Journal of Theory & Practice in Curriculum
Vol.17 (9); 2021, 323-360

دو فصلنامهٔ **نظریه و عمل در برنامهٔ درسی**
سال نهم، شمارهٔ ۱۷، بهار و تابستان ۱۴۰۰، ۳۶۰-۳۲۳

آموزش مبتنی بر سرگرمی در برنامه درسی دوره ابتدایی: چیستی و چگونگی[۱]

Edutainment in the Elementary School Curriculum: What and How

A.Mizani, A. HosseiniKhah (Ph.D), M. Kian (Ph.D), R. Khodabandelu (Ph.D)

Abstract: The aim of the present study was to investigate what and how entertainment-based education is in elementary school curricula. The research paradigm was qualitative and research synthesis method. The research population consisted of valid and new research papers, books and research projects in the world and the sampling method was a purposeful method based on criteria. In order to improve the quality of the findings, after the final coding and categorization, the opinions of the professors of the curriculum were used. The logic of the program was explained in the form of a set of philosophical foundations of constructivism. The goals of entertainment-based education included building individual competence, skills training, reducing the digital divide, building interest in education, promoting media literacy, and providing lifelong learning; Teaching and learning strategies included direct instruction, rotational instruction, problem-solving instruction, and exploratory instruction; Evaluation is done in the form of formative evaluation, self-evaluation and final evaluation.

Keywords:
Edutainment, elementary school, playing and learning, curriculum

آیلار میزانی[۲]،دکتر **علی حسینی خواه**[۳]، **دکتر مرجان کیان**[٤]، **دکتر روح الله خدابنده لو**[٥]

چکیـده : هـدف پـژوهش حاضـر بررسـی چیسـتی و چگـونگی آمـوزش مبتنـی بـر سـرگرمی در برنامـه هـای درسـی دوره ابتـدایی بود.پـارادایم پژوهش،کیفـی و روش سـنتز پژوهشـی بود.جامعـه پـژوهش شـامل رسـاله‌ها، کتاب‌هـا و طرح‌هـای پژوهشـی معتبـر و جدیـد در جهـان و روش نمونـه گیری، روش هدفمنـد مبتنـی بـر معیـار بود.بـه منظـور کیفیـت بخشـیدن بـه یافتـه هـا، پـس از کـد گـذاری و مقولـه بنـدی نهـایی، از نظـرات اسـاتید حـوزه برنامـه درسـی اسـتفاده شـد.منطق برنامـه در قالـب مجموعـه ای از مبـانی فلسـفی سـاختن گرایـی تبیـین شـد. اهـداف آمـوزش مبتنـی بـر سـرگرمی شـامل ایجـاد شایسـتگی فـردی، آمـوزش مهارت،کـاهش شـکاف دیجیتال،ایجـاد علاقـه بـه آمـوزش، ارتقـای سـواد رسـانه ای، فـراهم کـردن آمـوزش مـادام العمـر بود؛محتـوا شـامل اسـباب بـازی هـای آموزشـی، بـازی هـای ویـدیویی و فعالیـت هـای هنـری و سـیالی بود؛راهبردهـای یـاددهی و یـادگیری شـامل آمـوزش مسـتقیم،آموزش چرخشـی، آمـوزش مبتنـی بـر حـل مسـئله و آمـوزش اکتشـافی بـود و ارزشـیابی بـه سـه صـورت ارزشـیابی تکـوینی، بـازخود دادن و ارزشیابی پایانی صورت میپذیرد.

واژگان کلیدی: برنامه درسی، سواد مالی، زمینه‌ها و راهبردها

---

۱. مقاله مستخرج از رساله دکتری و از نوع پژوهشی است. تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۹/۱۲/۲۵، تاریخ پذیرش: ۱٤۰۰/۰٦/۰٤

۲ . دانشجوی دکتری برنامه ریزی درسی، گروه علوم تربیتی و روان شناسی دانشگاه خوارزمی، تهران. ایران. رایانامه : aylarmizani@yahoo.com

۳ . استادیار گروه مطالعات برنامه درسی، دانشگاه خوارزمی، تهران. ایران. (نویسنده مسئول)رایانامه : h.ali@khu.ac.ir

٤ . دانشیار گروه مطالعات برنامه درسی، دانشگاه خوارزمی، تهران. ایران. رایانامه : kian@khu.ac.ir

۵ . استادیار گروه تکنولوژِی های یادگیری، دانشگاه سلطان قابوس ،عمان. رایانامه : r.bandelou@squ.edu.om

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

بیان مسئله

در سال‌های اخیر مفهوم سرگرمی و تجربه یادگیری، در حوزه تعلیم و تربیت همانند حوزه‌های دیگری از علوم مورد بحث قرار گرفته است. دنیای مدرن به شدت در حال تغییر است و وظایف جدیدی را برای بشریت تعیین می‌کند. اکنون نه تنها دانش موضوعی بلکه مهارت‌های جهانی نیز بیشتر مورد تقاضا قرار گرفته‌اند. آن‌ها به سازگاری با محیط، پر از راه حل‌های پیچیده فناوری و تعامل مداوم با سایر افراد کمک می‌کنند. این‌ها شایستگی‌هایی مانند تفکر انتقادی و خلاق، توانایی برقراری ارتباط، کار در یک تیم و مدیریت خود هستند. نه تنها مدرسه بلکه خانواده نیز از بسیاری جهات در شکل‌گیری این مهارت‌ها تأثیر دارند. در حلقه نزدیک است که کودک به تدریج از طریق تجربه عملی خود بر هنجارهای اجتماعی، قواعد ارتباطی و تعامل با دیگران تسلط می‌یابد. مطالعات تأیید می‌کنند که کیفیت اوقات فراغت خانواده بر نتایج آموزشی کودک تأثیر می‌گذارد. علاوه بر این، تقاضای اوقات فراغت خانوادگی با کیفیت بالا از طرف والدین، علاقه به ایجاد و توسعه چنین پروژه‌هایی در آموزش مداوم و بخش فرهنگی اجتماعی را تعیین می‌کند (چیلینگاریان و زورِوا[1]، ۲۰۲۰). آموزش مبتنی بر استراتژی ارتباطی انتشار پیام‌های اقناعی از طریق رسانه‌های سرگرمی به منظور تأثیر مثبت بر باورها و رفتارهای مخاطبان است. تا به امروز، آموزش مبتنی بر سرگرمی در زمینه‌های مختلف فرهنگی در مورد بهداشت، محیط زیست و مسائل فرهنگی اجتماعی مشاهده شده است. تصور بر این است که آموزش مبتنی بر سرگرمی، می‌تواند با انتشار محتوای اجتماعی از طریق رسانه‌هایی که به طور گسترده مورد استفاده قرار می‌گیرند، و از لحاظ تئوریک، به مدل سازی رفتارهای حمایتی و تأثیرات آن، ضمن خنثی کردن مقاومت بالقوه مخاطبان از طریق روایت و جذب شخصیت، موثر واقع شود(مک کلاران[2]، ۲۰۲۰).

[1] Chilingaryan, Zvereva
[2] McClaran

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

همانگونه که بیان شد آموزش مبتنی بر سرگرمی در سراسر دنیا مورد توجه بسیاری از اندیشمندان حوزه تعلیم و تربیت قرار گرفته است که می‌تواند موجبات آموزش بهتر و در نتیجه یادگیری ماندگارتر را فراهم آورد. بنابراین پژوهشگر بر این باور است که میان سرگرمی و آموزش در نظام آموزش ما، شکاف عمیقی وجود دارد و به همین منظور پرداختن به موضوع برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی دغدغه اصلی ذهن پژوهشگر است که با سیستم سرگرمی آموزشی تدوین گردد و دانش آموزان ابتدایی کشور ایران نیز از فواید بی‌شمار این نوع سیستم آموزشی بهره گیرند و یادگیری آنان در بهترین سال های کودکی با شادی و سرگرمی و تفریح همراه شود.

به زعم پژوهشگر، این موضوع در ایران به عنوان یک حوزه مغفول قلمداد شده و پرداختن به این موضوع ضروری به نظر می‌رسد. بنابراین، موضوع آموزش مبتنی بر سرگرمی از لحاظ نظری در دوجنبه حائز اهمیت است: اول آن که اهمیت و ضرورت آن توسط صاحب نظران مطرح گردیده، ثانیاً به دلیل فقر نظری این موضوع در کشور ایران، ضرورت پرداختن به این موضوع دو چندان می‌شود. همراه شدن سرگرمی با آموزش‌های معمول محتوا، به فعال‌تر شدن دانش آموزان کمک شایانی کرده و آن‌ها را از انفعال و تشویش رها می‌کند و دیدگاه کودکان دل‌زده از آموزش‌های کنونی به یادگیری را، به طور کامل متحول می‌سازد و این دستاورد بزرگی برای نظام آموزشی ایران خواهد بود. همچنین، اسباب بازی‌های آموزشی و بازی‌های کامپیوتری بخش حیاتی از آموزش ابتدایی است. علاوه بر این، چنین بازی‌هایی، شرایط حل مسئله را بخوبی فراهم می‌کند و حتی به عقیده برخی از صاحب نظران، این بازی‌ها بهتر از معلمان می‌توانند به دانش آموزان آموزش دهند(آناستازیا،۲۰۱۵). انیل[1] و همکاران (۲۰۰۵) و ادواردسن[2] و کولی[3](۲۰۱۰) بیان می‌کنند که نظریه‌های کمی درمورد تأثیر بازی بر یادگیری ارائه شده است.

[1] O'Neil
[2] Edvardsen
[3] Kulle

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

چیلینگاریان و زورِو[1] (۲۰۲۰) در پژوهشی با عنوان «آموزش مبتنی بر سرگرمی عنوان ابزاری جدید برای توسعه» نشان دادند که هنگام استفاده از فناوری آموزش، لازم است دانش آموزان حداقل یک بار برای توجه به مطالب مورد مطالعه تشویق شوند و انگیزه آن‌ها و علاقه آن‌ها به یادگیری و قرار گرفتن در روند آموزشی فناورانه یا سرگرم آموزی تحریک شود تا انگیزه کافی برای این کار داشته باشند.

لی (۲۰۱۸) در پژوهشی با عنوان « طراحی و کاربرد نرم افزارهای آموزشی مبتنی سرگرمی کودکان در آموزش پیش دبستانی» نشان داد که نرم‌افزار آموزشی کودکان پیش‌دبستانی ویژگی‌های روانی کودکان پیش‌دبستانی را در برمی‌گیرد و نتیجه‌گیری کرد که این نرم‌افزار به طور موثر کودکان پیش‌دبستانی را برای کسب دانش در محیط بازی آرام ترغیب می‌کند و تأثیر یادگیری کودکان پیش‌دبستانی را بهبود می‌بخشد.

