

نقش بازی های مشارکتی و آموزشی در بهبود مهارت های کار گروهی و مسئولیت پذیری دانش آموزان

(تاریخ دریافت ۱۴۰۴/۰۲/۱۵ تاریخ تصویب ۱۴۰۴/۰۳/۰۴)

نسرین زنگنه فرشته رضایی مژگان کرمی

چکیده

بازی های مشارکتی و آموزشی در دهه های اخیر به عنوان یکی از رویکردهای یادگیری فعال، جایگاه مهمی در مدرسه پیدا کرده اند زیرا بازی می تواند هم زمان انگیزش درونی، تعامل اجتماعی، حل مسئله و تجربه مسئولیت فردی در چارچوب هدف مشترک را تقویت کند. این مقاله با رویکرد مروری تحلیلی، نقش بازی های مشارکتی و آموزشی را در ارتقای مهارت های کار گروهی و مسئولیت پذیری دانش آموزان بررسی می کند. در بخش مبانی نظری، پیوند بازی با نظریه وابستگی اجتماعی و یادگیری مشارکتی تبیین می شود و سپس با اتکا به مدل های پژوهشی در حوزه بازی های آموزشی، سازوکارهای اثرگذاری بازی بر رفتارهای تیمی مانند ارتباط مؤثر، تصمیم گیری جمعی، مدیریت تعارض، همدلی و پاسخگویی روشن می گردد. در بخش شواهد پژوهشی، یافته های برخی منابع فارسی و انگلیسی نشان می دهد که وقتی بازی به صورت هدفمند طراحی و اجرا شود و در آن عناصر کلیدی مثل هدف مشترک، نقش های مشخص، بازخورد فوری و پاسخگویی فردی وجود داشته باشد، یادگیرندگان نه تنها در مهارت های اجتماعی و تیمی رشد می کنند، بلکه احساس تعلق، مسئولیت نسبت به نتیجه گروه و خودتنظیمی نیز افزایش می یابد. مقاله در پایان، رهنمودهای اجرایی برای معلمان و مدیران مدرسه و نیز پیشنهادهایی برای پژوهش های آینده ارائه می کند.

واژگان کلیدی: بازی آموزشی، بازی مشارکتی، یادگیری مشارکتی، کار گروهی،

مسئولیت پذیری، دانش آموزان

مقدمه

گسترش نیازهای زندگی اجتماعی و کاری در جهان امروز سبب شده است که مدرسه تنها محل انتقال دانش نظری تلقی نشود، بلکه به محیطی برای پرورش شایستگی های عمومی مانند همکاری، ارتباط، حل مسئله و مسئولیت پذیری تبدیل گردد. در این میان، بازی های مشارکتی و آموزشی از محدود ابزارهایی هستند که می توانند یادگیری را از حالت منفعل خارج کنند و دانش آموز را در موقعیت تجربه واقعی تعامل و پیامد قرار دهند. بازی، به ویژه زمانی که گروهی و هدفمند باشد، دانش آموز را در معرض تصمیم گیری، تقسیم کار، توافق بر قواعد، پذیرش نقش و پاسخگویی نسبت به نتیجه قرار می دهد مؤلفه هایی که در تعریف های رایج از یادگیری مشارکتی و وابستگی مثبت اجتماعی نیز برجسته اند.

بخش مهمی از چالش مدارس این است که مهارت های تیمی و اخلاق مسئولیت پذیری را نمی توان صرفاً با سخنرانی یا تکلیف فردی ایجاد کرد. این مهارت ها نیازمند موقعیت هایی هستند که در آن، دانش آموز هم فرصت مشارکت داشته باشد و هم پیامد رفتار خود را در یک ساختار جمعی مشاهده کند. بازی های آموزشی با فراهم کردن چرخه انتخاب، عمل، بازخورد و اصلاح، چنین موقعیت هایی را به شکل کم خطر و جذاب بازسازی می کنند.

