

«هر آنچه باید درباره طراحی بازی‌های آموزشی اثربخش بدانید»

نویسندگان:

شارون بولر و کارل کپ

مترجمان:

کامران حاتمی و راضیه محققیان

۱۴۰۰

سرشناسه : بولر، شارون
Boller, Sharon
 نام و عنوان پدیدآور : هر آنچه باید درباره طراحی بازی‌های آموزشی اثربخش بدانید/نویسندگان شارون بولر، کارل کپ؛ مترجمان کامران حاتمی، راضیه محققیان یعقوبی.
 مشخصات نشر : تهران: انتشارات آها، ۱۴۰۰.
 مشخصات ظاهری : ۲۲۶ ص:، صور، جدول.
 شابک : 978-600-7535-37-0

وضعیت فهرست نویسی : فیپا
 یادداشت : عنوان اصلی: *Play to learn: Everything you need to know about designing effective Learning games, 2017.*

یادداشت : کتابنامه: ص. ۲۱۵-۲۱۶.
 موضوع : بازی‌های آموزشی
 موضوع : *Educational games*
 موضوع : آموزش به کمک کامپیوتر
 موضوع : *Computer-assisted instruction*
 موضوع : بازی‌های کامپیوتری -- طراحی
 موضوع : *Computer games -- Design*
 شناسه افزوده : کپ، کارل ام.، ۱۹۲۷-
 شناسه افزوده : *Kapp, Karl M., 1927-*
 شناسه افزوده : حاتمی، کامران، ۱۳۶۹- مترجم
 شناسه افزوده : محققیان یعقوبی، راضیه، ۱۳۶۷- مترجم
 رده بندی کنگره : LB۱۰۲۹
 رده بندی دیویی : ۳۳۷/۳۷۱
 شماره کتابشناسه ملی : ۷۶۴۵۶۶۵
 وضعیت رکورد : فیپا

هر آنچه باید درباره طراحی بازی‌های آموزشی اثربخش بدانید

نویسنده: شارون بولر و کارل کپ
 مترجمان: کامران حاتمی و راضیه محققیان یعقوبی
 ناشر: آها
 نوبت چاپ: اول ۱۴۰۰
 صفحه آرا و طراح جلد: مریم زراعت پیشه
 ویراستار: راضیه محققیان یعقوبی
 چاپ و صحافی: شریعت
 شمارگان: ۵۰۰ جلد
 قیمت: ۶۰۰۰ تومان

فهرست مطالب

پیشگفتار

۱	بخش اول: بازی کردن برای یادگیری درباره بازی‌ها
۲	فصل ۱: مبانی
۱۷	فصل ۲: انجام بازی‌های سرگرمی
۳۴	فصل ۳: کاوش در بازی‌های آموزشی
۵۱	بخش دوم: انتخاب‌ها در طراحی بازی برای پشتیبانی از یادگیری
۵۲	فصل ۴: مشخص کردن مبنای یادگیری
۷۳	فصل ۵: پیوند یادگیری با طراحی بازی
۹۹	فصل ۶: مطالعات موردی: دو طراحی بازی
۱۰۹	فصل ۷: تطبیق امتیازدهی با اهداف آموزشی
۱۳۲	بخش سوم: عملیاتی نمودن دانش طراحی بازی
۱۳۳	فصل ۸: طراحی نخستین نمونه اولیه
۱۵۱	فصل ۹: پلی‌تستینگ
۱۷۴	بخش چهارم: توسعه و پیاده‌سازی
۱۷۵	فصل ۱۰: ملاحظات پیاده‌سازی
۱۸۹	فصل ۱۱: استقرار بازی
۲۰۰	فصل ۱۲: آخرین اندیشه‌ها
۲۰۲	پیوست ۱: کاربرد ارزیابی سرگرم‌کنندگی بازی
۲۰۴	پیوست ۲: کاربرد ارزیابی سرگرم‌کنندگی بازی «زامبی‌های آخرالزمانی»
۲۰۶	پیوست ۳: کاربرد ارزیابی بازی آموزشی

