

بازی دیجیتال بازوی خلاقیت

مهارت‌های خلاقانه در قرن بیست‌ویکم بسیار مهم هستند و هیچ شکی نیست که بازی‌های تلفیق‌شده با فناوری‌های دیجیتال از انواع خلاقیت حمایت می‌کنند. هر ابزار دیجیتال و رسانه نوین توانایی توسعه و تقویت جنبه متفاوتی از مهارت پایه خلاقیت را دارد. بازی‌های دیجیتال باز به دلیل دسترسی و قابلیت‌های بیشتر و متنوع‌تر، از مهم‌ترین ابزارها در توسعه و تقویت خلاقیت دانش‌آموزان هستند. زیرا امکان کشف و تخیل در محیط بازی دیجیتال و انتقال آن به محیط بازی غیردیجیتال یا زندگی واقعی را به مخاطب می‌دهند. همچنین، باید توجه داشت، تمام این ابزارها با حضور معلم یا مربی آگاه و هوشیار عملیاتی و کاربردی می‌شوند؛ معلمی که شنونده‌ای خوب باشد و ایده‌های دانش‌آموزان را تشویق کند.

کلیدواژه‌ها: بازی، خلاقیت، بازی دیجیتال

منظور ما از خلاقیت

اگرچه مفهوم «خلاقیت» همچنان گسترده، پیچیده و مبهم باقی مانده است، اما خلاقیت به طور کلی به معنای نوآوری در ترکیب دانش پیشین با دانش جدید، برای خلق چیزهایی که قبلاً وجود نداشتند، درک می‌شود. تفکر خلاق و استفاده از آن در طول زندگی مهارتی پایه در افراد به شمار می‌آید و تربیت کودک یا دانش‌آموز در کسب و تقویت این مهارت بسیار تعیین‌کننده است.

بازی‌های دیجیتال و غیردیجیتال هر دو خلاقیت پرورند

توسعه مهارت‌های خلاقانه می‌تواند هم در محیط‌های دیجیتال و هم غیردیجیتال مشاهده شود. دانش‌آموزان به راحتی بین این فضاها حرکت می‌کنند. برای مثال، نقاشی‌هایی که دانش‌آموزان

به صورت فیزیکی می‌کشند، می‌توانند به دنیای دیجیتال نیز راه پیدا کنند، یا پویانمایی‌های محبوب می‌توانند به اسباب‌بازی یا بازی رومیزی تبدیل شوند.

ارزش بازی دیجیتال باز و خودساخته

هرچه بازی کودکان با فناوری‌های دیجیتال بازتر و خودراه‌اندازتر باشد، کودکان در توسعه عادت‌های خلاقانه ذهن تواناتر می‌شوند. تخیل جنبه‌ای کلیدی از خلاقیت است و رسانه‌های دیجیتال بازی تخیلی را تحریک می‌کنند. کودکان نقش شخصیت‌های دیجیتال مورد علاقه خود را بازی می‌کردند، سناریوهای مربوط به برنامه‌ها و بازی‌ها را به اجرا درمی‌آوردند و به عروسک‌ها و اسباب‌بازی‌های خود ویژگی‌های ابرقهرمان‌ها و شاهزاده‌هایی را می‌دادند که در دنیای برخط دیده بودند. دستگاه‌های دیجیتال همچنین به

آموزش‌های یوتیوب، آپارات یا برنامه‌های دیگر که برای پشتیبانی از نقاشی یا بازی خاصی طراحی شده‌اند استفاده می‌کنند، امکانات بیشتری برای بروز بازی خلاقانه خواهند داشت. به عنوان مثال، از بازی‌های مطرح دیجیتال و غیردیجیتال، برنامه‌ها و ویدئوهای آموزشی بسیاری ساخته شده‌اند که روش‌های جدید بازی با آن محصولات را به مخاطب معرفی و پیشنهاد می‌کنند.



