

The application of video games in improving the learning of social studies course concepts

1. Yasamin Sadat Abedi Kalroud, 2. Masoumeh Ramezani Fini

1. Bachelor's degree student in Elementary Education, Farhangian University of
Kerman,

2. Assistant Professor, Department of Educational Sciences, Farhangian University,

ABSTRACT

Keywords:

video
game, education
al games, social
studies course,
technology,
learning
improvement, le
arning.✉
yasaminabedi958
0@gmail.com

Literature and goals: Video games are a newly emerging and widespread phenomenon in many parts of the world. Neglecting game studies leads to ignoring a part of cultural consumption in society. Computer games can be an effective tool in increasing students' motivation and learning in social studies. This research examines the role of video games as a new tool in teaching the concepts of the elementary school social studies textbook. The main objective of the study is to analyze the role and effects of these games on improving the learning process and understanding the concepts of the elementary school social studies textbook. Methodology: The research method is descriptive-analytical and is conducted using academic scientific sources. Finding and conclusion: The findings indicate that the use of video games, due to their interactive and motivational features, has a positive impact on increasing student participation in the learning process. These games, by providing a simulated environment and creating opportunities for practical experience, can help enhance critical thinking, creativity, and social interactions. However, challenges such as the potential for dependency and increased aggression have been observed in some cases. Therefore, the careful selection of educational games and their proper design is of great importance. This research also provides strategies for optimizing the use of video games in education and serves as a practical resource for teachers and educational practitioners.

ISSN (Online): DOI:

Received: 1403/07/06 Reviewed: 1403/11/11 Accepted: 1403/11/14 PP: 22

Citation (APA): Abedi Kalroud, Y. (2023). The application of video games in improving the learning of social studies course concepts. *The Journal of Theory and Practice in Teachers Education*, 6(4), 107-132.  <https://doi.org/10.12345/tej.12.10.112>



کاربرد بازیهای ویدئویی در بهبود یادگیری مفاهیم درس مطالعات اجتماعی

۱- یاسمین سادات عابدی کلرود*۳ - معصومه رضانی فینی

۱- دانشجوی کارشناسی آموزش ابتدایی دانشگاه فرهنگیان کرمان

۲- استادیار گروه علوم تربیتی دانشگاه فرهنگیان

چکیده

پیشینه و اهداف: بازیهای ویدئویی پدیده‌ای نو ظهور و فراگیر در بسیاری از نقاط جهان هستند و رویکردانی از مطالعات بازی، سبب چشم‌پوشی از بخشی از مصرف فرهنگی در جامعه می‌شود بازیهای رایانه‌ای می‌توانند یک ابزار مؤثر در افزایش انگیزش و یادگیری دانش‌آموزان در درس مطالعات اجتماعی باشند. این پژوهش به بررسی نقش بازیهای ویدئویی به‌عنوان ابزاری نوین در آموزش مفاهیم کتاب مطالعات اجتماعی مقطع ابتدایی پرداخته است. هدف اصلی تحقیق، تحلیل نقش و تأثیرات این بازیها بر بهبود فرآیند یادگیری و آموختن مفاهیم کتاب مطالعات اجتماعی مقطع ابتدایی است. روش: روش تحقیق به‌صورت توصیفی-تحلیلی است و با استفاده از منابع معتبر علمی انجام شده است. **یافته‌ها و نتیجه‌گیری:** یافته‌ها نشان دهنده آن هستند که استفاده از بازیهای ویدئویی به دلیل ویژگیهای تعاملی و انگیزشی خاص، تأثیر مثبتی بر افزایش مشارکت دانش‌آموزان در فرآیند یادگیری دارد. این بازیها با فراهم کردن محیطی شبیه‌سازی شده و ایجاد فرصتهای تجربه عملی، می‌توانند به ارتقای تفکر انتقادی، خلاقیت و تعاملات اجتماعی کمک کنند. با این حال، چالش‌هایی نظیر امکان ایجاد وابستگی و افزایش پرخاشگری در برخی از موارد مشاهده شده است. در نتیجه، انتخاب دقیق بازیهای آموزشی و طراحی اصولی آنها از اهمیت زیادی برخوردار است. این پژوهش همچنین راهکارهایی برای بهینه‌سازی بهره‌برداری از بازیهای ویدئویی در آموزش ارائه داده و به‌عنوان منبعی کاربردی برای معلمان و سیاست‌گذاران آموزشی قابل استفاده است.

از دستگاه خود برای اسکن و خواندن مقاله به صورت آنلاین استفاده کنید

DOI:

واژه‌های کلیدی:

بازی ویدئویی،

بازیهای آموزشی،

درس مطالعات اجتماعی،

تکنولوژی، بهبود یادگیری

۱. نویسنده مسئول

yasaminabedi9580@gmail.com



تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۷/۱۶

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۱۱/۱۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۱/۱۴

شماره صفحات: ۲۲

مقدمه و بیان مسئله

امروزه، معلمان در تلاش‌اند تا با چالش‌های جدیدی نظیر کاهش انگیزه مطالعه و یادگیری در دانش‌آموزان مقابله کنند. با ظهور فناوری‌های جدید مانند بازی‌های ویدئویی، این پرسش شکل می‌گیرد که آیا این فناوری‌ها می‌توانند به عنوان ابزارهای مؤثر آموزشی به کار گرفته شوند؟ به دنبال گسترش تکنولوژی، فناوری‌های آموزشی ظهور کردند که به منظور ارتقای توانایی دانش‌آموزان در حفظ مطالب در محیط‌های آموزشی مورد استفاده قرار می‌گیرند. رویکرد کلی در استفاده از این فناوری‌ها بر بهره‌گیری از تکنیک‌هایی متمرکز است که به افزایش مشارکت و انگیزه دانش‌آموزان در فعالیت‌ها و بهبود اثربخشی یادگیری منجر شود (BaniAmerian & Esmaeili, 2021, p110). به موازات ورود فناوری کامپیوتر به تمامی جنبه‌های زندگی، بازی‌ها نیز تحت‌تأثیر این فناوری قرار گرفته‌اند و به عنوان یکی از ابعاد زندگی کودکان، به شکل بازی‌های رایانه‌ای در آمده‌اند. کدایی و جلیلیان (Kazaei & Jalilian, 2014, p24) استدلال می‌کنند که این بازی‌ها می‌توانند روشی نوین برای آموزش و یادگیری در عصر اطلاعات ارائه دهند (Syawaluddin & others, 2020).

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی، در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروزی، در سال‌های اخیر با جاذبه‌های شگفت‌انگیز، عمدتاً کودکان و نوجوانان را به خود جذب کرده‌اند. این بازی‌ها با استفاده از ویژگی‌های فضای مجازی و تعامل نزدیک با کاربران، نوع جدیدی از تجربه زندگی را فراهم کرده‌اند (Ashayeri et al, p34 2022). از سوی دیگر، امروزه تأثیر بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بخشی از خرده فرهنگ نوجوانان، آن‌ها را به ابزاری بسیار مؤثر برای آموزش و کاربردهای فرهنگی دیگر تبدیل کرده است (Shirani, 2020, p210).

یکی از مهم‌ترین نظریات حوزه یادگیری و انگیزش، نظریه یادگیری تجربی است که بر اساس آن یادگیری از طریق تجربه و تعامل با محیط رخ می‌دهد. بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند یک محیط مجازی ایجاد کنند که در آن دانش‌آموزان بتوانند در شرایط مختلف اجتماعی، اقتصادی و سیاسی تجربه کسب کنند و یادگیری خود را تقویت کنند و به دانش‌آموزان این امکان را می‌دهند که به طور فعال در فرآیند یادگیری شرکت کنند و مفاهیم پیچیده اجتماعی را از طریق تجربیات مجازی درک کنند (Coyle, 2008). بازی‌ها می‌توانند به توسعه یادگیری "موقعیتی" کمک کنند؛ یعنی بازیکنان با به عهده گرفتن نقش‌هایی مثل برنامه‌ریز شهری یا سرباز، مفاهیم انتزاعی را از طریق تجربه عملی درک می‌کنند. در حالی که بسیاری از معلمان بازی‌های ویدئویی را جدی نمی‌گیرند، سازمان‌های بزرگ، دولت‌ها و ارتش‌ها به قدرت آموزشی این ابزارها پی برده‌اند و از آنها بهره می‌برند. بازی‌های ویدئویی می‌توانند با ترکیب تفکر، تعامل اجتماعی و فناوری، دنیاهای جدید اجتماعی و فرهنگی را خلق کنند که باعث یادگیری تجربی می‌شود (Syawaluddin & others, 2020).

