

به نام خدا

# بازی‌های آموزشی و تدریس

مؤلف :

فاطمه رضانی فرزانه

انتشارات ارسطو

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۲)

نسخه الکترونیکی این اثر در سایت سازمان چاپ و نشر ایران و اپلیکیشن کتاب رسان موجود می باشد

chaponashr.ir

سرشناسه: رمضان‌فرزانه، فاطمه، ۱۳۶۶-  
عنوان و نام پدیدآور: بازی‌های آموزشی و تدریس/مؤلف فاطمه رمضان‌فرزانه.  
مشخصات نشر: ارسطو (سامانه اطلاع‌رسانی چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۲.  
مشخصات ظاهری: ۱۴۱ص.

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۳۰۰-۶

وضعیت فهرست نویسی: فیبا  
یادداشت: کتابنامه: ص. [۱۲۷]-۱۴۱.

موضوع: بازی‌های آموزشی

Educational games

بازی‌های آموزشی -- طراحی و ساخت

Educational games -- Design and construction

بازی‌های آموزشی -- راهنمای آموزشی

Educational games -- Study and teaching

Gamification

بازی‌وارسازی

Teaching

تدریس

رده بندی کنگره: LB۱۰۲۹

رده بندی دیویی: ۳۷۱/۳۳۷

شماره کتابشناسی ملی: ۹۳۷۷۵۵۸

اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: بازی‌های آموزشی و تدریس  
مؤلف: فاطمه رمضان‌فرزانه  
ناشر: ارسطو (سامانه اطلاع‌رسانی چاپ و نشر ایران)  
صفحه‌آرایی، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر  
تیراژ: ۱۰۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۲

چاپ: زیرجد

قیمت: ۱۱۳۰۰۰ تومان

فروش نسخه الکترونیکی - کتاب‌رسان:

<https://chaponashr.ir/ketabresan>

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۳۰۰-۶

تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵

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



## فهرست مطالب

عنوان	صفحه
مقدمه.....	۷
فصل اول.....	۱۱
قدرت بازی های آموزشی در یادگیری.....	۱۱
کاوش در تقاطع آموزش و بازی .....	۱۱
تکامل تاریخی: بازی ها به عنوان ابزار یادگیری .....	۱۴
مزایای شناختی گیمیفیکیشن در آموزش .....	۱۶
بینش پژوهشی: افزایش مشارکت و نتایج یادگیری .....	۱۸
نقش بازی های آموزشی در مهارت های قرن بیست و یکم .....	۲۱
یک رویکرد کل نگر: ترکیب سرگرمی و آموزش .....	۲۴
فصل دوم.....	۲۷
اصول طراحی برای بازی های آموزشی موثر.....	۲۷
مبانی طراحی بازی موثر برای یادگیری .....	۲۷
همراستایی مکانیک بازی با اهداف آموزشی .....	۲۹
انطباق با سبک ها و توانایی های یادگیری متنوع .....	۳۲
ایجاد تعادل بین چالش و پیشرفت در بازی های آموزشی .....	۳۴
گنجاندن بازخورد و ارزیابی در طراحی بازی .....	۳۷
تجربه کاربری و طراحی رابط در بازی های آموزشی .....	۴۰

