

به نام خدا

یادگیری مبتنی بر بازی های رایانه ای

مؤلف :

کبری مسلمی

انتشارات ارسطو

(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: مسلمی، کبری، ۱۳۵۶
عنوان و نام پدیدآور: یادگیری مبتنی بر بازی های رایانه ای / مولف کبری مسلمی.
مشخصات نشر: انتشارات ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۳.
مشخصات ظاهری: ۱۰۳ ص.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۰۸-۰۴۸-۶
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
موضوع: بازی های رایانه ای - یادگیری
رده بندی کنگره: PN۲۱۴۴
رده بندی دیویی: ۸۰۹/۲۰۵
شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۹۳۸۶۶
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: یادگیری مبتنی بر بازی های رایانه ای
مولف: کبری مسلمی
ناشر: انتشارات ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)
صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر
تیراژ: ۱۰۰۰ جلد
نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۳
چاپ: زبرجد
قیمت: ۱۰۳۰۰۰ تومان
فروش نسخه الکترونیکی - کتاب رسان:
<https://chaponashr.ir/ketabresan>
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۰۸-۰۴۸-۶
تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵
www.chaponashr.ir



فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۵.....	پیشگفتار
۷.....	فصل اول: تعریف بازی
۸.....	فواید مهم انگیزشی و روانی بازی ها
۹.....	نظریه های راجع به بازی
۱۰.....	نظریه های بازی
۱۹.....	فصل دوم: بازی های رایانه ای
۱۹.....	تعریف بازی های رایانه ای
۲۰.....	تاریخچه بازی های رایانه ای
۲۴.....	تاریخچه ی بازی های رایانه ای در ایران
۲۷.....	فصل سوم: یادگیری
۲۷.....	تعریف یادگیری
۲۷.....	سبک های یادگیری
۲۸.....	ماهیت یادگیری
۲۹.....	یادگیری و انواع آن
۳۲.....	نظریه های یادگیری
۳۶.....	رویکردهای یاددهی - یادگیری
۳۸.....	مدل های یادگیری در محیط های الکترونیکی وب
۳۹.....	مدل های مختلف فضاهای یادگیری
۴۱.....	نظریه یادگیری
۴۳.....	یادگیری هشبارانه (یادگیری _ هوشیاری) یا یادگیری رسمی
۴۴.....	یادگیری به عنوان یک فرایند، نظریه یادگیری
۴۵.....	روند جاری در نظریه های یادگیری
۴۵.....	چگونه یادگیری در نتیجه رشد تغییر می کند؟
۴۸.....	انگیزش و یادگیری
۴۹.....	عوامل انگیزش
۵۲.....	آموزشگاه گوتنبرگ (دانشکده گوتنبرگ)
۵۴.....	فرا شناخت، خود تنظیمی و یاددهی، یادگیری در رویکرد یادگیری
۵۷.....	فصل چهارم: ویژگی های بازی های رایانه ای
۵۸.....	اعتیاد و وابستگی به بازی های رایانه ای

۶۱ ساختار بازی رایانه ای
۶۲ انواع بازی های رایانه ای
۶۲ اثرات مختلف بازی های رایانه ای
۶۳ مزیت های بازی های رایانه ای
۶۴ ویژگی های بازی های رایانه ای
۶۷ اصطلاحات مشابه
۶۹ انواع سبک های بازی های رایانه ای
۷۳ محاسن و معایب بازی های رایانه ای
۷۷ فصل پنجم: یادگیری با بازی های رایانه ای
۷۷ انواع سبک های بازی های رایانه ای
۸۱ بازی و یادگیری
۸۲ یادگیری مبتنی بر بازی
۸۴ بازی های رایانه ای آموزشی
۸۴ دلایل استفاده از بازی های رایانه ای در آموزش و یادگیری
۸۷ بازی های رایانه ای و یادگیری
۹۲ برخی از معیارهای آموزشی برای یادگیری مبتنی بر بازی های رایانه ای
۹۳ چگونگی عملکرد بازی های رایانه ای در آموزش و یادگیری
۹۵ تفاوت بازی های رایانه ای با بازی های رایانه ای آموزشی
۹۷ منابع و مآخذ
۹۷ منابع فارسی
۱۰۱ منابع لاتین

