

دریچه

مطالعات بازی

ماهنامه الکترونیک مطالعات بازی، شماره دوم، تیر ۱۳۹۵

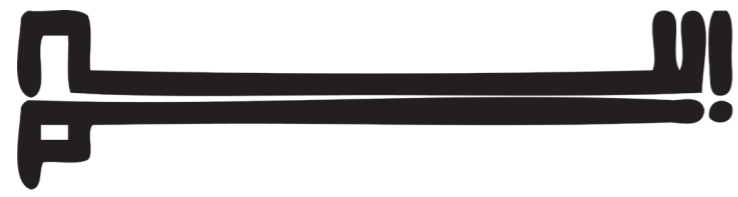


موضوع اختصاصی این شماره:

بازی‌های دیجیتال و یادگیری



دانش‌های تفاهت





یادداشت سردبیر

که می‌تواند بازی‌های دیجیتال را به ابزار مناسبی برای یادگیری تبدیل کند، خود مفهوم سرگرم‌کنندگی است که عنصر انگیزش را در یادگیری تامین می‌نماید. شاخصه مهم دیگری که به نوعی نشأت گرفته از ویژگی کنش متقابل است، امکان آزمون و خطا است. بازی به کاربران خود این امکان را می‌دهد که فرضیه‌های خود را در محیط بازی به معرض آزمون بگذارند و فرضیه‌های نادرست را اصلاح کنند. قابلیت بازخورد هم که یکی دیگر از نتایج ویژگی کنش متقابل در بازی‌ها است، می‌تواند به ارزیابی بازیکن در یادگیری کمک شایان توجهی نماید و بازیکن از این طریق بتواند بطور مداوم و دوره‌ای از ارزیابی آنچه در طول بازی انجام داده مطلع شود.

اگرچه چند ویژگی اصلی که می‌تواند عامل توجه متخصصان مبحث یادگیری باشد، در سطور فوق برشمرده شد اما به نظر می‌رسد شاخصه‌های کشف شده و کشف نشده بازی‌های دیجیتال که می‌تواند به یادگیری کمک کند، بسیار بیشتر از آن چیزی باشد که بیان شد.

در شماره دوم از «ماهنامه مطالعات بازی: دریچه» به بررسی تلاش‌های پژوهشگران بین‌المللی و داخلی در حوزه بازی‌های دیجیتال و یادگیری خواهیم پرداخت، امید است که شما مخاطبان ارجمند بتوانید از آن بهره‌مند شوید.

موضوع بازی‌های دیجیتال و یادگیری از طریق این نوع از بازی‌ها یکی از مباحثی است که در سالهای اخیر رویکردهای مختلف آکادمیک را به خود جذب کرده است. از رشته‌های دانشگاهی متفاوتی نیز نظیر روانشناسی، علوم تربیتی، تکنولوژی آموزشی، علوم کامپیوتر و ... به این مبحث علمی ورود کرده‌اند که نشان از وسعت این حیطه پژوهشی دارد. یادگیری و بازی‌های دیجیتال از ابعاد متفاوتی به یکدیگر مرتبط هستند؛ از سویی می‌توان به بازی‌هایی توجه نمود که به قصد و هدف آموزشی ساخته شده‌اند، از سویی دیگر می‌توان به ظرفیت‌های نوآورانه آموزشی بازی‌های تجاری نظر افکند؛ از یک حیث می‌توان به استفاده از مدل‌ها و تئوری‌های یادگیری در بازی‌های دیجیتال توجه کرد و از حیث دیگر به ظرفیت‌های جدیدی که این بازی‌ها برای تغییر و اصلاح مدل‌ها و تئوری‌های یادگیری ایجاد می‌کنند، نگاه انداخت؛ از جهتی می‌توان به ظرفیت این بازی‌ها در تقویت مهارت‌های شناختی معطوف شد، از جهت دیگر می‌توان نقش تکنولوژی‌های نوین بازی‌ها را در تقویت مهارت‌های حرکتی و خلاقیت در بازیکنان نظاره نمود. ویژگی‌های متنوع و متعدد بازی‌های دیجیتال به مثابه یک رسانه جدید، موجب توجه دانشگاهیانی که با مبحث یادگیری دست و پنجه نرم می‌کنند، شده است. مهمترین ویژگی این بازی‌ها قابلیت کنش متقابل است که نقش به سزا و مهمی در عمق بخشیدن به یادگیری در مخاطبان دارد. قابلیت دیگر، ظرفیت جستجو در بازی‌ها است، بازی‌ها دنیایی را عرضه می‌کنند که شایسته اکتشاف است و کشف یکی از اصلی‌ترین عناصر یادگیری است. ویژگی دیگری

صاحب امتیاز

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

مدیر مسئول

فرزانه شریفی

سردبیر

سید محمد علی سید حسینی

هیئت تحریریه

فرزانه شریفی

سید محمد علی سید حسینی

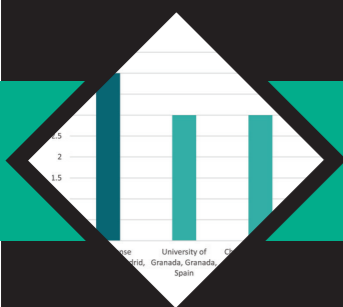
پویان نژادی

سعیده جنتی

فهرست

اطلاع نگاشت

۴۶



از سرگرمی تا یادگیری

۲



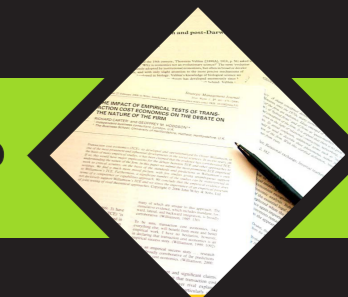
معرفی پژوهشگران برتر

۵۶



معرفی مقالات پر استناد

۶



معرفی مجلات علمی برتر

۶۲



معرفی کتابهای برتر

۲۲



معرفی کنفرانس های بین المللی

۶۴



معرفی پایان نامه ها و رساله های مهم

۳۲



از سرگرمی تا یادگیری

بازی های رایانه ای به مثابه رسانه آموزشی
مروری بر برترین پژوهش های حوزه یادگیری
مبتنی بر بازی های دیجیتال



بازی های رایانه ای امروزه با تعریف جایگاه خود به عنوان رسانه ای جدید، از ابزاری برای سرگرمی صرف، فاصله گرفته اند. آنها هم به عنوان یک محصول فرهنگی و در زمره رسانه های همگانی و هم به عنوان یکی از مظاهر فناوری های جدید، به مثابه شمشیری دو لبه شناخته می شوند که در ماهیت خود علاوه بر جنبه های منفی، مزایا و کاربردهایی دارند که هر روز بر شمار آنها افزوده و به خدمت گرفته می شوند. در واقع می توان تهدیدهای این رسانه را به فرصتی برای یادگیری و یاددهی تبدیل نمود. بازی های رایانه ای در حال حاضر یکی از ابزارهای یادگیری در دنیا شناخته می شوند که از به کارگیری آنها برای اهداف آموزش و یادگیری، زمان زیادی نمی گذرد. تولید روزافزون این بازی ها، افزایش پیچیدگی و نیز شناخت ظرفیت های بالقوه آنها برای انتقال مفاهیم و تعاملات فراگیری، سبب افزایش محبوبیت این رسانه شده است. بنابراین اهمیت اجتماعی و تربیتی فراوانی یافته و برای بسیاری از کودکان، نوجوانان، دانشجویان و به طور کل فراگیران، یکی از گام های ورود به جامعه علمی و فناورانه به منظور کسب مهارت محسوب می شوند. بدین ترتیب به بازی های رایانه ای می توان به عنوان بازوی آموزشی یک جامعه نگرینست که می توانند در نقش یک معلم یا مربی ظاهر شوند و پیچیدگی های یادگیری را هموار سازند.

یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال

یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال^۱ که به اختصار دی.جی.بی.ال نیز نامیده می شود، روشی است که محتوای آموزشی را با قواعد یادگیری به کمک بازی های ویدئویی با هدف تعامل و درگیری فراگیران می آمیزد. یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال بر پایه نظریه ساختارگرایی در آموزش^۲ بنا شده

است (دفربیتاس و همکاران، ۲۰۱۳). پرنسکی (۲۰۰۱) معتقد است این نوع یادگیری تلفیق سرگرمی و تعامل می باشد هنگامی که این دو با یکدیگر همراه می شوند و یادگیری جدی و سرگرمی تعاملی به رسانه ای جدید، نوظهور و بسیار جذاب تبدیل می شود. در واقع می توان گفت یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال، یعنی استفاده از بازی های دیجیتال با هدف یادگیری. این روش آموزشی به مدت سه دهه مورد بحث واقع شده است (بروم و همکاران به نقل از کلمن، ۲۰۰۹) اما با کمک فناوری های اخیر امکان تحقق بیشتری پیدا کرده است.

بازی های جدی

بازی جدی^۳ یا بازی کاربردی^۴، گونه ای بازی است که برای اهدافی با اولویتی غیر از سرگرمی طراحی می شود. در واقع بین بازی جدی و بازی سرگرم کننده تفاوت وجود دارد (جانوتی به نقل از چن و مایکل، ۲۰۱۱). البته بازی های جدی می توانند سرگرم کننده نیز باشند، اما هدف اصلی این بازی ها برای مخاطبان شان سرگرمی نیست. این بازی ها، ژانر محسوب نمی شوند بلکه یک طبقه بندی هستند که برای اهداف متفاوتی طراحی و تدوین می شوند. این دسته بندی شامل بازی های آموزشی^۵، بازی های تبلیغاتی^۶، بازی های سیاسی^۷ و بازی های مسیحی می شود (آدامز، ۲۰۰۹). بنابراین یکی از اصلی ترین مقاصد بازی های جدی، آموزش و یادگیری است.

بازی های آموزشی

بازی های آموزشی^۸، بازی هایی هستند که صراحتاً با اهداف آموزشی طراحی شده اند و یا ارزش و هدف ثانویه آنها، آموزش می باشد (هوانگ، ۲۰۱۳). این بازی ها با هدف آموزش مهارت به انسان در مورد موضوعی خاص طراحی شده اند و امروزه در دنیا طرفداران فراوانی پیدا کرده اند. بازی ها

به علت ماهیت تعاملی خود بهتر از سایر ابزارها می آموزند. پرنسکی (۲۰۰۱) معتقد است «بازی دارای یک کارکرد بیولوژیکی و تکاملی مهم است که به طور خاص بایست با یادگیری به انجام برسد». همچنین هدف از بازی های آموزشی، تعامل و انگیزه بخشی به بازیکنان از طریق تجربیات مستقیم با دنیای بازی می باشد (کیلی، ۲۰۰۵).

آمریکا، چین و اسپانیا سردمداران پژوهش در یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال

با شناخت مفاهیم این حوزه، لازم است در محتوای آثار و پژوهش های علمی مرتبط با آن هم مروری داشته باشیم. اندکی کنکاش در تاریخچه این موضوع میان رشته ای نشان می دهد که آغاز توجه به نقش بازی در یادگیری به ویژه برای کودکان، اوایل قرن ۱۹ در آلمان و با تلاش های فردریک فرابل^۹ در کودکستان همراه بوده است (موسسه بازی، ۲۰۱۶). اما در دهه ۱۹۸۰ میلادی با ظهور رایانه های شخصی، تحول و تجاری سازی یادگیری از طریق بازی های ویدئویی آغاز شد (همان، ۲۰۱۶). پژوهش جدی، علمی و روشمند در این زمینه با آثار کریستینا کناتی^{۱۰} در سال ۲۰۰۰ و مارک پرنسکی^{۱۱} در سال ۲۰۰۱ آغاز گردید.

هم اکنون تعداد مقالات منتشر شده دنیا در حوزه یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال، ۶۰۰ مورد می باشد که سهم پژوهشگران آمریکایی، چینی و اسپانیایی در نگارش این مقالات بیش از سایر کشورها بوده است (ای ماینر، ۲۰۱۶). همچنین تمایل برای نگارش علمی در این زمینه، بیشتر از سوی دانشجویان رشته های متعدد دانشگاهی بوده است. در میان این رشته ها، علوم کامپیوتر، چندرشته ای ها^{۱۲}، علوم اجتماعی، مهندسی، پزشکی، هنر و

۱ Digital game-based learning (DGBL)

۲ constructivist theory of education

۳ Serious games

۴ applied game

۵ Educational video games

۶ advergaming

۷ Political games

۸ Educational games

۹ friedrich froebel

۱۰ Cristina Conati

۱۱ Marc Prensky

۱۲ Multi Disciplinary

علوم انسانی به ترتیب بیش از سایر رشته‌های دانشگاهی در یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال، قلمفرسایی نموده‌اند (مایکروسافت آکادمیک سرچ، ۲۰۱۶).

به طور کل روش‌های مورد استفاده در نگارش مقالات علمی این حوزه روش مروری، آزمایشی، پیمایشی، مطالعه موردی، تحلیل محتوا، روش ترکیبی و مطالعات طولی بوده است. روش مروری و آزمایشی بیش از سایر روش‌ها به کار رفته‌اند و روش‌های آزمایشی اغلب به صورت طرح کلاسیک با پیش‌آزمون _ پس‌آزمون بوده است.

شروع پژوهش‌های این حوزه علمی نخستین بار از کشور آمریکا کلید خورد و هم‌اکنون بیشترین تعداد مقالات و پژوهشگران یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال، به این کشور تعلق دارد (ای‌مایزن، ۲۰۱۶). در میان پژوهش‌های صورت گرفته، موارد بسیار زیادی مشاهده می‌شود که علاوه بر مطالعات آزمایشی در بررسی تأثیر این بازی‌ها بر یادگیری فراگیران، به تحلیل مدل‌های یادگیری عمومی و یادگیری در بازی‌های دیجیتال می‌پردازند و این مدل‌ها را هسته مرکزی طراحی و مطالعه تأثیرات این بازی‌ها ارزیابی می‌نمایند. به طور کل مدل‌های معرفی شده در پژوهش‌های این حوزه عبارتند از: مدل یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال^{۱۳} (مت‌زین و همکاران، ۲۰۰۹)، مدل هدف یادگیری^{۱۴} (مورینوگر و همکاران، ۲۰۰۹)، مدل بازی تجربی^{۱۵} (کیلی، ۲۰۰۵)، مدل فرایند ورودی_خروجی^{۱۶} (گریس و همکاران،۲۰۰۲) و نیز مدل پیوندی موضوعات آموزشی و عناصربازی^{۱۷} (اموری و همکاران، ۱۹۹۹). برای مثال کیلی مدل بازی تجربی را مبتنی بر نظریه یادگیری تجربی^{۱۸} ، نظریه جریان^{۱۹} و طراحی بازی^{۲۰} می‌داند و در مدل پیشنهادی خود بر اهمیت طراحی دقیق بازی و برطرف سازی چالش‌ها تأکید دارد.

این پژوهش‌ها علاوه بر بررسی مدل‌ها و یا کاربرد بازی‌های رایانه‌ای جدید و

بررسی اثرات آنها، به طراحی بازی‌های جدیدی در این عرصه پرداخته و تأثیرات آنها را بر یادگیری فراگیران مقاطع مختلف اندازه‌گیری نموده‌اند. آنچه مسلم است اغلب پژوهش‌های این حوزه بیانگر اثر بی‌قید و شرط بازی‌های رایانه‌ای بر یادگیری بازیکنان می‌باشند.

حال برخی پژوهش‌ها علاوه بر سنجش تأثیر بازی‌ها بر یادگیری، متغیرهای دیگری چون مشارکت و تعامل، تغییر رفتار، انگیزه، پویایی محیط یادگیری و غیره را در نظر گرفته و اثرات بازی را بر آنها اندازه‌گیری نموده‌اند که یافته‌ها تأثیر بازی را بر این فاکتورها تأیید می‌نمایند.

در میان پژوهشگران آمریکایی این حوزه، پروفسور جیمز پائول جی^{۲۱} (۲۰۰۳) معتقد است بازی‌های رایانه‌ای خوب موجب یادگیری خوب می‌شوند و این‌گونه بازی‌ها به مثابه "ماشین‌های یادگیری"^{۲۲} " می‌مانند. علاوه بر این، محققان دانشگاه پاپی کاتولیک^{۲۳} در شیلی طی آزمایشی بر روی ۱۲۷۴ دانش‌آموز مناطق محروم این کشور در مورد اثر فناوری بر مهارت‌های درک مطلب، تلفظ و ریاضی و نیز انگیزه یادگیری دانش‌آموزان دریافتند که بازی‌های ویدئویی آموزشی می‌توانند ابزار مفیدی برای یادگیری و پویایی کلاس درس باشند (روساس و همکاران، ۲۰۰۳).

در مطالعه خلاقانه‌ای به روش آزمایشی، اینر و هولزینگر (۲۰۰۷) در پیاده‌سازی فرضیه خود در مورد یادگیری دانشجویان مقاطع بالاتر به کمک بازی‌های آنلاین، به تأثیر عاملی تحت عنوان "شادی"^{۲۴} طی انجام این بازی‌ها دست یافتند که به میزان شگفت‌آوری در حین یادگیری مبتنی بر بازی آنلاین، بالا بود. همچنین یافته‌های تجربی آنها بیانگر اثر بازی بر یادگیری دانشجویان می‌باشد.

در این راستا، محققان در پژوهشی دیگر به روش آزمایشی از طریق کاربست یک بازی جدید و بررسی اثر آن بر یادگیری، به معرفی روش جدیدی به نام آر.تی.

ان.ای.ای.تی یا روش تکامل عصبی افزایش توپولوژی در زمان واقعی^{۲۵} پرداختند. این روش به بازیکنان کمک می‌کند که از طریق مجموعه‌ای از تمرینات سفارشی^{۲۶} ، رفتار خود را در طول بازی تغییر و بهبود دهند. در واقع به‌گمان این پژوهشگران، نسل بازی‌های نرو که مبتنی بر روش آر.تی.ان.ای.ای.تی^{۲۷} می‌باشد و بازیکنان را در زمان واقعی تکامل و انطباق می‌دهد، احتمالاً انواع جدیدی از اپلیکیشن‌های آموزشی و آموزنده در آینده خواهند بود. آنها همچنین بر این باورند که اگر کاراکترهای بازی بتوانند از طریق تعامل با بازیکن، موضوعی را فراگیرند، رفتار آنها هم در حین انجام بازی بهبود می‌یابد و این موضوع بازی را جالب تر می‌سازد (استنلی و بریانت، ۲۰۰۵).

همچنین اسکواپر و همکاران (۲۰۰۴) با اجرای یک طرح آزمایشی جدید بر روی دانش‌آموزان مناطق محروم به این نتیجه دست یافتند که بازی‌های دیجیتال شبیه‌ساز^{۲۸} ابزار مناسبی برای حل چالش‌های درک درس فیزیک و پیچیدگی‌ها و ناتوانی‌های ناشی از فهم درسی می‌باشند. یک مطالعه نیمه‌آزمایشی دیگر، نتایجی نسبتاً متفاوت اما تأمل برانگیز را نشان داد. آنتا و همکاران (۲۰۰۶) در تحقیقات خود بر روی تأثیر بازی محقق ساخته بر یادگیری درس ژنتیک توسط دانش‌آموزان دبیرستانی متوجه شدند که اگرچه نتایج آماری تفاوت چندانی میان یادگیری به روش سنتی و یادگیری به کمک بازی ویدئویی را نشان نمی‌دهند، اما در سطح مشارکت و تعامل شرکت‌کنندگان به ویژه هنگامی‌که با بازی ویدئویی مواجه می‌شوند، تفاوت‌های معناداری مشاهده می‌شود؛ این تعاملات در طول بازی ارتقا می‌یابند.

پِکر (۲۰۰۷) در طراحی روشی جدید برای افزایش آمادگی معلمان در پذیرش بازی‌های رایانه‌ای مدرن به عنوان ابزاری برای یادگیری دانش‌آموزان اظهار می‌دارد: «موفقیت بازی‌های دیجیتال به مثابه وسیله‌ای برای یادگیری، تا حد زیادی

به توانمندی‌های معلمان جدید و برزیده برای استفاده کامل از این رسانه دارد.» وی معتقد است کاربرد بازی‌های رایانه‌ای برای یادگیری در مدارس تنها مستلزم پذیرش از سوی معلمان به صورت یکصدا می‌باشد و آموزش معلمان ضروری‌تر می‌نماید. علاوه بر این پژوهشگران دانشگاه ویسکانسین (۲۰۰۵) معتقدند: «برای درک آینده یادگیری، باید فراتر از مدارس به عرصه نوظهور بازی‌های ویدئویی بنگریم». آنان دلیل اهمیت بازی‌های ویدئویی را مواجهه بازیکن با دنیاهای شبیه‌سازی شده‌ای می‌دانند که اگر به خوبی ساخته شده باشند، حقایق، مهارت‌ها و کنش‌های اجتماعی خاصی را می‌آموزند و به بسط شیوه‌های تفکر کمک می‌نمایند.

مطالعه‌ای نسبتاً جدید در انگلیس از ارتباط انجام بازی‌های رایانه‌ای با طیف وسیعی از تأثیرات ادراکی، شناختی، رفتاری، عاطفی و انگیزشی پرده برداری می‌کند. این نتایج بیشترین اثرات را متعلق به کسب دانش و درک محتوا می‌دانند. (کانلی و همکاران، ۲۰۱۲) به‌طور مشابه، محققان دانشگاه گنت^{۲۹} (۲۰۱۰) که حاصل یافته‌های آزمایشی خود را طی مقاله‌ای به نام "ادراکات دانش‌آموزان در خصوص استفاده از بازی‌های ویدئویی در کلاس درس^{۳۰} " منتشر نمودند، باور دارند که دانش‌آموزان تمایل دارند از بازی‌های ویدئویی در کلاس درس استفاده شود و علاقه‌مندی آنها به این امر به‌طور مستقیم به سودمندی، سهولت استفاده، فرصت‌های یادگیری و تجربه شخصی انجام بازی‌های ویدئویی بستگی دارد.

یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال، حوزه پژوهشی مهجور در ایران

به‌طور کل مجموع مقالات علمی فارسی حول موضوع یادگیری به کمک بازی‌های رایانه‌ای در ده سال گذشته، از ۲۰ مورد فراتر نمی‌رود. علاوه بر این تعداد پایان‌نامه‌های دانشگاهی، طرح‌های تحقیقاتی و کتاب‌های

این حوزه در ایران بسیار اندک می‌باشد. در این میان ۵۰ درصد مقالات علمی این حوزه به کمک روش آزمایشی به بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر یادگیری کودکان و دانش‌آموزان مقاطع مختلف پرداخته‌اند. در واقع این پژوهش‌ها، تاکنون فقط تأثیر بازی را بر یادگیری صرفاً در تحصیلات سه مقطع ابتدایی، راهنمایی و دبیرستان مطالعه نموده‌اند.

در حال حاضر اصلی‌ترین خلأ تحقیقاتی در کشور ما در پژوهش یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال، بررسی و به‌کارگیری مدل‌های یادگیری^{۳۱} در آموزش به کمک بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد. مدلی که بتواند موضوعات آموزشی^{۳۲} را با عناصر بازی درهم آمیزد و آموزش را اولویت اصلی یک بازی در طراحی معرفی نماید. بررسی و شناسایی مدل‌های آموزشی که بتوانند به‌عنوان بازی کمی، صنعت بازی‌های رایانه‌ای کشور را به سمت وسوی طراحی این‌گونه بازی‌ها هدایت نماید، تقریباً تاکنون بی‌سابقه بوده است.

بخش اعظم پژوهش‌های علمی داخلی در این زمینه، به بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر دو موضوع یادگیری و یادداری و نیز انگیزش و پیشرفت تحصیلی پرداخته است. تحلیل این موضوعات برای تقویت و تعمیق ادبیات این حوزه ضروری می‌باشد، اما به نظر می‌رسد وقت آن رسیده است که تحقیقات علمی و دانشگاهی کشور پا را کمی فراتر گذاشته و با بومی‌سازی یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال، علاوه بر بررسی و شناخت تأثیر این بازی‌ها بر یادگیری، انگیزه و پیشرفت تحصیلی، در شناسایی مدل‌های یادگیری موثر و به‌کارگیری صحیح آنها در طراحی بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی تلاش بیشتری انجام دهد و حتی به‌گونه‌ای در این حیطه پیش‌روی نماید که منجر به تولید مدل‌های خلاقانه یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال شود. چرا که این حوزه هم موضوع علمی کاملاً جدیدی می‌باشد و هم ارتباط عمیقی با رشته تکنولوژی آموزشی دارد و در این راستا می‌توان از ظرفیت علمی این رشته برای ارتقای این

سبک یادگیری استفاده نمود.

البته لازم به ذکر است مدلی که به‌طور دقیق بتواند نظریه‌های آموزشی را با جنبه‌های طراحی بازی تلفیق کند، تاکنون طراحی نشده است. اما با این حال پژوهش‌های بین‌المللی بسیاری در زمینه معرفی تکنولوژی‌های آموزشی نوین برای یادگیری به ویژه در مدارس و آموزش عالی، در حال بررسی و به‌کارگیری می‌باشد که حاصل پژوهش‌های دانشگاهی و غیردانشگاهی علاقه‌مندان این حوزه است.

نتیجه گیری

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای پیوند جدیدی میان آموزش رسمی و غیررسمی ایجاد کرده است به طوری که قادر است نظام آموزش و پرورش کنونی را متحول سازد و آن را به تعالی برساند. چگالی مقالات علمی دنیا در حوزه یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال نشانگر این موضوع است که از سال ۲۰۱۰ تاکنون رسانه بازی، جایگاه خود را به عنوان یک ابزار یادگیری جذاب، تعاملی و اثربخش در میان سایر ابزارهای یادگیری غیردیجیتال تعیین کرده است. به طوری که مدل‌های مخصوص این یادگیری رسانه محور در مدتی کوتاه توسط مراکز علمی دنیا، طراحی، تست و اجرا شده است. بنابراین اثرگذاری این روش تقریباً موضوعی تأیید شده می‌باشد و برای کودکان، نوجوانان، دانشگاهیان و حتی برخی بیماران محرک خوبی برای آموزش و درک مطالب پیچیده علمی است.

جای خالی این موضوع در پهنه علمی کشور حس می‌شود که پژوهش‌های بیشتری با هدف تعمق بخشی به عرصه یادگیری صورت گیرد. به طوری که طراحی مدل‌های یادگیری کارآمد بتواند منجر به تولید بازی‌های رایانه‌ای آموزشی شود و در سال‌های آینده سبک آموزشی فعلی مدارس، دانشگاه‌ها و حتی مراکز و موسسات آموزشی را متحول سازد و آن را به سوی دیجیتالی شدن رهنمون سازد.

^[1] Digital Game-based learning (DGBL) Model

^[2] Learning object Model

^[3] Experiential gaming Model

^[4] Input-process Output Model

^[5] Link between pedagogical

^[6] issues and game elements

^[7] Experiential learning theory

^[8] Flow theory

^[9] James Paul Gee

^[10] Learning Machines

^[11] Pontificia Universidad Cato lica de Chile

^[12] Game design

^[13] Joy

^[14] The real-time Neuroevolution of Augmenting Topologies (rtNEAT) method

^[15] Customized exercises

^[16] RTNEAT

^[17] Digital Simulation Games

What video games have to teach us about learning and literacy

آنچه که بازی‌های ویدئویی باید در مورد یادگیری و سواد به ما بیاموزند

جیمز پائول جی.

استاد دانشگاه آریزونا، آمریکا

تعداد استنادها: ۷۹۰۷

Computers in Entertainment

Volume 1 No. 1, October 2003

مجله رایانه‌ها در سرگرمی

جلد اول، شماره اول، اکتبر سال ۲۰۰۳

صفحه ۲۰-۱

چکیده:

بازی‌های خوب رایانه‌ای و ویدئویی مانند System Shock ۲، Deus Ex، Pikmin، Rise of Nations، Neverwinter Nights، Xenosaga، ماشین‌های یادگیری محسوب می‌شوند. آنها خود را مدام مشغول یادگیری می‌کنند و به خوبی یاد می‌گیرند تا از این طریق این امکان برقرار شود که توسط بسیاری از مردم به مدت طولانی و حرفه‌ای بازی شوند. اینگونه است که آنها و طراحانشان، خود را برقرار^{۳۳} و متداوم^{۳۴} می‌سازند. اگر یک بازی یاد گرفته نمی‌شود و یا حتی در یک مرحله خاص تسلط^{۳۵} ایجاد نمی‌کند، افراد کمی با آن بازی خواهند کرد و شرکت سازنده آن، ورشکست خواهد شد. یادگیری خوب در بازی‌ها، یک فرایند داروینی سرمایه‌داری محور در انتخاب اصلح است. البته، طراحان بازی می‌توانند مشکلات یادگیری خود را با ساخت بازی‌های کوتاه‌تر و ساده‌تر و با قابل فهم کردن^{۳۶} آن‌ها، حل کنند و به این صورت مشکل پیچیده برطرف می‌شود^{۳۷}. اما بسیاری از بازیکنان علاقه‌ای به بازی‌های کوتاه و آسان ندارند. بنابراین، طراحان با یک معضل آموزشی جالب مواجه می‌شوند و تا حد زیادی آن را حل می‌کنند، یکی از این مشکلات هم مدارس و محل‌های کار است: و آن اینکه چگونه مردم و اغلب افراد جوان چیزی را یاد می‌گیرند و بر آن مسلط می‌شوند که طولانی و چالشی و در عین حال برای آن‌ها لذت‌بخش باشد.

واژگان کلیدی: بازی‌های ویدئویی، آموزش، یادگیری، سواد

.....

