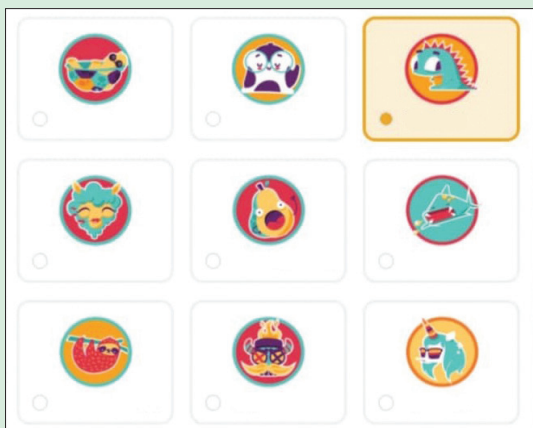


در این بخش، سنجش‌های بازی‌وارانه کوییزز با جزئیات بیشتری بررسی می‌شوند:

یادگیرنده پس از ورود به برنامه و وارد کردن مشخصات خود، باید یک آواتار (بازنمایی بصری از شخصیت کاربر) را انتخاب کند که در واقع نماینده تصویری از هویت وی در فضای برنامه است. مزیت انتخاب آواتار آن است که دیگر کاربران می‌توانند کاربر دنیای مجازی را، علاوه بر نام، با تصویر مخصوص خود نیز بشناسند.



طی فرایند سنجش، یادگیرنده پس از پاسخ به هر سؤال، در جدول رده‌بندی، جایگاه خود را همراه با میزان افت و پیشرفت خود نسبت به سایر کاربران مشاهده می‌کند.

Leaderboard		
Rank	Name	Score
1	The Flying Mouse	4200
2	Bad Bond	4160
7	Sloth	4030
8	A new raag	3990
9	FatemeH ...	3940
10	Ernestina Short	3860
11	Chocolate Thun...	3690
12	Multicorn	3590

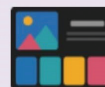
سرعت خودش پیشرفت می‌کند و یک تابلوی امتیازات نتایج زنده برای پاسخ به هر سؤال را نمایش می‌دهد. در این بستر «پلتفرم» میلیون‌ها آزمون از پیش‌آماده وجود دارد که معلم می‌تواند از آن‌ها به همان شکل استفاده کند یا آن‌ها را طبق سلیقه خود تغییر دهد و ویرایش کند و صدا، تصویر و ویدئو به آن‌ها بیفزاید. این بستر «پلتفرم» گزینه‌هایی نیز برای ایجاد تغییر در سرعت و سطح رقابت داراست. کوییزز یکی از بستر «پلتفرم» هایی است که بر مبنای بازی‌وار سازی طراحی شده است و عناصری (دینامیک، مکانیک و اجزا) نظیر امکان انتخاب آواتار منحصر به فرد برای هر یادگیرنده، جدول رده‌بندی یادگیرندگان، نوار پیشرفت، کالاهای مجازی، باز خورد لحظه‌ای، مدال (نشان)، رقابت میان یادگیرندگان و ... را داراست. ابتدا نحوه استفاده معلم از کوییزز شرح داده می‌شود:

معلم می‌تواند با استفاده از کوییزز به ساخت آزمون مورد نظر خود اقدام کند و انواع متفاوتی از سؤالات چندگزینه‌ای، جای خالی، صحیح و غلط، جور کردنی و بلندپاسخ را با توجه به محتوای درس، ویژگی‌های یادگیرندگان و طبق نظر و سلیقه خود طراحی کند. و به هر سؤال در صورت تمایل موزیک، تصویر و ویدئو اضافه کند. پس از اتمام طراحی سؤالات، برنامه کوییزز عناصر بازی‌وار سازی را که در ادامه شرح داده می‌شوند، به آن‌ها اضافه می‌کند و امتحان را به نوعی سنجش بازی‌وارانه جذاب تبدیل می‌کند. علاوه بر این، معلم این امکان را دارد که از آزمون‌های از پیش‌آماده موجود در کوییزز استفاده کند. در این پلتفرم انواع دانش در رشته‌های گوناگون دسته‌بندی شده‌اند و معلم با کلیک روی هر دسته‌بندی (نظیر ریاضی، علوم و جغرافیا) با صدها امتحان از پیش‌آماده در دسته‌بندی‌های سنی گوناگون روبه‌رو می‌شود.

Make your own quizzes!

Engage live or asynchronously with quiz and poll questions.

⊕ Create a quiz ساخت آزمون



علوم رایانه



حرفه و فن



هنر های خلاق



سلامت



ریاضی



زبان انگلیسی



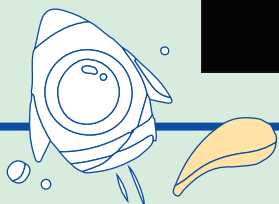
تعلیمات اجتماعی



آموزش انواع زبان

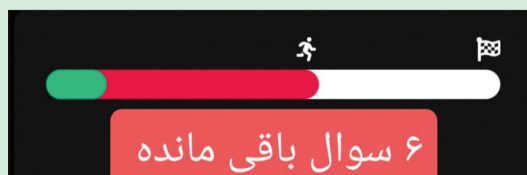
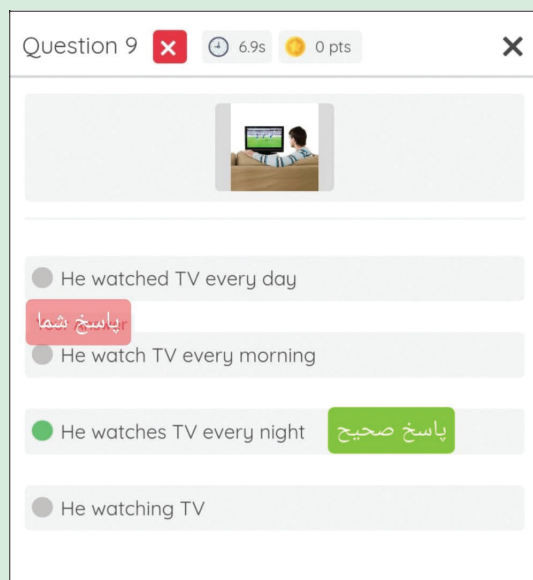


