

عنوان مقاله:

نقش گیمیفیکیشن در فناوری آموزشی

محل انتشار:

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

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

زهرا اسدی - کارشناسی علوم تربیتی، آموزش ابتدایی، دانشگاه فرهنگیان

مینا اسدی - کارشناسی علوم تربیتی، آموزش ابتدایی، دانشگاه فرهنگیان

خلاصه مقاله:

گیمیفیکیشن در فناوری آموزشی، زمینه ای پویا و در حال تحول است که پتانسیل آن را دارد که تجارب یادگیری را متحول کند. این مقاله به بررسی نقش گیمیفیکیشن در فناوری آموزشی می پردازد و طیف وسیعی از مطالعات را برای روشن کردن تاثیر آن بررسی می کند. در اینجا یک مرور متون گسترده انجام دادیم، تحقیقاتی را در مورد اثرات گیمیفیکیشن بر مشارکت، انگیزه و نتایج یادگیری دانش آموز تحلیل کردیم. یافته ها نشان می دهد که گیمیفیکیشن تاثیر مثبتی بر مشارکت و انگیزه دانش آموزان دارد. انتخاب دقیق عناصر بازی، مانند نشان ها، تابلوهای امتیازات و جوایز، می تواند حس موفقیت و رقابت را تقویت کند و دانش آموزان را به مشارکت فعال در فعالیت های یادگیری سوق دهد. علاوه بر این، گیمیفیکیشن با نظریه های یادگیری سازنده گرا همسو می شود و مهارت های حل مسئله و تفکر انتقادی را ارتقا می دهد. با این حال، اثربخشی گیمیفیکیشن منوط به طراحی و ادغام متفکرانه است. اجرای ضعیف عناصر گیمیفی شده می تواند منجر به حواس پرتی و جدا شدن از آن شود. به این ترتیب، معلمان تشویق می شوند تا گیمیفیکیشن را با اهداف یادگیری همسو کنند و به طور مداوم تاثیر آن را ارزیابی کنند. در نتیجه، گیمیفیکیشن پتانسیل شکل دهی به آینده فناوری آموزشی را با ایجاد فراگیرتر و تعاملی تر کردن یادگیری دارد. معلمان باید پیامدهای گیمیفیکیشن را در ایجاد تجارب یادگیری جذاب و موثر در نظر بگیرند، در حالی که محققان تشویق می شوند تا تفاوت های ظریف آن را بیشتر بررسی کنند.

کلمات کلیدی:

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

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2054615>

