

مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی "کار گروه توانمندسازی اعضای هیئت علمی"



موضوع: گیمیفیکیشن (بازی وار سازی) در آموزش

زمان مطالعه: ۵ دقیقه

گیمیفیکیشن مفهوم نسبتاً جدیدی است که به استفاده از اصول بازی در محیط‌های غیربازی مانند کسب‌وکار، آموزش یا مراقبت‌های بهداشتی برای جذب مخاطب و وارد کردن عناصر سرگرمی در کارهای یکنواخت و در عین حال ایجاد مزیت‌های انگیزشی و شناختی توجه می‌کند. هدف گیمیفیکیشن افزایش تعامل، انگیزه و مشارکت در کار یا فعالیت و بهبود نتایج مانند یادگیری، بهره‌وری یا سلامتی است.

متداول ترین عناصر طراحی بازی مورد استفاده در گیمیفیکیشن شامل موارد زیر است:

۱. امتیازها، نشان‌ها و تابلوهای امتیازاتی برای ارائه بازخورد در مورد پیشرفت، و ایجاد حس رقابت و موفقیت
 ۲. تلاش‌ها و چالش‌هایی که برای ایجاد هدف و کسب تجربه بازیکن استفاده می‌شود.
 ۳. داستان‌سرایی و روایت‌هایی که برای درک عمیق و معنا بخشیدن به عملکرد بازیکن استفاده می‌شود.
 ۴. جوایز و مشوق‌های مجازی برای تشویق بازیکنان به انجام رفتارهای دلخواه مانند ورزش یا مصرف دارو
 ۵. ایجاد بازی‌های شخصی‌سازی شده و هماهنگ کردن بازی با نیازها و اهداف خاص بازیکن
 ۶. ارتباطات اجتماعی و همکاری برای ایجاد حس اتحاد و تقویت حمایت اجتماعی
 ۷. ارائه اطلاعات، بازخورد و راهنمایی برای کمک به بهبود مهارت‌ها و دانش بازیکنان
 ۸. واقعیت مجازی و فناوری‌های فراگیر برای درگیر شدن در بازی و ایجاد تجربه‌ای جذاب برای بازیکنان
 ۹. ارزیابی‌های مبتنی بر بازی و تست‌های تطبیقی که برای ارزیابی مهارت‌ها، دانش و پیشرفت بازیکنان استفاده می‌شود.
 ۱۰. فضای بازی‌وار سازی شده برای درگیر کردن بازیکن و ارائه تجربه‌ای جذاب برای بازیکنان
- گیمیفیکیشن با روش‌های زیر بازدهی فراگیران را در یادگیری افزایش می‌دهد:
- افزایش تمرکز (Focus)، مهارت‌سازی (Skill-Building) ارائه محتوا آموزشی متناسب با نسل جدید، تعامل (Engagement)، پیشرفت محسوس، راحتی بیشتر، بهبود ماندگاری مطلب در ذهن، انعطاف‌پذیری در برابر شکست، بازخورد نزدیک و سریع، تکمیل تکالیف به‌طور منسجم
- نمونه گیمیفیکیشن در آموزش

Kahoot, ClassDojo, Coursera, DuoLingo, Memrise

منابع:

- 1- DAMAŠEVIČIUS, Robertas; MASKELIŪNAS, Rytis; BLAŽAUSKAS, Tomas. Serious games and gamification in healthcare: a meta-review. Information, 2023, 14.2: 105.
- 2- MANZANO-LEÓN, Ana, et al. Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. Sustainability, 2021, 13.4: 2247.
- 3- <https://mrgamification.com>

گردآوری: سرکار خانم نجمه جوان عضو هیات علمی گروه پرستاری

شهریورماه ۱۴۰۲

شماره دهم

سال دوم