

بازی گروهی و یادگیری

مولفان :

الهام قره داغی بیاتی

حامد رفتاری

اکرم جلالی

انتشارات کتاب رسان ایده

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۳)

نسخه الکترونیکی این اثر در سایت سازمان چاپ و نشر ایران و اپلیکیشن کتاب رسان موجود می باشد

chaponashr.ir

سرشناسه: قره داغی بیاتی، الهام، ۱۳۶۷
عنوان و نام پدیدآور: بازی گروهی و یادگیری / مولفان الهام قره داغی بیاتی، حامد رفتاری، اکرم جلالی.
مشخصات نشر: انتشارات کتاب رسان ایده، ۱۴۰۳.
مشخصات ظاهری: ۱۱۸ ص.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۹۱۵۴۹-۵-۳
وضعیت فهرست نویسی: فیپا
یادداشت: کتابنامه: ص ۱۱۸-۱۰۹.
موضوع: بازی گروهی - یادگیری
شناسه افزوده: رفتاری، حامد، ۱۳۷۳
شناسه افزوده: جلالی، اکرم، ۱۳۵۵
رده بندی کنگره: LC۴۷۱۳
رده بندی دیویی: ۳۷۱/۹۱۳۴۱
شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۲۳۲۷۱
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیپا

نام کتاب: بازی گروهی و یادگیری
مولفان: الهام قره داغی بیاتی - حامد رفتاری - اکرم جلالی
ناشر: انتشارات کتاب رسان ایده
صفحه آرایی، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر
تیراژ: ۱۰۰۰ جلد
نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۳
چاپ: زیرجد
قیمت: ۱۱۸۰۰۰ تومان
فروش نسخه الکترونیکی - کتاب رسان:
<https://chaponashr.ir/ketabresan>
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۹۱۵۴۹-۵-۳
تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵
www.chaponashr.ir



فهرست مطالب

۷	پیشگفتار
۱۳	فصل اول: کلیات
۱۳	انواع تعاریف
۱۵	ارزش های بازی
۱۵	نگاهی به ریشه ها
۱۶	بازی از دیدگاه آموزه های اسلامی
۱۶	نظریات متنوع
۱۷	تعاریف مدرن از بازی
۱۸	انواع مختلف
۱۸	نظر پرز
۱۹	نظر مری شریدان
۱۹	نظر پارتن
۲۰	نظر اشترن
۲۰	نظر پیاژه
۲۱	رشد و بازی
۲۳	فصل دوم: یادگیری - یاد دهی و بازی
۲۳	تعاریف
۲۶	بازی های آموزشی
۲۶	بازی های مثبت
۲۷	بعد عاطفی
۲۷	فواید

۲۸.....	نقش مغز در بازی
۳۰.....	بازی های ابتدایی
۳۱.....	یادگیری - یاددهی
۳۲.....	اهمیت بازی
۳۴.....	نظریه های رشد
۳۷.....	انواع بازی
۴۳.....	مزایای بازی
۴۶.....	ویژگی ها
۴۷.....	مراحل
۴۸.....	پیش دبستانی
۵۰.....	خانواده و بازی
۵۰.....	نقش مربی

۵۵..... فصل سوم: آموزش

۵۵.....	تعاریف
۵۶.....	سبک ها
۵۶.....	ماهیت کار
۵۷.....	مفهوم یادگیری الکترونیکی
۵۸.....	بازی در دنیای مدرن
۵۹.....	مدل های مختلف
۵۹.....	مدل شبکه ای
۵۹.....	آینده و بازی
۶۰.....	یادگیری و حل مشکل
۶۰.....	جامعه شناسی بازی
۶۱.....	نظریه یادگیری
۶۳.....	یادگیری هشیارانه (یادگیری _ هوشیاری) یا یادگیری رسمی (تدوین شده یا برنامه ریزی شده)
۶۵.....	فرآیند

۶۵.....	نظریه های امروزی
۶۵.....	سطوح آموزش
۶۹.....	انگیزه و بازی
۶۹.....	عوامل
۷۰.....	انگیزش درونی و انگیزش بیرونی
۷۱.....	نظریه انتظار X ارزش اتیکنسون
۷۱.....	نظریه یادگیری اجتماعی راتر
۷۲.....	نظریه سبک اسنادی واینر
۷۲.....	نظریه دوئک درباره تحول شایستگی
۷۳.....	آموزشگاه گوتنبرگ (دانشکده گوتنبرگ)
۷۵.....	فرا شناخت، خود تنظیمی و یاددهی، یادگیری در رویکرد یادگیری

