

ارزشیابی تحت وب

مقدمه

در دو دهه اخیر توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات^۱ (فاوا)، تحولات شگرفی در همه ابعاد زندگی بشر ایجاد کرده و ارتباطات بیش از دهه گذشته تسریع شده است. بازی‌های اینترنتی جنبه‌ای از این فناوری‌ها هستند که به یکی از مهم‌ترین سرگرمی‌ها و علاقه‌های کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان در عصر مدرن تبدیل شده‌اند. کودکان امروزی با بازی‌های رایانه‌ای بیش از گذشته سرگرم می‌شوند و رشد می‌کنند. جذابیت که مهم‌ترین ویژگی این نوع بازی‌هاست، افراد را، حتی ساعت‌های متمادی، در مقابل رایانه‌ها و دیگر ابزارهای بازی نگه می‌دارد.

«صلاح اسمعیلی کوجار»

دانشجوی دکترای تکنولوژی آموزشی

اشاره

یکی از دشوارترین فعالیت‌های معلمان ارزشیابی است. به همین دلیل، نیازمند روش‌هایی هستیم که بتوان به صورتی مناسب میزان تحقق اهداف آموزشی را اندازه‌گیری کرد. بازی‌های رایانه‌ای تحت وب این امکان را به معلم می‌دهند تا فعالیت‌هایی طراحی کند که با سهولت بیشتری از میزان یادگیری اطلاع یابد و به یادگیرنده بازخورد فوری داده شود. در این نوشته نمونه‌ای از این بازی‌ها بررسی شده است.

کلیدواژه‌ها: ارزشیابی، بازی تحت شبکه، برنامه کاهوت

ویژگی‌های محیط‌های مبتنی بر بازی

محیط آموزشی مبتنی بر بازی‌های اینترنتی با ویژگی‌های منحصر به فرد خود مانند جذابیت، به کارگیری هم‌زمان حواس چندگانه، و تعامل یادگیرنده با موضوع و محیط یادگیری، فضای آموزشی لذت‌بخشی را برای یادگیرندگان فراهم می‌کند تا به صورت خودانگیزه و با اطمینان خاطر به یادگیری بپردازند. در این محیط قابلیت تکرار و بازخورد سریع، امکان یادگیری با سرعت بالا، نداشتن ترس از تنبیه، و آزادی عمل در جریان یادگیری، به افزایش انگیزه یادگیری، عمق و پایداری آن و نگرش مثبت یادگیرنده نسبت به درس و مهارت مورد نظر می‌انجامد. کلیه این عوامل نیز امنیت روانی را برای دانش‌آموز و در نتیجه اعتماد به نفس و رشد مهارت‌های گوناگون را در پی دارند.

ضرورت ارزشیابی در بازی

ارزشیابی محیط‌های یادگیری مبتنی بر بازی در مراحل اولیه خود است. نیاز به بازخورد سریع و متناسب در هنگام بازی، با ارزشیابی در بازی رابطه نزدیکی دارد. این بازخورد می‌تواند هر نوع اطلاعاتی باشد که به یادگیرنده ارائه می‌شود. بازخورد در محیط‌های یادگیری خودتنظیم و مبتنی بر بازی نقش بسیار مهمی ایفا می‌کند، زیرا مدل‌ها و نقشه‌های ذهنی را توسعه می‌دهد و بنابراین مهارت و تخصص در عملکرد را بهبود می‌بخشد.

بازخورد پویا در محیط یادگیری مبتنی بر بازی به ارزشیابی آموزشی پایا و معتبر نیاز دارد. در اصل، ما بین امتیازدهی بازی، ارزشیابی بیرونی، و ارزشیابی تلفیقی در بازی تمایز قائل می‌شویم (شکل ۱). امتیازدهی در بازی بر میزان اهداف تحقق یافته و موانع پشت سر گذاشته شده در هنگام بازی تمرکز می‌کند. ارزشیابی بیرونی دومین بخش از محیط مبتنی بر بازی است. نوع سوم ارزشیابی، ارزشیابی داخلی یا تلفیقی است که خود بخشی از بازی است و در حین انجام آن بازی متوقف نمی‌شود. اطلاعات غنی درباره رفتار یادگیرنده در حین بازی از کلیک‌ها یا فایل‌های ثبت شده به دست می‌آیند.

بر این اساس، معلمان و آموزگاران تنها می‌توانند نتایج شخصی را با نتایج قبلی و یا دیگر یادگیرنده‌ها و متخصصان مقایسه کنند. با وجود این، این روش ارزشیابی نشان نمی‌دهد آیا یادگیرنده این فعالیت را متوجه شده است یا نه؟ یا آیا این فعالیت خیلی سخت بوده است؟ آیا او خیلی هیجان زده بوده است؟ آیا مسئله انگیزه مطرح بوده است؟ علاوه بر این، ارزشیابی آموزشی پس از انجام بازی، شامل بازخورد فوری حین بازی کردن نمی‌شود.

