

زنگ بازی

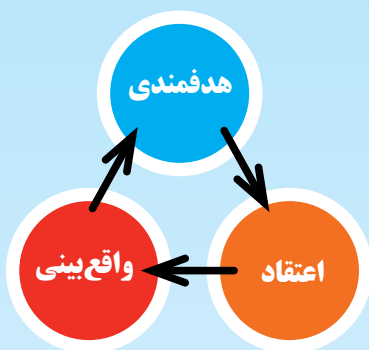
تمنارستگار

بزهشگر و طراح آموزشی

بازی‌های آموزشی، حتی در ساده‌ترین شکل و روش اجرا، ظرایف و پیچیدگی‌های خاصی دارند که باعث می‌شود آن‌ها را نه تنها به‌عنوان ابزار روزآمد یاددهی، بلکه در جایگاه مؤثرترین راهکار تقویت هم‌زمان مهارت‌ها و هوش‌های چندگانه‌ی دانش‌آموزان بشناسیم.

هنگامی که معلمی با اتکا به تجربه، دانش و شناختش از دانش‌آموزان اقدام به طراحی و اجرای بازی آموزشی می‌کند، در واقع به خلق مناسب‌ترین موقعیت برای رشد همه‌جانبه‌ی شاگردانش دست زده است؛ ابداعی که پیش‌شرط آن آگاهی از سه رکن اصلی در بازی آموزشی است.

عکاس: بهزاد سهرابی؛ کردستان. رتبه‌ی نخست بخش مدرسه، خانه‌ی دوم (فرهنگیان)؛ یازدهمین جشنواره‌ی عکس رشد



رکن اول: هدفمندی

هدفمندی در بازی آموزشی به‌معنای طراحی و سازمان‌دهی بازی بر اساس این موارد است:

۱. مفاهیم و کلیدواژه‌های موضوعی و محتوایی؛
۲. رده‌ی سنی یادگیرندگان؛
۳. علاقه‌ها و ذائقه‌های ذهنی یادگیرندگان؛
۴. الگوی رفتاری بازی.

● مفهوم سه مورد اول روشن است، اما الگوی رفتاری بازی را می‌توان مجموعه‌ی کنش‌ها و واکنش‌های موجود در فرایند بازی تعریف کرد که با هدف رشد و توسعه‌ی مهارت‌های فراگیرندگان، در جریان بازی، برای دستیابی به اهداف مشخص، پیش‌بینی شده‌اند.

برای مثال، در یک بازی آموزشی با ساختاری مشابه بازی «مار و پله»، الگوی رفتاری بازی شامل این موارد است:

۱. تشخیص مفاهیم آموزشی (درست = پیش‌ران؛ نادرست = تنزل دهنده)؛
۲. مهارت شمارش؛
۳. برقراری ارتباط بین مفهوم آموزشی و فرایند بازی.

در حالی که در بازی آموزشی دیگری با روش «فلش‌کارت»، الگوی رفتاری بازی بر این اساس استوار است:

۱. حافظه‌ی دیداری؛
۲. برقراری ارتباط ذهنی نماد تصویری و مفهوم آموزشی؛
۳. مهارت تشخیص دیداری.

عنصر مهم دیگر در الگوی رفتاری بازی «مدت‌زمان» انجام آن است؛ یعنی بازه‌ی زمانی مفیدی که طی آن مفهوم آموزشی مشخصی از طریق بازی یا انجام فعالیت به دانش‌آموز منتقل یا به‌وسیله‌ی فرایندهای عملکردی در قالب کاربرد مفهوم در ذهن او نهادینه می‌شود.



این بازی زمانی باید متناسب با مفهوم آموزشی (هدف بازی) و کنش‌ها و واکنش‌های پیرو (فرایند بازی) تبیین و تعریف شود. اگر یادگیرنده ناچار باشد برای طی مراحل بازی و به اتمام رساندن آن، مدت زمانی طولانی‌تر از حد لازم را صرف کند یا به انجام عملی غیر مرتبط با مفهوم آموزشی و هدف بازی بپردازد، در عمل، رویکرد آموزشی بودن بازی در سایه فرایند اجرایی آن کم‌رنگ و گاه محو می‌شود.

مثال بارز و آشنای این مورد، انواع به اصطلاح فعالیت‌هایی هستند که طی آن کاربر بازی با یافتن پاسخ مورد نظرش باید آن را رنگ‌آمیزی کند. بدیهی است، مدت زمان صرف‌شده برای رنگ کردن تصویری، به نسبت بزرگ، در مقایسه با تشخیص دیداری و ذهنی پاسخ صحیح، به مراتب بیشتر خواهد بود و بخش اعظم بازی زمانی پیش‌بینی شده، برای انجام کاری (رنگ کردن تصویر) اختصاص یافته است که هیچ تأثیری در هدف و انتظار اصلی فعالیت یا بازی (تشخیص مفهوم درست) ندارد.