البته خلاقیت به دستگاه‌هایی که کودکان به آن‌ها دسترسی دارند وابسته نیست. خلاقیت دانش‌آموزان همیشه حول ابزارهای دیجیتال که به آن‌ها دسترسی دارند نمی‌چرخد. توانایی کاوش و بیان تخیل خود از طریق بازی جنبه مهمی از خلاقیت است و تعداد زیادی از بازی‌های خلاقانه دور از دستگاه‌های دیجیتال و محتوای دیجیتال انجام می‌گیرند. با این حال، دانش‌آموزان همچنان در بازی‌های خود از دنیای دیجیتال به عنوان بخشی از زندگی روزمره و مسیر رشد خود استفاده می‌کنند. دانش‌آموزان داستان‌های بازی‌های ویدئویی مورد علاقه خود مانند ماینکرفت^۳ را در بازی‌های آنالوگ مانند بازی با آجره‌های لگوی^۳ خود به اجرا در می‌آورند. در ظاهر به نظر نمی‌رسد بازی‌هایی ویدئویی مانند ماریو کارت^۴ یا افسانه زلدا^۵ خلاقیت زیادی را درگیر کنند، اما با بررسی دقیق‌تر این بازی‌ها متوجه می‌شویم آن‌ها غالباً مخاطبان را در قالب‌های بازی نقش‌آفرینی^۶ قرار می‌دهند تا خود را در جایگاه شخصیت‌های خاص قرار دهند و تصور کنند در جایگاه آن‌ها بودن چه حسی دارد. این تجربه به غوطه‌وری^۷ دانش‌آموز در فضای بازی منجر می‌شود و این غوطه‌وری در دنیای بازی،

کودکان برای کاوش و بیان افکار خلاقانه خود راه نشان می‌دادند و این نوع بازی‌ها غالباً بسیار خلاقانه بودند. وبگاه‌هایی مانند یوتیوب و آپارات منبع مهمی برای بازی خلاق کودکان در این زمینه هستند؛ به عنوان محرک و منبع الهام‌بخش. این وبگاه‌ها همچنین فضایی را در اختیار دانش‌آموز قرار می‌دهند که بازی‌هایی را که خلق کرده یا ساخته‌اند نیز در قالب ویدئو با دیگران به اشتراک بگذارند.

بین دستگاه‌ها و برنامه‌های گوناگون و انواع خلاقیت رابطه جالبی وجود دارد که توجه به آن‌ها در پرورش همه‌جانبه مهارت خلاقیت بسیار اهمیت دارد. برای مثال، برنامه‌ها و بازی‌های ویدئویی از خلاقیت شناختی بیشتر حمایت می‌کنند، در حالی که تلویزیون و رسانه‌های مشابه به بازی‌های فیزیکی و تخیلی در مخاطب منجر می‌شوند. دستیارهای هوشمند، به طور ویژه با بازی‌های مبتنی بر تقویت زبان، موسیقی و تخیل در ارتباط هستند. تبلت‌ها و گوشی‌های هوشمند نیز به توسعه مهارت‌های خلاقانه مانند نقاشی و ساخت فیلم کمک می‌کنند. معلمان و مربی‌های کودک باید تفاوت ابزارهای گوناگون در توسعه مهارت خلاقیت را در نظر بگیرند تا با تلفیق ابزارها، خلاقیت به عنوان یکی از مهم‌ترین مهارت‌های پایه، به درستی در دانش‌آموزان توسعه یابد.

ابزارهای دیجیتال‌بازتر که غالباً با فرایند خلاقانه خاص مانند عکاسی همراه هستند، دانش‌آموزان را در توسعه مهارت‌های خلاقانه به شکل عمیق‌تری درگیر می‌کنند. برای مثال، هنگامی که دانش‌آموزان از





فرصت‌هایی غنی برای بروز خلاقیت فراهم می‌کند که به اتصال و ارتباط خلاقیت بین دنیای بازی و دنیای واقعی می‌انجامد.

