



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۷۷۸۶-۲۹۸۰

شماره مجوز مجله: ۸۰۴۰۰

زمان چاپ: ۱۴۰۲/۳/۲۰

اثربخشی تدریس به روش بازیوارسازی بر کیفیت تدریس معلمان مقطع ابتدایی شهرستان اهواز

سیده آمنه حسینی^۱

۱- کارشناسی علوم تربیتی، آموزش و پرورش، اهواز، خوزستان، ایران

Email: hoseeiniameneh۷۵@gmail.com

چکیده

این پژوهش با هدف تعیین اثربخشی تدریس به روش بازیوارسازی بر کیفیت تدریس معلمان مقطع ابتدایی شهرستان اهواز انجام شد. پژوهش حاضر از نوع پژوهش های نیمه تجربی (طرح پیش آزمون و پس آزمون با گروه کنترل) می باشد. جامعه آماری پژوهش، تمامی دانش آموزان مقطع ابتدایی شهرستان اهواز در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ بودند که به طور تصادفی ۴۰ نفر از آن ها در دو گروه (کنترل و آزمایش) ۲۰ نفری انتخاب شدند و گروه آزمایش به مدت ۱۵ روز تحت تدریس به روش بازیوارسازی قرار گرفتند. گروه کنترل نیز به روش سنتی تحت آموزش قرار گرفتند. قبل و پس از اجرای آزمون، هر دو گروه به پرسشنامه ۲۰ سوالی کیفیت تدریس که حاوی سه بعد پیشرفت یادگیری، میزان شرکت در بحث و کیفیت بازخورد همسالان بود پاسخ دادند و داده ها توسط نرم افزار SPSS و آزمون t دو جامعه مستقل تحلیل شد. نتایج نشان داد که تدریس به روش بازیوارسازی بر کیفیت تدریس معلمان (پیشرفت یادگیری، میزان شرکت در بحث و کیفیت بازخورد همسالان) تأثیر مثبت و مستقیمی دارد.

کلمات کلیدی: بازی وارسازی، کیفیت تدریس، دانش آموزان، مقطع ابتدایی، شهرستان اهواز

۱-مقدمه

هنگامیکه در مورد آموزش در مدارس صحبت می شود، باید بحث آموزش و یادگیری، به صورت سرگرم کننده باشد تا در دانش آموز علاقه و کشش ایجاد گردد ولی در سیستم آموزش سنتی این ویژگی کمتر وجود دارد. زمانی که دانش آموز مفاهیم پایه را به درستی یاد نگرفته باشد، درس خواندن برای او خسته کننده می شود. در بسیاری از مواقع دانش آموزان فقط به حفظ کردن مطالب تشویق می شوند؛ اما زمانی که دانش آموز از پایه ای به پایه بالاتر می رود درس ها سخت تر شده و بدون داشتن یک سیستم آموزشی درست و اصولی که بر اساس درک و تفکر باشد، مفهوم مدرسه می تواند دلهره آور باشد؛ بنابراین باید به دنبال راهی برای جذب دانش آموزان به کلاس درس بود. پیشرفت و محبوبیت اینترنت و فناوری اطلاعات باعث شده افراد بتوانند تجربیات خود را به اشتراک گذاشته و بدون محدودیت مکانی با هم به بحث و گفتگو بپردازند (لی^۱ و همکاران، ۲۰۱۸). این ابزارهای ارتباطی شکل های جدیدی از فعالیت های یادگیری مانند یادگیری آنلاین، جستجوی مطالب در وب و جلسات بحث و تبادل نظر را ممکن ساخته است (هسو^۲ و همکاران، ۲۰۱۷). این شیوه های ارتباطی باعث می شود دانش آموزان

