

يادگيري مبتني بر بازی رایانه‌ای و رشد تفکر انتقادی

تأليف:

فاطمه رستگارنژاد، انيسه افراز،
افسون ارزانی، سلمه حسين زئی



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

یادگیری مبتنی بر بازی رایانه‌ای و رشد تفکر انتقادی

تالیف:

فاطمه رستگارنژاد، انیسه افراز،

افسون ارزانی، سلمه حسین زئی



انتشارات موجک (ناشر دانشگاهی)



عنوان و نام پدیدآور: یادگیری مبتنی بر بازی رایانه‌ای و رشد تفکر انتقادی / تالیف فاطمه رستگارنژاد ... [و دیگران].
مشخصات نشر: تهران: انتشارات موجک (ناشر دانشگاهی)، ۱۴۰۳.

مشخصات ظاهری: ۱۰۸ ص.

شابک: ۹-۷۱۱-۹۹۴-۶۰۰-۹۷۸

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: تالیف فاطمه رستگارنژاد، انسیه افراز، افسون ارزانی، سلمه حسین زئی.

یادداشت: کتبانامه.

موضوع: یادگیری -- ایران -- نمونه پژوهی

موضوع: Learning -- Iran -- Case studies

موضوع: بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های روانشناسی -- نمونه پژوهی

موضوع: Computer games -- Psychological aspects -- Case studies

موضوع: تفکر انتقادی در کودکان -- ایران -- نمونه پژوهی

موضوع: Critical thinking in children -- Iran -- Case studies

موضوع: شاگردان ابتدایی -- ایران -- نمونه پژوهی

موضوع: School children -- Iran -- Case studies

شناسه افزوده: رستگارنژاد، فاطمه، ۱۳۵۸-

رده بندی کنگره: LB۱۰۶۰

رده بندی دیویی: ۳۷۰/۱۵۲۳

شماره کتابشناسی ملی: ۹۵۸۲۸۴۵

اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

انتشارات موجک (ناشر دانشگاهی)

واتساپ: ۰۹۳۶۳۰۳۱۲۵۸ کانال: telegram.me/mojak1

تلفن مرکز پخش: ۰۲۶۳۲۷۰۵۳۱۸ - ۰۲۶۳۲۷۰۲۶۵۹ - ۰۲۱۶۶۱۲۷۵۹۳ - ۰۲۱۶۶۴۲۹۷۳۳

ایمیل: mojakpublication@yahoo.com

سایت: www.mojak.ir اینستاگرام: mojakpublication



عنوان: یادگیری مبتنی بر بازی رایانه‌ای و رشد تفکر انتقادی

تالیف: فاطمه رستگارنژاد، انسیه افراز، افسون ارزانی، سلمه حسین زئی

مشخصات ظاهری: ۱۰۸ صفحه، قطع وزیری

چاپ اول: بهار ۱۴۰۳، تیراژ: ۵۰۰ جلد

قیمت: ۱۹۴۰۰۰۰ ریال، شابک: ۹-۷۱۱-۹۹۴-۶۰۰-۹۷۸

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر برای انتشارات موجک محفوظ است. هیچ شخص حقیقی و حقوقی حق چاپ و تکثیر این اثر را به هر شکل و صورت اعم از فتوکپی، چاپ کتاب و ... را ندارد. متخلفین به موجب بند ۵ ماده قانون حمایت از ناشرین تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

پیش‌گفتار..... ۹

فصل اول: کلیات ۱۳

۱-۱ تشریح موضوع کتاب ۱۳

۲-۱ اهمیت موضوع کتاب ۱۶

۳-۱ تعریف بازی رایانه‌ای ۱۸

۴-۱ تعریف تفکر انتقادی ۱۸

۵-۱ تعریف یادگیری مبتنی بر بازی ۱۹

فصل دوم: تفکر انتقادی ۲۱

۱-۲ مقدمه ۲۱

۲-۲ تعاریف تفکر ۲۱

۳-۲ انواع تفکر ۲۲

۱-۳-۲ تفکر بی‌هدف ۲۲

۲-۳-۲ تفکر هدفمند ۲۲

۴-۲ تعاریف تفکر انتقادی ۲۳

۵-۲ تاریخچه تفکر انتقادی ۲۹

۶-۲ ابعاد تفکر انتقادی ۳۰

۷-۲ درگیر شدن (تعهد) ۳۲

۸-۲ نوآوری ۳۲

- ۹-۲ رشد یافتگی (بلوغ) شناختی ۳۳
- ۱۰-۲ اصول پنجگانه تفکر انتقادی براساس آرای واتسون - گلنر ۳۳
- ۱-۱۰-۲ استنباط ۳۳
- ۲-۱۰-۲ شناسایی مفروضات ۳۳
- ۳-۱۰-۲ استنتاج ۳۴
- ۴-۱۰-۲ تعبیر و تفسیر ۳۴

