



مرکز آموزش عالی علوم پزشکی وارستان

**گیمیفیکیشن (بازی‌وارسازی) چیست؟
و می‌تواند چه کاربردی در آموزش داشته باشد؟
برترین و جدیدترین ترند آموزشی رو یاد بگیرید!!**

تهیه و تنظیم: کارگروه آموزش مجازی

دانشکده علوم پزشکی وارستان

بهار ۱۳۹۹





گیمیفیکیشن (بازی‌وار سازی) چیست؟

هنر تعبیه کردن مکانیسم های بازی در فضاهایی است که به صورت پیش فرض برای بازی طراحی نشده اند. این امر باعث بهبود شرایط کاری، افزایش مشارکت، تعامل و رقابت می شود. از طریق گیمیفیکیشن، وظایف کسل کننده، جذاب و وظایف دشوار به وظایف مورد علاقه و ساده تبدیل می شوند.



گیمیفیکیشن در آموزش

گیمیفیکیشن در آموزش یا در یادگیری، از جمله زیر مجموعه‌های دانش طراحی برای تغییر رفتار است که طی سال‌های اخیر، در فضای دانشگاهی مورد توجه قرار گرفته است. در حال حاضر تقریباً ۶۰ درصد از مردم با بازی‌های ویدئویی آشنا هستند و میانگین فراگیران حدود ۳۰ سال است که بیش از ۹۰ درصد آنها در سن جوانی بازی‌های ویدئویی را تجربه کرده‌اند. این سبک آموزشی بر این فرض عمل می‌کند که نوع مشارکتی که بازیکن‌ها در بازی تجربه می‌کنند می‌تواند به یک محتوای آموزشی در جهت اهداف تسهیل یادگیری و تأثیر بر رفتار فراگیر ترجمه شود. از آنجا که بازیکنان به طور داوطلبانه ساعت‌های بسیاری را صرف بازی و حل مسئله می‌کنند، محققان و مربیان در پی کشف روش‌هایی جهت استفاده از قدرت بازی ویدئویی در ارتقاء انگیزه و به کارگیری آن در آموزش هستند. امروزه پارادایم‌های جدید آموزشی و روندهای آنها در آموزش، به وسیله استفاده از فناوری‌های ارتباطات و اطلاعات تقویت شده است و شرایط لازم برای استفاده از روش‌ها و تکنیک‌های جدید به منظور پیاده‌سازی یادگیری فعال را نیز ایجاد کرده است. گیمیفیکیشن در آموزش، یکی از این روندهاست.

اهداف گیمیفیکیشن در آموزش

گیمیفیکیشن برخی زمینه‌های مشترک با نظریه‌های یادگیری رفتاری دارد، مانند برتری اثر تقویت مثبت، اهمیت وظایف گام به گام کوچک و بازخورد فوری در یادگیری افراد. نظریه‌های مدرن در یادگیری مؤثر معتقدند که یادگیری زمانی مؤثرتر است که فعال، عملی، مسأله‌محور و با بازخورد فوری باشد. یکی از اهداف خاصی که دانشمندان علوم رفتاری در کمک به افراد برای دستیابی به نتایج بهتر داشته‌اند، انجام مداخلاتی است که افراد را درگیر فعالیت‌هایی می‌کند که احتمال تکمیل و اتمام‌شان افزایش یافته است.



عوامل متعددی وجود دارد که بر خلاف کلاس درس سنتی، یادگیری مبتنی بر بازی را جذاب می کند، زیرا تجربه ای را ارائه می دهد که هم به چالش کشیدن است و هم لذت بردن. این عوامل عبارتند از:

