



یادگیری فردا در قامت بازی

روایت کلس کرافت از آموزش نوین

سمیرا طارمی



دکترای مدیریت آموزشی مدرس دانشگاه

مأموریت»، دانش‌آموزان را به «قهرمانان یادگیری»، و کلاس را به فضایی منسجم برای رشد فردی و گروهی تبدیل می‌کند.

چه چیزی کلس کرافت را خاص می‌کند؟

در نگاه پداگوژیک، کلس کرافت فقط انگیزه‌زا نیست، بلکه در خدمت شکل‌دهی به ویژگی‌هایی است که در اسناد رسمی ما مثل «سند تحول بنیادین» نیز بر آن‌ها تأکید شده است:

- ✓ مسئولیت‌پذیری فردی و جمعی؛
- ✓ همکاری و مشارکت واقعی؛
- ✓ یادگیری از خطا در محیط امن؛
- ✓ تقویت انگیزش درونی و رشد هیجانی اجتماعی.

قهرمانان یادگیری؛ نقش‌ها چه می‌کنند و چرا مهم‌اند؟

در کلس کرافت هر دانش‌آموز یکی از سه نقش زیر را انتخاب می‌کند و به تیمی ملحق می‌شود. هر نقش، قدرت‌ها و مسئولیت‌های خاص خودش را دارد. این تقسیم نقش‌ها فقط نمایشی نیست، بلکه ساختاری تربیتی است که یادگیری را از مسیر مشارکت، مسئولیت و راهبرد هدایت می‌کند.

۱. جنگجو^۲

✓ **توانمندی اصلی:** محافظت از اعضای تیم در برابر پیامدهای منفی (مثلاً جریمه‌های رفتاری)؛

✓ **کارکرد پداگوژیک:** تقویت حس مسئولیت نسبت به دیگران، توجه به نظم و همکاری؛

✓ **مثال عملی:** اگر یکی از اعضای تیم در کلاس مرتکب

آغاز ماجرا: وقتی کلاس فقط کلاس نیست

تصور کنید کلاس درسی دارید که در آن بچه‌ها به جای نگاه مردد به تخته، منتظر نوبت ورودشان به صحنه هستند. کسی آرام می‌گوید: «آگه امروز بتونم پاسخ سؤال رو کامل بدم، قدرت شفاگرمون فعال می‌شه!» و هم‌تیمی‌اش اضافه می‌کند: «آگه اشتباه کنی، کل تیم به مرحله عقب می‌افته. پس حواست باشه!»

اینجا نه فقط کلاس درس است، نه فقط یک محیط بازی، بلکه فرایندی هوشمندانه به نام بازی‌وارسازی^۱ است که با طراحی دقیق، یادگیری را به تجربه‌ای مشارکتی، انگیزشی و مؤثر تبدیل می‌کند. این تجربه، با برنامه‌ای به نام کلس کرافت ممکن شده است؛ ابزاری جهانی برای معلمان نوآور که می‌خواهند تدریس را در دل تعامل، رقابت سالم و انگیزش درونی بازتعریف کنند.

کلس کرافت چیست؟ بازی نیست، بازی‌وارسازی است!

در نگاه اول، کلس کرافت شاید شبیه یک بازی ویدئویی به نظر برسد، اما در واقع یک برنامه بازی‌وارسازی آموزشی است؛ یعنی سامانه‌ای که از سازوکار بازی‌ها (مثل امتیاز، نقش‌آفرینی، مأموریت و پاداش) برای ایجاد انگیزه و مشارکت در فرایند یادگیری استفاده می‌کند.

در بازی آموزشی، معمولاً یک موضوع درسی با قالب بازی ترکیب می‌شود، اما در بازی‌وارسازی، کل ساختار کلاس درس (از رفتار دانش‌آموز تا انجام تکلیف و مشارکت در فعالیت‌ها) در قالب یک بازی بزرگ‌تر بازطراحی می‌شود. کلس کرافت دقیقاً همین کار را می‌کند: معلم را به «طراح



درس تربیتی: مراقبت از دیگران، نه به‌عنوان ضعف، بلکه به‌عنوان فضیلت تربیتی.

معلم؛ طراح بازی، راهبر تجربه

نقش معلم در کلاس کرافت چیزی فراتر از «ناظر بازی» است؛ او به‌نوعی راوی، طراح مرحله، قانون‌گذار و تسهیلگر یادگیری است.

✓ **طراحی مأموریت‌ها:** هر فعالیت کلاسی می‌تواند یک مأموریت باشد، از حل یک تمرین ساده تا ارائه پروژه گروهی؛

✓ **تعریف پاداش‌ها و جریمه‌ها:** امتیازها متناسب با ارزش‌های تربیتی کلاس تنظیم می‌شوند؛

✓ **نظارت بر تعادل بازی:** اگر یکی از تیم‌ها بیش‌ازحد قوی شود یا یکی ضعیف بماند، معلم بازی را بازتعادل می‌کند؛

✓ **ایجاد فضا برای یادگیری از خطا:** در این ساختار، اشتباه کردن بخشی از بازی است. معلم کمک می‌کند دانش‌آموز «از شکست معنا استخراج کند.»

به تعبیر دقیق‌تر، معلم در کلاس کرافت مانند راهنمایی معنوی در سفری قهرمانانه است. بدون آنکه دیده شود، جریان بازی را به‌سمت رشد و یادگیری هدایت می‌کند.

اشتباهی شود، جنگجو می‌تواند با «قدرت محافظتی» خود، جریمه او را به حداقل برساند.

درس تربیتی: حمایت از دیگران، حتی در خطاهایشان، یکی از نشانه‌های بلوغ اجتماعی است.

