

عنوان مقاله:

تاثیر گیمیفیکیشن در پیامدهای رفتاری فراگیران آموزشی

محل انتشار:

نخستین کنفرانس ملی پیشرفت ها و فرصت های فناوری اطلاعات و ارتباطات (سال: ۱۳۹۶)

تعداد صفحات اصل مقاله: ۱۶

نویسندگان:

محبوبه زبانی - کارشناسی ارشد مدیریت فناوری اطلاعات

امیرهوشنگ تاج فر - دکترا و عضو هیئت علمی دانشگاه پیام نور

خلاصه مقاله:

آموزش فرآیندی است فعال و مانند هر فرآیند دیگری، برای شروع و ماندگاری و تداوم، نیاز به انگیزش در مراحل مختلف آن وجود دارد. در عصر حاضر یکی از سندرم های محیط های آموزشی، مشکل عدم و یا کمبود انگیزه در سطوح مختلف در بین هنرجویان و فراگیران آموزشی است. محیط های آموزشی کسل کننده که هنرجویان را از خلاقیت و شکوفایی به سمت تکرار و تمکین هدایت می کند. یافته ها نشان می دهد که فناوری گیمیفیکیشن می تواند سازوکاری برای رفع جالش انگیزه و مشارکت باشد. گیمیفیکیشن یا بازی رفتاری نوعی فعالیت واقعی است که از طریق یک سیستم بازی مهارت- محور تعیین می شود. این فناوری برجسته ترین پیشرفت برآمده از تحولات بازی و سرگرمی است که به طور کلی به افزایش همگرایی معتقد است. این فناوری با شناختی دقیق از اهداف و چشم انداز و به کمک المان ها و تکنیک های بازی، جهت ارتقاء انگیزش و مشارکت و در نهایت پیامد رفتار ایجاد می شود. با افزوده گیمیفیکیشن به فرهنگ ساختاری آموزش، انگیزش فراگیران آموزشی برای انجام رفتارهای بهره ور و مولد، تداوم بخشیده و بر مشارکت شخصی آنان تاثیر گذاشته می شود. گیمیفیکیشن پتانسیل ایجاد یک نوآور فراتر، در آموزش و پرورش و محیط های آموزشی را دارد، بدین مفهوم که این سازوکار با کارکردی اجتماعی، می تواند شیوه زندگی، کار و یادگیری ما را دگرگون کند. این سازوکار به تحقق اهداف اصلی کمک نموده و باعث افزایش انگیزه دانش آموزان و فراگیران آموزشی و مشارکت آنها در مطالب ارزشمند به شیوه ای معنادار می گردد. این پژوهش با رویکردی کیفی و با استفاده از نرم افزار NVIVO چگونگی تاثیرات گیمیفیکیشن در پیامدهای رفتاری را نمایش می دهد.

کلمات کلیدی:

گیمیفیکیشن، انگیزش، مشارکت، آموزش، یادگیری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/۷۸۱۷۷۱>