

به نام خدا

نقش بازی درمانی در افزایش جامعه پذیری دانش آموزان

مولفان :

آمنه سنگین استادی

راضیه رضائی

حمیرا گزیکلی نژاد مشهدریزه یی

فاطمه شجاعی ارزنه ئی

اشرف رشیدی فر

انتشارات سایه نخل

(با همکاری سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۲)

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

chaponashr.ir

عنوان و نام پدیدآور : نقش بازی درمانی در افزایش جامعه‌پذیری دانش‌آموزان/آمنه سنگین‌استادی ... [و دیگران].

مشخصات نشر : انتشارات سایه نخل (با همکاری سازمان چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۳.

مشخصات ظاهری : ۱۴۰ ص.؛ وزیری

شابک : ۹۷۸-۶۲۲-۹۱۳۵۲-۴-۲

وضعیت فهرست نویسی : فیپا

یادداشت : آمنه سنگین‌استادی، راضیه رضایی، حمیرا گزیکلی نژادمشهدریزه‌یی، فاطمه شجاعی ارزنه‌ئی، اشرف رشیدی‌فر.

یادداشت : کتابنامه: ص. [۱۲۹] - ۱۴۰.

Play therapy

موضوع : بازی درمانی

Educational games

بازی‌های آموزشی

بازی‌های کودکان -- جنبه‌های روان‌شناسی

*Children's games -- Psychological aspects

Students -- Mental health

شاگردان -- بهداشت روانی

شناسه افزوده : سنگین‌استادی، آمنه، ۱۳۷۲-

رده بندی کنگره : RJ۵۰۵

رده بندی دیویی : ۶۱۸/۹۲۸۹۱۶۵۳

شماره کتابشناسی ملی : ۹۶۵۳۲۵۵

اطلاعات رکورد کتابشناسی : فیپا

نام کتاب : نقش بازی درمانی در افزایش جامعه‌پذیری دانش‌آموزان
مولفان : آمنه سنگین‌استادی - راضیه رضایی - حمیرا گزیکلی نژادمشهدریزه‌یی

فاطمه شجاعی ارزنه‌ئی - اشرف رشیدی‌فر

ناشر : انتشارات سایه نخل (با همکاری سازمان چاپ و نشر ایران)

صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر

تیراژ : ۱۰۰۰ جلد

نوبت چاپ : اول - ۱۴۰۲

چاپ : زیرجد

قیمت : ۱۴۰۰۰۰ تومان

فروش نسخه الکترونیکی - کتاب‌رسان :

<https://chaponashr.ir/ketabresan>

شابک : ۹۷۸-۶۲۲-۹۱۳۵۲-۴-۲

تلفن مرکز پخش : ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵

www.chaponashr.ir



فهرست مطالب

صفحه	عنوان
۵	مقدمه
۷	بازی درمانی و مهارت‌های شناختی
۱۱	فصل اول: تعاریف
۱۱	آموزش و بازی
۱۳	فرآیند ساخت
۱۶	مزایا
۱۸	بینش پژوهشی: افزایش مشارکت و نتایج یادگیری
۲۱	بازی‌ها و مهارت‌های اجتماعی
۲۴	یک رویکرد کل نگر: ترکیب سرگرمی و آموزش
۲۷	فصل دوم: بازی‌ها، آموزش، جامعه
۲۹	همراستایی مکانیک بازی با اهداف اجتماعی آموزشی
۳۲	انطباق و جامعه
۳۴	چالش‌ها
۳۷	گنجاندن بازخورد و ارزیابی در طراحی بازی
۴۳	فصل سوم: بازی و جامعه پذیری
۴۳	منطق بازی
۴۵	بازی و ارتباطات
۴۸	بازی و کنجکاو
۵۰	فرهنگ و بازی
۵۳	بازی و سلامت
۵۵	بازی‌های فراگیر
۵۹	فصل چهارم: بازی‌ها و چالش‌های اجتماعی
۵۹	تحولات جدید