۷۹..... فصل چهارم: آموزش رایانه ای

۷۹.....	نگاهی روانشناختی
۸۰.....	نظرات سنتی
۸۱.....	بازی و آموزش
۸۳.....	رایانه و بازی
۸۶.....	ویژگی های بازی های رایانه ای
۸۶.....	۱- سنجش عملکرد
۸۷.....	۲- تعامل
۸۷.....	۳- الگودهی
۸۸.....	۴- مشارکتهای اجتماعی
۸۸.....	۵- آموزش
۸۹.....	برخی اصطلاحات
۹۰.....	انواع سبک های بازی های رایانه ای
۹۱.....	اکشن
۹۱.....	سبک ماجراجویی

۹۱.....	سبک راهبردی
۹۲.....	سبک نقش آفرینی
۹۳.....	سبک شبیه سازی
۹۴.....	سبک بازی های ورزشی
۹۴.....	سبک مسابقه ای
۹۵.....	محاسن و معایب
۹۶.....	آسیب های جسمانی
۹۷.....	آسیب های روانی تربیتی
۹۷.....	بازی های رایانه ای و یادگیری
۹۹.....	۱- فعالیت رقابتی بین افراد و تیم ها
۱۰۰.....	۲- قابلیت ها و قوانین در چارچوبی معین
۱۰۱.....	۳- رسیدن به یک هدف
۱۰۲.....	معیارها
۱۰۶.....	چگونگی عملکرد بازی های رایانه ای در آموزش و یادگیری
۱۰۹.....	منابع و مآخذ
۱۱۵.....	منابع لاتین

پیشگفتار

یکی از عناصر کلیدی در پذیرش لذت یادگیری، بهره بردن از کنجکاوی و شگفتی ذاتی است که هر یادگیرنده ای دارد. ما در کودکی به طور طبیعی در مورد دنیای اطرافمان کنجکاو هستیم، سؤالات بی پایان می پرسیم و محیط اطراف خود را با حسی از ترس کاوش می کنیم. با این حال، با پیشرفت دانش آموزان در سیستم آموزشی، این کنجکاوی ذاتی اغلب به دلیل ساختار سفت و سخت روش های تدریس سنتی از بین می رود (جانسون^۱، ۲۰۱۷، ص ۵۶). مربیان می توانند این کنجکاوی را با القای دروس با عناصر شگفت انگیز، تازگی و اکتشاف احیا کنند. با ترکیب فعالیت های عملی و برنامه های کاربردی واقعی، دانش آموزان می توانند یادگیری خود را به دنیای خارج از کلاس متصل کنند و اشتیاق خود را برای دانش دوباره برانگیزند.

گنجاندن بازی در محیط یادگیری یکی دیگر از جنبه های ضروری در پذیرش لذت یادگیری است. تجربیات یادگیری بازیگوش، مانند بازی های آموزشی، شبیه سازی ها و فعالیت های خلاقانه، نه تنها یادگیری را لذت بخش می کند، بلکه باعث افزایش یادگیری و درک مطلب می شود (براون و لی^۲، ۲۰۱۸، ص ۳۲۱). از طریق بازی، دانش آموزان می توانند خود را در تجربیات تعاملی و غوطه ور غوطه ور کنند که آنها را تشویق به تفکر انتقادی، حل مشکلات و همکاری با همسالان خود می کند. با ترکیب بازیگوشی با اهداف یادگیری، مربیان می توانند یک اکوسیستم یادگیری هماهنگ و موثر ایجاد کنند.

علاوه بر این، پذیرفتن لذت یادگیری مستلزم پرورش ذهنیت رشد در بین دانش آموزان است. زمانی که یادگیرندگان بر این باورند که توانایی هایشان را می توان با تلاش و پشتکار توسعه داد، تمایل بیشتری به پذیرش چالش ها پیدا می کنند و شکست ها را به عنوان فرصت هایی برای رشد در نظر می گیرند (دوک^۳، ۲۰۱۶، ص ۴۵). مربیان با ارائه بازخورد سازنده، تشویق ریسک پذیری و تجلیل از تلاش و نه صرفاً نتایج، نقش مهمی در پرورش این

¹ Johnson

² Brown and Lee

³ Dweck

طرز فکر رشد ایفا می کنند. وقتی دانش آموزان درک کنند که یادگیری یک سفر مداوم برای بهبود است، انگیزه درونی آنها برای درگیر شدن در فرآیند یادگیری بیشتر می شود.

یکی دیگر از جنبه های ضروری در پذیرش لذت یادگیری، ترویج فرهنگ کلاس درس مثبت و فراگیر است. ایجاد یک محیط یادگیری ایمن و حمایتی که در آن دانش آموزان احساس ارزشمندی و احترام کنند، بسیار مهم است (گینزبورگ^۴، ۲۰۱۹، ص ۷۵). شیوه های فراگیر که تنوع را به رسمیت می شناسند و تجلیل می کنند، به احساس تعلق و رفاه عاطفی در میان یادگیرندگان با زمینه ها و توانایی های مختلف کمک می کند. زمانی که دانش آموزان از لحاظ عاطفی احساس امنیت می کنند، برای اکتشاف و ریسک های فکری بازتر هستند، که منجر به تجربیات یادگیری عمیق تر و معنادارتر می شود.

