

به نام خدا

روانشناسی در بازی: استفاده از بازی درمانی در مدارس

مولفان :

زهرا اکبری

نسرين رحيمي

محمد رضا رنجکش

عطيه مؤيد

سميه عليمرادي

انتشارات کتاب رسان ایده

(با همکاری سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۳)

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

chaponashr.ir

سرشناسه: اکبری، زهرا، ۱۳۵۷
عنوان و نام پدیدآور: روانشناسی در بازی: استفاده از بازی درمانی در مدارس / مولفان زهرا اکبری، نسرين رحيمي، محمدرضا رنجکش، عطيه مؤيد، سميه عليمرادي.
مشخصات نشر: انتشارات کتاب رسان ایده (با همکاری سازمان چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۳.
مشخصات ظاهري: ۱۲۹ ص.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۸۰۰-۲۰-۶
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
موضوع: مدارس - روانشناسی در بازی - بازی درمانی
شناسه افزوده: رحيمي، نسرين، ۱۳۶۶
شناسه افزوده: رنجکش، محمدرضا، ۱۳۷۸
شناسه افزوده: مؤيد، عطيه، ۱۳۷۴
شناسه افزوده: عليمرادي، سميه، ۱۳۶۳
رده بندی کنگره: PN۲۱۷۸
رده بندی دیویی: ۸۰۹/۲۱۸
شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۹۳۸۲۸
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: روانشناسی در بازی: استفاده از بازی درمانی در مدارس
مولفان: زهرا اکبری - نسرين رحيمي - محمدرضا رنجکش
عطيه مؤيد - سميه عليمرادي
ناشر: انتشارات کتاب رسان ایده (با همکاری سازمان چاپ و نشر ایران)
صفحه آرایي، تنظيم و طرح جلد: پروانه مهاجر
تیراژ: ۱۰۰۰ جلد
نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۳
چاپ: زبرجد
قیمت: ۱۲۹۰۰۰ تومان
فروش نسخه الکترونیکی - کتاب رسان:
<https://chaponashr.ir/ketabresan>
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۸۰۰-۲۰-۶
تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵
www.chaponashr.ir



فهرست مطالب

| عنوان | صفحه |
|--|-----------|
| فصل اول: بازی در آموزش..... | ۷ |
| یادگیری بازی در سنین مختلف: از اوایل کودکی تا بزرگسالی | ۱۱ |
| باز کردن پتانسیل: بازی و تأثیر آن بر رشد شناختی | ۱۴ |
| فصل دوم: استراتژی های آموزشی مبتنی بر بازی..... | ۱۹ |
| آموزش بازی: تجسم مجدد روش های تدریس | ۱۹ |
| گیمیفیکیشن در آموزش: درگیر کردن و ایجاد انگیزه در فراگیران | ۲۲ |
| قدرت داستان سرایی و روایت در یادگیری | ۲۵ |
| ایفای نقش و شبیه سازی: یادگیری از طریق انجام | ۲۸ |
| بازی های آموزشی تعاملی و فناوری آموزشی | ۳۲ |
| ارزیابی بازی: اندازه گیری پیشرفت با سرگرمی | ۳۵ |
| از کسالت تا دوستی: دگرگونی کلاس های درس از طریق بازی | ۳۸ |
| فصل سوم: آموزش بازیگوش در موضوعات مختلف..... | ۴۳ |
| پازل ها و بازی های ریاضی: تبدیل اعداد به بازی | ۴۳ |
| بازی زبانی: پذیرش خلاقیت در ارتباطات | ۴۶ |
| کاوش در تاریخ از طریق بازی و سفر در زمان | ۴۹ |
| زمین های بازی علمی: آزمایش با سرگرمی | ۵۲ |
| هنر و خلاقیت: بیان بازیگوش ذهن | ۵۴ |
| موسیقی و ریتم: هماهنگی یادگیری و بازی | ۵۷ |

