

Game-Based Learning in Iranian Nursing Students: A Systematic Review

Mohsen Adib Hajbaghery¹  Samira Norouzrajab^{1*} 

¹ Trauma Nursing Research Center, Kashan University of Medical Sciences, Kashan, Iran

ARTICLE INFO

Article type

Review article

Article history

Received:2026/2/22

Accepted:2026/6/10

Keywords

Gamification
Game-Based Learning
Nursing Students
Systematic Review



10.22038/hmed.2026.27849

ABSTRACT

Introduction: Evidence indicates that game-based learning (gamification) has been utilized in various ways among students. An integrated review of game-based learning in nursing students is needed. Therefore, this study aimed to investigate game-based learning in Iranian nursing students.

Materials & Methods: This systematic review was conducted in the autumn of 2024 (2025). A comprehensive search for articles in Persian and English was performed in the following databases: Web of Science, Mag Iran, Scientific Information Database (SID), Scopus, Cochrane, Google Scholar, and PubMed, with no time restrictions. The search strategy utilized keywords including learning, education, game, student, nurse, evaluation, assessment, and Iran (and their English equivalents) by two independent researchers. Descriptive studies conducted on nurses were examined. Ultimately, out of 388 identified articles, 7 articles were reviewed.

Results: In the seven reviewed quasi-experimental studies, game-based learning was found to enhance learning among Iranian nursing students. The types of games used included escape rooms, puzzles, pantomime, pattern recognition games, card games, and gamified platforms.

Conclusion: According to the study findings, game-based learning enhances learning among Iranian nursing students. It is suggested that meta-analysis studies be conducted to compare the effectiveness of different gamification methods.

Cite this paper as:

Name of writer. Article title. Horizon of Medical Education Development. 2026;17(1):1-11

* Corresponding author: Samira Norouzrajab

Email: rajabisamira8@gmail.com

Address: Kashan University of Medical Sciences, Kashan, Iran.

آموزش مبتنی بر بازی در دانشجویان پرستاری ایرانی: مرور نظام مند

محسن ادیب حاج باقری¹ ID، سمیرا نوروزرجی^{1*} ID

۱. مرکز تحقیقات پرستاری تروما، دانشکده پرستاری و مامایی، دانشگاه علوم پزشکی کاشان، کاشان، ایران

مشخصات مقاله	چکیده
نوع مقاله مقاله مروری پیشینه پژوهش تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۱۲/۳ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۳/۲۰ کلمات کلیدی: بازی‌وارسازی یادگیری مبتنی بر بازی دانشجویان پرستاری مرور نظام مند	مقدمه: شواهد نشان می‌دهد که آموزش مبتنی بر بازی‌وارسازی (گیمیفیکیشن) به روش‌های متفاوت در دانشجویان استفاده شده است. وجود یک مرور یکپارچه از آموزش مبتنی بر بازی‌وارسازی در دانشجویان پرستاری مورد نیاز است. لذا مطالعه حاضر با هدف بررسی آموزش مبتنی بر بازی در دانشجویان پرستاری ایرانی انجام شد. روش کار: مطالعه حاضر مرور نظام مند بوده که در پاییز ۱۴۰۴ با جستجوی مقالات به دو زبان فارسی و انگلیسی در پایگاه‌های اطلاعاتی Web of Science، Mag Iran، Information Database Scientific، Scopus، Cochran، Google (SID) بدون محدودیت زمانی انجام شد. برای جستجو از کلیدواژه‌ای یادگیری، آموزش، بازی، دانشجوی، پرستار، ارزشیابی، بررسی و ایران در منابع فارسی و معادل آنها در منابع انگلیسی توسط دو پژوهشگر مستقل استفاده شد. مقالات توصیفی که بر روی پرستاران انجام شده بود، مورد بررسی قرار گرفتند. در نهایت از ۳۸۸ مقاله یافت شده، ۷ مقاله بررسی شدند. نتایج: در ۷ مطالعه نیمه تجربی بررسی شده نتایج حاکی از آن بود که آموزش مبتنی بر بازی موجب افزایش یادگیری در دانشجویان پرستاری ایرانی می‌گردد. انواع بازی‌های مورد استفاده شامل اتاق فرار، پازل، پانتومیم، بازی تشخیص الگو، کارت بازی و سکوها بازی‌وارسازی بودند. نتیجه گیری: طبق یافته‌های مطالعه آموزش مبتنی بر بازی موجب افزایش یادگیری در دانشجویان پرستاری ایرانی می‌گردد. پیشنهاد می‌گردد مطالعات متاآنالیز برای مقایسه تاثیر روشهای متفاوت بازی‌وارسازی انجام شود.



نحوه ارجاع به این مقاله ▶

Name of writer. Article title. Horizon of Medical Education Development. 2026;17(1):1-11

ایمیل: rajabisamira8@gmail.com

*نویسنده مسئول: سمیرا نوروزرجی

آدرس: دانشگاه علوم پزشکی کاشان، کاشان، ایران

مقدمه

دانشجویان دانشگاهی کنونی در بستر محیط‌های دیجیتال به سرعت در حال رشد و تکامل هستند، که این امر نیازمند تحول در مدل‌های آموزشی سنتی و جایگزینی آن با رویکردهایی مبتنی بر فناوری‌های نوین می‌باشد (۱). یکی از روش‌های نوین آموزشی، استفاده از بازی‌سازی است که به‌عنوان به‌کارگیری عناصر بازی در زمینه‌های غیر بازی تعریف شده است (۲).

