۱۶۶ - ۱۴۷

ارائه چارچوب بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی با رویکرد طراحی آموزشی سیستمی و اعتباریابی آن*

دکتر حجت دهقان‌زاده[۱] ◉ دکتر هاشم فردانش[۲] ◉ دکتر جواد حاتمی[۳] ◉ دکتر ابراهیم طلائی[۴] ◉ دکتر حسین دهقانزاده[۵]

چکیده: هدف این پژوهش ارائه چارچوب بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی با رویکرد طراحی آموزشی سیستمی و اعتباریابی آن است. برای دستیابی به این هدف، از روش تحقیق ترکیبی استفاده شده اســـت. در بخش تحلیل محتوای کیفی، برای به‌دســـت آوردن عناصر پرکاربرد از روش سنتزپژوهی و در بخش کمی برای اعتبارسنجی درونی از پرسشنامه محقق‌ساخته استفاده شده که روایی آن تأیید شده است. جامعهٔ آماری این تحقیق در بخش کیفی سنتزپژوهی شامل ۹۴ مقاله علمی در حوزه آموزش زبان و بازی‌وارسازی بوده که ۲۲ مقاله به صورت هدفمند انتخاب شده است. در بخش کمی شامل همهٔ متخصصان تکنولوژی آموزشـــی بوده که برای اعتبارسنجی درونی چارچوب ارائه شده ۲۰ نفر به صورت تصادفی گزینش شده‌اند. یافته‌های تحقیق، عناصر بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی را شناسایی کردند. همچنین، یافته‌ها نشان دادند که پرکاربردترین عناصر بازی‌وارسازی برای آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی بازخورد، چالش، امتیاز، پاداش، جدول رتبه‌بندی، سطوح، نمودار پیشرفت، فشار زمان، نشـــان، داستان گویی، نمره، سیستم شخصیت، نتایج، دستاورد، روایت، و دوست داشـــتن و نداشتن است. نتایج تحلیل حاصل از ارزیابی اعتبار درونی، نشان داد که چارچوب پیشنهادی بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی با رویکرد طراحی آموزشی سیستمی، از اعتبار مناسب و خوبی برخوردار است.

کلیدواژگان: بازی‌وارسازی، بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی، محیط یادگیری الکترونیکی، طراحی آموزشی سیستمی

☑ تاریخ دریافت: ۹۸/۰۵/۳۱ ☑ تاریخ پذیرش: ۹۸/۱۰/۱۱

* *این مقاله مستخرج از رساله دکتری است.*

۱. (**نویسنده مسئول**) دکتری رشته تکنولوژی آموزشی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران. h.dehghanzadeh@modares.ac.ir
۲. دانشیار گروه تعلیم و تربیت، دانشگاه تربیت مدرس، تهران. hfardanesh@modares.ac.ir
۳. استاد گروه تعلیم و تربیت، دانشگاه تربیت مدرس، تهران. j.hatami@modares.ac.ir
۴. دانشیار گروه تعلیم و تربیت، دانشگاه تربیت مدرس، تهران. e.talaee@modares.ac.ir
۵. استادیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه تبریز، تبریز. hdehganzadeh@tabrizu.ac.ir

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]

[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

مقدمه

یادگیری زبان انگلیسی در قرن بیست و یکم برای برقراری ارتباط در جوامع بین‌المللی یکی از نیازهای اساسی فراگیران این زبان به شمار می‌آید. از این رو، یادگیری زبان انگلیسی در کشورهایی که زبان آنها انگلیسی نیست، اهمیت بسیار دارد. به‌طوری که امروزه در مقاطع مختلف تحصیلی، زبان انگلیسی به منزلهٔ مهم‌ترین درس در مدارس ایران تدریس می‌شود و به‌طور متوسط هر دانش‌آموز در طول سال تحصیلی در حدود ۵۲۵ ساعت صرف یادگیری زبان انگلیسی می‌کند. با وجود این شاهدیم که بسیاری از دانش‌آموزان نمی‌توانند به سطحی مطلوب از یادگیری زبان انگلیسی دست یابند. میانگین نمرات زبان دانش‌آموزان سال سوم متوسطه در کشور ۱۱/۹۸ است که می‌تواند زنگ خطر جدّی برای این درس باشد (حسنی، ۱۳۹۰). با نگاه به وضعیت زبان انگلیسی آن دسته از دانش‌آموزانی که وارد دانشگاه می‌شوند، درمی‌یابیم که تقریباً دانش‌آموزان از نظر دانش زبانی در حد مطلوب نیستند و این حاکی از آن است که آموزش دوره‌های راهنمایی و متوسطه مؤثر نیست (کلانتری و غلامی، ۱۳۹۰)، به‌طوری که دانش‌آموزان، یادگیری زبان انگلیسی را به عنوان زبان دوم دشوار و استرس‌زا می‌دانند(تورگوت و ایرگین[1]، ۲۰۰۹). علاوه بر این، فراگیران حفظ واژگان انگلیسی را فعالیتی خسته کننده می‌دانند (چن و چانگ[2]، ۲۰۰۸). این نوع درک و نگرش بر علاقه به یادگیری و موفقیت دانش‌آموزان تأثیر می‌گذارد و در نتیجه اعتماد به نفس آنها را در یادگیری زبان انگلیسی کاهش می‌دهد. هو بیان می‌کند که یادگیرندگان زبان انگلیسی به‌عنوان زبان دوم اغلب با دشواری و چالشهایی برخورد می‌کنند به ویژه هنگامی که می‌خواهند در زندگی واقعی انگلیسی صحبت کنند (دهقانزاده، علی‌آبادی و دهقان‌زاده، ۱۳۹۵؛ سان و هسیه[3]، ۲۰۱۸). مارش[4](۲۰۱۲) بیان می‌کند که در هر کلاس درس، معلم با دانش‌آموزانی متفاوت از نظر سبکهای یادگیری و پیشینه فرهنگی مواجه است. تناسب ارائه تمرین با سطح دانش و توان هر دانش‌آموز هم متفاوت است، به‌نحوی که اگر برای دانش‌آموزی تمرینی بسیار سخت یا بسیار آسان به نظر برسد به راحتی انگیزه وی را برای یادگیری تحت تأثیر قرار می‌دهد؛ در صورتی که می‌دانیم انگیزه در یادگیری زبان خارجی بسیار مهم است (مارش، ۲۰۱۲) و معلمان در پی یافتن راه‌های نوین برای ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان هستند و در پیدا کردن این راه با مشکل مواجه‌اند (جکسون[5]، ۲۰۱۶). به عبارت دیگر در پی یافتن روشهای یادگیری جذاب و یادگیرنده ـ محورند (حسنی، ۱۳۹۰). همچنین آموزشگران در پی یافتن روشها و استراتژیهای آموزشی هستند که انگیزه و علاقه یادگیرندگان را نسبت به یادگیری زبان انگلیسی افزایش دهند

1. Turgut & İrgin
2. Chen & Chung
3. Sun & Hsieh
4. Marsh
5. Jackson

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

(چانگ، سنگ، لیانگ و یان[1]، ۲۰۱۳).

یکی از روشهای یادگیرنده ـ محور برای جذاب کردن یادگیری و آموزش، بازی‌وارسازی است (کاپ[2]، ۲۰۱۲). بازی‌وارسازی فرایندی است که در آن عناصر بازی (مانند ایفای نقش، قواعد، همکاری، رقابت، پایداری، فعالیتهای حل مسأله، بازخورد و منابع برای ارتقا یا جبران پیشرفت) در موقعیتهای غیربازی مانند فعالیتهای کلاسی، برای افزایش درگیری یادگیرندگان در کلاس درس به کار می‌روند (آرمیر، شفرد و اسکرابوت[3]، ۲۰۱۶). سیموئز و همکاران معتقدند که اگر آموزشهای الکترونیک به صورت بازی‌وارسازی طراحی شوند در یادگیرندگان ایجاد انگیزه و علاقه می‌کنند و در نتیجه در فرایند یادگیری درگیر می‌شوند (سیموئز، ردوندو و ویلاس[4]، ۲۰۱۳). در تحقیقی دیگر، اوزون، ستینوچی، کورکماز و صالیح اوغلو[5] (۲۰۱۳) به صورت تجربی بازی‌وارسازی را برای یادگیری و تمرین واژگان انگلیسی به کار بردند. نتیجه نشان داد که گروه آزمایشی نسبت به گروه گواه عملکردی بهتر در یادگیری واژگان داشته است. آنها از عناصر بازی نشانه‌ها، جدول رتبه بندی، بازخورد، پاداش، امتیاز و چالش برای طراحی بازی‌گونه سیستم یادگیری واژگان انگلیسی استفاده کردند. هاسگوا[6] و همکاران (۲۰۱۵) در پژوهشی با عنوان «سیستم پشتیبانی یادگیری واژگان زبان انگلیسی برای انگیزه پایدار در یادگیرندگان» از عناصر بازی‌وارسازی مانند سیستم رشد شخصیت[7]، زمان[8]، رتبه بندی[9] و شبکه‌های اجتماعی[10] استفاده کرده‌اند. نتیجه پژوهش این بود که بر اثر یادگیری دانش‌آموزان از طریق اپلیکیشن بازی‌وار سازی شده، مشارکت و انگیزه آنها افزایش یافته است.

