



## سبک‌های مدیریتی معلمان از طریق یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان

محمد صالحی<sup>۱\*</sup>، فاطمه نصرالله پور خوشابی<sup>۲</sup>

### چکیده:

هدف پژوهش حاضر، بررسی نقش سبک‌های مدیریتی معلمان از طریق یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان است. جامعه آماری این پژوهش، کلیه معلمان دوره ابتدایی آموزش و پرورش ناحیه دو ساری به تعداد ۴۰۰ نفر می‌باشد که با استفاده از روش نمونه‌گیری تصادفی ساده و بر اساس جدول تعیین حجم نمونه کرجسی و مورگان تعداد ۱۹۶ نفر به عنوان اعضای نمونه مورد مطالعه انتخاب شده‌اند. این پژوهش، از لحاظ هدف، کاربردی و از لحاظ ماهیت و روش، جزو پژوهش‌های توصیفی از نوع پیمایشی محسوب می‌شود. برای گردآوری اطلاعات از پرسشنامه‌های استاندارد سبک‌های مدیریتی معلمان مک کومارک (۱۹۹۷)، مهارت‌های دانش آموزان سمیعی (۱۳۹۳) و پرسشنامه محقق ساخته یادگیری مبتنی بر بازی مورد استفاده قرار گرفته است. از آنجا که این پرسشنامه‌ها استاندارد هستند، از روایی لازم نیز برخوردارند. همچنین برای پایایی آن نیز از آلفای کرونباخ استفاده شد که اعداد به دست آمده، نشان دهنده پایایی مناسب پرسشنامه‌ها است. برای تجزیه و تحلیل اطلاعات نیز از نرم افزار SPSS و شاخص‌های توصیفی و آزمون‌های کولموگروف-اسمیرنوف و رگرسیون استفاده شده است. یافته‌های این پژوهش حاکی از آن است که سبک‌های مدیریتی معلمان بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان و یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) تأثیرگذار است. یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن)، بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان تأثیر دارد. همچنین نتایج این تحقیق نشان داد که سبک‌های مدیریتی معلمان از طریق یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان موثر است.

**واژگان کلیدی:** سبک‌های مدیریتی معلمان، یادگیری مبتنی بر بازی، مهارت‌های دانش آموزان.

۱- عضو هیأت علمی، گروه مدیریت آموزشی، واحد ساری، دانشگاه آزاد اسلامی، ساری، ایران (نویسنده مسئول)

drsalehi@iausari.ac.ir

۲- دانشجوی کارشناسی ارشد رشته مدیریت آموزشی، واحد ساری، دانشگاه آزاد اسلامی، ساری، ایران

**مقدمه:**

بر اساس رفتار واقعی معلم در کلاس درس است. (بخشایش، ۱۳۹۲)

دانش مدیریت و سبک‌های گوناگون آن، از مهم‌ترین عوامل تعیین‌کننده کارایی و اثربخشی است. از بین گونه‌های مختلف مدیریت، مدیریت آموزشی و پرورشی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است و نقشی استراتژیک دارد. زیرا نمای اهداف و عوامل این سازمان‌ها متکی بر انسان و روابط انسانی است و رسالت آنها از یک سو تبدیل انسان‌های خام به انسان‌های صنعتگر، خلاق، خودآگاه و رشد یافته است و از سوی دیگر، تأمین‌کننده نیازهای نیروی انسانی جامعه در بخش‌های فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی است.

(بخشایش و آذرنیاد، ۲۰۱۲)

پژوهشگران در مطالعات خود، همه متغیرهای تأثیرگذار بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان را بررسی کرده‌اند. نکته حائز اهمیت این است که از بین متغیرهای متعدد، «مدیریت کلاس درس»، بیش‌ترین تأثیر مستقیم را بر پیشرفت دانش‌آموزان دارد. مدیریت کلاس درس، شامل جنبه‌های بسیاری می‌شود: مدیریت فضا، زمان، فعالیت‌ها، مواد آموزشی، ارتباطات اجتماعی و رفتار دانش‌آموزان. بنابراین، این مفهوم با طیف گسترده‌ای از فعالیت‌های برعهده گرفته شده به وسیله معلم در کلاس درس، مرتبط است.

(دجیجیک و استوجیلچویک، ۲، ۲۰۱۱)

در نظریه‌های آموزشی جدید چنین بیان و تصدیق می‌شود که فرآیندهای آموزش و یادگیری باید مبتنی بر علائق، نیازها و رضایت-

آموزش و پرورش به عنوان یکی از پیچیده-ترین نظام‌های جامعه نقش اساسی در گردش امور جامعه، تداوم و بقای آن دارد. در حقیقت اساس توسعه علمی و فرهنگی هر جامعه به آموزش و پرورش آن جامعه وابسته است. در این میان مدیران آموزشی به عنوان یکی از اجزای نظام تعلیم و تربیت نقش مهمی را ایفا می‌کنند. «اگر مدیران آموزشی یک جامعه دارای دانش و مهارت‌های کافی باشند بدون تردید نظام آموزشی نیز از اثربخشی، کارایی و اعتبار بالایی برخوردار خواهد بود.» (برمه و کردستانی، ۱۳۹۸).