ارزشیابی حین انجام بازی در محیط مبتنی بر بازی، بیشتر روی فرایند تمرکز دارد. مزایای این نوع ارزشیابی متعدّدند. اول اینکه ارزشیابی یادگیرنده‌ها حین انجام بازی، درباره فرایندهای زیربنایی یادگیری بینش دقیق‌تری ارائه می‌دهد. دوم اینکه ردیابی ویژگی‌های انگیزشی، احساسی و فراشناختی هنگام انجام بازی، به ما کمک می‌کند رفتارهای خاص و نتایج نهایی را بهتر درک کنیم. در نهایت، جریان کلیک‌های یادگیرنده و ردیابی آن‌ها می‌تواند نقاط ضعف و قوت طراحی بازی را نشان دهد. از این رو، ارزشیابی فرایندمحور و ادغام‌شده باید همواره شامل چندین روش اندازه‌گیری باشد که بر اساس ارزشیابی فردی بازخورد فوری ارائه دهد. چنین بازخورد و ارزشیابی هوشمندانه‌ای به یک محیط بازی تطبیقی منجر می‌شود که در واکنش به فعالیت یادگیرنده تغییر می‌کند. ارزشیابی هوشمندانه یادگیری مبتنی بر بازی، چالشی برای متخصصان آموزش خواهد بود. محیط‌های مبتنی بر بازی زیادی به صورت رایگان وجود دارند که می‌توانند امکانات زیادی از جمله ارزشیابی‌های جذاب از یادگیرندگان را در اختیار معلمان قرار دهند. در این نوشته بازی «کاهوت» بررسی شده است.

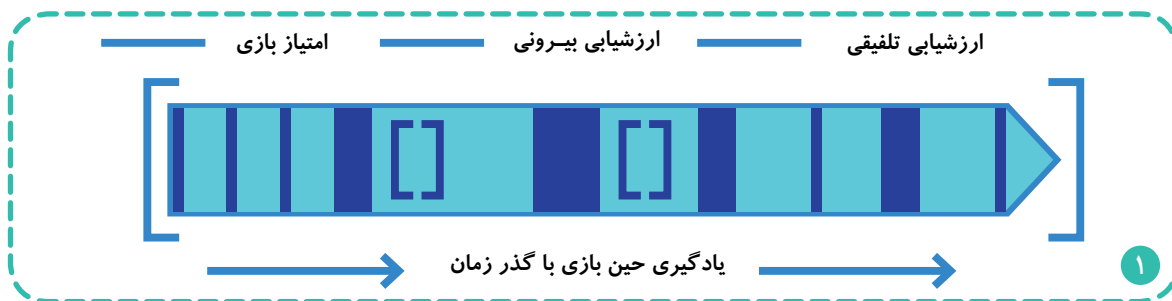
بازی کاهوت

بازی کاهوت^۲ را شرکت خصوصی Oslo در سال ۲۰۱۲ ایجاد کرده است. کاهوت یک محیط بازی محور و تحت شبکه است. این اپلیکیشن یک بازی آموزشی است که با ایجاد مسابقه بین یادگیرندگان، در کلاس درس رقابت ایجاد می‌کند.

در سیستم پرسش و پاسخ اصلی برنامه کاهوت، معلم در صفحه خود سؤال‌هایی طرح می‌کند. عکس‌های مرتبط و پاسخ‌های صحیح هر سؤال را هم مشخص می‌کند. سپس نوع دسترسی به سؤالات را مشخص می‌کند. می‌توانید زمان لازم برای حل هر سؤال را هم تعیین کنید. مثلاً هر سؤال یک دقیقه زمان لازم دارد. بعد از انجام این مراحل، می‌توانید بازی خود را به اجرا بگذارید. هنگام اجرا کدی در اختیار شما قرار می‌گیرد که یادگیرندگان هنگام شروع بازی باید آن را وارد و بازی را شروع کنند.

انواع سؤال در کاهوت


سؤال‌هایی که در این سیستم می‌توان ایجاد کرد، انواع متفاوتی دارند که هر کدام برای کاربردهای متفاوتی تعبیه شده‌اند. برای مثال، شما می‌توانید یک نظرسنجی ایجاد کنید یا با داشتن قابلیت‌هایی نظیر درگ و دراپ، محیط تصویری جذاب‌تری برای سؤالات خود ایجاد کنید.





به تعداد بازیکنان و مراحل بازی وجود دارد، در شکل ۴ قابل مشاهده است. با شروع بازی، هر یک از مراحل به ترتیب به یادگیرندگان نشان داده می‌شود. آن‌ها باید در زمان مشخص شده یکی از گزینه‌ها را انتخاب کنند. بعد از انتخاب، صفحه بازخورد ظاهر می‌شود و به یادگیرندگان نشان می‌دهد چه امتیازی گرفته‌اند (شکل ۵).