فصل سوم..... ۴۳

گیمیفیکیشن در میان موضوعات و رشته ها..... ۴۳

ریاضیات و منطق: تقویت مهارت های حل مسئله ..... ۴۳

هنر و ادبیات زبان: پرورش خلاقیت و ارتباطات ..... ۴۵

علم و اکتشاف: مشتعل کنجکاوی و کشف ..... ۴۸

مطالعات اجتماعی و تاریخ: یادگیری فرهنگی فراگیر ..... ۵۰

تربیت بدنی و سلامت: ترویج یادگیری فعال ..... ۵۳

ادغام بین رشته‌ای: ترکیب موضوعات از طریق بازی ..... ۵۵

فصل چهارم..... ۵۹

بازی های آموزشی دیجیتال: فرصت ها و چالش ها..... ۵۹

تحول دیجیتالی بازی های آموزشی ..... ۵۹

مزایای پلتفرم های دیجیتال برای یادگیری بازی ها ..... ۶۱

پیمایش در چالش های بازی های آموزشی دیجیتال ..... ۶۳

برنامه ها و پلتفرم های آموزشی مبتنی بر بازی ..... ۶۶

واقعیت مجازی و واقعیت افزوده در آموزش ..... ۶۸

متعادل کردن زمان نمایشگر و تعامل دنیای واقعی ..... ۷۰

فصل پنجم..... ۷۵

بازی های تخته ای، بازی های کارتی و شبیه سازی های کلاس درس..... ۷۵

بازی های سنتی در زمینه های آموزشی مدرن ..... ۷۵

یادگیری از طریق استراتژی: بازی های رومیزی و تفکر انتقادی ..... ۷۷

بازی با ورق برای حافظه، استراتژی و همکاری ..... ۸۰

۸۳.....	ایفای نقش و شبیه سازی: تجربیات یادگیری فراگیر
۸۵.....	ایجاد بازی های آموزشی DIY برای کلاس درس
۸۸.....	گنجاندن بازی های رومیزی در فعالیت های گروهی و انفرادی
۹۱.....	<b>فصل ششم.....</b>
۹۱.....	<b>ارزیابی بازیگوش و نتایج یادگیری.....</b>
۹۱.....	تعریف مجدد ارزیابی از طریق یادگیری مبتنی بر بازی
۹۳.....	مکانیک بازی به عنوان ابزار ارزیابی
۹۶.....	ارزیابی تکوینی و جمعی در زمینه های بازی
۱۰۱.....	چالش های GAMIFIED برای تقویت و تسلط
۱۰۵.....	<b>فصل هفتم.....</b>
۱۰۵.....	<b>یکپارچه سازی کلاس درس و استراتژی های پیاده سازی.....</b>
۱۰۵.....	ادغام یکپارچه بازی ها در برنامه درسی
۱۰۸.....	تغییر پویایی کلاس درس از طریق بازی های آموزشی
۱۱۰.....	گنجاندن بازی ها در طرح درس: مثال های عملی
۱۱۵.....	<b>فصل هشتم.....</b>
۱۱۵.....	<b>توانمندسازی مربیان در یادگیری مبتنی بر بازی.....</b>
۱۱۵.....	توسعه حرفه ای برای یادگیری مبتنی بر بازی
۱۱۸.....	ایجاد تجربیات یادگیری سفارشی از طریق بازی
۱۲۰.....	مشارکت دانش آموز و مدیریت کلاس درس با بازی
۱۲۳.....	استراتژی های ارزیابی برای یادگیری مبتنی بر بازی
۱۲۷.....	<b>منابع.....</b>



## مقدمه

در چشم‌انداز همیشه در حال تکامل آموزش، جایی که ذهن‌ها از طریق اکتشاف و کشف شکوفا می‌شوند، یک نیروی دگرگون‌کننده ظهور کرده است، نیرویی که از تمایل ذاتی انسان برای بازی و ماجراجویی بهره می‌برد. به قلمرو فریبنده «بازی‌های آموزشی و آموزشی» خوش آمدید، سفری که تقاطع سرگرمی و یادگیری را آشکار می‌کند و کلاس‌های درس را به حوزه‌های پویا تعامل، همکاری و درک عمیق تبدیل می‌کند.

در این صفحات، ما تلاشی را آغاز می‌کنیم که فراتر از روش‌های آموزشی سنتی است و قدرت بازی‌ها را به‌عنوان کاتالیزور یادگیری در بر می‌گیرد. فراتر از تخته سیاه و کتاب‌های درسی، بازی‌های آموزشی به‌عنوان ابزارهای نوآورانه‌ای پدیدار شده‌اند که دانش‌آموزان را در هر سنی مجذوب می‌کنند، و محیطی را پرورش می‌دهند که در آن کنجکاوی رشد می‌کند، دانش با شادی به دست می‌آید، و مهارت‌ها با اشتیاق به دست می‌آیند.

سفر ما با فصل ۱ آغاز می‌شود، جایی که ما به دنیای مسحورکننده بازی‌های آموزشی و تأثیر عمیق آنها بر یادگیری می‌پردازیم. ما ارتباط درونی بین بازی و رشد شناختی را باز می‌کنیم و سفر تاریخی بازی‌ها را به‌عنوان مجرای آموزش دنبال می‌کنیم. همانطور که ما رابطه همزیستی بین سرگرمی و یادگیری را بررسی می‌کنیم، پایه و اساس درک اینکه چگونه بازی‌های آموزشی به رگ‌های تعامل و رشد فکری تبدیل می‌شوند را می‌گذاریم.

فصل ۲ به هنر ساخت بازی‌های آموزشی می‌پردازد که با زبان آموزان طنین انداز می‌شود. ما به اصولی می‌پردازیم که زیربنای طراحی مؤثر بازی هستند، جایی که مکانیک و اهداف آموزشی با هم متحد می‌شوند. ایجاد تعادل در چالش و پیشرفت، انطباق با

سبک‌های یادگیری متنوع، و یکپارچه‌سازی بازخورد، به سنگ‌های اصلی ایجاد تجربیات جذاب تبدیل می‌شود. از طریق این کاوش، ما به طراحان و مربیان بازی قدرت می‌دهیم تا محیط‌های همه‌جانبه‌ای ایجاد کنند که در عین ارائه محتوای معنادار، مجذوب خود شوند.