آموزش مؤثر، یکی از مهم‌ترین موضوعات روان‌شناسی تربیتی است. بسیاری از پژوهشگران تمایل دارند که عوامل مرتبط با آموزش مؤثر را مشخص نمایند. این عوامل می‌توانند در زمینه‌های بسیاری یافت شوند. اما مطالعات متعدد پیشنهاد می‌کنند که اقدامات معلم در کلاس درس در مقایسه با هر آنچه مسئولان مدرسه و آموزش انجام می‌دهند، مهم‌تر است (مارزانو و مارزانو، ۲۰۰۳).

رویکردهای گوناگونی به نقش معلم در ارتباط با آموزش و یادگیری مؤثر وجود دارد. برخی به شخصیت معلم توجه می‌کنند و دیگران بر نقش‌ها و شایستگی‌های معلم تأکید دارند. به تازگی بسیاری از نویسندگان که به مفهوم مدیریت کلاس درس پرداخته‌اند، دریافته‌اند که مفهوم کلی مدیریت، در برگیرنده تمام این جنبه‌ها است و آن

### پیشینه پژوهش:

۱- کرامتی و همکاران (۱۳۹۸) در پژوهشی به بررسی تأثیر مدیریت کلاس درس بر اساس رویکرد مشارکتی بر پیشرفت تحصیلی درس علوم پرداختند. یافته‌های پژوهش آنان نشان داد که پیشرفت تحصیلی دانش آموزانی که با مدیریت کلاس به شیوه همیاری به یادگیری پرداخته بودند بیشتر از دانش آموزانی بود که بر اساس روش معمول (سخنرانی)، مشغول یادگیری بودند.

۲- شریعت باقری و شمسایی (۱۳۹۸) در پژوهشی به بررسی رابطه سبک مدیریت کلاس معلمان و خلاقیت دانش آموزان بامیانجی گری بهزیستی روان شناختی دانش آموزان پرداختند آنها نشان دادند که بین سبک مدیریت کلاس معلمان و خلاقیت دانش آموزان با میانجی گری بهزیستی روان شناختی دانش آموزان مقطع اول متوسطه رابطه وجود دارد و سبک مدیریت کلاس، رابطه‌ای مستقیم با معنی ساری محفل کلاس و رشد خلاقیت دانش آموز دارد. از طرف دیگر بهزیستی روان شناختی نیز در این بین با خلاقیت ارتباطی معنادار دارد.

۳- قدیریان و همکاران (۱۳۹۶) در پژوهشی به تأثیر بازی‌های آموزشی مبتنی بر فرآیندهای شناختی بر انگیزش تحصیلی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان با مشکلات ویژه خواندن پرداختند. یافته‌های پژوهش آنها نشان داد که میانگین‌های گروه آزمایش در مقایسه با گروه کنترل در هر دو متغیر پیشرفت تحصیلی و انگیزش تحصیلی رشد معناداری داشته اند. بنابراین بازی های آموزشی

مندی یادگیرندگان باشند. (زنگنه، ۱۳۹۱) از آنجا که یادگیرندگان امروزی، عمدتاً با انواع فناوری‌ها و ابزارهای پیشرفته آشنایی کامل دارند و در بیشتر فعالیت‌های خود از آنها بهره می‌برند، آنها حاضرند که ساعت‌ها وقت و انرژی خود را صرف درگیر شدن با یک ابزار یا فناوری مدرن کرده و بدون خستگی از آن لذت ببرند (گیلیسپی، ۱، ۲۰۰۸)؛ بنابراین مربیان و آموزش دهندگان امروزی نیز باید به این ویژگی‌ها و سلاقی یادگیرندگان کاملاً توجه کنند و با برنامه ریزی صحیح بتوانند از آنها در جهت مقاصد و راهبردهای آموزشی خود بهره مناسب را ببرند. (زارعی و گرزین، ۱۳۹۳) البته توجه به این موضوع بسیار حائز اهمیت است که بازی آموزشی باید بر مبنای اهداف یادگیری مشخص و از پیش تعیین شده و ساختارمند و با دقت بالایی طراحی و تولید شود (نوروزی و دهقانزاده، ۱۳۹۱) و هم چنین با نیازها، علائق و سلیقه های افراد مطابقت داشته باشد، چرا که در غیر این صورت، بازی آموزشی ممکن است نه تنها بازده مناسبی در بر نداشته باشد، بلکه تأثیر نامناسب داشته و موجب دلزدگی یادگیرندگان نسبت به موضوع یادگیری شود. (گروسه، ۲، ۲۰۰۷) مسأله اصلی این است که آیا سبک های مدیریتی معلمان بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان با توجه به متغیر میانجی یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) تأثیر دارد؟

1 Gillispie

2 Gros

یافته‌ها همچنین حاکی از آن بود که سبک مدیریت کلاس تأثیر معناداری در انگیزش و خودپنداره ریاضی دانش آموزان دارد.

۶- زارعی و گرزین (۱۳۹۳) در پژوهشی به تأثیر بازی رایانه ای آموزشی مبتنی بر الگوی محیط یادگیری مؤثر بر انگیزش و یادگیری دانش آموزان پرداختند. نتایج تحقیق آنان نشان داد که تأثیر مثبت بازی بر انگیزش و یادگیری دانش آموزان و همینطور علاقه و رضایت اکثریت دانش آموزان از انجام بازی در محیط‌های یادگیری زیاد بوده است.