پوررروستایی اردکانی و عارفی(۱۳۹۶) در تحقیقی تحت عنوان «مقایسه اثر بخشی آموزش مبتنی بر بازی های رایانه‌ای آموزشی و آموزش مبتنی بر فیلم آموزشی بر خلاقیت و انگیزش دانش‌آموزان» نشان دادند که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آموزشی در مقایسه با فیلم آموزشی بیشتر موجب افزایش انگیزش درمولفه علاقه به مواد آموزشی می‌شود در حالی که در رابطه با خلاقیت تفاوت معناداری بین گروه‌ها وجود ندارد.

مرادی، نوروزی(۱۳۹۵) در تحقیقی با عنوان «مقایسه اثر بخشی آموزش رایانه‌ای و روش سنتی بر مهارت‌های تفکر انتقادی و خلاقیت دانش آموزان تیز هوش» نشان می‌دهد استفاده از بازی‌های آموزشی رایانه‌ای در افزایش مولفه‌های خلاقیت نسبت به روش سنتی بهتر بوده است.

صالح صدق پور، غلامرضایی(۱۳۹۲) در پژوهشی تحت عنوان «نقش بازی دایمنشن بر انگیزه پیشرفت و پیشرفت تحصیلی» نتیجه گرفتند که با اهمیت دادن و استفاده از

1. Chilingaryan, Zvereva

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

بازی‌های آموزشی می توان موجب افزایش پیشرفت تحصیلی و انگیزه پیشرفت دانش-آموزان گردید.

یکی دیگر از مهم‌ترین ضرورت‌های آموزش مبتنی بر سرگرمی، استفاده از آن در شرایط پاندمی‌هایی همانند پاندمی ویروس کووید ۱۹ است. آموزش مبتنی بر سرگرمی می‌توانند مقاصد رفتاری را نسبت به اقدامات مربوط به سلامتی بهبود بخشند. در عصر COVID-19، رسانه‌های آموزشی مبتنی بر سرگرمی، می‌توانند بدون نیاز به هیچ گونه تماس خطرآفرینی در دسترس میلیون‌ها نفر قرار گیرند. مثلا یک فیلم کوتاه، بی کلام و متحرک در مورد رفتارهای پیشگیرانه COVID-19 طراحی می‌شود که می تواند به سرعت از طریق کانال‌های رسانه‌های اجتماعی برای مخاطبان جهانی توزیع شود(واندورمائل[1]، ۲۰۲۰). پژوهشگر بر این عقیده است که از لحاظ ماهیت و نوع تدریس و محتوا سالیان سال است که عملاً تغییری در نظام آموزشی ما ایجاد نشده و دروس هم‌چنان با محتوای بسیار زیاد و کسل کننده و بصورت حفظ و تکرار به کودکان منتقل می‌شوند و همواره مشکلات آموزشی گریبان‌گیر مدارس و دانش‌آموزان است و و دانش‌آموزان نیز رغبت آن چنانی برای یادگیری ندارند و آموزش برای آن‌ها بسیار ملال‌آور بوده است. اندک هستند دانش‌آموزانی که با رغبت به مکان‌های آموزشی قدم می‌گذارند؛ چرا که روش‌های تدریس و برنامه‌های درسی بسیار انعطاف ناپذیر هستند و معلمان نمی‌توانند در آن‌ها دخالت زیادی کنند. این بی‌انگیزگی و لذت نبردن از تدریس و آموزش در محیط‌های آموزشی، پژوهشگر را بر آن داشته تا به مواردی مثل بازی، سرگرم شدن در حین یادگیری و جالب انگیز بودن موضوع توجه بیشتری معطوف دارد. آموزش مبتنی بر سرگرمی در آموزش و پرورش بسیاری از کشورها به انواع مختلفی کاربرد دارد و محتوا را از طریق سرگرم شدن به بچه آموزش می‌دهند؛ یعنی همزمان که کودک سرگرم است، خوشحال است، مشغول بازی است، لذت می‌برد و حتی گذر زمان را متوجه نمی‌شود، مطالب علمی و آنچه هدف آموزش است را فرا می‌گیرد. اهمیت و

[1] Vandormael

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

ضرورت انجام این پژوهش که بر اساس تجربه شخصی پژوهشگر نمایان گشته است، این است که ما بتوانیم برنامه درسی طراحی نماییم که در آن، یادگیری بصورت لذت-بخش برای دانش‌آموزان رخ دهد.

با توجه به مبانی نظری و اهمیت آموزش مبتنی بر سرگرمی، پژوهش حاضر، پرسش-های ذیل را دنبال می‌کند:

- منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره ابتدایی چیست؟
- اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره ابتدایی چیست؟
- محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره ابتدایی چیست؟
- راهبردهای آموزش مبتنی بر سرگرمی در دوره ابتدایی چیست؟
- ارزشیابی آموزش مبتنی بر سرگرمی در دوره ابتدایی چگونه است؟

روش‌شناسی پژوهش

پژوهش حاضر به لحاظ دسته‌بندی کلی روش‌های تحقیق، مبتنی بر پارادایم و "رویکرد کیفی"[1] بود و برای پاسخ به پرسش های مطروحه، از روش سنتزپژوهی استفاده شد. سنتز پژوهی شکل خاصی از مرور پژوهش است که تنها توصیفی، آگاهی دهنده و یا ارزیابانه نیست، بلکه ارتباط‌دهنده نیز است. پژوهشگر با مراجعه به اسناد معتبر به روش سنتزپژوهی، به مطالعه و بررسی محتواهای مرتبط با موضوع از جمله کتاب‌ها، پایان‌نامه‌ها، مقالات داخلی و خارجی در حوزه یادگیری از طریق سرگرمی پرداخت. جامعه پژوهش اسناد سال‌های اخیر(۲۰۰۰ تا ۲۰۲۰) شامل مقاله‌ها، رساله‌ها، پایان‌نامه‌ها، مقالات، کتاب‌ها، طرح‌های پژوهشی معتبر و جدیدی که در جهان راجع به آموزش از طریق سرگرمی وجود دارد، بود که عمدتاً از پایگاه‌های اطلاعاتی گوگل اسکالر[2]، ساینس دایرکت[3]، اریک[4]، دووج[1]، جیستور[2]، لیبژن[3]، ایمرالد[4] و او ای تی دی[5] جمع

1. Qualitative approach
2. Scholar.Google
3. Sciencedirect
4. Eric

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

آوری شدند. همچنین به منظور دستیابی هر چه بهتر به منابع مرتبط با موضوع از کلید واژه‌های اجوتینمنت[6]، آموزش مبتنی بر سرگرمی[7]، یادگیری از طریق بازی[8]، بازی و یادگیری[9] و بازی‌وارسازی آموزش جستجو شد. روش نمونه‌گیری مورد استفاده روش هدفمند مبتنی بر معیار بود. برای تجزیه و تحلیل داده از روش کدگذاری و مقوله بندی استفاده شد که این کار به کمک نرم‌افزار اطلس تی.آی صورت پذیرفت. به منظور استحکام داده‌ها، پس از کدگذاری و مقوله‌بندی نهایی، از نظرات اساتید حوزه برنامه درسی استفاده شد و آنها مقوله‌بندی ها را تایید نمودند. مراحل انجام پژوهش به این نحو بود که ابتدا، تمامی پژوهش‌های علمی در دسترس که از سال‌های ۲۰۰۰ به بعد انجام شده بود مورد مطالعه قرار گرفت و مقالاتی که در راستای اهداف پژوهش بودند در نهایت به ۲٤٥ مقاله رسید. با در نظر گرفتن معیار کیفیت، هم‌راستایی با اهداف پژوهش و معتبر بودن، اسناد غربال‌گری شدند. سپس اسناد باقی مانده با استفاده از روش کدگذاری و مقوله‌بندی به کمک نرم افزار اطلس تی.آی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند و در راستای اهداف پژوهش، تشریح شدند.

یافته ها

یافته‌های پژوهش مبتنی بر عناصر اصلی برنامه درسی یعنی هدف، محتوا، روش و ارزشیابی شکل گرفته است. به این ترتیب، در راستای پاسخ به پرسش‌های پژوهش، منطق، اهداف، ویژگی‌های محتوا، راهبردهای آموزش و در نهایت ارزشیابی در برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، بعنوان موضوعات محوری مورد بررسی قرار گرفتند.

---

5. Doaj
6. Jstor
7. Libgen
8. Emrald
9. OATD
10. Edutainment
11. Entertainment-based education
12. Learning through play
13. Game and learn

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

۱- منطق برنامه درسی آموزش مبتنی بر سرگرمی چیست؟

از زمان ایجاد تحول در رسانه‌ها، داستان‌ها و سرگرمی‌ها بعنوان ابزار بسیار مهمی برای تغییر جهان در نظر گرفته شدند. در دنیای عصر ارتباطات، تغییر از شیوه‌های سنتی آموزش به سمت رویکردهای نوین که مبتنی بر بسترهای اجتماعی و ارتباطی هستند، ضروری است. آموزش مبتنی بر سرگرمی یکی از نوین ترین رویکردهایی است که بر پایه ارتباطات تعبیه شده است و یک زیرمجموعه غنی در توسعه فناوری و تغییرات اجتماعی را در خود جای داده است. در حوزه نظری نیز، نظریه‌های اجتماعی و روانشناختی زیربنای مستحکمی برای آموزش مبتنی بر سرگرمی ایجاد کرده اند(فرانک و فالزونه، ۲۰۲۱)، بنابراین با توجه به گفته رایلی و همکاران(۲۰۲۱)، تغییر نگرش از سطح فردی به بعد اجتماعی که از مهم‌ترین ویژگی‌های تدوین یک برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی است، زمینه و منطق مناسبی را برای روی آوردن به این رویکرد، فراهم می‌سازد.