پیشگفتار

دیوانه‌کننده؛

این عبارت، توصیف یک کلمه‌ای از زبان بازیکنی بود که در واکنش نسبت به یک بازی آموزشی به نام *A Paycheck Away* بیان کرد. این واکنش به‌طور دقیق، دلیل استفاده از بازی‌های آموزشی را نشان می‌دهد. تاکنون کمتر مشاهده شده است که یادگیرندگان برای بیان احساس خود نسبت به هر نوع فعالیت یادگیری دیگری از عبارت «دیوانه‌کننده» استفاده کنند. واضح است، بازی آموزشی که توسط این یادگیرنده استفاده شده است، این ظرفیت را به‌دست آورده بود؛ آنچنان که توجه یادگیرنده را جلب نموده و کاملاً او را در تجربه یادگیری غوطه‌ور ساخته است.

پژوهش‌های بی‌شماری نشان داده است که بازی‌ها از روش‌های مبتنی بر سخنرانی، مؤثرتر هستند. همچنین در یادگیری راهبردها، تخصیص منابع و تفکر خلاقانه، روش‌های بسیار چشمگیری را ارائه می‌دهند. به‌علاوه می‌توانند به افراد در ترک دیدگاه‌های جایگزین کمک کنند. آن‌ها فرصتی برای یادگیرندگان فراهم می‌کنند تا بتوانند تجارب یادگیری خود را شخصی‌سازی نمایند، راهبردهای مختلف را امتحان کنند و درحالی‌که بازی متفاوتی را نسبت به دوستان خود تجربه می‌کنند، نتایج یادگیری یکسانی به‌دست آورند. بازی‌ها می‌توانند با تکرار مطالب به تقویت حافظه کمک کنند؛ به‌ویژه درباره موضوعات ساده‌ای مانند یادآوری اطلاعات یک محصول، اطلاعات مربوط به یک صنعت یا مراحل پردازش یک موضوع، بازی‌ها می‌توانند بسیار مهم باشند.

اگر در حال مطالعه این کتاب هستید، احتمالاً اعتقاد دارید که بازی‌ها می‌توانند ابزار یادگیری مؤثری باشند. اما چالش اصلی شما در طراحی و پیاده‌سازی بازی‌هاست. این

کتاب می‌تواند در این زمینه به شما کمک کند. طراحی آموزشی و طراحی بازی رشته‌های علمی متفاوتی هستند. اغلب طراحان و متخصصان آموزش، مهارت طراحی بازی و یا حتی سواد بازی ندارند. این کتاب کمک می‌کند تا به‌طور نظام‌مند، دانش و مهارت طراحی بازی‌های آموزشی را به‌دست آورید.

روشی که در این کتاب به کار برده می‌شود، همان روندی است که در چند سال اخیر در کارگاه‌های آموزشی، طی شده و مورد استفاده قرار گرفته است (شکل ۱-۱). با مرور کتاب مشاهده خواهید کرد که این فرایند در طی ۹ مرحله انجام می‌گیرد و هر فصل به یک مرحله اختصاص داده شده است. همچنین برای کمک به افزایش مهارت شما در طراحی بازی آموزشی، فعالیت‌هایی تحت عنوان «بر روی پروژه خود کار کنید» ارائه می‌شود. فصل یک، ادبیات و اصطلاحات ویژه و رایج حوزه بازی‌ها را معرفی می‌کند. فصل‌های دو الی پنج، چهار مرحله اول فرایند طراحی بازی را تشریح می‌کند. در این فصول، یاد می‌گیرید که چگونه بازی‌های تجاری و بازی‌های آموزشی را بازی و ارزیابی کنید، چه الزامات اساسی را باید قبل از شروع در طراحی آموزشی رعایت کنید و کدام مؤلفه‌های طراحی را در نظر داشته باشید. فصل شش، به مطالعه موردی دو بازی آموزشی اختصاص دارد و ویژگی‌های مربوط به طراحی آموزشی و طراحی بازی آن‌ها را بررسی می‌کند. در فصل‌های هفت الی یازده، ادامه مراحل فرایند طراحی بازی تشریح می‌شود. این فصول شما را از گام طراحی نمونه اولیه یک بازی آموزشی تا اجرای نهایی آن هدایت می‌کند. فصل دوازده، به بیان تجربه و نحوه پیشروی در خلق بازی‌های آموزشی بیشتر می‌پردازد.