

## تأثیر بازی وارسازی (گیمیفیکیشن) بر آموزش و یادگیری درس دانش آموزان

۱ سمیه فلاح تفتی

۲ فاطمه همتی

۳ فهیمه فروتنی

۴ جلیله السادات حکیمی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۳/۰۱ تاریخ چاپ: ۱۴۰۱/۰۴/۱۳

### چکیده

پژوهش حاضر با عنوان تأثیر بازی وارسازی (گیمیفیکیشن) بر آموزش و یادگیری درس دانش آموزان، به جایگاه و اهمیت گیمیفیکیشن در کلاس درس به همراه مصادیقی از آن می پردازد. آموزش، فرآیندی است فعال و مانند هر فرآیند دیگری، برای شروع و ماندگاری و تداوم آن نیاز به انگیزش در مراحل مختلف آن وجود دارد. روش این پژوهش به دو روش تلفیقی انجام شده است. روش توصیفی، تحلیلی به شیوه کتابخانه ای می باشد که با مراجعه به کتابها و مجلات و مقالات معتبر، نگارش یافته است و روش مصاحبه سازمان یافته توسط آموزگار از همکاران دیگر سوال نموده و به جمع آوری پاسخ ها پرداخته است. نتایج این پژوهش حاکی از این است که: ایجاد محیطی شاد و جذاب که دانش آموزان را در امر یادگیری دخیل کند نه تنها باعث می شود که یادگیری در سطوح عمیق شناختی صورت گیرد، بلکه انگیزه و خلاقیت را در افراد به وجود می آورد. در این صورت گیمیفیکیشن می تواند در ایجاد چنین فضایی نقش بسزایی را از طریق بازیسازی و قرار دادن فرد در محیطهای سرگرم کننده ایفا کند.

### واژگان کلیدی

بازی وارسازی، گیمیفیکیشن، یادگیری درس، دانش آموز

۱ دکترای تخصصی برنامه ریزی درسی، آموزگار مقطع ابتدایی آموزش و پرورش ناحیه یک یزد، مدرس دانشگاه فرهنگیان یزد و سرگروه آموزشی استان، پایه دوم آموزش و پرورش استان یزد. ([sfalah12@ymail.com](mailto:sfalah12@ymail.com))

۲ کارشناسی ارشد ادبیات فارسی، معاون آموزشی مقطع ابتدایی آموزش و پرورش ناحیه یک یزد و سرگروه آموزشی استان، پایه دوم آموزش و پرورش استان یزد. ([Hemati1487@gmail.com](mailto:Hemati1487@gmail.com))

۳ کارشناسی ارشد ادبیات فارسی، آموزگار مقطع ابتدایی آموزش و پرورش ناحیه یک یزد

۴ دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی، مدیر مقطع ابتدایی آموزش و پرورش ناحیه یک یزد