رکن دوم: اعتقاد

اعتقاد و باور قلبی یاددهنده (معلم/ مربی) به کاربرد بازی به عنوان ابزاری مهم و ارزشمند در جریان یادگیری دانش‌آموزان از اولویت‌های اصلی در اثر گذاری بازی آموزشی است. این امر هنگامی تحقق می‌یابد که یاددهنده، چه برای نقش خود به عنوان تسهیلگر و فراهم‌آورنده موقعیت‌های یادگیری و چه برای دانش‌آموز در مقام مخاطب اصلی در فرایند و برآیند تعلیم و تربیت، جایگاهی والا تر و فراتر از «تقل و انتقال دانش نظری محض در مسیری یکطرفه» قائل باشد. معلم مجرب به درستی معتقد است که تأثیر بازی آموزشی در تثبیت عمیق مفاهیم درسی به مراتب بیشتر از نتیجه تکلیف سنتی متکی بر تکرار و تمرین تک‌بعدی است.

رکن سوم: واقع‌بینی

واقع‌بینی به معنای برخورداری از درکی آگاهانه و داشتن انتظار منطقی و قابل اندازه‌گیری از برآیند بازی آموزشی است؛ درکی که امکانات و شرایط را آسیب‌شناسی کند و شرایط حاکم بر فضای یاددهی - یادگیری را در نظر بگیرد. مثلاً در شرایط امروز جامعه توجه به چند نکته ضروری است:

۱. «بازی» محسوب نمی‌شوند، بلکه فعالیت‌ها و تمرین‌های معمول و رایجی هستند که در قالب گرافیکی پیاده‌سازی نشده‌اند. برای مثال، در دوره‌های پیش‌دستانی و پایه‌های اول و دوم ابتدایی، در نمونه‌هایی که با عنوان «بازی» برای تشخیص مفاهیم فضایی و ریاضی، و گاهی علوم تجربی، به شکل محتوای الکترونیکی با «کلیک» کردن روی پاسخ صحیح استفاده می‌شوند، به هیچ عنوان «بازی آموزشی» به حساب نمی‌آیند؛ زیرا تعریف و ارکان بازی را ندارند.

راهکار سهل و ممتنع

«دانش‌آموزان را به طراحی و تولید بازی ترغیب کنیم.» کودکان به شکل غریزی «طراح» بازی هستند. آن‌ها سریع‌تر از آنچه بتوان تصور کرد، بازی را خلق می‌کنند و برای آن قانون و مرحله می‌سازند. ذهن خلاق کودک قادر است حین فرایند انجام بازی به آن شاخ و برگ بدهد و بازی را از مسیری به مسیر دیگر هدایت کند.

کامل‌ترین شکل بازی‌های آموزشی آن‌هایی هستند که کمترین اعمال نظر و دخالت بزرگ‌سالانه را در خود دارند. مفاهیمی چون مهارت‌ها و محاسبات ریاضی و حل مسئله، املانویسی، واژگان مترادف، هم‌خانواده و مخالف، مفاهیم علوم تجربی، کلمه‌سازی، انشا و نگارش، از بهترین و مناسب‌ترین موضوعات برای طراحی و بازی‌های آموزشی توسط دانش‌آموزان به شمار می‌روند.

۲. باید اذعان کرد که رفتار یاددهی - یادگیری با همه‌گیری ویروس کووید-۱۹ و انتقال ناگزیر بخش قابل توجهی از فرایند آموزش و تربیت به دانش آموز، به پررنگ شدن الگوی سنتی و منسوخ دانش محور منجر شده است. حتی در خوش‌بینانه‌ترین موقعیت، نمی‌توان از والدین آموزش ندیده و در عین حال نگران وضعیت تحصیلی و پیشرفت فرزندشان توقع داشت همانند آموزگاران کارکشته و مسلط به اجرای روش‌های نوین آموزشی عمل کنند؛ مثلاً از کارکرد بازی در یادگیری استفاده کنند.

۳. دور از ذهن نیست که والدین از تجربه‌ها و خاطرات آموزشی دوران تحصیل خود برای آموزش یا حداقل همراهی در یادگیری فرزندشان استفاده کنند. رواج انواع جزوه‌های پرسش و پاسخ با رویکرد کاملاً حفظ‌کردنی، مشق‌ها و رونویسی‌ها و تمایل به استفاده از کتاب‌های کمک‌آموزشی رنگارنگ و تجاری، مملو از تمرین‌های کلیشه‌ای مداد-کاغذی تکراری و منسوخ، گواه بارزی بر این ادعاست.

۴. برای معلمان کارآزموده نیز، به خاطر محدودیت‌های زمانی و امکاناتی در آموزش غیرحضوری دانش‌آموزان، اجرای روش‌های به‌روزی چون بازی آموزشی، خالی از مانع و اشکال نیست، به خصوص در شرایطی که معلمان در عمل، بار توجیه کردن والدین را ضمن آموزش و تربیت دانش‌آموزان بر عهده دارند.

۵. بسیاری از نمونه بازی‌های آموزشی موجود، به‌ویژه در قالب محتوای الکترونیک، به‌طور کلی