

عنوان مقاله:

بررسی تاثیر بازیگونی بر عملکرد تحصیلی افراد با توجه به ویژگیهای فردی مخاطبین

محل انتشار:

فصلنامه فناوری آموزش، دوره 13، شماره 4 (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسندگان:

سید امیر حسین حسینی اناری - فارغ التحصیل رشته مهندسی فناوری اطلاعات دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه شهید بهشتی

محمود نشاطی - عضو هیئت علمی دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه شهید بهشتی تهران

خلاصه مقاله:

امروزه بازی گونگی به محرک قوی برای درگیرکردن و افزایش مشارکت کاربران سامانه های آموزشی تبدیل شده است. پژوهش های پیشین، اهمیت و کارایی روش های بازی گونگی در بهبود فرایندهای آموزشی را به صورت کلی نشان داده اند؛ در این پژوهش به بررسی ویژگی های فردی مانند جنسیت و پیشینه آموزشی مخاطبین در میزان تاثیرپذیری آن ها از بازی گونگی در دانشگاه شهید بهشتی پرداخته ایم. به همین دلیل سیستمی آموزشی مبتنی بر بازی گونگی به نام النو طراحی و در اختیار دانشجویان درس شیوه ارائه مطالب علمی و فنی قرار داده ایم. النو سیستمی مبتنی بر وب و قابل اجرا بر روی موبایل است. رفتار کاربران در طول فرایند آموزشی بازی گونگی شده به طور کامل ثبت می شود. علاوه بر داده های جمع آوری شده توسط النو، در انتهای ترم، پرسشنامه ای در اختیار کاربران پژوهش قرار گرفت و از کاربران در مورد تاثیر فرایندهای بازی گونگی موجود در النو سوال شد. همچنین، اطلاعات مربوط به پیشینه آموزشی دانشجویان، از سیستم های آموزشی دانشگاه استخراج شد. قبل از پردازش، داده ها باهم تجمیع شدند تا به دید کلی نسبت به مخاطبان برسیم. در این تحقیق از تکنولوژی هوش تجاری برای تجمیع و پردازش داده ها استفاده کرده ایم تا تاثیر ویژگی های فردی افراد و میزان تاثیرپذیری آن ها از بازی گونگی را بررسی کنیم. مهم ترین یافته های این پژوهش بیان گر این امر هستند که ویژگی های فردی مخاطبین، فاکتوری موثر بر میزان تاثیرپذیری آن ها از بازی گونگی است؛ بنابراین نمی توان برای شرکت کنندگان در فعالیت بازی گونگی شده الگویی واحد در نظر گرفت.

کلمات کلیدی:

بازی گونگی، آموزش الکترونیکی، داده کاوی، آموزش مبتنی بر بازی، هوش کسب و کار

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/888706>