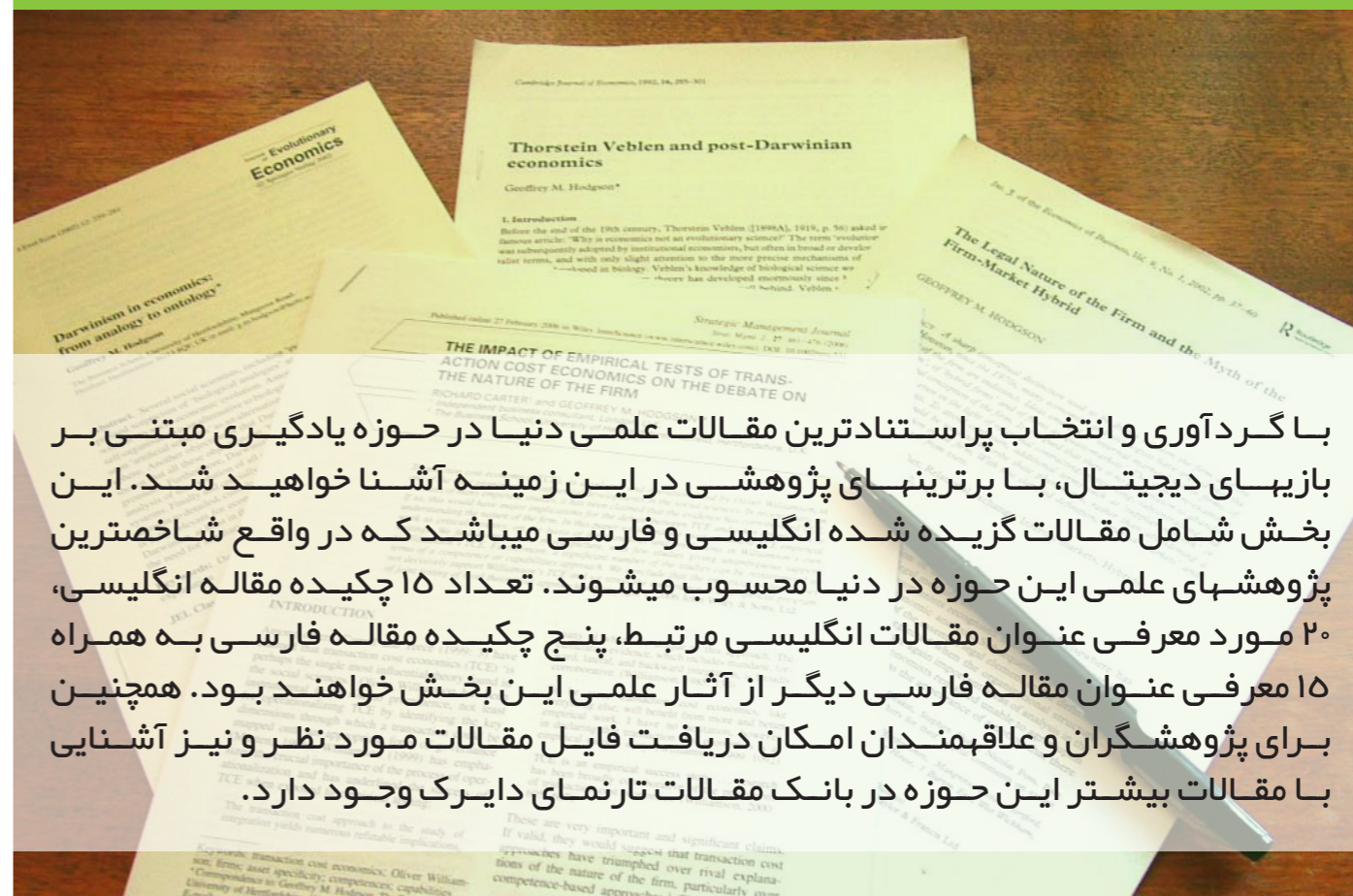
^{۳۳} Survive ^{۳۶} https://en.wikipedia.org/wiki/Dumbing_down

^{۳۴} perpetuate ^{۳۷} So to speak: used to highlight the fact that one is describing

^{۳۵} mastered something in an unusual or metaphorical way.

معرفی مقالات پر استناد

در حوزه بازی‌های دیجیتال و یادگیری



با گردآوری و انتخاب پر استنادترین مقالات علمی دنیا در حوزه یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال، با برترین‌های پژوهشی در این زمینه آشنا خواهید شد. این بخش شامل مقالات گزیده شده انگلیسی و فارسی می‌باشد که در واقع شاخصترین پژوهش‌های علمی این حوزه در دنیا محسوب می‌شوند. تعداد ۱۵ چکیده مقاله انگلیسی، ۲۰ مورد معرفی عنوان مقالات انگلیسی مرتبط، پنج چکیده مقاله فارسی به همراه ۱۵ معرفی عنوان مقاله فارسی دیگر از آثار علمی این بخش خواهند بود. همچنین برای پژوهشگران و علاقه‌مندان امکان دریافت فایل مقالات مورد نظر و نیز آشنایی با مقالات بیشتر این حوزه در بانک مقالات تارنمای دایرک وجود دارد.

نقش کودکان در طراحی فناوری جدید

آلیسون دروین

دانشگاه مریلند، موسسه مطالعات پیشرفته رایانه

تعداد استنادها: ۷۸۸

Behaviour and Information

Technology, 21(1), 1-25.

مجله رفتار و فناوری اطلاعات

جلد ۲۱، شماره ۱، سال ۲۰۰۲، صفحه ۱-۲۵

چکیده:

کودکان بازی می‌کنند، با دوستان خود چت می‌کنند، داستان می‌گویند، تاریخ یا ریاضی مطالعه می‌کنند و امروز همه این‌ها می‌تواند به کمک فناوری‌های جدید پشتیبانی شود. فناوری، از اینترنت گرفته تا ابزارهای نوشتاری چندرسانه‌ای، در حال تغییر روش زندگی و یادگیری کودکان است. همچنان‌که این فناوری‌های جدید برای زندگی کودکان ما اهمیت بیشتری پیدا می‌کنند، ما باید اطمینان یابیم که این فناوری‌ها کودکان را در مسیری قرار می‌دهند که برای آنها حس یادگیرندگان و کاوشگران جوان و نیز کاربران فناوری مشتاق را ایجاد می‌کند. ممکن است اهمیت این موضوع بدیهی به نظر برسد، چرا که تقریباً برای مدت ۲۰ سال، جامعه تعامل انسان و رایانه (HCI)، راه‌های نوینی را برای درک کاربران در مورد فناوری دنبال و پیگیری کرده است. با این حال، با وجود کودکانی که به عنوان کاربر، ورود آنها به فرایند طراحی مشکل شده است. کودکان بیشتر روزهای خود را به مدرسه می‌روند؛ بین بزرگسالان و کودکان ساختارهای قدرت، تعصبات و فرضیاتی وجود دارد که فراتر می‌رود و کودکان، به ویژه جوان‌ترها در تبیین لفظی افکار خود مشکل دارند. به خاطر تمام این دلایل، نقش یک کودک به لحاظ تاریخی در طراحی فناوری‌های جدید به حداقل رسیده است. بر اساس یک نظرسنجی در مورد سواد و تجارب شخصی من با کودکان، این مقاله چارچوبی را تعریف می‌کند برای درک نقش‌های متعددی که کودکان می‌توانند در روند طراحی داشته باشند و اینکه چگونه این نقش‌ها می‌تواند بر فناوری‌هایی که خلق می‌شود، اثر بگذارد.

واژگان کلیدی: کودکان، تکنیک‌های طراحی، طراحی مشارکتی، ارزیابی، برنامه‌های آموزشی

یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال: به سوی یک مدل بازی آزمایشی

کریستین کیلی

دانشگاه فناوری تمپر، فنلاند

تعداد استنادها: ۷۲۹

Internet and Higher Education 8 (2005) 13–24

مجله اینترنت و آموزش عالی

شماره ۸، سال ۲۰۰۵، صفحه ۱۳-۲۴

چکیده:

بازی‌های آنلاین نیازهای اساسی محیط‌های یادگیری را برآورده می‌سازند و می‌توانند تجربیات یادگیری جذابی را برای دانش-آموزان ایجاد نمایند. با این حال، مدلی که با موفقیت، نظریه آموزشی و ابعاد طراحی بازی را ادغام کند، وجود ندارد. بنابراین، در این مقاله، یک مدل تجربی بازی که مبتنی بر نظریه یادگیری تجربی، نظریه جریان و طراحی بازی است، ارائه شده است. این مدل بر اهمیت فراهم آوردن امکاناتی برای بازیکن همچون بازخورد فوری، اهداف و چالش‌هایی روشن که با سطح مهارت بازیکن همسان باشد، تأکید دارد. نظریه جریان به عنوان چارچوبی برای تسهیل تجربه مثبت کاربر در جهت به حداکثر رساندن تأثیر بازی‌های آموزشی، استفاده می‌شود. به ویژه، عواملی که به تجربه جریان کمک می‌کنند، در این جا مورد بحث قرار گرفته است. این مدل تجربی بازی می‌تواند برای طراحی و تجزیه و تحلیل بازی‌های رایانه‌ای آموزشی مورد استفاده قرار گیرد. با این حال، این مدل تنها به عنوان ارتباطی میان نظریه آموزشی و طراحی بازی کاربرد دارد و روشی برای یک پروژه کامل طراحی بازی ارائه نمی‌دهد.

واژگان کلیدی: بازی‌های آموزشی، جریان، یادگیری آزمایشی، طراحی بازی

for first and second grade students

فراتر از نینتندو: طراحی و ارزیابی بازی‌های ویدئویی آموزشی برای دانش‌آموزان کلاس اول و دوم

ریکاردو روساس(۱)، میگل نوسباوم(۲)، پاتریکو کامسیل(۲)، ولادیمیر ماریانوف(۲)، مونیکا کوریا(۱)، پاتریسیا فلورس(۱)، ولسکا گراو(۱)، فرانسیسکا لاگوس(۱)، زمینا لویز(۱)، ورونیکا لویز(۱)، پاتریسیو رودریگز(۲)، مارسلا سالیانس(۱)

۱-دانشکده روانشناسی، دانشگاه پاپی کاتولیک شیلی، سانتیاگو، شیلی

۲-دانشکده مهندسی، دانشگاه پاپی کاتولیک شیلی، سانتیاگو، شیلی

تعداد استنادها: ۵۵۳

Computers & Education 40 (2003) 71–94

مجله رایانه‌ها و تحصیلات

شماره ۴۰، سال ۲۰۰۳، صفحه ۷۱-۹۴

چکیده:

هدف اصلی این مطالعه بررسی اثرات معرفی بازی‌های ویدئویی آموزشی در کلاس درس بر یادگیری، انگیزه و پویایی کلاس درس می‌باشد. این اثرات با استفاده از نمونه‌ای شامل ۱۲۷۴ دانش‌آموز از مدارس محروم در شیلی مورد بررسی قرار گرفت. بازی‌های رایانه‌ای به طور ویژه برای دستیابی به اهداف آموزشی پایه‌های اول و دوم مدرسه، ریاضیات پایه و درک مطلب طراحی شده بود. این نمونه به دو گروه تجربی (EG)، گروه‌های کنترل داخلی (IC) و گروه‌های کنترل خارجی (EC) تقسیم شده بود. دانش‌آموزان در گروه‌های EG، از بازی‌های ویدئویی آزمایشی به طور متوسط به مدت ۳۰ ساعت در طی یک دوره ۳ ماهه استفاده کردند آنها در فراگیری درک مطلب، تلفظ و مهارت‌های ریاضی و همچنین در انگیزه خود برای استفاده از بازی‌های ویدئویی مورد ارزیابی قرار گرفتند. انتظارات معلمان با توجه به استفاده از بازی‌های ویدئویی، انتقال فناوری توسط آنها و رسیدگی به پویایی کلاس درس، از طریق آزمون موردی^{۳۸} و مشاهدات کلاسی، بررسی و ارزیابی شد. این نتایج نشان می‌دهند که تفاوت معناداری بین دو گروه EG و IC در رابطه با گروه EC در ریاضیات، درک مطلب و تلفظ وجود دارد اما هیچ تفاوت قابل توجهی در این جنبه‌ها بین گروه‌های EG و IC پیدا نشد. گزارش معلمان و مشاهدات کلاسی بهبود در انگیزه یادگیری و نیز انتقال مثبت فناوری با ابزار آزمایشی را تأیید می‌کنند. اگرچه مطالعات بیشتر در زمینه اثرات یادگیری با استفاده از بازی‌های ویدئویی ضرورت دارد، اثرات مثبت بر انگیزه و پویایی کلاس درس نشان می‌دهند که معرفی بازی‌های ویدئویی آموزشی می‌تواند ابزار مفیدی در ترویج یادگیری در کلاس درس باشد

واژگان کلیدی: _

The use of computer games as an educational tool:
identification of appropriate game types and game elements

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک ابزار آموزشی: شناسایی انواع بازی‌های مناسب و عناصر بازی

آلن اموری

پرفسور در رشته فناوری‌های آموزشی، دانشگاه ژوهانسبورگ، آفریقای جنوبی

کوین نیکر

دانشگاه کوازولو-ناتال، آفریقای جنوبی

جک وینسنت

دانشگاه کوازولو-ناتال، آفریقای جنوبی

کلودیا آدامز

دانشگاه کوازولو-ناتال، آفریقای جنوبی

تعداد استنادها: ۳۹۵

British Journal of Educational Technology, 30, no. 4 (1999): 311-321.

مجله انگلیسی فناوری آموزش، جلد ۴۰، شماره ۴، سال ۱۹۹۹، صفحه ۳۱۱-۳۲۱

چکیده:

انجام بازی‌ها بخش مهمی از توسعه اجتماعی و ذهنی ما است. این پژوهش به منظور شناسایی مناسب‌ترین نوع بازی برای محیط آموزشی ما بنیان نهاده شده و نیز در پی شناسایی عناصری از بازی است که دانش‌آموزان در انواع مختلف بازی، آن را مفید یا جالب یافته‌اند. گروهی شامل بیست دانش‌آموز، چهار بازی تجاری (به نام‌های SimIsle, Red Alert, Zork Nemesis and Duke Nukem ۳D) بازی کردند. نتایج نشان می‌دهند که دانش‌آموزان بازی‌های ماجراجویی سه بعدی (مانند Zork Nemesis) و استراتژیک (Red Alert) را نسبت به انواع دیگر (مانند "تیراندازی" ۳۹، شبیه‌سازی) ترجیح می‌دهند و بازی Zork Nemesis به عنوان بهترین بازی انتخاب شد. دانش‌آموزان به عناصر بازی مانند منطق، حافظه، تجسم و حل مسأله به عنوان مهم‌ترین عناصر بازی امتیاز دادند. این عناصر از بازی‌های ماجراجویی جدایی‌ناپذیر هستند و نیز در فرایند یادگیری ضروری و مورد نیاز می‌باشند. ما در اینجا مدلی ارائه می‌دهیم که مسائل آموزشی را با عناصر بازی ارتباط و پیوند می‌دهد. فضای بازی شامل تعدادی از قطعات می‌شود که هر یک از این قطعات، روابط انتزاعی یا عینی ویژه‌ای در بردارند. درک رابطه بین نیازهای آموزشی و عناصر بازی به ما اجازه تولید بازی‌های آموزشی می‌دهد که متضمن تجسم و مهارت حل مسأله می‌باشند. اینگونه ابزارها می‌توانند شبیه‌سازی کارآمدی را برای درگیر ساختن یادگیرندگان در کشف علمی فراهم آوردند در عین حال مهارت‌های جدید را هم توسعه بخشند.

واژگان کلیدی: _

.....

Successful implementation of user-centered game based learning in higher education:
An example from civil engineering

اجرای موفقیت‌آمیز یادگیری مبتنی بر بازی کاربر محور در آموزش عالی: مثالی از مهندسی عمران

مارتین اینر

موسسه IBI، دانشگاه فناوری گراتس، گراتس، اتریش

آندریاس هولزینگر

موسسه انفورماتیک پزشکی، آمار و مستندات (IMI)، دانشگاه پزشکی گراتس، گراتس اتریش

تعداد استنادها: ۳۵۲

Computers & Education, 49, no. 3 (2007): 873-890

مجله رایانه‌ها و آموزش، جلد ۴۹، شماره ۳، سال ۲۰۰۷، صفحه ۸۷۳-۸۹۰

چکیده:

هدف نهایی: هدف از بکارگیری یک بازی آنلاین برای یادگیری در آموزش عالی، ممکن ساختن دانش نظری پیچیده است. تکرار مداوم منجر به یادگیری عمق تری خواهد شد.

هدف: کسب بینشی در مورد اینکه آیا بازی‌های آنلاین ظرفیت آن را دارند که برای کمک به یادگیری دانشجو در آموزش عالی، مورد استفاده قرار بگیرند، می‌باشد و تا چه حد این ظرفیت را دارند.

زمینه تجربی: بازی‌های آنلاین برای نخستین بار در یک سخنرانی با موضوع سازه بتنی^{۴۰} در مقطع کارشناسی ارشد مورد استفاده قرار گرفت که شامل ۱۲۱ دانشجوی ترم هفتم می‌شد.

روش‌ها: پیش‌آزمون / پس‌آزمون طراحی گروه شاهد با پرسشنامه‌ها و ارزیابی مستقل آنلاین.

نتایج: حداقل نتیجه یادگیری از انجام این بازی، برابر با نتایجی بود که از روش‌های سنتی به‌دست آمده بود. عاملی به نام "شادی"^{۴۱} معرفی شد که به میزان شگفت‌آوری بالا بود.

نتیجه‌گیری: یافته‌های تجربی از اثر انجام بازی حمایت می‌کنند. دانشجویان از این نوع آموزش الکترونیکی لذت بردند.

واژگان کلیدی: یادگیری مبتنی بر بازی، یادگیری الکترونیکی، تعامل انسان و رایانه، قابلیت استفاده، مهندسی عمران، سازه بتنی، نظریه سازه‌ها

.....

Real-Time Neuroevolution in the NERO Video Game

تکامل عصبی در زمان واقعی در بازی ویدیویی نرو

کنث او. استنلی

دانشکده علوم رایانه، دانشگاه تگزاس، آستین، تگزاس

ببایی دی. بریانت

دانشکده علوم رایانه، دانشگاه تگزاس، آستین، تگزاس

تعداد استنادها: ۳۱۴

IEEE transactions on evolutionary computation, vol. 9, no. 6, december 2005

مجله آی.ای.ای؛ تراکنش‌های محاسبات تکاملی، جلد ۹، شماره ۶، دسامبر سال ۲۰۰۵، صفحه ۶۵۳-۶۶۸

چکیده:

در اغلب بازی‌های ویدئویی مدرن، رفتار کاراکتر بازی از پیش نگاشته شده است؛ مهم نیست که بازیکن چه میزان زمان را صرف یک ضعف می‌نماید، این ضعف هرگز بهبود نمی‌یابد. با این حال، اگر کاراکترهای بازی بتوانند از طریق تعامل با بازیکن، یاد بگیرند، رفتار هم در حین انجام بازی بهبود می‌یابد و بازی را جالب می‌سازد. این مقاله روش تکامل عصبی افزایش توپولوژی در زمان واقعی (آر.تی.ان.ای.تی) را در حالیکه یک بازی در حال انجام آن است، برای تحول فزاینده پیچیده شبکه‌های عصبی مصنوعی در زمان واقعی، معرفی می‌کند. روش آر.تی.ان.ای.تی به کاربران اجازه می‌دهد تا در طول بازی تغییر و بهبود یابند. در واقع، این روش ژانر کاملاً جدیدی از بازی‌های ویدئویی را ممکن می‌سازد که در آن بازیکن، تیمی از بازیکنان را از طریق مجموعه‌ای از تمرینات سفارشی^{۴۲} آموزش می‌دهد. برای نشان دادن این مفهوم، بازی عملیات عصبی رباتیک در حال تکامل (نرو)، مبتنی بر روش آر.تی.ان.ای.تی ساخته شده بود. در نرو بازیکن تیمی از روبات‌های مجازی را برای مبارزه با بازیکنان تیم‌های دیگر آموزش می‌دهد. این مقاله نتایج حاصل از این اپلیکیشن جدید یادگیری ماشینی را توصیف می‌کند و نشان می‌دهد که روش آر.تی.ان.ای.تی، گونه بازی‌های ویدئویی مانند نرو را که در آن بازیکنان در زمان واقعی تکامل و انطباق می‌یابند، مقدور می‌سازد. در آینده، روش آر.تی.ان.ای.تی احتمالاً انواع جدیدی از اپلیکیشن‌های آموزشی و آموزنده، از طریق بازی‌های تعاملی و انطباقی را ممکن می‌سازد.

واژگان کلیدی: تعاملی، آنلاین، شبکه‌های عصبی، تکامل عصبی، تکامل عصبی افزایش توپولوژی (ان.ای.تی)، عملیات عصبی رباتیک در حال تکامل (نرو)، زمان واقعی، بازی‌های ویدئویی

^{۴۰} Structural Concrete

^{۴۱} Joy

^{۴۲} customized exercises

^{۳۹} shoot-em-up

Electromagnetism Supercharged!
Learning Physics with Digital Simulation Games

الکترومغناطیس بسیار شارژ شده!
یادگیری فیزیک با استفاده از بازی‌های دیجیتالی شبیه ساز

کورت اسکوایر

گروه برنامه درسی و آموزشی، دانشکده آموزش و پرورش، دانشگاه ویسکانسین-مدیسون، مدیسون

مایک بارنت

گروه برنامه درسی و آموزش، دانشکده آموزش و پرورش لینچ، کالج بوستون

جمیله ام. گرانت

گروه برنامه درسی و آموزش، دانشکده آموزش و پرورش لینچ، کالج بوستون

توماس هاگینباتم

گروه برنامه درسی و آموزش، دانشکده آموزش و پرورش لینچ، کالج بوستون

تعداد استنادها: ۲۲۰

6th ICLS (international conference on Learning sciences), pp. 513-520, (2004)

ششمین کنفرانس بین‌المللی علوم یادگیری (ICLS)، سال ۲۰۰۴، صفحات ۵۱۳-۵۲۰

چکیده:

دانشمندان علم یادگیری به طور فزاینده‌ای به رایانه و بازی‌های ویدئویی به مثابه ابزاری برای یادگیری، روی آورده‌اند. شبیه‌سازی^{۴۳} شاید نه تنها برای یادگیرندگان ایجاد انگیزه کند، بلکه روش‌های ممکن را برای دانش‌آموزان به منظور توسعه درک بصری از پدیده‌های انتزاعی فیزیک فراهم می‌آورد. این مطالعه به بررسی این موضوع می‌پردازد که چه اتفاقی برای یادگیری رخ می‌دهد هنگامی که یک بازی شبیه‌سازی الکترومغناطیس^{۴۴} در یک مدرسه برای دانش‌آموزان محروم استفاده می‌شود. دانش‌آموزان گروه آزمایشی نسبت به دانش‌آموزان گروه کنترل (دانش هدایت شده مبتنی بر کشف) براساس مقیاس‌های درک، بهتر عمل کردند. مکانیک بازی دانش‌آموزان را قادر به مقابله با ناتوانی در درک ساخته و بازنمایی فیزیک، ابزاری برای درک مشکلات شد. در اینجا پیامدهای طراحی رسانه‌های دیجیتالی آموزشی بحث می‌شود. با این حال، این مکانیک بازی بسیار شبیه به هم، چالش‌های قابل توجهی را از نظر درگیری، انگیزه و یادگیری دانش‌آموز برای مفاهیم فیزیک دربرخواهد داشت.

واژگان کلیدی: _

Examining the pedagogical foundations of modern educational computer games

بررسی پایه‌های آموزشی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی جدید

منصوره کبریتچی

کالج آموزش و پرورش، فناوری آموزشی، تحقیقات آموزشی، فناوری و رهبری، دانشگاه فلوریدای مرکزی، آمریکا

آتسوسی توسی هیرومی

استادیار طراحی آموزشی و تکنولوژی، دانشگاه مرکزی فلوریدا، آمریکا

تعداد استنادها: ۲۱۷

Computers & Education, 51, no. 4 (2008): 1729-1743

مجله رایانه‌ها و آموزش،

جلد ۵۱، شماره ۴، سال ۲۰۰۸،

صفحه ۱۷۴۳-۱۴۲۹

چکیده:

این مطالعه به بررسی پایه‌های آموزشی بازی‌های (رایانه ویدئویی) آموزشی جدید می‌پردازد؛ مخصوصاً یک طبقه بندی از مرور ادبیات کوپر ارائه می‌دهد. چارچوب مرور ادبیات به منظور تعیین جایگاه و بررسی ادبیات و بازی‌های مرتبط (بین سالهای ۲۰۰۰ و ۲۰۰۷ منتشر شده است) و نیز سازماندهی و گزارش یافته‌ها مورد استفاده قرار گرفته است. مجموعه‌ای از ۵۰ مقاله و ۵۵ بازی آموزشی با معیارهای انتخاب مشخص مواجه شدند. پایه‌های آموزشی بازی‌ها بیشتر از طریق تماس با نویسندگان این بازی‌ها، مورد بررسی قرار گرفت. بیست و دو بازی براساس نظریه‌های یادگیری پایه‌ای و یا استراتژی‌های آموزشی بودند و دو بازی شامل رویدادهای آموزشی اساسی می‌شدند که با نظریات یا استراتژی‌های خاص ارتباطی نداشتند. هیچ اطلاعاتی در مورد پایه‌های آموزشی ۳۱ بازی پیدا و دریافت نشد. تحلیل بازی‌ها و پشتیبانی ادبیاتی، چندین الگوی عمل که ممکن بود در آینده برای راهنمایی پژوهش آتی و توسعه بازی‌های آموزشی مورد استفاده قرارگیرد را نشان داد.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، شبیه‌سازی، محیط یادگیری تعاملی، مسائل مربوط به فنون، استراتژی‌های تدریس/یادگیری

Epistemic frames for epistemic games

چارچوب‌های معرفتی برای بازی‌های معرفتی

دیوید. وی شفر

گروه روانشناسی تربیتی، دانشگاه ویسکانسین-مدیسون، ساختمان علوم تربیتی، مدیسون، ایالات متحده آمریکا

تعداد استنادها:

۲۰۹

Computers & Education, 46, no. 3 (2006): 223-234

مجله رایانه‌ها و آموزش،

جلد ۴۶، شماره ۳، سال ۲۰۰۶، صفحه ۲۲۳-۲۳۴

چکیده:

این مقاله مفهوم چارچوب معرفتی^{۴۵} را به عنوان یک مکانیسم بسط می‌دهد که از طریق آن دانش‌آموزان می‌توانند از تجارب موجود در بازی‌های ویدئویی، بازی‌های رایانه‌ای و دیگر محیط‌های یادگیری تعاملی بهره‌برند تا به آن‌ها در برخورد مؤثر با موقعیت‌های خارج از متن اصلی یادگیری کمک نماید. با شکل‌گیری ایده‌هایی چون جزایر تخصص^{۴۶} (کراولی و جیکوبز، ۲۰۰۲)، اجتماعات عمل^{۴۷} (لیو و ونگر، ۱۹۹۱)، و راه‌های شناخت^{۴۸} (برودی، ۱۹۷۷)، چارچوب‌های معرفتی به مثابه راه‌هایی برای شناخت، تصمیم‌گیری برای اینکه چه چیزی ارزش دانستن دارد، افزودن به بدنه جمعی دانش^{۴۹} و درک اجتماع عمل توصیف می‌شوند. داده‌های حاصل از دو آزمایش (شفر، ۲۰۰۴a, b ۲۰۰۵) برای نشان دادن این موضوع که دانش‌آموزان می‌توانند چارچوب‌های معرفتی را با هویت‌های خود ترکیب سازند، به کار بسته شده‌اند؛ زمانی که این دانش‌آموزان با بازی‌های نقش‌آفرینانه آموزشی طولانی مشغول بازی هستند. بنابراین چارچوب‌های معرفتی به عنوان یک مکانیسم احتمالی پیشنهاد می‌شود که از طریق آن تجربیات غنی به اندازه‌ای در بازی‌هایی که توسط رایانه پشتیبانی می‌شود و مبتنی بر شیوه‌های دنیای واقعی هستند، ممکن است به دانش‌آموزان کمک کند تا با شرایط دنیای واقعی و موضوعات مدرسه، برخورد کنند.

واژگان کلیدی: _

^{۴۵} epistemic frames ^{۴۸} ways of knowing

^{۴۶} islands of expertise ^{۴۹} collective body of knowledge

^{۴۷} communities of practice

^{۴۳} simulation

^{۴۴} electromagnetism simulation game

Investigating the impact of video games on high school students' engagement and learning about genetics

بررسی تاثیر بازی‌های ویدئویی بر یادگیری و تعامل دانش‌آموزان مقطع متوسطه با درس ژنتیک

لئوناردو ای. انتا

جیمز مینوگ

شاون وای. هولمز

منگ تزو چنگ

دانشگاه ایالتی کارولینای شمالی، کالج آموزش و پرورش، گروه ریاضی، علوم و آموزش و پرورش فنی، ایالات متحده آمریکا

تعداد استنادها: ۲۰۳

Computers & Education 53 (2009) 74-85

مجله رایانه‌ها و آموزش،

جلد ۵۳، سال ۲۰۰۹، صفحه ۷۴-۸۵

چکیده:

محبوبیت بازی‌های ویدئویی فراتر از سرگرمی به جهان آموزش وارد شده است. با وجود اینکه ادبیات مبتنی بر انجام بازی آموزشی در حال رشد است، همچنان کمبودی در مطالعه سیستماتیک کارآمدی و تأثیر این فناوری در حال ظهور وجود دارد. این مطالعه نیمه آزمایشی یک بازی ویدئویی ساخت معلم در مورد ژنتیک را از جنبه تأثیر عاطفی و شناختی آن بر کاربران دانش-آموزش، ارزیابی کرده است. در حالی که نتایج آماری نشان دادند که تفاوتی ($P > 0.05$) در یادگیری دانش‌آموزان هنگامی که با ابزار ما اندازه‌گیری شدند وجود ندارد، در سطح مشارکت و تعامل شرکت‌کنندگان زمانی که با بازی ویدئویی مواجه می‌شدند، تفاوت‌های معناداری ($P < 0.05$) یافت شد. در این مطالعه مفاهیم تحقیقاتی در حال ظهور مورد بحث قرار گرفته است.

واژگان کلیدی: برنامه‌های کاربردی در حوزه‌های موضوعی، محیط‌های یادگیری تعاملی، مسائل آموزشی، آموزش متوسطه، واقعیت مجازی

Serious Games for Language Learning: How Much Game, How Much AI?

