

# گیمیفیکیشن در یادگیری و آموزش

## لذت یادگیری از طریق بازی

تألیف

سانگ یان کیم، کیونگ سونگ، باربارا لاک، جان برتون

ترجمه

دکتر محسن باقری

کمال عزتی

علی شاهسون مارکده



## انتشارات دانشگاه اراک

سرشناسه	: کیم، سانگ یان، Sangkyun, Kim
عنوان و نام پدیدآور	: گیمیفیکیشن در آموزش و یادگیری، لذت یادگیری از طریق بازی، تألیف کیم سانگ یان، کیونگ سونگ، باربارا لاکي و جان برتون؛ ترجمه محسن باقري، کمال عزتي، علي شاهسون مارکده
مشخصات نشر	: اراک: دانشگاه اراک، انتشارات، ۱۴۰۲.
مشخصات ظاهري	: ۲۱۴ ص: مصور (بخش رنگي).
شابک	: ۹۸۷-۶۰۰-۷۷۳۱-۹۹-۴
فروست	: انتشارات دانشگاه اراک؛ شماره انتشار ۲۰۸/۷
یادداشت	: عنوان اصلي: Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming, c2018.
یادداشت	: تألیف سانگ یان کیم، کیونگ سونگ، باربارا لاکي، جان برتون.
یادداشت	: کتاب حاضر در سال‌های مختلف توسط ناشران و مترجمان متفاوت منتشر شده‌است.
یادداشت	: کتابنامه
عنوان ديگر	: لذت یادگیری از طریق بازی
موضوع	: بازی‌های شبیه‌سازی در آموزش و پرورش و پرورش Simulation games in education آموزش و پرورش—شبیه‌سازی Education—Simulation methods تکنولوژی آموزشی Educational technology یادگیری Learning
شناسه افزوده	: کیم، سانگ کیون Kim, Sangkyun
شناسه افزوده	: باقري، محسن، ۱۳۵۸-، مترجم
شناسه افزوده	: عزتي، کمال، ۱۳۵۴-، مترجم
شناسه افزوده	: شاهسون مارکده، علي، ۱۳۶۴-، مترجم
شناسه افزوده	: دانشگاه اراک، انتشارات، Arak University Press
وضعیت فهرست‌نویسی	: فیپا
رده‌بندی کنگره	: LB1۰۲۹
رده‌بندی دیویی	: ۳۷۱/۳۹۷
شماره کتابشناسی ملی	: ۹۰۴۱۹۰۳

این کتاب مشمول قانون حمایت از حقوق مؤلفان و مصنفان است. تکثیر کتاب به هر روش اعم از فتوکپی، ریسوگرافی، تهیه فایل‌های لوح فشرده، بازنویسی در وبلاگ‌ها، سایت‌ها، مجله‌ها و کتاب، بدون اجازه کتبی ناشر مجاز نیست و موجب پیگرد قانونی می‌شود و تمامی حقوق برای ناشر محفوظ است.

عنوان: گیمیفیکیشن در یادگیری و آموزش، لذت یادگیری از طریق بازی

تألیف: کیم سانگ یان، کیونگ سونگ، باربارا لاکي و جان برتون؛ ترجمه محسن باقري، کمال عزتي و علي شاهسون مارکده

نوبت چاپ: اول

تاریخ انتشار: ۱۴۰۲

شمارگان: ۲۰۰ نسخه

ناشر: انتشارات دانشگاه اراک

چاپ و صحافی: انتشارات دانشگاه اراک

«مسئولیت صحت مطالب کتاب با مؤلفان است»

قیمت: ۲۰۰۰۰۰ ریال

اراک، میدان بسیج، بلوار کربلا، دانشگاه اراک، ساختمان کتابخانه مرکزی و مرکز اسناد، طبقه دوم، اتاق شماره ۲، انتشارات دانشگاه اراک

پست الکترونیک: [press@araku.ac.ir](mailto:press@araku.ac.ir) - تارنما: <https://press.araku.ac.ir>



