

نوع سواری

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در کلاس



کنیم که بیشترین اثربخشی را برای دانش‌آموزان داشته باشد. در زیر به بعضی از نکات کلیدی که باید مورد توجه قرار گیرند، اشاره می‌کنیم:

نکات تکنیکی و زمینه‌ای

- اگر بازی همراه با صداست و جنبه مشارکت در گروه را هم ندارد، بهتر است دانش‌آموزان از گوشه هدفون استفاده کنند.

- نور کلاس باید برای کار با کامپیوتر مناسب باشد.
- بسته به نوع بازی و اهداف آموزشی، می‌توان دانش‌آموزان را گروه‌بندی کرد که باعث همکاری و

در دو شماره گذشته به مزایای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در کلاس درس پرداخته شد و انواع این بازی‌ها و ویژگی‌های هر یک با ذکر مثال‌هایی بررسی گردید. در این شماره به چگونگی اجرای یک طرح درس موفق، با به کارگیری بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازیم.

چگونه کلاس را سازمان‌دهی کنیم؟

پس از آن که بازی را کاملاً بررسی کردیم و از سودمند بودن آن به عنوان یک منبع آموزشی اطمینان حاصل نمودیم، باید روند کلاس را به گونه‌ای طراحی

برای اجرای طرح درس، ابتدا اهداف را توضیح داده، سپس بازی را به بچه‌ها نشان دهید و بگویید که چگونه باید کارهای معمول بازی را انجام دهند

مشارکت بهتر آنان خواهد شد.

- پس از هر ۴۵ دقیقه بازی، دانش‌آموزان باید ۵ دقیقه استراحت کنند.

نکات آموزشی

برای این که بتوانید کلاس را به نحو مؤثرتری برگزار کنید، بهتر است قبل از شروع کلاس، اهداف آموزشی‌تان را مشخص کنید که کدام بخش یا مرحله از بازی، هدف‌های شما را بهتر تأمین می‌کند؛ زیرا انجام همهٔ قسمت‌های یک بازی، گاه نه‌تنها برای اجرای طرح درس لازم نیست، بلکه ممکن است با دور کردن بچه‌ها از مسیر اهداف تعیین شده، باعث اتلاف وقت کلاس شود. راهنمای بازی را به طور کامل بخوانید و خودتان چند بار آن را انجام دهید تا به پیچ و خم‌های بازی آشنا شوید. هم‌چنین بهتر است فهرستی از اهداف آموزشی و نیز راهنمای بازی (یا ترجمهٔ آن در صورت نیاز) را کپی کنید و در اختیار دانش‌آموزان قرار دهید.

برای اجرای طرح درس، ابتدا اهداف را توضیح داده، سپس بازی را به بچه‌ها نشان دهید و بگویید که چگونه باید کارهای معمول بازی را انجام دهند. (مثلاً چگونگی دسترسی به قسمت راهنمای بازی، استفاده از منوهای بازی، حرکت دادن شخصیت اصلی بازی و...) قبل از شروع بازی، بهتر است یک کاربرگ حاوی پرسش‌ها و اطلاعاتی را که دانش‌آموزان باید در حین بازی جمع‌آوری کنند، در اختیارشان قرار دهید. پس از بازی از آن‌ها بخواهید، اطلاعات مزبور را به شما تحویل دهند تا بتوانید در مورد آن‌ها به بحث و گفت‌وگو و جمع‌بندی بپردازید.

درک عمومی بازی

پس از انجام یک بازی رایانه‌ای، دانش‌آموزان باید درک مناسبی از اهداف بازی به دست بیاورند. چنین پرسش‌هایی، به دانش‌آموزان کمک می‌کند که درک خود را از بازی ارزیابی کنند:

- صحنهٔ بازی کجا و چه وقت اتفاق می‌افتد؟
- هدف بازی چیست؟
- شخصیت اصلی بازی کیست؟
- چالش‌های اصلی که برای این شخصیت پیش می‌آید، چیست؟
- برای موفقیت در بازی به چه چیزهایی نیاز دارید؟
- چه چیزی از رسیدن شما به هدف جلوگیری می‌کند؟ (مثلاً شخصیت‌ها، اتفاق‌ها و...)

● مشکلات اصلی مطرح شده در این بازی چیست؟

درک کلی از فضای مطرح شده در بازی

وقتی مطمئن شدید که دانش‌آموزان اهداف کلی بازی را درک کرده‌اند، باید ببینید آیا آن‌ها ایده‌ها یا نکات اصلی بازی را فهمیده‌اند و می‌توانند بین بازی و موضوع تدریس ارتباط برقرار کنند یا نه. پرسش‌های زیر می‌تواند مفید باشد:

- موضوع اصلی بازی چیست؟
- آیا اتفاق‌های بازی، بعضی از دانسته‌هایتان را به خاطر شما می‌آورد؟
- اهمیت این موضوع (موضوع مورد تدریس و بازی) چیست؟

○ از این بازی چه چیزهایی یاد گرفتید؟

ارزیابی و تقویت دانش‌آموزان با گرفتن گزارش

بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بسیاری از مهارت‌های شناختی را ارتقاء بخشد، اما بعضی از مواردی که برای ارتباط بین بازی و برنامهٔ درسی لازم است مثل مهارت‌های تفکر، مشاهده، پیش‌بینی یا نظریه‌سازی همیشه در بازی‌های رایانه‌ای مستقیماً در نظر گرفته نمی‌شود و این معلم است که باید آن‌ها را به گونه‌ای مرتبط با بازی، در طرح درس خود بگنجانند. بنابراین گرفتن گزارشی که در آن دانش‌آموزان بتوانند دربارهٔ بازی تفکر کنند و دانسته‌ها و یافته‌های خود را با هم به اشتراک بگذارند، بسیار ضروری است. دانش‌آموزان هم‌چنین می‌توانند در مورد احساساتشان هنگام بازی و پیروزی‌ها یا شکست‌هایشان صحبت کنند. در این جلسه معلم باید بچه‌ها را ترغیب کند تا تجربه‌هایشان در بازی و درس را به هم ارتباط دهند و راجع به آن چه در هنگام بازی یاد گرفته‌اند صحبت کنند. فعالیت‌های این جلسه به طور خلاصه می‌تواند به صورت زیر باشد:

- مرور اهداف آموزشی؛
- پرسش و پاسخ مقدماتی؛
- به اشتراک گذاشتن تجارب دانش‌آموزان،
- برقراری ارتباط بین تجارب بازی و اهداف آموزشی؛
- خلاصه کردن و جمع‌بندی یافته‌ها.

منبع

Digital games in schools; Dr. Patrick Felicia, Department of Computer Science, Waterford Institute of Technology, Ireland; June 2009