از سویی دیگر جذب کودکان دبستانی که بیشتر به بازی علاقه دارند تا درس، برای معلمان ابتدایی یک چالش محسوب می‌شود. بازی‌های آموزشی در این مقطع، بخش مهمی از فرآیند آموزش

را تشکیل می‌دهند، زیرا بازی کردن، بخش عمده‌ای از زمان روزانه کودکان است. از این جهت بازی به عنوان یک روش مؤثر در فرایند آموزش و پرورش نقش مهمی ایفا می‌کند. برای دستیابی به موفقیت در آموزش و یادگیری، می‌توان از روش‌های یادگیری تعاملی بهره برد. روش‌های تعاملی مانند بازی، به دانش‌آموزان کمک می‌کنند تا مفاهیم را بهتر درک کنند و از خستگی در حین یادگیری جلوگیری شود (Najafi et al, 2023, p1).

بازی‌های ویدئویی پدیده‌ای نو ظهور و فراگیر در بسیاری از نقاط جهان هستند و رویگردانی از مطالعات بازی، سبب چشم پوشی از بخشی از مصرف فرهنگی در جامعه می‌شود. برای اساس نظر Coyle (2008)، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند یک ابزار مؤثر در افزایش انگیزش و یادگیری دانش‌آموزان در درس مطالعات اجتماعی باشند. استفاده از این بازی‌ها نه تنها به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا مفاهیم پیچیده را بهتر درک کنند، بلکه می‌تواند به بهبود توانایی‌های آنها در حل مسائل و تفکر انتقادی کمک کند. در این پژوهش سعی شده است علاوه بر بررسی جنبه‌های گوناگون بازی‌های ویدئویی به عنوان ابزاری آموزشی نو ظهور، به اهمیت و نقشی که در بهبود یادگیری و آموختن مؤلفه‌های جامعه پذیری و سایر مؤلفه‌ها از منظر کتاب مطالعات اجتماعی مقطع ابتدایی است پرداخته شود. بدین ترتیب پرسش اصلی این پژوهش این است که بازی‌های ویدئویی به عنوان ابزار مهم آموزشی چه نقشی در بهبود یادگیری و آموختن مفاهیم کتاب مطالعات اجتماعی مقطع ابتدایی می‌تواند داشته باشد؟ پاسخگویی به این سؤال بدین لحاظ ضرورت دارد که می‌تواند به درک بهتر تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در فرایند آموزشی و پرورشی کمک کرده و راهکارهای مؤثری برای بهبود روش‌های آموزش و پرورش ارائه دهد.

دوره ابتدایی به عنوان پایه و اساس تمامی مراحل آموزشی شناخته می‌شود و به عنوان بنیان نظام آموزشی مطرح است، بنابراین توجه ویژه به این دوره از اهمیت زیادی برخوردار است. در این حین کتب درسی به عنوان رسانه‌ای نوشتاری که اطلاعات و ارزش‌ها را به دانش‌آموزان منتقل می‌کند، در نظام آموزشی ما، به صورت متمرکز و تحت نظر سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی طراحی و تدوین می‌شوند (Ahmadi, P. et al, 2016, p3). کتاب مطالعات اجتماعی یکی از مهم‌ترین کتب درسی در دوره ابتدایی است. در این دوره، کودکان به طور معمول از توانایی بالایی در جامعه پذیری و فرهنگ پذیری برخوردارند. تربیت اجتماعی فرزندان یکی از اهداف اصلی برنامه درسی است. در واقع، انعکاس عناصر عمومی فرهنگ باید در دوره‌های اولیه آموزش عمومی بیشتر باشد و با ادامه آموزش، جنبه‌های تخصصی و حرفه‌ای آن برجسته‌تر شود (Nejati et al, 2014, p426).

این درس به طور مستقیم با مفاهیم اخلاقی و آموزش ارزش‌ها مرتبط است و دانش‌آموزان را برای رفتار مسئولانه و اجتماعی آماده می‌کند. تعامل اجتماعی صحیح به طور طبیعی بر اساس اصول اخلاقی بنا می‌شود. در نظام آموزشی رسمی و عمومی ایران، برای دوره ابتدایی از پایه سوم

تا ششم، برنامه درسی مطالعات اجتماعی طراحی شده است. این دوره شامل چهار کتاب درسی و چهار کتاب راهنمای معلم است که با توجه به ارتباط نزدیکی که مباحث اجتماعی با هنجارها و ارزش‌های اجتماعی دارند، می‌توانند تأثیر زیادی در آموزش ارزش‌های اخلاقی داشته باشند (Hasani & Vejdani, 2017, p31).

متأسفانه در محیط مدرسه و آموزش مطالعات اجتماعی موانع و مشکلاتی چون بی‌انگیزه بودن برخی از آموزگاران و کم‌اهمیت جلوه دادن درس مطالعات اجتماعی، آشنایی کم آموزگاران با شیوه‌های نوین تدریس و استفاده از روشهای سنتی تدریس به دلیل کم بودن فرصت، و وجود مطالب زیاد و گاهی شلوغی کلاس‌ها از محدودیت‌های آموزش صحیح این ماده درسی است. بنابراین با توجه به این که مطالعات اجتماعی یک حوزه یادگیری بین رشته‌ای است لازم به استفاده از شیوه‌های نوینی در تدریس می‌باشد که ویژگی تعامل با واقعیت زندگی را داشته باشد. مطالعات اجتماعی با توجه به ماهیت خود با طیف گسترده‌ای از موضوعات محیطی، تاریخی، اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی سر و کار دارد و معلم و دانش آموز در حین تدریس و فرآیند کاوشگری دانش آموزان به منابع زیاد و متنوعی نیاز پیدا می‌کنند؛ لذا اجزا و عناصر بسته آموزشی مطالعات اجتماعی از وسعت و تنوع بالایی برخوردار است (Fallazadeh, 2020, p110).

نسل جدید دانش‌آموزان که به عنوان "نسل شبکه" شناخته می‌شوند، در دنیایی پر از رسانه‌ها و فناوری‌های دیجیتال رشد کرده‌اند. باین وجود، سیستم‌های آموزشی سنتی غالباً هنوز از روش‌ها و ابزارهای قدیمی استفاده می‌کنند که برای این نسل جذابیتی ندارند. در این شرایط، بازی‌های ویدئویی به عنوان یک ابزار جدید و جذاب برای یادگیری مطرح شده‌اند (Annetta, 2014). بازی‌های ویدیویی می‌توانند آموزش را از قالب‌های سنتی رها کرده و به سمت مدل‌های یادگیری نوین مبتنی بر فعالیت‌های معنادار و فناوری‌های جدید حرکت دهند. بازی‌ها زمینه‌های اجتماعی قوی ایجاد می‌کنند که بازیکنان را به مشارکت و همکاری در جوامع مجازی ترغیب می‌کنند، در حالی که آموزش سنتی اغلب دانش‌آموزان را از هم جدا می‌کند (Syawaluddin & others, 2020) و به همین صورت می‌تواند به عنوان یک ابزار آموزشی مفید و کارآمد در محتوای درس مطالعات اجتماعی قلمداد گردد.

در این بخش ضمن بررسی دیدگاه‌های مختلف درباره مفاهیم پایه‌ای همچون بازی، بازی رایانه‌ای و بازی آموزشی رایانه‌ای به بررسی برخی پژوهش‌ها پرداخته و به موارد و چالش‌های کاربرد بازی‌های رایانه‌ای در آموزش پرداخته می‌شود.

تعریف بازی

دامنه وسیع بازی‌ها به همراه تجربیات مختلف یاد گیرندگان، باعث شده تا ارائه یک تعریف یکسان و پذیرفته شده از "بازی" دشوار شود. در ادامه به چند تعریف از بازی از دیدگاه متخصصان اشاره می‌کنیم:

بازی‌ها فعالیت‌هایی داوطلبانه هستند که در چارچوب سیستم‌های کنترل مشخص و با قوانین خاص خود اجرا می‌شوند، و در آن‌ها رقابتی بین نیروها برای دستیابی به نتایج نهایی جریان دارد. از این جمله می‌توان ویژگی‌های مهمی را استخراج کرد: نخست این که بازی فعالیتی اختیاری است، به این معنی که بازیکن به دلیل تمایل شخصی خود وارد بازی می‌شود، حتی اگر شرایطی وجود داشته باشد که او را به بازی مجبور کند. همچنین، بازی یک فعالیت است که به نوعی تمرین سیستم‌های کنترلی است؛ یعنی بازیکن در بازی به فعالیت‌های جسمی یا ذهنی مشغول می‌شود. بازی‌ها رقابتی بین نیروها هستند، به این صورت که بازیکن در طی بازی وارد یک چالش مصنوعی می‌شود که ممکن است به رقابت منجر شود؛ رقابتی که قوانین آن را تعریف کرده و نتایج نهایی را تعیین می‌کنند. نتایجی که ممکن است برای هر بازیکن متفاوت باشند.

