



تحول در آموزش: نقش بازی‌ها در تدریس موثر در دبستان

بهاره جعفری، محدثه عسکرزاده، مریم کریمی گله، آسیه کریمی، هانیه بهزادی
کارشناسی آموزش ابتدایی دانشگاه فرهنگیان، مرکز آموزش عالی حضرت خدیجه کبری (س) دزفول

چکیده

در دهه‌های اخیر، حوزه آموزش و پرورش شاهد تغییرات عمیقی بوده و رویکردهای نوین و نوآورانه در تدریس و یادگیری به وجود آمده‌اند. یکی از این رویکردها، استفاده از بازی‌ها به عنوان ابزاری موثر در فرآیند آموزشی است. بازی‌ها، علاوه بر این که برای دانش‌آموزان جذاب و سرگرم‌کننده هستند، می‌توانند به عنوان یک وسیله تدریس موثر و آموزشی با ارزش به شمار آیند. در دوران حاضر که فناوری‌های نوین و تغییرات سریع جامعه، نیاز به ارتقاء رویکردها و روش‌های آموزشی را افزایش داده است، نقش بازی‌ها به عنوان یک ابزار یادگیری نوین در دبستان‌ها به خصوص به معنای ویژه اهمیت یافته است. بازی‌ها نه تنها به عنوان ابزاری برای حفظ نکات آموزشی بلکه به عنوان یک فرآیند جذاب برای تسلط بر مفاهیم آموزشی به کار می‌روند. در این مقاله، به بررسی نقش و تأثیر بازی‌ها در تدریس موثر در دوره ابتدایی خواهیم پرداخت. این بررسی شامل مبانی نظری و تحقیقات پیشین در زمینه استفاده از بازی‌ها به عنوان ابزار آموزشی، مزایا و چالش‌های مرتبط با این رویکرد، و نیز مطالعه موردی از مدارس که از این روش در تدریس استفاده کرده‌اند، خواهد بود. هدف این مقاله، فهم عمیق‌تر و بهتری از نقش بازی‌ها در فرآیند آموزشی در دوره ابتدایی ارائه و در ادامه، راهکارها و توصیه‌هایی برای پیاده‌سازی موفق این روش در مدارس ابتدایی خواهد بود.

کلمات کلیدی: روش تدریس، بازی، آموزش، دانش‌آموز، دبستان.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-7786

مقدمه

در دهه‌های اخیر، با پیشرفت سریع فناوری و تغییرات جامعه، آموزش و پرورش نیازمند بهبود و تجدید نظر در روش‌ها و ابزارهای آموزشی است. یکی از چالش‌های اساسی این حوزه، توانایی ارتباط گیرنده با محتوای آموزشی و ایجاد انگیزه برای یادگیری است. در دستیابی به این اهداف، نیاز به رویکردهای نوآورانه و مؤثر برای تدریس در دبستان حس می‌شود. در این سناریو، با توجه به پیچیدگی و چالش‌های معاصر آموزش، حاکی از ضرورت نیازمندی به راهکارهای نوین و مؤثر در فرآیند یادگیری دانش‌آموزان می‌باشد. یکی از جنبه‌های جالب توجه در این زمینه، نقش موثری است که بازی‌ها در تدریس می‌توانند ایفا کنند. این نگاه نوین به تدریس نه تنها از جذابیت بیشتری برخوردار است بلکه با بهبود تعامل و تفاعل دانش‌آموزان، ایجاد فضایی خلاق و مفهومی برای یادگیری فراهم می‌آورد (McRae, 2001).

آموزش در دبستان، به عنوان اساسی‌ترین پایه برای توسعه دانش‌آموزان در مسیر زندگی است. با این حال، رویکردها و روش‌های آموزشی اغلب با چالش‌هایی مواجه هستند که اثربخشی فرآیند یادگیری را مختلف می‌کنند. یکی از چالش‌های اساسی این فرآیند، ناتوانی در جلب توجه و تعامل فعال دانش‌آموزان با محتوای آموزشی است.

در جهان پرانرژی و پرتحول امروز، نیاز به تجدید نظر در رویکردهای آموزشی و ایجاد محتوایی جذاب و مؤثر از اهمیت به‌سزایی برخوردار است. فعالیت‌های آموزشی باید قابلیت جلب توجه دانش‌آموزان را داشته باشند و ایشان را به عنوان فعالانی جهان‌بین و خلاق در آموزش درک کنند. در این زمینه، می‌توان به اهمیت روش‌های نوآورانه مانند استفاده از بازی‌ها در تدریس اشاره کرد (شاهینی و همکاران، ۱۴۰۰).