^۱. Lee

^۲. Hsu



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

بتوانند زمان و مکان مناسبی برای مشارکت در یادگیری مطالب را انتخاب نمایند (آندرسون^۱، ۲۰۱۶). بحث و گفتگوی آنلاین به عنوان یک استراتژی مهم برای تقویت شایستگی دانش آموزان و بهبود نتایج یادگیری شناخته شده است (آلکیش و تمیزال^۲، ۲۰۱۸). امروزه با پیشرفت سریع علم، آموزش اهمیتی دو چندان پیدا کرده است. افزایش انگیزه ی افراد یا حفظ انگیزه ی اولیه برای یادگیری، مسئله مهمی است. روش های قدیم دیگر پاسخگوی نسل جدید دانش آموزان نیست و نیاز به روش های جدید و استفاده از فناوری های نوین کاملاً مشهود است. شبکه های اجتماعی و اینترنت ابزارهای نوینی هستند که امروزه افراد وقت قابل توجهی را صرف آن می کنند. با استفاده از جذابیت هایی مانند تعامل سریع و راحت با دیگران که این ابزارها برای افراد ایجاد کرده اند، می توان انگیزه ی شرکت در جلسات و بحث های آموزشی را افزایش داد (دومینگاز^۳ و همکاران، ۲۰۱۳). بازویارسازی استفاده از عناصر طراحی بازی و مکانیک بازی در زمینه های غیر بازی است. برخی از محققان معتقدند که بازویارسازی می تواند در آموزش مبتنی بر وب به عنوان ابزاری برای افزایش انگیزش و مشارکت دانش آموزان استفاده شود. جمع آوری داده های کمی و کیفی در روند یافته های آن ها نشان می دهد که برخی از باورهای معمول در مورد مزایای استفاده شده در هنگام استفاده از بازی در آموزش و پرورش می تواند به چالش کشیده شود (دومینگاز و همکاران، ۲۰۱۳). همانطور که دینگ^۴ و همکاران (۲۰۱۷) گفته اند، بحث های آنلاین غیرهمزمان در آموزش از راه دور، کلاس های رودررو و کلاس های با اندازه بزرگ خیلی رایج شده است. بحث های آنلاین غیرهمزمان باعث درجه ی بالاتر تفکر، یادگیری فعال و حضور اجتماعی خارج از کلاس می شود. در حالیکه بحث های آنلاین همزمان، وقتی سودمند است که دانش آموزان واقعاً در بحث درگیر شوند. آن ها واکنش های دانش آموزان را با بهره گیری از غیرهمزمانی، شبیه سازی می کنند. غیرهمزمانی، دانش آموزان را از قید زمان و مکان رها می سازد و وقت بیشتری برایشان فراهم می کند. از طرفی فقدان درگیری در بحث های آنلاین غیرهمزمان یک مفهوم جهانی است و پیامد آن نرخ پایینتر شرکت و فقدان علاقه به بحث های آنلاین و عمق کم بحث ها است (دینگ و همکاران، ۲۰۱۵). بازویارسازی به استفاده از بازی برای بهبود یادگیری دانش آموزان اشاره دارد (هانسو^۵، ۲۰۱۵). مطالعات نشان می دهد که بازویارسازی با طراحی مناسب، از پتانسیل بسیار خوبی برای ترغیب دانش آموزان به شرکت در فعالیت های بحث و گفتگوی آنلاین برخوردار است همچنین از پتانسیل های خوبی برای بهبود کیفیت بحث و گفتگوی آنلاین دانش آموزان و عمق بخشیدن به محتوای بحث برخوردار است (هانگ^۶، ۲۰۱۹). نظام آموزشی کشور ما برای اینکه بتواند در هزاره سوم به نیازهای زمان و فناوری اطلاعات پاسخ دهد، ناگزیر باید خود را با شرایط دگرگون شونده داخلی و بین المللی سازگار کند. متأسفانه نظام آموزشی کشور ما نتوانسته است افرادی تربیت کند که در موقعیت های گوناگون بتوانند از طریق ابداع و نوآوری به تولید علم و فناوری مبادرت ورزند. به نظر می رسد نظام آموزشی مبتنی بر نظریه دیوان سالاری نمی تواند یک نظام آموزشی خلاق و پویا باشد و استعداد های ذاتی دانش آموزان را شکوفا سازد زیرا چنین نظامی می خواهد همه فراگیران را با مقررات و قوانین ثابت آموزشی و اداری تطبیق دهد و از این رو، از رشد و خلاقیت و ابتکار آنان جلوگیری به عمل می آورد و به طور طبیعی چنین نظام آموزشی قادر به همگام شدن با فناوری اطلاعات، توسعه آموزش و پرورش و ارزش های تعلیم و تربیت جهانی از جمله تولید علم و فناوری نخواهد بود و دست پرورده های چنین نظامی نیز مبتکر و خلاق نمی باشد (طالبیان، ۱۳۹۵؛ سلیمانی و تراب ابطحی، ۱۳۹۷). یکی از علل مهم مشکلات آموزش و پرورش در نوع نگرش نادرست به آن است. سیستم مدیریت و برنامه ریزی آموزشی ایران، سیستمی عموماً بیمار و ناتوان هست، علاوه بر