در پژوهشی که آبرامز و والش[11] (۲۰۱۴) با عنوان «بازی‌وارسازی کردن واژگان زبان انگلیسی: منابع برخط (آنلاین) و یادگیری زبان قوی» انجام داده‌اند، به این نتیجه دست یافته‌اند که این منابع یادگیری برخط زبان انگلیسی از عناصر گیمیفیکشن مانند نوار وضعیت[12]، بازخورد در زمان واقعی[13]، مدالها، چالش[14] و پاداش[15] در طراحی یادگیری زبان انگلیسی استفاده کرده‌اند که این عناصر عملکرد

1. Chang, Tseng, Liang & Yan
2. Kapp
3. Armier, Shepherd & Skrabut
4. Simões, Redondo & Vilas
5. Uzun, Çetinavci, Korkmaz & Salihoglu
6. Hasegawa
7. Character growth system
8. Time trials
9. Ranking
10. Social network connectivity
11. Abrams & Walsh
12. Status bar
13. Real-time feedback
14. Challenge
15. Reward

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

دانش‌آموزان را در یادگیری واژگان زبان انگلیسی افزایش داده است. زارزیکا پیسکورز[1] (۲۰۱۶) در پژوهشی با عنوان «آیا از کاهوت بهره بگیریم یا نه؟[2]» بر آن بود که دریابد آیا بازی‌وارسازی می‌تواند انگیزه یادگیرندگان را در یادگیری دستور زبان انگلیسی افزایش دهد؟ برای طراحی این دوره آنلاین یادگیری(کاهوت) از عناصری مانند لایک کردن یا نکردن، مرحله‌بندی، تعامل، شکلکها، قواعد و درجه‌بندی استفاده کرده است. نتیجه پژوهش نشان داده است که یادگیری دستور زبان انگلیسی با این عناصر حالت سرگرمی دارد و انگیزه یادگیرندگان را بیشتر می‌کند. در این میان به نظر ۶۸٪ از یادگیرندگان یادگیری حالت سرگرمی و تفریح داشته است، در حالی که ۹۰٪ از دانش‌آموزان بیان کرده‌اند که از این طریق دستور زبان انگلیسی را یاد گرفته‌اند و ۸۰٪ نیز با پیشنهاد این تارنما (سایت) به دیگران موافق بوده‌اند.

در پژوهشی دیگر با عنوان «آزمایش تجربی نظریه یادگیری بازی‌وارسازی: اثر عنصر جدول رده‌بندی[3] روی زمان گذاشته شده بر تکلیف[4] و عملکرد تحصیلی در دوره برخط یادگیری زبان انگلیسی»، پژوهشگران به این نتیجه دست یافتند که تابلو راهنما عملکرد دانش‌آموزان را در شرایط خاص بهبود می‌بخشد (لندرز و لندرز[5]، ۲۰۱۴).

فرو[6] (۲۰۱۶) عناصر بازی‌وارسازی استفاده شده در اپلیکیشنهای آموزش زبان انگلیسی دولینگو[7] و هبیتیکا[8] را مورد بررسی قرار داده و بیان کرده است که در اپلیکیشن دولینگو از عناصر بازی‌وارسازی مدال، جدول‌رده‌بندی، پول[9]، امتیازهای عددی، باز کردن قفل محتوا، شمارش به‌عکس، جان[10] و در اپلیکیشن هبیتیکا از عناصر بازی‌وارسازی سطوح، نوار پیشرفت، وضعیت، جان و امتیاز عددی استفاده شده است.

ین[11] و همکاران (۲۰۱۶) پژوهشی با عنوان «تأثیر اپلیکیشن موبایلی یادگیری زبان انگلیسی مبتنی بر بازی روی درک و عملکرد یادگیری یادگیرندگان: مطالعه موردی یادگیرندگان زبان انگلیسی تایوان» انجام داده‌اند. در این پژوهش از عناصر بازی‌وارسازی مانند مدال، رتبه‌بندی، سطح بالا[12]،

1. Zarzycka-Piskorz
2. Kahoot it or not
3. Leaderboard
4. Time-on-Task
5. Landers & Landers
6. Ferro
7. Duolingo
8. Habitica
9. Currency
10. Lives
11. Yen
12. Level up

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

کنترل، بازخورد و رقابت برای طراحی اپلیکیشن موبایلی زبان انگلیسی استفاده کرده‌اند که در آن عملکرد یادگیرندگانی که با اپلیکیشن بازی‌وارسازی یادگرفته بودند، بهتر از عملکرد گروه گواه بود.

جکسون (۲۰۱۶) در مورد اهمیت به کارگیری عناصر بازیها در آموزش بیان می‌کند که برای به‌کارگیری بازی‌وارسازی در آموزش باید به صورت دقیق به تجزیه و تحلیل متفکرانه دانش‌آموزان، مواد و اهداف یادگیری دوره‌ها و ساختار کلی تجارب یادگیری یادگیرندگان توجه کرد. پس از این اقدامات باید در نظر گرفت که کدام عناصر و سازوکارهای خاص می‌توانند اثربخشی بیشتری روی یادگیری معنادار دانش‌آموزان داشته باشند. استانسبری و ارنست[1] (۲۰۱۷) بیان می‌کنند اینکه عناصر بازی‌وارسازی در چه موقعیتهایی باید استفاد شود نیز همچنان با چالش مواجه است و هنوز نتیجهٔ آن مشخص نشده است. همچنین بیان می‌کنند که نمی‌توان همه عناصر بازی‌وارسازی را در اجرا به کار گرفت و این مستندات است که مشخص می‌کند کدام یک از عناصر برای دانش‌آموزان بیشتر ایجاد انگیزه می‌کند تا در یادگیری درگیرشان کند.

با توجه با مطالب بالا مشخص شد که هیچ پژوهشی تنوع عناصر بازی‌وارسازی را برای آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی شناسایی نکرده است و پشتوانهٔ علمی قوی در این زمینه وجود ندارد. علاوه بر این، به عناصر پرکاربرد بازی‌وارسازی برای آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی نیز پرداخته نشده است. همچنین چارچوبی برای بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیک با رویکرد طراحی آموزشی سیستمی ارائه نشده است. با توجه به شکاف ذکر شده، هدف و سؤالات پژوهش اینگونه مطرح می‌شود.

- **هدف کلی:** ارائه چارچوب بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی با رویکرد طراحی آموزشی سیستمی.

سؤالات پژوهش

۱. عناصر بازی‌وارسازی آموزش الکترونیکی زبان انگلیسی کدام‌اند؟

۲. کدام عناصر بازی‌وارسازی بیشترین استفاده را در آموزش الکترونیکی زبان انگلیسی داشته‌است؟

۳. چه چارچوبی را برای بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی با رویکرد طراحی آموزشی سیستمی می‌توان ارائه کرد؟

۴. آیا چارچوب بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی با رویکرد طراحی آموزشی سیستمی اعتبار درونی دارد؟

1. Stansbury & Earnest

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

روش پژوهش

در تحقیق حاضر روش پژوهش آمیخته (کمی و کیفی) به کار گرفته شده است. به عبارت دیگر برای پاسخ‌دهی به سؤالات پژوهش از روشهای تحقیق کیفی و کمّی به شکل ترکیبی استفاده شده است.