در فصل ۳، ما سفری را آغاز می‌کنیم که موضوعات و رشته‌ها را طی می‌کند و تطبیق پذیری گیمیفیکیشن را به نمایش می‌گذارد. از ریاضیات و هنرهای زبان گرفته تا علوم و مطالعات اجتماعی، ما نشان می‌دهیم که چگونه بازی‌ها می‌توانند به حوزه‌های مختلف دانش جان بدهند. از طریق کاوش بازیگوش، ما پتانسیل بازی‌ها را برای برانگیختن کنجکاوی، تقویت تفکر انتقادی و عمیق‌تر کردن درک در سراسر طیف آموزشی نشان می‌دهیم.

فصل ۴ ما را غرق در چشم انداز دیجیتالی بازی های آموزشی می‌کند و فرصت‌ها و چالش‌هایی را که این پلتفرم پویا ارائه می‌دهد را بررسی می‌کند. ما مزایای پلتفرم‌های دیجیتال، از دنیای مجازی گرفته تا برنامه‌های بازی‌سازی شده را که تعامل را تقویت می‌کنند و تجربیات یادگیری شخصی‌سازی شده را ارائه می‌کنند، کشف می‌کنیم. با این حال، ما همچنین مشکلات احتمالی را بررسی می‌کنیم و نگرانی‌های مربوط به زمان نمایشگر و نیاز به تعامل معنادار در عصر دیجیتال را برطرف می‌کنیم.

در بخش ۵، قدردانی خود را نسبت به اشکال سنتی بازی، از بازی‌های رومیزی که تفکر استراتژیک را تحریک می‌کنند تا بازی‌های کارتی که حافظه و همکاری را تقویت می‌کنند، احیا می‌کنیم. ما در پتانسیل آموزشی نقش‌آفرینی و شبیه‌سازی‌های کلاس درس کاوش می‌کنیم، جایی که یادگیرندگان برای درک مفاهیم پیچیده وارد سناریوهای پویا می‌شوند. از طریق این کاوش، ما مربیان را قادر می‌سازیم تا شکاف بین بازی‌های سنتی و اهداف یادگیری مدرن را پر کنند.

فصل ۶ درک ما از ارزیابی را دوباره شکل می‌دهد و روح بازی را در آن القا می‌کند. ما کشف می‌کنیم که چگونه مکانیک بازی می‌تواند استراتژی‌های ارزیابی را بازتعریف کند،

و بینش‌های شکل‌دهنده و خلاصه‌ای را ارائه می‌کند که هم آموزنده و هم جذاب هستند. از طریق چالش‌های بازی‌سازی‌شده و بازخورد تعاملی، مربیان نه تنها نتایج یادگیری را ارزیابی می‌کنند، بلکه الهام‌بخش بهبود مستمر و تفکر تأملی هستند.

در فصل ۷، ما به قلب کلاس درس سفر می‌کنیم و از استراتژی‌هایی برای ادغام یکپارچه بازی‌های آموزشی در برنامه‌های درسی پرده برداری می‌کنیم. ما بررسی می‌کنیم که چگونه یادگیری بازی محور، آموزش‌های سنتی را به تجربیات پویا و مشارکتی تبدیل می‌کند. با مثال‌های عملی و بینش‌های بین‌رشته‌ای، مربیان کشف می‌کنند که چگونه محیط‌های آموزشی پر جنب و جوش ایجاد کنند که در آن بازی‌های آموزشی به‌عنوان کاتالیزور برای اکتشاف و موفقیت عمل می‌کنند.

اودیسسه ما در فصل ۸ به اوج خود می‌رسد، جایی که ما مربیان را در راس یادگیری مبتنی بر بازی قرار می‌دهیم. ما در حوزه توسعه حرفه‌ای کاوش می‌کنیم و مربیان را با ابزارهایی برای استفاده مؤثر از بازی‌های آموزشی مجهز می‌کنیم. از ایجاد تجربیات یادگیری سفارشی گرفته تا تقویت همکاری و به اشتراک گذاری بهترین شیوه‌ها، ما به مربیان قدرت می‌دهیم تا کلاس‌های درس خود را به حوزه‌های کشف و توانمندسازی تبدیل کنند.

همانطور که ما این سفر را در قلمرو بازی‌های آموزشی و آموزشی آغاز می‌کنیم، مربیان، والدین، و هر کسی که علاقه‌مند به یادگیری است، مجموعه‌ای از بینش‌ها و استراتژی‌هایی را پیدا می‌کند که مسیر آینده آموزشی روشن‌تری را روشن می‌کند. این صفحات اتحاد سرگرمی و روشنگری را جشن می‌گیرند و ثابت می‌کنند که در دنیای آموزش، لذت اکتشاف می‌تواند به طور هماهنگ با جستجوی دانش همراه باشد. باشد که این سفر الهام‌بخش مربیان باشد تا از پتانسیل بازی‌ها به عنوان متحدان آموزشی استفاده کنند و یادگیری را به یک ماجراجویی تبدیل کند که نسل‌های آینده را مجذوب، غنی و توانمند می‌کند.