استفاده از بازی‌ها به عنوان یکی از راهکارهای پویا و جذاب در تدریس، فرصتی است برای تحول در فرآیند یادگیری. این بازی‌ها نه تنها بر افزایش تعامل و جذابیت کلاس درس تأثیر گذارند، بلکه می‌توانند بهبود حافظه، تفکر انتقادی، و مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان را نیز تقویت کنند. در این مقاله، به بررسی چگونگی پیاده‌سازی این رویکرد در دوره ابتدایی پرداخته و نقش بازی‌ها در تحول آموزش را به‌عنوان یک چالش جذاب و مؤثر مورد بررسی قرار می‌دهیم. این تحقیق نه تنها به مسأله اصلی پرداخته، بلکه راهکارها و نتایج حاصل از آن را برای ارتقاء فرآیند آموزشی در مدارس دبستانی ارائه خواهد داد.

روش تدریس مبتنی بر بازی

بازی سازی و تعامل از بحث‌های مورد توجه در کسب‌وکار و اصلاحاتی برای استفاده از عناصر بازی‌های کامپیوتری (به جای بازی‌های کامل) برای بهبود تجربه کاربر، مشارکت کاربر در خدمات غیر بازی و برنامه‌های کاربردی است. بازی طیف وسیعی از فعالیت‌ها با انگیزه داوطلبانه و ذاتی است که به طور معمول با لذت و سرگرمی همراه است و سیستمی است که مجموعه‌ای از چالش‌های انگیزشی معنی دار را برای بازیکن ارائه می‌دهد (Prodromou, 1999). بازی سازی استفاده از مکانیک بازی در برنامه‌های کاربردی غیر بازی است که به روش مشهوری برای بهبود تعامل و انگیزه کاربر در انجام وظایف تبدیل شده است. در واقع بازی سازی مجموعه‌ای از طراحی می‌دهد که استفاده از بازی در آموزش نقش بسزایی در فرآیند یادگیری در یادگیرندگان ایفا می‌کند. نتایج متعدد نقش بازی در بهبود فرآیند تدریس و پیشرفت تحصیلی یادگیرندگان را نسبت به روش سنتی تایید می‌نمایند. نتایج نشان می‌دهند که آموزش‌های رایانه‌ای بر ارتقای پیشرفت تحصیلی یادگیرندگان تأثیر مثبت دارد.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-7786

تمرکز همه تحقیقات فوق‌الذکر بر مقایسه روش تدریس سنتی با یکی از روش‌های مبتنی‌بربازی و یا آموزش از طریق نرم‌افزار بوده است و هیچ یک از تحقیقات مذکور ارزشیابی روش تدریس مبتنی بر بازی در مقایسه با آموزش از طریق کار با نرم‌افزار تخصصی را از منظر یادگیرندگان بررسی نکرده‌اند. همچنین بررسی‌های انجام شده در چارچوب نظری و فرضیه پژوهش تشکیل شد. چالش نویسندگان پیدا کردن کلاس آموزشی بود که امکان اجرای هر سه روش سنتی، نرم‌افزار و بازی برای ارائه درس و برگزاری کلاس در قلمروی زمانی انجام تحقیق فراهم باشد (مغربی سینکی و همکاران، ۱۳۹۴).

تعداد بسیار کم بازی‌های آموزشی موجود و قابل استفاده برای فارسی‌زبانان به منظور آموزش‌های علمی و همچنین پیدا کردن مراکز آموزشی که از بازی در امر آموزش استفاده کنند، یک چالش بود. بنابراین ابتدا نویسندگان با جستجو در بازی‌های آموزشی موجود، بازی مالی مربوط به آموزگاران مجازی را یافتند. سپس با مدرسین درس تحلیل تکنیکال در مرکز مالی ایران و کانون کارگزاران بورس هماهنگی لازم را به عمل آوردند تا در کنار آموزش سنتی و آموزش نرم‌افزار که در این کلاس‌ها انجام می‌شد، روش بازی نیز استفاده شود (Raymond, 1992).

با توجه به مطالعات انجام شده ارزشیابی سه روش تدریس سنتی (حضوری و پاورپوینت)، آموزش از طریق کار با نرم‌افزار تخصصی و روش تدریس مبتنی‌بربازی از طریق شاخص‌هایی همانند رضایت، توانایی، یادگیری، تعامل، انگیزه و لذت ساده سازی شده‌اند. بنابراین نرم‌افزار، برای نشان دادن متغیرهای ارزشیابی آموزشی هر یک از سه روش تدریس سنتی (حضوری و پاورپوینت)، آموزش از طریق کار با نرم‌افزار تخصصی و روش تدریس مبتنی‌بربازی از نگاه یادگیرندگان در نظر گرفته شده است.

علل گرایش به روش تدریس مبتنی‌بربازی

تکنولوژی آموزشی و رسانه‌های مورد استفاده در زمان حاضر با گذشته متفاوت است. امروزه، یادگیرندگان در دنیای شنیداری، دیداری و جنبشی زندگی می‌کنند. طی سال‌های اخیر، توجه زیادی به استفاده از رسانه‌های نوین در امر آموزش شده است. فناوری‌های جدید مانند رایانه‌ها با فراهم آوردن فرصت‌های مناسب برای تشخیص استعدادها، علایق و تفکر خالق فراگیران، به بهبود نظام آموزشی کمک شایانی می‌کند خلاقیت و ابداع از فرایندهایی هستند که به‌کارگیری آنها در دوران بزرگسالی مشروط بر پرورش آنها در دوران خردسالی است و از آن جا که دنیای کودکان امروز با انواع فناوری‌ها در آمیخته است، یکی از مهم‌ترین راه‌های آموزش و پرورش خلاقیت، ابزارهای فناوری است (McRae, 2001).

