

رهنمودهایی برای استفاده معلمان از بازی‌های آموزشی

الهه ولایتی
سونیا موسی رضانی
کارشناس ارشد تکنولوژی آموزشی

اشاره

در شماره قبل گفتیم، بازی به خاطر ایجاد فضایی امن و آزاد برای تکرار اشتباه و تلاش و اصلاح آن، شیوه‌ای جذاب برای یادگیری است. پس بازی آموزشی و ویژگی‌های آن را توضیح دادیم و بازی‌های رایانه‌ای را طبقه‌بندی کردیم. سرانجام سه نوع رویکرد طراحی بازی‌های رایانه‌ای را معرفی کردیم. در این شماره، رهنمودهایی برای استفاده معلمان از بازی‌های رایانه‌ای ارائه داده‌ایم که در غنی‌سازی مطالب درسی و ایجاد محیط شاد یادگیری بسیار مفید و اثربخش‌اند.

- بهره‌گیری شود. شما معلمان هنگام استفاده از بازی در امر آموزش، می‌توانید:
 - در دانش‌آموزان برای یادگیری از طریق بازی‌های رایانه‌ای انگیزه ایجاد کنید.
 - درباره استفاده از بازی رایانه‌ای، رهنمودهای لازم را به دانش‌آموزان ارائه دهید.
 - به دانش‌آموزان کمک کنید از اشتباهات خود در بازی‌ها، درس بگیرند.
 - در انتخاب بازی‌های رایانه‌ای، همواره اهداف آموزشی را مدنظر قرار دهید.
 - قبل از معرفی نوعی بازی رایانه‌ای خاص به دانش‌آموزان، خودتان از محتوای آن اطلاع حاصل کنید.
 - دانش‌آموزان را تشویق کنید که به طور گروهی به انجام بازی‌های آموزشی بپردازند.
- قبل از استفاده از بازی‌های آموزشی، به لوازم این روش یادگیری توجه کنید.
 - دانش‌آموزان را از افراط در انجام بازی‌های رایانه‌ای آموزشی برحذر دارید.
 - تفاوت‌های جنسیتی را مدنظر قرار دهید.

تفاوت‌های جنسیتی در بازی‌های آموزشی

در طول تاریخ، برای پسرها و دخترها، بازی‌های متفاوتی طراحی شده است. در حالی که اکثر پسرها و دخترها در کنار یکدیگر به بازی می‌پردازند، اما نسبت به بازی‌های متفاوتی علاقه نشان می‌دهند. تفاوت‌هایی که بین دو جنس وجود دارد، می‌تواند به مسئولیت‌هایی مربوط باشد که آن‌ها قرار است در دنیای بزرگ‌سالی برعهده بگیرند و

بازی‌های آموزشی،
یادگیری مبتنی
بر بازی، طراحی
بازی‌های آموزشی.



سراغاز

از آن‌جا که در بازی وقت زیادی برای فراگرفتن مطالب کم اهمیت صرف می‌شود، گروهی از آموزشگران با کاربرد آن مخالف‌اند و معتقدند که بهتر است بازی فقط به زمان قبل از آموزش رسمی و جدی، یعنی مرحله‌های اول و دوم کودکی اختصاص یابد. در حالی که ساعات زیادی را که افراد صرف بازی می‌کنند، نمی‌توان به هیچ وجه تلف شده تلقی کرد. بدون تردید، بازی یکی از مؤثرترین و پرمعناترین راه‌های یادگیری است، به شرط آن‌که به شیوه مناسبی از آن

بازی‌های رایانه‌ای
می‌توانند یادگیرندگان
را به شدت درگیر
خود سازند و بسیاری
از مهارت‌های دنیای
مدرن را که لازم است
یادگیرندگان به آن‌ها
دست یابند، آموزش
دهند

والدین آن‌ها این نقش‌ها را برایشان توضیح می‌دهند. با این‌که بازی‌های مورد علاقه دخترها و پسرها از یکدیگر متفاوت است، اما در هر صورت این بازی‌ها باید مهارت‌ها و شایستگی‌های آن‌ها را به عنوان یک فرد بزرگسال در آینده، بهبود بخشند. بازی‌هایی که به طور جداگانه برای پسرها و دخترها ساخته می‌شوند، سعی دارند که نقش‌های بزرگسالی‌شان را به آن‌ها معرفی و از این طریق آن‌ها را برای دوران بزرگسالی آماده کنند.

