

یادگیری به وسیله بازی‌های دیجیتال

راهنمای عملی برای اساتید و دانشجویان

مؤلف:

نیکولا ویتون

مترجمان:

دکتر خدیجه علی‌آبادی

دانشیار تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی

مرتضی بختیاروند

دانشجوی دکتری تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی

صلاح اسمعیلی‌گوجار

کارشناس ارشد تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی

هاجر آقایی

کارشناس ارشد آموزش زبان انگلیسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد آباده



انتشارات آوای نور

تهران - ۱۳۹۷

سرشناسه	: ویتون، نیکولا Whitton, Nicola
عنوان و نام پدیدآور	: یادگیری به وسیله بازی های دیجیتال: راهنمای عملی برای اساتید و دانشجویان / مولف نیکولا ویتون؛ مترجمان خدیجه علی آبادی... [و دیگران].
مشخصات نشر	: تهران: آوای نور، ۱۳۹۷.
مشخصات ظاهری	: ۲۹۶ص.
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۳۰۹-۳۸۵-۰
وضعیت فهرست نویسی	: فیبیا
یادداشت	: مترجمان خدیجه علی آبادی، مرتضی بختیاروند، صلاح اسمعیلی گوجار، هاجر آفایی.
یادداشت	: عنوان اصلی: Learning with digital games : a practical guide to engaging students in higher education , ۲۰۱۰.
موضوع	: آموزش عالی -- آموزش به کمک کامپیوتر
موضوع	: Education, Higher -- Computer-assisted instruction
موضوع	: بازی های کامپیوتری Computer games
موضوع	: بازی های آموزشی Educational games
شناسه افزوده	: علی آبادی، خدیجه، ۱۳۴۳ - مترجم
رده بندی کنگره	: LB۲۳۹۷/۲۳۹۵ ۱۳۹۷/۲۰۹

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ



تهران، میدان انقلاب، خیابان ۱۲ فروردین، خیابان شهید وحید نظری،
پلاک ۹۹، طبقه دوم تلفن: ۶ و ۶۶۹۶۷۳۵۵ / شماره: ۶۶۴۸۰۸۸۲

یادگیری به وسیله بازی‌های دیجیتال راهنمای عملی برای اساتید و دانشجویان

مؤلف: نیکولا ویتون

مترجمان: دکتر خدیجه علی‌آبادی - مرتضی بختیاروند - صلاح اسمعیلی‌گوجار - هاجر آقایی

ناشر: انتشارات آوای نور

صفحه‌آرا: منیر السادات حسینی

چاپ: اول ۱۳۹۷

شمارگان: ۵۰۰ نسخه

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۳۰۹-۳۸۵-۰

قیمت ۲۹۰۰۰ تومان

کلیه حقوق برای ناشر محفوظ است

فهرست مطالب

پیشگفتار مترجمان ۱۳

بخش اول: نظری Error! Bookmark not defined.

فصل اول: مقدمه Error! Bookmark not defined.

یادگیری به وسیله بازی‌های دیجیتالی Error! Bookmark not defined.

پیش‌زمینه کتاب Error! Bookmark not defined.

حوزه تحصیلات تکمیلی Error! Bookmark not defined.

ساختار کتاب Error! Bookmark not defined.

بخش نظری Error! Bookmark not defined.

بخش عملی Error! Bookmark not defined.

فناوری Error! Bookmark not defined.

مطالعات موردی و نتیجه‌گیری Error! Bookmark not defined.

منابع اینترنتی مرتبط با کتاب Error! Bookmark not defined.

مثال‌های استفاده‌شده در این کتاب Error! Bookmark not defined.

فصل دوم: شناخت ویژگی‌های بازی‌های دیجیتالی Error! Bookmark not defined.

تعریف بازی‌های دیجیتالی برای یادگیری Error! Bookmark not defined.

شیوه‌های تعریف بازی‌ها Error! Bookmark not defined.

تعریف جامع از بازی‌ها Error! Bookmark not defined.

رقابت Error! Bookmark not defined.

چالش Error! Bookmark not defined.

کشف Error! Bookmark not defined.

تخیل Error! Bookmark not defined.

اهداف Error! Bookmark not defined.

تعامل Error! Bookmark not defined.

نتایج و پیامدها Error! Bookmark not defined.

مردم Error! Bookmark not defined.