## فصل اول

# قدرت بازی های آموزشی در یادگیری

### کاوش در تقاطع آموزش و بازی

ادغام بازی های آموزشی در محیط های آموزشی توجه قابل توجهی را به خود جلب کرده است زیرا مربیان و محققان پتانسیل بازی را در افزایش نتایج آموزشی تشخیص می دهند. این بخش به رابطه همزیستی بین آموزش و بازی، مزایای شناختی بازی های آموزشی، نقش یادگیری مبتنی بر بازی در تقویت انگیزه و مشارکت، ملاحظات فرهنگی در طراحی بازی های آموزشی و روندهای نوظهور در این زمینه می پردازد.

آموزش و بازی متقابل نیستند. در عوض، آنها برای ایجاد یک تجربه یادگیری قدرتمند تلاقی می کنند. در ایران، رویکردهای آموزشی سنتی غالباً بر به خاطر سپردن روبه رو تمرکز می کردند که ممکن است مشارکت و تفکر انتقادی دانش آموزان را محدود کند (آلتباخ<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۰۹، ص ۱۱۱). ادغام بازی از طریق بازی های آموزشی با نظریه های آموزشی معاصر که بر یادگیری فعال و تجربی تأکید دارند، همسو می شود. بازی های آموزشی با بهره گیری از لذت ذاتی بازی، فرآیند یادگیری پویا و تعاملی را تسهیل می کنند.

بازی های آموزشی مزایای شناختی را ارائه می دهند که به توسعه مهارت های مختلف کمک می کند. مهارت های شناختی، مانند حل مسئله، تفکر انتقادی و استدلال فضایی، از طریق بازی پرورش می یابند (ون اک<sup>۱</sup>، ۲۰۰۶، ص ۴۵). دانش آموزان ایرانی، مانند همتایان جهانی خود، از چالش های شناختی ناشی از بازی های آموزشی سود می برند (خواجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). این بازی ها بازیکنان را به استراتژی، تصمیم گیری و انطباق رویکرد خود بر اساس بازخورد تشویق می کنند، که همگی مهارت های قابل انتقالی هستند که در زمینه های دنیای واقعی قابل اجرا هستند.

یادگیری مبتنی بر بازی پتانسیل افزایش انگیزه و مشارکت در بین یادگیرندگان را دارد. با غوطه ور کردن دانش آموزان در تجربیات تعاملی و لذت بخش، بازی های آموزشی از انگیزه درونی بهره می برند (رایان و دسی<sup>۲</sup>، ۲۰۰۰، ص ۵۶). در ایران، جایی که سیستم های آموزشی ممکن است در حفظ مشارکت دانش آموز با چالش هایی مواجه شوند (نعمتی زاده و صمدزاده، ۲۰۱۸، ص ۳۶۷)، ادغام بازی های آموزشی می تواند به فرآیند یادگیری نیرو بخشد. بازی ها بازخورد فوری، پاداش ها و حس موفقیت را ارائه می دهند، که همگی به تعامل پایدار و اشتیاق برای یادگیری کمک می کنند.

ملاحظات فرهنگی نقش بسزایی در طراحی و اجرای بازی های آموزشی دارد. فرهنگ های مختلف ممکن است ترجیحات، ارزش ها و حساسیت های متفاوتی داشته باشند که بر محتوا و مکانیک بازی تأثیر می گذارد (تنگ و سوئی<sup>۳</sup>، ۲۰۱۸، ص ۱۴۳). طراحی بازی های آموزشی حساس فرهنگی به ویژه در ایران که ارزش های فرهنگی اولویت های آموزشی را شکل می دهند، اهمیت دارد (صالح آبادی، ۱۳۹۴، ص ۶۷). حصول اطمینان از اینکه بازی ها با پس زمینه های فرهنگی دانش آموزان طنین انداز می شوند، ارتباط و اثربخشی آنها را افزایش می دهد.