الف) روش تحقیق کیفی: در ایـــن پژوهش روش تحلیل محتوای کیفی از نوع ســـنتزپژوهی استفاده شده اســـت. سنتزپژوهشـــی که گاهی معادل فراتحلیل کیفی به کار می‌رود، ترکیبهای مشخصهٔ خاص مجموعه ادبیات تحقیق است. هدف سنتزپژوهشی این است که پژوهشهای تجربی را به‌منظور خلق تعمیمها، ترکیب کند (عبدولی و محمدحســـنی، ۱۳۹۴). به همین منظور ابتدا منابع مطالعاتی در مورد عناصر بازی‌وارســـازی برای آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی مورد بررســـی قرار گرفت تا تک‌تک عناصر بازی‌وارسازی اســـتفاده شده در منابع اطلاعاتی مورد نظر استخراج شود. در ادامه، پرکاربردترین عناصر بازی‌وارسازی بر اساس فراوانی آنها نیز مشخص شـــد. در فرایند انجام دادن سنتزپژوهی، پژوهشگر به طراحی و ساخت صفحه در نرم افزار اکسل براساس کدهای پژوهشی مشـــخص ـ عناصر بازی‌وارســـازی، محیط یادگیری الکترونیکی، سال پژوهش، نویســـندگان، نوع مجله، روش تحقیق و کشـــور و ... اقدام کرد. پس از استخراج کدهای پژوهشـــی، مقالات انتخاب شده بر اساس کدهای مشخص شده مورد تجزیه وتحلیل قرار گرفتند و صفحه طراحی شده تکمیل شد.

ب) روش تحقیق کمی: پس از تدوین الگو با روش تحقیق کیفی، الگوی پیشنهادی اعتبارسنجی شد. برای اعتبارسنجی چارچوب از روش تحقیق پیمایشی استفاده شد. برای این منظور چارچوب از نظر متخصصان مورد ارزیابی قرار گرفت.

جامعهٔ آماری و روش نمونه‌گیری

جامعهٔ آماری این تحقیق از دو منظر قابل ملاحظه است: الف) از منظر تحلیل محتوای کیفی، ب) از منظر روش تحقیق پیمایشـــی. جامعهٔ آماری از منظر تحلیل محتوای کیفی شامل همهٔ مقالات علمی معتبر نمایه شـــده در پایگاههای اطلاعاتی وب آو ساینس[1]، اسکوپوس[2]، و اریک[3] از سالهای ۲۰۱۹- ۲۰۰۸ بودند که مورد جســـتجو قرار گرفتند. دلیل شـــروع از سال ۲۰۰۸ این بود که اصطلاح بازی‌وارسازی به‌صورت رسمی از سال ۲۰۰۸ وارد حیطه آموزش و یادگیری شده است. برای یافتن مقالات مناسب از کلید واژگان «بازی‌وارســـازی و یادگیری زبان انگلیسی»، «بازی‌وارسازی و تدریس زبان انگلیسی»، «بازی‌وارســـازی و آموزش زبان انگلیســـی»، «بازی‌وارسازی و زبان انگلیســـی به عنوان زبان دوم» و

1. Web of Science
2. Scopus
3. ERIC

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

«بازی‌وارســـازی و انگلیسی به عنوان زبان خارجی» استفاده شـــده است. از کل پایگاههای اطلاعاتی مذکور در مجموع ۹۴ مقاله با موضوع جســـتجو شـــده یافت شد که از میان آنها ۷۲ مقاله غیرمرتبط به پژوهش حاضر بودند که کنار گذاشـــته شـــدند و ۲۲ مقاله برای خواندن کامل، تحلیل و استخراج عناصـــر مورد مطالعه قرار گرفتند. روش نمونه‌گیری روش انتخاب هدفمند بود. جامعهٔ آماری از منظر تحقیق پیمایشی کلیهٔ متخصصان رشتهٔ تکنولوژی آموزشی بودند که اولاً حداقل دارای درجه تحصیلی دکتری و ثانیاً دارای تألیفاتی در زمینهٔ رشـــتهٔ تخصصـــی بودند. برای این منظور از جامعهٔ آماری ۲۰ نفر به شـــکل تصادفی ساده انتخاب شدند. برای تعیین روایی پرسشنامه ابزار محقق‌ساخته از نظر ۲۰ متخصص تکنولوژی آموزشی بررسی شـــد و روایی آن مورد تأیید آنها قرار گرفت. همچنین به‌منظور تعیین پایایی، از روش آلفای کرونباخ اســـتفاده شـــد که ۰/۷۹ برآورد شد. در بخش کیفی، بر اساس کدهای انتخاب شـــده فایل اکسل به عنوان فرم طراحی شـــده بر اساس کدها تنظیم شد و اطلاعات مرتبط از مقالات انتخاب شده استخراج و وارد فایل اکسل شد. در پایان، پژوهشگر به جمع‌بندی عناصر اســـتخراج شـــده از مقالات انتخاب شـــده پرداخت. در بخش کمی، پس از این که نظرات متخصصان تکنولوژی آموزشـــی به صورت پرسشـــنامه گردآوری شد، تک تک داده‌ها به نرم افزار اس پی اس اس وارد شد و مورد تحلیل قرار گرفت.

یافته‌های پژوهش

سؤال ۱. عناصر بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط یادگیری الکترونیک کدام‌اند؟

با توجه به یافته‌های پژوهش حاضر، عناصر اســـتفاده شده برای بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیک در جدول شماره ۱ ارائه شده است.

جدول ۱. عناصر بازی‌وارسازی استفاده شده برای آموزش زبان انگلیسی در محیط یادگیری الکترونیک

عناصر بازی‌وارسازی	پژوهشگران
نمودار پیشرفت[1]	آبرامز و والش (۲۰۱۴)؛ فلورس[2] (۲۰۱۵)؛ گواکتا و کاسترو گارسس[3] (۲۰۱۸)؛ کینگسلی و گرابنرهاگن[4] (۲۰۱۸)؛ میره[5] (۲۰۱۵)؛ ژو، یو و شی[6] (۲۰۱۷)

1. Progress bar
2. Flores
3. Guaqueta, & Castro-Garces
4. Kingsley & Grabner-Hagen
5. Myhre
6. Zhou, Yu &Shi

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

جدول ۱. (ادامه)

عناصر بازی‌وارسازی	پژوهشگران
بازخورد	آبرامز و والش(۲۰۱۴)؛ بالدائوف، برندنر و ویمر[1](۲۰۱۷)؛ فلورس(۲۰۱۵)؛ گایکواد و جین[2] (۲۰۱۷)؛ جیراردلی[3] (۲۰۱۷)؛ گواکتا، کاسترو گارسس(۲۰۱۸)؛ هاسگاوا، کوشینو و بن[4] (۲۰۱۵)؛ هومر، هیو و تن[5](۲۰۱۸)؛ کتی[6] (۲۰۱۶)؛ کینگسلی و گرابنرهاگن (۲۰۱۸)؛ لوئی[7] (۲۰۱۴)؛ موچوچا، اسماعیل و تیبوک[8](۲۰۱۷)؛ مدینا و هورتادو[9](۲۰۱۷)؛ میره(۲۰۱۵)؛ پالومو - دوارته، برنس، دودرو و سیخاس[10] (۲۰۱۴)؛ سان و هسیه (۲۰۱۸)؛ زارزیکا - پیسکورز (۲۰۱۶)؛ ژو، یو و شی (۲۰۱۷)
مدال[11]	آبرامز و والش(۲۰۱۴)
چالش	آبرامز و والش(۲۰۱۴)؛ بالدائوف، برندنر، و ویمر (۲۰۱۷)؛ گایکواد و جین (۲۰۱۷)؛ گواکتا، کاسترو گارسس(۲۰۱۸)؛ کتی (۲۰۱۶)؛ کینگسلی و گرابنرهاگن (۲۰۱۸)؛ لوئی (۲۰۱۴)؛ موچوچا، اسماعیل و تیبوک (۲۰۱۷)؛ مدینا و هورتادو (۲۰۱۷)؛ سان و هسیه (۲۰۱۸)؛ ژو، یو و شی (۲۰۱۷)
پاداش	آبرامز و والش(۲۰۱۴)؛ گایکواد و جین (۲۰۱۷)؛ فلورس(۲۰۱۵)، گواکتا ، کاسترو گارسس(۲۰۱۸)؛ کتی (۲۰۱۶)؛ کینگسلی و گرابنرهاگن (۲۰۱۸)؛ لوئی (۲۰۱۴)؛ مدینا و هورتادو (۲۰۱۷)؛ ژو، یو و شی (۲۰۱۷)
جدول رتبه‌بندی	گایکواد و جین (۲۰۱۷)؛ بالدائوف، برندنر و ویمر (۲۰۱۷)؛ گواکتا ، کاسترو گارسس(۲۰۱۸)؛ هاسگاوا، کوشینو و بن (۲۰۱۵)؛ هومر، هیو و تن (۲۰۱۸)؛ مدینا و هورتادو (۲۰۱۷)؛ پالومو- دوارته، برنس، دودرو و سیخاس (۲۰۱۴)؛ زارزیکا - پیسکورز (۲۰۱۶)
مراحل خاص[12]	فلورس(۲۰۱۵)
نمره[13]	پالومو- دوارته، برنس، دودرو و سیخاس (۲۰۱۴)؛ میره (۲۰۱۵)؛ گایکواد و جین (۲۰۱۷)
قدردانی[14]	گایکواد و جین (۲۰۱۷)
آزادی برای شکست[15]	جیراردلی (۲۰۱۷)