کارشناسان دلایل مختلفی را برای نیاز به تغییر سبک یادگیری و آموزش ارائه می‌دهند. عدم درگیری مداوم در بین کودکان و محتوای آموزشی و نیز نرخ بالای ترک تحصیل در سطح جهان، باعث ایجاد درخواست های بسیار زیاد برای طراحی آموزش‌های مرتبط و مناسب با خواسته کودکان شده است. تغییر دیدگاه‌ها درباره شایستگی آموزش رسمی و ویژگی‌های نوپدید دانش‌آموزان نیز ارزش‌های برنامه‌های درسی سنتی را به چالش می کشد. تغییر در روند بازار کار و کمبود مهارت در نیروی کار جهانی، افزایش نارسایی‌ها در آمادگی دانش‌آموزان برای مقابله با چالش‌های قرن بیست و یکم را برجسته کرده است. مورساند[1](۲۰۰۷) بیان میکند که درسال های اخیر عده‌ای ازمربیان و پژوهشگران تربیتی به این نتیجه دست یافته‌اند که بازی می تواند یکی ازمؤلفه‌های مهم درتربیت رسمی وغیررسمی باشد؛ از این رو بازی‌ها به حیطه‌ای قابل دفاع برای مطالعه وتحقیق تبدیل شده‌اند. اگر هدف نظام آموزشی، آموزش علوم جدید به نسل جدید و

[1] Moursund

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

فراهم آوردن تداوم آموزش است، بهتر است روش‌های تدریس در جهت نیازها و خواسته‌های فراگیران مرتب شوند(پاساوانو[1]، ۲۰۱٤). در آموزش و پرورش امروز دنیا، یادگیری مبتنی بر بازی و سرگرمی یک موضوع شناخته شده و مشهور است(وانگ و چن[2]، ۲۰۱۰). منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی از یک نگاه فلسفی، بر پایه فلسفه ساختن‌گرایی استوار است. نسبت به راهبردهایی که تنها آنچه یادگیرندگان نیازمندش هستند را به آن ها می‌گوید، ساخت‌گرایی را راهبرد غیرمستقیم‌تری در نظر می‌گیرند و در بسیاری از مطالبی که به مواد مورد نیاز تربیت و تعلیم یادگیرندگان در قرن ۲۱ پرداخته شده است، از ساختن‌گرایی به عنوان راهبردی مطلوب استفاده کرده‌اند(موکرجی و نویونیکا[3]، ۲۰۱۹). یادگیری اجتماعی نیز به برجسته‌سازی نقش بنیادینی می‌پردازد که اجتماعات و سایر افراد در فرآیند یادگیری بازی می‌کنند. می‌توان استدلال کرد که یادگیری اجتماعی به واقع دربرگیرنده جنبه‌هایی از شناخت‌گرایی و ساخت‌گرایی هر دو است، که البته تنها در بستر اجتماعی فعال شده‌اند و می‌توان به نقش زیربنایی این رویکرد در یادگیری مبتنی بر سرگرمی اذعان کرد(پوجانی و روکو، ۲۰۲۰).

بنابراین، منطق برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی، از چارچوبی مستحکم و قابل اتکا برخوردار است که می‌تواند ضرورت توجه به آن را به خوبی نمایان سازد.

۲- اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره ابتدایی چیست؟

اهداف، ماهیتی پیچیده و مهم در درک آموزش مبتنی بر سرگرمی دارد. این ماهیت پیچیده در درک و برداشت از مفهوم آموزش مبتنی بر سرگرمی، منجر به دامنه گسترده‌ای از تعابیر متفاوت از این نوع آموزش می‌گردد. به این معنا که هر یک از اندیمشندان که در این زمینه نظریات خود را ارایه داده‌اند، اهداف گوناگونی را برای آن شرح و بسط داده‌اند. سنتزپژوهی‌ها نشان می‌دهد که از منظرهای متفاوتی می‌توان به اهداف آموزش مبتنی بر سرگرمی نگریست؛ هرچند که به سختی می‌توان بین آن‌ها به یک

1 Pasawano
2 Wang & Chen
3 Mukherjee, Noyonika

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

تفاهم و ساختار یکسان رسید. هم‌چنین تقسیم‌بندی‌های متفاوتی برای اهداف آموزش مبتنی بر سرگرمی در نظر گرفته شده است. در اولین تقسیم‌بندی، اهداف آموزش مبتنی بر سرگرمی را به دو دسته تقسیم شده است:

۱) آموزش مبتنی بر سرگرمی برای ارتقای فراگیران در کنترل زندگی(آموزش خصوصی)

۲) تدریس برای انتقال تجربه(آموزش مهارت)، که معمولا از طریق تجربیاتی مثل شبیه‌سازی و رسانه‌های متحرک مجازی ارائه می‌شود. علاوه بر این، می‌توان اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی را بر اساس گروه‌های هدف که شامل دو گروه انگیزه محور(کاربرانی که صرف‌نظر از سن و سطح دانش فعلی‌شان و .... دارای علاقه یکسانی هستند) و سن محور تقسیم بندی کرد(زوریکا[1]، ۲۰۱٤).

اهداف مطلوب برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی باید به‌گونه‌ای باشد که نه کاملاً سرگرم-کننده و نه کاملاً علمی و سخت‌گیرانه باشد. در این صورت منطقی است که با گفته لارس کنزاک[2] موافقت شود که می‌گوید حتی اگر سرگرم شویم و احساس کنیم که در حال سرگرم شدن هستیم و یا خودمان را سرگرم کنیم، باز هم آموزش مبتنی بر سرگرمی باید بسوی آموزش حرکت کند(کاستر، ۲۰۱۳). برخی از صاحب‌نظران، اهداف مبتنی بر سرگرمی را شامل، کاهش شکاف دیجیتال در جامعه، کاهش شکاف دانش در جامعه، بهبود موقعیت در زندگی کاری افراد، ایجاد جذابیت و علاقمندی افراد به آموزش و خودآموزی، ارتقای سواد رسانه‌ای و آموزش چندفرهنگی و فراهم کردن آموزش مادام العمر در زندگی دانسته‌اند(کاستر، ۲۰۱۳). پس از تلفیق و تأمل در این اهداف، می‌توان به گفته زوریکا[3] (۲۰۱٤) اشاره کرد که هدف اصلی آموزش مبتنی بر سرگرمی را ارتقا سطح یادگیری دانش‌آموزان از طریق استفاده از سرگرمی ها در نظر می‌گیرد که در نهایت می‌تواند یکی از راه‌های آموزش خلاق و موفق باشد. اهداف

[1] Zorica
[2] Lars Konzack
[3] Zorica

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

آموزش مبتنی بر سرگرمی، می‌توانند به گونه‌ای تدوین گردند که منجر به توسعه اجتماعی و ایجاد شایستگی در افراد یادگیرنده شوند. برای تدوین اهدافی که منجر به توسعه شایستگی می‌شوند، مبانی آموزش مبتنی بر سرگرمی، نظریه‌های آموزشی را با هنرهای ارتباطی ترکیب می‌کنند، تا پیام‌های توسعه اجتماعی بعنوان مهم‌ترین پیام ارائه شوند. همچنین آموزش مبتنی بر سرگرمی مبتنی بر شایستگی باید شامل دانش، کاربرد دانش، نگرش‌ها و مسئولیت‌ها باشند (آناستازیا، ۲۰۱۵).

اهداف آموزش مبتنی بر شایستگی باید متناسب و متعادل باشند. به این منظور، اهداف باید دارای کیفیاتی باشد. مهم‌ترین کیفیت‌های لازم برای ایجاد تناسب و تعادل در اهداف آموزش مبتنی بر سرگرمی وضوح اهداف است به این منظور که یادگیرنده دقیقاً بداند اهداف بازی چیست و این اهداف برای او قابل درک باشند. این اهداف باید چالش‌برانگیز، اما دست یافتنی باشند و بگذارند یادگیرنده احساس کند که او می‌تواند به آن‌ها دست یابد و بدین ترتیب تسلیم نشود. اهداف باید به شکلی طراحی شوند که هم یادگیرنده را مجبور سازند در جستجوی دست‌یابی به آن‌ها باشد و هم از رسیدن به آن اهداف احساس لذت کند. همچنین در سرگرمی های آموزشی باید اهداف کوتاه‌مدت و بلندمدت را به شکل معناداری به هم مربوط ساخت و تعادل بین این دو نوع هدف باید برقرار باشد(شل[1]، ۲۰۰۹).

برای اینکه بتوانیم اهداف آموزش مبتنی بر سرگرمی را طراحی کنیم، باید برخی از موارد را مدنظر داشته باشیم. این موارد عبارتند از:

۱. شرایط یادگیری: این مورد پیش نیاز کاربر برای یادگیری است. در حال حاضر چه میزان دانش پیشینی را می‌توان از یادگیرنده انتظار داشت یا چه میزان دانشی مورد نیاز است تا یادگیرنده بتواند به اهداف یادگیری دست یابد و یک یادگیرنده موفق در بازی باشد؟

[1] Schell

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

۲. موقعیت یادگیری[1]: تحلیل موقعیت یادگیری برای طراحی اهداف آموزشی مهم است و همچنین باید از زمان در دسترس و دیگر شرایط موقعیتی آگاه باشیم تا اهداف یادگیری برنامه آموزشی تأمین شود.

۳. اهداف یادگیری: این مورد فهرستی از اهداف را در برمی گیرد که شامل اهداف کوتاه مدت و بلند مدتی است که قرار است در بازی به دست آورده شود. در صورتی که به دانش‌آموزان اجازه داده شود که در انتخاب اهداف یادگیری‌شان مشارکت کنند تا این اهداف برایشان معنی‌دار شود، این عامل بسیار برانگیزاننده خواهد بود. این اهداف می‌توانند به شکل قراردادی میان معلم و دانش‌آموز باشند که شامل آن چیزی می‌شود که معلم و شاگرد به ترتیب قصد دارند یاد دهند و یاد بگیرند.

۴. محتوای یادگیری: این عامل به این سؤال پاسخ می‌دهد که، چه محتوای یادگیری مشخصی را باید انتخاب کنیم تا دانش‌آموز را قادر سازیم به اهداف یادگیری دست پیدا کند؟

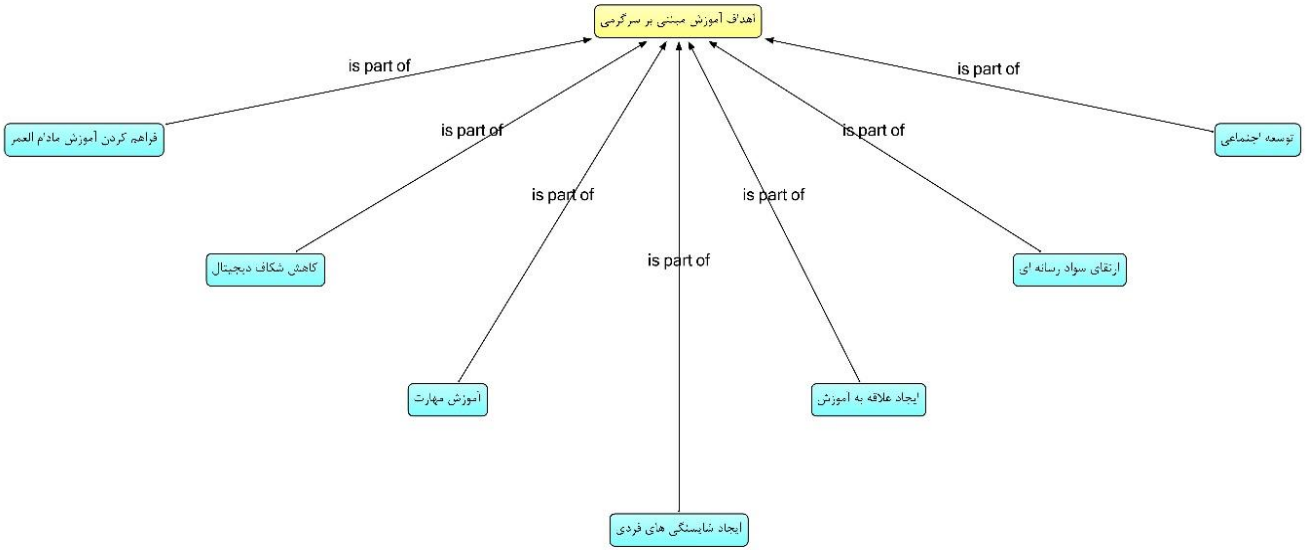
۵. فرآیند یادگیری: فرآیندهای یادگیری توسط همه فعالیت‌های یادگیری که برای واداشتن دانش‌آموز به یادگیری و دست یافتن به اهداف یادگیری طراحی شده است، حمایت می‌شوند.