همچنین، بازی‌های جدی به عنوان بازی‌هایی با موضوعات مرتبط با مسائل واقعی دنیای پیرامون شناخته می‌شوند که عمدتاً با هدف آموزشی طراحی شده‌اند و هدف اصلی آن‌ها سرگرمی صرف نیست (۳). این ابزارهای آموزشی نوظهور با بهره‌گیری از جنبه‌های سرگرم‌کننده، ضمن جذب دانشجویان، امکان مشارکت و رقابت میان آن‌ها را فراهم می‌آورند (۱).

بازی‌سازی عمدتاً برای رفع دو چالش اساسی آموزشی، یعنی کاهش تعهد و انگیزه دانشجویان به کار گرفته شده است (۴). استفاده هدفمند از بازی‌ها برای دستیابی به اهداف یادگیری، به‌عنوان یادگیری مبتنی بر بازی شناخته می‌شود که تأثیر مثبتی بر مشارکت دانشجویان دارد (۲، ۵). این رویکرد آموزشی نوین در رشته‌های مختلف علوم بهداشتی و سطوح گوناگون تحصیلی به‌کار رفته و نتایج مطالعات نشان‌دهنده اثر بخشی بازی‌سازی در بهبود فرآیند یادگیری است (۶).

در رشته پرستاری، دانشجویان سال‌ها است که در بازی‌سازی‌های بازآفرینی موقعیت‌های واقعی شرکت می‌کنند تا مهارت‌های عملی خود را ارتقا داده، توانمندی‌های حل مسئله را افزایش داده و تفکر انتقادی خود را توسعه دهند (۴). بازی‌سازی از طریق ارائه مشوق‌ها و پاداش‌های مرتبط با مفاهیم برنامه درسی، یادگیری را تقویت می‌کند. بنابراین، به‌کارگیری بازی‌سازی در مطالعات پرستاری می‌تواند انگیزه دانشجویان را افزایش داده، نگرش مثبت نسبت به فرآیند یادگیری ایجاد کرده و همکاری گروهی را ترویج کند؛ چرا که ایجاد یک رقابت سالم میان دانشجویان، یادگیری مهارت‌ها و شایستگی‌های ضروری برای پرستاران آینده را تحریک می‌کند (۷، ۸).

در واقع، نشان داده شده است که یادگیری مبتنی بر بازی در بهبود حفظ دانش، انگیزه و یادگیری معنادار، تشویق تفکر انتقادی، مهارت‌های تصمیم‌گیری و عملکرد تحصیلی، مؤثرتر از روش‌های تدریس سنتی است (۹).

با این حال، روش‌های سنتی هنوز اکثریت قریب به اتفاق روش‌های مورد استفاده در آموزش پرستاری را تشکیل می‌دهند و دانشجویان برای شرکت در این جلسات و حفظ انگیزه، حتی زمانی که از عناصر یادگیری فعال استفاده می‌شود، تلاش می‌کنند (۱۰).

بنابراین، هدف از بررسی متون، بررسی متون منتشر شده در مورد استفاده از بازی‌سازی در برنامه درسی پرستاری است. این بررسی، تجربه دانشجویان هنگام استفاده از یادگیری مبتنی بر بازی، استراتژی‌ها/روش‌های مورد استفاده در برنامه درسی پرستاری و درک تأثیر این روش‌ها بر یادگیری دانشجویان کارشناسی پرستاری را بررسی خواهد کرد. ماهیت اکتشافی این بررسی، بینشی در مورد وضعیت فعلی ادبیات ارائه می‌دهد و شکاف‌های دانش در رابطه با استفاده از بازی‌سازی در آموزش کارشناسی پرستاری را برجسته می‌کند. تا به امروز، هیچ بررسی متون سیستماتیک منتشر شده‌ای که این موضوع را بررسی کند، وجود ندارد.

روش کار

این پژوهش یک مطالعه مرور نظام مند بود که به بررسی یادگیری مبتنی بر بازی در دانشجویان پرستاران ایرانی پرداخته است. مطالعه حاضر در سال ۱۴۰۴ و بدون محدودیت زمانی انجام شده است.

جهت شناسایی تمامی مقالات انجام شده بر روی دانشجویان پرستاری در ایران در مجلات معتبر فارسی و انگلیسی، پایگاه‌های اطلاعاتی، Web of Science، Mag Iran، Information، Scopus، Cochran، Database Scientific (SID) و PubMed جستجو شد. برای جستجوی بهتر ده صفحه از موتور جستجوی Google Scholar نیز بررسی انجام شد. برای جستجو در پایگاه‌های فارسی زبان از کلیدواژه‌های یادگیری، آموزش، بازی، پرستار، ارزشیابی، بررسی و ایران و در منابع انگلیسی معادل‌های MeSH آن شامل بصورت

پژوهشی و دانشگاهی معتبر چاپ و متن کامل آن به آسانی در دسترس باشد و مطالعاتی که پس از ارزیابی امتیاز متوسط و بالا کسب نموده بودند. معیارهای خروج از مطالعه نیز شامل مطالعاتی با نمره ارزیابی کیفیت پایین بود. گزارش موردی و نامه به سردبیر از مطالعه خارج شدند.

