



به کارگیری بازی وارسازی در محیط های یادگیری دیجیتال: محتوای آموزشی، متغیرهای وابسته، سطوح آموزشی

حجت دهقان زاده *

چکیده

یادگیری از طریق بازی وارسازی اخیراً توجه معلمان، پزشکان و محققان در موضوعات مختلف و سطوح آموزشی را به خود جلب کرده است. محیط های یادگیری بازی وارسازی شده، مجموعه ای از شرایط را برای بهبود فرآیند آموزش و یادگیری با ادغام عناصر بازی فراهم می کنند. این پژوهش به دنبال بررسی تعداد ۵۴ تا مقاله برای تجزیه و تحلیل برای دست یافتن به سوالات پژوهشی می باشد. برای جستجوی مقالات مرتبط از پایگاه های اطلاعاتی مختلف مانند ساینس دایرکت، اسکوپوس، وایلی، آی تری ایی اکسپلور، اریک، وب آف ساینس، کتابخانه دیجیتال آسیا استفاده شد. بازه زمانی جستجوی این پژوهش سیستماتیک به سال ۲۰۰۸ تا ۲۰۲۱ محدود شده است. پس از محدود کردن جستجو به بازه زمانی و سایر معیارها بررسی، در مجموع ۵۴ مقاله مورد تجزیه و تحلیل نهایی قرار گرفت. یافته ها حاکی از این است از بازی وارسازی برای بازی وارسازی موضوعات آموزشی متفاوتی از جمله زبان، علوم، ریاضی، اقتصاد و... استفاده شده است. بیشترین موضوعات آموزشی بازی وارسازی شده به ترتیب شامل زبان انگلیسی و ریاضی بوده و کمترین موضوعات آموزشی بازی وارسازی شده مرتبط به مدیریت، هنر، و جغرافیا می باشد. در محتواهای آموزشی بازی وارسازی شده متغیرهای وابسته متنوعی بررسی شده اند که شامل عملکرد یادگیری، خلاقیت، همکاری، تعامل، پیشرفت تحصیلی، انگیزه، نگرش، خود تنظیمی و درگیری می باشد. در میان این متغیرهای وابسته بررسی شده در مقالات بیشتر فراوانی مربوط به عملکرد یادگیری می باشد. یافته های این مطالعه، پیشنهادات و بینش هایی را به مربیان و پژوهشگران برای پژوهش های آتی ارائه می دهد.

واژگان کلیدی: محیط های یادگیری، بازی وارسازی، محتوای آموزشی، متغیرهای وابسته، سطوح آموزشی

* استادیار، گروه علوم تربیتی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه ارومیه، ارومیه، ایران.

نویسنده مسؤول یا طرف مکاتبه: حجت دهقان زاده h.dehganzadeh@urmia.ac.ir