بازی‌های جدی برای یادگیری زبان:

چه اندازه بازی، چه اندازه واقعیت افزوده؟

دبلیو. لوئیس جانسون

مرکز تحقیقات پیشرفته فناوری برای آموزش و پرورش، دانشگاه کالیفرنیا، جنونی، آمریکا

هانس ویلهامسون

مرکز تحقیقات پیشرفته فناوری برای آموزش و پرورش، دانشگاه کالیفرنیا، جنونی، آمریکا

استیسی مارسلا

مرکز تحقیقات پیشرفته فناوری برای آموزش و پرورش، دانشگاه کالیفرنیا، جنونی، آمریکا

تعداد استنادها: ۱۵۱

conference on Artificial Intelligence in Education:

Supporting Learning through Intelligent and Socially Informed Technology

Pages 306-313 AIED, pp. 306-313, (2005)

کنفرانس هوش مصنوعی در آموزش و پرورش: پشتیبانی از یادگیری از طریق فناوری هوشمند و آگاه اجتماعی (AIED)، سال ۲۰۰۵، صفحه

۳۰۶-۳۱۳

چکیده:

بازی‌های رایانه‌ای مدرن نه فقط برای تعامل و سرگرمی کاربران، بلکه در ترویج یادگیری نیز ظرفیتی را از خود بروز می‌دهند. طراحان بازی، طیف وسیعی از تکنیک‌ها را برای افزایش تعامل و انگیزه طولانی‌مدت کاربر به کار می‌گیرند. این تکنیک‌ها به طور فزاینده‌ای در بازی‌های به اصطلاح جدی به کار برده می‌شوند، بازی‌هایی که اهدافی غیر از سرگرمی، مانند آموزش و یا تعلیم دارند. اگر چه این بازی‌ها هدف AIED یعنی افزایش تعامل عمیق یادگیرنده با مسأله را سهیم می‌شوند، این تکنیک‌های به کار رفته بسیار متفاوت هستند. آیا فناوری‌های AIED می‌توانند مکمل و ارتقا دهنده تکنیک‌های طراحی بازی جدی باشند، یا طراحی خوب بازی جدی می‌تواند تکنیک‌های AIED غیر ضروری را ارائه کنند؟ این مقاله به بررسی این پرسش‌ها در زمینه سیستم آموزش تاکتیکی زبان (تی.ال.تی.اس) می‌پردازد؛ برنامه‌ای که از فراگیری سریع زبان خارجی و مهارت‌های فرهنگی پشتیبانی می‌نماید. این سیستم اصول طراحی بازی، ابزارهای تولید بازی با مدل‌سازی یادگیرنده، عوامل و درام‌های آموزشی را ترکیب می‌کند. فراگیرندگان در دنیای بازی شبیه‌سازی شده مأموریت‌هایی را به انجام می‌رسانند، در حالی که با کاراکترهای غیر بازیکن تعامل می‌نمایند. یک دستیار مجازی فراگیرندگان را در صورت برخورد با مشکلات، یاری می‌کند و در زمینه تمرینات آماده‌سازی، بازخورد عملکرد ارائه می‌دهد. هوش مصنوعی نقشی کلیدی را در کنترل رفتار کاراکترهای غیر بازیکن در بازی دارد؛ آموزش هوشمند چارچوب مکمل را فراهم می‌کند.

واژگان کلیدی: _

Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model

بازی‌ها، انگیزه و یادگیری: پژوهش و مدل تمرینی

رزماری گریس

رابرت الرز

بخش سیستم‌های آموزشی مرکز جنگ هوایی نیروی دریایی

جیمز ای. دریسکل

شرکت فلوریدا ماکسیما

تعداد استنادها:

۱۲۲

Simulation & Gaming, 33, no. 4 (2002): 441-467.

مجله شبیه‌سازی و بازی،

جلد ۳۳، شماره ۴، سال ۲۰۰۲، صفحه ۴۴۱-۴۶۷

۵۰ input-process-output model

۵۱ game cycle

چکیده:

اگر چه اکثریت توافق دارند که بازی‌ها می‌توانند جذاب و آموزنده باشند، اما با این حال در مورد خصوصیات و ویژگی‌های اساسی بازی‌های آموزشی توافق اندکی وجود دارد. با اشاره‌ای به ادبیات پژوهش می‌توان گفت این تصور که اگر ما محتوای آموزشی را با ویژگی‌های خاص بازی مطابقت دهیم، می‌توانیم قدرت بازی‌ها را به منظور تعامل با کاربران و رسیدن به اهداف آموزشی مورد نظر تحت کنترل درآوریم. در این مقاله، نویسندگان یک مدل فرایند ورودی-خروجی^{۵۰} از بازی‌های آموزشی و یادگیری را ارائه می‌دهند که اولاً ویژگی‌های کلیدی بازی‌هایی را که از نظر آموزشی جالب توجه هستند توضیح می‌دهند، ثانیاً چرخه بازی^{۵۱} را از بعد قضاوت، رفتار و بازخورد کاربر که مشخصه تعامل در گیم پلی است تشریح می‌نمایند و در آخر انواع نتایج حاصل از یادگیری را مورد بررسی قرار می‌دهند. نویسندگان این مقاله در مورد پیامدهای این رویکرد برای طراحی و پیاده‌سازی بازی‌های آموزشی مؤثر بحث می‌کنند.

واژگان کلیدی: آموزش و پرورش / آموزش، یادگیری، انگیزه، شبیه‌سازی / بازی‌ها، بازی‌های ویدئویی



شماره ۱۴

Digital game-based learning once removed: Teaching teachers

وقتی یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال حذف کرد: آموزش معلمان

کاترین بکر

بخش تحقیقات آموزشی، دانشگاه کلگری، آلبرتا، کانادا

تعداد استنادها:

۱۲۲

British Journal of Educational Technology, 38, no. 3 (2007): 478-488.

مجله انگلیسی فناوری آموزشی،

جلد ۳۸، شماره ۳، سال ۲۰۰۷،

صفحه ۴۷۸-۴۸۸

چکیده:

در بهار سال ۲۰۰۵، نویسنده این مقاله، دوره‌ای در مورد یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال، در سطح کارشناسی ارشد و در وهله اول برای معلمان، طراحی و تدریس نمود. از معلمان انتظار نمی‌رود که بازی‌های دیجیتال را به عنوان ابزاری برای یادگیری بپذیرند، مگر اینکه درک درستی از ظرفیت و همچنین محدودیت‌ها داشته باشند و نیز به منظور استفاده مؤثر از بازی‌ها برای ارتقای یادگیری، نسبت به توانایی خود از اعتماد به نفس برخوردار باشند. این دوره به عنوان مقدمه‌ای برای بازی‌های دیجیتال و بازی برای آموزش و یادگیری طراحی شده بود. در دوره مذکور، دانش‌آموزان نظریه‌ها، احتمالات، ملاحظات و محدودیت‌های مربوط به طراحی بازی‌های آموزشی و نیز استفاده از یادگیری و بازی‌های تجاری سرگرمی‌ساز را در کلاس درس و خارج از محیط کلاس مورد کاوش قرار دادند. طراحی این دوره، همراه با دلایل منطقی، تعیین و واکنش شرکت‌کننده نمایش داده خواهد شد. پیشنهادهایی برای طرح‌های دوره آتی و نیز عناصر کلیدی حیاتی برای آماده‌سازی معلم توضیح داده شده است. در نهایت، موفقیت بازی‌های دیجیتال به مثابه وسیله‌ای برای یادگیری، تا حد زیادی به توانمندی‌های معلمان جدید و برزیده برای استفاده کامل از این رسانه دارد.

واژگان کلیدی: _



شماره ۱۵

Video Games and the Future of Learning

بازی‌های ویدئویی و آینده یادگیری

دیوید ویلیامسون شفر

گروه روانشناسی آموزشی /

مرکز تحقیقات آموزش و پرورش ویسکانسین /

آزمایشگاه علمی ADL دانشگاه ویسکانسین-مدیسون

کورت آر. اسکوایر

گروه برنامه درسی و آموزش /

آزمایشگاه علمی ADL دانشگاه ویسکانسین-مدیسون

ریچارد هلورسن

گروه رهبری آموزشی و تجزیه و تحلیل سیاست /

مرکز تحقیقات آموزش و پرورش ویسکانسین /

آزمایشگاه علمی ADL دانشگاه ویسکانسین-مدیسون

جیمز پائول جی.

گروه برنامه درسی و آموزش /

آزمایشگاه علمی ADL دانشگاه ویسکانسین-مدیسون

تعداد استنادها: ۱۰۴

Phi Delta Kappan October 2005 vol. 87 no. 2 105-111

مجله فی دلتا کپن، اکتبر سال ۲۰۰۵، جلد ۸۷، شماره ۲، صفحه ۱۰۵-۱۱۱

چکیده:

آیا بازی‌های ویدئویی روش یادگیری ما را تغییر خواهند داد؟ ما در اینجا برای دیدگاهی خاص در مورد بازی و البته در مورد یادگیری بحث می‌کنیم؛ مانند فعالیت‌هایی که وقتی از جنبه شخصی به طور همزمان معنی دار، تجربی، اجتماعی و معرفت‌شناختی هستند، قدرتمندترین فعالیت‌ها محسوب می‌شوند. از این چشم‌انداز، ما رویکردی را برای طراحی محیط‌های یادگیری توصیف می‌کنیم که بر اساس ویژگی‌های آموزشی بازی‌ها شکل می‌گیرند، اما این رویکرد به طور عمیقی آنها را در یک نظریه یادگیری متناسب با سن که توسط قدرت فناوری‌های جدید مشخص شده است، بنا می‌کند. ما استدلال می‌کنیم که برای درک آینده یادگیری، باید فراتر از مدارس به عرصه نوظهور بازی‌های ویدئویی بنگریم. ما پیشنهاد می‌کنیم که بازی‌های ویدئویی مهم هستند چراکه بازیکنان را با دنیاهای شبیه‌سازی شده، مواجه می‌سازند: دنیاهایی که اگر به خوبی ساخته شده باشند، نه فقط در مورد حقایق و یا مهارت‌های مجزا هستند، بلکه کنش‌های اجتماعی خاصی را تجسم می‌کنند. بنابراین بازی‌های ویدئویی این امکان را برای بازیکنان فراهم می‌آورند که در اجتماعات ارزشی کنش، شرکت نموده و در نتیجه شیوه‌های تفکری را بسط و توسعه دهند که آن کنش‌ها را سازماندهی می‌کنند. اغلب بازی‌های آموزشی تا به امروز در غیاب هر گونه نظریه یادگیری منسجم و یا چارچوب پژوهشی اساسی، تولید شده است. ما اینجا در خصوص یک چنین نظریه‌ای استدلال می‌کنیم و درباره پژوهشی که به پرسش‌های مهمی در مورد این رسانه نسبتاً جدید که چنین نظریه‌ای بر آن دلالت دارد، بحث می‌کنیم.

واژگان کلیدی: _



تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر انگیزش تحصیلی مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان پسر با ناتوانی یادگیری ریاضی

فصلنامه علمی پژوهشی روانشناسی افراد استثنایی
سال پنجم، شماره ۱۸، تابستان ۱۳۹۴، صفحه ۲۷-۴۴
رحیم مرادی
دانشجوی دکترای تکنولوژی آموزشی علامه طباطبایی
حسن ملکی
استاد گروه مدیریت و برنامه ریزی درسی دانشگاه علامه طباطبایی
چکیده:

هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر انگیزش تحصیلی دانش‌آموزان پسر پایه سوم ابتدایی با ناتوانی یادگیری ریاضی بود. به همین منظور با اجرای یک پژوهش آزمایشی از بین تمامی دانش‌آموزان پسر پایه سوم ابتدایی مدارس شهر خرم آباد، ۴۰ نفر از طریق نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند و به شیوه تصادفی به دو گروه آزمایش و کنترل تقسیم شدند. ابزار پژوهش، پرسش‌نامه انگیزشی ولرند بود. پیش‌آزمون انگیزش تحصیلی در هر دو گروه آزمایش و کنترل توسط پژوهش‌گر اجرا شد. در گروه آزمایش، نخست معلم درس خود را (چهار عمل اصلی) به طور کامل به دانش‌آموزان ارائه داد و از بازی رایانه‌ای به عنوان مکملی برای مفهوم آموزش داده شده استفاده کرد. اما معلم در گروه کنترل برای آموزش مفاهیم ریاضی، به روش مرسوم خود ادامه داد. سپس پس‌آزمون انگیزش تحصیلی توسط پژوهش‌گر اجرا شد. تحلیل داده‌ها با استفاده از اندازه‌گیری مکرر نشان داد که پس از آموزش تفاوت معناداری در انگیزش تحصیلی گروه آزمایشی در مقایسه با گروه کنترل ایجاد شد ($p \leq 0.01$). نتایج حاصل از این پژوهش نشان داد که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آموزشی ریاضی در مفهوم جمع، تفریق، ضرب و تقسیم باعث افزایش انگیزش تحصیلی دانش‌آموزان با ناتوانی یادگیری ریاضی می‌شود. براساس یافته‌های پژوهش پیشنهاد می‌شود که در آموزش مفاهیم ریاضی از فناوری‌های نوین آموزشی به ویژه بازی‌های رایانه‌ای استفاده شود.

واژگان کلیدی: بازی آموزشی رایانه‌ای، انگیزش تحصیلی، ناتوانی یادگیری

تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی بر سطوح شناختی بلوم در یادگیری و یادداری مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان

فصلنامه علمی پژوهشی فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی
سال پنجم، شماره اول (پیاپی ۱۷)، پاییز ۱۳۹۳، صفحه ۷۷-۹۹
محمد حاجی زاد
استادیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد نکا، نکا، ایران
فاطمه فیروزی
دانش‌آموخته تکنولوژی آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ساری، ساری، ایران
سعید صفاریان همدانی
استادیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ساری، ساری، ایران

ب) مقالات فارسی برتر

تأثیر آموزش به کمک بازی رایانه‌ای دالان سبز در افزایش یادآوری مفاهیم شیمی اول دبیرستان

فصلنامه علمی پژوهشی فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی
سال پنجم - شماره سوم - بهار ۱۳۹۴ - صفحات ۱۳۹-۱۵۵

فرمند فرزین

کارشناس ارشد آموزش شیمی و عضو گروه درسی شیمی آموزش و پرورش استان چهارمحال و بختیاری، شهرکرد، ایران

مریم صباغان

استادیار گروه شیمی، دانشگاه تربیت دبیر شهیدرجایی، تهران، ایران

چکیده:

مشکل فراموشی مفاهیم درسی در طول تعطیلات تابستانی و یا عید نوروز در ایران، یکی از دغدغه‌های اساسی دبیران است. این مقاله، به بررسی تأثیر یک بازی محقق ساخته به نام دالان سبز بر یادآوری مفاهیم شیمی پایه اول متوسطه می‌پردازد. پژوهش حاضر یک پژوهش کاربردی از نوع شبه آزمایشی است و هدف آن تأثیر آموزش درس شیمی به کمک بازی دالان سبز در سال ۱۳۹۳ بوده است. در این پژوهش، از طرح گروه آزمایش و کنترل با حذف تأثیرات متغیر هم پرش (نمرات اندازه‌گیری شده پیش آزمون قبل از اعمال هرگونه آزمایش روی فراگیران) استفاده شده است. نمونه‌های پژوهش حاضر، سه گروه ۳۰ نفری (۹۰ نفر) از یک دبیرستان پسرانه در شهرستان کوهرنگ بوده‌اند که به دلیل طولانی بودن روند پژوهش و برای به صفر رساندن افت آزمون -ها از روش نمونه‌گیری در دسترس، استفاده شده است. تجزیه و تحلیل داده‌ها به کمک نرم افزار SPSS و با تجزیه و تحلیل کوواریانس (آنکوا) انجام گرفت. یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که تأثیر استفاده از بازی دالان سبز نسبت به بازی بدون مفاهیم شیمی، با در نظر گرفتن متغیر هم پرش، تفاوت معنی‌داری را نشان می‌دهد. آن چه در این پژوهش نتیجه‌گیری می‌شود این است که این بازی نقش ارزنده‌ای در به یادآوردن مفاهیم درسی داشته است. در نتیجه، می‌توان از آن برای بهینه کردن اوقات فراغت فراگیران به همراه رضایت خاطر آنان استفاده کرد.

واژگان کلیدی: آموزش، بازی دالان سبز، بازی رایانه‌ای، شیمی، دانش‌آموزان

چکیده:

هدف از پژوهش حاضر، بررسی تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی بر سطوح شناختی بلوم در یادگیری و یادداری مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی بود. پژوهش به روش شبه‌آزمایشی در قالب طرح دو گروهی (آزمایش و کنترل) با پیش‌آزمون و پس‌آزمون انجام شد. جامعه پژوهش، کلیه دانش‌آموزان پایه اول دبستان‌های غیردولتی شهرستان به شهر در سال تحصیلی ۱۳۹۱-۹۲ به تعداد ۲۹۵ نفر بودند. ۱۰۰ نفر از دانش‌آموزان، به روش تصادفی خوشه‌ای انتخاب و به دو گروه کنترل و دو گروه آزمایش تقسیم شدند. ابزار تحقیق، آزمون محقق‌ساخته درس ریاضی در دو سطح دانش و فهم از سطوح شناختی بلوم بوده است. روایی توسط صاحب نظران درس ریاضی تأیید شد و پایایی آن با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ، ۰/۷۹ به‌دست آمد. نتایج نشان داد که بازی رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان تأثیر مثبت دارد. از سویی دیگر بازی رایانه‌ای آموزشی بر سطح دانش مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان پسر تأثیر دارد، اما بر سطح فهم مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان دختر و پسر تأثیر ندارد. همچنین، بازی رایانه‌ای آموزشی تنها بر یادداری دانش‌آموزان دختر اثر دارد. به‌طورکلی، نتایج پژوهش نشان داد بازی رایانه‌ای آموزشی بر سطوح شناختی بلوم در یادگیری و یادداری مفاهیم ریاضی دانش‌آموزان تأثیر مثبت دارد.

واژگان کلیدی: بازی رایانه‌ای آموزشی، سطوح شناختی بلوم، یادگیری، یادداری، مفاهیم ریاضی



شماره ۴

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی مبتنی بر

الگوی محیط یادگیری موثر بر انگیزش و یادگیری دانش‌آموزان

فصلنامه علمی پژوهشی فناوری آموزش و یادگیری

سال اول، شماره یک، زمستان ۱۳۹۳، صفحه ۳۷-۲۱

اسماعیل زارعی زوارکی

دانشیار دانشگاه علامه طباطبائی

زینب گرزین

کارشناس ارشد تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی

چکیده:

هدف پژوهش حاضر، بررسی تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی تولیدشده مبتنی بر الگوی محیط یادگیری مؤثر بر انگیزش و یادگیری دانش‌آموزان است. جامعه آماری این پژوهش را دانش‌آموزان دختر رشته طراحی معماری هنرستان‌های شهر قائم‌شهر در سال تحصیلی ۱۳۹۲-۹۳ تشکیل داده است. نمونه مورد مطالعه به‌صورت هدفمند از مدارسی که دارای این رشته تحصیلی بودند به تعداد ۵۰ نفر انتخاب و به‌صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل قرار گرفته است. روش پژوهش شبه‌آزمایشی با طرح پیش‌آزمون-پس‌آزمون با گروه کنترل بوده است. پس از طراحی بازی آرشیتکت، ابتدا پیش‌آزمون‌های انگیزش و یادگیری بر هر دو گروه اجرا شد، سپس محتوای معمول تدریس در هر دو گروه انجام‌شده و گروه آزمایش طی دو جلسه بازی آموزشی را نیز انجام دادند و مصاحبه‌هایی با تعدادی از آن‌ها انجام گرفت. در پایان، پس‌آزمون‌های انگیزش و یادگیری از هر دو گروه به عمل آمد. ابزارهای پژوهش شامل پرسش‌نامه‌های انگیزش کالر و آزمون یادگیری محقق ساخته بود. نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل داده‌های کمی به روش آنکوا نشان‌دهنده تأثیر مثبت بازی بر انگیزش و یادگیری دانش‌آموزان و تحلیل تفسیری داده‌های کیفی حاصل از مصاحبه‌ها، نشان‌دهنده علاقه و رضایت اکثریت دانش‌آموزان از انجام بازی در محیط‌های یادگیری‌شان بود.

واژگان کلیدی: بازی رایانه‌ای آموزشی، الگوی محیط یادگیری مؤثر، انگیزش، یادگیری

شماره ۵

تلفیق محتوای آموزشی با فرهنگ ایرانی-اسلامی

در آموزش زبان انگلیسی از طریق بازی‌های دیجیتال

فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات زبان و ترجمه

سال ۴۶، شماره ۴، (۱۳۹۳): سال ۴۶ شماره ۴، زمستان ۱۳۹۲

عبدالمجید حیاتی

استاد گروه زبان و ادبیات انگلیسی، دانشگاه شهید چمران اهواز

سعید خزایی

دانشیار گروه زبان و ادبیات انگلیسی، دانشگاه شهید چمران اهواز

چکیده:

در جوامع امروزی، فناوری، یادگیری و یاددهی درآمیخته هستند و به شکل پیوسته در تغییر و تحول می‌باشند. تجربه زندگی واقعی در نوع خود برای تهیه محتوای آموزش نوین به مرجعی تبدیل شده است. در همین راستا و برای گسترش آموزش عالی، حرکت در مسیر صحیح اخلاقی و علمی بیش از پیش لازم و ضروری به نظر می‌رسد. از آنجایی که ارتباطات سیار در ترکیب با رسانه‌هایی همچون بازی زمینه‌تبات تعاملات میان انسان‌ها را فراهم می‌آورند، در پژوهش حاضر آموزش زبان انگلیسی به عنوان زبان رابط بین‌المللی، به شیوه ترکیبی برای تقویت ارتباطات ملت‌ها و فرهنگ‌های مختلف و با هدف فراهم ساختن بستر دوستی در بین آن‌ها دنبال شد. در مقاله حاضر، با کاربرد شیوه آموزش غوطه‌وری، محتوای دانشگاهی به زبان انگلیسی به ۱۴۰ دانشجوی زن و مرد ایرانی از رده سنی ۲۱-۲۶ سال و با سطح متوسط مهارت زبانی، با تلفیق آموزش رسمی و در دو نمونه بازی آموزشی دیجیتالی از پیش ساخته و بومی در یک نیمسال تحصیلی آموزش داده شد. طرح انجام این پژوهش از نوع چندبعدی و ترکیبی متشکل از آزمون‌های تکوینی حین انجام فرایند یاددهی و یادگیری، آزمون تلخیصی در پایان پژوهش و پرسشنامه نگرش بود. تحلیل کمی و کیفی نتایج حاصل از اطلاعات گردآوری‌شده بیانگر تأثیر معنادار محتوای انگلیسی غیررسمی متکی بر فرهنگ اسلامی-ایرانی بر عملکرد فراگیران، به‌هنگام یادگیری زبان انگلیسی و ارتقای توان ارتباطی آنان از طریق این زبان بود؛ از این رو، می‌توان محتوای دیجیتالی فرهنگ بومی محور را نوعی واسط برای کوتاه‌تر نمودن مسیر یادگیری زبان‌های خارجی و تسهیل در تعاملات در راستای دوستی با مردمان جهان در این چارچوب پنداشت.

واژگان کلیدی: تعامل، آموزش زبان انگلیسی، بازی‌های آموزشی دیجیتال، فرهنگ ایرانی-اسلامی، فناوری‌های نوین آموزش



نیکلا ویتون

۲۸ مارس سال ۲۰۱۴

انتشارات Routledge

نوبت چاپ: اول

زبان کتاب: انگلیسی

شابک: ۵۲

ISBN-10: ۰۴۱۵۶۲۹۳۹X

ISBN-13: ۰۴۱۵۶۲۹۳۹۳-۹۷۸

تعداد صفحات: ۲۵۵

چکیده:

در سال های اخیر علاقه فراوانی نسبت به استفاده از بازی های دیجیتال برای ارتقای آموزش و یادگیری در سطوح آموزشی وجود داشته است؛ از نخستین سال های زندگی گرفته تا تمام طول عمر یادگیری، در محیط های رسمی و غیر رسمی. با این حال، مطالعه بازی ها و یادگیری، دید وسیع تری از ارتباط میان بازی ها و یادگیری می دهد و پس زمینه چندرشته ای^{۵۲} متنوعی دارد.

کتاب بازی های دیجیتال و یادگیری: پژوهش و نظریه، از یک ادبیات نظری انتقادی به شکلی شفاف و موجز در زمینه بازی های دیجیتال و یادگیری از دیدگاه چشم اندازی میان رشته ای^{۵۳} پشتیبانی می کند. این کتاب با احتساب پژوهش و نظریه از حوزه های متنوعی مانند علوم رایانه، روانشناسی، آموزش، علوم عصب شناختی و طراحی بازی، قصد دارد امری را که به مطالعه بازی ها و یادگیری مرتبط است، تلفیق و ترکیب کند. این کتاب هم چنین بر چهار جنبه بازی های دیجیتال تمرکز دارد: بازی ها به مثابه محیط های یادگیری فعال، بازی ها به مثابه ابزارهای انگیزه بخش، بازی ها به مثابه زمین بازی و بازی ها به عنوان فناوری های یادگیری؛ که این کتاب هر یک از این حوزه ها را به طور جزئی مورد کاوش قرار می دهد.

این کتاب راهنمایی ضروری برای پژوهشگران، طراحان، معلمان، پزشکان و سیاستگذارانی است که قصد دارند ارتباط میان بازی ها و یادگیری را دریابند.

.....

^{۵۲} The ISBN is 13 digits long if assigned on or after 1 January 2007, and 10 digits long if assigned before 2007. An International Standard Book Number consists of 4 parts (if it is a 10 digit ISBN) or 5 parts (for a 13 digit ISBN): The parts of a 10-digit ISBN and the corresponding EAN-13 and barcode.

^{۵۳} multi-disciplinary background

^{۵۴} cross-disciplinary

معرفی کتاب های برتر

در حوزه بازی های دیجیتال و یادگیری

آشنایی با کتاب های حوزه یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال، دید وسیع تری به علاقه مندان و پژوهشگران این حوزه می دهد. این بخش با معرفی ۱۰ چکیده کتاب انگلیسی، دو چکیده کتاب فارسی و نیز معرفی ۱۰ عنوان کتاب مرتبط با این موضوع علمی، به غنی سازی پژوهش های محققان کمک خواهد کرد. شاخص های مورد نظر در گزینش و معرفی این کتاب ها، محوری بودن موضوع یادگیری در بازی های رایانه ای، پژوهشی بودن اثر، سال انتشار و درجه علمی نویسندگان آنها می باشد.



ریچارد ای. می یر

۱۱ جولای سال ۲۰۱۴

انتشارات: The MIT Press

نوبت چاپ: اول

زبان کتاب: انگلیسی

شابک:

ISBN-۱۰: ۰۲۶۲۰۲۷۵۷۷

ISBN-۱۳: ۹۷۸-۰۲۶۲۰۲۷۵۷۱

تعداد صفحات: ۳۰۴

چکیده:

ادعاهای قوی بسیاری در مورد ارزش آموزشی بازی‌های رایانه‌ای ساخته و پرداخته شده است، اما جای خالی یک بررسی سیستماتیک از شواهد پژوهشی که احتمالاً از این ادعاها حمایت کند، احساس می‌شود. این کتاب، نیاز فوق را با پژوهشی جامع و به روز در مورد آنچه که تحقیق در زمینه یادگیری از طریق بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد، مرتفع می‌سازد.

کتاب بازی‌های رایانه‌ای برای یادگیری، سه سبک پژوهشی برای بازی را تشریح می‌کند: ۱- رویکرد ارزش افزوده^{۵۵} که نتایج یادگیری دانش آموزان را مقایسه می‌کند؛ دانش آموزانی که با یک نسخه پایه‌ای از یک بازی فرا می‌گیرند در مقایسه با دانش-آموزانی که نسخه پایه را به اضافه خصوصیتی افزوده یاد می‌گیرند؛ ۲- رویکرد پیامدهای شناختی^{۵۶} که نتایج یادگیری دانش-آموزانی را که با یک بازی رایانه‌ای خارج از قفسه^{۵۷} به مدت طولانی بازی می‌کنند را با دانش آموزانی که این بازی‌ها را انجام نمی‌دهند، می‌سنجند؛ و ۳- رویکرد تطبیقی رسانه^{۵۸}، که مقایسه نتایج یادگیری دانش آموزانی که مواد را با انجام یک بازی می‌آموزند در مقابل آن دسته از دانش آموزانی که مواد مشابه را با کمک رسانه‌های متعارف یاد می‌گیرند.

پس از فصول مقدماتی که به توصیف منطق و اهداف پژوهش بازی یادگیری و همچنین ارتباط علوم شناختی با یادگیری از طریق بازی‌ها می‌پردازد، این کتاب نمونه‌هایی از پژوهش را در هر سه سبکی که توسط نویسنده و همکارانش در دانشگاه کالیفرنیا، سانتا باربارا انجام شده است، بیان می‌دارد؛ مانند فراتحلیل‌های پژوهش‌های منتشر شده و پیشنهادهایی برای پژوهش‌های آینده در این زمینه. خواندن این کتاب برای پژوهشگران و دانشجویان بازی‌های آموزشی، طراحان آموزشی، تولیدکنندگان بازی‌های یادگیری و هر فردی که می‌خواهد بدانند پژوهش در مورد اثربخشی آموزشی بازی‌های رایانه‌ای چه می‌گوید، ضروری و لازم است.

.....