۷- بخشایش (۱۳۹۲) تحقیقی با عنوان «رابطه سبک های مدیریت کلاس با ویژگی‌های شخصیتی معلمان مدارس ابتدایی» انجام داد. نتایج تحقیق او نشان داد که سبک مدیریت آموزش از بین پنج ویژگی شخصیتی، تنها با ویژگی با وجدان بودن رابطه معناداری داشت. هم چنین رابطه معنادار بین سبک مدیریت رفتار با ویژگی روان آزرده‌گرایی، سازگاری و وظیفه شناسی در سطح وجود داشت. در بررسی سبک مدیریت افراد نیز رابطه مثبت معناداری با برون‌گرایی، سازگاری و وظیفه شناسی مشاهده شد. اما با روان آزرده‌گرایی رابطه منفی معنادار در سطح داشت.

۸- سویا و روچا (۲۰۱۹) در پژوهش خود به بررسی سبک‌های رهبری و مهارت‌های توسعه یافته از طریق یادگیری مبتنی بر بازی پرداختند. یافته‌های پژوهش آنان نشان می‌دهد که یک روش یادگیری مبتنی بر بازی رویکرد موثری در توسعه مهارت‌های رهبری است. مهارت‌های اولیه

مبتنی بر فرایندهای شناختی توانست انگیزش و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان با مشکلات ویژه خواندن را بهبود ببخشد.

۴- انصاری و ملکی (۱۳۹۵) در پژوهشی به بررسی نقش سبک‌های مدیریتی کلاسی معلمان بر انگیزه پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پرداختند. نتایج تحقیق آنها نشان داد که اغلب دبیران به استفاده از سبکی مابین دو سبک اقتدار گرایانه و آزادگذار گرایش دارند که البته سهم سبک اقتدارگرایانه کمی بیشتر است و سبک مطلوب دانش آموزان نیز مشابه همین سبک دبیران میباشد. دانش آموزان دارای سطح انگیزه متوسط و زیاد بودند. بین انگیزه پیشرفت تحصیلی دانش آموزان و سبک های مدیریت کلاسی مطلوب دانش آموزان رابطه وجود دارد. میان جنسیت دبیران و گرایش آنها به سبک‌های مدیریت کلاسی رابطه‌ای وجود ندارد. میان سابقه تدریس دبیران و سبک مدیریت کلاسی آنها رابطه وجود ندارد. میان مدرک تحصیلی دبیران و سبک مدیریت کلاسی آنها رابطه وجود دارد. میان وضعیت تأهل دبیران و سبک مدیریت کلاس آنها رابطه وجود دارد.

۵- اسلامی و رزاقی (۱۳۹۴) در پژوهشی به بررسی رابطه سبک مدیریت کلاس معلمان با انگیزش و خود پنداره ریاضی دانش آموزان پرداختند. یافته‌های آنان نشان داد که سبک مدیریت کلاس با انگیزش ریاضی دانش آموزان رابطه دارد. همچنین نتایج ضریب همبستگی پیرسون نشان داد که بین انگیزش ریاضی و خودپنداره ریاضی رابطه معناداری وجود دارد.

۱۲- کلوتز ۴ (۲۰۱۳) در پژوهش خود به رابطه بین مدیریت کلاس درس و خودپنداره دانشجویان پرداخته است. عوامل دیگری همچون سن، نژاد انگلیسی به عنوان زبان اول ثبت نام در یک دوره کمک آموزشی و انتخاب شیوه مطالعه نیز بررسی شده است. نتایج تحقیق او نشان داد که رابطه معناداری بین نمره‌های به دست آمده از طریق مقیاس آمادگی برای مدیریت کلاس درس و میانگین نمرات دانشجویان وجود دارد.

آن عبارتند از: انگیزه، تسهیل، مربیگری، تغییر ذهنیت و ارتباطات. نوآوری قابل توجه این تحقیق، مقایسه فرآیند بین شرایط بازی و زندگی سازمانی بود که منجر به ایجاد نوعی رهبری شد.

۹- تانکین و مارلوا ۱۱ (۲۰۱۶) در پژوهش خود با عنوان تأثیر آموزش تفکر خلاق بر خودکارآمدی تحصیلی و بهزیستی روان شناختی دانش آموزان نشان داد که آموزش تفکر خلاق، به طور مثبت و معناداری منجر به افزایش خودکارآمدی تحصیلی و بهزیستی روان شناختی دانش آموزان می‌شود.

۱۰- بوسیوک و سربیا ۲ (۲۰۱۴) درباره رابطه سبک رهبری معلمان با خلاقیت دانش آموزان نشان داد که بین سبک رهبری رابطه مدار و تلفیقی با خلاقیت دانش آموزان رابطه مثبت و معنادار و بین سبک رهبری وظیفه مدار با خلاقیت دانش آموزان رابطه منفی و معنادار وجود دارد.

۱۱- رامیس ۳ (۲۰۱۳) در پژوهشی با عنوان اثربخشی عملکرد معلمان بر پیشرفت دانش آموزان در درس ریاضی پرداخت. نتایج تحقیق او نشان داد که شیوه مدیریت معلمان در کلاس پیش بینی کننده قوی پیشرفت تحصیلی دانش آموزان در درس ریاضی است. همچنین روش تدریس معلمان به عنوان یکی از ابعاد عملکرد آنان بر پیشرفت دانش آموزان در درس ریاضی تأثیر می‌گذارد.