۶. ارزیابی/ ارزشیابی: جهت ارزیابی/ ارزشیابی آموزشی این امر که آیا یادگیرنده به اهداف یادگیری و رشد و مهارتی که موردنظر بود رسیده است یا نه، اهداف را طراحی و برنامه ریزی کنیم.

[1] Setting of the learning

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

با توجه به مباحث مطروحه، شکل ۱ نشان دهنده خلاصه مربوط به یافته‌های پرسش اول است.



شکل۱- خلاصه یافته‌های اهداف برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

۳- ویژگی‌های محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی در دوره ابتدایی چیست؟

ویژگی مشترک در میان دانش‌آموزان مقطع ابتدایی این است که برای منطقی فکر کردن خیلی جوان هستند. بنابراین، مواد آموزشی انتزاعی و روش تدریس حرف زدن و روی تخته نوشتن، دیگر نمی‌تواند پاسخگوی نیازهای یادگیری دانش‌آموزان باشد. بین یادگیری دروس جدید و محتوایی که به تازگی توسط دانش‌آموزان فراگرفته شده است، رابطه‌ی تنگاتنگی وجود دارد و به این معناست که در زمان طراحی بخش آغازین دروس، معلمان نه تنها باید دانش و تجربیات قبلی دانش آموزان را مدنظر قرار دهند، بلکه باید ارتباط میان موارد فراگرفته شده و محتوای درسی جدید را نیز لحاظ کنند تا بتوانند یک گذار طبیعی را تحقق بخشند(آکسالا و نلن[1]، ۲۰۱٤). با این وجود، این انتقال یا گذار طبیعی نباید موقتی باشد. بلکه باید بتواند دانش‌آموزان را برای دوره‌ی اصلی آماده کند و با ایجاد ارتباط میان ویژگی‌های دوره و نیازهای یادگیری آن‌ها، سبب افزایش علاقه‌ی آن‌ها به محتوای درس اصلی شود. برای داشتن کارایی اثربخش در مدارس ، مواد آموزشی کودکان باید از ویژگی‌های متفاوتی نسبت به محتوای آموزشی بزرگسالان برخوردار باشند. محتواها باید سناریوهای از پیش تعیین شده(ممکن است به طور مستقیم در برنامه درسی مورد استفاده قرار گیرند) فراهم کنند که کودکان بتوانند در آنها کاوش کنند. این سناریو از یادگیری عناصر اصلی بازی برای تنظیم سناریوی اولیه پشتیبانی می‌کند. اگر این سناریوها توسط معلمان ویرایش شوند، می توان آنها را به نکات مربوط به تدریس مرتبط کرد(آردیانتی و همکاران[2]، ۲۰۱۹).

محتواهای آموزش مبتنی بر سرگرمی که در قالب‌های مختلف عرضه می شوند عبارتند از:

[1] Aksakala, Nalan
[2] Ardianti

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

- اسباب‌بازی‌های آموزشی بخش حیاتی آموزش ابتدایی هستند و امروزه در مدارس مدرن به شکل جا افتاده ای در برنامه درسی مدارس گنجانده شده‌اند. اسباب‌بازی‌های آموزشی علی‌الخصوص در سال‌های اولیه دوره ابتدایی که کودکان به اندازه نوجوانان با بازی‌های کامپیوتری درگیر نیستند، ابزار بسیار مهمی در آموزش به حساب می‌آیند (آناستازیا، ۲۰۱۵).
- بازی‌های ویدئویی می تواند این اطمینان‌خاطر را به فراگیر و سیستم آموزشی بدهند که هرکس به فراخور استعداد و توانمندی خود می تواند سطح مناسب خود را در بازی انتخاب کند و بر اساس نیازهای فردی خود، مسیر یادگیری را ادامه دهد. علاوه بر این چنین بازی‌هایی، حل مسئله را به خوبی به فراگیر می آموزد و برای فراگیرانی که تمایل به ارتقای سطح داشته باشند، چالش‌های بسیار خوبی را فراهم می‌کند. به عقیده برخی متخصصان، بازی های ویدئویی بهتر از معلمان می‌توانند به دانش‌آموزان آموزش دهند(پارترا[1]، ۲۰۱۸).
- آردانی(۲۰۱۸)، داستان گویی، اجرای نمایش‌ها، موسیقی و طنز را به عنوان محتواهای آموزش مبتنی بر سرگرمی می‌داند و وجود آن‌ها را نه‌تنها برای کودکان بلکه برای تمامی گروه‌های سنی مهم تلقی می‌کند.
- یکی از مباحث مورد بحث در مورد سرگرمی‌ها، محتوا و ویژگی‌های سرگرمی‌ها هستند. یکی از نظریه‌هایی که به این موضوع می‌پردازد و پشتیبان سرگرمی ها برای آموزش است، نظریه سیالی است که می‌های(۱۹۹۰) مطرح کرده است. می‌های واضع این نظریه بیان می کند که واژه سیالی تجربه‌ای بدیع[2] از شادی، لذت و رضایت بی نهایت در حد وسیع را توصیف می‌کند و فرد بی‌اختیار حین انجام دادن یک فعالیت در آن غرق میشود(۱۹۹۸). می‌های(۱۹۹۰) بیان می‌کند که منطقه سیالی دارای ابعاد مختلفی است. این ابعاد

[1] Putra
[2] Autotelic

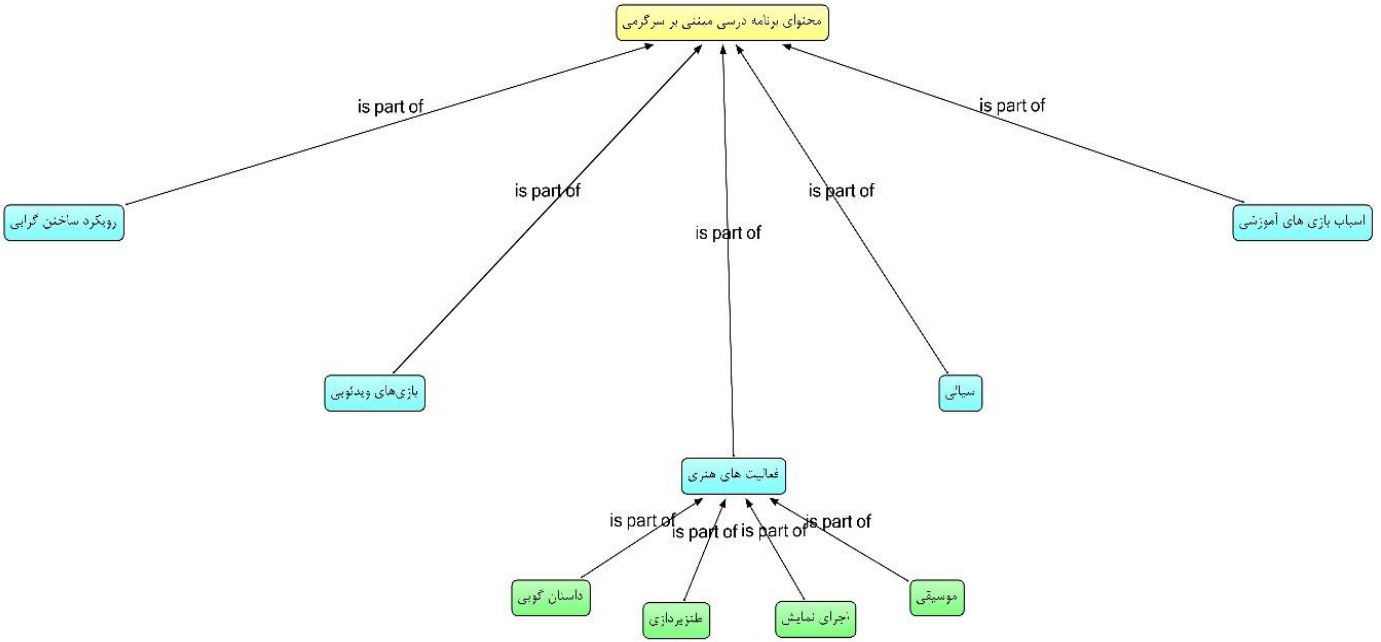
[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

شامل تعادل میان مهارت و چالش، آگاهی از عمل، تمرکز، کنترل، کاهش خودآگاهی، انتقال زمان، تجربه با قصد و انگیزه درونی، درک و احساس اینکه کاری هست که باید انجام شود، تعادل میان چالش و سطح توانایی فرد، امکان افزایش پیچیدگی یا سختی یک فعالیت، امکان ارتقای یک فرد، بازخوردهای سریع و روشن، قواعد مشخص و توانایی کنترل خروجی‌ها توسط فرد است.

- محتوای سرگرمی‌های طراحی شده براساس اصول ساختن گرایی دارای ویژگی‌های مختلف و متفاوتی است. این ویژگی‌ها شامل مسئله محوری، داوطلبانه بودن، دانش‌آموز محوری، خودنظارتی دانش‌آموز بر عملکرد خویش، وجود امتیازبندی در تمامی مسایل، ایجاد چالش برای یادگیرنده، تعادل بین سرگرمی و آموزش، ارزشیابی تکوینی در طول بازی و بازخورد فوری و مداوم در تمام مراحل.
- (لیمکویل، دی جانگ و اوئتس[1] (۲۰۰۰)، بادی گروور[2] (۲۰۰۷)، شرایبر[3](۲۰۰۹)، ادواردسن و کولی (۲۰۱۰)،
دتردینگ[4] و همکاران (۲۰۱۱)، ریزر (۲۰۱۲)، آیینده[5] (۲۰۱۴).

[1] Leemkvil, de Jong, &Ootes
[2] Badegruber
[3] .Schreiber
[4] .Deterding
[5] Ayinde

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]



شکل۲- خلاصه یافته های ویژگی‌های محتوای برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

٤- راهبردهای آموزش مبتنی بر سرگرمی چیست؟

راهبردهای آموزشی از نظر سبک، الگوریتمیک هستند. به بیان دیگر آن‌ها از مجموعه‌ای از الگوها یا فرایندهایی پیروی می‌کنند که برای همه یادگیرندگان یکسان است. به این ترتیب که این راهبردها اغلب معلم محور بوده و معلم است که هم از نظر زمان‌بندی و هم میزان اقدام‌گری، محتوا و ارائه را کنترل می‌نماید، اما همان‌طور که خواهیم دید این مسئله ضرورتا بدان معنا نیست که آموزش برای همه یکسان است. پژوهشگر در اینجا پس از سنتز از پژوهش‌های انجام شده در این زمینه، راهبردهای آموزش مبتنی بر سرگرمی را صورت بندی و ارایه کرده است.

