

# ارزیابی یک محیط چندرسانه ای مبتنی بر بازی در جهت بهبود کارایی یادگیری الکترونیکی

طاهره کشاورزی برمچی\*، دکتر اسدالله شاه بهرامی،

1395-11-30

چکیده امروزه با گسترش اینترنت و نفوذ آن به تمامی ابعاد زندگی، از جمله مسأله آموزش، لزوم بهره‌گیری از آموزش الکترونیکی اهمیت فراوانی یافته‌است. از طرفی تأثیر بازی‌ها در یادگیری به‌دلیل محتوای جذاب و گیرا بسیار بیشتر است. از این‌رو استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در سیستم‌های یادگیری الکترونیکی امروزه به یک مسأله چالش برانگیز تبدیل شده‌است. برای ارزیابی یک محیط چندرسانه ای مبتنی بر بازی در ابتدا این چالش مورد بررسی قرار می‌گیرد، که چه مدل بازی می‌تواند بیشترین عملکرد را در محیط آموزش داشته باشد. به دنبال رگرسیون می‌گردیم که بهترین جواب را به ما بدهد. در واقع هر بازی در معادله رگرسیون قرار بگیرد، رگرسیون بتواند بهترین جواب یا نتایج را به ما اعلام کند. هدف کاهش حجم محاسبات و افزایش تشخیص رگرسیون و یا کاهش خطای رگرسیون است. سیستم پیشنهادی با استفاده از روش ارزیابی fold-K آزمایش شده بهترین پاسخ و کمترین خطای سیستم مربوطه نقطه ی 15-fold-k است. میزان هزینه نهایی 0.12 می باشد.

کلمات کلیدی : کلمات کلیدی: آموزش الکترونیکی؛ یادگیری؛ یادگیری مبتنی بر بازی.

[Islamic Azad University, Rasht Branch - Thesis Database](#)

[دانشگاه آزاد اسلامی واحد رشت - سامانه بانک اطلاعات پایان نامه ها](#)