بازیهای رایانه ای و خلاقیت کودکان

www.ketab.ir

نویسنده:

زهرا کرمی - فاطمه گنجی

سرشناسه	:	کرمی، زهرا، ۱۳۴۸ -
عنوان و نام پدیدآور	:	بازیهای رایانه‌ای و خلاقیت کودکان/ مولفان زهرا کرمی، فاطمه گنجی.
مشخصات نشر	:	تهران: ندای کارآفرین ، ۱۳۹۳.
مشخصات ظاهری	:	۷۲ ص.: مصور (رنگی).
شابک	:	۵۰۰۰۰ ریال978-600-7095-81-2:
وضعیت فهرست نویسی	:	فیپا
یادداشت	:	کتابنامه: ص. [۷۱] - ۷۲.
موضوع	:	بازی‌های کامپیوتری
موضوع	:	بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های روان‌شناسی
موضوع	:	خلاقیت در کودکان
شناسه افزوده	:	گنجی، فاطمه، ۱۳۵۱ -
رده بندی کنگره	:	GV۱۴۶۹/۱۵/ک۴ب۲ ۱۳۹۳
رده بندی دیویی	:	۷۹۴/۸
شماره کتابشناسی ملی	:	۳۶۷۱۶۵۵

نام کتاب	:	**بازیهای رایانه ای وخلاقیت کودکان**
نویسنده	:	**زهرا کرمی- فاطمه گنجی**
طراح جلد	:	آرش جهانی
تیراژ	:	۱۰۰۰
نوبت چاپ	:	۱۳۹۳ اول
قیمت	:	۵۰۰۰ تومان
شابک	:	۹۷۸-۶۰۰-۷۰۹۵-۸۱-۲

مرکز پخش: خیابان انقلاب، خیابان فخررازی، نبش کوچه انوری، پلاک ۲۹

تلفن تماس: ۶۶۴۰۲۷۲۲

WWW.NedayeKarafarin.ir

www.ketab.ir

فهرست مطالب

مقدمه	**۷**
پیشگفتار	**۹**
فصل اول - بازیهای رایانه ای	**۱۵**
بازی	۱۷
اهمیت و ضرورت بازی در آموزش	۱۷
بازی های رایانه ای	۱۹
ویژگی های بازی های رایانه ای	۲۰
ساختار بازی های رایانه ای	۲۱
تاریخچه بازی های رایانه ای	۲۳
تاریخچه بازی های رایانه ای در ایران	۲۵
تقسیم بندی بازی های رایانه ای	۲۶
بازی های رایانه ای آموزشی	۲۷
انواع بازی های رایانه ای آموزشی	۲۸
بازی های آموزشی سرگرمی	۲۸
چگونگی عملکرد بازی های رایانه ای در امر آموزش	۲۹
مراحل انتخاب و کاربرد بازی های رایانه ای در کلاس درس	۳۰
مراحل طراحی بازی های رایانه ای	۳۱
موانع موجود بر سر راه معلمان در راه کاربرد بازی های رایانه ای در کلاس درس	۳۱
رده بندی بازی های رایانه ای	۳۱
نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای در ایران	۳۲
چشم‌انداز	۳۲
بازی های رایانه ای و تأثیرات آن ها در کودکان و نوجوانان	۳۳
بررسی های انجام شده در زمینه تأثیرات	۳۴
معایب بازی های رایانه	۳۸
رهنمودهای شیوه ی استفاده از بازی های رایانه ای	۳۹

www.ketab.ir

فصل دوم- کودک و خلاقیت ۴۱
مفهوم خلاقیت و کودک خلاق ۴۳
چند نکته مهم در مورد خلاقیت ۴۴
ویژگیهای کودکان خلاق ۴۵
انگیزه و خلاقیت کودک در محیط خانواده زمانی از بین می رود که: ۴۶
برای افزایش خلاقیت کودکان باید اینگونه رفتار کرد: ۴۶
فصل سوم- بازیهای رایانه ای و خلاقیت کودک ۴۹
ویژگی راه های ابتکاری ۵۲
نقش بازی در شخصیت سازی کودکان ۵۴
جنبه‌های بازی ۵۶
رشد اجتماعی کودک ۵۶
رشد شناختی کودک ۵۶
رشد جسمانی کودک ۵۷
بازی رایانه‌ای و تأثیر آن بر خلاقیت کودکان ۵۹
نتایج تحقیقی بومی در زمینه نقش بازی های رایانه ای در خلاقیت کودکان ۶۵
منابع و ماخذ ۶۹

