

عنوان مقاله:

تاثیر شخصی سازی بازی پردازی بر رضایت تحصیلی یادگیرندگان در محیط آموزش الکترونیکی

محل انتشار:

چهاردهمین کنفرانس ملی و هشتمین کنفرانس بین المللی یادگیری و یاددهی الکترونیکی (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

محمدحسن عباسی - دکترای مدیریت فناوری اطلاعات، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال

غلامعلی منتظر - استاد مهندسی فناوری اطلاعات، دانشگاه تربیت مدرس

خلاصه مقاله:

یکی از مشکلات یادگیری الکترونیکی، عدم ارتباط چهره به چهره است که موجب می شود یادگیرندگان نتوانند مسیر یادگیری را در محیط آموزشی متناسب با نیازها و توانمندی خود بدرستی طی کنند. مهمترین راهکار مقابله با این موضوع، شخصی سازی محیط یادگیری براساس ویژگی های منحصر به فرد یادگیرندگان است. در این مقاله سامانه آموزشی براساس ویژگی های شخصیت و انگیزه یادگیرندگان طراحی و به کمک عناصر بازی پردازی پیاده سازی شده است. شخصیت یادگیرندگان در این سامانه توسط پرسشنامه NEO-FFI و انگیزه آنها توسط پرسشنامه انگیزه تحصیلی AMS سنجیده شده است. سپس با استفاده از ویژگی های انگیزه و شخصیت افراد، نوع بازی آنها براساس مدل بازی BrainHex به دست آمده و متناسب با نوع بازی یادگیرنده، عناصر بازی پردازی برای آنها به صورت شخصی ارائه شده است. سامانه طراحی شده در دوره آمادگی مسابقه بین المللی ریاضی با ۱۱۷ شرکت کننده در مدرسه الکترونیکی خانه ریاضی تهران اجرا شده است. پس از اجرا میزان رضایت تحصیلی دانش آموزان در استفاده از سامانه در دو گروه شاهد و آزمون، مقایسه شده است. نتایج نشان می دهد استفاده از ساز و کار بازی پردازی در شخصی سازی براساس ویژگی های شخصیت و انگیزه فرد باعث شده تا به طرز معناداری، رضایت تحصیلی یادگیرندگان نسبت به پیش از شخصی سازی و در مقایسه با گروه شاهد بهبود پیدا کند.

کلمات کلیدی:

یادگیری الکترونیکی، سامانه آموزشی هوشمند، شخصی سازی، شخصیت، انگیزه، رضایت تحصیلی، بازی پردازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1224587>

