



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

زمان چاپ: ۱۴۰۲/۰۷/۲۰

شماره مجوز مجله: ۸۰۴۰۰

ارزشیابی تحصیلی از طریق بازی وار سازی (گیمیفیکیشن)

محمد اسدی^{۱*}، شیدا مرشدی^۲

۱- فارغ التحصیل کارشناسی ارشد فیزیولوژی ورزشی بالینی موسسه ی آموزش عالی زند شیراز، ایران

۲- دانشجوی کارشناسی ارشد فیزیولوژی ورزشی بالینی موسسه ی آموزش عالی زند شیراز، ایران

Sheida.morshedi@yahoo.com

چکیده

یکی از حلقه های فرایند یادگیری -یاددهی ارزشیابی تحصیلی است . منظور از ارزشیابی تحصیلی سنجش عملکرد یادگیرندگان مطابق با اهداف آموزشی و رفتاری از پیش تعیین شده است ؛ که نشان میدهد آیا فعالیت آموزشی آموزگار و کوشش ها و تمرین های دانش آموز به نتایج مطلوب مورد نظر رسیده است یا خیر؟ ارزشیابی تحصیلی انواع مختلفی دارد که به صورت معمول شامل آزمون های مداد کاغذی، پوشه ی کار ،آزمون های عملکردی و...می باشد. ارزشیابی در مدارس ابتدایی ایران در مقطع ابتدایی در سالهای اخیر به صورت کیفی توصیفی بوده که اغلب برای آن از همان شیوه های مرسوم استفاده میشود. هدف این پژوهش بررسی ارزشیابی کیفی توصیفی از طریق بازی وار سازی است . جامعه ی آماری این پژوهش تعداد ۲۲ نفر دانش آموز پایه ی اول دبستان بودند که در درس ریاضی از طریق بازیهای اونو Uno ،اسم فامیل، و بازیهای اسکربل مورد ارزشیابی قرار گرفتند . سپس از اولیا خواسته شد که با توجه به نتایج و کارنامه هایی که هر دو بار برای دانش آموزان تهیه شده بود به پرسشنامه پژوهشگر ساخته با لیکرت ۲ پاسخ دهند. نتایج این پژوهش نشان دادند که ارزشیابی از طریق بازی وار سازی عادلانه تر و کم استرس تر بود و با اهداف ارزشیابی کیفی توصیفی هم سو تر است و به طور واضح تر نشان می دهد که فرایند یادگیری - یاددهی به صورت کامل صورت گرفته است.

کلمات کلیدی: بین ۳ تا ۵ کلمه ارزشیابی تحصیلی ، ارزشیابی کیفی توصیفی، بازی وار سازی



