



فصل شانزدهم: بازی و تقلید

مبحث‌های این فصل ۰ عدد قرمز: تعداد سؤال آزمون از همان مبحث

۷۲ تست در پایان فصل، ص ۶۵۳

سابقه در ۸ آزمون: ۱ سؤال

۶۴۹	بازی و معاشرت با همسالان	۶۴۱	تعاریف و ملاک‌های بازی
۶۵۰	بازی در اواسط کودکی	۶۴۲	طبقه‌بندی بازی‌ها
۶۵۰	تقلید و دوره‌های تحول آن	۶۴۴	طبقه‌بندی پیازه و سیر تحول بازی‌ها
۶۵۱	تقلید در نوباوگی و نوپایی	۶۴۶	نظریه‌های بازی
۶۵۲	نظریه‌های تقلید	۶۴۸	بازی وانمود کردن

تعاریف و ملاک‌های بازی ۱۱ تست آخر فصل

۱) **تعریف بالدوئین:** یک تعریف برای بازی این است که بازی را یک «فعالیت بی‌هدف یا هدف در خود» (Autotelic) بدانیم، یعنی فعالیتی که هیچ نفعی برای فرد ندارد. بالدوئین اصطلاح اتوتلیسم را برای بیان فعالیتی که هدف آن در خود است، عنوان کرده است.

۲) **کارل گروس:** به جنبه کنشی بازی توجه داشته است، وی معتقد است، بازی یک نوع پیش تمرین عمومی است، یعنی فعالیت و تمرینی مقدماتی و کمک‌کننده برای فعالیت‌هایی است که فرد در آتیه می‌خواهد انجام دهد.

ایراد: اگر این ملاک را بپذیریم باید تمام کنش‌های ذهنی را فرایندی بدانیم که در گذشته قسمتی از بازی بوده و اکنون تغییر شکل پیدا کرده است. در حالی که خوب می‌دانیم بسیاری از بازی‌های کودکان در بزرگسالی نیز ادامه می‌یابد و بزرگسالان نیز نسبت به بازی رغبت و علاقه دارند.

۳) **تعریف دیگر آنکه بازی را یک فعالیت خودجوش و ارتجالی بنامیم که از آغاز زندگی وجود داشته و در طول زندگی نیز به همین صورت باقی می‌ماند.**

ایراد: فعالیت‌های بسیاری وجود دارد که جنبه ارتجالی و خودجوش دارند، اما بازی نیست.

۴) **کارل بوهلر:** وی اصل لذت را به عنوان ملاک بازی می‌پذیرد.

! دام تستی کارل بوهلر یا شارلوت بوهلر؟

طراح تست حرف کارل بوهلر را به شارلوت بوهلر نسبت می‌دهد. **مواظب باشید: کارل بوهلر** اصل لذت را به عنوان ملاک بازی می‌پذیرد؛ **شارلوت بوهلر** بازی‌ها را به ۴ دسته کنشی، تخیلی، آفرینشی و اجتماعی تقسیم کرده است.

ایراد: کودک همیشه برای کسب لذت و خوشی به بازی نمی‌پردازد بلکه گاهی کودکان به بازی‌هایی می‌پردازند که نشان‌دهنده صحنه‌های رنج‌آور و ناراحت‌کننده است.

۵) **فروید:** به یک معنا خواب و بازی را به هم نزدیک می‌داند و کنش‌های رمزی را در بازی مؤثر می‌داند، اما در بازی یک حالت انحلال و از بین رفتن تعارض‌ها وجود دارد. بنابراین تنها جهت کسب لذت نیست.

۶) **کلاپارد:** جنبه فیزیولوژیکی بازی را مطرح کرده است؛ وی معتقد است بازی تحقق بخشیدن فوری به نیاز است.

ایراد: طرح مسئله بازی در حد فیزیولوژیکی در حکم تحویل مسایل روانشناختی به زیست‌شناختی است، در حالی که ما دنبال تبیین جنبه روانشناختی بازی هستیم.





۷) **پیاژه:** بازی مانند سایر کنشها در شمار فعالیت‌های اساسی سازمان روانی است. کودک زمانی که بازی می‌کند، مانند سایر فعالیت‌ها، این فعالیت را به کمک روان‌بنه‌ها انجام می‌دهد. هر روان‌بنه در تماس با محیط دو کنش اساسی دارد: درون‌سازی و برون‌سازی. اما در چهارچوب روان‌بنه‌ها همیشه فعالیت‌ها سازش‌یافته نیستند، یعنی همیشه تعادل بین درون‌سازی و برون‌سازی وجود ندارد. سه دسته فعالیت مختلف را براساس این تعادل می‌توان مطرح کرد:

- فعالیت‌های سازش‌یافته، که نشان‌دهنده تعادل بین درون‌سازی و برون‌سازی است.
- فعالیت‌هایی که اولویت با درون‌سازی است، که ملاک تمایز بازی است.

! دام تستی بازی یا تقلید؟

طراح تست ملاک تقلید را به نام بازی می‌آورد. **مواظب باشید:** از نظر پیاژه اولویت **درون‌سازی** ملاک تمایز بازی است و اولویت **برون‌سازی**، ملاک تقلید.

- فعالیت‌هایی که اولویت با برون‌سازی است، یعنی تقلید.

★ نکات مهم این میحث

- ✓ بالدوئین بازی را فعالیتی «هدف در خود» می‌داند و اصطلاح اتوتلیسم را برای آن به کار برده است.
- ✓ کارل گروس بازی را پیش‌تمرین عمومی برای فعالیت‌هایی می‌داند که فرد در آینده انجام می‌دهد.
- ✓ کارل بوهلر اصل لذت را ملاک بازی می‌پذیرد؛ ایرادش این است که کودک صحنه‌های رنج‌آور را هم بازی می‌کند.
- ✓ کلپارد جنبه فیزیولوژیکی بازی را مطرح کرد و بازی را تحقق فوری نیاز می‌داند.
- ✓ از نظر پیاژه ملاک تمایز بازی اولویت درون‌سازی است و اولویت برون‌سازی، تقلید است.

