

به نام خدا

ارزیابی تاثیر آموزش مبتنی بر بازی در افزایش انگیزه تحصیلی دانش آموزان

مؤلفان:

عذرا شریفی توبنق

سارا صادقی

خدیجه احمدی

بهار عباسی

علی محمدزاده

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: شریفی توبیق، عذرا، ۱۳۵۳
عنوان و نام پدیدآور: ارزیابی تاثیر آموزش مبتنی بر بازی در افزایش انگیزه تحصیلی دانش آموزان/
مولفان عذرا شریفی توبیق، سارا صادقی، خدیجه احمدی، بهار عباسی، علی محمدزاده.
مشخصات نشر: انتشارات ارسطو (سازمان چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۳.
مشخصات ظاهری: ۱۱۳ ص.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۵۵-۳۶۷-۶
وضعیت فهرست نویسی: فیپا
موضوع: دانش آموزان - آموزش مبتنی بر بازی - افزایش انگیزه تحصیلی
شناسه افزوده: صادقی، سارا، ۱۳۷۲
شناسه افزوده: احمدی، خدیجه، ۱۳۵۶
شناسه افزوده: عباسی، بهار، ۱۳۶۲
شناسه افزوده: محمدزاده، علی، ۱۳۷۶
رده بندی کنگره: LB۱۰۳۱/۹
رده بندی دیویی: ۳۷۱/۸۶
شماره کتابشناسی ملی: ۹۹۲۰۸۲۴
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیپا

نام کتاب: ارزیابی تاثیر آموزش مبتنی بر بازی در افزایش انگیزه تحصیلی دانش آموزان
مولفان: عذرا شریفی توبیق - سارا صادقی - خدیجه احمدی - بهار عباسی - علی محمدزاده
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: ۱۱۳۰۰۰ تومان
فروش نسخه الکترونیکی - کتاب رسان:
<https://chaponashr.ir/ketabresan>
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۴۵۵-۳۶۷-۶
تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵
www.chaponashr.ir



فهرست

مقدمه:	۷
بخش اول: مبانی نظری آموزش مبتنی بر بازی	۹
فصل یک: تاریخچه و سیر تحول آموزش مبتنی بر بازی	۹
نقش شگرف بازی در سرزمین دانش: ریشه‌های فلسفی و نظری	۹
نقش شگرف نظریه‌های یادگیری در تحول آموزش مبتنی بر بازی	۱۱
سفر تعاملی دانش و بازی: بررسی ابعاد تاریخی آموزش مبتنی بر بازی	۱۲
نقش آفرینی ابرهای دیجیتالی در صحنه تعلیم و تربیت: آموزش مبتنی بر بازی در عصر ارتباطات	۱۴
راه پر پیچ و خم بازی در کلاس: چالش‌های تاریخی در بکارگیری آموزش مبتنی بر بازی	۱۶
نقش شگرف بازی در بیداری انگیزه تحصیلی: بررسی الگوهای پژوهشی	۱۸
نقش بازی در تحول انگیزه تحصیلی: رهیافتی نوین در تعلیم و تربیت	۱۹
نقش بازی در یادگیری: کشف راهکارهای نوین از گذشته تا آینده	۲۱
فصل دوم: نظریه‌های یادگیری مرتبط با آموزش مبتنی بر بازی (مانند نظریه یادگیری اجتماعی و نظریه شناختی)	۲۵
نقش آینه وار بازی‌ها در آفرینش انگیزه تحصیلی: نگاهی از منظر شناختی	۲۵
نقش شگرف بازی‌ها در تحکیم انگیزه‌های یادگیری	۲۶
نقش شگرف بازی در شکوفایی انگیزه یادگیری: نگاهی انسان‌گرایانه به آموزش	۲۸
نقش شگفت‌انگیز بازی‌ها در تقویت انگیزه تحصیلی: نگاهی از منظر یادگیری اجتماعی	۳۰
نقش بازی در افزایش انگیزه تحصیلی: نگاهی از منظر شناختی	۳۱
نقش شگرف بازی‌ها در تحریک انگیزه یادگیری: نگارشی در باب نیازسنجی و طراحی ...	۳۳
انگیزه و بازی: ریشه‌های ساخت‌گرایی در طراحی آموزشی	۳۵

