

به نام خدا

بازی و تدریس

مولفان :

فهمیه قلاوندی

طاهره قلاوندی

ایرج قلاوندی

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: قلاوندی، فهیمه، ۱۳۵۷-

عنوان و نام پدیدآور: بازی و تدریس / مولفان فهیمه قلاوندی، طاهره قلاوندی، ایرج قلاوندی.

مشخصات نشر: ارسطو (سامانه اطلاع رسانی چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۲.

مشخصات ظاهری: ۱۳۹ ص.

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۵۲۴-۶

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: کتابنامه: ص. ۱۲۵ - ۱۳۹.

Educational games

موضوع: بازی‌های آموزشی

Effective teaching

تدریس اثربخش

Teaching -- Methodology

تدریس -- روش‌شناسی

شناسه افزوده: قلاوندی، طاهره، ۱۳۶۰-

شناسه افزوده: قلاوندی، ایرج، ۱۳۴۶-

رده بندی کنگره: LB1۰۲۹

رده بندی دیویی: ۳۷۱/۳۳۷

شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۶۴۹۵۷

اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: بازی و تدریس

مولفان: فهیمه قلاوندی - طاهره قلاوندی - ایرج قلاوندی

ناشر: ارسطو (سامانه اطلاع رسانی چاپ و نشر ایران)

صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر

تیراژ: ۱۰۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۲

چاپ: زیرجد

قیمت: ۱۱۲۰۰۰ تومان

فروش نسخه الکترونیکی - کتاب‌رسان:

<https://chaponashr.ir/ketabresan>

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۵۲۴-۶

تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵

www.chaponashr.ir



انتشارات ارسطو



چاپ و نشر ایران
Chaponashr.ir

فهرست مطالب

عنوان.....	صفحه.....
مقدمه	۵
فصل اول: قدرت بازی در یادگیری	۹
کاوش در تقاطع آموزش و بازی	۹
تکامل تاریخی: بازی ها به عنوان ابزار یادگیری.....	۱۱
مزایای شناختی گیمیفیکیشن در آموزش	۱۴
بینش پژوهشی: افزایش مشارکت و نتایج یادگیری	۱۶
نقش بازی های آموزشی در مهارت های قرن بیست و یکم.....	۱۹
یک رویکرد کل نگر: ترکیب سرگرمی و آموزش	۲۲
فصل دوم: اصول طراحی برای بازی های آموزشی موثر	۲۵
مبانی طراحی بازی موثر برای یادگیری	۲۵
همراستایی مکانیک بازی با اهداف آموزشی	۲۷
انطباق با سبک ها و توانایی های یادگیری متنوع	۳۰
ایجاد تعادل بین چالش و پیشرفت در بازی های آموزشی	۳۲
گنجاندن بازخورد و ارزیابی در طراحی بازی	۳۵
تجربه کاربری و طراحی رابط در بازی های آموزشی	۳۷
فصل سوم: گیمیفیکیشن در میان موضوعات و رشته ها	۴۱
ریاضیات و منطق: تقویت مهارت های حل مسئله	۴۱
هنر و ادبیات زبان: پرورش خلاقیت و ارتباطات	۴۳
علم و اکتشاف: مشتعل کنجکاوی و کشف	۴۶
مطالعات اجتماعی و تاریخ: یادگیری فرهنگی فراگیر	۴۸
تربیت بدنی و سلامت: ترویج یادگیری فعال	۵۱
فصل چهارم: بازی های آموزشی دیجیتال: فرصت ها و چالش ها	۵۷
تحول دیجیتالی بازی های آموزشی.....	۵۷
مزایای پلتفرم های دیجیتال برای یادگیری بازی ها	۵۹