۶۱.....	دنیای جدید
۶۳.....	پیمایش در چالش های بازی های آموزشی دیجیتال
۶۶.....	بازی و آموزش
۷۰.....	تعاملات فرهنگی و بازی
۷۵.....	فصل پنجم: بازی وچالش های اجتماعی
۷۷.....	بازی و جامعه
۸۲.....	فراگیری پر سرعت
۸۵.....	ایجاد بازی های آموزشی DIY برای کلاس درس
۸۷.....	بازی و فعالیت های اجتماعی
۹۱.....	فصل ششم: ارزیابی اجتماعی
۹۳.....	مکانیک بازی به عنوان ابزار ارزیابی
۹۶.....	فرآیند جامعه پذیری
۹۸.....	بینش های مبتنی بر داده: تجزیه و تحلیل پیشرفت دانش آموزان از طریق بازی ها
۱۰۱.....	مهارت های اجتماعی
۱۰۵.....	فصل هفتم: همسو سازی بازی ها
۱۰۸.....	تغییر پویایی کلاس درس از طریق بازی های آموزشی
۱۱۰.....	گنجاندن بازی ها در طرح درس: مثال های عملی
۱۱۵.....	فصل هشتم: توانمند سازی اجتماعی معلمان و مربیان
۱۱۵.....	توسعه حرفه ای برای یادگیری مبتنی بر بازی
۱۱۷.....	ایجاد تجربیات یادگیری سفارشی از طریق بازی
۱۲۰.....	مشارکت دانش آموز و مدیریت کلاس درس با بازی
۱۲۲.....	استراتژی های ارزیابی برای یادگیری مبتنی بر بازی
۱۲۷.....	منابع و مآخذ
۱۲۷.....	منابع فارسی
۱۳۰.....	منابع لاتین

مقدمه

کودکانی که از لحاظ جسمی، شناختی، روانی اجتماعی و احساسی با فراگیران عادی متفاوتند و نمی‌توانند چندان از خدماتی که در اختیار دیگران است بهره ببرند کودکان با نیازهای ویژه^۱ نامیده می‌شوند. کودکان کم توان ذهنی، کودکانی با نقایص شنیداری، بینایی، گفتاری، ارتوپدی و همچنین کودکانی که مشکلات عاطفی دارند و آن دسته از کودکانی که بهره هوشی بالا دارند و فوق العاده با استعداد هستند نیز در این دسته قرار می‌گیرند (آتمان^۲، ۲۰۰۵).

در میان کودکان کم توان ذهنی، کودکان و دانش آموزان کم توان ذهنی آموزش پذیر کودکانی هستند که علی‌رغم توانایی برای یادگیری خواندن، نوشتن و عملیات ساده ریاضی از طریق آموزش و تمرین، نسبت به کودکان عادی همسال خود دارای تفاوت‌هایی می‌باشند، احتمالاً یکی از این تفاوت‌ها در مهارت‌های شناختی، اجتماعی و حرکتی می‌باشند (سیمین قلم‌وعلی بخشی، ۱۳۹۰؛ ملک پور، ۱۳۹۱؛ یانگ و سو^۳، ۲۰۱۲) این گونه کودکان بهره هوشی بین ۵۵ تا ۷۴ دارند و در زمینه مهارت‌های زبانی، قدرت ادراکی، ظرفیت حافظه، تخیل و خلاقیت از توانایی پایینی برخوردار هستند (افروز، ۱۳۸۹).

موضوع بازی و تأثیر آن بر رشد شناختی، اجتماعی و حرکتی دانش‌آموزان در حوزه روانشناسی، پیکره وسیعی از تحقیقات و پژوهش‌ها را به خود اختصاص داده است. در واقع شروع بازی را می‌توان به گذشته‌های دور حتی بدو پیدایش انسان نسبت داد. اولین

1 - Children with special need

2 - Ataman

3 - Wuang, Su

مورد استفاده از بازی در درمان، به پسری پنج ساله به اسم هانس کوچولو مربوط است که فروید طی آن به درمان ترس بیمارگونه کودک پرداخت.