نقش شگرف بازی در بیداری انگیزه‌های یادگیری ۳۷

فصل سوم: مفهوم انگیزه تحصیلی و مولفه های آن ۳۹

نقش اهرم‌های انگیزشی در بازی درمانی آموزشی: تعامل انگیزش بیرونی و درونی ۳۹

نقش رنگارنگ بازی در ارتقاء انگیزه تحصیلی: توجه به تنوع دانش‌آموزی ۴۰

نقش بازی در فرش دانش: هم‌افزایی و تعلق در فرایند یادگیری ۴۲

نقش شگرف بازی‌های آموزشی در پرورش خودکارآمدی و انگیزه تحصیلی ۴۳

نقش بازخورد فوری در بازی‌های آموزشی: گامی به سوی انگیزه تحصیلی ۴۵

نقش بازی در ارتقاء انگیزه تحصیلی: بررسی تفاوت‌های جنسیتی ۴۷

نقش شگرف بازی‌ها در تحریک انگیزه یادگیری ۴۹

نقش شگفت‌انگیز بازی در آفرینش انگیزه تحصیلی ۵۰

بخش دوم: بررسی روش های مختلف آموزش مبتنی بر بازی ۵۳

فصل چهارم: نقش بازی در توسعه مهارت های شناختی و عاطفی ۵۳

نقش بازی در کشف دانش: رویکردی نوین در انگیزش تحصیلی ۵۳

نقش بازی در گشودن دریچه‌های یادگیری فعال و مشارکت دانش‌آموزان ۵۵

نقش بازی‌های آموزشی در پرورش تفکر انتقادی و خلاقیت دانش‌آموزان ۵۶

نقش شگرف بازی‌ها در ارتقاء یادگیری و ارتباط مفاهیم ۵۸

نقش شگرف بازی‌ها در پرورش گنجینه‌های عاطفی دانش‌آموزان ۶۰

نقش بازی‌ها در آینه دانش: کشف خود و توانایی‌ها در آموزش ۶۲

نقش تعامل و همکاری در بازی‌های آموزشی و انگیزش یادگیری ۶۳

نقش شگرف بازی‌ها در پل زدن شکاف مفاهیم انتزاعی ۶۵

فصل پنجم: انواع بازی های آموزشی و ویژگی های هر کدام (مانند بازی های رومیزی،

بازی های رایانه ای، بازی های صحنه ای) ۶۹

نقش بازی‌های رایانه‌ای در خلق فضاهای یادگیری پویا و انگیزشی ۶۹

نقش آفرینی تعاملی: گزینش بازی‌های صحنه‌ای مؤثر در آموزش.....	۷۰
نقش شطرنج زندگی: بررسی تاثیر بازی‌های رومیزی بر تفکر انتقادی دانش‌آموزان.....	۷۲
نقش آفرینی دیجیتال: به سوی یادگیری پویا و هدفمند.....	۷۴
نقش بازی‌های صحنه‌ای در شکوفایی انگیزه تحصیلی: رویکردی نوین به یادگیری.....	۷۵
نقش پازل گونه‌ی سن و سطح یادگیری در بازی‌های آموزشی.....	۷۷
نقش شگرف بازی در تحریک انگیزه یادگیری: معیارهای ارزیابی تاثیر بازی‌های مختلف .	۷۹
معیارهای ارزیابی بازی‌های رومیزی:.....	۷۹
معیارهای ارزیابی بازی‌های رایانه‌ای:.....	۸۰
معیارهای ارزیابی بازی‌های صحنه‌ای:.....	۸۰
ملاحظات کلی:	۸۰
نقش شگرف بازی‌ها در شمع روشن دانش آموزی.....	۸۱
