

بنام خداوند جان و دلی

تحول سیستم آموزشی به شیوه

گیمیفیکیشن



تألیف:

غلامرضا اسدیگی



۱۳۹۹

سرشناسه	: اسدیگی، غلامرضا، ۱۳۳۰-
عنوان	: تحول سیستم آموزشی به شیوه گیمیفیکیشن
تالیف و نام پدیدآور	: غلامرضا اسدیگی؛ ویراستاری فنی مهدی رحمتی.
مشخصات نشر	: شازند: سخن دانشجو.
مشخصات ظاهری	: ۱۵۰ ص: ۲۱/۵×۱۴/۵ س.م.
شابک	: 978-622-97365-7-9: ۲۰۰۰۰۰ ریال
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: کتابنامه: ص. ۱۴۷-۱۵۰.
موضوع	: بازی وارسازی
موضوع	: Gamification
موضوع	: تدریس -- روش شناسی
موضوع	: Teaching -- Methodology
شناسه افزوده	: رحمتی، مهدی، ۱۳۶۲-، ویراستار
رده بندی کنگره	: HF۵۴۱۵/۱۲۶
رده بندی دیویی	: ۶۵۷/۸۲۲
شماره کتابشناسی ملی	: ۷۵۶۹۰۱۷

تحول سیستم آموزشی به شیوه گیمیفیکیشن

نویسنده: غلامرضا اسدیگی

ویراستاری فنی: مهدی رحمتی

طراحی جلد و صفحه آرایی: حمیدرضا جلالوندی

ناشر: سخن دانشجو، ۰۹۱۰۸۰۶۲۱۲۶

نوبت و تاریخ چاپ: اول ۱۳۹۹

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

پست الکترونیک: S_rahmati17@yahoo.com

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۹۷۳۶۵-۷-۹

قیمت: ۳۰۰/۰۰۰ ریال

* حق چاپ محفوظ است *

پیشگفتار

در ابتدا باید این گونه مطرح شود که هدف ما از تألیف این کتاب آشنایی بیشتر مخاطبین و متخصصین فارسی زبان با علم در حال گسترش بازی وارسازی یا گیمیفیکیشن می باشد. در این راستا ما سعی کردیم تا با زبان ساده مفهوم پیچیده گیمیفیکیشن را برای خواننده تشریح کنیم بطوری که مطالعه این کتاب به عنوان گام رو به جلویی باشد تا فضایی الهام بخش و جستجوگرانه را برای علاقه مندان این موضوع در ایران فراهم نماید.

پیش بینی می شود که ارزش صنعت گیمیفیکیشن تا چندین سال آینده به مراتب نسبت به امروز بیشتر باشد اما با وجود فراگیر شدن گیمیفیکیشن درصد بالایی از برنامه ها همچنان با شکست روبرو می شوند. علت این امر استفاده غلط از مؤلفه های بازی وارسازی است. برای رسیدن به موفقیت تنها اضافه کردن مؤلفه های بازی گونه به فرآیند پروژه جوابگو نیست بلکه همه فرآیند نیاز به مهندسی مجدد دارد. شاید برای شما این ادعا عجیب باشد اما درصد قابل توجهی از این شکست ها به این دلیل روی می دهند که هنوز این سؤال «بازی وارسازی چیست؟»، برای خیلی از افراد دارای جواب مناسبی نیست! پس اگر این مفهوم به خوبی شناخته شود و از آن به درستی استفاده گردد، قضیه به کلی تغییر خواهد کرد.

بیشترین کاربرد گیمیفیکیشن، افزایش مشارکت مخاطبان و مجاب کردن آنان به تغییر رفتار است. حال به این موضوع مهم یعنی تغییر رفتار و کاربرد ویژه آن در آموزش و پرورش توجه کنید؛ پس بدون شک از گیمیفیکیشن در این حوزه کمک های بسیاری می توان جهت اصلاح و تغییر رفتار دانش آموزان دریافت نمود.

۱..... مقدمه

فصل اول: آشنایی با مفاهیم، تعاریف و تاریخچه

- ۳.....
 ۵..... تعریف گیمیفیکیشن
 ۱۱..... مفهوم اصطلاحی گیمیفیکیشن
 ۱۳..... تاریخچه گیمیفیکیشن یا «بازی گونه»
 ۱۵..... آشنایی با مفاهیم در مطالعه تأثیر گیمیفیکیشن در آموزش
 ۱۶..... ضرورت بررسی تأثیر گیمیفیکیشن

فصل دوم: آموزش و گیمیفیکیشن

- ۲۳.....
 ۲۵..... آموزش به روش گیمیفیکیشن
 ۲۹..... انگیزش، حلقه گمشده در آموزش
 ۳۱..... آموزش مبتنی بر بازی و تفاوت‌های آن با گیمیفیکیشن
 ۳۶..... مزایای بازی‌های آموزشی چیست؟
 ۳۹..... چند توصیه کاربردی در رابطه با بازی‌های آموزشی

فصل سوم: کاربردهای گیمیفیکیشن

- ۴۱.....
 ۴۳..... گیمیفیکیشن در آموزش
 ۴۸..... بازی‌گونگی در حوزه‌های مختلف آموزش
 ۴۹..... بازی‌گونگی در آموزش‌های رسمی
 ۵۲..... بازی‌گونگی در آموزش‌های مهارتی
 ۵۴..... بازی‌گونگی در آموزش‌های شخصی

۵۵ برخی دیگر از کاربردهای گیمیفیکیشن

۵۹ فصل چهارم: مفهوم بازی

۶۱ بازی چیست؟

۶۳ تعریف بازی

۶۴ تفاوت بازی با سرگرمی

۶۷ عناصر بازی

۶۸ کاربرد عناصر بازی

۷۴ چارچوب‌های گیمیفیکیشن

۷۴ ساختار بازی و عناصر بازی بر اساس چارچوب ورباخ

۷۷ مدل‌های تغییر رفتار و پیامدهای آن

۷۹ مدل ونکاتش

۸۹ فصل پنجم: بررسی تغییر رفتار از منظر روانشناسی

۹۱ تعریف رفتار

۹۲ تغییر رفتار

۹۴ ویژگی‌های تغییر رفتار

۱۰۰ روش‌های ایجاد رفتارهای تازه

۱۰۲ برنامه‌های تقویت

۱۰۷ رقیق کردن برنامه تقویتی

۱۰۷ روش‌های کاهش و حذف رفتارهای نامطلوب

۱۰۸ انتخاب تقویت‌کننده‌های مناسب

۱۰۹ انواع تقویت‌کننده‌های مثبت