بازی و سرگرمی نه تنها برای پر کردن اوقات فراغت کودکان و نوجوانان اهمیت دارد، بلکه به تدریج ذهن آنان را سازماندهی کرده و به بلوغ و رشد فکری آن‌ها کمک می‌کند. بازی‌ها همیشه دارای هدف مشخصی نیستند و اغلب با اهداف و شکل‌های متنوعی متناسب با نیازها ارائه می‌شوند. به عنوان مثال، برخی بازی‌ها ممکن است همکاری و تعامل بین کودکان را نشان دهند و در طول زمان به تقویت روابط واقعی بین همسالان منجر شوند. همچنین، بازی‌ها می‌توانند به عنوان پلی برای ایجاد تعاملات اجتماعی عمل کنند. درحالی که برخی بازی‌ها بازیکنان را تشویق به تعامل گروهی می‌کنند، برخی دیگر طوری طراحی شده‌اند که به بازی فردی ترغیب کنند. نمونه‌ای از این بازی‌ها، بسیاری از بازی‌های ویدئویی هستند که به صورت انفرادی و اغلب در خانه انجام می‌شوند. با این حال، بعضی از این بازی‌ها نیز به صورت گروهی و از طریق شبکه‌های آنلاین بین کاربران مختلف انجام می‌شوند (Shirani et al, 2020,p215).

بازی رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای نوعی از بازی‌های ویدئویی هستند که بر روی رایانه‌های شخصی اجرا می‌شوند. به طور کلی، هر بازی گرافیکی یا متنی که با استفاده از رایانه انجام شود، به عنوان بازی رایانه‌ای شناخته می‌شود. بسیاری از این بازی‌ها به دلیل قابلیت نمایش تصاویر متحرک روی صفحه نمایش تلویزیون یا مانیتور رایانه، به عنوان بازی‌های ویدئویی نیز دسته بندی می‌شوند. بازی‌های رایانه‌ای نرم‌افزارهایی هنری هستند که با بهره‌گیری از فناوری‌های چندرسانه‌ای و امکانات شبکه طراحی شده‌اند تا بازیکنان بتوانند در محیط‌های مجازی تجربه‌ای هدفمند و هوشمندانه داشته باشند (Saeidpour, 2019, p5).

بازی‌های رایانه‌ای با توجه به پیام و محتوای خود به انواع مختلفی تقسیم می‌شوند که هر یک مفاهیم و معانی خاصی را در بر می‌گیرند. برخی از بازی‌ها صرفاً برای سرگرمی طراحی شده‌اند، در حالی که دیگران بر اساس اهداف مشخص و از پیش تعیین شده تولید می‌شوند. برای مثال، برخی بازی‌ها با هدف آموزشی و پرورشی طراحی شده‌اند و به توسعه تفکر نوجوانان کمک می‌کنند، در حالی که برخی دیگر به انتقال ارزش‌ها و باورهای خاص می‌پردازند. از نظر کاربرد، بازی‌ها به دو دسته آموزشی و تفریحی تقسیم‌بندی می‌شوند (Shirani et al, 2020, p215).

بازی آموزشی و بازی آموزشی رایانه‌ای

بازی آموزشی به نوعی از بازی‌ها گفته می‌شود که با هدف آموزش و یادگیری یک موضوع خاص طراحی شده‌اند. این بازی‌ها به یادگیرندگان کمک می‌کنند تا دانش، مهارت، و نگرش خاصی را در یک زمینه به دست آورند. وقتی این بازی‌های آموزشی در قالب رایانه یا به صورت الکترونیکی اجرا شوند، به آن‌ها بازی رایانه‌ای آموزشی گفته می‌شود. این نوع بازی‌ها ساختارهایی دارند که بازیکن را با موقعیت‌ها و گزینه‌های مختلف تصمیم‌گیری مواجه می‌کنند، تا او بتواند از طریق تعامل، نتایج مثبت و منفی را تجربه کند. هدف این ساختارها ایجاد تجربه‌های یادگیری همراه با انگیزه درونی برای بازیکن است (Saeidpour, 2019, p5).

بازی‌های آموزشی و تأثیر آن بر یادگیری

بازی‌های آموزشی می‌توانند به عنوان ابزاری مفید و کارآمد در سطوح آموزشی رسمی و غیررسمی توسط معلمان استفاده شوند. این بازی‌ها تنها برای سرگرمی یا پر کردن اوقات فراغت طراحی نشده‌اند، بلکه با ایجاد لحظاتی لذت بخش و جذاب، به ارائه تجربه‌هایی نزدیک به تجربه‌های واقعی کمک می‌کنند و باعث یادگیری سریع‌تر و ماندگارتر می‌شوند. برای اینکه یادگیرندگان به صورت فعال در فرآیند یادگیری شرکت کنند، باید شرایط و محیط مناسب آموزشی فراهم شود. به عقیده متخصصان در حوزه آموزش و پداگوژی، استفاده از بازی‌های آموزشی در تدریس یکی از راهکارهای مؤثر برای افزایش فعالیت‌های یادگیری یادگیرندگان است. این متخصصان معتقدند که

بازی‌های آموزشی برخلاف تصور عموم، به کودکان و دنیای آن‌ها محدود نمی‌شوند و با تغییر در عناصر یا شیوه اجرای بازی، می‌توانند برای آموزش در تمامی گروه‌های سنی به کار روند. علاوه بر این، استفاده از بازی‌ها تنها به یادگیرندگان و فرآیند یادگیری محدود نمی‌شود، بلکه در فرآیند تدریس نیز امکانپذیر و در واقع ضروری است که این بازی‌ها طراحی و به کار گرفته شوند (Ansari & Raeisi, 2021, p79). اما این به کارگیری مزایا و چالش‌هایی دارد که در ادامه مورد توجه قرار می‌گیرد:

مزایای کاربرد بازی‌های آموزشی رایانه‌ای در تدریس و یادگیری

موک و همکاران نشان داده‌اند که تکنولوژی فرصت مناسبی برای یادگیرندگان فراهم می‌آورد تا با بالا بردن انگیزش یادگیری در موقعیت‌های چالش‌برانگیز به فعالیت پرداخته و به حل مسائل پیچیده مشغول شوند. کاربرد فناوری در آموزش کمک می‌کند تدریس همراه با تصاویر صورت گیرد و چون دانش آموز در یادگیری نقش دارد؛ باعث علاقه و تعمیق یادگیری وی می‌گردد. از آنجا که بخش اعظم یادگیری و به خاطر سپاری از طریق بینایی صورت می‌گیرد و فناوری اطلاعات و ارتباطات ابزاری جهت درگیر ساختن حس بینایی و شنوایی فراگیر است؛ موجب تعمیق یادگیری در دانش‌آموزان می‌گردد. هم چنین فناوری ابزاری جهت تفکر و عمل بوده و بر قدرت استدلال و خلاقیت دانش‌آموزان می‌افزاید و موجب توسعه دسترسی به آموزش کیفی می‌گردد (Fallahzade, 2020, p107).

بازی‌های ویدیویی ویژگی‌های منحصر به فردی دارند که آنها را از سایر روش‌های یادگیری متمایز می‌کند و به ویژه در محیط‌های آموزشی مفید می‌سازد. برخی دلایلی که استفاده از بازی‌های ویدئویی در آموزش را توجیه می‌کند عبارتند از:

۱. **جذابیت بالا و انگیزش:** یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های بازی‌های ویدئویی توانایی آنها در جذب و ایجاد انگیزش در دانش‌آموزان است. بازی‌های ویدئویی به دلیل عناصر جذاب و سرگرم کننده‌ای که دارند، می‌توانند انگیزه دانش‌آموزان را برای یادگیری افزایش دهند. این بازی‌ها با ارائه چالش‌ها و پاداش‌های درون بازی، دانش‌آموزان را تشویق می‌کنند تا زمان بیشتری را به یادگیری اختصاص دهند (Annetta, 2014).

۲. **افزایش یادگیری از طریق تجربه:** بازی‌های ویدئویی به دانش‌آموزان امکان می‌دهند که از طریق تجربه مستقیم، مفاهیم پیچیده را درک کنند. این بازی‌ها محیط‌های شبیه‌سازی شده‌ای را فراهم می‌کنند که در آن دانش‌آموزان می‌توانند مهارت‌ها و دانسته‌های خود را در سناریوهای واقعی یا مجازی به کار بگیرند (Annetta, 2014). این تجربه‌های واقعی به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا مفاهیم پیچیده را بهتر درک کنند و توانایی‌های خود را در محیط‌های مجازی تمرین کنند (Utoyo, 2018).

۳. **توسعه مهارت‌های حل مسئله:** یکی از مزایای بازی‌های ویدئویی در آموزش این است که آنها دانش‌آموزان را به حل مسائل پیچیده ترغیب می‌کنند. بازی‌ها معمولاً به گونه‌ای طراحی شده‌اند که نیازمند تفکر انتقادی و تصمیم‌گیری سریع هستند. دانش‌آموزان باید با توجه به چالش‌های بازی، استراتژی‌های مختلفی را اتخاذ کنند و به نتایج اقدامات خود توجه داشته باشند. این فرایند به توسعه مهارت‌های تفکر تحلیلی و استراتژیک کمک می‌کند (Annetta, 2014). بازی‌های شبیه‌سازی که به بازیکنان اجازه می‌دهند محیط‌های پیچیده را کاوش کنند، به دانش‌آموزان کمک می‌کنند تا مدل‌های ذهنی قوی‌تری از مفاهیم تربیتی و آموزشی بسازند (Utoyo, 2018).

