مجله مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی یزد
دوره هجدهم، شماره چهارم، زمستان ۱۴۰۲
صفحه: ۶۹۱ – ۶۸۹

Journal of Medical Education and Development
Vol. 18, No. 4, Winter 2024
Pages: 689 – 691

نامه به سردبیر

یادگیری مهارت‌های نرم مبتنی بر بازی

حمید یزدانی نژاد[1*]، علی ریحانیان[2]

مهارت‌هایی نظیر مهارت‌های ارتباطی، حل مسئله، تفکر استراتژیک و سازگاری با زمینه‌های جدید، در قالبی تحت عنوان مهارت‌های نرم تعریف می‌گردند که به عنوان «مهارت‌های رفتاری» نیز شناخته می‌شوند. این نوع مهارت‌ها در دسته مهارت‌های غیر فنی (در مقابل مهارت‌های سخت) قرار می‌گیرند و برای موفقیت شخصی و حرفه‌ای افراد ضروری می‌باشند. با استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی و استفاده از مکانیک‌های بازی می‌توان یادگیری این مهارت‌ها را جذاب تر و مؤثرتر نمود. بازی‌های جدی نقش کلیدی در توسعه مهارت‌های نرم (مانند حل مسئله، برنامه‌ریزی و تفکر تحلیلی) در دنیای فعالیت حرفه‌ای و کار دارند (۱).

بازی‌های جدی ابزارهای تعاملی، نوآورانه و مفرح هستند که اغلب در آموزش با اهداف آموزشی خاص نظیر آموزش مهارت‌ها، مفاهیم پایه و استراتژی‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند (۲). بازی‌های جدی مشارکت فعال، بازخورد فوری، یادگیری تجربی، یادگیری مشارکتی و شخصی‌سازی یادگیری را ارائه می‌دهند که تأثیرات یادگیری مثبت را افزایش می‌دهند (۳). سناریوهای طراحی شده برای بازی‌های جدی رابطه مستقیمی با درگیری فراگیران و عملکرد تحصیلی دارند. بازی‌های جدی علیرغم پتانسیلی که دارند، هنوز دنیای آموزشی را به چالش می‌کشند و نیاز به تأکید بیشتر بر مدل‌های کمتر رسمی و سنتی است که برای آموزش نسل امروز فراگیران مناسب هستند. بازی‌های جدی منبع مهمی برای دنیای آموزش و یادگیری هستند که یادگیری رشته‌ها و مهارت‌های خاص را تسهیل می‌کنند (۴).

با توجه به تعدد و تنوع در رشته‌ها و تخصص‌های موجود در سیستم بهداشت و درمان و همچنین ماهیت فعالیت گروهی و تعاملی کادر درمان با یکدیگر جهت خدمت رسانی به مراجعه کنندگان، آموزش مهارت‌های نرمی همچون مهارت‌های ارتباطی، کارتیمی و همکاری بین حرفه‌ای در حوزه علوم پزشکی پراهمیت و ضروری است. در همین راستا دانشجویان می‌بایست به عنوان اعضای کادر درمان آینده، آموزشی مناسب در زمینه مهارت‌های ذکر شده پشت سر گذاشته و هنگام فارغ التحصیلی و ورود به بازار کار فردی توانمند و کارآزموده هم در مهارت‌های سخت (مهارت‌های بالینی) و هم مهارت‌های نرم (مهارت‌های ارتباطی، کارتیمی و همکاری بین حرفه‌ای و ...) باشند.

به منظور ایجاد ارتباط کارآمد و مؤثر بین آموخته نظری و علوم بالینی در بین فراگیران رشته‌های تخصص بالینی پزشکی امروزه سعی شده است که از روش‌های نوین آموزشی مانند به کارگیری روش‌های گروهی، تعاملی و یا شبیه سازی بهره گرفته شود. از جمله راهکارهایی که برای بهبود آموزش در علوم پزشکی استفاده و به کارگیری شده است، می‌توان به برگزاری

۱- دانشکده پیراپزشکی، گروه اتاق عمل و هوشبری، دانشگاه علوم پزشکی شهید صدوقی یزد، یزد، ایران.
۲- کمیته دانشجویی توسعه آموزش پزشکی، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران
* (نویسنده مسئول)؛ تلفن: ۰۴ ۹۸۹۱۳۵۱۲۵۵+ پست الکترونیکی: hyazdaninejhad@gmail.com
تاریخ دریافت: ۰۹ / ۱۰ / ۱۴۰۲ تاریخ بازبینی: ۱۳ / ۱۲ / ۱۴۰۲ تاریخ پذیرش: ۲۲ / ۱۲ / ۱۴۰۲

[Downloaded from jmed.ssu.ac.ir on 2026-11-28]
[DOI: 10.18502/jmed.v18i4.15182]
CC By-NC 4.0

کلاس معکوس، آموزش در گروه‌های کوچک، یادگیری مبتنی بر مشکل و یادگیری مبتنی بر بازی اشاره کرد (۵).