طبقه بندی بازیها ۱۰ تست آخر فصل

طبقه بندی کارل گروس

کارل گروس و جمعی دیگر با پذیرفتن این ملاک که بازی یک پیش‌تمرین عمومی یا تمرین مقدماتی است، معتقدند می‌توان بازی‌ها را به دو دسته تقسیم کرد:

- بازی‌هایی که در آن‌ها کنش‌های عمومی مطرح است.
- بازی‌هایی که نشان‌دهنده کنش‌های اختصاصی‌اند.

طبقه بندی کرا

کرا سه طبقه از بازی‌ها را مطرح کرده است:

- بازی‌های مبتنی بر کنش‌های ارثی: مثل کشتی، شکار و عروسک‌بازی که مبتنی بر طبقه بندی گروس است. یعنی عروسک‌بازی در کودک در حکم تحکیم غریزه مادری است.
- بازی‌های مبتنی بر کنش‌های تقلیدی: در حد تقلید ساده؛ مثلاً این بازی که کودکان مهمان هم می‌شوند و صحنه‌های غذا خوردن و چای خوردن را تقلید می‌کنند.
- بازی‌های مبتنی بر کنش‌های تخیلی: بین بازی‌های تقلیدی و تخیلی مرز چندانی وجود ندارد. پاره‌ای از بازی‌های تقلیدی منتهی به بازی‌های تخیلی می‌شوند.



طبقه‌بندی پرز

پرز بازی‌های کودکان را به سه گروه تقسیم کرده است:

- بازی‌های منظم: بازی‌هایی که در آن قواعدی به کار می‌رود.
- بازی‌های نامنظم: بازی‌هایی که در آن‌ها هیچ قاعده‌ای وجود ندارد و جنبه تمرینی دارند.
- بازی‌های مهارتی: در این بازی‌ها کودک مهارت‌هایی را تجربه می‌کند که در حد اعلاي خود، جنبه ساختن دارد، مثل ساختن یک برج. این بازی‌ها متضمن نوعی خلاقیت است.

طبقه‌بندی اشترن

اشترن در طبقه‌بندی خود برای اولین بار مسئله ساخت بازی‌ها را مطرح کرد. وی بازی‌ها را به دو گروه (۱ فردی، ۲ اجتماعی (گروهی) تقسیم کرد.

- بازی‌های فردی: بازی‌هایی که می‌توانند جنبه تخریبی، ساختن، فتح اشیاء و فتح بدن را داشته باشند. کودکان در این بازی‌ها رابطه خود را با اعضای بدن و اشیاء محکم می‌کنند. به این گروه می‌توان بازی‌های نقش‌دار را افزود.
- بازی‌های گروهی، که سه دسته‌اند:
- الف) تقلید یک بازیگر از بازیگر دیگر
- ب) ایفای نقش‌های تکمیلی
- ج) بازی‌هایی که جنبه مبارزه‌جویی و جنگجویی دارند.

طبقه‌بندی شارلوت بوهلر

شارلوت بوهلر بازی‌های کودکان را به ۴ دسته تقسیم کرده است:

۴ دسته

طبقه‌بندی شارلوت بوهلر

به خاطر بسپارید

اجتماعی

آفرینشی

تخیلی

کنشی

- بازی‌های کنشی
- بازی‌های تخیلی
- بازی‌های آفرینشی
- بازی‌های اجتماعی

طبقه‌بندی‌های بازی

صاحب‌نظر	شمار دسته‌ها	دسته‌ها
کارل گروس	۲	کنش‌های عمومی؛ کنش‌های اختصاصی
کرا	۳	مبتنی بر کنش‌های ارثی؛ تقلیدی؛ تخیلی
پرز	۳	منظم؛ نامنظم؛ مهارتی
اشترن	۲	فردی؛ اجتماعی (گروهی)
شارلوت بوهلر	۴	کنشی؛ تخیلی؛ آفرینشی؛ اجتماعی
پیاژه	۳	تمرینی؛ رمزی؛ قاعده‌دار

★ نکات مهم این مبحث

✓ گروس بازی‌ها را دو دسته می‌داند: بازی‌های کنش‌های عمومی و بازی‌های کنش‌های اختصاصی.



- ✓ کراسه طبقه بازی دارد: مبتنی بر کنش‌های ارثی، تقلیدی و تخیلی.
- ✓ پرز بازی‌ها را منظم، نامنظم و مهارتی می‌داند؛ بازی مهارتی جنبه ساختن و خلاقیت دارد.
- ✓ اشترن نخستین بار مسئله ساخت بازی‌ها را مطرح کرد و آن‌ها را فردی و اجتماعی (گروهی) دانست.
- ✓ شارلوت بوهلر بازی‌ها را چهار دسته می‌داند: کنشی، تخیلی، آفرینشی و اجتماعی.

طبقه‌بندی پیازه و سیر تحول بازی‌ها

سابقه: ۱ سؤال

۲۰ تست آخر فصل

طبقه‌بندی پیازه یک طبقه‌بندی تحولی و ساختاری است. پیازه اصطلاح کنشی را برای بازی مطرود می‌داند، زیرا معتقد است اگر بازی را کنشی بنامیم، نمی‌توان آن را از سایر کنش‌ها متمایز نمود. پیازه سه طبقه‌بندی از بازی‌ها را مطرح کرده است:

- الف)** بازی‌های تمرینی؛ که هیچ نوع ساختی در آن‌ها وجود ندارد.
- ب)** بازی‌های رمزی؛ که دارای ساخت رمزی هستند.
- ج)** بازی‌های قاعده‌دار؛ که طبق قواعدی انجام می‌پذیرند و با شکل‌گیری تحول اخلاقی سر و کار دارند.

بازی‌های تمرینی

این بازی‌ها معادل بازی‌های کنشی در طبقه‌بندی بوهلر هستند، اما به این علت تمرینی نامیده شده‌اند که اصطلاح کنشی مبهم است. یک بازی تمرینی یک فعالیت حسی-حرکتی است، با این تفاوت که از چهارچوبی که نشان‌دهنده عمل سازش یافته است خارج شده است. این بازی‌ها خیلی زود شروع می‌شوند، یعنی از همان زمان که روان‌بناها تشکیل می‌شوند. این بازی‌ها بیشتر جنبه لذت دارند. در این بازی‌ها فعالیت روان‌بناها به جای آنکه در جهت تعادل درون‌سازی و برون‌سازی باشند، بیشتر جنبه درون‌سازی دارند.