۴. **یادگیری از طریق همکاری و تعامل اجتماعی:** بسیاری از بازی‌های ویدئویی امروزه به صورت چند نفره و آنلاین طراحی شده‌اند که در آن بازیکنان می‌توانند با یکدیگر همکاری کنند. این تعاملات نه تنها باعث تقویت مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان می‌شود، بلکه به آنها کمک می‌کند تا از طریق مشارکت در گروه‌های یادگیری، مفاهیم را بهتر درک کنند (Annetta, 2014). این بازی‌ها دانش‌آموزان را تشویق می‌کنند تا با یکدیگر همکاری کنند و در گروه‌های یادگیری فعال شرکت کنند. این نوع بازی‌ها می‌توانند به تقویت مهارت‌های اجتماعی و تربیتی افراد کمک کنند و حس همکاری و تعامل را در آنها تقویت کنند (Utoyo, 2018).

۵. **ارتقای مهارت‌های شناختی:** بازی‌های ویدئویی، به ویژه بازی‌های آموزشی، به تقویت مهارت‌های شناختی مانند حافظه، توجه و توانایی پردازش اطلاعات کمک می‌کنند. بازی‌های تعاملی که نیازمند انجام وظایف چندگانه به صورت همزمان هستند، مهارت‌های چندگانه‌ای را در دانش‌آموزان تقویت می‌کنند (Utoyo, 2014, Annetta, 2018).

به کارگیری بازی‌های رایانه‌ای در آموزش و تدریس باعث ایجاد برخی ویژگی‌های مطلوب فردی در دانش‌آموزان می‌گردد. بر اساس نظر Coyle (2008) مبتنی بر نظریه خودتعیین‌گری دانش‌آموزان وقتی انگیزه‌های درونی خود را درگیر می‌کنند، یادگیری بهتر و پایدارتری دارند. بازی‌های ویدئویی با فراهم کردن چالش‌ها و پاداش‌های متناسب با سطح دانش‌آموزان، می‌توانند حس موفقیت و پیشرفت در آنها ایجاد کرده و انگیزش درونی آنها را افزایش دهند.

نتایج پژوهش Coyle (2008) نشان دهنده این است که دانش‌آموزانی که از بازی‌های شبیه‌سازی رایانه‌ای استفاده کرده بودند، انگیزه بالاتری برای شرکت در درس داشتند. علاوه بر این، سطح یادگیری این دانش‌آموزان نیز به طور معناداری بالاتر از گروه کنترل بود و این بازی‌ها به ویژه در افزایش فهم مفاهیم انتزاعی و پیچیده مؤثر بوده‌اند. در پژوهشی که توسط نجفی و همکاران (Najafi et al, 2023) صورت گرفته است نتایج نشان می‌دهد که بازی علاوه بر اینکه به کودکان لذت

می‌بخشد، یکی از بهترین روش‌ها برای یادگیری آنهاست. در تحقیقی که بین دو کلاس از یک مدرسه انجام شد، دانش‌آموزان کلاسی که بین دروس به بازی می‌پرداختند، نمرات بالاتری نسبت به کلاس دیگر کسب کردند. حاتمی و همکاران (Mahdavinassab et al, 2021) نیز دریافته‌اند که استفاده از الگوها و بازی‌های آموزشی طراحی شده بر اساس نظریه‌های یادگیری و اصول آموزشی می‌تواند تأثیر مثبتی بر یادگیری و یاد داری دانش‌آموزان داشته باشد و به ارتقای یادگیری کمک کند. مطالعات خزایی و جلیلیان (Khazaei & Jalilian, 2014)، نشان داده‌اند که بازی‌های آموزشی می‌توانند بر یادگیری و نتایج تحصیلی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی اثرگذار باشند. طبق مطالعه انجام شده توسط سعیدپور (Saeidpour, 2019)، بازی‌های آموزشی می‌توانند نوع جدیدی از سواد را آموزش دهند و به تقویت تفکر انتقادی و فعال کمک کنند.

چالش‌های کاربرد بازی‌های آموزشی رایانه‌ای در تدریس و یادگیری

با وجود مزایای فراوان بازی‌های ویدئویی در آموزش، هنوز چالش‌هایی در استفاده از این ابزارها وجود دارد. یکی از این چالش‌ها این است که بسیاری از بازی‌های موجود به طور خاص برای اهداف آموزشی طراحی نشده‌اند و بیشتر بر جنبه‌های سرگرمی تمرکز دارند. همچنین، نگرانی‌هایی درباره تأثیرات منفی بازی‌های ویدئویی بر رفتارهای اجتماعی و جسمانی دانش‌آموزان وجود دارد که باید در طراحی و استفاده از بازی‌های آموزشی مدنظر قرار گیرد. از سوی دیگر، یکی از چالش‌های دیگر این است که معلمان و مدارس باید آمادگی لازم برای استفاده از این فناوری‌ها را داشته باشند. بدون آموزش کافی به معلمان و تهیه منابع مناسب، استفاده از بازی‌های ویدئویی در آموزش ممکن است به نتایج مطلوب منجر نشود (Annetta, 2014). در مجموع استفاده از فناوری در آموزش ممکن است با چالش‌ها و موانعی مواجه شود که برخی از این چالش‌ها عبارت‌اند از:

عوامل مرتبط با معلمان: نداشتن بینش و آگاهی از مزایای استفاده از فناوری در آموزش، نبود روحیه پذیرش تغییر شیوه آموزشی و گام برداشتن به سوی استفاده از فناوری، وجود اضطراب و نبود اعتماد معلمان در استفاده از رایانه، نداشتن انگیزه، دانش و توانایی به کارگیری ابزارها و فناوری‌های نوین آموزشی (Heins, 2017, Fathi, 2020)

عوامل مرتبط با دانش‌آموزان: نبود دسترسی همگانی به فناوریها (Heins, 2017) به خصوص در مناطق محروم، کم توجهی و بی علاقه‌گی برخی والدین نسبت به استفاده از فناوری و استفاده نامناسب از ابزارهای فناوری در برخی موارد به دلیل ضعف دانش به کارگیری آن‌ها (Fathi, 2020, p21).

عوامل مرتبط با تجهیزات فنی: کیفیت پایین دسترسی به اینترنت، وجود برخی از فیلترهای دسترسی به سایت‌های گوناگون و ارتباط ضعیف تکالیف درسی با فناوری اطلاعات، نداشتن ملزومات فیزیکی اساسی برای استفاده از فناوری در آموزش در مدارس ابتدایی، مجهز نبودن تعداد قابل

توجهی از مدرسه‌ها به رایانه و خدمات اینترنتی و نبود فرهنگ صحیح استفاده از این فناوری‌ها در نظام آموزشی (Heins, 2017, Fathi, 2020).

نگرانی والدین و معلمان: نگرانی‌ها درمورد اثرات منفی متعددی که ناشی از عدم نظارت می‌باشند (Fathi, 2020).

از سوی دیگر بر اساس پژوهش‌های انجام شده بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به به بروز اثرات منفی جسمی، اخلاقی و تربیتی در افراد بیانجامد. از نظر Utoyo (2018) اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای عبارتند از:

۱. **محتوای نامناسب:** یکی از چالش‌های اصلی در استفاده از بازی‌های ویدئویی، محتوای نامناسب برخی از این بازی‌ها است. بسیاری از بازی‌های تجاری حاوی صحنه‌های خشونت‌آمیز یا محتوای غیراخلاقی هستند که می‌تواند تأثیرات منفی بر تربیت کودکان و نوجوانان داشته باشد. بنابراین، انتخاب بازی‌های مناسب برای استفاده در تربیت اهمیت زیادی دارد.

۲. **وابستگی به فناوری:** بازی‌های ویدئویی نیازمند دسترسی به فناوری‌های پیشرفته مانند کامپیوترها و کنسول‌های بازی هستند. این موضوع می‌تواند چالشی برای مدارس باشد که امکانات کافی برای ارائه این فناوری‌ها ندارند. همچنین، برخی از خانواده‌ها نیز ممکن است نتوانند هزینه‌های مرتبط با این فناوری‌ها را تأمین کنند.

۳. **نگرانی‌های جسمانی و روانی:** استفاده بیش از حد از بازی‌های ویدئویی می‌تواند منجر به مشکلات جسمانی و روانی مانند چاقی، افسردگی و انزوای اجتماعی شود. بنابراین، باید استفاده از بازی‌های ویدئویی در تربیت با دقت و تحت نظارت مربیان و والدین انجام شود تا از تأثیرات منفی آن جلوگیری شود.

