

تکنیک‌های تربیتی

بازگوارسازی

((رقیه سلیقه‌دار / کارشناس آموزش))

اشاره

فرایند یاددهی - یادگیری مطابق سند برنامه درسی ملی این گونه معرفی و توصیف شده است که حاصل تعامل خلاق، هدفمند و فعال یادگیرنده با محیط‌های متنوع یادگیری است. با این نگاه، لازم است زمینه‌های متعددی به کار آید تا دانش آموز را به صورتی هدفمند درگیر و جذب یادگیری کند. به این منظور تکنیک‌های گوناگونی در اختیار معلم قرار دارد. یکی از شیوه‌های جذاب‌سازی یادگیری استفاده از بازی‌وارسازی است. در این حالت مکانیک (سازوکار)های بازی به خدمت گرفته می‌شوند تا مسیر یادگیری از جذابیت بیشتری برای دانش آموزان برخوردار شود و به یادگیری عمیق‌تر یا با اشتیاق بیشتری بینجامد. با این حال برخی به اشتباه، بازی‌وارسازی آموزشی را به برخی مکانیک‌های پرتکرار محدود می‌دانند و از دیگر ملاحظات و زمینه‌ها غافل هستند. این نوشته به معرفی مکانیک‌های پرتکرار و در عین حال محدودکننده در بازی‌وارسازی اختصاص دارد.

کلیدواژه‌ها، طراحی آموزشی، بازی‌وارسازی، مکانیک (سازوکار) بازی

آنچه در جریان است

در دنیای امروزی که دریافت آموزش همانند دیگر خدمات با سختی جلب و جذب نظر مخاطب همراه است، هنر بازی‌وارکردن آموزشی نیز به‌طور طبیعی رشد و گسترش پیدا کرده است. در عین حال، با پیدایش فضای مجازی و گرافیک‌های مرتبط با آن، ضرورت طراحی و پیاده‌سازی تجربه‌های بازی‌وارسازی شده چند برابر شده است، تا جایی که در هر بخش از زندگی می‌توانیم نشانه‌های ورود بازی‌وارسازی‌ها^۱ را در زندگی پیدا کنیم.

وجه مشترک این تجربه‌ها مربوط به استفاده از امتیاز^۲، نشان^۳ و جدول رده‌بندی^۴ است. این سه مقوله از مهم‌ترین و پرتکرارترین مکانیک‌های بازی در بازی‌وارسازی آموزشی محسوب می‌شوند.

جدول رده‌بندی

به نوعی قرارگیری در مراحل یک دوره از یادگیری یا در مقایسه با دیگران است. ملاحظات تربیتی ویژه‌ای دارد که کم آسیب‌ترین مدل آن مقایسه هر فرد با خود و نیز نمایش موقعیت او در مراحل یادگیری معین است.

نشان

از دیگر مکانیک‌های پرتکرار در بازی‌وارسازی آموزشی است که در ازاء انجام فعالیتی خاص و کسب موفقیت، به دریافت نشان از جمله نشان موفقیت، نشان پیشرفت و ... منجر می‌شود.

جدول امتیازها

از جمله مکانیک‌هایی است که موجب می‌شود دانش آموزان برای هر فعالیت از قبل تعیین شده امتیازی دریافت کنند و در نتیجه حس دریافت امتیاز بیشتر آن‌ها را به مشارکت بیشتر در انجام فعالیت دعوت کند.

یک بیراهه در بازی‌وارسازی آموزشی این است که لزوماً با به کار بردن عناصر بازی به تنهایی، فعالیت یا تجربه سرگرم‌کننده و لذت‌بخشی ایجاد نمی‌شود.

فرصت عالی در آموزش مجازی

از جمله ظرفیت‌های آموزشی ایجاد شده در فضای آموزش مجازی توجه به تفاوت‌های فردی و در واقع به نوعی شخصی‌سازی کردن آموزش برای هر یک از دانش‌آموزان است. این امر زمینه را برای دوری جستن از مقایسه هر فرد یا دیگران فراهم می‌کند و در عین حال اعطای نشان و امتیاز را متناسب با روند رشد و پیشرفت هر دانش‌آموز با نگرانی کمتر از برداشت‌های سایر دانش‌آموزان سهولت می‌بخشد. به بیانی دیگر ایجاد ارتباط منحصر شده با دانش‌آموزان در آموزش مجازی به نسبت زیادی خطرات تربیتی اعطای امتیاز، نشان و رده‌بندی فردی را کاهش می‌دهد.