انواع بازی‌های تمرینی:

- فعالیت کنشی: ساده‌ترین شکل بازی است و از ماه‌های اول، وقتی کودک پاهایش را تکان می‌دهد یا اصواتی تولید می‌کند، بروز می‌یابد.
- تکرار یک روان‌بنا به منظور کسب لذت، در حکم بازی است.
- بازی‌های حرکتی
- بازی‌های ساختمانی بی‌هدف: کودک اشیاء را روی هم می‌ریزد، آن‌ها را به شکل برج درمی‌آورد اما بدون هدف.
- بازی‌های ساختمانی با هدف: این نوع بازی‌ها به فعالیت‌های سازندگی کودک منتهی می‌شوند و جنبه هنری و کارهای سازش‌یافته به خود می‌گیرند.

بازی‌های رمزی

این بازی‌ها حدود ۱/۵ سالگی آغاز می‌شوند. برای پیدایش این بازی‌ها کودک باید بتواند به تجسم خیالی اموری که ادراک کرده نائل گردد. بنابراین لازم است مقدمات دوره تجسمی به وجود آمده باشد.

حدود ۱/۵ سالگی

به خاطر بسپارید آغاز بازی‌های رمزی

انواع بازی‌های رمزی:

- روان‌بنا رمزی: روان‌بنا حسی-حرکتی جنبه تجسمی و رمزی به خود می‌گیرد؛ مثل زمانی که کودک در رختخواب خود را به خواب می‌زند.





- کاربرد روان‌بینه‌های رمزی در مورد سایر اشیاء: پس از مدتی این عمل خوابیدن را در مورد سایر اشیاء به کار می‌برد.
- در این نوع بازی‌ها کودک این ظرفیت را پیدا می‌کند که هر چیزی را جانشین چیز دیگر سازد، یا معادل آن قرار دهد.
- بازی‌هایی که در آن کودک سعی می‌کند صحنه‌هایی را که دیده یا با آن‌ها زندگی کرده دوباره تولید کند (در این مورد بازی‌های رمزی بسیار شبیه بازی‌های تقلیدی است).
- بازی‌هایی که در آن‌ها کودک صحنه‌هایی را که دیده به وجود می‌آورد، منتها قسمت‌هایی را نیز به این صحنه‌ها اضافه می‌کند.
- بازی‌های جبرانی: این بازی‌ها به حدی زیادند که برخی تمایل دارند آن‌ها را ملاک اصلی بازی‌ها بدانند. این بازی‌ها به‌خصوص زمانی که کودک در خانواده است و با محیط خارج تماس چندانی ندارد، زیادند.
- بازی‌هایی که در آن کودک به انحلال تعارض‌هایش می‌پردازد.
- چرخه‌های رمزی: اگر موضوع خاصی تمایل کودک را جلب کند اما تمایلش ارضا نشود، این بازی‌ها بروز می‌یابند.
- بازی‌های رمزی چند نفره: در این بازی‌ها دو یا سه کودک یا بیشتر به ترتیب و پشت سر هم بازی می‌کنند. منظور بازی اجتماعی نیست، ولی این بازی‌ها ما را به بازی‌های قاعده‌دار و اجتماعی نزدیک می‌کنند.

بازی‌های قاعده‌دار

در نظام پیازه به علت به وجود آمدن ساخت‌های منطق عینی، امکان به وجود آمدن اخلاق دیگر پیروی فراهم می‌آید. مع ذلک در عمل از سن ۳-۴ سالگی است که کودک اندک‌اندک با دستورهای اخلاقی و قواعدی که بزرگسالان تعیین می‌کنند، آشنا می‌شود. بنابراین بازی‌های قاعده‌دار از سن ۳-۴ سالگی به صورت ساده و کاملاً ابتدایی شروع می‌شوند. بدیهی است که در سن ۶-۷ سالگی کودک بیشتر و بهتر مفهوم اخلاق دیگر پیروی یا مفهوم قاعده را درک می‌کند. ★ آزمون ۱۳۹۷

به خاطر بسپارید بازی‌های قاعده‌دار

آغاز ساده در ۳ تا ۴ سالگی؛ گسترش از ۶ تا ۷ سالگی

! دام تستی قاعده‌دار یا ساختمانی؟

طراح تست ویژگی بازی‌های قاعده‌دار را به نام بازی ساختمانی می‌آورد. مواظب باشید: بازی‌های قاعده‌دار با قواعدی که بزرگسالان تعیین می‌کنند اجرا می‌شوند، از ۳-۴ سالگی به صورت ساده شروع می‌شوند و با درک اخلاق دیگر پیروی گسترش می‌یابند.

بازی‌های تمرینی و بازی‌های رمزی در نهایت به بازی‌های قاعده‌دار منتهی می‌شوند. معمولاً بازی‌های قاعده‌دار با شیوه‌هایی که بزرگسالان تعیین می‌کنند، اجرا می‌شوند. قواعد این بازی‌ها فوق‌العاده دقیق‌اند و گاهی نسل به نسل منتقل می‌شوند، مثلاً بازی یک قل دو قل.

در بعضی مواقع ممکن است کودک قواعد بازی‌ها را تغییر دهد و این زمانی است که کودک به درجه اخلاق خود پیروی رسیده باشد.

سیر تحول بازی‌ها

بازی‌های تمرینی از آغاز زندگی شروع می‌شوند و در ۲ تا ۳ سالگی به اوج خود می‌رسند و در ۶ سالگی تقریباً کم‌رنگ می‌شوند. بازی‌های تمرینی بازی‌هایی هستند که پس از مدتی در جهت بازی‌های اصطلاحاً ساختمانی توسعه پیدا می‌کنند.

