



بازی‌های رایانه‌ای آموزشی

آمنه اکبر شریفی



لوح برتر انتخاب برتر



تهران، انقلاب، خیابان فخر رازی، نبش ماستری فراهانی، پلاک ۲۸

۶۶۱۷۵۰۵۳-۶۶۹۷۱۹۷۰-۶۶۹۷۱۸۰۴-۶۶۹۷۲۴۷۸

Lohebartar.ir Lohebartar@gmail.com  @Lohebartarpub

سامانه پیامکی: ۳۰۰۰۵۳۶۴۰۰۰۵۳۶

ISBN:978-600-7412-41-1



بازی های رایانه ای آموزشی

مؤلف: آمنه اکبر شریفی

انتشارات لوح برتر



سرشناسه	:	اکبر شریفی، آمنه، ۱۳۵۱ -
عنوان و نام پدیدآور	:	بازی‌های رایانه‌ای آموزشی / مؤلف آمنه اکبر شریفی.
مشخصات نشر	:	تهران : لوح برتر، .
مشخصات ظاهری	:	۸۴ ص.
شابک	:	۹۷۸-۶۰۰-۷۴۱۲-۴۱-۱ ریال: ۱۰۰۰۰۰
وضعیت فهرست نویسی	:	فیبا
یادداشت	:	کتابنامه: ص. ۸۲ - ۸۴.
موضوع	:	بازی‌های کامپیوتری
موضوع	:	Computer games
موضوع	:	بازی‌های آموزشی
موضوع	:	Educational games
رده بندی کنگره	:	۱۳۹۶ ب۲ ۷لف/۱۵/۱۴۶۹ GV
رده بندی دیویی	:	۷۹۴/۸
شماره کتابشناسی ملی	:	۴۷۹۰۱۷۳

شماره‌ی پروانه‌ی نشر: ۹۶۹۷



حقوق چاپ و نشر، محفوظ و مخصوص ناشر است.

فهرت

۷	 مروری بر پیشینه
۸	 تعریف بازی
۱۰	 ویژگی‌های اساسی بازی
۱۰	 انواع بازی‌ها
۱۳	 اثرات بازی‌ها
۱۹	 بازی‌های رایانه‌ای
۲۰	 تعریف بازی رایانه‌ای
۲۱	 تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای
۲۴	 تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای در ایران
۲۵	 اهمیت بازی‌های رایانه‌ای
۲۶	 ساختار بازی‌های رایانه‌ای
۲۸	 ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای
۳۰	 اثرات بازی‌های رایانه‌ای
۴۰	 قابلیت بازی‌های رایانه‌ای
۴۱	 انواع بازی‌های رایانه‌ای
۴۳	 مزایای بازی‌های رایانه‌ای آموزشی
۴۴	 محدودیت‌ها و چالش‌های بازی‌های رایانه‌ای آموزشی
۴۵	 تقسیم‌بندی بازی‌های رایانه‌ای

۴۷	اهمیت و ضرورت بازی در آموزش
۴۹	بازی‌های آموزشی
۵۱	بازی‌های رایانه‌ای آموزشی
۵۲	تفاوت بازی‌های آموزشی و بازی‌های تفریحی تجاری
۵۳	تفاوت بازی‌های آموزشی، رایانه‌ای و رایانه‌ای آموزشی
۵۴	بازی‌های رایانه‌ای آموزشی آنلاین
۵۵	ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای آموزشی
۵۶	طبقات بازی‌های رایانه‌ای آموزشی
۵۸	اهمیت بازی‌های رایانه‌ای آموزشی
۵۹	چگونگی عملکرد بازی‌های رایانه‌ای در امر آموزش
۶۰	خصوصیات بازی‌های رایانه‌ای آموزشی
۶۱	پیدایش بازی‌های رایانه‌ای
۶۲	کاربردهای بازی‌های رایانه‌ای در آموزش
۷۱	پیشرفت تحصیلی
۷۴	معیارهای پیشرفت تحصیلی
۷۶	بازی‌های رایانه‌ای آموزشی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان
۸۰	جمع‌بندی
۸۲	منابع فارسی و لاتین