از این رو یکی از راه‌های توسعه و رشد قوه خلاقیت در کودکان، پرداختن به فعالیت‌هایی چون رایانه و بازی‌های رایانه‌ای استاندارد است که خود حاصل خلاقیت مغز انسان بوده و بنابراین، خلاقیت را در کودکان تقویت می‌کند، اگر چه اثرات اعتیادآور بودن بازی‌های غیراستاندارد، ابتدایی‌ترین و محسوس‌ترین اثرات آنهاست که می‌تواند اختلالات رفتاری، تحصیلی و اجتماعی را در زندگی آنان ایجاد کند.

خلاقیت را مرکب از چهار عامل می‌دانند که عبارت‌اند از: (۱) سیالی: یعنی استعداد تولید ایده‌های فراوان، (۲) انعطاف‌پذیری: یعنی استعداد تولید ایده‌ها با روش‌های گوناگون، (۳) ابتکار: یعنی استعداد تولید ایده‌های بدیع، غیرعادی و تازه، (۴) بسط: یعنی استعداد داشتن توجه به جزئیات وظیفه آموزگار و تکنولوژی آموزشی و رسانه‌های مورد استفاده در این دوره با گذشته بسیار متفاوت شده است. مطالعات نشان می‌دهد استفاده از تکنولوژی‌های روز در کلاس‌های درس، باعث می‌شود فراگیران با سرعت



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-7786

بیشتر و عملکرد بهتر بیاموزند و احساس رضایت بیشتری از حضور در کلاس داشته باشند تکنولوژی آموزشی مدرن امروز از انواع ابزارها و برنامه‌های الکترونیکی تشکیل شده است که به ارائه مواد یادگیری کمک و از فرایند یادگیری حمایت می‌کند تا از این طریق منجر به رسیدن به اهداف یادگیری شود و می‌توان آموزش با کمک رسانه از جمله بازی‌های رایانه‌ای و ویدئو و فیلم‌های آموزشی را جزئی از آن دانست.

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از تعاملی‌ترین رسانه‌ها شناخته شده‌اند و فواید بسیاری دارند. از جمله فایده‌های آن می‌توان به افزایش توجه، تمرکز، قدرت تخیل، خلاقیت، انگیزه و عملکرد یادگیرندگان اشاره کرد (Pintrich, 2000).

بررسی نقش بازی رایانه‌ای دایمنشن بر انگیزه پیشرفت و پیشرفت تحصیلی ریاضی با توجه به پیش دانسته‌های زبان و ریاضی یادگیرندگان، به این نتیجه رسیدند که با اهمیت دادن به پیش دانسته‌های زبان و ریاضی و همچنین استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آموزشی ریاضی می‌توان، موجب افزایش پیشرفت تحصیلی و انگیزه پیشرفت ریاضی یادگیرندگان شد عظیمی و همکاران پژوهشی در خصوص اثربخشی بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری درس علوم انجام دادند. نتایج حاصل از تحلیل داده نشان داد که یادگیرندگانی که بازی‌های آموزشی رایانه‌ای را انجام دادند، به صورت معناداری پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری بالاتری نسبت به یادگیرندگانی که به روش سنتی آموزش دیدند، داشتند.

از طرفی تحقیقات نشان داده که استفاده از فیلم‌های آموزشی سبب می‌شود که یادگیرندگانی که توجه کمتری به درس دارند نیز به درس علاقه‌مند شده و در کلاس فعال باشند و با رغبت بیش‌تری موضوعات درسی را دنبال کنند. در راستای مطالب ذکر شده و اثبات نقش و اهمیت بازی‌های آموزشی رایانه‌ای و فیلم‌های آموزشی در تقویت انگیزش و خلاقیت یادگیرندگان و بهبود فرایندهای یادگیری آنان، هنوز پژوهشی در رابطه با مقایسه‌ی این دو روش تدریسی نپرداخته است. بنابراین پژوهش حاضر به مقایسه‌ی روش بازی‌های آموزشی رایانه‌ای و فیلم‌های آموزشی بر انگیزش و خلاقیت می‌پردازد (شاهینی و همکاران، ۱۴۰۰).