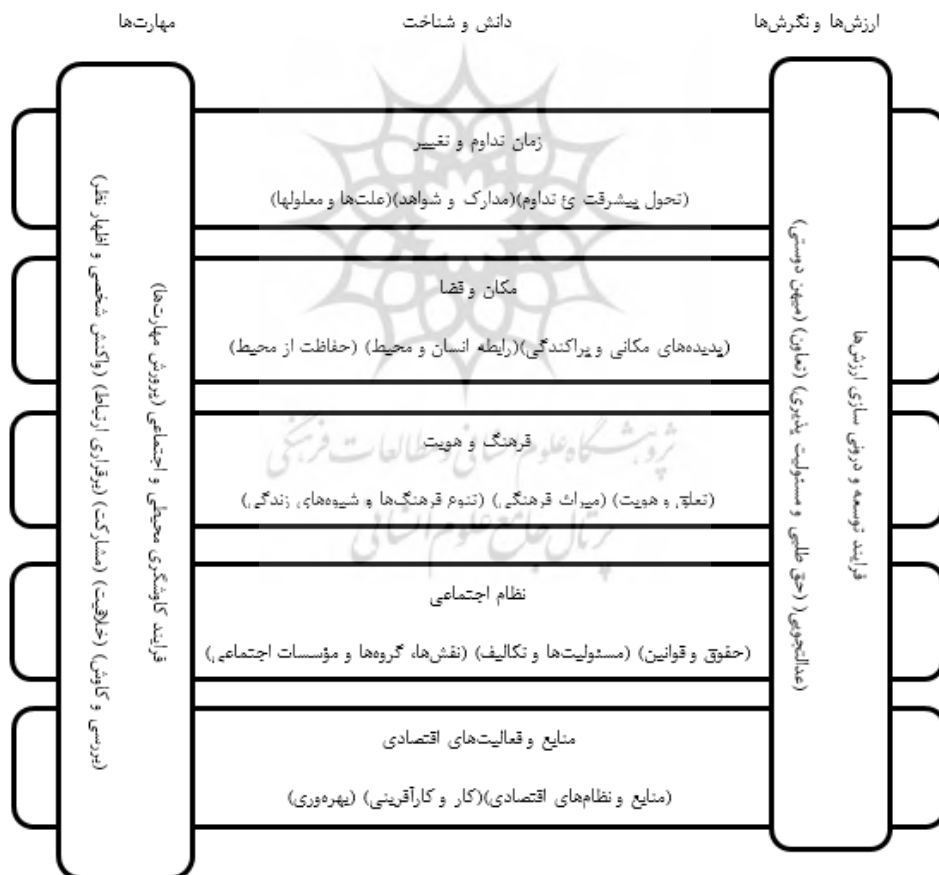
اما با توجه به بررسی‌های انجام شده می‌توان بیان نمود که هرچه محتوای بازی‌های رایانه‌ای از خشونت آمیز بودن به سمت علمی و آموزشی بودن سوق داده شود برای کودکان و نوجوانان بهتر و مفیدتر است هم چنین مدت زمانی هم که صرف بازی‌ها رایانه‌ای می‌شود نیز باید کنترل گردد. آموزش می‌تواند نقش مهمی را در این زمینه ایفا نماید. آموزش کودکان و خانواده‌ها بسیار حائز اهمیت است. علاوه بر آن تولید و توزیع بازیها متناسب با فرهنگ کشور ما نیز حائز اهمیت است. در این بین نباید از حمایت تولید کنندگان و تهیه کنندگان چنین بازی‌هایی غافل بود زیرا در صورت عدم حمایت از تولید آنها احتمال توزیع بازیهای کپی برداری شده از فرهنگ‌های بیگانه که بدون توجه به نیاز فرهنگ کشور ما تهیه می‌شوند افزایش می‌یابد.

برنامه درسی مطالعات اجتماعی، حوزه‌های موضوعی و اهداف:

تربیت اجتماعی و آماده‌سازی افراد برای زندگی اجتماعی یکی از مهم‌ترین نیازهای زندگی بشر است. بنابراین درس مطالعات اجتماعی از جایگاه خاص و مهمی در برنامه‌های تربیتی برخوردار است تا مهارت‌ها و صلاحیت‌های مورد نیاز اجتماعی شناخته و آموخته شود (Ministry of Education, Educational Research and Planning Organization, 2012, p25). هدف اصلی مطالعات اجتماعی تربیت شهروند مطلوب است و بر همین مبنا افزایش سواد اجتماعی، گسترش ارزش‌ها و تقویت رفتارها و مهارت‌های مطلوب به منابع متعددی در زمینه محتوا نیازمند است. برنامه درسی مطالعات اجتماعی سه حیطه یا قلمرو اصلی را در بر می‌گیرد: «دانش و شناخت»، «مهارت» و «ارزش‌ها و نگرش‌ها». هر یک از این حیطه‌ها دارای ابعاد و محورهایی است که در نمودار شماره ۱ نشان داده شده است.

نمودار شماره ۱: عناصر و مفاهیم اصلی برنامه مطالعات اجتماعی در سه حیطه دانش، مهارت

و نگرش (وزارت آموزش و پرورش)



یادگیری مفاهیم پایه‌ای در مطالعات اجتماعی اهمیت بالایی دارد. این مفاهیم به شکل‌گیری ساختارهای شناختی در حافظه بلندمدت کمک می‌کنند و درک مسائل اجتماعی و حل مشکلات را تسهیل می‌نمایند. به‌ویژه مفاهیم انتزاعی که در زندگی روزمره کاربرد دارند، به دلیل پیچیدگی و ارتباط با چندین رشته علمی مانند جغرافیا، تاریخ و اقتصاد، یادگیری و تدریس دشواری دارند. پژوهشگران معتقدند که برای جلوگیری از سوءتفاهم‌ها و یادگیری نادرست، لازم است روش‌ها و تکنیک‌های متفاوتی در آموزش مفاهیم استفاده شود (Çağır, S. & Oruç, Ş., 2020).

آموزش مطالعات اجتماعی با توجه به رویکرد نهفته‌ی آن، یعنی تربیت اجتماعی و شهروندی و پیوند بسیار نزدیک آن با زندگی روزمره، چنانچه با روش‌های مؤثر، جذاب و متناسب با ظرفیت‌های روانی دانش‌آموزان ارائه شود، می‌تواند به مؤثرترین حوزه‌ی یادگیری و درس مورد علاقه‌ی دانش‌آموزان تبدیل شود (Ministry of Education, Educational Research and Planning, Organization, 2012, pp 57-60). همانطور که در بحث بازی‌ها ذکر شد استفاده از بازی می‌تواند یکی از ابزارهای مهم و مؤثر در یادگیری مفاهیم درس مطالعات اجتماعی باشد. در ارتباط با نقش بازی‌های یارانه‌ای در ایجاد عملکردهای اجتماعی در افراد پژوهش‌هایی انجام شده است که نشان می‌دهد این بازی‌ها می‌تواند به عنوان ابزار مناسبی جهت جامعه‌پذیر کردن افراد به کار گرفته شود. اسماعیل احمدی و همکاران (۱۳۹۵)، در تحقیقی نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای بر هویت ملی، دینی، خانوادگی و جنسیتی دانش‌آموزان تأثیر معناداری دارند. نجفی و همکاران (Najafi et al, 2023)، بیان کرد که از نظر اجتماعی، بازی علاوه بر افزایش سرعت یادگیری و درک مطالب، باعث تقویت تعاملات بین دانش‌آموزان می‌شود. مهدوی نسب و همکاران (Mahdavinassab et al, 2021) اظهار داشتند که بازی‌ها به‌عنوان فعالیتی ساختارمند و قانونمند می‌توانند تعاملات اجتماعی بالایی را پوشش دهند. ماهیت اجتماعی بازی فرصتی را ایجاد می‌کند که کودکان برخی از مهارت‌ها و واقعیت‌های دنیای واقعی مانند انتخاب‌های اخلاقی و نتایج آنها را بررسی کنند. تحقیقات شیرانی و همکاران (Shirani et al, 2020) نشان داد که بازی‌های ویدئویی اجتماعی نه تنها با رفتارهای اجتماعی مرتبط هستند، بلکه پیش‌بینی‌کننده این رفتارها نیز می‌باشند. به‌طوری‌که کودکانی که در آغاز سال تحصیلی بیشتر از این بازی‌ها استفاده می‌کنند، در اواخر سال، رفتارهای یاری‌رسان و نوع دوستانه بیشتری از خود نشان می‌دهند.