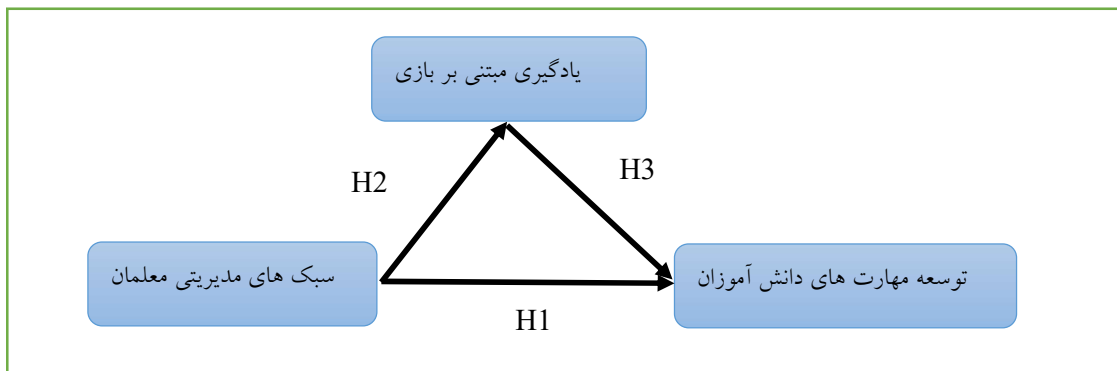
---

1 Tankein & Marlow

2 Bosiock & Serbia

3 Ramys

## مدل مفهومی تحقیق:



شکل ۱- مدل مفهومی تحقیق

### روش تحقیق:

(روش اصلاحی) است. روایی و اعتبار این پرسشنامه از سوی مک کو مارک به ترتیب ۷۰٪ و ۸۷٪ اعلام شده است. همچنین مالکی (۱۳۸۱) در تحقیق خود ثبات درونی این پرسشنامه را روی معلمان تربیت بدنی ۸۰٪ گزارش نموده است. این پرسشنامه براساس مقیاس پنج ارزشی لیکرت نمره گذاری شده است.

۲- پرسشنامه توسعه مهارت‌های دانش‌آموزان: در این پژوهش نظر پاسخگویان در خصوص مهارت‌های دانش‌آموزان، با استفاده از ۳۵ سؤال پرسشنامه استاندارد سمیعی (۱۳۹۳) مبتنی بر طیف پنج ارزشی لیکرت از خیلی کم=۱ تا خیلی زیاد=۵ سنجیده شد. این گویه‌ها ابعاد مختلف مهارت اجتماعی شامل: حل مساله (سوالات ۱ تا ۷)، تمایل به همکاری سوالات ۸ تا ۱۴)، ابراز همدلی (سوالات ۱۵ تا ۲۱)، مهارت ارتباط با همسالان (سوالات ۲۲ تا ۲۸) و ابراز وجود (سوالات ۲۸ تا ۳۵) را اندازه‌گیری می‌کند.

این تحقیق به لحاظ روش، توصیفی-پیمایشی و به لحاظ هدف، کاربردی است. جامعه آماری این تحقیق، شامل همه معلمان دوره ابتدایی آموزش و پرورش ناحیه دو ساری می‌باشد که تعداد آنها حدوداً ۴۰۰ نفر است. حجم نمونه آماری از طریق جدول کرجسی و مورگان ۱۶۹ نفر به روش تصادفی ساده به دست آمده است. برای جمع‌آوری داده‌ها از روش کتابخانه‌ای برای تکمیل ادبیات و پیشینه از کتاب‌ها، پایان‌نامه‌ها، مقالات و پایگاه‌های اطلاعاتی استفاده شده است و از روش میدانی با استفاده از پرسشنامه به شرح زیر استفاده شده است:

۱- سبک‌های مدیریتی معلمان: پرسشنامه روش‌های مدیریت کلاس‌های تربیت بدنی به وسیله مک کو مارک (۱۹۹۷) تهیه شده است. این پرسشنامه دارای ۲۰ سؤال و شامل ۳ بخش است. بخش اول شامل سوالات ۱ تا ۹ (روش پیشگیرانه)، بخش دوم شامل سوالات ۱۰ تا ۱۶ (روش حمایتی) و بخش سوم شامل سوالات ۱۷ تا ۲۰

تأیید آنها نیز قرار گرفت. برای تعیین پایایی، با استفاده از داده‌های به دست آمده از پرسشنامه‌ها و به کمک آلفای کرونباخ بالاتر از ۰/۷۰ به دست آمد، لذا می‌توان پایایی پرسشنامه مذکور را خوب ارزیابی کرد.

۳- پرسشنامه یادگیری مبتنی بر بازی: در یادگیری مبتنی بر بازی، با استفاده از ۹ سؤال پرسشنامه محقق ساخته مبتنی بر طیف پنج ارزشی لیکرت از کاملاً مخالفم=۱ تا کاملاً موافقم=۵ سنجیده شد.

