

عنوان مقاله:

راهکاری برای افزایش مشارکت در یادگیری الکترونیکی مبتنی بر بازی گونه سازی

محل انتشار:

سومین کنفرانس بین المللی وب پژوهی (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 6

نویسندگان:

احمد آقا کردان - استادیار، دانشکده ی مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، دانشگاه صنعتی امیرکبیر، تهران

مژده تقوی نمین - دانشجوی کارشناسی ارشد، دانشکده ی مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، دانشگاه صنعتی امیرکبیر، تهران

خلاصه مقاله:

یادگیری الکترونیکی برای کمک به فراگیران در یادگیری مورد استفاده بوده است، اما امروزه مشکل آن در انگیزه و تعهد یادگیرندگان است. بازی گونه سازی استفاده از عناصر طراحی بازی در محیط هایی غیر از محیط بازی است. این ایده در بسیاری از زمینه ها مورد استفاده قرار گرفته است تا انگیزه افراد را افزایش دهد. بسیاری از تحقیقات انجام شده در این زمینه حاکی از مناسب بودن بازی گونه سازی در فرآیند یادگیری الکترونیکی به عنوان وسیله ای برای افزایش انگیزه و تعهد فراگیران در حین یادگیری بوده است. به منظور تحلیل این موضوع در این مقاله مسایل، ویژگی ها، نقاط قوت و ضعف محیط های یادگیری الکترونیکی مبتنی بر بازی گونه سازی را بررسی خواهیم کرد و در بین مسایل مطرح شده، در خصوص حل مسیله ی کاهش مشارکت بین فراگیران در محیط یادگیری الکترونیکی مبتنی بر بازی گونه سازی به معرفی راهکاری براساس استفاده از قوانینی مناسب و تغییراتی در عملکرد جدول برترها می پردازیم.

کلمات کلیدی:

یادگیری، یادگیری الکترونیکی، یادگیری مبتنی بر وب، بازی گونه سازی، عناصر بازی گونه سازی، جدول برترها

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/657791>