به خاطر بسپارید بازی‌های تمرینی

اوج در ۲ تا ۳ سالگی؛ کم‌رنگ شدن در ۶ سالگی

بازی‌های رمزی از ۱ تا ۲ سالگی شروع می‌شوند و در ۴ تا ۵ سالگی به اوج خود می‌رسند. اجتماعی شدن باعث کاهش بازی‌های رمزی می‌شود.





بازی‌های قاعده‌دار از ۳ تا ۴ سالگی شروع می‌شوند و به تدریج جای بازی‌های دیگر را می‌گیرند. اما بیشتر از سن ۶-۷ سالگی است که بازی‌های قاعده‌دار جای وسیعی پیدا می‌کنند.

البته بازی‌های تمرینی هیچ‌گاه کاملاً از بین نمی‌روند و همچنان باقی می‌مانند؛ مثلاً اگر یک اتومبیل تازه بخریم، برای آشنایی با کارکرد آن با آن ور می‌رویم. این نشانه وجود بازی‌های تمرینی است.

■ آغاز و اوج سه نوع بازی در نظام پیازه

نوع بازی	آغاز	اوج یا گسترش	سرانجام
تمرینی	از آغاز زندگی	۲ تا ۳ سالگی	در ۶ سالگی کم‌رنگ می‌شود، ولی هرگز کاملاً از بین نمی‌رود؛ به سوی بازی‌های ساختمانی گسترش می‌یابد
رمزی	۱ تا ۲ سالگی (حدود ۱/۵ سالگی)	۴ تا ۵ سالگی	اجتماعی شدن آن را کاهش می‌دهد
قاعده‌دار	۳ تا ۴ سالگی (ساده و ابتدایی)	از ۶ تا ۷ سالگی جای وسیعی پیدا می‌کند	به تدریج جای بازی‌های دیگر را می‌گیرد

★ نکات مهم این مبحث

- ✓ طبقه‌بندی پیازه تحولی و ساختاری است و او اصطلاح «کنشی» را برای بازی مطرود می‌داند.
- ✓ پیازه سه طبقه بازی دارد: تمرینی (بی‌ساخت)، رمزی (دارای ساخت رمزی) و قاعده‌دار (مرتبط با تحول اخلاقی).
- ✓ بازی تمرینی معادل بازی کنشی بوهلر است، در ۲ تا ۳ سالگی به اوج می‌رسد و به سوی بازی ساختمانی گسترش می‌یابد.
- ✓ بازی رمزی حدود ۱/۵ سالگی آغاز می‌شود، در ۴ تا ۵ سالگی به اوج می‌رسد و اجتماعی شدن آن را کم می‌کند.
- ✓ بازی قاعده‌دار از ۳ تا ۴ سالگی ساده آغاز می‌شود و از ۶ تا ۷ سالگی با درک اخلاق دیگرپیروی گسترده می‌شود.

از همین مبحث در آزمون‌های استخدامی ۱ سؤال

۱۳۹۷

★ اصل سؤال آزمون استخدامی | آموزگار ابتدایی

۱ با به وجود آمدن قدرت تقلید در کودکان و مشاهده الگوها و رشد اخلاق دیگر پیروی، کدام نوع بازی‌ها بیشتر توسط کودکان انجام می‌شود؟ bzhik.ir

۱ رمزی ۲ تمرینی ۳ قاعده‌دار ۴ ساختنی

✓ گزینه ۳ صحیح است. 📢 پیازه بازی‌های قاعده‌دار را به تحول اخلاقی گره می‌زند: وقتی کودک از الگوها و بزرگسالان تقلید می‌کند و اخلاق دیگرپیروی در او شکل می‌گیرد، به بازی‌هایی رو می‌آورد که طبق قواعد معین و اغلب تعیین‌شده از سوی بزرگسالان اجرا می‌شوند. این بازی‌ها از ۳ تا ۴ سالگی ساده آغاز می‌شوند و از ۶ تا ۷ سالگی گسترده می‌شوند. بازی تمرینی هیچ ساختنی ندارد و بازی رمزی بر تجسم خیالی تکیه دارد؛ بازی ساختنی هم در طبقه‌بندی پیازه نوع جداگانه‌ای نیست و دنباله بازی‌های تمرینی است.

درسنامه: ص ۶۴۵

نظریه‌های بازی ۹ تست آخر فصل

۱) نظریه کارآیی یا انرژی اضافی

معمولاً این نظریه را به اسپنسر و شیلر نسبت می‌دهند. طبق این نظریه بازی عبارت است از فعالیتی که براساس مازاد انرژی در فرد به خصوص در کودکان که نمی‌توانند از آن در جهت کارهای سازش‌یافته استفاده کنند، تحقق می‌پذیرد.





۲) نظریه استراحت یا رفع خستگی

بنابراین نظریه، بازی هنگامی که فرد خسته است، صورت می‌گیرد تا وی به استراحت و تجدید قوا بپردازد. این نظریه را به شالر و لازاروس نسبت داده‌اند و پاتریک زیربنای فیزیولوژیک این نظریه را عنوان کرده است.

۳) نظریه اجمال فعالیت‌های اجدادی

طبق این نظریه که بانی آن «استانلی هال» است کودکان از این جهت به بازی می‌پردازند که صحنه‌هایی که اجدادشان تولید کرده‌اند، تجدید کنند. این عمل به این جهت صورت می‌گیرد که کودک به این وسیله موقعیت را برای تصفیه اعمالی که در زندگی آینده نیازی به آن‌ها نخواهد داشت، فراهم می‌کند.

از میان روانشناسان معاصر تنها یونگ طرفدار این نظریه است.

۴) نظریه پیش‌تمرین

کارل گروس بازی را یک پیش‌تمرین عمومی یا تمرین مقدماتی و کمک‌کننده برای فعالیت‌هایی که فرد در آینده انجام خواهد داد، می‌داند.

۵) نظریه دهلیز فعالیت‌های غریزی

این نظریه که بی‌شباهت به نظریه استانلی هال و مک دوگال نیست توسط «کار» بیان شد. براساس آن بازی چون دهلیزی است که غرایز گذشته از آن سر برون می‌کنند.