اشتراک‌گذاری آسان

از دیگر مزایا و آثار مربوط به آموزش مجازی این است که راه برای مکانیک دیگری از بازی‌وارسازی‌های آموزشی باز می‌شود و آن **به اشتراک‌گذاری** است. این مکانیک شامل زمینه‌هایی است که یادگیرنده می‌تواند از طریق ایجاد ارتباط محتوایی با دیگران نتیجه بهتری کسب کند. برای مثال از دانش‌آموزان دعوت می‌شود محصول فعالیت یادگیری خود را که ممکن است یک فایل صوتی، یک پاورپوینت یا موارد دیگر از این دست باشد به گونه‌ای طراحی کند که دیگران امتیاز بیشتری به او بدهند زیرا بیشتر، راحت‌تر و کامل‌تر یاد گرفته‌اند. حالا این محصول را با دیگران به اشتراک بگذارد. سایر دانش‌آموزان هم مطابق یک الگوی از پیش تعیین شده به موارد امتیاز می‌دهند. تلاش یادگیرندگان می‌تواند به تعمیق و تثبیت بیشتری در یادگیری منجر شود. گاهی معلمان به‌ویژه در بخش خصوصی و به‌منظور شناساندن خدمات خود، از این مکانیک بازی برای معرفی خدمات به دیگران و گسترش مخاطبان استفاده می‌کنند و در ازای به اشتراک‌گذاری محتواهای آموزشی به مخاطبان خود امتیاز می‌دهند.

برخورداری‌های مجازی

از دیگر امتیازاتی که کار بازی‌وارسازی را در بستر آموزش مجازی آسان‌تر می‌کند اهدا کالاها و هدایای مجازی است. هنگامی که از امتیازدهی در بازی‌وارسازی آموزشی استفاده می‌شود خوب است جمع امتیازها به برداشتی از سوی دانش‌آموز منجر شود. هدایا و جوایز در اصول تربیتی از چالش‌های بسیاری برخوردار هستند این ملاحظات در خصوص هدایای مجازی نیز صادق است اما امکان دسترسی را برای دانش‌آموزان بسیار ساده‌تر می‌کند. به موقعیت‌ها و خدماتی فکر کنید که امکان در اختیار قرار دادن آن از طریق دنیای مجازی به دانش‌آموزان فراهم است، در عین حال برایشان سودمند و جذاب است، این‌ها همان هدایا و کالاهای مجازی است که می‌تواند به‌عنوان سهمی از امتیازهای دانش‌آموزان اهدا شود.

سه زمینه یاد شده از فراوانی بالایی در استفاده در بازی‌وارسازی آموزشی برخوردار هستند و با عبارت PBL^۴ شناخته می‌شوند. این امر موجب ایجاد برداشتی ناقص از بازی‌وارسازی‌های آموزشی شده است که برخی آن را محدود به سه مکانیک یاد شده محدود می‌دانند در حالی که دیگر مکانیک‌ها نیز می‌توانند در ایجاد و طراحی یک بازی‌وارسازی آموزشی دخالت داشته باشند.

همه چیز PBL نیست!

اضافه کردن PBL یا دیگر مکانیک‌های بازی به یک فعالیت آموزشی آن را جذاب نمی‌کند و نمی‌تواند به‌عنوان راهکاری برای جلب و جذب یادگیرنده به تنهایی مؤثر باشد. در عین حالی که بسیاری دانش‌آموزان از دریافت نشان، امتیاز یا قرارگیری در جدول رده‌بندی لذت می‌برند اما مهم‌تر از آن روح تربیتی حاکم بر فعالیت و بازی و نیز حسی است که در مخاطب ایجاد می‌شود.

آیا اصول تربیتی حاکم را رعایت کرده‌ام؟

- برای هر اقدام تربیتی و آموزشی لازم است به سن و شرایط رشدی مخاطب توجه کنیم.
- برخی قواعد شامل همه یادگیرندگان است برای مثال از ایجاد رقابت منفی پرهیز کنیم.