www.ketab.ir

مقدمه

خلاقیت واژه ای عربی است که از ریشه خلق کردن گرفته شده است و خلاق صیغه مبالغه است. خلق کردن در لغت نامه دهخدا به معنی بوجود آوردن است و خلاق کسی است که دارای عقاید نو باشد، کلمه آفرینندگی نیز می تواند معنی فارسی خلق باشد و آفریننده به معنی خالق است(میکانی، عباس، ۱۳۸۹، ۷۱).

هر نفس نو می شود دنیای ما بی خبر از نو شدن اندر بقا

عمر همچون جوی نو، نو می رسد مستمری می نماید در جسد

(مولانا)

خلاقیت و ابداع از موضوعاتی هستند که به کارگیری آنها در دوران بزرگسالی مشروط به پرورش آنها در دوران خردسالی است و از آنجا که دنیای کودکان امروز با انواع فناوری در آمیخته است، یکی از مهم ترین راههای آموزش و پرورش خلاقیت همین ابزارهای فناوری است.

خلاقیت در قرن اطلاعات و ارتباطات و در عصری که فناوری ها و برنامه های بنیادین و زیر بنایی کشورهای توسعه یافته را تشکیل داده اند می تواند با ویژگی های مهم و منحصر به فرد خود زمینه رشد و تعالی علمی و فرهنگی جوامع را فراهم ساخته و پرهیز از بسیاری عقب ماندگی ها را موجب شود (رستگار پور، ۱۳۸۴).

امروزه بازیهای رایانه ای به پر مصرف ترین و مهم ترین ابزار سرگرمی کودکان درجهان تبدیل شده است و بیشتر کودکان به سمت این بازیها کشیده می شوند و ساعتها وقت خود را صرف این بازیها می کنند و ارتباط کمتری با افراد دیگر دارند و بیشتر دوست دارند که تنها باشند و به بازی رایانه ای بپردازند و این بازی ها کودکان را از عالم واقعیات دور می کنند و به عالم تخیلات فرو می برند حال در این گیرو دار کودکان ما یا چیزی را می آموزند یا چیزی را از دست می دهند؟

رایانه ها که امروز تقریبا در بیشتر شئون زندگی انسانها راه یافته اند، همچنین دیگر ساخته های دست بشر، دو روی سکه دارند که یک سوی آن بهره گیری درست و مفید برای سرعت بخشی، دقت در کارها و کمک به پیشرفت امور است و روی دیگر آن

www.ketab.ir

استفاده های نادرست و نا بجا ست که گاه، آسیب های فراوان رادر پی دارد. در دنیای رایانه، آن چه بیشتر کودکان و نوجوانان را شیفته خود می کند همان چیزی است که به آن ((بازیهای رایانه ای)) می گویند.

بازی تفکر کودک است، کودک در طی بازی به آزمایشگری، تمرین، تقلید، مذاکره، آمادگی و مرور ذهنی موقعیت‌های زندگی واقعی می‌پردازد.

بازی شایستگی، استقلال، عزّت نفس و مهارت‌های دیگر را گسترش می‌دهد. بازی عامل مهمی در پرورش عقلی است. کودک آموخته‌ها را ضمن بازی تکرار می کند و درباره آن می‌اندیشد بازی طریقه یادگیری کودک دربارهٔ بدن خود و دنیای پیرامون آن است. وسیله‌ای برای سازندگی، ابداع، تجربه، شناخت استعدادها، توانایی‌ها، خواست‌ها، ضعف‌ها و نکات مثبت و منفی خود است.