---

1 -Van Eck

2 -Ryan and Desi

3- Teng & Sui

گرایش های نوظهور در بازی های آموزشی به رویکردهای نوآورانه ای اشاره می کنند که فناوری را مهار می کنند و نیازهای یادگیری متنوع را برطرف می کنند. فن آوری های واقعیت مجازی (VR) و واقعیت افزوده (AR) تجربیات یادگیری همه جانبه ای را ارائه می دهند که دانش آموزان را به سناریوهای آموزشی منتقل می کند (کلوفر و شلدون<sup>۱</sup>، ۲۰۱۰، ص ۵۰۳). مربیان و فراگیران ایرانی می توانند از این فناوری ها بهره مند شوند که راه های جدیدی برای کشف مفاهیم و محیط های پیچیده ارائه می کنند (خاجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). علاوه بر این، بازی های آموزشی تطبیقی، تجربه یادگیری را با پیشرفت و سبک های یادگیری دانش آموزان تطبیق می دهند (هیرومی و استپلتون<sup>۲</sup>، ۲۰۱۰، ص ۵۷). این رویکرد نیازها و توانایی های متنوع فراگیران را برآورده می کند و نتایج یادگیری شخصی و مؤثر را پرورش می دهد.

ادغام بازی های آموزشی در محیط های آموزشی نشان دهنده همگرایی آموزش و بازی است. بازی های آموزشی مزایای شناختی را ارائه می دهند، انگیزه و تعامل را افزایش می دهند و با نظریه های آموزشی معاصر که بر یادگیری فعال تأکید دارند، همسو می شوند. ملاحظات فرهنگی نقش مهمی در طراحی بازی های آموزشی مؤثر دارد که با جمعیت های مختلف دانش آموزی طنین انداز می شود. با پیشرفت تکنولوژی، گرایش های نوظهور در بازی های آموزشی تجربیات همجانبه و سازگاری را برای برآوردن نیازهای یادگیری فردی در بر می گیرند. با کاوش در تقاطع آموزش و بازی از طریق بازی های آموزشی، مربیان می توانند تجربیات یادگیری پویا، جذاب و مؤثر را برای دانش آموزان پرورش دهند.

---

1 -Klopfer and Sheldon  
2 -Hirumi & Stapleton

## تکامل تاریخی: بازی ها به عنوان ابزار یادگیری

ادغام بازی های آموزشی به عنوان ابزاری برای یادگیری، تکامل تاریخی غنی دارد که فرهنگ ها و دوران ها را در بر می گیرد. این بخش به بررسی توسعه تاریخی بازی های آموزشی، نقش بازی های سنتی در تقویت یادگیری، ظهور بازی های آموزشی دیجیتال، تأثیرات فرهنگی بر یادگیری مبتنی بر بازی، و پیامدهای آموزشی گنجاندن بازی ها در آموزش می پردازد.

بازی های آموزشی گذشته ای داستانی دارند و ریشه های آن به تمدن های باستانی بازمی گردد. در میان فرهنگ های مختلف، بازی ها به عنوان ابزاری برای انتقال دانش، هنجارهای اجتماعی و مهارت ها از نسلی به نسل دیگر استفاده می شوند (گی<sup>۱</sup>، ۲۰۰۳، ص ۵). در ایران، آثار تاریخی نشان دهنده استفاده از بازی ها برای اهداف آموزشی است که نشان دهنده شناخت دیرینه ملت از پتانسیل آموزشی بازی ها است (سواری و همکاران، ۲۰۱۸، ص ۲۸۹). تکامل تاریخی بازی های آموزشی بر جذابیت پایدار آن ها به عنوان ابزاری جذاب و مؤثر برای یادگیری تأکید می کند.

بازی های سنتی به عنوان ابزار آموزشی غیررسمی عمل می کردند و طیف وسیعی از مهارت های شناختی و حرکتی را القا می کردند. بازی های شامل استراتژی، حل مسئله و همکاری فرصت هایی را برای افراد فراهم می کند تا مهارت های ضروری زندگی را توسعه دهند (جنیگز<sup>۲</sup>، ۲۰۱۷، ص ۲۸). در ایران، بازی های سنتی مانند «گل خط» تفکر انتقادی و استدلال فضایی را در بازیکنان پرورش می داد (سواری و همکاران، ۲۰۱۸، ص ۲۹۰). استفاده از بازی های سنتی به عنوان ابزار یادگیری نمونه ای از ادغام یکپارچه سرگرمی و آموزش در زمینه های تاریخی است.

ظهور فناوری دیجیتال باعث تحولی دگرگون کننده در بازی های آموزشی شد. بازی های آموزشی دیجیتال از ماهیت تعاملی و غوطه ور فناوری برای ایجاد تجربیات

1 -Gee

2- Jennigs

یادگیری جذاب استفاده می کنند (گی، ۲۰۰۳، ص. ۳۲). ایرانیان، مانند افراد در سراسر جهان، با بازی های آموزشی دیجیتالی که اهداف آموزشی مختلفی را برآورده می کنند، درگیر می شوند (خاجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). ظهور بازی های آموزشی دیجیتال راه های جدیدی را برای یادگیری شخصی و ادغام عناصر چند رسانه ای باز کرد.