فصل سوم: تفکر انتقادی دانش آموزان ۳۵

- ۱-۳ ارزشیابی استدلال‌های منطقی ۳۵
- ۲-۳ لزوم توجه به تفکر انتقادی ۳۷
- ۳-۳ تنوع و چالش تفکر انتقادی ۳۹
- ۴-۳ پرورش تفکر انتقادی دانش آموزان در مدارس ۴۱
- ۵-۳ تفکر انتقادی با ارزش ۴۲
- ۶-۳ آموزش تفکر انتقادی با ارزش در گفتگوهای کلاسی ۴۳
- ۷-۳ آموزش انتقال محور ۴۵

فصل چهارم: یادگیری ۴۹

- ۱-۴ یادگیری ۴۹
- ۲-۴ تعریف یادگیری ۴۹
- ۳-۴ شرایط یادگیری ۵۱
- ۴-۴ سطوح یادگیری ۵۱
- ۵-۴ حوزه‌ی شناختی ۵۱
- ۶-۴ پارادایم‌های یادگیری ۵۳
- ۷-۴ یادگیری مبتنی بر بازی ۵۴

فصل پنجم: بازی‌های رایانه‌ای ۵۷

- ۱-۵ مفهوم بازی‌های رایانه‌ای ۵۷
- ۲-۵ تعریف بازی‌های رایانه‌ای ۵۸
- ۳-۵ چرایی بازی‌های رایانه‌ای ۵۸
- ۴-۵ تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای ۵۹
- ۵-۵ آموزش توجه مشترک در بازی رایانه‌ای ۶۱
- ۶-۵ بازی‌های مشارکتی چند صفحه‌ای و مزایای ۶۳
- ۷-۵ معایب بازی‌های رایانه ۶۴
- ۱-۷-۵ آسیب‌های جسمانی ۶۴
- ۲-۷-۵ آسیب‌های روانی - تربیتی ۶۵

فصل ششم: مروری بر تحقیقات مشابه ۶۷

- ۱-۶ تحقیقات داخلی ۶۷
- ۲-۶ تحقیقات خارجی ۸۰
- ۳-۶ جمع‌بندی ۸۶
- ۴-۶ مدل مفهومی ۸۶

فصل هفتم: جمع‌بندی ۸۷

- ۱-۷ نتیجه‌گیری ۸۷
- ۲-۷ پیشنهادها ۹۳

منابع ۹۵

- منابع فارسی ۹۵
- منابع انگلیسی ۱۰۳

پیش‌گفتار

نیمه دوم سده بیستم با رشد فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی و در اثر ورود رایانه و اینترنت به عرصه‌ی اجتماع تحولات چشمگیری در ابعاد مختلف زندگی انسان امروزی به وجود آمده است و هم‌اکنون به چنان شتابی رسیده است که تمامی ساختارهای علمی، اقتصادی، فرهنگی و آموزشی را در سرتاسر دنیا با تغییر شگرف مواجه کرده است (برون^۱، ۱۳۹۷). با این حال در پی پیشرفت فناوری و عمومی شدن ابزارهای الکترونیکی مانند رایانه، بازی‌های پیشرفته‌تری رواج یافته‌اند. یکی از این بازی‌ها، بازی رایانه‌ای است که انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه پاسخ‌های منطقی و فوق‌العاده سریع است. به موازات راه‌یابی فناوری رایانه به تمامی لایه‌های زندگی، بازی‌ها نیز دست‌مایه این فناوری قرار گرفته‌اند و یکی از جلوه‌های زندگی کودکان را تحت عنوان بازی‌های رایانه‌ای به وجود آورده‌اند. بازی رایانه‌ای را می‌توان، منبع یادگیری و نیز سرگرمی به شمار آورد و کودکان از این راه راهبردهای تعمیم‌یافته‌ای را به منظور یادگیری برای یادگیری به دست می‌آورند (اسکوریت^۲، ۲۰۱۴). وقتی یک صنعت تازه بیدار می‌شود، اصطلاحات با هم مخلوط می‌شوند و مرزها به گونه‌ای تار و گپیج‌کننده می‌شوند. آموزش الکترونیکی، آموزش مبتنی بر بازی و بازی‌های جدی، چهار جنبه از یک روند مشابه هستند اما کاربران و حتی افراد حرفه‌ای در تشخیص آنها مشکل دارند. یکی از این بازی‌ها، بازی رایانه‌ای است که انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه‌ی پاسخ‌های منطقی و فوق‌العاده سریع است. از قابلیت‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌توان در آموزش و یادگیری استفاده کرد. بازی‌های رایانه‌ای به عنوان تعاملی‌ترین نوع رسانه‌های دیجیتال شناخته شده است. بازی‌های رایانه‌ای آموزشی که به نوبه‌ی خود یکی از مظاهر پیشرفت فناوری در عصر معاصر است، قسمت مهمی از آموزش در آینده را به خود اختصاص خواهند داد. پرورش افراد واجد توانمندی‌های شناختی و توانایی حل مسئله برای زندگی در جهان

¹ Brown

² Skorit

مدرن و پر مسأله‌ی امروز آرمان همه‌ی نظام‌های آموزشی دنیاست. بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده‌ی اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی، طی سال‌های اخیر با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظر می‌رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است. از طرف دیگر، یادگیری موضوع اصلی هر نوع آموزش است، بدین معنی که آموزش وقتی معنی دار است که با یادگیری فراگیران همراه باشد. ما در دورانی زندگی می‌کنیم که با حجم انبوهی از مسائل و مطالب آموزشی سروکار داریم. عصر فناوری اطلاعات و دستاوردهای آن بستر مناسب آموختن برای تبدیل معلم محوری به خود راهبری را فراهم نموده است (شوکار^۱ و همکاران، ۲۰۱۵).