قوانین	Error! Bookmark not defined.
امنیت	Error! Bookmark not defined.
فعالیت‌های شبه‌بازی	Error! Bookmark not defined.
شبیه‌سازی‌ها	Error! Bookmark not defined.
دنیای مجازی	Error! Bookmark not defined.
نقش بازی کردن	Error! Bookmark not defined.
جورچین‌ها	Error! Bookmark not defined.
داستان‌ها	Error! Bookmark not defined.
خصوصیات بازی و یادگیری	Error! Bookmark not defined.
خلاصه فصل	Error! Bookmark not defined.
منابع بیشتر	Error! Bookmark not defined.
فصل سوم: آموزش به‌وسیله بازی‌های دیجیتال	Error! Bookmark not defined.
یادگیری و انگیزه در دوره تحصیلات عالی	Error! Bookmark not defined.
تحقیق در مورد نگرش بزرگسالان در مورد بازی‌ها	Error! Bookmark not defined.
انگیزه بازی کردن	Error! Bookmark not defined.
انگیزه یادگیری با بازی‌ها	Error! Bookmark not defined.
پذیرش بازی‌ها برای یادگیری	Error! Bookmark not defined.
بازی‌های دیجیتالی و درگیر کردن	Error! Bookmark not defined.
اصول اساسی بازی‌های دیجیتالی در تحصیلات عالی	Error! Bookmark not defined.
سازنده‌گرایی و یادگیری مؤثر	Error! Bookmark not defined.
یادگیری تجربی	Error! Bookmark not defined.
یادگیری مشارکتی	Error! Bookmark not defined.
یادگیری مسئله‌محور	Error! Bookmark not defined.
خلاصه فصل	Error! Bookmark not defined.
منابع بیشتر	Error! Bookmark not defined.
فصل چهارم: شناسایی انواع بازی‌های دیجیتالی برای یادگیری	Error! Bookmark not defined.
انواع بازی‌های دیجیتالی در دسترس برای معلم‌ها	Error! Bookmark not defined.
بازی‌های ماجراجویانه	Error! Bookmark not defined.
بازی‌های پلتفرم	Error! Bookmark not defined.

Error! Bookmark not defined. بازیهای جورچین
Error! Bookmark not defined. بازی نقش
Error! Bookmark not defined. بازی تیراندازی
Error! Bookmark not defined. ورزشها
Error! Bookmark not defined. استراتژی
Error! Bookmark not defined. انواع یادگیری که می توان آنها را با بازیها تسهیل بخشید
Error! Bookmark not defined. روش جدید در بازیهای دیجیتالی برای یادگیری
Error! Bookmark not defined. بازیهای جایگزین واقعیت
Error! Bookmark not defined. بازی موبایل
Error! Bookmark not defined. خلاصه فصل
Error! Bookmark not defined. منابع بیشتر

Error! Bookmark not defined. بخش دوم: عمل
Error! Bookmark not defined. فصل پنجم: گنجاندن بازیهای دیجیتالی در برنامه آموزشی
Error! Bookmark not defined. تجزیه و تحلیل مفاهیم یادگیری
Error! Bookmark not defined. مردم
Error! Bookmark not defined. سازمان دهی
Error! Bookmark not defined. محیط
Error! Bookmark not defined. فناوری
Error! Bookmark not defined. تعیین انتظارات
Error! Bookmark not defined. یادگرفتن نحوه بازی کردن
Error! Bookmark not defined. امنیت
Error! Bookmark not defined. بازی آنلاین و رودرو
Error! Bookmark not defined. مدل های تلفیق
Error! Bookmark not defined. بازی یک جلسه ای
Error! Bookmark not defined. بازی چند جلسه ای
Error! Bookmark not defined. فعالیت بازی اختیاری
Error! Bookmark not defined. بازی جایگزین
Error! Bookmark not defined. بازی آنلاین

