

نشریه شماره ۱۴۰۱۴

دسته‌بندی سرگرمی‌ها و اسباب‌بازی‌ها
از نگاه دبیرخانه شورای نظارت بر اسباب‌بازی

۱- دسته‌بندی اسباب‌بازی‌ها

دسته‌بندی اسباب‌بازی کاری بس دشوار و ای‌بسا نشدنی است. هر روز بر تنوع و درهم تنیدگی عرصه بزرگ سرگرمی‌ها در جهان امروز افزون می‌شود. کوشش‌های چندساله کانون پرورش فکری کودکان و نوجوان برای دسته‌بندی این انواع آزمون و خطاهای بسیاری را به دنبال داشته است.

دسته‌بندی‌های موجود در جهان در انجمن‌ها و محافل مختلف تفاوت‌ها و شباهت‌های بسیار دارد. گاهی بر اساس نوع جنس تولیدشده گاهی بر اساس هدف بازی، گاهی بر اساس هدف یادگیری و سازنده بودن اسباب‌بازی و گاهی هم بر حسب بازارهای حضور و شرایط سنی اسباب‌بازی‌ها دسته‌بندی میشوند.

کانون دسته‌بندی جدید خود را بر اساس اهداف سازنده (برگرفته از فلسفه سازنده‌گرایی روانشناختی و شناختی) به‌منظور سهولت در ارائه آمار و تحلیل فضاهای علمی در پنج بخش ارائه کرده است.

برکسی پوشیده نیست که این دسته‌بندی نیز خالی از ایراد نبوده و به‌زودی دستخوش تغییر خواهد شد.

اما به سبب

- شناخت بازارها و عرصه‌های بروز و ظهور اسباب‌بازی
- شرکت در جشنواره‌ها
- ثبت آمارها به منظور دریافت خلا‌ها
- تاکید بر قوای شناختی مورد تقویت

این دسته‌بندی تا کنون مورد توافق کانون و تولیدکنندگان در ارتباط با آن بوده است.

به‌طور مثال بخش رقابتی ششمین جشنواره ملی اسباب‌بازی (۱۳۹۹) در بخش طراحی اسباب‌بازی در همین پنج دسته دآوری شده است.

۲- دسته‌بندی پنجگانه

پنج دسته به شرح زیر هستند:

الف/ سرگرمی‌های سازنده قوای ذهن و تفکر (روان)

شامل اسباب‌بازی‌هایی که با تقویت و به‌کارگیری مهارت‌های شناختی، ذهنی و تفکری فرد سروکار دارد. ذهن (به عربی: عقل)، مجموعه‌ای از توانایی‌های فکری است که شامل هوشیاری، تصورات، ادراک، تفکر، قضاوت، زبان و حافظه می‌شود و معمولاً آن را وجود توانایی هوشیار بودن و اندیشه تعریف می‌کنند. ذهن

دربرگیرنده قدرت تصور، تشخیص و قدردانی است و مسئولیت پردازش احساسات و عواطف را برعهده دارد که منجر به عملکرد و نوع رفتار افراد می‌شود.^۱
مقصود از سرگرمی‌های سازنده قوای ذهن و تفکر مجموعه‌ای از سرگرمی‌ها است که به هر ترتیب با ذهن و قوای تفکر در ارتباط باشد و محرک تقویت آن باشد.

ب/ سرگرمی‌های سازنده قوای حسی و حرکتی (تن)

شامل اسباب‌بازی‌هایی که به دنبال تقویت حواس پنجگانه یا اندام‌های حرکتی است. بازی حسی شامل هر فعالیتی است که باعث تحریک حواس فرد می‌شود. لامسه، بویایی، چشایی، بینایی و شنوایی از این دسته هستند. فعالیت‌های حسی، میل اکتشاف را در کودکان تحریک کرده و به طور طبیعی آنها را به کشف و استفاده از قواعد علمی در هنگام بازی، خلاقیت، تحقیق و بررسی تشویق می‌کنند. در فرآیند تحول، رشد بهنجار توانایی حسی-حرکتی از مؤلفه‌های اصلی سازگاری، سلامت جسمانی، اجتماعی و رشد شناختی به حساب می‌آید؛ این مهارت توانایی دست‌کاری محیط از سوی کودک را فراهم کرده و باعث افزایش ظرفیت‌های هوشی و تعامل کافی با محیط و همسالان می‌شود.^۲
اندام‌های حرکتی (عضلات و اسکلت استخوانی) کودکان نیز از طریق همین دست بازی دستخوش تحریک و تقویت خواهد شد.

مقصود از سرگرمی‌های سازنده قوای حسی و حرکتی مجموعه‌ای از سرگرمی‌ها است که به هر ترتیب با حواس چندگانه و اندام‌های حرکتی در ارتباط باشد و محرک تقویت آن باشد.

