

می‌کنند.» وی درباره ایده‌اش چنین می‌گوید: «چرا نباید از یک بازی نظیر World of Warcraft در مدرسه استفاده کنیم؟ چه اتفاقی می‌افتد اگر یک مرکز کامپیوتر داشته باشیم که دانش‌آموزان به همراه آموزگار خود در آن به بازی وارکرافت مشغول باشند، به طوری که محیط بازی روی پرده‌ای نمایش داده شود. من در نهایت این فرصت را یافتم تا تعدادی از ایده‌هایم را روی کاغذ بیاورم. من ایده‌های خود را با یکی از جالب‌ترین افرادی که نگاهی رو به جلو در زمینه ترکیب بازی و آموزش دارد در میان گذاشتم و او نظر مثبتی داشت. بعد از این بود که مطمئن شدم تنها نیستم. می‌دانستم آموزگاران بیشتری وجود دارند که وارکرافت هم بازی می‌کنند. پروژه‌ای را که دنبال می‌کردم، به صورت یک ویکی درآوردم تا افراد دیگر ایده‌ها را به اشتراک بگذارند و همکاری کنند.»

ایده‌ای که این آموزگار دارد تنها یکی از روش‌های استفاده از بازی در یک سیستم آموزشی است. این استفاده مستقیم از World of Warcraft یا MineCraft در کلاس‌های درس و برای آموزش مفاهیمی از ریاضیات گرفته تا جغرافیا و تاریخ، نتایج عملی بسیار خوبی داشته است، اما تنها آغاز راه است.

Classcraft: یک روش دیگر

یکی دیگر از آموزگاران که علاقه بی‌اندازه بجه‌های امروزی به بازی‌ها و خصوصاً بازی‌های نقش‌آفرینی آنلاین را نه تنها یک تهدید، بلکه یک فرصت بی‌نظیر می‌داند، شاون یانگ، آموزگار فیزیک دبیرستان و طراح وب، است. او کلاسی دارد پر از Mage، Warrior و Healer دارد. Warrior اجازه دارد در کلاس غذا بخورد. Mage می‌تواند از یک جلسه سخنرانی تله پورت کند و در آن شرکت نکند. Healer می‌تواند درباره صحیح بودن پاسخ خود به سؤالات در یک امتحان پپرسد. در واقع، یانگ کلاس فیزیک را به یک بازی نقش‌آفرینی تبدیل کرده است. او حدود چهار سال قبل بازی به نام Classcraft را به عنوان یک ابزار آموزشی ابداع کرده و استقبال خوبی از وب سایت وی شده است. این روش چنان موفق بوده است که بعد از مدتی، این بازی را در اختیار سایر آموزگاران سی کشور گذاشت (شکل 1).

The screenshot shows the Classcraft interface. At the top, it says 'CLASSCRAFT' and 'CHRISTOPHE G. USED HEAL 3 ON CHRISTOPHE G.' and 'PHYSICS 203'. Below that, there are tabs for 'A+ INPUT GRADES' and 'IMPORT GRADES'. A search bar for 'Name of the Evaluation' is present. A 'Max Grade' field is set to '100' with a 'SAVE ALL GRADES' button. A list of students is shown with their names and grades:

Name	Grade	XP
CHRISTOPHE GUILMET	0	+450 XP
XAVIER BORIS	0	+450 XP
XAVIER BOUCHARD	0	+450 XP
ALEXIS CLEVER	0	+450 XP
FRANCOIS-GUILLAUME LONGNAME...	0	+450 XP
LÉA DIDI	0	+450 XP
CHARLES-ANTOINE LEGROS	0	+450 XP
XAVIER TAGUEULE	0	+450 XP
ALEXIS CLOWNER	0	+450 XP
GUILLAUME DROLET	0	+450 XP
LÉA DATRIOVACHOU	0	+450 XP
CHRISTOPHE GOODGUY	0	+450 XP
XAVIER BAHIGH	0	+450 XP
THERE'S A CROOK IN THE SHOP	0	+450 XP
GUILLAUME TAKE HIM OUT	0	+450 XP
LÉA POSTPONE THE	0	+450 XP
CHRISTOPHE TRIAL	0	+450 XP
XAVIER OK KICK IT	0	+450 XP
ALEXIS DOWN THE ROAD	0	+450 XP
GUILLAUME SHADY	0	+450 XP
GUILLAUME MISTERS	0	+450 XP
XAVIER I WONDER	0	+450 XP

On the right side of the interface, there is a 3D illustration of a stone building with a wooden door and a small tower on the roof, representing a classroom or a game environment.

