



## کتاب «بازی‌سازی تاریخ»؛ رویکردی جدید به آموزش علوم اجتماعی

کتاب بازی‌سازی تاریخ یک رویکرد جدید به آموزش علوم اجتماعی به بررسی نقش بازی‌ها در آموزش تاریخ می‌پردازد و فواید استفاده از تکنیک‌های بازی‌سازی را برای یادگیری بهتر معرفی می‌کند.

کتاب بازی‌سازی تاریخ یک رویکرد جدید به آموزش علوم اجتماعی به بررسی نقش بازی‌ها در آموزش تاریخ می‌پردازد و فواید استفاده از تکنیک‌های بازی‌سازی را برای یادگیری بهتر معرفی می‌کند.

به گزارش خبرنگار مهر، کتاب «بازی‌سازی تاریخ» نوشته محمدرضا گیاه پور با ارائه یک رویکرد مناسب، به بررسی نقش بازی‌ها در آموزش علوم اجتماعی می‌پردازد. این کتاب نشان می‌دهد که چگونه می‌توان با استفاده از تکنیک‌های بازی‌سازی، یادگیری تاریخ را برای دانش‌آموزان جذاب‌تر، عمیق‌تر و به یادماندنی‌تر کرد و انگیزه‌ای نو برای درک وقایع تاریخی ایجاد کرد.

کتاب بازی‌سازی تاریخ یک رویکرد جدید به آموزش علوم اجتماعی به بررسی نقش بازی‌ها در آموزش تاریخ می‌پردازد و فواید استفاده از تکنیک‌های بازی‌سازی را برای یادگیری بهتر معرفی می‌کند. این کتاب بر اهمیت ایجاد انگیزه و تعامل در کلاس‌ها تأکید دارد و نشان می‌دهد که چگونه بازی‌ها می‌توانند به ابزارهایی مؤثر برای درک عمیق‌تر وقایع تاریخی تبدیل شوند.

محمدرضا گیاه پور نویسنده کتاب «بازی‌سازی تاریخ» با ارائه مثال‌های عملی و متدهایی نوین، به معلمان کمک می‌کند تا رویکردهای جذاب و سرگرم‌کننده‌ای برای تدریس تاریخ ایجاد کنند.

نویسنده در این کتاب به تأثیرات اجتماعی و عاطفی بازی‌ها در یادگیری اشاره و بر لزوم ایجاد فضایی خلاقانه برای آموزش تاریخ تأکید می‌کند. این کتاب پاییز سال ۱۴۰۳ توسط نشر مسیر (مؤسسه انتشارات در مسیرآفتاب) و با همکاری مؤسسه مطالعات امامیه به چاپ رسید. به همین بهانه با محمدرضا گیاه پور نویسنده این کتاب به گفت‌وگو نشستیم.

مشروح این گفتگو در ادامه می‌آید؛

\* هدف شما از ترکیب مفهوم بازی‌سازی با تاریخ در این کتاب چیست؟ چه چیزی الهام بخش شما بوده است؟

متأسفانه ما در آموزش علوم اجتماعی و تاریخ در کشورمان با ضعف‌هایی مواجه هستیم. این ضعف‌ها باعث شده تا دانش‌آموزان نتوانند با کتاب‌های درسی ارتباط برقرار کنند. در نتیجه، هنگام تصمیم‌گیری برای ورود به رشته انسانی در دبیرستان، دیدگاه منفی پیدا می‌کنند و تصورشان این است که محتوای این رشته صرفاً حفظ‌کردنی است. این مسئله باعث می‌شود که علوم انسانی در ایران ورودی‌های بالقوه قوی خود را از دست بدهد.

نکته اینجاست که بسیاری گمان می‌کنند تاریخ مجموعه‌ای از اسامی، وقایع و تاریخ‌ها است که باید حفظ شوند، در حالی که این دیدگاه نشان می‌دهد ما به طور جدی به فرایند آموزشی فکر نکرده‌ایم. با بررسی تجربیات خود و مشورت با پژوهشگران و معلمان علوم اجتماعی، به این نتیجه رسیدیم که می‌توان روشی جدید پیشنهاد کرد که ضمن علمی بودن، جذابیت و درگیری ذهنی دانش‌آموزان را نیز افزایش دهد.

\* چه شد که به این نتیجه رسیدید تا کتاب «بازی‌سازی تاریخ» را بنویسید.

کلاس فوق برنامه «کارآگاه تاریخ» ایده‌ای برای نوشتن این کتاب شد.

\* لطفاً درباره «کارآگاه تاریخ» و ایده‌های اصلی آن توضیح دهید.

کلاسی که ما طراحی کردیم و در دبیرستان نیک پرور (وابسته به مؤسسه فرهنگی علوی) اجرا شد، یک کلاس فوق برنامه به نام «کارآگاه تاریخ» بود. در این کلاس، دانش‌آموزان مانند یک کارآگاه، سناریوهای تاریخی مشابه پرونده‌های واقعی را بررسی می‌کردند. این پرونده‌ها شامل مسائلی بودند که پژوهشگران علوم اجتماعی قبلاً در مقالات یا کتاب‌های مختلف به آن‌ها پاسخ داده‌اند.

دانش آموزان در گروه های سه یا چهار نفره با بررسی منابع مختلف، تلاش می کردند پاسخ های صحیح را بیابند. منطق و متدولوژی نویسندگان مقالات نیز در اختیار آن ها قرار می گرفت تا بتوانند از روش علمی استفاده کنند. این فعالیت موجب می شد که یادگیری تاریخ نه تنها عمیق تر بلکه جذاب تر شود.