به این ترتیب بهترین کارهای اولیه با کودکان براساس روش‌های فروید^۱ انجام گرفت. بنابراین روانکاوان سهم زیادی در پیشرفت ادبیات درمانی بازی داشتند و از جمله فروید به خاطر ارائه نظریه تداعی آزاد و استفاده از آن در تبیین بازی کودکان به عنوان پدر بازی درمانی شناخته شده است. در اوایل قرن بیستم درمانگری به نام «هلموت» برای نخستین بار بازی درمانی را به کار گرفت «آنا فروید^۲» و «ملانی کلاین^۳» کار «هلموت» را ادامه دادند و بازی درمانی را وارد کار روانکاوی خویش کردند (حسین نژاد، ۱۳۸۹).

در دهه ۱۹۲۰ درمانگاه‌های راهنمایی کودک فنون بازی سازمان‌یافته را ابداع کردند. «دیوید لوی^۴» (۱۹۳۹) به منظور کمک به کودکانی که به علت تخلیه هیجانی و دستیابی به بینش مشکلاتی داشتند «درمان راه اندازی ساخت دار» را به وجود آورد.

در بازی درمانی، طرح‌ریزی مجموعه‌ای از موقعیت‌های ویژه مد نظر می‌باشد که می‌تواند از نقطه نظر بالینی چارچوب وسیع‌تری از روان‌درمانی با کودکان فراهم آورد، لذا پرداختن به امر بازی ضروری است لندرث^۵ (به نقل از آرین، ۱۳۸۸) اظهار می‌دارد در تجربه بازی درمانی محوطه امنی به کودک داده می‌شود. تا خود را امتحان کند از طریق بازی خود را اظهار دارد و با انجام این کار یاد بگیرد که خود را بهتر بشناسد تا بدان جا که دانش خود را در مورد به‌کارگیری ظرفیت‌های خود در راه‌های مناسب تر بالا ببرد.

1- Freud

2- Anna Freud

3- Melanie Klein

4- David Levy

5- Lndrs

بازی درمانی و مهارت‌های شناختی

بازی جزیی از زندگی انسان از بدو تولد تا زمان مرگ است. انسان از نظر فیزیولوژیک نیاز به جنبش و حرکت دارد و بازی جزء مهم این جنبش و حرکت است. انسان برای رشد ذهنی و اجتماعی خود نیاز به تفکر دارد و بازی خمیرمایه تفکر است (مهجور، ۱۳۹۰).

به نظر دیل لبو^۱ (۱۹۶۷) اولین مدافع مطالعه بازی کودکان جهت درک و آموزش آن‌ها «روسو» بود. او در کتاب امیل^۲ عقایدش را در مورد اهداف آموزش کودک بیان نمود. روسو بر اهمیت بازی برای درک کودکان تاکید و توصیه می‌کند که معلم باید برای ملحق شدن به بازی شاگردانش با ایفای نقش کودک، معاشری مناسب برای آن‌ها باشد. البته تعاریف روسو در مورد بازی و تفریح‌های کودکان بیشتر در جهت اهداف تربیتی بوده است تا اینکه بر کاربردهای تحقیقاتی و درمانی مدرن بازی منطبق باشد (احمدوند، ۱۳۸۹). «لاندرت^۳» (۱۹۸۲) اظهار داشت بازی درمانی را می‌توان در تمام رویکردهای مشاوره‌ای به کار گرفت. از نظر او این شیوه درمانی روش اصلی کار با کودکان ۲ تا ۱۲ ساله است. زیرا رشد شناختی آن‌ها محدود است و نمی‌توانند افکار و احساسات خود را به زمان بیاورند. او بازی را جزء جدانشدنی زندگی کودکان و شیوه طبیعی یادگیری و ارتباط برقرار کردن آن‌ها با دیگران معرفی می‌کند و «شافر^۴» (۲۰۰۷) اظهار می‌دارد که در دهه اخیر علاقه شدیدی به موضوع و حرفه بازی درمانی به وجود آمده است (به نقل از حسین نژاد، ۱۳۸۹).