بازی های رایانه ای یکی از سرگرمی های کودکان در عصر جدید است. این بازیهای مهیج و پر جاذبه ساعتها کودک و نوجوان را در مقابل صفحه ی نمایشگر قرار می دهد و او را از دنیای واقعیات به عالم تخیلات فرو می برد. در عصر حاضر فناوری هایی است که حاصل ابداع و تفکر خلاق انسانهاست، بازی های رایانه ای تاثیر زیادی بر خلاقیت انسانها به ویژه کودکان دارد.

بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیدهٔ اجتماعی درکنار سایر رسانه های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری های ارتباطی، طی سال های اخیر با کشش و جاذبه ای حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظر می رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است. لذا توجه به این امرمهم باید بیش از پیش مورد توجه و بازنگری قرارگیرد.

www.ketab.ir

پیشگفتار

امروزه بازی های رایانه ای به پرمصرف ترین و مهمترین ابزار سرگرمی کودکان و نوجوانان در جهان تبدیل شده است و بیشتر کودکان و نوجوانان به سمت این بازی ها کشیده می شوند و ساعتها وقت خود را صرف این بازی ها می کنند و ارتباط کمتری با افراد دیگر دارند و بیشتر دوست دارند که تنها باشند و به بازی رایانه ای بپردازند و این بازی ها کودکان و نوجوانان را از عالم واقعیات دور می کنند و به عالم تخیلات فرو می برند و در این گیرودار کودکان و نوجوانان ما یا چیزی را می آموزند یا چیزی را از دست می دهند و وابستگی شدید به بازی های رایانه ای باعث نگرانی خانواده ها شده است در این جا سوالی که برای ما مطرح است و مهم می باشد این است که بازی های رایانه ای چه تاثیری می‌تواند در زندگی کودک و نوجوان ما داشته باشد.

تحقیقات زیادی در مورد تاثیر بازیهای رایانه ای بر ابعاد خلاقیت و شخصیت کودکان صورت گرفته است و نتایج حاصل حاکی از افزایش عامل (اصالت) و عامل(انعطاف پذیری) در خلاقیت کودکان بوده است.

لذا می توان فرآیند آموزش و فعالیت های کودکان را در زمینه هدفمند و معنا دار کرد، همچنین فرآیندهای شناختی گوناگونی چون خلاقیت و قدرت تخیل آنها را غنا بخشید.

بازیهای رایانه ای محبوب‌ترین و رایج‌ترین بازی‌های عصر حاضرند. به دلیل اعتیاد برگرفته از رقابت و هیجان بازی‌ها، از مهم‌ترین سرگرمی‌ها محسوب می‌شود تا جایی که بازی کنندگان برای عبور به مراحل بالاتر، هر چه از دستشان برمی‌آید انجام می‌دهند.

کودکان آن چنان در بازی غرق می‌شوند که از اطراف خود کاملاً فاصله می‌گیرند عبور از موانع و رسیدن به مراحل بالاتر، بازی کننده را هیجان‌زده می‌کند و شکست در آن، کودک را مضطرب می‌سازد.

از بزرگ‌ترین دلایل محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای، این است که انسان می‌تواند واقعیت را تجربه کند و در محیط آن قرار گیرد، بدون آنکه درپایان خسارتی متوجه او شود یا آسیبی ببیند.

خلاقیت و ابداع از موضوعاتی هستند که به کارگیری آنها در دوران بزرگسالی مشروط به پرورش آنها در دوران خردسالی است و از آنجا که دنیای کودکان امروز با

www.ketab.ir

انواع فناوری در آمیخته است، یکی از مهم ترین راههای آموزش و پرورش خلاقیت همین ابزارهای فناوری است.

خلاقیت در قرن اطلاعات و ارتباطات و در عصری که فناوری ها و برنامه های بنیادین و زیر بنایی کشورهای توسعه یافته را تشکیل داده اند می تواند با ویژگی های مهم و منحصر به فرد خود زمینه رشد و تعالی علمی و فرهنگی جوامع را فراهم ساخته و پرهیز از بسیاری عقب ماندگی ها را موجب شود(رستگار پور، ۱۳۸۴).

