



طراحی و تولید منابع یادگیری



## به دنبال امتیاز

نگاهی به بازی‌های آموزشی

(( رقیه سلیقه‌دار / کارشناس آموزش ))

### بازی‌سازی یا...

یادگیری از جمله مقاصدی است که هر معلمی در طراحی آموزشی به دنبال آن است. راهکارهای گوناگونی برای جذاب‌سازی و تأثیرگذاری بیشتر فرایند یاددهی - یادگیری وجود دارند که از آن جمله «گیمیفیکیشن» است. این کلمه در فارسی به صورت‌هایی مانند بازی‌وارسازی، بازی‌گونی، بازی‌کاری، بازی‌پردازی و بازی‌سازی ترجمه شده است.

### کدام گروه؟

برای طراحی بازی و بهره‌مندی از آن در کلاس درس، شناسایی مخاطبان و تلاش برای زمینه‌سازی اثربخش فعالیت بر یادگیری گریزناپذیر است. از جمله موارد قابل توجه، شناخت انواع مواجهه یادگیرندگان با بازی است. دانش‌آموزان به لحاظ انگیزه بازی می‌توانند در چهار گروه زیر قرار بگیرند. نظر به اینکه بازی‌ها چگونه طراحی شده‌اند، ممکن است فرد بیشتر از یک حالت را در موقعیت‌ها از خود نشان دهد.

**من هم برنده شوم:** این گروه به کسب موفقیت و برنده شدن می‌اندیشند و از این بابت لذت می‌برند. برای این گروه چندان اهمیت ندارد که دیگران هم برنده شده باشند.

**فقط من برنده شوم:** برای این دسته از افراد فقط برنده شدن خودشان کافی و رضایت‌بخش نیست. آن‌ها تمایل دارند دیگران برنده نشوند و تنها خودشان در قله قرار بگیرند.

**می‌خواهم جست‌وجو و کشف کنم:** افراد این گروه را کنجکاوی و جست‌وجوگری به انجام بازی ترغیب می‌کند. کشف کردن چیزهای جدید به آن‌ها لذت زیادی می‌دهد.

**می‌خواهم با جمع مرتبط باشم:** این گروه بازی را وسیله ایجاد ارتباط با دیگران تلقی می‌کنند و از طریق انجام بازی، بودن در جمع و ارتباط اجتماعی را تجربه می‌کنند و دوست دارند.

### اشاره

بازی نوعی آموزش است و انسان از طریق بازی‌ها مهارت‌های گوناگونی کسب می‌کند. بازی بهترین وسیله‌ای است که از طریق آن می‌توان بسیاری از مفاهیم را آموزش داد (مقدم و ترکمان، ۱۳۹۰). بازی‌های آموزشی از جمله راهکارهایی هستند که استفاده از آن‌ها برای فعال کردن دانش‌آموزان و ایجاد خلاقیت در آن‌ها، یکی از مباحث اصلی و تخصصی حوزه آموزش را تشکیل می‌دهد. بازی آموزشی یکی از موقعیت‌های یاددهی - یادگیری به شمار می‌رود و فعالیتی است سازمان‌یافته و همراه با قوانین مشخص که در آن دو یا چند دانش‌آموز برای رسیدن به اهداف آموزشی از قبل تعیین‌شده، در ارتباط با هم قرار می‌گیرند. در چنین شرایطی باید گفت بازی فعالیتی تحمیلی نیست و متناسب با ویژگی‌ها، نیازها و توانایی‌های مخاطب طراحی می‌شود (رحیمی و همکاران، ۱۳۹۵). برای اینکه فعالیت‌های آموزشی بتوانند در گروه بازی‌کاری‌های آموزشی قرار گیرند و از تأثیر بیشتری در روند یادگیری برخوردار شوند، ناگزیر از دربرداشتن ویژگی‌هایی هستند که در این نوشته به یکی از پرکاربردترین آن‌ها اشاره می‌شود.

کلمات کلیدی: طراحی آموزشی، گیمیفیکیشن، بازی‌وارسازی، بازی‌کاری، بازی آموزشی

## مدل‌های سرگرمی

با نگاهی بر انگیزه‌های دانش‌آموزان برای شرکت در بازی، می‌توان نتیجه گرفت لزوماً ایجاد هیجان از طریق رقابت بین افراد برای همه و در تمامی شرایط اثرگذار نیست و تنها یک گروه را نشانه‌گیری می‌کند. بر این اساس، تنوع و گوناگونی بازی‌ها از جمله اصول اولیه و قواعد استفاده از بازی‌های آموزشی در کلاس درس است. با تکیه بر چهار گروه از انگیزه‌مندی شرکت در بازی، چهار مدل فعالیت بازی‌گونه نیز قابل طراحی است (لازارو، ۲۰۱۸).