الف- آموزش مستقیم

برخی اوقات بنا به اقتضائات سرگرمی‌ها همه فراگیران بایستی امتیاز مشابهی داشته یا اعمال مشابهی را انجام بدهند. اگر یادگیرنده به بخشی از بازی برسد که در انجام دادن آن توانایی دارد می‌تواند سریع از آن مرحله عبور کرده و سراغ مراحل بعدی برود. اگر هم خیر، در همان سطح یا با سر همان وظیفه تا زمان لازم باقی می‌ماند. توجه داشته باشید که امکان دارد صرف کردن زمان بیش از اندازه مجاز بر سر آیتمی جریمه در پیش داشته باشد(مثلا از دست رفتن امتیاز یا تمام شدن وقت و اجبار به دوباره انجام دادن وظیفه)، اما یادگیرندگان هرگز از تلاش کردن دوباره منع نمی‌شوند.

ب- آموزش چرخشی

مفهوم آموزش چرخشی که اولین بار توسط جروم برونر تشریح شد(برونر،۱۹٦۰)، نیازمند رعایت انسجام کامل نسبت به موضوع است که غالبا چندسالی هم وقت می‌برد. اصلی‌ترین ایده آموزش چرخشی این است که کار با ارائه موارد عینی ،تمرین عملی و نمایش شروع شده و سپس به جنبه‌های انتزاعی‌تر موضوعی که قصد آموزش آن را داریم بپردازیم. موضوع مهم آنست که پیشرفت در این روش به صورت مستقیم صورت نمی‌گیرد بلکه ترتیب دارد. بسیاری از سرگرمی‌ها از راهبرد چرخشی برای

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

مهارت‌ها و دانشی استفاده می‌کنند که یادگیرندگان بایستی به موازات پیشرفت خود و گذشتن ازسطوح مختلف آن را بدست بیاورند.

پ- آموزش برنامه‌ریزی شده

سرعت یادگیری افراد متفاوت است.علاوه‌براین فراگیران ممکن است برخی مطالب آموزشی را زودتر و برخی را دیرتر بیاموزند. همین مسئله همواره یکی از بزرگترین چالش‌ها در مدل آموزش سنتی بوده است. اگر کار آموزش با سرعتی پیش رود که برای بیشتر یادگیرندگان مناسب باشد، مطمئنا برخی دیگر از آنها عقب افتاده و برخی دیگر هم حوصله‌شان سر می رود. آموزش برنامه‌ریزی شده(اسکینر ۱۹٦۸)، از جمله اولین تلاش‌ها در راستای برطرف ساختن همین مسئله بود. با در پیش گرفتن این راهبرد در آموزش مبتنی بر سرگرمی، محتوا به ماژول‌هایی دسته‌بندی می‌شود که معمولاً شامل مجموعه هایی از تمرین‌ها یا فعالیت‌ها هستند. دانش فعلی یا فهم کنونی یادگیرنده، از طریق نوعی پیش تست(آزمون) سنجیده می شود و سپس برمبنای امتیاز بدست آمده، تکلیف یا تمرین به وی ارائه می‌شود. یادگیرنده بنا به سرعت یادگیری که دارد ماژول‌های مختلفی را پشت سر می‌گذارد و هرجا لازم بود تمرینات اضافی انجام می دهد و اگر نیاز نبود به پیش می‌رود.

ت- آموزش مبتنی بر حل‌مسئله

قدمت آموزش مبتنی بر حل‌مسئله به دهه ۱۹٦۰ و دانشکده پزشکی دانشگاه مک مستر در اونتاریوی کانادا برمی‌گردد و توسعه آن توسط هوارد باروز و همکارانش(نویل ۲۰۰۹) انجام شده است. یادگیری مبتنی بر حل‌مسئله به عنوان یک روش، به دنبال آنست تا بر کارایی یادگیری تجربی افزوده و یادگیری را از طریق بررسی‌هایی که یادگیرنده خود غالبا در بسترهای ایفای نقش یا سناریومحور از مسئله انجام می‌دهد، ترویج کند(ساوین بادن،۲۰۰۰). آموزش مبتنی بر حل‌مسئله در سرگرمی‌ها غالباً به شکل یک سناریوی استاندارد برای جستجو ظاهر می‌شود. برخی از سرگرمی‌ها مو به مو از

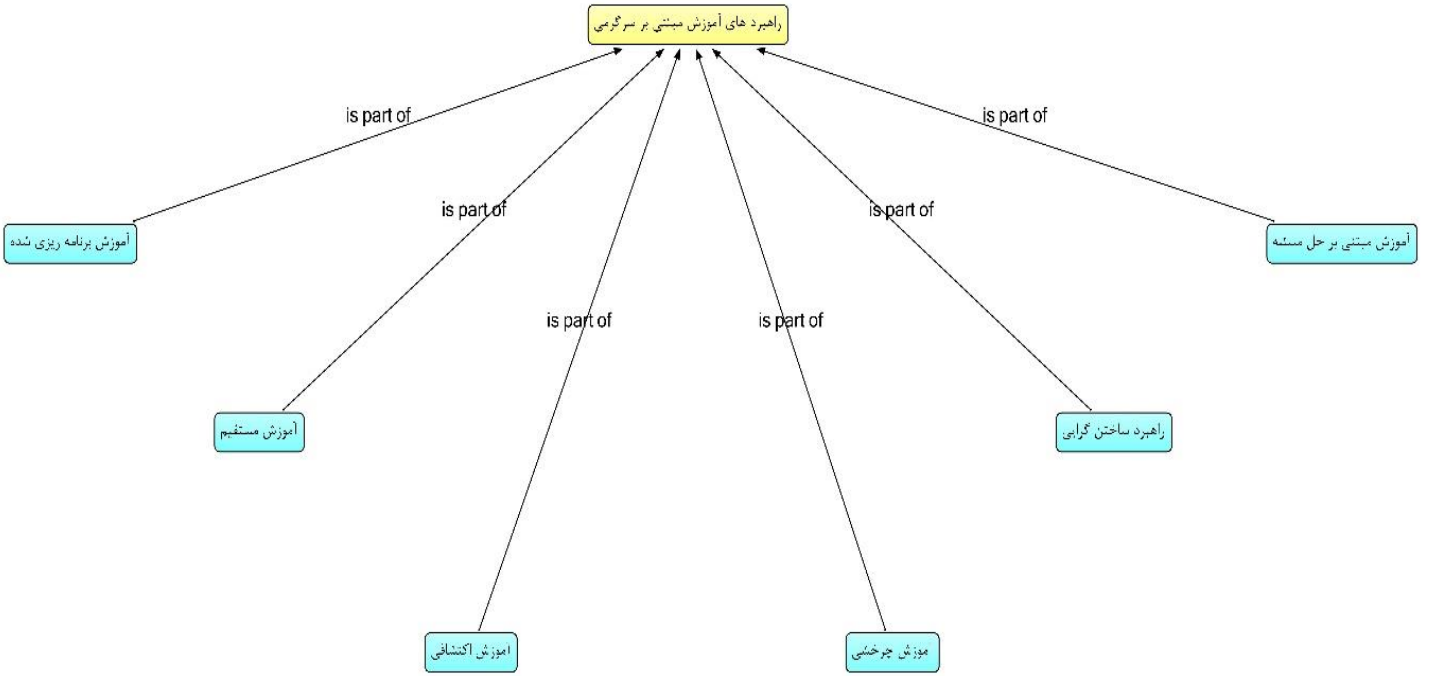
[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

چهارچوب حل‌مسئله پیروی می‌کنند، مخصوصا بازی‌هایی که فراگیر باید نوعی راز را در آن‌ها حل و فصل کند.

ث- یادگیری اکتشافی

یادگیری اکتشافی دیگر راهبرد پژوهش‌محور یادگیری است. یادگیری اکتشافی به تقویت محیطی می‌پردازد که در آن یادگیری در مورد یک موضوع را می‌توان به موضوع دیگر انتقال داد و متشکل از ٤ فاز اصلی است که یادگیرندگان با پشت سر گذاشتن آن-ها پیشرفت می‌کنند. فاز اول فازی تجربی است که یادگیرندگان طی آن به تعامل عینی با اهداف می‌پردازند. سپس افراد تشویق می‌شوند تا بر روی تجربه بدست آمده تامل کنند و تعمیم‌سازی‌ها و انتزاعاتی را پیشنهاد دهند که در انتقال آنچه یادگرفته‌اند به فضاها و موقعیت‌های دیگر مفید واقع خواهد شد. در بازی‌های ماجراجویانه و ایفای نقشی بسیار عادی است که یادگیرندگان محیط‌های در دسترس را واکاوی کنند و چیزهای مختلف را امتحان نمایند. یادگیری اکتشافی بهترین روش برای آن نوع از یادگیری است که به موازات کسب دانش و مهارت‌ها توسط فراگیر رخ می‌دهد. دانش‌ها و مهارت‌هایی که در سایر زمینه‌ها در سرتاسر سرگرمی مورد استفاده قرار می‌گیرند.

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]



شکل۳- خلاصه یافته های راهبردهای آموزش مبتنی بر سرگرمی

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

۵- ارزشیابی آموزش مبتنی بر سرگرمی چگونه است؟

واگنر(۱۹۸۵) معتقد است که بازخورد نقش مهمی در محیط‌های یادگیری مبتنی بر سرگرمی بسیار خودکار دارد. تحولات جدید فناوری رایانه به ما امکان می‌دهد تا به صورت پویا مدل های مفهومی ساده تهیه کنیم و پاسخ مستقیم به تعامل یادگیرنده با محیط یادگیری بدهیم. با این وجود، باز خورد پویا در یک محیط یادگیری مبتنی بر بازی، یک ارزیابی آموزشی معتبر را دربر دارد(اسریل[1] وهمکاران ۲۰۱۱). ارزیابی از یادگیری در یک محیط مبتنی بر بازی غالبا بر نتیجه متمرکز است و ممکن است از تغییرات مهم در طی فرایند یادگیری غافل شود.