| | |
|------------|--|
| ۶۰ | حرکت بازی: ادغام فعالیت بدنی با یادگیری |
| ۶۵ | فصل چهارم: آموزش بازیگوش در تنظیمات آنلاین و از راه دور |
| ۶۵ | جهان های مجازی و اکتشاف بازیگوش |
| ۶۹ | پلتفرم های آموزش الکترونیک گیمیفی شده: سرگرمی فراتر از کلاس درس |
| ۷۳ | همکاری بازی: تقویت ارتباط در آموزش از راه دور |
| ۷۶ | چالش های بازی: تبدیل تکالیف به چالش های جذاب |
| ۷۹ | داستان سرایی دیجیتال: بافتن روایت ها در عصر دیجیتال |
| ۸۳ | ارزیابی های گیمیفی شده: ارتقای سطح نتایج یادگیری |
| ۸۷ | آینده یادگیری بازی: واقعیت مجازی و فراتر از آن |
| ۹۱ | فصل پنجم: بازی به عنوان ابزاری برای یادگیری اجتماعی و عاطفی |
| ۹۱ | ایجاد همدلی از طریق بازی و دیدگاه سنجی |
| ۹۴ | ارتباط بازی: پرورش گوش دادن فعال و گفتگو |
| ۹۶ | بازی و تنظیم عاطفی: مدیریت احساسات با سرگرمی |
| ۹۹ | قدرت بازی در حل و فصل تعارض و میانجیگری |
| ۱۰۲ | کار تیمی و همکاری: یادگیری با هم از طریق بازی |
| ۱۰۷ | فصل ششم: بازی کردن برای یادگیری فراگیر و متنوع |
| ۱۰۷ | طراحی جهانی بازی برای یادگیری (UDL) |
| ۱۱۱ | بازی به عنوان یک پل: پرورش همدلی و شمولیت |
| ۱۱۳ | تجلیل از تنوع از طریق بازی و چندفرهنگی |
| ۱۱۶ | آموزش بازی برای دانش آموزان دارای معلولیت |
| ۱۱۹ | بازی زبانی: استقبال از چندزبانگی در آموزش |

فصل اول

بازی در آموزش

بازی یک پدیده جهانی است که در بین فرهنگ ها و گونه ها مشاهده می شود و برای رشد شناختی، عاطفی و اجتماعی افراد ضروری است (پلگرینی و بون^۱، ۲۰۱۵، ص. ۹۰). در طول چند دهه گذشته، پیشرفت های روانشناسی و علوم اعصاب، مکانیسم ها و مزایای بازی را روشن کرده است. این بخش به بررسی بینش های کلیدی از این زمینه ها می پردازد و علم پشت بازی و تأثیر عمیق آن بر رشد و یادگیری انسان را آشکار می کند.

در هسته خود، بازی یک رفتار پیچیده و چند وجهی است که توسط انگیزه درونی هدایت می شود (گری^۲، ۲۰۱۷، ص ۵۰). تحقیقات روانشناسی نشان می دهد که بازی به عنوان یک مکانیسم طبیعی برای کاوش، کنجکاوی و خودتنظیمی عمل می کند (لیلارد و همکاران، ۲۰۱۸، ص ۱۷۶). از طریق بازی، افراد درگیر حل خلاقانه مسائل می شوند، دنیای اطراف خود را درک می کنند و عملکردهای اجرایی حیاتی مانند توجه و حافظه کاری را توسعه می دهند (گینزبورگ و همکاران، ۲۰۱۹، ص ۱۲۰). از دوران نوزادی تا بزرگسالی، بازی کسب مهارت های ضروری زندگی را تقویت می کند و رفتارهای سازگارانه را ترویج می کند (برگن و فرومبرگ، ۲۰۱۵، ص ۱۰۲). علاوه بر این، علوم اعصاب نشان داده است که بازی مناطق خاصی از مغز مرتبط با پاداش و لذت را

1 -Pellegrini & Bohn

2 -Gary

فعال می کند و منجر به افزایش ترشح دوپامین می شود (یوگمن^۱ و همکاران، ۲۰۱۸، ص ۴۳). این پاسخ عصبی لذت و انگیزه تجربه شده در طول بازی را بیشتر تقویت می کند و آن را به یک ابزار یادگیری قدرتمند و مؤثر تبدیل می کند (کامی، ۲۰۱۷، ص ۲۱۰).

