



دانشکده مهندسی آفرینش پزشکی و مدیریت  
دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی شیراز



بسمه تعالی

## طرح دوره درس

ویژه رشته

یادگیری الکترونیکی در علوم پزشکی



نام درس: طراحی و تولید مواد یادگیری چند رسانه ای (۲) تعداد واحد نظری: ۱ تعداد واحد عملی: ۱

• مشخصات استادان/مدرسان:

نام	نام خانوادگی	نقش	رتبه	گروه	دانشگاه	شماره تماس	تلفن همراه/ایمیل
مهرنوش	خشنودی فر	<u>استاد</u> <u>مسئول</u>	استادیار	یادگیری الکترونیکی	علوم پزشکی شهید بهشتی	۲۶۲۱۰۰۸۹-۹۰ داخلی ۲۱۱	mkhoshnoodifar@sbmu.ac.ir

## اهداف و معرفی درس

- ۱- دانشجویان ترندهای فناوریهای نوین آموزشی را بشناسند
- ۲ - دانشجویان با مفاهیم بازی وارسازی، شبیه سازی، واقعیت مجازی، افزوده، اپلیکیشن های آموزشی، سامانه های هوشمند یادگیری، شبکه های اجتماعی و .... آشنا شوند
- ۳-دانشجویان با نحوه طراحی بازیهای آموزشی مبتنی بر روانشناسی یادگیری آشنا شوند
- ۴-بتوانند الگوریتم پداگوژیک یک بازی آموزشی را طراحی کنند
- ۵ -بتوانند بازی های آموزشی را نقد و تحلیل کنند
- ۶-بتوانند مولفه های موثر در طراحی اپلیکیشن های آموزشی را شناسایی و بکار گیرند
- ۷- و سایر

### ۲. معرفی درس

در این دوره بر آن هستیم تا شما را با رویکردها و تکنولوژیهای نوین یادگیری الکترونیکی و چگونگی تاثیر آنها بر حافظه، یادگیری و عملکرد یادگیرندگان، آشنایی با فرایند طراحی و تولید مواد یادگیری با رویکردهای نوین از قبیل بازی وار سازی، یادگیری سیار، واقعیت افزوده و مجازی و .... آشنا سازیم و هم چنین ضمن آشنایی با انواع رسانه های اجتماعی دیجیتال، نحوه طراحی مواد آموزشی مناسب این رسانه ها در آموزش پزشکی را برایتان تشریح کنیم. این دوره به صورت ترکیبی برگزار می شود و محتواهای آموزشی آن به صورت چند رسانه ای ، اسلاید، متن، صوت و ... در اختیار شما قرار خواهد گرفت. هم چنین در طول ترم دو بلوک حضوری خواهید داشت و هم چنین بین ۲-۴ ساعت کلاس آنلاین که زمان آن از قبل به شما اعلام خواهد شد .

انجام تکالیف فردی و گروهی و پروژه و ازمون پایان ترم ملاک ارزشیابی شما در این دوره هستند و حضور فعال یادگیرندگان در فعالیتهای آموزشی دوره بخش عمده ای از نمره ارزشیابی نهایی آنها را شامل می شود.

1. Meijer, Sebastiaan; Smeds, Riitta(Eds.), *Frontiers in Gaming Simulation*, springer ISBN 978-3-319-04953-3; (the latest edition).
2. Aldrich, Clark, *LEARNING BY DOING: A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and Pedagogy in e-Learning and Other Educational Experiences*, springer ; (the latest edition).
3. Baek, Youngkyun, *Gaming for Classroom-Based Learning: Digital Role Playing as Baym, Nancy; Personal Connections in a Digital Age. Second Edition*. Cambridge, UK: Polity Press. ISBN: 0745670342 ; (the latest edition).
4. Bethke, Erik ; *Game Development and Production*; Word ware Publishing, Inc. (the latest edition).
5. Chang, Maiga; Kuo Kinshuk, Rita; Chen, Gwo-Dong; Hirose, Michitaka; (Eds.) *Learning by Playing Game-based Education System Design and Development*, springer ; (the latest edition).
6. Churchill, D., Lu, J., Chiu, Th.K.F., Fox, B. (Eds.), *Mobile Learning Design(Theories and Application)*, springer. ISBN 978-981-10-0027-0; (the latest edition).
7. Clark, Mayer, *Elearning and the science of instruction*, Wiley; (the latest edition).
8. D. Dickey, Michele , *Aesthetics and Design for Game-based Learning*, Rutledge. ; (the latest edition).
9. De Paolis, Lucio Tommaso, Mongelli, Antonio (Eds.), *Augmented and Virtual Reality, Second International Conference, Lecce, Italy, Proceedings* ,springer. ISBN 978-3-319-22888-4 ; (the latest edition).
10. Driscoll ,Margaret , van Barneveld ,Angela , *Applying Learning Theory to Mobile Learning. aTD* ; (the latest edition).
11. Dron, Jon; Anderson, Terry; *TEACHING CROWDS LEARNING AND SOCIAL MEDIA*. Published by AU Press, Athabasca University, ISBN 978-1-927356-80-7; (the latest edition).
12. G. Fuller, Richard; Kuhne, Gary William; A. Frey, Barbara, *Distinctive Distance Education Design: Models for Differentiated*; IGI global; (the latest edition).