جهت استخراج داده ها از فرم استخراج داده ها که شامل بخش هایی از جمله مشخصات نویسندگان و سال انتشار، هدف مطالعه، نوع پژوهش، نوع مداخله، اندازه نمونه و روش جمع آوری اطلاعات و نتایج بود، استفاده گردید. پس از تکمیل این فرم نتایج به دست آمده از بررسی مقالات تجزیه و تحلیل، جمع بندی و نهایتاً گزارش گردید. بر این اساس ۳۸۸ مقاله یادگیری مبتنی بر بازی در دانشجویان پرستاری ایرانی یافت شد. با حذف موارد تکراری، مقالات فاقد متن کامل، نامه به سردبیر و گزارش موردی، ۷ مقاله واجد شرایط شناخته شدند (نمودار ۱).

جعبه ۱: روش سرچ در پایگاه جستجوی پابمد

```

((((((assess[MeSH Terms]) OR
(assess[Title/Abstract])) OR
(evaluate[Title/Abstract])) OR (evaluate[MeSH
Terms])) AND (((train[MeSH Terms]) OR
(train[Title/Abstract])) OR
(educate[Title/Abstract])) OR (educate[MeSH
Terms]))) AND (((((gamification[MeSH Terms]) OR
(gamification[Title/Abstract])) OR
(playing[Title/Abstract])) OR (playing[MeSH
Terms])) OR (game[MeSH Terms])) OR
(game[Title/Abstract])) AND ((nurse[MeSH
Terms]) OR (nurse[Title/Abstract])) AND
((Iran[MeSH Terms]) OR (Iran[Title/Abstract]))
N=0

((((((assess[MeSH Terms]) OR
(assess[Title/Abstract])) OR
(evaluate[Title/Abstract])) OR (evaluate[MeSH
Terms])) AND (((train[MeSH Terms]) OR
(train[Title/Abstract])) OR
(educate[Title/Abstract])) OR (educate[MeSH
Terms]))) AND (((((gamification[MeSH Terms]) OR
(gamification[Title/Abstract])) OR
(playing[Title/Abstract])) OR (playing[MeSH
Terms])) OR (game[MeSH Terms])) OR
(game[Title/Abstract])) AND ((nurse[MeSH
Terms]) OR (nurse[Title/Abstract]))
N=20
    
```

ترکیبی و با استفاده از میانجی AND و OR بدون محدودیت زمانی استفاده شد. استراتژی سرچ در پایگاه‌های انگلیسی PubMed برای نمونه در جعبه ۱ ذکر شده است. جستجوی عبارات در پایگاه‌های اطلاعاتی توسط دو پژوهشگر مستقل صورت گرفت. در صورت وجود تناقض در انتخاب مقالات از محقق سوم استفاده می شد. آخرین جستجو در ۱۴۰۴/۷/۲ بوده است.

جهت تعیین تناسب مقاله‌ها با موضوع تحقیق، ابتدا عنوان و مرحله بعد چکیده مقالات مورد بررسی قرار گرفتند و پس از تایید مقاله بر اساس معیارهای ورود، جهت بررسی بیشتر، تمام متن مقاله‌ها توسط یکی از محققین مطالعه شد. مقالات توصیفی و تحلیلی که بر روی پرستاران ایرانی انجام شده بود، مورد بررسی قرار گرفتند. جهت بررسی کیفیت مقالات از چک لیست‌های CASP استفاده گردید.

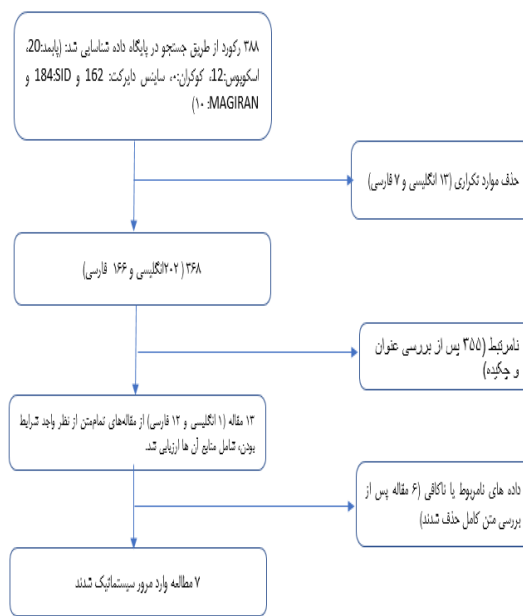
این چک لیست توسط کوکرین توصیه می‌شود. چک لیست مربوط به مطالعات مقطعی ۱۲ سوال، مورد-شاهدی ۱۱ سوال و کوهورت ۱۲ سوال می‌باشد (۱۱). امتیازدهی بر اساس اهمیت هر قسمت با توجه به مطالعه حاضر انجام شد. هیچ مقیاس رتبه بندی برای این سیستم به طور خاص ساخته نشده است.

