



سعیده چشمی، ۱۴۰۴

## اثر بخشی طراحی آموزش مبتنی بر گیم فیکشن بر مهارت‌های حل مسئله و انسجام تحصیلی

هدف پژوهش حاضر بررسی اثربخشی طراحی آموزش مبتنی بر گیمیفیکیشن بر مهارت‌های حل مسئله و انسجام تحصیلی دانش‌آموزان پسر پایه سوم ابتدایی بود. این پژوهش از نظر هدف، کاربردی و از نظر روش، شبه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه کنترل انجام گرفت. جامعه آماری شامل کلیه دانش‌آموزان پسر پایه سوم ابتدایی منطقه یک تهران در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴ بود. نمونه‌گیری به روش تصادفی خوشه‌ای چندمرحله‌ای صورت گرفت و در نهایت ۲۲ نفر از دانش‌آموزان به‌عنوان نمونه انتخاب و به‌طور تصادفی در دو گروه آزمایش (۱۱ نفر) و کنترل (۱۱ نفر) جایگزین شدند.

ابزارهای گردآوری داده‌ها شامل پرسشنامه استاندارد مهارت‌های حل مسئله و پرسشنامه انسجام تحصیلی بود. گروه آزمایش طی هشت جلسه تحت آموزش مبتنی بر گیمیفیکیشن قرار گرفتند، در حالی که گروه کنترل آموزش‌های معمول را دریافت کردند. داده‌ها با استفاده از آزمون تحلیل کوواریانس چندمتغیری (MANCOVA) تحلیل شدند.

یافته‌ها نشان داد که بین دو گروه در متغیرهای مهارت حل مسئله و انسجام تحصیلی تفاوت معناداری وجود دارد ( $p < 0.05$ ). به عبارت دیگر، آموزش مبتنی بر گیمیفیکیشن موجب بهبود قابل توجه مهارت‌های حل مسئله و افزایش انسجام تحصیلی دانش‌آموزان شد.

نتیجه‌گیری کلی پژوهش حاکی از آن است که استفاده از رویکرد گیمیفیکیشن در محیط‌های آموزشی می‌تواند به‌عنوان روشی کارآمد در ارتقای مهارت‌های شناختی و عاطفی دانش‌آموزان به‌کار گرفته شود و به بهبود کیفیت فرآیند یادگیری کمک کند.

**کلیدواژه‌ها:** کلیدواژه‌ها: گیمیفیکیشن، مهارت‌های حل مسئله، انسجام تحصیلی، آموزش ابتدایی، شبه‌آزمایشی

شماره‌ی پایان‌نامه: ۱۲۷۸۲۹۴۰۹۴۳۳۶۱۹۵۸۷۰۳۹۱۶۳۱۹۱۷۷۲

تاریخ دفاع: ۱۴۰۴/۰۶/۲۷

رشته‌ی تحصیلی:

دانشکده:

استاد راهنما: دکتر یاسر علمی‌سولا

استاد مشاور: دکتر علی نقی معینی



## ***Thesis:***

# The effectiveness of game fiction-based educational design on problem-solving skills and academic cohesion

## Abstract

The purpose of this study was to investigate the effectiveness of game-based learning on problem-solving skills and academic cohesion among third-grade male elementary school students. This study was a quasi-experimental design with a pre-test and post-test control group. The population consisted of all male third-grade elementary school students in the first district of Tehran during the 2023-2024 academic year. The sample was selected using a multi-stage cluster random sampling method, and 40 students were randomly assigned to two groups: experimental ( $n = 20$ ) and control ( $n = 20$ ).

The data collection tools included a standard problem-solving skills questionnaire and an academic cohesion questionnaire. The experimental group received game-based education for eight sessions, while the control group received regular instruction. The data were analyzed using multivariate analysis of covariance (MANCOVA).

The results showed that there was a significant difference between the two groups in problem-solving skills and academic cohesion ( $p < 0.05$ ). In other words, game-based education significantly improved problem-solving skills and increased academic cohesion among students.

The findings of this study suggest that using game-based approaches in educational settings can be an effective way to enhance cognitive and emotional skills among students and improve the quality of the learning process.