انواع روش تدریس مبتنی بر بازی

برای درک بهتر روش تدریس مبتنی بر بازی، بایستی علاوه بر بررسی اشکال مختلف آن، موارد زیر را نیز در نظر گرفت: مکان انجام بازی و فضایی که در آن یادگیرندگان بازی می‌کنند. در این جا، به سه نوع مختلف روش تدریس مبتنی بر بازی اشاره می‌کنیم:

۱- بازی‌های تخته‌ای Board games

مونوپلی، نوعی بازی آموزشی بوده و همه عناصر لازم یعنی قصه، شخصیت، امتیاز، رقابت و جنبه‌های مختلف دیگر را دارد. نمونه‌های زیادی از بازی‌های شبه مونوپلی وجود دارد که می‌توان با تغییر قوانین، برای درس‌های مختلف به کار برد. مثلاً مونوپلی تاریخ یا مونوپلی ریاضی. یادگیرندگان باید در مرحله «ساخت بازی» حضور داشته باشند، زیرا از بعد آموزشی و انگیزشی، برای آنها بسیار مفید است. به خاطر داشته باشید که ساخت بازی آموزشی، یک فعالیت عالی در زمینه یادگیری مبتنی بر پروژه (PBL) است (McRae, 2015).

۲- بازی‌های Real life یا زندگی واقعی

محیط این نوع بازی‌ها، دنیای واقعی است و شاید بتوان آنها را انگیزه بخش‌ترین و در عین حال پراسترس‌ترین نوع بازی تلقی کرد. در این نوع بازی، حرکت و فعالیت یادگیرندگان ضروری است. آنها باید برای بازی کردن از بدن و ذهن خود استفاده کنند.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-7786

بازی‌های دنیای واقعی، بیش از بقیه بازی‌ها، یادگیرندگان را در خود غرق می‌کنند و در تمام جنبه‌های یادگیری به آنها انگیزه می‌بخشند (Porter, 1994).

از آنجاکه در بازی‌های Real life، امکان تغییر مکان و رفتن یک نقطه خاص وجود دارد، آن را بیشتر به تئاتر شبیه می‌دانند. در این نوع بازی، می‌توان ایفای نقش، شبیه سازی یا نمایش را مشاهده کرد.

۳- بازی‌های دیجیتال Digital games

این بازی‌ها در فضای آنلاین انجام می‌شود و می‌توان آنها را با بازی‌های تخته‌ای مقایسه کرد. در واقع، بیشتر برنامه‌های دیجیتال که برای روش تدریس مبتنی بر بازی طراحی شده‌اند، از تخته‌های آنلاین استفاده می‌کنند. در این صورت، آموزگار می‌تواند بر اساس موضوع درسی که قرار است به صورت بازی آموزش داده شود، آن را ویرایش کرده یا محتوای آموزشی به آن بیفزاید. همچنین در این نوع بازی، یادگیرندگان را می‌توان در ساخت بازی مشارکت داد، به ویژه اگر آموزگار نتواند بدون کمک یادگیرندگان خود، ابزارهای آنلاین را مدیریت کند. در این بازی‌ها، یادگیرندگان دارای یک شخصیت هستند البته الزاماً اکانت یا حساب نیست که در صورت مواجه شدن با چالش‌هایی که در مسیر بازی مشاهده می‌کنند، شروع به حرکت می‌کنند. در بازی‌های دیجیتال، مهارت‌های مربوط به استفاده از بدن و فضای واقعی به کار گرفته نمی‌شود، باین‌حال، یادگیرندگان به روشی متفاوت و مجازی، همکاری کردن را یاد می‌گیرند (McRae, 2001).

نیاز به روش تدریس مبتنی بر بازی

امروزه در بسیاری از جوامع، افراد تصور می‌کنند که باید نسل‌های جوان‌تر را برای سازگاری با محیط‌های متفاوت و به سرعت در حال تغییر کنونی آماده کنند. قبلاً، دانش مهارت‌های سخت، مانند کسب انواع درجات یا گواهی نامه‌ها، ضامن دست یابی به شغل بود. امروزه، اگرچه مهارت‌های سخت همچنان مهم هستند، اما داشتن آنها به تنهایی کافی نیست. به همین دلیل، مهارت‌های نرم مانند توانایی برقراری ارتباط، مشارکت در کارهای گروهی و توجه به مدیریت زمان نیز ضروری هستند. در مدارس ابتدایی که به این‌گونه مهارت‌ها اهمیت داده نمی‌شود، یادگیرندگان راه شاد بودن و کسب موفقیت در زندگی را یاد نخواهند گرفت (Pintrich, 2000). استفاده از روش روش تدریس مبتنی بر بازی، یکی از راه‌های رسیدن به این هدف است.