## فهرست مطالب

مقدمه مترجمان .....	۵
پیشگفتار مؤلف .....	۷
فصل اول: شروع سفر .....	۱۱
۱-۱-۱ زمینہ .....	۱۱
۲-۱-۱ قوانین بازی .....	۱۲
۳-۱-۱ تحلیل بازی .....	۱۴
۴-۱-۱ پاسخ‌ها .....	۱۵
۲-۱ دلایلی برای اینکه چرا به گیمیفیکیشن در یادگیری و آموزش نیاز داریم .....	۱۵
فصل دوم: درگیری و سرگرمی .....	۱۹
۱-۲ درگیری .....	۱۹
۱-۲-۱ نظریه غرقگی و درگیری .....	۲۰
۲-۱-۲ درگیری در بازی .....	۲۲
۳-۲ فرادریگیری یا اعتیاد .....	۲۷
۴-۲ باور ذهنی .....	۲۹
فصل سوم: بازی چیست؟ .....	۳۳
۱-۳ تعریف و ویژگی‌های بازی .....	۳۳
۲-۳ انواع بازی .....	۳۶
فصل چهارم: گیمیفیکیشن در یادگیری و آموزش چیست؟ .....	۴۷
۱-۴ بازی و گیمیفیکیشن .....	۴۷
۱-۱-۴ انواع بازی برای گیمیفیکیشن .....	۴۷
۲-۱-۴ تعریف گیمیفیکیشن .....	۵۰
۳-۱-۴ ریشه‌های تاریخی گیمیفیکیشن .....	۵۱
۴-۱-۴ تعریف گیمیفیکیشن در آموزش و یادگیری .....	۵۲
۲-۴ گیمیفیکیشن و اقتصاد .....	۵۴
۱-۲-۴ گیمیفیکیشن و اقتصاد تجربی .....	۵۵
۲-۲-۴ گیمیفیکیشن و اقتصاد رفتاری .....	۵۷
۳-۴ اثرات گیمیفیکیشن .....	۶۱

۶۱.....	۳-۴-۱ پیشرفت تحصیلی.....
۶۲.....	۳-۴-۲ تغییرات رفتاری و روانشناختی.....
۶۷.....	فصل پنجم: نظریاتی برای گیمیفیکیشن و آموزش و یادگیری.....
۶۷.....	۵-۱ نظریه انگیزش.....
۶۸.....	۵-۲ نظریه خود تعیین گری.....
۷۰.....	۵-۳ نظریه دستیابی هدف.....
۷۲.....	۵-۴ نظریه یادگیری اجتماعی و نظریه یادگیری موقعیتی.....
۷۴.....	۵-۵ بازخورد.....
۸۱.....	فصل ششم: تصورات دانش‌آموزان از گیمیفیکیشن در آموزش و یادگیری.....
۸۱.....	۶-۱ انواع سرگرمی در بازی.....
۸۶.....	۶-۲ انواع بازیکنان در بازی.....
۸۷.....	۶-۳ مدیریت تحریک‌کنندگان و قانون شکنان.....
۹۵.....	فصل هفتم: چارچوب گیمیفیکیشن.....
۹۵.....	۷-۱ چارچوب گیمیفیکیشن برای آموزش و یادگیری.....
۹۹.....	۷-۲ داستان.....
۱۰۱.....	۷-۲-۱ منبع داستان.....
۱۰۳.....	۷-۳ پویایی.....
۱۰۴.....	۷-۴ مکانیک.....
۱۰۵.....	۷-۴-۱ پاداش.....
۱۱۳.....	۷-۴-۲ برنامه‌های پاداش: الگوریتمی برای پاداش.....
۱۱۵.....	۷-۴-۳ اجتناب: رفتارهایی برای جلوگیری از جریمه شدن.....
۱۱۶.....	۷-۴-۴ تخته امتیاز.....
۱۱۸.....	۷-۴-۵ وضعیت: آواتار، رتبه بندی، یا رابطه اجتماعی در یک بازی.....
۱۱۹.....	۶-۴-۷ جستجو: کامل کردن مأموریت ویژه برای دریافت پاداش.....
۱۲۰.....	۵-۷ فناوری.....
۱۲۰.....	۷-۵-۱ سخت افزار.....
۱۲۰.....	۷-۵-۱-۱ ابزار پوشیدنی.....
۱۲۳.....	۷-۵-۱-۲ واقعیت افزوده.....
۱۲۶.....	۷-۵-۲ نرم افزار.....
۱۲۷.....	۷-۵-۲-۱ پلتفرم گیمیفیکیشن.....
۱۲۹.....	۷-۶ ابزاری برای توسعه بازی و واقعیت افزوده.....
۱۳۵.....	فصل هشتم: راهبردهای گیمیفیکیشن.....

