

## عنوان مقاله:

بررسی بازی های ارزیابی علوم شناختی

## محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی تحقیقات بین رشته ای در مهندسی کامپیوتر، برق، مکانیک و مکترونیک (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 6

## نویسندگان:

علی خالقی

فاطمه حیدری

## خلاصه مقاله:

امروزه بازی های جای خود را در میان مردم یافته اند و جزیی از زندگی روزمره بسیاری از افراد شده اند (Spilgames, 2013) یکی از دلایل این استقبال می تواند اشتیاقی باشد که بازی کردن می تواند بدست آورند، (Cowley B et al, 2008) ها نه تنها هدفشان سرگرمی است بلکه اهدافی مانند آموزش، تمرین، ارزیابی نیز دارند. اخیرا محققان به این فکر افتاده اند که از قابلیت اشتیاق و سرگرمی بازی ها برای اهداف مشخصی استفاده کنند. یکی از این روش ها gamification است. هدف از gamification استفاده از ویژگی های بازی مانند (رقابت، جدول امتیازات، گرافیک و دیگر مواردی که در بازی ها استفاده می شود) در فعالیت های برای ایجاد اشتیاق است. در علوم شناختی اگرچه ما سعی می کنیم داده هایی را برای تشخیص جمع آوری کنیم اما حفظ اشتیاق در افراد یک عامل حیاتی است. هنگامی که میخواهیم رفتاری را بسنجیم یا تغییر دهیم حفظ اشتیاق تا انتهای بازی حیاتی می باشد. در این حالت استفاده از مفهوم گیمیفیکیشن می تواند ما را در این مسیر کمک کند. اگر بتوانیم مولفه های گیمیفیکیشن را در هر یک از مهارت های علوم شناختی قرار دهیم کیفیت داده های دریافتی حاصل از سنجش را بالاتر خواهیم برد بنابراین تشخیص دقیق تری خواهیم داشت. هدف ما در این یادداشت معرفی بازی هایی است که در حوزه علوم شناختی طراحی شده اند و از مفهوم گیمیفیکیشن در آنها استفاده شده است.

## کلمات کلیدی:

گیمیفیکیشن، علوم شناختی، بازی های کامپیوتری، ارزیابی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/700168>