این عقیده که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند برای یادگیری مؤثر باشند، از این شناخت نشئت می‌گیرد که این بازی‌ها می‌توانند یادگیرندگان را به شدت درگیر خود سازند و بسیاری از مهارت‌های دنیای مدرن را که لازم است یادگیرندگان به آن‌ها دست یابند، آموزش دهند.

اما در استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به منظور ایجاد یادگیری، باید به یک سلسله مسائل توجه کرد. بین یادگیرندگان دختر و پسر در پذیرش

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان روش یادگیری، تفاوت وجود دارد. پسرها، بیشتر از دخترها به انجام بازی‌های رایانه‌ای علاقه‌مندند و به استفاده از رایانه نگرش مثبت‌تر و به مهارت‌های رایانه‌ای خود اعتماد بیشتری دارند. احتمالاً پسرها بیشتر از دخترها از بازی‌های رایانه‌ای برای یادگیری منتفع می‌شوند. همچنین، بین پسرها و دخترها در نوع بازی رایانه‌ای که ترجیح می‌دهند از آن بهره‌گیرند، تفاوت وجود دارد. می‌توان گفت، پسران به بازی‌های دیجیتال آموزشی^۱ بیش از دختران علاقه‌مندند. شاید این به ویژگی‌های شخصیتی و احساساتی دخترها و پسرها برمی‌گردد. پسرها بیشتر بازی‌های مبارزه‌ای و هیجانی^۲ را می‌پسندند و به انجام بازی‌های راهبردی^۳، ورزشی^۴ و شبیه‌سازی^۵ تمایل بیشتری دارند. از این روست که بیشتر بازی‌های رایانه‌ای در این مقوله‌ها ساخته می‌شوند، در حالی که دخترها تمایلی به انجام این بازی‌ها از خود نشان نمی‌دهند و به بازی‌های معمایی^۶ بیشتر علاقه‌مند هستند. اما به طور کلی، کودکان در حین بازی‌های رایانه‌ای، به این نتیجه می‌رسند که رایانه بازی‌کردنی است، چه برای استفاده بازی‌کردن و چه برای سایر فعالیت‌ها مثل نوشتن، طراحی کردن یا جست‌وجوی اطلاعات.

ارزیابی یادگیری از طریق بازی‌ها

موضوع ارزیابی یکی از موضوعات آزاردهنده‌ای است که طراحان علاقه‌مند به ایجاد نقش یادگیری در بازی‌ها با آن مواجه هستند. در حال حاضر ما می‌دانیم که خود بازی‌ها به بازی‌کنندگان امکان ارزیابی سریع پیشرفت خود در حین بازی را می‌دهند. بازخورد سریع و واکنشی تعبیه شده برای بازی‌کنندگان، عاملی کلیدی به منظور توانمندسازی آن‌ها برای پیشرفت تلقی می‌شود. در محیط کلاس که دانش‌آموزان به نشان دادن بازتاب براساس دست‌یافته‌هایشان در محیط بازی تشویق می‌شوند، سازوکار رایج برای مشخص کردن موفقیت در بازی (مانند بازخورد، و فراگیری نکات)، می‌تواند اساس ارزیابی بین هم‌تایان و هم‌ردیفان باشد. به همان اندازه که ما ادراک خود را از محدودیت‌ها و پتانسیل محیط‌های بازی در آینده پرورش بدهیم، و به همان اندازه که همکاری میان معلمان، طراحان بازی و گروه‌های مسئول ارزیابی، توسعه یابد، می‌توان به این‌که امکان یادگیری از محیط‌های بازی در طراحی سازوکارهای ارزیابی وجود دارد، اندیشید، به طور جالبی این فرایند می‌تواند به تجدیدنظر در آنچه ما برای ارزیابی مناسب تلقی می‌کنیم، منجر شود. دست کم در این حوزه، آینده بازی‌ها به عنوان وسیله‌ای برای یادگیری، می‌تواند موضوع بحث‌های گسترده‌ای باشد.