حاصل کسر زیر عبارت است از:

40  $\frac{1}{2}$

0 Answers

Skip

▲ .75 ◆ .25

● .50 ■ .10

5

جمع‌بندی

بر اساس آنچه گفته شد، بهترین نوع ارزشیابی در بازی‌های رایانه‌ای، ارزشیابی از نوع تلفیقی و پنهان است. منظور از این نوع ارزشیابی آن است که هدف مشخص نیست، بازی‌هایی که با هدف ارزشیابی از آن‌ها استفاده می‌شود و برای مثال در آن‌ها سؤالاتی برای ارزشیابی قرار داده می‌شوند، کارایی چندانی ندارند و یادگیرندگان نیز از انجام آن‌ها لذت نمی‌برند. آنچه در جهت دادن این فرایند اهمیت بسزایی دارد، ارائه بازخورد مناسب و ارزشیابی است. برای اینکه معلوم شود یادگیرندگان به نتیجه یادگیری مورد نظر دست یافته‌اند یا خیر، باید برایشان آزمون برگزار شود. آزمون برخط یا سایر شکل‌های آزمون و سنجش باید با ترتیب یادگیری، کنترل سطح پیشرفت یادگیرندگان و تهیه بازخورد متناسب باشد.

چرخه بازخورد برای یادگیری بسیار ضروری و مهم است. واقعیت این است که بازی می‌تواند این چرخه را در دنیای بازی‌های مجازی درونی کند و بازخورد را به‌طور یکپارچه در بازی دخیل کند و ابزار یادگیری محکمی ارائه دهد. منظور از بازخورد یکپارچه این است که در این بازی‌ها هدف از انجام ارزشیابی در بطن بازی وجود دارد و هیچ‌گاه بازی برای انجام ارزشیابی متوقف نمی‌شود. در این زمینه فناوری‌های آموزشی به معلم کمک می‌کنند. از جمله این فناوری‌ها می‌توان به شبکه‌های «کاهوت»، ادمودو، کلاس دوجو و کلاسگرام» اشاره کرد.

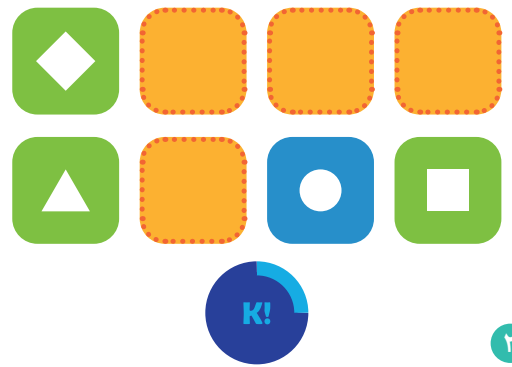
پی‌نوشت‌ها

1. Information and Communication Technology (ICT)
2. Kahoot

منابع

1. Ifenthaler, D. (2010). Bridging the gap between expert-novice differences: The model-based feedback approach. Journal of Research on Technology in Education, 43(2), 103-117.
2. Ifenthaler, D., Eseryel, D., & Ge, X. (2012). Assessment for game-based learning. In Assessment in game-based learning (pp. 1-8). Springer, New York, NY.
3. Shute, V. J., & Kim, Y. J. (2014). Formative and stealth assessment. In Handbook of research on educational communications and technology (pp. 311-321). Springer, New York, NY.

PIN: 8512387 4 of 4



۲

یادگیرنده به دو شیوه می‌تواند در کاهوت بازی کند. راه اول وارد کردن کد مسابقه است که معلم در اختیار یادگیرنده قرار می‌دهد (شکل ۲). حالت دوم هم مسابقه یک گروه با گروه دیگر است که در بحث‌های آموزشی می‌تواند بسیار جذاب باشد (شکل ۳). نکته جالب این است که واحد پولی بازی کاهوت نام دارد. یعنی اگر بازیکن به سؤالات درست جواب دهد، ۵۰ کاهوت برنده می‌شود.

Kahoot!

بازی کسر - ریاضی سوم

Player vs Player 1:1 Devices Classic

Team vs Team Shared Devices Team mood

۳

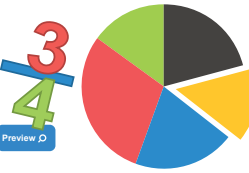
در این محیط، یادگیرندگان می‌توانند با هم ارتباط داشته باشند، درحالی‌که مدیریت آن بر عهده معلم است (شکل ۳). محیط بازی که در آن آمار مربوط

New KI My Kahoots Find Kahoots FAQ Support

Back

بازی کسر - ریاضی سوم

Play Preview D Favorites Share



Type: Quiz Language: فارسی

Visibility: Private Created: 6 month ago By: sahar71 Audience: School

20 Play 17 Plays 29 Players 0 Favorites 0 Shares

۴