^۱ . Anderson

^۲ . Alkış & Temizel

^۳ . Domínguez

^۴ . Ding

^۵ . Hanus

^۶ . Huang



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۷۷۸۶-۲۹۸۰

بیماری، کم هوشی و ضعف قدرت تحلیل در برنامه ریزی را هم باید به آن اضافه کرد. مجموعه آموزش و پرورش پژوهش محور نیست، تفکر خلاق و پرسش گرانه را نیز در دانش آموز ایجاد نمی کند (سلیمانی و تراب ابطحی، ۱۳۹۷). متأسفانه در کشور ما نحوه ارائه دروس جذابیت چندانی ندارد و به اندازه ای سرد و بی روح است که دانش آموز را به سمت درس سوق نمی دهد، ولی با تغییر روش های آموزشی به خصوص در مدارس، می توان دانش آموزان را به درس علاقه مند کرد. شاید به جرات می توان گفت که شبکه های اجتماعی به جزء جدانشدنی زندگی امروز ساکنین زمین تبدیل شده است. رشد انواع شبکه های اجتماعی و خدمات متنوعی که به کاربران خود ارائه می کنند، فرهنگ جدیدی را اشاعه می دهند که فرصت و چالش را همزمان به همراه دارند. آموزش و پرورش نیز نمی تواند خود را جدا از تاثیرات اجتماعی و تکنولوژیک شبکه های اجتماعی نگه دارد. استفاده روز افزون از این شبکه ها و تاثیری که روی فرهنگ و طرز تفکر استفاده کنندگان آن دارد، نظام آموزشی را نیز به زودی با تحول بنیادی رو به رو خواهد ساخت. با این حال مطالعات بسیار اندکی در مورد شبکه های اجتماعی هنگامی که دانش آموزان در حال ارسال و ارائه بازخورد به یکدیگر در محیط های مبتنی بر بازی هستند مورد بررسی قرار گرفته است. برای بررسی این مشکلات، پژوهش حاضر با هدف بررسی تاثیر استفاده از تکنولوژی بازویار سازی بر پیشرفت تحصیلی، کیفیت بازخورد و مشارکت در بحث های گروهی دانش آموزان مقطع متوسطه شهرستان چرداول انجام گرفته است.

