



# نشان بگیرایم

## بازی‌وارسازی‌ها در طراحی آموزشی

(( رقیه سلیقه‌دار / کارشناس آموزش ))

### اشاره

بازی‌وارسازی استفاده از اندیشه بازی‌ساز و نیز سازو کارها، فتون و عناصر بازی، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، در زمینه‌های دیگر است که به‌منظور ایجاد شادی و افزایش اشتیاق مخاطبان، حل مسائل، بهبود فرایندها و یادگیری از آن استفاده می‌شود (فریمانی، ۱۳۹۲). بازی‌وارسازی آموزشی با ایجاد سرگرمی به کمک فناوری، شوق انجام فعالیت یادگیری موردنظر را برای یادگیرندگان ایجاد می‌کند و با استفاده از اشتیاق روانی انسان برای جذب شدن به بازی، او را به سوی کسب مهارت و اطلاعات بیشتر هدایت می‌کند. امروزه طراحی آموزشی با بهره‌مندی از این شیوه می‌تواند زمینه‌های جلب و جذب یادگیرنده را به فرایند یاددهی - یادگیری فراهم آورد. یکی از راه‌های مرتبط با این موضوع، استفاده از «نشان» است که نوشته پیش رو به آن اختصاص دارد.

کلیدواژه‌ها: طراحی آموزشی، گیمیفیکیشن، بازی‌سازی، بازی‌کاری، بازی آموزشی

## از بازی تا بازی‌وارسازی

یکی از مؤثرترین شیوه‌های یادگیری استفاده از مفاهیم مرتبط با بازی در طراحی دوره‌های آموزشی است. ورود بازی به دنیای آموزش پیشینه دیرینه‌ای دارد، روزبه‌روز در حال گسترش است و فرصت‌های بسیاری برای افزایش بازدهی آموزش و یادگیری فراهم می‌کند. کاربرست مفاهیم بازی در آموزش اجازه می‌دهد روش‌های جذاب و نوین جایگزین کلاس‌های خشک و خسته‌کننده شوند. در صورتی که فعالیت‌های ادامه‌دار و کامل‌شونده در داخل و خارج از کلاس درس به کار روند و در عین حال مکانیک‌های بازی مانند امتیاز، نشان و مرتبه، به درستی به کار روند، آموزش، بازی‌وارسازی شده است. مزیت بازی‌وارسازی‌ها در آموزش به ویژگی‌های آن مربوط است که سرگرم‌کنندگی، سادگی، قابل فهم بودن، قابلیت جابه‌جایی و نداشتن محدودیت زمانی و مکانی و فردی را شامل می‌شود. استفاده از عناصر بازی در محیط آموزشی، انگیزه افراد را برای یادگیری افزایش می‌دهد. همچنین، استفاده از مفاهیم بازی در طراحی آموزشی، در مشارکت افراد در فعالیت‌ها تأثیر مثبت دارد. استفاده از امتیازها، نشان‌ها و رده‌بندی نیز همکاری بیشتر را در پی دارد (زیکرمن و کانینگهام، ۲۰۱۱).

بازی‌وارسازی در آموزش به افزایش رضایت یادگیرندگان، تسهیل تعاملات اجتماعی، افزایش توانایی حل مسئله و حمایت مخاطبان از روند آموزش می‌انجامد. یکی از مهم‌ترین دلایل استفاده از بازی کاری، تبدیل آموزش به سرگرمی و تشویق نوآوری و خلاقیت است.

### نکته:

در ادبیات انگلیسی، دو کلمه متفاوت «گیم» و «پلی» به معنای بازی به کار می‌روند. در حالی که در ادبیات فارسی تنها یک کلمه بازی وجود دارد. تفاوت این دو کلمه این است:  
پلی: فعالیتی است بدون هدف، تنها برای سرگرمی؛  
گیم: فعالیتی است دارای قواعد، هدف و چارچوب، همراه با سرگرمی.

## نشان

استفاده از مکانیک‌های بازی یا عناصر بازی در آموزش موجب می‌شود فعالیت بازی‌وارسازی آموزشی شود. یکی از مکانیک‌های مؤثر در این زمینه، اعطای نشان یا لقب است.