1. Baldauf, Brandner & Wimmer
2. Gaikwad & Jain
3. Girardelli
4. Hasegawa, Koshino & Ban
5. Homer, Hew & Tan
6. Ketyi
7. Lui
8. Mchucha, Ismaeil & Tibok
9. Medina & Hurtado
10. Palomo- Duarte, Berns, Dodero & Cejas
11. Medal
12. Specific phases
13. Score
14. Appreciation
15. Freedom to fail

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

جدول ۱. (ادامه)

عناصر بازی‌وارسازی	پژوهشگران
داستان‌گویی[1]	جیراردلی (۲۰۱۷)؛ کینگسلی و گرابنرهاگن (۲۰۱۸)؛ میره (۲۰۱۵)
سطوح[2]	گواکتا، کاستر و گارسس(۲۰۱۸)؛ هاسگاوا، کوشینو و بن (۲۰۱۵)؛ کینگسلی و گرابنرهاگن (۲۰۱۸)؛ پالومو - دوارته، برنس، دودرو و سیخاس (۲۰۱۴)؛ زارزیکا - پیسکورز (۲۰۱۶)؛ ژو، یو و شی (۲۰۱۷)
نشان[3]	گواکتا، کاستر و گارسس(۲۰۱۸)؛ کینگسلی و گرابنرهاگن (۲۰۱۸)؛ هومر، هیو و تن (۲۰۱۸)؛ مدینا و هورتادو (۲۰۱۷)
رقابت[4]	مدینا و هورتادو (۲۰۱۷)
امتیاز[5]	گواکتا، کاستر، و گارسس(۲۰۱۸)؛ هاسگاوا، کوشینو و بن (۲۰۱۵)؛ کینگسلی و گرابنرهاگن (۲۰۱۸)؛ هومر، هیو و تن (۲۰۱۸)؛ لوئی (۲۰۱۴)؛ کتی (۲۰۱۶)؛ موچوچا، اسماعیل و تیبوک (۲۰۱۷)؛ مدینا و هورتادو (۲۰۱۷)؛ میره (۲۰۱۵)
فشار زمان[6]	لوئی (۲۰۱۴)؛ مدینا و هورتادو (۲۰۱۷)؛ هاسگاوا، کوشینو و بن (۲۰۱۵)؛ پالومو - دوارته، برنس، دودرو، و سیخاس (۲۰۱۴)؛ سان و هسیه (۲۰۱۸)
سیستم شخصیت[7]	هاسگاوا، کوشینو و بن (۲۰۱۵)؛ لوئی (۲۰۱۴)
کمک[8]	لوئی (۲۰۱۴)
بارگذاری چندرسانه‌ای[9]	مدینا و هورتادو (۲۰۱۷)
دوست داشتن و نداشتن[10]	مدینا و هورتادو (۲۰۱۷)؛ زارزیکا-پیسکورز (۲۰۱۶)
جلوه‌های صداهای پس‌زمینه[11]	سان و هسیه (۲۰۱۸)
تخیل[12]	سان و هسیه (۲۰۱۸)

1. Storytelling
2. Levels
3. Badge
4. Competition
5. Point
6. Time pressure
7. Character system
8. Help
9. Uploading videos, pictures and music
10. Like or dislike
11. Background sound effects
12. Fantasy

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

جدول ۱. (ادامه)

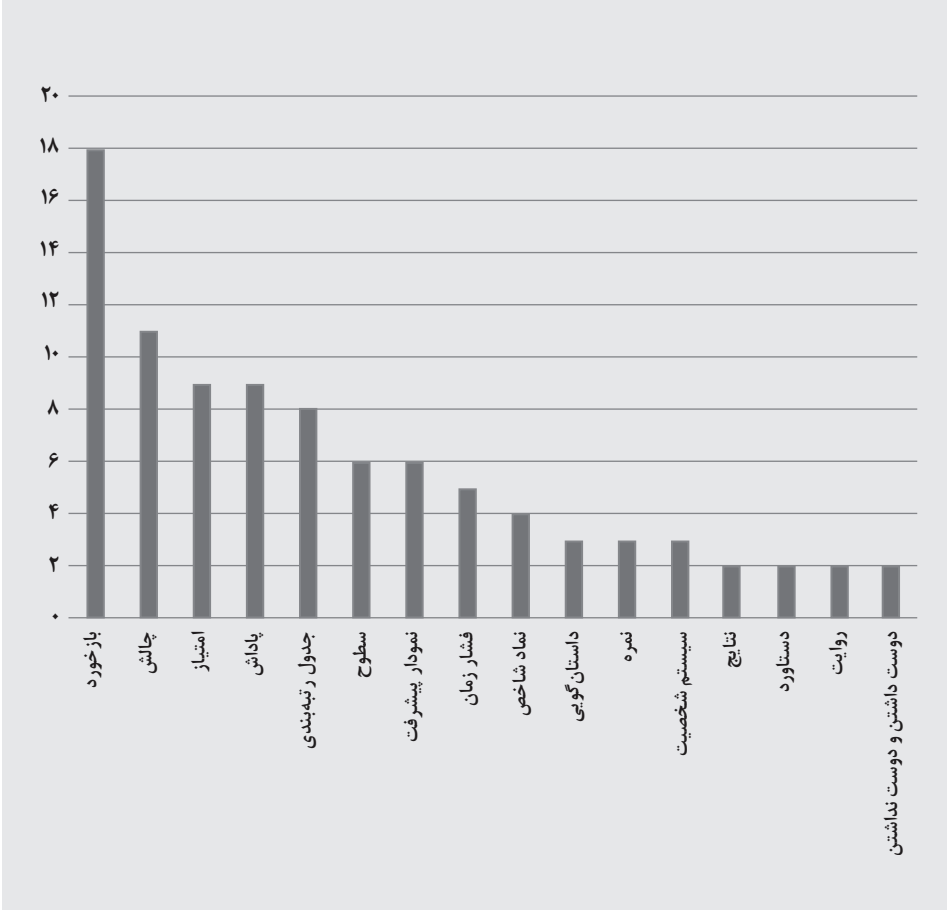
عناصر بازی‌وارسازی	پژوهشگران
کنترل[1]	سان و هسیه (۲۰۱۸)
کنجکاوی[2]	سان و هسیه (۲۰۱۸)
قوانین[3]	زارزیکا-پیسکورز (۲۰۱۶)
دستاورد[4]	کینگسلی و گرابنرهاگن (۲۰۱۸)؛ ژو، یو و شی (۲۰۱۷)
روایت[5]	کینگسلی و گرابنرهاگن (۲۰۱۸)؛ ژو، یو و شی (۲۰۱۷)
احساسات[6]	کینگسلی و گرابنرهاگن (۲۰۱۸)؛ ژو، یو و شی (۲۰۱۷)
مأموریت[7]	ژو، یو و شی (۲۰۱۷)
نمودار تصحیح[8]	ژو، یو و شی (۲۰۱۷)
اعتبارهای مجازی[9]	ژو، یو و شی (۲۰۱۷)
چت با کاربران[10]	کتی (۲۰۱۶)
کاوشگری[11]	کینگسلی و گرابنرهاگن (۲۰۱۸)
آواتار[12]	هومر، هیو و تن (۲۰۱۸)
نتایج[13]	هاسگاوا، کوشینو و بن (۲۰۱۵)

1. Control
2. Curiosity
3. Rules
4. Achievement
5. Narration
6. Emotions
7. Mission
8. Correctness bar
9. Virtual credits
10. Chatting with users
11. Quest
12. Avatars
13. Result

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

سؤال ۲. کـدام عنـاصر بازی‌وارسازی بیشترین استفاده را در آموزش الکترونیکی زبان انگلیسی داشته‌است؟

فراوانی هر یک از عناصر بازی‌وارســازی در نمودار ۱ آورده شــده است تا مشخص شود کدام عناصر بیشترین استفاده را برای آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی داشته است.

