

مرور انیمیشن‌ها و بازی‌های تولید شده دنیا با هدف معرفی قهرمانان علم و پیشرفت؛

## هم‌بازی با دانشمندان

Games

معرفی الگو، یکی از مهمترین راهبردهای رایج در حوزه فرهنگ و تربیت است. اگر ما از انتقال «فرهنگ پیشرفت» به کودکان و نوجوانان سخن می‌گوییم ناگزیر مجبور به معرفی الگوها و قهرمانان حوزه پیشرفت هستیم. پیشرفت تکنولوژی رسانه و تولد ابزارهای مدرن، امکانات سهل‌الوصول‌تری برای این نیاز فراهم کرده است. در این گزارش، تعدادی از بازی‌ها، انیمیشن‌ها، موشن‌گرافیک‌ها و سایر محصولات را که با چنین رویکردی در مغرب‌زمین تولید شده‌اند، مرور می‌کنیم.

۱- بازی‌ها

### بازی «میزفایر»

این بازی، برای دانش‌آموزان ابتدایی، راهنمایی، دبیرستان و همچنین برای دانشجویان طراحی شده است. بازیکن در این بازی، در راه پیچ‌درپیچی قرار می‌گیرد که برای خروج از آن، باید به سؤالات علمی پاسخ دهد. برخی از این سؤالات به معرفی دانشمندان عرصه‌های مختلف علمی مربوط است. چنین مجموعه بازی‌های آموزشی‌ای، امکان کاوش در حوزه‌های مورد علاقه علمی را برای بازیکنان فراهم می‌کند. علاوه بر این بازی که درباره اسامی دانشمندان است، موضوع بازی‌های دیگر این مجموعه عبارتند از: زیست، شیمی، ریاضیات، فیزیک، روان‌شناسی، تاریخ، پژوهش، فناوری، پزشکی و پیشرفت‌های ذکرشده در مجلات و وب‌سایت‌های علمی. این مجموعه، شامل منابعی برای معلمان هم هست. مجموعه بازی‌های «میزفایر» به وسیله «دونالد اومالی»، بنیان‌گذار و مخترع الگوریتم آموزشی «دیجیتال میز»، طراحی شده است. هدف «اومالی» از تولید این بازی، ایجاد تجربه یادگیری در بازی، همگام با آخرین استانداردهای علمی است. این مجموعه با آموزش به دانش‌آموزان مهدکودک تا پایه آخر دبیرستان، به دنبال گسترش هر چه بیشتر موضوعات درسی تحت پوشش خودش است. برای مثال، این مجموعه مدعی است که بازی «زیست ۱۰۱» آن‌ها، امکان یادگیری هر چه بهتر درس زیست را برای دانشجویان فراهم می‌کند.



گروه پژوهش  
و ترجمه پرسا

”

هدف «اومالی» از تولید این بازی، ایجاد تجربه یادگیری در بازی، همگام با آخرین استانداردهای علمی است