلامرضا قربیان	
۱۹	فلسفه وجودی و نقش خط و رنگ در اسباب بازی کودکان	داود خالقی	
۲۰	نقش اسباب بازی در غنی سازی بازی های آموزشی	افسانه سند	
۲۱	اسباب بازی و اثر آن بر پرورش مهارتهای فراشناختی کودکان	محرم آقازاده	
۲۲	بازی های سنتی و نقش آنها در رشد روانی و جسمی، اجتماعی کودکان	مالک میرهاشمی - زهره مقصودی	
۲۳	مسائل و مشکلات موجود پیرامون اسباب بازی در جامعه	پری پوررحیمی	
۲۵	نقش اسباب بازی در انتقال فرهنگ به کودکان	نازخند صبحی - زنجان	
۲۶	بازی و اسباب بازی	شهلا افشار سلیمانی	

ردیف	عنوان مقاله	صاحب مقاله	ملاحظات
۲۳	نقش اسباب‌بازی در آموزش و انتقال فرهنگ به کودکان	پروین مرتضوی	
۲۷	تأثیر اسباب‌بازی در آموزش و انتقال فرهنگ و از نظر اقتصادی بر کودکان	تولیدی نیکوساز	
۲۸	نقش اسباب‌بازی در آموزش و انتقال فرهنگ به کودکان	بهناز اخلاقی	
۲۹	نقش اسباب‌بازی در آموزش و انتقال فرهنگ به کودکان	احمد شریفان	
۳۰	نقش و تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان	علی اصغر رضائی - کرمان	
۳۱	اهمیت بازی در رشد کودک و رویکردی جامع بر وضعیت کنونی اسباب‌بازی در ایران	شرکت سرگرمیهای علمی صنایع آموزشی	
۳۲	بازی‌های سنتی و وسایل سنتی بازی	غلامرضا قربیان	
۳۳	ویژگی‌های یک اسباب‌بازی مناسب برای کودکان	غلامرضا قربیان	
۳۴	نقش اسباب‌بازی در آموزش و انتقال فرهنگ به کودکان	سازمان بهزیستی کشور	
۳۵	وسایل بازی جنگی و اثرات تربیتی و فرهنگی آن بر کودک	دکتر مقدم	
۳۶	بازی‌های آموزشی، نرم‌افزارها در خدمت یادگیری کودکان	مرتضی مجدفر	
۳۷	بازی‌های سنتی و وسایل سنتی بازی	مرضیه دهقانی	
۳۸	وضعیت کنونی بازار عرضه و توزیع اسباب‌بازی	مؤسسه علمی - آموزشی نارون علی مهری	
۳۹	پیرامون سه نکته درباره: مسائل، مشکلات اسباب‌بازی در جامعه امروز	محمد میرشکرای	
۴۰	پیوند چرخه تولید، توزیع و مصرف اسباب‌بازی با ضرورت‌های آموزشی روانی تربیتی	سیدمهدی صادقی نژاد	
۴۱	نقش اسباب‌بازی در انتقال ارزشهای اجتماعی و فرهنگی	احمد شریفان	
۴۲	صدا و سیما - فرهنگ و اسباب‌بازی	علی زارعان	
۴۳	تبدیل بازی‌های سنتی به پیشرفته یک ضرورت یا یک تهاجم	مرتضی حاج بابایی	

بررسی نتایج فرم سنجی در ارتباط با گردهم آیی اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن

بازی به عنوان بخش پذیرفته شده‌ای از زندگی کودک دارای چنان اهمیتی است که اغلب مردم کمتر به آن واقفند. اسباب بازی جزء لاینفک زندگی کودک است و بی تردید عمده‌ترین ابزار شکل‌گیری شخصیت کودکان محسوب می‌گردد. لذا با تأکید بر اهمیت فرهنگی اسباب بازی در ساختار فکری و تربیتی کودکان به عنوان سازندگان آینده فرهنگ عمومی و همچنین با توجه به ابعاد مختلف قضیه در بحبویه تهاجم فرهنگی دشمن و همچنین به بهانه برگزاری گردهم آیی اسباب بازی و پیامدهای فرهنگی آن، فرصت را غنیمت شمرده فرم نظر سنجی در این ارتباط تدوین گردید.