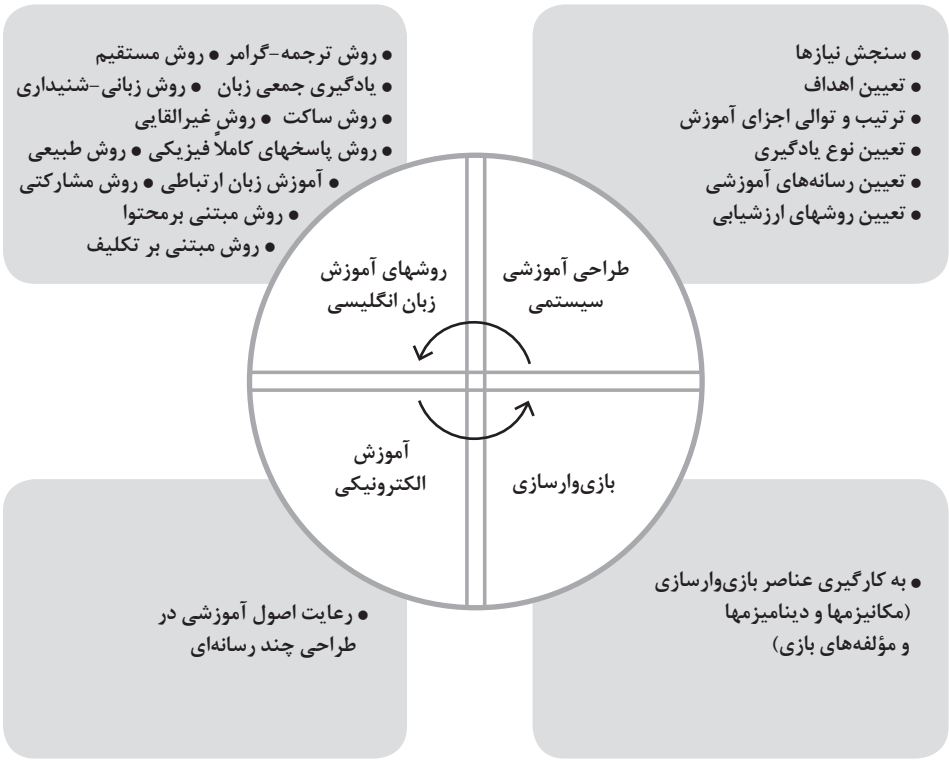


نمودار ۱. پرکاربردترین عناصر بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیک بر اساس فراوانی آنها

شـایان ذکـر اسـت کـه عناصـر بازی‌وارسـازی کـه تعـداد فراوانی آنها یـک بـوده، در نمـودار آورده نشـده اسـت، چـون میـزان تکرار آنهـا فقط یک بار بـوده اسـت، از ایـن‌رو از عناصر پرکاربرد محسـوب نمی‌شـوند.

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

سؤال ۳. **چه چارچوبی را برای بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی با رویکرد طراحی آموزشی سیستمی می‌توان ارائه کرد؟**



شکل ۱. ابعاد چارچوب بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی با رویکرد طراحی آموزشی سیستمی

پیاده سازی چارچوب ارائه شده

با توجه به اطلاعات شکل شماره ۱، چارچوب بازی‌وارسازی دارای چهار بعد اساسی برای طراحی محیط یادگیری بازی‌وار در آموزش زبان انگلیسی بر اساس رویکرد سیستمی است. یکی از ابعاد این چارچوب ارائه شده، طراحی آموزشی با رویکرد سیستمی است. نخستین مرحله در چارچوب ارائه شده با رویکرد طراحی آموزشی سیستمی، تحلیل و تعیین نیازهاست که در این مرحله کل ویژگیهای یادگیرندگان و محیط یادگیری مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌گیرد تا نوع نیاز آموزشی و ویژگیهای محیط و یادگیرندگان مشخص شوند. با مشخص شدن نیازهای آموزشی به صورت روشن می‌توان یک برنامهٔ آموزشی برای پاسخگویی به آن نیازها طراحی کرد. در این قسمت مدرس باید نوع یادگیرندگان را از

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

لحاظ نوع بازیکنان برای محیط بازی نیز مشـــخص کند. بارتل[1] سبک بازی یادگیرندگان را در چهار نوع سبک بیان می‌کند که عبارت‌اند از: کاوشگران[2]، دست‌یابندگان[3]، قاتلان[4] و اجتماعیان[5] (بارتل، ۲۰۱۶). پس، در مرحله اول این چارچوب، سنجش نیازها و تحلیل ویژگیهای یادگیرندگان (سبک بازی بازیکنان) و محیط یادگیری صورت می‌گیرد.

مرحله دوم در این چارچوب، تعیین دقیق اهداف آموزشـــی است. با مشخص شدن اهداف آموزشی، مقصد نهایی در آموزش مشخص می‌شود و می‌توان مراحل بعدی را برای دستیابی به اهداف تعیین شده تنظیم کرد.

مرحله سوم در طراحی آموزشی با دیدگاه سیستمی، تجزیه و تحلیل موضوعات آموزشی است. در این مرحله هر یک از هدفها یا نیازهای تعیین شده در مرحله قبل با استفاده از یکی از نظامهای طبقه‌بندی هدفهای آموزشی به صورت بسیار دقیق طبقه‌بندی می‌شود و هر یک از اجزای هدفها در نظام طبقه‌بندی هدفها در جای خود قرار می‌گیرد. بر اســـاس تجزیه و تحلیل موضوعات آموزشی در این مرحله می‌توان راهبردهای آموزشی خاص هر کدام را نیز اتخاذ کرد.

در مرحلـــه چهارم، ترتیب و توالی اجزای آموزش تعیین می‌شـــود. در این مرحله، هدفهای تجزیه و تحلیل شـــده در مرحله قبل از نظر تقدم و تأخّر در یک ساختار محتوایی قرار می‌گیرد و به این ترتیب، واحدها یا بخشـــهای اصلی و پیش‌نیازهای آموزشی هر بخش از نظر ترتیب و توالی، موقعیت خود را در آموزش پیدا می‌کنند. به عبارت دیگر، تجارب یادگیری در این مرحله ســـاختاردهی و مراتب قرارگیری اجزای آموزش مشـــخص می‌شود. نکته قابل اهمیت در این مرحله برای تعیین پیش‌نیازهای لازم برای آموزش هر یک از هدفها و موضوعات تعیین شـــده، تجزیه و تحلیـــل دانش‌آموزان مورد نظر در مرحله اول است. این تجزیه و تحلیل از این لحاظ حائز اهمیت است که میزان و سطح ارائه پیش‌نیازها را برای دانش‌آموزان خاص هر آموزش معین می‌کند. به عبارت دیگر فقط از طریق تجزیه و تحلیل دانش‌آموزان از جنبه‌های مختلف می‌توان به‌طور دقیق نقطه شروع و پایان آموزش را مشخص ساخت. بدون اطلاع از میزان دانش و مهارت دانش‌آموز در یک موضوع نمی‌توان آموزش را برای او شـــروع کرد، زیرا این امکان وجود دارد که دانش‌آموز مطالب آموزشی را بداند یا اینکه پیش‌نیازهای لازم برای درک آموزش و تعقیب مراحل آن را نداشته باشد که در هر دو صورت، آموزش با شکست مواجه می‌شود.

در پایان مرحله پنجم طراحی آموزشی با رویکرد سیستمی، محتوای کامل و دقیق آموزش همراه با ترتیب ارائه محتوا تعیین می‌شود.

1. Bartle
2. Explorers
3. Achievers
4. Killers
5. Socializers

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

در مرحله ششم، طراح آموزشی باید بـر شناسایی و طبقه‌بنـدی هر بـخش از مـحتوا بر اسـاس نوع یادگیری متمرکز شود. اهمیت این مرحله به این سبب است که پژوهشهای اخیر روانشناسی یادگیری به وضوح نشان داده است که هر نوع از یادگیری، نیاز به روشی خاص از آموزش دارد. برای مثال وقتی که از دانش‌آموز انتظار داریم تا فهرستی از تداعیها را به خاطر بسپارد ـ مانند به خاطرسپاری واژگان انگلیسی و معادلهای فارسی آنها ـ روش آموزش بیشتر بر تکرار و تمرین استوار خواهد بود. وقتی از دانش‌آموزی درخواست کنیم که قانونی را به خوبی یاد بگیرد ـ مانند قانون اهم ـ روش آموزش، ارائه مسائل متعدد و متنوع به دانش‌آموز و درخواست حل آن مسائل با استفاده از آن قانون خواهد بود. بعد دوم چارچوب ارائه شده در این مرحله پیاده می‌شود، به‌طوری که در این مرحله، برای طراحی انواع تمرینهای آموزش زبان انگلیسی باید از انواع تکنیکهای مطرح در روشهای آموزش زبان انگلیسی استفاده کرد. برای مثال روش ترجمه‌ـگرامر، بیان می‌کند که برای یادگیری جمله انگلیسی باید ترجمه آنها را از دانش‌آموزان خواست (صورت انگلیســـی ارائه شود و فارسی خواسته شود یا به‌عکس)، تا دانش‌آموز بتواند با فکر کردن دربارهٔ تک تک معانی کلمات و مفاهیم و برگرداندن آنها به زبان مورد نظر جمله مورد نظر را یاد بگیرد. بنابراین در طراحی تمرینها می‌توان یک یا دو مورد از این نوع تمرین را طراحی کرد.