## □ محتوای الکترونیکی (پادکست صوتی یا محتوای چندرسانه ای)

ردیف	عنوان	نوع رسانه	تکمیل چک لیست
۱	بازی، بازی آموزشی، بازی وار سازی، شبیه سازی	چندرسانه ای	<input type="checkbox"/>
۲	روانشناسی بازی و بازی وار سازی	چندرسانه ای	<input type="checkbox"/>
۳	مولفه ها و قواعد بازی وار سازی	چندرسانه ای	<input type="checkbox"/>
۴	یادگیری سیار، ماکرو و میکرو		<input type="checkbox"/>
۵	اپلیکیشن های آموزشی		<input type="checkbox"/>
۶	واقعیت افزوده، واقعیت مجازی		<input type="checkbox"/>
۷	رسانه ها و شبکه های اجتماعی دیجیتال		
۸	رویکرد های نوین پیش رو در یادگیری الکترونیکی		

## □ اسلاید، فایل متنی و ...

### □ مقاله

در صورت وجود جدول زیر را تکمیل کنید:

مشخصات مقاله شامل عنوان، نویسندگان، مجله، سال و شماره انتشار و صفحات	نحوه دسترسی دانشجویان به مقاله
مقالات به روز در حوزه موضوع درسی که توسط استاد یا دانشجویان معرفی و مورد نقد و بررسی قرار می گیرند	LMS

لینک مقالات و کتب مورد نظر در سامانه مدیریت یادگیری در اختیار دانشجویان قرار می گیرد

## تکالیف و پروژهها

پروژه : طراحی یک محتوای مبتنی بر فناوریهای تدریس شده:  
-طراحی یک بازی آموزشی در قالب طراحی الگوریتم پداگوژیک، (تئوریک)  
-طراحی یک اپلیکیشن آموزشی، (تئوریک)  
-طراحی یک دوره در قالب میکرو لرنینگ ها (تئوریک)  
-طراحی یک مبحث آموزشی مبتنی بر یکی از فناوریهای آموزشی (تئوریک)  
- یا پیشنهاد شما در صورتی که مورد قبول قرار گیرد  
انجام حد اقل یکی از موارد فوق برای دریافت نمره پروژه ضروری است

## • تکالیف طول ترم

شماره	عنوان تکلیف	شرح تکلیف	مهلت پاسخ دانشجویان	مهلت فیدبک مدرس	هدف از ارائه تکلیف
۱	بحث گروهی	- هر یک تا دو هفته یک بحث بر اساس اهداف و سیلابس های درسی و نیازهای دانشجویان در طول ترم جهت بررسی و گفتگو در تالار بحث هفته اعلام و یک نفر به طور روتیشن جهت جمع بندی آن انتخاب می شود تا گزارش و جدول ارزشیابی را برای استاد ارسال کند	۱ تا ۲ هفته	یک هفته پس از ارسال گزارش	افزایش دانش، قدرت تحلیل، نقد و ارزیابی
۲	نقد و ارزیابی مقاله	مقالاتی و کلیپ هایی توسط استاد یا دانشجویان درس ارائه می شوند و دانشجویان به صورت انفرادی آن را نقد کرده و نتایج را در تالارها به صورت گروهی به اشتراک می گذارند			
۳	ارائه گزارش و پاسخ به سوالات	مرتبط با اهداف آموزشی دوره تکالیفی به صورت انفرادی به دانشجویان داده می شود تا انجام و گزارش آن را به استاد درس تحویل دهند	۱ تا ۲ هفته	یک هفته پس از ارسال گزارش	افزایش دانش، قدرت تحلیل، نقد و ارزیابی



## خودآزمون ها

آیا خودآزمون چندگزینه ای در نظر گرفته‌اید؟  بلی  خیر  
در صورت وجود جدول زیر را تکمیل کنید:

## اتاق بحث (فروم)

- اتاق بحث (فروم)

- آیا برای درس اتاق بحث در نظر گرفته‌اید؟ \*  بلی  خیر

موضوع (های) بحث: مباحث مرتبط با اهداف آموزشی درس و نیازها و علایق دانشجویان در طول ترم .....  
.....

## شیوه ارزشیابی

۱. ملاک‌ها و بارم بندی دقیق ارزشیابی نهایی دانشجو را ذکر نمایید.

پروژه ها و تکالیف انفرادی و گروهی دو سوم نمره کل

آزمون پایان دوره: حداقل یک سوم نمره کل