

بسمه تعالی



دانشگاه علوم پزشکی مجازی
Virtual University of Medical Sciences

طرح دوره

یادگیری مبتنی بر بازی و بازپردازی

در آموزش علوم پزشکی

استاد گرامی، با توجه به لزوم هماهنگی بین شیوه ارائه واحدهای درسی مختلف به دانشجویان، خواهشمند است محتوای درس خود را در قالب این فرم طرح دوره تهیه کرده و فرم تکمیل شده را به همراه فایل آن برای دانشگاه علوم پزشکی مجازی ارسال فرمایید. لطفا قبل از تکمیل فرم، ابتدا آن را با دقت مطالعه کنید.

نام درس:

تعداد واحد نظری:

تعداد واحد عملی:

• مشخصات استاد مسؤول:

نام	نام خانوادگی	رتبه	گروه	دانشگاه	شماره تماس	تلفن همراه
سمیه	رجب زاده	استادیار	یادگیری الکترونیکی			

استاد مسؤول درس فردی است که در سیستم مدیریت آموزش سما درس به او اختصاص داده می شود و وظیفه نظارت بر روند درس و تکالیف دانشجویان را بر عهده دارد و در امر تدریس برخی از کلاس های حضوری، تصحیح تکالیف یا آزمون کتبی و ... می تواند از استادان همکار کمک بگیرد.

• مشخصات استادان/مدرسان همکار:

نام	نام خانوادگی	رتبه	گروه	دانشگاه	شماره تماس	تلفن همراه

معرفی و اهداف درس

۱. معرفی مختصری در حدود ۲۵۰ تا ۳۰۰ کلمه در مورد درس بنویسید. دقت کنید معرفی شما موارد زیر را شامل شود:

یادگیری الکترونیکی شکلی از یادگیری است که از طریق ابزارهای الکترونیکی متنوع عرضه، با شیوه‌های مختلف کنترل و اجرا می‌شود و اجرای آن بدون محدودیت زمانی و مکانی می‌باشد. طراحی و ارائه صحیح و عملی برنامه‌ها و پروژه‌های یادگیری الکترونیکی مستلزم برخورداری از دانش پایه و بنیادی آن است. این درس دانشجویان را با تعارف، مفاهیم اساسی و کلی یادگیری الکترونیکی با تمرکز بر آموزش علوم پزشکی بعنوان مقدمه‌ای بر دروس بعد آشنا می‌سازد.

۲. اهداف درس را برای ارائه به دانشجویان در سامانه بنویسید:

۱. تعاریف و مفاهیم اساسی بازی وارسازی در آموزش و یادگیری الکترونیکی
۲. آشنایی با انواع رویکردهای یادگیری مبتنی بر بازی
۳. آشنایی با عناصر بازی وارسازی
۴. آشنایی با کاربردهای بازی وارسازی در آموزش پزشکی
۵. آشنایی با کاربرد نظریه‌های یادگیری در بازی وارسازی
۶. آشنایی با انواع بازی آموزشی در آموزش پزشکی
۷. آشنایی با نرم افزارهای تولید بازی آموزشی
۸. آشنایی با واقعیت مجازی و واقعیت افزوده در بازی وارسازی

از بین منابع زیر، مشخصات مواردی که به عنوان منبع معرفی یا ارائه می کنید را بنویسید:

□ کتاب

در صورت وجود جدول زیر را تکمیل کنید:

مشخصات کتاب شامل عنوان، نویسندگان، مترجمین، انتشارات، سال و نوبت چاپ
۱. kapp, karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game base Methods and Strategies for Training and Education.
۲. Related articles
۳. بازی وارسازی مفاهیم و کاربردها نویسنده مرضیه زرین بال ماسوله
۴. راهنمای کاربردی و عملی Gamification بازی گونه سازی نویسنده مهرا ن فتح الله زاده

ردیف	عنوان / موضوع	منبع	تاریخ برگزاری
۱	جلسه اول : تعریف و اصول بازی وارسازی	منبع یک	۱۴۰۱/۰۷/۱۷
۲	جلسه دوم: رویکردهای یادگیری مبتنی بر بازی	منبع یک و دو	۱۴۰۱/۷/۲۴
۳	جلسه سوم: طراح و کاربر بازی وارسازی	منبع سه و چهارم	۱۴۰۱/۸/۸
۴	جلسه چهارم: انواع بازی وارسازی و کاربردهای آن در آموزش پزشکی	منبع دو و سه و چهارم	۱۴۰۱/۸/۱۵
۵	جلسه پنجم: کاربرد نظریه های یادگیری در آموزش الکترونیکی	منبع دو و یک	۱۴۰۱/۸/۲۲
۶	جلسه ششم: نقد و بررسی چند نمونه بازی در آموزش علوم پزشکی	منبع دو و چند بازی آموزشی	۱۴۰۱/۸/۲۹
۷	جلسه هفتم: بررسی نرم افزارهای تولید بازی	چند نرم افزار	۱۴۰۰/۹/۶
۸	جلسه هشتم: واقعیت مجازی و واقعیت افزوده در بازی وارسازی	عملی در اتاق واقعیت مجازی دانشگاه	۱۴۰۰/۹/۱۳
۹	جلسه نهم: آزمون پایان دوره	متعاقبا اعلام می گردد	

تکالیف و پروژه‌ها

در ادامه زیر پروژه پایان ترم و تکالیف درس خود را مشخص نمایید.

• پروژه پایان ترم

۱. آیا برای درس خود پروژه پایان ترم در نظر گرفته‌اید؟ بلی خیر

در صورت پاسخ مثبت موارد زیر را بنویسید:

شرح پروژه:

۱. تهیه یک سناریو آموزشی جهت تولید آن بصورت بازی
۲. تولید یک بازی آموزشی در یک پلتفرم بدون نیاز به کدنویسی
۳. تهیه یک چک لیست بررسی عناصر یک بازی آموزشی

هدف از ارائه پروژه:

۱. تسلط کامل به عناصر بازی و رعایت اصول آن
۲. توانمندی در تهیه سناریو بازی سازی
۳. آشنایی با نرم افزارهای تولید بازی آموزشی
۴. توانمندی در تولید بازی آموزشی
۵. توانمندی در نقد و بررسی یک بازی آموزشی

شیوه ارزیابی

۱. ملاک‌ها و بارم‌بندی دقیق ارزیابی نهایی دانشجو را ذکر نمایید.

۱. شرکت در کلاس‌ها

۲. انجام تکالیف

۳. آزمون پایان ترم