

عنوان مقاله:

کاربرد گیمیفیکیشن در آموزش و پرورش و استفاده بهینه از آن در پلتفرم شاد

محل انتشار:

پانزدهمین کنفرانس بین المللی پژوهش های مدیریت و علوم انسانی در ایران (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسنده:

فاطمه جباری - کارشناسی ارشد علوم تربیتی گرایش آموزش و پرورش ابتدایی دانشگاه اراک

خلاصه مقاله:

مقاله حاضر به روش مروری- کتابخانه ای است، که با توجه به نظرات اندیشمندان این عرصه به رشته تحریر در آمده است. هدفاین مطالعه بررسی کاربرد گیمیفیکیشن در آموزش و پرورش و استفاده بهینه از آن در پلتفرم شاد انجام گرفته است. محتوای لازم برای نگارش این مطالعه از طریق جستجو در پایگاه های اطلاعاتی SID، scholar G و موتور جستجوی گوگل بدست آمده است. نتایج بدست آمده نشان می دهد: ثابت شده است که گیمیفیکیشن چه در محیط آموزشی، آموزش الکترونیکی و حتی برای شرکتهایی که از آن برای آموزش کارمندان استفاده میکنند، بسیار موثر است.

کلمات کلیدی:

گیمیفیکیشن، آموزش و پرورش، شاد

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2013923>