۲- روش

پژوهش حاضر از نوع پژوهش های نیمه تجربی (طرح پیش آزمون و پس آزمون با گروه کنترل) می باشد. جامعه آماری پژوهش، تمامی دانش آموزان مقطع ابتدایی شهرستان اهواز در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ بودند که به طور تصادفی ۴۰ نفر از آن ها در دو گروه (کنترل و آزمایش) ۲۰ نفری انتخاب شدند و گروه آزمایش به مدت ۱۵ روز تحت تدریس به روش بازویار سازی قرار گرفتند. گروه کنترل نیز به روش سنتی تحت آموزش قرار گرفتند. قبل و پس از اجرای آزمون، هر دو گروه به پرسشنامه ۲۰ سوالی کیفیت تدریس که حاوی سه بعد پیشرفت یادگیری، میزان شرکت در بحث و کیفیت بازخورد همسالان بود پاسخ دادند و داده ها توسط نرم افزار SPSS و آزمون های آمار توصیفی (میانگین، انحراف معیار و توزیع فراوانی)، نرمال بودن داده ها (آزمون کولموگوروف اسمیرنوف)، یکسانی واریانس ها (آزمون لاون) و آزمون t برای دو نمونه مستقل مورد استفاده قرار می گیرد.

۳- یافته ها

جدول (۱): نتایج آزمون نرمال بودن داده ها

ردیف	شاخص	سطح معناداری	مقدار آماره	نرمال بوده نمونه آماری
۱	پیشرفت یادگیری	۰/۰۷۸	۱/۰۶	نرمال
۲	میزان مشارکت در بحث	۰/۰۵۵	۱/۳۹	نرمال
۳	کیفیت بازخورد همسالان	۰/۰۸۷	۱/۴۴	نرمال
۴	بازویار سازی	۰/۰۷۹	۱/۷۱	نرمال

جدول (۲): نتایج آزمون برابری واریانس ها

ردیف	شاخص	سطح معناداری	مقدار آماره
۱	پیشرفت یادگیری	۰/۱۱۸	۲/۱۸۱
۲	میزان مشارکت در بحث	۰/۲۱۵	۲/۵۴۰
۳	کیفیت بازخورد همسالان	۰/۱۰۲	۳/۰۳۳

۱/۵۹۷	۰/۲۲۱	بازیوارسازی	۴
-------	-------	-------------	---

جدول (۳): آزمون t برای مقایسه میانگین یادگیری با استفاده از بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در پیشرفت یادگیری

دانش آموزان

آماره t	Df	Sig	اختلاف میانگین ها	انحراف استاندارد	
				حد پایین	حد بالا
۱/۰۵۳	۳۸	۰/۲۹۹	۳/۷۴۹	۳/۵۶۰	-۳/۴۷۲

با توجه به نتایج جدول بالا؛ بین رویکرد یادگیری آنلاین با استفاده از تکنولوژی بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در پیشرفت یادگیری دانش آموزان تفاوت وجود دارد از آنجا که سطح معناداری (۰/۲۹۹) از سطح آزمون (۰/۰۵) بیشتر است بنابراین نتیجه می گیریم که بین رویکرد یادگیری آنلاین با استفاده از تکنولوژی بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در پیشرفت یادگیری دانش آموزان تفاوت وجود دارد.

جدول (۴): میانگین پیشرفت یادگیری دانش آموزان

انحراف استاندارد	میانگین پیشرفت یادگیری	تعداد	روش های یادگیری
۹/۴۸۹	۷۹/۵۷	۲۰	یادگیری با استفاده از تکنولوژی گیمیفیکشن
۱۲/۴۰۸	۷۵/۸۲	۲۰	یادگیری آنلاین مرسوم

میانگین روش یادگیری آنلاین با استفاده از بازیوارسازی بیشتر است و این نشان می دهد که این روش یادگیری در پیشرفت یادگیری دانش آموزان مؤثر است.

جدول (۵): آزمون t برای مقایسه میانگین یادگیری با استفاده از بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در میزان مشارکت در بحث دانش

آموزان

آماره t	Df	Sig	اختلاف میانگین ها	انحراف استاندارد	
				حد پایین	حد بالا
۳/۲۱۱	۳۸	۰/۲۴۱	۰/۵۴۰	۴/۲۱۶	-۴/۱۵۲

با توجه به نتایج جدول بالا؛ بین رویکرد یادگیری آنلاین با استفاده از تکنولوژی بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در مشارکت در بحث دانش آموزان تفاوت وجود دارد از آنجا که سطح معناداری (۰/۲۴۱) از سطح آزمون (۰/۰۵) بیشتر است بنابراین نتیجه می گیریم که بین رویکرد یادگیری آنلاین با استفاده از تکنولوژی بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در مشارکت در بحث دانش آموزان تفاوت وجود دارد.