۶) نظریه جبران

این نظریه به رابینسون نسبت داده شده است.

۷) نظریه پویای دوران کودکی

بوی تاندیک معتقد است که به علت وجود دوران کودکی است که بازی وجود دارد. به عبارت دیگر بازی جزء فعالیت‌های خاص این دوره از زندگی است. یعنی در دوران کودکی نوعی تحرک و پویایی در سازمان روانی وجود دارد که به شکل بازی جلوه‌گر می‌شود.

۸) نظریه درون‌سازی

تعریف کلیدی بازی

بازی عبارت است از اولویت درون‌سازی بر برون‌سازی.

یک سری اعمال سازش‌یافته وجود دارد که براساس تعادل بین درون‌سازی و برون‌سازی حاصل می‌شود؛ اما فعالیت‌های دیگری وجود دارد که هدف تعادل‌جویی را دنبال نمی‌کنند و به صورت خالی جلوه‌گر می‌شوند و جنبه بازی به خود می‌گیرند.

دیدگاه اریکسون

اریکسون بازی را ابزاری می‌داند که کودک خردسال با آن به خود و دنیای اجتماعی‌اش آگاهی پیدا می‌کند. کودک پیش‌دبستانی در بازی مهارت‌های تازه را با خطر کم انتقاد و شکست می‌آزماید، و بازی سازمان اجتماعی کوچکی می‌سازد که اعضایش برای رسیدن به هدف مشترک همکاری می‌کنند. اگر کودک به سبب تهدید و انتقاد بزرگسالان احساس گناه زیادی پیدا کند، بازی جسورانه او برای تسلط بر تکلیف‌های تازه سرکوب می‌شود.

★ نکات مهم این مبحث

✓ نظریه انرژی اضافی را به اسپنسر و شیلر نسبت می‌دهند.

✓ نظریه استراحت یا رفع خستگی از شالر و لازاروس است و پاتریک زیربنای فیزیولوژیک آن را مطرح کرد.





✓ نظریه اجمال فعالیت‌های اجدادی از استانی‌هاست و از معاصران فقط یونگ طرفدار آن است.

✓ نظریه دهلیز فعالیت‌های غریزی از «کار» و نظریه جبران از رابینسون است.

✓ بوی تاندیک بازی را جلوه پویایی سازمان روانی در دوران کودکی می‌داند.

✓ اریکسون بازی را ابزار آگاهی کودک از خود و دنیای اجتماعی‌اش می‌داند.

بازی وانمود کردن ۳ تست آخر فصل

تعریف کلیدی بازی وانمود کردن

بازی وانمود کردن: بازی‌ای که کودک در آن فعالیت‌های روزمره و خیالی را به نمایش می‌گذارد. این بازی همراه با بازنمایی ذهنی در زیرمرحله ششم حسی-حرکتی (۱۸ ماهگی تا ۲ سالگی) پدید می‌آید و بین ۲ تا ۶ سالگی بسیار رایج است. پیازه آن را راهی برای تمرین و نیرومند کردن طرحواره‌های بازنمایی تازه می‌داند.

سه تغییر مهم در بازی وانمود کردن سال‌های پیش‌دبستانی:

- جدا شدن از شرایط واقعی: کودک زیر ۲ سال فقط با اشیای واقعی و به تقلید از بزرگسالان وانمود می‌کند (از فنجان می‌نوشد، ولی آن را کلاه نمی‌کند). پس از ۲ سالگی اشیای کمتر واقعی را جانشین می‌کند (مکعب چوبی به جای گوشی تلفن) و در ۳ سالگی می‌فهمد که یک شیء در بازی‌های مختلف می‌تواند هویت‌های ساختگی متفاوت بگیرد.
- کاهش خودمحوری: وانمود کردن ابتدا متوجه خود کودک است (خودش را غذا می‌دهد)، سپس متوجه اشیای دیگر (به عروسک غذا می‌دهد) و از اوایل سال سوم عروسک را عاملی مستقل می‌کند (عروسک خودش غذا می‌خورد).
- ترکیب پیچیده‌تر طرحواره‌ها: کودک طرحواره‌های خود را با طرحواره‌های همسالان ترکیب می‌کند. این همان بازی اجتماعی-نمایشی است، یعنی وانمود کردن همراه با دیگران، که در پایان سال دوم آغاز می‌شود و در اوایل کودکی به سرعت پیچیده‌تر می‌شود.

امروز نظر پیازه که وانمود کردن را فقط تمرین طرحواره‌های بازنمایی می‌دانست، بسیار محدود شمرده می‌شود. تعامل کودکان در بازی اجتماعی-نمایشی، در مقایسه با فعالیت‌های اجتماعی غیروانمودی مانند نقاشی، طولانی‌تر است و همکاری بیشتری دارد. وانمود کردن توجه مستمر، حافظه، استدلال منطقی، زبان و سوادآموزی، تخیل، خلاقیت، تنظیم هیجان و رفتار، و درک دیدگاه دیگران را تقویت می‌کند.

دیدگاه ویگوتسکی

ویگوتسکی بازی وانمود کردن را موقعیت اجتماعی ایده‌آلی برای پیشبرد رشد شناختی در اوایل کودکی می‌داند. کودک وقتی موقعیت خیالی می‌سازد، به جای پیروی از تکانه‌های فوری، می‌آموزد از ایده‌های درونی و قواعد اجتماعی پیروی کند؛ کودکی که وانمود می‌کند به خواب می‌رود، قواعد رفتار هنگام خواب را رعایت می‌کند. از نظر او بازی وانمود کردن منطقه مجاور رشد منحصر به فردی است که کودک در آن فعالیت‌های دشوار را می‌آزماید و مهارت‌های تازه کسب می‌کند. کودکانی که بیشتر به بازی اجتماعی-نمایشی می‌پردازند، در پیروی از مقررات کلاس و تنظیم هیجان بهترند.

★ نکات مهم این مبحث

✓ بازی وانمود کردن همراه با بازنمایی ذهنی در پایان دوره حسی-حرکتی پدید می‌آید.