فصل ششم: طراحی و توسعه فعالیت های آموزشی مبتنی بر بازی	۸۳
نقش شگرف بازی در ارتقای انگیزه تحصیلی: تطبیق بازی‌ها با نیازهای دانش‌آموزان	۸۳
همکاری و تعامل: گنجینه نهفته در بازی‌های گروهی آموزشی	۸۵
نقش آفرینی دیجیتال: بازی‌ها و تحول در یادگیری.....	۸۶
نقش بازی در بیداری انگیزه تحصیلی: معیارهای ارزیابی بازی‌های آموزشی	۸۸
بافت فرهنگی، محرک انگیزه: آیا بازی‌های بومی، تکمیل‌کننده بازی‌های مدرن در آموزش هستند؟.....	۸۹
نقش آینه: بازخورد دانش‌آموزان در آفرینش بازی‌های آموزشی پویا	۹۱
نقش شگرف بازی‌ها در تحکیم انگیزه تحصیلی: رویکردهای سنجش اثر	۹۳
نقش آفرینی دانش و شور در کلاس درس: تلفیق دیدگاه‌های متخصصان در طراحی آموزش‌های بازی‌محور	۹۴
فصل هفتم: ارزیابی و انتخاب بازی مناسب برای گروه های سنی مختلف	۹۷

نقش بازی در تحول انگیزه تحصیلی: درک عمیق تر نیازهای دانش آموزان راهنمایی.....	۹۷
نقش شگرف بازی در تحول یادگیری: مقایسه نیازهای بازی محور دانش آموزان متوسطه و پیش دانشگاهی.....	۹۹
نقشه برداری انگیزشی بازی ها: ارزیابی جذابیت برای دانش آموزان متنوع	۱۰۰
نقشه برداری تعاملی انگیزه: ارزیابی ارتباط بازی و آموزش در گروه های سنی مختلف ...	۱۰۲
نقش آفرینی بازی: دریچه ای نو به سوی انگیزه تحصیلی	۱۰۴
نقش بازی در پویایی یادگیری: انتخاب بازی های سازگار با ارزش های جامعه.....	۱۰۶
نقش شگرف بازی در کانون رشد تفکر دانش آموزان	۱۰۷
نقشه برداری از انگیزه ها: ارزیابی کیفیت بازی های آموزشی مبتنی بر سن	۱۰۹
منابع	۱۱۳

مقدمه:

امروزه، آموزش و پرورش در جوامع مختلف با چالش‌های نوینی روبروست. یکی از مهم‌ترین این چالش‌ها، افزایش انگیزه تحصیلی دانش‌آموزان در محیط‌های آموزشی است. دانش‌آموزانی که با اشتیاق و انگیزه به فراگیری علم می‌پردازند، عموماً نتایج بهتری در یادگیری کسب می‌کنند و در آینده نیز مسیر موفقیت آمیزتری را طی خواهند کرد. این انگیزه تحصیلی، ریشه در علاقه و اشتیاق به یادگیری دارد، نه در اجبار یا ترس از تنبیه. یکی از راهکارهای نوین و رو به رشد در ارتقای این انگیزه، بکارگیری روش‌های آموزشی مبتنی بر بازی است. این روش‌ها تلاش می‌کنند تا فضای یادگیری را از حالت خشک و رسمی به فضایی پویا و جذاب تبدیل کنند که در آن دانش‌آموزان با لذت و شوق بیشتری به فرایند یادگیری بپردازند.