براساس مراحل رشد ذهنی، همکاران پیازه به بررسی رشد ذهنی کودکان عقب‌مانده ذهنی در چارچوب نظام پیازه پرداختند و به این نتیجه رسیدند که عقب‌ماندگان متوسط^۵ از مرحله پیش عملیاتی (۷-۲) سالگی و عقب‌ماندگان سطحی از مرحله عملیات

1 -Dell Lebo

2 -Emile

3- Landalt

4 -Shafer

5 -Moctevate Mental Retardation

عینی (۷-۱۲) سالگی جلوتر نمی روند و این کودکان از نظر تحول ذهنی ۱/۲ تا ۳/۴ یک کودک عادی می باشند (جوادیان، ۱۳۸۸).

نظریه‌ها و پژوهش‌های مربوط به رشد کودک نشان می‌دهد که کودکان در آغاز تا بلوغ از مراحل مختلف رشد می‌گذرند. در مرحله حسی- حرکتی^۱ آنان به مدد حس و جنبش و در حیطه حرکتی^۲ درباره محیط اطراف خود به تجربه می‌پردازند و به تدریج به سوی مرحله ادراکی^۳ پیشرفت می‌کنند. هر دو مرحله فوق پایه و اساس پیشرفت و ارتقا آنان به سطح شناختی^۴ است برخوردارگی کودکان از یک زمینه غنی و استوار از تجربیات حرکتی- ادراکی موجب رشد خودپنداره^۵ و تصور بدنی و حس اعتمادبه‌نفس در آنان می‌شود بنابراین غنی‌سازی رشد این فرایند در کودکان ضروری است و کودکانی که در پاسخ‌دهی مناسب در این فرایند فرو می‌مانند در یادگیری نیز با دشواری‌هایی مواجه خواهند گشت (سازمند، طباطبایی، ۱۳۸۹). تحقیقات نشان می‌دهد که کودکان کم توان ذهنی معمولاً در این فرآیند با تأخیرهایی مواجه‌اند بنابراین با توجه به نقشی که بازی می‌تواند در غنی‌سازی این فرآیند ایجاد نماید لازم است به آن پرداخته شود. به طوری که «هارلوک» به نقش بازی در ارتباط‌های اجتماعی تأکید دارد. «استرانگ» بازی را بهترین چراغ هدایت برای درمان بلوغ اجتماعی کودک می‌داند «اسپنسر» اظهار می‌دارد بازی وسیله سلامت جسم و پرورش حواس است. پیازه با مشاهده بازی کودکان خود موفق به کشف قوانین رشد ذهنی گردید و نظریه «رشد مراحل ذهنی» را ارائه نمود (احمدوند، ۱۳۸۹).

روانشناسان معتقدند که بازی به کودکان فرصت می‌دهد که توانایی‌های جسمانی‌شان را در مقایسه با معیارهای خود و دیگران آزمایش کنند و از طریق بازی حس بینایی، شنوایی و لامسه آنان پرورش می‌یابد. لذا با توجه به اثرات و نقش بازی در کلیه ابعاد

1 -Sensory- motor

2 -motor

3 -Perceptual Phase

4 -Cogn....

5 -self- Concept

زندگی کودکان و بهره‌گیری از بازی در قالب بازی درمانی که درمانگر بر جنبه‌ها و رابطه هیجانی بین خود و کودک تاکید و توجه دارد و امروزه نیز رویکردها و روش‌های متفاوت و رایج بازی درمانی شامل بازی درمانی آدلری، بازی درمانی گشتالتی، بازی درمانی رفتاری- شناختی و بازی درمانی راجرزی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

در این صفحات، ما تلاشی را آغاز می‌کنیم که فراتر از روش‌های آموزشی سنتی است و قدرت بازی‌ها را به‌عنوان کاتالیزور یادگیری در بر می‌گیرد. فراتر از تخته سیاه و کتاب‌های درسی، بازی‌های آموزشی به‌عنوان ابزارهای نوآورانه‌ای پدیدار شده‌اند که دانش‌آموزان را در هر سنی مجذوب می‌کنند، و محیطی را پرورش می‌دهند که در آن کنجکاوای رشد می‌کند، دانش با شادی به دست می‌آید، و مهارت‌ها با اشتیاق به دست می‌آیند.