با این حال، با استفاده از مطالعه ریکوی کانو (۲۰۲۰) به هر مورد ارزیابی شده امتیازات کیفی ذیل داده شد: "بله" (۱) امتیاز، "نمی‌توانم بگویم" (۰/۵ امتیاز) یا "نه" (۰ امتیاز). بر این اساس، وقتی در دو سوم بخشهای CASP با "بله" روبرو شدیم، این امتیاز "بالا" بود. کیفیت "متوسط" زمانی در نظر گرفته شد که امتیاز حداقل نیمی از پرسشنامه "بله" باشد. و سرانجام، اگر بیش از دو سوم پاسخ‌ها "خیر" بود، مقاله با کیفیت "پایین" ثبت شد (۱۲).

به این ترتیب دامنه نمرات در مطالعات مداخله‌ای و مورد شاهد ۰-۱۱ و در مطالعات مقطعی و کوهورت ۰-۲۲ می‌باشد. هر چه میزان نمرات بالاتر باشد، کیفیت مطالعات بر اساس مقیاس CASP بالاتر است. معیارهای انتخاب مقالات برای ورود به تحقیق شامل: مقالات منتشر شده به دو زبان فارسی یا انگلیسی باشد، موضوع مطالعات انجام شده، بررسی یادگیری مبتنی بر بازی دانشجویان پرستاری ایرانی باشد و در مجلات

گرد آوری اطلاعات در ۴ مورد پرسشنامه محقق ساخته و در سه مورد از موزن پایانی درس مربوطه بوده است. انواع بازی های مورد استفاده شامل اتاق فرار (۱۳)، پازل (۱۴)، بارش افکار، سناریوهای بالینی، سولات پاسخ کوتاه و سؤلات صحیح و غلط در نرم افزار تلفن همراه همراه کاهوت به صورت انفرادی (۱۵)، پانتومیم، جمله سازی و کودک-خانه-خانواده (۱۶)، بازی تشخیص الگو (۱۷)، کارت بازی (۱۸)، سکوهای بازی وارسازی مانند کاهوت، منتیتر و کلاس مارکر (۱۹) بودند. در گروه کنترل روشهای سنتی (۱۸، ۱۹)، سخنرانی (۱۳، ۱۵، ۱۶) و نمایش اسلاید (۱۶) استفاده شده بود.

در تمام مطالعات بررسی آموزش مبتنی بر بازی موجب ارتقای سطح یادگیری بوده است. همچنین دانشجویان پرستاری به مؤلفه های مانند تناسب بازی ها با محتوی مطالب درسی و بهبود یادگیری، افزایش انگیزه حضور در کلاس، احساس نشاط و لذت، افزایش مشارکت در کلاس و بهبود ارتباط استاد و دانشجو به عنوان عوامل مؤثر در یادگیری مبتنی بر بازی وارسازی اشاره دارد.



نمودار ۱: فلوجارت روش انتخاب مطالعات جهت ورود به تحلیل

یافته ها

از میان مطالعات یافت شده، ۷ مورد با زبان فارسی، علمی پژوهشی، در سال های ۲۰۱۹ تا ۲۰۲۵ منتشر شده اند. تمام مطالعات نیمه تجربی بودند. در این میان، دو مورد به روش تک گروهی (پیش آزمون- پس آزمون) انجام شدند. جمعیت مورد مطالعه دانشجویان پرستاری ترم های ۳ تا ۶ (ماقبل از عرصه) بودند. تعداد نمونه ها از ۸-۹۰ نفر متغیر بود. در این مطالعه، برای بررسی یادگیری مبتنی بر بازی در مجموع ۳۶۹ پرستار مورد بررسی قرار گرفته اند (بطور متوسط ۵۲ نفر دانشجو پرستاری).

مطالعات در شهرهای مختلف مانند تهران (۲ مورد)، مشهد، ایلام، رفسنجان، آبادان، در سراسر کشور انجام شده بود. روش های نمونه گیری در مطالعات ذکر شده به روش های سرشماری (۲ مورد)، سرشماری و سپس تخصیص تصادفی طبقه ای (۲ مورد)، تصادفی ساده، در دسترس، در دسترس و سپس تخصیص تصادفی هر کدام یک مورد بوده است. ابزار

جدول ۱: مشخصات مقالات مرور شده در عدالت سازمانی پرستاران ایرانی و عوامل مرتبط با آن