بازی آمیخته با واقعیت	Error! Bookmark not defined.
خلاصه فصل	Error! Bookmark not defined.
فصل ششم: طراحی بازی دیجیتالی برای یادگیری	Error! Bookmark not defined.
ملاحظات طراحی آموزشی	Error! Bookmark not defined.
در یک راستا قرار دادن بازی و اهداف یادگیری	Error! Bookmark not defined.
حمایت از مشارکت	Error! Bookmark not defined.
فعالیت‌های تقویت‌کننده یادگیری با بازی‌ها	Error! Bookmark not defined.
طراحی بازی‌های دیجیتالی برای یادگیری	Error! Bookmark not defined.
استفاده از یک بازی سرگرم‌کننده تجاری	Error! Bookmark not defined.
تغییر بازی‌های موجود	Error! Bookmark not defined.
استفاده از بازی‌های آموزشی تجاری	Error! Bookmark not defined.
استفاده از فضای مجازی	Error! Bookmark not defined.
ساخت بازی‌های سفارشی	Error! Bookmark not defined.
یادگیرندگان به‌عنوان سازندگان بازی	Error! Bookmark not defined.
طراحی مؤثر بازی برای یادگیری	Error! Bookmark not defined.
گسترش خصوصیات مفهوم بازی	Error! Bookmark not defined.
خلاصه فصل	Error! Bookmark not defined.
فصل هفتم: ارزیابی تأثیر بازی‌های دیجیتالی بر یادگیری	Error! Bookmark not defined.
ارزیابی یادگیری به‌وسیله بازی‌های دیجیتالی	Error! Bookmark not defined.
تحقیق در یادگیری با بازی‌های دیجیتالی	Error! Bookmark not defined.
یادگیری شیوه تحقیق	Error! Bookmark not defined.
ارزیابی تجربه یادگیرندگان	Error! Bookmark not defined.
اخلاق تحقیقات یادگیری	Error! Bookmark not defined.
خلاصه فصل	Error! Bookmark not defined.
منابع بیشتر	Error! Bookmark not defined.
بخش سوم	Error! Bookmark not defined.
فناوری	Error! Bookmark not defined.
فصل هشتم: استفاده از بازی‌های دیجیتالی موجود در یادگیری	Error! Bookmark not defined.
تفاوت‌های بین بازی‌های مخصوص سرگرمی و بازی‌های مخصوص یادگیری	Error! Bookmark not defined.

Error! Bookmark not defined.	کیفیت گرافیکی و صحت و درستی
Error! Bookmark not defined.	هدف
Error! Bookmark not defined.	یادگرفتن شیوه بازی
Error! Bookmark not defined.	زمان
Error! Bookmark not defined.	رقابت و مشارکت
Error! Bookmark not defined.	انواع بازی‌های موجود برای یادگیری
Error! Bookmark not defined.	کاربرد بازی سرگرم‌کننده
Error! Bookmark not defined.	تغییر بازی‌های سرگرم‌کننده جدید
Error! Bookmark not defined.	استفاده از بازی‌های آموزشی موجود
Error! Bookmark not defined.	استفاده از دنیای مجازی
Error! Bookmark not defined.	دستیابی به بازی‌های موجود
Error! Bookmark not defined.	سایت‌های بررسی بازی‌ها
Error! Bookmark not defined.	سایت بازی‌های کژوال
Error! Bookmark not defined.	سایت‌های بازی‌های رایگان
Error! Bookmark not defined.	سایت‌های بازی‌های آموزشی
Error! Bookmark not defined.	دنیای مجازی
Error! Bookmark not defined.	خلاصه فصل
Error! Bookmark not defined.	منابع بیشتر
Error! Bookmark not defined.	فصل نهم: توسعه بازی‌های دیجیتالی برای یادگیری
Error! Bookmark not defined.	ساخت بازی‌های جدید برای یادگیری
Error! Bookmark not defined.	مهارت‌های مورد نیاز برای ساخت بازی
Error! Bookmark not defined.	توسعه خصوصیات کاربردی
Error! Bookmark not defined.	ساخت بازی متعادل برای یادگیری
Error! Bookmark not defined.	نرم‌افزاری برای ساخت بازی‌ها
Error! Bookmark not defined.	زبان برنامه‌نویسی
Error! Bookmark not defined.	محیط‌های توسعه چندرسانه‌ای
Error! Bookmark not defined.	محیط‌های توسعه بازی
Error! Bookmark not defined.	نرم‌افزار یادگیری الکترونیکی
Error! Bookmark not defined.	محیط‌های تغییر