✓ سه تغییر بازی وانمود کردن: جدا شدن از شرایط واقعی، کاهش خودمحوری و ترکیب پیچیده‌تر طرحواره‌ها.

✓ بازی اجتماعی-نمایشی یعنی وانمود کردن همراه با دیگران و در پایان سال دوم آغاز می‌شود.





ویگوتسکی بازی وانمود کردن را منطقه مجاور رشد منحصر به فرد و تمرین پیروی از قواعد به جای تکانها می دانست.

بازی و معاشرت با همسالان ۳ تست آخر فصل

مراحل پارتن: مایلدرد پارتن (۱۹۳۲) در بررسی کودکان ۲ تا ۵ ساله دید که با افزایش سن، بازی تعاملی و مشترک بسیار بیشتر می شود و نتیجه گرفت که رشد اجتماعی سه مرحله دارد:

به خاطر بسپارید پژوهش پارتن

۱۹۳۲ کودکان ۲ تا ۵ ساله سه مرحله

• فعالیت غیراجتماعی: رفتار تماشاگر و بازی یکه و تنها.

تعریف کلیدی بازی موازی

بازی موازی: کودک کنار کودکان دیگر و با اسباب بازی های مشابه بازی می کند، ولی برای اثر گذاشتن بر رفتار آنها تلاش نمی کند.

• تعامل اجتماعی واقعی، در دو شکل: در بازی ارتباطی هر کودک به فعالیت جداگانه خود مشغول است، ولی اسباب بازی مبادله می کنند و درباره رفتار هم نظر می دهند؛ در بازی مشترک، که پیشرفته ترین نوع است، کودکان به سوی هدفی مشترک، مانند اجرای یک موضوع وانمودی، پیش می روند.

شواهد طولی نشان می دهد این شکل های بازی به همان ترتیبی که پارتن گفت پدیدار می شوند، ولی شکل های بعدی جای قبلی ها را نمی گیرند و در اوایل کودکی همه با هم وجود دارند. فعالیت غیراجتماعی با افزایش سن کم می شود، اما هنوز در کودکان ۳ تا ۴ ساله رایج ترین نوع است. در اوایل کودکی آنچه تغییر می کند نوع (پختگی شناختی) بازی تنها و موازی است، نه مقدار آن.

توالی رشد طبقات بازی شناختی

نوع بازی	شرح	سن رایج	مثال
بازی کنشی	حرکات ساده و تکراری با اشیا یا بدون آنها	دو سال اول زندگی	دویدن دور اتاق، جلو و عقب بردن ماشین اسباب بازی
بازی سازنده	ساختن یا آفریدن چیزی	۳ تا ۶ سالگی	خانه سازی با مکعب، نقاشی، کنار هم چیدن معما
بازی وانمود کردن	نمایش نقش های روزمره و خیالی	۲ تا ۶ سالگی	بازی در نقش والدین یا پلیس، نمایش شخصیت های داستانی

تنها برخی انواع فعالیت غیراجتماعی نگران کننده است: پرسه زدن بی هدف، پرسه زدن کنار همسالان و بازی کنشی تکراری. کودکی که همسالان را بدون بازی کردن تماشا می کند معمولاً کم روست؛ ولی بیشتر کودکانی که بازی تنهایی سازنده (نقاشی، معما، خانه سازی) را ترجیح می دهند، سازگارند و در بازی با همسالان رفتار ماهرانه ای دارند.

★ نکات مهم این مبحث

- ✓ پارتن (۱۹۳۲) سه مرحله برای بازی می دید: فعالیت غیراجتماعی، بازی موازی و تعامل اجتماعی واقعی.
- ✓ در بازی موازی کودک کنار دیگران با اسباب بازی مشابه بازی می کند، ولی بر رفتارشان اثر نمی گذارد.
- ✓ در بازی ارتباطی فعالیت ها جداست ولی اسباب بازی مبادله می شود؛ بازی مشترک هدف مشترک دارد و پیشرفته ترین نوع است.
- ✓ شکل های بعدی بازی جای شکل های قبلی را نمی گیرند و در اوایل کودکی با هم وجود دارند.
- ✓ طبقات شناختی بازی: کنشی (دو سال اول)، سازنده (۳ تا ۶ سالگی) و وانمود کردن (۲ تا ۶ سالگی).





بازی در اواسط کودکی

۱ تست آخر فصل

بازی‌های قانونمند: در سال‌های دبستان بازی‌های دارای قاعده رایج می‌شوند؛ از ورزش‌هایی که غیررسمی سازمان می‌یابند تا بازی‌هایی مانند گرگم به هوا و یک‌قل دوقل. پیشرفت در درک دیدگاه دیگران، به‌ویژه درک نقش چند بازیکن در یک بازی، این انتقال را ممکن می‌کند و این تجربه‌ها به شکل‌گیری مفهوم‌های پخته‌تر انصاف و عدالت کمک می‌کنند.

بازی جنگ و دعوا: کشتی گرفتن، غلتیدن، ضربه زدن و دنبال کردن دوستانه، همراه با خنده و عوض کردن نقش‌ها. این بازی در سال‌های پیش‌دبستانی آغاز می‌شود، در اواسط کودکی به اوج می‌رسد و در پسرها شایع‌تر است؛ احتمالاً چون قرار گرفتن پیش از تولد در معرض آندروژن‌ها پسر را برای بازی فعال آماده می‌کند. به نظر می‌رسد این بازی از بازی بدنی والدین، به‌ویژه پدرها با پسرها، سرچشمه می‌گیرد.

در گذشته تکاملی، بازی جنگ و دعوا احتمالاً برای پرورش مهارت جنگیدن اهمیت داشته است. این بازی به کودکان کمک می‌کند سلسله‌مراتب سلطه را برقرار کنند؛ یعنی ترتیبی میان اعضای گروه که پیش‌بینی می‌کند هنگام تعارض چه کسی برنده می‌شود. با رسیدن به بلوغ این بازی کم می‌شود و در پسران نوجوان با پرخاشگری پیوند می‌یابد.