۶۱ پیمایش در چالش های بازی های آموزشی دیجیتال
۶۴ 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
	فصل پنجم: بازی های تخته ای، بازی های کارتی و شبیه سازی های کلاس
۷۳ درس
۷۳ بازی های سنتی در زمینه های آموزشی مدرن
۷۵ یادگیری از طریق استراتژی: بازی های رومیزی و تفکر انتقادی
۸۰ ایفای نقش و شبیه سازی: تجربیات یادگیری فراگیر
۸۳ ایجاد بازی های آموزشی DIY برای کلاس درس
۸۵ گنجاندن بازی های رومیزی در فعالیت های گروهی و انفرادی
	فصل ششم: ارزیابی بازیگوش و نتایج یادگیری
۸۹ تعریف مجدد ارزیابی از طریق یادگیری مبتنی بر بازی
۹۱ مکانیک بازی به عنوان ابزار ارزیابی
۹۴ ارزیابی تکوینی و جمعی در زمینه های بازی
۹۹ چالش های Gamified برای تقویت و تسلط
	فصل هفتم: یکپارچه سازی کلاس درس و استراتژی های پیاده سازی
۱۰۳ ادغام یکپارچه بازی ها در برنامه درسی
	فصل هشتم: توانمندسازی مربیان در یادگیری مبتنی بر بازی
۱۱۳ توسعه حرفه ای برای یادگیری مبتنی بر بازی
۱۱۵ ایجاد تجربیات یادگیری سفارشی از طریق بازی
۱۱۸ مشارکت دانش آموز و مدیریت کلاس درس با بازی
۱۲۰ استراتژی های ارزیابی برای یادگیری مبتنی بر بازی
۱۲۵ منابع و مآخذ

مقدمه

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 اول آغاز می‌شود، جایی که ما به دنیای مسحور کننده 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 دوم 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 سوم 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 چهارم ما را غرق در چشم انداز دیجیتالی بازی‌های 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 زمان‌نمایشگر و نیاز به تعامل معنادار در عصر دیجیتال را برطرف می‌کنیم.

در فصل پنجم 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 ششم 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 بازی‌سازی شده و بازخورد تعاملی، مربیان نه تنها نتایج یادگیری را ارزیابی می‌کنند، بلکه الهام‌بخش بهبود مستمر و تفکر تأملی هستند.

در فصل هفتم ما به قلب کلاس درس سفر می کنیم و از استراتژی هایی برای ادغام یکپارچه بازی های آموزشی در برنامه های درسی پرده برداری می کنیم. ما بررسی می کنیم که چگونه یادگیری بازی محور، آموزش های سنتی را به تجربیات پویا و مشارکتی تبدیل می کند. با مثال های عملی و بینش های بین رشته ای، مربیان کشف می کنند که چگونه محیط های آموزشی پر جنب و جوش ایجاد کنند که در آن بازی های آموزشی به عنوان کاتالیزور برای اکتشاف و موفقیت عمل می کنند.

اودیسسه ما در فصل هشتم به اوج خود می رسد، جایی که ما مربیان را در راس یادگیری مبتنی بر بازی قرار می دهیم. ما در حوزه توسعه حرفه ای کاوش می کنیم و مربیان را با ابزارهایی برای استفاده مؤثر از بازی های آموزشی مجهز می کنیم. از ایجاد تجربیات یادگیری سفارشی گرفته تا تقویت همکاری و به اشتراک گذاری بهترین شیوه ها، ما به مربیان قدرت می دهیم تا کلاس های درس خود را به حوزه های کشف و توانمندسازی تبدیل کنند.

فصل اول

قدرت بازی در یادگیری

کاوش در تقاطع آموزش و بازی

ادغام بازی 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^۱ 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^۲، ۲۰۰۶، ص ۴۵). دانش آموزان ایرانی، مانند

1. Altbach

2. Van Eck

همتایان جهانی خود، از چالش‌های شناختی ناشی از بازی‌های آموزشی سود می‌برند (خواجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). این بازی‌ها بازیکنان را به استراتژی، تصمیم‌گیری و انطباق رویکرد خود بر اساس بازخورد تشویق می‌کنند، که همگی مهارت‌های قابل انتقالی هستند که در زمینه‌های دنیای واقعی قابل اجرا هستند.

یادگیری مبتنی بر بازی پتانسیل افزایش انگیزه و مشارکت در بین یادگیرندگان را دارد. با غوطه‌ور کردن دانش‌آموزان در تجربیات تعاملی و لذت‌بخش، بازی‌های آموزشی از انگیزه درونی بهره می‌برند (رایان و دسی^۱، ۲۰۰۰، ص ۵۶). در ایران، جایی که سیستم‌های آموزشی ممکن است در حفظ مشارکت دانش‌آموز با چالش‌هایی مواجه شوند (نعمتی زاده و صمدزاده، ۲۰۱۸، ص ۳۶۷)، ادغام بازی‌های آموزشی می‌تواند به فرآیند یادگیری نیرو بخشد. بازی‌ها بازخورد فوری، پاداش‌ها و حس موفقیت را ارائه می‌دهند، که همگی به تعامل پایدار و اشتیاق برای یادگیری کمک می‌کنند.