نام نویسنده / نوع مطالعه / سال / شهر	نوع مداخله	هدف مطالعه	حجم نمونه/روش نمونه گیری/ابزار	یافته ها
بهشتی فر ۲۰۲۱ تهران (۱۳)	نیمه تجربی دو گروهی	بازی اتاق فرار آموزشی و سخنرانی	۶۱ نفر دانشجوی کارشناسی پرستاری در دسترس پرسشنامه محقق ساخته اندازه گیری میزان دانش، نگرش و چک لیست سنجش عملکرد در آمادگی مواجهه بیوتروریسمی	دانشجویان کارشناسی پرستاری گروه آموزش مبتنی بر بازی اتاق فرار، به طور معناداری دانش، نگرش و آمادگی بالاتری نسبت به گروه سخنرانی داشته‌اند.
کریمیان ۲۰۲۱ دانشگاه پزشکی کشور (۱۴)	نیمه تجربی تک گروهی پیش آزمون- پس آزمون	ارایه پازل‌هایی از تصاویر پنهان	۴۶ نفر هیئت علمی و دانشجو علوم پزشکی سرشماری پرسشنامه محقق ساخته برای سنجش یادگیری و یک سوال باز برای سنجش تجربه فردی	مداخله آموزشی بازی گونه سازی درحد معناداری بر افزایش یادگیری افراد موثر بوده است.
نجفی ایلام (۱۵) ۲۰۲۴	نیمه تجربی	رقابت ها به صورت پازل آنلاین، بارش افکار، سناریوهای بالینی، سولات پاسخ کوتاه و سؤالات صحیح و غلط در نرم افزار تلفن همراه کاهوت به صورت انفرادی جهت انجام بازی‌وارسازی در برابر روش سخنرانی	۶۸ دانشجوی پرستاری در دسترس و سپس تخصیص تصادفی سنجش یادگیری	دانشجویان کارشناسی پرستاری گروه آموزش مبتنی بر بازی‌وارسازی، به طور معناداری یادگیری بالاتری نسبت به گروه سخنرانی داشته‌اند.
ابرهیم‌پور ۲۰۲۴ تهران (۱۶)	نیمه تجربی	سه بازی شامل پانتومیم، جمله‌سازی و کودک-خانه-خانواده در برابر روش سخنرانی و نمایش اسلاید	۴۷ دانشجوی ترم ۵ پرستاری سرشماری و سپس تخصیص تصادفی پرسشنامه محقق ساخته بر اساس مدل ارزشیابی کرک پاتریک	پس از اجرای تدریس مبتنی بر بازی‌وارسازی، میزان علاقه مندی دانشجویان پرستاری به بازی به ترتیب به پانتومی، جمله‌سازی و سپس بازی کودک-خانه-خانواده بود. نود درصد دانشجویان پرستاری از روش تدریس مبتنی بر بازی رضایت زیادی داشتند. دانشجویان پرستاری به مؤلفه‌های مانند تناسب بازی‌ها با محتوی مطالب درسی و بهبود یادگیری، افزایش انگیزه حضور در کلاس، احساس نشاط و لذت، افزایش مشارکت در کلاس و بهبود ارتباط استاد و دانشجو به عنوان عوامل مؤثر در یادگیری مبتنی بر بازی‌وارسازی اشاره کردند.
جمالی رفسنجان (۱۷) ۲۰۲۳	نیمه تجربی تک گروهی پیش آزمون- پس آزمون	بازی تشخیص الگو (Pattern recognition)	۴۹ نفر دانشجویان ترم ۶ سرشماری و سپس تخصیص تصادفی پرسشنامه شامل آزمون قبل و بعد از دوره کارآموزی	دانشجویان کارشناسی پرستاری، به طور معناداری یادگیری بالاتری نسبت به قبل از آموزش یادگیری مبتنی بر بازی-وارسازی داشته‌اند.
رحیمی آبادان (۱۸) ۲۰۱۹	نیمه تجربی	برگزاری دو جلسه از کلاس درس به صورت کارت بازی	۸ نفر دانشجو ترم ۳ پرستاری سرشماری آزمون داروشناسی	دانشجویان کارشناسی پرستاری گروه آموزش یادگیری مبتنی بر بازی‌وارسازی، به طور معناداری یادگیری بالاتری نسبت به گروه سخنرانی داشته‌اند.
اسدی مشهد (۱۹) ۲۰۲۵	نیمه تجربی	برگزاری ۹ جلسه سکوهای بازی-وارسازی مانند کاهوت، منتیمتر و کلاس مارکر در برابر آموزش سنتی	۹۰ دانشجو پرستاری ترم ۵ تصادفی ساده مقایسه نمرات امتحانات پایانی	دانشجویان کارشناسی پرستاری گروه آموزش یادگیری مبتنی بر بازی‌وارسازی، به طور معناداری یادگیری بالاتری نسبت به گروه یادگیری سنتی داشته‌اند.

بحث

بر اساس یافته‌های حاصل از مطالعه، آموزش مبتنی بر بازی موجب افزایش سطح یادگیری دانشجویان پرستاری می‌شود. همراستا با مطالعه، مطالعه چائو (۲۰۲۴) نشان می‌دهد که یادگیری بازی‌وار به دانشجویان امکان می‌دهد در محیط‌های شبیه‌سازی شده و تعاملی، تمرین‌های متنوع و غنی را تجربه کنند. (۲۰).

البته، گارنت و باتون (۲۰۱۸) به نکته‌ای مهم اشاره دارند که استفاده مکرر و طولانی‌مدت از بازی در کلاس می‌تواند منجر به کاهش علاقه و انگیزه دانشجویان شود (۲۱). همچنین یافته‌های توارس حاکی از آن است که هرچند دانشجویان فعالیت‌های مبتنی بر بازی را در تثبیت و مفهوم‌سازی محتوا مفید می‌دانند، برخی از آنها در مواقع آمادگی برای امتحانات نهایی از این روش‌ها پرهیز می‌کنند (۴).

به نظر می‌رسد که با به‌کارگیری استراتژی‌های تدریس مناسب، رویکرد بازی‌وار می‌تواند مهارت‌های تفکر انتقادی، حل مسئله و اعتماد به نفس ارتباطی را در دانشجویان تقویت نماید. طراحی سازوکارها و روش‌های بازی که با اهداف آموزشی همسو باشد و بر اصول کلیدی آموزش بازی‌وار تسلط داشته باشد، راهکاری مؤثر برای تنوع‌بخشی و افزایش اثربخشی فعالیت‌های یادگیری در محیط کلاس است.