شکل 1: Classcraft یک سیستم آموزشی مبتنی بر بازی است.

دانش‌آموزان در Classcraft در قالب شخصیت‌هایی قرار می‌گیرند، اما پاداش یا جریمه‌هایی که دریافت می‌کنند، تأثیر زیادی در زندگی واقعی و بازی آن‌ها دارد. دانش‌آموزان به تیم‌هایی تقسیم می‌شوند و سطح خود را انتخاب می‌کنند. به طور مثال، دانش‌آموزان قوی‌تر ممکن است شخصیت‌هایی با قابلیت در اختیار داشتن جادوها را انتخاب کنند (Mage)؛ زیرا آن‌ها بهترین قدرت را دارند، در حالی که بچه‌های اجتماعی‌تر به سمت Healer جذب می‌شوند؛ زیرا کار گروهی بهتری دارند. عملکرد خوب در کلاس باعث کسب امتیازاتی می‌شود که دانش‌آموزان می‌توانند از آن برای به دست آوردن قابلیت‌هایی نظیر شکار استفاده کنند که به آن‌ها اجازه می‌دهد به طور مثال در کلاس غذا بخورند. ولی عملکرد منفی عواقبی خواهد داشت. مثلاً در امتحان زمان کم‌تری برای پاسخ‌گویی به سؤالات در اختیار خواهند داشت و حتی ممکن است برای مدتی حبس شوند! از طرفی، یانگ در ازای فعالیت‌های مثبت دانش‌آموزانش در خارج

همکاری با سایر اعضای گروه نتایج بهتری بگیرند. در این روش تدریس، دانش‌آموزان باید با هم کار کنند تا برنده شوند: «در اجتماع، موفقیت یک امر فردی است و چنین رویکردی در آموزش تا حدودی بد است؛ زیرا ما با چنین روشی در واقع دانش‌آموزان را تشویق می‌کنیم به تنهایی یاد بگیرند، در حالی که پژوهش‌ها نشان داده بهتر است فرآیند یادگیری به صورت یک تلاش دسته جمعی اتفاق بیفتد. شما وقتی در یک تیم کار می‌کنید، عملکرد بهتری دارید.»



نکته: 2: در استفاده از Classcraft، دانش‌آموزان می‌توانند با هم کار کنند و با هم یاد بگیرند.

یانگ به این نکته اشاره می‌کند که وقتی کسی در Classcraft می‌میرد، کل تیم با از دست دادن امتیازاتی که کسب کرده تنبیه می‌شود. او می‌گوید پاداش و مجازات در این بازی به دقت تنظیم شده است: «مرگ هر یک از شخصیت‌ها روی کل تیم تأثیر می‌گذارد و در عین حال انگیزه اعضای تیم افزایش می‌یابد. این قابلیت است که کلاس درس را متحول خواهد کرد.» ریکاردو هیگوئرا، آموزگار تاریخ در یکی از مدارس روستایی کالیفرنیا جنوبی، از جمله آموزگارانی است که از Classcraft در کلاس درس خود استفاده می‌کند و از نتایج به دست آمده رضایت دارد (شکل 2). او پس از این که طی چهار ماه Classcraft را مورد آزمایش قرار داد، از تأثیر این بازی بر میزان توجه دانش‌آموزان به نمرات خود شگفت‌زده شد. او می‌گوید پیش از استفاده از این روش، کسب نمرات خوب در امتحانات برای برخی دانش‌آموزان مهم نبود. اما اکنون این موضوع برای آن‌ها مهم شده است؛ زیرا می‌دانند نمره بد می‌تواند روی سطح شخصیت آن‌ها در بازی و روی جایگاهشان در تیم اثر بگذارد.

