

## عنوان مقاله:

بازی کاری در حوزه آموزش به همراه نمونه های کاربردی

## محل انتشار:

اولین کنفرانس بین المللی آزمایشگاه مدیریت و رویکردهای نوآورانه در مدیریت و اقتصاد (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 15

## نویسندگان:

اویس ترابی - استادیار دانشکده مدیریت و اقتصاد، دانشگاه جامع امام حسین (ع)، ایران

روح اله تولایی - دانشیار دانشکده مدیریت و اقتصاد، دانشگاه جامع امام حسین (ع)، ایران

## خلاصه مقاله:

صنعت بازی از صنایع نوظهور بوده که توانسته در حوزه های آموزش، تجارت، صنعت، بازاریابی و سایر حوزه ها، بهبود و پیشرفت ایجاد نماید. یکی از نوآوریهای حوزه بازی، به بازی کاری اشاره دارد. مفهوم اولیه بازی کاری، استفاده نمودن از انگیزاننده های طبیعی برای به حرکت درآوردن مخاطب بوده و از آنجاکه یکی از انگیزاننده های جذاب برای انسان، تفریح و بازی است، این نقطه را میتوان همان نقطه ی آغازین مفهوم بازی کاری دانست. بازی کاری ابتدا در حوزه آموزش ظهور پیدا کرده و سپس به دیگر حوزه ها گسترش یافته است. به عنوان نمونه، زمانی که مدارس با چالش انگیزش و اثربخشی یادگیری دانش آموزان مواجه بودند، تلفیق یادگیری و سرگرمی به عنوان یکراه کار عملی مورد استفاده قرار گرفته است. منظور از بازی کاری در آموزش صرفا طراحی یک بازی و یا تبدیل کلاس درس به یک بازی نیست. ایده اصلی آن است که از عناصر طراحی بازی کاری مانند امتیاز، نشان، سطح، تابلوهای راهنما، آواتارها، ارزهای مجازی، شبکه های اجتماعی و... در آموزش و یادگیری استفاده شود. در این مقاله با روش مرور نظام مند ادبیات نظری به تشریح مفاهیم بازی کاری، استفاده بازی کاری در آموزش، معرفی شرکت ها، موسسات و بازی های حوزه بازی کاری آموزشی به همراه پیشنهادات مربوط به آن پرداخته شده است. در انتها، برخی از شرکت ها، موسسات و بازی هایی حوزه بازی کاری آموزشی مانند: تد، آکادمی خان، کوسرا، یودمی، دولینگو، لابستر، سولو لن، کومون و استاپ دیزستر معرفی شده اند.

## کلمات کلیدی:

بازی کاری، آموزش، کاربرد بازی کاری، نمونه کاربردی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1347791>