تحقیقات مختلف نشان می‌دهد که روش‌های آموزشی مبتنی بر بازی می‌توانند با ایجاد حس کنجکاوی و تعامل بیشتر بین دانش‌آموزان و محتوای آموزشی، انگیزه یادگیری را به طور قابل توجهی افزایش دهند. این روش‌ها معمولاً بر مبنای حل مسئله، همکاری گروهی و فعالیت‌های عملی مبتنی بر تفکر خلاقانه هستند و با توجه به ویژگی‌های سنی و شناختی دانش‌آموزان، طراحی می‌شوند.

در این پژوهش، تلاش می‌کنیم تا به بررسی تاثیر آموزش مبتنی بر بازی در افزایش انگیزه تحصیلی دانش‌آموزان بپردازیم. ما به دنبال یافتن پاسخ این سوال کلیدی هستیم که آیا بکارگیری بازی‌ها در محیط آموزشی می‌تواند منجر به تغییر قابل ملاحظه‌ای در انگیزه تحصیلی دانش‌آموزان شده و در نهایت، کیفیت یادگیری آن‌ها را ارتقا دهد یا خیر؟ نتایج این پژوهش می‌تواند بینشی ارزشمند برای معلمان، والدین و سیاستگذاران آموزشی ارائه کند و به بهبود روش‌های تدریس و ارتقای انگیزه تحصیلی در دانش‌آموزان کمک کند. به همین منظور، این مطالعه تلاش خواهد کرد با تجزیه و تحلیل دقیق و علمی، نقش و اهمیت بازی‌ها در افزایش انگیزه و یادگیری دانش‌آموزان را بررسی و تبیین نماید.

بخش اول:

مبانی نظری آموزش مبتنی بر بازی

فصل یک:

تاریخچه و سیر تحول آموزش مبتنی بر بازی

نقش شگرف بازی در سرزمین دانش: ریشه‌های فلسفی و نظری

آموزش مبتنی بر بازی، به مثابه یک ابزار قدرتمند، از دیرباز مورد توجه اندیشمندان و مربیان بوده است. درک و پذیرش این رویکرد آموزشی، ریشه‌های عمیقی در تفکرات فلسفی و نظریه‌های روان‌شناختی دارد که به مرور زمان، شالوده‌های علمی و عملی آن را شکل داده‌اند. این رویکرد، چطور و با چه منطق علمی، حضور چشم‌گیر خود را در دنیای آموزش امروز تثبیت کرده است؟

پیش از هر چیز، می‌توان به جنبه‌های متعدد و گوناگون نظری‌ای اشاره کرد که با ورود بازی به آموزش، همسو و در تعامل با آن بوده‌اند. از دیدگاه‌های فلسفی، نظریه‌های گوناگون آموزشی به طور مستقیم یا غیرمستقیم از بازی حمایت می‌کنند. فلاسفه تربیت، به طور معمول، بر اهمیت تجربه و تعامل مستقیم انسان با محیط پیرامون تاکید می‌ورزند. بازی، به عنوان ابزاری برای تجربه سازی و تعامل، با این دیدگاه‌ها سازگاری کامل دارد. در این راستا، فلسفه پراگماتیسم، با تاکید بر تجربه عملی، جایگاه برجسته‌ای برای بازی در آموزش قائل است. این فلسفه، آموزش را فراتر از انتقال صرف دانش می‌بیند و بر یادگیری تجربی و فعالیت مستمر دانش آموز تاکید می‌کند، امری که در آموزش مبتنی بر بازی به وضوح نمود می‌یابد.

همچنین، نظریه‌های روان‌شناختی مختلف، با تاکید بر مراحل رشد و تکامل ذهنی کودکان و نوجوانان، استفاده از بازی را به عنوان ابزاری کارآمد مورد حمایت قرار می‌دهند. روانشناسی شناختی، بازی را به عنوان ابزاری برای حل مسئله، افزایش حافظه، توسعه مهارت‌های شناختی

و یادگیری مفاهیم پیچیده، معرفی می‌کند. نظریه‌های یادگیری اجتماعی و یادگیری خلاق نیز به طور آشکار بر اهمیت فعالیت و مشارکت فعال دانش‌آموزان در یادگیری، تاکید می‌کنند. این مکاتب، به طور واضح، استفاده از بازی را به عنوان راهی برای ارتقاء این تعاملات و فعالیت‌های خلاقانه و ایجاد انگیزه، مورد حمایت قرار می‌دهند.

