

بررسی نقش فناوری ردیاب چشمی در پژوهش‌های یادگیری: مطالعه‌ی ده سال پژوهش

نسرین محمدحسینی^۱

پذیرش نهایی: ۱۳۹۹/۱۰/۰۴

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۶/۰۸

چکیده

فناوری ردیاب چشمی چند سالی است که توجه پژوهشگران را به عنوان ابزاری برای یافتن داده‌های عینی از فرایندهای ذهنی به خود جلب کرده است. پژوهش حاضر با هدف بررسی کاربست‌های فناوری نامبرده در انجام مطالعات حوزه‌ی یادگیری، به روش مرور نظامند به تحلیل پژوهش‌های انجام شده طی سال‌های ۲۰۱۰ - ۲۰۲۰ پرداخته است. تعداد ۲۴ مقاله بعد از اعمال ملاک‌های ورود و خروج مورد بررسی قرار گرفت. یافته‌ها نشان داد که تثبیت و مدت زمان خیرگی، از جمله مقیاس‌های اندازه‌گیری ردیاب چشم بوده که در اکثر مطالعات یادگیری، مورد استفاده قرار گرفته است. همچنین بررسی توجه بصری در حین پردازش‌های شناختی، بررسی گذار بین اطلاعات متنی و تصویری، مقایسه‌ی استراتژی‌های افراد موفق در حین خواندن، تصمیم‌گیری، حل مسئله و الگوسازی پردازش اطلاعات از جمله کاربردهای رصد حرکات چشم در مطالعات یادگیری بوده است. نتایج تحلیل حاکی از آن است که ابزار ردیاب چشمی، امکانی را پیش روی محققان تعلیم و تربیت قرار می‌دهد تا نتایج یادگیری را به پردازش‌های شناختی پیوند بزنند؛ که این مهم دلالت‌هایی را برای طراحی محیط‌های یادگیری به همراه دارد.

کلیدواژه‌ها: فناوری ردیاب چشمی، مرور نظامند، یادگیری

۱. استادیار گروه تکنولوژی آموزشی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران. n.mohammadhasani@khu.ac.ir

مقدمه

با گذر از عینیت‌گرایی به سمت دیدگاه‌های جدید، بحث شناخت، فعالیت‌های ذهنی و اهمیت آن‌ها در یادگیری انسان مطرح شد. به طوری که یادگیری فراتر از کسب اطلاعات جدید، در توسعه ادراک، مهارت‌های اجتماعی و دانش مفهومی نمود می‌یابد (گسوامی^۱، ۲۰۰۸). یکی از چالش‌های این نگاه، بحث اندازه‌گیری و رصد سازه‌های این دیدگاه است. از جمله نیازهای پژوهشی در زمان اندازه‌گیری موضوعات ذهنی، عینی‌سازی ابزارهای اندازه‌گیری است. نیازی که عموماً با سیاهه‌های خودارزیابی، تست‌های مداد-کاغذی، پروتکل بلنداندیشی و مشابه آن پاسخ داده می‌شود که با مساله‌ی اعتبار روبروست. مایر و همکارانش در تازه‌ترین مقاله خود (مکرانسکای، ترکیدسن و مایر^۲، ۲۰۱۹) ضمن پرداختن به این چالش، بر اهمیت ابزارهای عینی برای اندازه‌گیری فرایندهای شناختی تأکید می‌کنند و استفاده‌ی توأمان از امواج مغزی و سیستم ردیاب چشمی را پاسخی برای آن می‌دانند.

بحث استفاده از پتانسیل‌های فناوری برای فائق آمدن بر این چالش، سبب شده است به مانند پژوهش نامبرده از مایر و همکارانش، فناوری ردیاب چشمی برای مطالعه فرایندهای مهم شناختی مورد توجه پژوهشگران قرار گیرد. قابلیت این فناوری در ثبت فعالیت‌های شناختی به صورت برخط در کسب این توجه بی‌تأثیر نبوده و به محبوبیت این فناوری به عنوان یک ابزار رصد عینی از داده‌های مختلف، مخصوصاً در میان روانشناسان منجر شده است.