امروزه یکی از پرکاربردترین روش‌های آموزش و یادگیری دانش و مهارت‌ها، یادگیری مبتنی بر بازی می‌باشد و دیده شده است که از این رویکرد آموزشی در ارتقای مهارت‌های نرم و سخت در زمینه‌های مختلف استفاده گردیده و نتایج مثبتی را به دنبال داشته است. از جمله عواملی که منجر به رشد گسترده یادگیری مبتنی بر بازی شده است می‌توان به خسته کننده بودن و عدم جذابیت آموزش سنتی، انتظارات دانشجویان و افزایش محبوبیت بازی‌های دیجیتال و فیزیکی اشاره کرد (۶). یادگیری که مبتنی بر بازی باشد، هیجانی را ایجاد می‌کند که در آموزش‌های سنتی و زندگی روزمره وجود ندارد (۷). به نقل از پرنسکی"فراگیر با انگیزه را نمی‌توان متوقف کرد" (۸).

در این روش با استفاده از بازی سازی سعی می‌شود فراگیران را تشویق به مشارکت فعال در یادگیری کرده و انگیزه آموزشی را در آنان تقویت کرد. ایجاد محیط رقابتی از طریق بازی انفرادی یا بحث و مشورت در گروه‌های کوچک یک ابزار قدرتمند در بهبود روند یادگیری و بخاطر سپاری مطالب است. بازی بستر مناسبی برای همکاری متقابل فراهم می‌آورد و نهایتاً رقابت و همکاری باعث تقویت یادگیری و رضایت فرد می‌شود (۹).

نتایج برخی از مطالعات مثل مطالعه اکبری با عنوان "ضرورت تهیه و تدوین و گنجاندن واحد درسی مهارت‌های نرم یا عمومی لازم برای دانشجویان علوم پزشکی در برنامه درسی آن‌ها" بیانگر این است که نتایج مطالعه نشان داد که دانشجویان نیاز مبرمی به مهارت‌های نرم دارند تا بوسیله آنها بتوانند کیفیت زندگی و عملکرد فردی، آکادمیک، شغلی و اجتماعی خود را ارتقاء بخشند. با این وجود، این مهارت‌ها در طول دوران تحصیل فراگیران مورد توجه کافی قرار نگرفته‌اند. بنابراین، برنامه درسی سنتی آموزش فراگیران جهت تربیت فارغ‌التحصیلان کارآمد نیاز به بازنگری و اصلاح دارد. تجدید نظر در دروس هر رشته به منظور اطمینان از اینکه محتوای دروس پاسخگوی نیازهای فراگیران به صورت همه جانبه باشد، باید با همکاری مشترک و هم فکری مداوم دانشجویان، فارغ‌التحصیلان، شاغلین، اساتید دانشگاهی، والدین، سیاست گذاران این امر در آموزش پرورش، آموزش عالی و مراکز استخدامی صورت پذیرد (۱۰).