در سرگرمی‌ها فرایند ارزشیابی مانند یک محرک برای سرگرمی است، عمل فراگیران را ارزشیابی می‌کنند و بازخورد فوری می‌دهند و یا فراگیران پیشرفت می‌کنند و به مرحله بعد می‌روند یا موفق نمی‌شوند و دوباره سعی می‌کنند. ارزشیابی به شکل طبیعی در بازی اتفاق می‌افتد و چالشی که وجود دارد آن است که توانایی، مهارت و دانش مورد- نظر، ارزیابی شوند(اش، ۲۰۱۱، به نقل از مک کلارتی، ار، فری، دولان، وسیلو و مک وی، ۲۰۱۲). کائلی و همکاران(۲۰۰۸) چارچوبی برای ارزیابی از یادگیری مبتنی بر سرگرمی بر اساس یک مرور پیشینه جامع در این حوزه ارائه می‌کنند. آنها اذعان می- دارند که هفت بعد هنگام تعیین تاثیرگذاری یادگیری مبتنی بر سرگرمی می بایست بررسی شود. این هفت بعد شامل عملکرد فراگیر، انگیزه، ادراکات، نگرش‌ها، همکاری، ترجیحات و محیط‌های یادگیری مبتنی بر سرگرمی هستند(شفایی و همکاران، ۱۳۹۶). برای ارزشیابی آموزش‌های مبتنی بر سرگرمی، پس از سنتز از پژوهش‌های متفاوت، انواع مختلفی از مدل‌ها شناسایی شد که عبارتند از:

[1] Eseryel

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

۱- ارزشیابی تکوینی: ارزیابی تکوینی از یادگیری، برای آن طراحی شده است که میزان یادگیری که هنوز در حال اتفاق افتادن در دوره آموزشی جاری است را اندازه بگیرد و این ارزیابی می‌تواند به دفعاتی که لازم باشد توسط مربی یا معلم انجام گیرد. آن طور که اغلب در تحقیقات مربوط به ارزیابی تکوینی به آن اشاره شده است، این نوع ارزشیابی به عنوان تنهاترین و قدرتمندترین عامل تاثیرگذار در پیشرفت یادگیری بوده است(بلک و ویلیام، ۲۰۰۹ و هانی، ۱۹۸۷).

۲- بازخورد: بازخورد به عنوان دریافتی در مراحل متعدد فرایند یادگیری، دانش‌آموزان را به خود تاملی در فرایند یادگیری وا می‌دارد و به آنها کمک می‌کند حوزه‌هایی که احتیاج به بهبود دارد را شناسایی کنند و فرایند رشد یادگیری خودشان را بدست بگیرند(لی، ۲۰۰۸). واضح است که اجزاء یک ارزشیابی تکوینی موثر، نه تنها برای مربیان، بلکه برای یادگیرندگان در محیط‌های یادگیری تعاملی آنلاین، از قبیل یادگیری بازی‌بنیاد مفید خواهد بود(به نقل از لاه، ۲۰۱۲).

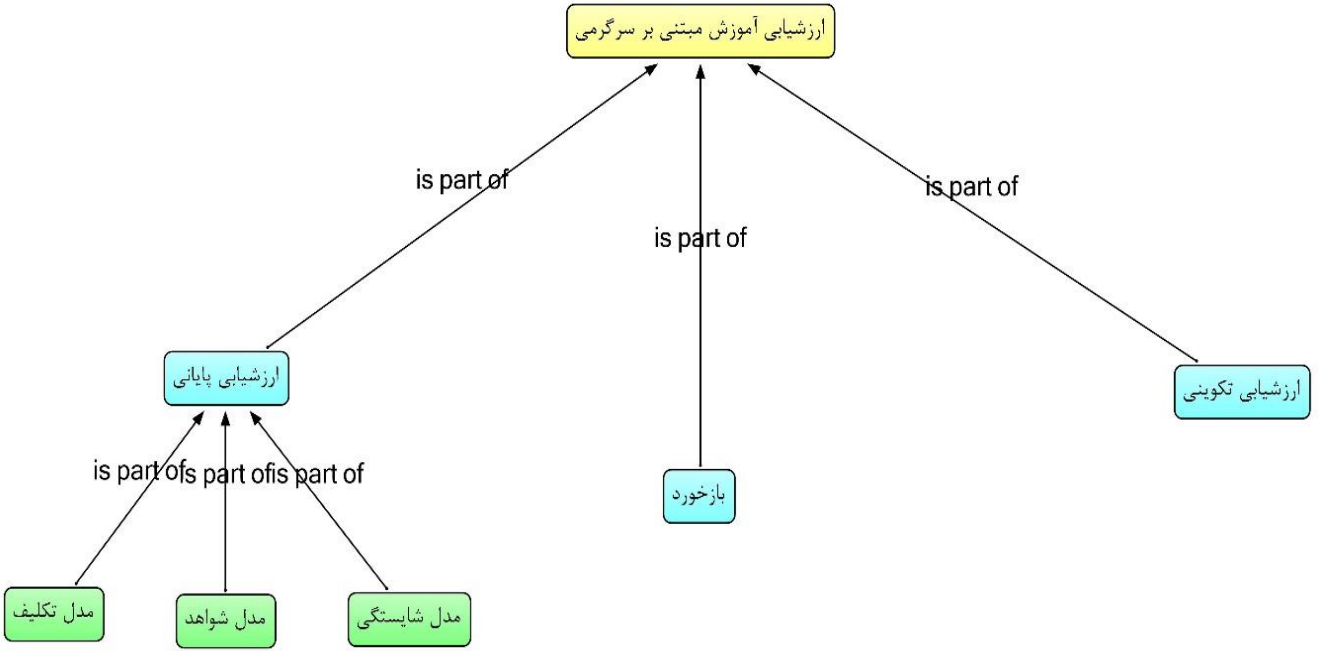
۳- ارزشیابی پایانی: بیشتر بازی‌های آموزشی محبوب از نظر انجام ارزیابی بسیار موفق عمل می‌کنند. برخی از بازی‌ها برای ارزشیابی پایانی از امتیازهای ساده استفاده می‌کنند اما بسیاری دیگر از بازی ها، مجموعه نسبتا پیچیده‌ای از معیارها را در نظر می‌گیرند. در این نوع ارزشیابی سه مدل نظری میتوان ارائه داد:

۱) مدل شایستگی: متغیرها در مدل شایستگی‌ها مجموعه‌ای از دانش و مهارت‌ها را توصیف می‌کند که استنتاجات بر مبنای آنهاست(آموند و میسلوی،۲۰۱۵).

۲) مدل شواهد: مدل شواهد بیانگر آن است که چگونه تعاملات و پاسخ‌های دانش-آموزان به مسائل ارائه شده، شواهدی برای متغیرهای مدل شایستگی می‌سازند.

۳) مدل تکلیف: متغیرها در مدل تکلیف ویژگی‌های موقعیتی را توصیف می‌کنند که برای استخراج عملکردها استفاده خواهند شد. مدل تکلیف چارچوبی را برای مشخص کردن و ساختن موقعیت هایی که در آن دانش آموزی برای فراهم کردن گواه در زمینه ابعاد در نظر گرفته شده در شایستگی ها تعامل می کند، مهیا می‌سازد.

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]



شکل٤- خلاصه یافته های ارزشیابی آموزش مبتنی بر سرگرمی

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

بحث و نتیجه گیری

این پژوهش با هدف بررسی چگونگی آموزش مبتنی بر سرگرمی در برنامه درسی دوره ابتدایی انجام گردید. در پاسخ به پرسش اول، منطق برنامه درسی آموزش مبتنی بر سرگرمی، تغییر سبک یادگیری با توجه به اهمیت ارتباط محتوای آموزشی با خواسته-های کودکان، از ضرورت های جوامع امروز است. منطق این برنامه درسی از یک نگاه فلسفی، بر پایه فلسفه ساختن گرایی بنا گشته است و به علت این که در این نوع نگاه، راهبردهای غیرمستقیم تدریس مدنظر قرار می‌گیرد، به نیازهای جوامع قرن ۲۱ نزدیک‌تر است و ضرورت استفاده از چنین برنامه هایی افزایش می یابد(بکر، ۲۰۱۵، پاسائو، ۲۰۱٤ و وانگ و همکاران، ۲۰۱۰). در پاسخ به پرسش دوم مبنی بر اهداف آموزش مبتنی بر سرگرمی در دوره ابتدایی، ایجاد شایستگی های فردی، آموزش مهارت، کاهش شکاف دیجیتال، ایجاد علاقه به آموزش، ارتقای سواد رسانه‌ای، توسعه اجتماعی و فراهم کردن آموزش مادام‌العمر شناسایی شد(زوریکا، ۲۰۱٤، شل، ۲۰۰۸ و کاستر، ۲۰۱۳). ایجاد شایستگی های‌فردی به این معناست که دانش‌آموزان دوره ابتدایی، با عنایت به تفاوت‌های فردی موجود در هریک از یک از دانش‌آموزان، بتوانند استعداد های خود را در بالاترین حد خود شکوفا کنند. آموزش مبتنی بر سرگرمی در پرورش این شایستگی‌ها نقش بسیار مهمی را ایفا میکند؛ به دلیل این‌که که آموزش و یادگیری در این برنامه درسی، توأم با بازی و سرگرمی صورت می‌گیرد، احساس رضایت بیشتری برای دانش‌آموزان ایجاد می‌کند و می‌تواند به خوبی یادگیری آن‌ها را در راستای علایق و شایستگی‌های خودشان هدایت نماید. در واقع یکی از اهداف اصلی آموزش مبتنی بر سرگرمی، پرورش شایستگی‌های فردی است. آموزش مهارت(زوریکا، ۲۰۱٤) هدف دیگری آموزش مبتنی بر سرگرمی است. معلمان و مربیان به کمک آموزش‌هایی که بر پایه بازی و سرگرمی باشند، اهداف مهارتی و آموزش مهارت‌های لازم که دانش آموزان برای زندگی فعلی و آینده خود به آنها نیازمند هستند را دنبال می‌کنند. منظور از

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

آموزش مهارت، مهارتی‌هایی است که دانش‌آموز می‌تواند آن‌ها را پس از آموزش به خوبی و با توانایی بالا اجرا نماید. در این هدف، معمولا معلمان مهارت‌های جسمانی را مدنظر دارند و آموزش‌های مهارتی که کودکان از طریق بازی‌های جسمانی می‌توانند به آنها دست یابند را مدنظر قرار می‌دهند. مورد دیگر شناسایی شده در آموزش مبتنی بر سرگرمی، کاهش شکاف دیجیتال بود(کاستر،۲۰۱۳). در عصر کنونی که با انفجار اطلاعات و تکنولوژی همراه بوده است، کاهش این شکاف عمیق میان دیدگاه‌های سنتی و دیدگاه مبتنی بر دیجیتال و عصر اطلاعات بسیار حائز اهمیت است. دانش‌آموزانی که بطور دائم و هر لحظه از زندگیشان را با تکنولوژی می‌گذراند و تکنولوژی بخش اعظمی از زندگی افراد جامعه و به خصوص دانش‌آموزان را در بر می‌گیرد. بنابراین یکی از اهداف تمام سیستم‌های آموزشی باید در بر گیرنده این نیاز اساسی دانش‌آموزان باشد. آموزش مبتنی بر سرگرمی، مخصوصا آموزش‌های مبتنی بر سرگرمی های دیجیتال، مثل بازی های رایانه ای، اگر بصورت هدفمند و در راستای اهداف کلان نظام آموزشی هدایت گردد، می‌تواند موجبات کاهش این شکاف عظیم را فراهم آورد که یکی از اهداف اصلی است که آموزش مبتنی بر سرگرمی دنبال می کند. آموزش مبتنی بر سرگرمی از آنجایی که با بازی همراه است و با علایق دانش‌آموزان سر و کار دارد، عامل موثری در ایجاد انگیزه دانش آموزان به یادگیری است. در نظام‌های آموزشی، یکی از مشکلات اساسی معلمان و دست‌اندرکاران آموزشی، بی علاقگی دانش‌آموزان به درس و آموزش‌های سنتی است. هدایت صحیح بازی‌ها و سرگرمی‌ها به سمت یادگیری هدفمند و همراه شدن یادگیری با بازی‌های مورد علاقه دانش‌آموزان که خود قادر به انتخاب آنها هستند، هدف دیگریست که آموزش مبتنی بر سرگرمی به دنبال تحقق آن است و باید آن را مدنظر قرار دهد. هدف دیگری که در ارتباط با آموزش و سرگرمی مدنظر است، افزایش سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان است. آن ها در طی دوران تحصیل خود، بارها و بارها با رسانه‌های متفاوت آشنا می‌شوند که هرکدام از آن‌ها میتواند کودک را به سمت سوهای مختلفی بکشاند و گاهاً آن‌ها را در معرض خطر قرار