ردیابی حرکات چشم بر اساس مفروضه‌ی چشم-ذهن^۳ که توسط جاست و کارپنتر^۴ (۱۹۸۰) مطرح شد، انجام می‌پذیرد. بر این اساس، با فرض ارتباط بین حرکات چشم و فرایندهای شناختی، حرکات چشم نشانی از محلی که توجه به آن جلب شده است را فراهم می‌سازد. در طول پردازش اطلاعات مانند خواندن، حرکات چشم و توجه به هم پیوند می‌خورند (راینر^۵، ۱۹۹۸)؛ همچنانکه نتیجه‌ی تحقیقات نیز به رابطه‌ی حرکات چشم و توجه کارآمد صحه می‌گذارد (فابیو و دیگران^۶، ۲۰۱۸؛ محمدحسینی، فابیو، فردانش و حاتمی، ۲۰۱۵)؛ منظور از کارآمدی در مطالعات توجه، بحث یادگیری یا یادآوری مطالب پس از توجه به آن‌ها می‌باشد، زیرا ممکن است شخص به نقطه‌ای خیره شود اما در واقع پردازش ذهنی او بر روی مطلب دیگری باشد که در ذهن مرور می‌شود. با توجه به این امکان، فناوری ردیاب

1. Goswami
2. Makransky, Terkildsen, & Mayer
3. eye-mind
4. Just, & Carpenter
5. Rayner
6. Fabio et al.

چشم می‌تواند به عنوان ابزاری برای سنجش فرایندها و سازه‌هایی که نقش مهمی در یادگیری ایفا می‌کنند مورد استفاده قرار گیرد.

با وجود کاربست‌ها و پژوهش‌های انجام شده در مطالعات روانشناسی و سایر حوزه‌ها با این ابزار، هنوز موارد استفاده از آن در مطالعات یادگیری و اینکه چگونه رصد حرکات مختلف چشم می‌تواند ما را در مورد فعالیت‌های شناختی در حین یادگیری آگاه سازد، تا ضمن ارائه نظریات تجویزی بر مبنای نظریات توصیفی در روانشناسی، طراحی محیط-های یادگیری بر طبق این داده‌ها صورت پذیرد، جای بحث و بررسی دارد. این مهم نیاز به یک تحلیل نظامند از مطالعات حرکات چشم مربوط به یادگیری را به پیش می‌کشد که به مربیان، معلمان و طراحان آموزشی این امکان را می‌دهد تا درک کنند که چگونه می‌توان از فناوری ردیاب چشمی استفاده کرد. در همین راستا، پژوهش حاضر با بررسی گسترده مطالعات پیشین در حوزه‌های مرتبط از جمله اینکه چگونه مطالعات حرکت چشم در روانشناسی با مطالعات یادگیری در حوزه آموزش ارتباط می‌یابد، سعی دارد تحلیلی از این کاربست‌ها ارائه نماید.

فناوری ردیاب چشم، شامل مجموعه‌ای از منابع نوری مادون قرمز و دوربین‌هایی است که حرکت مردمک چشم یا چشم‌ها را ردیابی می‌کنند (هلمویست^۱ و دیگران، ۲۰۱۱). در این فناوری، پروژکتور کوچکی، نور مادون قرمز را به چشم می‌تاباند. دوربین، در بازه‌های زمانی کوتاه از چشم عکس گرفته و با پردازش تصاویر ضبط شده، جزئیاتی از بازتاب نور ارائه می‌دهد. با ثبت این داده‌ها و اعمال الگوریتم‌های ریاضی، نقطه‌ای که بیننده در هر لحظه به آن می‌نگرد محاسبه می‌گردد. در زمان ردیابی، با حرکت چشم، نقطه محاسبه شده در فضا نیز حرکت می‌کند. تا کنون انواع متفاوتی از سیستم‌های ردیابی چشم معرفی شده‌اند از جمله سیستم‌هایی با قاب چانه برای تثبیت سر، سیستم‌های ارائه شده بر روی صفحه مانیتور (رومیزی) و نوع قابل حمل آن که در این نوع می‌توان به عینک ردیاب چشم اشاره کرد. هر یک از این شکل‌ها دارای مزایا و معایب نسبی برای دقت و صحت ثبت مکانی (دقت ردیابی)، سرعت ردیابی، قابلیت حمل و هزینه می‌باشند (فانک و دیگران^۲، ۲۰۱۶).

