

تأثیر بازی‌وارسازی (گیمیفیکیشن) بر یادگیری درس علوم تجربی دانش‌آموزان پایه چهارم ناحیه یک استان البرز

هاجر برادران^۱

^۱ فارغ التحصیل دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز

چکیده

پژوهش حاضر با هدف تأثیر بازی‌وارسازی (گیمیفیکیشن) بر یادگیری درس علوم تجربی دانش‌آموزان پایه چهارم ناحیه یک استان البرز بود. روش پژوهش از لحاظ هدف کاربردی و با ماهیت شبه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه کنترل بود جامعه آماری شامل کلیه دانش‌آموزان پایه چهارم ناحیه یک استان البرز شهر کرج بود که تعداد ۶۰ نفر از دانش‌آموزان دبستان ۱۳ آبان دختر و پسر با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی به‌عنوان نمونه آماری انتخاب شدند. در گروه آزمایش آموزش با برنامه کوییز و در گروه کنترل با ارسال فیلم انجام گرفت. قبل از شروع آزمایش از هر دو گروه آزمایش و کنترل پیش‌آزمون و پس از اتمام آزمایش پس‌آزمون گرفته شد. ابزار گردآوری اطلاعات، آزمون محقق ساخته که روایی آزمون توسط متخصصین در حوزه آموزش تأیید شده است. پایایی سؤالات آزمون با استفاده از فرمول کودر ریچاردسون ۰.۸۶۶ به دست آمد. تجزیه و تحلیل داده‌ها با استفاده از تحلیل کوواریانس دوره‌ای انجام شد. نتایج به‌دست‌آمده نشان داد که استفاده از بازی‌وارسازی بر میزان یادگیری درس علوم تجربی دانش‌آموزان پایه چهارم ابتدایی نسبت به آموزش در روش سنتی تأثیر معنی‌داری داشته است. همچنین نتایج نشان داد که تأثیر جداگانه جنسیت (دختر و پسر) بر یادگیری درس علوم معنی‌دار می‌باشد بنابراین می‌توان بیان نمود که اثر تعاملی جنسیت معنی‌دار است.

واژه‌های کلیدی: بازی‌وارسازی، گیمیفیکیشن، یادگیری درس، دانش‌آموز