**جایگاه بازی وار سازی در نرم افزار های آموزش زبان انگلیسی**

**خاطره اجلی \*1،کاظم پورالوار2،شیوا نصراصفهانی3**

**1- دانشجوی کارشناسی ارشد هنرهای رایانه ای، گرایش بازی های رایانه ای، دانشکده چندرسانه ای ، دانشگاه هنر اسلامی تبریز**

Kh.ajali@tabriziau.ac.ir

**2- استادیار دانشکده چند رسانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز**

k.pouralvar@tabriziau.ac.ir

**3- دانشجوی کارشناسی ارشد هنرهای رایانه ای، گرایش طراحی شبیه ساز هوشمند، دانشکده چندرسانه­ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز**

Sh.nasresfahani@tabriziau.ac.ir

**چکیده** .

امروزه با توجه به گسترش فضای مجازی در جامعه و وارد شدن آن در بخشی از زندگی انسان ها، برنامه هایی در این راستا تولید شده است که در بین آنها بازی ها پرطرفدارتر بوده ولی برنامه های آموزشی طرفداران اندکی داشته است و روز به روز محبوبیت خود را در بین کاربران از دست می دهند. با استفاده از بازی وار سازی محیط آموزشی می توانیم انگیزه کاربران را بالا ببریم چرا که کاربران در زمانی که بازی انجام میدهند انگیزه بیشتری دارند و شادتر هستند. این تحقیق با هدف مرور مقاله هایی که در حوزه بازی وارسازی هستند به جمع آوری شاخص های بازی وار سازی در نرم افزار های تولید شده در خصوص آموزش زبان انگلیسی می پردازد.

یکی از جدیدترین این راهکارها استفاده از مفاهیم مرتبط با بازی در طراحی دوره‌های آموزشی است. استفاده از این مفهوم روز به روز در حال گسترش است. این موضوع باعث ایجاد یک فرصت عالی برای افزایش بازدهی آموزش و یادگیری افراد می‌شود. کاربست مفاهیم بازی در آموزش اجازه می‌دهد که به جای کلاس‌های خشک و خسته کننده از روش‌های جذاب و نوین و مبتنی بر فعالیت‌های ادامه‌دار و تکمیل شونده در داخل و خارج از محیط کار استفاده شود. پژوهش‌ها نشان داده‌است که استفاده از عناصر بازی در محیط آموزشی انگیزه افراد را افزایش می‌دهد. همچنین استفاده از مفاهیم بازی در طراحی آموزش در مشارکت افراد در فعالیت‌های مختلف تأثیر مثبتی دارد و استفاده از جایزه‌ها و امتیازهای مجازی باعث همکاری بیشتر افراد، افزایش رضایت کاربران، تسهیل تعاملات اجتماعی، افزایش توانایی حل مسئله می شود.

**کلمات کلیدی: بازی وار سازی، نرم افزار، آموزش، زبان انگلیسی**

1. **مقدمه**

با توجه به ضرورت نظام آموزشی کشور، زبان انگلیسی یکی از مهم ترین زبان ها در کشور ما برای برقراری ارتباطات با سایر کشور ها است. یادگیری زبان بین المللی با استفاده از متدهای مختلف روز دنیا از اهمیت زیادی برخوردار است. اهمیت بازی وار سازی محیط آموزشگاه زبان انگلیسی بدون شک می تواند انگیزه کاربران را نسبت به سایر رسانه ها افزایش دهد. همچنین بازی وار سازی یادگیری زبان انگلیسی می تواند در کاهش تاثیر عوامل عاطفی مانند استرس و ترس را در یادگیرنده ها موثر باشد. از این رو با بازی وارسازی سعی شده است نقش موثری در این صنعت ایفا بنابراین در پژوهش پیش رو سعی کرده ایم ضمن پاسخ گویی به برخی از ابهامات به دنبال روشی پر کارآمد تر نسبت به پروژه های مشابه در بازی وارسازی نرم افزار زبان انگلیسی در این حوزه باشیم.

بازی وار سازی (گیمیفیکیشن) [[1]](#footnote-1)یعنی استفاده از عناصر بازی در محیط های غیر واقعی، برای تقویت روحیه رقابتی در فرد یادگیرنده است. امروزه با توجه به گسترش فضای مجازی در جامعه و وارد شدن آن در بخشی از زندگی انسان ها، برنامه هایی در این راستا تولید شده است که در بین آنها بازی ها پرطرفدارتر بوده ولی برنامه های آموزشی طرفداران اندکی داشته است و روز به روز انگیزه خود را در بین کاربران از دست می دهند. با استفاده از بازی وار سازی محیط آموزشی می توانیم به کاربران انگیزه دهیم چون کاربران در زمانی که بازی می کنند انگیزه بیشتری دارند و شادتر هستند.