جدول (۶): میانگین مشارکت در بحث دانش آموزان

انحراف استاندارد	میانگین مشارکت در بحث	تعداد	روش های یادگیری
۷/۱۴۹	۶۵/۲۱۳	۲۰	یادگیری با استفاده از تکنولوژی گیمیفیکشن
۱۰/۸۸۲	۶۴/۶۷۳	۲۰	یادگیری آنلاین مرسوم

میانگین روش یادگیری آنلاین با استفاده از بازیوارسازی بیشتر است و این نشان می دهد که این روش یادگیری در مشارکت در بحث دانش آموزان مؤثر است.

جدول (۷): آزمون t برای مقایسه میانگین یادگیری با استفاده از بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در کیفیت بازخورد دانش آموزان

آماره t	Df	Sig	اختلاف میانگین ها	انحراف استاندارد	
				حد پایین	حد بالا
۳/۲۱۱	۳۸	۰/۳۲۱	۰/۷۸۹	۵/۰۱۹	-۳/۶۱۴

با توجه به نتایج جدول بالا؛ بین رویکرد یادگیری آنلاین با استفاده از تکنولوژی بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در کیفیت بازخورد دانش آموزان تفاوت وجود دارد از آنجا که سطح معناداری (۰/۳۲۱) از سطح آزمون (۰/۰۵) بیشتر است بنابراین نتیجه می گیریم که بین رویکرد یادگیری آنلاین با استفاده از تکنولوژی بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در کیفیت بازخورد دانش آموزان تفاوت وجود دارد.

جدول (۴): میانگین کیفیت بازخورد دانش آموزان

انحراف استاندارد	میانگین کیفیت بازخورد	تعداد	روش های یادگیری
۸/۱۲۱	۷۱/۸۸۴	۲۰	یادگیری با استفاده از تکنولوژی گیمیفیکشن
۱۰/۴۱۱	۷۱/۰۹۵	۲۰	یادگیری آنلاین مرسوم

میانگین روش یادگیری آنلاین با استفاده از بازیوارسازی بیشتر است و این نشان می دهد که این روش یادگیری در کیفیت بازخورد دانش آموزان مؤثر است.

۴- نتیجه گیری

نتایج نشان داد بین رویکرد یادگیری آنلاین با استفاده از تکنولوژی بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در پیشرفت یادگیری دانش آموزان تفاوت وجود دارد از آنجا که سطح معناداری (۰/۲۹۹) از سطح آزمون (۰/۰۵) بیشتر است بنابراین نتیجه می گیریم که بین رویکرد یادگیری آنلاین با استفاده از تکنولوژی بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در پیشرفت یادگیری دانش آموزان تفاوت وجود دارد. نتایج این بخش تأکید بر این نکته داشت که از طریق بازی ها، یادگیرندگان قادر به آزمایش، کشف، شناختن جهان اطراف خود به طور طبیعی هستند. افراد در خلال بازی ها به ویژه بازی های آموزشی به مفاهیم ذهنی جدید دسترسی پیدا می کنند و مهارت های بیشتر و بهتری را کسب می کنند. آنان به کمک بازی با رنگ های مختلف، اشکال گوناگون، جهت های متفاوت آشنا می شوند و به همین علت برخی مربیان معتقدند که هرگونه مطلب درسی را باید تنها همراه با بازی به آن ها آموخت. بازی ها همچنین افراد را تشویق می کنند تا نقش فعالی در فرایند یادگیری داشته باشند و در نتیجه از یادگیری فعال، یادگیری تجربی و یادگیری مبتنی بر حل مسئله حمایت می کنند.