در واقع، استفاده از بازی در آموزش، از دیدگاه‌های مختلف نظری و فلسفی، به عنوان روش‌های نوآورانه و کارآمد در جهت افزایش یادگیری فعال و انگیزه دانش‌آموزان، به ویژه در سطوح ابتدایی، تفسیر می‌شود. اهمیت بازی برای کودکان و نوجوانان، از طریق تفسیرهای متنوع روان‌شناختی، بر افزایش کیفیت تعامل دانش‌آموز با مواد آموزشی و رشد مهارت‌های حل مسئله، خلق‌آفرینی، و تعاملات اجتماعی و انطباق با جهان پیرامون، تاکید می‌کند.

با نگاهی به تاریخچه آموزش، می‌توان دید که نهادهای آموزشی در گذشته نیز از روش‌های بازیگونه بهره می‌برده‌اند، هرچند ممکن است به صورت آگاهانه یا نامحسوس صورت گرفته باشد. این نشان می‌دهد که تفکر بازی‌محور در آموزش، ریشه‌های باستانی داشته و با تکامل روش‌ها و یافته‌های روان‌شناختی، همواره جایگاه مهم و ویژه‌ای را در نظام‌های آموزشی به خود اختصاص داده است. امروزه با توجه به رشد و پیشرفت فناوری، این روش‌ها مدرن شده و در قالب ابزارهای تعاملی و بازی‌های کامپیوتری بیشتر مورد استفاده قرار می‌گیرند.

این تلاش برای درک و شناخت عمیق ریشه‌های فلسفی و نظری استفاده از بازی در آموزش، به ما کمک می‌کند تا بهتر به نقش کلیدی و شگرف این رویکرد در ارتقاء انگیزه تحصیلی و یادگیری دانش‌آموزان پی ببریم. بررسی بیشتر این رویکردها، و ارتباط آنها با روش‌های آموزشی نوین، می‌تواند منجر به ایجاد راهکارهای خلاقانه و کارآمد در دنیای آموزش امروز شود.

نقش شگرف نظریه‌های یادگیری در تحول آموزش مبتنی بر بازی

تحولات شگرف در عرصه نظریه‌های یادگیری، گامی اساسی در شکل‌گیری و تکامل آموزش مبتنی بر بازی برداشته است. این تحولات، با نگاهی ژرف به فرآیند یادگیری، به ما کمک می‌کنند تا روش‌های نوینی برای جذب و ماندگاری دانش در ذهن دانش‌آموزان ارائه دهیم. درک دقیق چگونگی یادگیری، نقشی کلیدی در طراحی بازی‌های آموزشی ایفا می‌کند و منجر به توسعه‌ی مداخلاتی می‌شود که علاوه بر لذت و سرگرمی، انگیزه تحصیلی را نیز تقویت می‌کنند.

با بررسی دقیق نظریه‌های یادگیری، می‌بینیم که مفهوم «فعال بودن یادگیرنده» در قلب این تحولات قرار دارد. نظریه‌های شناختی، از جمله نظریه پردازش اطلاعات، تاکید دارند که یادگیری، فرآیندی فعال و سازنده است که در آن، دانش‌آموز با استفاده از تجربیات پیشین خود، اطلاعات جدید را پردازش و در ساختار شناختی خود جای می‌دهد. در این چارچوب، آموزش مبتنی بر بازی، به عنوان یک بستر ایده‌آل برای فعالیت یادگیرنده عمل می‌کند. دانش‌آموزان درگیر در بازی‌ها، با فعالیت، کشف و حل مسئله، به طور مستقیم در فرآیند یادگیری مشارکت می‌کنند.