برای تعیین روایی پرسش نامه‌ها در اختیار متخصصان قرار گرفت که پس از سنجش مورد

جدول ۱- مقدار آلفای کرونباخ پرسشنامه‌ها

مقدار آلفای کرونباخ	متغیرهای تحقیق
۰,۸۷	سبک‌های مدیریتی معلمان
۰,۹۱	توسعه مهارت‌های دانش‌آموزان
۰,۸۶	یادگیری مبتنی بر بازی

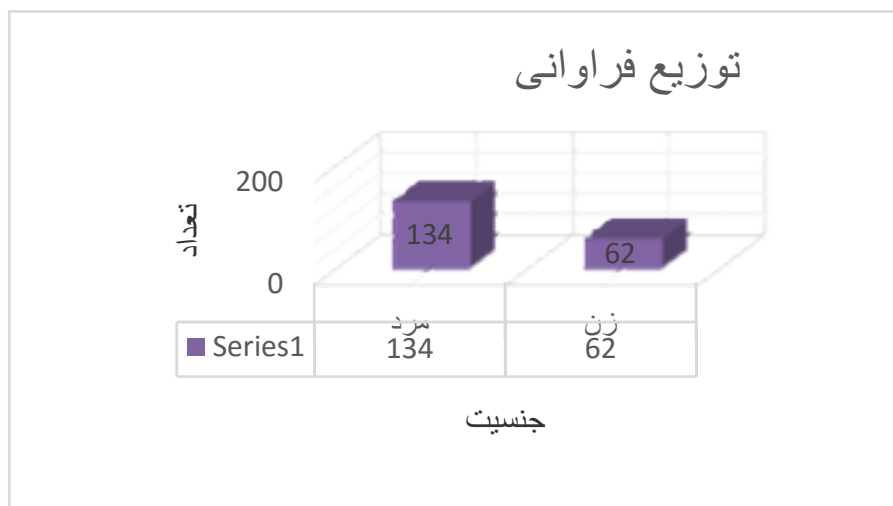
برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از نرم افزار SPSS شامل آزمون کولموگروف-اسمیرنوف و رگرسیون استفاده شده است.

### تحلیل توصیفی داده‌ها بر اساس جنسیت:

جدول ۲- آمار توصیفی مربوط به جنسیت نمونه آماری تحقیق

جنسیت	فراوانی	درصد فراوانی
مرد	۱۳۴	۶۸,۴
زن	۶۲	۳۱,۶
کل	۱۹۶	۱۰۰

جدول (۲) به همراه نمودار (۱) شامل متغیر جنسیت در نمونه آماری است که نشان می‌دهد از مجموع ۱۹۶ نفر پاسخ دهنده به پرسشنامه، ۱۳۴ نفر مرد و ۶۲ نفر زن بودند.



نمودار ۱- پراکنندگی جنسیت پاسخ‌دهندگان تحقیق

بودن آنها به صورت زیر تعیین و مشخص شده

### تحلیل استنباطی داده‌ها:

متغیرهای این تحقیق با استفاده از آزمون K-S است:

مورد سنجش قرار گرفته و نرمال و یا غیرنرمال

جدول ۳- آزمون کولموگروف - اسمیرنوف (K-S)

متغیر	آماره ks	سطح معنی داری
سبک‌های مدیریتی معلمان	۰,۱۰۷	۰,۰۷۱
توسعه مهارت‌های دانش‌آموزان	۰,۱۰۲	۰,۰۵۲
یادگیری مبتنی بر بازی	۰,۰۸۲	۰,۰۶۱

جهت تجزیه و تحلیل استنباطی متغیرها استفاده کرد.

### آزمون فرضیه‌ها:

۱- آزمون فرضیه اول: سبک‌های مدیریتی

معلمان بر توسعه مهارت‌های دانش‌آموزان

تأثیر دارد.

با توجه به این‌که عدد معناداری مربوط به آزمون

کولموگروف اسمیرنوف متغیرهای تحقیق بیشتر از

۰/۰۵ (sig) شده است، از این رو همه

سئوالات تحقیق از توزیع نرمال برخوردار هستند.

بنابراین می‌توان از آزمون پارامتریک رگرسیون

جدول ۴- آزمون رگرسیون مربوط به فرض اول

مدل	ضریب‌های غیر استاندارد		ضرایب استاندارد	ضریب تعیین (R2)	t	ضریب معناداری
	B	انحراف معیار				
عدد ثابت	۱,۷۱۲	۰,۵۸۰	۰,۴۰۲	۰,۱۶۲	۳,۱۰۲	۰,۰۰۰
سبک‌های مدیریتی معلمان	۰,۵۰۲	۰,۵۰۳				



این یعنی می‌توان گفت که توسعه مهارت‌های دانش آموزان ۱۶,۲ درصد فقط تحت تأثیر سبک‌های مدیریتی معلمان است و ۸۳,۸ درصد سهم سایر متغیرها است.

۲- آزمون فرضیه دوم: سبک‌های مدیریتی معلمان بر یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) تأثیر دارد.

بر اساس جدول شماره (۴) از آنجایی که عدد معناداری (sig)، مقدار ثابت و متغیر سبک‌های مدیریتی معلمان کوچک‌تر از ضریب خطا (۰/۰۵) است. در نتیجه فرض صفر رد می‌شود و فرض تحقیق تأیید می‌شود.

ضریب تعیین به‌دست آمده در جدول (۴) نشان می‌دهد که رگرسیون خطی سبک‌های مدیریتی معلمان و توسعه مهارت‌های دانش آموزان، به تنهایی ۱۶,۲ درصد از تغییرات را توجیه می‌کند.

جدول ۵- آزمون رگرسیون مربوط به فرض دوم

مدل	ضریب های غیر استاندارد		ضرایب استاندارد	ضریب تعیین (R2)	t	ضریب معناداری
	B	انحراف معیار				
عدد ثابت	۱,۸۱۶	۰,۶۰۸	۰,۴۹۳	۰,۲۴۳	۳,۰۳۸	۰,۰۰۰
سبک‌های مدیریتی معلمان	۰,۹۰۶	۰,۸۰۵			۴,۵۲۰	۰,۰۰۰

درصد فقط تحت تأثیر سبک های مدیریتی معلمان می باشد و ۷۵,۷ درصد سهم سایر متغیرها می باشد.

