

به نام خدا

# تدریس با رویکرد بازی های آموزشی

مؤلفان :

مریم کیائی

معصومه جعفرپور

فرح ناز معمارزاده مفرد

سلیمه کلانتری پور

انتشارات بامن

(با همکاری 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

عنوان و نام پدیدآور: تدریس با رویکرد بازی های آموزشی / مولفان مریم کیائی ... [و دیگران].

مشخصات نشر: بامن، ۱۴۰۲.

مشخصات ظاهری: ۱۱۹ ص.

شابک: ۹-۳۹-۸۳۰۰-۶۲۲-۹۷۸

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: مولفان مریم کیائی، معصومه جعفرپور، فرح ناز معمارزاده مفرد، سلیمه کلاتری پور.

یادداشت: کتابنامه: ص ۱۱۹-۱۱۳.

موضوع: تدریس- بازی های آموزشی

شناسه افزوده: کیائی، مریم، ۱۳۶۳

رده بندی کنگره: GN۴۶۷

رده بندی دیویی: ۳۰۶/۵۰۰

شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۶۴۷۰۶

اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: تدریس با رویکرد بازی های آموزشی

مولفان: مریم کیائی - معصومه جعفرپور - فرح ناز معمارزاده مفرد - سلیمه کلاتری پور

ناشر: انتشارات بامن

صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر

تیراژ: ۱۰۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۲

چاپ: زبرجد

قیمت: ۱۰۰۰۰۰ تومان

فروش نسخه الکترونیکی - کتاب رسان:

<https://chaponashr.ir/ketabresan>

شابک: ۹-۳۹-۸۳۰۰-۶۲۲-۹۷۸

تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵

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



## فهرست مطالب

پیشگفتار	۶
فصل اول	۹
قدرت بازی های آموزشی	۹
کنکاش در تقاطع آموزش و بازی	۹
تکامل تاریخی: بازی ها به عنوان ابزار یادگیری	۱۱
مزایای شناختی گیمیفیکیشن در آموزش	۱۳
بینش پژوهشی: افزایش مشارکت و نتایج یادگیری	۱۵
نقش بازی های آموزشی در مهارت های قرن بیست و یکم	۱۷
یک رویکرد کل نگر: ترکیب سرگرمی و آموزش	۲۰
فصل دوم	۲۳
تاثیر بازی ها و طراحی آنها	۲۳
مبانی طراحی بازی موثر برای یادگیری	۲۳
همراستایی مکانیک بازی با اهداف آموزشی	۲۵
انطباق با سبک ها و توانایی های یادگیری متنوع	۲۷
ایجاد تعادل بین چالش و پیشرفت در بازی های آموزشی	۲۹
گنجاندن بازخورد و ارزیابی در طراحی بازی	۳۱
تجربه کاربری و طراحی رابط در بازی های آموزشی	۳۴
فصل سوم	۳۹
نقش بازی در میان موضوعات و رشته ها	۳۹
ریاضیات و منطق: تقویت مهارت های حل مسئله	۳۹
هنر و ادبیات زبان: پرورش خلاقیت و ارتباطات	۴۱
علم و اکتشاف: مشتعل کنجکاوی و کشف	۴۳
مطالعات اجتماعی و تاریخ: یادگیری فرهنگی فراگیر	۴۵
تربیت بدنی و سلامت: ترویج یادگیری فعال	۴۷

۵۳	فصل چهارم
۵۳	بازی های دیجیتال
۵۳	تحول دیجیتالی بازی های آموزشی
۵۵	مزایای پلتفرم های دیجیتال برای یادگیری بازی ها
۵۷	پیمایش در چالش های بازی های آموزشی دیجیتال
۵۹	برنامه ها و پلتفرم های آموزشی مبتنی بر بازی
۶۱	واقعیت مجازی و واقعیت افزوده در آموزش
۶۳	متعادل کردن زمان نمایشگر و تعامل دنیای واقعی
۶۷	فصل پنجم
۶۷	بازی های تخته ای، بازی های کارتی و
۶۷	شبیه سازی های کلاس درس
۶۷	بازی های سنتی در زمینه های آموزشی مدرن
۶۹	یادگیری از طریق استراتژی: بازی های رومیزی و تفکر انتقادی
۷۱	بازی با ورق برای حافظه، استراتژی و همکاری
۷۳	ایفای نقش و شبیه سازی: تجربیات یادگیری فراگیر
۷۶	ایجاد بازی های آموزشی DIY برای کلاس درس
۷۸	گنجاندن بازی های رومیزی در فعالیت های گروهی و انفرادی
۸۱	فصل ششم
۸۱	نتایج بازیگوش یادگیری
۸۱	تعریف مجدد ارزیابی از طریق یادگیری مبتنی بر بازی
۸۳	مکانیک بازی به عنوان ابزار ارزیابی
۸۵	ارزیابی تکوینی و جمعی در زمینه های بازی
۸۹	چالش های Gamified برای تقویت و تسلط
۹۳	فصل هفتم
۹۳	استراتژی های پیاده سازی برنامه ها
۹۳	ادغام یکپارچه بازی ها در برنامه درسی
۹۵	تغییر پویایی کلاس درس از طریق بازی های آموزشی