جدولی که در این بخش درج گردیده حاصل بررسی ۱۱۷ پرسشنامه

مسترد شده می باشد

تعداد پاسخ دهندگان زن	۵۰	%۴۳
تعداد پاسخ دهندگان مرد	۶۲	%۵۳
بدون پاسخ	۵	%۴
تعداد افراد مجرد	۵۸	%۵۰
تعداد افراد متأهل	۵۰	%۴۳
بدون پاسخ	۹	%۷

سوال - به نظر شما نقش اسباب بازی در انتقال مفاهیم فرهنگی چقدر است؟

جدول شماره چهار - میزان تأثیر اسباب بازی در انتقال مفاهیم فرهنگی

میزان تأثیر	زیاد	متوسط	کم	بدون تأثیر
تعداد	۸۲	۳۲	۳	۱
درصد	۷۰٪	۲۷٪	۲٪	۱٪

سوال - ملاک شما برای خرید اسباب بازی چیست؟

جدول شماره پنج - ملاکهای خرید اسباب بازی برای کودکان

ملاکها	ارزان بودن	جنبه سرگرمی داشتن	جنبه آموزشی داشتن	فرقی نمی کند	سایر ملاکها
تعداد	۱۵	۳۸	۱۰۴	۲	۸
درصد	۱۳٪	۳۲٪	۸۹٪	۰۲٪	۷٪

سوال - به نظر شما انتخاب اسباب بازی باید به عهده چه کسی باشد؟

جدول شماره شش - فرد انتخاب کننده برای خرید اسباب بازی

فرد انتخاب کننده اسباب بازی	خود کودک	والدین	سایرین	فرقی نمی کند
تعداد	۶۸	۷۰	۱	۹
درصد	۵۸٪	۶۰٪	۱٪	۸٪

بدون پاسخ: ۱ نفر (۱٪)

سوال - گروه سنی

جدول شماره یک گروه سنی

گروه سنی	۱۵-۲۰	۲۰-۳۰	۳۰-۴۵	۴۵ به بالا
تعداد	۲۸	۵۲	۲۷	۸
درصد	%۲۴	%۴۴	%۲۳	%۷

بدون پاسخ: ۲ نفر (%۲)

سوال - میزان تحصیلات

جدول شماره دو - میزان تحصیلات

میزان تحصیلات	کمتر از دیپلم	دیپلم	لیسانس	فوق لیسانس و بالاتر
تعداد	۱۰	۵۷	۳۶	۱۲
درصد	%۸	%۴۹	%۳۱	%۱۰

بدون پاسخ: ۲ نفر (%۲)

سوال - به نظر شما تأثیر اسباب بازی در رشد و شکل پذیری شخصیت کودک تا چه حد است؟

جدول شماره سه - میزان تأثیر اسباب بازی در رشد و شکل پذیری شخصیت کودکان

میزان تأثیر	زیاد	متوسط	کم	بدون تأثیر
تعداد	۱۰۲	۱۲	۱	۱
درصد	%۸۷	%۱۱	%۱	%۱

سوال - سن کودک در انتخاب اسباب بازی چقدر نقش دارد؟

جدول شماره هفت - اهمیت و نقش سن کودک در انتخاب اسباب بازی

نقش سن کودک	زیاد	متوسط	کم	نقشی ندارد
تعداد	۹۴	۱۸	۵	-
درصد	%۸۱	%۱۵	%۴	-

سوال - وضعیت موجود اسباب بازی را از لحاظ کیفی در کشور چگونه می بینید؟

جدول شماره هشت - وضعیت موجود اسباب بازی از لحاظ کیفی در کشور

وضعیت اسباب بازی از لحاظ کیفی	بسیار خوب	خوب	متوسط	ضعیف
تعداد	۳	۱۹	۴۸	۴۷
درصد	%۲	%۱۶	%۴۱	%۴۱