* بیان مسئله

مدرسه در کنار آموزش دانش و مهارت های پایه، مسئولیت پرورش شایستگی های اجتماعی دانش آموزان را نیز بر عهده دارد؛ شایستگی هایی مانند کار گروهی و مسئولیت پذیری که در زندگی تحصیلی، خانوادگی و آینده شغلی نقش تعیین کننده دارند. با این حال، در بسیاری از کلاس های درس، الگوی غالب آموزش همچنان فردمحور و مبتنی بر حفظ و بازتولید مطالب است؛ در چنین فضایی فرصت های واقعی برای تمرین همکاری، تقسیم نقش، حل تعارض، تصمیم گیری جمعی و پاسخگویی نسبت به عملکرد مشترک محدود می شود. نتیجه این وضعیت می تواند بروز مشکلاتی مانند ضعف در ارتباط مؤثر، وابستگی بیش از حد به معلم، ناتوانی در پذیرش نقش و وظیفه در گروه، کاهش تحمل اختلاف نظر، و شکل گیری رفتارهایی مانند کنار کشیدن از فعالیت جمعی یا اتکا به تلاش دیگران باشد.

از سوی دیگر، تجربه های آموزشی نشان می دهد که آموزش مستقیم و توصیه های اخلاقی درباره همکاری یا مسئولیت پذیری، به تنهایی برای تغییر رفتار پایدار کافی نیست؛ زیرا این دو مؤلفه ماهیتی عملکردی و موقعیتی دارند و باید در تعامل واقعی، همراه با بازخورد و پیامدهای قابل مشاهده تمرین شوند. در این میان، بازی های مشارکتی و آموزشی به عنوان یک راهبرد یادگیری فعال، ظرفیت آن را دارند که محیطی کم خطر اما واقعی برای تجربه رفتارهای تیمی فراهم کنند؛ به گونه ای که دانش آموزان در جریان بازی ناچار شوند به قواعد مشترک پایبند باشند، نقش بپذیرند، تصمیم های خود را با گروه هماهنگ کنند، پیامد انتخاب هایشان را ببینند و نسبت به نتیجه گروه پاسخگو باشند.

با وجود این ظرفیت، مسئله اصلی آن است که در بسیاری از مدارس، بازی یا به عنوان فعالیت صرفاً سرگرم کننده و حاشیه ای تلقی می شود یا بدون طراحی آموزشی مناسب اجرا می گردد؛ در نتیجه اثر آن بر رشد مهارت های کار گروهی و مسئولیت پذیری روشن، پایدار و قابل ارزیابی نیست. همچنین هنوز برای بسیاری از معلمان مشخص نیست که کدام ویژگی های بازی های مشارکتی بیشترین نقش را در تقویت همکاری و مسئولیت پذیری دارد، چه شرایطی اجرای بازی را اثربخش تر می کند، و چگونه می توان از بازی به عنوان یک ابزار تربیتی هدفمند در برنامه درسی استفاده کرد. پژوهش حاضر تمرکز بر این پرسش بنیادین است که بازی های مشارکتی و آموزشی چگونه و از چه سازوکارهایی می توانند مهارت های کار گروهی و مسئولیت پذیری دانش آموزان را بهبود دهند، و چه الزامات طراحی و اجرای آموزشی باید رعایت شود تا بازی از سطح سرگرمی فراتر رفته و به ابزار رشد اجتماعی و تربیتی در مدرسه تبدیل گردد.

***هدف و پرسش های مقاله**

هدف اصلی مقاله تبیین این است که بازی های مشارکتی و آموزشی از چه مسیرهایی می توانند مهارت های کار گروهی و مسئولیت پذیری را در دانش آموزان بهبود دهند.

پرسش‌های محوری عبارت‌اند از اینکه کدام ویژگی‌های طراحی بازی بیشترین اثر را بر رفتارهای تیمی دارند، چه شرایطی در کلاس و مدرسه باعث تقویت یا تضعیف اثر بازی می‌شود، و چگونه می‌توان بازی را به ابزار تربیتی پایدار تبدیل کرد.