۱۳۵.....	۱-۸ فرآیند برنامه‌ریزی و توسعه نیروی انسانی .....
۱۳۵.....	۱-۱-۸ برنامه ریزی نیروی انسانی .....
۱۳۸.....	۲-۱-۸ مراحل توسعه .....
۱۴۰.....	۲-۸ تجزیه و تحلیل هدف گیمیفیکیشن .....
۱۴۰.....	۱-۲-۸ مشخص کردن اهداف آموزشی .....
۱۴۲.....	۲-۲-۸ تعریف دامنه گیمیفیکیشن .....
۱۴۲.....	۳-۲-۸ تجزیه و تحلیل ویژگی‌های فراگیر .....
۱۴۳.....	۳-۸ طراحی عناصر گیمیفیکیشن .....
۱۴۳.....	۱-۳-۸ راهبردهای انگیزشی .....
۱۴۴.....	۲-۳-۸ طراحی داستان و پویایی .....
۱۴۴.....	۳-۳-۸ طراحی مکانیک .....
۱۴۹.....	۴-۸ توسعه .....
۱۵۱.....	۵-۸ استقرار و پیاده سازی .....
۱۵۲.....	۶-۸ ارزیابی و بهبود .....
۱۵۲.....	۱-۶-۸ دستاوردهای یادگیری و سرگرمی .....
۱۵۳.....	۲-۶-۸ بهبود .....
۱۵۷.....	فصل نهم: مسائل قانونی و اخلاقی .....
۱۵۷.....	۱-۹ مسائل قانونی .....
۱۵۷.....	۱-۱-۹ حریم خصوصی .....
۱۵۹.....	۲-۱-۹ حق کپی‌رایت .....
۱۶۰.....	۳-۱-۹ مالکیت .....
۱۶۱.....	۲-۹ مسائل اخلاقی .....
۱۶۲.....	۱-۲-۹ توجیه .....
۱۶۲.....	۲-۲-۹ فریب .....
۱۶۳.....	۳-۲-۹ رضایت .....
۱۶۳.....	۴-۲-۹ محدودیت‌های سرگرمی‌های قابل قبول .....
۱۶۳.....	۳-۹ تأثیرات جانبی .....
۱۶۴.....	۱-۳-۹ امتیازبندی .....
۱۶۵.....	۲-۳-۹ گیمیفیکیشن خطرناک .....
۱۶۵.....	۳-۳-۹ تهدید برای ارزش‌های درونی .....
۱۶۷.....	فصل دهم: نمونه‌های گیمیفیکیشن در آموزش .....
۱۶۷.....	۱-۱۰ فقط دکمه بازی را بزنید .....

