

عنوان مقاله:

بررسی تاثیر بازی گونگی درافزایش رضایت و مهارت مخاطبین سامانه های آموزش الکترونیک با استفاده از ابزار داده کاوی

محل انتشار:

چهارمین سمپوزیوم بین المللی علوم مدیریت (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسندگان:

سیدامیرحسین حسینی اناری - کارشناسی ارشد فناوری اطلاعات، دانشگاه شهید بهشتی تهران

محمود نشاطی - عضو هیئت علمی دانشگاه شهید بهشتی

خلاصه مقاله:

امروزه بسیاری از مراکز آموزشی درصدد برقراری ارتباط موثر با مخاطبان خود هستند. از آنجایی که مسایل آموزشی کسل و خسته کننده هستند. بنابر این، درگیر کردن مخاطب به مسایل آموزشی نیازمند به عامل محرک است. بازیگونگی در حوزه آموزش به عنوان ابزاری برای تحریک مخاطبان به مشارکت در مسایل آموزشی است. این تحقیق درصدد بررسی تاثیر بازیگونگی بر افزایش سطح رضایت و مهارت مخاطبان سامانه های آموزش الکترونیک دارد. به همین منظور سیستم آموزشی مبتنی بر بازیگونگی به نام النو طراحی گردید و در اختیار دانشجویان درس شیوه ارایه مطالب علمی و فنی در دانشگاه شهید بهشتی قرار داده شد. در پایان ترم به منظور دریافت نگرش دانشجویان نسبت به سامانه النو پرسشنامه ای طراحی و در اختیار آنها قرار گرفت. یافته های این پژوهش، حاکی از آن است دانشجویان نگرش کلی مثبتی نسبت به سامانه آموزش الکترونیک بازیگونه شده دارند. علاوه بر آن تاثیر بازیگونگی بر افزایش سطح مهارت و رضایت دانشجویان مثبت است.

کلمات کلیدی:

بازی گونگی، آموزش الکترونیک، رضایت، مهارت، داده کاوی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/802097>