مزایای روش تدریس مبتنی بر بازی

۱- ایجاد انگیزه

می‌توان گفت اگر یادگیرندگان همواره از انگیزه برخوردار باشند، آموزگاران هم دیگر مشکلی نخواهند داشت. انگیزه، کلید تدریس درست و به جریان افتادن روند یادگیری در کلاس درس است. به همین دلیل، روش تدریس مبتنی بر بازی، بسیار مؤثر است، زیرا بازی‌ها به طور طبیعی، در افراد انگیزه ایجاد کرده و آنها را درگیر می‌کند. به علاوه، بازی‌ها، شرایطی را فراهم می‌کنند که می‌توان آن را «فاصله گرفتن از آموزش سنتی» توصیف کرد. همچنین بازی‌ها امکان رقابت در میان یادگیرندگان را به وجود می‌آورند که همین مسئله، سطح انگیزه را در کلاس درس افزایش می‌دهد. آموزگاران می‌توانند درباره نوع رقابت تصمیم بگیرند و با ایجاد تیم‌های پشتیبان، سطح استرس را در میان یادگیرندگان کاهش دهند (McRae, 2001).

۲- امکان مشارکت یادگیرندگان



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-7786

خوشبختانه، روش تدریس مبتنی بر بازی، چه به صورت پیچیده یا ساده، از بخش‌های مختلفی تشکیل شده است؛ به عبارت دیگر هیچ محدودیتی برای خلق این نوع بازیکنان و نوع مشارکت مورد نیاز وجود ندارد. آموزگاران می‌توانند نقش‌های مختلفی را به یادگیرندگان بدهند؛ مثلاً یادگیرنده‌ی با ایفای نقش بازرس، احترام به قوانین بازی توسط همه افراد را بررسی کند. یادگیرنده دیگری در نقش متفاوتی ظاهر شده و نتایج را جمع‌آوری و یا نحوه تکامل بازی را شرح دهد یا یکی دیگر از آنها در نقش سازنده عمل کند و بازی را بسازد. مزیت این کار این است که نقش‌ها و وظایف قابل تفکیک از یکدیگر بوده و می‌توان تمامی یادگیرندگان را در آنها شرکت داد (McRae, 2001).

۳- یادگیرنده محور بودن

بازی‌ها، به طور طبیعی یادگیرنده محور هستند و آنها باید در آماده کردن بازی مشارکت داده شوند. در صورتی که امکان شرکت یادگیرندگان فراهم شده و به این کار علاقه‌مند شوند، آنها نیز بیشتر از این که به انجام فعالیت‌های متعارف تمایل داشته باشند، میل به انجام وظایف محوله خواهند داشت. معمولاً، وقتی آموزگاران اهداف و قوانینی را تعیین می‌کنند، بیشتر یادگیرندگان، بدون نیاز به توضیح اضافه، کار را انجام می‌دهند و آموزگاران نیز بر کارشان نظارت کرده و به آنها کمک می‌کنند (Prodromou, 1992).

۴- امکان تفکر انتقادی و تصمیم‌گیری

این دو مهارت‌هایی هستند که یادگیرندگان می‌توانند تمرین کرده و یاد بگیرند، به ویژه وقتی نقشی را ایفا می‌کنند. زمانی که در برخی محیط‌ها، ایفای نقش شخصیتی خاص به یادگیرندگان محول می‌شود، آنها نیز باید در لحظه تصمیم بگیرند که برای رسیدن به هدف مورد نظر چه کاری انجام دهند (شاهینی و همکاران، ۱۴۰۰).

۵- امکان کار گروهی

بازی برای انجام کارهای تیمی و گروهی بسیار مناسب است و قدرت و وقتی افراد با هم بازی می‌کنند، همه آنها برنده یا بازنده محسوب می‌شوند (Porter, 1994).

۶- پرورش نوآوری

روش تدریس مبتنی بر بازی و بازی‌ها، ابزارهایی مؤثر هستند که به کمک آنها می‌توان به افزایش نوآوری یادگیرندگان کمک کرد، به ویژه اگر این یادگیرندگان در ساخت بازی شرکت داده شوند. تصور و خیال هیچ حد و مرزی ندارد. آموزگاران می‌توانند فرصت رشد نوآوری را درون بازی بگنجانند و یادگیرندگان با راه‌حل‌ها و ایده‌هایی که برای یک مسئله می‌دهند، نوآوری را در خود پرورش دهند (اصفهانی، ۱۳۹۷).

توصیه‌های کاربردی روش تدریس مبتنی بر بازی

باید به خاطر داشت که اجرای بازی در کلاس درس، راهی مفید برای یادگیری است. بازی‌ها، ابزارهای مفیدی هستند که به کمک آنها می‌توان فرایند یادگیری را با سرگرمی توأم کرد. آموزگاران که بازی‌ها را در فرایند آموزشی می‌گنجانند، این نکته را می‌دانند و به اهمیت آن پی برده‌اند، اما ممکن است یادگیرندگان از این موضوع اطلاع نداشته باشند. به همین خاطر شرح این موضوع برای یادگیرندگان، اهمیت زیادی دارد. برای این کار، باید به آنها یادآوری کرد که دارند بازی می‌کنند، اما ضمناً در حال کار کردن (و یادگیری) هم هستند (McRae, 2001).