۲. جادوگر^۴

✓ **توانمندی اصلی:** ارتقاع دادن قابلیت‌های اعضای تیم (افزایش امتیازها، امکان استفاده بیشتر از فرصت‌ها)؛

✓ **کارکرد پداگوژیک:** تقویت نقش «تسهیلگر» و یادگیری غیررقابتی؛

✓ **مثال عملی:** اگر تیم به پاسخ‌گویی سریع نیاز دارد، جادوگر می‌تواند قدرتی را فعال کند که به هم‌تیمی‌اش فرصت دوم بدهد.

درس تربیتی: یادگیری کمک به رشد دیگران؛ حتی اگر به‌نفع خود نباشد.

۳. شفاگر^۵

✓ **توانمندی اصلی:** ترمیم و بازگرداندن امتیازهای از دست‌رفته اعضای تیم؛

✓ **کارکرد پداگوژیک:** پرورش همدلی، مراقبت و توجه به وضعیت هیجانی هم‌کلاسی‌ها؛

✓ **مثال عملی:** اگر دانش‌آموزی بابت انجام‌ندادن تکلیف امتیاز از دست داده باشد، شفاگر می‌تواند بخشی از آن را جبران کند (با مصرف انرژی خود)؛

یک نمونه از سناریوی درسی: «راز جنگل بارانی»

پایه: ششم ابتدایی

درس: علوم تجربی

موضوع: «جنگل برای کیست؟»

مدت زمان اجرا: دو جلسه ۴۵ دقیقه‌ای

شیوه اجرا: تیمی، مبتنی بر بازی و آرزوی کلس کرافت

هدف کلیدی: یادگیری فعال و تعمیق درک مفهومی از

سازگاری جانوران با محیط

آغاز ماجرا (ورود به مأموریت)

معلم بازی را با یک روایت داستانی شروع می‌کند:

«شما وارد جنگل بارانی شده‌اید. به‌عنوان اعضای تیم

پژوهش، باید ویژگی‌های جانوران این منطقه را بررسی و

راه‌های بقای آن‌ها را کشف کنید. اما مراقب باشید، در هر

مرحله باید با پاسخ درست از چالش‌ها عبور کنید...»

تقسیم نقش‌ها

هر گروه سه نفره است:

◀ **جنگجو:** وظیفه دفاع از گروه در برابر پاسخ‌های

نادرست را دارد.

◀ **شفاکر:** وظیفه بازیابی امتیاز گروه (مثلاً اجازه

بازگشت به مرحله قبلی در صورت شکست) را دارد.

◀ **جادوگر:** می‌تواند برای گروه زمان یا کمک بیشتری

فعال کند.

مسیر مأموریت

مرحله ۱: تشخیص محیط

چالش: گروه‌ها با استفاده از عکس‌ها و توصیف‌ها، نوع

زیست‌بوم را حدس بزنند.

هدف: درک شرایط محیطی جنگل بارانی (رطوبت،

بارش و تنوع زیستی).

مرحله ۲: تحلیل سازگاری

چالش: به هر گروه جانوری داده می‌شود (مثل ببر،

میمون و قورباغه) که باید ویژگی‌های سازگاری آن با

محیط را تحلیل کند.

هدف: توانایی تشخیص رابطه میان ویژگی بدن جانور

و زیستگاه.

✓ مأموریت: ارائه تحلیل به‌صورت پوستر، تکه‌فیلم

(کلیپ) یا ارائه شفاهی.

مرحله ۳: بازی نهایی

چالش: سؤال‌هایی چندگزینه‌ای یا داستانی که در آن

گروه باید برای «بقای یک گونه جانوری» تصمیم بگیرد.

هدف: توانایی تحلیل شرایط و انتخاب راهکار.

نقش معلم در این سناریو

❖ طراحی مأموریت‌ها، زمان‌بندی و امتیازدهی؛

❖ ایجاد فضای رقابت مثبت و همکاری؛

❖ استفاده از برنامه کلس کرافت برای مدیریت امتیازها

و فعال‌سازی قدرت‌ها؛

❖ تحلیل بازخورد نهایی دانش‌آموزان برای ارزیابی

سطح یادگیری.

مهارت	ابزار تربیتی
تفکر تحلیلی	تحلیل سازگاری زیستی
مشارکت	نقش‌های تیمی در بازی
مدیریت زمان	محدودیت در مراحل مأموریت
خلاقیت	طراحی خروجی‌های متنوع توسط دانش‌آموزان
مسئولیت‌پذیری	تأثیر عملکرد هر عضو در سرنوشت تیم

نتایج تربیتی موردانتظار

مطابق سند تحول بنیادین، یکی از مأموریت‌های

آموزش و پرورش، حرکت به‌سوی یادگیری‌های مشارکتی،

معنادار و شوق‌انگیز است.

کلاس کرافت می‌تواند در این مسیر ابزاری مؤثر باشد:

ساحت تربیتی	امکان تحقق در کلس کرافت
علمی و فناورانه	یادگیری پروژه‌ای، تحلیل داده، فناوری تعاملی
اجتماعی و سیاسی	کار تیمی، نقش‌آفرینی، تصمیم‌سازی جمعی
اخلاقی و اعتقادی	تقویت فضیلت‌هایی چون وفاداری، انصاف و مراقبت
زیبایی‌شناختی و هنری	طراحی‌های گرافیکی، پوستر و روایت داستانی
ساحت تربیتی	امکان تحقق در کلس کرافت
اقتصادی و حرفه‌ای	مدیریت منابع (امتیازها)، اولویت‌بندی، انتخاب راهبرد

نسبت با اسناد بالادستی تربیتی ایران

پی‌نوشت‌ها

1. Classcraft
2. Gamification
3. Warrior
4. Mage
5. Healer



برای مطالعه متن کامل مقاله، رمزیننه را پوش کنید.