

عنوان مقاله:

ارزیابی تاثیر رابط کاربری بر انگیزش یادگیری

محل انتشار:

هفدهمین کنفرانس بین المللی مدیریت (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 20

نویسنده:

نازنین سادات سیدرضی - دانشکده ی مدیریت و حسابداری، دانشگاه شهید بهشتی، تهران ایران

خلاصه مقاله:

رابط کاربری (User interface) به اختصار (UI) نقطه ی تعامل میان کاربر و وب سایت ها یا برنامه های کاربردی است. اکثر دانش آموزان نیاز به دانستن نحوه ی تعامل با رابط کاربری وب سایت های یادگیری را دارند. بنابراین طراحان رابط کاربری باید وب سایت های یادگیری دلپذیر و کاربرپسند را طراحی نمایند. این موضوع باعث ایجاد انگیزه در دانش آموزان برای استفاده ی مجدد از وب سایت به منظور یادگیری بهتر و بیشتر می شود. یکی از روش های ایجاد این جذابیت در طراحی رابط کاربری، بازی کاری (Gamification) است. بازی کاری می تواند بر رفتار افراد نیز تاثیر به سزایی داشته باشد. یکی از بهترین مدل های ارزیابی میزان یادگیری با استفاده از بازی کاری، مدل ARCS است. علیرغم وجود تحقیقات زیاد در زمینه طراحی رابط کاربری، پژوهش های اندکی بر دورنماهای طراحی رابط کاربری و یادگیری انگیزشی با استفاده از بازی کاری انجام شده است. این مقاله جزو اولین پژوهش هایی است که در زمینه ی رابط کاربری و مدل انگیزشی ARCS به طور همزمان، در بستری یادگیری ریاضی انجام گرفته است. همچنین در این مقاله هدف اینست تا به مقایسه تاثیر وب سایت های یادگیری گرافیکی بر افزایش توانایی یادگیری دانش آموزان پرداخته شود

کلمات کلیدی:

یادگیری الکترونیکی، رابط کاربری، مدل ARCS ، بازیکاری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1162181>