تصور کنید از دفتر مجله فناوری آموزشی تماسی دارید. از شما دعوت می‌کنند در برنامه‌ای شرکت کنید تا به عنوان «خواننده فعال و مؤثر مجله» از شما تقدیر شود. بابت این نشان چه احساسی دارید؟ شما از میان هزاران مخاطب مجله، به واسطه توجه و مشارکت خود، یک نشان و لقب خاص دریافت کرده‌اید. این شرایط می‌تواند در شما احساس خوبی ایجاد کند و به فعالیت‌های بیشتر نیز بینجامد. این تجربه بر استفاده از ابزار قدرتمند بازی کاری مبتنی است که همان اعطای نشان و لقب است. به صورت کلی، اغلب افراد از

دریافت نشان شایستگی احساس خوبی پیدا می‌کنند و این در انگیزه‌مندی آن‌ها تأثیر دارد. البته بهتر است در اعطای نشان شرط‌هایی رعایت شوند:

## پیش‌آگاهی

یکی از زمینه‌های مؤثر در اعطای نشان و لقب این است که مخاطبان از نحوه دریافت آن مطلع باشند. به این منظور، لازم است طراح آموزشی ابتدا معیارهای مناسبی را تدوین کند. در طراحی معیارهای دریافت نشان، عوامل بسیاری تأثیرگذارند که از آن جمله می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

## یک نمونه خوب

در مدرسه برنامه‌های تنظیم و تصویب شده است که مطابق آن، هر دانش‌آموزی در هر موقعیتی رفتاری همدلانه نشان دهد، فرد مشاهده‌کننده، اعم از معلم، معاون و دیگر عوامل اجرایی مدرسه، آن رفتار را همراه تاریخ در یک دفتر و در صفحه مخصوص او ثبت می‌کنند. این رفتارها شامل کمک به دوست، همیاری در اجرای برنامه‌های مدرسه، رسیدگی به بخش حیوانات مدرسه، و مشارکت در فعالیت‌های گروهی درسی است. دانش‌آموزان در دوره‌های دو هفته‌ای لقب همیار را دریافت می‌کنند؛ همیار معلم، همیار بهداشت، همیار محیط زیست، همیار دانش آموز، همیار نظم، همیار کتاب‌خوانی. هر دو هفته یک‌بار، هر دانش‌آموز می‌تواند با توجه به مشخصات ثبت شده، یک نشان همیاری بگیرد. نشان‌ها در نهایت در لوحی که پایان هر ترم آموزشی به دانش‌آموزان داده می‌شود ثبت می‌شوند و از گیرندگان آن‌ها تقدیر به عمل می‌آید. در دوره‌های همیاری، تمام

موجب  
مقایسه فردی  
نشود

مبتنی  
بر تلاش فرد،  
نه ویژگی ذاتی او  
باشد

هر  
لقب تا آخر  
سال برای یک نفر  
نماید

لقب‌گذاری  
زشتی نباشد

اغراق آمیز  
نباشد

مرتبط  
با فعالیت باشد

معمول  
و کوچک  
نباشد

تنها  
به خاطر انجام  
یک فعالیت  
باشد

لزوماً  
«تر» یا  
«ترین» نباشد

موجب  
مقایسه فردی  
نشود

تصمیم‌گیری‌ها و اجراها در هر زمینه به همیار وابسته است و برای او اعتبار اجتماعی به همراه دارد.

### یک نمونه ناموفق

در کلاس همکارم، لقب و نشان جایگاه خاصی دارد. او بدون اینکه از نتایج حاصل از اشتباهات تربیتی در نشان‌گذاری ترسی داشته باشد، معتقد است این کار توجه دانش‌آموزان را بیشتر به نقاط ضعف و کاستی خود جلب می‌کند! برای مثال، اگر دانش‌آموزی در یادگیری روند کندی دارد، از او به‌عنوان لاک‌پشت یاد می‌کند. اسم کسی که اطلاعات چندانی ندارد، اما اظهار نظر می‌کند، باهوش است. دانش‌آموزی که سؤال تکراری دیگران را می‌پرسد و حواسش به چیزهایی که در کلاس گفته شده نیست، طوطی است. کسی که به بچه‌ها توصیه می‌کند یا در نظرات آن‌ها دخالت می‌کند، ننه‌بزرگ است و خلاصه هیچ‌کدام از دانش‌آموزان از شبکه نشان‌گذاری به انحراف رفته‌اند! ایشان در امان نیستند!

### نشان در کلاس، بهره در مدرسه

زمانی که امکان بهره‌مندی از نشان‌ها در محیط‌های دیگر مدرسه یا حتی خارج از مدرسه مهیا می‌شود، زمینه اتصال سیستم نشان‌های کلاسی به شبکه‌های بزرگ‌تر فراهم شده است و سیستم قدرت و تأثیرگذاری بیشتری نیز دارد. برای مثال، در یک مدرسه با هماهنگی اولیای دانش‌آموزان که از مدیران یک فروشگاه هستند، شرایط به‌گونه‌ای طراحی شده است که دانش‌آموزان می‌توانند نشان‌های خود را در آن فروشگاه استفاده کنند. آن‌ها چند انتخاب دارند. در صورتی که نشان خود را برای خدمات اجتماعی ارائه دهند، می‌توانند به‌صورت داوطلب یک روز در فروشگاه به‌عنوان دستیار فروش کار کنند و علاوه بر کسب تجربه، نشان دیگری دریافت کنند که ارزش و جایگاه بالاتری دارد. همچنین آن‌ها می‌توانند از نشان خود برای خرید استفاده کنند. برای هر نشان میزانی از ارزش در نظر گرفته شده است. از دیگر استفاده‌های نشان که به فضای داخل مدرسه محدود است، استفاده از آن در خرید از بوفه، بهره‌مندی از کتابخانه، دریافت اعتبار و کسب جایگاه به‌عنوان مدعو افتخاری در شورای دانش‌آموزی مدرسه و مواردی از این دست است.