بازی‌ها و برنامه‌های کاربردی کدنویسی نیز به طور خاص به دانش‌آموزان امکان می‌دهند بازی‌های جدیدی خلق کنند که دیگران نیز بتوانند با آن‌ها بازی کنند. برای مثال، مطالعه‌ای نشان داد که دانش‌آموزان قادر بودند با استفاده از دستگاه‌ها و برنامه‌های کاربردی رایگان، بازی‌هایی را به سرعت کدنویسی کرده و بسازند. این دانش‌آموزان طراحی محیط‌های بازی خود را در سکوی روبولکس^۸ و پیشانه (کنسول) بازی ایکس‌باکس^۹ ساختند و توانستند



بازی افسانه زلدا

این بازی‌ها را با اعضای خانواده بازی کنند. برخی از این دانش‌آموزان بعد از اینکه در مدرسه یاد گرفتند چگونه از نرم‌افزارهای کلیدی استفاده کنند، در خانه به پویانمایی و کدنویسی علاقه‌مند شدند.

نقش معلم در تقویت خلاقیت

باید توجه داشت، خلاقیت بسیار تحت تأثیر افراد اطراف دانش‌آموز قرار دارد. این موضوع در واقع بر اهمیت نقش معلم آگاه در توسعه مهارت

خلاق دانش‌آموز تأکید دارد. حضور فرد بزرگ‌سالی مانند معلم یا مربی که شنونده‌ای فعال باشد و با دقت به ایده‌های دانش‌آموزان گوش دهد، این امکان را فراهم می‌کند که دانش‌آموز ایده‌های ناب و خلاقانه خود را بروز دهد و ایده‌های خود را با هم‌سالان خود نیز به اشتراک بگذارد. این مهم همچنین کودک را تشویق می‌کند ابتکار عمل را در کشف‌کردن به دست گیرد. صبر و علاقه واقعی معلم به ایده‌های دانش‌آموز، خلاقیت آن‌ها را دوچندان می‌کند.

جمع‌بندی

تقویت و توسعه مهارت خلاقیت در دانش‌آموزان در آموزش و پرورش مهم است. خلاقیت در رشد افراد یک مهارت پایه و مهم است و توجه به آن در مدرسه و توسط معلم آگاه می‌تواند به تربیت دانش‌آموزان موفق منجر شود. خلاقیت بسیار تحت تأثیر افراد پیرامون یک شخص شکل می‌گیرد، اما در کنار استفاده از ابزاری مناسب کاربردی و عملیاتی می‌شود. ابزارها نیز بر جنبه‌های متنوعی از مهارت خلاقیت تأکید دارند. در نتیجه برای تقویت خلاقیت باید از مجموعه‌ای متنوع از آن‌ها استفاده کرد.



مقاله مکمل

۳۷

پی‌نوشت‌ها

- | | |
|--------------------------|--------------|
| 1. Open-end digital game | 7. Immersion |
| 2. Minecraft | 8. ROBLOX |
| 3. Lego blocks | 9. X BOX |
| 4. Mario Kart | |
| 5. Legends of Zelda | |
| 6. Role Playing | |

منابع

1. Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P. & Howe, A. (2013). Creative learning environments in education - A systematic literature review. *Thinking skills and creativity*, 8, 80-91.
2. Aguilar, D. & Pifarre Turmo, M. (2019). Promoting Social Creativity in Science Education With Digital Technology to Overcome Inequalities: A Scoping Review. *Front. Psychol.*, 10:1474. Doi: 10.3389/fpsyg.2019.01474.
3. Lucas, B. (2016). A five-dimensional model of creativity and its assessment in schools. *Applied Measurement in Education*, 29(4), 278-290.
4. Scott, F. (2018). Young children's engagement with television and related media in the digital age (PhD Thesis, University of Sheffield). <http://etheses.whiterose.ac.uk/22928/>