همچنین نتایج نشان داد بین رویکرد یادگیری آنلاین با استفاده از تکنولوژی بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در مشارکت در بحث دانش آموزان تفاوت وجود دارد از آنجا که سطح معناداری (۰/۲۴۱) از سطح آزمون (۰/۰۵) بیشتر است بنابراین نتیجه می گیریم که بین رویکرد یادگیری آنلاین با استفاده از تکنولوژی بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در مشارکت در بحث دانش آموزان تفاوت وجود دارد. پاداش دادن به دانش آموزان در تالارهای گفتگو از طریق رتبه بندی، دادن عنوان، ستاره یا غیره برای برانگیختن آن ها به منظور شرکت در مباحثات درسی یا دیگر موضوعات بسیار مؤثر است. دانش آموزان می توانند تعامل خود را در روند یادگیری به حداکثر و حس ناامیدی ناشی از آموزش ناکارآمد و خسته کننده را به حداقل برسانند.



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

از سوی دیگر نتایج نشان داد بین رویکرد یادگیری آنلاین با استفاده از تکنولوژی بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در کیفیت بازخورد دانش آموزان تفاوت وجود دارد از آنجا که سطح معناداری (۰/۳۲۱) از سطح آزمون (۰/۰۵) بیشتر است بنابراین نتیجه می گیریم که بین رویکرد یادگیری آنلاین با استفاده از تکنولوژی بازیوارسازی و یادگیری آنلاین مرسوم در کیفیت بازخورد دانش آموزان تفاوت وجود دارد. کمک به دانش آموزان برای تقویت روابط قوی با همسالان، توانمند سازی آن ها برای همکاری و کارکردن موثرتر در گروه ها، سازماندهی، سازگاری با وظایف جدید و حل و فصل درگیری ها با همسالان خود از مزایای بازی وارسازی است. فعالیت های بازی گرا، همکاری های مثبت و بازخورد معنی داری را ایجاد می کنند که منجر به ایجاد همکاری و ساخت دانش می شود. به طور کلی بازی ها از دانش آموزان می خواهند با مربیان و همکلاسی هایی که دارند نیز تعامل داشته باشند.