انجام بازی‌های رایانه‌ای نیازمند منطق، تجزیه، تحلیل، دانستن قواعد بازی و به دست آوردن مهارت‌های حل مسأله برای عبور از موانع است. امکانات بی‌نظیر صدا، تصویر، گرافیک، حل معماها و ... قادر است ذهن کاربر را به کار گیرد. علاوه بر این که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند در بخش‌های مختلف برنامه‌های آموزشی و درسی جا داشته باشند، درست مانند فیلم، تلویزیون و ادبیات، مستحق نقد و تحلیل هستند و به خودی خود نیز ارزش مطالعه دارند. بازی‌های رایانه‌ای آموزشی به نوبه‌ی خود یکی از مظاهر پیشرفت فناوری در عصر معاصر است. قسمت مهمی از آموزش در آینده از طریق بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در آموزش فایده‌های زیادی دارد. از جمله فایده‌های آن می‌توان به افزایش خلاقیت، توجه، تمرکز، قدرت تحلیل، انگیزه و عملکرد دانش‌آموزان اشاره کرد.

ولایتی معتقد است بازی‌ها شیوه‌ای جذاب برای یادگیری هستند، فضایی امن و بی‌خطر فراهم می‌کنند تا یادگیرندگان بدون ترس از شکست، در دنیایی شبیه دنیای واقعی خطا کنند و تصمیم بگیرند؛ از سوی دیگر، بازی‌ها می‌توانند بازی‌کننده را با چالش‌های متنوع روبرو کرده و مسیر پیشرفت یادگیرنده را برای وی قابل لمس نمایند. آن‌چه بازی‌ها را به چنین ابزار قدرتمندی برای ارایه آموزش‌های کلاسی تبدیل کرده، این است که بازی‌ها با جدیدترین اصول ثابت شده در حوزه اثربخشی یادگیری تطابق دارند.

به عقیده احمدی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، یکی از منابع یادگیری و نیز وسیله‌ای برای سرگرمی به حساب می‌آید و به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌ها در جهان سرشار از تکنولوژی خودنمایی می‌کند. و در طی سال‌های اخیر توانسته است با رنگ و لعاب و جلوه‌های ویژه‌ای که دارد در دل مخاطبان از کودک و نوجوان گرفته تا پیر جای کرده است و به نظر می‌رسد که نه تنها اوقات فراغت آن‌ها را (کودکان و نوجوانان) به خود اختصاص داده بلکه زمان‌هایی که باید به انجام تکالیف درسی بپردازند را نیز از آن‌ها گرفته و مشغول خود ساخته است. بازی‌های رایانه‌ای، رایج‌ترین بازی‌های عصر حاضرند که گروه سنی مخاطبان آن بسیار متغیر است. بزرگسالان بسیاری با هیجان و اشتیاق، چنان در این بازی‌ها غرق می‌شوند که از اطراف و اطرافیان خود کاملاً فاصله می‌گیرند. بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، دریچه‌ی ورود به دنیای فناوری اطلاعات هستند و بی‌شک با استفاده از امکانات و برنامه‌ریزی‌های انجام شده، می‌توانند ذهن کاربر را به کار گیرند و علاوه بر مهارت‌های یادگیری و آشنایی با ریزه‌کاری‌های کاربری رایانه‌های شخصی، موجب رقابت و همکاری شوند. این بازی‌ها اگر به شکل مناسب و در جهت رسیدن به هدف‌های شخصی به کار گرفته شوند، می‌توانند در آموزش افراد مؤثر باشند، زیرا آزمون و خطا و همچنین امکان تصحیح آن، راهبرد خوبی برای به دست آوردن مهارت‌های روزمره زندگی است.