فصل اول

تعاریف

آموزش و بازی

ادغام بازی در محیط های آموزشی توجه قابل توجهی را به خود جلب کرده است زیرا مربیان و محققان پتانسیل بازی را در افزایش نتایج آموزشی تشخیص می دهند. این بخش به رابطه همزیستی بین آموزش و بازی، مزایای شناختی بازی های آموزشی، نقش یادگیری مبتنی بر بازی در تقویت انگیزه و مشارکت، ملاحظات فرهنگی در طراحی بازی های آموزشی و روندهای نوظهور در این زمینه می پردازد.

آموزش و بازی متقابل نیستند. در عوض، آنها برای ایجاد یک تجربه یادگیری قدرتمند تلاقی می کنند. در ایران، رویکردهای آموزشی سنتی غالباً بر به خاطر سپردن روبه‌رو تمرکز می کردند که ممکن است مشارکت و تفکر انتقادی دانش آموزان را محدود کند (آلتباخ¹ و همکاران، ۲۰۰۹، ص ۱۱۱). ادغام بازی از طریق بازی های آموزشی با نظریه های آموزشی معاصر که بر یادگیری فعال و تجربی تأکید دارند، همسو می شود. بازی های آموزشی با بهره گیری از لذت ذاتی بازی، فرآیند یادگیری پویا و تعاملی را تسهیل می کنند.

بازی های آموزشی مزایای شناختی را ارائه می دهند که به توسعه مهارت های مختلف کمک می کند. مهارت های شناختی، مانند حل مسئله، تفکر انتقادی و استدلال فضایی،

از طریق بازی پرورش می یابند (ون اک^۱، ۲۰۰۶، ص ۴۵). دانش آموزان ایرانی، مانند همتایان جهانی خود، از چالش های شناختی ناشی از بازی های آموزشی سود می برند (خواجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). این بازی ها بازیکنان را به استراتژی، تصمیم گیری و انطباق رویکرد خود بر اساس بازخورد تشویق می کنند، که همگی مهارت های قابل انتقالی هستند که در زمینه های دنیای واقعی قابل اجرا هستند.

یادگیری مبتنی بر بازی پتانسیل افزایش انگیزه و مشارکت در بین یادگیرندگان را دارد. با غوطه ور کردن دانش آموزان در تجربیات تعاملی و لذت بخش، بازی های آموزشی از انگیزه درونی بهره می برند (رایان و دسی^۲، ۲۰۰۰، ص ۵۶). در ایران، جایی که سیستم های آموزشی ممکن است در حفظ مشارکت دانش آموز با چالش هایی مواجه شوند (نعمتی زاده و صمدزاده، ۲۰۱۸، ص ۳۶۷)، ادغام بازی های آموزشی می تواند به فرآیند یادگیری نیرو بخشد. بازی ها بازخورد فوری، پاداش ها و حس موفقیت را ارائه می دهند، که همگی به تعامل پایدار و اشتیاق برای یادگیری کمک می کنند.

ملاحظات فرهنگی نقش بسزایی در طراحی و اجرای بازی های آموزشی دارد. فرهنگ های مختلف ممکن است ترجیحات، ارزش ها و حساسیت های متفاوتی داشته باشند که بر محتوا و مکانیک بازی تأثیر می گذارد (تنگ و سوئی^۳، ۲۰۱۸، ص ۱۴۳). طراحی بازی های آموزشی حساس فرهنگی به ویژه در ایران که ارزش های فرهنگی اولویت های آموزشی را شکل می دهند، اهمیت دارد (صالح آبادی، ۱۳۹۴، ص ۶۷). حصول اطمینان از اینکه بازی ها با پس زمینه های فرهنگی دانش آموزان طنین انداز می شوند، ارتباط و اثربخشی آنها را افزایش می دهد.

