

عنوان مقاله:

یادگیری الکترونیکی در شبکه های اجتماعی به کمک بازی وارسازی

محل انتشار:

چهارمین کنفرانس ملی تحقیقات کاربردی در مهندسی برق، مکانیک، کامپیوتر و فناوری اطلاعات (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

عسل علیخانی - دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی،

منیره حسینی - دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی،

خلاصه مقاله:

بازی وارسازی به معنای استفاده از عناصر بازی مانند پاداش دادن یا صعود به مراحل بالاتر، در فعالیت های غیر بازی مانند آموزش و یادگیری است. هدف از این مطالعه، بررسی تحقیقاتی است، که از سال 2014 تا 2018 در زمینه ی استفاده از بازی وارسازی یا طنز، در یادگیری الکترونیکی از طریق شبکه های اجتماعی و چگونگی تاثیر این ابزارها در میزان درگیری دانشجویان و یادگیری عمیق آنها، انجام شده است. تحقیقات نشان می دهد، استفاده از عناصر بازی مانند ابزار سیستم امتیازدهی، مدال، تمجید، نوار پیشرفت و تابلو برترین ها همچنین استفاده از طنز حتی در سطوح دانشگاهی باعث افزایش میزان یادگیری افراد شود. در این تحقیقات ابزارهایی برای بحث درسی و یا دوره های آموزشی آنلاین همراه با فعالیت هایی در شبکه های اجتماعی مانند توئیتر و اینستاگرام ساخته شده است و از عناصر بازی در آنها استفاده شده است. میزان تاثیر این ابزارها با استفاده از نظرسنجی به صورت کمی و کیفی و همچنین بررسی روند شرکت در فعالیت ها در طول دوره، ارزیابی شده است. در مطالعات پیشین استفاده از بازی وارسازی و طنز به طور مجزا در آموزش مورد بررسی قرار گرفته است. به نظر می رسد استفاده همزمان از این ابزارها بتواند باعث بهبود یادگیری و افزایش انگیزه دانشجویان برای شرکت در فعالیت های یادگیری شود.

کلمات کلیدی:

بازی وارسازی، شبکه اجتماعی، یادگیری الکترونیکی، طنز

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/870716>

