نامه به سردبیر

کرونا و بازی وارسازی آموزش

آرش نجیمی، فاطمه کریمیان*

مجله ایرانی آموزش در علوم پزشکی/دی ۱۳۹۹؛ ۲۰(۴۴): ۳۷۵ تا ۳۷۶

سردبیر محترم مجله ایرانی آموزش در علوم پزشکی

بر هیچ کس پوشیده نیست که بحران جهانی همه‌گیری کوید ۱۹، علی‌رغم تهدیدها و چالش‌هایی که همراه داشته است، فرصت‌ها و پتانسیل‌هایی را نیز در حوزه‌های مختلف از جمله آموزش نمایان کرده است. از جمله چالش‌های این حوزه می‌توان به عدم آمادگی جوامع برای تغییر گسترده به شیوه‌های آموزش دیجیتال و از راه دور، تأکید بیش از حد بر شیوه‌های آموزش سنتی، فراهم نبودن زیرساخت‌ها و توزیع نابرابر امکانات در جوامع مختلف اشاره نمود. با این وجود، نمی‌توان فرصت‌هایی چون استفاده از تکنولوژی‌های دیجیتال و شیوه‌های متنوع و به روز آموزشی مانند بازی وارسازی را که سال‌ها است مورد غفلت قرار گرفته‌اند، نادیده گرفت.

بازی وارسازی(Gamification)، به استفاده از عناصر بازی در بافت‌های غیر بازی گفته می‌شود(۱). هدف اصلی بازی وارسازی، افزایش انگیزه، تجربه و مشارکت فراگیران است(۲). از نظر زارزیکا-پیسکرز (Zarzycka-Piskorz) بازی وارسازی به ماهیت تجربی یک بازی بستگی دارد که به فراگیران این امکان را می‌دهد تا به طور کامل در چرخه یادگیری درگیر بشوند، هم چنین توجه کامل فراگیران را به خود جلب می‌کند و باعث حفظ دانش به دلیل "ماهیت بازی" آن می‌شود(۳). زیشرمن (Zicherman) بازی وارسازی را فرایندی می‌نامد که در آن افراد از تفکر و مکانیک بازی، برای حل مسأله و درگیر شدن مخاطب استفاده می‌کنند(۴). علاوه بر این نکات، ویگینز (Wiggins) به نقل از کپ (Kapp)) بر اهمیت زیبایی شناسی بازی و قدرت بازی وارسازی برای ایجاد انگیزه در افراد تأکید می‌کند. جایزه، تابلوی امتیاز، نشان، سطوح، غنایم از جمله عناصری هستند که در بازی وارسازی استفاده می‌شوند(۵).

آموزش و یادگیری یکی از پرکاربردترین حوزه‌های بازی وارسازی محسوب می‌شود(۲). از جمله عواملی که منجر به رشد گسترده یادگیری مبتنی بر بازی شده است می‌توان به خسته کننده بودن و عدم جذابیت آموزش سنتی، انتظارات دانشجویان و افزایش محبوبیت بازی‌های دیجیتال اشاره کرد(۲و۵). یادگیری که مبتنی بر بازی باشد، هیجانی را ایجاد می‌کند که در آموزش‌های سنتی و زندگی روزمره وجود ندارد(۶). به نقل از پرنسکی"فراگیر با انگیزه را نمی‌توان متوقف کرد"(۷).

ارتقای مشارکت، سرگرمی و تعامل دو طرفه فراگیران در حین آموزش، بهبود حفظ اطلاعات و مشاهده کاربرد آموخته‌ها در دنیای واقعی را می‌توان از مزایای بازی وارسازی برشمرد(۲و۸)؛ علاوه بر این، ابزار بهتری را برای هدایت فراگیران

* **نویسنده مسؤول:** فاطمه کریمیان (کارشناسی ارشد)، گفتاردرمانی، مرکز مطالعات و توسعه آموزش پزشکی، دانشگاه علوم پزشکی اصفهان، اصفهان، ایران.
vafanameh@gmail.com
دکتر آرش نجیمی (استادیار)، مرکز تحقیقات آموزش علوم پزشکی، مرکز مطالعات و توسعه آموزش پزشکی، دانشگاه علوم پزشکی اصفهان، اصفهان، ایران.
(najimiarash@gmail.com)

تاریخ دریافت مقاله: ۹۹/۱۰/۲۱، تاریخ پذیرش: ۹۹/۱۰/۲۳

[Downloaded from ijme.mui.ac.ir on 2026-11-26]

در اختیار اساتید قرار می‌دهد، یادگیری را تجربه‌ای لذت‌بخش می‌کند و باعث می‌شود فراگیر شکست را به عنوان یک فرصت ببیند به جای این که نگران و درمانده بشود و حتی می‌تواند بر تجربیات عاطفی فراگیران، احساس هویت و موقعیت اجتماعی شان اثر بگذارد(۸).

برای درک نقش بازی وارسازی در آموزش، باید بدانیم تحت چه شرایطی عناصر بازی می‌توانند رفتار یادگیری را هدایت کنند. صرف این که موضوعی مطرح در جهان است یا این که دانشجویان با دریافت امتیاز و نشان، با انگیزه می‌شوند یا می‌توانید رفتارشان را برای همیشه تغییر دهید، نمی‌توان به بازی وارسازی آموزش پرداخت. ما باید با دیدی روشن از مشکل برای رفع آن تلاش کنیم و شروع به طراحی سیستم‌های خاص برای مشکلات خاص کنیم(۸).

امید است که با شناخت و آشنایی بیش‌تر این حوزه و فرصتی که شرایط بحرانی کرونا در اختیار بالفعل کردن چنین پتانسیل‌هایی قرار داده است، بتوانیم گامی مؤثر در آموزش در دوران پس از کرونا برداریم و به توسعه آن به طور صحیح در آموزش عالی بپردازیم.

منابع

1. Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L. From game design elements to gamefulness. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek '11 2010 Oct 06. New York, New York, USA: ACM Press; 2010.
2. Batooli Z, Fahimnia F, Naghshineh N, Mirhosseini F, Services H. [Gamification in E-learning in higher education: A systematic review of the literature]. Journal of Technology Education. 2019;13(4):875–87.[Persian]
3. Zarzycka-Piskorz E. Kahoot It or Not? Can Games Be Motivating In Learning Grammar? Teach English with Technol. 2016;16(3):17–36.
4. Zichermann G. Fun is the future: Mastering gamification [You Tube Video].Google Tech Talk. Retrieved from http://www.youtube.com/watch?v=6O1gNVeaE4g. 2010.
5. Wiggins BE. An Overview and Study on the Use of Games, Simulations, and Gamification in Higher Education. International Journal of Game-Based Learning. 2016 Jan;6(1):18–29.
6. Tan Ai Lin D, Ganapathy M, Kaur Mehar Singh M. Education, Kahoot! It: Gamification in Higher. Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities. 2018;26(1):565–82.
7. Prensky M. Digital game-based learning. Computers in Entertainment. 2003;1(1):1–4.
8. Lee J, Hammer J. Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly. 2011; 15(2):1-5.

[Downloaded from ijme.mui.ac.ir on 2026-11-26]