^{۵۵} Value added approach

^{۵۶} Cognitive consequences approach

^{۵۷} off-the-shelf

^{۵۸} media comparative approach

ویلیام جی. تیرنی

زویی بی. کوروین

تریسی فولرتون

گیسل راگوسا

۲ می سال ۲۰۱۴

انتشارات: Johns Hopkins University Press

نوبت چاپ: اول

زبان کتاب: انگلیسی

شابک:

ISBN-۱۰: ۱۴۲۱۴۱۳۰۶۸

ISBN-۱۳: ۹۷۸-۱۴۲۱۴۱۳۰۶۸

تعداد صفحات: ۳۵۲

چکیده:

فرایند برنامه‌ریزی در دانشگاه^{۵۹} که مستلزم اشکال مختلف، مقالات، نمرات آزمون‌ها و ضرب‌الاجل است، می‌تواند تهدیدآمیز باشد. برای دانشجویانی که فاقد حمایت قابل توجه مدرسه و خانواده هستند، پیچیدگی این فرایند می‌تواند مانعی برای دستیابی به دانشگاه باشد. ویلیام جی. تیرنی و تیم وی در دانشگاه کالیفرنیا جنوبی به صورت خلاقانه‌ای با این چالش دست و پنجه نرم کرده‌اند. این تیم با استفاده از ابزار بازی‌های آنلاین و رسانه‌های اجتماعی، روش‌های کمتر تهدیدآمیز را برای امکان استفاده در دانشگاه بسط و توسعه داده‌اند.

در حالی که اکثریت قریب به اتفاق دانشجویان دانشگاه از رسانه‌های اجتماعی و بازی در زندگی روزمره خود استفاده می‌کنند، دانشگاه‌ها و مراکز علمی در تشخیص و مهار قدرت این دو، کند عمل کرده‌اند. کتاب بازی بعد از تحصیلات متوسطه، به بررسی اهمیت بازی‌ها و رسانه‌های اجتماعی در مقاطع تحصیلی بالا پرداخته است و به ویژه اینکه این‌ها چگونه می‌توانند برای جذب، حفظ، آموزش و معاشرت دانشجویان به کار برده شوند.

تیرنی، رئیس سابق انجمن آمریکایی پژوهش آموزشی^{۶۰}، برخی از بهترین پژوهش‌ها را در زمینه نقش در حال ظهور بازی‌های چندنفره در کلاس و اینکه چگونه این ابزارها می‌توانند اعتماد به نفس دانشجو و دستیابی به دانشگاه را افزایش دهند، گردآوری کرده است. پژوهشگرانی که در طیف گسترده‌ای از رشته‌های دانشگاهی می‌نگارند، مانند دستیابی به دانشگاه، رسانه‌های اجتماعی، مطالعات بازی و علوم یادگیری، نمونه‌هایی عینی را برای نشان دادن روش‌های جدید و پیچیده تهیه می‌کنند که در آن دانشجویان یاد می‌گیرند به رسانه‌های اجتماعی و بازی‌ها پاسخ دهند. تیرنی و همکاران دریافته‌اند که گرچه بازی‌ها می‌توانند ابزارهای قدرتمندی برای تشویق دانشجویان محروم باشند، کیفیت طراحی بازی و تسلط بر مفهوم بازی مانند توانایی توسعه مهارت‌ها در حین تعامل با بازی نیز در استفاده مؤثر از بازی‌های جدی برای آموزش و یادگیری ضروری هستند.

کتاب بازی بعد از تحصیلات متوسطه با خلاصه یک دهه پژوهش در زمینه طراحی بازی و یادگیری، به پژوهشگران تحصیلات عالی و دانشجویان، فراگیری، بازی آنلاین، آموزش و رسانه‌ها را نشان خواهد داد.

.....

^{۵۹} The college application process

^{۶۰} American Educational Research Association

جیمز پائول جی

۱۸ اکتبر سال ۲۰۱۳

انتشارات Peter Lang Publishing Inc.

نوبت چاپ: دوم

زبان کتاب: انگلیسی

شابک:

ISBN-۱۰: ۱۴۳۳۱۲۳۹۳۲

ISBN-۱۳: ۹۷۸-۱۴۳۳۱۲۳۹۳۱

تعداد صفحات: ۱۶۷

چکیده:

کتاب بازی‌های ویدئویی خوب و یادگیری خوب، به ارائه مهم ترین مقالات نگاشته شده جیمز پائول جی. در خصوص روش‌هایی که بازی‌های ویدئویی خوب موجب یادگیری خوب می‌شوند، می‌پردازد. فصول این کتاب استدلال می‌کنند که بازی‌های خوب از طریق تجربیات حل مسئله‌ای که به خوبی طراحی شده‌اند، باعث یادگیری می‌شوند. این فصل‌ها همچنین اثبات می‌کنند که یادگیری مبتنی بر بازی باید چیزی بیش از نرم‌افزار و فناوری را شامل شود و با طراحی فضاهای هیجانی و پرکششی که در آن مردم هریک مربی یادگیری و تعامل دیگری اند، ارتباط برقرار کند. در پایان، این کتاب مدلی از یادگیری اشتراکی، تعاملی و مجسم را ارائه می‌دهد که بر حل مسئله متمرکز است؛ مدلی که می‌تواند از طریق بازی‌ها ارتقا یابد، اما به روش‌های مختلف با یا بدون بازی‌ها می‌تواند انجام شود.

والری شات

متیو ونچورا

۸ مارس سال ۲۰۱۳

انتشارات: The MIT Press

نوبت چاپ: اول

زبان کتاب: انگلیسی

شابک:

ISBN-۱۰: ۰۲۶۲۵۱۸۸۱۳

ISBN-۱۳: ۰۲۶۲۵۱۸۸۱۹-۹۷۸

تعداد صفحات: ۱۰۲

چکیده:

برای موفقیت در جهان به هم پیوسته و پیچیده امروزی، کارگران باید قادر به تفکر سیستماتیک، خلاقانه و انتقادی باشند. تجهیز دانش آموزان متوسطه به این صلاحیت قرن بیست و یکمی، نه تنها نیاز به تفکری نوین در مورد آنچه باید در مدرسه فراگرفته شود دارد، بلکه به چگونگی گسترش ارزیابی‌های معتبر برای اندازه‌گیری و حمایت از این صلاحیت‌ها نیز نیازمند است.

در کتاب ارزیابی نهانی، والری شات و متیو ونچورا رویکردی را بررسی می‌کنند که ارزیابی‌های مبتنی بر عملکرد در بازی‌های دیجیتال را جایگزین می‌کند. آن‌ها استدلال می‌کنند که استفاده از بازی‌های دارای طراحی خوب به عنوان وسایلی برای ارزیابی و حمایت از یادگیری، به دانش آموزان رزمی کاری که بیشتر با مدرسه قطع ارتباط می‌کنند، کمک خواهد کرد؛ از طریق ارائه اقدامات پویا و مداوم در فرآیندها و نتایج یادگیری و نیز فراهم آوردن فرصت‌هایی برای دانش آموزان به منظور اعمال این صلاحیت‌های پیچیده مثل خلاقیت، حل مسئله، پشتکار و همکاری.

جایگزینی ارزیابی‌ها در بازی‌ها، روشی را برای نظارت پیشرفت بازیکنان نسبت به شایستگی مورد نظر و استفاده از آن اطلاعات برای حمایت از یادگیری فراهم می‌سازد.

شات و ونچورا در خصوص مشکلات این روش‌های ارزیابی سنتی مانند سؤالات چندگزینه‌ای، بررسی شواهد مربوط به بازی‌های دیجیتال و یادگیری بحث می‌کنند و رویکرد ارزیابی نهانی را به همراه مجموعه‌ای از ارزیابی‌هایی که در حال توسعه و تعبیه آن‌ها در بازی دیجیتال زمین بازی نیوتن هستند، نشان می‌دهند. این ارزیابی‌های نهانی برای اندازه‌گیری سطوح خلاقیت، پایداری و درک مفهومی از فیزیک نیوتنی در طول بازی، در نظر گرفته شده‌اند. در نهایت، آن‌ها مسیر پژوهش‌های آینده را به ارزیابی نهانی در آموزش منوط می‌دانند.

پیلار لاکاسا

۱۹ سپتامبر سال ۲۰۱۳

انتشارات: Palgrave Macmillan

نوبت چاپ: اول

زبان کتاب: انگلیسی

شابک:

ISBN-۱۰: ۱۱۳۷۳۱۲۰۴۱

ISBN-۱۳: ۱۱۳۷۳۱۲۰۴۴-۹۷۸

تعداد صفحات: ۳۰۸

چکیده:

این کتاب به همراه تحلیل انتقادی بسته‌بندی شده و نمونه‌هایی از زندگی واقعی، به بررسی این موضوع می‌پردازد که چگونه بازی‌های ویدئویی کودکان می‌توانند موجب کاشت یادگیری شوند. پیلار لاکاسا چند بازی ویدئویی تجاری را در نظر می‌گیرد و نشان می‌دهد که چگونه این بازی‌ها می‌توانند در داخل و خارج از کلاس درس برای تدریس خلاقیت و حل مسئله، تشویق و پرورش ابتکار، ارتقای سواد و توسعه مهارت‌های استدلالی به کار گرفته شوند.

مارک پیترسون

۲۱ آگوست سال ۲۰۱۳

انتشارات: Palgrave Macmillan

نوبت چاپ: اول

زبان کتاب: انگلیسی

شابک:

ISBN-10: ۱۱۳۷۰۰۵۱۶۵

ISBN-13: ۹۷۸-۱۱۳۷۰۰۵۱۶۸

تعداد صفحات: ۱۹۲

چکیده:

این کتاب با مروری جامع و در دسترس برای مربیان، پژوهشگران و دانشجویان زبان، به رابطه میان نوآوری فناوری و توسعه در زمینه یادگیری زبان به کمک رایانه را مورد بررسی قرار داده و به کاوش نظریات مرتبط و نیز ارائه شواهد عملی در مورد استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در یادگیری زبان می‌پردازد.

سارا دفریتاس

پائول ماهارگ

۳۱ مارس سال ۲۰۱۱

انتشارات: Bloomsbury Academic

نوبت چاپ: اول

زبان کتاب: انگلیسی

شابک:

ISBN-10: ۱۴۴۱۱۹۸۷۰۹

ISBN-13: ۹۷۸-۱۴۴۱۱۹۸۷۰۹

تعداد صفحات: ۳۲۰

چکیده:

محبوبیت بازی‌های سرگرمی ساز در دهه‌های گذشته منجر به استفاده از بازی‌ها برای مقاصد غیرسرگرمی در زمینه‌هایی مانند آموزش و پشتیبانی کسبوکار شده است. ظهور جنبش بازی‌های جدی بر روی این علاقه به بازی در اوقات فراغت، با افزایش رویکردهای بازی در اوقات فراغت در مدارس، کالج‌ها، دانشگاه‌ها، در آموزش‌های حرفه‌ای و تداوم توسعه حرفه‌ای سرمایه‌گذاری کرده است.

این جنبش بسیاری از مسائل و چالش‌های مهم را برای ما مطرح می‌سازد. چگونه فناوری‌های بازی و شبیه‌سازی می‌توانند برای تعامل با یادگیرندگان مورد استفاده قرار گیرد؟ بازی‌ها چگونه می‌توانند برای ایجاد انگیزه، تعمیق و سرعت بخشیدن به یادگیری مورد استفاده قرار گیرند؟ آن‌ها چگونه می‌توانند اثر یادگیری را در یادگیری و تدریس افزایش دهند؟ نویسندگان این کتاب، این سؤالات و بسیاری سؤالات دیگر را که در درک ما درباره تغییر پارادایم از محیط‌های یادگیری معمولی به یادگیری در بازی‌ها و شبیه‌سازی حیاتی است، پاسخ می‌دهند.

مارک پرنسکی

۱ مارس سال ۲۰۰۷

انتشارات: Paragon House

نوبت چاپ: اول

زبان کتاب: انگلیسی

شابک:

ISBN-10: ۱۵۵۷۷۸۸۶۳۴

ISBN-13: ۹۷۸-۱۵۵۷۷۸۸۶۳۴

تعداد صفحات: ۴۶۴

چکیده:

نیروی کار امروزی سریع‌تر، تیزتر و اغلب تصویرگراتر از همیشه است و درک بیشتری از فناوری دارد. برای کسب بهره‌مندی از قدرت یادگیری بومی‌های دیجیتال، امروزه روش‌های آموزشی سنتی می‌بایست مطابق روشی باشد که مردم فرا می‌گیرند. این کتاب که توسط بنیانگذار Games2train نگاه‌شده، کتابی نوآورانه با نمونه‌ها و اطلاعات فراوان برای پاسخگویی به خواسته‌های مربیان و کارفرمایان است.

مارک پرنسکی

۱۴ فوریه سال ۲۰۰۶

انتشارات: Paragon House

نوبت چاپ: اول

زبان کتاب: انگلیسی

شابک:

ISBN-۱۰: ۹۷۸-۹۷۸۸۸۸۸۸۸۸

ISBN-۱۳: ۹۷۸-۹۷۸۸۸۸۸۸۸۸۸۸

تعداد صفحات: ۳۵۰

چکیده:

از آنجا که اغلب بزرگسالان (از جمله منتقدان) نمی‌توانند با بازی‌های پیچیده جدید بازی کنند (و نمی‌توانند آن‌ها را از نظر بچه‌هایی که علاقه مند به بازی با آن‌ها هستند، ببیند) به منابع دست دوم اطلاعات تکیه می‌کنند که متأسفانه بسیاری از آن‌ها در مورد آسیب مفروض و مزایای واقعی بازی کردن، همراه می‌شوند. این کتاب پادزهری برای آن اطلاعات غلط و منابع بیهوده در مطبوعات و هر جای دیگر است. این کتاب پر از حس مشترک و اطلاعات کاربردی است که تعداد زیادی از رویکردهای تکنیکی را برای پدران و مادران فراهم می‌آورد و آن‌ها می‌توانند هم در طول زمان و هم بلافاصله، برای بهبود درکشان از بازی‌ها و روابطشان با فرزندان از آن‌ها استفاده نمایند.

آنچه خواهید آموخت

هدف این کتاب ارائه دیدگاهی تیزبینانه نسبت به جهان پنهانی است که کودکان در حین انجام بازی در آن ناپدید می‌شوند و به شما به عنوان یک بزرگسال، به خصوص اگر پدر یا مادر و یا معلم نگرانی هستید، کمک می‌کند که بدانید و قدردان باشید که چقدر فرزندان در حال یادگیری مثبت از فیلم‌ها و بازی‌های رایانه هستند.

در این کتاب که خواندن آن تنها چند ساعت طول می‌کشد، خواهید آموخت که: بودن در دنیای رایانه و بازی‌های ویدئویی چه حسی دارد؛ چگونه باید قدردان وسعت و عمق بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی مدرن و روشی که برای یادگیری فرزندان ایجاد می‌کنند، باشید؛ فرزندان چگونه مهارت‌های مفید متعدد گیم پلی را کسب می‌کنند؛ چگونه کودکان را بهتر درک کنید و روابط بهتری را با استفاده از بازی به عنوان یک پایگاه ایجاد کنید؛ و مهم‌تر از همه اینکه چگونه آنچه را فرزندان می‌آموزند، از طریق مکالماتی که آنان می‌خواهند در مورد بازی‌هایشان داشته باشند، تقویت کرده و بهبود بخشید.

ب) چکیده کتاب های فارسی

شماره ۱

بازی‌های آموزشی – سرگرمی و مهارت‌های شناختی بازیکنان

دکتر مسعود کوثری و مهرداد گروسی

سال ۱۳۹۴

انتشارات پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات

نوبت چاپ: اول

زبان کتاب: فارسی

شابک: ۹۷۸۶۰۰۷۶۸۷۰۷۹

تعداد صفحات: ۶۲۳

هدف این کتاب، شناسایی جوانب کاربردی و حتی آموزشی بازی‌های رایانه‌ای است که به منظور جلوگیری از پیچیدگی بحث و به علت گستره بسیار وسیع بازی‌ها، از اشاره مستقیم به نام بازی‌ها و بررسی مصداقی آنها خودداری شده است. نویسندگان در مقدمه اثر تاکید کرده‌اند: «لازمه بحث درباره جوانب گوناگون بازی‌های رایانه‌ای، بازبینی کلی تاریخ بازی و به‌طور مشخص بازی‌های آموزشی سنتی (غیررایانه‌ای) و به نوعی ایجاد محیطی مقایسه‌ای برای درک هرچه بیشتر عملکردهای آموزشی بازی‌های رایانه‌ای است؛ چراکه تاریخ فرهنگ و تمدن بشر طی قرن‌ها و هزاره‌های گذشته با بازی و بهره‌گیری از قالب‌های سرگرم‌کننده مختلف در انتقال ضمنی مفاهیم پیوند داشته و تنها محدود به فناوری یا رسانه نوظهور رایانه‌ای نبوده است. به همین منظور، ابتدا عنوان بازی‌های آموزشی را معرفی می‌کنیم و سپس هرکدام از انواع بازی‌های کارتی و تخته‌ای را به‌تفصیل توضیح می‌دهیم و در پایان، جوانب آموزشی بازی‌های مدرن ویدئویی را در جامعه امروز بررسی می‌کنیم. درواقع با معرفی جوانب آموزشی و کاربردی بازی‌های سنتی، سعی در انعکاس چشم‌انداز بی‌طرفانه و مشابهی به بازی‌های رایانه‌ای خواهیم داشت.

در تحقیق حاضر ۱۰۰ بازی برخط آموزشی تفریحی بررسی شده است. هدف از بررسی این بازی‌ها استخراج مهارت‌های ذهنی – شناختی تقویت شده در بازی‌های برخط است. نویسندگان کتاب معتقدند: «شناخت این توانایی‌ها نه‌تنها ما را با سودمندی‌های بازی‌های آموزشی تفریحی آشنا می‌کند؛ بلکه به سازندگان بازی نیز کمک می‌کند تا با نگاهی فنی‌تر به هر بازی بنگرند و به مهارت‌هایی ببینند که می‌توان به مدد بازی‌ها تقویت کرد».

نتایج بررسی‌های انجام شده در این کتاب حاکی از آن است که بازی‌های آموزشی – تفریحی در ژانرهای متفاوتی ساخته شده و در هر بازی بر مهارت‌های گوناگونی تأکید شده است.



شماره ۲

بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت

بهار ایزدی‌جزی، محسن روشنیان‌رامین

سال ۱۳۹۲

ناشر: دانش کیان

نوبت چاپ: اول

زبان کتاب: فارسی

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۳۴۴۶-۷-۳

تعداد صفحات: ۱۲۴

«بازی‌های رایانه‌ای، یکی از فناوری‌های جدید در حوزه تعلیم و تربیت است که کشورهای صاحب تخصص در این زمینه، سالانه میلیاردها دلار از این راه کسب درآمد می‌کنند.» با توجه به اهمیت بازی‌های رایانه‌ای و روند رو به گسترش این بازی‌ها، نگارنده در این کتاب تلاش کرده تا مباحثی در این خصوص مطرح کند. بر این اساس، در فصل نخست، بازی را به طور کلی مورد بررسی قرار داده و در فصل دوم، تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای و ویژگی‌های این بازی‌ها را مطرح کرده است. در فصل سوم، پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای را مورد مطالعه قرار داده و در فصل چهارم، برخی از پژوهش‌هایی که در این زمینه انجام شده را ذکر کرده است. در فصل پایانی، قابلیت‌های بازی‌های رایانه‌ای در پرورش خلاقیت را مطرح کرده است.

Impact of Computer Gameplay on Student Learning Utilizing Civilization IV:
Colonization with High School Students in a United States History Class

تأثیر گیم پلی رایانه ای بر یادگیری دانش آموزان به کمک بازی «Civilization IV: Colonization»
با دانش آموزان دبیرستانی در یک کلاس درس تاریخ ایالات متحده

جفری الن پروبرت

دانشگاه ایالتی کالیفرنیا شمالی

رتبه علمی دانشگاه: ۳۰۰-۲۵۱ (times higher education, ۹۴)

سال ۲۰۱۳

رساله دکترا

اساتید:

جان کی. لی

آرون کلارک

جسیکا دی کوپر گانبی

مگان منفرا

کوبین اولیور

چکیده:

این مطالعه اقدام پژوهی^{۶۱} به بررسی اثربخشی و تأثیر بهره برداری های آموزشی از بازی های رایانه ای در درک دانش آموزان از موضوعات و مفاهیم اصلی در تاریخ ایالات متحده می پردازد. از یک آمیخته آزمایشی با تعبیه همزمان^{۶۲} (کرسول، ۲۰۰۹؛ کرسول و بلانو کلارک، ۲۰۰۷؛ گرین و کاراسلی، ۱۹۹۷) استفاده شده تا تأثیر گیم پلی بر یادگیری دانش آموزان و نیز ادراکات دانش آموز از تجربه بازی بر یادگیری آنها حین استفاده از بازی Civilization IV: Colonization اثر سید می پر، در درس تاریخ ایالات متحده در کلاس یازدهم دبیرستان مشخص شود. این مطالعه به مسائل کلیدی مربوط به گیم پلی رایانه ای در محیطی آموزشی اشاره می کند با این پرسش که گیم-پلی رایانه ای چه تأثیری بر درک دانش آموز و عملکرد تحصیلی دارد و نیز تعامل اجتماعی اطراف گیم پلی رایانه ای چه اثری بر درک دانش آموز از محتوا دارد. بخش کمی این مطالعه بر رابطه بین بازی های رایانه ای و عملکرد تحصیلی متمرکز شد. بخش کیفی آن بر روی درک دانش آموز و درک محتوای تاریخی، برداشت های حاصل از گیم-پلی رایانه ای و تعامل اجتماعی اطراف گیم پلی متمرکز شد.

دانش آموزان به طور تصادفی به یکی از دو کلاس تقسیم شدند: یک از کلاس ها با بازی Civilization IV: Colonization درگیر گیم پلی شدند و به عنوان گروه آزمایشی در نظر گرفته شدند، کلاس دیگر در پژوهش سنتی و به عنوان گروه کنترل به خدمت گرفته شدند. داده های کمی از اجرای یک پیش آزمون در آغاز ترم تحصیلی و پس-آزمون در پایان ترم تحصیلی گردآوری شد. داده های کمی اضافی از نمرات ارائه

^{۶۱} Action research

^{۶۲} concurrent embedded experimental mixed method design

معرفی رساله و پایان نامه

در حوزه بازی های دیجیتال و یادگیری

پژوهش های دانشگاهی محققان ایرانی و غیر ایرانی در قالب رساله و تز در حوزه یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال در این بخش معرفی شده اند. گزینش پژوهش های علمی این بخش بر اساس شاخص هایی چون مدرک دانشگاهی مولفان آثار، رتبه علمی دانشگاه و سال نگارش اثر می باشد. این قسمت شامل معرفی ۱۰ چکیده رساله و تز انگلیسی و همچنین پنج پایان نامه از محققان ایرانی در حوزه یادگیری به کمک بازی های رایانه ای می باشد. علاوه بر این قادر خواهید بود که فایل پژوهش های مورد نظر خود را از بانک مقالات تارنمای دایرک بارگذاری نمائید.



Simulation Video Games as Learning Tools: An Examination of Instructor Guided Reflection on Cognitive Outcomes

بازی های ویدئویی شبیه ساز به مثابه ابزارهای آموزشی: بررسی بازتاب مربی راهنمایی شده بر نتایج شناختی

کوبین آر. وود

دانشگاه ایالتی جورجیا

رتبه علمی دانشگاه: ۵۰۰-۴۰۱ (times higher education, ۹۴)

می سال ۲۰۱۱

رساله دکترا

اساتید:

دکتر چارا اسلر بوهان

دکتر جوزف آر. فینبرگ

دکتر کارولین سی. سولیوان

دکتر چارلز جی. استفان

چکیده:

بازی های ویدئویی شبیه ساز به طور بالقوه به دانش آموزان فرصت شرکت در فعالیت هایی را پیشنهاد می کنند که برای خلق تفکر سطح بالاتر، طراحی شده اند. جی. (۲۰۰۷، ۲۰۰۵b) شرح می دهد که بدون راهنمایی مربیان، انسان های دست اندرکار در تجربه شبیه سازی، به احتمال زیاد الگوهای خلاق اما جعلی و تعمیم هایی که یادگیرندگان را در مسیر گمراه کننده قرار می دهد، پیدا می کنند. تمرکز این مطالعه بر بررسی عملکرد بازتاب مربی راهنمایی شده^{۶۲}، علاقه اولیه شرکت کننده و قرارگیری در معرض بازی های ویدئویی در ارتقای یادگیری عاطفی و شناختی در طول استفاده شرکت کننده از بازی های ویدئویی شبیه ساز تک نفره و چند نفره در کلاس درس می-باشد. صد و بیست و هشت دانش آموزی که در کلاس های تاریخ جهان در دبیرستانی واقع در حومه جنوب شرقی ایالات متحده ثبت نام کردند، در این مطالعه پژوهشی شرکت کردند. شرکت کنندگان پیمایشی را در مورد علاقه خود و قرارگیری اولیه در معرض بازی های ویدئویی تکمیل کردند؛ یک بازی ویدئویی شبیه ساز آموزشی را بازی کردند؛ نسخه تک نفره یا چندنفره همان بازی را با و یا بدون بازتاب مربی راهنمایی شده بازی کردند و پس از آزمون توانایی استدلال و دانش را تکمیل نمودند. پژوهشگر از آزمون t با نمونه های مستقل، تحلیل واریانس و تحلیل آمار توصیفی در ترکیب با روش های کیفی که توسط مایلز و هوبرمن (۱۹۹۴) برای تحلیل داده ها، طرح ریزی شده، استفاده کرد. توماس (۲۰۰۳) روش شناسی ترکیبی را برای استفاده در تحلیل و تفسیر داده ها در این مطالعه پژوهشی، تشریح کرد. تحلیل کمی داده ها نشان داد که شرکت کنندگانی که هم در گروه بازتابی و هم در گروه چند بازیکنه تعامل داشتند، به طور قابل توجهی نمرات بالاتری را در پس آزمون توانایی استدلال در سطح ۰.۰۵ کسب کردند. علاوه بر این، تحلیل کیفی نشان داد که شرکت کنندگان گروه های درمان چند نفره و بازتابی به احتمال زیاد با درس بیشتر مشغول می شوند، در بحثهای بیشتر شناختی مشارکت می کنند و ارتباطات بیشتری را با متن درس برقرار می کنند. شرکت کنندگان دارای سطح بالای تمایل قبلی نسبت به بازی های ویدئویی، در پس-آزمون توانایی استدلال به طور قابل توجهی نمره بالاتری را در سطح اطمینان ۰.۰۵ ثبت کردند و به احتمال زیاد مشارکت فعالانه ای در طول درس دارند. یافته های حاصل از این مطالعه نشان از نیاز به آموزش مربیان در استفاده از شیوه های بازتابی و مشارکتی در تلفیق فناوری دیجیتال در کلاس درس دارد.

.....

پروژه ترم هر دو گروه در پایان ترم تحصیلی جمع آوری شد. نمرات حاصل از پیش آزمون / پس آزمون و ارائه دانش آموزان برای تعیین وجود (و یا عدم وجود) تفاوت قابل توجه در یادگیری بین دو گروه، مورد بررسی قرار گرفت.

داده های کیفی در چندین نقطه از گروه آزمایشی در طول مطالعه با استفاده از مشاهده، بازتاب های معلم محقق، مصاحبه های فردی، مصاحبه گروه متمرکز و برگه های اطلاعات دانش آموز گردآوری شد تا درک دانش آموز از کشف و استعمار شمال آمریکا و همچنین برداشته از تجربه بازی بررسی شود. اطلاعات کیفی برای اطلاع و درک بهتر تأثیر بازی رایانه ای بر یادگیری دانش آموز مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

یافته های این مطالعه نشان داد دانش آموزانی که در گیم پلی بازی Civilization IV: Colonization به کار گرفته شدند، به طور قابل توجهی در نمرات پس آزمون و ارائه، امتیاز بالاتری گرفتند و همچنین درک عمیق تری از موضوعات اصلی، مفاهیم و محتوا در تاریخ ایالات متحده نسبت به دانش آموزانی که در پژوهش سنتی به کار گرفته شدند، کسب کردند. یافته های این مطالعه همچنین بر تحقیقات قبلی مرتبط با یادگیری مبتنی بر بازی رایانه ای به ویژه در آموزش مطالعات اجتماعی، تکیه کرد و افزود همچنین یک خلا اساسی در پژوهش را نشان داد: یادگیری مبتنی بر بازی رایانه ای چه تاثیری بر عملکرد تحصیلی دانش آموز دارد؟

.....

Perceptions of Pre-service Teachers of Using Video Games as Teaching Tools

برداشت معلمان قبل از خدمت در مورد استفاده از بازی های ویدئویی به مثابه ابزارهای آموزشی

جوی بنسایگر

دانشگاه سین سیناتی

رتبه علمی دانشگاه: ۳۵۰-۳۰۱ (times higher education, ۹۴)

نوامبر سال ۲۰۱۱

رساله دکترا

اساتید:

دکتر روندا براون

چکیده:

باورها و ادراکات معلمان برای هم راستاسازی بازی های ویدئویی در کلاس های درس بسیار مهم هستند. این مطالعه به منظور بررسی برداشت معلمان قبل از خدمت در مورد استفاده از بازی های ویدئویی به عنوان یکی از ابزارهای آموزش آنان انجام شد. همراه با این هدف اولیه، قصد ما درک موانع پیش بینی شونده درگیر در هم راستاسازی بازی های ویدئویی در محیط یادگیری بود. یک پیمایش آنلاین مبتنی بر وب با ۵۰ آیتم آماده شد و از طریق ایمیل با استفاده از یک فهرست پستی همراه با نامه ای مفصل و برگه اطلاعات که پروتکل پژوهشی را توضیح می داد، ارسال شد. نتایج با استفاده از آمارهای توصیفی و استنباطی برای پاسخ به سوالات پژوهش، تحلیل شد. این مطالعه به طور خاص سوالات زیر را مورد بررسی قرار داد: (۱) معلمان قبل از خدمت چه تجربه ای باید از بازی های ویدئویی داشته باشد؟ (۲) آیا معلمان قبل از خدمت بر این باورند که استفاده از بازی های ویدئویی، یادگیری را افزایش می دهد؟ (۳) معلمان قبل از خدمت چه موانعی را در صورت وجود، در همگرایی بازی های ویدئویی پیش بینی می نمایند؟ (۴) اگر فرصتی فراهم شود، آیا معلمان حاضر به همگرایی هم راستاسازی بازی های ویدئویی در محیط یادگیری خود هستند؟ یافته های این پژوهش نشان داد که معلمان قبل از خدمت باور دارند که تجارب مثبتی از انجام بازی های ویدئویی دارند، هر چند آنها بازی-های ویدئویی را به صورت روزانه بازی نمی کردند. علاوه بر این، بسیاری از معلمان قبل از خدمت معتقد بودند که همگرایی بازی های ویدئویی در کلاس های درسیشان به دانش آموزان آنان در توسعه مهارت های اجتماعی و علمی کمک می کند. با این حال، آنها پاسخ دادند که پیدا کردن بازی های ویدئویی آموزشی مناسب، کمک های فنی در نصب و راه اندازی و هزینه خرید بازی های ویدئویی، موانع همگرایی هم راستاسازی بازی های ویدئویی می باشند. معلمان قبل از خدمت اظهار داشتند که اگر فرصتی فراهم شود، در همگرایی بازی های ویدئویی در برنامه درسی خود با کمک مدیران مدرسه، مشکلی نخواهند داشت. برای پیاده سازی این فناوری، توصیه می شود که معلمان قبل از خدمت، با آموزش کافی در انتخاب بازی های ویدئویی مناسب و اینکه چگونه این فناوری یادگیری را افزایش می دهد، آماده شوند.

