

بازی وارسازی در آموزش ریاضی

منابع

۱. آتشک، محمد؛ برادران، بدرالملوک؛ احمدوند، محمدعلی (۱۳۹۲). «تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر مهارت اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان». فصلنامه فناوری آموزش. شماره ۷.
۲. آرخی، دانیال؛ خانجانی، نوید؛ حبیبی برازنده، داوود (۱۳۹۷). «آموزش ریاضی از طریق بازی وارسازی (بازی کردن)». پنجمین همایش ملی پژوهش‌های نوین در حوزه علوم انسانی و مطالعات اجتماعی ایران (با رویکرد فرهنگ مشارکتی). خانه فرهنگ مشارکتی ایران. تهران.
۳. امینی، علی؛ بنیادی‌نائینی، علی (۱۳۹۵). «بررسی جایگاه و اهمیت گیمیفیکیشن به همراه مصادقی از آن در کلاس درس» (مطالعه موردی)، کنفرانس جهانی روان‌شناسی و علوم تربیتی، حقوق و علوم اجتماعی در آغاز هزاره سوم، شیراز.
۴. بازی موقعیت‌یابی محور مختصات (۱۳۹۷). برگرفته شده از سایت <https://www.medadonline.ir>، ۲۲ آبان ۱۳۹۸.
۵. بهزادفر، مرجان (۱۳۹۳). «تأثیر استفاده از فناوری اطلاعات بر اثربخشی آموزش». اولین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روان‌شناسی، و مطالعات اجتماعی و فرهنگی. مؤسسه آموزش عالی مهر اروند، مرکز راهکارهای دستیابی به توسعه پایدار. تهران.
۶. جعفری، فریبا (۱۳۹۴). «رابطه علی اضطراب و نگرش ریاضی با مشکلات یادگیری ریاضی دانش‌آموزان دختر پایه دهم». پایان‌نامه دوره کارشناسی ارشد، رشته آموزش ریاضی، دانشکده ریاضی و رایانه، دانشگاه شهید باهنر. کرمان.
۷. زاده‌دباغ، حسین (۱۳۸۹). «تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش‌آموزان». پایان‌نامه دوره کارشناسی ارشد، رشته آموزش ریاضی، دانشکده علوم پایه، دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی. تهران.
۸. زبانی، محبوبه (۱۳۹۵). «بررسی تأثیرات گیمیفیکیشن در پیامدهای رفتاری». پایان‌نامه دوره کارشناسی ارشد، رشته فناوری اطلاعات، گرایش مدیریت دانش، دانشگاه پیام نور، مرکز تهران غرب.
۹. عبدی، حدیث (۱۳۹۹). «بررسی تأثیر آموزش به کمک گیمیفیکیشن بر اضطراب ریاضی و انگیزه ریاضی دانش‌آموزان پایه نهم». پایان‌نامه دوره کارشناسی ارشد، رشته آموزش ریاضی، دانشکده علوم پایه، دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی. تهران.
۱۰. فتوحی، سبا (۱۳۹۴). «آشنایی با گیمیفیکیشن (بازی‌پردازی)». دومین کنفرانس بین‌المللی علوم و مهندسی. استانبول (ترکیه).
۱۱. کواپانی‌فرو، سحر؛ سالاری، یگانه؛ برغمندی، الهام (۱۳۹۷). «ضرورت استفاده از بازی‌های جدی آموزشی و گیمیفیکیشن در آموزش دوره ابتدایی». کنفرانس ملی دستاوردهای نوین جهان در تعلیم و تربیت، روان‌شناسی، حقوق و مطالعات فرهنگی اجتماعی. دانشگاه آزاد اسلامی زرقان، آموزش عالی علامه خویی وابسته به وزارت علوم تحقیقات و فناوری. خوی.
۱۲. نوروزی، داریوش؛ دهقان‌زاده، حسین (۱۳۹۱). «طراحی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی». انتشارات گویش نو. تهران.
۱۳. یوری، ماهنیا؛ یاریاری، فریدون؛ رستگارپور، حسن (۱۳۸۵). «بررسی اثربخشی نرم‌افزار آموزشی حساب‌یار بر یادگیری ریاضیات دانش‌آموزان حساب‌نارسا». نشریه پژوهش در حیطه کودکان استثنایی. شماره ۶.

Students in the Faculty of Science of a Public University in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 8(4), 952–963.

15. An, Y. J., Haynes, L., D'Alba, A., & Chumney, F. (2016). Using educational computer games in the classroom: Science teachers' experiences, attitudes, perceptions, concerns, and support needs. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 16(4), 415433-.

16. Anderson-McNamee, J. K., & Bailey, S. J. (2010). The importance of play in early childhood development. *Montana State University Extension*, 14-. Retrieved from <https://www.msuextension.org/health/documents/MT201003HR.pdf>.

17. Araya, R., Arias Ortiz, E., Bontan, N. L., & Cristia, J. (2019). Does gamification in education work? Experimental evidence from Chile (No. IDB-WP-982). IDB Working Paper Series.

