



دانشگاه علوم پزشکی  
و خدمات بهداشتی درمانی تهران

معاونت آموزشی

مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی

واحد برنامه‌ریزی آموزشی

## چارچوب طراحی «طرح دوره»

### اطلاعات درس:

گروه آموزشی ارابه دهنده درس: یادگیری الکترونیکی

عنوان درس: طراحی و تولید مواد یادگیری الکترونیکی ۲

کد درس: 658010

نوع و تعداد واحد<sup>۱</sup>: ۲ واحد (۱ واحد نظری - ۱ واحد عملی)

نام مسؤول درس: میترا قریب

مدرس/ مدرسان: میترا قریب

پیش‌نیاز/ هم‌زمان: ابزارها و فناوری های یادگیری الکترونیکی، طراحی و تولید مواد یادگیری الکترونیکی ۱

رشته و مقطع تحصیلی: یادگیری الکترونیکی در علوم پزشکی/ مقطع کارشناسی ارشد

### اطلاعات مسؤول درس:

رتبه علمی: استادیار

رشته تخصصی: برنامه ریزی آموزش از دور

محل کار: دانشکده پزشکی / گروه یادگیری الکترونیکی

تلفن تماس: ۰۹۱۲۳۹۳۶۵۲۱

نشانی پست الکترونیک: gharibmi@tums.ac.ir

<sup>۱</sup> مشتمل بر: نظری، عملی و یا نظری- عملی به تفکیک تعداد واحدهای مصوب. (مثال: ۲ واحد نظری، ۱ واحد عملی)

توصیف کلی درس (انتظار می‌رود مسئول درس ضمن ارائه توضیحاتی کلی، بخش‌های مختلف محتوایی درس را در قالب یک یا دو بند، توصیف کند):

در دوره کارشناسی ارشد یادگیری الکترونیکی در علوم پزشکی دو درس اختصاصی طراحی و تولید مواد یادگیری الکترونیکی ۱ و ۲ پیش بینی شده است؛ که این واحد درسی بخش دوم آن می باشد. در هزاره سوم یادگیری الکترونیکی گسترش روزافزونی یافته و در انواع آموزش‌ها بکار گرفته میشود. یکی از اجزاء مهم یادگیری الکترونیکی، محتوای آموزشی است که در صورت طراحی درست و اصولی، نقش کلیدی در یادگیری مخاطبان ایفاء می کند. در این درس طراحی و تولید محتوای یادگیری با رویکردها و تکنولوژی‌های نوین از جمله بازی آموزشی و بازی گونه سازی مورد بررسی قرار میگیرد.

**اهداف کلی / محورهای توان‌مندی:**

آشنایی با مفاهیم، اصول طراحی و تولید مواد یادگیری با رویکردها و تکنولوژی‌های بازی آموزشی، بازی گونه سازی

**- محورهای توانمندی**

- طراحی محتوای الکترونیکی
- ارائه مشاوره در طراحی و راه اندازی دوره های آموزش الکترونیکی

**اهداف اختصاصی / زیرمحورهای هر توان‌مندی:**

پس از پایان این درس انتظار می‌رود که فراگیرنده:

- اصطلاحات مرتبط با بازی آموزشی را تعریف نماید.
- پایه های اصولی بازی آموزشی را تبیین نماید.
- طراحی آموزشی بازی را با یادگیری مرتبط نماید.
- امتیازدهی بازی را با اهداف آموزشی منطبق نماید.
- نمونه اولیه (پروتوتایپ بازی) را با رعایت مبانی نظری تولید کند.

## رویکرد آموزشی<sup>۱</sup>:

ترکیبی<sup>۲</sup>

روش‌های یاددهی- یادگیری با عنایت به رویکرد آموزشی انتخاب شده:

### رویکرد ترکیبی

ترکیبی از روش‌های زیرمجموعه رویکردهای آموزشی مجازی و حضوری، به کار می‌رود. لطفا نام ببرید:

- سخنرانی تعاملی
- یادگیری مبتنی بر محتوای الکترونیکی تعاملی
- یادگیری مبتنی بر حل مسئله (PBL)

