



طراحی آموزشهای سازمانی براساس الگوی گیمیفیکیشن

طیبه اسدی ملک آبادی^۱، عبدالله پارسا^۲

۱-دانشجوی دکتری مدیریت آموزشی دانشگاه شهید چمران اهواز

۲-دانشیار دانشگاه شهید چمران اهواز

چکیده

با توجه به اینکه هر پیشرفتی که در هر زمینه ای از علم یا تکنولوژی صورت می گیرد بر حوزه های آن تاثیر گذار و همچنین باعث پیشرفت آن حوزه ها میشود ، صنعت بازیکاری یکی از این حوزه هاست که توانسته است تاثیر بسزایی بر تمام حوزه ها بگذارد و این صنعت بخصوص در مبحث آموزش، توانسته است دگرگونی در قالبی که گیمیفیکیشن نامیده می شود ایجاد کند، لذا این مقاله که به روش کتابخانه ای و مرور اسناد گرد آوری شده است در نظر دارد با نگاهی اجمالی به تعریف گیمیفیکیشن، اهمیت و مزایای آن و کاربری این مفهوم در آموزش پردازد و راهکارها وموانع اثربخشی آنرا بیان نماید.

واژگان کلیدی: گیمیفیکیشن، بازی، آموزش، سازمان