بخش اول: مفاهیم و چارچوب نظری

بند اول: تعریف بازی مشارکتی و بازی آموزشی

بازی مشارکتی به فعالیتی گفته می‌شود که در آن موفقیت فرد به موفقیت گروه گره می‌خورد و تعامل اعضا برای رسیدن به هدف مشترک ضروری است. در مقابل، بازی آموزشی بازی‌ای است که با نیت یادگیری طراحی یا بازطراحی می‌شود یعنی علاوه بر سرگرمی، هدف‌های شناختی، مهارتی یا نگرشی را دنبال می‌کند. بسیاری از بازی‌های آموزشی می‌توانند مشارکتی باشند و در این حالت ظرفیت بیشتری برای تربیت اجتماعی پیدا می‌کنند، زیرا یادگیری در دل روابط و تعاملات واقعی رخ می‌دهد.

بند دوم: کار گروهی و مسئولیت‌پذیری به عنوان شایستگی‌های تربیتی

کار گروهی مجموعه‌ای از توانایی‌هاست که شامل ارتباط مؤثر، هماهنگی، تقسیم نقش، حل تعارض، اعتمادسازی و تمرکز بر هدف مشترک می‌شود. مسئولیت‌پذیری نیز تنها انجام وظیفه نیست، بلکه شامل پاسخگویی، تعهد به کیفیت کار، احترام به قواعد جمعی و پذیرش پیامد تصمیم‌هاست. از منظر تربیتی، این دو شایستگی به هم وابسته‌اند زیرا گروه بدون مسئولیت فردی دچار سواری مجانی می‌شود و مسئولیت‌پذیری بدون تجربه تعامل جمعی اغلب به خودمحوری یا کمال‌گرایی فردی می‌انجامد.

بند سوم: پشتوانه نظری اثرگذاری بازی بر همکاری

نظریه وابستگی اجتماعی بیان می‌کند نوع رابطه هدف‌ها میان اعضای گروه، کیفیت تعامل و پیامدها را تعیین می‌کند. وقتی هدف‌ها مثبت و به هم پیوسته باشند، اعضا برای موفقیت مشترک تلاش می‌کنند و این وضعیت به افزایش حمایت متقابل، هماهنگی و اعتماد می‌انجامد. بازی‌های مشارکتی معمولاً همین ساختار را ایجاد می‌کنند: برد فردی در گرو برد تیم است و شکست نیز پیامد جمعی دارد. این منطق از ریشه‌های کلاسیک در نظریه همکاری و

رقابت مورتون دویچ قابل پیگیری است و در ادبیات یادگیری مشارکتی نیز به عنوان اصل وابستگی مثبت بازتکرار شده است .

بخش دوم: سازوکارهای اثرگذاری بازی های مشارکتی و آموزشی

بند اول: چرخه انگیزش و یادگیری در بازی

مدل های پژوهشی بازی های آموزشی توضیح می دهند که بازی از طریق چرخه ای شامل قضاوت های کاربر، رفتار، بازخورد و تکرار عمل می کند. بازخورد فوری باعث می شود دانش آموز رابطه میان انتخاب خود و پیامد را سریع تر بفهمد و امکان اصلاح راهبرد را داشته باشد. این چرخه، اگر با هدف گروهی همراه شود، به دانش آموز می آموزد که تصمیم های او نه فقط برای خودش، بلکه برای نتیجه تیم هم اهمیت دارد و همین تجربه عملی، هسته مسئولیت پذیری در بافت اجتماعی را شکل می دهد .

بند دوم: برآورده شدن نیازهای روان شناختی و شکل گیری مسئولیت

طبق نظریه خودتعیین گری، وقتی سه نیاز شایستگی، خودمختاری و ارتباط ارضا شود، انگیزش درونی و رشد اجتماعی تقویت می گردد. بازی های آموزشی خوب معمولاً سطح دشواری قابل تنظیم، اختیار در انتخاب راه حل، و فرصت تعامل و تعلق گروهی فراهم می کنند بنابراین هم میل به مشارکت را بالا می برند و هم زمینه پذیرش نقش و پاسخگویی را ایجاد می کنند. در چنین شرایطی، مسئولیت پذیری از بیرون تحمیل نمی شود، بلکه به صورت تجربه ای درونی و معنادار شکل می گیرد .