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۷۷۸۶-۲۹۸۰

۱- مقدمه

گیمیفیکیشن یک فرآیند است. بازی وارسازی استفاده از خصوصیت ها و تفکرهای بازی گونه در زمینه هایی است که ماهیت بازی ندارند. تاکنون تعریف استاندارد و رسمی برای بازی انگاری ارائه نشده و اغلب افراد فعال در این زمینه این مفهوم را با اندکی تفاوت بکار می برند، ولی در بین همه آنها تعریفی که بیشترین مقبولیت را داراست، به معنای انگاشتن کار به بازی می باشد: استفاده از خصوصیت ها و تفکرات بازی گونه، در زمینه هایی که ماهیت بازی ندارند. مفهوم بازی انگاری را هم اکنون می توان در بسیاری از زمینه های تجاری و محصولات، آموزشهای اجتماعی پزشکی، درمان اختلالات فکر و ذهنی، درمان فراموشی یا حتی آموزش های نظامی مشاهده کرد، و چیزی که در همه آنها مشترک می باشد سعی در بیشینه کردن یادگیری و درگیر ساختن کاربر با محصول (و یا مفهوم مورد نظر) است. در حقیقت، از بازی انگاری می توان جهت ایجاد جذابیت در یادگیری، انجام فرایندهای تکراری یا کارهای غیر جذاب برای مقاصد غیر بازی گونه استفاده نمود، و این خاصیت را می توان مهمترین دلیل فراگیری این زمینه جدید در عرصه های مختلف دانست. (نوید ایزدی، حسین ذوالفقاری، ۱۴۰۲) گیمیفیکیشن یا همان بازی وارسازی به معنای استفاده از عناصر بازی در دنیای واقعی و کارهای مهم در زندگی است تا بتوانیم در کنار بازدهی آموزشی، لذت هم ببریم. دقیقاً به همین علت است که تاثیر گیمیفیکیشن در آموزش، به بحث داغ این روزهای تکنولوژی های آموزشی تبدیل شده است. به کمک گیمیفیکیشن در آموزش انگیزه بیشتری برای یادگیری ایجاد می شود و دانش آموزان می توانند آموخته های خود را بهتر به کار بگیرند. این در واقع درست همان تاثیر گیمیفیکیشن در آموزش است که با تعاملی خلاقانه بین فرد و مبحث آموزشی، هم معلم و هم دانش آموز را به بهترین وجه ممکن به موفقیت می رساند. (هانیه کیا حسینی، محمد قربان پور، ۱۴۰۱) یکی از ابزارهایی که امروزه برای یادگیری بهتر در مقطع ابتدایی استفاده میشود یادگیری از طریق بازی وارسازی است. تحقیقات نشان داده اند که این شیوه ی آموزشی تاثیرات مثبت بسیاری دارد؛ اما اغلب از بازی وارسازی در جهت آموزش استفاده شده است نه ارزشیابی.

هر کاری که قضاوتی به همراه داشته باشد ارزشیابی است که بعضی از مواقع سنجش و ارزش یابی معادل هم به کار می روند، اما به واقع هم معنا نیستند. سنجش، اندازه گیری عملکرد است و مشتمل بر قضاوت نیست و این نقش بر عهده ی ارزش یابی است. ارزشیابی تحصیلی فعالیتی است که معلم، در جریان تدریس خود انجام می دهد. این فعالیت، شامل جمع آوری اطلاعات و داوری درباره وضعیت یادگیری و پیشرفت دانش آموز است. ارزشیابی توصیفی الگوی جدیدی است که تلاش می کند زمینه ای را فراهم سازد تا دانش آموزان در کلاس درس با شادابی و نشاط بهتر و بیشتر و عمیق تر مطالب درسی را یاد بگیرند. امروزه نیازمند سیستم هایی از سنجش و ارزیابی هستیم که به هر دانش آموز به دیده ی حرمت نگاه کند. موهبت های طبیعی و انسانی او را بسیار بیشتر از آزمونهای سنتی نشان دهد. پس آن نوع سنجش که بتواند تصویری واضح و سه بعدی از رشد مهارت ها، تواناییها و دانش و نگرش دانش آموز بدهد قابل دفاع می باشد. برخلاف ارزشیابی کمی که با داده های کمی و ریاضی و عدد و ارقام سروکار دارد و از قضاوت برخوردار است. باید دانست که کیفیت یک امر نسبی است و انعطاف پذیر می باشد و به طور کلی می توان گفت که کیفیت مقطعی نیست بلکه اندیشه ای مستمر است و بر اساس تلاش و فعالیت فرد انجام می گیرد (مهدیه کاکویی نژاد، ۱۴۰۲). ارزشیابی دانش آموزان، یکی از مهمترین عناصر نظام آموزشی میباشد که در بهبود فرایند یادگیری موثر است، و توجه به آن در زمینه برنامه ریزی درسی، نحوه تدریس معلم و همچنین بهبود یادگیری دانش آموزان تاثیر بسزایی دارد. ارزشیابی مفهومی اساسی در جهت افزایش کیفیت آموزش و محقق کردن اهداف آموزش و پرورش است. هدف از ارزشیابی تشخیص وضعیت دانش آموز در امر یادگیری - رشد، پیشرفت و بهبود است (نازیلا دستمردی و همکاران، ۱۴۰۲). با توجه به ویژگی مورد ارزیابی قرار گرفته شده معلم ها ممکن است از ابزارهای گوناگونی استفاده کنند که از جمله این موارد می توان به برگ ثبت مشاهدات، آزمون های عملکردی، پوشه کار، چک لیست و ... اشاره کرد (آسیه رستگار، ۱۴۰۱).

