

181677

رویکردهای تحلیل داده ها در بازی های آموزشی و سیستم های
کیمیفیکیشن

www.ketab.ir

مؤلفان

ابوالفضل سلیمی

محمود زارع زاده

امیر کشاورز یامچی



سرشناسه	سلیمی، ابوالفضل، ۱۳۷۷-
عنوان و نام پدیدآور	رویکردهای تحلیل داده‌ها در بازی‌های آموزشی و سیستم‌های گیمیفیکیشن/مولفان: ابوالفضل سلیمی، محمود زارع‌زاده، امیر کشاورز یامچی.
مشخصات نشر	تهران: سروش برتر، ۱۴۰۱.
مشخصات ظاهری	۱۴۷ ص:؛ ۵/۱۴×۵/۲۱ س.م.
شابک	۹۷۸-۶۲۲-۷۵۹۳-۷۵-۴ ریا ۴۸۰۰۰۰
وضعیت فهرست نویسی	فیا
یادداشت	کتابنامه: ص. ۱۴۵ - ۱۴۷.
موضوع	بازی‌وارسازی
	Gamification
	بازی‌های شبیه‌سازی در آموزش و پرورش
	Simulation games in education
	بازی‌های آموزشی
	Educational games
شناسه افزوده	زارع‌زاده، محمود، ۱۳۷۱-
شناسه افزوده	کشاورز یامچی، امیر، ۱۳۷۱-
رده بندی کنگره	۱۲۶۵/۵۴۱۵HF
رده بندی دیویی	۸۷۲/۶۵۸
شماره کتابشناسی ملی	۹۰۶۶۸۱۷
اطلاعات رکورد کتابشناسی	فیا

عنوان: رویکردهای تحلیل داده‌ها در بازی‌های آموزشی و سیستم‌های گیمیفیکیشن

مولفین: ابوالفضل سلیمی، محمود زارع‌زاده، امیر کشاورز یامچی

انتشارات: سروش برتر

نوبت چاپ: اول

شابک: ۹۷۸۶۲۲۷۵۹۳۷۵۴

طراح جلد: یوسف داداشی

تیراژ: ۱۰۰۰ جلد

صفحه آرا: فاطمه باقشرد لاریمی

قیمت: ۴۸.۰۰۰ ریال

پیشگفتار.....	۷
---------------	---

فصل اول: بازی های آموزشی تا گیمیفیکیشن

مقدمه.....	۱۱
۱- بازی های آموزشی تا گیمیفیکیشن.....	۱۴
۱-۱ بررسی اجمالی بر بازی های آموزشی.....	۱۴
۱- ۲ گیمیفیکیشن.....	۱۷
۱- ۳ گیمیفیکیشن در مقابل بازی ها.....	۲۱
۱- ۴ بررسی اجمالی گیمیفیکیشن.....	۲۸
۱- ۵ مبانی نظری.....	۳۵
۱- ۶ طراحی و پیاده سازی.....	۴۶
۱- ۷ یادگیری بازی های آموزشی و سیستم های گیمیفیکیشن.....	۵۶
۱- ۸ تفاوت های فردی در بازی های آموزشی و سیستم های گیمیفیکیشن.....	۵۸
۱- ۹ جمع بندی.....	۶۵

فصل دوم: فرصت هایی تحلیل در یادگیری مبتنی بر چالش

مقدمه.....	۷۱
۲- ۱ یادگیری مبتنی بر چالش.....	۷۳
۲- ۲ گیمیفیکیشن یادگیری.....	۷۵
۲- ۳ چالش.....	۷۸
۲- ۴ استفاده از فناوری در جهت افزایش مشارکت.....	۸۴
۲- ۵ جمع بندی.....	۸۶

فصل سوم: یادگیری تحلیل در ارزیابی گیمیفی شده تفکر محاسباتی

مقدمه.....	۹۰
------------	----

۹۳	۳-۱- ارزیابی تفکر محاسباتی
۹۵	۳-۲- ابزارهای گیمیفیکیشن
۹۷	۳-۳- اهمیت گیمیفیکیشن ها در یادگیری
۹۹	۳-۴- استراتژی در گیمیفیکیشن برای یادگیری
۱۰۱	۳-۵- پیاده سازی گیمیفیکیشن
۱۱۰	۳-۶- جمع بندی

فصل چهارم: عوامل انگیزشی از طریق تحلیل یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال

۱۱۳	مقدمه
۱۱۴	۴-۱- انگیزه دانش آموز
۱۱۵	۴-۲- یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال
۱۱۹	۴-۳- علوم اعصاب بازی سازی
۱۲۲	۴-۴- نظرات متخصصین گیمیفیکیشن
۱۳۲	۴-۵- جمع بندی