Error! Bookmark not defined. خلاصه فصل
Error! Bookmark not defined. فصل دهم: ارزیابی بازی‌های دیجیتالی برای یادگیری
Error! Bookmark not defined. طراحی کاربرمحور
Error! Bookmark not defined. کاربرگ آزمایشی
Error! Bookmark not defined. نسخه آزمایشی
Error! Bookmark not defined. سناریوها
Error! Bookmark not defined. راهنمایی‌های مرحله به مرحله کارشناسانه
Error! Bookmark not defined. راهنمایی‌های مرحله به مرحله تفکر با صدای بلند
Error! Bookmark not defined. مشاهده‌ها
Error! Bookmark not defined. مصاحبه‌ها/ گروه‌های متمرکز
Error! Bookmark not defined. اجرای آزمایشی
Error! Bookmark not defined. ارزیابی بازی‌های دیجیتالی
Error! Bookmark not defined. قابلیت دستیابی
Error! Bookmark not defined. چک‌لیست قابلیت دسترسی
Error! Bookmark not defined. قابلیت استفاده
Error! Bookmark not defined. خلاصه فصل
Error! Bookmark not defined. منابع بیشتر
Error! Bookmark not defined. فصل یازدهم: مطالعات موردی
Error! Bookmark not defined. مطالعه موردی ۱: هرینگ هایل چه کسی است؟
Error! Bookmark not defined. مطالعه موردی ۲: بازار
Error! Bookmark not defined. مطالعه موردی ۳: برقرارکننده صلح و آشتی
Error! Bookmark not defined. مطالعه موردی ۴: خط قرمز، نوعی بازی که روی زمین انجام می‌شود
Error! Bookmark not defined. مطالعه موردی ۵: بازی خرده‌فروشی
Error! Bookmark not defined. مطالعه موردی ۶: بازی جهان کشتی جنگی
Error! Bookmark not defined. فصل دوازدهم: نتیجه‌گیری
Error! Bookmark not defined. حیطه‌هایی برای تحقیقات آینده
Error! Bookmark not defined. توسعه و کاربرد بازی‌ها در مقیاس بزرگ‌تر
Error! Bookmark not defined. ارزیابی کمی و کیفی
Error! Bookmark not defined. محیط‌های سه‌بعدی

Error! Bookmark not defined.	ابزارهای تعاملی
Error! Bookmark not defined.	مشارکت غیرهم‌زمان
Error! Bookmark not defined.	چالش‌های یادگیری با بازی‌های دیجیتالی
Error! Bookmark not defined.	واژه‌های تخصصی
Error! Bookmark not defined.	منابع
Error! Bookmark not defined.	واژه‌نامه فارسی به انگلیسی
Error! Bookmark not defined.	واژه‌نامه انگلیسی به فارسی
Error! Bookmark not defined.	فهرست موضوعی

پیشگفتار مترجمان

در نیمه دوم سده بیستم با رشد فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی و در اثر ورود رایانه و اینترنت به عرصه‌ی اجتماع تحولات چشمگیری در ابعاد مختلف زندگی انسان امروزی به وجود آمده است و هم اکنون به چنان شتابی رسیده است که تمامی ساختارهای علمی، اقتصادی، فرهنگی و آموزشی را در سرتاسر دنیا با تغییر شگرف مواجه کرده است. با این حال در پی پیشرفت فناوری و عمومی شدن ابزارهای الکترونیکی مانند رایانه، بازی‌های پیشرفته تری رواج یافته‌اند. یکی از این بازی‌ها، بازی رایانه‌ای است که انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه پاسخ‌های منطقی و فوق‌العاده سریع است.

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی، طی سال‌های اخیر با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظر می‌رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است. لذا توجه به این امر مهم باید بیش از پیش مورد توجه و بازنگری قرار گیرد.

با توجه به اینکه روش آموزش و پرورش در دوره‌ی ابتدایی، با در نظر گرفتن روحیه دانش‌آموزان، روش بازی است. لذا باید بخش زیادی از فعالیت‌ها به صورت بازی انجام شود و بازی‌های آموزشی و تربیتی در اهداف درس گنجانده شود، تا یادگیری به بهترین نحو صورت گیرد. دست‌اندرکاران امر تعلیم و تربیت می‌توانند با گنجاندن بازی‌های مختلف در فرایند آموزش و یادگیری و با اجرای بازی‌های هدفدار تحرک و پویایی و حتی فضائل اخلاقی را در شخصیت کودکان بارور کنند و ریشه‌گرایش‌های منفی آتی را بخشکانند و گامی اساسی در تربیت و بازسازی کودکان بردارند.