۴ □ فهرست مطالب

۱۶۹.....	۲-۱۰ بازی چه کسی شاه ماهی سالم است .....
۱۷۰.....	۳-۱۰ سؤال ستاره‌ای .....
۱۷۲.....	۴-۱۰ کلاس‌های چند نفره .....
۱۷۳.....	۵-۱۰ کلس کرافت .....
۱۷۵.....	۶-۱۰ مدرسه سیم .....
۱۷۷.....	فصل یازدهم: نمونه‌های گیمیفیکیشن در آموزش STEM .....
۱۷۷.....	۱-۱۱ لیستر .....
۱۸۰.....	۲-۱۱ کدکمبات .....
۱۸۱.....	۳-۱۱ پلنت ویل (کارگر کارخانه) .....
۱۸۳.....	۴-۱۱ کومون .....
۱۸۵.....	۵-۱۱ متوقف ساختن بلایای طبیعی .....
۱۸۹.....	۶-۱۱ بازی تلاش رادیکس (مبنایی) .....
۱۹۵.....	فصل دوازدهم: نمونه‌های گیمیفیکیشن در آموزش علوم انسانی و علوم اجتماعی .....
۱۹۵.....	۱-۱۲ دولینگو .....
۱۹۸.....	۲-۱۲ سری تمرینات .....
۱۹۹.....	۳-۱۲ بازی‌های اقتصادی .....
۲۰۴.....	۴-۱۲ آکادمی رهبری دلویت (DLA) .....
۲۰۷.....	فصل سیزدهم: آموزش خود را به‌صورت بازی درآورید .....
۲۰۷.....	۱-۱۳ تجربه گیمیفیکیشن در یادگیری .....
۲۰۸.....	۲-۱۳ آموزش خود را به‌صورت بازی درآورید .....

### مقدمه مترجمان

بازی با خاطرات کودکی همه ما گره خورده است. در واقع مهم‌ترین فعالیتی است که کودکان از طریق آن یاد می‌گیرند با دیگران ارتباط برقرار می‌کنند و بسیاری از مهارت‌های دنیای آینده را تمرین می‌کنند بازی است. به مرور که بزرگ‌تر می‌شویم نقش این فعالیت در زندگی کم‌رنگ‌تر می‌شود، شاید به خاطر آن است که فعالیتی جدی تلقی نمی‌شود و متناسب با روحیات بزرگسالان نیست. با این حال پژوهش‌ها نشان می‌دهند که بازی در تمامی مراحل زندگی می‌تواند به مثابه یک رویکرد آموزشی موفق مورد توجه قرار گیرد.

گیمیفیکیشن ریشه در بازی دارد. در واقع زمانی که عناصر بازی در موقعیت‌های غیر از بازی مورد استفاده قرار می‌گیرند بدان گیمیفیکیشن اطلاق می‌شود. هرچند در گروه واژه‌گزینی فرهنگستان ادب و زبان فارسی، برای واژه گیمیفیکیشن واژه بازی‌وارسازی پیشنهاد و تصویب شده است، اما بنا بر تعریفی که از گیمیفیکیشن در گروه واژه‌گزینی فرهنگستان شده است، به "میدان آمدن و حل مسئله" از اهداف اصلی به شمار آمده است، که با تعاریف متفاوت و گسترده‌ای که از این واژه صورت گرفته است، همخوانی چندانی ندارد. از طرفی واژه گیمیفیکیشن در میان پژوهشگران فارسی‌زبان با واژگان دیگری از جمله (بازی‌سازی)، (بازی آفرینی) و (بازی گونه) نیز شناخته شده است. از همین روی، با توجه به اینکه در کتاب حاضر، معنای گسترده‌ی واژه گیمیفیکیشن مدنظر می‌باشد (به‌ویژه اینکه در برخی از مثال‌ها، نمونه‌های تجاری و بازاریابی آن مدنظر بوده است)، استفاده از جایگزین فارسی (بازی وار سازی) که معنای کامل را منتقل نمی‌کند، چندان مناسب نیست. همچنین با توجه به اینکه واژه انگلیسی گیمیفیکیشن در بین تمامی پژوهشگران شناخته شده‌تر و متداول‌تر است، به نظر می‌رسد استفاده مستقیم از خود واژه، در انتقال مفهوم مورد نظر، بسیار مناسب‌تر است.

انگیزه ما از ترجمه این کتاب فقدان منبع جامع و کامل به زبان فارسی در زمینه گیمیفیکیشن بود. هرچند منابعی در این زمینه به زبان فارسی چاپ شده است ولی عمدتاً این منابع گیمیفیکیشن را در موقعیت‌های غیر آموزشی چون کسب‌وکار مورد توجه قرار داده‌اند. از سوی دیگر کتاب حاضر منبع جامعی است که گیمیفیکیشن را از تمامی زوایا مورد بررسی قرار داده است. از امتیازات کتاب حاضر می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- بررسی تعاریف و مفاهیم مربوط به گیمیفیکیشن از جمله بازی و انواع آن.
- ارائه نظریه‌های مختلف آموزشی مرتبط با گیمیفیکیشن که در کتب و مقالات دیگر کمتر یا به صورت کامل ارائه نشده است.