گنجانیدن فناوری در آموزش همچنین می تواند لذت یادگیری را افزایش دهد، زیرا راه های جدیدی برای کوشش و خلاقیت فراهم می کند. فن آوری آموزشی، زمانی که به صورت استراتژیک مورد استفاده قرار گیرد، می تواند دانش آموزان را در تجارب یادگیری تعاملی که فراتر از محدودیت های کتاب های درسی سنتی است، درگیر کند (P21, 2017, p. ۱۴). از سفرهای میدانی مجازی گرفته تا شبیه سازی های تعاملی، فناوری منابع زیادی را ارائه می کند که فراگیران را مجذوب خود می کند و کنجکاوی آنها را برمی انگیزد. با این حال، ایجاد تعادل بین استفاده از فناوری و تعاملات چهره به چهره برای حفظ ارتباط انسانی که برای یادگیری لذت بخش حیاتی است، ضروری است.

همانطور که مربیان لذت یادگیری را می پذیرند، باید اهمیت رفاه خود را نیز درک کنند. معلمی می تواند یک حرفه سخت باشد و مربیان باید برای حفظ اشتیاق و اشتیاق خود برای تدریس، مراقبت از خود را در اولویت قرار دهند (هانت^۵، ۲۰۲۱، ص. ۲۰۳). با ترکیب شیوه های ذهن آگاهی، تأمل و فرصت های توسعه حرفه ای، مربیان می توانند به طور مداوم تعهد خود را نسبت به آموزش شادمانه تجدید کنند و دانش آموزان خود را برای انجام همین کار ترغیب کنند.

پذیرفتن لذت یادگیری رویکردی دگرگون کننده است که به آموزش روح می بخشد. مربیان می توانند با بهره گیری از کنجکاوی ذاتی دانش آموزان، شخصی سازی تجربه یادگیری، القای

⁴ Ginsburg

⁵ Hunt

بازی و فناوری و پرورش ذهنیت رشد و فرهنگ فراگیر در کلاس، محیطی ایجاد کنند که در آن یادگیری به منبع شادی و توانمندی برای همه فراگیران تبدیل شود (کریمی، ۲۰۲۳، ص ۷۲). همانطور که مربیان، والدین و سیاستگذاران در این تلاش دست به دست هم می دهند، ما این قدرت را داریم که نسلی از یادگیرندگان مادام العمر را شکل دهیم که با اشتیاق، شگفتی و اشتیهای سیری ناپذیر برای دانش به آموزش نزدیک می شوند.

به اعتقاد سالن و زیمر من (۲۰۰۴)، بازی سیستمی است که در آن بازیکنان درگیر رقابت و مبارزه های ساختگی می شوند. قوانین مشخص و تعریف شده دارند و نتایج بازی ها قابل سنجش هستند. در نتیجه یک بازی مفید و موفق است که بازیکنان می توانند با هدف های بازی کنش های متقابل داشته و آن را عمیقا دریابند. جان هازینگا (۱۹۵۵)، بازی را به عنوان یک فعالیت آزاد می داند که بطور آگاهانه خارج از روال عادی زندگی افراد است و به دلیل جدی نبودن می تواند بارها و بارها افراد را به خود جذب کند. بازی ها با اینکه جزو جریان معمول زندگی واقعی افراد نیستند اما مقیاس کوچکی از دنیای پیرامون آنها بوده و به این دلیل که افراد در بازی ها به علت جدی و واقعی نبودن آن، نگران پیامدهای اعمال خود همانند دنیای واقعی نیستند می توانند نقش ها و وظایف مختلف و متنوعی را بارها تکرار کرده و از فعالیت های خود لذت ببرند. آنها در حین بازی زمان زیادی را صرف انجام آن می کنند و به این علت که در بیشتر بازی ها افراد کاملا غرق آن می شوند، براحتی می توانند به جریان تجربه دست پیدا کنند.

میل به بازی از درون افراد و خصوصا کودکان بر می خیزد و آنها بر مبنای خواسته های خود و احساس خوبی که نسبت به چیزی دارند یا برایشان جالب و مورد توجه است بازی می کنند. این همان دنیای آزاد آنهاست که به ایشان قدرت و آزادی عمل می دهند که تحقیق کنند، تجربه کنند و خود شخصا مالک آموزش و یادگیری خودشان باشند. با کمی دقت و توجه در بازی کودکان و یا حتی افراد بزرگسال به راحتی می توان دریافت که در بیشتر مواقع بازی بر اساس انگیزش درونی افراد انجام می شود نه تقویت یا پاداش های بیرونی.