^{۶۲} instructor guided reflection

The Brain Is For Action: Embodiment, Causality, and Conceptual Learning with Video Games to Improve Reading Comprehension and Scientific Problem Solving

کار مغز کنش است: تجسم، علیت و یادگیری مفهومی با بازیهای ویدئویی برای بهبود درک خواندن و حل مسائل علمی

پراک رندال دابلز

دانشگاه مینه سوتا

رتبه علمی دانشگاه: ۶۵ (times higher education, ۹۴)

دسامبر سال ۲۰۱۱

رساله دکترا

اساتید: _

چکیده:

این آزمایش درک کودکان و حل مساله را با اطلاعات مشابه ارائه شده در سه قالب رسانه‌های مختلف مقایسه می‌کند: یک بازی ویدئویی تجسم شده، یک ویدیوی اول شخص و یک روایت چاپی. بازی ویدئویی تجسم شده بر تعامل و علیت تاکید می‌کند که در آن بازیکن روایت را با ایجاد تغییر از طریق تعامل رو به جلو می‌برد. با توجه به نظریه پردازان تجسم، توانایی خلق دانش بر توانایی شناسایی و ارتباط تغییرات و آنچه موجب تغییر در حوادث می‌شود، پیش‌بینی شده است. در این مطالعه درک با استفاده از مدل نمایه‌سازی رویداد (EIM) اندازه‌گیری شده است. پژوهش در EIM نشان می‌دهد که شناسایی علت و معلول اغلب با شناسایی عناصر دیگر درک بسیار مرتبط است؛ از جمله حافظه زمانی، فضا، اشیا و نیات در سراسر حوادث. این آزمایش بررسی می‌کند که آیا قالب‌های رسانه‌ای که بر تعامل تجسم و شناسایی علت و معلول تاکید می‌کنند، درک و حل مسئله را بهبود می‌بخشند. در پرسش اول، این آزمایش بررسی می‌کند که آیا بازی ویدئویی تجسم شده منجر به درک عالی و نتایج حل مسئله در مقایسه با اطلاعات مشابه ارائه شده در یک فیلم یا متن چاپی می‌شود. پرسش دوم درک و حل مسئله را زمانی که شرایط خواندن متن، انجام بازی و تماشای فیلم را پی می‌گیرد، مقایسه می‌کند. پرسش سوم نیز به بررسی نقش علت و معلول می‌پردازد که این نقش توانایی شناسایی کنش‌هایی است که تغییراتی میان رویدادهای روایتی در یک متن را ایجاد می‌کند. این رساله، درک و مشکل برآمده از رسانه را تحلیل می‌کند: مانند یک بازی ویدئویی تجسم شده، یک ویدئو و یا یک متن چاپ شده. علاوه بر این، به بررسی عملکرد خواندن در ترتیب ارائه و اهمیت شناسایی در ساخت مدل وضعیتی می‌پردازد.

Effect of digital game based learning on ninth grade students' mathematics achievement

تأثیر یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال بر موفقیت های درس ریاضیات دانش آموزان پایه نهم

دیکسی کی. سوئرینجن

دانشگاه اوکلاهاما

رتبه علمی دانشگاه: ۳۵۰-۳۰۱

سال ۲۰۱۱

رساله دکترا

اساتید:

دکتر جفری مایدن

دکتر کورتنی وان

دکتر جین کیت

دکتر دنیز ایسریل

دکتر لزلی ویلیامز

چکیده:

این مطالعه آزمایشی به بررسی اثر یک بازی آموزشی انبوه چند نفره آنلاین (ام.ام.او.جی) بر موفقیت آزمون ریاضیات مبتنی بر استانداردها می‌پردازد. این مطالعه همچنین تعامل خصوصیات دانش آموز (جنسیت و وضعیت اجتماعی اقتصادی) را با انجام بازی دیجیتال در پیشرفت ریاضیات بررسی کرد. دویست و هشتاد دانش آموز کلاس نهم از یک دبیرستان روستایی بزرگ واقع در میانه غربی ایالات متحده آمریکا در این مطالعه شرکت کردند. آنها به طور تصادفی به دو گروه "درمان" و "کنترل" تقسیم شدند که هر یک به بازی یا عدم بازی ام.ام.او.جی میان رشته‌ای پرداختند. یک پیش‌آزمون مبتنی بر استانداردها انجام شد که به دنبال آن بازی دیجیتال در ام.ام.او.جی صورت گرفت. پس از بازی ام.ام.او.جی، یک پس‌آزمون برای دوره‌های ۱۴ کلاس در طی بازه هفت هفته‌ای اجرا شد. تحلیل رگرسیون ترتیبی بر روی داده‌ها انجام شد. نتایج آماری معناداری در میانگین نتایج پس‌آزمون گروه‌های کنترل و درمان پیدا نشد. همچنین نتایج آماری معناداری در مورد جنسیت یافت نشد. با این حال، نتایج اصلی آماری معنادار میان گروه‌های اجتماعی اقتصادی و تعامل گروه (کنترل یا درمان) با دانش آموزان گروه اجتماعی اقتصادی پایین یافت شد که آنها امتیاز بسیار پایین تری را نسبت به دانش آموزان گروه اجتماعی اقتصادی غیرپایین ثبت کردند. تحلیل رگرسیون ترتیبی نیز تنها در گروه درمان انجام شد تا مشخص شود که آیا روابط آماری معنادار به مقدار زمان غوطه‌ورشدگی در بازی‌های دیجیتال و تعامل با آنها، با خصوصیات دانش آموز (جنس و وضعیت اجتماعی اقتصادی) کمک کرده است یا خیر. نتایج آماری معناداری در زمان (دقیقه در بازی) و اثر متقابل زمان و وضعیت اجتماعی اقتصادی مشخص شد. نتایج برای هر دقیقه‌ای که یک دانش آموز مشغول بازی با یک ام.ام.او.جی میان رشته‌ای است به دست آمد: نمرات پس-آزمون احتمالاً تا ۱۱ واحد افزایش می‌یابد. با این حال، اگر یک دانش آموز از گروه اجتماعی اقتصادی پایین باشد و اگر مشغول انجام بازی‌های دیجیتال باشد، نمرات پس‌آزمون احتمالاً به ۱۱.۲۴ واحد کاهش می‌یابد. این نتایج معلمان را قادر به برنامه‌ریزی بر طبق پیامدهای شرکت در یک ام.ام.او.جی میان رشته‌ای به عنوان یک ابزار آموزشی و همگرایی آن با برنامه درسی، می‌نماید.

A comparative study of the effect of collaborative problemsolving in a massively multiplayer online game (mmog) on individual achievement

مطالعه مقایسه‌ای تأثیر حل مسئله مشارکتی در یک بازی انبوه چند نفره آنلاین (ام.ام.او.جی)^{۶۴}

بر موفقیت های فردی

دونا هریس

دانشگاه سان فرانسیسکو

سال ۲۰۰۸

رساله دکترا

اساتید:

دکتر پاتریشیا باسک

دکتر متیو میچل

دکتر لیندا شور

چکیده:

از ابتدای سال ۲۰۰۰، توجه شایانی به ظرفیت دانشگاهی نوع جدیدی از بازی های آنلاین به نام بازی های انبوه چندنفره آنلاین ام.ام.او.جی شده است که در دنیاهای غوطه وری سه بعدی انجام می شود. این طور فرص می شد که بازی های ام.ام.او.جی برای آموزش فراگیرندگان به علت فراهم آوردن فرصت های غنی یادگیری، مناسب می باشند. اما پژوهش های تجربی و آثار منتشر شده اندکی در مورد این بازی ها وجود دارند. هدف این مطالعه بررسی تأثیر حل مسأله مشارکتی در طول انجام بازی-های ام.ام.او.جی بر موفقیت های فردی می باشد. این مطالعه آزمایشی بر روی ۱۵۹ دانش آموز کلاس ششمی انجام شد. این تعداد به چهار گروه آزمایشی تقسیم شدند که دو گروه توسط پژوهشگر و دو گروه توسط معلم علوم عادی کلاس ششم آموزش دیدند؛ یکی از گروه های آزمایشی (n=۵۹) توسط پژوهشگر آموزش دید و در این بررسی هشت روزه، این گروه آزمایشی بازی ام.ام.او.جی مبتنی بر اکولوژی **Web Earth Online** را بازی کرد. همچنین گروه مقایسه ای تحت آموزش سنتی که شامل استفاده از چندرسانه، بالا بردن دست، مشارکت و فعالیت در مورد چرخه زندگی و تیاذهای حیاتی برای پرند آبی شرقی می شد، قرار گرفتند. تحلیل محتوا، نمونه آزمون t وابسته و تحلیل واریانس (آنووا) برای بررسی تفاوت های عملکردی میان گروه های آزمایشی و مقایسه ای صورت گرفت. همبستگی فراوانی ها برای بررسی ارتباط میان نمرات استراتژی کار گروهی مشارکتی دانش آموزان در گروه ام.ام.او.جی گرفته شد. همچنین پیمایش رضایت برای بررسی رضایت از بازی و واحد نیز انجام شد.

نتایج حاصل از این تحلیل نشان داد افرادی که در گروه آزمایشی شرکت کرده بودند به طور قابل توجهی از نظر آماری نمرات پس آزمون پایین تری نسبت به دانش آموزان گروه مقایسه ای که توسط پژوهشگر و یا معلم آموزش دیده بودند، اخذ کردند. اگر چه هیچ تفاوت معنادار قابل توجهی میان نمرات گروه آزمایشی پیدا نشد، اما تفاوت معناداری در نمرات پس آزمون و پیش آزمون در کل نمونه دیده شد. آمارهای توصیفی بر طبق تفاوت های میان پس آزمون و پیش آزمون، نشان دادند که افزایش یادگیری در هر دو گروه اتفاق افتاد. به علاوه، تفاوت معناداری میان سه گروه در مفهوم نمرات نقشه مفهومی^{۶۵} یافت نشد.

نتایج این مطالعه پیشنهاد می کنند که استفاده آموزشی از بازی های ویدئویی مخصوصاً ام.ام.او.جی ها می تواند راهبرد آموزشی مناسبی باشد. نتایج مشخص کردند که بازی **Web Earth Online** برای دانش آموزان جذاب و محرک انگیزه بود و نیز نشان داد که نقشه های مفهومی ابزاری مناسب برای اندازه گیری یادگیری در یک ام.ام.او.جی باشد. به دلیل افزایش یادگیری در هر دو گروه می توان ادعا کرد که تجربه یادگیری غنی در گروه های مقایسه ای بسیار مشابه تجربه دانش آموزان در گروه های آزمایشی می باشد.

شماره ۷

Detecting learning styles in video games

شناخت سبک های یادگیری در بازی های ویدئویی

بنجامین کولی

دانشگاه ایالتی پلی تکنیک کالیفرنیا

مارس سال ۲۰۱۵

تز مقطع کارشناسی ارشد

اساتید:

دکتر مایکل هانگز

دکتر فواد خوسمود

دکتر فیلیپ نیکو

چکیده:

بازی های ویدئویی به طور فزاینده ای هوشمند و قادر به تطبیق خود با افراد بازیکن می شوند. سبک های یادگیری مجموعه ای از مدل ها هستند که به منظور دسته-بندی افراد به انواع مختلف فراگیرندگان استفاده می شوند تا شرح دهند که چرا برخی مردم از طریق روش های مختلف بهتر یاد می گیرند. از آنجا که یادگیری و اکتشاف از بخش های بنیادین در تجربه بازی های ویدئویی هستند، جالب است بدانید این مدل های سبک یادگیری در بازی های ویدئویی قابل استفاده هستند و این مدل ها به بازی های ویدئویی امکان انطباق با بازیکن خود را می دهند و تجربه بهتری را فراهم می سازند. با توجه به این انطباق، بازی در ابتدا باید قادر به تشخیص آن سبک یادگیری از چگونگی تعامل بازیکن با آن باشد. معیارهای ساده گردآوری شده در طول گیم پلی با یک بازی دستگاهی (opensource Supertux) با نتایج حاصل از فهرست سبک یادگیری کلب^{۶۶} مقایسه شد؛ آزمونی کاغذی به منظور تعیین سبک یادگیری فرد طراحی شد. رابطه بین معیارهای قابل ضبط بازی و الگوی آکادمیک یادگیری به طراح بازی اجازه می دهد که آن مدل را به صورت بالقوه از گیم پلی استنباط کند و از آن برای انطباق بازی با آن نوع یادگیرنده، استفاده نماید.

شماره ۸

There's an App for That: Foreign Language Learning Through Mobile- and Social Media-Based

Video Games

یه آپ برایش هست: یادگیری زبان خارجی از طریق بازی های ویدئویی مبتنی بر موبایل و رسانه های اجتماعی

ترنتون ادوارد هوی

دانشگاه تنسی

رتبه علمی دانشگاه: ۳۰۰-۲۵۱ (times higher education, ۹۴)

می سال ۲۰۱۱

تز مقطع کارشناسی ارشد

اساتید:

جان رامیسر

رون تیلور

اوا سار

چکیده:

شکی نیست که صنعت بازی های ویدئویی دستخوش تحولی بزرگ قرار گرفته است، با این حال به رغم مفهوم سازی مجدد اخیر در مورد بازی های ویدئویی، بازی های آموزشی به عنوان یک کلیت طرد شده از این صنعت باقی می ماند. در پی روندهای اخیر اجتماعی و صنعتی کار چندانی به منظور انطباق آموزش موضوعات تحصیلی، به ویژه زبان خارجی، برای ارائه از طریق بازی های ویدئویی انجام نشده است. مطالعات پیشین که بیانگر ظرفیت بازی های تولید شده مختص یادگیری زبان هستند، در درجه اول بر اصول عمومی متمرکز شده اند و هیچ توصیه ای برای پلتفرم، ژانر و یا دیگر جنبه های طراحی نداشته اند. این مطالعه از طریق یک نظرسنجی آنلاین و نیز تحلیل کیفی مباحث انجمن بازی^{۶۷} و ارزیابی های دانش آموزی در مورد یک بازی موجود آموزش زبان، به منظور تعیین نظرات و نیت رفتاری مشتریان بالقوه، پیش به سوی خود یادگیرندگان و بازیکنان می رود. این مطالعه با ترکیب این بینش ها با تقاضای مصرف کننده به همراه روند نظریه و صنعت، استدلال می کند که تلفن همراه و یا بازی های کژوال که ذاتاً اجتماعی و ارتباطی هستند، بیشترین ظرفیت را برای رسیدن به موفقیت، چه در دانشگاه و چه در صنعت دارند.

^{۶۶} Hay Group's Kolb Learning Style Inventory

^{۶۷} gaming forum

^{۶۵} concept map

جیمز دی. شیرر

دانشگاه ایالتی بولینگ گرین

آگوست سال ۲۰۱۱

تز مقطع کارشناسی ارشد

اساتید:

دکتر تری هرمان

دکتر لری هچ

دکتر پائول سسارینی

چکیده:

مشکل این مطالعه، ارزیابی بازی های ویدئویی رانندگی بدون تمرکز فعلی در مورد رانندگان نوجوان، بر پایه کاربردی ترین چک لیست^{۶۸} از استراتژی های موثر می-باشد. این چک لیست کاربردی از معیارهای بازی، مدل های بازی و نظریه پردازانی که متخصص یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال (DGBL) هستند، به دست آمد. مدل DGBL برای این طراحی شده بود که به آموزش رانندگان نوجوانی که احتمالاً با تمام این چالش های رانندگی بدون تمرکز مواجه می شوند، کمک کند؛ اما برنامه آموزش راننده با این چالش ها مواجه نیست. مدل بازی DGBL از کلیه بازی های ویدئویی رانندگی بدون تمرکز ارزیابی شده، طراحی شده بود.

همه این بازی های ویدئویی رانندگی بدون تمرکز فعلی، با چک لیست کاربردی مورد بررسی و ارزیابی قرار گرفتند. این بازی ها پس از ارزیابی، رتبه بندی شدند و در لیستی قرار گرفتند. اگر یک بازی رانندگی معیار خاصی از چک لیست را داشت، یک علامت تیک برای آن معیار بازی می گرفت. هر کدام از بازی ها که علامت تیک بیشتری می گرفتند، اول از همه و بنابراین پایین خط بازی ها قرار می گرفتند. زمانی که لیست تکمیل شد تمام بازی ها مورد بازبینی قرار گرفتند که مشخص شود کدام بازی متناسب تمام معیارهای یک مدل بازی کامل DGBL می باشد. اگر یک بازی با معیارهای مذکور تناسب داشت، برای مدل DGBL استفاده می شد. نتایج حاصل از دو مورد از بازی ها مورد تجزیه و تحلیل و رتبه بندی قرار گرفت. آنها بر اساس بسیاری تعداد معیارهایی که داشتند، رتبه بندی شدند. در پایان روند رتبه-بندی، دو بازی بودند که نه تنها به تعداد مشابهی از معیارهای بازی برخوردار بودند، بلکه حتی معیارهای بازی مشابهی هم داشتند. هر دوی این بازی ها از همه معیارهای بازی به استثنای پاداش برخوردار بودند. هر دوی این بازی های برتر رانندگی بدون تمرکز، به طور ویژه ای به خوبی انجام شدند و دارای خطوط داستانی عمیق، چالش های بسیار، بازخورد فوری، محرک انگیزه، جذاب و تعاملی بودند. مدل بازی پژوهشگر بر پایه مدل بازی پریشان شناسی^{۶۹} با پاداش هایی است که برای تبدیل آن به یک مدل بازی DGBL واقعی و جامع اضافه شد.

متیو پیتز جیکوب هبگود

دانشگاه ناتینگهام

۶۸ best practice checklist

۶۹ Distractology

رتبه علمی دانشگاه: ۱۴۳ (times higher education, ۹۴)

جولای سال ۲۰۰۷

تز مقطع دکترا

اساتید: _

چکیده:

این تز در رابطه با این موضوع است که چگونه بازی های دیجیتال مایل به تعامل با کاربر می توانند برای اهداف آموزشی به طور مفیدی قابل بهره برداری باشند. نرم-افزارهای آموزشی به صورت سنتی عناصر بازی را به عنوان پاداشی جداگانه برای تکمیل محتوای یادگیری استفاده کرده اند. قسمت "سرگرم آموزی"^{۷۰} اولیه با این رویکرد "کلم بروکلی شکلاتی" سرسری (براکمن، ۱۹۹۹): برجسب زنی به بازی ها در محتوای یادگیری برای دلپذیر کردن آنها، مترادف شد. با این حال، چنین روش هایی اغلب غیرموثر شناخته شد (کراولا و کروک، ۲۰۰۵؛ تراشل، بورل و مایتلند، ۲۰۰۱) و به دلیل ترکیب بدترین عناصر بازی و آموزش (پاپرت، ۱۹۹۸) و همچنین به دلیل دنباله روی از مدل های طراحی تحریک بیرونی انگیزه مورد انتقاد قرار گرفتند (لپر، ۱۹۸۵؛ پارکر و لپر، ۱۹۹۲). این تز کاوشی نظری و تجربی از طرح های بازی را فراهم می نماید که به دنبال رویکردی یکپارچه تر است. پنج مطالعه شرح داده شده اند که هر کدام بسط و توسعه و نیز ارزیابی یک نظریه جدید را برای خلق همگرایی درونی برپایه یکپارچه سازی محتوای درونی یادگیری با مکانیک یک بازی به تفصیل گفته اند. این موضوع تولید بازی Zombie Division می-شود؛ این بازی از طریق فن شمشیر بازی با رقبای اسکلتی، به کودکان ریاضیات می آموزد. دو مطالعه آزمایشی تفاوت های انگیزشی میان نسخه های یکپارچه و غیریکپارچه بازی Zombie Division را با اندازه گیری زمان کار بررسی می کنند. دو مطالعه دیگر نیز به بررسی اثربخشی آموزشی نسخه های یکپارچه و غیریکپارچه با اندازه گیری دستاوردهای یادگیری برای میزانی ثابت از زمان کار می پردازند. نتایج آماری قابل توجهی یافت شدند که نشان می دهند نسخه یکپارچه به صورتی انگیزه بخش و آموزشی موثرتر از مشابه بیرونی (آن) است. نتایج کامل و پیامدها مورد بحث واقع شده است.

ب) چکیده پایان نامه های فارسی

بررسی و مقایسه کارایی بازی های رایانه آموزشی، کارتی با روش سنتی و تأثیر آن بر نگرش و

بیشرفت تحصیلی دانش آموزان در شیمی سال اول دبیرستان در سال تحصیلی ۹۱-۹۰

محمد یاسین پارسه

دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی

دی ماه سال ۱۳۹۱

پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد رشته آموزش شیمی

اساتید:

علیرضا کرمی گزافی

ستار ارشدی

چکیده:

هدف این پژوهش بررسی و مقایسه بازی های رایانه ای آموزشی و بازی های سنتی شیمی، بر نگرش و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان سال اول دبیرستان و مقایسه آن با روش های متداول تدریس می باشد. و بر اساس اهداف تحقیق، پژوهش انجام شده از نوع تحقیقات کاربردی است و روش به کار رفته در این تحقیق نیمه تجربی و از نوع پیش آزمون و پس آزمون با گروه کنترل می باشد. جامعه آماری در این تحقیق کلیه دانش آموزان پسر سال اول دبیرستان در مدارس شهرستان سیب و سوران (استان سیستان و بلوچستان) در سال تحصیلی ۹۱-۹۰ می باشد. نمونه مورد مطالعه یک گروه ۸۱ نفره از دانش آموزان می باشند که ۲۷ نفر در گروه کنترل و ۲۷ نفر در گروه آزمایش (بازی رایانه ای) و ۲۷ نفر دیگر در گروه آزمایش (بازی سنتی) می باشند. که با انجام پیش آزمون مشخص شد که بین گروه های آزمایش و کنترل، در دانش و نگرش تفاوت معنی داری وجود ندارد. در این تحقیق از پرسشنامه نگرش سنج و آزمون یادگیری محقق ساخته به عنوان دو ابزار گردآوری داده ها استفاده شد. برای بررسی روایی سوالات آزمون یادگیری از مصاحبه تخصصی با استاد راهنما و مشاور و هشت نفر از افراد صاحب نظر کمک گرفته شد و پایایی آن با استفاده از روش آلفای کرونباخ ۰/۷۰۶= بدست آمد. در پایان به منظور تجزیه و تحلیل داده های حاصل از پیش آزمون و پس آزمون در این پژوهش، از آمار توصیفی (میانگین و انحراف استاندارد) و آمار استنباطی (تست لوین و آزمون t) در نرم افزار آماری **spss** و **ANOVA** استفاده شده است. نتایج حاکی از آن است که بین روش تدریس به شیوه های بازی های آموزشی رایانه ای و کارتی و همچنین در مقایسه با روش متداول تدریس در افزایش یادگیری دانش آموزان تفاوت معنی داری دیده نشد ولی استفاده از بازی های آموزشی در آموزش، در افزایش نگرش دانش آموزان موثر بوده است.

واژگان کلیدی: بازی های رایانه ای، بازی های سنتی، روش های متداول تدریس، پیشرفت تحصیلی، نگرش

.....

شماره ۲

طراحی، تولید، اجرا، و ارزشیابی بازی رایانه ای آموزشی قیفاووس مبتنی بر مدل طراحی آموزشی

DODDEL در درس علوم مقطع راهنمایی

زین العابدین صفدری

دانشگاه علامه طباطبایی

سال ۱۳۹۱

پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد رشته تکنولوژی آموزشی

اساتید:

دکتر داریوش نوروزی

دکتر ناصر مزینی

دکتر محمدرضا نیلی

چکیده:

تحقیقات پتانسیل بازی های رایانه ای را در انتقال آموزش نشان می دهند و طرفداران بازی های رایانه ای آموزشی بر این اعتقادند که این بازی ها آینده آموزش هستند. با این وجود، نیاز زیادی به تحقیق و پژوهش بر روی چگونگی طراحی بهتر آنها دیده می شود. برای پرداختن به این مساله ضروری است طراحان آموزشی و طراحان بازی تعامل مناسبی با یکدیگر داشته باشند. با توجه به خلأ تحقیقات داخلی در زمینه تولید بازی های رایانه ای آموزشی و نیز احساس نیازی که دیده می شود، تصمیم به طراحی و تولید بازی رایانه ای آموزشی گرفته شد. برای این که بازی بتواند هم جنبه سرگرمی و هم جنبه آموزشی داشته باشد و نیز تعامل مناسبی میان طراحان آموزشی و طراحان بازی های رایانه ای در فرآیند تولید اتفاق بیفتد، از مدل طراحی آموزشی DODDEL کمک گرفته شد. علی رغم شواهدی که دال بر اثربخش بودن استفاده از این مدل هستند، تاکنون هیچ مطالعه تجربی ای برای یافتن نقاط قوت، نقاط ضعف و بهبودهای احتمالی این مدل انجام نشده است. لذا هدف مطالعه در پیش رو علاوه بر طراحی، تولید، اجرا، ارزشیابی و بالانس کردن نمونه اولیه تولید شده،

ارزشیابی مدل DODDEL نیز می باشد. برای نیل به این اهداف محقق به دنبال یافتن پاسخ به سوالات زیر است: ۱) در نمونه اولیه بازی تولید شده بر اساس این مدل تا چه میزان اصول طراحی بازی و اصول رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی های رایانه ای رعایت شده است؟ ۲) برای بالانس کردن نمونه اولیه چه اصلاحاتی باید بر روی آن صورت پذیرد؟ ۳) نقاط ضعف و قوت مدل این چه هستند؟ ۴) چه اصلاحاتی می توان بر روی آن اعمال کرد؟ در پژوهش حاضر نمونه اولیه بازی رایانه ای آموزشی قیفاووس برای آموزش مفاهیم نورشناسی (اپتیک) در درس علوم مقطع راهنمایی بر اساس این مدل طراحی و تولید شد. برای بررسی این نمونه، روش شناسی پژوهش تکوینی به کار گرفته شد و در آن از مشاهده، مصاحبه تفکر با صدای بلند، مصاحبه نیم-ساختار یافته، و بررسی مستندات برای جمع آوری داده های تکوینی استفاده گردید. نتایج نشان داد که برای بالانس کردن نمونه اولیه تولید شده و نیز رعایت کردن نکاتی برای داشتن محصول نهایی بهتر مهم ترین پیشنهاداتی که می توان مطرح نمود عبارتند از: ۱) اضافه شدن بخشی برای مستندات علمی و پس زمینه های علمی معماها؛ ۲) طراحی یک نوع سیستم ارزشیابی در پایان هر بخش از بازی؛ ۳) ساده تر شدن واسط برای ساده تر شدن استفاده از بازی برای مخاطبان با سنین پایین؛ و ۴) تعبیه سیستم پاداش و امتیازدهی. همچنین، DODDEL می تواند به مدل طراحی آموزشی بهتری تبدیل شود اگر در این ابعاد بهبود یابد: ۱) در نظر گرفتن فرآیندی غیرخطی برای مدل؛ ۲) در نظر گرفتن مولفه های نیازسنجی و بازاریابی محصول نهایی در مرحله آنالیز موقعیت؛ ۳) اشاره به مولفه های تصمیم گیری در مورد چگونگی و زمان ارزشیابی مفاهیم آموزشی در بازی، و سیستم راهنمایی بازی در مرحله مستند طراحی؛ و ۴) لحاظ کردن مولفه مشخصات فنی بازی در مرحله مستندات تولید.

واژگان کلیدی: بازی رایانه ای آموزشی قیفاووس، مدل طراحی آموزشی، DODDEL پژوهش تکوینی، رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی های رایانه ای

.....