امروزه بازیهای رایانه ای به پر مصرف ترین و مهم ترین ابزار سرگرمی کودکان در جهان تبدیل شده است و بیشتر کودکان به سمت این بازیها کشیده می شوندو ساعتها وقت خود را صرف این بازیها می کنندو ارتباط کمتری با افراد دیگر دارند و بیشتر دوست دارند که تنها باشند و به بازی رایانه ای بپردازند و این بازی ها کودکان را از عالم واقعیات دور می کنندو به عالم تخیلات فرو می برند و دراین گیرو دار کودکان ما یا چیزی را می آموزند یا چیزی را از دست می دهند و وابستگی شدید به بازیهای رایانه ای باعث انگیزه پژوهش در این زمینه برای محققین گردیده است.

بازی‌های رایانه‌ای، دریچهٔ ورود به دنیای فناوری اطلاعات (IT) هستند. بی شک این فناوری‌ها با استفاده از امکانات و برنامه‌ریزی‌های انجام شده، می‌توانند ذهن کاربر را به کارگیرند علاوه بر مهارت‌های یادگیری و آشنایی با ریزه‌کاری‌های کاربری رایانه‌ها، موجب رقابت و همکاری شوند.

این بازی‌ها، اگر به شکل مناسب و در جهت رسیدن به هدف‌های آموزشی به کار گرفته شوند، می‌توانند در آموزش افراد بسیار مؤثر باشند؛ زیرا آزمون و خطا و امکان تصحیح آن، راهبرد خوبی برای به دست آوردن مهارت‌های روزمره زندگی است.

امروزه بازی‌های رایانه‌ای به منزله یک رسانه نسبتاً گسترده و جذاب در دنیا مطرح هستند و همچون سایررسانه‌ها می‌توانند در تسهیل، تعمیق، تسریع آموزش و یادگیری، زمینه‌ساز آموزش اثر بخش باشند. اما متأسفانه فرهنگ استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، در راستای کمک به آموزش و فرهنگ‌سازی هنوز در جامعه ما نهادینه نشده است.

بازی‌های رایانه‌ای مفید هستند و این بازی‌ها فرصت‌هایی را برای پرورش فکری و رشد خلاقیت کودکان و نوجوانان به دنبال دارد.

با اشاره به‌اینکه بازی‌های رایانه‌ای از سایر رسانه‌ها متفاوت است، درتلویزیون وسینما مخاطب موضوعات را از منظر تولید کننده فیلم و برنامه تلویزیونی دنبال می‌کند، اما در

www.ketab.ir

بازی‌های رایانه‌ای مخاطب خودش را در بازی به عنوان شخصیت اول بازی‌های رایانه‌ای احساس کرده و این موضوع در ایجاد حس همذات پنداری با شخصیت اصلی بازی نقشی اساسی دارد.

بازیهای رایانه ای بیشتر کودکان ۷ الی ۹ ساله را به سمت خود جذب کرده است. اغلب وقت کودکان صرف بازی های رایانه ای می شود.

دیده شده است که کودکان و نوجوانان هنگامی که به بازی های رایانه ای مشغولند از اطراف خود و اطرافیان بی خبر هستند و نیازی به ارتباط با دیگران را در خود احساس نمی کنند.

سرگرمی کودکان به بازی های رایانه ای پیامد های خوب و بد به دنبال دارد و می تواند اثراتی از قبیل صدمات جسمی و صدمات روانی به آنها وارد کند و همچنین موجب رشد خلاقیت و مهارت در دیدن و هم زمان استفاده از چشم و گوش و لامسه در آنها گردد. پس به این دلیل بازیهای رایانه ای مزایا و نیز آسیب هایی دارد که لازم است تحقیقاتی در این زمینه انجام گیرد.

با توجه به اینکه روش آموزش و پرورش در دوره ی ابتدایی، با درنظر گرفتن روحیه دانش آموزان، روش بازی است. لذا باید بخش زیادی از فعالیت ها به صورت بازی انجام شود و بازی های آموزشی و تربیتی در اهداف درس گنجانده شود، تا یادگیری به بهترین نحو صورت گیرد.

