

نسبت بازی‌های رایانه‌ای و تعلیم و تربیت

محمد عطاران

را با به کارگیری ماهرانه رسانه‌ها می‌آموزند، در تعلیم و تربیت سطوح بالاتر و آموزش مفاهیم پیشرفته‌تر که یادگیری‌ها انتزاعی و به تبع آن سخت‌تر و جدی‌تر شوند، حضور سرگرمی‌های رایانه‌ای عامل مؤثری برای جلب فرآگیرندگان و شرکت فعال آنان در جریان یادگیری است.

■ سرگرمی‌های رایانه‌ای برانگین‌نده‌هایی قوی برای کاربران‌اند. چون در این نوع آموزش‌ها، فرآگیرندگانی که از راه دور عمل می‌کنند، احساس می‌کنند وجود و ذهن آن‌ها وارد فضایی جدید و وضعیتی تازه شده است. یادگیری در این شرایط همانند بازی در نقش یک شخصیت است و به فرآگیرنده یاد می‌دهد چگونه به ایفای نقش و هویتی جدید پردازد. این رویه، عمیق‌ترین شیوه برانگیختن فرد است.

■ در آموزش‌های تتفیق‌شده با بازی‌های رایانه‌ای، یادگیرندگان در قبال داده‌ای اندک بازده فراوانی دریافت می‌کنند. آن‌ها از همان ابتدا در هر سطح مهارتی که باشند، پاداش می‌گیرند و این پاداش بر حسب سطح تلاش و مهارت رو به رشد و نیز با توجه به دستاوردهای مستمر یادگیرندگان به آن‌ها داده می‌شود. حضور این بازی‌ها به کاربران اجازه می‌دهد که نه فقط مصرف‌کننده اطلاعات، بلکه تولید‌کننده آن نیز باشند.

■ در سرگرمی‌های رایانه‌ای راههای زیادی برای حل مسائل و پیشرفت وجود دارد. این امر به یادگیرندگان اجازه می‌دهد که طبق توان و شیوه‌های یادگیری خود به حل مسائل پردازند.

■ در این روش آموزشی، خود یادگیرندگان معلم و تولید‌کننده دانش و

آن‌ها، تجارت یادگیری شناختی آنان بهبود می‌باشد.

■ بازی‌های رایانه‌ای مناسب، اطلاعات را به هنگام نیاز و درست سر موقع ارائه می‌کنند. متناسب با حداکثر توانایی کاربر عمل می‌کنند و آموزش در آن‌ها همواره برای فرآگیرندگان هیجان‌انگیز است.

■ فناوری اطلاعات و روند جدید رایانه‌ای تعلیم و تربیت به ابداع راهکارهایی منجر می‌شود که امروزه یادگیری را آسان و با سرگرمی و رغبت تأم کرده است. همچنان که در کودکستان‌ها و مدارس پیش‌دستانی ابزارها و رسانه‌های مجسم برای آموزش و یادگیری بچه‌ها انتخاب می‌شوند و یادگیرندگان توسط آن‌ها مفاهیم علمی مانند عدد، شکل، حجم و ...

بازی‌های رایانه‌ای مناسب، اطلاعات را به هنگام نیاز و درست سر موقع ارائه می‌کنند. متناسب با حداکثر توانایی کاربر عمل می‌کنند و آموزش در آن‌ها همواره برای فرآگیرندگان هیجان‌انگیز است



گزارش‌ها حاکی از آن‌اند که تعداد کاربران ایرانی بازی‌های رایانه‌ای رقم بسیار زیادی نسبت به جامعه ایران است. به نقل از رئیس «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای»: در ایران ۱۸ تا ۲۰ میلیون کاربر بازی رایانه‌ای داریم که هر کدام به طور متوسط بیش از یک و نیم ساعت از وقت روزانه خود را به بازی کردن اختصاص می‌دهند. بیشتر کاربران ایرانی خارج از محیط آموزشی از این بازی‌ها استفاده می‌کنند. ولی در کشورهای غربی، به تدریج پاره‌ای از دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت بر آن شدند که به ساخت بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بپردازند و از آغاز دهه ۹۰ در قرن بیستم، نرم‌افزارها و بازی‌های آموزشی به مراکز تعلیم و تربیت راه یافته‌اند (okan, ۲۰۰۳).

مدافعان کاربرد بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت، مبنای دفاع خویش را ایده مفرح کردن تعلیم و تربیت و کاهش دشواری آن قرار داده‌اند. جیمز جی ۲ (۲۰۰۳) از مدافعان این نظر، در اثر خویش به بیان اصولی در دفاع از استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت می‌پردازد. اول دلیل خود را در به کارگیری این نوع سرگرمی‌ها در آموزش، تحت عنوان اصول زیر بیان می‌کند:

■ درون بازی‌های رایانه‌ای تتفیق شده با محتواهای آموزشی، تمامی جنبه‌های محیط یادگیری برای تقویت یادگیری فعال در نظر گرفته می‌شوند و با شرکت دادن فرآگیرندگان در بازی و محول کردن نقش‌های کلیدی به آن‌ها و در نتیجه تصمیم‌سازی، اکتشاف و استفاده از خلاقیت

برتراند راسل، فیلسوف معروف انگلیسی، نیز بر آن است که این سخن که درس‌ها را به‌گونه‌ای ارائه کنیم که کودکان با میل و رغبت آن‌ها را پذیرند، مناسب است، ولی مدرسه‌جایی است که زیست در آن به همانگی و مشارکت نیاز دارد. این تصور که با آزاد گذاشتن کودکان و امکان بروز کارهای خود انگیخته، اجتماع مدرسه به همانگی و مشارکت دست می‌یابد، خیلی روایی است. بر این اساس، استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با توجه به آنکه بنیاد آن‌ها بر سرگرمی استوار است، در دوره دبستان به شرط آنکه جنبه‌های آموزشی و تربیتی در آن‌ها لحاظ شوند، توصیه می‌شود. ولی با افزایش سن کودکان و با نظر به جنبه‌های دیگر تعلیم و تربیت و اهداف گوناگون مدرسه، مانند پرورش روحیه اجتماعی، تربیت افراد خود آیین و منضبط و تربیت افراد اخلاقی، بهتر آن است که از شیوه‌های دیگر آموزشی بهره گرفت.