بازی‌های ویدئویی می‌تواند نقش مهمی در یادگیری مفاهیم درس مطالعات اجتماعی داشته

باشد:

الف) هویت یابی در فرایند بازی‌های ویدئویی: بازی باز به طور انتسابی یا اکتسابی ویژگی‌های شخصیتی اجتماعی و فردی در جهان واقع را دارد؛ ویژگی‌هایی که هر روزه در تعامل با

انسانهای دیگر با آن افراد را به شناخت در می‌آورد و خود را به خود و دیگران می‌شناساند و واقعیت‌های اجتماعی از این طریق برای زندگی او ساخت می‌یابند. اما هنگام رویارویی با بازی ویدئویی و قرار گرفتن در بطن شخصیتی و ظاهری شخصیت بازی، این نقابها به شکل بنیادین تفاوت پیدا می‌کنند؛ از این رو هنگامی که بازی باز شروع به کنترل شخصیت بازی می‌کند، تغییری بنیادین در وضعیت هویتی او ایجاد می‌شود که به بیان فن لون این فرایند تن زدودگی در رویارویی با جهان مجازی است که فرد را از وضعیت اولیه‌ای که شخصیت و هویت افراد در جهان واقعی اجتماعی جریان دارد خارج می‌کند؛ از این رو، از آن به منزله فرایند هویت زدایی یاد می‌شود این هویت زدایی از این رو صورت می‌گیرد که شخصیت بازی و ویژگی‌های هویتی او در جهانی جدید به جای شخصیت واقعی بازی باز می‌نشیند و این در حالی است که کنترل این شخصیت و کنش‌های او به دست بازی باز است که بر اساس واقعیت‌های جدید شخصیتی، در وضعیت‌های مختلف دست به عمل هدفمند می‌زند؛ از این رو شخصیت بازی به وانموده‌ای برای شخصیت بازی باز تبدیل می‌شود؛ زیرا بازنمایی کنش بازی باز است؛ ولی دلالتی بر هویت اصلی او ندارد (Haji Heidari & Akram, 2020, p42).

ب) خرده فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای و رفتارهای جامعه‌پسند: امروزه بازی‌های رایانه‌ای در قالب خرده فرهنگ‌های نوجوانی بر سبک گفتار و رفتار گروه‌های سنی نوجوان تأثیرات قابل توجهی داشته است. در حقیقت این بازیها خود به بخش مؤثری از خرده فرهنگ نوجوانان مبدل گشته‌اند به طوری که در این رابطه حتی مهم‌ترین فاکتورهای خرده فرهنگ نوجوانان نظیر مد، سلیق گروهی و نحوه سپری کردن اوقات فراغت نوجوانان ممکن است تحت الشعاع بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفته و با الگوگیری از آنها شکل گیرند (Shirani et al, 2020, p238). در این میان، قشر کودکان و نوجوان بیشتر از رسانه‌ها تأثیر می‌پذیرند و پیام‌ها و برنامه‌های رسانه‌ای در شکل دهی الگوهای رفتاری مطلوب یا نامطلوب در نزد این دسته از جمعیت کشور به طور بسزایی نقش دارند. بر اساس مطالعات هیملویت و اسمیت درباره نمایش صحنه‌های خشونت آمیز در فیلم‌ها، کودکان و نوجوانان بیش از دیگران از چنین برنامه‌هایی تأثیر می‌پذیرند. دلیل اهمیت این موضوع توجه به این نکته است که کودکان و نوجوانان به طور کامل و واضح بین واقعیت و خیال مرزی قائل نمی‌شوند و به همین دلیل ممکن است تمام مسائل دیده شده در رسانه‌ها را واقعی بپندارند؛ بنابراین چنانچه با محتوای نامطلوب رسانه مرتبط باشند به احتمال زیاد این کار به شکل زبان باری بر الگوهای فکری هیجانی و رفتاری آنها تأثیر خواهد داشت (Ahmadi et al, 2017, p54).

پژوهش‌های مختلف و مطالعات موجود از زوایای مختلفی چون نقش در یادگیری و جامعه پذیری، نقش بازی در بهبود یادگیری مطالعات اجتماعی را مورد بررسی قرار داده‌اند. اما تفاوت تحقیق انجام شده در این مقاله با تحقیقات پیشین این است که به دنبال یافتن پاسخ سؤال اصلی

پژوهش یعنی چگونه بازی‌های ویدئویی می‌تواند به ابزار مهم آموزشی تبدیل شده و چه نقشی در بهبود یادگیری و آموختن مفاهیم کتاب مطالعات اجتماعی مقطع ابتدایی دارند است؟

با توجه به توضیحات ذکر شده، در ادامه به بررسی تعدادی از بازی‌ها رایانه‌ای متناسب با سن کودکی که می‌تواند در یادگیری درس مطالعات اجتماعی مفید واقع شود و موضوعات ارزشی، شناختی و مهارتی را که در جدول شماره ۱ ذکر شد پرورش دهد، پرداخته می‌شود. شایان ذکر است که این بازی‌ها در سایت مرکز ملی بازی‌های رایانه‌ای (National Foundation of Computer Games) ارائه شده است و مرتبط با اطلاعات هر بازی سه حوزه مهارت‌ها، دانش و نگرش مورد بررسی قرار گرفته است.

روش تحقیق

این پژوهش از نوع کیفی و تحلیلی است و با هدف طراحی و پیشنهاد بازی‌های ویدئویی آموزشی بر اساس مضامین کتاب مطالعات اجتماعی مقطع ابتدایی انجام شده است. رویکرد پژوهش مبتنی بر برنامه درسی و ویژگی‌های بازی‌های آموزشی موجود است که شامل بررسی محتوای کتاب مطالعات اجتماعی مقطع ابتدایی و تحلیل ساختاری و محتوایی بازی‌های ویدئویی می‌شود.

مراحل انجام پژوهش از این قرار است:

- ۱- بررسی مضامین کلیدی و مهم کتاب مطالعات اجتماعی (مانند ارزش‌ها، نگرش‌ها، مهارت‌های اجتماعی) بر اساس راهنمای آموزشی کتاب‌های دوره ابتدایی
 - ۲- شناسایی بازی‌های موجود مرتبط با موضوعات کتاب مطالعات اجتماعی.
 - ۳- تحلیل محتوای بازی‌ها از نظر انطباق با مضامین اصلی کتاب از منظر تقویت مهارت‌های دانش‌آموزان (مانند تفکر انتقادی، همکاری، و خلاقیت)، پرورش ارزش‌های اجتماعی (مانند عدالت جویی، مسئولیت‌پذیری و تعاون) و توسعه نگرش‌ها
 - ۴- پیشنهاد راهکارهایی برای استفاده از این بازی‌ها در کلاس‌های درس.
- داده‌ها در دو مرحله گردآوری شده است:
- مطالعه اسنادی و کتابخانه‌ای: استفاده از منابع علمی و پژوهش‌های پیشین برای شناخت ویژگی‌ها و قابلیت‌های بازی‌های ویدئویی آموزشی.
 - تحلیل محتوای بازی‌ها: بررسی ساختار و محتوای بازی‌های ویدئویی موجود (در انتخاب بازی‌ها به مطابقت با ارزش‌های فرهنگی و آموزشی کشور توجه شده است) بر اساس مضامین برنامه درسی مطالعات اجتماعی

تحلیل داده‌ها به صورت کیفی صورت گرفته است. بدین معنا که در ابتدا از رویکرد قیاسی برای انطباق مضامین درسی با قابلیت‌های بازی‌ها استفاده شده است و سپس به تحلیل بازی‌ها برای شناسایی نقاط قوت و ضعف آن‌ها در آموزش مفاهیم اجتماعی پرداخته شده است.

یافته‌ها

مطالعه و بررسی بازی‌های یارانه‌ای از جهات متعدد نشان می‌دهند که تلفیق فرآیند آموزش و یادگیری به همراه بازی‌های ویدئویی به دلیل بهره‌مندی از ویژگی‌های خاصی از جمله افزایش روحیه انگیزه، توان رقابت، استفاده از تصاویری زیبا، افزایش قوه استدلال و خلاقیت در پرورش و انتقال مهارت‌هایی چون بررسی و کاوش، مشارکت، خلاقیت، واکنش شخصی و اظهار نظر به دانش آموزان مؤثر واقع شده‌اند و همچنین به دانش‌آموزان کمک می‌کند که مطالب درسی را بهتر فراگیرند.

در ادامه بازی‌هایی رایانه‌ای پیشنهاد می‌گردد که می‌تواند در بهبود تحقق اهداف درس مطالعات اجتماعی مؤثر باشد:

۱. بازی کودکان اربعین:۲

یک مجموعه بازی با موضوع سفر پیاده روی اربعین برای کودکان ۳ تا ۹ سال است که کودک را با کاروان کودکان اربعین همراه می‌کند تا او را در قالب بازی‌های موبک داری، عبور از مرز، زیارت اماکن مقدس و... با خاطرات و حال هوای این سفر آشنا کند (National Foundation of Computer Games). بنابراین:

حیطه دانش: از نظر دانشی موضوعات مکان و فضا، فرهنگ، هویت و میراث فرهنگی در این بازی لحاظ شده است.

حیطه ارزش‌ها و نگرش‌ها: از نظر ارزشی این بازی با تقویت روحیه حق‌طلبی و مسئولیت‌پذیری کودکان کمک می‌کند.

حیطه مهارت‌ها:

- از جهت حیطه مشارکت می‌توان گفت این بازی می‌تواند حس همکاری و مشارکت در فعالیت‌های گروهی و مذهبی را تقویت کند.
- از جهت واکنش شخصی و اظهار نظر نیز کودکان می‌توانند در مورد تجربیات خود از مراسم اربعین و نظرات شخصی‌شان در مورد آن صحبت کنند.