با این حال، استفاده مکرر و گسترده از یادگیری مبتنی بر بازی در آموزش پرستاری با توجه به ویژگی‌های جمعیت دانشجویی ممکن است همیشه مناسب نباشد. از طرفی دانشجویان ممکن است استفاده از عناصر بازی در فرآیند یادگیری را به بازی‌های تفریحی مرتبط دانسته که تنها جنبه سرگرمی دارد (۲۲).

اما این امر می‌تواند جدیت مرور و مطالعه مطالب در دوره‌های آمادگی برای امتحانات را کاهش دهد. بنابراین، هنگام ادغام فعالیت‌های یادگیری مبتنی بر بازی در برنامه درسی رشته پرستاری، لازم است نگرش‌ها و برداشت‌های دانشجویان به‌دقت مورد توجه قرار گیرد.

علاوه بر این، نتایج مطالعه حاضر نشان داد که انگیزه، ایجاد احساس نشاط، تمایل به کار تیمی و ارتقاء ارتباطات میان دانشجویان را بهبود می‌بخشد. یافته‌های روزا-کاستیلو

(۲۰۲۲) نیز تأیید می‌کند که بهره‌گیری از بازی آموزشی مبتنی بر اینستاگرام به‌عنوان مکملی برای آموزش در کلاس، باعث ایجاد تجربه‌ای مفید، لذت‌بخش و انگیزه‌بخش برای یادگیری دانش جدید می‌شود.

بر اساس نتایج این مطالعه، ۷۱.۷٪ از دانشجویان پرستاری معتقد بودند که بازی‌سازی به جذب بهتر محتوا کمک کرده است و بین ۶۶ تا ۷۰٪ از آنها اذعان داشتند که این روش موجب درگیری بیشتر با موضوع درس، درک بهتر مفاهیم خاص، توصیه این تجربه به دیگران و لذت بردن از فرآیند یادگیری شده است. همچنین ۷۱.۷٪ از دانشجویان خواستار افزایش استفاده از بازی‌سازی در سایر دروس بودند (۲).

یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند ویژگی انگیزشی ذاتی داشته باشد که به موجب آن دانشجویان به‌علت لذت یا احساس موفقیت در فعالیت شرکت می‌کنند، علاوه بر این، می‌تواند انگیزه بیرونی نیز ایجاد کند که شامل دریافت پاداش، تحسین یا تمجید دیگران است (۲۳). این افزایش انگیزه منجر به بهبود تجربه و تعامل دانشجویان می‌شود. همچنین، نظریه خود تعیینی پشتیبان یادگیری بازی‌وار است و استقلال و شایستگی دانشجویان را تقویت می‌کند (۲۴).

برای موفقیت آموزش مبتنی بر بازی، دانشجویان باید احساس کنترل بر فعالیت‌های خود، صلاحیت در انجام وظایف و ارتباط مؤثر با سایر دانشجویان را داشته باشند. استفاده از عناصر بازی مانند سوالات با محدودیت زمانی، رقابت و جدول امتیازات نیز در فعال‌سازی دانش‌آموزان و افزایش توانایی آنها برای کار تحت فشار نقش مهمی دارد (۲۵).

در نهایت، سطح بالای تجربه، تعامل و انگیزه دانشجویان در جلسات آموزشی بازی‌وار، به‌طور مستمر مورد تأیید قرار گرفته است (۲۶، ۲۷).

نقاط قوت و محدودیت‌ها:

مرور سیستماتیک متون حاضر، با بهره‌گیری از متون جدید، به بررسی کاربرد و تأثیر یادگیری مبتنی بر بازی در برنامه درسی دانشجویان پرستاری ایرانی پرداخته است. این مرور، روش‌های مختلف یادگیری بازی‌وار را تشریح کرده است. از جمله نقاط قوت این مطالعه می‌توان به عدم محدودیت زمانی در انتخاب متون اشاره نمود. در مقابل، از محدودیت‌های

ملاحظات اخلاقی

اصول اخلاقی مورد نیاز در پژوهش از جمله آگاهی کامل شرکت‌کنندگان از روند اجرای پژوهش، محرمانه ماندن اطلاعات آن‌ها و اجازه خروج هر زمان که بخواهند رعایت شده است.

تحقیق می‌توان به تمرکز صرف بر دانشجویان پرستاری ایرانی اشاره کرد که موجب بررسی تنها یک فرهنگ آموزشی شده است. همچنین، به دلیل عدم دسترسی پژوهشگران به مطالعات خاکستری و منابع غیرانگلیسی زبان که ممکن است کاربردهای متفاوتی را نشان داده باشند، این منابع در مطالعه گنجانده نشده‌اند. با این حال، به‌منظور کاهش خطر حذف متون مرتبط، ارجاعات متقابل به کار گرفته شده است.