تأثیرات فرهنگی نقش مهمی در شکل دهی تجربیات یادگیری مبتنی بر بازی دارد. فرهنگ های مختلف ممکن است بر ارزش های آموزشی خاصی تأکید کنند که در طراحی و محتوای بازی های آموزشی منعکس می شود (بورگونجون<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۱۳، ص ۴۱۱). در ایران، بازی های آموزشی ممکن است سواد و ارزش های فرهنگی را در اولویت قرار دهند (سواری و همکاران، ۱۳۹۷، ص ۲۹۱). شناخت تفاوت های فرهنگی فراگیران برای طراحی تجربیات یادگیری مبتنی بر بازی که با پیشینه ها و تجربیات آنها همخوانی دارد، بسیار مهم است.

ادغام بازی های آموزشی در آموزش مفاهیم آموزشی دارد که فراتر از سرگرمی است. بازی های خوب طراحی شده می توانند انگیزه، تعامل و نتایج یادگیری را افزایش دهند (اشتاینکوهرل و دانکن<sup>۲</sup>، ۲۰۰۸، ص. ۱۸). ایرانیان، مانند دانش آموزان در سطح جهان، از رویکردهای یادگیری مبتنی بر بازی بهره می برند که به سبک ها و ترجیحات یادگیری متنوع پاسخ می دهد (خاجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). گنجاندن بازی های آموزشی در آموزش مستلزم همسویی متفکرانه با اهداف یادگیری و راهبردهای ارزیابی است.

تکامل تاریخی بازی های آموزشی بر ارزش ماندگار آنها به عنوان ابزاری برای یادگیری تأکید می کند. بازی های سنتی به عنوان ابزار آموزشی غیررسمی عمل می کردند و مهارت های شناختی و حرکتی را منتقل می کردند. عصر دیجیتال، بازی های آموزشی دیجیتالی را آغاز کرد که از فناوری برای تجربیات یادگیری همه جانبه استفاده می کنند.

---

1 - Bourgonjon

2- Steinkuehler & Duncan

تأثیرات فرهنگی طراحی و محتوای بازی های آموزشی را شکل می دهد و شناخت پیشینه های فرهنگی فراگیران برای اجرای مؤثر حیاتی است. ادغام بازی های آموزشی در آموزش پتانسیل افزایش انگیزه، مشارکت و نتایج یادگیری را دارد. با ردیابی مسیر تاریخی بازی های آموزشی و استفاده از ویژگی های جذاب آن ها، مربیان می توانند از قدرت بازی ها برای ایجاد تجربیات یادگیری معنادار استفاده کنند.

### مزایای شناختی گیمیفیکیشن در آموزش

ادغام بازی های آموزشی که اغلب از آن به عنوان گیمیفیکیشن یاد می شود، چشم انداز آموزش و یادگیری را متحول کرده است. این بخش به بررسی مزایای شناختی گنجاندن گیمیفیکیشن در آموزش می پردازد، از جمله افزایش مشارکت، بهبود مهارت های حل مسئله، توسعه تفکر انتقادی، نقش انگیزه درونی، و ملاحظات فرهنگی مؤثر بر اثربخشی تجربیات یادگیری بازی سازی شده.

یکی از مزایای شناختی کلیدی بازی سازی در آموزش، افزایش مشارکت دانش آموزان است (دتردینگ<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۱۱، ص ۱۰). بازی های آموزشی یک محیط یادگیری تعاملی و فراگیر را فراهم می کند که توجه دانش آموزان را به خود جلب می کند و علاقه آنها را حفظ می کند. در ایران، جایی که روش های آموزشی سنتی رایج بوده است، بازی سازی رویکردی پویا برای جذب دانش آموزان و ترویج مشارکت فعال ارائه می دهد (علیجانی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۱۰۵). تعامل ایجاد شده توسط گیمیفیکیشن تمرکز، حفظ و تجربه کلی یادگیری دانش آموزان را افزایش می دهد.

بازی های آموزشی نیز رشد مهارت های حل مسئله را تسهیل می کند. بازی ها اغلب چالش ها یا پازل هایی را ارائه می کنند که بازیکنان را ملزم می کند تا از تفکر استراتژیک برای پیشرفت استفاده کنند (کلارک<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۶، ص ۳۲۰). در ایران، گنجاندن بازی های حل مسئله با تأکید ملت بر پرورش تفکر تحلیلی و مهارت های عملی همسو

1 -Deterding

2 -Clark

است (علیجانی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۱۰۸). با هدایت سناریوهای پیچیده در بازی ها، دانش آموزان توانایی خود را در تجزیه و تحلیل موقعیت ها، شناسایی الگوها و ابداع راه حل های موثر افزایش می دهند.