گنجاندن بازی ها در طرح درس: مثال های عملی .....	۹۷
فصل هشتم .....	۱۰۳
مربیان و آموزش مبتنی بر بازی .....	۱۰۳
توسعه حرفه ای برای یادگیری مبتنی بر بازی .....	۱۰۳
ایجاد تجربیات یادگیری سفارشی از طریق بازی .....	۱۰۵
مشارکت دانش آموز و مدیریت کلاس درس با بازی .....	۱۰۷
استراتژی های ارزیابی برای یادگیری مبتنی بر بازی .....	۱۰۹
منابع و مآخذ .....	۱۱۳

## پیشگفتار

یادگیری یک تلاش چند وجهی است که هر جنبه ای از درک انسان را تحت تأثیر قرار می دهد. در این کتاب ، ما به موضوعات مختلف، از ریاضیات و زبان گرفته تا تاریخ، علوم، هنر و موسیقی می پردازیم تا نشان دهیم که چگونه تکنیک های یادگیری بازیگوش را می توان برای هر رشته طراحی کرد. کشف کنید که چگونه پازل های ریاضی مفاهیم انتزاعی را به چالش های ملموس تبدیل می کنند، چگونه بازی زبانی خلاقیت در ارتباطات را تقویت می کند و چگونه هنر به بستری برای بیان خود و تفکر انتقادی تبدیل می شود. جادوی یادگیری بازیگوش را کشف کنید، زیرا زندگی را به موضوعات به ظاهر پیش پا افتاده می بخشد و آنها را به کاوش های جذاب تبدیل می کند.

در این اثر ، ما تلاشی را آغاز می کنیم که فراتر از روش های آموزشی سنتی است و قدرت بازی ها را به عنوان کاتالیزور یادگیری در بر می گیرد. فراتر از تخته سیاه و کتاب های درسی، بازی های آموزشی به عنوان ابزارهای نوآورانه ای پدیدار شده اند که دانش آموزان را در هر سنی مجذوب می کنند، و محیطی را پرورش می دهند که در آن کنجکاوی رشد می کند، دانش با شادی به دست می آید، و مهارت ها با اشتیاق به دست می آیند.

سفر ما با فصل اول آغاز می شود، جایی که ما به دنیای مسحور کننده بازی های آموزشی و تأثیر عمیق آنها بر یادگیری می پردازیم. ما ارتباط درونی بین بازی و رشد شناختی را باز می کنیم و سفر تاریخی بازی ها را به عنوان مجرای آموزش دنبال می کنیم. همانطور که ما رابطه همزیستی بین سرگرمی و یادگیری را بررسی می کنیم، پایه و اساس درک اینکه چگونه بازی های آموزشی به رگ های تعامل و رشد فکری تبدیل می شوند را می گذاریم.

فصل دوم به هنر ساخت بازی های آموزشی می پردازد که با زبان آموزان طنین انداز می شود. ما به اصولی می پردازیم که زیربنای طراحی مؤثر بازی هستند، جایی که مکانیک و اهداف آموزشی با هم متحد می شوند. ایجاد تعادل در چالش و پیشرفت، انطباق با سبک های یادگیری متنوع، و یکپارچه سازی بازخورد، به سنگ های اصلی ایجاد تجربیات جذاب تبدیل می شود. از طریق این کاوش، ما به طراحان و مربیان بازی قدرت می دهیم تا محیط های همه جانبه ای ایجاد کنند که در عین ارائه محتوای معنادار، مجذوب خود شوند.

در فصل سوم ما سفری را آغاز می کنیم که موضوعات و رشته ها را طی می کند و تطبیق پذیری گیمیفیکیشن را به نمایش می گذارد. از ریاضیات و هنرهای زبان گرفته تا علوم و مطالعات اجتماعی، ما نشان می دهیم که چگونه بازی ها می توانند به حوزه های مختلف دانش جان بدهند. از طریق کاوش بازیگوش، ما پتانسیل بازی ها را برای برانگیختن کنجکاوی، تقویت تفکر انتقادی و عمیق تر کردن درک در سراسر طیف آموزشی نشان می دهیم.