سوالی که در این تحقیق به بررسی آن خواهیم پرداخت این است که آیا بازیوارسازی به یادگیری آموزش و افزایش علاقه و انگیزش افراد کمک خواهد کرد و منجر به کاهش عوامل عاطفی مانند استرسی خواهد شد؟

در راستای این پژوهش یک سری تحقیقات انجام شده است که تا حدودی به بازی وار سازی محیط آموزشگاه زبان انگلیسی نزدیک بوده است. ولی در این خصوص هیچ تحقیق صورت نگرفته است. بازی وار سازی که یکی از زیر شاخه های بازی های رایانه ای است با این تفاوت که بازی نیست بلکه استفاده ازعناصر بازی برای محیط آموزشی جدی است در سال های اخیر شکل گرفته و در هر حوزه مورد استفاده قرار گرفته است یکی از حوزه های آموزشی که می توان از آن استفاده کرد در محیط آموزشگاه زبان انگلیسی، با توجه به اهمیت یادگیری آن بخصوص در کشور ایران، آموزش زبان از طریق بازی انگیزه کاربران را برای یادگیری بالا برده است.

یکی از اهداف بازیوارسازی افزایش انگیزه و علاقه کاربران به آموزش الکترونیک است. کریستوفر پاپاس مزایای بازیوارسازی در آموزش الکترونیک را شامل افزایش مشارکت فراگیر کاربران، افزایش تمرکز و تعامل دو جانبه کاربران، بهبود در به خاطر سپردن آموخته هایشان و بهبود روند یادگیری برای تمام سنین است. [1]

**2- مفهوم بازی وارسازی**

در پژوهش با عنوان « تبیین مفهوم بازی پردازی و ارایه مدل بهره برداری از آن در آموزش » منتظر و همکارش(1396) ،به بررسی بازی پردازی یا بازی وارسازی پرداختند. بازی وارسازی مفهومی است که در صنعت بازی متولد شده و طی چند سال اخیر به بسیاری از حیطه های دیگر رسوخ یافته است. بازیپردازی در حقیقت بهره برداری از عناصر بازی در حوزه هایی غیر از سرگرمی است و امروزه اهمیت آن به حدی ارتقاء یافته است که حتی 70 درصد از بزرگترین شرکتهای جهان تا به امروز از این مقوله در کسب وکار خود بهره بردهاند و پیشبینی میشود که حجم صنعت بازی پردازی تا سال 2018 به حدود 6 میلیارد دلار بالغ شود. در این مقاله ابتدا با بررسی اجمالی صنعت بازیهای رایانهای و سپس خاستگاه و بستر نظری مفهوم بازی پردازی و معرفی و تبیین عناصر بازی، خطوط شکل دهنده این مفهوم ترسیم میگردد. سپس مدلی برای بهره برداری از بازی پردازی در آموزش ارایه شده است که در آن فرایند لازم برای بهره گیری از بازیپردازی تشریح و اجزا و مولفه های مربوطه تبیین شده است. [2]

در مقاله « بازی وار سازی » اسپروز (1396) بررسی می کند که بازي وارسازي به معنی استفاده از عناصر بازی برای تقویت روحیة رقابتی در فرد یادگیرنده است. بازی وارسازی شیوه های نوین و پربار برای ایجاد انگیزه در مخاطب ارائه می دهد. انسا نها بازی و تعاملات اجتماعی را بسیار دوست دارند؛ بویژه، اگر بازی به شیوه ای ساخته باشد که بتوانند با آن به خوبی ارتباط برقرار کنند. از بومی سازی برای مخاطبانی خاص گرفته تا حمایت از آموزش بازي وارسازی شده در تمام سطوح، برنامه ریزی راهبردي و اجرای موفق بازي وارســازي ازمسئولیتی بزرگ است. بسیاری از سازمانها برای رسیدن به این اهداف از افراد متخصص و با تجربه استفاده می کنند. [3]

**2-1- انواع المان های بازی وارسازی**

در مقاله «ضرورت و مزایاي استفاده از گیمیفیکیشن در صنعت بیمه امتیازها » اعلایی و همکاران (1397)، یکی از رایج ترین و ساده ترین روش های بازیوارسازی محسوب می شود که در واقع یک ارزش برای یک فعالیت خاص محسوب می شود.

