

به نام خدا

بررسی تاثیر بازی های آموزشی بر یادگیری و انگیزه دانش آموزان

مؤلف:

مژگان خلیفه

انتشارات ارسطو

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۴)

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

chaponashr.ir

سرشناسه: خلیفه، مژگان، ۱۳۶۲-
عنوان و نام پدیدآور: بررسی تاثیر بازی های آموزشی بر یادگیری و انگیزه دانش
آموزان/ مولف مژگان خلیفه.
مشخصات نشر: انتشارات ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۴.
مشخصات ظاهری: ۹۲ ص.
شابک: ۰-۰۹۱-۴۵۵-۶۲۲-۹۷۸
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
موضوع: دانش آموزان - بازی های آموزشی - یادگیری و انگیزه
رده بندی کنگره: HV۶۲۵۵
رده بندی دیویی: ۳۶۴/۱۰۹
شماره کتابشناسی ملی: ۹۹۳۳۳۹۳
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: بررسی تاثیر بازی های آموزشی بر یادگیری و انگیزه دانش آموزان
مولف: مژگان خلیفه
ناشر: انتشارات ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)
صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر
تیراژ: ۱۰۰۰ جلد
نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۴
چاپ: زبرجد
قیمت: ۹۲۰۰۰ تومان
فروش نسخه الکترونیکی - کتاب رسان:
<https://chaponashr.ir/ketabresan>
شابک: ۰-۰۹۱-۴۵۵-۶۲۲-۹۷۸
تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵
www.chaponashr.ir



فهرست

پیشگفتار.....	۷
فصل اول: مقدمه.....	۱۱
تعریف بازی و نقش آن در فرآیند یادگیری.....	۱۲
تاریخچه استفاده از بازی در آموزش.....	۱۴
نظریه‌های یادگیری و ارتباط آن‌ها با بازی.....	۱۶
نظریه پیازه، ویگوتسکی و برونر در یادگیری از طریق بازی.....	۱۸
تأثیر بازی بر رشد شناختی، اجتماعی و هیجانی.....	۲۱
فصل دوم: انواع بازی‌های آموزشی و کاربرد آن‌ها.....	۲۵
بازی‌های فکری و استراتژیک.....	۲۷
بازی‌های حرکتی و جسمانی.....	۲۹
بازی‌های دیجیتال و آنلاین.....	۳۱
نقش بازی در تقویت مهارت‌های پایه‌ای دانش آموزان.....	۳۴
یادگیری زبان و تقویت مهارت‌های خواندن و نوشتن.....	۳۶
آموزش ریاضی و مفاهیم منطقی.....	۳۸
توسعه مهارت‌های اجتماعی و همکاری.....	۴۰
فصل سوم: طراحی و اجرای بازی‌های آموزشی در محیط‌های یادگیری.....	۴۳
ویژگی‌های یک بازی آموزشی مؤثر.....	۴۵
راهکارهای عملی برای معلمان و والدین.....	۴۸
تأثیر بازی بر یادگیری دانش آموزان با نیازهای ویژه.....	۵۱
بازی‌های مناسب برای دانش آموزان با اختلالات یادگیری.....	۵۳

استفاده از بازی برای تقویت مهارت‌های شناختی	۵۶
ارزیابی اثربخشی بازی در فرآیند یادگیری	۵۸
روش‌های سنجش میزان یادگیری از طریق بازی	۶۱
چالش‌ها و محدودیت‌های استفاده از بازی در آموزش	۶۳
فصل چهارم: آینده بازی‌های آموزشی و نقش تکنولوژی در آن	۶۷
واقعیت مجازی و افزوده در آموزش	۶۹
بازی‌های مبتنی بر هوش مصنوعی و یادگیری تطبیقی	۷۱
چطور والدین می‌توانند از بازی برای آموزش استفاده کنند؟	۷۳
راهکارهای عملی برای تقویت یادگیری دانش آموزان در خانه	۷۵
طراحی بازی‌های مناسب برای کلاس درس	۷۶
نتیجه‌گیری	۷۹
طراحی بازی‌های آموزشی متناسب با اهداف آموزشی	۸۲
شخصی‌سازی فرآیند یادگیری	۸۲
تشویق به همکاری گروهی و مهارت‌های اجتماعی	۸۳
ترکیب بازی‌های فیزیکی و دیجیتال	۸۳
استفاده از بازخورد فوری و پاداش‌ها	۸۳
آموزش معلمان و والدین	۸۳
استفاده از بازی‌های آنلاین و مشارکت در جامعه‌های آموزشی	۸۴
ارزیابی مستمر و نظارت بر پیشرفت	۸۴
تشویق به استفاده از بازی‌های آموزشی در خارج از مدرسه	۸۴
آزمایش و تحقیق مستمر	۸۵