پیشگفتار

بازی، مهم ترین و اصلی ترین فعالیت کودک است. کودک انواع مهارت های آموزشی و اجتماعی را ناخودآگاه از طریق بازی می آموزد. برخی صاحب نظران، بازی های رایانه ای را جزء اسباب بازی ها می دانند و برخی آن را صورت های جدیدی از بازی می دانند که برای انجام آن از اشکال مختلف تکنولوژی استفاده می شود. با توجه به این که هنوز هم اهمیت اسباب بازی های ساختنی، عروسک، ماشین و... در نزد روانشناسان رشد بسیار است، اما آمار و ارقام نشان دهنده رشد روز افزون طرفداران بازی های رایانه ای است.

پدیده بازی های رایانه ای مانند بسیاری از شکل های نوین سرگرمی که محبوبیت گسترده ای یافته باعث بروز نگرانی هایی درباره ی اثرهای جانبی آن ها بر بازیکنان افراطی شده است. چون بازی های رایانه ای در میان کودکان و نوجوانان به دلیل های نادیده انگاشتن دیگر فعالیت های آموزشی، اجتماعی و اوقات آسودگی خود، به صرف داشتن وقت به بازی می پردازند، این بازی ها بالقوه زیان بار به شمار می روند. پرداختن افراطی به بازی های رایانه ای نه فقط متأثر از محتوای بازی هاست، بلکه ویژگی های فردی نیز در گرایش نوجوانان به بازی ها نقش مثبتی ایفا می کند. به طوری که ویژگی های روان شناختی و شخصیتی افراد، تمایلات آن ها را تا حدی جهت می دهد. با توجه اشاعه و آثار شگرف بازی های رایانه ای که به لحاظ اثر گذاری به تغییر شیوه ای زندگی از آن با عنوان «انقلاب بازی های رایانه ای» یاد می کنند و با توجه به گستره ی بازی ها، دیگر نمی توان به آن ها فقط به عنوان وسیله ی گذراندن اوقات فراغت نگریست، بلکه ممکن است عامل اثر گذاری یا اثر پذیر از ویژگی های روان شناختی افراد باشد.

«گانتر»^۱ (۱۹۹۸) بازی های رایانه ای را جلوه ای از تحولات فناوری در عصر انقلاب رایانه می داند. این بازی ها را می توان روشی نو از آموزش غیر رسمی دانست. هم اکنون

بازی های رایانه ای، به عنوان یک وسیله گذراندن اوقات فراغت منحصر به سن خاصی نیست. طراحان بازی های رایانه ای، با انجام تحقیقات مختلف در مورد کودکان خردسال می خواهند دامنه مخاطبان خود را وسعت بخشند و سود بیشتری بدست آورند. از طرف دیگر، هر روزه به دلیل تولید انبوه، دسترسی آسان، قیمت ارزان، زندگی آپارتمانی و عوامل مختلف دیگر، بر طرفداران این سرگرمی جدید در سرتاسر دنیا افزوده می شود و مخاطبان این بازی ها نیز هر روز با خرید، اجاره و یا بازی در کلوپ ها، ساعات بیشتری از اوقات خود را صرف این بازی ها می کنند. در مورد آثار مثبت و منفی بازی های رایانه ای بر جسم، روان و حتی عادات اجتماعی کودکان و نوجوانان، تحقیقات بسیاری شده است. برخی محققان، بازی های رایانه ای را سبب کنش های عصبی و روحی، اضطراب، القای خشونت و پرخاشگری دانسته و برخی به نکات مثبت آن ها، به خصوص در فرآیند آموزش و یادگیری، توجه کرده اند. اما هر دو گروه به این مسئله یقین دارند که انتخاب درست بازی های رایانه ای، باعث می شود تا اثرات منفی آن کاهش یابد (تفضلی فرد، ۱۳۸۵).