مرحلــه هفتم در چارچوب ارائه شـــده، به کارگیری عناصر بازی‌وارســـازی ـ مکانیزمها، دینامیزمها، استراتژیهای انگیزشی ـ است که عناصر شناسایی شده و پرکاربرد در جدول و نمودار ۱ آورده شده است. در ایـــن مرحله طراح آموزشـــی پس از اینکه محتوا را با توجه بـــه مراحل قبلی تا حدودی طراحی کرد و ترتیب و توالی و پیش‌نیازهای هر هدف یادگیری مشـــخص شـــدند باید برای جذاب‌تر کردن آموزش و درگیر کردن بیشـــتر دانش‌آموزان در فرایند یادگیری، از مکانیزمها و دینامیزمهای مناســـب و حتی راهبردهای انگیزشی استفاده کند. در این صورت می‌توان گفت که آموزش از حالت خشک و تا حدودی خسته کننده به صورت بازی در می آید و در یادگیرنده انگیزه ایجاد می‌شود که برای دستیابی به اهداف مورد نظر به یادگیری و آموزش خود ادامه دهد.

مرحله هشتم در این چارچوب ارائه شده تعیین رسانه‌های آموزشی است که بعد چهارم و آخرین بعد چارچوب است. در اینجا محیط الکترونیکی (محیط آنلاین و محیط آفلاین) به عنوان رسانه در نظر گرفته شده است. در طراحی این محیطها باید محتوای در نظر گرفته شده همراه با عناصر بازی در این محیط پیاده‌سازی شوند و موقع طراحی، اصول چند رسانه‌ای نیز باید مدنظر قرار گیرد.

مرحله نهم در این چارچوب ارائه شده، تعیین روشهای ارزشیابی است. در این مرحله طراح آموزشی باید تصمیم بگیرد که از چه روشهای ارزشیابی برای سنجش میزان یادگیری دانش‌آموزان استفاده کند. روشهای ارزشیابی نیز تابعی از نوع یادگیریهای آموزش داده شده‌اند و طراحی باید یک پیوستگی منطقی میان آنچه آموزش داده شـــده، روش آموزش مورد استفاده و روشهای ارزشیابی را رعایت کند (فردانش، ۱۳۹۲). با توجه به نوع اهداف انتخاب شـــده طراح روش ارزشیابی را تعیین می‌کند. ممکن است طراح

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

برای هدفی از آزمونهای تشـــریحی اســـتفاده کند و برای هدفی دیگر از مشاهده و برای هدفی دیگر نیز میزان انجام دادن کار عملی را معیار ارزشیابی قرار دهد.

مرحلـــه دهم و آخر این چارچوب، ارائه بازخورد در مقابل پاســـخهای دانش‌آموزان و میزان یادگیری آنهاســـت. این بازخورد باید برای تک‌تک ســـؤالات و فعالیتهای طراحی شـــده در نظر گرفته شود. نوع بازخورد بر اســـاس هدف مورد نظر و پاســـخ یادگیرنده به سه شکل اطلاعی، تصحیحی و انگیزشی ارائه می‌شود. بازخورد نقش حیاتی و مهمی را در یادگیری و انگیزش دانش‌آموزان دارد. این بازخورد باید به نوعی ارائه شود که منجر به بهبود یادگیری دانش‌آموزان شود و آنها را به اهداف اصلی یادگیری ترغیب کند.

سؤال ۴. چارچوب بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی با رویکرد طراحی آموزشی سیستمی از نظر متخصصان تا چه‌اندازه معتبر است؟

جدول ۲. نتایج اعتباریابی چارچوب پیشنهادی

ردیف	سؤال	میانگین	انحراف معیار	واریانس
۱	تا چه‌اندازه ابعاد چارچوب پیشنهادی کامل‌اند؟	۳/۹	۰/۴۲	۲۰/۰
۲	تا چه‌اندازه عناصر شناسایی شده بازی‌وارسازی برای آموزش زبان انگلیسی مناسب‌اند؟	۵/۴	۵۳/۰	۰/۲۹
۳	عناصر شناسایی شده بازی‌وارسازی آموزشی زبان تا چه‌اندازه مناسب عملکرد انتقال یادگیری اند؟	۳/۸	۰/۴۴	۰/۱۹
۴	تا چه‌اندازه عناصر شناسایی شده بازی‌وارسازی را می‌توان در محیط الکترونیک برای آموزش استفاده کرد؟	۴/۴	۰/۴۹	۰/۲۴
۵	تا چه‌اندازه چارچوب پیشنهادی بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیک جامع است؟	۴/۱	۰/۴۷	۰/۲۲
۶	چارچوب پیشنهادی بازی‌وارسازی تا چه‌اندازه برای طراحی محیطهای یادگیری مبتنی بر رایانه مفید است؟	۳/۹	۰/۴۵	۰/۲۴
۷	تا چه‌اندازه پیشنهاد می‌کنید طراحان درس افزارهای آموزشی از این چارچوب استفاده کنند؟	۴/۱	۰/۴۶	۰/۲۱
۸	تا چه‌اندازه پیشنهاد می‌کنید معلمان و مدرسان برای آموزش زبان انگلیسی از این چارچوب استفاده کنند؟	۴/۲	۰/۴۸	۰/۲۲
۹	تا چه‌اندازه این چارچوب می‌تواند یادگیری خشک و خسته‌کننده را به یادگیری لذت‌بخش و جذاب تبدیل کند؟	۴/۴	۰/۴۹	۰/۲۹

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

به‌منظور اعتباریابی چارچوب پیشنهادی، پرسشنامه‌ای شامل ۹ پرسش، طراحی و تدوین شد. شش پرسش دربارهٔ کل الگو و سه پرسش درباره عناصر بازی‌وارسازی. این پرسشنامه به همراه توضیحات تکمیلی دربارهٔ چارچوب کلی به بیست متخصص حوزهٔ تکنولوژی آموزشی ارسال شد (جدول ۲). بررسی نتایج ارزیابی متخصصان نشان می‌دهد که به‌طورکلی متخصصان ارزیابی مثبتی نسبت به چارچوب پیشنهادی دارند.

■ بحث و نتیجه‌گیری ■

در چند دههٔ اخیر فراگیر شدن بازی‌وارسازی در حیطه‌های گوناگون و کارایی آن، سبب شده است که بازی‌وارسازی در محیطهای آموزشی و برای آموزش موضوعات گوناگون به کار گرفته شود. ساده‌ترین دلیل برای به کارگیری بازی‌وارسازی در آموزش، این است که یادگیری بازی‌وار سرگرم کننده است، بنابراین یادگیری را تقویت می‌کند، در این حالت دانش‌آموزان زمان بیشتری را صرف یادگیری می‌کنند و بیشتر می‌آموزند. طراحی بازی‌وار از شیوه‌هایی است که به یادگیری مؤثر منجر می‌شود و چارچوبی برای معلمان فراهم می‌کند تا از مزایای این شیوه‌ها بیشتر بهره‌مند شوند. برایان آرنولد[1] ادعا می‌کند، «هنگامی که از بازی‌وارسازی در آموزش و پرورش استفاده می‌شود، فرصتهای یادگیری تجربی، یادگیری مبتنی بر سرعت یادگیری فراگیران[2] و یادگیری مادام العمر افزایش می‌یابد. یادگیرندگان از طریق فعالیت سرگرم‌کننده درگیر یادگیری می‌شوند و با دانش و مهارتها پاداش می‌گیرند» (آرنولد، ۲۰۱۴). اگر بازی‌وارسازی به درستی اجرا شود، اکثر دانش‌آموزان بیشتر یاد می‌گیرند و از آموزش لذت می‌برند.