- تشریح چارچوب گیمیفیکیشن و عناصر مربوط به آن. این بخش در فهم گیمیفیکیشن و به‌کارگیری آن در موقعیت‌های آموزشی بسیار حائز اهمیت است.
  - توجه به عناصر طراحی آموزشی: منابع دیگر کمتر به نقش طراحی آموزشی در گیمیفیکیشن پرداخته‌اند، اختصاص فصلی از کتاب در این رابطه اهمیت این فعالیت را دوچندان می‌کند.
  - آرایه تکنیک‌ها و راهبردهای کاربردی در زمینه گیمیفیکیشن در کلاس درس.
  - یکی از مزیت‌های دیگر این کتاب آن است که در زمینه‌های مختلف از جمله علوم پایه، فنی و مهندسی، علوم انسانی و علوم اجتماعی و... مثال‌ها و نمونه‌هایی بسیار کاربردی در رابطه با گیمیفیکیشن آموزشی ارائه داده است، که می‌تواند به‌عنوان الگو از آن‌ها بهره‌برد.
- به‌کارگیری گیمیفیکیشن به‌صورت کاربردی، به‌ویژه در کسب‌وکار به‌تازگی بسیار موردتوجه قرار گرفته است، در زمینه آموزش هرچند به‌صورت پراکنده پژوهش‌هایی انجام شده است، با این حال به‌کارگیری آن به‌عنوان یک رویکرد آموزشی که در عمل مورد استفاده قرار گیرد چندان به آن توجه نمی‌شود. این کتاب می‌تواند برای تمامی معلمان، مدرسان و علاقه‌مندانی که تمایل دارند از تکنیک‌های گیمیفیکیشن در کلاس درس خود استفاده کنند بسیار کاربردی باشد. تکنیک‌ها و راهبردها، همچنین مثال‌هایی که در موضوعات مختلف ارائه می‌شود در ایجاد درک درست از مفهوم گیمیفیکیشن و کاربرد آن در کلاس درس می‌تواند بسیار راهگشا باشند.
- از سوی دیگر با توجه به کمبود منابع پژوهشی در این رابطه، به مثابه یک منبع مهم می‌تواند برای استفاده پژوهشگران کمک شایانی باشد. همچنین این کتاب در تدریس دروس دانشگاهی در رشته‌های مربوطه، به‌ویژه درس شبیه‌سازی و بازی‌های آموزشی که یکی از دروس مهم مقطع کارشناسی ارشد رشته فناوری آموزشی می‌باشد، به‌عنوان یک منبع مفید می‌تواند مورد بهره‌برداری قرار بگیرد.



## پیشگفتار مؤلفان

در نگاه جدید به یادگیری و عملکرد، به کارگیری بازی‌های آموزشی و رویکردهای گیمیفیکیشن آموزشی به مثابه ابزاری برای درگیر کردن یادگیرندگان در همه گروه‌های سنی، فرهنگ‌ها و زمینه‌ها مورد توجه قرار گرفته است. اگرچه آموزش مبتنی بر بازی مفهومی جدید نیست، گسترش اخیر بازی‌های ویدئویی تفریحی و به کارگیری گسترده فناوری‌های رایانش شخصی، کاوش و به کارگیری این بازی‌ها با اهداف آموزشی را سرعت بخشیده است.