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

دهد. ایجاد سواد رسانه‌ای در دانش‌آموزان به دلیل درگیر شدن آن‌ها با ابزار دیجیتال، می‌تواند از اهداف مهم آموزش مبتنی بر سرگرمی باشد. هدف دیگر آموزش مبتنی بر سرگرمی، توسعه اجتماعی فرد است. عصر دیجیتال، عصر ارتباطات است (کاستر، ۲۰۱۳). گسترش ارتباطات، ایجاد شبکه‌های اجتماعی متنوع و گسترده، فرصت‌های بسیاری را برای درگیر شدن افراد با اجتماعات و فرهنگ‌های متفات فراهم کرده است. یکی از راه‌های گسترش این ارتباطات استفاده از بازی‌های دیجیتال و به‌طور ویژه بازی‌های آنلاین است. آموزش مبتنی بر سرگرمی از این بازی‌های آنلاین با هدف توسعه اجتماعی دانش آموزان بهره می‌گیرد و همزمان با ایجاد ارتباطات ایجاد شده در فضای آنلاین، موجبات یادگیری فراهم می‌گردد. تلفیق آموزش و بازی، یادگیری‌های عمیق‌تری را برای دانش‌آموزان در پی خواهد داشت. درگیر کردن دانش‌آموزان با ابزارهای سرگرمی و تلفیق آن‌ها با یادگیری، از آن جهت که لذت همیشگی برای دانش‌آموز به دنبال دارد، بهترین روش برای ایجاد یادگیری مادام‌العمر است. بنابراین هدف دیگر شناسایی شده برای آموزش مبتنی بر سرگرمی در این پژوهش، یادگیری مادام العمر فراگیران است. لازمه رسیدن به اهداف آموزش مبتنی بر سرگرمی، راهبردهایی است که از طریق آن‌ها این اهدف تحقق می‌یابند. می‌توان پرورش خلاقیت را بعنوان مولفه دیگر آموزش مبتنی بر سرگرمی دانست هم‌چنان که پژوهش مرادی و نوروزی(۱۳۹۵) نشان داد که آموزش‌های رایانه‌ای بر رشد خلاقیت دانش‌آموزان تاثیر داشته است.

در پاسخ به سوال سوم که با هدف شناسایی ویژگی‌های محتوای آموزش مبتنی بر سرگرمی آغاز شد، ویژگی‌های مختلفی شناسایی شد. دوره ابتدایی بخشی حیاتی از زندگی آموزشی است و در این میان محتوا از محوریت خاصی برخوردارند. اسباب بازی‌های آموزشی علی‌الخصوص در سال‌های اولیه دوره ابتدایی ابزار بسیار مهمی در آموزش به حساب می‌آید(آناستازیا، ۲۰۱۵). بازی‌های ویدئویی می‌تواند این اطمینان

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

خاطر را برای به فراگیر و سیستم آموزشی بدهند که هرکس به فراخور استعداد و توانمندی خود می‌تواند سطح مناسب خود را در بازی انتخاب کند و بر اساس نیازهای فردی خود، مسیر یادگیری را ادامه دهد. ویژگی دیگر سیالی است که دارای ابعاد مختلف است. این ابعاد شامل تعادل میان مهارت و چالش، آگاهی از عمل، تمرکز، کنترل، کاهش خودآگاهی، انتقال زمان، تجربه برای تجربه و قصد درونی، درک و احساس اینکه کاری هست که باید انجام شود، تعادل میان چالش و سطح توانایی فرد، امکان افزایش پیچیدگی یا سختی یک فعالیت، امکان ارتقای یک فرد، بازخوردهای سریع و روشن، قواعد مشخص و توانایی کنترل خروجی‌ها توسط فرد است. هم‌چنین داستان‌گویی، اجرای نمایش‌ها، موسیقی و طنز را به عنوان ویژگی‌های محتوای آموزش مبتنی بر سرگرمی در نظر می‌گیرند و وجود آن‌ها را نه‌تنها برای کودکان بلکه برای تمامی سنین مهم تلقی می‌کند.

پژوهشگر در پاسخ به پرسش چهارم که با هدف شناسایی راهبردهای آموزش مبتنی بر سرگرمی مطرح شده بود. انواع مختلفی از راهبردها را از پژوهش‌های متفاوت سنتز کرد. این راهبرد ها شامل آموزش مستقیم، آموزش چرخشی، آموزش برنامه‌ریزی شده، آموزش حل‌مسئله و آموزش اکتشافی است(آناستازیا، ۲۰۱۵، نویل، ۲۰۰۹ و ساوین بادن، ۲۰۰۰). در راهبرد آموزش مستقیم، زمانی که دانش‌آموز در یک بازی توانست به موفقیت لازم دست پیدا کند می‌تواند به مرحله بعدی برود. در این نوع راهبرد، دانش-آموزان برای رفتن به مرحله بعدی و یا ادامه مسیر بازی و سرگرمی، باید به امتیاز لازم و از پیش تعیین شده دست یابند و اگر دانش آموز موفق شد که به مرحله بعدی بازی میرود و در غیر اینصورت مجددا باید بازی را تکرار کند تا مهارت کافی را برای عبور از مرحله بدست آورد. راهبرد بعدی آموزش چرخشی است. این راهبرد که از نظریه یادگیری برونر سرچشمه گرفته است نیازمند یادگیری در طی چندین سال است. پیشرفت در این روش به صورت مستقیم صورت نمی‌گیرد بلکه ترتیب دارد. بسیاری از سرگرمی‌ها از راهبرد چرخشی برای مهارت‌ها و دانشی استفاده می‌کنند که فراگیران

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

بایستی به موازات پیشرفت خود و گذشتن از سطوح مختلف بازی آن را بدست بیاورند. راهبرد سوم در آموزش‌های مبتنی بر سرگرمی، آموزش برنامه‌ریزی شده است. دانش فعلی یا فهم کنونی یادگیرنده، از طریق نوعی پیش تست(آزمون) سنجیده می شود و سپس برمبنای امتیاز بدست آمده تکلیف یا تمرین به وی داده می‌شود. یادگیرنده بنا به سرعت یادگیری که دارد ماژول‌های مختلفی را پشت سر می‌گذارد و هرجا لازم بود تمرینات اضافی هم انجام داده و هرجا نیازی نبود به پیش می رود. راهبرد دیگر، آموزش مبتنی بر حل‌مسئله است. آموزش مبتنی بر حل‌مسئله در سرگرمی‌ها غالباً به شکل سناریوی استاندارد برای جستجو ظاهر می‌شود. برخی از سرگرمی‌ها مو به مو از چهارچوب حل‌مسئله پیروی می‌کنند، مخصوصا بازی هایی که فراگیر باید نوعی راز را در آن‌ها حل و فصل کند. در واقع راهبرد مبتنی بر حل‌مسئله، در حین بازی، دانش‌آموز را با مسئله‌هایی روبرو می‌کند که بتواند با استفاده از دانش و مهارت خود، مسئله را حل نماید. راهبرد دیگر آموزش اکتشافی است. در بازی‌های ماجراجویانه و ایفای نقشی، بسیار عادی است که بازیکنان محیط‌های در دسترس را واکاوی کنند و چیزهای مختلف را امتحان نمایند. یادگیری اکتشافی بهترین روش برای آن نوع از یادگیری است که به موازات کسب مهارت ها و دانش توسط فراگیر رخ می دهد، مهارت‌ها و دانشی که در سایر زمینه‌ها در سرتاسر بازی مورد استفاده قرار می‌گیرند. در پژوهش پورروستایی اردکانی و عارفی(۱۳۹۶) که بازی‌های رایانه ای آموزشی را بر ایجاد انگیزه آموزش در دانش‌آموزان موثر دانسته‌اند، می‌توان انگیزه را بعنوان یکی از مهم‌ترین راهبردهای آموزش مبتنی بر سرگرمی نیز مطرح کرد.

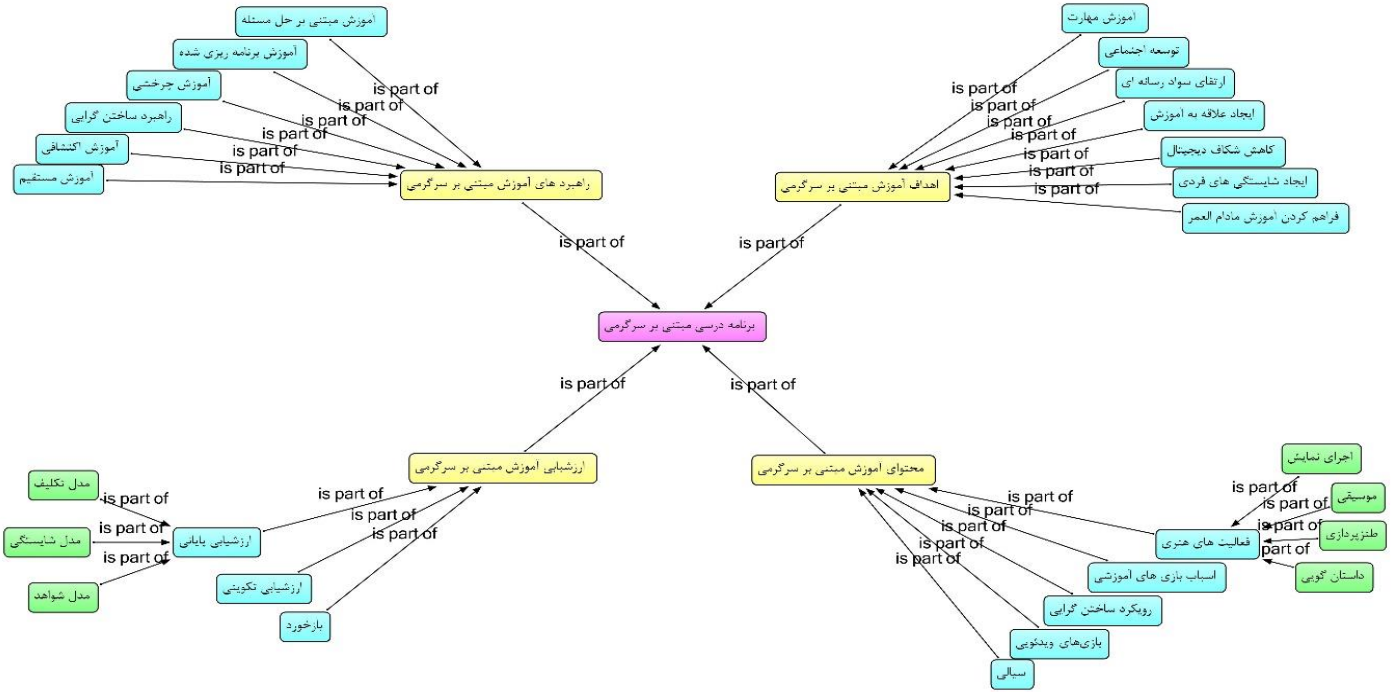
به منظور اطمینان دستیابی به اهداف مطروحه در آموزش مبتنی بر سرگرمی، مستلزم داشتن ارزشیابی هستیم. به این منظور پژوهشگر با سنتز پژوهش‌های مختلف، ارزشیابی‌های مختلفی را شناسایی نمود. این ارزشیابی ها شامل ارزشیابی تکوینی، ارزشیابی مبتنی بر بازخورد و ارزشیابی پایانی هستند(آموند و میسلوی، ۲۰۱۵، آناستازیا، ۲۰۱۵، بلک و ویلیامف ۲۰۰۹، لی، ۲۰۰۸ و کائلی، ۲۰۰۸). ارزشیابی تکوینی

