



بسم الله الرحمن الرحيم

پیوست فراخوان

کارگروه کودک و نوجوان

اندیشکده راهبردی سعدها

زیر نظر حجت الاسلام و المسلمین

سید محمدحسین راجی

[www.soada.ir](http://www.soada.ir)

@soada\_ir





## همراه گرامی سهداء سلام!

در این فایل بناست با طرحی که در فراخوان آمده و بخشی از حوزه‌ی فعالیت کارگروه کودک و نوجوان اندیشکده راهبردی سهداء است، به صورت مجمل و خلاصه آشنا شویم؛ خواندن حدیث مفصل آن با شما... .

یکی از زمینه‌های فعالیت این کارگروه، طراحی و تولید بازی برای بازه‌ی سنی ۵ تا ۱۸ سال است. از آنجایی که انسان برای رشد و تعالی نیاز به تربیت دارد و بخش عمده این تربیت در دوره‌های کودکی و نوجوانی رخ می‌دهد، اینکه تربیت چگونه و از چه طریقی قابل حصول است، همواره مورد بحث و پژوهش بوده و متولیان تربیت را بر آن داشته است تا از ابزارهای تربیتی جهت تحقق این مهم استفاده نمایند.

یکی از این ابزارها، بازی می‌باشد که اهمیت آن طبق پژوهش‌ها و متون دینی و اسلامی مورد تاکید و تأیید قرار گرفته است. بازی به‌عنوان زبان کودک و همه زندگی او و همچنین راه ارتباطی با نوجوان، بر تسهیل و تقویت ابعاد رشد آن‌ها تاثیرات وافری دارد، به‌عنوان مثال بازی در رشد ابعاد شناختی کودک مثل تفکر خلاق، رشد بعد اجتماعی از طریق ارتباط با هم‌بازی‌ها، کمک به هویت‌یابی در نوجوانی و حتی کمک به رشد جسمانی برای سنین ابتدایی تاثیرگذار است. علاوه بر تاثیرات بازی بر ابعاد رشدی و روان‌شناسی، می‌توان از آن جهت تعلیم و تربیت دینی، اخلاقی و آموزشی نیز بهره جست.

بازی به‌عنوان نمودی خیالی یا واقعی از زندگی حقیقی می‌تواند در حین انجام، پیام‌های غیر مستقیمی مثل تمرین صبر و مقاومت یا پیام‌های مستقیمی مثل فراگیری امور تحصیلی و تاریخی را به بازیکنان منتقل و به رشد و تعالی آن‌ها کمک کند.





انجام بازی در اسلام نیز سفارش شده است، روایاتی از بازی کردن پیامبر (صلی الله علیه و آله) با کودکان نقل شده که گواه آن است که بازی برای تعالی کودکان امر مهمی می‌باشد.

متخصصان برای بازی‌ها اقسام مختلفی قائل هستند، مثل بازی‌های حرکتی، فکری، گروهی، رومیزی و... که در هر کدام هدف ویژه‌ای بیشتر از سایر اهداف تقویت می‌شود. همه انواع بازی‌ها این قابلیت را دارند که تاثیرات تربیتی و اخلاقی افزوده‌ای هم داشته باشند و مربی به‌عنوان فردی که خود در مسیر تعالی و اهل تقواست، می‌تواند این مزیت را به بازی بدهد؛ به این صورت که محتوا و فرمی تدوین کند که براساس اندیشه دینی باشد و در بازیکنان به‌عنوان متریان تجلی یابد. به‌عنوان مثال، فرم اصلی بازی «مار و پله» یک بازی رومیزی با هدف سرگرمی و نشاط است، اما اگر مربی در طول این بازی به ارائه محتواهایی مانند صبر و بردباری بپردازد، روند تاثیرگذاری بازی بیشتر می‌شود. بنابراین طراحان و متولیان حوزه تربیت و بازی می‌توانند از آن به‌عنوان شاه‌راهی برای کاشتن بذرهایی سعادت بهره گیرند.





در دنیایی که روزنه‌های اغواگر صوتی و تصویری، تبلیغات مضر و صداهای گمراه‌کننده فراوانی وجود دارد، نیاز است با ایمن ساختن این سرمایه‌های آتی، بالندگی و رشد بهتر آنها را فراهم کنیم. یکی از این ابزارها برای ارتباط‌گیری و انتقال مفاهیم، بازی است.

کارگروه کودک و نوجوان اندیشکده راهبردی سعدها در نظر دارد کودکان و نوجوانان را از طریق بازی با چالش‌ها و شبهاتی پیرامون انقلاب اسلامی که احتمالاً در آینده برای آنان پیش خواهد آمد، آشنا نموده، با پاسخ به این شبهات، او را از قبل آماده کند.

در این کار گروه به‌منظور دست یافتن به مناسب‌ترین قالب بازی و بهترین روش اجرایی آن برای رشد و پرورش کودکان و نوجوانان، ضمن بهره‌گیری از دانش روز و استفاده از تجربیات بازی‌سازی در ایران و دنیا، طراحی انواع بازی\_طبق اولویت‌های اندیشکده\_ در حال انجام است.

درون‌مایه‌ی این بازی‌ها، پژوهش‌های اندیشکده راهبردی سعدها است که جزء قوی‌ترین و مستندترین پژوهش‌ها در حیطه انقلاب اسلامی می‌باشد.