۱-۱- پیشینه ی پژوهش



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۷۷۸۶-۲۹۸۰

در پژوهشی با عنوان " بررسی تاثیر بازی وار سازی (گیمیفیکیشن) بر یادگیری درس علوم تجربی " تعداد ۶۰ دانش آموز پایه ی ششم دبستان در درس علوم مورد بررسی قرار گرفتند؛ نتایج این پژوهش نشان داد که استفاده از بازی وارسازی بر میزان یادگیری درس علوم تجربی دانش آموزان پایه ششم ابتدایی نسبت به آموزش در روش سنتی تاثیر معنی داری داشته است. همچنین نتایج نشان داد که تاثیر جداگانه جنسیت (دختر و پسر) بر یادگیری درس علوم معنی دار می باشد بنابراین می توان بیان نمود که اثر تعاملی جنسیت معنی دار است. (نوید ایزدی، حسین ذوالفقاری، ۱۴۰۲) در پژوهش دیگری با عنوان " بررسی تاثیر روش های نوین آموزشی مبتنی بر فناوری های نو در یادآوری دانش آموزان " تعداد ده آزمودنی در پایه ی ششم ابتدایی شهر تبریز مورد بررسی قرار گرفتند نتایج این پژوهش نشان دادند که میزان یادآوری مطالب درسی در دانش آموزانی که با برنامه واقعیت افزوده آموزش دیده اند در مقایسه با دانش آموزانی که به روش سنتی مفاهیم را فرا گرفته اند، موثرتر و مطلوب تر بود (زهره محمد پور روضه خانی و ساکیان، ۱۴۰۱)

۲. روش انجام کار

هدف این پژوهش بررسی ارزشیابی کیفی توصیفی دانش آموزان ابتدایی بر اساس گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) است به این منظور تعداد ۲۲ دانش آموز پایه ی اول مقطع ابتدایی در انتهای سال به دو شیوه ی ارزشیابی کیفی توصیفی با شیوه ی سنتی و از طریق بازی وار سازی در دو درس اصلی فارسی و ریاضی مورد بررسی قرار گرفتند. در انتهای سال تحصیلی آموزگار پایه اول به همراه محقق به شیوه ی سنتی و از طریق ابزارهای معمول مانند آزمون عملکردی ، آزمون مداد کاغذی و ... به ارزشیابی دانش آموزان پرداختند و برای تک تک آزمودنی ها کارنامه ای بر این اساس نوشته شد. سپس دانش آموزان از طریق بازی اونو (Uno) و اسم و فامیل و اسکرابل در دو درس ریاضی و فارسی مورد بررسی قرار گرفتند. در ابتدا از طریق بازی سنتی اسم و فامیل در دو درس فارسی و ریاضی مورد ارزشیابی قرار گرفتند. از مفاهیم مورد آموزش و یادگیری در پایه ی اول یادگیری حروف فارسی و ترکیب آنها و ساخت کلمه است و از مفاهیم مورد آموزش و ارزشیابی در درس ریاضی مفهوم عدد، جمع زدن ، و مقایسه ی اعداد است.. هدف بازی اسم و فامیل سرگرمی، افزایش دقت، سرعت عمل، تمرکز، افزایش دامنه لغات و اطلاعات عمومی است که در این پژوهش با هدف ارزشیابی تحصیلی مورد استفاده قرار گرفته است. این بازی هم به طور فردی و هم گروهی انجام می شود، به گونه ای که اگر دو نفر بازیکن وجود داشته باشد، با هم بازی می کنند و یا اگر ۴ نفر یا ۶ نفر باشد هم می شود به دو گروه ۲ یا ۳ نفره تقسیم شوند و هم می توانند هر ۶ نفر به طور جداگانه به رقابت بپردازند. قبل از شروع بازی همه بازیکنان یا دو گروه، جدولی را رسم می کنند. موارد خواسته شده در جدول اختیاری است که ممکن است تا ۱۲ مورد متغیر باشد؛ به طور مثال: از نام، نام خانوادگی، نام رنگ، نام شهر، نام کشور، نام خودرو و نام حیوان تشکیل می شود. پس از ترسیم جدول مورد نظر، همه به حالت آماده باش منتظر می ایستند و هر یک به نوبت باید یکی از حروف الفبا را از کیسه ای که قبلا کارتهای حروف فارسی در آن قرار داشت انتخاب کرده و آن را به همه نشان می دهد زمانی که حرفی از حروف الفبا نشان داده شد، بازیکنان باید با توجه به حرف مورد نظر کلماتی که با آن حرف شروع می شود، در ذیل نام های خواسته شده بنویسند. در این بازی هر کس زودتر از همه اسم ها و نام های خواسته شده را بنویسد کلمه «استپ» را می گوید که همه باید از نوشتن دست بردارند. در این لحظه همه برگه ها را پایین می گذارند تا زیر نظر همه بازیکنان امتیاز شماری شود. در این بازی هر مورد صحیح ۱۰ امتیاز دارد و هم چنین اگر کلمه هایی که نوشته شده با دیگر بازیکنان مشترک باشد ۵ امتیاز خواهد داشت. در این بازی سرعت عمل و دقت مهم ترین عوامل برنده شدن است. در این پژوهش محقق و آموزگار تک تک دانش آموزان را مشاهده و بر نحوه ی نمره گذاری و جمع زدن و ارزشیابی مفاهیم ریاضی پایه ی اول نظارت داشتند و بر اساس مشاهده و بررسی املائی کلمات و ... میزان یادگیری دانش آموزان مورد ارزشیابی قرار دادند.