- از جهت برقراری ارتباط نیز یادگیری ارتباطات و تعاملات اجتماعی در قالب مراسم مذهبی و صحبت کردن درباره موضوعات مذهبی و فرهنگی مورد توجه قرار می‌گیرد.

۲. بازی ایران ۵۷:

یک بازی اکشن ماجراجویی است که قصد دارد از طریق داستانی گیرا در بستری مستند و قابل اعتنا، به روایت انقلاب اسلامی بپردازد. این بازی با تکیه بر روایت جذاب و مستند خود، مخاطب را به تهران سال ۵۷ می‌برد، درست در دل روزهای قبل از پیروزی انقلاب اسلامی. روایت معمایی و پیچیده، اکشن، تیراندازی و ماشین‌سواری، بیش از ۴۰ شخصیت داخل بازی، همراه با چندین ساعت دیالوگ هدفمند و ده‌ها سند تاریخی، تلاش می‌کنند مخاطب را کاملاً درگیر بازی «ایران ۵۷» کنند (National Foundation of Computer Games).

حیطه دانش: از نظر دانشی، این بازی موضوعات زمان، تداوم و تغییر را لحاظ می‌کند و همچنین می‌تواند به درک مفاهیم مدارک و شواهد کمک نماید.

حیطه ارزش‌ها و نگرش‌ها: تقویت روحیه میهن‌دوستی و عدالت‌طلبی از طریق این بازی می‌تواند صورت گیرد.

حیطه مهارت‌ها: از جهت واکنش شخصی و اظهار نظر و همچنین برقراری ارتباط می‌تواند کودکان را به فکر کردن درباره وقایع انقلاب و اظهار نظر درباره آن ترغیب کند.

۳. بازی فرمانده مقاومت؛ نبرد آمرلی

یک بازی مهیج در ژانر اکشن است که شکست محاصره چند ماهه شهر آمرلی واقع در عراق (در ۱۰۰ کیلومتری مرز ایران) و رشادت‌ها، ایثار و فداکاری رزمندگان مقاومت در این شهر به فرماندهی شهید حاج قاسم سلیمانی را روایت می‌کند. در این بازی تلاش‌شده روایتی درست از جان‌فشانی سربازان مدافع حرم در جبهه مقاومت برای مخاطب کودک و نوجوان ارائه شود. این بازی دارای محیط‌های شهری، بیابانی، جنگلی، نیروگاه، روستاها و پایگاه‌های تروریستی است و روایت آن در سه فصل پاییز، زمستان و بهار جریان دارد تا بازیکن بتواند با صحنه‌ای مهیج روبه‌رو باشد. این بازی دارای ضرب‌آهنگی تند بوده و فراز و فرودهای زیادی دارد. تلاش شده معماری‌ها در ساخت شهر آمرلی با دقت انجام شود اما ابعاد شهر در بازی، بسیار وسیع‌تر از شهر آمرلی است (National Foundation of Computer Games).

حیطه دانش: مفاهیم فرهنگ و هویت، تعلق و هویت، نظام اجتماعی؛ مسئولیت‌ها و تکالیف از طریق این بازی تقویت می‌شود.

حیطه ارزش‌ها و نگرش‌ها: حق طلبی و مسئولیت‌پذیری و همچنین عدالت‌جویی از مفاهیم مورد توجه در این بازی مرتبط با درس اجتماعی است.

حیطه مهارت‌ها: از نظر حیطه مشارکت می‌توان اشاره کرد که در این بازی کودکان در نقش یک فرمانده می‌توانند حس مسئولیت‌پذیری و مشارکت در تیم را تجربه کنند. این بازی از جهت واکنش شخصی و اظهار نظر نیز می‌تواند فرصتی برای اظهار نظر درباره مفاهیم مقاومت و ایثار فراهم کند.

۴. بازی پلیس بزرگراه

کاربر در این بازی به عنوان یک مأمور پلیس ایفای نقش می‌کند و به دستگیری خودروهایی که در داخل بزرگراه‌های تهران هستند و تخلف کرده‌اند می‌پردازند (National Foundation of Computer Games).

حیطه دانش: در بعد دانش این بازی در آموزش قوانین و مقررات، حقوق، وظایف و نقش‌ها و مؤسسات اجتماعی می‌تواند مفید باشد.

حیطه ارزش‌ها و نگرش‌ها: عدالت‌جویی و حق طلبی از مفاهیم ارزشی مهم در این بازی هستند. حیطه مهارت‌ها: در بررسی این بازی از جهت خلاقیت می‌توان اشاره کرد کودکان را ترغیب به فکر کردن درباره راه‌های مختلف حل مسائل ترافیکی و ارائه راهکارهای خلاقانه کند. از جهت برقراری ارتباط نیز یادگیری اصول ارتباطی و احترام به دیگران در محیط‌های اجتماعی را تقویت می‌نماید. همچنین از بعد مشارکت، همکاری در برقراری نظم و قانون را پوشش می‌دهد.

۵. بازی پرچم کی بالاتره

یک بازی آنلاین چند نفره است که در آن بازیکن‌ها بر سر قدرت حافظه، تمرکز و سرعت عمل بازی رقابت می‌کنند. در این بازی بازیکن با خوب بازی کردن موفق به کسب پول و امتیاز و تجربه بیشتر می‌شود و همچنین می‌تواند خانه‌ها و آیتم‌های داخل بازی را خریداری کرده و امتیاز کسب کند و با این امتیازها پرچم خود و محله‌اش را در تهران بالا ببرد (National Foundation of Computer Games).

حیطه دانش: از نظر حیطه دانش، آشنایی با نظام اجتماعی؛ مسئولیت‌ها و تکالیف و حقوق و قوانین در این بازی مدنظر قرار می‌گیرد. همچنین مفاهیم منابع و فعالیت‌های اقتصادی و بهره‌وری در بازی وجود دارد.

حیطه ارزش‌ها و نگرش‌ها: از این حوزه مفاهیم مسئولیت‌پذیری و تعاون در بازی گروهی را می‌توان ملاحظه نمود.

حیطه مهارت‌ها: در بررسی این بازی می‌توان اشاره کرد که این بازی می‌تواند کودکان را تشویق به مشارکت در فعالیت‌های گروهی و تیمی کند. از جهت برقراری ارتباط نیز نیاز به ارتباط و هماهنگی با هم تیمی‌ها و رعایت قوانین بازی برای رسیدن به هدف مشترک را مدنظر دارد.

۶. پوک: مبارزان کمپانی

«پوک؛ مبارزان کمپانی» یک بازی اکشن آنلاین همزمان در سبک Hero shooter است. در این بازی، هر بازیکن می‌تواند از بین ده‌ها شخصیت منحصربه‌فرد، یک قهرمان را انتخاب و در وضعیت‌های مختلف، به‌صورت تکی یا گروهی مبارزه کند. دنیای پوک در آینده‌ای بسیار دور جریان دارد. در این دنیا، شرکتی چندملیتی به تکنولوژی سفر در بعدهای مختلف زمانی و مکانی دست پیدا کرده است. این شرکت از این تکنولوژی برای جمع‌آوری مبارزان از بعدهای مختلف و شرکت دادن آنها در مسابقات مرگبار استفاده می‌کند. هدف این مسابقات مشخص کردن بهترین قهرمان تمام دوران است. مبارزات پوک در محیط‌های مختلفی برگزار می‌شوند؛ از شهرهای مدرن گرفته تا جنگل‌های متروکه. بازیکنان باید از توانایی‌های مبارزان‌شان برای حرکت در محیط و حمله به حریفان خود استفاده کنند. شخصیت‌ها در این بازی از نژادهای مختلف هستند. بعضی از شخصیت‌ها انسان، بعضی جادوگر و حتی حیوان‌های انسان‌نما و گیاه‌هایی با بدن انسانی. هر مبارز در بازی پوک ۵ توانایی منحصربه‌فرد دارد که با استفاده از آنها می‌تواند در مبارزات به سبک خاص خودش مبارزه کند.

حیطه دانش: محتوای این بازی مفاهیم زمان، تغییر و تداوم، مکان و فضا و تنوع فرهنگ‌ها و شیوه‌های زندگی را لحاظ می‌کند.

حیطه ارزش‌ها و نگرش‌ها: در این بازی ارزشهایی چون مسئولیت‌پذیری و تعاون رشد می‌یابد. حیطه مهارت‌ها: مهارت‌های خلاقیت و مشارکت در این بازی کمک می‌کند تا کاربر بتواند به نتایج بهتری دست پیدا کند.

در بررسی این بازی باید گفت در واقع بازی‌های با موضوع مقاومت می‌توانند بازیکنان را به تفکر درباره مفاهیمی چون شجاعت، مقاومت و وطن‌دوستی وادار کند (National Foundation of Computer Games).