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-7786

با وجود نرخ سریع تغییرات؛ مسائل، آینده مشاغل و نیازهای شغلی قابل پیش بینی نیست و یادگیری باید به عنوان ابزاری استفاده شود که یادگیرندگان و فارغ‌التحصیلان از طریق آن بتوانند به حل مسائل زندگی شخصی و کاری خود در طول سال‌های مختلف زندگی‌شان بپردازند. به عبارت دیگر، باید فرهنگ و بینش یادگیری مستمر و مادام‌العمر به عنوان بخش جدایی‌ناپذیر از زندگی فراگیران برای حل مسائل زندگی به باور و رویکرد حاکم فارغ‌التحصیلان دانشگاه تبدیل شود. گرچه کمک به رشد مهارت‌های حل مسئله، تفکر و خودگردانی، از اهداف اساسی آموزشی محسوب می‌شود. متأسفانه در عمل بیشتر برنامه‌های آموزشی بر محفوظات اطاعات و فرایندهای شناختی ساده و حافظه تأکید می‌کنند و از پرورش مهارت حل مسئله غفلت می‌شود. در سال‌های اخیر، سازمان‌ها بیش‌ازپیش نسبت به اهمیت آموزش کارکنان در پیاده‌سازی فرایندهای سازمانی و دستیابی به اهداف سازمان پی برده‌اند (اصفهانی، ۱۳۹۷).

McRae (2009) در این زمینه یکی از فاکتورهای اساسی موفقیت هر سازمانی را آموزش کارکنان معرفی کرده است. از آموزش ضمن خدمت افراد را در سازگار شدن با مجموع شرایط در ارتباطات و وظایف خود توانمند می‌کند و شخص را با نیازهای شغلی او آشنا می‌سازد. آموزش سازمانی، دارای دو ماهیت شناختی و رفتاری می‌باشد. ماهیت شناختی آن به توسعه درک مشترک و طرح‌های مفهومی در میان اعضای سازمان اشاره دارد. ماهیت رفتاری آن بر اهمیت یادگیری از طریق تعامل مستقیم با عمل تأکید می‌کند. آنچه مسلم است، روش‌های سنتی مانند سخنرانی که فراگیران در آنها منفعل‌اند و بر انتقال اطاعات تکیه دارند، پاسخگوی نیازهای تربیتی نسل حاضر و آینده نخواهد بود؛ بلکه باید شرایطی فراهم شود تا فراگیران بتوانند آزادانه، نقادانه، خلاقانه و علمی بیندیشند (Porter, 1994).

به همین دلیل و نیز اهمیت آموزش و یادگیری سازمانی و به منظور ایجاد انگیزه در کارکنان برای مشارکت فعال در آن استفاده از بازی و بازی گونه سازی در دوره‌های آموزش سازمانی مطرح شده است. برخلاف تصور اینکه بازی فقط برای سنین پایین مناسب است، محققان متعددی از این روش را برای آموزش در گروه‌های سنی بالاتر و سازمانی استفاده کرده‌اند بازی گونه سازی به استفاده از عناصر طراحی بازی مانند پاداش، مدال و نشان‌ها و دیگر موارد در زمینه‌های غیر بازی اشاره می‌کند بازی‌های جدی را بازی‌هایی تعریف کرده‌اند که هدف اولیه آن لذت، سرگرمی یا خنده نیست. به عبارت دیگر، در سال‌های اخیر، اعتقاد بر این است که می‌توان از عناصر بازی در فرایند یادگیری برای افزایش انگیزه فراگیران استفاده نمود.

Pintrich (2011) بیان نموده که بازی‌ها می‌توانند فراگیران را در حل مسئله مرتبط با تحقیقات علمی درگیر کنند بر اساس مطالعات صورت گرفته، بازی‌ها بر طیف متنوعی از مهارت‌های شناختی مانند یادگیری عمیق استدلال علمی و تفکر انتقادی تصمیم‌گیری کسب دانش تأثیرگذارند.

ارائه الگوی روش تدریس مبتنی بر بازی (غیردیجیتال)

پژوهشگران مطالعه حاضر نشان می‌دهد که تحقیقات در زمینه بازی در آموزش، بیشتر به ارزیابی نتایج روش تدریس مبتنی بر بازی و تأثیر آن بر انگیزه فراگیران، مقایسه روش تدریس مبتنی بر بازی با روش سنتی یا به شناسایی پتانسیل بالقوه یادگیری طرح‌های بازی پرداخته‌اند. پژوهش‌هایی نیز که برای ارائه مدل‌های طراحی بازی‌ها صورت گرفته است؛ عمدتاً مربوط به طراحی بازی‌های دیجیتال است که کاملاً به طور کلی بیان شده‌اند و هدف ویژه یادگیری را مدنظر قرار نداده‌اند. دانش کافی



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-7786

درباره روش تدریس مبتنی بر بازی مانند مدل‌های آموزشی وجود ندارد که نقش فراگیران و آموزگاران و فعالیت‌های یادگیری را در یادگیری‌های مبتنی بر بازی را توصیف کند (اصفهانی، ۱۳۹۷).