ملاحظات فرهنگی نقش بسزایی در طراحی و اجرای بازی‌های آموزشی دارد. فرهنگ‌های مختلف ممکن است ترجیحات، ارزش‌ها و حساسیت‌های متفاوتی داشته باشند که بر محتوا و مکانیک بازی تأثیر می‌گذارد (تنگ و سوئی^۲، ۲۰۱۸، ص ۱۴۳). طراحی بازی‌های آموزشی حساس فرهنگی به ویژه در ایران که ارزش‌های فرهنگی اولویت‌های آموزشی را شکل می‌دهند، اهمیت دارد (صالح آبادی، ۱۳۹۴، ص ۶۷). حصول اطمینان از اینکه بازی‌ها با پس زمینه‌های فرهنگی دانش‌آموزان طنین انداز می‌شوند، ارتباط و اثربخشی آنها را افزایش می‌دهد.

گرایش‌های نوظهور در بازی‌های آموزشی به رویکردهای نوآورانه‌ای اشاره می‌کنند که فناوری را مهار می‌کنند و نیازهای یادگیری متنوع را برطرف می‌کنند. فن آوری‌های واقعیت مجازی (VR) و واقعیت افزوده (AR) تجربیات یادگیری همه جانبه‌ای را ارائه می‌دهند که دانش‌آموزان را به سناریوهای آموزشی منتقل می‌کند (کلوفر و شلدون^۳،

1. Ryan and Desi

2. Teng & Sui

3. Klopfer and Sheldon

۲۰۱۰، ص ۵۰۳). مربیان و فراگیران ایرانی می‌توانند از این فناوری‌ها بهره‌مند شوند که راه‌های جدیدی برای کشف مفاهیم و محیط‌های پیچیده ارائه می‌کنند (خاجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). علاوه بر این، بازی‌های آموزشی تطبیقی، تجربه یادگیری را با پیشرفت و سبک‌های یادگیری دانش‌آموزان تطبیق می‌دهند (هیرومی و استپلتون^۱، ۲۰۱۰، ص. ۵۷). این رویکرد نیازها و توانایی‌های متنوع فراگیران را برآورده می‌کند و نتایج یادگیری شخصی و مؤثر را پرورش می‌دهد.

ادغام بازی‌های آموزشی در محیط‌های آموزشی نشان‌دهنده همگرایی آموزش و بازی است. بازی‌های آموزشی مزایای شناختی را ارائه می‌دهند، انگیزه و تعامل را افزایش می‌دهند و با نظریه‌های آموزشی معاصر که بر یادگیری فعال تأکید دارند، همسو می‌شوند. ملاحظات فرهنگی نقش مهمی در طراحی بازی‌های آموزشی مؤثر دارد که با جمعیت‌های مختلف دانش‌آموزی طنین‌انداز می‌شود. با پیشرفت تکنولوژی، گرایش‌های نوظهور در بازی‌های آموزشی تجربیات هم‌جهانبه و سازگاری را برای برآوردن نیازهای یادگیری فردی در بر می‌گیرند. با کاوش در تقاطع آموزش و بازی از طریق بازی‌های آموزشی، مربیان می‌توانند تجربیات یادگیری پویا، جذاب و مؤثر را برای دانش‌آموزان پرورش دهند.

تکامل تاریخی: بازی‌ها به عنوان ابزار یادگیری

ادغام بازی‌های آموزشی به‌عنوان ابزاری برای یادگیری، تکامل تاریخی غنی دارد که فرهنگ‌ها و دوران‌ها را در بر می‌گیرد. این بخش به بررسی توسعه تاریخی بازی‌های آموزشی، نقش بازی‌های سنتی در تقویت یادگیری، ظهور بازی‌های آموزشی دیجیتال، تأثیرات فرهنگی بر یادگیری مبتنی بر بازی، و پیامدهای آموزشی گنجاندن بازی‌ها در آموزش می‌پردازد.