فناوری ردیاب چشمی، اطلاعاتی در خصوص اینکه فرد برای اولین بار به کجا توجه می‌کند و برای چه مدت زمانی این توجه ادامه دارد، چند بار جابجایی توجه در بین موارد مختلف صورت می‌گیرد و چه مواردی در زمان تغییر توجه

1. Holmqvist
2. Funke et al.

به هم مرتبط می‌شوند (کاربر با توجه کردن بر روی المان‌های مختلف در صفحه، لینکی بین آن‌ها برقرار می‌کند) (یونا^۱، ۲۰۱۱) و اینکه بیشترین توجه بر روی چه عناصری در صفحه بوده و الگوی بصری توجه چگونه است (محمدحسینی و دیگران، ۲۰۱۵) ارائه می‌دهد.

خیرگی^۲ و حرکات سریع چشم^۳، دو سنج مهم اندازه‌گیری است که در فناوری ردیاب چشمی مورد استفاده قرار می‌گیرد. تثبیت یا خیرگی چشم بر روی یک مورد می‌تواند نشانی از فرایند توجه باشد؛ و حرکات سریع چشم بین دو نقطه‌ی خیرگی، نمایانگر تغییر تمرکز در توجه بصری است (ون مارلن و دیگران^۴، ۲۰۱۶). نسبت زمان صرف شده بر روی هر ناحیه علاقه/ تمرکز^۵ (AOI)، میانگین طول مدت تثبیت^۶، شمارش تثبیت بر روی هر AOI، میانگین خیرگی بر روی هر AOI نیز طبق مطالعه ژاکوب و کارن^۷ (۲۰۰۳) جزو پرکاربردترین واحدهای اندازه‌گیری در مطالعات ردیابی چشم محسوب می‌شوند. به طور کلی سه واحد مقیاس زمانی^۷، مقیاس فضایی^۸ و شمارش تعداد^۹ را می‌توان در مطالعات مختلف مشاهده کرد.

در جدول شماره ۱ با الهام از پژوهش برنی، درو، ویور و المر^{۱۰} (۲۰۱۹) طبقه‌بندی از تعداد پرکاربرد واحدهای اندازه‌گیری در مطالعات ردیابی چشم به همراه توصیف آن ذکر شده است:

جدول ۱- طبقه‌بندی از پرکاربرد واحدهای اندازه‌گیری Eye tracking

توصیف	واحد اندازه‌گیری	واحد سنجش
تعداد دفعاتی که چشم بر روی محدوده مشخص متمرکز می‌شود.	شمارش فراوانی	Fixation count تعداد تثبیت/خیرگی
ثابت شدن چشم بر روی محدوده‌ای که پیش‌تر تثبیت چشمی بر آن انجام گرفته است	شمارش فراوانی	Regressive fixation count نرخ تثبیت/خیرگی مجدد
مدت زمان تثبیت چشم بر یک محدوده	میلی ثانیه	Fixation duration مدت زمان تثبیت
بزرگی یک ساکاد که متأثر از میزان	درجه	Amplitude دامنه

1. Hyönä
2. eye fixation
3. Saccade
4. van Marlen et al.
5. Area Of Interest (AOI)
6. average fixation duration
7. temporal
8. spatial
9. count
10. Brunyé, Drew, Weaver, Elmore

		اطلاعاتی است که می‌تواند در محدوده‌ی یک تثبیت پردازش شود
Blink rate or inter-blink Interval نرخ پلک زدن	شمارش فراوانی، تعداد/ میلی ثانیه	تعداد پلک زدن‌های شناسایی شده توسط الگوریتم‌های ردیاب چشم
Saccade peak velocity شتاب	درجه/ ثانیه	حداکثر سرعت حاصل از یک ساکاد که متأثر از برانگیختگی، حجم بار ذهنی و ... است.