۳- آزمون فرضیه سوم: یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) بر توسعه مهارت های دانش آموزان تأثیر دارد.

بر اساس جدول شماره (۵) از آنجایی که عدد معناداری (sig)، مقدار ثابت و متغیر سبک‌های مدیریتی معلمان کوچک‌تر از ضریب خطا (۰/۰۵) است در نتیجه فرض صفر رد می‌شود و فرض تحقیق تأیید می‌شود. یعنی سبک‌های مدیریتی معلمان بر یادگیری مبتنی بر بازی تأثیر دارد. همان‌گونه که مشاهده می‌شود عدد ثابت در اینجا برابر ۱,۸۱۶ و ضریب متغیر مستقل سبک‌های مدیریتی معلمان برابر ۰,۹۰۶ است.

ضریب تعیین بدست آمده در جدول (۵) نشان می‌دهد رگرسیون خطی سبک های مدیریتی معلمان و یادگیری مبتنی بر بازی به تنهایی ۲۴,۳ درصد از تغییرات را توجیه می‌کند. این یعنی می‌توان گفت که یادگیری مبتنی بر بازی ۲۴,۳

جدول ۶- آزمون رگرسیون مربوط به فرض سوم

ضریب معناداری	t	ضریب تعیین (R2)	ضرایب استاندارد	ضریب های غیر استاندارد		مدل
			$\beta$	انحراف معیار	B	
۰,۰۰۰	۳,۰۲۰	۰,۳۵۴	۰,۵۹۵	۰,۷۱۴	۱,۶۹۰	عدد ثابت
۰,۰۰۰	۲,۶۰۴			۰,۸۰۵	۱,۰۱۲	یادگیری مبتنی بر بازی

آموزان ۳۵,۴ درصد فقط تحت تأثیر یادگیری مبتنی بر بازی است و ۶۴,۶ درصد نیز سهم سایر متغیرها است.

آزمون فرضیه اصلی: سبک‌های مدیریتی معلمان از طریق یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) بر توسعه مهارت های دانش آموزان تأثیر دارد.

نتایج جدول (۷) ضریب معناداری بین سبک-های مدیریتی معلمان و توسعه مهارت‌های دانش آموزان با نقش متغیر میانجی یادگیری مبتنی بر بازی را نشان می‌دهد. برای بررسی تأثیر غیرمستقیم سبک‌های مدیریتی معلمان بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان به این جدول استناد می‌شود.

بر اساس جدول شماره (۶) از آنجا که عدد معناداری (sig)، مقدار ثابت و متغیر یادگیری مبتنی بر بازی کوچک‌تر از ضریب خطا (۰/۰۵) است، در نتیجه فرض صفر رد می‌شود و فرض تحقیق. که تأیید می‌شود. یعنی یادگیری مبتنی بر بازی بر یادگیری مبتنی بر بازی بر توسعه مهارت های دانش آموزان تأثیر دارد. همان‌گونه که مشاهده می‌شود عدد ثابت در اینجا برابر ۱,۶۹۰ و ضریب متغیر مستقل یادگیری مبتنی بر بازی برابر ۱,۰۱۲ است. ضریب تعیین به دست آمده در جدول (۶) نشان می‌دهد که رگرسیون خطی یادگیری مبتنی بر بازی و توسعه مهارت های دانش آموزان به تنهایی ۳۵,۴ درصد از تغییرات را توجیه می‌کند. یعنی توسعه مهارت های دانش

جدول ۷- بررسی تأثیر غیرمستقیم در فرضیه اصلی پژوهش:

نتیجه آزمون	نوع تأثیر			آماره t		ضریب مسیر	
	کل	غیرمستقیم	مستقیم	بین متغیر میانجی و وابسته	بین متغیر مستقل و میانجی	بین متغیر میانجی و وابسته	بین متغیر مستقل و میانجی
تأیید شد	۰,۶۹۵	۰,۲۹۳	۰,۴۰۲	۲,۶۰۴	۴,۶۰۱	۰,۵۹۵	۰,۴۹۳

صفر (۰,۴۰۲) است. در نهایت تأثیر کل متغیر سبک های مدیریتی معلمان بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان از طریق متغیر میانجی یادگیری

میزان تأثیر مستقیم در واقع همان ضریب مسیر میان دو متغیر سبک‌های مدیریتی معلمان و توسعه مهارت‌های دانش آموزان است که برابر

بر اساس جدول شماره (۵) از آنجایی که عدد معناداری (sig)، مقدار ثابت و متغیر سبک‌های مدیریتی معلمان کوچک‌تر از ضریب خطا (۰/۰۵) است. در نتیجه فرض صفر رد می‌شود و فرض تحقیق تأیید می‌شود. یعنی سبک‌های مدیریتی معلمان بر یادگیری مبتنی بر بازی تأثیر دارد. براساس نتیجه فرضیه دوم یادگیری مبتنی بر بازی ۲۴,۳ درصد فقط تحت تأثیر سبک‌های مدیریتی معلمان می‌باشد و ۷۵,۷ درصد نیز سهم سایر متغیرها است.