جدول شماره نه - وضعیت موجود اسباب بازی از لحاظ کمی

وضعیت اسباب بازی از لحاظ کمی	بسیار خوب	خوب	متوسط	ضعیف
تعداد	۸	۲۶	۵۵	۲۷
درصد	%۷	%۲۲	%۴۷	%۲۳

بدون پاسخ: ۱ نفر (%۲)

سوال - آیا اسباب بازی موجود قابلیت دسترسی برای عموم را دارد؟

جدول شماره ده - در دسترس بودن اسباب بازی برای عموم

قابلیت دسترسی اسباب بازی	بلی	خیر	تا حدودی
تعداد	۳	۴۶	۶۶
درصد	%۳	%۳۹	%۵۶

بدون پاسخ: ۲ نفر (۲٪)

سوال - به نظر شما گردهم آبی در بیشتر اهداف خود تا چه حد موفق بوده است؟

جدول شماره یازده - میزان گردهم آبی

میزان موفقیت گردهم آبی	زیاد	متوسط	کم
تعداد	۴۸	۶۵	۹
درصد	%۳۲	%۵۶	%۷

بدون پاسخ: ۵ نفر

سوال - برگزاری چنین سمینارهایی را تا چه حد مفید می دانید؟

جدول شماره دوازده - مفید بودن گردهم آبی

مفید بودن گردهم آبی	زیاد	متوسط	کم
تعداد	۸۷	۲۷	۳
درصد	%۷۶	%۲۲	%۲

سوال - نظر شما درباره زمان و مکان گردهم آیی چیست؟

جدول شماره سیزده - زمان گردهم آیی

زمان گردهم آیی	خوب	متوسط	نامناسب
تعداد	۷۰	۱۹	۱۱
درصد	%۷۰	%۱۹	%۱۱

جدول شماره چهارده - مکان گردهم آیی

مکان گردهم آیی	خوب	متوسط	نامناسب
تعداد	۴۹	۳۱	۲۰
درصد	%۴۹	%۳۱	%۲۰

بدون پاسخ: ۱۷

سوال - هرگونه نظر و پیشنهادی دارید مرقوم بفرمایید: بدون جواب ۴۹ نفر

خلاصه نظرات و پیشنهادات

۲۷ - برگزاری و تداوم اینگونه سمینارها در ابعاد گسترده تر و دعوت والدین

۲۳ - پی گیری عملی نظرات ملحوظ در مقالات ارائه شده توسط نهادهای مربوطه

-ارتقاء فرهنگ مردم در زمینه استفاده صحیح از اسباب بازی و فواید آن و به طور خاص

والدین ۱۸

۱۴ -برپایی نمایشگاه اسباب بازی در سطح گسترده تر و فروش اسباب بازیها

۱۲ -استفاده از تجربیات فعالیتهای مشابه

- ۶ - اتخاذ تدابیری جهت تهیه آسان اسباب‌بازی برای عموم
- ۵ - جلوگیری از ورود اسباب‌بازی‌هایی که موجب اشاعه فرهنگ بیگانه می‌شود
- ۴ - ارائه خلاصه مقالات قبل از برگزاری سمینار
- تدوین سیاست‌هایی جهت افزایش کمی و کیفی اسباب‌بازیها بخصوص
- اسباب‌بازیهای فکری ۳
- ۳ - انجام تحقیقات بیشتر در مورد اسباب‌بازی به ویژه عروسک
- ۳ - طبقه‌بندی کلیه اسباب‌بازیها براساس سن
- ۱ - ارائه بیشتر موضوعات تخصصی در سمینارهای ویژه
- ۱ - تزئین مکان سمینار در ارتباط با موضوع
- تدوین قوانینی به منظور رعایت مسائل ایمنی و بهداشتی در ساخت اسباب‌بازیها ۱
- ۱ - معین کردن یک هیئت مشخص به عنوان متولی امر