بازی‌های آموزشی گذشته‌ای داستانی دارند و ریشه‌های آن به تمدن‌های باستانی بازمی‌گردد. در میان فرهنگ‌های مختلف، بازی‌ها به‌عنوان ابزاری برای انتقال دانش، هنجارهای اجتماعی و مهارت‌ها از نسلی به نسل دیگر استفاده می‌شوند (گی^۱، ۲۰۰۳، ص ۵). در ایران، آثار تاریخی نشان‌دهنده استفاده از بازی‌ها برای اهداف آموزشی است که نشان‌دهنده شناخت دیرینه ملت از پتانسیل آموزشی بازی‌ها است (سواری و همکاران، ۲۰۱۸، ص ۲۸۹). تکامل تاریخی بازی‌های آموزشی بر جذابیت پایدار آن‌ها به‌عنوان ابزاری جذاب و مؤثر برای یادگیری تأکید می‌کند.

بازی‌های سنتی به‌عنوان ابزار آموزشی غیررسمی عمل می‌کردند و طیف وسیعی از مهارت‌های شناختی و حرکتی را القا می‌کردند. بازی‌های شامل استراتژی، حل مسئله و همکاری فرصت‌هایی را برای افراد فراهم می‌کند تا مهارت‌های ضروری زندگی را توسعه دهند (جینیگز^۲، ۲۰۱۷، ص ۲۸). در ایران، بازی‌های سنتی مانند «گل خط» تفکر انتقادی و استدلال فضایی را در بازیکنان پرورش می‌داد (سواری و همکاران، ۲۰۱۸، ص ۲۹۰). استفاده از بازی‌های سنتی به‌عنوان ابزار یادگیری نمونه‌ای از ادغام یکپارچه سرگرمی و آموزش در زمینه‌های تاریخی است.

ظهور فناوری دیجیتال باعث تحولی دگرگون‌کننده در بازی‌های آموزشی شد. بازی‌های آموزشی دیجیتال از ماهیت تعاملی و غوطه‌ور فناوری برای ایجاد تجربیات یادگیری جذاب استفاده می‌کنند (گی، ۲۰۰۳، ص ۳۲). ایرانیان، مانند افراد در سراسر جهان، با بازی‌های آموزشی دیجیتالی که اهداف آموزشی مختلفی را برآورده می‌کنند، درگیر می‌شوند (خاجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). ظهور بازی‌های آموزشی دیجیتال راه‌های جدیدی را برای یادگیری شخصی و ادغام عناصر چند رسانه‌ای باز کرد.

1. Gee

2. Jennigs

تأثیرات فرهنگی نقش مهمی در شکل‌دهی تجربیات یادگیری مبتنی بر بازی دارد. فرهنگ‌های مختلف ممکن است بر ارزش‌های آموزشی خاصی تأکید کنند که در طراحی و محتوای بازی‌های آموزشی منعکس می‌شود (بورگونجون^۱ و همکاران، ۲۰۱۳، ص ۴۱۱). در ایران، بازی‌های آموزشی ممکن است سواد و ارزش‌های فرهنگی را در اولویت قرار دهند (سواری و همکاران، ۱۳۹۷، ص ۲۹۱). شناخت تفاوت‌های فرهنگی فراگیران برای طراحی تجربیات یادگیری مبتنی بر بازی که با پیشینه‌ها و تجربیات آنها همخوانی دارد، بسیار مهم است.

ادغام بازی‌های آموزشی در آموزش مفاهیم آموزشی دارد که فراتر از سرگرمی است. بازی‌های خوب طراحی شده می‌توانند انگیزه، تعامل و نتایج یادگیری را افزایش دهند (اشتاینکوهرلر و دانکن^۲، ۲۰۰۸، ص ۱۸). ایرانیان، مانند دانش‌آموزان در سطح جهان، از رویکردهای یادگیری مبتنی بر بازی بهره می‌برند که به سبک‌ها و ترجیحات یادگیری متنوع پاسخ می‌دهد (خاجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). گنجاندن بازی‌های آموزشی در آموزش مستلزم همسویی متفکرانه با اهداف یادگیری و راهبردهای ارزیابی است.