★ نکات مهم این مبحث

- ✓ بازی‌های قانونمند در سال‌های دبستان رایج می‌شوند و درک نقش چند بازیکن آن‌ها را ممکن می‌کند.
- ✓ بازی جنگ و دعوا در پیش‌دبستان آغاز می‌شود، در اواسط کودکی به اوج می‌رسد و در پسرها شایع‌تر است.
- ✓ بازی جنگ و دعوا به برقراری سلسله‌مراتب سلطه کمک می‌کند و در نوجوانی با پرخاشگری پیوند می‌یابد.

تقلید و دوره‌های تحول آن

۷ تست آخر فصل

تقلید به عنوان پایه در یادگیری‌های بسیار زیادی در انسان شرکت دارد. مثلاً یادگیری زبان تا حد زیادی تابع تقلید است. نقش دیگر آن در انتشار هیجان‌هاست. همراه با تحول ذهنی، تقلید نیز در آدمی به کار می‌افتد. از دید پیازه تقلید ارثی نیست و ابتدا در کودک قرار ندارد (هرچند پژوهش‌های ملتزوف نشان می‌دهد نوزادان با توانایی ابتدایی تقلید به دنیا می‌آیند)، تقلید زیربنای تجسم و اساس تصویر ذهنی است.

دوره‌های تحول تقلید

دوره اول: تقلید حسی-حرکتی (از تولد تا ۲ سالگی)

مرحله اول: مرحله بازتاب‌های کلی است. تقلید به شکل فراهم‌سازی بازتابی است و غالباً محرک‌هایی که در محیط کودک می‌باشند، در حکم تحکیم کلی اعمالی هستند که کودک انجام می‌دهد. مثلاً اگر کودکی گریه کند، ممکن است گریه سایر اطفال موجب تقویت و تحکیم گریستن او شود.

مرحله دوم: مرحله بروز واکنش‌های دورانی نخستین است. تقلید جنبه گاه‌گاهی دارد. در این مرحله تقلید را می‌توان در سه شکل مشاهده کرد:

الف) در شکل سرایت صوتی: کودک دقیقاً از اصوات موجود در محیطش تقلید نمی‌کند و این سرایت صوتی مقدمه اجتماعی شدن کودک است و فعالیت‌های کم و بیشی را در کودک موجب می‌شود.

ب) به صورت تقلید متقابل: یعنی کودک از صداهایی که خودش درآورده تقلید می‌کند؛ یعنی الگوی اصلی همان حرکاتی است که کودک انجام داده و دوباره از الگوی خود که ما آن را تکرار کرده‌ایم، استفاده می‌کند.

ج) تقلید گاه‌گاهی: از خصوصیات تقلید در این مرحله، جنبه گاه‌گاهی بودن آن است.





مرحله سوم: مرحله واکنش‌های دورانی ثانوی است. تقلید نظام‌دار و کلی است، یعنی کودک نمی‌تواند جزء به جزء تقلید کند. این تقلید نظام‌دار کودک مربوط به اصوات خودش است.

مرحله چهارم: مرحله به کار بستن روان‌بنه‌های ثانوی و تقلید حرکات نامرئی. در این مرحله مقدمات تقلید حرکات نامرئی فراهم می‌شود و از نظر تقلید، نظام ردها تشکیل می‌شود، یعنی با داشتن یک نشانه محسوس یا ملموس، کودک قادر است که از یک الگو تقلید کند.

مرحله پنجم: مرحله بروز واکنش‌های دورانی ثالث است. تقلید موقعیت‌های نامرئی به صورت آسان‌تر و به شکل نظام‌دار قابل انجام است.

مرحله ششم: مرحله درونی شدن روان‌بنه‌ها است و تقلید در غیاب الگو نیز بروز می‌کند.

دوره دوم: از ۲ تا ۷ سالگی؛ تقلید پیش‌عملیاتی. تقلید جنبه تجسمی پیدا می‌کند و تقلید در غیاب الگو کامل‌تر می‌شود. در این دوره تقلید کودک تحت تأثیر مکانیزم کلی و مهم خودمیان‌بینی (خودمرکزبینی و خودمحوری) است.

دوره سوم: از ۷ سالگی به بعد؛ تقلید جنبه تعقلی پیدا می‌کند و تابع مکانیزم‌های اصلی هوش می‌شود.

نکته تکمیلی: تقلید فرایندی انتخابی است: کودک در هر سن فقط از برخی رفتارهای سرمشق که با سطح رشد و توان ادراکی‌اش جور است الگوبرداری می‌کند.

★ نکات مهم این مبحث

- ✓ تقلید ارثی نیست؛ زیربنای تجسم و اساس تصویر ذهنی است و در یادگیری زبان و انتشار هیجان نقش دارد.
- ✓ سه دوره تقلید: حسی-حرکتی (تولد تا ۲ سالگی)، پیش‌عملیاتی (۲ تا ۷ سالگی) و تعقلی (از ۷ سالگی).
- ✓ مرحله دوم تقلید سه شکل دارد: سرایت صوتی، تقلید متقابل و تقلید گاه‌گاهی.
- ✓ در مرحله ششم، با درونی شدن روان‌بنه‌ها، تقلید در غیاب الگو بروز می‌کند.
- ✓ تقلید دوره پیش‌عملیاتی تحت تأثیر خودمیان‌بینی است.

تقلید در نوباوگی و نوپایی ۴ تست آخر فصل

نوزادان با توانایی ابتدایی یادگیری از راه تقلید به دنیا می‌آیند. نوزادان انسان، و حتی بچه‌شمپانزه‌ها، در هفته‌های نخست از جلوه‌های صورت بزرگسال، مانند درآوردن زبان و باز کردن دهان، تقلید می‌کنند (ملتزوف و مور، ۱۹۷۷).

دیدگاه ملتزوف: تقلید نوزاد توانایی ارادی و انعطاف‌پذیری است که برخلاف بازتاب‌ها با افزایش سن کم نمی‌شود؛ شکاکان آن را پاسخ خودکاری شبیه بازتاب می‌دانند که با بالا رفتن سن کاهش می‌یابد. نوروهای آینه‌ای، که هم هنگام انجام یک عمل و هم هنگام دیدن آن به یک شکل فعال می‌شوند، مبنای زیستی تقلید شمرده می‌شوند.