ج/ سرگرمی‌های سازنده مهارت‌ها و آموزشی (بازی‌های جدی^۳)

شامل اسباب‌بازی‌هایی که به دنبال هدفی جدی در راستای تقویت مهارت و آموزش بازیکنان است. البته میدانیم که بازی‌ها همیشه جدی هستند. یادگیری، کارکردی است که با آن، دانش، رفتارها، توانمندی‌ها یا انتخاب‌های نو یا موجود به ترتیب، درک یا تقویت و اصلاح می‌شوند، که شاید به یک تغییر بالقوه در ترکیب داده‌ها، عمق دانش، رویکرد یا رفتار نسبت به نوع و گستره تجارب منجر شود.^۴
با اینکه بازی‌ها دارای هدف در خود هستند اما می‌دانیم یکی از جدی‌ترین روش‌های یادگیری بازی است و این مهم از طریق اسباب بازی‌ها تسهیل می‌شوند.
در اینجا مقصود از یادگیری همه انواع نگرش‌ها، مفاهیم، مهارت‌ها و اصولی است که فرد یاد می‌گیرد.
مقصود از سرگرمی‌های سازنده مهارت‌ها و آموزشی مجموعه‌ای از سرگرمی‌ها است که به هر ترتیب هدف از طراحی آنها به صورت مستقیم و نه ضمنی حصول یکی از انواع یادگیری شود.

د/ سرگرمی‌های شبیه‌سازی دنیای واقعی

شامل سرگرمی‌های سازنده بازآفرینی دنیای واقعی به صورت ابزار یا روایت‌ها شبیه‌سازی (به انگلیسی: simulation) تقلید تقریبی یک عملیات، فرایند، یا یک سیستم است، که نشان‌دهنده عملکرد آن در طول زمان می‌باشد. بازی‌های شبیه‌سازی دنیای واقعی، فضای فائق آمده به ناتوانی‌های موقتی

¹ Mind – definition of mind in English | Oxford Dictionaries (2017)

² Nemati S, Motamed N, Sharifi A. (2016)

³ serius games

⁴ Gross, R. (2012)

کودکان و بزرگسالان است. آنجا که رویارویی با هر پدیده کم هزینه تر و با مقاومت کمتر تن و روان برای رویارویی با چالش های دنیای واقعی است. به زودی توانایی های کسب شده کاذب در دنیای شبیه سازی شده قابل انتقال به دنیای واقعی هستند در عین اینکه این بازی ها تقویت کننده قوه خیال، وهم و تجسم است. مقصود از سرگرمی های شبیه سازی دنیای واقعی مجموعه ای از سرگرمی ها است که به هر ترتیب بخشی از دنیای واقعی را به صورت ابزارها، شخصیت ها یا روایت ها بازسازی کرده باشد.

ه/ سرگرمی های سازه ای و جورچین ها

شامل سرگرمی های سازنده که مهارت های تفکر و حسی و حرکتی را توأمان درگیر می کند. شاید امپراطوری اسباب بازی های ساختنی بلامنازع باشد. این سرگرمی ها، اسباب بازی ها و دست سازه ها از آن جهت که مهارت های تفکر و روان را در کنار مهارت های حسی حرکتی توأمان به چالش می کشند. تقویت کننده قوای انسانی در سطوح بالاتر همچون خلاقیت و ترکیب هستند. به سختی می توان گفت هنگام ساختن یک سازه یا خلق یک کاردستی هماهنگی تن و روان چگونه محقق شده و یکی چگونه موجب تقویت دیگری می شود. در چنین نوع سرگرمی فرد در فعال ترین موقعیت خود نسبت به بازی است. دو دسته بزرگ سازه ها (اسباب بازی های ساختنی بدون الگو) و جورچین ها (اسباب بازی های ساختنی با الگو) شامل این دسته از اسباب بازی ها هستند. مقصود از سرگرمی های سازه ای و جورچین ها مجموعه ای از سرگرمی ها است که به هر ترتیب ساخت شناختی ذهن را از طریق انجام دادن تحریک و تقویت می کند.

۳- جدول نمونه های اسباب بازی ها در پنج دسته

برند شاخص	مثال	شامل	گروه سرگرمی های سازنده
		<p>تقویت کننده مهارت های تفکر / مهارت های شناختی / حل مسئله / تفکر راهبردی / تفکر تحلیلی / سازماندهی / تصمیم گیری / ایده- پردازی / خودکنترلی / آزمون فرضیه /</p>	۱ فکری
		<p>تقویت کننده مهارت های حرکتی / تقویت عضلات ریز و درشت / حرکت های هوایی تطابق چشم و دست / دستورزی / تعادل / نشانه گیری استقامت / تقویت حرکت های ریز و بزرگ تقویت حواس</p>	۲ حسی و حرکتی
		<p>آموزش مفاهیم و حقایق / مهارت افزایی / تسلطیابی / مهارت های زندگی / آزمایشگری / مشاهده فعال / اکتشافگری</p>	۳ مهارتی و آموزشی
		<p>نقش پذیری / شبیه سازی دنیای واقعی / قوانین و قاعده مندی / داستان پردازی / خیال پردازی / هم ذات پنداری / تقویت خودپنداره مثبت / تمرین زندگی / طرز به سر بردن بادیگران</p>	۴ شبیه سازی دنیای واقعی
		<p>الگویابی و الگوسازی / ساخت و ساز / دستورزی / صنایع دستی / کاردستی / دست سازها / چیدنی ها / تمرکز حواس / تطابق چشم و دست / تفکر طراحی / آزمون ایده</p>	۵ چیدنی ها و ساختنی ها

دبیرخانه شورای نظارت بر اسباب بازی