لذت از یادگیری مانند بازی، از طریق فراهم آوردن راهنمای کامل درباره ویژگی‌ها و فرایندهای طراحی بازی آموزشی اثربخش نگاه جامعی را نسبت به منطق پشتوانه به کارگیری بازی در یادگیری فراهم می‌آورد. کتاب با جستجو در رابطه با جنبه‌های رفتاری و شناختی گیمیفیکیشن با تمرکز بر مفاهیم مربوط به درگیری یادگیرنده و سرگرمی شروع می‌شود به موازات آن برخی از نکات منفی احتمالی مربوط به به کارگیری بازی‌ها از جمله اعتیاد مطرح می‌شود. همچنین ارتباط بین یادگیری و عملکرد با جزئیات بیشتر همراه با شواهدی مبتنی بر پیامدهای مثبت مربوط به به کارگیری رویکردهای گیمیفیکیشن ارائه می‌شود.

این کتاب چشم‌اندازی از تعاریف بازی و چگونگی تکامل آن‌ها با توجه به ملاحظات متنوع موجود را ارائه می‌دهد. ویژگی‌های عمده شامل اهداف، قوانین و تعامل می‌شود. طیف گسترده انواع مختلف بازی‌ها در طول سالیان توسعه یافته‌اند، بنابراین طبقه‌بندی انواع بازی به همراه توصیف و تشریح ویژگی‌ها و اهداف هر طبقه مدنظر قرار گرفته است.

مفهوم "گیمیفیکیشن" و نقش آن در آموزش و یادگیری به وضوح بررسی می‌گردد. همچنین فهم چگونگی ارتباط اساسی این رویکرد با انواع مختلف نظام‌های اقتصادی، شامل اقتصاد صنعتی، اقتصاد تجربی و نقش اقتصاد رفتاری در به کارگیری بازی‌ها برای آموزش و یادگیری می‌تواند مفید باشد. به طور مشخص، ما گزاره‌های نظری پشتوانه به کارگیری بازی‌ها در یادگیری از جمله پردازش دوگانه، لنگر، انطباق و تنبیه را بررسی خواهیم کرد. همچنین تأثیر به کارگیری گیمیفیکیشن در بهبود یادگیری و تغییر رفتار مورد بحث قرار خواهد گرفت. آگاهی از نظریه‌های متنوع یادگیری مرتبط با طراحی بازی آموزشی در زمان طراحی محیط‌های مبتنی بر بازی و تصمیم‌گیری مربوط به استراتژی‌های گیمیفیکیشن خاص می‌تواند مفید باشد. خصوصیات نظری و پژوهش مرتبط با نظریه‌های خود تعیین‌گری، تحقق هدف، یادگیری اجتماعی، و یادگیری موقعیتی می‌تواند در فهم رفتار و درگیری دانش‌آموزان در بازی‌های آموزشی راهگشا باشد. نقش بازخورد و اثربخشی آن در یادگیری و عملکرد در

زمان طراحی تعامل یادگیرنده و نتایج برنامه‌های یادگیری مبتنی بر بازی، می‌تواند بسیار اهمیت دارد. دانش آنکه چه زمانی و چگونه باید بازخورد را در فعالیت‌ها ادغام کرد، می‌تواند اثربخشی نتایج یادگیری و درگیری یادگیرندگان را تحت تأثیر قرار دهد.

یادگیرندگان از فعالیت‌های یادگیری گیمیفای شده برداشت‌های متفاوتی دارند که به رفتارهای آن‌ها در چنین موقعیت‌هایی جهت می‌دهد. تنوع موقعیت‌های روان‌شناختی که در خلال بازی تجربه می‌شود، فهم ما را از واکنش‌ها و پاسخ‌های ممکن در موقعیت‌های یادگیری ضروری می‌سازد. احساس کنترل، رقابت، کشف، رفاقت، آرامش تنها برخی از موقعیت‌های بسیاری هستند که یادگیرندگان وقتی درگیر در بازی می‌شوند تجربه می‌کنند. آگاهی از این موقعیت‌ها در کنار راهنمای چگونگی برانگیختن (یا اجتناب) آن‌ها در طی استراتژی‌های طراحی جهت اثربخشی برنامه‌ریزی برای تجارب یادگیری گیمفای شده نقش کلیدی دارد. همچنین توجه به اینکه چگونه چالش‌های رفتاری بازیکنان در طی برنامه مدیریت شوند مهم است، که تحت عناوین قانون‌شکن‌ها از آن‌ها نام‌برده می‌شود.