پژوهشگران در دانشگاه دلفت[3]، که در آن بازی‌وارسازی به‌طور گسترده مورد استفاده قرار گرفته است، مشاهده کرده‌اند که «بازی‌وارسازی اثربخش است»[4]، دانش‌آموزان از طریق آن فعال شده و انگیزه زیادی پیدا کرده‌اند. شواهد تجربی نشان می‌دهد که زمانی که از بازی‌وارسازی استفاده می‌شود، دانش‌آموزانی که در دوره‌های دشوار تحصیل می‌کنند بیشتر یاد می‌گیرند و خشنودترند (کمبل[5]، ۲۰۱۶). بازی‌وارسازی دستاوردهای بسیاری در کلاس درس به ارمغان می‌آورد. مهم‌ترین دستاوردی که بر آن تأکید شده است، افزایش درگیری دانش‌آموزان در یادگیری است. دانش‌آموزان در دوره‌های بازی‌وار شده بیشتر علاقه‌مندند و درگیرند که به یادگیری بهتر می‌انجامد، اما بازی‌وارسازی چیزی بیشتر از لذت سرگرمی به ارمغان می‌آورد. ساختار طراحی بازی‌وار دارای ویژگیهای بسیاری است که در مؤثر بودن آموزش نقش دارند. بازی‌وارسازی می‌تواند انگیزه ذاتی را افزایش دهد، اهداف یادگیری آشکار را انتقال

1. Brian Arnold
2. Self-paced
3. Delft University
4. Gamification works
5. Campbell

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

دهد و تدریس موضوعات پیچیده را تســهیل کند. در بازی‌وارسازی از سبکهای یادگیری چندگانه برای خلق تجربه یادگیری فردی، فعال و اصیل اســتفاده می‌شود. بازی‌وارسازی می‌تواند مهارتهای تیمی را توسعه دهد و اختلال شناختی[1] را کم اثر کند. در نهایت اینکه بازی‌وارسازی مهارتهای مهم قرن بیست و یکم را توسعه می‌دهد. بازی‌وارسازی همچنین محیطی را فراهم می‌کند که تدریس موضوعات پیچیده را تسهیل می‌کند. از آنجایی که طراحی بازی‌وار شامل جنبه‌های بسیاری از موضوع مورد مطالعه و نحوه ارتباط آنها است، این سیستم پیچیده‌تر از یک رویکرد یادگیری است که به‌طور جداگانه عناصر را در نظر می‌گیرد(کمبل، ۲۰۱۶). ســاختار بازی‌وارسازی به گونه‌ای است که دانش را بر اساس سرعت یادگیری یادگیرنده تکیه‌گاه‌ســازی می‌کند. یک مؤلفه کلیدی در محیط بازی‌وارسازی شده، خودمختاری[2] است. این محیط به دانش‌آموزان امکان انتخاب نحوه فعالیت در کلاس و چالشها (تکالیف) را می‌دهد. ساختار بازی‌وارســازی به دانش‌آموزان امکان می‌دهد تا با سرعت شخصی خودشان جلو بروند. همچنین فرصت می‌دهد تا زمان بیشــتری را صرف تکالیفی کنند که سخت‌ترند، بدون اینکه مجازات برای دانش‌آموزان داشته باشد یا وقت کلاس گرفته شود. همچنین فرصتی برای دانش‌آموزان «عقب مانده[3]» فراهم می‌کند تا روی مفاهیم خاص یا ســخت وقت بگذارند. بازی‌وارســازی فرصت استفاده از بسیاری از استراتژیهای یادگیری را می‌دهد که می‌تواند فراگیران متفاوت را درگیر کند. دانش‌آموزان گوناگون با روشهای متفاوت یاد می‌گیرند. دانش‌آموزی ممکن اســت بیش از یک سبک یادگیری داشته باشد. آموزش سنتی اساساً تنها به چند سبک یادگیری متکی است، اما یک دوره بازی‌وارسازی درست طراحی شده شامل سبکهای گوناگون یادگیری است که به دانش‌آموزان امکان می‌دهد دانش خود را از روشهای متفاوت به‌دست آورند و نشــان دهند. بهره‌گیری از بازی‌وارسازی و ارائه فرصتهای گوناگون سبک یادگیری، تمرکز را از نحوه یادگیری دانش‌آموزان به آنچه آنها یاد می‌گیرند، تغییر می‌دهد (ایسوپ و اپما[4]، ۲۰۱۴). بنابراین طراحی و تدوین یک چارچوب بازی‌وارسازی برای آموزش زبان انگلیسی در محیط الکترونیکی ضروری به نظر می‌رسد، چرا که سبب شکل‌گیری نقطه اشــتراکی برای ذینفان آموزش در طراحی آموزشی با رویکرد بازی‌وارسازی می‌شود. همان‌طورکه مشــاهده شد، چارچوب ارائه شده برای بازی‌وارسازی آموزش زبان انگلیســی دارای چهار بعد است: **الف)** طراحی آموزشی سیستمی؛ **ب)** روشهای آموزش زبان انگلیسی؛ **ج)** عناصر بازی‌وارســازی، و **د)** محیط یادگیری الکترونیکی. هــر یک از این ابعاد دارای زیرمؤلفه‌هایی هســتند که در بالا توضیح داده شــد. در حقیقت با نگاهی کلی می‌توان گفــت که به‌کارگیری عناصر بازی‌وارسازی در آموزش می‌تواند جنبه جذاب و بازی‌گونه بودن را به یادگیری اضافه کند. همان‌طور که نتایج پژوهشهای پیشین نشان داده‌اند، به‌کارگیری عناصر بازی‌وارسازی می‌تواند سبب افزایش درگیری

1. Cognitive dissonance
2. Autonomy
3. Left behind
4. Iosup & Epema

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

یادگیرندگان در فرایند یادگیری شود. بنابراین معلمان و مدرسان باید سعی کنند که در آموزشهایشان از عناصر بازی‌وارسازی استفاده کنند تا دانش‌آموزان بیشتر به یادگیری ترغیب شوند.

■ محدودیتهای پژوهش ■

چارچوب بازی‌وارســـازی پیشنهادی برای آموزش زبان انگلیســـی در محیط الکترونیکی با رویکرد طراحی آموزشـــی سیستمی است، بنابراین اگر چارچوب برای محیط آموزشی و فیزیکی مثل کلاس در نظر گرفته شـــود، احتمالاً باید عناصری کم یا اضافه شـــود. در ضمن، چارچوب بازی‌وارسازی ارائه شده با رویکرد طراحی آموزشـــی سیستمی ارائه شده است، اگرمدرسی یا ذینفعی بخواهد این چارچوب را با رویکرد طراحی آموزشی سازنده‌گرایی به کار گیرد، حتما مؤلفه‌های دیگری اضافه خواهد شد و مواردی هم کم خواهد شـــد. چون یکی از دغدغه‌های این پژوهش آموزش زبان انگلیســـی به مخاطبان اســـت، بنابراین چارچوب در زمینه آموزش زبان انگلیسی طراحی و تدوین شده است. این امر سبب می‌شود که برای به کارگیری در موضوعات آموزشی دیگر، با احتیاط به کار گرفته شود. یکی از موارد مهمی که باید در نظر گرفته شـــود، اثربخش بودن چارچوب ارائه شده است، هر چند این امر از نظر متخصصان دارای اعتبار درونی است، اما باید اعتبار بیرونی چارچوب نیز سنجیده شود.

■ پیشنهادهای تحقیق ■

چارچوب پیشـــنهادی از چند منظر قابلیت پژوهـــش دارد. اول اینکه می‌توان کل چارچوب را برای طراحی و تولید درس افزارهای گوناگون مورد اســـتفاده قـــرار داد و کارآمدی الگو را به‌طور کلی ارزیابی کرد. دوم اینکه آیا معلمان و مدرســـان می‌توانند از این چارچوب در حیطه‌ای غیرالکترونیکی اســـتفاده کنند؟ از این نظر لازم اســـت کارآمدی چارچوب به‌طور کلی ارزیابی شود. در این حالت طراح باید دقت کند که این الگو برای طراحی آموزشـــی سیســـتمی به‌طور کلی و به‌طور ویژه برای طراحی محیطهای یادگیری الکترونیک تدوین شـــده است و نمی‌توان از آن برای طراحی آموزشی سازنده‌گرا استفاده کرد. سوم، اینکه علاقه‌مندان می‌توانند بخشهای متفاوت آن را مورد پژوهش قرار دهند. به عنوان نمونه عناصر بازی‌وارســـازی را روی نتایج یادگیری و آموزش زبان انگلیســـی مورد ارزیابی قرار دهند که کدام عنصر بازی‌وارسازی می‌تواند اثربخشی بیشتری روی یادگیری یادگیرندگان داشته باشد. همچنین پژوهشگران می‌تواننـــد ایـــن چارچوب را ملاک قرار دهند و بـــه تکمیل آن بپردازند. در این صـــورت هم می‌توانند بـــر ابعاد آن بیفزایند و هم راهبردهای دیگری را کشـــف و اضافه کنند. در نهایت در پژوهشـــهای آتی می‌توان چارچوبی مشابه را برای دیگر الگوهای طراحی آموزشی طراحی و تدوین کرد و به اعتبارسنجی آن پرداخت.