نتیجه گیری

بر اساس یافته‌های مطالعه حاضر، آموزش مبتنی بر یادگیری با روش‌های متفاوت بر روش‌های سنتی آموزشی در پرستاری ارجح می‌باشد. آموزش مبتنی بر بازی موجب بهبود انگیزه، ارتباط، احساس نشاط و تمایل به کار تیمی می‌شود. لذا پیشنهاد می‌شود که یادگیری مبتنی بر بازی برای تسهیل مشارکت دانشجویان، مورد استفاده قرار گیرد. تحقیقات آینده باید بر بررسی کاربرد گسترده و تأثیر بلندمدت یادگیری مبتنی بر بازی در مقایسه با تأثیر کوتاه مدت آن انجام شود. همچنین مطالعات متاآنالیز برای مقایسه تأثیر روش‌های متفاوت بازی‌وار سازی انجام شود.

تقدیر و تشکر

بدینوسیله از کلیه نویسندگانی که از مقالات آنان جهت انجام این تحقیق استفاده شد، تشکر و قدردانی می‌شود.

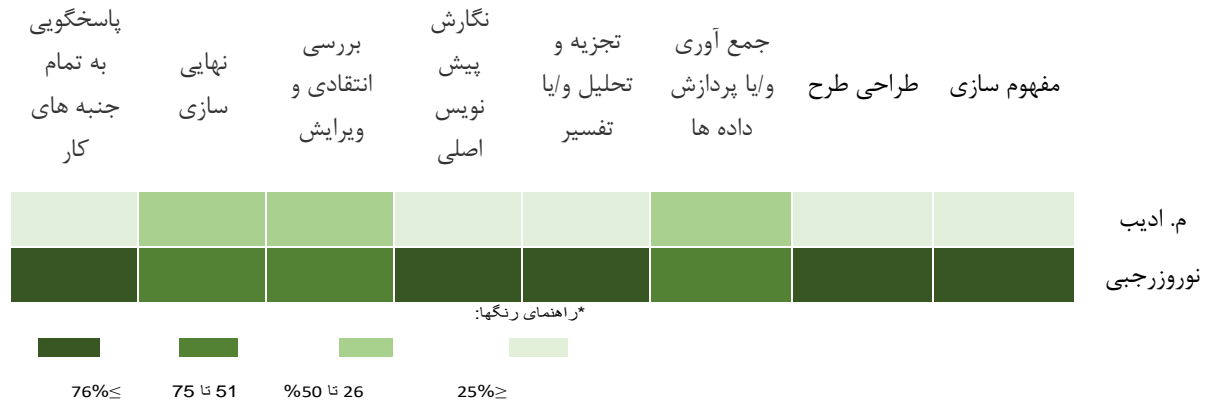
تضاد منافع

کلیه نویسندگان اعلام می‌کنند هیچ گونه تضاد در منافع در قبال انتشار مقاله ایجاد نخواهد شد.

حمایت مالی

معاونت تحقیقات و فناوری دانشگاه علوم پزشکی کاشان حامی مالی این پژوهش بوده است.

مشارکت نویسندگان



References

1. Brull S, Finlayson SJ, JoCEiN. Importance of gamification in increasing learning. 2016;47(8):372-5. <https://doi.org/10.3928/00220124-20160715-09> PMID:27467313
2. Rosa-Castillo A, García-Pañella O, Maestre-Gonzalez E, Pulpón-Segura A, Roselló-Novella A, Sola-Pola MJ. Net. Gamification on Instagram: Nursing students' degree of satisfaction with and perception of learning in an educational game. 2022;118:105533. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105533> PMID:36088779
3. van Gaalen AE, Brouwer J, Schönrock-Adema J, Bouwkamp-Timmer T, Jaarsma ADC, Georgiadis JR. JAiHSE. Gamification of health professions education: a systematic review. 2021;26(2):683-711. <https://doi.org/10.1007/s10459-020-10000-3> PMID:33128662 PMCID:PMC8041684
4. Tavares NJ. Net. The use and impact of game-based learning on the learning experience and knowledge retention of nursing undergraduate students: A systematic literature review. 2022;117:105484. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105484> PMID:35917707
5. Rameshrad M, Hosseinzadeh H. A Review of Different Teaching Methods, the Benefits, and the Challenges of Gamification in Pharmacology Courses. Horizon of Medical Education Development. 2025;16(Special Issue1):102-14.
6. Gómez-Urquiza JL, Gómez-Salgado J, Albendín-García L, Correa-Rodríguez M, González-Jiménez E, Cañadas-De la Fuente GA. JNet. The impact on nursing students' opinions and motivation of using a "Nursing Escape Room" as a teaching game: A descriptive study. 2019;72:73-6. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.10.018> PMID:30453202
7. White M, Shellenbarger TJ. Ne. Gamification of nursing education with digital badges. 2018;43(2):78-82. <https://doi.org/10.1097/NNE.0000000000000434> PMID:28817476
8. Woodworth JAJ. NE. Escape room teaching pedagogy in the didactic learning environment for nursing. 2021;46(1):39-42. <https://doi.org/10.1097/NNE.0000000000000847> PMID:32459707
9. Gutierrez-Puertas L, Garcia-Viola A, Márquez-Hernández VV, Garrido-Molina JM, Granados-Gamez G, Aguilera-Manrique G. JNEiP. Guess it (SVUAL): An app designed to help nursing students acquire and retain knowledge about basic and advanced life support techniques. 2021;50:102961. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2020.102961> PMID:33421681
10. Saeedi M, Parvizy SJ. Joe, promotion h. Strategies to promote academic motivation in nursing students: A qualitative study. 2019;8(1):86. https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_436_18 PMID:31143803 PMCID:PMC6512221
11. CASP U. Critical appraisal skills programme: making sense of evidence. See: www.casp-uk.net (Accessed: 21 Dec 2014). 2013;20. (webonline:) <https://casp-uk.net/>
12. Ricoy-Cano AJ, Obrero-Gaitán E, Caravaca-Sánchez F, Fuente-Robles YMDL. Factors conditioning sexual behavior in older adults: a systematic review of qualitative studies. Journal of clinical medicine. 2020;9(6):1716. <https://doi.org/10.3390/jcm9061716> PMID:32503157 PMCID:PMC7356633
13. Beheshtifar M, Pishgooie SAH, Sharififar ST, Khoshvaghti A. Evaluation of the effect of gaming based education themed escape room on preparedness of aja undergraduate nursing students in dealing with bioterrorism. Military Caring Sciences. 2021;8(3):218-29. <https://doi.org/10.52547/mcs.8.3.218>
14. Karimian Z, Mosallanezhad L, Fakhrzad N, Fakhrzad M. Design, implementation and evaluation of online scenario-based gamification workshop on participants' learning and satisfaction. Research in Medical Education. 2023;15(3):51-60. <https://doi.org/10.32592/rmegums.15.3.51>

