

اقدام پژوهی در خصوص تاثیر بازی وارسازی بر انگیزه و مشارکت دانشجویان مدیریت خدمات بهداشتی درمانی در درس زبان تخصصی ۲

مجری طرح: دکتر دکتر فاطمه محبتی

این مطالعه نشان می‌دهد که بازی وارسازی در دوره های آموزش زبان تخصصی دانشجویان مدیریت خدمات بهداشتی درمانی، بر اساس نظریه خود تعیینی (SDT)، می‌تواند انگیزه و مشارکت آنان را به‌طور معناداری افزایش دهد. با استفاده از عناصر گیمیفیکیشن همچون امتیازدهی، چالش‌های تعاملی و پاداش‌های تدریجی، دانشجویان حس خود مختاری، شایستگی و ارتباط بیشتری در فرآیند یادگیری تجربه کردند. نتایج کمی و کیفی پژوهش حاکی از آن است که بازی وارسازی علاوه بر کاهش اضطراب یادگیری، به افزایش درک بهتر اصطلاحات تخصصی و تقویت تعاملات تیمی نیز منجر می‌شود. یافته‌ها بر اهمیت به‌کارگیری استراتژی‌های بازی محور در آموزش علوم پزشکی تأکید کرده و لزوم مطالعات آینده برای بررسی تأثیرات بلند مدت این روش‌ها بر آمادگی شغلی دانشجویان را خاطر نشان می‌کند.

با افزایش کاربرد فناوری‌های آموزشی، استفاده از روش‌های بازی‌وارسازی (Gamification) به‌عنوان ابزاری برای افزایش انگیزه و مشارکت دانشجویان در آموزش‌های تخصصی، به ویژه در حوزه مدیریت خدمات بهداشتی، مورد توجه قرار گرفته است.

نتایج پژوهش نشان داد که استفاده از عناصر بازی وارسازی مانند امتیازدهی، چالش‌های آموزشی و پاداش‌های انگیزشی، به بهبود مشارکت و انگیزه دانشجویان کمک می‌کند. دانشجویان در محیط‌های آموزشی بازی محور علاقه بیشتری به یادگیری زبان تخصصی نشان دادند و میزان درک و به‌کارگیری اصطلاحات تخصصی به‌طور معناداری افزایش یافت. همچنین، این روش باعث کاهش اضطراب یادگیری و بهبود تعاملات تیمی شد.

نتایج این پژوهش می‌تواند برای برنامه‌ریزان آموزشی در دانشگاه‌ها و موسسات آموزشی در طراحی دوره‌های بازی‌محور مفید باشد. همچنین، اساتید می‌توانند با بهره‌گیری از گیمیفیکیشن، محیط‌های آموزشی تعاملی‌تر و جذاب‌تری ایجاد کنند. این روش می‌تواند در کاهش استرس یادگیری و افزایش آمادگی شغلی دانشجویان در حوزه‌های تخصصی، مانند مدیریت خدمات بهداشتی، مؤثر باشد.