بازی دیگر استفاده شده در این پژوهش بازی اونو بود. کارت های اونو در چهار رنگ (قرمز، زرد، سبز، آبی) و از شماره ۰ تا ۹ است؛ قوانین اصلی بازی Uno بسیار ساده و قابل درک هستند. به هر بازیکن برای شروع هفت کارت داده می شود و هدف



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

ISSN ۲۹۸۰-۷۷۸۶

نهایی از بازی خالی کردن دست از کارت‌ها است. یکی از بازیکنان به عنوان پخش‌کننده کارت‌ها، به هر نفر هفت کارت می‌دهد و باقی ورق‌ها را به پشت روی زمین قرار می‌دهد. حالا یک کارت را از میان کارت‌های وسط رو می‌کند. به این کارت، کارت زمینه می‌گوییم. در آغاز بازی، اگر ورق ابتدایی زمینه یکی از کارت‌های خاص باشد، پخش‌کننده آن را به کارت‌های وسط برمی‌گرداند و با یک ورق دیگر شروع می‌کند. هر بازیکن باید یا رنگ کارت زمینه را بازی کند یا عدد کارت را. اگر در دستتان ورق زمینه را نداشته باشید، باید به عنوان جریمه، یک ورق از روی زمین بردارید. اگر ورقی که برمی‌دارید برابر با ورق زمینه (از نظر رنگ یا عدد) بود، می‌توانید در همان لحظه همان کارت را بازی کنید. در صورت برابر نبودن، کارت را در دستتان قرار دهید و نفر بعدی بازی را ادامه می‌دهد. بازی در جهت عکس عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند. اولین نفری که دستش خالی شود، برنده بازی است. دقت کنید که هر بازیکنی که کارت‌هایش به یک عدد می‌رسد، به محض رسیدن به تک برگ، باید با صدای بلند بگوید Uno: یا همان «اونو». اگر این کار را انجام ندهید جریمه می‌شوید و باید دو کارت از زمینه بردارید! اگر بازیکنی اشتباه بازی کند، باید دو کارت به عنوان جریمه از زمینه بردارد. برای شروع بازی Uno، هر بازیکن باید ۷ کارت دریافت کند. سپس یک کارت از دست اش روی میز قرار می‌گیرد و سایر بازیکنان باید یک کارت هم عدد و یا هم رنگ بازیکن قبلی داشته باشند که بر روی آن بازی کنند. بازی ادامه دارد تا زمانی که یکی از بازیکنان تمام کارت‌های خود را به پایان برساند و اعلام کند "Uno"، که نشان‌دهنده آخرین کارت بازیکن است. بعد از آن، نمرات شمرده می‌شوند و بازی مجدداً شروع می‌شود. یکی از اجزای جالب Uno، کارت‌های ویژه مثل ۲+، رنگ‌ها عوض شونده، پاس، و تغییر جهت است. استفاده به‌جا و هوشمندانه از این کارت‌ها می‌تواند در شکست حریفان و بهبود موقعیت شما کمک کند.