به نظر شما هر مدل از این بازی‌ها مورد توجه و متناسب با کدام گروه از دانش‌آموزان در چهار بخش از انگیزه‌مندی‌های یادشده است؟ آن‌ها که فقط برنده شدن خودشان اهمیت دارد، بازی‌های سخت را ترجیح می‌دهند، چون رقابت را می‌پسندند. افرادی که برنده شدن دیگران برایشان اهمیتی ندارد اما برای برنده شدن خودشان تلاش می‌کنند، بازی سرگرم‌کننده را ترجیح می‌دهند، چون دوست دارند احساسشان در اثر بازی تغییر کند. سرگرمی راحت، برای کسانی که دنبال جست‌وجوی بیشتر هستند متقاعدکننده و رضایت‌بخش است و در نهایت سرگرمی‌های اجتماعی که تعامل فرد با دیگران را در پی دارند، از جمله فعالیت‌های موردنظر و انتخابی گروه آخر است. به‌منظور افزایش انگیزه و توجه دانش‌آموزان به بازی‌ها و فعالیت‌های بازی‌کاری، رعایت برخی مؤلفه‌های مربوط به طراحی بازی‌کاری آموزشی تأثیرگذار است. از آن جمله می‌توان به مکانیک امتیازدهی اشاره کرد.

## امتیاز

بازی‌ها معمولاً یادآور جمع‌آوری امتیاز هستند که می‌تواند به صورت‌های گوناگونی جلوه‌گر شود؛ مانند دریافت کارت آفرین، نمره و برنده شدن. این‌ها بر انگیزه مخاطب برای شرکت در بازی می‌افزایند. فعالیت آموزشی می‌تواند با همراه شدن در سیستم امتیازدهی، به یک بازی‌کاری آموزشی تبدیل شود. شناخت انواع شکل‌های امتیازدهی برای طراحی سودمند بازی اهمیت دارد. بر این اساس، در ادامه سبک‌هایی از سیستم امتیازدهی آمده‌اند و با مثالی از محیط آموزشی شرح داده شده‌اند.

## امتیاز قابل معاوضه

هر چند این نوع از امتیازها در دنیای خرید و فروش و کسب و کار بیشتر دیده می‌شوند، اما در فعالیت‌های یادگیری نیز قابل ارائه و اجرا هستند. امتیازها در این سبک از امتیازدهی قابلیت تعویض دارند. ممکن است امتیاز تبدیل به نمره، مجوز رفتن به اردو، خرید از بوفه مدرسه و مواردی از این دست شود.

## امتیازهای نقدی یا تجربه

هنگامی که برای انجام کاری و برای هر نوع مشارکت امتیازی تعلق می‌گیرد که قابل معاوضه یا پس دادن نیست، به آن معاوضه نقدی گفته می‌شود. در واقع بر اساس میزان تجربه فرد در آن زمینه، سطح امتیاز هم مشخص می‌شود. معمولاً در کلاس‌های درس این امتیازها به عنوان نمره کلاسی یا مستمر در نظر گرفته می‌شوند. به این منظور، به تناسب نوع فعالیت می‌توانیم امتیازدهی خاصی را طراحی کنیم. برای مثال، هنگامی که دانش‌آموز در پاسخ دادن به سؤال نمره‌ای می‌گیرد، این سبک از امتیازدهی در آن استفاده شده است.

## در کلاس من

دانش‌آموزان را در کلاس گروه‌بندی کردم و برای اینکه بتوانند برای یادگیری بیشتر به یکدیگر کمک کنند، از آن‌ها خواستم پس از دریافت هر سؤال با هم فکر کنند و هر چه را می‌دانند به هم آموزش دهند. سپس یکی از آن‌ها را به صورت تصادفی انتخاب می‌کردم تا به سؤال پاسخ بدهد. نمره دریافتی او برای همه گروه در نظر گرفته می‌شد. البته این روش را همیشه به کار نمی‌برم. اوایل اغلب دانش‌آموزان آن را ناعادلانه می‌دانستند، اما به‌مرور، با تمرین و تلاش بیشتر برای کمک به هم، حال خوبی ایجاد شد. اکنون این شیوه از روش‌های مؤثر کلاس است.

## در کلاس من

متوجه بودم که دانش‌آموزان کلاس به شدت به خرید کردن از بوفه مدرسه علاقه‌مندند. چند باری هم پول برخی از آن‌ها گم شد یا اتفاقات ناخوشی از این دست روی داد. تصمیم گرفتم برای اینکه بتوانم به آن‌ها کمک کنم راهی برای خرید از بوفه داشته باشند و در درس هم پیشرفت کنند، از سیستم امتیازدهی قابل معاوضه استفاده کنم. دانش‌آموزان می‌توانستند برای انجام هر کاری از میان فهرست اعلام شده تحت عنوان «آنچه می‌توانم انجام دهم»، یک امتیاز دریافت کنند. هر امتیاز مساوی با ۱۰۰ تومان بود. آن وقت می‌توانستند با جمع کردن امتیازها و ارائه آن به بوفه مدرسه، خرید کنند.

## امتیاز چیره دستی

در این سبک از امتیازدهی که با دو نوع قبلی شباهت‌هایی دارد، مجموعه‌ای از مهارت‌ها امکان دریافت امتیازاتی را فراهم می‌کنند. ممکن است مخاطب به انجام کارهای گوناگونی دعوت شود که هر کدام امتیاز ویژه خود را دارد و در همه حال زمینه‌های تشویق و ترغیب آن‌ها برای شرکت و ادامه مسیر وجود دارد.