مدال ها یک سری پاداش های بصری جهت انجام وظیفه ای خاص که جهت حس موفقیت به کاربران طراحی شده است .

تابلوهای امتیاز، که بازیکنان در این حالت قادر به مقایسه فعالیت خود با سایر بازیکنان خواهند بود و میتوان کاربران را به تلاش بیشتر تشویق کرد.

**2-2- انواع بازیکنان و ویژگی های آنها**

بدست آورندگان، این افراد دارای روحیه ای رقابتی بوده و تمرکز بر موقعیت ها و اهداف کنونی دارند

کاشفان، تمرکز آنها بر کشف و جستجوی موارد ناشناخته است که محرک اصلی این گروه کشف موضوعات مبهم است.

نابودگران، تمرکز این گروه به کسب رتبه بالاتر به رقبا دارند محرک برای این گروه دیدن تابلوهای امتیاز است.

اجتماعی ها، تمرکز این گروه بر شبکه های اجتماعی و پیداکردن دوستان جدید است محرک برای این گروه آشناشدن با افراد جدید و تعاملات اجتماعی است که امتیاز برای این گروه از کمترین اهمیت برخوردار است. [4]

**2-3- بازی وارسازی در محیط های آموزشی**

در مقاله « بازی وار سازی ترویج برای تقویت مشارکت دانشجویان در مطالعه دوره های زبان» چایانی (2015)، بسیاری از محققان تلاش کرده‌اند تا از بازی وار سازی برای افزایش تعامل دانش‌آموزان ، انگیزه و موفقیت در کلاس با درجات مختلفی از موفقیت استفاده کنند . این تحقیق تلاش می‌کند تا مقالات موجود در مورد این موضوع و نیز پیاده‌سازی بر روی درس زبان را بررسی کنند . هدف آن درک بهتر که چگونه می‌توان به طور موثر در آموزش و پرورش به کار از بازیوارسازی استفاده کرد . دو توصیه مهم در این تحقیق وجود دارد. اول، استفاده از سناریوی یادگیری بازی وار به عنوان یک فعالیت ، تشویق دانش آموزان به امتحان موارد جدید و اجتناب از ترس برای ایجاد اشتباه است. دوم اینکه ، در زمینه آموزش به دانش آموزان نیاز دارد تا به عمد مشارکت کنند تا اطمینان حاصل کنند که بازی وار سازی ماهیت بازی را حفظ می‌کند. [5]

در پژوهش « مقاله طراحی و تبیین مدل درگیرسازی مخاطب مبتنی بر بازیوارسازی » شریفی و همکاران(1395)، با گسترش روز افزون برنامه های تلفن همراه ، جذب و نگهداشت مخاطب همواره یکی از دغدغه های اساسی توسعه دهندگان وناشران این برنامه ها بوده است. آنان برای درگیرسازی مخاطب از ابزارهای متفاوتی بهره میگیرند. بازی وارسازی یکی ازاین روشهاست که ریشه در انگیزاننده ها و محرک های طبیعی و مصنوعی رفتار آدمی داشته و امکان استفاده از ابزار و المان های بازیها را در اختیار طراحان قرار می­دهد تا ارتباط تنگاتنگی با مخاطب ایجاد کنند. پژوهش حاضر به بررسی چگونگی تاثیر بازیوارسازی بر درگیرسازی مخاطب در استفاده از برنامه های تلفن همراه می­پردازد. بدین منظور نقش طراحی بازیگون ،تچان و کاربر به عنوان مهمترین اجزای بازیوارسازی بر درگیرسازی مورد مطالعه قرار گرفته است. حس لذت و سرخوشی ادراک شده بواسطه کاربر متغیر میانجی در چگونگی تاثیر بازیوارسازی بر درگیرسازی می­باشد. به عبارت دیگر طراحی بازیگون، تچان[[2]](#footnote-2) و کاربر بر لذت و سرخوشی ادراک شده تاثیر می­گذارند و درگیرسازی مخاطب از لذت و سرخوشی ادراک شده تاثیر می­پذیرد. [6]