۱- بازی ها ایجاد انگیزه می کنند

آموزش فرآیندی است فعال و مانند هر فرآیند دیگری، برای شروع، ماندگاری و تداوم، نیاز به انگیزش در مراحل مختلف آن وجود دارد. یکی از سندرم های محیط های آموزشی، مشکل عدم و یا کمبود انگیزه در سطوح مختلف در بین فراگیران آموزشی است. محیط های آموزشی کسل کننده، فراگیران را از خلاقیت و شکوفایی به سمت تکرار و تمکین هدایت می کنند. مطالعات صورت گرفته مشخص می کند که فقدان انگیزه عامل اصلی ترک تحصیل فراگیران است. بازی ها در هر ژانر و نوعی که باشند، باعث افزایش انگیزه می شوند و انگیزه در آموزش عنصر مهمی است که در هیچ صنعت دیگری این عامل، تا این حد مهم نیست. گیمیفیکیشن در آموزش منجر به حفظ و تقویت انگیزه فراگیران و افزایش علاقه آنها به انجام تکالیف و درک چگونگی استفاده از دانش کسب شده در عمل می شود، به طوریکه دانشجویان مایل به بازگشت به دوره آموزشی خود می شوند.

۲- بازی ها انگیزه هایی هستند که هیچ خطری ندارند

هنگام استفاده از روش های یادگیری سنتی، ترس و استرس برای رد نشدن، انگیزه فراگیران را از بین می برد. در نتیجه، یادگیرنده تمایلی به یادگیری ندارد و محتوای آموزشی به درستی آموخته نمی شوند. یادگیری مبتنی بر بازی به طور خاص دارای پتانسیل تبدیل یادگیری به یک چالش هست. از طریق بازی، مفاهیم معرفی می شوند و فراگیران می توانند مهارت های خود را بدون از دست دادن انگیزه، توسعه و بهبود دهند. ترس از شکست به میزان زیادی کاهش می یابد، زیرا در طول فرآیند یادگیری هیچ ریسکی وجود ندارد، اما در عین حال ممکن است از اشتباهات یاد بگیرند و آنها را تصحیح کنند. بنابراین، هر کس می تواند مرحله ای را تکمیل و به جلو حرکت کند؛ بنابراین در این روش ذهنیت دائمی بهبود و توسعه وجود دارد. گیمیفیکیشن در آموزش این امکان را می دهد تا استراتژی های مناسبی را برای جلوگیری از اشتباهات و اصلاح آنان اتخاذ شود. علاوه بر آن، باختن در بازی های آموزشی هیچ تاثیر منفی را بر فراگیران نمی گذارد و چنین یادگیری از اشتباهات بسیار موثر است.

۳- امکان بهبود تجربه کاربری

یادگیرنده می تواند "سرگرمی" را در طول بازی تجربه کند و در صورت بالا بودن سطح تعامل و مشارکت، آموزش نیز ادامه می یابد. یک استراتژی گیمیفیکیشن خوب به همراه سطوح بالایی از تعامل به یک افزایش در حفظ و به یاد آوری مطالب آموخته شده سوق خواهد داشت.

۴- محیط فراگیری بهتر

گیمیفیکیشن در یادگیری، یک فضای مفید و غیررسمی را فراهم آورده، و به یادگیرنده کمک می کند که موقعیت های زندگی واقعی و چالش هایش را در یک محیط امن تمرین کند. این شرایط به یک تجربه یادگیری با تعامل بیشتر منجر می شود که حفظ بهتر اطلاعات را هموارتر می کند.

۵- امکان دادن بازخورد فوری (فیدبک) به فراگیران

گیمیفیکیشن بازخورد فوری می دهد، به طوری که فراگیران از جایی که قرار دارند و جایی که باید به آن برسند تصویری واضح دارند بطوریکه یادگیرنده می تواند بفهمد چه چیزی را می داند و چه چیزی را بهتر است که بداند. این امر موجب تعامل بیشتر یادگیرنده و در نتیجه یادآوری و حفظ بهتر می شود.

۶- امکان افزودن رقابت در قالب گیمیفیکیشن در آموزش



یکی دیگر از روش های استفاده از گیمیفیکیشن در آموزش ، استفاده از آزمون الکترونیکی و مسابقه بین فراگیران است. مطالعات نشان داده است که این مسابقات به فراگیران برای یادگیری مطالب، انگیزه می دهد.