گرایش های نوظهور در بازی های آموزشی به رویکردهای نوآورانه ای اشاره می کنند که فناوری را مهار می کنند و نیازهای یادگیری متنوع را برطرف می کنند. فن آوری های واقعیت مجازی (VR) و واقعیت افزوده (AR) تجربیات یادگیری همه جانبه ای را ارائه

1- Van Eck

2- Ryan and Desi

3- Teng & Sui

می دهند که دانش آموزان را به سناریوهای آموزشی منتقل می کند (کلوپفر و شلدون^۱، ۲۰۱۰، ص ۵۰۳). مربیان و فراگیران ایرانی می توانند از این فناوری ها بهره مند شوند که راه های جدیدی برای کشف مفاهیم و محیط های پیچیده ارائه می کنند (خاجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). علاوه بر این، بازی های آموزشی تطبیقی، تجربه یادگیری را با پیشرفت و سبک های یادگیری دانش آموزان تطبیق می دهند (هیرومی و استپلتون^۲، ۲۰۱۰، ص ۵۷). این رویکرد نیازها و توانایی های متنوع فراگیران را برآورده می کند و نتایج یادگیری شخصی و مؤثر را پرورش می دهد.

ادغام بازی های آموزشی در محیط های آموزشی نشان دهنده همگرایی آموزش و بازی است. بازی های آموزشی مزایای شناختی را ارائه می دهند، انگیزه و تعامل را افزایش می دهند و با نظریه های آموزشی معاصر که بر یادگیری فعال تأکید دارند، همسو می شوند. ملاحظات فرهنگی نقش مهمی در طراحی بازی های آموزشی مؤثر دارد که با جمعیت های مختلف دانش آموزی طنین انداز می شود. با پیشرفت تکنولوژی، گرایش های نوظهور در بازی های آموزشی تجربیات همجهانبه و سازگاری را برای برآوردن نیازهای یادگیری فردی در بر می گیرند. با کاوش در تقاطع آموزش و بازی از طریق بازی های آموزشی، مربیان می توانند تجربیات یادگیری پویا، جذاب و مؤثر را برای دانش آموزان پرورش دهند.

فرآیند ساخت

ادغام بازی های آموزشی به عنوان ابزاری برای یادگیری، تکامل تاریخی غنی دارد که فرهنگ ها و دوران ها را در بر می گیرد. این بخش به بررسی توسعه تاریخی بازی های آموزشی، نقش بازی های سنتی در تقویت یادگیری، ظهور بازی های آموزشی دیجیتال، تأثیرات فرهنگی بر یادگیری مبتنی بر بازی، و پیامدهای آموزشی گنجاندن بازی ها در آموزش می پردازد.

1- Klopfer and Sheldon

2- Hirumi & Stapleton

بازی‌های آموزشی گذشته‌ای داستانی دارند و ریشه‌های آن به تمدن‌های باستانی بازمی‌گردد. در میان فرهنگ‌های مختلف، بازی‌ها به‌عنوان ابزاری برای انتقال دانش، هنجارهای اجتماعی و مهارت‌ها از نسلی به نسل دیگر استفاده می‌شوند (گی^۱، ۲۰۰۳، ص ۵). در ایران، آثار تاریخی نشان‌دهنده استفاده از بازی‌ها برای اهداف آموزشی است که نشان‌دهنده شناخت دیرینه ملت از پتانسیل آموزشی بازی‌ها است (سواری و همکاران، ۲۰۱۸، ص ۲۸۹). تکامل تاریخی بازی‌های آموزشی بر جذابیت پایدار آن‌ها به‌عنوان ابزاری جذاب و مؤثر برای یادگیری تأکید می‌کند.