\* چرا شما بر استفاده از فرهنگ مادی در آموزش تاریخ تأکید دارید؟ چه چیزی در فرهنگ مادی وجود دارد که منابع مکتوب ندارند؟

فرهنگ مادی، به عنوان یک منبع تاریخی، نسبت به منابع مکتوب مزیتی مهم دارد؛ تحریف ناپذیری، گرچه محدودیت هایی نیز دارد، اما برخلاف نسخه های خطی که ممکن است در طی نسخه برداری های مکرر دچار تغییر شوند، آثار مادی مانند کتیبه ها، سکه ها و سنگ نوشته ها معمولاً بدون تغییر باقی می مانند. از نظر آموزشی، حتی اگر فرهنگ مادی به صورت فیزیکی در کلاس ارائه نشود و صرفاً تصاویر آن نمایش داده شود، باز هم به دلیل ملموس بودن، می تواند مطالعه تاریخ را برایشان جذاب تر نماید. در کتاب های اجتماعی فعلی هم از فرهنگ مادی مصادیق وجود دارد.

\* چه پتانسیلی در بازی های ویدیویی وجود دارد که در کتاب به آن اشاره کرده اید؟ معلمان باید به چه نکاتی توجه کنند؟

در یکی از فصول کتاب، مقاله ای از آقای امیرحسین باقری درباره بازی های ویدیویی آورده ایم. بازی هایی مانند Assassin's Creed که در بسترهای تاریخی اتفاق می افتند، می توانند تجربه تاریخی را برای بازیکنان به شیوه ای جذاب و تعاملی ارائه دهند. هنگامی که فردی در یک بازی ویدیویی جریان انقلاب فرانسه یا یونان باستان را تجربه می کند و با شخصیت های تاریخی تعامل دارد، در واقع به طور ناخودآگاه درگیر فرایند یادگیری می شود.

معلمان باید توجه داشته باشند که بازی های ویدیویی، با توجه به محبوبیتشان در میان نوجوانان، ابزاری قوی برای آموزش غیرمستقیم تاریخ هستند و دیدگاه های دانش آموزان را شکل می دهند.

\* رویکرد کلی شما در آموزش تاریخ چیست؟

ما تلاش کردیم فرایندی که برای یک پژوهشگر علوم اجتماعی جذاب است، برای دانش آموزان نیز بازسازی کنیم. در «کارآگاه تاریخ»، این فرایند، فرایند «کشف» بود. متأسفانه، کتاب های درسی کنونی علی رغم محتوای غنی، این فرایند را در خود ندارند. ما می خواستیم همان طور که آزمایش های علمی در آزمایشگاه برای دانش آموزان جذاب است، تاریخ را نیز به گونه ای ارائه دهیم که فرایند کشف و تحقیق در آن بازسازی شود.

\* چرا در کتاب به تاریخ پیشاصفوی و تشیع تأکید شده است؟

یکی از حوزه هایی که دستخوش اشتباهات تاریخی شده، تاریخ تشیع پیشاصفوی در ایران است. با مطالعه فرهنگ مادی، این ابهامات اصلاح می شوند. بررسی آثار تاریخی مانند سکه ها، کتیبه ها و ابزارهای شخصی نشان می دهد که از قرن دوم هجری به بعد تا آستانه صفویه، شواهد زیادی از اعتقادات شیعی در ایران وجود داشته است. ما از این بستر استفاده کردیم و معماهای تاریخی را بر اساس آن طراحی کرده ایم.

\* در بخشی از این کتاب درباره «اتاق فرار راز ایران» آمده است. قدری این باره برای مان توضیح دهید.

«اتاق فرار راز ایران» نتیجه تلاش چند معلم در مدرسه نیکان بود. آقای سید محمد بنایی که مقاله ای علمی درباره استفاده از بازی در آموزش نوشته اند که در همین کتاب چاپ شد، نقش مهمی در این پروژه داشتند. همچنین آقای محمداصادق ترابی یادداشتی نوشتند که در کتاب آمده است. در این اتاق فرار، فرایند «کارآگاه تاریخ» در قالب یک بازی تعاملی بازآفرینی شده است. شرکت کنندگان با حل معماهای مرتبط با استان های مختلف ایران، در نهایت به درک بهتری از تاریخ تشیع در ایران و قهرمانان ملی کشورمان مانند امیرالمؤمنین علی (ع) می رسند. جریان و گزارش این اتاق فرار در کتاب آمده است.

\* روش آموزشی این کتاب چگونه به تقویت تفکر انتقادی کمک می کند؟

آموزش روش شناسی تاریخی به دانش آموزان، آن ها را به تفکر انتقادی تشویق می کند. یکی از مشکلاتی که در فضای مجازی مشاهده می کنیم، پذیرش بی چون وچرای اطلاعات نادرست است. ما در کلاس های خود تلاش کردیم دانش آموزان را به پرسیدن سؤال، بررسی اسناد و مدارک، و تحلیل داده ها تشویق کنیم.

\* امید شما برای آینده آموزش تاریخ چیست؟

امیدواریم که تمام تاریخ ایران، به ویژه در دوره های کمتر شناخته شده، به مجموعه ای از بازی های جذاب برای نوجوانان تبدیل شود. به این ترتیب، دانش آموزان در حین بازی کردن، تاریخ و هویت خود را خواهند آموخت. این کتاب برای معلمان علوم اجتماعی و تاریخ، علاقه مندان به علوم انسانی، و پژوهشگران حوزه تاریخ و علوم اجتماعی توصیه می شود. امیدوارم که این کتاب بتواند در ارتقای آموزش تاریخ در کشور مفید واقع شود.