تفکر انتقادی یکی دیگر از مهارت های شناختی است که با تجربیات یادگیری بازی سازی شده غنی شده است. بازی ها اغلب از بازیکنان می خواهند که بر اساس اطلاعات محدود تصمیم بگیرند و نتایج بالقوه را ارزیابی کنند (اسکوایر<sup>۱</sup>، ۲۰۰۸، ص. ۲۸). در ایران، جایی که آموزش به طور سنتی بر به خاطر سپردن حرفی تأکید دارد، گیمیفیکیشن با تشویق دانش آموزان به تجزیه و تحلیل اطلاعات و انتخاب آگاهانه، تفکر انتقادی را ترویج می کند (علیجانی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۱۰۶). پرورش مهارت های تفکر انتقادی از طریق گیمیفیکیشن دانش آموزان را به ارزیابی انتقادی اطلاعات و قضاوت مستدل مجهز می کند.

انگیزه درونی، یکی از اجزای اصلی بازی سازی، به طور قابل توجهی به مزایای شناختی در آموزش کمک می کند. بازی های آموزشی از عناصری مانند پاداش ها، چالش ها و رقابت برای تحریک تمایل ذاتی دانش آموزان به یادگیری استفاده می کنند (مالون<sup>۲</sup>، ۱۹۸۱، ص ۱۹). در ایران، جایی که انگیزه دانش آموزی یک دغدغه بوده است، گیمیفیکیشن راهی برای تقویت انگیزه درونی دانش آموزان برای یادگیری فراهم می کند (علیجانی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۱۰۸). لذت حاصل از تجارب یادگیری مبتنی بر بازی، شور و شوق دانش آموزان را تقویت می کند و منجر به بهبود نتایج شناختی می شود.

ملاحظات فرهنگی نقش اساسی در اثربخشی گیمیفیکیشن در آموزش دارد. فرهنگ های مختلف ممکن است بر اساس ارزش ها، باورها و هنجارهای آموزشی خود به تجربیات یادگیری بازی سازی شده واکنش متفاوتی نشان دهند (هاماری<sup>۳</sup> و همکاران، ۲۰۱۴، ص ۲). در ایران، جایی که ارزش های جمع گرایانه حاکم است، بازی های آموزشی مشارکتی

---

1-Squire

2-Malone

3-Hamari

ممکن است به طور مؤثرتری در بین دانش‌آموزان طنین‌انداز شود (علیجانی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۱۰۵). تطبیق رویکردهای گیمیفیکیشن برای همسویی با ترجیحات فرهنگی، مشارکت و مزایای شناختی دانش‌آموزان را افزایش می‌دهد.

ادغام بازی سازی در آموزش با تغییرات آموزشی معاصر به سمت یادگیری دانش آموز محور و تجربی همسو می‌شود (پرنسکی<sup>۱</sup>، ۲۰۰۱، ص ۱). بازی های آموزشی با ارائه تجربیات یادگیری فراگیر و تعاملی، مشارکت، مهارت های حل مسئله، تفکر انتقادی و انگیزه درونی دانش آموزان را تحریک می‌کند. در ایران، جایی که اصلاحات آموزشی با هدف تقویت توسعه کل نگر است، گیمیفیکیشن یک راه امیدوارکننده برای افزایش نتایج شناختی و تجهیز دانش‌آموزان به مهارت‌های مرتبط با دنیای مدرن است.

### بینش پژوهشی: افزایش مشارکت و نتایج یادگیری

بازی‌های آموزشی به‌عنوان ابزاری قدرتمند در حوزه یادگیری ظاهر شده‌اند که به‌طور قابل‌توجهی بر سطوح تعامل و نتایج یادگیری تأثیر می‌گذارد. این بخش به بینش‌های پژوهشی می‌پردازد که بر اثربخشی بازی‌های آموزشی، مکانیسم‌های شناختی و انگیزشی تأثیرگذار بر آن‌ها، نقش طراحی بازی در بهینه‌سازی تجربیات یادگیری، عوامل فرهنگی و زمینه‌ای مؤثر بر یادگیری مبتنی بر بازی، و پیامدهای آموزشی تأکید می‌کند.

تحقیقات به طور مداوم نشان داده است که بازی های آموزشی پتانسیل افزایش تعامل و ترویج تجربیات یادگیری معنادار را دارند. استفاده از محیط های بازی تعاملی و غوطه ور، توجه یادگیرندگان را به خود جلب می‌کند و علاقه آنها را در دوره های طولانی حفظ می‌کند (گی، ۲۰۰۳، ص ۶۶). مربیان ایرانی، مانند هم‌تایان جهانی خود، پتانسیل بازی های آموزشی را برای مقابله با چالش حفظ مشارکت دانش آموزان در کلاس درس می‌شناسند (احمدی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۴۷). بازی های آموزشی با ارائه یک پلت فرم

پویا و تعاملی، محیطی را ایجاد می کنند که مشارکت فعال را تقویت می کند و تجربه کلی فراگیران را افزایش می دهد.