عناصر رایج گیمیفیکیشن در آموزش

مکانیسم امتیاز/مدال ها/ جوایز

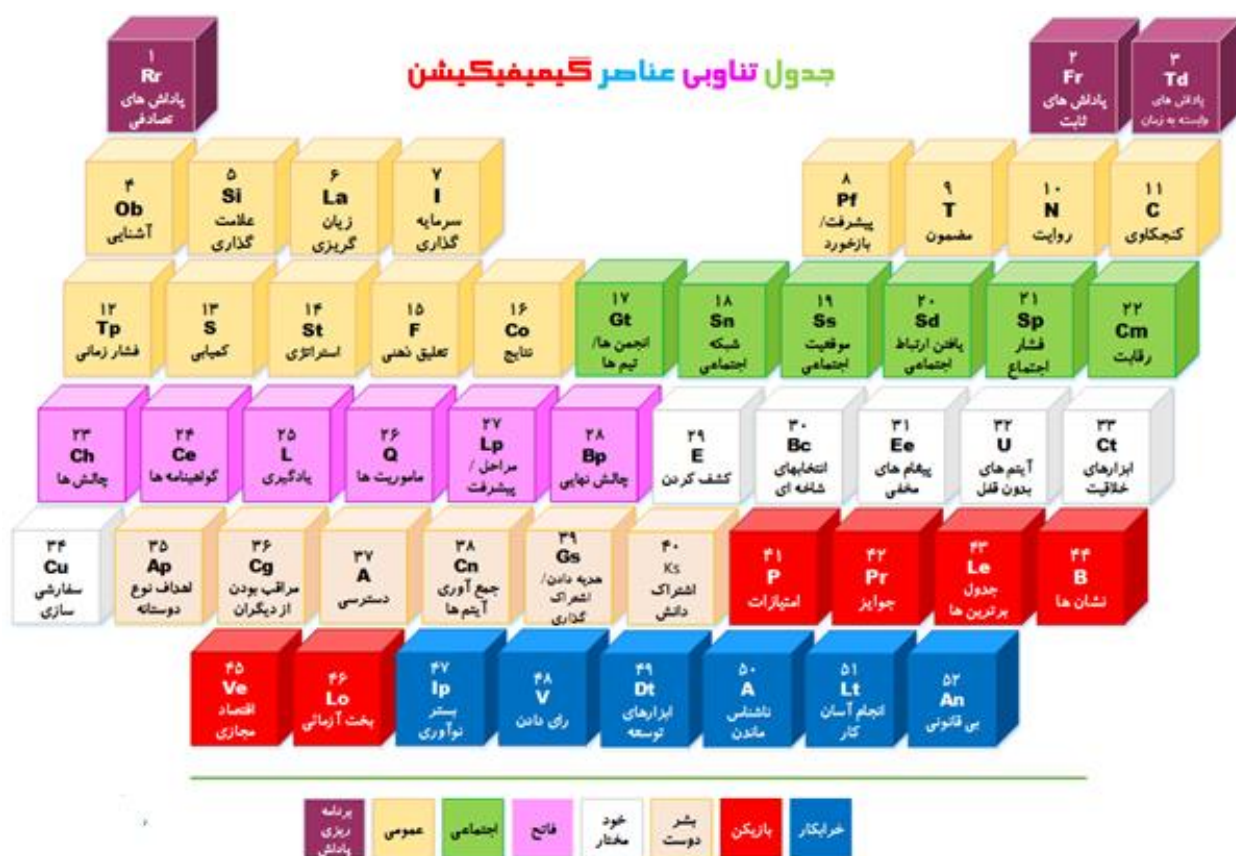
برای برخی از رفتارها به یادگیرنده‌ها پاداش بدهید.

سطوح

می‌تواند برای ارائه آموزشی به شیوه ای متناوب، بر اساس مفاهیمی که قبلاً ارائه شده است مورد استفاده قرار گیرد.

صفحه اعلان نتایج/تحقیق و ماموریت

فراگیران را قادر می سازد تا مسیر خود را انتخاب کنند و سرعت یادگیری آن ها را افزایش می دهد.