فصل چهارم ما را غرق در چشم انداز دیجیتالی بازی های آموزشی می کند و فرصت ها و چالش هایی را که این پلتفرم پویا ارائه می دهد را بررسی می کند. ما مزایای پلتفرم های دیجیتال، از دنیای مجازی گرفته تا برنامه های بازی سازی شده را که تعامل را تقویت می کنند و تجربیات یادگیری شخصی سازی شده را ارائه می کنند، کشف می کنیم. با این حال، ما همچنین مشکلات احتمالی را بررسی می کنیم و نگرانی های مربوط به زمان نمایشگر و نیاز به تعامل معنادار در عصر دیجیتال را برطرف می کنیم.

در فصل پنجم قدردانی خود را نسبت به اشکال سنتی بازی، از بازی های رومیزی که تفکر استراتژیک را تحریک می کنند تا بازی های کارتی که حافظه و همکاری را تقویت می کنند، احیا می کنیم. ما در پتانسیل آموزشی نقش آفرینی و شبیه سازی های کلاس درس کاوش می کنیم، جایی که یادگیرندگان برای درک مفاهیم پیچیده وارد سناریوهای پویا می شوند. از طریق این کاوش، ما مربیان را قادر می سازیم تا شکاف بین بازی های سنتی و اهداف یادگیری مدرن را پر کنند.

فصل ششم درک ما از ارزیابی را دوباره شکل می دهد و روح بازی را در آن القا می کند. ما کشف می کنیم که چگونه مکانیک بازی می تواند استراتژی های ارزیابی را بازتعریف کند، و بینش های شکل دهنده و خلاصه ای را ارائه می کند که هم آموزنده و هم جذاب هستند. از طریق چالش های بازی سازی شده و بازخورد تعاملی، مربیان نه تنها نتایج یادگیری را ارزیابی می کنند، بلکه الهام بخش 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 محیط‌های آموزشی پر جنب و جوش ایجاد کنند که در آن بازی‌های آموزشی به‌عنوان کاتالیزور برای اکتشاف و موفقیت عمل می‌کنند.

اودیسه ما در فصل هشتم 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.

# فصل اول

## قدرت بازی های آموزشی

### کنکاش 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<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>۲</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

---

۱. Altbach

۲. Van Eck

انگیزه درونی بهره می‌برند (رایان و دسی<sup>۱</sup>، 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 بازی های آموزشی دارد. فرهنگ‌های مختلف ممکن است ترجیحات، ارزش‌ها و حساسیت‌های متفاوتی داشته باشند که بر محتوا و مکانیک بازی تأثیر می‌گذارد (تنگ و سوئی<sup>۲</sup>، ۲۰۱۸، ص. ۱۴۳). طراحی بازی های آموزشی حساس فرهنگی به ویژه در ایران که ارزش های فرهنگی اولویت های آموزشی را شکل می‌دهند، اهمیت دارد (صالح آبادی، ۱۳۹۴، ص ۶۷). حصول اطمینان از اینکه بازی ها با پس زمینه های فرهنگی دانش آموزان 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 آوری های واقعیت مجازی (VR) و واقعیت افزوده (AR) تجربیات یادگیری همه جانبه ای را ارائه می‌دهند که دانش آموزان را به سناریوهای آموزشی منتقل می‌کند (کلوفر و شلدون<sup>۳</sup>، 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<sup>۴</sup>، ۲۰۱۰، ص. ۵۷). این رویکرد نیازها و توانایی های متنوع فراگیران را برآورده می‌کند و نتایج یادگیری شخصی و مؤثر را پرورش می‌دهد.

ادغام بازی های آموزشی در محیط های آموزشی نشان دهنده همگرایی آموزش و بازی است. بازی‌های آموزشی مزایای شناختی را ارائه می‌دهند، انگیزه و تعامل را افزایش

۱. Ryan and Desi

۲. Teng & Sui

۳. Klopfer and Sheldon

۴. Hirumi & Stapleton

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<sup>۱</sup>، 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<sup>۲</sup>، 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

۱. Gee

۲. Jennigs

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 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 (اشتاینکوهرلر 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

۱. Bourgonjon

۲. Steinkuehler & Duncan

دیجیتالی را آغاز کرد که از فناوری برای تجربیات یادگیری همهجانبه استفاده می کنند. 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 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.

۱. Deterding

۲. Clark

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 ممکن است به طور مؤثرتری در بین دانش آموزان طنین انداز شود (علیجانی و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۱۰۵). تطبیق رویکردهای گیمیفیکیشن برای همسویی با ترجیحات فرهنگی، مشارکت و مزایای شناختی دانش آموزان را افزایش می دهد.

ادغام بازی سازی در آموزش با تغییرات آموزشی معاصر به سمت یادگیری دانش آموز محور و تجربی همسو می شود (پرنسکی<sup>۴</sup>، ۲۰۰۱، ص ۱). بازی های آموزشی با ارائه

۱. Squire

۲. Malone

۳. Hamari

۴. Prensky