بند سوم: یادگیری نقش ها و هنجارهای گروهی

بازی های مشارکتی اغلب نقش های مکمل ایجاد می کنند: رهبر هماهنگ کننده، گزارشگر، ناظر زمان، تحلیلگر راهبرد یا پشتیبان. این نقش ها به دانش آموز کمک می کند بفهمد گروه به مشارکت متفاوت افراد نیاز دارد و ارزشمندی تیمی فقط به برتری فردی محدود نیست. از سوی دیگر، بازی محیطی طبیعی برای تمرین هنجارهاست: نوبت گیری، رعایت قواعد، احترام به تصمیم جمعی، و مدیریت اختلاف. وقتی بازی با گفت و گو و بازتاب بعد از اجرا همراه شود، این تجربه ها به مهارت پایدار تبدیل می شود .

بخش سوم: شواهد پژوهشی و یافته های مطالعات

بند اول: شواهد بین المللی درباره یادگیری مشارکتی و کار گروهی

مرور منابع کلاسیک یادگیری مشارکتی نشان می دهد که روش های مبتنی بر گروه کوچک، در صورت داشتن عناصر کلیدی مانند وابستگی مثبت، تعامل چهره به چهره، مهارت های اجتماعی و پاسخگویی فردی، می توانند هم پیشرفت تحصیلی و هم مهارت های اجتماعی را افزایش دهند. این مبانی در آثار پژوهشگران حوزه یادگیری مشارکتی تکرار شده و به عنوان چارچوبی قابل اتکا برای طراحی فعالیت های بازی محور نیز کاربرد دارد .

بند دوم: شواهد درباره بازی های آموزشی و پیامدهای اجتماعی

پژوهش های حوزه بازی های آموزشی نشان می دهند که بازی ها فقط ابزار انتقال محتوا نیستند، بلکه می توانند پیامدهای نگرشی و مهارتی داشته باشند به ویژه اگر بازی شامل چالش، هدف روشن، بازخورد و امکان کنترل باشد. در منابع مرتبط با بازی و یادگیری، تاکید می شود که بازی های خوب اصول یادگیری را در خود دارند و می توانند محیط های یادگیری قدرتمند ایجاد کنند. این ادبیات از منظر طراحی آموزشی، استدلال می کند که مدرسه می تواند از فناوری و منطق بازی برای تقویت مهارت ها در کنار دانش استفاده کند .

بند سوم: شواهد پژوهشی فارسی درباره بازی های گروهی و مهارت های اجتماعی

در ادبیات فارسی نیز پژوهش هایی وجود دارد که اثر بازی های گروهی یا یادگیری مشارکتی را بر رشد مهارت های اجتماعی گزارش کرده اند. برای نمونه، پژوهش منتشر شده در حوزه آموزش و پرورش درباره اثر روش یادگیری مشارکتی بر رشد مهارت های اجتماعی دانش آموزان، به نقش سازوکارهای مشارکتی در ارتقای تعاملات اجتماعی اشاره می کند. همچنین در پایگاه های علمی فارسی، مقالاتی با تمرکز بر بازی های گروهی و نقش آن در مهارت های اجتماعی و عملکرد دانش آموزان قابل مشاهده است که مجموعاً از سودمندی رویکردهای بازی محور و گروه محور حمایت می کنند .

*پیشینه داخلی

رحمانی، رادفر و شکرپیگی در نشریه «پژوهش و نوآوری در تربیت و توسعه» (دوره پنجم، شماره دو، ۱۴۰۴) اثر به کارگیری اسباب بازی های فکری و جمعی را بر مهارت های اجتماعی کودکان بررسی کرده اند. روش پژوهش نیمه تجربی با طرح پیش آزمون پس آزمون و گروه کنترل بوده و نمونه شامل ۱۲۰ کودک از چهار مدرسه در تهران گزارش شده است. مداخله شامل ۱۲ جلسه ۴۵ دقیقه ای بازی های ساختاریافته گروهی بوده و نتایج تحلیل کوواریانس نشان داده است که بهبود مهارت های اجتماعی در گروه آزمایش معنادار و با اندازه اثر بالا بوده است؛ حوزه هایی مانند نوبت گیری، گوش دادن فعال و حل مسئله مشارکتی به طور ویژه رشد داشته اند که به طور مستقیم با مولفه های کار گروهی و مسئولیت پذیری در فعالیت جمعی پیوند دارد. مهنایی در یک مقاله کنفرانسی با عنوان «نقش بازی ها و فعالیت های گروهی در تقویت مهارت های حل مسئله و کار تیمی دانش آموزان» (۱۴۰۲) به صورت مروری تحلیلی نشان می دهد بازی ها و فعالیت های گروهی با ایجاد محیط های تعاملی و یادگیری فعال، به تقویت کار تیمی و نیز مهارت های اجتماعی و انعطاف پذیری دانش آموزان کمک می کنند. در این کار، تاکید شده است که بازی و فعالیت گروهی علاوه بر پیامدهای شناختی مثل حل مسئله، زمینه تمرین همکاری، هماهنگی و مشارکت مسئولانه را در کلاس فراهم می کند و برای اجرا، پیشنهادها و چالش های عملی نیز مطرح شده است.