تکامل تاریخی بازی‌های آموزشی بر ارزش ماندگار آنها به عنوان ابزاری برای یادگیری تأکید می‌کند. بازی‌های سنتی به‌عنوان ابزار آموزشی غیررسمی عمل می‌کردند و مهارت‌های شناختی و حرکتی را منتقل می‌کردند. عصر دیجیتال، بازی‌های آموزشی دیجیتال را آغاز کرد که از فناوری برای تجربیات یادگیری همه‌جانبه استفاده می‌کنند. تأثیرات فرهنگی طراحی و محتوای بازی‌های آموزشی را شکل می‌دهد و شناخت پیشینه‌های فرهنگی فراگیران برای اجرای مؤثر حیاتی است. ادغام بازی‌های آموزشی در آموزش پتانسیل افزایش انگیزه، مشارکت و نتایج یادگیری را دارد. با ردیابی مسیر تاریخی بازی‌های آموزشی و استفاده از ویژگی‌های جذاب آنها، مربیان می‌توانند از قدرت بازی‌ها برای ایجاد تجربیات یادگیری معنادار استفاده کنند.

1. Bourgonjon

2. Steinkuehler & Duncan

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^۱ 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^۲ و همکاران، ۲۰۱۶، ص ۳۲۰). در ایران، گنجاندن بازی های حل مسئله با تأکید ملت بر پرورش تفکر تحلیلی و مهارت های عملی همسو 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 مؤثر 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

1. Deterding

2. Clark

محدود تصمیم بگیرند و نتایج بالقوه را ارزیابی کنند (اسکوایر^۱، ۲۰۰۸، ص. ۲۸). در ایران، جایی که آموزش به طور سنتی بر به خاطر سپردن حرفی تأکید دارد، گیمیفیکیشن با تشویق دانش‌آموزان به تجزیه و تحلیل اطلاعات و انتخاب آگاهانه، تفکر انتقادی را ترویج می‌کند (علیجانی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۱۰۶). پرورش مهارت‌های تفکر انتقادی از طریق گیمیفیکیشن دانش‌آموزان را به ارزیابی انتقادی اطلاعات و قضاوت مستدل مجهز می‌کند.

انگیزه درونی، یکی از اجزای اصلی بازی‌سازی، به طور قابل توجهی به مزایای شناختی در آموزش کمک می‌کند. بازی‌های آموزشی از عناصری مانند پاداش‌ها، چالش‌ها و رقابت برای تحریک تمایل ذاتی دانش‌آموزان به یادگیری استفاده می‌کنند (مالون^۲، ۱۹۸۱، ص ۱۹). در ایران، جایی که انگیزه دانش‌آموزی یک دغدغه بوده است، گیمیفیکیشن راهی برای تقویت انگیزه درونی دانش‌آموزان برای یادگیری فراهم می‌کند (علیجانی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۱۰۸). لذت حاصل از تجارب یادگیری مبتنی بر بازی، شور و شوق دانش‌آموزان را تقویت می‌کند و منجر به بهبود نتایج شناختی می‌شود.

ملاحظات فرهنگی نقش اساسی در اثربخشی گیمیفیکیشن در آموزش دارد. فرهنگ‌های مختلف ممکن است بر اساس ارزش‌ها، باورها و هنجارهای آموزشی خود به تجربیات یادگیری بازی‌سازی شده واکنش متفاوتی نشان دهند (هاماری^۳ و همکاران، ۲۰۱۴، ص ۲). در ایران، جایی که ارزش‌های جمع‌گرایانه حاکم است، بازی‌های آموزشی مشارکتی 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.

1. Squire

2. Malone

3. Hamari

ادغام بازی سازی در آموزش با تغییرات آموزشی معاصر به سمت یادگیری دانش آموز محور و تجربی همسو می شود (پرنسکی^۱، 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 می کند. در ایران، جایی که اصلاحات آموزشی با هدف تقویت توسعه کل نگر است، گیمیفیکیشن یک راه امیدوارکننده برای افزایش نتایج شناختی و تجهیز دانش آموزان به مهارت های مرتبط با دنیای مدرن است.

بینش پژوهشی: افزایش مشارکت و نتایج یادگیری

بازی های آموزشی به عنوان ابزاری قدرتمند در حوزه یادگیری ظاهر شده اند که به طور قابل توجهی بر سطوح تعامل و نتایج یادگیری تأثیر می گذارد. این بخش به بینش های پژوهشی می پردازد که بر اثربخشی بازی های آموزشی، مکانیسم های شناختی و انگیزشی تأثیرگذار بر آن ها، نقش طراحی بازی در بهینه سازی تجربیات یادگیری، عوامل فرهنگی و زمینه ای مؤثر بر یادگیری مبتنی بر بازی، و پیامدهای آموزشی تأکید می کند.

