

## عنوان مقاله:

گیمیفیکیشن و یادگیری برنامه درسی ریاضی پایه چهارم ابتدایی: یک پژوهش مداخله ای

## محل انتشار:

هفتمین کنفرانس بین المللی رویکردهای نوین مدیریت، روانشناسی و علوم انسانی در قرن ۲۱ (سال: 1403)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

## نویسندگان:

سحر جعفری - کارشناس ارشد علوم تربیتی، آموزش و پرورش

عیسی برقی - دانشیار، دانشکده علوم تربیتی و روان شناسی، دانشگاه شهید مدنی آذربایجان

## خلاصه مقاله:

هدف پژوهش حاضر، بررسی اثربخشی گیمیفیکیشن بر یادگیری برنامه درسی ریاضی دانش آموزان پایه چهارم ابتدایی است که به شیوه نیمه آزمایشی و با طرح پیش آزمون - پس آزمون با گروه کنترل صورت گرفت. جامعه آماری، دانش آموزان پایه چهارم شهرستان طارم می باشد که بر اساس نمونه گیری دردسترس، تعداد ۴۰ نفر از آن ها انتخاب و در دو گروه ۲۰ نفره گروه آزما ییش و کنترل قرار گرفتند. دانش آموزان گروه آزما ییش، طی ۱۲ جلسه براساس سناریوی گیمیفیکیشن ریاضی آموزش دیدند؛ درحالیکه در گروه کنترل، از روش مرسوم برای آموزش ریاضی استفاده گردید. ابزار مورد استفاده در این پژوهش یک سناریوی گیمیفیکیشن ریاضی و آزمون محقق ساخته بود که آلفای کرونباخ آزمون یادگیری ۰/۹۳۹ محاسبه شد که بیانگر پایایی قابل قبول آن است. تجزیه و تحلیل داده ها با بهره گیری از آمار توصیفی و استنباطی، به کمک نرم افزار SPSS۲۴ انجام شد که در سطح آمار توصیفی شاخص هایی مانند میانگین، انحراف معیار و دامنه ی تغییرات استفاده شد. بر اساس آمارهای توصیفی و استنباطی، نتایج نشان می دهد که استفاده از روش گیمیفیکیشن در آموزش درس ریاضی بات در پایه چهارم، منجر به افزایش فرایند یادگیری می شود.

## کلمات کلیدی:

گیمیفیکیشن، ریاضی، یادگیری، برنامه درسی، ابتدایی.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2019465>