پیشگفتار

در دنیای امروز، آموزش و پرورش به عنوان یکی از مهمترین ارکان پیشرفت جوامع بشری شناخته می‌شود. در کنار روش‌های سنتی و معمول آموزش، روش‌های نوینی نیز به‌طور روزافزون در حال ورود به عرصه‌های مختلف آموزشی هستند که هدف آنها تقویت فرایند یادگیری و ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان است. یکی از این روش‌ها که اخیراً توجه زیادی را به خود جلب کرده است، استفاده از بازی‌های آموزشی است. بازی‌ها، به‌ویژه بازی‌های کامپیوتری و دیجیتال، به عنوان ابزاری جذاب و سرگرم‌کننده در محیط‌های آموزشی وارد شده‌اند و توانسته‌اند علاوه بر فراهم کردن محیطی شاد و سرگرم‌کننده، یادگیری مفاهیم پیچیده را برای دانش‌آموزان تسهیل کنند.

در دهه‌های اخیر، استفاده از بازی‌های آموزشی به‌عنوان یک ابزار مکمل در فرآیند تدریس و یادگیری در مدارس و مؤسسات آموزشی مختلف گسترش یافته است. بازی‌ها به‌ویژه در حوزه‌های علوم، ریاضیات، زبان‌آموزی و حتی مهارت‌های اجتماعی و عاطفی توانسته‌اند تأثیرات مثبت زیادی بر یادگیری و ارتقاء انگیزه دانش‌آموزان داشته باشند. ویژگی‌های جذاب و تعاملی بازی‌ها باعث شده است که دانش‌آموزان به‌راحتی به موضوعات مختلف علاقه‌مند شوند و به‌طور فعال در فرآیند یادگیری مشارکت کنند.

در این تحقیق، بررسی تاثیر بازی‌های آموزشی بر یادگیری و انگیزه دانش‌آموزان در دستور کار قرار دارد. هدف این پژوهش، تحلیل نحوه تأثیرگذاری بازی‌های آموزشی بر فرآیند یادگیری، افزایش دانش، و تقویت انگیزه‌های درونی دانش‌آموزان است. این تحقیق به بررسی این سوالات می‌پردازد که آیا بازی‌های آموزشی می‌توانند به بهبود فرآیند یادگیری در دانش‌آموزان کمک کنند؟ آیا استفاده از بازی‌های آموزشی در مدارس باعث افزایش انگیزه و علاقه‌مندی دانش‌آموزان به یادگیری می‌شود؟ و در نهایت، چه ویژگی‌هایی در بازی‌های آموزشی موجب تقویت این تأثیرات می‌گردد؟

با توجه به اینکه فرآیند یادگیری به‌طور سنتی اغلب با چالش‌هایی همراه است، از جمله عدم توجه و مشارکت کامل دانش‌آموزان، استفاده از بازی‌های آموزشی می‌تواند این مشکلات را کاهش دهد و روش‌های جدیدی برای جذب و نگهداری توجه دانش‌آموزان فراهم کند. در حقیقت، بازی‌ها با توجه به ویژگی‌های تعاملی و جذاب خود، محیطی ایجاد