استفاده از فناوری ردیاب چشمی به جهت ارائه داده‌های ارزشمند از فرایند پردازش شناختی در طول فعالیت(ها)تاجا و دیگران^۱، (۲۰۱۹) می‌تواند در انجام دقیق مطالعات در حوزه‌های مختلف کمک‌کننده باشد. همچنانکه در مطالعات بیشماری با هدف‌های متفاوتی از تشخیص الگوی بصری، زمان پردازش اطلاعات، نقاط مورد تاکید، و غیره مورد استفاده قرار گرفته است. استفاده از این فناوری در انجام پژوهش‌های مختلف در حیطه‌های متفاوت موضوعی از مطالعات بالینی(احمری، صالحی فردادی، امین یزدی و غنایی(۲۰۱۴)، حوزه زبان(نعمتی، آتش پنجه، ۲۰۱۵) تعامل انسان با رایانه در علم اطلاعات(زاهدی نقابی، فتاحی، صالحی و نوکریزی، ۲۰۱۹)، یادگیری‌های الکترونیکی(محمدحسینی، فردانش و حاتمی، ۲۰۱۶)، مورد توجه پژوهشگران ایرانی نیز بوده است. این در حالیست که در حوزه مطالعات یادگیری، استفاده از این تکنولوژی و اینکه اندازه‌گیری حرکات مختلف چشم، چگونه ما را از فعالیت‌های شناختی آگاه می‌کند، مطالعات اندکی در ایران وجود دارد؛ اما تعداد قابل توجهی پژوهش در خارج از ایران منتشر شده است. خلاء تحقیقاتی موجود در ایران علاوه بر مطالعات در حوزه‌ی یادگیری، ارائه مروری از تحقیقات پیشین در این حوزه نیز می‌باشد که نمونه‌های از این دست در مطالعات خارج از ایران وجود دارد. به طور مثال، گگنפורتنر و همکاران(۲۰۱۱) در فراتحلیلی با عنوان "تفاوت‌های خبرگی در درک تجسم‌ها: فراتحلیلی از ردیابی چشم در حوزه‌های حرفه‌ای" ۲۹۶ اندازه اثر را گزارش کردند که در تحقیقات ردیابی چشم در مورد تفاوت خبرگی در درک گزارش شده بود. در این فراتحلیل سه نظریه: "حافظه بلند مدت کاری" آندرس اریکسون و والتر کینچ؛ "نظریه حذف اطلاعات" هایدن و فرنش؛ و "مدل درک تصویر" کندل و همکاران مورد ارزیابی قرار گرفت. داده‌ها از ۸۱۹ فرد خبره، ۱۸۷ فرد با سطح متوسط خبرگی و ۸۹۳ تازه‌کار جمع‌آوری شده بود. در حمایت از نظریه-های ارزیابی شده، افراد خبره وقتی با افراد غیرمتخصص مقایسه می‌شوند، مدت زمان تثبیت کوتاه‌تری دارند، از این زمان، مدت تثبیت بیشتر در مناطق مربوط به وظیفه یا تکلیف و تثبیت کمتر در مناطق غیرمرتبط با وظیفه یا

1. Haataja et al.

تکلیف است. افراد خبره همچنین به دلیل برتری در پردازش و تخصیص توجه انتخابی، ساکادهای طولانی‌تر و زمان‌های کوتاه‌تری برای تعیین اطلاعات مربوطه صرف می‌کردند. نتایج همچنین نشان داد که حرکات چشم، زمان عکس‌العمل‌ها و دقت عملکرد، تحت تاثیر ویژگی‌های تصویرسازی (پویایی، واقع‌گرایی، بُعد، حالت و حاشیه‌نویسی متن)؛ وظیفه (پیچیدگی، زمان انجام آن) و حیطه (ورزش، پزشکی) قرار داشته و تعدیل می‌شوند. این یافته‌ها از نظر دلالت‌های آن‌ها در طراحی محیط‌های یادگیری حائز اهمیت است.