شماره ۳

تأثیر بازی رایانه ای آموزشی بر یادگیری، یادداری و انگیزه پیشرفت تحصیلی در مفاهیم ریاضی دانش آموزان

کم توان ذهنی پایه دوم ابتدایی

الهه ولایتی

دانشگاه علامه طباطبایی

بهار ۱۳۹۱

پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد رشته تکنولوژی آموزشی

اساتید:

اسماعیل زارعی زوارکی

محمد حسن امیر تیموری

چکیده:

هدف از انجام این پژوهش بررسی تأثیر بازی رایانه ای آموزشی بر یادگیری، یادداری و انگیزه پیشرفت تحصیلی دانش آموزان کم توان ذهنی پایه دوم ابتدایی بود. فرضیه های پژوهش، به این قرار بود: ۱) استفاده از بازی رایانه ای آموزشی باعث افزایش یادگیری دانش آموزان کم توان ذهنی می شود. ۲) استفاده از بازی رایانه ای آموزشی باعث افزایش یادداری دانش آموزان کم توان ذهنی می شود. ۳) استفاده از بازی رایانه ای آموزشی باعث افزایش انگیزه پیشرفت تحصیلی دانش آموزان کم توان ذهنی می شود. در این پژوهش جامعه آماری، کلیه دانش آموزان دختر کم توان ذهنی در پایه دوم ابتدایی هستند که در سال تحصیلی ۹۱ - ۱۳۹۰ در مدارس سازمان آموزش و پرورش استثنایی شهر تهران مشغول به تحصیل بودند. در این پژوهش، به روش نمونه گیری تصادفی خوشه ای، یک مدرسه استثنایی واقع در منطقه ۱۵ تهران برای انجام پژوهش انتخاب شد. روش اجرای این پژوهش شبه آزمایشی، طرح پیش آزمون- پس آزمون با گروه کنترل بود. در این پژوهش، مدرسه رجائیه واقع منطقه ۱۵ تهران انتخاب شد. در مدرسه رجائیه سه کلاس در پایه دوم ابتدایی وجود داشت که به تصادفی دو کلاس انتخاب شده و از بین این دو کلاس باز به طور تصادفی، یک کلاس به عنوان گروه آزمایش و یک کلاس هم به عنوان گروه کنترل انتخاب شد. پیش آزمون یادگیری و پیش آزمون انگیزه پیشرفت تحصیلی در هر دو گروه آزمایش و کنترل توسط پژوهشگر اجرا شد. در گروه آزمایش، ابتدا معلم درس

تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش‌آموزان

حسین دباغ زاده

دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی

تیرماه سال ۱۳۸۹

پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد رشته آموزش ریاضی

اساتید:

دکتر الهه امینی فر

دکتر صالح صدق پور

چکیده:

هدف از پژوهش حاضر، بررسی تأثیر روش تدریس مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش‌آموزان است. جامعه آماری تحقیق شامل ۴۰ نفر دانش‌آموز پسر سال دوم راهنمایی می‌باشد، که در سال تحصیلی ۸۸ - ۱۳۸۷ در مدرسه راهنمایی ادب مشغول به تحصیل بودند. نمونه مورد مطالعه به دو گروه آزمایش و کنترل به روش خوشه‌ای تقسیم شدند. روش تحقیق، روش آزمایشی با طرح پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه کنترل می‌باشد (طرح گروه کنترل نابرابر). آزمون انگیزه و آزمون نوبت اول ریاضی به عنوان پیش‌آزمون در نظر گرفته شد و در ادامه به مدت ۸ جلسه یک ساعته در مدت دو هفته گروه آزمایش در منزل با روش مبتنی بر بازی رایانه‌ای دایمنشن، و گروه کنترل در همان مدت با نرم‌افزار درسی (بدون ویژگی بازی) فعالیت آموزشی انجام دادند. در پایان دوره آموزشی پس‌آزمون پیشرفت تحصیلی و انگیزه پیشرفت ریاضی از هر دو گروه به عمل آمد. ابزار این تحقیق، آزمون پیشرفت تحصیلی ریاضی محقق ساخته و آزمون انگیزه پیشرفت ریاضی بوده و روش مانوا برای تجزیه و تحلیل داده‌ها بکار رفت. نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل داده‌ها نشان داد: ۱- روش تدریس مبتنی بر بازی بر پیشرفت تحصیلی ریاضی موثر است. ۲- روش تدریس مبتنی بر بازی بر انگیزه پیشرفت رغبتی موثر است. ۳- روش تدریس مبتنی بر بازی بر انگیزه پیشرفت اجتنابی موثر نیست. ۴- روش مبتنی بر بازی بر نگرش نسبت به ریاضی موثر است.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، پیشرفت تحصیلی ریاضی، انگیزه پیشرفت رغبتی، انگیزه پیشرفت اجتنابی، نگرش نسبت به ریاضی

.....

خود را در مفهوم مورد نظر (مفهوم جمع) به طور کامل به دانش‌آموزان ارائه داد و از بازی رایانه‌ای به عنوان تمرینی برای مفهوم آموزش داده شده استفاده کرد. اما معلم در گروه کنترل برای آموزش مفهوم جمع، به روش مرسوم خود ادامه داد. سپس پس‌آزمون یادگیری و پس‌آزمون انگیزه پیشرفت تحصیلی توسط پژوهشگر انجام شد. اجرای پیش‌آزمون یادگیری و پیش‌آزمون انگیزه پیشرفت تحصیلی بر روی اعضای گروه آزمایش و گروه گواه، اجرا گردید. پژوهشگر آزمون یادداری را دو هفته بعد از اجرای آزمون یادداری بر روی دانش‌آموزان به صورت انفرادی اجرا کرد. داده‌های به دست آمده در مورد فرضیه اول و سوم، با استفاده از آزمون آماری T مستقل و داده‌های به دست آمده در مورد فرضیه دوم، با استفاده از آزمون آماری T نمرات اختلافی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. نتایج حاصله از این پژوهش نشان داده است که بازی رایانه‌ای آموزشی ریاضی در مفهوم جمع، باعث افزایش یادگیری و انگیزه پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان کم‌توان ذهنی در درس ریاضی می‌شود، اما باعث افزایش یادداری آنها نمی‌شود.

واژگان کلیدی: بازی رایانه‌ای آموزشی، کم‌توانی ذهنی، انگیزه پیشرفت تحصیلی

.....

تأثیر آموزش بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد

حافظه بینایی دانش‌آموزان دچار اختلال یادگیری «نارساخوانی»

ریحانه پاکت چی

دانشگاه تربیت معلم

شهریور ماه سال ۱۳۹۰

پایان نامه مقطع کارشناسی ارشد رشته روانشناسی عمومی

اساتید:

دکتر فریدون یاریاری

دکتر علیرضا مرادی

چکیده:

هدف: در پژوهش حاضر، تأثیر آموزش بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد حافظه بینایی دانش‌آموزان مبتلا به اختلال یادگیری نارساخوانی مورد بررسی قرار گرفت. در ابتدا بازی‌های موجود مورد شناسایی قرار گرفتند و سپس از بین آن‌ها یک بازی که با فرهنگ و سطح تحصیلی دانش‌آموزان همخوان بود، انتخاب شد. نمونه: جهت بررسی تأثیر این بازی، تعداد ۲۰ نفر آزمودنی نارساخوان (۱۰ نفر در گروه آزمایش و ۱۰ نفر در گروه کنترل) از دانش‌آموزان پایه ابتدایی شهر تهران به صورت نمونه در دسترس انتخاب شده و بر اساس سن، بهره هوشی و آزمون حافظه بینایی هم‌سازی شدند. سپس مداخله از طریق آموزش بازی رایانه‌ای در گروه آزمایشی اجرا گردید. ابزار: با استفاده از آزمون حافظه بینایی آندره ری و آزمون کیم کاراد و به صورت طرح شبه‌آزمایشی پیش‌آزمون - پس‌آزمون با گروه کنترل تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بررسی شده و نتایج با روش آماری تحلیل کواریانس مورد تحلیل قرار گرفت. یافته‌ها: تحلیل نتایج نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای انتخاب شده تأثیر مثبت معناداری بر حافظه بینایی دانش‌آموزان نارساخوان دارد.

واژگان کلیدی: حافظه بینایی، نارساخوانی، بازی‌های رایانه‌ای

.....

موشکافی در آمارهای پژوهشی یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال

مورد می باشد و مجموع مقالات آنها در حوزه یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال، ۲۶۰ مورد می باشد. به طوری که می توان گفت ۳۵,۲۳ درصد مقالات پژوهشگران فعال در زمینه یادگیری به کمک بازی های رایانه ای و بقیه مقالات آنها در سایر موضوعات بوده است. همچنین کل استنادهای صورت گرفته به مقالات این محققان ۵۹۶۸۷ مورد بوده و استنادهای صورت گرفته به مقالات ایشان در حوزه یادگیری به کمک بازی ها، ۱۴۴۰۳ می باشد. یعنی ۲۴,۱۳ درصد استنادها به این پژوهشگران فعال، منحصرأ در حوزه مذکور می باشد. دکتر پابلو مورینوگر^{۷۵}، استاد جوان دانشگاه کامپلوتنس مادرید^{۷۶} در کشور اسپانیا بر اساس تعداد مقالات مرتبط با این زمینه و نیز تعداد استنادهای انجام شده، در حال حاضر برترین پژوهشگر این حیطه علمی شناخته می شود. همچنین پروفیسور جیمز پائول جی استاد دانشگاه آریزونا^{۷۷} با شاخص اچ^{۷۸} ۷۰، نسبت به سایر پژوهشگران این حوزه، بالاترین شاخص اچ را برخوردار است. همچنین نخستین پژوهشگر آغازگر تحقیق و نگارش مقاله علمی در حوزه یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال، کریستینا کناتی^{۷۹} می باشد که در سال ۲۰۰۰ نخستین مقاله به روش علمی را در این زمینه نگاشت. همچنین جوان ترین و یا به عبارتی متأخرترین پژوهشگران این حوزه میچلاوت^{۸۰}، انا عبد ارنز^{۸۱} و خوزه رافائل لویز آرگوس^{۸۲} می باشند که هر سه در سال ۲۰۱۲ نگارش خود را در این زمینه شروع نمودند. با توجه به تحلیل داده های این حوزه، دانشگاه های کامپلوتنس مادرید و گرانا در اسپانیا^{۸۳}، مراکزی هستند که هفت نفر از فعالترین

ارائه شده به کنفرانس ها این نکته به نظر می رسد که احتمالاً استقبال این مجامع علمی از حوزه یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال و یادگیری به کمک بازی های رایانه ای بیشتر می باشد. برای نمونه کنفرانس ICALT^{۷۴} با انتشار ۲۵ مقاله در صدر سایر کنفرانس ها و مجلات علمی منتشر کننده مقالات این حوزه طی ۲۰ سال گذشته می باشد. بر اساس سال های انتشار مقالات این حیطه و طی تحلیل های صورت گرفته مشخص شد که در ۲۰ سال گذشته، نقطه اوج انتشار مقالات علمی در زمینه مذکور سال ۲۰۱۰ می باشد. تعداد مقالات منتشر شده با موضوع یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال در این سال ۷۲ مورد می باشد. پس از آن به ترتیب سال های ۲۰۱۲ با ۶۲ عنوان مقاله، ۲۰۱۴ با ۵۸ مورد، ۲۰۰۹ با ۵۵ مورد و سال ۲۰۰۸ با ۳۸ عنوان مقاله نسبت به سایر سال ها فراوانی بیشتری داشته اند. با تحلیل اطلاعات این حوزه در مجموع ۳۷۸ پژوهشگر شناسایی شد که از میان آنها ۳۵۴ نفر مرد و ۲۴ نفر زن می باشند. در واقع مردان ۹۳,۶۵ درصد از پژوهشگران این حوزه را تشکیل می دهند. همچنین ۲۸ نفر از پژوهشگران نسبت به سایرین بسیار فعالتر ارزیابی شده اند به طوری که مجموع مقالات آنها در حوزه یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال و استنادهای صورت گرفته به آنها بیش از سایرین بوده است. یعنی ۷,۴ درصد از پژوهشگران ذکر شده بخش اعظم مقالات این حوزه را نگاشته و فعال تر از بقیه محققان این حوزه ارزیابی می شوند. با بررسی دقیقتر، ۱۰ پژوهشگر برتر از میان ۲۸ مورد ذکر شده تعیین شدند که به طور کل مجموع مقالات آنها ۷۳۸

مجموع مقالات این حوزه در دنیا به ۶۰۰ مورد می رسد که از این تعداد، ۵۰ مقاله بیش از ۵۰ بار مورد استناد قرار گرفته اند. در واقع این شمار، پراستنادترین مقالات روز دنیا در حوزه مزبور محسوب می شوند. مجموع استنادهای انجام شده به کل مقالات این حوزه، ۲۳۸۲۸ مورد می باشد و از این تعداد ۱۸۳۱۷ مورد استناد به ۵۰ مقاله برتر این حیطه اختصاص دارد و ۵۵۱۱ مورد استناد به ۵۵۰ مقاله کم استناد این حوزه اختصاص دارد. به عبارتی دیگر می توان این گونه برداشت کرد که ۸,۳۳ درصد مقالات بیش از ۵۰ بار مورد استناد واقع شده اند و ۷۶,۸۷ درصد استنادهای صورت گرفته به مقالات یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال، به ۵۰ مقاله اختصاص دارد. علاوه بر این، پراستنادترین مقاله این حوزه به پروفیسور جیمز پائول جی اختصاص دارد. مقاله وی که تحت عنوان "آنچه که بازی های ویدئویی باید در مورد یادگیری و سواد بیاموزند" در سال ۲۰۰۳ در مجله رایانه ها در سرگرمی^{۷۱} منتشر شده است، تاکنون ۷۹۰۷ استناد را به خود اختصاص داده است. اختلاف تعداد استنادهای این مقاله با فاصله بسیار زیادی با دومین مقاله پراستناد این حوزه حدود ۷۱۱۹ می باشد. از لحاظ انتشار مقالات این حیطه باید گفت که بسیاری از این مقالات در پایگاه های مختلف فاقد اطلاعات انتشار بوده اند و بر اساس اطلاعات موجود از ۴۹۸ مقاله، تنها ۱۵۶ مقاله در مجلات علمی^{۷۲} و ۳۴۲ مقاله در کنفرانس های بین المللی انتشار یافته اند. در واقع ۶۸,۶۷ درصد مقالات این حوزه به کنفرانس ها ارائه و در مجموعه مقالات^{۷۳} آنها به چاپ رسیده است. با توجه به فراوانی مقالات

اطلاع نگاشت

اطلاع نگاشت ها نمایشگران تصویری اطلاعات و داده ها هستند که هدف آنها ارائه سریع و ساده اطلاعات پیچیده است. تحلیل اطلاعات آماری از پژوهش های علمی در حوزه یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال، در قالب اینفوگرافیک به تصویر کشیده شده است. هفت مولفه اساسی اطلاع نگاشت مبتنی بر پژوهش های علمی دنیا در این حوزه نمایش داده شده است.



^{۷۱} Computers in Entertainment

^{۷۲} Academic journals

^{۷۳} Proceedings of conference

^{۷۴} International Conference on Advanced Learning Technologies and Technology-enhanced Learning

^{۷۵} Pablo Moreno-Ger

^{۷۶} Universidad Complutense de Madrid

^{۷۷} Arizona State University

^{۷۸} H-index

^{۷۹} Cristina Conati

^{۸۰} Michela Ott

^{۸۱} Ana Abad-Arnanz

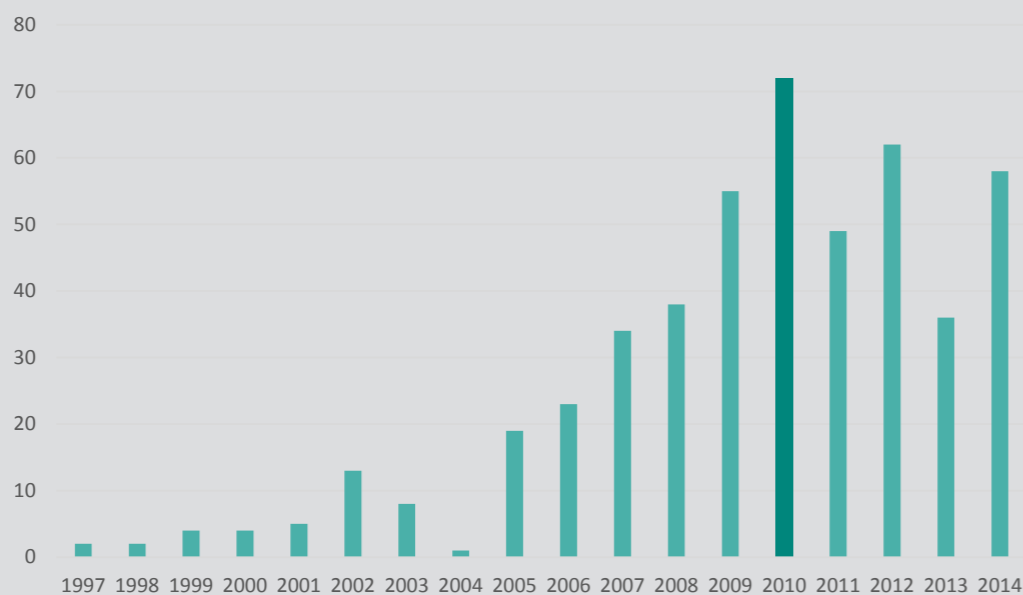
^{۸۲} José Rafael López-Arcos

اطلاعات آماری دو مجله علمی در حوزه یادگیری در بازیهای رایانه ای:

No.	Name	Publisher	H-index	SJR ^{۸۵}	IMPACT ^{۸۶} FACTOR (2014)	5YEAR IMPACT FACTOR (2014)	TOTAL CITES	CITES PER/ARTICLE	PUBLISH DURATION
۱	Computers and Education (UK)	Elsevier Limited	۹۳	۲,۵۸	۲,۵۵۶	۳,۲۲۷	۳۴۳۴	۴,۱۸	۴۰ YEARS
۲	Computers in Human Behavior (UK)	Elsevier Limited	۸۲	۱,۵۸	۲,۶۹۴	۳,۶۴۲	۳۴۲۱	۳,۷۹	۳۱ YEARS

- مجله Computers and Education تعداد ۳۴۳۴ و مجله Computers in Human Behavior ۳۴۲۱ مورد استناد داشته اند.
- استناد نسبت به هر مقاله، در مجله Computers and Education ۴,۱۸ و در مجله Computers in Human Behavior ۳,۷۹ می باشد.
- شاخص SJR مجله Computers and Education ۲,۵۸ و مجله Computers in Human Behavior ۱,۵۸ می باشد.
- شاخص اچ مجله Computers and Education ۹۳ و Computers in Human Behavior ۸۲ می باشد.

فراوانی مقالات در حوزه یادگیری در بازی های رایانه ای براساس سال های انتشار:



در طی ۲۰ سال گذشته:

- سال ۲۰۱۰ با ۷۵ مقاله (۱۴,۵ درصد)، آمار بیشترین تعداد مقالات منتشر شده در حوزه یادگیری را به خود اختصاص داده است.
- در طی ۲۰ سال گذشته، کمترین آمار انتشار مقالات در حوزه یادگیری در بازیها متعلق به سال ۲۰۰۴ می باشد.

۸۵ شاخص SJR، بازدید مجلات موجود در Scopus را از سال ۱۹۹۶ تا به امروز نشان می دهد.
۸۶ ضریب تاثیر: این شاخص نشان دهنده فراوانی استنادهایی است که در طول یک دوره زمانی مشخص به یک مقاله چاپ و در یک نشریه داده می شود.

پژوهشگران این حوزه را در خود جای داده اند. در واقع حمایت علمی این دانشگاه ها از این حیطه علمی بیش از سایر دانشگاه های دنیا می باشد. به علاوه کشورهای اسپانیا، آمریکا، چک، مالزی و تایوان فعالترین محققان این حوزه را دارند. اما به طور کل فراوانی پژوهش ها در این زمینه در کشورهای آمریکا، چین، کانادا، هلند و استرالیا از بقیه کشورها بیشتر است. از لحاظ زبان نگارش مقالات علمی این حوزه باید گفت که به ترتیب زبان های انگلیسی، چینی، فرانسوی، کره ای و یونانی بیش از سایر زبان های زنده دنیا متون علمی این حوزه را به ثبت رسانده اند. همچنین برخی رشته های دانشگاهی در دنیا همواره گرایش بیشتری برای انتشار مقالات در حوزه های متعدد دارند. در این زمینه رشته های علوم کامپیوتر، چندرشته ای ها^{۸۴}، علوم اجتماعی، مهندسی، پزشکی، فیزیک و هنر و علوم انسانی بر اساس ترتیب نسبت به سایر رشته های دانشگاهی در این زمینه قلمفرسایی نموده اند.

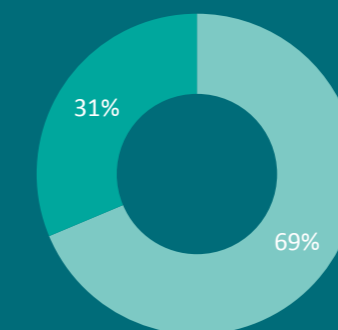
۶۰۰

تعداد کل مقالات در حوزه یادگیری در بازی های رایانه ای:

مجلات:

- از میان مجموعه مقالات کنفرانسها ICALT، با انتشار ۲۵ مقاله و از میان مجلات علمی Computers & Education با انتشار ۲۱ مقاله در حوزه یادگیری در بازیها، در صدر سایر کنفرانسها و مجلات علمی در انتشار مقالات این حوزه در طی ۲۰ سال گذشته می باشند.
- ۱۰۶ مقاله از مجموع ۶۰۰ مقاله در ۱۰ مجله و مجموعه مقالات کنفرانس علمی فعال در حوزه یادگیری در بازیهای رایانه ای، منتشر شده اند.
- از مجموع ۱۰ مجله و مجموعه مقالات کنفرانس علمی پرکار در حوزه یادگیری در بازیهای رایانه ای، ۷ مورد منحصراً حول موضوع «یادگیری» منتشر و برگزار می شوند.

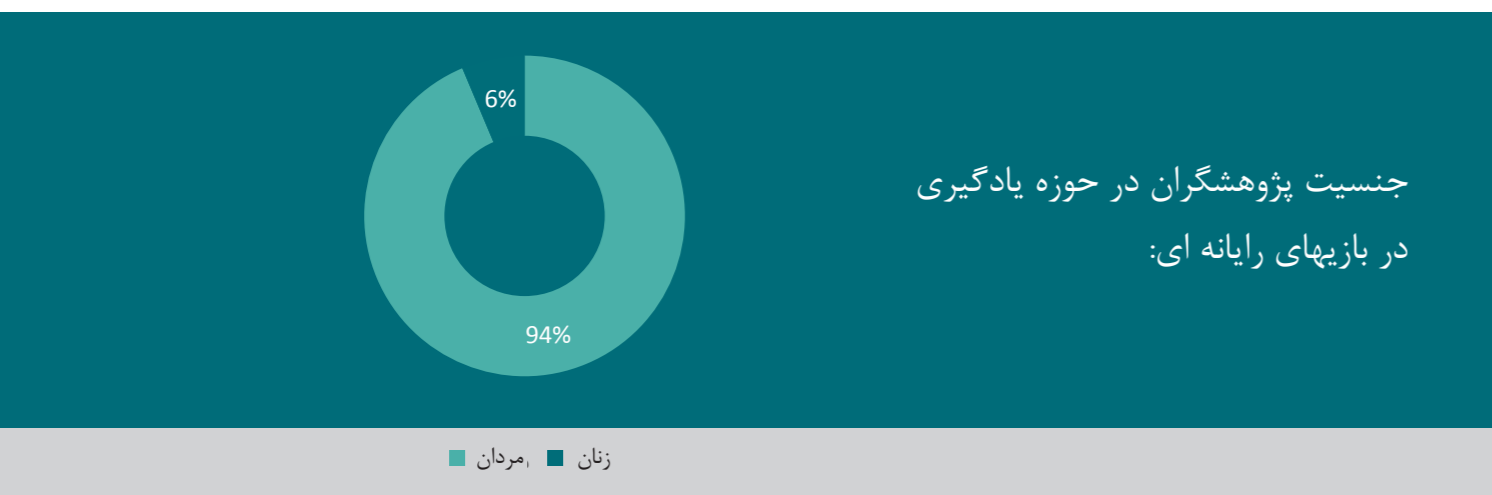
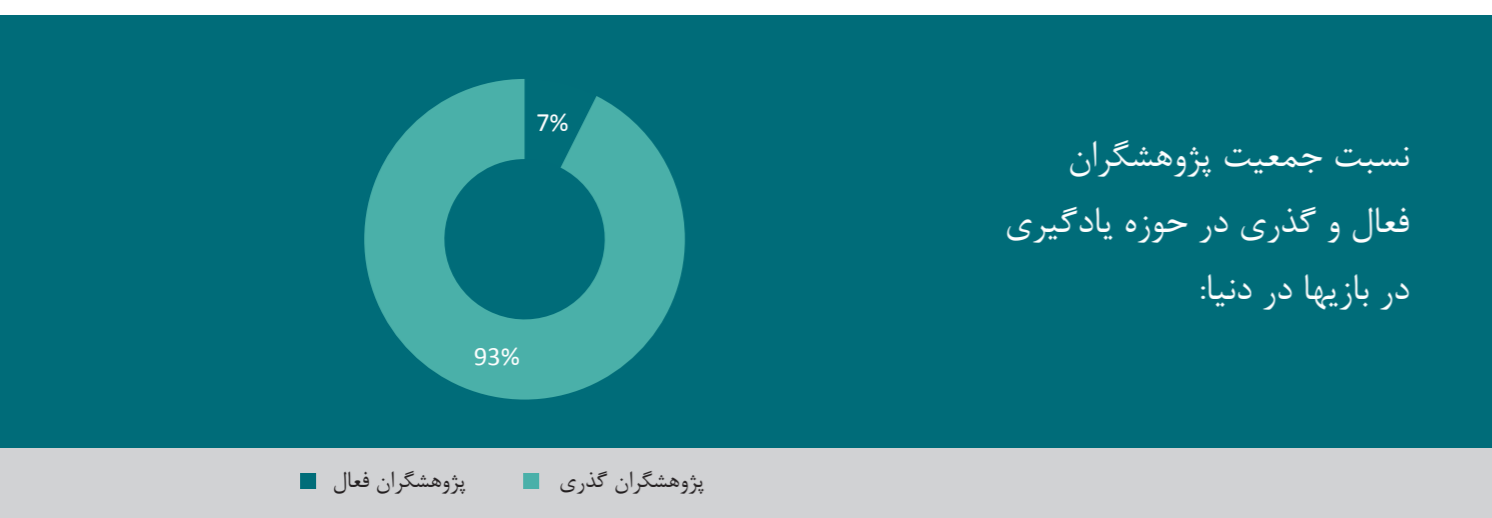
فراوانی مقالات حوزه یادگیری در بازی ها به تفکیک مجلات و مجموعه مقالات کنفرانسهای علمی:



تعداد مقالات مجلات علمی تعداد مقالات کنفرانس های علمی

۸۳ University of Granada
۸۴ Multi Disciplinary

• ۲۴,۱۳ درصد (۱۴۴۰۳ مورد) استنادها به پژوهشگران فعال در حوزه یادگیری در بازیها، منحصراً استناد به مقالات حوزه یادگیری آنها بوده است.
 • ۴۳ درصد از مقالات حوزه بازیهای رایانه ای و یادگیری توسط پژوهشگران فعال این حوزه نگاشته شده است (توسط ۱۰ پژوهشگر برتر این حوزه نگاشته شده است).



سالهای اوج فعالیت پژوهشی ۲۸ پژوهشگر فعال در حوزه یادگیری در بازیها:

سالهای اوج پژوهش در حوزه یادگیری در بازیها	فراوانی پژوهشگران در هر سال
۲۰۰۸	۵
۲۰۰۹	۵
۲۰۱۲	۵
۲۰۱۴	۵

در جدول روبرو، فراوانی هریک از سالها نشان دهنده تعداد پژوهشگرانی است که هر کدام اوج فعالیتشان در آن سال بوده است. یعنی ۵ پژوهشگر، اوج مطالعات پژوهشی خود را در سال ۲۰۰۸ سپری کردند.

ردیف	نام پژوهشگر	تعداد کل مقالات	تعداد مقالات در حوزه یادگیری در بازیها	تعداد کل استنادها به پژوهشگر	تعداد استنادها به پژوهشگر در حوزه یادگیری در بازیها	شاخص اچ	نام دانشگاه
۱	Pablo Moreno-Ger	۷۹	۵۳	۱۴۴۴	۱۴۲۰	۲۰	Universidad Complutense de Madrid, Spain
۲	Baltasar Fernandez-Manjón	۱۱۵	۵۲	۱۶۵۰	۸۹۷	۲۲	Complutense University of Madrid, Madrid, Spain
۳	Javier Torrente	۴۶	۴۰	۷۰۷	۶۹۰	۱۶	Complutense University of Madrid, Madrid, Spain
۴	Dietrich Albert	۱۱۰	۲۳	۱۰۰۱	۳۰۴	۱۶	Department of Psychology University of Graz
۵	James Paul Gee	۵۸	۲۲	۴۸۳۰۷	۹۶۱۶	۷۰	Arizona State University
۶	Cristina Conati	۱۲۲	۱۸	۳۹۹۷	۱۰۷۰	۳۲	Department of Computer Science University of British
۷	Michela Ott	۴۳	۱۷	۹۵۵	۱۶۰	۱۰	Istituto Tecnologie Didattiche --- CNR, Genoa, Italy
۸	Cyril Brom	۸۱	۱۲	۷۳۲	۱۵۳	۱۶	Faculty of Mathematics and Physics, Charles University in Prague, Prague, Czech
۹	Marc Prensky	۲۸	۱۲	۵۳۳	۴۸	۸	Game2train
۱۰	Wen-Chih Chang	۵۶	۱۱	۲۲۵	۴۵	۹	Department of Information Management, Chung Hua University, Hsinchu, Taiwan, R.O.C.

