



فاطمه زهرا رادمنش، ۱۴۰۴

تأثیر شیوه‌های تدریسی مبتنی بر بازی بر احساس خودکارآمدی تحصیلی و انگیزه پیشرفت ریاضی دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی سبزوار

هدف پژوهش حاضر بررسی اثربخشی آموزش مبتنی بر بازی گروهی بر خودکارآمدی تحصیلی و انگیزه پیشرفت دانش‌آموزان پایه ششم ابتدایی شهر سبزوار بود. این پژوهش از نوع نیمه‌تجربی و با طرح پیش‌آزمون‌پس‌آزمون با گروه کنترل نابرابر انجام شد. جامعه آماری شامل دانش‌آموزان پایه ششم مدارس دولتی شهر سبزوار بود که از میان آن‌ها ?? نفر به روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب و به‌صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل (هر گروه ?? نفر) گمارده شدند. گروه آزمایش در طی چند جلسه در معرض برنامه آموزش مبتنی بر بازی گروهی قرار گرفت و گروه کنترل آموزش معمول را دریافت کرد. برای سنجش متغیرهای پژوهش از پرسشنامه خودکارآمدی تحصیلی شرر و همکاران (GSE-17) و پرسشنامه انگیزه پیشرفت هرمنس استفاده شد. داده‌ها با بهره‌گیری از آزمون‌های توصیفی و تحلیل کوواریانس در نرم‌افزار SPSS تحلیل شدند. نتایج نشان داد که برنامه مبتنی بر بازی گروهی منجر به افزایش معنادار خودکارآمدی تحصیلی دانش‌آموزان گروه آزمایش در مقایسه با گروه کنترل شد. این تغییر همسو با مبانی نظری یادگیری اجتماعی و الگوهای تجربه‌محور بازی قابل تبیین است. با این حال، نتایج مربوط به انگیزه پیشرفت نشان داد که اگرچه میانگین نمرات گروه آزمایش در پس‌آزمون افزایش یافت، اما این تفاوت نسبت به گروه کنترل از نظر آماری معنادار نبود. الگوی داده‌ها حاکی از آن است که مداخله بیش از همه بر باورهای توانایی و احساس شایستگی تحصیلی اثرگذار بوده و برای ایجاد تحول پایدار در انگیزه پیشرفت، دوره‌های طولانی‌تر یا مداخلات چندبعدی‌تری موردنیاز است. به‌طور کلی، یافته‌ها اثربخشی آموزش مبتنی بر بازی گروهی بر تقویت خودکارآمدی تحصیلی را تأیید می‌کنند و بر نقش بالقوه بازی در بهبود تجارب یادگیری دانش‌آموزان تأکید دارند.

کلیدواژه‌ها: واژه‌های کلیدی: آموزش مبتنی بر بازی، خودکارآمدی تحصیلی، انگیزه پیشرفت.

شماره‌ی پایان‌نامه: ۱۲۷۴۲۹۴۰۸۲۹۱۸۰۲۸۱۱۰۴۴۱۶۳۲۸۶۶۹۸

تاریخ دفاع: ۱۴۰۴/۱۱/۲۷

رشته‌ی تحصیلی:

دانشکده:

استاد راهنما: دکتر علی کریمی

Thesis:

The effect of game-based teaching methods on the



feeling of academic self-efficacy and motivation for mathematical progress of sixth grade elementary school students in Sabzevar.

The present study aimed to investigate the effectiveness of group-based game instruction on academic self-efficacy and achievement motivation among sixth-grade elementary students in Sabzevar, Iran. The research employed a quasi-experimental design with a pretestposttest structure and a control group. The statistical population consisted of all sixth-grade students in public schools in Sabzevar, from which 32 students were selected through convenience sampling and randomly assigned to experimental and control groups (16 students in each). The experimental group received a structured program of group-based game instruction over several sessions, while the control group continued with regular classroom activities. The Scherer Academic Self-Efficacy Scale (GSE-17) and the Hermans Achievement Motivation Questionnaire were used to collect data. Statistical analyses, including descriptive indices and ANCOVA, were performed using SPSS. The findings indicated that the game-based instructional program led to a significant increase in academic self-efficacy among students in the experimental group compared to the control group. This improvement aligns with theoretical frameworks emphasizing experiential learning, social modeling, and competence-building processes fostered in game-based environments. However, although the posttest mean scores of achievement motivation increased in the experimental group, the difference did not reach statistical significance when compared to the control group. This pattern suggests that game-based instruction may have a stronger and more immediate impact on students efficacy beliefs than on their long-term motivational dispositions, which typically require extended or multi-dimensional interventions. Overall, the study supports the effectiveness of game-based group instruction in enhancing academic self-efficacy and highlights the potential role of playful learning environments in enriching students educational experiences.