علوم

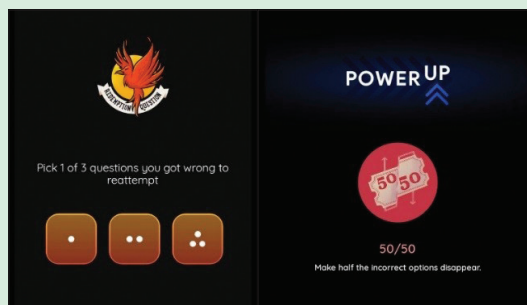


همچنین، یادگیرنده می‌تواند طی آزمون میزان پیشرفت خود نسبت به شروع آزمون و مقدار باقی‌مانده تا خط پایان را با نوار پیشرفت تعبیه‌شده در جریان امتحان مشاهده کند. نوار سبز تعداد پاسخ‌های صحیح و نوار قرمز میزان پاسخ‌های غلط و نوار سفید مقدار باقی‌مانده تا پایان آزمون را نمایش می‌دهد.

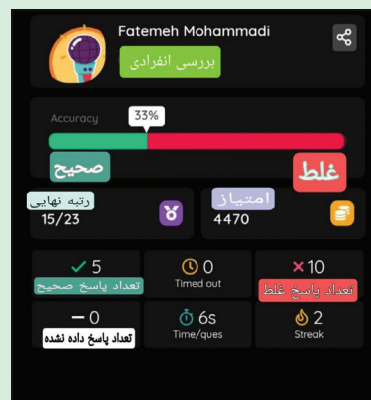
همچنین، یادگیرنده می‌تواند طی آزمون میزان پیشرفت خود نسبت به شروع آزمون و مقدار باقی‌مانده تا خط پایان را با نوار پیشرفت تعبیه‌شده در جریان امتحان مشاهده کند. نوار سبز تعداد پاسخ‌های صحیح و نوار قرمز میزان پاسخ‌های غلط و نوار سفید مقدار باقی‌مانده تا پایان آزمون را نمایش می‌دهد.



یادگیرنده با دادن پاسخ صحیح به بعضی سؤالات، از قدرت‌هایی جادویی (نظیر قدرت حذف دو گزینه غلط و امکان پاسخ مجدد به سؤالی که اشتباه پاسخ داده‌شده) بهره‌مند می‌شود که می‌تواند در مواقع نیاز از آن‌ها استفاده کند. همچنین، گاهی فرصت‌هایی نظیر امکان تلاش مجدد برای تصحیح پاسخ‌های غلط به دانش آموز داده می‌شود.



پس از اتمام آزمون، عملکرد یادگیرنده در صفحه‌ای نمایش داده می‌شود و میزان امتیاز کسب‌شده، رتبه نهایی کاربر نسبت به باقی آزمون‌شونده‌ها، میزان پاسخ‌های صحیح و غلط به تعداد و درصد، و تعداد قدرت‌های جادویی کسب‌شده طی آزمون برای بررسی و مقایسه در اختیار یادگیرنده قرار می‌گیرند.



طی فرایند آزمون، بعد از جواب‌دادن به هر سؤال، پاسخ صحیح مشخص می‌شود، اما با توجه به اینکه ممکن است یادگیرنده همه

جمع‌بندی

یکی از شرط‌های لازم برای آنکه دانش‌آموزان بتوانند در امتحان بیشترین بازده ممکن را داشته باشند، فراهم کردن محیطی آرام و به دور از هرگونه استرس و اضطراب برای آن‌هاست. عناصر بازی‌وارسازی تعبیه‌شده در پلتفرم کوئیزز نظیر کسب امتیاز، صعود در جدول رده‌بندی، نمایش نوار پیشرفت به سوی هدف، به‌دست‌آوردن قدرت‌های جادویی برای حذف گزینه‌های غلط، امکان تلاش مجدد و ... موجب ایجاد حس رقابت، افزایش انگیزه و میل به پیشرفت در میان یادگیرندگان می‌شود و سبب می‌شود یادگیرندگان طی فرایند سنجش، به‌جای تجربه احساس اضطراب و نگرانی برای نتیجه، با آرامش و انگیزه از فرایند سنجش لذت ببرند.

منابع

1. www.Quizzz.com.
2. Kotob, M., M. & Ibrahim, A. (2019). Gamification: The Effect on Students' Motivation and Achievement in Language Learning. Journal of Applied Linguistics and Language Research. 6(1).177_198.
3. López Carrillo, D., Calonge García, A., Rodríguez Laguna, T., Ros Magán, G., Lebrón Moreno, J.A. (2019), Using Gamification in a Teaching Innovation Project at the University of Alcalá: A New Approach to Experimental Science Practices, Electronic Journal of e-Learning 17, DOI: 10.34190/JEL.17.2.03.