بازی دیگر استفاده شده برای ارزشیابی درس فارسی پایه ی اول، بازی اسکرابل بود. اسکرابل یک بازی کلمه‌سازی است که در آن دو تا چهار بازیکن با قرار دادن حرف‌های الفبا بر روی یک صفحه بازی ۱۵×۱۵ مربعی امتیاز به دست می‌آورند. کاشی‌های کوچکی که حروف روی آن‌ها نوشته شده‌اند باید مثل حرف‌های یک جدول کلمات متقاطع کلمه‌های معنی‌دار درست کنند. حرف‌ها می‌توانند هم به شکل افقی و هم به شکل عمودی واژه بسازند. کلمه‌های قابل قبول باید در یک فرهنگ لغت استاندارد وجود داشته باشند. گاهی به جای فرهنگ لغت‌های عادی از فهرست‌های واژگان مخصوص این بازی هم استفاده می‌شود.

۴. یافته‌ها

پس از انجام این سه بازی توسط دانش‌آموزان محققین داده‌ها را جمع‌آوری کرده. کارنامه‌ی توصیفی دیگری بر اساس آن برای تک تک دانش‌آموزان تهیه کردند. سپس از هر دو کارنامه در اختیار اولیا قرار گرفت و از آنها خواستیم که به پرسشنامه‌ی دو گزینه‌ای روش سنتی و گیمیفیکیشن پاسخ دهند.

تعداد ۱۹ ولی از اولیا دانش‌آموزان معتقد بودند که ارزشیابی از طریق گیمیفیکیشن عادلانه‌تر و دارای پایایی بیشتر است. همه‌ی اولیا معتقد بودند که ارزشیابی از طریق گیمیفیکیشن استرس کم‌تری برای دانش‌آموز و خانواده‌ی او دارد و فضای مدرسه را شاداب‌تر و جذاب‌تر می‌کند و دانش‌آموزان با ذوق و شوق بیشتری به مدرسه می‌آیند.

۵. نتیجه‌گیری

ارزشیابی تحصیلی یک قسمت بسیار مهم در امر آموزش و فرایند یادگیری و یاددهی است. با توجه به تغییر رویه‌ی آموزش و پرورش در سال‌های اخیر و تغییر نظام آموزشی ابتدایی و جایگزین شدن ارزشیابی کیفی توصیفی به جای ارزشیابی کمی (نمره‌ای) همواره این نوع ارزشیابی برای آموزگاران و دست‌اندرکاران امر آموزش مساله‌ای چالش‌برانگیز بوده. با توجه به اهمیت یادگیری در مقطع ابتدایی و کم کردن فشار و استرس بر روی دانش‌آموزان مقطع ابتدایی تیم پژوهش به این نتیجه رسید که ارزشیابی کیفی توصیفی از طریق بازی وار سازی (گیمیفیکیشن) بسیار کارآتر و مفیدتر از بقیه‌ی شیوه‌هاست و دانش



ماهنامه علمی تخصصی پایا شهر

۲۹۸۰-۷۷۸۶ISSN

آموزان را وادار میکند تا اطلاعات عمومی خود را بالا ببرند و از یکدیگر در حین ارزشیابی نیز یاد بگیرند. هرچند تعداد آزمودنی ها در این پژوهش بسیار کم بود و پژوهش در مدرسه ای غیر انتفاعی انجام شد اما نتایج حاصل از آن توانست نظر اکثر اولیا و مدیر مدرسه را جلب کند؛ شایسته تر است که این شیوه پس از توجیه اولیا و مربیان به صورت گسترده تری اجرا شود تا همگان از نتایج آن بهره ببرند.