*پیشینه خارجی

در مقاله Eliasa «Increasing Values of Teamwork and Responsibility of the Students through Games» (۲۰۱۴) بر این ایده تمرکز دارد که بازی های طراحی شده با ارزش های نهفته همکاری می توانند به عنوان ابزار آموزش منش و تربیت اجتماعی، همکاری و مسئولیت پذیری را در دانشجویان و دانش آموزان تقویت کنند. در چکیده مقاله تصریح می شود بازی ها می توانند تمرین ارتباط، افزایش انسجام گروهی و تقویت نقش پذیری اعضا را تسهیل کنند و در نهایت ارزش های کار تیمی و مسئولیت پذیری را در ویژگی های فردی یادگیرندگان ادغام نمایند.

Sánchez و Almonacid در یک مقاله کنفرانسی بین المللی (HCII ۲۰۲۲) با عنوان «Serious Video Game Interaction for Collaborative Problem Solving in Elementary School» یک بازی جدی موبایلی با نام Teamy را طراحی و ارزیابی کرده اند که هدف آن تسهیل کار مشارکتی برای حل مسئله در سطح دبستان است. طبق گزارش چکیده، ارزیابی های چندگانه مانند مشاهده کلاسی، پرسشنامه و گروه متمرکز انجام شده و نتایج کلی «مطلوب» گزارش شده است؛ به این معنا که کاربران نهایی بازی را هم از نظر کاربردپذیری و هم به عنوان ابزاری برای تسهیل همکاری و کار مشارکتی تایید کرده اند.

بخش چهارم: الزامات طراحی و اجرای بازی در کلاس

بند اول: ویژگی های طراحی بازی برای تقویت کار گروهی

برای اینکه بازی واقعا کار گروهی را تقویت کند، باید هدف مشترک شفاف داشته باشد و برنده شدن صرفا به مهارت یک نفر وابسته نباشد. همچنین بهتر است منابع یا اطلاعات بین اعضا توزیع شود تا وابستگی واقعی شکل بگیرد و دانش آموزان مجبور شوند گفت و گو، مذاکره و هماهنگی را تجربه کنند. وجود قواعد روشن و بازخورد سریع نیز کمک می کند گروه بتواند عملکرد خود را اصلاح کند و مسئولیت را میان اعضا توزیع نماید .

بند دوم: پاسخگویی فردی در دل کار گروهی

یکی از خطرهای کار گروهی، پنهان شدن پشت تلاش دیگران است. طراحی بازی باید به گونه ای باشد که سهم هر نفر قابل مشاهده شود، مثل امتیازهای نقش محور، گزارش کوتاه فردی بعد از بازی، یا مأموریت های کوچک که بدون انجام آن توسط عضو مربوط، تیم پیش نمی رود. در ادبیات یادگیری مشارکتی این اصل با عنوان پاسخگویی فردی مطرح است و نقش مهمی در شکل گیری مسئولیت پذیری دارد .

بند سوم: نقش معلم در تسهیل گری و بازتاب پس از بازی

اگر بازی بدون گفت و گو و تحلیل پس از اجرا تمام شود، بخش مهمی از یادگیری اجتماعی از دست می رود. معلم می تواند بعد از بازی با پرسش های کوتاه، تجربه را به زبان آورد: چه

کسی چه نقشی داشت، در کجا اختلاف پیش آمد، چگونه حل شد، چه تصمیمی برای گروه مفید بود، و اگر دوباره بازی کنیم چه چیزی را تغییر می دهیم. این بازتاب، پلی است میان تجربه بازی و تبدیل آن به مهارت پایدار در موقعیت های بیرون از بازی .