بازی‌های سنتی به‌عنوان ابزار آموزشی غیررسمی عمل می‌کردند و طیف وسیعی از مهارت‌های شناختی و حرکتی را القا می‌کردند. بازی‌های شامل استراتژی، حل مسئله و همکاری فرصت‌هایی را برای افراد فراهم می‌کند تا مهارت‌های ضروری زندگی را توسعه دهند (جینیگز^۲، ۲۰۱۷، ص ۲۸). در ایران، بازی‌های سنتی مانند «گل خط» تفکر انتقادی و استدلال فضایی را در بازیکنان پرورش می‌داد (سواری و همکاران، ۲۰۱۸، ص ۲۹۰). استفاده از بازی‌های سنتی به‌عنوان ابزار یادگیری نمونه‌ای از ادغام یکپارچه سرگرمی و آموزش در زمینه‌های تاریخی است.

ظهور فناوری دیجیتال باعث تحولی دگرگون‌کننده در بازی‌های آموزشی شد. بازی‌های آموزشی دیجیتال از ماهیت تعاملی و غوطه‌ور فناوری برای ایجاد تجربیات یادگیری جذاب استفاده می‌کنند (گی، ۲۰۰۳، ص ۳۲). ایرانیان، مانند افراد در سراسر جهان، با بازی‌های آموزشی دیجیتالی که اهداف آموزشی مختلفی را برآورده می‌کنند، درگیر می‌شوند (خاجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). ظهور بازی‌های آموزشی دیجیتال راه‌های جدیدی را برای یادگیری شخصی و ادغام عناصر چند رسانه‌ای باز کرد.

1- Gee

2- Jennigs

تأثیرات فرهنگی نقش مهمی در شکل‌دهی تجربیات یادگیری مبتنی بر بازی دارد. فرهنگ‌های مختلف ممکن است بر ارزش‌های آموزشی خاصی تأکید کنند که در طراحی و محتوای بازی‌های آموزشی منعکس می‌شود (بورگونجون^۱ و همکاران، ۲۰۱۳، ص ۴۱۱). در ایران، بازی‌های آموزشی ممکن است سواد و ارزش‌های فرهنگی را در اولویت قرار دهند (سواری و همکاران، ۱۳۹۷، ص ۲۹۱). شناخت تفاوت‌های فرهنگی فراگیران برای طراحی تجربیات یادگیری مبتنی بر بازی که با پیشینه‌ها و تجربیات آنها همخوانی دارد، بسیار مهم است.

ادغام بازی‌های آموزشی در آموزش مفاهیم آموزشی دارد که فراتر از سرگرمی است. بازی‌های خوب طراحی شده می‌توانند انگیزه، تعامل و نتایج یادگیری را افزایش دهند (اشتاینکوهرلر و دانکن^۲، ۲۰۰۸، ص ۱۸). ایرانیان، مانند دانش‌آموزان در سطح جهان، از رویکردهای یادگیری مبتنی بر بازی بهره می‌برند که به سبک‌ها و ترجیحات یادگیری متنوع پاسخ می‌دهد (خاجویی و شعبانپور، ۲۰۲۰، ص ۷۹). گنجاندن بازی‌های آموزشی در آموزش مستلزم همسویی متفکرانه با اهداف یادگیری و راهبردهای ارزیابی است.

تکامل تاریخی بازی‌های آموزشی بر ارزش ماندگار آنها به عنوان ابزاری برای یادگیری تأکید می‌کند. بازی‌های سنتی به عنوان ابزار آموزشی غیررسمی عمل می‌کردند و مهارت‌های شناختی و حرکتی را منتقل می‌کردند. عصر دیجیتال، بازی‌های آموزشی دیجیتالی را آغاز کرد که از فناوری برای تجربیات یادگیری همه‌جانبه استفاده می‌کنند. تأثیرات فرهنگی طراحی و محتوای بازی‌های آموزشی را شکل می‌دهد و شناخت پیشینه‌های فرهنگی فراگیران برای اجرای مؤثر حیاتی است. ادغام بازی‌های آموزشی در آموزش پتانسیل افزایش انگیزه، مشارکت و نتایج یادگیری را دارد. با ردیابی مسیر تاریخی بازی‌های آموزشی و استفاده از ویژگی‌های جذاب آنها، مربیان می‌توانند از قدرت بازی‌ها برای ایجاد تجربیات یادگیری معنادار استفاده کنند.

1- Bourgonjon

2- Steinkuehler & Duncan