نتیجه

بازی شیوه تجربی آموزش است و می‌تواند زمینه‌ساز و بستر مناسبی برای پرورش قوه تفکر و اندیشیدن در یادگیرندگان ضمنی فرایند آموزش و یادگیری باشد. همچنین یکی از راه‌های تنوع‌بخش به مطالب درسی و آموزشی، ارائه محتوای آموزشی در قالب بازی است. در دنیای حاضر، عملاً استفاده از رایانه، فعالیتی رایج و پرطرفدار برای بازی‌ها و سرگرمی‌های حرفه‌ای و تفریحی به ویژه در میان پسران محسوب می‌شود. بازی با رایانه بیشتر اوقات موجب کناره‌گیری از تماس و برخورد اجتماعی می‌شود که پیامدهای اجتماعی آن نه تنها موجب یادگیری اجتماعی و رشد مهارت‌های ارتباطی است، بلکه از نظر رشد حساسیت نسبت به احساسات و نیازهای دیگران نیز پیامدهایی به دنبال دارد. بازی‌های رایانه‌ای جنبه مثبت آموزشی نیز دارند. معمولاً همه بازی‌های آموزشی با برنامه‌ریزی خاص و برای نیل به هدف‌های درسی طراحی می‌شوند. این بازی‌ها برای سهولت انتقال مفاهیم آموزشی و تسهیل روند یاددهی - یادگیری فراگیرندگان به کار می‌روند. بازی‌های آموزشی به پرورش حواس، مهارت‌های حرکتی و افزایش اطلاعات عمومی یادگیرندگان می‌انجامند. انتخاب بازی‌ها باید با شناخت گسترده‌ای انجام شود، به طوری که کودک یا نوجوان زمان زیادی را بی‌دلیل صرف فعالیت‌هایی نکند که بیش

از اندازه به استمرار فعالیت‌های تکراری یا خشونت فیزیکی متمایل است. کاربرد این روش آموزشی، مزایای بی‌شماری از جمله افزایش قوه تخیل و اعتماد به نفس، رشد خلاقیت در یادگیرندگان و تدارک فرصت‌هایی برای کسب تجارب یادگیرنده‌های موفق را به همراه دارد. بنابراین، قطعاً در آینده بازی‌های رایانه‌ای جای‌گزین روش‌های آموزش صرف می‌شود. ۸۵ درصد آموزش در آینده از طریق بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود. توسعه کاربرد این روش آموزش، علاوه بر دانش نرم‌افزاری، نیازمند دانش سخت‌افزاری و تدارک زیرساخت‌های ضروری و نیز گسترش خطوط پرسرعت اینترنت در کشورهاست. اهمیت به کارگیری این روش آموزشی در فرایند آموزش و یادگیری تا اندازه‌ای است که در برخی از کشورهای جهان هم‌چون مالزی، عنوان یک رشته دانشگاهی را به خود اختصاص داده است. ضرورت به کارگیری این روش آموزشی نوپا با توجه به فواید مطرح شده و اثرات آموزشی

که به همراه خواهد داشت و استفاده از آن در فرایند آموزش و یادگیری برای نیل به یادگیری آسان، جذاب و برانگیزنده، بیش از پیش ضروری به نظر می‌رسد.

منابع

۱. امیر تیموری، محمدحسن (۱۳۸۳). رسانه‌های یاددهی - یادگیری، شناسایی، انتخاب، تولید و کاربرد. ساوالان. تهران.
۲. کرمانی، جواد (۱۳۸۲). روان‌شناسی در خدمت معلمان، یادگیری و شناخت. وزارت آموزش و پرورش. مؤسسه فرهنگی منادی تربیت. تهران.
۳. کوثری، مسعود (۱۳۸۷). درامدی بر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای. نشر سلمان. تهران.
4. Bonarro, p., & kommers, P. A. M. (2005). Gender differences and styles in the use of digital games. Educational. Journal of psychology in education, 25(1).
5. Connolly, T. M., Boyle, E. A., Stansfield. MH., Hainey, T. (2007). The potential of online games as a collaborative learning environment. Internation Journal for Advanced Technology . for learning, 4(4).
6. Millert charistopher thomas (2008). Game purpose and potential in education. Morehead State University, springer.
7. Moreno, pablo., Burgo Dniel., Ortiz, Ivan., Sierra, luis g Manjon, Baltasar. (2008) Educational game desing for online education. Journal of computers in Human Behavior(24).



بی‌نوشت

1. Instructional digital games
2. Emotional and fighting games
3. strategic games
4. sport games
5. simulation
6. Puzzling games