### اظهار خود

از جمله زمینه‌های نیاز و علاقه‌مندی افراد، فرصتی برای اظهار استقلال و اصالت خود است تا خود را منحصر بفرد و متفاوت از دیگران احساس کنند. این موضوع با نیاز انسان به نمایش احساس هویت و شخصیت مرتبط است. نمایش نشان‌های دریافتی در بازی‌وارسازی‌های آموزشی، یکی از راه‌های ساختن هویت شخصی توسط یادگیرنده است. منظور از این کار، لزوماً به رخ کشیدن پیشرفت یک دانش‌آموز به دیگران یا ایجاد زمینه مقایسه بین دانش‌آموزان نیست، بلکه مقصود ایجاد زمینه بیشتر برای شناخت دانش‌آموزان از خود است. برای مثال، هنگامی که به دانش‌آموزی که از یک مرحله سیستم طراحی شده یادگیری با موفقیت عبور کرده، نشان مدیریت برنامه صبحگاه یا برنامه‌ای برای والدین داده می‌شود، این نشان زمینه ابراز و اظهار خود را فراهم می‌آورد.

### کوتاه سخن

نشان‌ها از موارد شناخته‌شده در بازی‌وارسازی‌های آموزشی هستند. نشان‌ها می‌توانند مجازی یا حقیقی باشند و دانش‌آموزان معمولاً براساس سود و نتیجه‌ای که هر نشان به همراه دارد، آن را ارزش‌گذاری می‌کنند. در عین حال، آن‌ها باید از ایجاد احساس تحقیر در دیگر دانش‌آموزان، تمسخر و به بازی گرفته شدن فرد دارای نشان نیز به دور باشند. نشان‌ها نقش ترغیبی و تهییجی برای مخاطب دارند و در صورتی که به‌گونه‌ای طراحی شوند که فقط دستیابی عده‌ای به آن ممکن باشد، از این ماهیت خود به دور خواهند بود. طراحی سیستم دریافت نشان و مرحله‌بندی کردن آن می‌تواند دوره طولانی‌تری دانش‌آموزان را برای مشارکت در مسیر یادگیری جلب و جذب کند. نشان‌های نمادین و نمایشی معمولاً کاربرد و تأثیر کوتاه‌مدت و کمتری دارند. با این همه، در صورتی که برای استفاده از نشان‌های مجازی در طول زمان موقعیت‌هایی واقعی در نظر گرفته شود، آن‌ها می‌توانند مورد توجه دانش‌آموز قرار گیرند.

### طراحی اعطای نشان

از دانش‌آموزان پرسیم و نظر و احساس آن‌ها را درباره نشان‌ها سؤال کنیم

درباره نشان‌ها و نتایج و آثار تربیتی آن‌ها بیشتر بخوانیم

نمونه‌های موفق و ناموفق مدرسه‌های دیگر از نشان‌ها را بررسی کنیم

دوره‌هایی کوتاه برای اولین اجراها در نظر بگیریم و در شروع به دوره‌های هفتگی یا ده‌روزه اکتفا کنیم

سیستم و شبکه اعطای نشان طراحی کنیم. به گونه‌ای که برای دریافت یک نشان مراتب و تعدادی از فعالیت‌ها مورد نظر باشد

سیستم نشان کلاس خود را با مدرسه هماهنگ کنیم تا از حمایت محیط بزرگ‌تر مدرسه برخوردار باشیم

### مراتب دریافت نشان

داشتن احساس پیشرفت برای دانش‌آموزان دل‌چسب و جذاب است. نشان‌ها می‌توانند حس پیشرفت را در مخاطب ایجاد کنند، در صورتی که برای عبور از هر مرحله یادگیری که به‌واسطه تلاش یادگیرنده رخ می‌دهد، نشان همان سطح ارائه شود. گاهی نشان‌ها یک عنوان، یک مسئولیت جدید، یک اعتبار اجتماعی یا یک مدال هستند که با عبور از مراحل از پیش طراحی شده به دانش‌آموز اعطا می‌شوند. بهتر است بخش‌هایی از فرایند یادگیری که نیازمند تلاش بیشتر است و می‌تواند در قالب فعالیت بازی‌گونه و دریافت نشان، در دانش‌آموز علاقه و اشتیاق بیشتری ایجاد کند، برای این منظور در نظر گرفته شود.