■ تقلید در زیرمرحله‌های حسی-حرکتی پیازه

زیرمرحله	سن	تقلید
۳. واکنش‌های چرخشی ثانوی	۴ تا ۸ ماهگی	تقلید رفتارهای آشنا
۴. هماهنگی واکنش‌های چرخشی ثانوی	۸ تا ۱۲ ماهگی	تقلید رفتارهایی که اندکی با رفتار معمول کودک فرق دارند
۵. واکنش‌های چرخشی سوم	۱۲ تا ۱۸ ماهگی	تقلید رفتارهای تازه
۶. بازنمایی ذهنی	۱۸ ماهگی تا ۲ سالگی	تقلید معوق (همراه با بازی وانمود کردن)





تقلید معوق: توانایی به یاد آوردن و تکرار رفتار الگویی که حاضر نیست. پیاژه آن را با بازنمایی ذهنی در پایان دوره حسی-حرکتی می‌دانست، ولی پژوهش آزمایشگاهی نشان می‌دهد تقلید معوق در ۶ هفتگی وجود دارد: نوباوگانی که جلوه صورت بزرگسال غریبه‌ای را دیده بودند، روز بعد با دیدن دوباره او آن را تقلید کردند. بین ۱۲ تا ۱۸ ماهگی کودکان نوپا با مهارت از تقلید معوق برای غنی کردن طرحواره‌های حسی-حرکتی بهره می‌گیرند و رفتار الگو را دست‌کم چند ماه نگه می‌دارند.

۶ هفتگی

تقلید معوق در پژوهش آزمایشگاهی

به خاطر بسپارید

کودکان نوپا با استنباط مقصود دیگران هم تقلید می‌کنند: بچه‌های ۱۴ ماهه رفتار هدفمند را بیشتر از رفتار اتفاقی تقلید می‌کنند، و بین ۱۴ تا ۱۸ ماهگی کاری را که بزرگسال قصد انجامش را داشت ولی نتوانست، کامل اجرا می‌کنند.

★ نکات مهم این مبحث

- ✓ نوزادان از جلوه‌های صورت بزرگسال، مانند درآوردن زبان، تقلید می‌کنند (ملتزوف و مور، ۱۹۷۷).
- ✓ ملتزوف تقلید نوزاد را ارادی و انعطاف‌پذیر می‌داند؛ شکاکان آن را پاسخ خودکار شبیه بازتاب می‌دانند.
- ✓ نوروهای آینه‌ای مبنای زیستی تقلید شمرده می‌شوند.
- ✓ تقلید معوق یعنی تکرار رفتار الگوی غایب؛ پژوهش‌ها آن را در ۶ هفتگی نشان داده‌اند.
- ✓ در زیرمرحله‌های حسی-حرکتی تقلید از رفتار آشنا (۴ تا ۸ ماهگی) به رفتار تازه (۱۲ تا ۱۸ ماهگی) و سپس تقلید معوق می‌رسد.

نظریه‌های تقلید ۴ تست آخر فصل

۱- **نظریه غریزی:** که توسط مک‌دوگال مطرح شده است (وی اولین نظریه منظم روانشناسی را ارائه داده است) و اعتقاد به این دارد که تقلید یک غریزه است، ولی با تحقیقاتی که انجام دادند، فهمیدند که تقریباً دو نوع غریزه در انسان وجود دارد:

الف) غریزه تغذیه

ب) غریزه جنسی

۲- **نظریه مکانیزم حرکتی-ادراکی:** که توسط فین بوگاسن مطرح شده است. او معتقد است مکانیزمی که سایر فعالیت‌های ما را ایجاد می‌کند و در ابتدا جنبه حرکتی و ادراکی دارد، تقلید را نیز به وجود می‌آورد.

۳- **نظریه برون‌سازی:** که پیاژه آن را مطرح کرده است. او بیان کرد زمانی که برون‌سازی مقدم باشد و هدف تعادل‌جویی در میان نباشد و شخص فقط خود را با محیط تطبیق دهد، به آن تقلید می‌گویند.

★ نکات مهم این مبحث

- ✓ مک‌دوگال صاحب نظریه غریزی تقلید است: تقلید یک غریزه است.
- ✓ نظریه مکانیزم حرکتی-ادراکی تقلید از فین بوگاسن است.
- ✓ پیاژه در نظریه برون‌سازی، تقلید را مقدم بودن برون‌سازی بدون هدف تعادل‌جویی می‌داند.





پایان نمونه رایگان

بقیه اش در فایل کامل است

در این نمونه ۱۲ صفحه از ۱۳۹۷ صفحه بسته را دیدید.

۴۲۸

کادر تعریف، عدد و دام تستی

۱۰۶

اصل سؤال از ۹ آزمون ۱۳۹۵ تا ۱۴۰۴

۳۳۰۶

تست با پاسخ تشریحی

۱۳۹۷

صفحه در سه جلد

بسته کامل، جلد به جلد

جلد	عنوان	فصل	تست	صفحه
جلد اول	روانشناسی رشد	۱۶	۱۵۲۲	۶۸۶
جلد دوم	رشد دینی	۵	۳۸۱	۱۷۷
جلد سوم	اختلالات یادگیری	۱۳	۱۴۰۳	۵۳۴
	جمع	۳۴	۳۳۰۶	۱۳۹۷

✓ جدول بودجه بندی اختصاصی بژیک (از هر فصل در هر آزمون چند سؤال آمده) فقط داخل فایل کامل است و در نمونه ها نیامده.

✓ زیر پاسخ هر تست نوشته شده مطلبش در کدام صفحه درسنامه است.

✓ هر جلد یک آزمون جامع ۱۵ سؤالی با سؤال های دیده نشده دارد؛ ویرایش های بعدی برای خریداران رایگان است.

دانلود فایل کامل pdf از بژیک

دانلود بسته استخدامی روانشناسی رشد و اختلالات یادگیری و تربیتی 1405

bzhik.ir

