



بررسی تاثیر استفاده از روش تدریس های مبتنی بر گیمیفیکیشن بر خلاقیت دانش آموزان ابتدایی

مریم حسن زاده

دانشجوی کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی

چکیده

پژوهش پیش رو با هدف بررسی تاثیر استفاده از روش تدریس های مبتنی بر گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) بر خلاقیت دانش آموزان دبستانی انجام گرفت. روش پژوهش حاضر شبه آزمایشی و با طرح گروه آزمایش و شاهد بود. نمونه آماری این پژوهش تعداد ۳۰ نفر از دانش آموزان دختر پایه سوم دبستان بودند که به روش درد سترس انتخاب گردیدند و به شکل تصادفی در دو گروه آزمایش و شاهد قرار گرفتند. برای اجرای پژوهش از آزمون خلاقیت ترنس به عنوان ابزار پژوهش استفاده شد. گروه آزمایش شامل دانش آموزانی بودند که در مدت زمان معینی با استفاده از روش های تدریس مبتنی بر بازی وار سازی آموزش دیدند و گروه شاهد، آن دسته از دانش آموزانی بودند که چنین آموزش هایی دریافت نکردند. داده های پژوهش، با بهره گیری از آمار استنباطی و روش t دو گروهی مستقل بررسی شدند. مقایسه ی نتایج، تفاوت معناداری را در سطح اطمینان ۹۵ درصد نشان داد. یعنی مطابق یافته های پژوهش حاضر، با ۹۵ درصد اطمینان می توان گفت استفاده از روش های تدریس مبتنی بر بازی وار سازی سبب رشد و افزایش خلاقیت دانش آموزان دبستانی می شود.

کلیدواژه: گیمیفیکیشن، بازی وار سازی، خلاقیت، روش تدریس، دانش آموزان ابتدایی