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 می کند و علاقه آنها را در دوره های طولانی حفظ می کند (گی، ۲۰۰۳، ص. ۶۶). مربیان ایرانی، مانند هممتایان جهانی خود، پتانسیل بازی های آموزشی را برای مقابله با چالش حفظ مشارکت دانش آموزان در کلاس درس می شناسند (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 می‌کنند که قابل انتقال به زمینه‌های زندگی واقعی هستند (اسکوابر، ۲۰۰۶، ص. ۱). در ایران، مربیان بر توسعه مهارت‌های شناختی از طریق یادگیری مبتنی بر بازی به عنوان ابزاری برای افزایش توانایی‌های تحلیلی دانش‌آموزان تأکید می‌کنند (احمدی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۴۷). درگیر شدن با بازی‌های آموزشی، فرآیندهای شناختی را تحریک می‌کند که به کسب و حفظ دانش کمک می‌کند و یادگیرندگان را قادر می‌سازد تا یادگیری خود را در موقعیت‌های مختلف به کار گیرند.

عوامل انگیزشی نیز در موفقیت بازی‌های آموزشی نقش اساسی دارند. بازی‌ها ذاتاً پاداش‌ها، چالش‌ها و حس موفقیت را ارائه می‌دهند که به افزایش انگیزه و تلاش پایدار کمک می‌کند (مالون، ۱۹۸۱، ص ۷۰). ایرانیان، مانند افراد در سراسر جهان، به جنبه‌های انگیزشی یادگیری مبتنی بر بازی، که با تمایل آن‌ها برای تجربه‌های یادگیری معنادار و باارزش همسو هستند، پاسخ مثبت می‌دهند (احمدی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۴۷). ادغام بازی‌های آموزشی در محیط‌های آموزشی به انگیزه درونی فراگیران کمک می‌کند و آنها را به تعامل فعال با محتوا و پیگیری تسلط سوق می‌دهد.

طراحی بازی موثر سنگ بنای بهینه سازی تجربیات یادگیری در بازی‌های آموزشی است. همسویی مکانیک بازی با اهداف آموزشی تضمین می‌کند که گیم پلی نتایج یادگیری را افزایش می‌دهد (گاریس^۱ و همکاران، ۲۰۰۲، ص ۷۳). ایرانیان، مانند مربیان در سطح جهان، اهمیت طراحی بازی هدفمند را در استفاده از پتانسیل کامل بازی‌های آموزشی تشخیص می‌دهند (احمدی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۴۷). بازی‌هایی که به خوبی طراحی شده‌اند، مکانیسم‌های بازخورد، چالش‌های تدریجی و فرصت‌هایی برای پیشرفت مهارت را در خود جای می‌دهند و به یادگیرندگان این امکان را می‌دهند تا حس شایستگی و بهبود مستمر را تجربه کنند.

عوامل فرهنگی و زمینه ای بر اجرا و تأثیر بازی‌های آموزشی تأثیر می‌گذارد. فرهنگ‌های مختلف ممکن است ترجیحات متفاوتی برای قالب‌ها، تم‌ها و روایت‌های بازی

داشته باشند (کای^۱ 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. ۱). مریبان 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 فراگیران برای خواسته های دنیای مدرن گسترش می یابد. با استفاده از قدرت بازی های آموزشی، مریبان و یادگیرندگان به طور یکسان می توانند سفری پویا و جذاب به سمت نتایج یادگیری پیشرفته را آغاز کنند.

نقش بازی های آموزشی در مهارت های قرن بیست و یکم

در چشم انداز به سرعت در حال تحول آموزش، بازی های آموزشی به عنوان ابزاری پویا و جذاب برای پرورش مهارت های قرن ۲۱ ظهور کرده اند. این بخش به نقش چندوجهی بازی های آموزشی در پرورش مهارت های ضروری برای دوران مدرن، از جمله تفکر انتقادی، همکاری، خلاقیت و سواد دیجیتال می پردازد. این بخش به بررسی مبانی آموزشی ادغام بازی ها در آموزش، مزایای شناختی و اجتماعی یادگیری مبتنی بر بازی، ملاحظات فرهنگی در اتخاذ بازی های آموزشی، و چالش های بالقوه و چشم انداز آینده این رویکرد می پردازد.