نظریه‌های یادگیری اجتماعی، مانند نظریه باندورا و نظریه اجتماعی‌شناختی، اهمیت یادگیری از طریق مشاهده و تقلید را برجسته می‌کنند. در محیط‌های آموزشی مبتنی بر بازی، دانش‌آموزان می‌توانند از طریق تماشای عملکرد همسالان خود و اجرای نقش‌ها، مفاهیم و مهارت‌ها را فرا گیرند. همین امر، یادگیری را نه تنها در سطح فردی، بلکه در سطح گروهی نیز تقویت می‌کند. تعاملات اجتماعی در بازی، فرصت‌های یادگیری اجتماعی و تعمیم یافته را فراهم می‌کند.

نظریه‌های شناختی-اجتماعی، با ترکیب جنبه‌های شناختی و اجتماعی یادگیری، اهمیت انگیزه درونی و اهداف یادگیرنده را برجسته می‌کنند. در آموزش مبتنی بر بازی، انگیزه درونی دانش‌آموزان را می‌توان با ارائه چالش‌ها و اهداف قابل دسترس، تقویت کرد. به عبارتی، طراحی

بازی‌ها به گونه‌ای که بر پایه توانایی و علاقه دانش‌آموزان باشد، اهمیت بسزایی در ایجاد انگیزه و لذت یادگیری دارد.

بررسی نظریه‌های یادگیری، نشان می‌دهد که بازی‌ها به عنوان یک ابراز قدرتمند در یادگیری، می‌توانند به دانش‌آموزان کمک کنند تا با مفاهیم پیچیده و گاه خشک، به شیوه‌ای خلاقانه، تعاملی و جذاب برخورد کنند. بازی‌ها، فضایی را برای یادگیری اکتشافی ایجاد می‌کنند. دانش‌آموزان در خلال فرایند کشف، به صورت فعال با اطلاعات درگیر می‌شوند و به تدریج به تسلط بر مفاهیم می‌رسند.

علاوه بر این، طراحی بازی‌های آموزشی در سطوح مختلف پیچیدگی و تعامل، می‌تواند نیازهای یادگیری دانش‌آموزان با توانایی‌های مختلف را برآورده کند. این رویکرد، با توجه به تنوع و ویژگی‌های شخصیتی، به ویژه در تعاملات آموزشی، اهمیت بالایی دارد. استفاده از ابزارها و تکنولوژی‌های نوین آموزشی، به‌خصوص در بازی‌های رایانه‌ای، توانایی‌های تعاملی و امکانات ارائه محتوای جذاب و پویا را افزایش می‌دهد.

در نهایت، این تحولات نظری، زمینه را برای طراحی بازی‌های آموزشی پویا و تاثیرگذار فراهم آورده است. با بررسی دقیق نظریه‌های یادگیری، می‌توانیم روش‌های آموزشی مبتنی بر بازی را به گونه‌ای طراحی کنیم که هم انگیزه تحصیلی را ارتقا دهند و هم به یادگیری عمیق و ماندگار منجر شوند.

سفر تعاملی دانش و بازی: بررسی ابعاد تاریخی آموزش مبتنی بر بازی

آیا در طول تاریخ، شیوه‌های گوناگون آموزش مبتنی بر بازی وجود داشته است؟ بله، در حقیقت، از روزگار کهن تا امروز، بشر در تلاش بوده است تا با بهره‌گیری از بازی، فرآیند یادگیری را جذاب‌تر و اثرگذارتر سازد. این تلاش‌ها گویای جست‌وجوی ذاتی انسان برای درک جهان و دستیابی به دانش است. اما شیوه‌های این آموزش مبتنی بر بازی در طول زمان،

دستخوش تحولاتی اساسی شده‌اند که از نظر ساختار، محتوا و هدف، تفاوت‌هایی چشمگیر را به نمایش گذاشته‌اند.