بخش پنجم: بحث و نتیجه گیری

بند اول: جمع بندی تحلیلی

بر اساس مبانی نظری و شواهد پژوهشی، بازی های مشارکتی و آموزشی زمانی بیشترین اثر را دارند که هم زمان دو سطح را پوشش دهند: سطح انگیزشی و سطح اجتماعی. در سطح انگیزشی، بازی با ایجاد چالش و بازخورد، مشارکت را فعال می کند و با ارضای نیازهای روان شناختی، تداوم تلاش را بالا می برد. در سطح اجتماعی، ساختار هدف مشترک و وابستگی مثبت باعث می شود دانش آموز همکاری را نه به عنوان توصیه اخلاقی، بلکه به عنوان شرط موفقیت تجربه کند. در چنین شرایطی، مسئولیت پذیری نیز از طریق پاسخگویی فردی در گروه و مشاهده پیامد تصمیم ها شکل می گیرد .

بند دوم: پیشنهاد های کاربردی برای مدرسه

اگر مدرسه قصد دارد از بازی برای تقویت کار گروهی و مسئولیت پذیری استفاده کند، بهتر است بازی ها را به صورت برنامه مند وارد کلاس کند و آن را به فعالیت های پراکنده و تفریحی محدود نسازد. آموزش مهارت های گفت و گو، نوبت گیری و حل تعارض پیش از بازی، طراحی نقش های روشن، و ارزیابی توصیفی از رفتارهای تیمی، می تواند اثر بازی را پایدار کند. همچنین بهتر است از بازی هایی استفاده شود که امکان مشارکت برای دانش آموزان با توانایی های متفاوت فراهم می کنند تا تجربه همکاری عادلانه شکل بگیرد .

بند سوم: پیشنهاد برای پژوهش های آینده

پژوهش های آینده می توانند به صورت تجربی، تفاوت اثر بازی های دیجیتال و غیر دیجیتال را بر مسئولیت پذیری بررسی کنند، یا نقش متغیرهایی مانند سن، فرهنگ کلاس، سبک مدیریت معلم و ترکیب گروه را بسنجند. همچنین نیاز است ابزارهای سنجش معتبر برای

ارزیابی رشد مسئولیت پذیری در موقعیت های واقعی مدرسه توسعه یابد تا بتوان اثر بازی را فراتر از رضایت و انگیزش کوتاه مدت اندازه گیری کرد .

منابع و مآخذ

الف) منابع فارسی

- غفاری، خلیل کاظم پور، اسماعیل ۱۳۹۱. تاثیر روش یادگیری مشارکتی در رشد مهارت های اجتماعی دانش آموزان. پایگاه سناد دانشگاه آزاد اسلامی .
- کریم زاده، اعظم ۱۴۰۳. نقش بازی های گروهی در تقویت مهارت های اجتماعی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان. سیویلیکا .
- مقاله تاثیر بازی های گروهی آموزشی در آموزش و یادگیری دانش آموزان ۱۴۰۱ یا ۱۴۰۲. سیویلیکا .
- مقاله نقش بازی ها و فعالیت های گروهی در تقویت مهارت های حل مسئله و کار تیمی ۱۴۰۳. سیویلیکا .
- مقاله نقش مسئولیت پذیری در مشارکت دانش آموزان مدارس ۱۴۰۲ یا ۱۴۰۳. سیویلیکا .

ب) منابع انگلیسی

- Deutsch, Morton ۱۹۴۹. *A Theory of Co operation and Competition. Human Relations.*
- Johnson, David W.; Johnson, Roger T.; Holubec, Edythe ۲۰۰۸. *What is Cooperative Learning. Cooperative Learning Institute.*
- Ryan, Richard M.; Deci, Edward L. ۲۰۰۰. *Self Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, Well Being..*
- Garris, Rosemary; Ahlers, Robert; Driskell, James E. ۲۰۰۲. *Games, Motivation, Learning Research Practice Model. Simulation and Gaming..*
- Gee, James Paul ۲۰۰۳. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan..*