



تأثیر طراحی آموزشی مبتنی بر بازی وارسازی بر خودپنداره تحصیلی دانش آموزان

دریا مغیثی *

فاطمه جعفرخانی **

مجتبی رضایی راد ***

چکیده

پژوهش حاضر در تلاش است تا با یک طراحی آموزشی مناسب، تأثیر بازی وارسازی را بر خودپنداره تحصیلی در دانش آموزان پایه چهارم ابتدایی بررسی کند. این پژوهش به شیوه شبه آزمایش و با طرح پیش آزمون-پس آزمون با گروه کنترل صورت گرفت. جامعه آماری در این پژوهش دانش آموزان دختر پایه چهارم ابتدایی شهرستان ساری در سال ۱۴۰۲-۱۴۰۳ بود که بر اساس نمونه گیری در دسترس، ۶۳ نفر از آن‌ها به عنوان نمونه انتخاب و در دو گروه آزمایش (۳۱ نفر) و کنترل (۳۲ نفر) به طور تصادفی قرار گرفتند و طراحی فرآیند یادگیری و آموزش در پلت فرم اجوچال برای گروه آزمایش اجراء شد. ابزار پژوهش، پرسش‌نامه خودپنداره تحصیلی یسن چن (۲۰۰۴) بر اساس پژوهش‌های معتبر است که روایی صوری و محتوایی آن، مورد تأیید گزارش شده است. تجزیه و تحلیل داده‌ها با استفاده از روش‌های آمار توصیفی (محاسبه میانگین و انحراف استاندارد) و روش‌های آمار استنباطی، استفاده از آزمون‌های تحلیل کوواریانس یک متغیره و تحلیل کواریانس چند متغیره در سطح معناداری $\alpha=0/05$ انجام شده است. یافته‌های پژوهش نشان داد که تفاوت نمرات بین پس آزمون در دو گروه آزمایش و کنترل، معنادار است و طراحی آموزشی مبتنی بر بازی وارسازی بر خودپنداره تحصیلی دانش آموزان تأثیر مثبت دارد.

واژگان کلیدی

بازی وارسازی، طراحی آموزشی، خودپنداره تحصیلی.

* کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی تهران، ایران

** استادیار گروه تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی تهران، ایران

*** استادیار گروه تکنولوژی آموزشی، واحد ساری، دانشگاه آزاد اسلامی، ساری، ایران

نویسنده مسؤول یا طرف مکاتبه: فاطمه جعفرخانی fjafarkhani@atu.ac.ir