در مقاله « بررسی مولفه های بازی وارسازی بر کارایی شبکه های اجتماعی پیشنهاددهنده » عباس آبادی و همکاران (1395)، با گذر زمان، فضای شبکه های اجتماعی آن جذابیت اولیه را نخواهد داشت و انگیزه کاربران برای ورود به سامانه به مرور زمان کاهش یافته است و نیاز به درگیر کردن دیگر انگیزه­های انسانی به منظور جذابیت بیشتر سامانه ها احساس می شود. در این پژوهش به بررسی برخی عوامل جذب کاربران به سوی شبکه های اجتماعی پرداخته و رفتار کاربر، در این شبکه ها مورد بررسی قرار می گیرد. با توجه به اینکه بازی برای کاربرایجاد انگیزه می­کند، بحث بازیوارسازی به شبکه های اجتماعی پیشنهاد دهنده اضافه شده تا پیشنهادات بهتری به کاربر ارائه داده شود. درحقیقت ایجاد انگیزه در کاربران و تشویق آنها برای مشارکت بیشتر، منجر به استفاده بهتر از سامانه می­شود. به عبارتی، بازیوارسازی به بازی توجه دارد زیرا بر خلاف زندگی روزمره، بازی جذاب است و باعث شادی و لذت بردن انسان می شود. حال اگر بتوانیم این احساس را واردکارهای سخت و کسل کننده زندگی کنیم به هدف بازیوارسازی دست یافته ایم. [7]

**2-4- تاثیر بازی وارسازی در یادگیری آموزش زبان انگلیسی**

در پژوهش « تاثیر بازی‌های فراگیر بر پیشرفت دانش آموزان در یادگیری زبان انگلیسی» یان و همکاران (2015)، در مطالعه خود با هدف بررسی نحوه انجام بازیهای همه جانبه بر موفقیت آموزش انگلیسی به بررسی یک برنامه درسی انگلیسی با استفاده از یک محیط آموزشی فراگیر به نام (سلام)در یک محوطه مدرسه پرداختند. دو گروه از دانش آموزان در فعالیت های یادگیری در یک برنامه درسی به طور جداگانه با استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی فراگیر و یادگیری غیرواقعی شرکت کردند. در طی آزمایش، آزمایش ها برای دانش آموزان انجام شد. نتایج ارزیابی یادگیری نشان داد که فراگیری یادگیری مبتنی بر بازی می تواند نتایج آموزشی بهتر نسبت به استفاده از روش غیرواقعی بدست آورد. [8]

در مقاله« آموزش الکترونیک از طریق بازی وارسازی» مارکوس و همکاران (2017)، در پژوهشی بیان می کنند که یک تجربه در صورت نیازهای انگیزشی مستقر در شایستگی، استقلال و ارتباط با یکدیگر، کاربران را درگیر می کند. از نظر شایستگی، فعالیتهای یادگیری به عنوان چالش های کوتاه مدت با اهداف روشن مشخص می شوند و سطح دشواری را افزایش می دهند. دانش آموزان می توانند کار خود را ارسال کرده و سپس فعالیت دانش آموز دیگری را مرور کنند. از ارزیابی همتا استفاده شده است.

دانش آموزان می توانند درمورد فعالیتهایی که مربوط به تکالیفشان است بحث کنند، دوباره به یکدیگر ارسال کنند و درگیر بحث شوند. بدین ترتیب ، ارزشیابی به بخشی از یادگیری نزدیک می شود، به طوری که اشتباهات فرصتی هستند نه شکست. شبکه اجتماعی مورد استفاده برای ایجاد تعامل و پیوندهای اجتماعی فرصت های بیشتری فراهم می کند. [9]

در پژوهش« ساختار بازی وار سازی برای انطباق مبنی بریادگیری تجزیه و تحلیل ها »استوارت و همکارانشان(2019)، بازی وار سازی به طور گسترده ای برای افزایش انگیزه یادگیرنده هنگام استفاده از یک محیط یادگیری مورد استفاده قرار می گیرد. تحقیقات اخیر نشان داده است که بازیوارسازی باید با مشخصات یادگیرنده سازگار، در نتیجه یادگیرندگان در روش یکسان به عناصر بازی، و در بعضی موارد، یادگیرندگان می تواند احساس نا امیدی توسط بعضی عناصر بازی حس کنند.