در جوامع اولیه، بازی‌ها اغلب به صورت نمادین و آمیخته با سنت‌های فرهنگی، به انتقال دانش و مهارت‌های ضروری برای بقای فرد و جامعه می‌پرداختند. کودکان در بازی‌های سنتی، ضمن تفریح و سرگرمی، اصول کشاورزی، مراقبت از حیوانات، و مهارت‌های دفاعی را می‌آموزدند. این نوع آموزش مبتنی بر بازی، اغلب با هدف نهادینه کردن ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی و حفظ میراث فرهنگی همراه بود. به بیانی دقیق‌تر، بازی‌ها در آن دوران، نقشی محوری در تکوین هویت فرهنگی و انتقال دانش تجربی داشتند.

با ظهور تمدن‌های پیچیده‌تر و پیدایش نظام‌های نوشتاری، روش‌های آموزش مبتنی بر بازی نیز پیچیده‌تر و متنوع‌تر شد. در برخی از فرهنگ‌ها، از بازی‌های تخته‌ای برای آموزش ریاضیات و استراتژی‌ها استفاده می‌شد. در برخی دیگر، بازی‌ها به عنوان ابزاری برای آموزش ادبیات، تاریخ و سایر علوم به کار می‌رفتند. این نوع از آموزش، که به تدریج از الگوهای سنتی فاصله می‌گرفت، بیشتر به شکل تشبیه و استعاره، مفاهیم انتزاعی را به مخاطب منتقل می‌کرد و از این طریق، فرایند یادگیری را جذاب‌تر می‌ساخت.

در قرون وسطی، استفاده از بازی‌ها در آموزش به شکلی محدود و در برخی موارد مذهبی شکل می‌گرفت. بازی‌هایی که به شکل سنتی برای تفریح طراحی شده بودند، به تدریج به فضایی برای آموزش برخی مفاهیم و مهارت‌ها تبدیل شدند. این رویکردها، که در قالب بازی‌های مذهبی، آموزشی و یا بازی‌های خیابانی صورت می‌گرفت، معمولاً با درجات مختلفی از کنترل و نظارت همراه بود.

با پیدایش رویکردهای نوین آموزشی، در دوره‌های جدید، آموزش مبتنی بر بازی با دیدی نوین و هدفمندتر، وارد عرصه شد. در این دوره‌ها، فلسفه و روان‌شناسی یادگیری، به شکل‌های پیچیده‌تری وارد آموزش مبتنی بر بازی شدند. از طریق پژوهش‌های دقیق‌تر، و در نظر گرفتن

نیازهای روانی و شناختی دانش‌آموزان، بازی‌ها به ابزاری قدرتمند برای افزایش انگیزه و پیشرفت تحصیلی تبدیل شدند.

نوع بازی‌ها و ساختارهای آموزشی آن‌ها در گذر زمان، تفاوت‌های اساسی و قابل توجهی داشته است. از بازی‌های ساده مبتنی بر تجربه و سنت، تا بازی‌های پیچیده‌ی مدرن با ساختارهای تعاملی و مجازی، این فرآیند آموزش دائماً در حال تغییر و تکامل بوده است. علاوه بر این، نوع «بازی» و «آموزش» در این روش‌ها نیز در حال تغییر بوده است. در این حالت، بازی از شکل سرگرمی خالص جدا شده و به یک ابزار پویا و تعاملی برای یادگیری و حل مسئله تبدیل می‌شود. در نهایت، با توجه به پیچیدگی‌های یادگیری در دنیای امروز، نوع و میزان «تعامل» که در آموزش مبتنی بر بازی وجود دارد، در طول زمان و با توجه به فرهنگ و تکنولوژی‌های موجود، دستخوش تغییر چشم‌گیری شده است.