لای و همکاران (۲۰۱۳) در پژوهشی با عنوان مروری بر استفاده از فناوری ردیاب چشمی در مطالعه یادگیری از سال ۲۰۰۰ تا ۲۰۱۲، به تحلیل ۸۱ مطالعه پرداختند. تجزیه و تحلیل محتوا در این پژوهش نشان داد که حرکات چشم و یادگیری تحت هفت مضمون: الگوهای پردازش اطلاعات، اثرات طراحی آموزشی، بررسی مجدد نظریه‌های موجود، تفاوت‌های فردی، اثرات راهبردهای یادگیری، الگوهای تصمیم‌گیری و توسعه مفهومی مورد مطالعه قرار گرفته است. نویسندگان در پایان بیان می‌کنند که فناوری ردیاب چشمی، دریچه‌ی امیدوارکننده‌ای را برای محققان آموزشی فراهم می‌سازد تا نتایج یادگیری را به فرآیندهای شناختی متصل سازند.

در جدیدترین تحقیقات این حوزه که به کاربست داده‌ها در طراحی محیط‌های چندرسانه‌ای گرایش دارد، المداگ و کاگیلتای (۲۰۱۸) مرور نظامندی را در خصوص استفاده از فناوری ردیاب چشمی در مطالعات چندرسانه‌ای انجام داده و به این نتایج رسیدند: (۱) علاقه زیادی به استفاده از فناوری ردیابی چشمی در تحقیقات یادگیری چندرسانه‌ای وجود دارد، (۲) مطالعات، بیشتر بر روی دانشجویان دانشگاه، مواد تجربی و مقیاس زمانی انجام شده است، (۳) اندازه‌گیری حرکت چشم استنتاج‌هایی در مورد فرآیندهای شناختی انتخاب، سازماندهی و تلفیق ارائه می‌دهد، (۴) اصول یادگیری چندرسانه‌ای، محتوای چندرسانه‌ای، تفاوت‌های فردی، فراشناخت و احساسات، عوامل بالقوه‌ای هستند که می‌توانند در اندازه‌گیری حرکت چشم تأثیر بگذارند و (۵) یافته‌ها از ارتباط بین فرآیندهای شناختی استنباط شده توسط اندازه‌گیری ردیابی چشم و عملکرد یادگیری حمایت می‌کند.

ارائه تحلیلی از مطالعات صورت گرفته می‌تواند به این نیاز که کاربرد فناوری مزبور چگونه می‌تواند ما را از عملگرهای شناختی با نمودهای بیرونی مطلع سازد، پاسخ گوید. با این هدف، به منظور معرفی هر چه بیشتر این فناوری در پژوهش‌های یادگیری و به منظور تشریح کاربست‌های آن در حوزه تعلیم و تربیت، پژوهش حاضر به تحلیل ۱۰ سال مطالعات انجام شده با فناوری ردیابی چشمی از سال ۲۰۱۰ - ۲۰۲۰ پرداخته است.

روش پژوهش

پژوهش حاضر، تحلیلی از نتایج ۱۰ سال مطالعات تجربی انجام شده بین سال‌های ۲۰۱۰ - ۲۰۲۰ می‌باشد. به منظور انجام این پژوهش از روش مرور نظامند استفاده شده است. مرور نظامند با توجه به هدف انجام تحلیل که می‌تواند درک یک موضوع در ابعاد گسترده، توسعه نظریه یا حتی بررسی روند پژوهش‌های انجام شده پیرامون یک موضوع باشد، با روش‌های مختلفی انجام می‌پذیرد که شامل خلاصه‌سازی، تفسیر، ارزشیابی و ترکیب داده‌ها و نتایج است. مهمترین مراحل صورت گرفته در این روش، طرح سوال پژوهش، تدوین راهبرد جستجو، تعیین ملاک‌های ورود و خروج، انتخاب پژوهش‌ها، بررسی اولیه و استخراج داده‌ها، بررسی دقیق پژوهش‌ها بعد از اعمال ملاک‌های ورود و خروج (براساس سیاهه‌های ارزیابی کیفیت^۱)، تحلیل و تفسیر داده‌ها و در نهایت گزارش و انتشار داده‌ها است (پتیکرو و روبرتس^۲، ۲۰۰۸).

