



مرور سیستماتیک پژوهش های پرورش تفکر زیباشناختی و خلاق از طریق بازی های دیجیتال

امیر حسین عمویی رازانی*

حسین زنگنه**

حسن زختاره***

چکیده

هدف پژوهش پیش رو ارائه چهارچوبی برای پرورش تفکر زیباشناختی و خلاق از طریق بازی های دیجیتال به مدد نظریه های جریان، تحلیل تفکر خلاق کودکان و مدل مارکویچ می باشد. این جستار به روش مرور نظام مند با شیوه نامه ی پریمزما (۲۰۲۰) در پایگاه های اطلاعاتی پروکوئست، اسکوپوس، وب آوساینس، اشپرینگر، کتابخانه آنلاین وایلی و ساینس دایرکت انجام گرفته است. جامعه آماری این پژوهش، ۲۰ مقاله از ۹۹۵ مقاله بودند که با معیارهای انتخابی همخوانی داشت. براساس یافته های پژوهش، برخی از نویسندگان بر این باورند که پیوندی ناگسستنی میان تفکر زیباشناختی و خلاق وجود دارد. در صورتی که تفکر خلاق، تولید اندیشه های نوآورانه و تفکر زیباشناختی به حواس واکنش شناختی خاص تأکید دارد. هم چنین هر ویژگی بازی های دیجیتال بهبود یک یا چند مؤلفه پرورش تفکر زیباشناختی و خلاق را در پی دارد. در جمع بندی از یافته ها، می توان اشاره داشت موارد یاد شده، پیامدهای مهمی برای مریبان و توسعه دهندگان بازی دارد که به دنبال طراحی بازی هایی برای بهبود تفکر زیباشناختی و خلاق هستند. با وجود این، نباید پیوند اثربخشی بازی های دیجیتال در پرورش تفکر زیباشناختی و خلاق را با کیفیت طراحی بازی، زمینه استفاده و ویژگی های فردی نادیده انگاشت. پژوهش های بیشتری برای کشف این عوامل و بررسی اثرات درازمدت بازی های دیجیتال بر رشد خلاقیت و زیباشناختی دانش آموزان مورد نیاز است.

واژگان کلیدی

تفکر زیباشناختی، تفکر خلاق، بازی دیجیتال.

مقدمه

* دانشجوی کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی، گروه علوم تربیتی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران.

** عضو هیئت علمی تکنولوژی آموزشی، گروه علوم تربیتی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران.

*** عضو هیئت علمی زبان و ادبیات فرانسه، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران.

نویسنده مسؤول یا طرف مکاتبه: حسین زنگنه Zangeneh@basu.ac.ir