از توجه در بازی های کودکان می توان این گونه برداشت کرد که آنها بازی را با هدف و انگیزه خاص انجام میدهند آنها معمولا در بازی های خود به دنبال چیزی هستند که رضایت درونی آنها را موجب شده و یا نیازی از آنها را مرتفع کند. کودکانی که در طبیعت گشت و گذار می کنند به نظر می رسد با حشرات، گیاهان، سنگ ها و دیگر عناصر آن بخوبی سرگرم

شده اند اما در واقع هدف شان تنها سرگرمی با جلب توجه به علت زیبایی عناصر طبیعت نیست، آنها می خواهند از این عناصر چیزهای جدید دریابند، جواب سؤال هایشان را بگیرند و عکس العمل دیگر موجودات را در مقابل محرک هایی که به آنها وارد می کنند بدانند به بیان ساده تر آنها در حال کشف کرده اند.

همه ما در زندگی خود بارها و بارها با سیل عظیم و مسلسل وار پرسش های یک کودک مواجه شده و در بیشتر مواقع از پاسخ دهی به همه آنها خسته شده و طفره رفته ایم، آنها در دنیای خود به واسطه پاسخ های عملی و طبیعی سئوالات خود که خود آنها را تجربه می کنند، یاد می گیرند و شاید به جرأت بتوان بازی ها را در سنین کودکی بهترین و جذاب ترین پاسخ دهنده به سئوالات متعدد ذهنی آنها دانست .

در واقع کشف کردن یک جنبه مهم بازی است که در خلال آن کودک، خود و نقش و هویت خود را در دنیای پیرامون اش کشف کرده و تعداد زیادی فرضیه و با نظریه را در باره خودش آزمون می کند و با توجه به بازخوردی که نتیجه فعالیت شخصی و یا گروهی اوست درستی یا نادرستی آنها را در می یابد . در واقع چنین فرایندی است که کنجکاوی و خلاقیت به همراه دارد، باب هیوز " (۱۹۹۶) بازی را چنین تعریف می کند : " بازی یک تحقیق علمی است که توسط کودک انجام می شود.

همه ی کودکان بازی را دوست دارند، در این میان کودکان و نوجوانان که توان ذهنی، عمدتاً به دلایل مختلف از جمله احساس گریز از کلاس ها و برنامه های درسی و فعالیت های جدی که معمولاً منجر به ارزیابی و نقادی می شود شیفتگی خاصی نسبت به بازی از خود نشانی دهند و بیشترین توان و انرژی خویش را در حال بازی به نمایش می گذارند. توجه به این ویژگی خاص، استفاده ی مطلوب از موقعیت ها و فرصت های خوشایند بازی برای انتقال پیام آموزشی، به صورت مستقیم و غیرمستقیم، به شیوه ی کلامی یا غیرکلامی و گسترش کشش های شناختی، توسعه ی مهارت های حرکتی و تعمیق مسئولیت پذیری اجتماعی، از اهمیت فوق العاده ای برخوردار است.

- امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به وسیله ی پژوهش های گسترده کاملاً مورد تأیید قرار گرفته است بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصی، اجتماعی تأثیر می گذارد و دارای ارزش تشخیص و درمانی می باشد.

بازی یک امر و بدون حضور ذهن یا بدون ساخت نیست بلکه بخش جدایی ناپذیری از زندگی ماست وسیله‌ی موثر برای کارکرد بهینه، موثر در بزرگسالی و فراگیر رشد شناختی است. انجام بازی صرفاً عامل افزایش یادگیری و رشد هوشی نخواهد بود. بلکه پیروی از قواعد- اصول و بازی‌های آموزشی برای رشد هوش الزامی است.

بر اساس نظریات «پیاژه و ویگوتسکی» بازی اصلی‌ترین عامل رشد شناختی کودک است. همچنین یکی از بارزترین روش‌های فکری قابل دسترس برای خردسالان می‌باشد. کودکان در قالب بازی با درک واقعیت‌ها و کنترل مهارت‌های شخصی به تبادل دست می‌یابند.

کودکان در خلال بازی‌ها به ویژه بازی‌های آموزشی، به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند و مهارت‌های بیشتر و بهتری را کسب می‌نمایند. پژوهشگران بر این باورند، هنگامی که آموزش بر اساس زمان مناسب و گزینش فعالیت مناسب شکل بگیرد- آموزش هر کودکی با هر اندازه استعداد و توانایی امکان‌پذیر است (نگجی و عسگری ۱۳۸۵).