



اولین کنفرانس ملی پژوهش‌های کاربردی در فرایندهای تعلیم و تربیت

اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت

نجمیه کرمی

کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی، دبیر آموزش و پرورش استان اصفهان

Nagmieh93karami@gmail.Com

چکیده

در حال حاضر، بازی‌های سنتی و محلی، بازی‌های ناآشنایی برای کودکان به حساب می‌آیند. در قدیم، کودکان برای بازی با دوستان و هم‌سالان خود به کوچه می‌رفتند و با آنها بازی می‌کردند. ولی با توجه به ظهوری تکنولوژی و پیشرفت روز افزون آن، کودکان بیشتر وقت خود را به بازی در دنیای دیجیتال و رایانه‌ای می‌پردازند. جذابیت بازی‌های رایانه‌ای امروزی بسیار شگفت انگیزتر از بازی‌های سنتی قدیمی است و اینکه کودکان، نوجوانان و جوانان و گاهی بزرگترها جذب اینگونه بازیها می شوند بی دلیل نیست. محتوای تعدادی از این بازی ها باعث می شود تا بچه در همان سنین کودکی به تشویش ذهنی فراوانی دچار شود. محتوای این بازی ها تاثیر تربیتی قابل توجهی دارد، چرا که شما می خواهید فرزندی داشته باشید که از همان بچگی معتقد و باورمند به یک سری حریم ها یا چارچوب خاص خانواده، تربیت شود اما این بازی ها سیگنال هایی متفاوت با چنین باورهایی به بچه ها ارائه می دهد. در این پژوهش به بررسی نقش بازی های رایانه ای در تعلیم و تربیت کودکان پرداخته شده است.

واژگان کلیدی: بازی رایانه ای، کامپیوتر، تعلیم و تربیت

مقدمه

گسترده‌ترین فناوری که عرصه یاددهی و یادگیری را متحول ساده است، فناوری اطلاعات و ارتباطات است. رشد رسانه های دیجیتال و چند رسانه ای از آثار روز افزون این فناوری‌هاست (عظیمی، ۱۳۹۲). رسانه های دیجیتال انواع مختلفی دارند که در بین آنها بازی رایانه‌ای به عنوان تعاملی‌ترین آنها شناخته شده‌اند (بکر^۱، ۲۰۱۱). امروزه پیشرفت‌هایی که در زمینه فناوری اطلاعات و ارتباطات به وقوع پیوسته است، بیش از همه به بهبود آموزش و یادگیری به دانش آموزان با نیازهای آموزشی ویژه انجامیده است. به گونه‌ای که حتی الامکان آموزش به این دانش‌آموزان در مدارس عادی فراهم شده است (اسپاروهاک و هیلد، ۲۰۰۷؛ ترجمه زارعی زوارکی و ولایتی، ۱۳۹۲).

بازی‌ها شیوه‌ای جذاب در یادگیری هستند و فضایی امن و بی خطر را برای فراگیران فراهم می‌کنند تا آنها در دنیایی شبیه دنیای واقعی و بدون ترس از شکست، خطا کنند و تصمیم بگیرند (زنگنه، ۱۳۹۱).

گسترش بازیهای رایانه‌ای و استقبال از آنها به گونه‌ای است که نه تنها نمی‌توان وجود آنها را در دنیای امروز انکار کرد بلکه باید آنها را یکی از اجزای لاینفک محیط پیرامون دانست. این که بازیهای رایانه‌ای با توجه به دنیای مجازی که خلق کرده‌اند چگونه و به چه میزان مخاطبان‌شان را تحت تاثیر قرار می‌دهند، دل مشغولی بسیاری از متفکرین علوم انسانی است (عبداللهی و رسول زاده طباطبایی، ۱۳۹۲).

بازی‌ها یک شبه جهان اجتماعی اند که قواعد تعامل خاص خود را دارند. بدین طریق وارد این شبه جهان اجتماعی شدن، ما را ملتزم به قواعد و مقررات تعامل با دیگران (دیگری‌ها و یا دیگری انسان) میسازد. این مهمترین وجه بازیها است که نشان میدهد بازی کردن تنها به یک عمل سرگرم صرف ختم نمیشود. این مساله به خوبی نشان میدهد که بازیها تنها یک رسانه صرف برای انتقال

^۱ Becker