* پی‌نوشت

1. <http://mehrnews.com/detail/news/2370940>
2. James Gee

* منابع

خبرگزاری مهر،

1. <http://mehrnews.com/detail/news/2370940>
2. کانت، امانوئل (۱۳۶۳). تعلیم و تربیت. ترجمه غلامحسین شکوهی. انتشارات دانشگاه تهران.
3. Buckingham, D. and Scanlon, M. (2005) *Selling learning: towards a political economy of edutainment media in Media, Culture and Society*, vol. 27, no. 1, pp 41-58
4. Gee, J.P.(2007). What video games have to teach us about learning and literacy.: Revised and Updated Edition. Macmillan.
5. Okan, Z. (2003) *Edutainment: Is learning at risk?* in *British Journal of education technology*, vol. 34, no. 4, pp 255-264.

بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت دارد. اکن (۲۰۰۳) معتقد است (که ترکیبی از «آموزش (Education) و سرگرمی (Entertainment)» است) عواطف کاربر را در گیر صفحه نمایش رایانه‌ای می‌کند که مملو از گرافیک رنگین و طراحی محتوا و روش‌های تعامل است تا در نهایت کاربر یادگیری مفرحی داشته باشد. به نظر می‌رسد این روش برای مدارس سنتی که بر انتقال داده‌ها از طریق نوشتن و یادگیری مکرر تأکید دارند، سودمند باشد و موجب بروز خلاقیت کودکان بهویژه در سینمای دبستانی شود. ولی نباید به قاعده تبدیل شود و کودکان تصور کنند همه‌امور باید بر مبنای رضایت خاطر و رغبت آن‌ها انجام شوند.

کودکان باید بیاموزند که برخی امور را خلاف میل خود انجام دهند. چون در دوره جوانی باید بسیاری از چیزها را فقط به عنوان تکلیف بنگرنند و به پاره‌ای اعمال، نه به خاطر تناسب آن‌ها با تمايلاتشان، بلکه بدان جهت که با انجام آن‌ها ادای وظیفه می‌کنند، احترام بگذارند

کانت در کتاب خود «تعلیم و تربیت»، پچه‌ها را طبعاً شیفتۀ سرگرمی می‌داند، ولی آن نظام پرورشی که در آن همواره با کودک بازی می‌کنند و پیوسته ناز و نوازشش می‌کنند، از نظر کانت مطلوب نیست (کانت، ۱۳۶۳: ۳۳). به نظر وی، کودکان باید بیاموزند که برخی امور را خلاف میل خود انجام دهند. چون در دوره جوانی باید بسیاری از چیزها را فقط به عنوان تکلیف بنگرنند و به پاره‌ای اعمال، نه به خاطر تناسب آن‌ها با تمايلاتشان، بلکه بدان جهت که با انجام آن‌ها ادای وظیفه می‌کنند، احترام بگذارند (همان، ص ۸۱)

اطلاعات خواهند بود و قادرند تجربیات یادگیری در حین تفریح را تؤام با کسب تجاری ارزنده به دست آورند. در مجموع، یادگیرندگان این چرخه یک گروه خویشاوندی یادگیرنده را تشکیل می‌دهند که اصولاً از طریق تلاشی مشترک به هدفی یکسان می‌رسند و به یکدیگر پیوند می‌خورند.

در کنار تمامی دلالت‌های مبتنی بر کاربرد سرگرمی‌های رایانه‌ای در امر آموزش، می‌توان گفت که حضور این نوع بازی‌ها در جریان تعلیم و تربیت موجب بروز تحولاتی در فرایند تربیت شده است. پاره‌ای از متخصصان و صاحب‌نظران علوم تربیتی بر این باورند که فضای آموزش و کلاس درس در «آموزش‌های رایانه محور» به ظاهر سرگرم‌کننده‌تر خواهد بود. در این فضاء، مرز میان جدیت در یادگیری و بازی و سرگرمی از بین می‌رود. تعلیم و تربیت از جدیت خود خارج و حساسیت، اهمیت و تلاش برای یادگیری واقعی در نظر فرایندگان کم‌رنگ‌تر می‌شود.

منتقدان معتقدند: فضای فناوری اطلاعات موجب شده است که در استفاده از بازی مبالغه شود و فرایند تربیت به تمامی صورت سرگرمی به خود بگیرد. فضایی فراهم شود تا فرایند یادگیری از یکسو و فرایند بازی و تفریح از سوی دیگر به هم نزدیک شوند. در پاره‌ای از موارد نیز، این دو جایگزین یکدیگر شده‌اند. چنین وضعیتی یادگیری پایدار و عمیق را به دنبال نخواهد داشت. در تصور عموم مردم نیز، بازی‌های رایانه‌ای در بهترین نوع خود جنبه کاملاً تفریحی و سرگرم‌کننده دارند و در پاره‌ای از موارد مضر و موجب تغییر مسیر واقعی آموزش می‌شوند. باکینگهام و اسکنلون^۲ (۲۰۰۳) «تربیت مبتنی بر بازی» را دو گانه‌ای مرکب می‌دانند که تأکید زیادی بر مواد بصری و داستانی و صورت‌های بازی گونه مانند