

## عنوان مقاله:

تاثیر بازی وارسازی در فرآیند آموزش و یادگیری مدیریت تعارض

## محل انتشار:

فصلنامه فناوری آموزش، دوره 15، شماره 4 (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 16

## نویسندگان:

سید علی فارغ - دانشکده طراحی دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران

یاسمن صفاری - دانشکده چنדרساره ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران

میلاذ جعفری سیسی - دانشکده هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

## خلاصه مقاله:

پیشینه و اهداف: آموزش از اجزای جدانشدنی زندگی بشر است. در حال حاضر، کتاب ها و رسانه های آموزشی تک بعدی موجود در آن ها همچون تصاویر، نمودارها، تابلوها و موارد مشابه در این حوزه نقشی محوری دارند. بازی وارسازی به عنوان پدیده ای نوین و بالقوه فرصت جدیدی را به محدوده فن آوری های آموزشی اضافه می کند که در آن مفاهیم آموزشی به وسیله یک سناریوی بازی وار به کاربر آموزش داده می شوند. امروزه تلفیق فن آوری های نوین با شیوه های آموزش و یادگیری موجود در راستای بهبود فرآیند یادگیری از اهم موضوعاتی است که مستلزم مطالعه همه جانبه است. در این میان، تعارض مساله ای است که در زندگی فردی و گروهی هر جامعه ای رخ می دهد و مدیریت صحیح آن مستلزم آموزش و یادگیری است. پژوهش پیش رو در راستای استفاده از بازی های دیجیتال به مثابه ابزاری برای بازی وارسازی، قصد دارد تاثیر این شیوه را در فرآیند آموزش و یادگیری مدیریت تعارض را مورد بررسی قرار دهد و آن را با روش موجود (سنتی) مقایسه کند. روش ها: پس از مطالعه یافته ها و روش های پژوهش های پیشین، یک تحقیق تجربی در چارچوب شبه آزمایشی پیش آزمون-پس آزمون روی دو بازی دیجیتال مدیریت تعارض انجام گرفت. برای این منظور ۶۰ شرکت کننده به طور تصادفی از جامعه بانوان ۱۸ تا ۵۵ ساله تهران و تبریز انتخاب شدند. شرکت کنندگان به سه دسته ۲۰ نفری تقسیم شدند و هر دسته تحت آزمایش با یک بازی جداگانه قرار گرفتند که به شیوه میان گروهی به سه گروه مساوی (۲ گروه آزمایش و یک گروه کنترل) تقسیم شدند. ابزار اندازه گیری در این پژوهش، پرسش نامه هنجار شده توماس - کیلمن بود. روند آزمایش به این شکل است که دو بازی تحت وب هنجار شده به نام های «افزایش حقوق» و «پشتیبانی فروش» به عنوان مداخله آزمایش استفاده شدند. گروه کنترل از طریق آموزش سنتی (مبتنی بر اسناد نوشتاری) و گروه آزمایش به صورت آموزش به وسیله بازی رایانه ای مورد تعلیم قرار گرفتند. یافته ها: تحلیل کوارینانس نتایج در نرم افزار SPSS با آلفای ۵/۰٪ حاکی از آن است که بازی های رایانه ای با بهبود سطح مدیریت تعارض در افراد رابطه معناداری دارد. از طرفی با بررسی نمودارهای رشد سطح مدیریت تعارض افراد که براساس نتایج حاصل از پرسش نامه پیش آزمون و پس آزمون توماس-کیلمن استخراج شده بودند نیز تاثیرگذاری بیشتر بازی های رایانه ای در آموزش مدیریت تعارض نسبت به آموزش آکادمیک و سنتی را نشان می دهند. نتیجه گیری: نتایج حاصل از تحلیل های انجام شده بر نتایج آزمایش ها در این پژوهش نشان داد ماهیت تعاملی چنדרساره ای بازی های دیجیتال، موجب افزایش جذابیت مباحث آموزشی می گردد؛ به گونه ای که آموزش مدیریت تعارض چه از طریق بازی افزایش حقوق و چه از طریق بازی خدمات مشتری نسبت به آموزش سنتی توانست بر سطح «همکاری»، «رقابت»، «تطبیق پذیری» و «اجتناب» افراد تاثیر بگذارد و در آموزش سبک های مدیریت تعارض، موثرتر عمل کند. بررسی این مسائل به صورت اکتشافی بین شرکت کنندگان نیز حاکی از آن است که مطالب آموزشی مبتنی بر آموزش سنتی و مبتنی بر نوشتار جذابیت کافی به منظور ...

## کلمات کلیدی:

مدیریت تعارض، آموزش، بازی رایانه ای، چند رسانه های

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