بازی همچنین نقش تعیین کننده ای در رشد اجتماعی ایفا می کند و ایجاد روابط معنادار و توسعه همدلی و رفتارهای اجتماعی را تسهیل می کند (گاسکینز^۲ و همکاران، ۲۰۱۶، ص ۸۸). مطالعات روانشناسی نشان می دهد که در طول بازی با همسالان، کودکان یاد می گیرند که نقش های مختلفی را ایفا کنند، مذاکره کنند و تعارضات را حل کنند (برگن، ۲۰۱۸، ص ۱۴۰). این تعاملات اجتماعی، چشم انداز و هوش هیجانی را که مؤلفه های حیاتی روابط بین فردی موفق هستند، ارتقا می دهند (لیلارد، ۲۰۲۱، ص ۱۱۵). تحقیقات علوم اعصاب بیشتر نشان داده است که بازی اجتماعی قشر جلوی مغز را فعال می کند، ناحیه مغزی که مسئول شناخت پیچیده اجتماعی و تصمیم گیری است (واس^۳ و همکاران، ۲۰۱۹، ص ۵۵). در نتیجه، افرادی که در بازی های اجتماعی شرکت می کنند، به احتمال زیاد توانایی اجتماعی و انعطاف پذیری عاطفی را افزایش می دهند (لیلارد و همکاران، ۲۰۱۹، ص ۱۳۰).

در زمینه آموزشی، یادگیری مبتنی بر بازی به عنوان یک رویکرد آموزشی مؤثر برجستگی پیدا کرده است (کریمی، ۱۳۹۱، ص ۷۶). مطالعات روانشناسی نشان داده است که یادگیری مبتنی بر بازی انگیزه درونی و نگرش مثبت نسبت به یادگیری را تقویت می کند (هوارد جونز^۴ و همکاران، ۲۰۱۷، ص ۳۰۲). با ایجاد یک محیط یادگیری شاد و جذاب، رویکردهای مبتنی بر بازی به کنجکاوی و میل طبیعی دانش آموزان برای کاوش ضربه می زند (گوسوامی^۵، ۲۰۲۱، ص ۹۹). علوم اعصاب نشان داده است که

1 -Yugman

2 -Gaskins

3- Wass

4 -Howard Jones

5 -Goswami

تجارب یادگیری بازیگوش آزادسازی عوامل نوروتروفیک را تحریک می کند، که انعطاف پذیری مغز را افزایش می دهد و باعث رشد ارتباطات عصبی جدید می شود (هیرش پاسک^۱ و همکاران، ۲۰۲۰، ص. ۲۱۳). این فرآیند عصبی زیستی از این ایده پشتیبانی می کند که یادگیری مبتنی بر بازی می تواند منجر به تغییرات پایدار در مغز، تقویت حافظه طولانی مدت و درک عمیق تر مفاهیم شود (بکر^۲ و همکاران، ۲۰۱۵، ص. ۶۸).

علاوه بر این، بازی یک ابزار ضروری برای پرورش خلاقیت و تفکر واگرا است (باتاچارجی^۳ و همکاران، ۲۰۱۶، ص. ۸۱). در بازی، افراد تشویق می شوند تا احتمالات متعدد را کشف کنند، آزمایش کنند و ریسک کنند (پلگرینی و اسمیت، ۲۰۱۸، ص. ۵۸). این آزادی برای تولید ایده ها و راه حل های متنوع، پایه ای را برای حل خلاقانه مسئله و نوآوری می گذارد (کوهلن و همکاران، ۲۰۱۸، ص. ۸۵). تحقیقات روانشناسی تجربیات بازیگوشی را با هوش سیال افزایش یافته، که مستلزم استدلال و سازگاری است، مرتبط کرده است (کانگ و گابارینو^۴، ۲۰۱۶، ص. ۲۵). مطالعات علوم اعصاب بازی خلاقانه را با افزایش فعالیت در لوب های فرونتال و آهیانه، نواحی درگیر در انعطاف پذیری شناختی و ایده پردازی مرتبط دانسته اند (باتاچارجی و همکاران، ۲۰۱۶، ص. ۸۱). همانطور که خلاقیت به یک مهارت با ارزش فزاینده در دنیای مدرن تبدیل می شود، درک رابطه بین بازی و خلاقیت می تواند شیوه های آموزشی را که این ویژگی مهم را در دانش آموزان پرورش می دهد، آگاه کند (هیرش پاسک و گولینکف، ۲۰۲۱، ص. ۲۰۳).