دانش‌آموز در مشارکت برای انجام این فعالیت چه احساسی دارد؟

- آیا حس ایجاد شده برای دانش‌آموز، موفقیت، امیدواری نسبت به خود و پیشرفت است؟
- آیا به کسب تجربه‌های جدید و پیشروانه و حس خوب بودن همیاری منجر شده است؟

گردونه شانس

از دیگر مکانیک‌های جذاب بازی استفاده از گردونه شانس است. برای مثال معلم تعدادی از فعالیت‌های یادگیری را به صورت جداگانه فهرست می‌کند. هر کدام از آن‌ها را در گردونه یا جعبه قرار می‌دهد. دانش‌آموز برای انتخاب هر فعالیت از درون و محتوای آن اطلاعی ندارد و به صورت شانسی یکی از آن‌ها انتخاب می‌شود. این کار صرفاً به جذاب‌سازی فعالیت می‌انجامد.

گاهی ممکن است انتخاب‌ها با امتیاز همراه باشد مانند هنگامی که معلم برای هر فعالیت امتیاز معینی را هم در نظر می‌گیرد و حالا انتخاب تصادفی دانش‌آموز به انجام یک فعالیت همراه با امتیاز منجر می‌شود. از این شکل، برای انتخاب شیوه تشویقی یا تنبیهی هم استفاده می‌شود. در چرخه انتخاب تشویق‌ها مواردی تعیین شده است که در عین جذاب بودن با یکدیگر متفاوت هستند و دانش‌آموز به صورت تصادفی انتخاب می‌کند. همین موارد برای زمانی است که دانش‌آموز نیازمند انجام فعالیت است که لازم است خطای قبلی خود را جبران کند یا به گونه‌ای دیگر مرتکب آن نشود. موارد تنبیهی متناسب با موقعیت از قبل طراحی شده و انتخاب تصادفی یا شانسی توسط دانش‌آموز رخ می‌دهد.

کوتاه‌سختن

بازی‌وارسازی آموزشی به دنبال ایجاد جذابیت و جلب و جذب ذهن یادگیرنده است تا بتواند به تعمیق و تأثیر بیشتر یادگیری کمک کند. برای این منظور تکنیک‌هایی مورد استفاده قرار می‌گیرند که بتوانند حس خوب یادگیری را ایجاد کنند. با این نگاه، کسب موفقیت از مهم‌ترین و مؤثرترین عوامل در ایجاد حس خوب یادگیری است. در صورتی که بازی‌وارسازی آموزشی بتواند حس موفقیت و پیروزی در یادگیری را در دانش‌آموز به‌وجود آورد مقصود نهایی محقق شده است. برخی دانش‌آموزان تمایل دارند موفقیت را از طریق تلاش زیاد و برخی با رویارویی چالش‌ها و عده‌ای نیز با تجربه هیجان و رقابت به‌دست آورند، در همه موارد مسئولیت بازی‌وارسازی آموزشی این است که با توجه به ذائقه یادگیرندگان و رعایت ملاحظات تربیتی، شوق و لذت یادگیری را تأمین کند.

بیشتر بدانیم، بیشتر بخوانیم

زیکرمن، گب و کانینگهام، کریستوفر (۲۰۱۱) طراحی گیمیفیکیشن. ترجمه علی اختر و کامران حاتمی. آقای گیمیفیکیشن، تهران.
Lazzro, Nicole. (2018) Study on Healing Game based on Lazzro's 'Four Keys to Fun' Lazzro. Journal of Korea Game Society. Volume 18 Issue 6. Pages.39-48

پی‌نوشت‌ها

1. Gamified Experience
2. Points
3. Badges
4. Leaderboards

۵. PBL سر وازه سه کلمه امتیاز، نشان و جدول رده‌بندی است.

برچسب‌ها و کارت‌های رنگی

در آموزش مجازی همانند آموزش حضوری، دانش‌آموزان امکان دسترسی و دریافت کارت و نام‌هایی را دارند که مطابق آن از مسئولیت‌ها، وظایف و امکاناتی بهره‌مند می‌شوند. برای مثال نام دانش‌آموزانی که مسئولیت پرسش درس از دوستان هم‌گروهی خود را دارند به رنگ سبز نمایش داده می‌شوند در برابر این مسئولیت، آن‌ها می‌توانند تکلیف این جلسه را انتخاب کنند. در واقع نشان رنگی مسئولیت گروه به نوعی جذابیت همراه با مسئولیت را برای دانش‌آموزان همراه دارد.

گاهی می‌توان برای رسیدن به این موقعیت، مراحل و گام‌های قبلی در نظر گرفت، به این ترتیب رقابت بیشتری بین دانش‌آموز با خودش شکل می‌گیرد و به تلاش بیشتر یادگیرندگان می‌انجامد.

