

گیمیفیکیشن یک علم بین رشته ای

تعریف علم بین رشته ای

علم بین رشته ای مثل نگاه کردن به یک موضوع یا یک سوال از دیدگاههای مختلف است.

تمام مشکلاتی که ما امروز با آن روبرو هستیم از یک رشته نشأت نمیگیرد؛ راه حل مشکلات حول یک رشته یا موضوع واحد



نمی چرخد؛ و این دقیقاً معنا و مفهوم علم بین رشته ای می باشد. اکنون قصد داریم به این پردازیم که علم گیمیفیکیشن یا همون تدریس با بازی یا بازی وار سازی آموزش، چطور یک علم بین رشته ای است؟ در واقع می خواهیم بیان کنیم تدریس با بازی یا بازی وار سازی آموزش آیا با علوم و دانش های دیگر هم مرتبط است یا خیر!

ارتباط گیمیفیکیشن با علم روانشناسی

مبحث تقویت در روانشناسی به این موضوع می پردازد که با ایجاد یک وضعیت مطلوب یا وجود یک محرک، باعث شویم یک رفتاری که موردانتظارمان هست، در آینده رخ دهد یا ادامه پیدا کند یا تقویت شود.

به عنوان مثال حتما در دوران مدرسه از جانب معلم تشویق شده اید؛ مطمئناً طعم شیرین آن تشویق ها هنوز هم در وجودتان به جا مانده است؛

این تشویق دقیقاً همان تقویت کننده ی مثبتی است که باعث شده شما تلاش خود را برای بهتر بودن افزایش دهید و انگیزه تان برای درس خواندن بیشتر شود؛



اسکینر روانشناس معروف آمریکایی اعتقاد دارد که تقویت هر اتفاقی احتمال وقوع آن اتفاق را بالا می برد.

موضوع تقویت در روانشناسی، زیربنای یکی از مهمترین عناصر گیمیفیکیشن، یعنی بحث جایزه، پاداش و امتیاز است.

عنصر امتیاز و جایزه در بازی های آموزشی، به عنوان یک محرک قوی برای افزایش یادگیری دانش آموزان عمل می کند.

وقتی دانش آموزان بازی ای را به منظور تمرین بیشتر یک مبحث درسی انجام می دهند، ضمن لذتی که از انجام بازی می برند، در انتهای بازی به برندگان امتیاز بیشتر یا جایزه داده می شود و همین امتیاز و جایزه به عنوان یک محرک قوی انگیزه شان را برای بیشتر و بهتر درس خواندن بالا می برد؛

چون لذت جایزه گرفتن را درک کرده اند، برای دریافت مجدد، و تجربه ی این لذت وصف نشدنی، حاضرند محتوای درسی را که پایه و اساس همه ی بازیهای آموزشی است، بیشتر و بهتر بخوانند، یادگیرند و تکرار کنند؛ (هدف تمام معلمان = یادگیری بیشتر به صورت خودجوش!)

و این دقیقاً تایید کننده ی موضوع تقویت در علم روانشناسی است، چون معلم با دادن جایزه در بازیهای آموزشی، احتمال درس خواندن دانش آموزان را بالا می برد.

ارتباط گیمیفیکشن با علم پزشکی

در آموزش از بازی های مختلفی استفاده می شود: بازی های فکری، بازی های حرکتی، بازی های دیجیتال.

علم پزشکی بیان می کند که باید از همه ی انواع بازیها در آموزش استفاده کرد به این دلیل که هر کدام باعث سلامت قسمتی از بدن می شوند.

بازی های حرکتی، باعث سلامت سیستم اسکلتی - عضلانی می شود، برای نمونه، کم تحرکی یا بی تحرکی ستون فقرات، باعث انعطاف پذیری کمتر آن می شود و زمینه آسیب دیدگی ستون مهره ها را بر اثر فعالیت های روزانه فراهم می کند؛ و از آنجایی که دانش آموزان قسمت عمده ای از زمان خود را در مدرسه سپری می

کنند، برای حفظ سلامتی آنها، اجرای بازی های آموزشی بسیار موثر و لازم است.

گیمیفیکشن با علوم مختلف ارتباط تنگاتنگ دارد مثل فناوری ها و رسانه های دیجیتال برای بازی سازی، علوم رایانه، اقتصاد، علوم اجتماعی، پزشکی و.....

حالا نوبت شماست که فکر کنید و به طور جزئی ارتباط این علم جذاب و دوستداشتنی را با علوم مختلف بیان کنید.



نویسنده: محبوبه اسفندیاری، مدرس و طراح بازیهای آموزشی