اصولاً توجه به بازی به مفهوم سنتی آن از مدت‌ها پیش نظر متخصصان و نظریه پردازان را به خود جلب کرده است. و برای آن ارزش‌هایی نظیر ارزش جسمانی - ارزش ذهنی و شناختی - ارزش اجتماعی - ارزش اخلاقی - ارزش خلاقیتی - آفرینندگی - ارزش درمانی - ارزش تربیتی و آموزشی در نظر گرفته‌اند.

از زمان یونان باستان، اندیشمندان و فیلسوفان مختلف به این حقیقت مهم تصریح کرده اند که یکی از مهم ترین شیوه‌های تعلیم و تربیت، بازی‌های کودکان و سرگرمی‌های آنان است. افلاطون عقیده داشت که برای ساختن یک مدینه فاضله، اولیای امور و حاکمان باید از همان دوران کودکی بر بازی‌های کودکان نظارت داشته باشند، زیرا به وسیله بازی‌ها می‌توان به صورتی غیر محسوس و اولاً، ویژگی‌های شخصیتی و اخلاقی کودکان، نیروها و استعدادهای آنان را شناسایی و برای آینده در مورد آنان تصمیم‌گیری کرد و ثانیاً در صورت نیاز می‌توان رفتارهای آنان را نیز از همین راه تغییر داد. نوع بازی می‌تواند در تغییر نگرش اخلاقی و رفتار، تأثیر چشمگیری داشته باشد.

در بازی کودکان چیزهای بسیاری از هم می‌آموزند، چنان چه در خلال بازی‌ها و دعوایشان، تجرب بسیاری کسب می‌کنند، آنها می‌آموزند چگونه با دیگران رفتار کنند و چگونه در جامعه سربلند باشند. بازی خصایص اخلاقی سازندگان فردای جامعه را شکل می‌دهد و حس مسئولیت در مقابل جمع برای انجام وظایف محوله، حس دوستی و رفاقت، هماهنگی در رسیدن به هدف مشترک و حل مناقشات به صورت دوستانه می‌شود.

اما این نکته قابل ذکر است که از دنیای کودکان دیروز تا عصر متنوع و پویای امروز، زمانی گذشته است و بازی‌ها نیز، همانند جنبه‌های دیگر زندگی، دچار تغییرات و تحولات خاصی شده‌اند. بازی‌های دیروز: خاک بازی و تپله بازی دیگر قدیمی شده‌اند. امروزه بچه‌های خانواده‌های مرفه با کامپیوتر، آتاری و تی وی گیم بازی می‌کنند.

فراگیران امروز از نسلی دیگرند، نسلی که با رایانه‌ها، بازی‌های رایانه‌ای، دوربین‌های ویدئویی، تلفن همراه و دیگر ابزار و وسایل دیجیتالی احاطه شده است. در میان صنایع مرتبط با وسایل سرگرم کننده، صنعت بازیهای رایانه‌ای پرشتاب ترین روند رشد را داشته است. کودکان و نوجوانان زمان بسیاری را صرف این بازی‌ها می‌کنند و از آنها تأثیر می‌پذیرند. امروزه با تغییر سبک زندگی و گسترش آپارتمان نشینی، کودکان تا حدودی از انجام بازیهای پرتحرک محروم شده‌اند. تولید روز افزون بازی‌های رایانه‌ای و افزایش پیچیدگی آنها، سبب افزایش محبوبیت این بازی‌ها شده است. بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، محصولاتی فرهنگی و در زمره رسانه‌های همگانی هستند. لذا، اهمیت اجتماعی و تربیتی فراوانی می‌یابند و برای بسیاری از کودکان و نوجوانان

نخستین گام ورود به جهان فناوری اطلاعات و ارتباطات و کسب مهارت در استفاده از رایانه به شمار می روند.

در نهایت، علیرغم زحمات زیاد و طولانی مدت برای ترجمه این کتاب و ویرایش‌های متعدد، بی تردید ضعفها و کاستی‌هایی در آن وجود دارد که نگاه خردمندانه و آموزنده خوانندگان خوش فکر و آگاه می تواند این کاستی‌ها را برای مترجمان آشکار کند و در پیشبرد اهداف حوزه تکنولوژی آموزشی، آنها را رهین منت و محبت خود سازد.

مترجمان

بهمن ماه ۱۳۹۶