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

در آموزش مبتنی بر سرگرمی، میزان یادگیری که در حال رخ دادن است را اندازه می‌گیرد. در واقع، در این نوع ارزشیابی، دانش‌آموز، در حین انجام بازی توسط معلم مورد ارزیابی قرار میگیرد و توانایی او در یک مرحله مشخص می‌شود. در ارزشیابی مبتنی بر بازخورد، بازخورد دریافتی در مراحل متعدد فرایند یادگیری، دانش آموزان را به خود تاملی در فرایند یادگیری وا می‌دارد و به آنها کمک می‌کند حوزه‌هایی که احتیاج به بهبود دارد شناسایی کنند و فرایند رشد یادگیری خودشان را بدست بگیرند. در این نوع ارزشیابی، معلم در حین بازی کودک، درصورت انجام مراحل، مرتباً به او بازخورد می‌دهد و او را از عملکرد خویش آگاه می‌سازد. بازخورد دادن به کودک در صورتی که به درستی صورت بپذیرد، باعث ایجاد انگیزه در او می‌شود. ارزشیابی پایانی در آموزش مبتنی بر سرگرمی، با سه مدل شایستگی، مدل شواهد و مدل تکلیف انجام می‌گیرد. در ارزشیابی، زمانی از مدل شایستگی به‌کار گرفته می‌شود که دانش‌آموز بتواند مراحل انجام یک بازی را با موفقیت و با شایستگی پشت سر بگذارد که این مدل در ارتباط با مدل دیگر، یعنی مدل شواهد انجام می‌شود. مدل شواهد در واقع مدلی است که چگونگی پاسخ دادن دانش‌آموز در هنگام برخورد با مسایل و پرسش‌ها را با توجه به متغیرهای مدل شایستگی نشان می‌دهد. به این معنا که شواهدی باشد که کودک به شایستگی‌های لازم برای عبور از این سطح دست یافته و در نهایت ارزشیابی تکلیف است که چارچوبی را برای مشخص کردن و ساختن موقعیت‌هایی که در آن دانش‌آموز برای فراهم کردن گواه در زمینه ابعاد در نظر گرفته شده در شایستگی ها عمل کند، مهیا می‌سازد. به این معنا که موقعیت ها(تکالیفی) برای دانش‌آموزان در نظر گرفته می‌شود تا آن‌ها بتوانند شایستگی‌های خود را نمایان سازند و معلم یقین پیدا کند که دانش‌آموز در شایستگی‌هایی که برای این مرحله در نظر گرفته است، توانمند است.

با توجه به موارد فوق، پژوهشگر خلاصه ای از داده ها را در یک چارچوب بیان کرده است که در شکل زیر نمایان است (شکل۵).

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]



شکل۵- چارچوب کلی برنامه درسی مبتنی بر سرگرمی

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

پیشنهادات کاربردی بر پایه یافته‌های پژوهش حاضر عبارتند از:

- مدیران و معلمان به علایق و نیازهای متناسب با سن کودکان ابتدایی توجه مضاعف داشته باشند.
- آموزش مبتنی بر سرگرمی به عنوان یک ضرورت در آموزش و پرورش امروز، مورد توجه قرار گیرد.
- محیط‌هایی برای اجرای برنامه‌های آموزش مبتنی بر سرگرمی فراهم شود.
- آموزش کودک مبتنی بر شایستگی‌های فردی و با توجه به ویژگی‌های فردی هر دانش‌آموز صورت پذیرد.

منابع

– بهور، صفوره. (۱۳۹۰). مقایسه تاثیر روش تدریس ایفای نقش و روش تدریس متداول بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی کتاب درسی هدیه های آسمانی دانش آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی شهرستان رابر،(پایان نامه کارشناسی ارشد). تهران: دانشگاه علامه طباطبایی.

– پورروستایی اردکانی, سعید, عارفی, زینب. (۱۳۹٦). مقایسه ی اثربخشی آموزش مبتنی بر بازی رایانه‌ای آموزشی و آموزش مبتنی بر فیلم آموزشی بر خلاقیت و انگیزش دانش آموزان. فناوری آموزش, ۱۱(٤), ۳٤۷–۳۵۸.

– درتاج, فریبرز. (۱۳۹۲). مقایسه ی تأثیر دو روش آموزش به شیوه ی بازی و سنتی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش آموزان. روان شناسی مدرسه , ۲(٤), ٦۲–۸۰.

– زنگنه, علی (۱۳۹۱) رابطه بازیهای رایانه ای با سلامت عمومی دانش آموزان مدارس راهنمایی پسرانه شهر گناباد در سال۹۱–۱۳۹۰. Project Report. دانشگاه علوم پزشکی گناباد

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

– صالح صدق پور، بهرام، و غلامرضایی، فاطمه. (۱۳۹۲). نقش بازی رایانه ای دایمنشن بر انگیزه پیشرفت و پیشرفت تحصیلی ریاضی با توجه به پیش دانسته های زبان و ریاضی دانش آموزان، فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی سال سوم بهار ۱۳۹۲ شماره ۳ (۱۱).

– مرادی, رحیم, نوروزی, داریوش. (۱۳۹۵). مقایسه‌ی اثربخشی آموزش از طریق بازی‌های آموزشی رایانه‌ای و روش سنتی بر مهارت‌های تفکر انتقادی و خلاقیت دانش‌آموزان تیزهوش. روان شناسی مدرسه, ۵(۲), ۱۳۱-۱۵۰.

– Aksakala*, Nalan. (2014). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. 5th World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership, WCLTA 2014

– Anastasia Belyh 2015. “ Edutainment” https://www.cleverism.com/lexicon/edutainment

– Anetta, A. L. (2008). Video Games in Education: Why they should be used and how they are being used? New media and Education in 21st sentury.

– Chen, P. M., & Shen, Y. C. (2010). Game-play as Knowledge Transformation Process for Learning. IEEE 10th International Conference (pp.746-747). Advanced Learning Technologies (ICALT).

– CHİLİNGARYAN, K & ZVEREVA (2020), Edutainment as a NewTool For Development, International E-Journal of Advances in Education, Volume 6 , Issue 16, Pages 111 – 119.

– Ching-Hsue, C., & Su, C.-H. (2012). A Game-based learning system for improving student's learning effectiveness in system analysis course. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 31669-675.

– DeClue, T., Kimball, J., Lu, B., & Cain, J. (2011). Five focused strategies for increasing retention in Computer Science. Computing Sciences in Colleges, 26(5),

– Druin, A. & Solomon, C. (1996). Designing Multimedia Environments For Children: Computers, Creativity And Kids,NY: John Wiley and Sons.

– Dostál, J. (2009). Educational software and computer games - tools of modern education. Technology and Information Education., 1(1), 24-28.

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

- Gillispie, L. B. (2008). Effects of a 3-D video game on middle school student achievement
- Gillispie, L. B. (2008). Effects of a 3d video game on middle school student achievement and attitude in mathematics. Unpublished master's thesis: University of North Carolina Wilmington.
- Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of game-based learning environment. Research on Technology in Education, 40(1),23-38.
- Kim, S., Chang, M. (2010). Computer Games for the Math Achievement of Diverse Students. Educational Technology & Society, 13(3), 224–232.
- Koster, R. (2013). Theory of fun for game design. " O'Reilly Media, Inc.".
- Li, H. K. (2008). Information Technology Teaching Within the Perspective of "Edutainment". Journal of Hubei University (Philosophy and Social Science).
- Mbewe, S. C., & Habanyama, A. The Impact of Edutainment in Improving Learner Performance in Thermal Physics.
- Mongillo, G. (2006). Instructional games: scientific language, concept understanding, and attitudinal development of middle school learners. Doctoral dissertarion, Fordham university.
- Mukherjee, Noyonika. (2019). Edutainment, International Journal of English Learning & Teaching Skills, Volume 2, Number 1, August 2019, pp. 1018-1027(10)
- Nalan Aksakala. (2014). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. Procedia - Social and Behavioral Sciences 186 (2015) 1232 – 1239. 5th World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership, WCLTA 2014
- Pasawano, Tiamyod. (2014). Results of enhanced learning with the edutainment format. Procedia - Social and Behavioral Sciences 176 (2015) 946 – 951
- Randy White. (2003). hats edutainment: White Hutchinson Leisure & Learning Group Procedia - Social and Behavioral Sciences 176 (2015) 946 – 951.
- Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.
- Schell, J. (2008). The art of game design: a book of lenses/by Jesse Schell.

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

– Squire, K. (2002). Cultural framing of computer/video games. International Journal of Computer Games Research, 2, Retrieved .
– Tiamyod Pasawano. (2015). Results of enhanced learning with the edutainment format. Procedia - Social and Behavioral Sciences 176 (2015) 946 – 951. The World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership.
– Tang, S., Hanneghan, M., & El Rhalibi, A. (2009). Introduction to games-based learning. In Games-based learning advancements for multi-sensory human computer interfaces: Techniques and effective practices (pp. 1-17). IGI Global.
– White, R. (2010). Retail-tainment; the next big thing for retail and shopping centers. White Hutchinson Leisure & Learning Group.
– Zorica, M. (2014, January). Edutainment at the higher education as an element for the learning success. In Proceedings of EDULEARN14 Conference (pp. 4089-4097).

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]

[Downloaded from system.khu.ac.ir on 2026-11-07]