برای مثال معلم از دانش‌آموزان می‌خواهد در یک فعالیت اضافه کلاسی شرکت کنند. در این فعالیت، تابلویی در کلاس تعیین شده است و دانش‌آموزان می‌توانند با نصب سؤالات بکر خود روی آن و نیز تلاش برای مشارکت در پاسخ‌گویی به سؤالات دیگران که هر هفته در خصوص یک ماده و مفهوم درسی انجام می‌شود، امتیاز دریافت کنند. او برای جلب نظر دانش‌آموزان سطوحی از فعالیت‌ها و امتیازات را در نظر گرفته است:

**ارائه سؤال جدید تا سقف ۵ امتیاز:** برای این منظور دست‌کم ۱۵ نفر از دانش‌آموزان باید تازه و جالب بودن آن را تأیید کنند. **پاسخ به سؤال تا سقف ۵ امتیاز:** برای این منظور لازم است معلم درستی و کامل بودن پاسخ را تأیید کند.

**نظر دادن درباره سؤالات دیگران:** هر مورد ۰/۵ امتیاز: نظرات براساس معیارهایی که در اختیار آن‌ها گذاشته شده‌اند، انجام می‌شود.

در قرارداد بین معلم و دانش‌آموزان این کلاس هم آمده است که در صورت کسب ۵۰ امتیاز، یک نمره به نمره مستمر هر دانش‌آموز اضافه می‌شود که در امتحان پایانی تأثیر مستقیم دارد.

## امتیاز کارما

این نوع از امتیازها سود چندانی برای افراد ندارد، مگر اینکه به اشتراک گذاشته شود. معمولاً از آن برای تقویت حس نوع‌دوستی و پیشگیری از دور زدن قوانین استفاده می‌شود.

## کوتاه سخن

موضوع امتیازدهی در فرایند یادگیری دانش‌آموزان می‌تواند از نوشته حاضر گستره بیشتری داشته باشد و توجه معلم به آن در طراحی آموزشی، نتیجه اثربخشی بیشتری در روند یادگیری دانش‌آموزان دارد. بازی‌کاری آموزشی از طریق امتیازدهی موجب می‌شود انگیزه مشارکت در فعالیت موردنظر افزایش پیدا کند. با این همه، اعتنا به پیگیری از رقابت‌های بین فردی، به‌ویژه زمانی که آموزش و یادگیری همه افراد موردنظر است، از جمله ضرورت‌ها در طراحی بازی‌وارسازی‌های آموزشی است. در مجموع، به‌منظور جلب نظر هر چهار گروه از انگیزه‌های مشارکت دانش‌آموزان به بازی و نیز پایین آوردن میزان خطا و آسیب ناشی از یک طراحی ناسودمند، بهره‌مندی از انواع بازی‌ها و فعالیت‌های گوناگون بازی‌وار شده مؤثر است.

## منابع

- ۱- رحیمی‌پوردنجان، سعید؛ غباری‌ناب، باقر؛ افروز، غلامعلی؛ فرامرزی، سالار (۱۳۹۵). تأثیر مداخله پهن‌گام خانواده محور مبتنی بر بازی درمانی بومی‌سازی‌شده بر نشانه‌های بالینی کودکان ADHD پیش‌دستانی. فصلنامه خانواده‌پژوهی، ۱۲.
- ۲- زیکرمن، گب و کاتینگهام، کریستوفر (۲۰۱۱). طراحی گیمیفیکیشن. ترجمه علی‌اختری و کامران حاتمی.
- ۳- عباسی مقدم، مصطفی و ترکمان، منوچهر (۱۳۹۰). بازی‌های آموزشی برای مربیان و اولیای کودکان قبل از دبستان. چاپ دوازدهم. مدرسه، تهران.
4. Iazzro, Nicole. (2018) Study on Healing Game based on Lazzro's 'Four Keys to Fun' Lazzro. Journal of Korea Game Society. Volume 18 Issue 6.
5. www.mrgamification.com

## در کلاس من

برای ترویج همدلی و نیز تقویت مهارت‌های ارتباطی برنامه‌ای را طراحی کردم و از دانش‌آموزان خواستم هر روز یکی از کارهای خوبی را که در مدرسه مشاهده کرده‌اند بنویسند و در جعبه‌ای که از قبل تعیین شده است بگذارند. همه پاسخ‌ها را مطالعه می‌کنم و بیشترین فراوانی مربوط به یک رفتار را روی تخته کلاس می‌نویسم و به آن، به تعداد نظرات ارائه‌شده، امتیاز می‌دهم. این رفتار مبنای کار ما در کلاس است و همین‌طور گاهی موضوع مباحثه در کلاس می‌شود. این کار موجب شده است توجه دانش‌آموزان به رفتار یکدیگر افزایش پیدا کند، رفتارهای خوب و مؤثر شناسایی شوند و در ضمن دانش‌آموزان معیارهای روشن‌تری برای اصلاح و رفتار خود پیدا کنند.