دست اندرکاران امر تعلیم و تربیت می توانند با گنجاندن بازی های مختلف در فرایند آموزش و یادگیری و با اجرای بازیهای هدفدار تحرک و پویایی و حتی فضائل اخلاقی را در شخصیت کودکان بارورکنند و ریشهٔ گرایشات منفی آتی را بخشکانند و گامی اساسی در تربیت و بازسازی کودکان بردارند (حمیدی، ۱۳۸۲، ص۳).

اصولا توجه به بازی به مفهوم سنتی آن از مدت ها پیش نظر متخصصان و نظریه پردازان را به خود جلب کرده است و برای آن ارزش هایی نظیر: ارزش جسمانی - ارزش ذهنی و شناختی - ارزش اجتماعی - ارزش اخلاقی - ارزش خلاقیتی- آفرینندگی - ارزش درمانی - ارزش تربیتی و آموزشی در نظر گرفته اند. (همان منبع)

از زمان یونان باستان، اندیشمندان و فیلسوفان مختلف به این حقیقت مهم تصریح کرده اند که یکی از مهم ترین شیوه های تعلیم و تربیت، بازی های کودکان و سرگرمی های آنان است. افلاطون عقیده داشت که برای ساختن یک مدینه فاضله، اولیای امور و

www.ketab.ir

حاکمان باید از همان دوران کودکی بر بازی های کودکان نظارت داشته باشند، زیرا به وسیله بازی ها می توان به صورتی غیرمحسوس اولاً، ویژگی های شخصیتی و اخلاقی کودکان، نیروها و استعدادهای آنان را شناسایی و برای آینده در مورد آنان تصمیم گیری کرد و ثانیاً در صورت نیاز می توان رفتارهای آنان را نیز از همین راه تغییر داد. نوع بازی، می تواند در تغییر نگرش اخلاقی و رفتار، تأثیر چشمگیری داشته باشد.

در بازی کودکان چیزهای بسیاری از هم می آموزند، چنان چه درخلال بازی ها و دعواهایشان، تجارب بسیاری کسب می کنند، آنها می آموزند چگونه با دیگران رفتار کنند و چگونه درجامعه سربلند باشند.

بازی خصایص اخلاقی سازندگان فردای جامعه را شکل می دهد و حس مسئولیت در مقابل جمع برای انجام وظایف محوله، حس دوستی و رفاقت، هماهنگی در رسیدن به هدف مشترک و حل مناقشات به صورت دوستانه می شود.

اما این نکته قابل ذکر است که از دنیای بچه های دیروز تا عصر متنوع و پویای امروز، زمانی گذشته است و بازیها نیز، همانند جنبه های دیگر زندگی، دچار تغییرات و تحولات خاصی شده اند.

بازی های دیروز: خاک بازی و تپله بازی دیگر قدیمی شده اند. امروزه بچه های خانواده های مرفه با کامپیوتر، آتاری و تی وی گیم بازی می کنند. (احمدوند، ۱۳۲۳، ۱۱)

فراگیران امروز از نسلی دیگرند، نسلی که بارایانه ها، بازیهای رایانه ای، دوربینهای ویدئویی، تلفن همراه و دیگر ابزار و وسایل دیجیتالی احاطه شده است.

در میان صنایع مرتبط با وسایل سرگرم کننده، صنعت بازی‌های رایانه ای پرشتاب ترین روند رشد را داشته است. کودکان و نوجوانان زمان بسیاری را صرف این بازی ها می‌کنند و از آنها تأثیر می پذیرند.

امروزه با تغییر سبک زندگی و گسترش آپارتمان نشینی، کودکان تا حدودی از انجام بازی های پرتحرک محروم شده اند. تولید روز افزون بازی های رایانه ای و افزایش پیچیدگی آنها، سبب افزایش محبوبیت این بازی ها شده است.

بازی های ویدیویی و رایانه ای، محصولاتی فرهنگی و در زمره رسانه های همگانی هستند. لذا، اهمیت اجتماعی و تربیتی فراوانی می یابند و برای بسیاری از کودکان و

www.ketab.ir

نوجوانان نخستین گام ورود به جهان فناوری اطلاعات و ارتباطات و کسب مهارت در استفاده از رایانه به شمار می روند. (دانشنامه ایرانی، برنامه درسی، ۱۳۸۹)

www.ketab.ir