یادگیری مبتنی بر مسئله، دارای پیشینه ادبیات غنی درباره کاربرد اثربخش آن است و با شباهت‌هایی که با روش تدریس مبتنی بر بازی دارد، می‌توان از آن در استفاده اثربخش از بازی‌ها بهره گرفت؛ اما بر اساس مطالعات پژوهشگران مطالعه حاضر، تا به حال الگویی مبتنی بر هدف خاص حل مسئله برای استفاده از روش تدریس مبتنی بر بازی ارائه نشده است. در این زمینه Pintrich (۲۰۱۱)، یک مدل بازی مبتنی بر مسئله را به عنوان توضیحی برای چگونگی یادگیری با بازی‌ها و برای استفاده در طراحی بازی‌های آموزشی اثربخش پیشنهاد کرده است. مقالات دیگر؛ یادگیری مبتنی بر مسئله را به عنوان یک مدل مفید برای طراحی بازی‌های ویدئویی آموزشی مورد تأکید قرار داده‌اند؛ اما بحث آنها بیشتر به فعالیت‌های بازی محدود شده است تا به فعالیت‌های یادگیری (مغربی سینکی و همکاران، ۱۳۹۴).

همان‌طور که در بررسی مطالعات انجام شده مشاهده می‌شود، در هیچ‌کدام از الگوهای ارائه شده به چگونگی فرایند یادگیری بازی محور با رویکرد حل مسئله با تأکید بر بازی‌های غیردیجیتال اشاره‌ای نشده است. با وجود نقاط ضعف مذکور در پژوهش‌های موجود و الگوهای موجود برای طراحی روش تدریس مبتنی بر بازی و اهمیت مهارت حل مسئله برای نیروی انسانی و نیز اهمیت حوزه علوم رفتاری برای کارکنان سازمان‌ها، مطالعه حاضر درصدد است تا با استفاده از روش نظریه‌ای در سطح خرد به تدوین الگوی تصویری در زمینه روش تدریس مبتنی بر بازی (غیردیجیتال) با رویکرد حل مسئله در حوزه علوم رفتاری بپردازد تا درباره چگونگی استفاده از روش تدریس مبتنی بر بازی با رویکرد حل مسئله در چارچوب آموزش‌های سازمانی، مسیری را پیشروی استادان بگشاید و چهارچوبی را برای نقد دوره‌های آموزشی مبتنی بر بازی ایجاد کند (Porter, 1994).

به این منظور در این مطالعه به سؤالات زیر پاسخ داده خواهد شد: اصول حاکم بر الگوی پیشنهادی (الگوی روش تدریس مبتنی بر بازی با رویکرد حل مسئله) کدام‌اند؟ مؤلفه‌های مهم الگوی مناسب روش تدریس مبتنی بر بازی با رویکرد حل مسئله در حوزه علوم رفتاری کدام است؟ دوره‌های کنونی برگزار شده در آموزش‌های سازمانی بر اساس الگوی تجویزی این پژوهش چگونه عمل کرده‌اند؟ بیشتری به روش تدریس مبتنی بر بازی و بازی سازی با اهداف آموزشی داشته باشند. دست کم با توجه به موضوع و محتوای درس، علاوه بر روش سنتی (حضور و پاورپوینت) که روش متداولی در آموزش است، به کارگیری تلفیقی از روش‌های آموزشی مختلف شامل آموزش از طریق کار با نرم‌افزارهای تخصصی و به ویژه آموزش مبتنی بر بازی در کنار روش تدریس سنتی مفید خواهد بود و باعث افزایش میزان رضایت، یادگیری، انگیزه، توانایی، تعامل و لذت یادگیرندگان خواهد شد (Porter, 1994)

یکی از عمده‌ترین مشکلاتی که در این پژوهش وجود داشت، کمبود بازی‌های آموزشی مرتبط با درس‌های آموزشی بود. در نتیجه امکان بررسی تأثیر عناصر بازی (تابلوهای رهبر، امتیاز و مدال‌ها و ...) در روش تدریس مبتنی بر بازی فراهم نشد. به دلیل عدم امکان اجرای بازی آموزشی مرتبط با درس‌های آکادمیک در قلمروی زمانی پژوهش، قلمرو مکانی پژوهش محدود به دو سازمان در استان تهران شد و جمع‌آوری اطلاعات از مؤسسات آموزشی دیگر و در کلاس‌های درسی دیگر، امکان‌پذیر نشد (اصفهانی، ۱۳۹۷).