(شاتون ۱۹۸۹) در ارتباط با بازی های رایانه ای یا ویدیوئی به جای "اعتیاد" از واژه "وابستگی" استفاده می کند که به کمک آن می توان گروه خاصی از افراد را متمایز ساخت که بازی برایشان تنها یک سرگرمی اصلی نیست، بلکه نقش های اجتماعی و روانشناختی ویژه ای در زندگیشان دارد و آنان را از دیگر بازیکنان جدا می کند. رفتار اعتیاد پذیر، فارغ از هر زمینه ای، صرفا واکنش به مجموعه ای از موقعیت ها نیست، بلکه بیشتر گرایشی را نمایان می سازد که با گونه های خاصی از شخصیت همراه است (علی پور، ۱۳۹۰).

فصل اول

تعریف بازی

به اعتقاد سالن و زیمر من^۱ (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^۲ (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 (نقل از پارس و بیزاجی، ۲۰۰۵).

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

1- Salen, K. & Zimmerman

2- Huizing, John

که در بیشتر مواقع بازی بر اساس انگیزش درونی افراد انجام می شود نه تقویت یا پاداش های بیرونی (عسگری زاده، ۱۳۹۱).

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 سئوال 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 (نقل از عسگری زاده، ۱۳۹۱)

فواید مهم انگیزشی و روانی بازی ها

پرنسکی (۲۰۰۷) اثرات مهم و مثبت بازی ها را در گیر ساختن افراد در بازی دانسته و علل آن را چنین بر می شمرد:

- بازی ها نوعی سرگرمی هستند و به ما احساس خوب و لذت می دهند .
- بازی ها قانون مند اند و دارای ساختار هستند

- بازی ها هدف دارند و ما را با انگیزه می کنند ،
- بازی ها تعاملی هستند و در آن احساس می کنیم که باید کاری انجام دهیم
- بازی ها دارای نتیجه و بازخورد هستند و به ما یاد می دهند .
- بازی ها سازگارند و به ما ریتم و حرکت می دهند
- بازی ها تضاد، رقابت، چالش دارند و ما را هیجانی می کنند.
- بازی ها حل مسئله دارند و قوه خلاقیت ما را تحریک می کنند
- بازی ها دارای تعامل بوده و ما را عضو گروه های اجتماعی می کنند .
- بازی ها قصه دارند و احساسات ما را تحریک می کنند (نقل از صفدری، ۱۳۹۱).

ماریان کالر (۲۰۰۵) نیز ده فایده مهم بازی را این گونه بیان می کند :

- ۱- بازی توانایی متفاوت فکر کردن به کودکان می دهد ،
- ۲- بازی لذت و شادی و شادابی زیادی به زندگی می آورد .
- ۳- بازی موجب کاهش استرس می شود .
- ۴- بازی منظم طول عمر را افزایش می دهد .
- ۵- بازی تضاد، تعارض و نگرانی ها را کاهش می دهد .
- ۶- بازی میزان سازگاری و انعطاف پذیری را افزایش می دهد .
- ۷- بازی کنجکاوی، تخیل و خلاقیت را فعال می کند.
- ۸- بازی خطر فشار خون بالا و افسردگی را کاهش می دهد.
- ۹- بازی سطح انرژی بدن را به میزان زیادی افزایش می دهد.
- ۱۰- بازی با ایجاد فرصت ریسک برای کودکان، آنها را قوی و با تجربه می سازد (نقل از عسگری زاده، ۱۳۹۱)

نظریه های راجع به بازی

نظرات پیشوایان اسلام و دانشمندان اسلام

تعالیم اسلامی در مورد تربیت کودکان ابعادی وسیع دارد و علاوه بر این که دوران پیش از تولد دستوراتی دارد، برای دوران بعد از تولد نیز توصیه هایی می نماید. اسلام به بازی کودکان خیلی اهمیت می دهد. بازی را وسیله ای برای تجدید قوا می داند از این را