



از فعالیت تا بازی

اصول حاکم بر بازی وارسازی آموزشی

((رقیه سلیقه‌دار / کارشناس آموزش))



چرا بازی؟

یکی از پرسش‌های اصلی در خصوص بازی‌ها این است که چرا از جذابیت بیشتری در زندگی برای انسان برخوردارند. ممکن است فرد برای انجام کار و شغل خود که در ازای آن حقوق هم دریافت می‌کند، شوق و انگیزه زیادی از خود نشان ندهد، اما در برابر بازی مشتاق است و آن را ارجح می‌داند. به صورت کلی، پاسخ افراد در گروه‌های زیر قابل دریافت است:

هدف مشخص ✓ چون می‌دانم چرا بازی می‌کنم

امتیاز شماری: ✓ به راحتی و سهولت می‌توانم امتیازم را بشمارم

بازخورد: ✓ می‌توانم وضعیتم را بررسی کنم و همین مرا تشویق به پیشرفت می‌کند

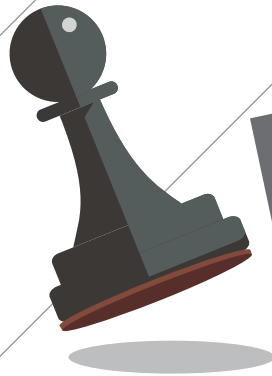
آزادی انتخاب: ✓ می‌توانم به روش و تکنیک خودم بازی کنم

مربی‌گری مداوم: ✓ همیشه می‌توانم راهنمایی بگیرم (Coach)

اشاره

اگر از افراد پرسیده شود آیا با انجام بازی احساس بهتری دارید یا انجام یک کار رسمی؟ معمولاً اغلب پاسخ‌دهندگان گزاره بازی را انتخاب می‌کنند و ترجیح می‌دهند فعالیت را در قالب بازی دنبال کنند. بر مبنای این تمایل، بازی وارسازی به دنیای رسمی و معمول زندگی معرفی شد و در عین حال آموزش را نیز درگیر خود کرد. بازی وارسازی آموزشی نیز در تلاش است آموزش را با تجربه بازی همراه کند و از یک فعالیت به ظاهر خشک بیرون آورد. در پس این جذابیت، در بازی وارسازی آموزشی اصولی حاکم است که توجه نکردن به آن‌ها ممکن است از اثرات مثبت قابل انتظار آن بکاهد. شناسایی این اصول در کنار توجه به ملاحظات تربیتی مرتبط می‌تواند در تحقق نتایج و انتظارات آموزشی مؤثر باشد.

کلمات کلیدی: طراحی آموزشی، گیمیفیکیشن، بازی وارسازی، بازی کاری



نگاهی بر دلایل رغبت افراد به انجام بازی، نشانه‌های شخصی‌سازی در آموزش را به یاد می‌آورد. در واقع و به بیانی دیگر، ورود بازی به یادگیری و بازی‌وارسازی در آموزش می‌تواند تا حدودی به شخصی‌سازی منجر شود و زمینه‌های انگیزه‌مندی فردی را فراهم آورد. در عین حال، چارچوب‌ها و اصولی در بازی حاکم هستند که نادیده گرفتن آن‌ها به جدایی یادگیرنده از فعالیت یادگیری که بازی‌وار شده است می‌انجامد. در ادامه به اصول مشترک در خصوص همه نوع بازی و نیز بازی‌وارسازی آموزشی اشاره شده است:

❶ شرط بازی

در والیبال، شرط اصلی بردن بازی چیزی نیست به جز خواباندن توپ در زمین حریف به شکلی که اطمینان داشته باشید می‌توانید بیشتر از آنکه توپ به زمین شما بخورد زمین حریف را باز کنید و توپ را بر زمین بزنید. دیگر اتفاقات مانند میزان زمان در اختیار داشتن توپ، تعداد خطاها و دیگر موارد چندان اهمیتی در برد و باخت ندارد.

استراتژی بازی

استراتژی بازی شیوه کار برای برنده شدن است. برای بردن بازی والیبال، باید توپ را در اختیار داشت، باید پاسکاری توپ به درستی انجام شود، هماهنگی گروهی بالا باشد. در دریافت توپ از تیم حریف به درستی واکنش نشان داده شود و از خوردن توپ به زمین جلوگیری شود و در سرویس‌ها چرخش اعضا به درستی انجام شود و ...

در بازی‌وارسازی آموزشی، برد و باخت، به‌ویژه در بخش راهبرد بازی، اهمیت زیادی دارد و آموزش شیوه انجام کار در کنار شرایط بازی می‌تواند یادگیری اثربخشی ایجاد کند.

❷ همه‌جا قانون

هر بازی قوانینی دارد که به آن شکل و روح می‌بخشد. ساده‌ترین نوع بازی تا پیچیده‌ترین انواع آن بی‌نصیب از قانون نیستند. هرچند قانون با خود محدودیت‌هایی را همراه می‌آورد، در عین حال معنا و راه را هم نشان می‌دهد.

نکته جالب این است که فرد با انتخاب بازی به نوعی قوانین را هم انتخاب کرده است و به همین دلیل نمی‌تواند خود را در اجبار قوانین ببیند. به همین دلیل به راحتی محدودیت‌های مربوط به بازی را می‌پذیرد و از آن‌ها اطاعت می‌کند.