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]
[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

منابع

REFERENCES

حسنی، محمد. (۱۳۹۰). *بررسی رابطه راهبردهای یادگیری زبان با یادگیری زبان انگلیسی در دانش‌آموزان دو زبانه و تک‌زبانه پسر مقطع راهنمایی شهر تبریز در سال ۹۰-۸۹* پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه علامه طباطبایی.

دهقانزاده، حسین، علی‌آبادی، خدیجه و دهقان‌زاده، حجت. (۱۳۹۵). تدوین چهارچوب طراحی بازیهای رایانه‌ای آموزشی موضوعات شناختی در سطح خرد با روش تحلیل محتوا استقرایی و بررسی میزان اثربخشی آن در یادگیری مفاهیم. *فصلنامه علمی - پژوهشی پژوهش در یادگیری آموزشگاهی و مجازی*، ۴ (۱۳)، ۷-۲۰.

عبدولی، سمانه و محمدحسنی، نسرین. (۱۳۹۴). سنتزپژوهی مولفه‌ها، ابزارها و روشهای به کار رفته در ارزشیابی یادگیری الکترونیکی و ارائه الگویی جامع برای ارزشیابی آموزش الکترونیکی. *فصلنامه مطالعات اندازه گیری و ارزشیابی آموزشی*، ۵ (۹)، ۱۵۳-۱۷۲.

فردانش، هاشم. (۱۳۹۲). *طراحی آموزشی: مبانی، رویکردها و کاربردها*. تهران: سمت.

کلانتری، رضا و غلامی، جواد. (۱۳۹۰). بررسی علل ناکارآمدی آموزش و پرورش در آموزش زبان انگلیسی و مقایسه مدارس عمومی و آموزشگاه‌های خصوصی. *نشریه مطالعات زبان و ترجمه (دانشکده ادبیات و علوم انسانی مشهد)*، ۴۴ (۳)، ۵۱-۸۱.

Abrams, S. S., & Walsh, S. (2014). Gamified vocabulary. *Journal of Adolescent & Adult Literacy, 58*(1), 49-58. doi:10.1002/jaal.315

Armier, D. D., Jr., Shepherd, C. E., & Skrabut, S. (2016). Using game elements to increase student engagement in course assignments. *College Teaching, 64*(2), 64-72.

Arnold, B. J. (2014). Gamification in education. *Proceedings of the American Society of Business and Behavioral Sciences, 21*(1), 32-39.

Baldauf, M., Brandner, A., & Wimmer, C. (2017). Mobile and gamified blended learning for language teaching: Studying requirements and acceptance by students, parents and teachers in the wild. *Proceedings of the 16th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia*, pp. 13-24.

Bartle, R. A. (2016). *Player types*. Available at: http://aom.jku.at/archiv/cmc/text/bartle.90/mud.co.uk/richard/UA.pdf

Campbell, A. A. (2016). *Gamification in higher education: Not a trivial pursuit*. St. Thomas University.

Chang, C.-C., Tseng, K.-H., Liang, C., & Yan, C.-F. (2013). The influence of perceived convenience and curiosity on continuance intention in mobile English learning for high school students using PDAs. *Technology, Pedagogy and Education, 22*(3), 373-386.

Chen, C.-M., & Chung, C.-J. (2008). Personalized mobile English vocabulary learning system based on item response theory and learning memory cycle. *Computers & Education, 51*(2), 624-645.

Ferro, L. S. (2016). *Gamification with Unity 5.x*. Packt Publishing Ltd.

Flores, J. F. F. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review,* (27), 32-54.

Gaikwad, G., & Jain, A. (2017). Feelbot: Reducing use of bad words in children through wearable using artificial intelligence and gamification. *Proceedings of the 2017 Conference on Interaction Design and Children,* pp. 777-781.

Girardelli, D. (2017). Impromptu speech gamification for ESL/EFL students. *Communication Teacher, 31*(3), 156-161.

Guaqueta, C. A., & Castro-Garces, A. Y. (2018). The use of language learning Apps as a didactic tool for EFL vocabulary building. *English Language Teaching, 11*(2), 61-71.

Hasegawa, T., Koshino, M., & Ban, H. (2015). An English vocabulary learning support system for the learner's sustainable motivation. *SpringerPlus, 4*(1), Article number: 99.

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]

[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]

Homer, R., Hew, K. F., & Tan, C. Y. (2018). Comparing digital badges-and-points with classroom token systems: Effects on elementary school ESL students' classroom behavior and English learning. *Journal of Educational Technology & Society, 21*(1), 137-151.

Iosup, A., & Epema, D. (2014). An experience report on using gamification in technical higher education. *Proceedings of the 45th ACM technical symposium on Computer Science Education,* pp.27-32.

Jackson, M. (2016). *Gamification in education: A literature review.* Retrieved from https://www.usma.edu/cfe/Literature/MJackson_16.pdf.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

Ketyi, A. (2016). From mobile language learning to gamification: An overlook of research results with business management students over a five-year period. *Porta Linguarum. Revista Internacional de Didáctica de las Lenguas Extranjeras, I*, 45-60.

Kingsley, T. L., & Grabner-Hagen, M. M. (2018). Vocabulary by gamification. *The Reading Teacher, 71*(5), 545-555.

Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. *Simulation & Gaming, 45*(6), 769-785.

Lui, S. (2014). Use of gamification in vocabulary learning: A case study in Macau. In *4th CELC Symposium Proceedings,* pp. 90-97.[Acceso: Mayo 2015].

Marsh, D. (2012). *Blended learning creating learning opportunities for language learners.* New York: Cambridge University Press.

Mchucha, I. R., Ismaeil, Z. L., & Tibok, R. P. (2017). Developing a gamification-based interactive thesaurus application to improve English language vocabulary: A case study of undergraduate students in Malaysia. *International Journal of Management and Applied Science (IJMAS)*,*3*(3), 46-53.

Medina, E. G. L., & Hurtado, C. P. R. (2017). Kahoot! A digital tool for learning vocabulary in a language classroom. *Revista Publicando, 4*(12 (1)), 441-449.

Myhre, M. G. (2015). *Gamification in mobile language learning: Improving user satisfaction for Norwegian immigrants.* (Unpublished master's thesis). Gjøvik University College, Norway.

Palomo-Duarte, M., Berns, A., Dodero, J. M., & Cejas, A. (2014). Foreign language learning using a gamificated APP to support peer-assessment. *Proceedings of the Second International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality,* pp. 381-389.

Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior, 29*(2), 345-353.

Stansbury, J. A., & Earnest, D. R. (2017). Meaningful gamification in an industrial/organizational psychology course. *Teaching of Psychology, 44*(1), 38-45.

Sun, J. C.-Y., & Hsieh, P.-H. (2018). Application of a gamified interactive response system to enhance the intrinsic and extrinsic motivation, student engagement, and attention of English learners. *Journal of Educational Technology & Society, 21*(3), 104-116.

Turgut, Y., & İrgin, P. (2009). Young learners' language learning via computer games. *Procedia-Social and Behavioral Sciences,1,* 760-764.

Uzun, L., Çetinavci, U. R., Korkmaz, S., & Salihoglu, U. M. (2013). Developing and applying a foreign language vocabulary learning and practicing game: The effect of VocaWord. *Online Submission, Digital Culture and Education, 5*(1), 50-70.

Yen, L., Chen, C. M., & Huang, H. B. (2016, June). Effects of mobile game-based English vocabulary learning APP on learners' perceptions and learning performance: A case study of Taiwanese EFL learners. In *International Conference on e-Learning* (p. 255). Academic Conferences International Limited.

Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology, 16*(3), 17-36.

Zhou, L., Yu, J., & Shi, Y. (2017). *Learning as adventure: An App designed with gamification elements to facilitate language learning.* Paper presented at the International Conference on HCI in Business, Government, and Organizations.

[Downloaded from qjoe.ir on 2025-10-18]

[DOR: 20.1001.1.10174133.1400.37.1.8.9]