محققان یک روش ساختاری را برای ساختار بازی وارسازی نامبرده اند که اجازه سازگاری عناصر بازی بدون تغییرمحتوای آموزشی یا تغییر عملکرد محیط یادگیری است. این روش متکی به سه سطح انتزاع: استراتژی ها انگیزشی (تاکتیک ها یا تکنیک های سطح بالا برای ترغیب یادگیرندگان برای شرکت در فرایند یادگیری)، عناصر بازی (اجراهای ویژه بوسیله استراتژی های انگیزشی)، و موارد عناصر بازی (پیامهای متنی از عناصر بازی) است. با استفاده از این روش سازگاری می توان در هر یک از سه سطح یا هر کدام به تنهایی مانند تغییر استراتژی انگیزشی، عناصر بازی یا با تغییرمستقیم نمونه عنصر بازی تغییرات را مشاهده کرد. این کار امکان سازگاری بهتری را می دهد که مبتنی بر سه مؤلفه مشخصات یادگیرنده، اثر متقابل با محیط یادگیری و زمینه اطلاعات است. [10]

بازی وارسازی اشتیاق برای یادگیری را افزایش می دهد، پایداری دانش را افزایش می دهد، در محیط کار باعث کسب موفقیت می شود اگر ابزاری در اختیارکارکنان قرار گیرد که مهارت حرفه ای خود را افزایش دهند و دانش خود را با بقیه به اشتراک بگذارند موفقیت های کلی آن ها را افزایش می دهد.[2]

1. **نتیجه**

در دنیای امروز که همه چیز زیر سایه فناوری در حال تغییراست، آموزش هم باید شکل جدیدی به خود بگیرد. استفاده از ابزارهای الکترونیکی در پیشبرد اهداف آموزشی بسیار موثر است. بستر فناوری به ما کمک میکند فرصتهای جدیدی برای آموزش موثرتر خلق کنیم .نتایج این پژوهش نشان می دهد که استفاده از بازی وارسازی در آموزش به خصوص آموزش زبان انگلیسی موردتوجه بسیاری از پژوهشگران قرار گرفته و مطالب بسیاری در مورد بررسی اثربخشی آن نوشته شده است.

نتایج حاکی از اثربخشی محیط های آموزشی بازی وارشده بر افزایش یادگیری، مشارکت و انگیزه فراگیران است.

بدون شک به منظور موفقیت در پروژه های مرتبط با بازی وارسازی در آموزش الکترونیکی، نگاه به ابعاد متفاوت آن و برنامه ریزی در آن زمینه ها بسیار مثمر ثمر خواهد بود و پژوهشهایی نظیر پژوهش حاضر می­توانند دیدی همه جانبه به منظور برنامه­ریزی بلندمدت برای طراحی محیط های آموزشی بازی وارشده ارائه نماید.

1. **مراجع**

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | C. Pappas، The science and the benefits of gamification in elearning، Retrived from https://elearningindustry. com/science-benefits-gamificationelearning، 2014. |
| [2] | منتظر, علیرضا مهمانیان،غلامعلی، “تبیین مفهوم بازی پردازی و ارائه مدل بهره برداری از آن در آموزش,” در *تحقیقات بازیهای دیجیتال؛ گرایشها، فناوریها و کاربردها*, 1396. |
| [3] | اسپروز, محمد امین, “بازیوارسازی,” نشریه رشد مدرسه فردا, 1396. |
| [4] | اعلایی, عطیه بهشتی، دکتر محمود, “ضرورت و مزایاي استفاده از گیمیفیکیشن در صنعت بیمه,” 1397. |
| [5] | A. D. Cahyani, "GAMIFICATION APPROACH TO ENHANCE STUDENTS ENGAGEMENT IN STUDYING LANGUAGE COURSE," in *matec web of coferences*, 2015. |
| [6] | شریفی, جواد نیک پیام،علی اکبر فرهنگی،سید مهدی, “طراحی و تبیین مدل درگیر سازی مخاطب مبتنی بر بازیوارسازی,” در *کنفرانس ملی بازی های رایانه ای ، فرصت ها و چالش ها*, 1395. |
| [7] | عباس آبادی, محمد لگزیان، فرحناز داوودی، فیروزه , “بررسی مولفه های بازی وارسازی برکارایی شبکه های اجتماعی پیشنهاد دهنده,” در *کنفرانس ملی بازی های رایانه ای ، فرصت ها و چالش ها*, 1394. |
| [8] | H. G.-J. L.-H. W. Sheng-Yuan, "A concept map-embedded educational computer game for improving students' learning performance in natural science courses," *Computers & Education,* vol. 69, 2013. |
| [9] | A. G.-C. G.-L. Luis de-Marcos, "Towardsthe Social Gamification of e-Learning: aPractical Experiment," *International journal of engineering education 33.1,* 2017. |
| [10] | E. L. A. S. J.-C. M. Hallifax Stuart، "Structural Gamification for Adaptation based on Learning Analytics،" EARLI، 2019. |

1. GameFication [↑](#footnote-ref-1)
2. غرق‌شدگیِ کامل در یک فعالیت [↑](#footnote-ref-2)