علیرغم شواهد فراوانی که از اهمیت بازی در رشد و یادگیری انسان حمایت می کند، عوامل مختلفی می توانند ادغام رویکردهای مبتنی بر بازی در محیط های آموزشی را مختل کنند (بدرووا و لئونگ، ۲۰۱۶، ص. ۴۵). سیاست ها و شیوه های آموزشی که آزمون های استاندارد شده و پیشرفت تحصیلی را در اولویت قرار می دهند، اغلب به خاطر سپردن و آموزش مستقیم بر تجربیات یادگیری بازیگوش اولویت می دهند (بیانچی و

1-Hirsh-Pasek

2- Becker

3- Bhattacharjee

4 -Kang & Gabarino

همکاران، ۲۰۲۱، ص. ۱۲۲). علاوه بر این، باورها و نگرش معلمان نسبت به بازی می تواند بر اجرای آن در کلاس درس تأثیر بگذارد (کریمی و حاجی خانی، ۱۳۹۸، ص ۱۲۳). مربیانی که بازی را بی نظم یا وقت گیر می دانند ممکن است کمتر فعالیت های مبتنی بر بازی را در آموزش خود بگنجانند (کامی، ۲۰۱۷، ص ۲۱۰). علاوه بر این، کمبود منابع، از جمله زمان، مواد و فرصت های توسعه حرفه ای، می تواند مانع اتخاذ شیوه های مبتنی بر بازی شود (کانگ و لی، ۲۰۱۵، ص ۴۶).

برای ارتقای ادغام بازی در آموزش، رویکردی چندوجهی با مشارکت مربیان، سیاستگذاران، والدین و محققان ضروری است (کریمی و ثانی، ۲۰۲۰، ص ۹۹). برنامه های توسعه حرفه ای که مربیان را با دانش و مهارت برای اجرای یادگیری مبتنی بر بازی مجهز می کند، می تواند در غلبه بر مقاومت در برابر بازی مؤثر باشد (چانگ و ایوانز، ۲۰۱۸، ص ۲۰۵). تشویق به تغییر در سیاست های آموزشی برای شناخت اهمیت بازی در یادگیری می تواند پذیرش رویکردهای مبتنی بر بازی را بیشتر ترویج کند (کریستی و همکاران، ۲۰۱۷، ص ۸۸). آموزش و مشارکت والدین نیز حیاتی است، زیرا درک و حمایت والدین از یادگیری مبتنی بر بازی می تواند تأثیر مثبتی بر تجربیات آموزشی فرزندان نشان بگذارد (دنیس و مارسل، ۲۰۱۶، ص ۶۵). علاوه بر این، تلاش های مشترک بین محققان و پزشکان می تواند شکاف بین تحقیق و عمل را پر کند و اطمینان حاصل کند که بینش های مبتنی بر شواهد، رویکردهای آموزشی را که پتانسیل بازی برای یادگیری و توسعه را به حداکثر می رسانند، ارائه می کند (کوو و همکاران، ۲۰۱۵، ص ۹۵).

علم بازی بینش های ارزشمندی در مورد ماهیت چندوجهی و تأثیر عمیق بازی بر رشد و یادگیری انسان ارائه می دهد (کریمی، ۱۳۹۲، ص ۷۵). تحقیقات روانشناسی و علوم اعصاب نشان داده است که بازی یک مکانیسم طبیعی و قدرتمند برای تقویت رشد شناختی، عاطفی و اجتماعی است (لیلارد و همکاران، ۲۰۱۸، ص ۱۷۶). تجارب یادگیری مبتنی بر بازی به انگیزه و خلاقیت درونی دانش آموزان کمک می کند و از حفظ

حافظه بلندمدت و درک عمیق تر مفاهیم حمایت می کند (بکر و همکاران، ۲۰۱۵، ص. ۶۸). با این حال، موانعی برای ادغام بازی در آموزش وجود دارد که نیازمند تلاش مشترک برای ترویج و حمایت از رویکردهای مبتنی بر بازی در محیطهای آموزشی است (کامی، ۲۰۱۷، ص ۲۱۰). با استفاده از دانش و بینش روان‌شناسی و علوم اعصاب، مربیان و سیاست‌گذاران می‌توانند بازی را به عنوان ابزاری دگرگون‌کننده که نسلی از یادگیرندگان کنجکاو، سازگار، و انعطاف‌پذیر را پرورش می‌دهد، بپذیرند.

یادگیری بازی در سنین مختلف: از اوایل کودکی تا بزرگسالی

یادگیری با بازی یک جنبه اساسی از رشد انسان است که در سنین مختلف، از اوایل کودکی تا بزرگسالی را در بر می‌گیرد. این بخش به بررسی این موضوع می‌پردازد که چگونه بازی تکامل می‌یابد و همچنان نقش مهمی در رشد شناختی، اجتماعی و عاطفی در مراحل مختلف زندگی دارد. درک اهمیت یادگیری بازیگوش در سنین مختلف می‌تواند به مربیان، والدین و سیاست‌گذاران در ایجاد محیط‌های حمایتی که یادگیری و خلاقیت مادام‌العمر را پرورش می‌دهد، آگاه کند.