نتایج برای امروز

آموزگاران در طی دوره کاری خود با دانش‌آموزان زیادی سر و کار دارند که به یادگیری و استفاده از مباحث مطرح شده در کلاس درس علاقه‌ای نشان نمی‌دهند و انگیزه‌ای ندارند. در این میان، شاید بتوان دوره دبیرستان را سخت‌ترین دوره برای چنین دانش‌آموزانی دانست. یانگ در این باره می‌گوید: «به همین خاطر فکر می‌کنم Classcraft به طور ویژه جذابیت زیادی برای دانش‌آموزان دوره دبیرستان دارد؛ زیرا رفتن به مدرسه را به یک تجربه خوشایند تبدیل می‌کند و این برای آن‌ها بسیار عالی است؛ زیرا در غیر این صورت، آن‌ها مدام از این که چقدر مدرسه رفتن کسالت‌آور است شکایت می‌کنند.» ایده آل این است که دانش‌آموز خود در پی یاد گرفتن باشد و در خود ایجاد انگیزه کند، اما به گفته یانگ: «در واقعیت شاهد چنین چیزی نیستیم. به عقیده من باید از هر ابزاری که در اختیار داریم، برای ارتقای یادگیری و همکاری گروهی بیشتر در کلاس درس استفاده کنیم.» Classcraft نتیجه کلی بسیار غافلگیرکننده‌ای دارد و آن این که دانش‌آموزان از طریق آن به سادگی قوانین و رسوم کلاس درس را می‌فهمند و درک می‌کنند: «استفاده از آن باعث می‌شود به طور خیلی روشن و واضح بفهمند چه کاری را می‌توانند در کلاس انجام دهند و چه کاری را نمی‌توانند و چه کاری را باید انجام دهند؛ زیرا فوراً بر اساس رفتار خود در این سیستم پاداش می‌گیرند یا تنبیه می‌شوند.» از طرفی، دست‌کم در کلاس درسی که یانگ آموزگار آن است، بچه‌ها دیگر ترسی از فیزیک ندارند. او می‌گوید بچه‌ها

انتظار می‌کشند تا کلاس شروع شود و مهم‌تر این‌که از این طریق رابطه خوبی با دانش‌آموزان خود برقرار می‌کند: «به گمان من ایجاد رابطه بین شما و دانش‌آموزان‌تان، برای حصول اطمینان از این‌که آن‌ها به بهترین شیوه ممکن روند یادگیری را طی می‌کنند، واقعاً مهم است. حتی اگر خود شما برای برقراری و توسعه آن به‌طور یک‌طرفه تلاش کنید.»

هر چند یانگ آمار و ارقامی برای نشان دادن کارایی روشی که ابداع کرده است ندارد، اما معتقد است آموزگاران که از آن در کلاس درس خود استفاده کرده‌اند، نتایج خوبی گرفته‌اند: «سال نخست، در میانه سال استفاده از آن را شروع کردم. در آن زمان دو دانش‌آموز داشتم که به هیچ عنوان در کلاس شرکت نمی‌کردند و از نظر تحصیلی با مشکل مواجه بودند. به محض استفاده از Classcraft در کلاس درس، آن‌ها به‌طور دیوانه‌وار فعال شدند. به‌طور غیر معمولی فعالیت زیادی در کلاس داشتند؛ زیرا می‌خواستند سطح خود را بالا ببرند. این شگفت‌آور بود؛ زیرا نمرات، انگیزه و مشوقی برای آن‌ها نبود، اما نحوه عملکردشان در بازی انگیزه‌ای خوب برای آن‌ها بود.» آن‌ها با وجود آغاز فاجعه‌باری که در آغاز سال تحصیلی داشتند، آن سال قبول شدند. او می‌گوید که دانش‌آموزانی داشته است که در مدرسه با هم صحبت نمی‌کردند و اکنون در خارج از مدرسه به هم کمک می‌کنند: «این بازی ساخته شده است تا آنچه باعث می‌شود شما به یک شاگرد خوب تبدیل شوید، در کلاس مشارکت بهتری داشته باشید، کاری که به شما محول شده است را انجام دهید و در کار گروهی شرکت کنید را تقویت کند. این چنین شما در این بازی ارتقای سطح پیدا می‌کنید.» Classcraft از جنبه‌های زیادی تعریف یک کلاس درس را برای دانش‌آموزان یانگ تغییر داده است. آن‌ها در ازای انجام بهتر ورزش یا کمک به یکدیگر، امتیاز جمع می‌کنند. آن‌ها حتی برای این‌که سریع‌تر سطح خود را در بازی ارتقا دهند، کلاس را مرتب می‌کنند. او می‌گوید: «آن‌ها بدون این‌که خود بدانند، دانش‌آموزان بهتری شده‌اند.»

مخالفتان

در این میان، افرادی هم هستند که اعتقادی به استفاده از Classcraft ندارند. فرانک نوشیز، آموزگار فیزیک دبیرستان، در این باره می‌گوید: «فکر نمی‌کنم ایجاد چنین رقابتی در کلاس درس کار صحیحی باشد.» دست‌کم نه در حالتی که دانش‌آموزان در حال تلاش برای به دست آوردن پاداش‌ها در یک بازی هستند: «در این روش، دانش‌آموز کار را درست انجام می‌دهد برای این‌که در بازی بهتر باشد، نه به خاطر این‌که درس را بهتر بفهمد. از این طریق، دانش‌آموز این پیام نادرست را دریافت می‌کند که یادگیری اهمیت ندارد، بلکه بازی مهم‌تر است.» او معتقد است وقتی کسب نمرات خوب انگیزه‌ای در دانش‌آموز ایجاد نمی‌کند، پس باید مشکل را در جایی دیگر یافت: «گمان نمی‌کنم استفاده از یک بازی در کلاس درس بتواند این مشکل را حل کند.»