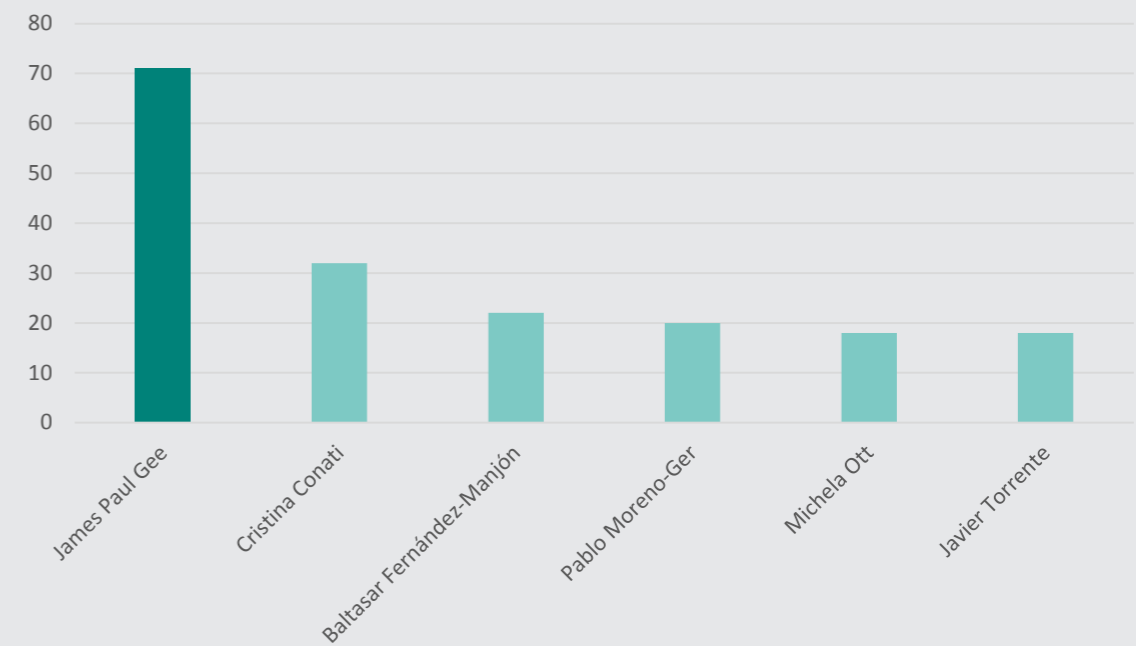
جدول مقایسه سالهای پژوهشی پژوهشگران حوزه یادگیری در بازیها:

نام پژوهشگر	نخستین پژوهشگران از نظر سال شروع به پژوهش	نام پژوهشگر	نخستین پژوهشگران از نظر سال شروع به پژوهش در حوزه یادگیری در بازیها
1. Ana Abad-Arranz 2. José Rafael López-Arcos	۲۰۱۲	1. Michela Ott 2. Ana Abad-Arranz 3. José Rafael López-Arcos	۲۰۱۲
Mireia Usart	۲۰۱۱	Mireia Usart Michal Preuss	۲۰۱۱
Eugenio J. Marchiori	۲۰۱۰	Eugenio J. Marchiori	۲۰۱۰
1. Javier Torrente 2. Azizah Jaafar 3. Vit Sisler 4. Ángel Del Blanco 5. Michal Preuss 6. Natalia Padilla Zea	۲۰۰۸	Azizah Jaafar	۲۰۰۹
Phit-Huan Tan	۲۰۰۷	1. Javier Torrente 2. Wen-Chih Chang 3. Vit Sisler 4. Sheng-Hui Hsu 5. Ángel Del Blanco 6. Leonard Annetta 7. Natalia Padilla Zea	۲۰۰۸

همانطور که در جدول فوق ملاحظه می شود، تعداد متاخرین پژوهش در این حوزه نسبت به متقدمین بسیار بیشتر می باشد. تجمع متاخرین در سال ۲۰۰۸ چه از نظر شروع به پژوهش و چه از نظر پژوهش در حوزه یادگیری در بازیهای رایانه ای، بسیار بیشتر از سایر سالها می باشد. برخی پژوهشگران نه تنها کار پژوهش خود را نسبت به بقیه دیرتر آغاز کرده اند و یا جوانتر هستند، بلکه در حوزه مطالعاتی یادگیری در بازیها نیز تازه-کار محسوب می شوند.



بالاترین میزان شاخص اچ^{۸۷} در پژوهشگران فعال حوزه یادگیری در بازیهای رایانه ای:



جدول مقایسه سالهای پژوهشی پژوهشگران حوزه یادگیری در بازیها:

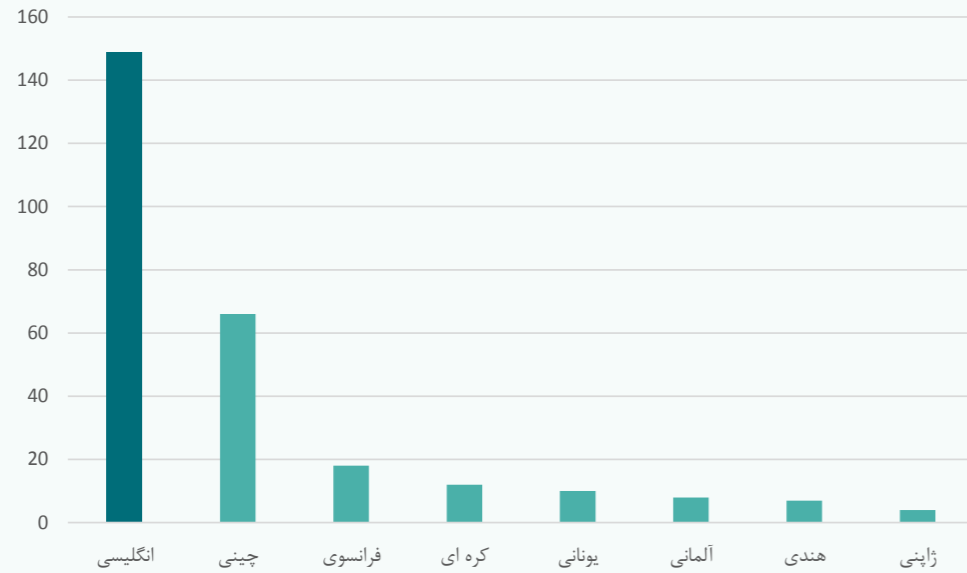
نام پژوهشگر	نخستین پژوهشگران از نظر سال شروع به پژوهش	نام پژوهشگر	نخستین پژوهشگران از نظر سال شروع به پژوهش در حوزه یادگیری در بازیها
Cyril Brom	۱۹۷۰	Cristina Conati	۲۰۰۱
James Paul Gee	۱۹۸۳	Marc Prensky	۲۰۰۲
Patricio Rodriguez	۱۹۸۵	Patricio Rodriguez	۲۰۰۳
Michela Ott	۱۹۸۸	Sasha A. Barab	۲۰۰۴
Cristina Conati	۱۹۹۲	1. Pablo Moreno-Ger 2. Baltasar Fernández-Manjón 3. Shree Durga	۲۰۰۵

همانطور که در جدول فوق ملاحظه می شود، برخی پژوهشگران علاوه بر اینکه از متقدمین پژوهش علمی می باشند، در حوزه یادگیری در بازیهای رایانه ای نیز متقدم محسوب می شوند؛ مانند کریستینا کناتی و پاتریسیو ریدریگوتز.

^{۸۷} شاخص عددی است که می‌کوشد بهره‌وری و تأثیرگذاری علمی دانشمندان را به صورت کمی نمایش دهد. این شاخص با در نظر گرفتن تعداد مقالات پر استناد افراد و تعداد دفعات استناد شدن آن مقالات توسط دیگران محاسبه می‌شود. از این شاخص می‌توان برای تأثیر گذاری علمی گروهی از دانشمندان نیز بهره برد، شاخص اچ برای محاسبه تأثیرگذاری علمی دانشگاه‌ها و دانشمندان یک کشور نیز قابل استفاده است. به زبان دقیق‌تر، وقتی اچ-ایندکس برای شخصی به میزان h است، یعنی تعداد h مورد اثر انتشاراتی (مثل مقاله) دارد که به هر کدام از آن‌ها دست کم h بار استناد شده است. مثلاً اگر می‌گوییم شاخص تأثیرگذاری علمی فردی از طریق شاخص اچ به میزان ۵ محاسبه شده است، منظورمان این است که این شخص ۵ اثر انتشاراتی، مثل مقاله، دارد که به هر کدام از این ۵ مقاله، دست کم ۵ بار استناد شده است.

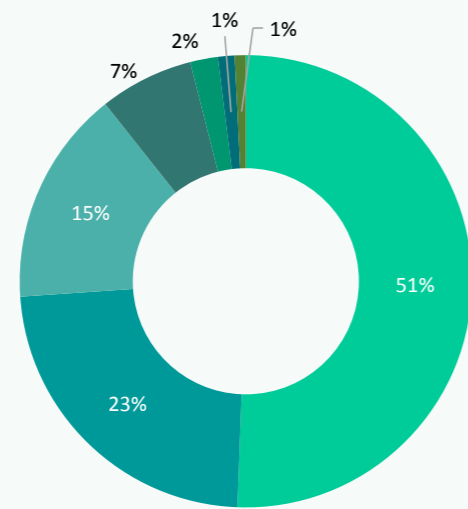
زبان پژوهش:

زبان‌های اصلی که در حوزه یادگیری در بازیهای رایانه ای پژوهش انجام شده است:

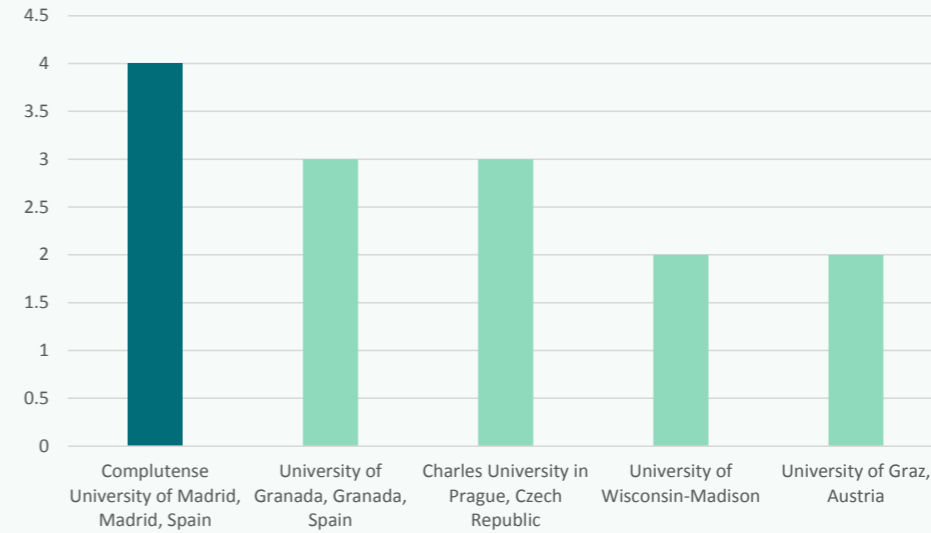


رشته های دانشگاهی:

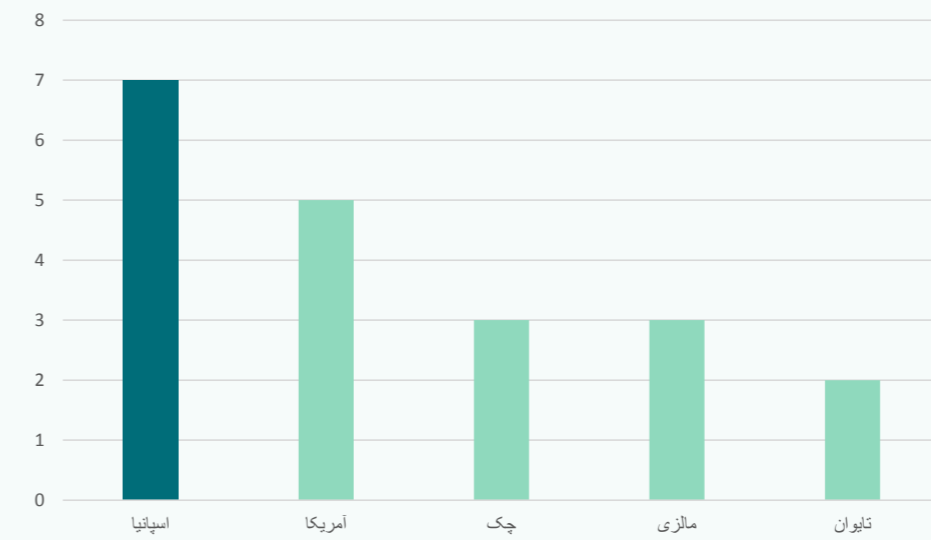
رشته های دانشگاهی که بیشترین مقالات را در حوزه یادگیری در بازیهای رایانه ای کار کرده اند:



هنر و علوم انسانی ■ فیزیک ■ پزشکی ■ مهندسی ■ علوم اجتماعی ■ چند رشته‌ای ■ علوم کامپیوتر



دانشگاه هایی که بیشترین پژوهشگر فعال دنیا را در حوزه یادگیری در بازی ها دارا می‌باشند (دانشگاه های فعال در حوزه پژوهشی یادگیری در بازی ها):

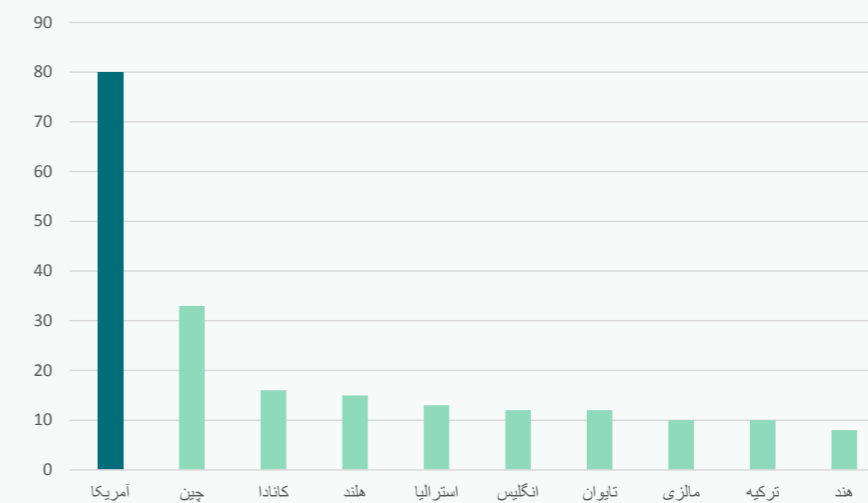


کشورهایی که بیشترین پژوهشگر فعال در حوزه یادگیری در بازیهای رایانه ای را به خود اختصاص داده اند:

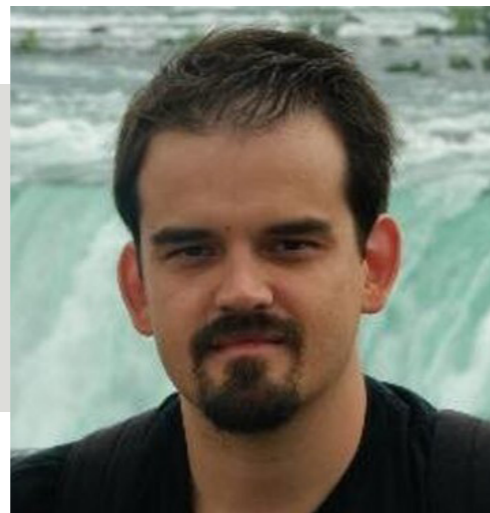
• ۵ کشور در دنیا با ۲۰ پژوهشگر فعال خود، از کشورهای فعال در حوزه پژوهش در زمینه یادگیری در بازیها محسوب می شوند.

کشورها:

کشورهایی که در حوزه یادگیری در بازیهای رایانه ای پژوهشهای بیشتری داشته اند:



پابلو مورینو گر (Pablo Moreno-Ger)



پابلو مورینو گر، پژوهشگر برجسته حوزه علمی یادگیری در بازی‌های رایانه‌ای، دکترای خود را در رشته مهندسی کامپیوتر از دانشگاه کامپلوتنس شهر مادرید (UCM^{۸۸}) اخذ نمود. وی از سال ۲۰۰۹ دانشیار دانشکده مهندسی نرم‌افزار و هوش مصنوعی در دانشکده علوم کامپیوتر همین دانشگاه می‌باشد.

بازی‌ها به نام‌های آنخل دل بلانکو، خاویر تورنته و بالتازار فرناندز منخون نگاشته است اما به طور کلی به صورت فعال با ۹ پژوهشگر دیگر همکاری علمی داشته است. اوج فعالیت پژوهشی این استاد دانشگاه، بین سال‌های ۲۰۱۲ تا ۲۰۱۵ بوده است و در این بازه، سال ۲۰۱۴ نسبت به سایر سال‌ها، فراوانی آثار علمی بیشتری به ویژه در حوزه یادگیری در بازی‌های رایانه‌ای داشته است. در واقع این سال را می‌توان سال اوج فعالیت علمی وی در این حوزه دانست. سایر حوزه‌های علمی مورد علاقه مورینو گر برای پژوهش، سیستم‌های مدیریت یادگیری^{۹۲}، محیط‌های یادگیری مجازی^{۹۳} و سیستم‌های نوشتاری^{۹۴} می‌باشد. برای آشنایی بیشتر با آثار و پژوهش‌های علمی دکتر پابلو مورینو گر می‌توانید به آدرس زیر مراجعه فرمائید:

<http://www.e-ucm.es/es/people/pablo/>

۶۷ درصد مقالات علمی مورینو گر در حوزه یادگیری در بازی‌های رایانه‌ای بوده است. عمده این مقالات علمی در موضوعات مربوط به یادگیری مبتنی بر بازی به ویژه ارزیابی مبتنی بر بازی^{۹۰} و طراحی بازی‌های آموزشی^{۹۱} می‌باشد. همچنین به مقالات علمی این پژوهشگر تاکنون ۱۴۴۴ بار استناد شده است که از این تعداد ۱۴۲۰ مورد آن منحصراً به مقالات و آثار یادگیری وی در بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد. همچنین بر اساس شاخص‌های ارزیابی علمی محققان، مورینو گر از شاخص اچ ۲۰ برخوردار می‌باشد که این شاخص با توجه به جوان بودن این محقق و حجم مقالات علمی وی، عدد نسبتاً خوبی برآورد می‌شود. مورینو گر علاوه بر مقالات علمی، تاکنون شش کتاب علمی با موضوع یادگیری مبتنی بر بازی با همکاری اساتید این حوزه نگاشته است. همچنین وی اغلب آثار علمی خود را با همکاری سه تن از برجسته‌ترین اساتید و پژوهشگران برجسته حوزه یادگیری در

این استاد دانشگاه، عضو گروه پژوهشی E-UCM دانشگاه کامپلوتنس نیز می‌باشد و تمرکز این گروه صرفاً بر تحقیق در زمینه یادگیری است. علایق پژوهشی وی، چالش‌های مختلف فنی، مهندسی و آموزشی را دربرگرفته است که این علایق با ادغام بازی‌های آموزشی در جریان یادگیری مواجه شده است. در این زمینه، پژوهش وی در تسهیل مشارکت و دخالت مدرسان، از طریق استفاده از ابزارهای نوشتاری ساده و همچنین از طریق توسعه ردیابی خودکار^{۸۹} و گزارش تکنیک‌هایی که به مدرسان بینشی در مورد نحوه یادگیری دانش-آموزان می‌دهد، متمرکز است. آغاز فعالیت علمی و پژوهشی مورینو گر از سال ۲۰۰۶ می‌باشد و در طول سال‌های فعالیت علمی خود، ۷۹ مقاله علمی منتشر نموده است که از این تعداد ۵۳ مورد فقط در حوزه یادگیری در بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد. در واقع

معرفی پژوهشگران برتر

در حوزه بازی‌های دیجیتال و یادگیری



پژوهش‌ها و آثار علمی که تا اینجا از نظر گذرانده‌اید، در واقع متعلق به برترین پژوهشگران حوزه علمی یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال می‌باشد. در این بخش پنج نفر از متخصصین و محققین این حوزه معرفی می‌شوند. برای علاقه‌مندان و پژوهشگرانی که قصد دارند در حوزه مطالعاتی یادگیری به کمک بازی‌های رایانه‌ای اطلاعات بیشتری کسب کنند و بنای علمی خود را در این زمینه مستحکم سازند، ضروری است که با شرح حال و آثار پژوهشگران این حوزه آشنایی پیدا نمایند. علاوه بر اطلاعات فردی هر یک از محققان، شاخص‌های علمی آنان نظیر شاخص اچ، تعداد مقالات علمی، تعداد استنادات و ... نیز شرح داده شده است. لازم به ذکر است مهمترین ملاک انتخاب و معرفی این محققان در این بخش، فراوانی مقالات علمی مرتبط آنها با این حوزه و تعداد استنادهای صورت گرفته به آثار آنان می‌باشد.

^{۸۸} Universidad Complutense de Madrid
^{۸۹} automated tracking
^{۹۰} game-based assessment
^{۹۱} educational game design

^{۹۲} Learning management systems
^{۹۳} Virtual learning environments
^{۹۴} Authoring system

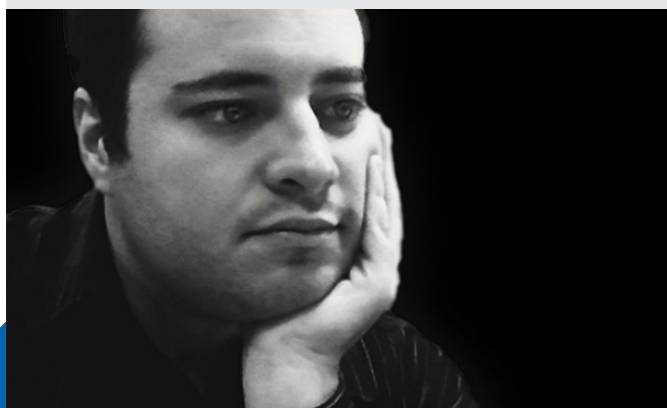
بالتازار فرناندز منخون (Baltasar Fernández-Manjón)



دکتر بالتازار فرناندز منخون،
استاد دانشگاه کامپلوتنس مادرید
و مدیر گروه پژوهشی E-UCM
این دانشگاه نیز می باشد. وی
مدرک کارشناسی و دکترای خود
را در رشته فیزیک (گرایش علوم
کامپیوتر) از این دانشگاه اخذ
نموده است.

خاویر تورنته (Javier Torrente)

دکتر خاویر تورنته، محقق دانشگاه
کامپلوتنس مادرید در رشته علوم
کامپیوتر و یادگیری الکترونیک می باشد.



برجسته دانشگاه، در گذشته معاون ریاست
روابط پژوهشی و خارجی مدرسه علوم
کامپیوتر دانشگاه کامپلوتنس در سال های
۲۰۰۶ تا ۲۰۱۰ بوده است. او همچنین عضو
ارشد موسسه IEEE می باشد.
دکتر فرناندز منخون عضو گروه کاری ۳،۳
"پژوهش بر روی کاربردهای آموزشی
ارتباطات و فناوری اطلاعات" فدراسیون
بین المللی پردازش اطلاعات (IFIP) و
کمیته فنی اسپانیایی آموزش الکترونیکی
استاندارد می باشد.
این استاد دانشگاه مجموع ۱۱۵ مقاله علمی
نگاشته است که از این تعداد ۵۲ مورد
منحصراً در حوزه یادگیری در بازی های
رایانه ای می باشد. در واقع ۴۵،۲۱ درصد
مقالات علمی وی در این حوزه نگاشته شده
است. همچنین مجموع استنادها به آثار
علمی وی ۱۶۵۰ مورد می باشد که ۸۹۷
مورد آن به مقالات و آثار علمی در موضوع

زمینه اصلی علاقه مندی وی در پژوهش،
فناوری های آموزش الکترونیکی، کاربردهای
آموزشی بازی های جدی، استفاده از
استانداردهای آموزشی و مدل سازی کاربر
می باشد. این پژوهشگر بیش از ۱۰۰ مقاله
تحقیقاتی در این موضوعات منتشر کرده و در
حال حاضر در چندین پروژه اتحادیه اروپا در
زمینه بازی های جدی مشغول به همکاری
می باشد.
علاوه بر این دکتر فرناندز منخون،
سردبیر مجله علمی "تبادلات فناوریهای
یادگیری"^{۹۵} وابسته به موسسه IEEE^{۹۶}،
همکار و عضو کمیته چند کنفرانس علمی
مانند ICALT و DIGITEL و نیز سردبیر
چند مجله علمی در موضوعات آموزش
الکترونیکی به نام های: مجله جهانی علوم
کامپیوتر (اسپرینگر، ۲۰۰۵ و ۲۰۰۷)،
رایانه ها در رفتار انسان (۲۰۰۸)، شبیه
سازی و بازی (۲۰۰۸) می باشد. این استاد

تمرکز پژوهشی وی به طور کلی در زمینه
یادگیری با کمک بازی های دیجیتال
می باشد. در سال های اخیر از نظر علمی
با موضوع تعامل انسان و ماشین (تعامل
انسان-رایانه^{۹۷}) به ویژه در توسعه روابط
جدید برای افراد معلول، ارتباط بیشتری
برقرار کرده است. او همچنین در طراحی،
برنامه ریزی و اجرای آزمایش های پیچیده
دارای تجربه است.
خاویر تورنته مدارک دکترای خود را در
رشته علوم کامپیوتر در سال ۲۰۱۴ از
دانشگاه کامپلوتنس در کشور اسپانیا دریافت
کرد. دکترای وی در مورد چگونگی کاهش
هزینه ساخت بازی های دیجیتال به ویژه
برای افراد معلول متمرکز شده است. خاویر
تورنته از سال ۲۰۰۸ به عنوان پژوهشگر
مشغول همکاری در گروه E-UCM بود. در
حال حاضر به عنوان پژوهشگر تمام وقت

برای دانشگاه کالج لندن (انگلستان) کار
می کند. او بیش از مقالات پژوهشی وی
که در مجلات علمی و کنفرانس ها منتشر
شده است اغلب در زمینه بازی های جدی،
بازی برای سلامت، تعامل انسان رایانه و
دسترسی بوده است.
مجموع مقالات علمی این پژوهشگر برجسته،
۴۶ مورد می باشد که از این تعداد ۴۰
مقاله صرفاً در حوزه یادگیری در بازی های
رایانه ای بوده است به طوری که می توان گفت
۸۶،۹۵ درصد مقالات علمی وی در این
حوزه بوده است. همچنین مجموع استنادها
به این پژوهشگر ۷۰۷ مورد می باشد و تعداد
استنادهای صورت گرفته به مقالات وی در
حوزه مذکور ۶۹۰ مورد ارزیابی می شود.
علاوه بر این، براساس شاخص های ارزشیابی
علمی پژوهشگران، تورنته از شاخص اچ
۱۶ برخوردار می باشد. اطلاعات علمی

این پژوهشگر بیانگر این موضوع است که
تلاش تحقیقاتی او در دوران فعالیت علمی
و دانشگاهی، تا حدود بسیار زیادی فقط
در حوزه یادگیری در بازی های رایانه ای
متمرکز بوده است. همچنین گفتنی است
بر اساس فراوانی مقالات علمی در حوزه
یادگیری در بازی ها، سال های اوج فعالیت
این پژوهشگر در حوزه یادگیری ۲۰۰۹ تا
۲۰۱۱ بوده است. برای کسب اطلاعات
بیشتر در مورد این پژوهشگر می توانید به
آدرس زیر مراجعه نمایید:
<http://www.e-ucm.es/es/people/javi/>

^{۹۵} Transaction on Learning Technologies

^{۹۶} Institute of Electrical and Electronics Engineers

^{۹۷} medical simulation

^{۹۸} Adaptive learning

دیتریش آلبرت (Dietrich Albert)



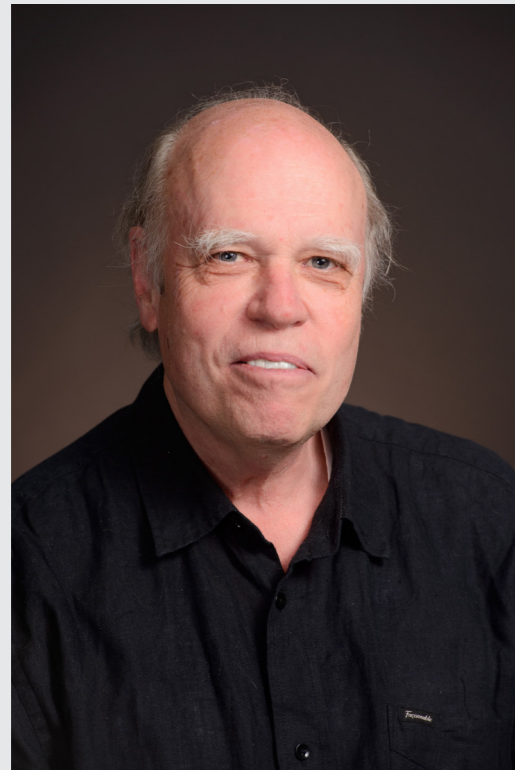
پروفسور دیتریش آلبرت مدرک دکترای خود را از دانشگاه گوتینگن (آلمان) و فوق دکترای را از دانشگاه ماربورگ آلمان در رشته روانشناسی دریافت کرد. وی استاد روانشناسی تجربی در دانشگاه هایدلبرگ آلمان بود و در حال حاضر دانشمند ارشد در دانشگاه فناوری گراتس (KTU)، استاد روانشناسی در همین دانشگاه و پژوهشگر کلیدی در دانش مرکزی است.

موضوعات پژوهشی این استاد برجسته، حوزه های متعددی را در روانشناسی تجربی و کاربردی در برمی گیرد. او (همکار) سردبیر سه کتاب در زمینه ساختارهای دانش (اسپرینگر ورلاگ و لارنس البرام اس) می باشد. او عضو هیأت امنای مرکز اطلاعات روانی و مستندات (ZPID) آلمان و عضو چند برد مشورتی علمی می باشد. تمرکز تحقیقاتی این محقق بر دانش مدلسازی و صلاحیت و نیز توسعه چارچوب های ارائه دانش جامع و هستی شناسی، در برنامه TEL یا ارتقای یادگیری از طریق فناوری برای شخصی سازی شیوه های یادگیری، دانش ارزیاب انطباقی^{۱۰۴} و صلاحیت فراگیران^{۱۰۵}، آموزش شخصی شده^{۱۰۶}، یادگیری خود نظم دهی^{۱۰۷}، یادگیری مبتنی بر بازی و محیط های یادگیری شخصی^{۱۰۸} بوده است.

