

# نسبت بازی‌های رایانه‌ای و تعلیم و تربیت

محمد عطاران

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

■ سرگرمی‌های رایانه‌ای برانگیزنده‌هایی قوی برای کاربران‌اند. چون در این نوع آموزش‌ها، فراگیرندگانی 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 فراگیرنده یاد می‌دهد چگونه به ایفای نقش و هویتی جدید بپردازد. این رویه، عمیق‌ترین شیوه برانگیختن فرد است.

■ در آموزش‌های تلفیق‌شده 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 بپردازند.

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

آن‌ها، تجارب یادگیری شناختی آنان بهبود می‌یابند.

■ 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 فراگیرندگان 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 توأم کرده است. همچنان که در کودکان و مدارس پیش‌دبستانی ابزارها و رسانه‌های مجسم برای آموزش و یادگیری بجهت 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 فراگیرندگان 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 به‌طور متوسط بیش از یک و نیم ساعت از وقت روزانه خود را به بازی کردن اختصاص می‌دهند<sup>۱</sup>. 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 یافتند (okan, ۲۰۰۳).

مدافعان کاربرد بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت، مبنای دفاع خویش را ایده مفروض کردن تعلیم و تربیت و کاهش دشواری آن قرار داده‌اند. جیمز جی<sup>۲</sup> (۲۰۰۳) از مدافعان این نظر، در اثر خویش به بیان اصولی در دفاع از استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت می‌پردازد. او دلایل خود را در به‌کارگیری این نوع سرگرمی‌ها در آموزش، تحت عنوان اصول زیر بیان می‌کند:

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

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

در کنار تمامی دلالت های مبتنی بر کاربرد سرگرمی های رایانه ای در امر آموزش، می توان گفت که حضور این نوع بازی ها در جریان تعلیم و تربیت موجب بروز تحولاتی در فرایند تربیت شده است. پاره ای از متخصصان و صاحب نظران علوم تربیتی بر این باورند که فضای آموزش و کلاس درس در «آموزش های رایانه محور» به ظاهر سرگرم کننده تر خواهد بود. در این فضا، مرز میان جدیت در یادگیری و بازی و سرگرمی از بین می رود. تعلیم و تربیت از جدیت خود خارج و حساسیت، اهمیت و تلاش برای یادگیری واقعی در نظر فراگیرندگان کم رنگ تر می شود.

**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 یک سو و فرایند بازی و تفریح از سوی دیگر به هم نزدیک شوند. در پاره ای از موارد نیز، این دو جایگزین یکدیگر شده اند. چنین وضعیتی یادگیری پایدار و عمیق را به دنبال نخواهد داشت. در تصور عموم مردم نیز، بازی های رایانه ای در بهترین نوع خود جنبه کاملاً تفریحی و سرگرم کننده دارند و در پاره ای از موارد مضر و موجب تغییر مسیر واقعی آموزش می شوند.**

باکینگهام و اسکنون<sup>۲</sup> (۲۰۰۳) «تربیت مبتنی بر بازی» را دو گانه ای مرکب می دانند که تأکید زیادی بر مواد بصری و داستانی و صورت های بازی گونه مانند

بازی های رایانه ای در تعلیم و تربیت دارد. اکان (۲۰۰۳) معتقد است «Edutainment» (که ترکیبی از «آموزش Education) و سرگرمی (Intertainment)» است) عواطف کاربر را درگیر صفحه نمایش رایانه ای می کند که مملو از گرافیک رنگین و طراحی محتوا و روش های تعامل است تا در نهایت کاربر یادگیری مفرحی داشته باشد. به نظر می رسد این روش برای مدارس سنتی که بر انتقال داده ها از طریق نوشتن و یادگیری مکرر تأکید دارند، سودمند باشد و موجب بروز خلاقیت کودکان به ویژه در سنین دبستانی شود. ولی نباید به قاعده تبدیل شود و کودکان تصور کنند همه امور باید بر مبنای رضایت خاطر و رغبت آن ها 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 بنگرند و به پاره ای اعمال، نه به خاطر تناسب آن ها با تمایلاتشان، بلکه بدان جهت که با انجام آن ها ادای وظیفه می کنند، احترام بگذارند

کانت در کتاب خود «تعلیم و تربیت»، بچه ها را طبعاً شیفته سرگرمی می داند، ولی آن نظام پرورشی که در آن همواره با کودک بازی می کنند و پیوسته ناز و نوازشش می کنند، 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 بنگرند و به پاره ای اعمال، نه به خاطر تناسب آن ها با تمایلاتشان، بلکه بدان جهت که با انجام آن ها ادای وظیفه می کنند، احترام بگذارند (همان، ص ۸۱)

برتراند راسل، فیلسوف معروف انگلیسی، نیز بر آن است که این سخن که درس ها را به گونه ای ارائه کنیم که کودکان با میل و رغبت آن ها را بپذیرند، مناسب است، ولی مدرسه جایی است که زیست در آن به هماهنگی و مشارکت نیاز دارد. این تصور که با آزاد گذاشتن کودکان و امکان بروز کارهای خود انگیخته، اجتماع مدرسه به هماهنگی و مشارکت دست می یابد، خیلی رویایی است. بر این اساس، استفاده از بازی های رایانه ای با توجه به آنکه بنیاد آن ها بر سرگرمی استوار است، در دوره دبستان به شرط آنکه جنبه های آموزشی و تربیتی در آن لحاظ شوند، توصیه می شود. ولی با افزایش سن کودکان و با نظر به جنبه های 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 شیوه های دیگر آموزشی بهره گرفت.

### \* پی نوشت

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

### \* منابع

- خبرگزاری مهر،
1. <http://mehrnnews.com/detail/news/2370940>
  ۲. 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.