

عنوان مقاله:

مطالعه تاثیر بازی وارسازی بر انگیزش و نتایج تحصیلی فراگیران در مقطع ابتدایی

محل انتشار:

هفتمین کنفرانس بین المللی علوم انسانی، حقوق، مطالعات اجتماعی و روانشناسی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسندگان:

مریم رمضان پور - کارشناسی علوم تربیتی گرایش آموزش ابتدایی دانشگاه آزاد اسلامی

نگار حسایی - کارشناسی علوم تربیتی دانشگاه پیام نور

فهیمة شعبی - کارشناسی آموزش و پرورش ابتدایی دانشگاه آزاد اسلامی

رضوانه رستگارمنش - کارشناسی ارشد مدیریت آموزشی دانشگاه آزاد اسلامی

خلاصه مقاله:

در دنیای امروز، فناوری های نوین و ابزارهای دیجیتالی به سرعت در حال تغییر شیوه های آموزش و یادگیری هستند. یکی از رویکردهای نوظهور در آموزش، استفاده از گیمیفیکیشن یا بازی وارسازی در فرایند یاددهی و یادگیری است. گیمیفیکیشن به کارگیری عناصر و مکانیزم های بازی در محیط های غیربازی، از جمله آموزش، با هدف افزایش انگیزه، مشارکت و بهره وری فراگیران است. این رویکرد با استفاده از جذابیت های بصری و مکانیک های بازی، محیطی پویا و تعاملی ایجاد می کند که می تواند به بهبود تجربه یادگیری و تقویت انگیزش تحصیلی فراگیران کمک کند. گیمیفیکیشن به عنوان یکی از روش های نوآورانه در آموزش، توجه بسیاری از پژوهشگران و آموزگاران را به خود جلب کرده است. اهمیت این رویکرد در افزایش انگیزش درونی و کاهش استرس های تحصیلی فراگیران نهفته است. در مقطع ابتدایی که پایه های اساسی آموزش شکل می گیرد، استفاده از روش هایی که بتواند انگیزه و علاقه فراگیران را به یادگیری افزایش دهد، از اهمیت ویژه ای برخوردار است. در این راستا، بررسی تاثیر گیمیفیکیشن بر نتایج تحصیلی فراگیران می تواند اطلاعات ارزشمندی برای طراحی برنامه های آموزشی ارائه دهد و به بهبود کیفیت آموزش و یادگیری منجر شود. این مطالعه به بررسی تاثیر گیمیفیکیشن بر انگیزش و نتایج تحصیلی فراگیران در مقطع ابتدایی پرداخته است.

کلمات کلیدی:

بازی وارسازی، آموزگار، انگیزش، نتایج تحصیلی، فراگیران، مقطع ابتدایی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2059983>