در عین حال، قوانین مانند راهنما هستند. کمک می‌کنند بازیگر بداند در هر مرحله در چه موقعیتی قرار دارد و بر اساس قوانین، درستی و نادرستی حرکت خود را تشخیص دهد. برای مثال، در بازی شطرنج، قانون بازی این است که مهره فیل باید تا آخر بازی در خانه‌هایی در همان رنگی بماند که از ابتدای بازی در آن‌ها قرار داشت (اگر از اول در خانه سفید بوده، تا آخر بازی هم باید در خانه‌های سفید بماند و برعکس). اگر این قانون نقض شود، بازی متوقف می‌شود و به آخرین وضعیتی باز می‌گردد که در آن مهره در جای صحیح خود قرار داشت. بر این اساس، در صورتی که قوانین در بازی‌وارسازی آموزشی به درستی انتخاب شوند، می‌توانند یادگیرنده را به سوی یادگیری هدایت کنند.

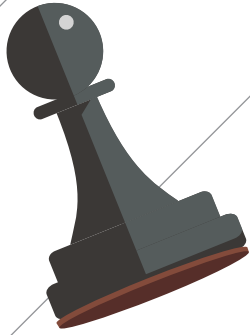
❸ هیجان غافلگیری در بازی

عنصر شانس از جمله مواردی است که موجب می‌شود پیش‌بینی تمام تغییرات و اتفاقات بعدی امکان نداشته باشد و همین هم به ایجاد هیجان و جذابیت منجر می‌شود. در بازی‌های بر پایه تفکر و راهبرد هم دخالت شانس و اتفاقاتی از این دست که به نوعی به عملکرد عنصر دیگری غیر از خود فرد نیز وابسته است، بر هیجان بازی می‌افزاید؛ عواملی مانند تاس، نوع راهبرد حریف و نوع کارتی که به بازیکن می‌افتد.

برای مثال، یک بازی آموزشی به‌گونه‌ای طراحی شده که لازم است بازیکن اتفاقی و تصادفی یک کارت را بردارد و به عبارت چهار عمل اصلی که در آن نوشته شده است، به صورت ذهنی پاسخ دهد. ممکن است این عبارت برای او بسیار ساده یا پیچیده باشد. این کاملاً به شانس مربوط است.

❹ هدف بازی

هر بازی هدفی برای بازیکن دارد که مهم‌ترین آن برنده شدن است. از جمله جذابیت‌های بازی این است که فرد بتواند با کمک مؤلفه‌های گوناگون، نتیجه بازی را از آن خود کند. در مجموع، برای بردن در بازی دو مؤلفه مهم مطرح هستند که با کمک یک مثال در ادامه به آن‌ها اشاره شده است:



بازی = رقابت

از دیگر اصول غیرقابل اجتناب بازی، رقابت است. ممکن است در یک بازی، رقابت هر فرد با گروه با خودش باشد و در نهایت، رسیدن به مرحله یا نتیجه مشخصی، ملاک برنده یا بازنده بودن قرار گیرد. اما در این شرایط هم رقابت و برنده شدن از جمله انگیزاننده‌های بازی است. رویارویی با چالش‌ها به بهانه به دست آوردن نتیجه درست که معنای برنده بودن را می‌دهد، موجب ادامه راه می‌شود. لازم به یادآوری است، برخی محدودکننده‌ها در خصوص رقابت در مسیر یادگیری وجود دارند که در نوشته‌های پیشین به آن‌ها اشاره شد. در بازی‌وارسازی آموزشی رقابت بین گروهی و رقابت فرد با خود محدودیت ندارد و می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد.

کوتاه سخن

بازی‌وارسازی آموزشی بر قواعد و اصول کلی بازی مبتنی است و از این طریق می‌تواند رغبت‌انگیز و هیجان‌مدار باشد و به جلب و جذب بیشتر یادگیرنده به انجام آن و تجربه یادگیری بینجامد. به صورت کلی، ویژگی‌های بازی باید به گونه‌ای باشند که شرکت‌کننده به نتایج بازی دل بسته شود و به لحاظ ذهنی با بازی درگیری پیدا کند. این حالت در بازی‌وارسازی‌های آموزشی به معنای درگیری با یادگیری است، به شکلی که یادگیرنده از برنده شدن خوشحال شود و از بازنده شدن دوری کند. همین امر، تلاش بیشتر برای کسب نتایج بهتر را به دنبال داشته باشد. لازم به یادآوری است، این تأکیدات و به صورت کلی بازی‌وارسازی‌های آموزشی، همراه با رعایت احتیاط‌های تربیتی و آموزشی که اقتضای فرایند یاددهی - یادگیری است، معنادار و قابل اعتنا هستند.



هیجان اعداد

بازی‌هایی که نتایج و فرایند پیشرفت را با کمک اعداد نشان می‌دهند، مخاطب را درگیر خود می‌کنند و با سادگی و رغبت بیشتری، موجب جلب توجه افراد و پیگیری آن‌ها برای ادامه بازی می‌شوند.

اعداد در مقایسه با توصیف‌هایی در قالب کلمات و عبارات تأثیر بیشتری در مخاطب ایجاد می‌کنند تا از موقعیت پیشرفت خود در حین بازی یا در پایان به عنوان نتیجه مطلع شود.

ممکن است در دوره ابتدایی، به دلیل وجود ارزشیابی توصیفی، اعداد برای کودکان، به ویژه دوره اول، معنای چندانی نداشته باشد، اما در مجموع، بازی‌وارسازی‌های آموزشی از طریق ارائه و نسبت دادن عدد به هر نتیجه، می‌توانند به درک بهتر مخاطب از موقعیت بازی و به تبع آن موقعیت یادگیری کمک کنند.

بیشتر بدانیم، بیشتر بخوانیم

۱. فریمانی، مهدی (۱۳۹۲). بازی‌کاری؛ نگاهی به شکل‌گیری مفهومی نو در عرصه فضای مجازی و کاربردهای آن. مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال. تهران.

2. Iazzro, Nicole. (2018) Study on Healing Game based on Iazzro's 'Four Keys to Fun'. Iazzro. Journal of Korea Game Society. Volume 18 Issue 6.