

## اشاره

بازی‌ها شیوه‌ای جذاب برای یادگیری هستند؛ فضایی امن و بی‌خطر فراهم می‌کنند تا فرد از شکست در دنیای شیبه دنیای واقعی درس بگیرد؛ از سوی دیگر، بازی‌ها بازی‌کننده را با چالش‌های متنوع روبه‌رو و مسیر پیشرفت یادگیرنده را برای وی قابل لمس می‌کنند. آن چه بازی‌ها و شبیه‌سازی‌ها را به چنین ابزار قدرتمندی برای ارائه آموزش‌های کلاسی تبدیل کرده است، تطبیق بازی با جدیدترین اصول اثبات‌شده در حوزه اثربخشی یادگیری است. یادگیری حاصل از یک بازی جدی، ناخودآگاه و به شدت اثربخش است. در طی چندین سال اخیر، گرایش به سمت بازی‌هایی که در دوره‌های یادگیری الکترونیک و به صورت رایانه‌ای یا دیجیتال ارائه می‌شود در حال ظهور است. گزارشات مجزا و اولیه‌ای که در همایش‌ها و کتاب‌ها آمده است، ایجاد برنامه‌هایی در زمینه بازی‌های دیجیتال برای یادگیری را ممکن دانسته‌اند. با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، به ویژه انواع آموزشی، یادگیرندگان می‌توانند دانش خود از بازی را به کار گیرند و از تجارب یادگیری کسب شده در دنیای مجازی، در جهت شکل‌دهی به رفتار خویش در آینده بهره‌گیرند. از این رو، کاربردی‌ترین آن‌ها در محیط کلاس درس می‌تواند مؤثر واقع شود.

بازی‌های  
آموزشی، یادگیری  
مبتنی بر بازی،  
طراحی بازی‌های  
آموزشی.



## بازی‌های آموزشی

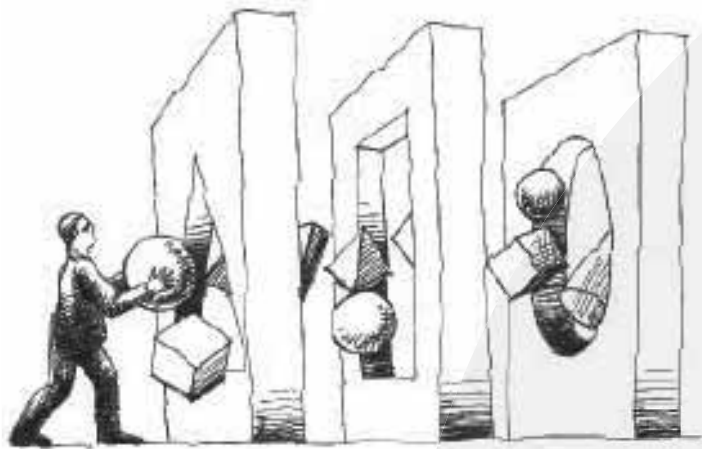
«بازی» از جمله مفاهیمی است که از دیرباز، علاوه بر کارکردهایی نظیر سرگرمی و پر کردن اوقات فراغت، نقش آموزشی، تقویت قدرت خلاقیت و آفرینشگری نیز داشته است. یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند در کنار روش سخن‌رانی معلم در کلاس درس به کار گرفته شود. این شیوه از یادگیری، به دنبال آن است که روش‌های جدید طراحی آموزشی مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات را مورد توجه قرار دهد و در عین حال مهارت‌ها و شایستگی‌هایی را که بعداً در

دنیای کار مورد نیاز دانش‌آموزان است، در آن‌ها پرورش دهد. هم‌چنین، از جمله تکنیک‌هایی است که می‌تواند به تسهیل و بهبود اجرای فرایندهای مدیریت دانش

# بازی برای یادگیری

و

# یادگیری از طریق بازی



کمک کند. یادگیری مبتنی بر بازی، به عنوان نسل بعدی یادگیری الکترونیکی در نظر گرفته می‌شود. یادگیرنده می‌تواند از بازی به عنوان ابزاری برای کسب دانش و یادگیری از افراد خبره استفاده کند. تعداد روزافزونی از سازمان‌های آموزشی به دلایل متفاوتی از این شیوه استفاده می‌کنند. بازی‌های رایانه‌ای انواع متعددی دارند که به آن‌ها اشاره می‌شود:

**بازی‌های آموزش قوانین:** در این بازی‌ها، کاربران با قوانین و اصول ریاضیات، فیزیک، شیمی، زیست‌شناسی و... و کاربرد آن‌ها آشنا می‌شوند.

**بازی‌های شبیه‌سازی:** در بازی‌های موسوم به

شبیه‌سازی، نظیر شبیه‌سازی رانندگی، خلبانی و هدایت سفینه فضایی، افراد ضمن انجام بازی، با قوانین و مقررات و چگونگی انجام آن کار آشنا می‌شوند.

**بازی‌های راهبردی:** این بازی‌ها به افراد اجازه می‌دهند تا موقعیتی تاریخی یا افسانه‌ای را از نو خلق کنند.

**بازی‌های ایفای نقش:** این نوع بازی‌ها، از فرد طلب می‌کنند که خودش را جای فرد دیگری یا در موقعیتی خاص، تصور کند.

در زمینه طراحی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، سه رویکرد به شرح زیر وجود دارد:

۱. رویکرد اول به بازی‌هایی اشاره دارد که به شدت بر یادگیری محتوای آموزشی تأکید می‌ورزند. مخاطب این بازی‌های آموزشی، دانش‌آموزان یک پایه در درسی خاص هستند. در طراحی این بازی‌ها، بسیار بیشتر از دو رویکرد بعدی، از اصول تربیتی و آموزشی استفاده می‌شود. به طوری که شاید از یک طراح آموزشی<sup>۱</sup> و روان‌شناس تربیتی، در کنار دیگر افراد گروه طراحی بازی نیز برای همکاری دعوت به عمل آید.

