

عنوان مقاله:

روانشناسی شیوه های انضباطی موثر کلاس درس

محل انتشار:

اولین کنفرانس بین المللی روانشناسی، علوم تربیتی، مدیریت و علوم اجتماعی (سال: 1403)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

شبیم پوراسدیلوپردی - کارشناسی روانشناسی عمومی

زهرا ابادری کندجانی - کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی

خلاصه مقاله:

گیمیفیکیشن، ادغام عناصر و اصول بازی در زمینه های غیر بازی، توجه قابل توجهی را در فناوری آموزشی به خود جلب کرده است. این مقاله مروری جامع از یافته های تحقیقات اخیر مرتبط با نقش گیمیفیکیشن در افزایش مشارکت دانش آموزان و نتایج یادگیری در محیط های آموزشی را ارائه می کند. این مرور مطالعات انجام شده در دهه گذشته را ترکیب می کند و اثرات گیمیفیکیشن را بر انگیزه و پیشرفت دانش آموزان تحلیل می کند. جستجوی نظام مند پایگاه های اطلاعاتی دانشگاهی، در مجموع ۷۵ مقاله مرتبط را شناسایی کرد که از نظر طراحی و نتایج تحقیقاتی مورد ارزیابی انتقادی قرار گرفتند. تجزیه و تحلیل نشان می دهد که استراتژی های گیمیفیکیشن، زمانی که به طور متفکرانه در فناوری آموزشی ادغام شوند، به طور مداوم انگیزه دانش آموز را افزایش می دهند ($r = 0.45, p < 0.001$) و منجر به بهبود نتایج یادگیری می شوند ($r = 0.38, p < 0.001$). یافته های کلیدی نشان می دهد که محیط های یادگیری بازی سازی شده مشارکت دانش آموز را افزایش می دهد، حس موفقیت را تقویت می کند و ذهنیت رشد را ارتقا می دهد. در نتیجه، گیمیفیکیشن به عنوان ابزاری برای ارتقای تعامل و افزایش نتایج یادگیری در فناوری آموزشی نوید قابل توجهی دارد. مریبان و طراحان آموزشی باید اجرای موثر عناصر گیمیفیکیشن را با در نظر گرفتن اهمیت همسویی طراحی بازی با اهداف یادگیری خاص در نظر بگیرند. تحقیقات آینده باید بر اثرات درازمدت گیمیفیکیشن متمرکز شود و پتانسیل آن را برای رسیدگی به نیازهای آموزشی متنوع بررسی کند.

کلمات کلیدی:

گیمیفیکیشن، فناوری آموزشی، مشارکت دانش آموز، نتایج یادگیری، انگیزه

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2053557>