تقدیر و تشکر

تیم تحقیق از مدیر مدرسه ی سازندگان فردای شیراز، سرکار خانم نیری و آموزگار مجری طرح سرکار خانم مریم عمادی و کلیه دانش آموزان و اولیای پایه ی اول که در این تحقیق ما را همراهی کردند و به گستره ی علم کمک کردند. کمال تشکر را دارد

منابع

۱. ایزدی، نوید و ذوالفقاری، حسین، ۱۴۰۲، بررسی تاثیر بازی وار سازی (گیمیفیکیشن) بر یادگیری درس علوم تجربی، پنجمین کنفرانس بین المللی علوم انسانی، حقوق، مطالعات اجتماعی و روانشناسی، <https://civilica.com/doc/1685932>
۲. دست مزدی، نازیلا و دهقان، حوریه و پوشند، صدیقه و برغشی، نادیه، ۱۴۰۲، روایت پژوهی: ارزشیابی توصیفی، پنجمین همایش ملی پژوهش های حرفه ای در روانشناسی و مشاوره با رویکرد از نگاه معلم، <https://civilica.com/doc/1761333>
۳. رستگار، آسیه، ۱۴۰۱، بررسی روش های سنجش در ارزشیابی کیفی - توصیفی، چالش ها و فرصت ها، نهمین کنفرانس بین المللی دانش و فناوری علوم تربیتی مطالعات اجتماعی و روانشناسی ایران، تهران، <https://civilica.com/doc/1637641>
۴. کاکویی نژاد، مهدیه، ۱۴۰۲، بررسی اهمیت و ضرورت بکارگیری شیوه های نوین ارزشیابی پیشرفت تحصیلی، پنجمین همایش ملی پژوهش های حرفه ای در روانشناسی و مشاوره با رویکرد از نگاه معلم، <https://civilica.com/doc/1761278>
۵. کیاحسینی، هانیه و قربان پور، محمد، ۱۴۰۱، بررسی تاثیر گیمیفیکیشن در آموزش ابتدایی، دومین کنفرانس ملی مطالعات کاربردی در فرایندهای تعلیم و تربیت، بندرعباس، <https://civilica.com/doc/1649274>
۶. محمدپور روضه خوانی، زهرا و ساکیان محمدی، حسام، ۱۴۰۱، بررسی تاثیر روش های نوین آموزشی مبتنی بر فناوری های نو در یادآوری دانش آموزان، کنفرانس ملی بازی پردازی و جایزه ملی گیمیفیکیشن ایران، اصفهان، <https://civilica.com/doc/1534574>



Abstct

One of the links of the teaching method is academic evaluation. The purpose of academic evaluation is to measure the performance of learning in accordance with predetermined educational and behavioral goals, which shows whether the teacher's educational activity and the students' efforts and training have reached the desired result or not? There are different types of academic evaluation, which usually include paper-pencil tests, work folders, functional tests, etc. In recent years, evaluation in Iran's elementary schools has been qualitative and descriptive, which is often used for It is used in the same conventional ways. The purpose of this research is to investigate the qualitative evaluation of recommendations through gamification. The statistical population of this research was 22 students of the first grade of primary school, who were evaluated in math lesson through Uno, Surname, and Scrabble games. The results of this research showed that evaluation through gamification is fairer. And it was less stressful and it is more in line with the goals of descriptive qualitative evaluation.

Keywords: descriptive qualitative evaluation, gamification, educational evaluation,