

عنوان مقاله:

نقش گیمیفیکیشن در اثربخشی یادگیری دانش آموزان ابتدایی: یک مرور نظام مند

محل انتشار:

سیزدهمین کنفرانس بین المللی روانشناسی، علوم تربیتی و سبک زندگی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 22

نویسندگان:

مریم حق دین - ارشد مدیریت آموزشی دانشگاه تهران

مژگان حبیب زاده کلهرودی - ارشد مدیریت آموزشی دانشگاه تهران

اعظم حاج امینی - ارشد مدیریت آموزشی دانشگاه تهران

الهام فرهادی - ارشد مدیریت آموزشی دانشگاه تهران

خلاصه مقاله:

گیمیفیکیشن یک رویکرد آموزشی جدید است که به طور فزاینده‌ای در حال رایج شدن است. در این پژوهش تلاش شده که با بررسی و مطالعه منابع مختلف و تجربه‌های موجود بتوان مشخص کرد که گیمیفیکیشن چه نقشی در ارتقا اثربخشی یادگیری در دوران ابتدایی دارد. روش تحقیق از نظر هدف، کاربردی و به لحاظ نحوه گردآوری یافته‌ها کیفی و با استفاده از روش مطالعه اسنادی و شیوه مرور نظام مند انجام شده است. به منظور تحقق هدف مذکور به‌مرور منظم و گسترده پیشینه پژوهش در پایگاه‌های اطلاعاتی داخلی نظیر علم نت، ایرانداک، جهاد دانشگاهی و سیویلیکا پرداخته شد. سپس بر اساس ملاک‌هایی مانند عنوان پژوهش، چکیده و محتوای آنها در نهایت از بین ۱۲۰۰ منبع مرتبط، ۳۰ مورد انتخاب و تحلیل گردید. همچنین نتایج حاصل از مرور نظام مند منجر به شناسایی ۲۶۳ مفهوم اصلی، ۱۱ مقوله و ۳ بعد مرتبط با مفاهیم کاربردی در این حوزه شد.

کلمات کلیدی:

گیمیفیکیشن، اثربخشی، یادگیری، مقطع ابتدایی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2015519>