در پژوهش حاضر به منظور انتخاب تحقیقات، پایگاه‌های داده SAGE، ELSIVIER، SCOPUS، ERIC بررسی شد. کلیدواژه‌های مورد استفاده برای انجام بررسی شامل: Eye tracker، Eye movement، با ترکیب واژه‌های Learning، Multimedia Learning، Education بوده است. جستجوی دستی در Google Scholar و Research gate به سبب پیشنهاد تحقیقاتی هم راستا با هدف تحقیق حاضر در پایان انجام شد. راهبرد جستجو اینگونه بود که در مرحله اول با ترکیب واژه‌های ذکر شده مقالات جمع‌آوری شد. سپس عناوین مقالات بررسی شد تا پژوهش‌های تکراری و نامرتب حذف گردد. ملاک‌های ورود شامل (۱) پژوهش تجربی باشد (شواهد تجربی ارائه کند) و (۲) در مجلات معتبر به چاپ رسیده باشد؛ و ملاک‌های خروج شامل این موارد بود: (۱) تحقیقاتی که بر روی انسان انجام نشده باشد، (۲) در حوزه‌هایی به غیر از یادگیری باشد، (۳) مروری باشد. بعد از حذف مقالات نامرتب تعداد ۲۴ مقاله مورد تحلیل قرار گرفت که نتایج کلی این بررسی در جدول شماره ۲ ارائه شده است.

یافته‌ها

جدول شماره ۲، نمایی کلی از داده‌های پژوهش را نمایش می‌دهد. طبق داده‌های این جدول، بیشترین پژوهش‌ها توسط افرادی از حوزه روانشناسی (۸ پژوهش) با کمک افرادی از علوم کامپیوتر و مرکز مطالعات مغز و پس از آن

۱. به عنوان نمونه رجوع شود به <http://www.consort-statement.org/>

2. Petticrew & Roberts

تعلیم و تربیت و علوم یادگیری (۶ پژوهش) انجام شده است. بیشتر این پژوهش‌ها در دو مجله Computers in Learning and Instruction و Human Behavior به چاپ رسیده است.

مطالعات انجام شده نشان می‌دهد، بیشتر زمینه‌های مورد بررسی، رصد فرایندهای شناختی در حین خواندن (۶ پژوهش) و بررسی اصل‌های چندرسانه‌ای بوده است (۶ پژوهش) و این انتخاب طی سال‌های مختلف تقریباً یکسان است (جدول شماره ۳). تثبیت و مدت زمان خیرگی، از جمله مقیاس‌های اندازه‌گیری ردیاب چشم بوده که در اکثر مطالعات یادگیری مورد استفاده قرار گرفته است. بیشترین پژوهش‌ها بر روی دانش‌آموزان دبیرستان و دانشجویان انجام شده است که به دلیل مشخص نبودن پایه و دوره تحصیلی در مطالعات بررسی شده تنها به ذکر این یافته بسنده می‌شود. از بیست و چهار پژوهش بررسی شده، تعداد ۲۱ پژوهش با روش آزمایشی و سه پژوهش دیگر با روش ترکیبی انجام شده است. لازم به ذکر است، ارائه شواهد تجربی یکی از متغیرهای ورود مطالعات برای بررسی بوده است. بیشتر پژوهش‌ها (۱۱ پژوهش)، از دو گروه برای انجام پژوهش استفاده کرده‌اند و مداخله بر روی گروه آزمایش در مقایسه با گروه گواه انجام شده است. پس از آن پژوهش‌هایی با سه و چهار گروه قرار دارد. تعداد شرکت‌کنندگان در پژوهش‌ها از ۶ نفر تا ۱۵۲ نفر متغیر است. این در حالیست که برخی از مطالعات بررسی شده، دارای دو طرح آزمایشی با تعداد قابل ملاحظه‌ای آزمودنی هستند (اسمیت و دیگران، ۲۰۱۰؛ ون مرلین و دیگران، ۲۰۱۶) که این مطلب به اعتبار پژوهش‌ها اشاره دارد.