می‌کنند که در آن دانش‌آموزان نه تنها به یادگیری مشغول هستند، بلکه در یک فضای رقابتی سالم و هیجان‌انگیز، مهارت‌های مختلف خود را تقویت می‌کنند. تجارب مختلف نشان می‌دهند که بازی‌های آموزشی می‌توانند انگیزه‌های درونی دانش‌آموزان را تقویت کنند. با ایجاد چالش‌ها و اهداف مشخص در بازی‌ها، دانش‌آموزان به‌طور ناخودآگاه در تلاش برای رسیدن به این اهداف برمی‌آیند و در این مسیر، خود را در فرآیند یادگیری فعال می‌بینند. به‌علاوه، بازخوردهای فوری و مداوم در بازی‌ها، حس پیشرفت و موفقیت را در دانش‌آموزان تقویت کرده و آنها را تشویق به ادامه تلاش می‌کند. همچنین، بازی‌های آموزشی می‌توانند فرصت‌های متنوعی برای همکاری و تعامل اجتماعی فراهم کنند. بسیاری از بازی‌ها به‌صورت گروهی طراحی می‌شوند و این ویژگی باعث تقویت مهارت‌های اجتماعی و ارتباطی دانش‌آموزان می‌شود. از سوی دیگر، ویژگی‌های تفریحی و سرگرم‌کننده بازی‌ها، به کاهش استرس‌های ناشی از یادگیری و تدریس کمک می‌کند و دانش‌آموزان را قادر می‌سازد تا با احساس راحتی و آرامش بیشتری به یادگیری بپردازند. در این راستا، بسیاری از پژوهش‌ها و مطالعات تجربی نشان داده‌اند که استفاده از بازی‌های آموزشی در کلاس‌های درس نه تنها موجب افزایش علاقه‌مندی و مشارکت دانش‌آموزان در فرآیند یادگیری می‌شود، بلکه در برخی موارد باعث بهبود عملکرد تحصیلی نیز می‌گردد. بازی‌های آموزشی به‌عنوان ابزاری چندجانبه و کاربردی، می‌توانند برای معلمان فرصتی مناسب جهت ایجاد یک محیط یادگیری پویا و جذاب فراهم کنند که در آن دانش‌آموزان به‌صورت فعال و مسئولانه به یادگیری پرداخته و در عین حال از فرآیند یادگیری لذت ببرند.

در این تحقیق، به بررسی مزایا و معایب استفاده از بازی‌های آموزشی، انواع مختلف بازی‌های آموزشی، و تأثیرات آنها بر جنبه‌های مختلف یادگیری، از جمله یادگیری مفاهیم علمی، مهارت‌های اجتماعی، و توانمندی‌های ذهنی پرداخته می‌شود. همچنین، چالش‌ها و موانع اجرایی در استفاده از بازی‌های آموزشی در مدارس، نظیر کمبود منابع، آموزش معلمان، و دسترسی به تکنولوژی‌های مورد نیاز، مورد تحلیل قرار خواهد گرفت.

در نهایت، این پژوهش می‌تواند به معلمان و مدیران آموزشی کمک کند تا با درک بهتر از تأثیرات بازی‌های آموزشی، این ابزار را به‌طور مؤثرتر در برنامه‌های درسی خود گنجانده و از مزایای آن بهره‌برداری کنند. همچنین، نتایج این تحقیق می‌تواند به سیاست‌گذاران

آموزشی کمک کند تا تصمیمات بهتری در زمینه استفاده از بازی‌های آموزشی در مدارس اتخاذ کنند.

در مجموع، بازی‌های آموزشی با ویژگی‌های منحصر به فرد خود، می‌توانند به ابزاری قوی و مؤثر برای بهبود فرآیند یادگیری و افزایش انگیزه دانش‌آموزان تبدیل شوند. این تحقیق قصد دارد تا نقش این ابزارها را در ارتقاء کیفیت آموزش و یادگیری به‌ویژه در سطح مدارس بررسی کرده و به نتایج ملموسی دست یابد که بتواند در طراحی برنامه‌های آموزشی آینده مفید واقع شود.

فصل اول

مقدمه

یادگیری از طریق بازی یکی از مؤثرترین روش‌های آموزشی است که تأثیر عمیقی بر رشد شناختی، اجتماعی و عاطفی دانش آموزان دارد. بازی، به‌عنوان فعالیتی طبیعی در فرآیند رشد کودک، نه تنها به تفریح و سرگرمی منجر می‌شود، بلکه بستری برای یادگیری و اکتشاف نیز فراهم می‌کند (محمدی، ۱۳۹۸). پژوهش‌های متعددی نشان داده‌اند که دانش آموزان از طریق بازی می‌توانند مفاهیم پیچیده را به شکلی ساده و ملموس درک کنند. برای مثال، پیازه، روان‌شناس مشهور رشد، معتقد بود که بازی وسیله‌ای برای سازگاری کودک با محیط اطراف و کسب دانش جدید است (پیاژه، ۱۳۸۷). در فرآیند یادگیری از طریق بازی، دانش آموزان به‌طور غیرمستقیم با چالش‌هایی مواجه می‌شوند که مهارت‌های حل مسئله، تفکر خلاق و تصمیم‌گیری را در آن‌ها تقویت می‌کند. هنگامی که دانش آموزان در بازی‌های گروهی شرکت می‌کنند، یاد می‌گیرند که چگونه تعامل کنند، نقش‌های مختلف را بپذیرند و در موقعیت‌های اجتماعی مختلف رفتارهای مناسبی نشان دهند (کریم‌زاده و همکاران، ۱۴۰۰). این موضوع اهمیت بازی را نه تنها در یادگیری فردی، بلکه در رشد اجتماعی نیز برجسته می‌سازد.