**فرضیه سوم؛ یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان تأثیر دارد.**

بر اساس جدول شماره (۶) از آنجا که عدد معناداری (sig)، مقدار ثابت و متغیر یادگیری مبتنی بر بازی کوچک‌تر از ضریب خطا (۰/۰۵) است، در نتیجه فرض صفر رد می‌شود و فرض تحقیق تأیید می‌شود. یعنی یادگیری مبتنی بر بازی بر یادگیری مبتنی بر بازی بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان تأثیر دارد. براساس نتیجه فرضیه سوم توسعه مهارت‌های دانش آموزان ۳۵,۴ درصد فقط تحت تأثیر یادگیری مبتنی بر بازی است و ۶۴,۶ درصد نیز سهم سایر متغیرها است. **فرضیه اصلی؛ سبک‌های مدیریتی معلمان از طریق یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان تأثیر دارد.**

بر اساس جدول شماره (۷) و با توجه به مدل پژوهشی موجود می‌توان گفت که سبک‌های مدیریتی معلمان در کل می‌تواند به اندازه ۰,۶۹۵

مبتنی بر بازی برابر با حاصل جمع تأثیر مستقیم (۰,۴۰۲) با تأثیر غیر مستقیم (۰,۲۹۳) یعنی ۰,۶۹۵ است. به عبارت دیگر در مدل پژوهشی موجود می‌توان گفت که سبک‌های مدیریتی معلمان در کل می‌تواند به اندازه ۰,۶۹۵ بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان از طریق متغیر میانجی یادگیری مبتنی بر بازی تأثیرگذار باشد. یعنی با افزایش یک انحراف استاندارد در سبک‌های مدیریتی معلمان، مهارت‌های دانش آموزان از طریق متغیر میانجی یادگیری مبتنی بر بازی در کل به اندازه ۰,۶۹۵ انحراف استاندارد افزایش خواهد یافت.

### **بحث و نتیجه گیری:**

**فرضیه اول؛ سبک‌های مدیریتی معلمان بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان تأثیر دارد.**

بر اساس جدول شماره (۴) از آنجایی که عدد معناداری (sig)، مقدار ثابت و متغیر سبک‌های مدیریتی معلمان کوچک‌تر از ضریب خطا (۰/۰۵) است در نتیجه فرض صفر رد می‌شود و فرض تأیید می‌شود. یعنی سبک‌های مدیریتی معلمان بر توسعه مهارت‌های دانش آموزان تأثیر دارد. براساس نتیجه فرضیه اول توسعه مهارت‌های دانش آموزان ۱۶,۲ درصد فقط تحت تأثیر سبک‌های مدیریتی معلمان است و ۸۳,۸ درصد نیز سهم سایر متغیرها است.

**فرضیه دوم؛ سبک‌های مدیریتی معلمان بر یادگیری مبتنی بر بازی (گیمیفیکیشن) تأثیر دارد.**

۵- مدیران آموزش و پرورش با برگزاری کارگاه‌های آموزشی و دوره‌های آموزش ضمن خدمت و با افزودن بحث مدیریت کلاس به سرفصل دروس مراکز تربیت معلم و رشته‌های تربیت دبیری، برای ارتقای سبک رفتاری معلمان در مدیریت کلاس اقدام نمایند.

بر توسعه مهارت‌های دانش‌آموزان از طریق متغیر میانجی یادگیری مبتنی بر بازی تأثیرگذار باشد. یعنی با افزایش یک انحراف استاندارد در سبک‌های مدیریتی معلمان، مهارت‌های دانش‌آموزان از طریق متغیر میانجی یادگیری مبتنی بر بازی، در کل به اندازه ۰,۶۹۵ انحراف استاندارد افزایش خواهد یافت.

### پیشنهاد‌های تحقیق:

۱- برای اعمال مدیریت بر کلاس درس و ایجاد شرایط بهینه برای یادگیری، معلم باید از مهارت‌های مدیریت کلاس درس بهره بگیرد.

۲- مدیران رده بالا و مسئولان آموزش و پرورش، به مدیران مدارس اختیار و استقلال لازم را جهت تصمیم‌گیری تفویض نمایند تا آنها بتوانند ایده‌های نو و خلاق خود و کارکنان خودشان را در تصمیم‌گیری‌های سازمان اعمال نمایند.

۳- معلمان باید با شیوه‌های مدیریت کلاس و مهارت‌های ارتباط با دانش‌آموز آشنا شوند و بر حسب موقعیت و فضای کلاس آن را به نحو مطلوب به کار ببندد.

۴- در مدارس، شرایطی برای معلمان فراهم شود تا از وسایل کمک آموزشی موجود در مدارس به عنوان بازی برای آموزش استفاده کنند. تا از این طریق انگیزه دانش‌آموزان را برای مشارکت در فرآیند آموزش افزایش دهند. همچنین از بازی‌های آموزشی برای تقویت فرایندهای شناختی کودکان در سنین قبل از دبستان استفاده شود.