نقش‌آفرینی ابرهای دیجیتال در صحنه تعلیم و تربیت: آموزش مبتنی بر بازی در عصر ارتباطات

آموزش مبتنی بر بازی، روشی نوین و پویا در فرایند تعلیم و تربیت است که در سال‌های اخیر مورد توجه بسیاری از متخصصان و پژوهشگران قرار گرفته است. این روش، با بهره‌گیری از بازی و فعالیت‌های سرگرم‌کننده، انگیزه و تعامل دانش‌آموزان با محتوای آموزشی را افزایش می‌دهد و فرایند یادگیری را از حالت صرفاً دریافت اطلاعات به تجربه‌ای فعال و مشارکت‌جویانه تبدیل می‌کند. اما نقش رسانه‌ها و تکنولوژی‌های نوین در گسترش این روش خاص در طول زمان چگونه بوده است؟

ظهور رسانه‌های جمعی و سپس انقلاب دیجیتال، دگرگونی‌های عمیقی در نحوه تعامل انسان با دانش و اطلاعات ایجاد کرده است. این تحولات در بستر آموزش مبتنی بر بازی، نقشی حیاتی ایفا کرده‌اند. در مراحل اولیه، بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های ویدئویی به عنوان ابزاری برای سرگرمی محسوب می‌شدند، اما به مرور، طراحان بازی و متخصصان آموزشی پی به پتانسیل بالای آنها در فرایند آموزش بردند.

با گسترش اینترنت و شبکه‌های اجتماعی، امکان ایجاد و اشتراک‌گذاری بازی‌های آموزشی گسترش یافت. شبکه‌های تعاملی، فضایی برای ایجاد گروه‌های آموزشی، تبادل ایده‌ها و نظرات، و همچنین ارزیابی و بازخوردگیری از عملکرد دانش‌آموزان فراهم کردند. این فضای تعاملی، که گاه در قالب یک کلاس مجازی متحرک یا یک جامعه آنلاین دانش‌آموزان شکل گرفت، باعث ارتقای انگیزه و تعامل در یادگیری شد.

در این دوران، محتوای آموزشی به شکلی جذاب و پویا در معرض دانش‌آموزان قرار می‌گرفت. برای مثال، بازی‌های کامپیوتری مبتنی بر حل مسئله و یا شبیه‌سازی‌های تعاملی، دانش‌آموزان را به چالش کشیده و به رشد تفکر انتقادی و حل مسئله کمک می‌کردند.

اما به طور دقیق‌تر، در بررسی نقش تکنولوژی در این دوره‌ها، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

توسعه بازی‌های آموزشی مبتنی بر پلتفرم‌های آنلاین: در این دوره‌ها، بازی‌های آموزشی به سمت پویایی و تعاملات آنلاین پیش رفتند. این تعاملات به دانش‌آموزان این امکان را می‌دادند که با همبازیان خود به رقابت بپردازند و در عین حال، با مفاهیم آموزشی آشنا شوند.

افزایش دسترسی به منابع آموزشی: با وجود اینترنت، دانش‌آموزان می‌توانستند به منابع و بازی‌های آموزشی متنوع و فراوانی دسترسی یابند. این دسترسی بدون مرز، به آنها آزادی عمل بیشتری برای انتخاب و اکتشاف می‌داد.

ظهور آموزش‌های ترکیبی: ترکیب روش‌های سنتی تدریس با بازی‌های تعاملی، باعث ایجاد آموزش‌های ترکیبی شد. این روش‌ها به دانش‌آموزان امکان می‌دهند تا دانش خود را در محیطی همه‌جانبه و پویا توسعه دهند.

توسعه بازی‌های واقعیت مجازی و افزوده: در چند سال اخیر، توسعه بازی‌های مبتنی بر واقعیت مجازی و افزوده، پویایی و جذابیت جدیدی به آموزش مبتنی بر بازی بخشیده است.