مروری بر پیشینه



قرن ۲۱ شاهد ظهور و نفوذ فرهنگی بنام «فرهنگ دیجیتال» است. این فرهنگ روش‌های فعالیت، ارتباطات اجتماعی، روش‌های سرگرمی و همچنین روش‌های یادگیری نسل امروزی را تحت تأثیر قرار داده است. به عبارتی این فرهنگ در روش زندگی انسان امروزی تغییرات زیادی ایجاد کرده است. آموزش و یادگیری نیز یکی از قلمروهایی است که از تأثیرات «فرهنگ دیجیتال» بی‌نصیب نمانده است. استفن (۲۰۰۹) عقیده دارد که یکی از این تغییرات ایجاد شده در آموزش و یادگیری تغییر نگرش‌ها و انگیزه‌های یادگیرندگان است. پرن اسکی (۲۰۰۵) یادگیرندگان نسل جدید را نسل «مرا درگیرکن» می‌نامد. یعنی این نسل از محیط‌های یادگیری یک طرفه انتقال اطلاعات راضی نبوده و تمایل دارند آن‌ها را در فرآیند یادگیری هرچه بیشتر درگیر کنند. چالش دیگری که آموزش‌های فعلی و مرسوم با آن مواجه هستند افزایش تعداد و تنوع یادگیرندگان با سبک‌های یادگیری و شناخت متفاوت می‌باشد، چرا که روش‌های آموزشی مرسوم فعلی نمی‌توانند جواب‌گوی آن‌ها باشند. باکلی و اندرسون معتقدند پژوهش‌های انجام شده با مورد توجه قرار دادن موفقیت‌های بازی‌ها رایانه‌ای آموزشی، در شرکت‌ها و موسسات خصوصی و آموزشی‌های نظامی نشان می‌دهند که بازی‌ها می‌توانند چالش‌های فوق‌الذکر را در آموزش‌های مرسوم فعلی برطرف کنند. ولی در جامعه ایران از قابلیت‌های بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، استفاده نمی‌شود (و یا شاید این بازی‌ها، بسیار کم به کار گرفته می‌شوند). احتمالاً دلیل این امر عدم وجود تحقیقات لازم در زمینه

نحوه طراحی بازی‌های آموزشی و به کارگیری آن‌ها در موقعیت‌های آموزشی باشد. با وجود این پژوهش‌های انجام شده خارجی و بسیار کم داخلی نشان می‌دهند که بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، رسانه‌های بسیار مفیدی در بهبود و ارتقای یادگیری می‌باشند. بازی‌ها از طریق درگیر کردن بازیکنان یا به عبارتی بهتریادگیرندگان در فرایند آموزش و یادگیری موجب بهبود و ارتقای یادگیری می‌شوند. بنابراین با توجه به نتایج پژوهش‌ها و قابلیت‌های متنوع بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، می‌توان با به کارگیری بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، بخش‌های آزاردهنده آموزش و یادگیری را از بدنه آن جدا کرده و به فرایند لذت بخشی تبدیل نمود و دیوار بزرگ چین را که بین بازی و یادگیری قرار گرفته است برداشت و این دو را با همدیگر آشتی داده و تلفیق کرد. به عبارتی جمله «بچه‌ها دیگه بازی کافیه بروید به درس‌هایتان برسید» را برداریم و بجای آن بنویسیم «بازی برای یادگیری و یادگیری برای بازی». این جمله بیانگر این است که بچه‌ها و بزرگسالان می‌توانند در حین بازی، موضوعات مورد نظر رایادگیرند. در این صورت می‌توانیم تفریح و بازی را به بدنه آموزش و یادگیری تزریق کنیم. جالب اینجاست که یادگیری از طریق بازی و تفریح نه تنها آموزش و یادگیری را لذت بخش‌تر می‌کند، بلکه با توجه به نتایج به دست آمده از پژوهش‌ها، اثربخشی آموزش‌ها را نیز به طرز چشم‌گیری افزایش می‌دهد. (نوروزی و دهقان‌زاده، ۱۳۹۱: ۸-۷)

تعریف بازی



به لحاظ لغوی، بازی در لغت‌نامه دهخدا این گونه تعریف شده است: «هرکاری که مایه‌ی سرگرمی باشد، رفتار کودکانه و غیرجدی برای سرگرمی، کار تفریحی و لعب.» در ادامه