در مطالعه امینی و همکاران با عنوان "چارچوب شایستگی های اساسی مهارت‌های ارتباطی در همکاری بین حرفه‌ای" نیز نتایج نشان می‌دهد که میانگین اهمیت و کاربرد شایستگی‌های ارتباطی به ترتیب مربوط به ابعاد "ارتباط ساختارمند"، "استراتژی‌های ارتباطی"، "ارتباط با بیمار و خانواده وی" و"ارتباط با همکاران" بود. می‌توان نتیجه گرفت با توجه به سیاست‌های نظام ارائه خدمات در کشور و لزوم تجمیع منابع بهداشتی، ضرورت ایجاب می‌کند تا برنامه‌های درسی به نحوی بهینه شوند که بتواند با بیشترین کارآیی و کمترین هزینه برای بیمار و دولت پاسخگویی نیازهای مراقبتی باشد. همکاری تیمی و لزوم آموزش‌های بین حرفه‌ای در این میان باید در رأس برنامه‌های آینده نظام ارائه خدمات بهداشتی درمانی کشور قرارگیرد. در این راه مهمترین عامل موفقیت برنامه‌های مشترک درک کار تیمی و همکاری بین حرفه‌ای است. دستیابی به کیفیت درمان و بیمار محوری دو رکن اساسی است که در بستر کارتیمی و فعالیت‌های بین حرفه‌ای قابل دستیابی است، لذا این امر تأکید بر شایستگی‌های بین حرفه‌ای را بیش از پیش ضروری می‌سازد (۱۱). برنامه های آموزشی باید به سمت آموزش بین حرفه‌ای و کارتیمی سوق داده شوند تا فرآیند مثلث گونه ارتباط پزشک -پرستار- بیمار و خانواده بیمار در محیط آموزشی، به گونه‌ای شکل گیرد تا دانشجویان به عنوان پزشک و پرستار قادر باشند با تمرین در این زمینه، توانمندی عملکرد عضویت در تیم و همکاری بین حرفه‌ای را کسب نمایند تا اهداف درمان مبتنی بر تیم در راستای اهداف بیمارمحوری محقق گردد (۱۲).

و همچنین مقالاتی مثل مطالعه آلتوماری و همکاران با عنوان "گیمیفیکیشن و ارزیابی مهارت‌های نرم در توسعه یک بازی جدی" نشان می‌دهد که استفاده از بازی در آموزش مهارت‌های

CC By-NC 4.0

[Downloaded from jmed.ssu.ac.ir on 2026-11-28]

[DOI: 10.18502/jmed.v18i4.15182]

نرم دانشجویان مهندسی، هم برای افراد جذاب و هم سودمند است و همچنین می‌توان این رویکرد نوآورانه را توسعه و به جمعیت‌های دیگر گسترش داد (۹).

در همین راستا امید است که بتوانیم در جهت آموزش نیروهای زبده و توانمند در زمینه مهارت‌های سخت و به خصوص مهارت‌های نرم از روش‌های آموزش یادگیری مبتنی بر بازی و بازی‌های تعاملی و گروهی مناسب استفاده نمود.

References

1. Giessen HW. ***Serious Games Effects: An Overview.*** Procedia - Social and Behavioural Sciences 2015; 174: 2240-2244.

2. Kara N. ***A Systematic Review of the Use of Serious Games in Science Education.*** Contemporary Educational Technology. 2021; 13(2): ep295.

3. Moradi M, Noor NFBM. ***The Impact of Problem-Based Serious Games on Learning Motivation.*** IEEE Access. 2022; 10: 8339-8349.

4. Takeuchi LM, Vaala S. ***Level up learning: A national survey on teaching with digital games.*** The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. 2014.

5. Verdu E, Regueras LM, Gal E, de Castro JP, Verdu MJ, Kohen -Vacs D. ***Integration of an intelligent tutoring system in a course of computer network design.*** Educ Technol Research Dev. 2017; 65 (3): 653 -77.

6. Wiggins BE. ***An Overview and Study on the Use of Games, Simulations, and Gamification in Higher Education.*** International Journal of Game-Based Learning. 2016; 6(1): 18–29.

7. Tan Ai Lin D, Ganapathy M, Kaur Mehar Singh M. ***Education, Kahoot! It: Gamification in Higher.*** Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities. 2018; 26(1): 565–82.

8. Prensky M. ***Digital game-based learning.*** Computers in Entertainment. 2003; 1(1): 1–4.

9. Singhal SH, Hough J, Cripps D. ***Twelve tips for incorporating gamification into medical education.*** MedEdPublish. 2019; 8(3): 216.

10. Akbari, zahra. ***The need to develop and incorporate the soft skills (general) courses into the educational curriculum of medical sciences'students***. Journal of Medical Education and Development 2018: 113-138. [Persian]

11. Amini SB, Keshmiri F, Soltani Arabshahi K, Shirazi M. ***Development and validation of the inter-professional collaborator communication skill core competencies.*** Razi Journal of Medical Sciences 2014; 20(115): 8-16. [Persian]

12. Altomari L, Altomari N, Iazzolino G. ***Gamification and Soft Skills Assessment in the Development of a Serious Game: Design and Feasibility Pilot Study.*** JMIR Serious Games. 2023; 11(1): e45436.

[Downloaded from jmed.ssu.ac.ir on 2026-11-28]

[DOI: 10.18502/jmed.v18i4.15182]

CC By-NC 4.0