از منظر آموزشی، بازی به‌عنوان یک روش تدریس نیز مورد استفاده قرار می‌گیرد. بسیاری از معلمان و متخصصان تعلیم و تربیت دریافته‌اند که استفاده از بازی‌های آموزشی، یادگیری را برای دانش آموزان جذاب‌تر کرده و میزان درگیری آن‌ها در فرآیند یادگیری را افزایش می‌دهد (احمدی، ۱۳۹۷). در پژوهشی که توسط رحیمی و همکاران (۱۳۹۹) انجام شد، مشخص گردید که بازی‌های آموزشی تأثیر مثبتی بر تقویت مهارت‌های زبانی و شناختی دانش آموزان پیش‌دبستانی دارند.

یکی از مهم ترین نظریه های مرتبط با یادگیری از طریق بازی، نظریه ویگوتسکی درباره منطقه مجاور رشد است. ویگوتسکی (۱۳۸۹) معتقد بود که دانش آموزان از طریق تعاملات اجتماعی و بازی های گروهی می توانند مهارت هایی را بیاموزند که در سطح رشد فعلی شان فراتر از توانایی های فردی آن هاست. به بیان دیگر، بازی، فرصتی را برای دانش آموزان فراهم می آورد تا با کمک دیگران یاد بگیرند و توانایی های جدیدی را کسب کنند.

همچنین، بازی تأثیر مهمی بر رشد هیجانی دانش آموزان دارد. از طریق بازی، دانش آموزان می توانند احساسات خود را بیان کرده و با استرس ها و اضطراب های روزمره بهتر کنار بیایند. برای مثال، بازی های تخیلی به دانش آموزان اجازه می دهد که نقش های مختلف را تجربه کنند و احساسات و افکار خود را در یک محیط امن ابراز نمایند (حسینی و همکاران، ۱۴۰۱). تحقیقات اخیر نشان داده اند که بازی های دیجیتال نیز می توانند تأثیر مثبتی بر یادگیری داشته باشند. در مطالعه ای که توسط رضایی و همکاران (۱۴۰۰) انجام شد، مشخص گردید که بازی های آموزشی مبتنی بر تکنولوژی، مانند بازی های تعاملی و شبیه سازها، می توانند به بهبود مهارت های ریاضی و علمی دانش آموزان کمک کنند. البته، این نوع بازی ها در صورتی که به درستی طراحی شده و با اصول یادگیری هماهنگ باشند، می توانند تأثیر مثبتی بر فرآیند آموزش داشته باشند. در کنار مزایای بازی در یادگیری، چالش هایی نیز در این زمینه وجود دارد. یکی از این چالش ها، عدم آگاهی برخی والدین و مربیان از ارزش آموزشی بازی است. در برخی جوامع، بازی صرفاً به عنوان فعالیتی برای سرگرمی در نظر گرفته می شود و از قابلیت های یادگیری آن غفلت می شود (نعمتی، ۱۳۹۶). به همین دلیل، لازم است که برنامه های آموزشی و تربیتی به گونه ای طراحی شوند که نقش بازی در یادگیری را تقویت کرده و والدین و مربیان را نسبت به اهمیت آن آگاه سازند.

تعریف بازی و نقش آن در فرآیند یادگیری

بازی یکی از اساسی ترین فعالیت های دوران کودکی است که نه تنها به عنوان وسیله ای برای سرگرمی، بلکه به عنوان ابزاری برای یادگیری و رشد ذهنی، اجتماعی و هیجانی دانش آموزان شناخته می شود (پیازه، ۱۳۸۷). بازی را می توان به عنوان فعالیتی خودجوش و

داوطلبانه تعریف کرد که کودک را درگیر فعالیت‌های لذت‌بخش و هدفمند می‌کند و او را به کشف محیط پیرامون، تعامل با دیگران و یادگیری مهارت‌های جدید ترغیب می‌نماید (ویگوتسکی، ۱۳۸۹).