۲. رویکرد دیگر به بازی‌هایی اشاره دارد که در ابتدا برای یادگیری طراحی شده‌اند، اما در آن‌ها سعی شده است که بین آموزش و تفریح تعادل برقرار شود؛ به طوری که یادگیرنده فکر نمی‌کند فقط برای یادگیری به انجام این بازی می‌پردازد. بلکه از انجام بازی کسب لذت نیز می‌کند. رویکرد دوم می‌کوشد بین عوامل آموزشی و عناصر سرگرمی بازی آموزشی، تعادل مساوی برقرار کند.



بازی





- دربارهٔ دنیای خود بیاموزند
- انجام کار و رویه‌ها را بیاموزند
- مشکلات را حل کنند
- از عهدهٔ احساسات خود برآیند
- احساس اعتماد به نفس پیدا کنند
- نیرومندتر شوند

اولین تجربه‌های بازی رایانه‌ای می‌تواند انگیزه‌ای برای یادگیری برنامه‌نویسی رایانه‌ای باشد: «بازی‌های رایانه‌ای انگیزه‌ای قوی را در بسیاری از پسران ایجاد کرده است تا به میزان بیشتری با رایانه و به خصوص با برنامه‌نویسی آشنا شوند. این بدان معناست، برای جوانانی که بازی رایانه‌ای می‌کنند، احتمال بیشتری وجود دارد که به تحصیل در رشتهٔ علوم رایانه‌ای بپردازند و به حرفه‌هایی که با رایانه مرتبط هستند، وارد شوند. در واقع، داشتن تجربهٔ بازی رایانه‌ای یکی از عوامل موفقیت تحصیل در رشتهٔ علوم رایانه‌ای در دانشگاه است. علاوه بر این، اطمینان (در کاربرد) رایانه که ناشی از تجربهٔ بازی است، می‌تواند روی موفقیت حل مسئله نیز تأثیرگذار باشد. از مشاهدهٔ انجام بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی توسط دختران، نتیجه گرفته شده است که سطوح اعتماد (افراد انتخاب شده برای مطالعه)، روی توانایی‌های بازی و تمایل آن‌ها برای حل مشکلات از طریق سعی و خطا تأثیر می‌گذارد. مزیت آموزشی دیگر بازی‌های رایانه‌ای، پیشرفت توانایی‌ها و درک فضایی است. پژوهشگران دریافته‌اند، دختران ده و یازده ساله، به هنگام انجام بازی‌های رایانه‌ای، عموماً نسبت به رقبای پسر خود، درک فضایی کمتری داشتند.

این رویکرد، «طراحی بازی آموزشی»<sup>۲</sup> نامیده می‌شود. این واژه از تلفیق واژه‌های آموزش<sup>۳</sup> و سرگرمی<sup>۴</sup> در یکدیگر ایجاد شده است.

۳. بازی‌های رویکرد سوم، انواعی هستند که ابتدا با اهداف آموزشی و یادگیری طراحی نشده‌اند، اما به طور بالقوه می‌توانند برای یادگیری به کار برده شوند. با کمی دقت در بازی‌های رایانه‌ای موجود در بازار، می‌توان بازی‌هایی را که در ظاهر ارزش آموزشی ندارند، برای منظورهای آموزشی مورد استفاده قرار داد. بسیاری از بازی‌هایی را که به بازی‌های فکری مشهور هستند، می‌توان در این دسته قرار داد.

### اهمیت بازی برای دانش‌آموزان

بازی کردن برای دانش‌آموزان مهم است. بدان سبب که به آن‌ها کمک می‌کند:

#### پی‌نوشت

1. Instructional designer
2. Edutainment
3. Education
4. Entertainment

#### منابع

۱. امیر تیموری، محمدحسن (۱۳۸۳). رسانه‌های یاددهی - یادگیری، شناسایی، انتخاب، تولید و کاربرد. ساوالان. تهران.
  ۲. کرمانی، جواد (۱۳۸۲). روان‌شناسی در خدمت معلمان، یادگیری و شناخت. وزارت آموزش و پرورش. مؤسسهٔ فرهنگی منادی تربیت. تهران.
  ۳. کوثری، مسعود (۱۳۸۷). درآمدی بر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای. نشر سلمان. تهران.
- منابع
۱. امیر تیموری، محمدحسن (۱۳۸۳). رسانه‌های یاددهی - یادگیری، شناسایی، انتخاب، تولید و کاربرد. ساوالان. تهران.
  ۲. قهرمانی، جواد (۱۳۸۲). روان‌شناسی در خدمت معلمان، یادگیری و شناخت. وزارت آموزش و پرورش. مؤسسهٔ فرهنگی منادی تربیت تهران.
  ۳. کوثری، مسعود (۱۳۸۷). درآمدی بر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، نشر سلیمان. تهران.
4. Bonarro, p., & kommers, P. A. M. (2005). Gender differences and styles in the use of digital games. Educational. Journal of psychology in education, 25(1).
  5. Connolly, T. M., Boyle, E. A., Stansfield. MH., Hainey, T. (2007). The potential of online games as a collaborative learning environment. Internation Journal for Advanced Technology . for learning, 4(4).
  6. Millert charistopher thomas (2008). Game purpose and potential in education. Morehead State University, springer.
  7. Moreno, pablo., Burgo Dniel., Ortiz, Ivan., Sierra, luis g Manjon, Baltasar. (2008) Educational game desing for online education. Journal of computers in Human Behavior(24).