بحث و نتیجه‌گیری

هدف از انجام این پژوهش توصیف نقشی که بازی‌های ویدئویی در بهبود یادگیری و آموختن مفاهیم کتاب مطالعات اجتماعی مقطع ابتدایی به عنوان ابزار مهم آموزشی دارد، بوده است. نتایج این مطالعه حاکی از آن است که بازی‌های ویدئویی به دلیل توانایی‌های منحصر به فردی که دارند به عنوان ابزارهای مهم آموزشی امروزه شناخته شدند و می‌توانند مفاهیم پیچیده اجتماعی و تاریخی را به شیوه‌ای جذاب ارائه دهند. این بازی‌ها با ایجاد محیط‌های شبیه‌سازی شده و تعامل پذیر به دانش آموزان اجازه می‌دهند تا از طریق تجربه و بازی، مفاهیم آموزشی را درک کنند. این نتایج با پژوهش‌های متعددی همسو بوده و براساس یافته‌های آنان مشخص شد بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ایجاد فرصت برای ریسک پذیری - فرصت‌های اکتشافی و... سبب تسهیل یادگیری دانش‌آموزان می‌شود. با این حال، در برخی جنبه‌ها تفاوت‌هایی مشاهده شده برای مثال، تحقیقات قبلی کمتر به تأثیر بازی‌های ویدئویی بر مفاهیم کتاب مطالعات اجتماعی پرداخته بودند و یا در برخی از پژوهش‌ها از جمله پژوهش عشایری و همکاران (Ashayeri et al, 2022) به تأثیرات منفی بازی‌های ویدئویی مانند اعتیاد و پرخاشگری اشاره کرده‌اند.

بنابراین، برای بهره‌برداری بهینه از این ابزارها لازم است که بازی‌های آموزشی با دقت انتخاب شوند و به گونه‌ای طراحی شوند که اهداف آموزشی را به بهترین نحو ممکن پوشش دهند. در ادامه این پژوهش با توجه به یافته‌های حاصل از تحقیق حاضر، پیشنهادات و راهکارهایی جهت کاهش چالش‌های استفاده از این تکنولوژی در آموزش در نظر گرفته شده است.

- افزایش سواد رسانه‌ای و سواد بازی در والدین نسبت به فرصت و تهدیدها
- مشارکت والدین با کودکان به هنگام نیاز به بازی
- سیاست گذاری‌های امنیتی
- لحاظ کردن بازی‌ها در طرح درس معلمان
- فراهم کردن شرایط گیم نت در دبستان‌ها و تخصیص زمان‌هایی برای دانش آموزان
- مدیریت زمان بازی و دانش آموز در حین بازی
- تولید و توزیع بازی‌های متناسب با فرهنگ کشور
- آموزش معلمان در استفاده از بازی‌های آموزشی
- ایجاد معیارهای ارزیابی مؤثر برای سنجش تأثیر بازی‌ها

سهم مشارکت نویسندگان: در پژوهش حاضر نویسنده اول پیشنهاد موضوع تحقیق، فرآیند گردآوری و تحلیل و تفسیر یافته‌ها را برعهده داشته و نویسنده دوم، در گردآوری محتوا به ویژه محتوای بخش خارجی، بررسی روند کلی پژوهش و روش پژوهش، همکاری در استنتاج یافته‌ها و

نهایی سازی اصلاحات مقاله نقش داشته‌اند. در مجموع نتیجه‌گیری از یافته‌ها و بسط و تفسیر به صورت مشترک و با بحث و تبادل نظر هر دو نویسنده صورت گرفته است.

تضاد منافع: نویسندگان اذعان دارند که در این مقاله هیچگونه تعارض منافی وجود ندارد.

منابع مالی: پژوهش حاضر از هیچ موسسه و نهادهی حمایت مالی دریافت نکرده و کلیه هزینه‌ها در طول فرآیند اجرای پژوهش بر عهده پژوهشگران بوده است

تشکر و قدردانی: از کلیه افرادی که تلاش می‌کنند یادگیری را با لذت همراه نمایند تشکر و قدردانی و می‌شود.

References:

- 1) Ahmadi, H., Abbasi Shavazi, M. T., Yadegari, R., & Karami, F. (2017). The study of the relationship between modern media usage and the tendency towards delinquency among student teenagers (Case study: High school students of Bastak city). *Strategic Research on Social Problems of Iran*, 6 (3), 53-70. In Persian
- 2) Ahmadi, E., Rastegar, S. M. R., Khodadadi, H., & Zelikani, K. (2016). The impact of computer games on children. In *Third International Conference on Modern Research in Management, Economics, and Humanities*. In Persian
- 3) Ahmadi, P., Gomari, Z., & Shahidi, S. (2016). The position of public culture components in primary school social studies textbooks. *Iran Curriculum Studies Association Conference*. In Persian
- 4) Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory into Practice*, 47(3), 229-239.
- 5) Ansari Ardali, S., & Raeisi Ardali, R. (2021). The role of educational games in increasing student learning. *Journal of New Achievements in Humanities Studies*, 4(38). In Persian
- 6) Ashayeri, T., Abbasi, E., & Jahanpour, T. (2022). The impact of computer games on children's behavior (Meta-analysis of research between 2002-2020). *Interdisciplinary Communications and Media Studies*, 5(17), 33-70. In Persian
- 7) Bani Amerian, S., & Esmaeili, S. (2021). The role of gamification in learning. *Educational Psychology (Psychology and Educational Sciences)*, 17(62), 107-130. In Persian
- 8) Behzadi, H., & Mahmoudi, H. (2018). The role of observational learning in the reading habits of male high school students based on Bandura's social cognitive theory. *Library and Information Science*, 21(1), 25-54. In Persian
- 9) Çağır, S., & Oruç, Ş. (2020). Intelligence and mind games in concept teaching in social studies. *Participatory Educational Research (PER)*, 7(3).

- 10) Cheragh Molaei, L., Kadivar, P., & Sarami, G. (2014). Using virtual social networks in education: Opportunities and challenges. *New Educational Thoughts*, 10(3), 29-51. In Persian
- 11) Coyle, B. (2008). A study assessing the influence of computer simulation video games on student motivation and learning when they are used as part of social studies pedagogy (Doctoral dissertation). Seton Hall University.
- 12) Fallahzadeh, Z. (2020). The impact of technology use in teaching social studies to fourth-grade elementary students. *Research in Social Studies Education*, 2(2), 103-125. In Persian
- 13) Fathi, F. (2020). What do the documents say about the application and position of educational technology in elementary school. *Growth of Educational Technology*, 36(3). In Persian
- 14) Haji Heydari, H., & Akram, K. (2020). Identity formation in the process of video games: Case study of four prominent games: Duke Nukem, Grand Theft Auto, Elder Scrolls, Call of Duty. *Applied Sociology (Research Journal of Human Sciences, University of Isfahan)*, 31(3), 35-56. In Persian
- 15) Hasani, M., & Vejdani, F. (2017). Qualitative content analysis of elementary social studies textbooks from the perspective of moral education. *Islamic Education*, 12(25), 29-54. In Persian
- 16) Heins, M. (2017). Video games in education. *Education and Human Development Master's Theses*, 625.
- 17) Khazaei, K., & Jalilian, N. (2014). The impact of educational computer games on academic achievement and creativity of elementary students. *ICT in Educational Sciences*, 18(2), 23-39. In Persian
- 18) Mahdavi Nasab, Y., Fardanesh, H., Talaei, E., & Hatami, J. (2021). Providing and applying a design model for educational games for social studies in elementary schools using the design research method. *Journal of Teaching and Training*, 37(2), 146. In Persian
- 19) Ministry of Education, Educational Research and Planning Organization. (2012). *Methods of Teaching Social Studies, Special for Teacher Training (Primary Education)*. Tehran: Iran Textbook Printing and Publishing Company. In Persian
- 20) Najafi, A., Amanpour, A., Imani, M., & Salehi, A. (2023). The impact of games on student learning and academic progress. *International Conference on Management and Humanities Research in Iran*. In Persian
- 21) National Foundation of Computer Games. <https://www.ircg.ir> In Persian
- 22) Nejati Mousavi, S. H., & Cheraghiyan, J. (2015). Review of primary school social studies textbooks from the perspective of social education components of pragmatism. *National Conference on Psychology and Educational Sciences*. In Persian
- 23) Saeidpour, M. (2019). The world of games. *Growth of Educational Technology*, 35(4). In Persian

- 24) Shirani Bidabadi, E., Behian, S., & Hashemianfar, S. A. (2020). The role of computer game subcultures in prosocial behaviors among high school teenagers in Isfahan in 2016. *Cultural and Communication Studies*, 16(60), 209-244. In Persian
- 25) Syawaluddin, A., Rachman, S. A., & Khaerunnisa. (2020). Developing snake ladder game learning media to increase students' interest and learning outcomes on social studies in elementary school. *Journal of Simulation & Gaming*, 11(1).
- 26) Utoyo, A. W. (2018). Video games as tools for education. *Journal of Game, Game Art and Gamification*, 3(2).