دینگ و همکاران (۲۰۱۷) دو مطالعه آزمایشی روی استفاده از رویکرد بازیوارسازی در بحث های آنلاین، برای افزایش درگیری دانش آموزان انجام داده اند. آن ها یک ابزار بحث آنلاین بازیوارسازی شده به نام جی اکولوطراحی و پیاده سازی کرده اند و روی میزان درگیر شدن دانش آموزان از سه جنبه احساسی، رفتاری و شناختی که هر کدام تعریف خاصی دارد، تمرکز داشته اند و نشان داده اند که بازیوارسازی روی افزایش آن ها تأثیر مثبت دارد. آن ها تأثیر عناصر خاصی از بازی در ابزار خود، روی انگیزه ی دانش آموزان و نهایتاً روی درگیری دانش آموزان در بحث آنلاین را بررسی کرده اند. نتایج آزمایشات آنها بازیوارسازی فعالیت های یادگیری را در افزایش درگیری دانش آموزان در بحث های آنلاین غیرهمزمان مؤثر ارزیابی می کند. این نتایج استفاده از عناصر بازی مدال ها، ابزار تمجید، نوار پیشرفت ابزارهای پست با نام مستعار را به عنوان موثرترین ها ارزیابی می کند. ریچاردسون و نیوبی نقش تعامل شناختی دانش آموزان در یادگیری آنلاین را از طریق یک آزمایش بررسی کردند. براساس یافته ها، آن ها گزارش دادند که هرچه دانش آموزان در یادگیری آنلاین تجربه بیشتری کسب کنند، مسئولیت بیشتری در مورد یادگیری خودشان دارند. این بدان معناست که بهبود تعامل در زمینه یادگیری آنلاین دانش آموزان مسئله مهمی است و برای یافتن راهبردهای مؤثر برای افزایش مشارکت دانش آموزان در فعالیت های یادگیری آنلاین ضروری است. همچنین، سو و چنگ از یک رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی سازی در یک محیط یادگیری موبایل برای یک دوره علمی استفاده کرده اند. آن ها دریافته اند که این رویکرد دانش آموزان را قادر می سازد از نتایج یادگیری و انگیزه بالاتری نسبت به کسانی که با یادگیری معمولی موبایلی یا آموزش سنتی آموزش دیده اند برخوردار باشند. دومینگز بر اساس مطالعات پیش از خود گفته است، این ایده با موفقیت در بسیاری از کسب و کارهای مبتنی بر وب، برای افزایش مشارکت کاربران مورد استفاده قرار گرفته است. آن ها در تلاش برای تأیید این نظریه ها، پلاگین بازیوارسازی را برای یک پلتفرم آموزش الکترونیکی شناخته شده طراحی کرده است. آنها یک آزمایش با استفاده از این پلاگین در یک دوره دانشگاهی انجام داده اند، جمع آوری داده های کمی و کیفی در روند یافته های آن ها نشان می دهد که برخی از باورهای معمول در مورد مزایای استفاده شده در هنگام استفاده از بازی در آموزش و پرورش می تواند به چالش کشیده شود. دانش آموزانی که تجربه آزمایشی را به اتمام رسانده اند، نمرات بهتر در کارهای عملی و نمره کلی را نشان می دهند، اما یافته های آن ها نشان می دهد که این دانش آموزان بر روی تکالیف کتبی ضعیف عمل کرده و در فعالیت های کلاس کمتر فعالیت می کنند، گرچه انگیزه اولیه آن ها بالاتر بوده است. در واقع روش پیشنهادی می تواند باعث افزایش رقابت بین دانش آموزان در رده های مختلف شود و افزایش یادگیری، افزایش مشارکت در بحث های گروهی و آنلاین و افزایش کیفیت بازخورد دانش آموزان را در پی خواهد داشت.



۵-منابع

سلیمانی. ت.. میلاد تراب ابطحی. چالش ها و راهکارهای بهبود سیستم مدیریت آموزشی در ایران، چهارمین کنفرانس بین المللی علوم انسانی و آموزش و پرورش، تهران. ۱۳۹۷. مرکز راهکارهای دستیابی به توسعه پایدار طالبیان. م.ج.. مشکلات فراروی ساختار تعلیم و تربیت ایران در هزاره سوم و راهکارهای آن. دانش و پژوهش در علوم تربیتی، (۱۳۹۵)، ۹، ۲۲.

Alkış, N., & Temizel, T. T., The impact of motivation and personality on academic performance in online and blended learning environments. *Journal of Educational Technology & Society*, ۲۰۱۸: p. ۲۱.

Anderson, B., Writing power into online discussion. *Computers and Composition*, ۲۰۱۶: p. ۲۳.

Ding, L., Kim, C., & Orey, M., Studies of student engagement in gamified online discussions. *Computers & Education*, ۲۰۱۷: p. ۱۱۵, ۱۲۶-۱۴۲.

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J., Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, ۲۰۱۳. ۶۳: p. ۳۸۰-۳۹۲.

Hanus, M.D., & Fox, J., Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, ۲۰۱۵: p. ۸۰.

Hsu, T.C., & Hwang, G. J., Effects of a structured resource-based web issue-quest approach. *Journal of Educational*, ۲۰۱۷: p. ۸۲-۹۴.

Huang, B., Effects of gamification on students' online interactive patterns and peerfeedback. *Routledge*, ۲۰۱۹: p. ۱.

Lee, K., Everyone already has their community beyond the screen: reconceptualizing online. *Educational Technology Research and Development*, ۲۰۱۸: p. ۶۶.