

بازی آموزی فرایند یاددهی - یادگیری

روش‌ها و راهبردهای مبتنی بر بازی برای حرفه آموزی و
تعلیم و تربیت

نویسنده
کارل . ام . کپ

ترجمه
نسرین محمدحسینی
عضو هیأت علمی دانشگاه خوارزمی



تهران ۱۳۹۹

سرشناسه	:	کپ، کارل، ۱۹۶۷ - M Kapp, karl
عنوان و نام پدیدآور	:	بازی آموزشی فرآیند یاددهی - یادگیری: روش ها و راهبردهای مبتنی بر بازی برای حرفه‌آموزی و تعلیم و تربیت/ نویسنده کارل ام. کپ؛ ترجمه نسرین محمدحسینی.
مشخصات نشر	:	تهران: دانشگاه خوارزمی، انتشارات، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری	:	۳۵۸ ص.
شابک	:	۹۷۸-۶۰۰۰۰۰-۱-۹۷۸-۶۰۰-۸۵۸۷-۳۶-۱
وضعیت فهرست نویسی	:	فیا
یادداشت	:	The gamification of learning and instruction... c [2012]
یادداشت	:	کتابنامه.
عنوان دیگر	:	روش ها و راهبردهای مبتنی بر بازی برای حرفه‌آموزی و تعلیم و تربیت.
رؤساء	:	بازی‌های آموزشی Educational games
موضوع	:	بازی‌های شبیه‌سازی در آموزش و پرورش Simulation games in education
موضوع	:	ورزش به کمک کامپیوتر Computer-assisted instruction
موضوع	:	بازی Gamification
شناسه افزوده	:	محمدحسینی، نسرین، ۱۳۶۶- مترجم
شناسه افزوده	:	خوارزمی
وده بندی کنگره	:	۳۷۱/۳۳۴
وده بندی دیویی	:	۷۷۷۲۶۷۳
شماره کتابشناسی ملی	:	



عنوان کتاب	:	بازی آموزشی فرایند یاددهی-یادگیری
تألیف	:	نسرین محمدحسینی
ناشر	:	دانشگاه خوارزمی
چاپ و صحافی	:	دانشگاه خوارزمی
صفحه آرا	:	صدیقه عرب
طراح جلد	:	محمد حسین زاده قالیوندی
نوبت و سال چاپ	:	اول، ۱۳۹۹
شابک	:	۹۷۸-۶۰۰-۸۵۸۷-۳۶-۱
شمار	:	۵۰۰ نسخه
قیمت	:	۶۰۰۰۰ ریال

آدرس: تهران، خ شهید مفتاح، شماره ۳، کدپستی ۱۴۹۱۱-۱۵۷۱۹ تلفن مرکز پخش: ۸۸۳۱۱۸۶۶

pub@khu.ac.ir

www.khu.ac.ir

درباره کتاب

تجربه بازی آموزشی و بازی فراموش نشدنی است. جاذبه حاصل از بازی، به این معناست که بازی آموزشی مفهومی است که وجود آن در هر بسته حرفه‌ای یادگیری الزامی است. بازی‌ها برای یادگیرندگان معنا و زمینه فراهم می‌سازند، به آنها امکان می‌دهند در یک محدوده امن به اکتشاف و تفکر بپردازند و همه چیز را امتحان کنند.

بازی آموزشی یک فرایند ایده‌آل برای خلق محیط‌های یادگیری جذاب است. عناصر بازی مانند: اجازه شکست به یادگیرندگان، تشویق تفکر خارج از چارچوب، و پرورش حس کنترل، زمینه‌های یادگیری غنی و سرشاری را خلق می‌سازد. افزودن عناصر بازی به محیط‌های یادگیری سنتی، روشی برای ایجاد نوعی یادگیری است که به یادآوری و تأثیرگذاری کمک خواهد کرد. متعصمانی گیری، مدیران و دیگران باید روند بازی‌وارسازی مناسب شرایط خود را داشته و آن را بر اساس بهر دیادگیری و عملکرد در سازمان‌ها استفاده کنند.

آنچه از این کتاب خواهید آموخت:

این کتاب تأکید جدی بر خلق بازی‌های یادگیری در عوض انگیزه دادن مصنوعی به افراد بر پایه مشوق‌های بیرونی دارد. ارزش واقعی تفکر و مکانیزم‌های مبتنی بر بازی را در تجربیات یادگیری معنی‌دار است. کتاب حاضر بر اساس تحقیقات جامع علمی محققان که در طول چندین دهه مختلف انجام شده، شکل گرفته است. در کتاب حاضر، نتیجه‌گیری‌ها بر اساس مطالعات همکاران و نکات کلیدی، نتیجه مستقیم تجربه‌های تجربی است. هدف من کنار هم قرار دادن حوزه‌های شناخته شده یادگیری، بازی، و آموزش به منظور ارائه راهنمای طراحی برای افراد حرفه‌ای است که خواستار خلق تجربیات مؤثر برای یادگیرندگان هستند. با این اطلاعات، شما می‌توانید یادگیری برانگیزاننده، و مهیج خلق کنید که رفتار را تحت تأثیر قرار داده و به نتایج قصد شده منجر خواهد شد.

با رواج مفاهیم بازی‌سازی، سازمان‌ها شروع به استفاده از بازی‌ها برای آموزش کردند اما اغلب بازی‌ها بدون برنامه‌ریزی دقیق بوده، رویکرد خطی داشته و به خوبی طراحی نشده‌اند. در سازمان‌های دیگر، بازی‌وارسازی روند آموزش با مقاومت روبروست، زیرا مدیریت از

حجم رو به رشد تحقیقات که نشان دهنده اثربخشی استفاده از عناصر بازی برای افزایش یادگیری است، بی اطلاع است.

چگونگی ساختار کتاب

این کتاب حول چهار بخش اصلی سازمان یافته است. ابتدا؛ توصیف و تعریف مفهوم بازی وارسازی و تحلیل بازی‌ها برای مشخص کردن عناصری است که بیشترین تأثیر را بر بازیکنان دارد؛ و اینکه چرا این عناصر برای موفقیت بازی‌ها ضروری است. بخش دوم، تحقیقات و مبانی نظری در خصوص بازی‌ها و تفکر بازی‌گونه است. این بخش، نتیجه تحقیقات گوناگون پیرامون اینکه چه زمانی تفکر بازی‌گونه و مکانیزم‌های آن ابزار قدرتمندی برای یادگیری محسوب می‌شود، گرد آورده است. بخش سوم محتوای بازی را با طراحی بازی پیوند می‌دهد. تمامی بازی‌ها شده هم نیستند؛ بازی‌گونه‌سازی نیازمند پیوند محتوای آموزشی و مکانیزم‌های بازی است که این مهم در چند فصل کتاب تشریح خواهد شد. بخش چهارم کتاب، به نمونه‌های واقعی طراحی و تولید بازی‌هایی برای یادگیری و آموزشی می‌پردازد؛ خلق سند طراحی بازی مورد بحث قرار گرفته و مدلی برای مدیریت تمامی فرایند طراحی توصیف شده است.