چالش‌های گیمیفیکیشن در آموزش

استفاده نامناسب از گیمیفیکیشن در آموزش مسیر مستقیمی برای فراگیران به سوی ناامیدی است.

رایج‌ترین اشتباهات در استفاده از گیمیفیکیشن در آموزش را مرور کنیم:

کاهش توجه

علی‌رغم همه مزایایی که استفاده از گیمیفیکیشن برای آموزش و یادگیری دارد، محققان محدودیت‌ها و معایب احتمالی نیز برای آن مطرح کرده‌اند. گیمیفیکیشن سرعت در یادگیری و بازخورد فوری ایجاد می‌کند. این ممکن است در **توجه** دانش‌پذیران مشکل ایجاد می‌کند.

تمرکز بیش از حد روی امتیازها

جوایز مجازی یک روش ساده و عملاً رایگان برای دادن انگیزه غیر مستقیم به فراگیران است. جایزه‌های مختلف در قالب مدال‌ها یا امتیازها هیجان را به فرایند یادگیری اضافه می‌کند. ولی در عین حال، این روش انگیزشی توانایی بسیار زیادی را در درک نکردن موضوع درسی دارد. ایده آل این است که مدال‌ها تنها برای قبول شدن داده شود یعنی برای یک دستاورد برای تمام فراگیران جایزه داده نشود.

طراحی استراتژی نامناسب

طراحی استراتژی گیمیفیکیشن آسان نیست. یک استراتژی ناکارآمد ممکن است موجب تاثیر منفی روی نتایج یادگیری باشد و موجب سرخوردگی فراگیران شود. حتی جذاب‌ترین بازی دیر یا زود خسته‌کننده می‌شود.

افراط در رقابت

رقابت، یکی از عناصر اصلی در استراتژی های گیمیفیکیشن است با این وجود مهم است که جنبه های دیگر از قبیل تلاش های مثبت، همکاری و کار گروهی را از دست ندهید. برای ازدست ندادن مخاطبین خود، هدف گیمیفیکیشن تنها نباید در رقابت باشد بلکه به مشارکت فراگیران نیز باید توجه کنند.

با بررسی ادبیات موضوع، می توان دریافت که امروزه تغییرات سریع در فناوری های ارتباطی و اطلاعاتی موجب شده تا در بحث آموزش و یادگیری نیز تغییراتی ایجاد شود و متناسب با تغییرات فناوری، نحوه آموزش و یادگیری هم متفاوت شود. گیمیفیکیشن نیز یکی از تغییرات جدید و حتی جذاب در حوزه فناوری میباشد که کاربرد بسیار ویژه ای در امر آموزش و یادگیری نیز دارد. از آنجا که با استفاده از این فناوری می توان در هر زمان و مکانی به آموزش و یادگیری پرداخت، و مشغله های افراد نیز باعث شده است که کمتر در کلاس های آموزشی شرکت کنند، بنابراین استفاده از این فناوری در آموزش می تواند بسیار کارساز باشد؛ به شرطی که صرفاً به جنبه سرگرمی آن توجه نشود و بیشتر بحث آموزش و یادگیری مطرح باشد. با استفاده از گیمیفیکیشن می توان فعالیت ها و وظایف افراد و نحوه مدیریت آنها و ... را در قالب بازی های بسیار جذاب به آنها آموزش داد و از آنجا که جنبه سرگرمی هم دارد، بنابراین افراد با انگیزه بیشتری از آن استقبال می کنند. در مجموع می توان گفت که استفاده از بازی در آموزش دارای مزایا و معایبی نیز هست. برای مثال، افراد میتوانند در هر زمان و مکانی از این بازی ها استفاده کنند و یاد بگیرند، افراد می توانند وظایف خود را در قالب بازی انجام دهند و نقاط ضعف و قوت خود را تشخیص دهند، و ... اما از معایب آن نیز می توان به این امر اشاره کرد که افراد بیشتر به جنبه سرگرمی آن توجه می کنند و کمتر به بحث آموزشی آن توجه می کنند. همچنین در جریان انجام بازی آموزشی نیز ممکن است که سطح انتظارات و توقعات شان تغییر کند.