مکانیسم های شناختی زیربنای اثربخشی بازی های آموزشی در تسهیل یادگیری هستند. بازی ها اغلب به حل مسئله، تفکر انتقادی و تصمیم گیری نیاز دارند و مهارت های شناختی را تقویت می کنند که قابل انتقال به زمینه های زندگی واقعی هستند (اسکوایر، ۲۰۰۶، ص. ۱). در ایران، مریبان بر توسعه مهارت های شناختی از طریق یادگیری مبتنی بر بازی به عنوان ابزاری برای افزایش توانایی های تحلیلی دانش آموزان تأکید می کنند (احمدی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۴۷). درگیر شدن با بازی های آموزشی، فرآیندهای شناختی را تحریک می کند که به کسب و حفظ دانش کمک می کند و یادگیرندگان را قادر می سازد تا یادگیری خود را در موقعیت های مختلف به کار گیرند.

عوامل انگیزشی نیز در موفقیت بازی های آموزشی نقش اساسی دارند. بازی ها ذاتاً پاداش ها، چالش ها و حس موفقیت را ارائه می دهند که به افزایش انگیزه و تلاش پایدار کمک می کند (مالون، ۱۹۸۱، ص ۷۰). ایرانیان، مانند افراد در سراسر جهان، به جنبه های انگیزشی یادگیری مبتنی بر بازی، که با تمایل آن ها برای تجربه های یادگیری معنادار و باارزش همسو هستند، پاسخ مثبت می دهند (احمدی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۴۷). ادغام بازی های آموزشی در محیط های آموزشی به انگیزه درونی فراگیران کمک می کند و آنها را به تعامل فعال با محتوا و پیگیری تسلط سوق می دهد.

طراحی بازی موثر سنگ بنای بهینه سازی تجربیات یادگیری در بازی های آموزشی است. همسویی مکانیک بازی با اهداف آموزشی تضمین می کند که گیم پلی نتایج یادگیری را افزایش می دهد (گاریس<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۰۲، ص ۷۳). ایرانیان، مانند مریبان در سطح جهان، اهمیت طراحی بازی هدفمند را در استفاده از پتانسیل کامل بازی های آموزشی تشخیص می دهند (احمدی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۴۷). بازی هایی که به خوبی طراحی شده اند، مکانیسم های بازخورد، چالش های تدریجی و فرصت هایی

برای پیشرفت مهارت را در خود جای می دهند و به یادگیرندگان این امکان را می دهند تا حس شایستگی و بهبود مستمر را تجربه کنند.

عوامل فرهنگی و زمینه ای بر اجرا و تأثیر بازی های آموزشی تأثیر می گذارد. فرهنگ های مختلف ممکن است ترجیحات متفاوتی برای قالب ها، تم ها و روایت های بازی داشته باشند (کای<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۱۶، ص. ۳۲۷). به عنوان مثال، ایرانیان ممکن است به سمت بازی هایی که با هویت و ارزش های فرهنگی آنها طنین انداز می شود، گرایش پیدا کنند (احمدی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۴۷). شناخت این تفاوت های فرهنگی برای طراحی تجارب یادگیری مبتنی بر بازی که با زبان آموزان متنوع طنین انداز می شود، بسیار مهم است.

پیامدهای بازی های آموزشی فراتر از تجربیات یادگیری فردی است. یادگیری مبتنی بر بازی این پتانسیل را دارد که پارادایم های آموزشی سنتی را با ترویج یادگیری فعال، همکاری و توسعه مهارت های قرن ۲۱ تغییر دهد (پرنسکی، ۲۰۰۱، ص. 1). مربیان ایرانی، مانند معلمان سراسر جهان، ادغام بازی های آموزشی را برای تقویت مهارت های حل مسئله مشارکتی و تفکر انتقادی بررسی می کنند (احمدی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۴۷). استفاده از بازی های آموزشی با نیازهای در حال تکامل آموزش مدرن مطابقت دارد، جایی که کسب سواد دیجیتال و مهارت های تعاملی برای موفقیت در دنیای فناوری محور ضروری است.

بینش های پژوهشی بر پتانسیل تحول آفرین بازی های آموزشی در افزایش تعامل و نتایج یادگیری تاکید می کند. مکانیسم های شناختی و انگیزشی تأثیر بازی های آموزشی را هدایت می کنند، مهارت های شناختی و انگیزه درونی را تقویت می کنند. طراحی موثر بازی، گیم پلی را با اهداف آموزشی هماهنگ می کند و تجربیات یادگیری را بهینه می کند. عوامل فرهنگی و زمینه ای، اجرا و تأثیر یادگیری مبتنی بر بازی را شکل می دهند. پیامدهای بازی های آموزشی به شکل دهی مجدد پارادایم های آموزشی و آماده سازی