در اوایل دوران کودکی، بازی به عنوان شیوه اصلی یادگیری عمل می‌کند (برک^۱، ۲۰۱۵، ص ۷۲). کودکان خردسال از طریق بازی درگیر کاوش حسی-حرکتی، رشد توانایی‌های فیزیکی و آگاهی فضایی خود می‌شوند (کریمی و ثانی، ۲۰۲۱، ص ۹۳). بازی همچنین به کودکان این امکان را می‌دهد که احساسات خود را درک کنند و مهارت‌های اجتماعی ضروری مانند اشتراک‌گذاری و نوبت گرفتن را بیاموزند (دوار^۲، ۲۰۱۸، ص. ۱۰۵). مربیان دوران کودکی اغلب از رویکردهای مبتنی بر بازی برای ایجاد تجربیات یادگیری غنی استفاده می‌کنند که با نیازهای رشدی کودکان همسو باشد (کامی، ۲۰۱۹، ص ۸۸). در محیط‌های غنی از بازی، کودکان تشویق می‌شوند تا یادگیرندگان کنجکاو، خلاق و خودراهبر باشند (هوارد جونز و همکاران، ۲۰۲۰، ص.

1- Berk

2- Dewar

۱۱۲). تأثیر مثبت یادگیری بازیگوش در اوایل دوران کودکی پایه و اساس عشق مادام العمر به یادگیری را ایجاد می کند (بدروو و همکاران، ۲۰۲۰، ص ۴۷).

با انتقال کودکان به دوران میانسالی، تجربیات بازی آنها پیچیده تر و تخیلی تر می شود (لیلارد، ۲۰۱۷، ص ۱۲۰). وانمود کردن بازی و فعالیت های نقش آفرینی در این مرحله رواج پیدا می کند و باعث توسعه مهارت های دیدگاه یابی و حل مسئله می شود (برگن و فرومبرگ، ۲۰۲۰، ص ۶۵). یادگیری بازیگوش در دوران میانی کودکی همچنین شامل کشف علایق و علایق مختلف، پرورش احساس استقلال و شکل گیری هویت است (بردنبرگ و همکاران، ۲۰۱۸، ص ۷۵). مربیان می توانند از این تمایلات طبیعی با ترکیب یادگیری پروژه محور و فعالیت های مبتنی بر تحقیق که با علایق کودکان همسو هستند، استفاده کنند (گسکینز و کریمی، ۱۳۹۵، ص. ۸۵). تجارب یادگیری بازیگوش در دوران میانسالی از رشد تفکر انتقادی و خلاقیت حمایت می کند و کودکان را برای چالش های تحصیلی پیچیده تر آماده می کند (گینزبورگ و هندرسون^۱، ۲۰۱۶، ص ۵۵).

در دوران نوجوانی، یادگیری بازیگوش ابعاد جدیدی به خود می گیرد زیرا افراد جوان به دنبال ایجاد هویت خود و هدایت روابط اجتماعی هستند (پلگرینی و بون، ۲۰۱۹، ص ۴۲). بازی اجتماعی برجسته تر می شود و فرصت هایی را برای نوجوانان فراهم می کند تا روابط دوستانه را تقویت کنند و همدلی را توسعه دهند (کریمی و همکاران، ۱۳۹۶، ص ۱۱۰). یادگیری بازیگوش در نوجوانی همچنین مستلزم آزمایش و ریسک پذیری است، زیرا افراد جوان علایق و آرزوهای شغلی خود را کشف می کنند (برک و وینسلر^۲، ۲۰۱۵، ص. ۱۰۰). مدارس می توانند با ارائه انواع فعالیت های فوق برنامه و فرصت های یادگیری مبتنی بر پروژه که مهارت های همکاری و رهبری را تقویت می کنند، از یادگیری بازیگوش در دوران نوجوانی حمایت کنند (باتاچارجی و کریمی، ۲۰۱۸، ص. ۹۵). درگیر شدن در تجارب یادگیری بازیگوش در دوران نوجوانی می تواند بر انگیزه و

1- Henderson

2- Berk & Winsler