## منابع و ماخذ:

۱. اسلامی، فرشته؛ رزقی شیرسوار، هادی (۱۳۹۴). رابطه سبک مدیریت کلاس معلمان با انگیزش و خود پنداره ریاضی دانش آموزان، فصلنامه علمی - پژوهشی پژوهشنامه تربیتی سال یازدهم، شماره ۴۵، صص ۱۲-۱.
۲. انصاری، هادی؛ ملکی آوارسین، صادق (۱۳۹۵). نقش سبک‌های مدیریتی کلاسی معلمان بر انگیزه پیشرفت تحصیلی دانش آموزان، فصلنامه مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی، دوره ۲، شماره ۳، صص ۱۲-۱.
۳. بخشایش، علیرضا (۱۳۹۲). رابطه سبک-های مدیریت کلاس با ویژگی‌های شخصیتی معلمان مدارس ابتدایی شهر یزد، فصلنامه علمی-پژوهشی رهیافتی نو در مدیریت آموزشی، سال چهارم، شماره ۲، صص ۱۹۸-۱۸۵.
۴. برمه، محمد؛ کردستانی، فرشته (۱۳۹۸). بررسی رابطه بین هوش های چندگانه مدیران با استقرار سبک مدیریت مشارکتی در مدارس ابتدایی شهر تهران، نوآوری های مدیریت آموزشی، سال ۱۴، شماره ۲، صص ۹۶-۷۷.
۵. زارعی زوارکی، اسماعیل؛ گرزین، زینب (۱۳۹۳). تأثیر بازی رایانه ای آموزشی مبتنی بر الگوی محیط یادگیری مؤثر بر انگیزش و یادگیری دانش آموزان، فصلنامه فناوری آموزش و یادگیری، سال اول، شماره یک، صص ۳۷-۲۱.
۶. زنگنه، حسین (۱۳۹۱). مبانی نظری و تکنولوژی آموزشی (جلد ۱)، تهران: آوای نور.
۷. شریعت باقری، محمد مهدی؛ شمسایی، آزاده (۱۳۹۸). رابطه سبک مدیریت کلاس معلمان و خلاقیت دانش آموزان بامیانجی گری بهزیستی روان شناختی دانش آموزان، نشریه علمی ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، دوره ۹، شماره ۱، صص ۲۶۲-۲۲۷.
۸. قدیریان، سمانه؛ موسوی پور، سعید؛ اکبری چرمهینی، صغری (۱۳۹۶). تأثیر بازی‌های آموزشی مبتنی بر فرایندهای شناختی بر انگیزش تحصیلی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان با مشکلات ویژه خواندن، مجله ناتوانی‌های یادگیری، دوره ۷، شماره ۱، صص ۹۹-۷۶.
۹. کرامتی، محمدرضا؛ انصاری زاده، فهیمه؛ ایزان، محسن (۱۳۹۸). تأثیر مدیریت کلاس درس بر اساس رویکرد مشارکتی بر پیشرفت تحصیلی درس علوم، دو ماهنامه علمی تخصصی مطالعات کاربردی در علوم مدیریت و توسعه، سال ۴، شماره ۵.
۱۰. نوروزی، داریوش؛ دهقان‌زاده، حسین (۱۳۹۱). طراحی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، تهران: گویش نو.

11. Akcaoglu, M., & Koehler, M. J. (2014). Cognitive outcomes from the game-design and learning (gdl) after-school program. *Computers & Education*, 75, 72–81.
12. Arshad Dahar, M. A., Ahmad, Faize., Niwaz, A., Athar Hussain, M., Zaman, A (2010). "Relationship between the leadership styles and academic achievement at the secondary stage in Panjab (Pakistan)", *International journal of academic research*, 2(6), pp: 459-462.
13. Aziz, Z., Hossain, A. (2010). A comparison of cooperative learning and conventional teaching on students' achievement in secondary mathematics. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 53 – 62 .
14. Bakhshayesh, A.R., & Azarniyad, A. (2012). Relationship between Principals' Leadership Styles and Teachers' Job Satisfaction and Mental Health. *Quarterly Journal of New Approaches in Educational Administration*, 3(9), 63- 82. (In Persian)
15. Bosniok, D. & D. Serbia, D. (2014). 'Teachers Leadership styles and students creativity', *Online Journal of Applied Knowledge Management*, 1 (2), 78-89.
16. Burke, B. (2014) *Gamify: How Gamification motivates people to do extraordinary things*. Gartner, Inc.
17. Cloutez, C. (2013). Influence of Motivation on Students' Academic Performance. *The Social Sciences*, 4(1), 3-36.
18. Djigic, G., & Stojiljkovic, S. (2011). Classroom management styles, classroom climate and school achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 29, 819 – 828.
19. Gillispie, L. B. (2008). Effects of a 3d video game on middle school student achievement and attitude in mathematics. Unpublished master's thesis: University of North Carolina Wilmington.
20. Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of game-based learning environment. *Research on Technology in Education*, 40(1), 23-38.
21. Marzano, R.J., & Marzano, J.S. (2003). The key to classroom management. *Educational leadership*, 9, 6-13.
22. Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). *Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions*. Slough: NFER.
23. Rammis, K (2013). "The effect of classroom management skills of elementary school teachers on undesirable discipline behaviour of students", *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1(1), pp: 1215-1225.
24. Sousa, M. J., & Costa, E. (2014). Game based learning improving leadership skills. *EAI Endorsed Transactions on Serious Games*. 1(3), 1–7.
25. Sousa, M. J., & Rocha, A. (2019). Leadership styles and skills developed through game-based learning. *Journal of Business Research*. 94(3), 360–366.
26. Tankein, F. N. & Marlow, J. (2016). The Effectiveness of Creative Thinking Training on Academic Self -Efficacy and Student's Psychological Well-being. *Journal of Counseling Psychology*, 10 (4), 387-394.