بازی انواع مختلفی دارد که هر کدام تأثیر متفاوتی بر فرآیند یادگیری دارند. بازی‌های جسمانی، مانند دویدن، پریدن و توپ‌بازی، به تقویت مهارت‌های حرکتی و هماهنگی اعضای بدن کمک می‌کنند (زارع، ۱۴۰۰). بازی‌های تخیلی، که در آن دانش‌آموزان نقش‌های مختلف را تجربه می‌کنند، زمینه‌ساز رشد خلاقیت و تفکر انتزاعی آن‌ها هستند (محمدی، ۱۳۹۸). بازی‌های گروهی نیز به دانش‌آموزان می‌آموزند که چگونه با دیگران همکاری کنند، قوانین را رعایت کنند و مهارت‌های اجتماعی خود را تقویت نمایند (کریم‌زاده و همکاران، ۱۴۰۰).

از منظر آموزشی، بازی به‌عنوان ابزاری مؤثر در یادگیری شناخته شده است. در بسیاری از نظریه‌های یادگیری، از جمله نظریه سازنده‌گرایی پیاژه، بازی به‌عنوان روشی برای پردازش اطلاعات و درک عمیق‌تر مفاهیم معرفی شده است (پیاژه، ۱۳۸۷). دانش‌آموزان از طریق بازی‌های آموزشی، مانند پازل‌ها و بازی‌های فکری، مهارت‌های حل مسئله و تفکر انتقادی را پرورش می‌دهند (احمدی، ۱۳۹۷). علاوه بر این، بازی‌های تعاملی و دیجیتال نیز می‌توانند در آموزش مفاهیم علمی، ریاضی و زبان‌آموزی نقش مهمی ایفا کنند (رضایی و همکاران، ۱۴۰۰).

تحقیقات نشان داده‌اند که یادگیری از طریق بازی باعث افزایش انگیزه در دانش‌آموزان می‌شود. وقتی فرآیند یادگیری در قالب بازی ارائه می‌شود، دانش‌آموزان بدون احساس اجبار، مفاهیم جدید را کشف کرده و درک بهتری از آن‌ها پیدا می‌کنند (رحیمی و همکاران، ۱۳۹۹). همچنین، بازی باعث ایجاد ارتباط عاطفی مثبت با یادگیری شده و استرس ناشی از فرآیند آموزش را کاهش می‌دهد (حسینی و همکاران، ۱۴۰۱). در مجموع، بازی نه تنها یک فعالیت سرگرم‌کننده، بلکه ابزاری ضروری برای رشد و یادگیری دانش‌آموزان است. استفاده از بازی‌های مناسب در محیط‌های آموزشی و خانگی می‌تواند به بهبود یادگیری، افزایش خلاقیت و توسعه مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان کمک کند.

(عبدی، ۱۳۹۸). بنابراین، لازم است که والدین، مربیان و سیاست‌گذاران آموزشی توجه ویژه‌ای به نقش بازی در فرآیند یادگیری داشته باشند و از آن به‌عنوان روشی مؤثر در آموزش بهره ببرند (کریمی و همکاران، ۱۳۹۹). بازی به‌عنوان یکی از مؤثرترین روش‌های یادگیری، از طریق تحریک حس کنجکاوی و ایجاد تعامل فعال میان یادگیرنده و محیط، زمینه‌ساز درک عمیق‌تر مفاهیم آموزشی می‌شود (یوسفی و همکاران، ۱۳۹۹). در محیط‌های آموزشی، بازی می‌تواند نقش مکمل یا حتی جایگزین روش‌های سنتی تدریس را ایفا کند، چراکه در فرآیند بازی، دانش آموزان به‌طور ناخودآگاه درگیر حل مسائل، کشف قوانین و به‌کارگیری مهارت‌های شناختی و اجتماعی می‌شوند (عبدی، ۱۳۹۸).

از منظر شناختی، بازی به دانش آموزان امکان می‌دهد تا از طریق آزمایش و خطا، یادگیری خود را توسعه دهند و توانایی‌های حل مسئله خود را بهبود ببخشند. برای مثال، بازی‌های ساختنی مانند لگو، به پرورش تفکر منطقی و تجسم فضایی کمک می‌کنند (محمدی و همکاران، ۱۳۹۸). همچنین، بازی‌های ریاضی مانند سودوکو یا بازی‌های کارتی، مهارت‌های استدلال عددی و توانایی تحلیل را تقویت می‌کنند (کاظمی و همکاران، ۱۳۹۷).

