



آموزش در میدان بازی

کافی خسته می‌شویم.» چرا باید آموزش را چنان سخت نشان داد که بچه‌ها لذت یادگیری را هرگز در مدرسه حس نکنند؟! تحقیقات نشان می‌دهند که بسیاری از باورهای ما درباره‌ی بازی‌های رایانه‌ای (یا حداقل بخشی از آنها) درست نیست. می‌توان بازی‌ها را به میدان آموزش وارد کرد و در آموزش بسیاری مفاهیم از آنها بهره گرفت. در این شماره‌ی نشریه به پاره‌ای از جنبه‌های آموزشی بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرده‌ایم که آموزش را جذاب خواهند کرد و علاوه بر آن، بر میزان یادگیری می‌افزایند. شاید با نگاهی نو به بازی و درس، بچه‌ها وقتی درس می‌خوانند احساس رنج و ناراحتی نکنند، و وقتی به سراغ رایانه و بازی می‌روند، پدر و مادر حس نکنند که عمر فرزندشان تلف می‌شود.

پی‌نوشت

1. no pain, no gain

می‌خوانیم که: «آن چه موجب رنج ما می‌شود، به ما تعلیم می‌دهد.» در بسیاری از فرهنگ‌ها این ضرب‌المثل وجود دارد که «نابرده رنج، گنج میسر نمی‌شود». در این معنا، گنج یادگیری و دانش نیز بدون ناراحتی و رنج حاصل نمی‌شود.

امروزه ولی بحث از این است که با بازی نه فقط می‌توان آموزش داد و یاد گرفت، بلکه می‌توان درمان هم کرد. بازی‌های رایانه‌ای در جهان ما اکنون چنان فراگیر شده‌اند که گویی هیچ خانواده‌ای علی‌رغم عدم اعتقاد به آنها، گریزی از تهیه‌ی آنها برای فرزندانش ندارد. نهایت آن که سعی می‌شود مدت آن محدود شود. حال اگر بیاییم تصور خود را از یادگیری تغییر دهیم، چه می‌شود؟ می‌توان بازی را با آموزش تلفیق کرد و این دو سلطان را در یک اقلیم گنجانند. در مقاله‌ای از قول مادری دبیر درباره‌ی فرزندش خوانده‌ام: «او از هر آموزشی که مشابه آموزش‌های مدرسه‌ای‌اش بود، فرار می‌کرد و می‌گفت در مدرسه به اندازه‌ی

اگر به نسل من می‌گفتید که می‌شود با بازی به بچه‌ها چیزی آموخت، به شما چپ‌چپ نگاه می‌کردند و نگاه عاقل اندر سفیه به سویتان روانه می‌شد. افراد نسل من همیشه بین کار و بازی، کلاس درس و مکان بازی تمایز قائل بودند. جایی که بازی هست، درس نیست و اگر می‌خواهید درس بخوانید، دیگر حرف از بازی نباید بزنید. عده‌ای معتقدند که تمایز، بلکه تعارض میان بازی و کار و آموزش مختص جامعه‌ی صنعتی است. از آن دوره که کارخانه و اداره زمانمند و افراد ساعت کار و غیرکارشان مشخص شد، بین بازی، کار، تفریح و یادگیری، نزاع و تقار به‌وجود آمد، طوری که وقتی از بازی حرف می‌زنید، گویی از چیزی سخن می‌گویید که بر آن داغ ننگ اتلاف وقت، بی‌هدفی، تنبلی و حتی انحطاط زده شده است. برخی معتقدند که اصلاً یادگیری و رنج و درد ملازم یکدیگرند و آموختن فاقد جنبه‌ی سرگرم‌کننده و مفرح است. در ادبیات جهان