### تقویم درس

جلسه	عنوان مبحث	روش تدریس	فعالیت‌های یادگیری / تکالیف دانشجوی	مدرس
۱	معرفه- انتظارات و مقدمه	سخنرانی تعاملی	حضور در کلاس و مشارکت در بحث و پرسش و پاسخ	قریب
۲	تعریف و مقایسه مفاهیم بازی وار سازی- بازی جدی و بازی آموزشی	محتوای الکترونیکی	مطالعه محتوا- انجام تکلیف- خواندن مقاله مرجع و شرح تفاوتها و شباهت ها	قریب
۳	اصول بازی آموزشی و زبان شناسی (lingo) بازی	محتوای الکترونیکی	مطالعه محتوا	قریب
۴	اصول بازی آموزشی و زبان شناسی بازی (ادامه)	محتوای الکترونیکی	مطالعه محتوا	قریب
۵	اصول بازی آموزشی و زبان شناسی بازی (ادامه)	محتوای الکترونیکی	انجام تکلیف- شرکت در بازی کتاب مرجع و تحلیل بازی اصطلاحات پزشکی از نظر زبان شناسی	قریب
۶	فرآیند طراحی بازی آموزشی / تحلیل و ارزیابی بازی های آموزشی در دسترس	محتوای الکترونیکی-یادگیری مبتنی بر حل مسئله	مطالعه محتوا- شرکت در بازی کتاب مرجع	قریب
۷	اصول پایه طراحی بازی آموزشی	محتوای الکترونیکی	مطالعه محتوا	قریب
۸	اصول پایه طراحی بازی آموزشی (ادامه)	محتوای الکترونیکی	مطالعه محتوا- انتخاب موضوع برای تولید بازی آموزشی- تدوین اهداف و تکمیل چک لیست طراحی آموزشی	قریب
۹	مرتبط کردن یادگیری با طراحی بازی	محتوای الکترونیکی	مطالعه محتوا	قریب
۱۰	مرتبط کردن یادگیری با طراحی بازی (ادامه)	محتوای الکترونیکی	مطالعه محتوا- انجام تکلیف منطبق کردن اهداف آموزشی با اهداف، پویایی اصلی، ساز و کار ، عناصر بازی	قریب
۱۱	تطبيق امتیاز دهی با اهداف یادگیری	محتوای الکترونیکی	مطالعه محتوا	قریب
۱۲	تطبيق امتیاز دهی با اهداف یادگیری (ادامه)	محتوای الکترونیکی	مطالعه محتوا- انجام تکلیف- مشخص کردن نحوه امتیاز دهی به بازی	قریب
۱۳	تدوین پروتوتایپ اولیه	محتوای الکترونیکی-یادگیری مبتنی بر حل مسئله	مطالعه محتوا	قریب
۱۴	تدوین پروتوتایپ اولیه (ادامه)	محتوای الکترونیکی	مطالعه محتوا- انجام تکلیف- تدوین پروتوتایپ اولیه	قریب

1. Educational Approach

2. Blended Approach: Blended learning is an approach to education that combines online educational materials and opportunities for interaction online with traditional place-based classroom methods.

جلسه	عنوان مبحث	روش تدریس	فعالیت‌های یادگیری / تکالیف دانشجو	مدرس
۱۵	ملاحظات اجرا و تولید	محتوای الکترونیکی	مطالعه محتوا	قریب
۱۶	ملاحظات اجرا و تولید (ادامه)	محتوای الکترونیکی	مطالعه محتوا	قریب
۱۷	بلوک حضوری انتهای ترم (ارائه نقشه مفهومی)	سخنرانی تعاملی	ارائه نقشه مفهومی از درس	قریب

### وظایف و انتظارات از دانشجو:

- از دانشجو انتظار می رود
- در بلوک های حضوری ابتدا و انتهای ترم شرکت منظم و فعال داشته باشد.
- منابع و درسنامه ها را با دقت مطالعه نماید.
- تکالیف را در موعد مقرر انجام دهد.

### روش ارزیابی دانشجو:

- ذکر نوع ارزیابی (تکوینی/تراکمی):<sup>۱</sup> ارزیابی تکوینی و تراکمی می باشد.
- ذکر روش ارزیابی دانشجو:
  - تکلیف و پروژه: تولید پروتوتایپ بازی آموزشی
  - آزمون: پایان ترم به صورت کتبی تشریحی و استدلالی
- ذکر سهم ارزشیابی هر روش در نمره نهایی دانشجو:
  - تکالیف و پروژه ۱۰ نمره
  - امتحان پایان ترم ۸ نمره
  - شرکت فعال در بلوکهای اول و آخر ترم ۲ نمره

### منابع:

- الف) کتب:
- Boller S and Kapp K. Play to Learn: Everything You Need to Know About Designing Effective Learning Games. Association for Talent Development. Last edition

ب) مقالات:

Becker, Katrin. "What's the Difference between Gamification, Serious Games, Educational Games, and Game-Based Learning?" Academia Letters (2021)

Available at:

[https://www.academia.edu/45044609/What\\_s\\_the\\_difference\\_between\\_gamification\\_serious\\_games\\_educational\\_games\\_and\\_game\\_based\\_learning](https://www.academia.edu/45044609/What_s_the_difference_between_gamification_serious_games_educational_games_and_game_based_learning)

(ج) محتوای الکترونیکی:

- درسنامه تدوین شده توسط مدرس (pdf)

- محتوای چندرسانه ای تدوین شده توسط مدرس (mp4)

(د) منابع برای مطالعه بیشتر:

Singhal S, Hough J, Cripps D, 2019, 'Twelve tips for incorporating gamification into medical education', MedEdPublish, 8, [3], 67, <https://doi.org/10.15694/mep.2019.000216.1>