توسعه بازی‌های آموزشی از طریق شناخت چارچوب‌های مختلف گیمیفیکیشن و عناصر آن‌ها تسهیل می‌گردد. پلتفرم‌های گیمیفیکیشن بسیار فراوان هستند، بنابراین یک چک‌لیست برای ارزیابی آنکه کدامیک مناسب‌تر هستند، فراهم‌شده است. ابزارها و نظام‌های بسیاری برای ایجاد برنامه‌های اثربخش و نوآورانه برنامه‌های مبتنی بر بازی موجود هستند. توصیف توسعه سیستم‌های نرم‌افزاری و اپلیکیشن‌های همراه با راهنمای دقیق، استراتژی‌هایی برای فرایند طراحی آموزشی مرتبط با ایجاد تجارب مبتنی بر بازی اثربخش برای یادگیرندگان در نظر گرفته‌شده است.

زمانی که پژوهش‌ها نتایج مثبت مربوط به به‌کارگیری بازی‌ها در یادگیری را حمایت می‌کنند، برخی مسائل اخلاقی و حقوقی وجود دارد که پیش از انتخاب به‌کارگیری این سیستم‌ها در کلاس درس بایستی مدنظر قرار گیرند. استفاده از اطلاعات فردی برای تحلیل می‌تواند برخی مسائل در رابطه با حریم خصوصی را به همراه داشته باشد. برای مثال چالش‌ها می‌تواند قانون کی‌برداری و مالکیت را مطرح سازد زمانی که مواد موجود برای تولید بازی به کار گرفته می‌شود. از این مسائل به طور عمده می‌توان از طریق حساسیت نسبت به پیامدهای آن‌ها پیش از به‌کارگیری بازی‌ها در کلاس درس اجتناب کرد.

بررسی آنکه دیگران چگونه بازی‌های آموزشی را به کار می‌گیرند الگوهایی برای تطبیق با زمینه و موقعیت ما فراهم می‌کند. گونه‌های متنوعی در موقعیت‌های آموزشی، ارائه‌شده است، مثل آموزش علوم، فناوری، مهندسی، ریاضی (STEM)، محیط‌های آزمایشگاه مجازی برای زیست‌شناسی، شیمی، و به‌صورت کلی اکتشافات علمی. نمونه‌های دیگر شامل محیط‌های کد نویسی کامپیوتر، ریاضیات، و حل مشکلات همانند برنامه‌های ادغام‌شده که مفاهیم متنوع ریاضی را آموزش می‌دهند در کنار سیستم‌های

بدن انسان، ژنتیک و تکامل. نمونه‌هایی در علوم انسانی و علوم اجتماعی مانند یادگیری زبان، سیاست و دولت، اقتصاد و برنامه‌های مدیریت نیز ارائه شده است. این نمونه‌ها انواع رویکردهای خود راهبری و مشارکتی به همراه مکانیسم‌هایی برای خود ارزشیابی و نظارت معلمان را ارائه می‌دهند. استخراج چنین سناریوهایی از به‌کارگیری یادگیری گیمیفای شده می‌تواند الهام‌بخش خوانندگان نسبت به تولید استراتژی‌های کاربردی اختصاصی و خلاق شود.

با این حال، چگونه می‌توان یک کلاس گیمیفای شده را شروع کرد؟ راه بهتری برای درک مزایا و چالش‌های یادگیری مبتنی بر بازی نسبت به اینکه خودتان بازی کنید وجود ندارد. ما این بحث را بارانمای آنکه چگونه تجارب یادگیری خود را داشته باشید به پایان می‌بریم به‌گونه‌ای که بتوانید آمادگی لازم برای طراحی برنامه‌های گیمیفای شده اثربخش درگیر کننده برای یادگیرندگان را داشته باشید. آرزوی موفقیت و تجربه بازی خوب را برای شما داریم!

سانگ یان کیم

کیونگ سونگ

باربارا لاک

جان برتون

چان چون سی، کانگوم دو، جمهوری کره

بلک برگ، وی ای، ایالات متحده آمریکا