این پژوهشگر فعال تا کنون ۱۱۰ مقاله علمی منتشر کرده است که ۲۳ مورد آن در حوزه یادگیری در بازی های رایانه ای بوده و در واقع ۲۱ درصد مقالات علمی وی در حوزه مذکور نگاشته شده است. همچنین مجموع استنادها به مقالات این پژوهشگر ۱۰۰۱ مورد می باشد که ۳۰۴ مورد از استنادها در حوزه مذکور است. علاوه بر این بر اساس شاخص علمی سنچس علمکرد پژوهشگران، وی از شاخص اچ ۱۶ برخوردار است. همچنین لازم به ذکر است که بر اساس فراوانی مقالات علمی، دوران اوج فعالیت پژوهشی این محقق در حوزه یادگیری در بازی های رایانه ای، سال ۲۰۰۸ بوده است. برای آشنایی بیشتر با آثار علمی و پژوهشی این محقق برجسته می توانید به آدرس زیر مراجعه نمایید:

<http://kti.tugraz.at/en/css/team/dietrich-albert/>

جیمز پائول جی (James Paul Gee)



دکتر جیمز پائول جی متولد سال ۱۹۴۸، استاد کالج مری لو فولتن در زمینه مطالعات ادبیات دانشگاه ایالتی آریزونا و عضو آکادمی ملی آموزش^{۱۰۹} می باشد. وی مدرک کارشناسی خود را در رشته فلسفه از دانشگاه کالیفرنیا، سانتا باربارا اخذ نمود. همچنین مدارک کارشناسی ارشد و دکترای را در رشته زبان شناسی از دانشگاه استنفورد کسب کرد. وی همچنین در گذشته استاد دانشگاه ویسکانسین بود اما در سال ۲۰۰۷ به دانشگاه آریزونا تغییر کرسی داد.

کتاب های او در جامعه شناسی و ادبیات (۱۹۹۰، چاپ سوم ۲۰۰۷) یکی از اسناد بنیادین شکل گیری "مطالعات سوادآموزی جدید" می باشد که یک رشته میان رشته ای در مطالعه زبان، یادگیری و سواد به روشی یکپارچه و در طیف گسترده ای از زمینه های شناختی، اجتماعی و فرهنگی می باشد. کتاب او مقدمه ای بر تحلیل گفتمان (۱۹۹۹، چاپ دوم ۲۰۰۵، چاپ سوم ۲۰۱۱) پژوهش وی را در روش شناسی برای مطالعه ارتباطات در تنظیمات فرهنگی فراهم می آورد؛ رویکردی که در طول دو دهه گذشته اثرگذار بوده است. آخرین کتاب های او به موضوع بازی های ویدئویی، زبان و یادگیری نزدیک است.

کتاب "آنچه که بازی های ویدئویی باید در مورد یادگیری و سواد بیاموزند" (۲۰۰۳، چاپ دوم ۲۰۰۷) استدلال می کند که بازی های ویدئویی خوب، به منظور افزایش یادگیری از طریق اصول یادگیری موثر طراحی شده اند و مبتنی بر پژوهش در علوم آموزشی می باشند. همچنین کتاب زبان و یادگیری جا افتاده^{۱۱۰} (۲۰۰۴) بازی های ویدئویی را در نظریه ای کلی در مورد یادگیری و سواد می نشانند و نشان می دهد که چگونه می توانند ما را در اندیشه اصلاح مدارس یاری کنند.

آخرین کتاب های این استاد برجسته حوزه یادگیری در بازی های رایانه ای شامل بازی های ویدئویی خوب و یادگیری خوب: مجموعه مقالات (۲۰۰۷)؛ زن به عنوان بازیکن: بازی سیمز و یادگیری در قرن ۲۱ (۲۰۱۰) و کتاب زبان و یادگیری در دنیای دیجیتال (در حال انتشار)، که دومورد آخر با همکاری الیزابت هیز نوشته شده است.

این محقق برجسته در حوزه یادگیری در بازی های رایانه ای، تا کنون ۵۸ مقاله علمی نگاشته است که از این تعداد ۲۲ مورد در حوزه یادگیری در بازی های رایانه ای می باشد که در واقع می توان گفت ۳۸ درصد از تعداد مقالات وی در این حوزه بوده است. همچنین مقالات علمی وی از تعداد ۴۸۳۰۷ استناد برخوردار است که ۹۶۱۶ مورد از این استنادها صرفاً در حوزه مذکور بوده است. همچنین این پژوهشگر از شاخص اچ ۷۱ برخوردار می باشد.

۱۰۰ Knowledge Technologies Institute

۱۰۱ <http://www.zpid.de/index.php?lang=EN>

۱۰۲ Technology enhanced learning

۱۰۳ personalising learning paths

۱۰۴ adaptively assessing knowledge

۱۰۵ competencies of learners

۱۰۶ personalized teaching

۱۰۷ self-regulated learning

۱۰۸ personalized learning environments

۱۰۹ National Academy of Education

۱۱۰ Situated language and learning

مجله رایانه ها و آموزش

computers and education

تأثیر پنج ساله^{۱۱۴} ۳,۲۲۷ برخوردار بوده است. این مجله از ابتدای زمان فعالیت خود تاکنون، ۲۱ عنوان مقاله در زمینه یادگیری و بازی های آموزشی منتشر نموده است. لازم به ذکر است که این مجله اخیراً در معرفی مقالات برتر خود، مقاله "مرور سیستماتیک بر شواهد آزمایشی بازی های رایانه ای و بازی های جدی"^{۱۱۵} اثر تی.ام کانلی و همکاران را با ۵۱۳ بار استناد، به عنوان یکی از پر استنادترین مقالات خود معرفی می نماید.

این مجله از سال ۱۹۷۶ شروع به کار نموده است و در این دوره ۴۰ ساله، همواره به انتشار موضوعات علمی در زمینه علوم رایانه و علوم انسانی اقدام کرده است. رایانه ها و آموزش از نظر شاخص های علمی ارزیابی مجلات پژوهشی^{۱۱۱}، از شاخص اچ ۹۳ برخوردار است و مجموع استنادهای صورت گرفته به آن ۳۴۳۴ و نیز میانگین استناد به هریک از مقالات آن ۴,۱۸ می باشد. علاوه بر این، شاخص SJR^{۱۱۲} این مجله علمی ۲,۵۸ ارزیابی شده است. در سال های ۲۰۱۴ و ۲۰۱۵، از ضریب تأثیر^{۱۱۳} ۲,۵۵۶ و ضریب

مجله انگلیسی رایانه ها و آموزش با هدف افزایش دانش و درک در مورد روش هایی که فناوری دیجیتال می تواند آموزش را ارتقا دهد، فعالیت می نماید. این مجله همواره از مقالات پژوهشی در زمینه استفاده آموزشی از فناوری دیجیتال، که به طور گسترده بر علاقه به جامعه آموزش متمرکز باشد، استقبال نموده است. رایانه ها و آموزش از سال ۲۰۰۶ تا ۲۰۱۴ براساس شاخص های ارزیابی کیفیت محتوا، در حوزه های علوم رایانه و آموزش، از بهترین کیفیت علمی برخوردار بوده است.

مجله رایانه ها در رفتار انسان

Computers in Human Behavior

ارزیابی مجلات پژوهشی، از شاخص اچ ۸۲ برخوردار بوده و مجموع استنادها به این نشریه علمی از ابتدای شروع به کار، ۳۴۲۱ و میانگین استناد به هر مقاله آن، ۳,۷۹ می باشد. علاوه بر این، شاخص SJR آن ۱,۵۸ ارزیابی شده است. باتوجه به شاخص های گفته شده، این مجله در سال ۲۰۱۴، از ضریب تأثیر ۲,۶۹۴ و ضریب تأثیر پنج ساله ۳,۶۴۲ برخوردار بوده است. این مجله با انتشار شش عنوان مقاله در حوزه یادگیری در بازی های رایانه ای، از ابتدای شروع به فعالیت، در واقع یکی از فعال ترین مجلات علمی در انتشار محتوای مرتبط با این حوزه در دنیا محسوب می شود.

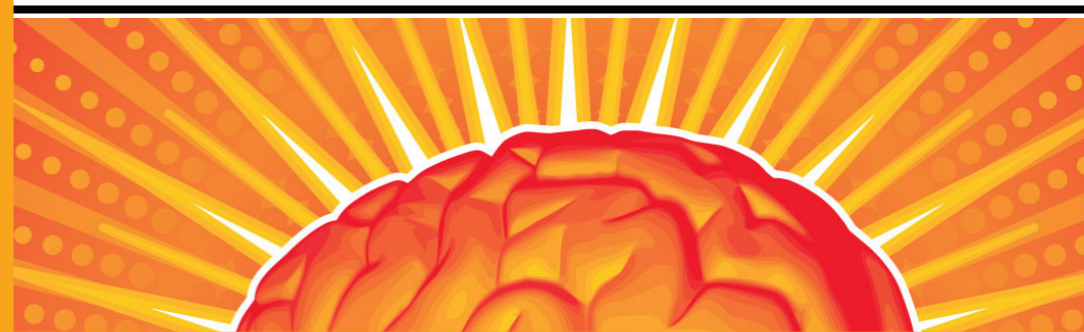
در رفتار انسان، انواع آثار نظری اصلی^{۱۱۶}، گزارش های تحقیقاتی، مرور ادبیاتی، مرور نرم افزاری، مرور کتاب و غیره را منتشر می نماید. مجله رایانه ها در رفتار انسان برای پژوهش حرفه ای در زمینه جنبه های روانشناختی استفاده از رایانه، بسیار کاربردی است. نخستین سال شروع به کار این مجله ۱۹۸۵ و در کشور انگلیس بوده است و همواره محوریت مقالات علمی را در انتشار، موضوعاتی اعم از علوم رایانه، فنون روانشناسی و انسان شناسی مدنظر قرار داده است. در طول دوران انتشار ۳۱ ساله مجله رایانه ها در رفتار انسان، از نظر شاخص های علمی

مجله علمی رایانه ها در رفتار انسان، که در زمینه انتشار مقالات علمی در حوزه بازی های رایانه ای و ویدئویی بسیار پرکار می باشد، با تمرکز ویژه استفاده از رایانه ها از بعد روانشناختی را مورد کند و کاو قرار می دهد. این مجله رایانه را رسانه ای می داند که از طریق آن رفتارهای انسانی شکل گرفته و ابراز می شود. تمرکز اصلی تعداد زیادی از مقالات این مجله علمی، ارتباط اطلاعات با رفتار انسانی است و اغلب این مقالات به بررسی کاربرد رایانه در روانشناسی، روانپزشکی و رشته های مرتبط با آن می پردازند. مجله رایانه ها

معرفی مجلات علمی برتر

در حوزه بازی های دیجیتال و یادگیری

در این بخش دو مورد از پرکارترین مجلات علمی دنیا در انتشار مقالات حوزه یادگیری به کمک بازی های رایانه ای معرفی شده اند. ملاک انتخاب و معرفی این مجلات پژوهشی، معیارهایی چون شاخص اچ، شاخص اس.جی.آر، ضریب تاثیر و ضریب تاثیر پنج ساله و ... می باشد.



GAME YOUR BRAIN



^{۱۱۱} Journal Metrics

^{۱۱۲} سایمگو یک پرتال، شامل مجلات و شاخص های علمی از کشورهای مختلف است که از اطلاعات موجود در Scopus گرفته می شود. این شاخص ها می تواند برای دسترسی، تجزیه و تحلیل حوزه های مختلف علوم مورد استفاده قرار گیرد. این پلتفرم نام خود را از شاخص رتبه بندی مجله سایمگو (SJR) SCImago Journal Rank می گیرد. این شاخص از الگوریتم Google Page Rank الهام گرفته شده و توسط سایمگو توسعه یافته است. شاخص SJR بازدید مجلات موجود در Scopus را از سال ۱۹۹۶ تا به امروز نشان می دهد. Invalid source specified.

^{۱۱۳} Impact Factor: یک شاخص کمی است که برای ارزیابی، مقایسه و رتبه بندی نشریات علمی در رشته های مختلف در سطح ملی یا برای مقایسه مجله ها در سطح بین المللی به کار گرفته می شود. این شاخص نشان دهنده فراوانی استنادهایی است که در طول یک دوره زمانی مشخص به یک مقاله چاپ و در یک نشریه داده می شود. ضریب تأثیر مجله ها نخستین بار توسط دکتر یوجین گارفیلد و آبروینگ شر در دهه ۱۹۶۰ به مؤسسه اطلاعات علمی (ISI) آمریکا ارائه شد تا در انتخاب مجله های علمی برای نمایه استنادی علوم به کار گرفته شود. Invalid source specified.

^{۱۱۴} 5-Year Impact Factor: براساس این فاکتور مجموع استنادها مثلاً از سال ۲۰۱۴ تا ۵ سال قبل از آن محاسبه می شود و تقسیم بر منابعی که در همان ۵ سال آیتم را منتشر نموده اند، می شود.

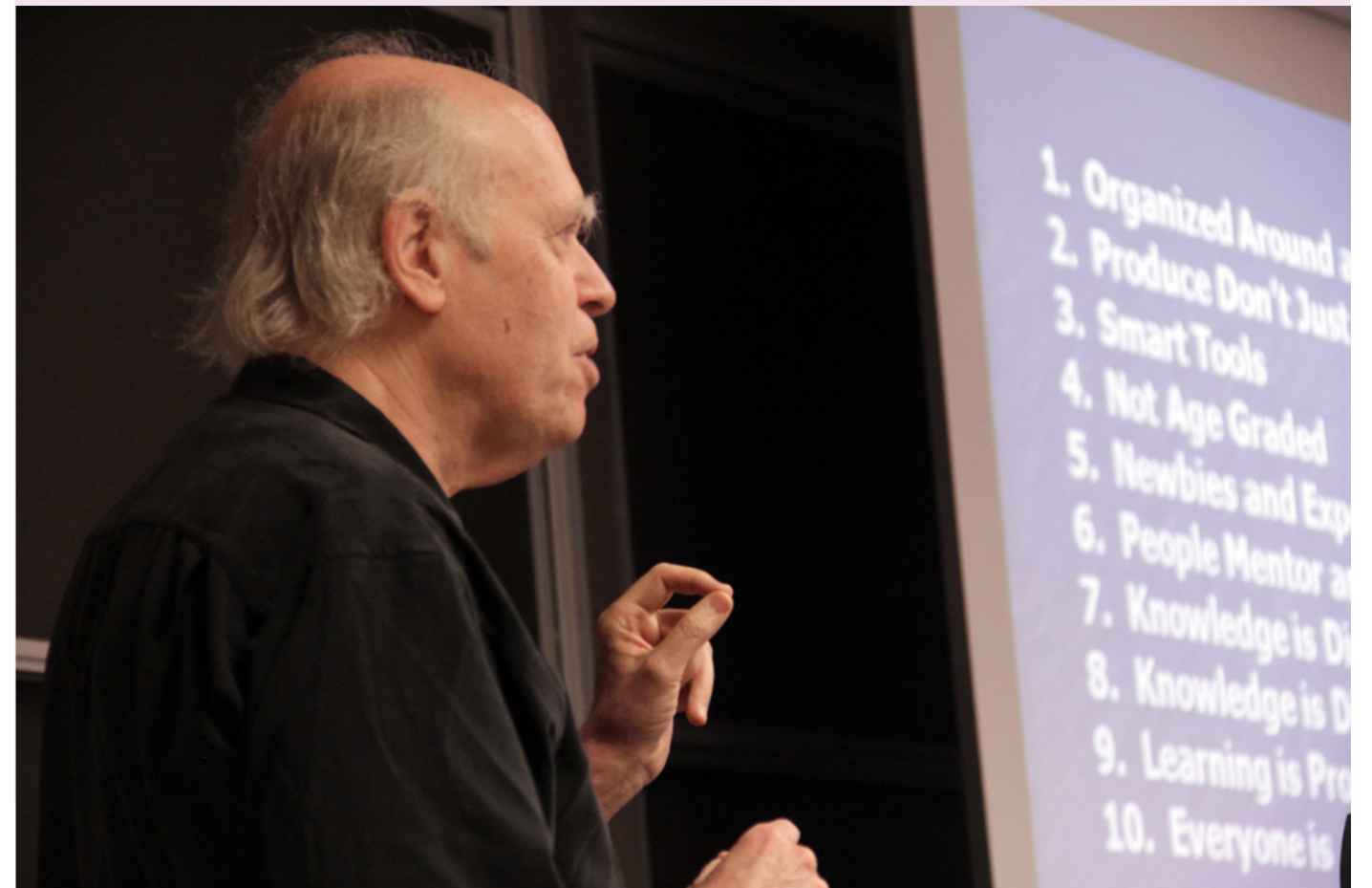
^{۱۱۵} A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games

^{۱۱۶} ORIGINAL THEORETICAL WORKS

معرفی کنفرانس های بین المللی

در حوزه بازی های دیجیتال و یادگیری

کنفرانس های علمی متعددی در دنیا با موضوع یادگیری به طور سالانه برگزار می شوند. اما جالب است بدانید تعداد کنفرانس هایی که به طور تخصصی به موضوع یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال می پردازند بسیار زیاد است. بدین منظور سه مورد از پر مخاطب ترین، علمی ترین و تخصصی ترین کنفرانس های علمی این حوزه را در این بخش معرفی می نمائیم. امکان کسب اطلاعات تفصیلی و دقیق تر در مورد هر یک از کنفرانس ها از طریق لینکی که در انتهای توضیحات هر کنفرانس درج شده است، وجود دارد.



کنفرانس جهانی علوم تربیتی: (دبلیو.سی.ای.اس) ^{۱۱۶}

کنفرانس جهانی علوم تربیتی که هر ساله دایر می گردد، تا کنون با برگزاری هشت دوره، طیف وسیعی از مباحث مرتبط با علوم اجتماعی از تکنولوژی آموزشی تا تاریخ آموزش را در بر گرفته است. این کنفرانس جهانی با هدف هم اندیشی و گرد هم آیی دانشمندان علوم تربیتی، مدیران، مشاوران، متخصصان علوم تربیتی، معلمان، فارغ التحصیلان، سازمان های جامعه مدنی و نیز نمایندگان به منظور بحث پیرامون مسائل نظری و عملی در حوزه های علمی متعدد برگزار می شود. هشتمین دوره این کنفرانس در تاریخ چهارم تا ششم فوریه سال ۲۰۱۶ در دانشگاه الکالا، شهر مادرید واقع در کشور اسپانیا برگزار شد که موضوعاتی مانند آموزش، علوم، علوم تربیتی، آموزش علوم و فناوری آموزشی و عناوین دیگر، از مباحث اصلی این دوره بود. لازم به ذکر است که تاکنون هشت عنوان مقاله در موضوعات بازی های رایانه ای آموزشی در دوره های مختلف برگزاری این کنفرانس ارائه و تأیید شده است. در ششمین دوره برگزاری این کنفرانس در سال ۲۰۱۴، مقاله ای تحت عنوان "مقایسه میان بازی های جدی و نسخه های یادگیری در بازی های فعلی"^{۱۱۷} ارائه شد. همچنین سال ۲۰۱۲، سه مقاله با موضوع بازی های رایانه ای آموزشی به این کنفرانس ارائه شد که عناوین آنها عبارتند از "یک معیار بازی برای ارزیابی بازی های رایانه ای آموزشی"^{۱۱۸}، "یادگیری مادام العمر در سراسر وقایع امروزی یعنی رسانه های اجتماعی و بازی های آنلاین"^{۱۱۹} و "بازی های جدی: از چه منافع آموزشی برخوردارند؟"^{۱۲۰}. علاوه بر این در کنفرانس سال ۲۰۱۰، مقالات دیگری در موضوع بازی های رایانه ای آموزشی با عنوان "تحلیل بازی های ویدئویی چندکاربره در آموزش معلمان"^{۱۲۱} و "استفاده از معماری ACOLEP-MD^{۱۲۲}: برنامه ای برای سرگرم آموزشی"^{۱۲۳} ارائه شد. در اولین دوره برگزاری این کنفرانس در سال ۲۰۰۹ نیز دو مقاله با محوریت این موضوع ارائه شد که عناوین آنها به این قرار است: "تأثیرات بازی های رایانه ای آموزشی بر نگرش دانش آموزان نسبت به درس ریاضیات و بازی های رایانه ای آموزشی"^{۱۲۴} و "یادگیری زبان آموزان خردسال از طریق بازی های رایانه ای"^{۱۲۵}. برای اطلاعات بیشتر در خصوص هشتمین دوره برگزاری این کنفرانس در سال جاری می توانید به سایت زیر مراجعه کنید:

[/http://www.globalcenter.info/wces](http://www.globalcenter.info/wces)

^{۱۱۶} World Conference on Educational Sciences (WCES)

^{۱۱۷} Comparison Between Serious Games and Learning Version of Existing Games

^{۱۱۸} A game scale to evaluate educational computer games

^{۱۱۹} Lifelong learning throughout today's occasions namely social media and online games

^{۱۲۰} The serious game: what educational benefits?

^{۱۲۱} Analysis of multi-user video games in teacher training

^{۱۲۲} Architecture to COntrol LEarning Processes with Mobile Devices (معماری (فرایندهای کنترل یادگیری با دستگاههای موبایل)

^{۱۲۳} Using the ACOLEP-MD architecture: Application to edutainment

^{۱۲۴} The effects of educational computer games on students' attitudes towards mathematics course and educational computer games

^{۱۲۵} Young learners' language learning via computer games

کنفرانس بین المللی دنیا های مجازی برای اپلیکیشن های جدی (وی.اس.گیمز) ۱۳۱

این کنفرانس که تاکنون هفت دوره را برگزار نموده است، جنبه تازگی موضوع خود را در پژوهش های نوین در زمینه بازی های جدی، فناوری بازیها و دنیاهای مجازی می داند. هشتمین دوره این کنفرانس بین المللی ۷ تا ۹ سپتامبر سال جاری میلادی، در شهر بارسلونا واقع در کشور اسپانیا برگزار می شود که این دوره به طور ویژه بر موضوع واقعیت افزوده و ترکیبی متمرکز خواهد بود. هدف از برگزاری این دوره بسط و پرورش دقت نظری و دانشگاهی در بحث بازی های جدی و دنیاهای مجازی می باشد. همچنین مباحثی از جمله بازی وارسازی، بازی های مابیلی، طراحی بازی، مدلسازی کاربر در بازی های جدی، آموزش و یادگیری و غیره از جمله عناوینی می باشد که برای نگارش و تدوین مقالات این دوره اعلام شده است.

در طی سال های برگزاری کنفرانس بین المللی دنیاهای مجازی برای اپلیکیشن های جدی، پنج مقاله علمی در حوزه بازی های رایانه ای آموزشی، ارائه و تأیید شده است. هر پنج عنوان، به چهارمین دوره این کنفرانس در سال ۲۰۱۲ ارسال و ارائه شده که عناوین آنها بدین شرح می باشد:

- جی.ای.ال: کاوش یادگیری پیشرفته با بازی^{۱۳۲}
 - اندازه گیری اثربخشی یادگیری با بازی های جدی در آموزش مشارکتی^{۱۳۳}
 - کارگاه آموزشی استفاده از بازی های جدی در آموزش مهندسان^{۱۳۴}
 - بازی های جدی برای یادگیری فردی و اجتماعی و اخلاق: وضعیت و روند^{۱۳۵}
 - چارچوب برساختی بازی جدی برای یادگیری کودکان^{۱۳۶}
- برای دریافت اطلاعات بیشتر در خصوص نحوه برگزاری و مهلت ارسال مقالات به این کنفرانس، به آدرس زیر مراجعه نمایید:

<http://vs-games2016.com/>

کنفرانس جهانی یادگیری، آموزش و رهبری آموزشی (دبلیو.سی.ال.تی.ای) ۱۳۶

این کنفرانس جهانی که تاکنون شش دوره را پشت سر گذاشته است، نسبت به تأمین آموزش به عنوان علائق فردی، منافع، نیازها، توقعات و انتظارات جهانی که روز به روز اهمیت بیشتری پیدا می کند، توجه دارد. علاوه بر این، تطابق ویژگی های فردی با محیطی که در آن فرا می گیرد، همراه با مدیریت آن محیط های یادگیری نیز مهم هستند. در این چارچوب، این کنفرانس با هدف گرد هم آبی دانشمندان، مدیران، مشاوران، معلمان، دانشجویان، فارغ التحصیل آموزشی و اعضای سازمان های غیردولتی به بحث در مورد مفاهیم نظری و عملی یادگیری، آموزش و مدیریت در محیط علمی می پردازد. لازم به ذکر است در دوره قبلی این کنفرانس که اکتبر سال ۲۰۱۵ در شهر پاریس برگزار شد، ۳۷ کشور شرکت کردند و پژوهشگران این کشورها با ارسال بیش از ۴۲۸ مقاله، در این کنفرانس حضور پیدا کردند. همچنین هفتمین دوره کنفرانس جهانی یادگیری، آموزش و رهبری آموزشی در سال جاری میلادی در تاریخ ۲۹ تا ۳۱ اکتبر، شهر زاگرب واقع در کشور کرواسی برگزار خواهد شد.

در همین زمینه، تاکنون شش عنوان مقاله علمی به این کنفرانس در سال های اخیر با موضوع بازیهای رایانه ای آموزشی، ارائه شده است که برای مثال در دوره پنجم در سال ۲۰۱۴، مقاله ای با عنوان "دیدگاه معلمان مدارس ابتدایی، نسبت به یادگیری مبتنی بر بازی به عنوان یک روش تدریس"^{۱۳۷} به این کنفرانس ارائه و تأیید شد. همچنین در سال ۲۰۱۳، مقاله "استفاده از بازی های رایانه ای در حمایت از آموزش" و در سال ۲۰۱۱ مقاله "تأثیر بازی های کاردی و بازی های رایانه ای بر یادگیری مفاهیم شیمی"^{۱۳۸} به این کنفرانس ارائه شده است. در نخستین دوره برگزاری کنفرانس جهانی یادگیری، آموزش و رهبری آموزشی، سه مقاله با محوریت بازی های رایانه ای آموزشی ارائه شده است که عناوین آنها به این شرح می باشد: "استفاده از شبکه های اجتماعی در یادگیری زبان خارجی مبتنی بر بازی رایانه ای آموزشی"^{۱۳۹}، "دیدگاه های معلمان ریاضی در مورد استفاده از بازیهای رایانه ای آموزشی در آموزش ریاضی"^{۱۴۰} و "بررسی ویژگی های بازیهای رایانه ای آموزشی تولید شده برای کودکان مبتلا به اوتیسم: طرح پروژه"^{۱۴۱}.

برای کسب اطلاعات بیشتر در خصوص نحوه برگزاری و مهلت ارسال مقالات به این کنفرانس، به آدرس زیر مراجعه نمایید:

<http://www.globalcenter.info/wclta/>

^{۱۳۱} International Conference on Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)

^{۱۳۲} GEL: Exploring Game Enhanced Learning

^{۱۳۳} Measuring the effectiveness of learning with serious games in corporate training

^{۱۳۴} Workshop on the use of serious games in the education of engineers

^{۱۳۵} Serious Games for Personal and Social Learning & Ethics: Status and Trends

^{۱۳۶} the serious game constructivist framework for children's Learning

^{۱۳۶} World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership (WCLTA)

^{۱۳۷} Elementary School Teachers' Views on Game-based Learning as a Teaching Method

^{۱۳۸} The use of social networks in educational computer-game based foreign language learning

^{۱۳۹} Math teachers' perspectives on using educational computer games in math education

^{۱۴۰} Investigating the characteristics of educational computer games developed for children with autism: a project proposal

درباره ما

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، به عنوان یک شرکت زایشی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۴ تاسیس شد تا فضایی را برای گرد هم آمدن هسته‌های پژوهشی متشکل از دانش‌آموختگان بهترین دانشگاه‌های کشور و همچنین متخصصین و صاحب‌نظران در حوزه‌های مختلف مرتبط با صنعت بازی‌های دیجیتالی فراهم آورده و با تعریف و عملیاتی ساختن پروژه‌های متعدد تحقیقاتی با تمرکز بر مطالعات رفتاری و تحقیقات بازار، در جهت پیشبرد اهداف عالی پژوهشی خود که عمدتاً بر روی حوزه‌های بازرگانی، ارتباطات، روان‌شناسی و جامعه‌شناسی متمرکز است، گام بردارد.

گزارش‌های ما

نمونه‌ای از مهم‌ترین گزارش‌های ما در صنعت بازی‌های دیجیتال، به شرح زیر است:

- گزارش نمای باز صنعت بازیهای دیجیتال ایران (اطلاعات مهم و کلیدی صنعت)
- گزارش‌های سه‌گانه پلتفرم‌های بازی موبایلی، بازی کامپیوتری و بازی کنسولی
- گزارش اطلاعات بازار (بازی‌های محبوب، برندهای پرفروش، سخت‌افزارهای پر کاربرد و ...)
- گزارش خوشه‌بندی رفتار بازیکنان
- گزارش بازی کردن آنلاین
- گزارش اختصاصی شهر تهران
- گزارش مقایسه ۱۱ کلان‌شهر اصلی ایران

سایر خدمات دایرک

- علاوه بر گزارش‌های تولید شده، دایرک خدمات تکمیلی دیگری را نیز ارائه می‌دهد. برخی از این خدمات در زیر قابل ملاحظه هستند:
- مشاوره اطلاعاتی به شرکت‌های داخلی و خارجی به منظور گسترش فعالیت در صنعت
 - اجرای پروژه‌های تحقیقاتی سفارشی مرتبط
 - گردآوری منابع علمی مطالعات بازی‌های دیجیتالی مشتریان دایرک

مزیت‌های دایرک

- در زیر، مهم‌ترین مزایای استفاده از خدمات دایرک قابل ملاحظه است:
- هسته مرکزی تحقیقاتی متخصص در حوزه‌های بازرگانی، ارتباطات، جامعه‌شناسی و آمار
 - همکاری مشترک با «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای»
 - استفاده از نمونه‌های آماری بیش از ۱۵۰۰۰ نفری در سراسر کشور
 - همکاری با بیش از ۱۰۰ نفر پرسشگر در سراسر کشور
 - پوشش اطلاعات تمام کشور شامل کلان‌شهرها، شهرستان‌ها و مناطق روستائی
 - امکان تحلیل و بررسی عمیق گزارشها توسط خبرگان حوزه
 - همکاری با دانشگاه‌ها و پژوهشگاه‌های برتر کشور
 - همکاری با سازمان‌های تحقیقات بازار جهانی در حوزه صنعت بازی‌های دیجیتال و دیگر صنایع وابسته

دریچه‌ای برای نظاره کردن به بازی‌های دیجیتال



سوالات و پیشنهادات خود را از راه های زیر به ما برسانید:

تلفن: (داخلی: ۴۱۳) ۰۲۱-۸۸۳۴۵۵۹۱

info@direc.ir

www.direc.ir