بازی های آموزشی به عنوان ابزاری قدرتمند برای پرورش مهارت های تفکر انتقادی عمل می کنند. این بازی ها اغلب به بازیکنان نیاز دارند تا مسائل پیچیده را حل کنند، تصمیمات استراتژیک بگیرند و سناریوهای مختلف را تحلیل کنند (گی، ۲۰۰۵، ص. ۳۸). در ایران، گنجاندن بازی های آموزشی با سیاست های آموزشی که بر پرورش تفکر انتقادی در دانش آموزان تأکید دارد، همسو می شود (وزارت آموزش و پرورش ایران، ۱۳۹۵، ص ۲). بازی های آموزشی از طریق چالش ها و شبیه سازی های تعاملی، فراگیران را به تفکر انتقادی، ارزیابی گزینه ها و انتخاب آگاهانه ترغیب می کنند.

همکاری یکی دیگر از مهارت های مهم قرن بیست و یکم است که می تواند به طور موثر از طریق بازی های آموزشی توسعه یابد. بسیاری از بازی ها برای بازی در تیم ها یا گروه ها طراحی شده اند و بازیکنان را تشویق می کنند تا با هم ارتباط برقرار کنند، ایده ها را به اشتراک بگذارند و با هم در جهت یک هدف مشترک کار کنند (اسکوایر، ۲۰۰۶، ص. ۳۳). ایرانیان مانند دانش آموزان در سراسر جهان از بازی های آموزشی بهره می برند که تجارب یادگیری مشارکتی را ترویج می کند (خاجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). فعالیت های مبتنی بر بازی مشترک، مهارت های بین فردی، ارتباط و توانایی همکاری مؤثر در محیط های مختلف را تقویت می کنند.

بازی های آموزشی ظرفیت منحصر به فردی برای برانگیختن خلاقیت در بین فراگیران دارند. بازی ها اغلب چالش ها و سناریوهایی را ارائه می کنند که به راه حل های نوآورانه نیاز دارند (پرنسکی، ۲۰۰۱، ص. ۲). بازی ها با تشویق به آزمایش و حل خلاقانه مسئله، به زبان آموزان کمک می کنند تا مهارت های تفکر خلاق خود را توسعه دهند. در ایران، بازی های آموزشی با ارزش های فرهنگی که نوآوری و تدبیر را گرامی می دارند، همسو می شوند (صالح آبادی، ۱۳۹۴، ص ۶۷). ترکیب تجارب یادگیری مبتنی بر بازی به افراد اجازه می دهد تا پتانسیل خلاقانه خود را کشف کنند و خارج از چارچوب فکر کنند.

سواد دیجیتالی یک مهارت ضروری در قرن بیست و یکم است و بازی های آموزشی بستری برای پرورش این مهارت فراهم می کند. بسیاری از بازی ها از نظر تکنولوژی پیشرفته هستند و بازیکنان را ملزم می کنند که روابط و ابزارهای دیجیتالی را هدایت کنند (ون اک، ۲۰۰۶، ص ۷۶). ایرانیان، مانند افراد در سطح جهان، به طور فزاینده ای به ابزارها و پلتفرم های دیجیتال متکی هستند (خاجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). با درگیر شدن با بازی های آموزشی، فراگیران مهارت های سواد دیجیتالی خود را افزایش می دهند و در استفاده از فناوری برای یادگیری، ارتباط و حل مسئله مهارت پیدا می کنند.

ادغام بازی های آموزشی در آموزش توسط تئوری های آموزشی به خوبی تثبیت شده پشتیبانی می شود. نظریه های سازنده گرایی معتقدند که یادگیرندگان به طور فعال دانش را از طریق تجربیات و تعاملات خود می سازند (پیاژه^۱، ۱۹۶۴، ص ۳). بازی ها با ماهیت غوطه ور و تجربی خود، با اصول یادگیری سازه گرایانه همسو هستند. در ایران، بازی های آموزشی با رویکردهای سازنده گرایی که بر یادگیری عملی تأکید دارند طنین انداز می شود (وزارت آموزش و پرورش ایران، ۱۳۹۵، ص ۲). با درگیر شدن با بازی های آموزشی، فراگیران به طور فعال در فرآیند یادگیری شرکت می کنند که منجر به درک عمیق تر و حفظ دانش می شود.