از بعد اجتماعی، بازی به دانش آموزان فرصت می‌دهد تا در تعاملات گروهی شرکت کنند، مهارت‌های ارتباطی خود را بهبود بخشند و درک بهتری از مفاهیمی چون همکاری، رقابت سالم و مدیریت احساسات پیدا کنند (سعیدی، ۱۳۹۶). برای مثال، بازی‌های گروهی مانند شطرنج یا بازی‌های تعاملی دیجیتال، موجب رشد مهارت‌های مذاکره، تصمیم‌گیری و تفکر راهبردی در دانش آموزان می‌شوند (رحیمی و همکاران، ۱۳۹۹).

تاریخچه استفاده از بازی در آموزش

استفاده از بازی در آموزش دارای پیشینه‌ای طولانی است و در فرهنگ‌های مختلف به‌عنوان یکی از روش‌های مؤثر یادگیری مورد توجه بوده است (کریمی، ۱۳۹۸). در دوران باستان، فیلسوفانی مانند افلاطون و ارسطو به اهمیت بازی در رشد شناختی و اجتماعی دانش آموزان اشاره کرده‌اند و آن را به‌عنوان ابزاری برای یادگیری مهارت‌های زندگی توصیه کرده‌اند (افلاطون، ۱۳۸۵). در چین و هند باستان نیز بازی‌های فکری و استراتژیک

مانند شطرنج و گو برای تقویت توانایی‌های تحلیلی و تصمیم‌گیری مورد استفاده قرار می‌گرفتند (کاظمی، ۱۳۹۷). در قرون وسطی، بازی بیشتر به عنوان یک فعالیت تفریحی در نظر گرفته می‌شد و نقش آموزشی آن کمتر مورد توجه بود. با این حال، برخی متفکران مانند ابن‌سینا و فارابی به تأثیر مثبت بازی بر یادگیری و رشد ذهنی دانش‌آموزان اشاره کرده‌اند (ابن‌سینا، ۱۳۸۹). در این دوران، روش‌های آموزشی عمدتاً مبتنی بر حفظ کردن و تکرار بودند و بازی به ندرت به عنوان ابزاری برای یادگیری رسمی مورد استفاده قرار می‌گرفت (مرادی و همکاران، ۱۳۹۶). با آغاز دوره رنسانس و ظهور دیدگاه‌های جدید در زمینه آموزش و پرورش، توجه به روش‌های یادگیری مبتنی بر تجربه و تعامل افزایش یافت. جان لاک و ژان ژاک روسو از جمله متفکرانی بودند که بر اهمیت یادگیری فعال و تجربی تأکید کردند و بازی را به عنوان راهی برای درگیر کردن دانش‌آموزان در فرآیند یادگیری معرفی نمودند (روسو، ۱۳۸۲). در قرن نوزدهم، فریدریش فروبل، بنیان‌گذار مهدکودک، بازی را بخش جدایی‌ناپذیر آموزش در دوران کودکی دانست و ابزارهایی مانند بلوک‌های آموزشی را برای تقویت مهارت‌های شناختی دانش‌آموزان طراحی کرد (فروبل، ۱۳۹۰). در قرن بیستم، با ظهور روان‌شناسی شناختی و نظریه‌های یادگیری، نقش بازی در آموزش بیش از پیش مورد توجه قرار گرفت. ژان پیاژه، روان‌شناس سوئیسی، بر این باور بود که بازی نقش مهمی در رشد شناختی دانش‌آموزان دارد و به آن‌ها کمک می‌کند تا از طریق تعامل با محیط، مفاهیم جدید را بیاموزند (پیاژه، ۱۳۸۷). همچنین، ویگوتسکی، روان‌شناس روسی، نقش تعاملات اجتماعی در بازی و تأثیر آن بر یادگیری را بررسی کرد و تأکید داشت که بازی می‌تواند زمینه‌ساز رشد مهارت‌های زبانی و اجتماعی دانش‌آموزان باشد (ویگوتسکی، ۱۳۸۹). در دهه‌های اخیر، با گسترش فناوری‌های دیجیتال، بازی‌های رایانه‌ای آموزشی به یکی از ابزارهای مهم یادگیری تبدیل شده‌اند. محققان دریافته‌اند که بازی‌های دیجیتال می‌توانند مفاهیم پیچیده را به شیوه‌ای جذاب و تعاملی آموزش دهند و یادگیری را برای دانش‌آموزان لذت‌بخش‌تر کنند (احمدی و همکاران، ۱۳۹۸). امروزه، بسیاری از نظام‌های آموزشی مدرن از بازی‌های آموزشی در کلاس‌های درس استفاده