فصل پنجم: بحث و نتیجه گیری

۱۳۵	مقدمه
۱۳۵	۵-۱- بحث و نتیجه گیری
۱۴۳	۵-۲- پیشنهادات اجرایی
۱۴۵	منابع

پیشگفتار

آموزش آنلاین "به طور سستی" ثابت است. با این حال، حتی از زمان سقراط همیشه شناخته شده است که یادگیری از طریق تعامل بسیار کارآمدتر است. معلمان خوب کلاس همیشه سطحی از تعامل را در تدریس خود معرفی می‌کنند. در حالی که تدریس خصوصی و حضوری، در بیشتر موارد، بدون شک شکل ایده‌آل آموزش است، اما برای شرایط کنونی جهان که اغلب به دلیل کمبود زمان، مکان، بودجه یا موقعیت جغرافیایی یا سیاسی مقیاس‌پذیر نیست، یادگیری باید به طور کامل یا جزئی از راه دور اتفاق بیفتد. بنابراین، پشتیبانی از تجربه بهتر برای یادگیری آنلاین برای دلیلی بدون ضروری است.

در زمینه یادگیری تعاملی، یادگیری مبتنی بر بازی، بازی‌های جدی و محیط‌های بازی‌سازی شده به عنوان جایگزینی برای آموزش آنلاین پیشنهاد شده‌اند که امکان معرفی تنوع زیادی از تعامل بین سیستم و یادگیرنده را فراهم می‌کند. این روش‌ها جدید نیستند، از زمانی که کامپیوترها ظاهر شدند، به میزان متفاوتی اینجا شدند. با این حال، علاقه به گیمیفیکیشن، به طور خاص، از حدود سال ۲۰۱۱ شروع شده است. این شامل استخراج عناصر بازی و معرفی آنها در محیط‌های

آموزشی است. ایده پشت این طرح این است که بازی ها اغلب به انگیزه بسیار بالا و همچنین «در جریان بودن» مرتبط هستند. در حالی که محیط های یادگیری ایستا، احتمالاً بدون دلیل، با جنبه های انگیزشی مشکل داشتند. با این حال، ترکیب دقیق و مقدار عناصر بازی که در زمینه یادگیری مفید و مناسب هستند.

بازی های آموزشی، سیستم های یادگیری گیمیفیکیشن و تجزیه و تحلیل یادگیری، توجه روزافزونی را از سوی محققان و مربیان به خود جلب کرده است. بازی های آموزشی و سیستم های گیمیفیکیشن می تواند فراگیران را درگیر کند و انگیزه روزافزونی در فرآیند یادگیری داشته باشد. این کتاب کاربردهای رویکردهای تحلیل داده و تحقیق در مورد تحلیل رفتار انسان در بازی های آموزشی و سیستم های گیمیفیکیشن را پوشش می دهد. به طور خاص، این کتاب اهداف، مزایا و محدودیت های استفاده از رویکردهای تحلیل داده ها در محیط ها و برنامه های آموزشی مبتنی بر بازی را مورد بحث قرار می دهد. هدف این کتاب روشن کردن زمینه یادگیری تحلیلی در یادگیری مبتنی بر بازی با ارائه پاسخ هایی به سؤالات ذکر شده و کمک به پیشرفت این زمینه است. این کتاب در پنج فصل تنظیم شده است. این کتاب در

مورد روش‌های تجزیه و تحلیل داده‌ها، سیستم‌ها/ ابزارها و تحقیقات برای تجزیه و تحلیل، سوابق و رفتارهای یادگیرندگان که در بازی‌های آموزشی و سیستم‌های یادگیری بازی‌سازی شده یا اتفاق افتاده صحبت می‌کند. با پیشرفت سریع تحقیقات، این کتاب می‌تواند یک کتاب درسی و مرجع به روز نه تنها برای تحصیلات تکمیلی و دانشگاهی، بلکه می‌تواند یک کتاب راهنما برای شرکت‌ها و صنعت مرتبط با فناوری آموزشی باشد.

این کتاب تحقیقات را بر اساس سه موضوع تنظیم شده است: تجزیه و تحلیل یادگیری، تجزیه و تحلیل تحصیلی و ارزیابی یادگیری و مدل-سازی یادگیرنده و تفاوت‌های فردی هر موضوع شامل سه تا چهار نتیجه تحقیقاتی جدید مربوط به تجزیه و تحلیل داده‌ها در بازی‌های آموزشی و سیستم‌های بازی‌سازی است. هدف این است که از طریق این تحقیقات روش‌ها، شواهد و آزمایش‌هایی را در اختیار خوانندگان قرار دهد و به آن‌ها کمک کند تا تصویر واضحی از چگونگی رویکردهای تجزیه و تحلیل داده‌ها نه تنها به دانش‌آموزان و معلمان بلکه به همه افراد در جهان کیمیک کند.