کتاب حاضر با هدف بررسی تاثیر یادگیری مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای بر رشد تفکر انتقادی کودکان دوره دوم دبستان شهر مشهد تالیف شده است. روش اجرا در این کتاب شبه آزمایشی از نوع پیش آزمون، پس آزمون با گروه گواه و کنترل می‌باشد. جامعه آماری کتاب حاضر را کلیه دانش آموزان مقطع دوره دوم دبستان شهر مشهد که در سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۴۰۱ مشغول به تحصیل بودند است که ۴۰ نفر از آنها به عنوان حجم نمونه با استفاده از روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چندمرحله‌ای انتخاب شدند. به منظور گردآوری اطلاعات از مقیاس استاندارد گرایش به تفکر انتقادی ساسو (۲۰۱۳) استفاده شده که شامل دو بعد گرایشی گشودگی نقادانه و شکاکیت تاملی است. اعتبار این پرسشنامه با استفاده از روش تحلیل عاملی تأییدی و روایی سازه مورد تأیید قرار گرفته، به طوری که همبستگی مشاهده شده میان دو زیرمقیاس آن ۰/۵۳ و پایایی مقیاس نیز به روش آلفای کرونباخ ۰/۷۹ گزارش شده است. یافته‌ها نشان داد که آموزش بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر انتقادی دانش آموزان در سطح اطمینان ۹۹ درصد تاثیر مثبت و معناداری داشته و تفکر انتقادی دانش آموزان را افزایش داده است ($P < 0/01$). همچنین آموزش بازی‌های رایانه‌ای بر گشودگی نقادانه و شکاکیت تاملی دانش آموزان در سطح اطمینان ۹۹ درصد تاثیر مثبت و معناداری داشته و گشودگی نقادانه و شکاکیت تاملی دانش آموزان را افزایش بخشید ($P < 0/01$).

^۱ Shokar

شیوه سازمان‌دهی کتاب حاضر به صورت زیر می‌باشد.

فصل اول: کلیات

فصل دوم: تفکر انتقادی

فصل سوم: تفکر انتقادی دانش آموزان

فصل چهارم: یادگیری

فصل پنجم: بازی‌های رایانه‌ای

فصل ششم: مروری بر تحقیقات مشابه

فصل هفتم: جمع‌بندی

در پایان، بر خود لازم می‌دانیم که از همه عزیزان و بزرگوارانی که در مراحل گوناگون آماده‌سازی این کتاب ما را یاری نموده‌اند، صمیمانه تقدیر و تشکر نمائیم.

فاطمه رستگارنژاد، انیسه افراز، افسون ارزانی، سلمه حسین زئی

بهار ۱۴۰۳

Computer Game-based Learning and Critical Thinking Development

Fatemeh Rastegarnejad, Aniseh Afraz,

Afsun Arzani, Salmeh Hossein Zaei

آموزش الکترونیکی، آموزش مبتنی بر بازی و بازی‌های جدی، چهار جنبه از یک روند مشابه هستند اما کاربران و حتی افراد حرفه‌ای در تشخیص آنها مشکل دارند. یکی از این بازی‌ها، بازی رایانه‌ای است که انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه‌ی پاسخ‌های منطقی و فوق‌العاده سریع است. از قابلیت‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌توان در آموزش و یادگیری استفاده کرد. بازی‌های رایانه‌ای به عنوان تعاملی‌ترین نوع رسانه‌های دیجیتال شناخته شده است. بازی‌های رایانه‌ای آموزشی که به نوبه‌ی خود یکی از مظاهر پیشرفت فناوری در عصر معاصر است، قسمت مهمی از آموزش در آینده را به خود اختصاص خواهند داد. پرورش افراد واجد توانمندی‌های شناختی و توانایی حل مسأله برای زندگی در جهان مدرن و پر مسأله‌ی امروز آرمان همه‌ی نظام‌های آموزشی دنیاست. بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی، طی سال‌های اخیر با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می‌کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظر می‌رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است. از طرف دیگر، یادگیری موضوع اصلی هر نوع آموزش است، بدین معنی که آموزش وقتی معنی دار است که با یادگیری فراگیران همراه باشد. ما در دورانی زندگی می‌کنیم که با حجم انبوهی از مسائل و مطالب آموزشی سروکار داریم. عصر فناوری اطلاعات و دستاوردهای آن بستر مناسب آموختن برای تبدیل معلم محوری به خود راهبری را فراهم نموده است.



ISBN : 978-600-994-711-9