18. Banfield, J., & Wilkerson, B. (2014). Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy. *Contemporary Issues in Education Research (CIER)*, 7(4), 291298-.

19. Cheng, V. W. S., Davenport, T., Johnson, D., Vella, K., & Hickie, I. B. (2019). Gamification in apps and technologies for improving mental health and well-being: systematic review. *JMIR mental health*, 6(6), e13717.

20. Chevtchenko, A. (2013). *Gamified Education. Introducing Game Elements into the School Environment to Enhance Student Motivation and Performance*. Erasmus University. Rotterdam.

21. Córdor-Herrera, O., Acosta-Rodas, P., & Ramos-Galarza, C. (2021). Gamification Teaching for an Active Learning. In *International Conference on Intelligent Human Systems Integration* (pp. 247252-). Springer, Cham.

22. Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In *CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems* (pp. 24252428-).

23. Dignan, A. (2011). *Game frame: Using games as a strategy for success*. Simon and Schuster.

24. Es-Sajjade, A., & Paas, F. (2020). Educational theories and computer game design: lessons from an experiment in elementary mathematics education. *Educational Technology Research and Development*.

25. Evans, M. A., Norton, A., Chang, M., Deater-Deckard, K., & Balci, O. (2015). Youth and video games. *Zeitschrift für Psychologie*.

26. Fogg, B. J. (2009). A behavior model for persuasive design. In *Proceedings of the 4th international Conference on Persuasive Technology* (pp. 17-).

27. Hägglund, P. (2012). "Taking gamification to the next level: a detailed overview of the past, the present and a possible future of gamification." Student thesis (Degree of bachelor)-Umeå Universitet, Department of Computing Science.

28. Hamari, J. (2015). *Gamification: Motivations & Effects*. Helsinki, Finland: Aalto University Publication Series.

29. Hung, C. M., Huang, I., & Hwang, G. J. (2014). Effects of digital game-based learning on students' self-efficacy, motivation, anxiety, and achievements in learning mathematics. *Journal of Computers in Education*, 1(2166-151), (3-.

30. Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification: a service marketing perspective. In *Proceeding of the 16th international academic MindTrek conference* (pp. 1722-).

31. Huotari, K., & Hamari, J. (2017). A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electronic Markets*, 27(1), 2131-.
32. Hwang, G. J., Sung, H. Y., Hung, C. M., Huang, I., & Tsai, C. C. (2012). Development of a personalized educational computer game based on students' learning styles. *Educational Technology Research and Development*, 60(4), 623638-.
33. Incikabi, L., Kepceoglu, I., & Pektas, M. (2020). Gamification of Middle School Mathematics and Science: Game-Playing for Learning. In *Handbook of Research on Integrating Computer Science and Computational Thinking in K-12 Education* (pp. 301316-). IGI Global.
34. Jagušt, T., Botički, I., & So, H. J. (2018). Examining competitive, collaborative and adaptive gamification in young learners' math learning. *Computers & education*, 125, 444457-.
35. Judkins, B. N. (2018). *The Effect of Gamification on Anxiety and Motivation in Algebra* (Doctoral dissertation, Northcentral University).
- Li, Q., & Ma, X. (2010). A meta-analysis of the effects of computer technology on school students' mathematics learning. *Educational Psychology Review*, 22(3), 215243-.
36. Marczewski, A. (2012). *Gamification: A simple introduction & a bit more: Tips, Advice and Thoughts on Gamification*, Kindle edition.
37. Marlow, S. L., Salas, E., Landon, L. B., & Presnell, B. (2016). Eliciting teamwork with game attributes: A systematic review and research agenda. *Computers in Human Behavior*, 55, 413423-.
38. Mayer, R. E. (2014). *Theory: Applying cognitive science to game for learning, Computer games for learning: An evidence-based approach*, MIT Press (pp. 4983-).
39. Molina-Villarroel, J. P., Guevara, C., & Suarez-Abrahante, R. (2021). Gamification for Teaching-Learning Mathematics in Students of Basic Education. In *International Conference on Intelligent Human Systems Integration* (pp. 235240-). Springer, Cham.
40. Moon, J., & Ke, F. (2020). In-game actions to promote game-based math learning engagement. *Journal of Educational Computing Research*, 58(4), 863885-.
41. Nicholson, S. (2015). A recipe for meaningful gamification. In *Gamification in education and business* (pp. 120-). Springer, Cham.
42. Papp, T. A., & Theresa, A. (2017). Gamification effects on motivation and learning: Application to primary and college students. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education*, 8(3), 31933201-.
43. Sailer, M., & Sailer, M. (2021). Gamification of in-class activities in flipped classroom lectures. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 7590-.
44. Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268286-.
45. Tuparova, D., Tuparov, G., Veleva, V., & Nikolova, E. (2018). Educational computer games and gamification in informatics and information technology education—Teachers' points of view. In *2018 41st International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO)* (pp. 07660771-). IEEE.
46. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.