نوشیز معتقد است آموزگاران می‌توانند کلاس‌های درسی بر پا کنند که دانش‌آموزان را درگیر کند، بدون این‌که آن را به یک بازی تبدیل کنند. او می‌گوید درسی مثل فیزیک به خودی خود درس جذابی است. او در یکی از کلاس‌های خود ویدیویی از یک ورزشکار بسکتبال نمایش داد که از روی یک استخر پر از مار می‌پرد و از دانش‌آموزان پرسید: «آیا این ورزشکار واقعاً چنین پرشی انجام داده یا این ویدیو جعلی است؟» نوشیز هرچند نظر مساعدی نسبت به استفاده از Classcraft ندارد، اما یانگ را به دلیل آزمودن روش‌های جدید سرزنش نمی‌کند: «هر آموزگاری که می‌خواهد روشی جدید را بیازماید یا تغییر دهد، کار بزرگی می‌کند.» یانگ در نظر دارد امکانی در این بازی قرار دهد که دانش‌آموزان با پرداخت هزینه بتوانند شخصیت‌های خود را در بازی سفارشی‌سازی کنند. چنین رویکردی ممکن است سبب نارضایتی‌هایی شود؛ زیرا دانش‌آموز در ازای آموزش مجبور به پرداخت پول می‌شود. او گزینه دیگری هم پیش روی آموزگاران می‌گذارد. آموزگار چهار دلار در سال به‌ازای هر دانش‌آموز می‌پردازد و در این صورت دانش‌آموزان همچنان به گزینه‌های سفارشی‌سازی دسترسی دارند، البته به خرج آموزگار. علاوه بر این، نسخه رایگانی هم در دسترس خواهد بود که فاقد بسیاری از ویژگی‌ها نظیر سفارشی‌سازی شخصیت‌ها است (شکل 3).

تهدید یا فرصت

یانگ می‌گوید: «با گذر زمان، فناوری چه بخواهیم و چه نخواهیم در حال یافتن جایگاه خود در کلاس درس است. با در اختیار گذاشتن منابع درست، آموزگاران بیش‌تری به استفاده از این شیوه‌ها روی خواهند آورد.» دانش‌آموزان امروزی چنان با بازی‌های ویدیویی درگیر شده‌اند که بخش قابل توجهی از زمان خود را به آن اختصاص می‌دهند. حتی زمانی که در بازی نیستند نیز به آن فکر می‌کنند، درباره آن بحث می‌کنند و شاید دنیای واقعی را هم از دریچه این بازی‌ها می‌بینند. بارها درباره این‌که چنین حال و هوایی در دنیای امروز به ضرر کودکان و نوجوانان تمام می‌شود، سخن گفته شده است و کارشناسان زیادی درباره این سطح درگیر شدن با دنیای مجازی بازی‌ها هشدار داده‌اند. این‌که کودکان فرصت آموختن مهارت‌های زندگی در دنیای واقعی را از دست می‌دهند، موضوع بسیار مهمی است. در حالت کلی، این بازی‌ها یک عامل تهدیدکننده محسوب می‌شوند. اما ایده‌هایی که در زمینه استفاده از این شرایط تهدیدآمیز به نفع دانش‌آموزان مطرح می‌شود و به دو نمونه از آن‌ها در این مقاله اشاره کردیم، می‌تواند دیدگاه‌ها را عوض کند. در هر صورت، استفاده از یک عنصر تهدیدآمیز و تبدیل آن به یک فرصت راه‌کاری است که باید با دقت مورد ارزیابی و کارشناسی قرار گیرد و پیش از پیاده‌سازی به همه جنبه‌های آن توجه شود.

منابع:

- How One Teacher Is Making High School-and Physics-Fun by Gamifying The Classroom (2014)
- A New Project - World of Warcraft in School
- Classcraft makes the classroom a giant role-playing game-with freemium pricing (2014)
- <http://www.fastcocreate.com/3028125/how-one-teacher-is-making-high-schoo...>
- <http://edurealms.com/a-new-project-world-of-warcraft-in-school>
- <http://venturebeat.com/2014/05/31/classcraft-role-playing-classroom>

تاریخ انتشار:

نشانی منبع: <https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/1925>