نتیجه گیری

مطالعه حاضر به بررسی یکی از روش‌های نوین آموزش، یعنی روش تدریس مبتنی بر بازی، دلایل اقبال به آن، چالش‌های استفاده از آن و روش‌های پیاده‌سازی مؤثر آن پرداخته شده است. با پیشرفت سیستم‌های آموزشی و تغییر رویکردها و رفتارها در جامعه، روش‌های تدریس نیز می‌باشد به سرعت خود را با تغییرات جدید منطبق نموده و حداکثر کارایی را در بحث آموزش ارائه دهند. یکی از روش‌هایی که در سال‌های اخیر موضوع بحث‌های زیادی قرار گرفته است، روش تدریس مبتنی بر بازی است. نتایج پژوهش حاضر نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای آموزشی موجب افزایش انگیزه به فراگیری در یادگیرندگان می‌شود. بازی‌های آموزشی یادگیرندگان را با چالش مواجه ساخته و کنجکاوی آنها را تحریک می‌کنند و این کنجکاوی موجب افزایش انگیزش در بعد درگیر شدن یادگیرندگان در فرایند یادگیری می‌شود. در این روش یادگیری، ایده اصلی دور نمودن یادگیرندگان از خستگی و کسالت و بی‌رغبتی ناشی از روش‌های سنتی تدریس است. نکته مهم دیگر این که باید بازی‌ها را بر اساس سن یادگیرندگان بسازیم و در آموزش‌ها بگنجانیم. مثلاً، اگر بازی در نظر گرفته شده برای نوجوانان بسیار بچه‌گانه باشد، در بیشتر مواقع انگیزه خود را از دست خواهند داد. به منظور جلوگیری از بروز این وضعیت، آموزگار بایستی بازی‌ها را متناسب با مخاطب آن آماده کند و محتوایی را در این بازی بگنجاند که برای یادگیرنده مهم باشد. آموزگارها نباید هیچ گاه از به کار بردن بازی برای آموزش بترسند، در عوض باید به خاطر داشته باشند که همه می‌توانند در هر سنی بازی کنند (اصفهانی، ۱۳۹۷).

منابع

- 1- اصفهانی، مریم، ۱۳۹۷، تحلیلی بر نقش بازی‌های آموزشی در یادگیری کودکان در مقطع دبستان، چهارمین همایش بین‌المللی افق‌های نوین در علوم تربیتی، روانشناسی و آسیب‌های اجتماعی، تهران.
- 2- شاهینی، علی و پشایی، علی و قاسمی، امیر، ۱۴۰۰، بررسی روش تدریس مبتنی بر بازی‌های فکری در دوره دبستان، ششمین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در روانشناسی، علوم اجتماعی، علوم تربیتی و آموزشی
- 3- مغربی سینکی، حامد و رحمتی، آزاده و محکی، فرهاد و محمدی، احمد، ۱۳۹۴، نقش بازی در رشد و پرورش کودکان پیش از دبستان، چهارمین کنفرانس بین‌المللی روانشناسی و علوم اجتماعی، تهران
- 4- McRae, D., Ainsworth, G. et al. (2001) Professional Development 2000 Australia: A National Mapping of School Teacher Professional Development. Canberra: Commonwealth Department of Education, Training and Youth Affairs .
- 5- Porter, P., Lingard, B. and Knight, J. (1994) Changing administration and administering change: an analysis of the state of Australian education, in F. Crowther, B. Caldwell, J. Chapman, G. Lakomski and D. Ogilvie (eds) The Workplace in Education: Australian Perspectives. Sydney: Edward Arnold.
- 6- Preston, B. (1996) Professional practice in school teaching, Australian Journal of Education, 40(3): 248–64. Queensland Department of Education (1990) Professional Development: A Review of Contemporary Literature. Brisbane: Research Services, Division of Curriculum Services, Department of Education.



- 7- Raymond, D., Butt, R. and Townsend, D. (1992) Contexts for teacher development: insights from teachers' stories, in A. Hargraves and M. Fullan (eds) Understanding Teacher Development. New York: Teachers College Press.
- 8- Retallick, J., Groundwater-Smith, S. and Clancy, S. (1999) Enhancing teacher engagement with workplace learning, *The Australian Educational Researcher*, 26(3): 15–36.
- 9- Pintrich, P. R. (2000). Multiple goals, multiple pathways: The role of goal orientation in learning and achievement. *Journal of educational psychology*, 92(3), 544-555.
- 10- Pintrich, P.R. and De Groot, E.V., (1990). “Motivational and Self-regulated Learning Components of Classroom Academic Performance”. *Journal of Educational Psychology*. 82, 33-40
- 11- Prodromou, L. (1992). What culture? Which culture? Cross-cultural factors in language learning. *ELT Journal*, 46(1), 39-50.
- 12 -Purdie, N., & Hattie, J. (1996). Cultural differences in the use of strategies for self-regulated learning. *American Journal of Educational Research*, 33, 845-871.
- 13 -Purkey, W. (1970). *Self – Concept and School Achievement*, New Jersey: Prentice –Hall, Inc., Englewood Cliffs.
- 14- Robinson, W. P., & Tayler, C. A. (1991). Correlates of low academic attainment in three countries: England, France and Japan. *Análise Psicológica*, 9, 277–290.
- 15- (Robinson, W. P., & Breslav, G. (1996). Academic achievement and self-concept of Latvian adolescents in a changed social context. *European Journal of Psychology of Education*, 11, 399–410.