

دانشکده پزشکی

طرح دوره

۱- مشخصات مقطع و رشته تحصیلی

مقطع	رشته
دکتری	تکنولوژی آموزشی در علوم پزشکی

۲- مشخصات درس

نام درس	تعداد واحد نظری	تعداد واحد عملی
شبیه سازی در یاددهی و یادگیری	۱	۱

۳- مشخصات مدرسین

استاد	سهم استاد	شماره تماس	آدرس ایمیل
دکتر کریمی مونقی			
دکتر اعظم نوروزی			
دکتر محمد امین امیری طهرانی زاده			

۴- اهداف یا پیامدهای آموزشی مورد انتظار

هدف کلی: کسب صلاحیت لازم در طراحی، تولید، بکارگیری و ارزیابی بازی های آموزشی، شبیه سازی های آموزشی و بازی وارسازی در فرایند های یاددهی و یادگیری علوم پزشکی با هدف تسهیل یادگیری و بهسازی عملکرد اهداف اختصاصی:

ردیف	هدف (Objective) / پیامد (Outcome)
دانشجو در پایان این درس لازم است بتواند:	
۱	مفاهیم و مبانی نظری شبیه سازی آموزشی را تبیین کند.
۲	مفاهیم و مبانی بازی های آموزشی را تبیین کند.
۳	تولید، بکارگیری و ارزیابی بازی های آموزشی، شبیه سازی های آموزشی و بازی وارسازی در فرایند های یاددهی و یادگیری علوم پزشکی را بداند و در موقعیت های آموزشی بکار گیرد
۴	بتواند اجزای شبیه سازی (شخصیت ها، محیط، قوانین، چالش ها) را بر اساس اصول یادگیری طراحی کند.
۵	با یک نرم افزار یا ابزارهای آنلاین ساده یک بازی یا آزمون تعاملی اولیه بسازد.
۶	بتواند عناصر بازی وارسازی (مانند امتیازدهی، نشان ها، تابلوهای امتیازات) را در یک فعالیت درسی موجود ادغام کند.

۵- ویژگی‌های محتوای آموزشی

جلسه	محتوا	مدرس	فعالیت دانشجوی	تاریخ جلسه
۱	تعریف، تبیین و نوع شناسی شبیه سازی در آموزش علوم پزشکی	دکتر نوروزی	مشارکت فعال در کلاس	
۲	تلفیق شبیه سازی آموزشی در برنامه درسی علوم پزشکی	دکتر نوروزی	مشارکت فعال در کلاس	
۳	راهبردها و روش های تدریس و یادگیری از طریق شبیه سازی های آموزشی در علوم پزشکی	دکتر نوروزی	مشارکت فعال در کلاس	
۴	انواع شبیه سازها در علوم پزشکی	دکتر کریمی مونقی	مشارکت فعال در کلاس	
۵	نظریه ها و مدل های طراحی و تولید شبیه سازی های آموزشی	دکتر نوروزی	مشارکت فعال در کلاس	
۶	تعریف و تبیین بازی در آموزش علوم پزشکی	دکتر کریمی مونقی	مشارکت فعال در کلاس	
۷	انواع بازی های آموزشی در علوم پزشکی	دکتر کریمی مونقی	مشارکت فعال در کلاس	
۸	روش ها و راهبردهای تدریس و یادگیری از طریق بازی های آموزشی در علوم پزشکی	دکتر کریمی مونقی	مشارکت فعال در کلاس	
۹	الگوها و فرایندهای طراحی و تولید بازی های آموزشی	دکتر نوروزی	مشارکت فعال در کلاس	
۱۰	کاربرد شبیه سازی و بازی های آموزشی در عرصه های آموزش بالینی	دکتر نوروزی	مشارکت فعال در کلاس	

۱۱	ارزیابی اثربخشی محیط های یادگیری مبتنی بر بازی و شبیه سازی	دکتر نوروزی	مشارکت فعال در کلاس
۱۲	تلفیق بازی و شبیه سازی آموزشی در برنامه درسی علوم پزشکی	دکتر نوروزی	مشارکت فعال در کلاس
۱۳	ترکیب طراحی آموزشی و طراحی بازی و شبیه سازی	دکتر نوروزی	مشارکت فعال در کلاس
۱۴	مدل سازی رفتارهای کلاس درس در عامل های نرم افزاری	دکتر نوروزی	مشارکت فعال در کلاس
۱۵	طراحی سنجش جاسازی شده (Embedded Assessment) در محیط های شبیه سازی و بازی های آموزشی	دکتر نوروزی	مشارکت فعال در کلاس
۱۶ تا ۲۲	آموزش نرم افزار Unity در تولید بازی و شبیه سازی	دکتر سید محمد امین امیری طهرانی زاده	مشارکت فعال در کلاس
۲۳	ارائه کار عملی		مشارکت فعال در کلاس
۲۴	ارائه کار عملی		مشارکت فعال در کلاس

۶- روش ارائه درس

راهبرد آموزشی
ترکیبی از سخنرانی (نظری)، بحث گروهی، کار عملی با ابزارها

۷- پروژه ها و تکالیف

ردیف	شرح تکلیف/پروژه	سهم نمره
۱	اجرای پروژه	۵۰
۲	ارزیابی پایانی	۵۰

۸- روش‌های تقویت تعامل استاد با دانشجویان با یکدیگر

ردیف	ایمیل فردی و گروهی	فوروم	پیام متنی یا صوتی	شبکه‌های اجتماعی	حضور	سایر (با ذکر نام)
۱	*		*	*		

۹- ارزشیابی تکوینی و نهایی دانشجویان

ردیف	روش مورد استفاده	سهم
۱	ارزیابی تکوینی و اجرای پروژه	۵۰
۲	ارزیابی نهایی	۵۰

۱۰- منابع اصلی درس و منابع برای مطالعه بیشتر:

۱. Digital simulation for Improving Education: Through Artificial Teaching Environments. David Gibson and Youngkyun Baek. Last edition
 ۲. Games-based learning Advancement for Multi-Sensory Human Computer Interfaces: Techniques and Effectine Practices. ThomasConnolly, Mark Stansfield and I.iz Boyle. Last edition
- کتاب و مقالات مرتبط