15. Najafi F, Mozafari M, Shohani M, Pakseresht M, Taghinezhad F, Pakzad R, et al. Effect of online gamification on learning lung diseases and self-efficacy. *Journal of Ilam University of Medical Sciences*. 2024;32(5):136-143.
16. Ebrahimpour F, Nourian M, Varzeshnejad M. Designing, Implementation, and Evaluation of Game-based Education in Pediatric Nursing Care Course. *Research in Medical Education*. 2025;17(2):5-10.
<https://doi.org/10.32592/rmegums.17.2.5>
17. Jamali M, Seyed Bagheri SH, Abazari L, Abazari A, Sadeghi T. The Effect of Interactive Content and Gamification on the Learning Rate and Motivation of Students in the Pediatric Nursing Virtual Internship Course. *Journal of Jiroft University of Medical Sciences*. 2024;10(4):1430-8.
18. Rahimi V, Heidari M, Naeimi S, Moradbeigi K. The effect of targeted and game-based pharmacology education on nursing students' pharmacology scores. 2021;27 (1) :72-83.
19. Asadi Ali, Ali JH. The effectiveness of education through gamification on the learning rate and cognitive load of students in nursing lessons Healthy Child. *Educational Management Research*. 2025;63(63):89-102.
20. Chao LF, Wu ML, Hsiao PR. [Gamification and Game-Based Learning in Nursing Education]. *Hu li za zhi The journal of nursing*. 2024;71(4):12-8.
21. Garnett T, Button DJNeip. The use of digital badges by undergraduate nursing students: A three-year study. 2018;32:1-8.
<https://doi.org/10.1016/j.nepr.2018.06.013>
PMid:29981502
22. Gutiérrez-Puertas L, Márquez-Hernández VV, Román-López P, Rodríguez-Arrastia MJ, Roperopadilla C, Molina-Torres GJCSiN. Escape rooms as a clinical evaluation method for nursing students. 2020;49:73-80.
<https://doi.org/10.1016/j.ecns.2020.05.010>
23. Othman SY, Ghallab E, Eltaybani S, Mohamed AM. Effect of using gamification and augmented reality in mechanical ventilation unit of critical care nursing on nurse students' knowledge, motivation, and self-efficacy: A randomized controlled trial. *Nurse Educ Today*. 2024;142:106329.
<https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106329>
PMid:39116661
24. Grech J, Grech J. Nursing students' evaluation of a gamified public health educational webinar: A comparative pilot study. *Nursing open*. 2021;8(4):1812-21.
<https://doi.org/10.1002/nop2.826>
PMid:33675289 PMCID:PMC8186683
25. García-Viola A, Garrido-Molina JM, Márquez-Hernández VV, Granados-Gómez G, Aguilera-Manrique G, Gutiérrez-Puertas L. The Influence of Gamification on Decision Making in Nursing Students. *The Journal of nursing education*. 2019;58(12):718-22.
<https://doi.org/10.3928/01484834-20191120-07> PMid:31794039
26. Anguas-Gracia A, Subirón-Valera AB, Antón-Solanas I, Rodríguez-Roca B, Satústegui-Dordá PJ, Urcola-Pardo F. An evaluation of undergraduate student nurses' gameful experience while playing an escape room game as part of a community health nursing course. *Nurse Educ Today*. 2021;103:104948.
<https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104948>
PMid:33991900
27. Gutiérrez-Puertas L, García-Viola A, Márquez-Hernández VV, Garrido-Molina JM, Granados-Gómez G, Aguilera-Manrique G. Guess it (SVUAL): An app designed to help nursing students acquire and retain knowledge about basic and advanced life support techniques. *Nurse education in practice*. 2021;50:102961.
<https://doi.org/10.1016/j.nepr.2020.102961>
PMid:33421681