نویسندگان(سال)	محل انتشار	اطلاعات نمونه	روش پژوهش	موضوع پژوهش	مقایس اندازه گیری ردیاب چشم	دلالت‌ها برای مطالعات یادگیری	رشته تحصیلی نویسندگان / یا محل انجام پژوهش
Liao, Cgang, Huang, Sung (2020)	Computer & Education	۶۱ کودک ۴ تا ۵ سال مهدکودک- ۳ گروه	آزمایشی	روش طراحی کتاب الکترونیکی برای افزایش توجه در حین خواندن	-Time to first fixation -Ratio of total fixation duration	بررسی توجه بصری در زمان خواندن- نتایج نشان داد که در زمان یکسانی اندازه متن و تصویر کودکان زمان بیشتری را صرف توجه به متن می‌کنند، طرح برجسته کردن حروف، توجه کودکان را بیشتر جلب می‌کند.	روانشناسی تربیتی، کامپیوتر، مرکز زبان و تکنولوژی
Sharma, Giannakos, Dillenbourg (2020)	Smart Learning Environments	۴۰ دانشجو	آزمایشی	استفاده از ردیاب چشمی و هوش مصنوعی برای افزایش انگیزش و یادگیری در موک	The gaze data - AOI	ایجاد پروفایل‌های دانشجویی بر اساس عملکرد و استراتژی یادگیری آن‌ها با استفاده از متغیرهای مبتنی حرکات چشم- پیش‌بینی عملکرد دانشجویان از روی رفتار آن‌ها	علوم کامپیوتر
Chih-Yuan Sun, Yi-Chuan Hsu (2019)	Computers in Human Behavior	۷۷ دانش آموز دبیرستان- چهار گروه	آزمایشی	بررسی میزان سختی مطلب یادگیری برای سکوسازی در رسیدن به خودکارآمدی در درس زبان برنامه نویسی C	AOI	استفاده از نقاط دیده شده برای تشخیص اطلاعاتی که پردازش می‌شوند و ترکیب آن با بازخورد برای ایجاد سکوسازی مبتنی بر ردیاب چشم. نتایج این پژوهش نشان داد که خودکارآمدی افرادی که سکوسازی به همراه ردیابی چشم را دریافت کرده بودند بالاتر از سایر گروه‌ها بود.	تعلیم و تربیت
Makransky, Terkildsen, Mayer (2019)	Learning and Instruction	۷۸ دانشجو - دو گروه	آزمایشی	بررسی اثر اندازه گیری عینی و ذهنی فرایندهای شناختی در حین یادگیری چندرسانه ای بررسی اصل مجاورت در	Gaze-location - fixations	استفاده از ترکیب eye tracker و EEG به عنوان ابزار اندازه گیری عینی(اندازه گیری بار شناختی) در حین یادگیری از طریق چندرسانه ای ها - اندازه گیری مکان خیرگی و مدت زمان تثبیت چشم بر روی متن و تصویر در زمان رعایت یا عدم رعایت اصل مجاورت.	روانشناسی، علوم مغز و روانشناختی

<p>علوم یادگیری</p>	<p>ترکیب اطلاعات بدست آمده از تحلیل حرکات چشم به منظور سه سوپه سازی داده ها در روش ترکیبی، سطح جدیدی از اعتبار را برای کاربرست اصول پداگوژیک معلمان در موقعیت های اصیل فراهم می سازد. نتایج این پژوهش نشان داد که مقاصد تکیه گاه سازی معلم بر مقاصد خیرگی مردمک چشم تاثیر دارد. و این ردیابی بینش تازه ای را برای پردازش موقعیتی تعاملات معلم- دانش آموز فراهم می سازد.</p>	<p>The gaze data</p>	<p>بررسی توجه بصری معلمان در زمان تکیه گاه سازی در حین حل مساله ریاضی</p>	<p>ترکیبی - نمونه موردی</p>	<p>۱ معلم مرد با سه سال سابقه تدریس ۱۹ دانش آموز دبیرستانی</p>	<p>Teaching and Teacher Education</p>	<p>Haataja, et al. (2019)</p>
<p>تعلیم و تربیت</p>	<p>بررسی گذار بین اطلاعات متنی و تصویری - نتایج نشان داد سه گروه تفاوت معناداری را به جهت تفاوت در متن(احساسات منفی، مثبت و خنثی) نشان دادند.</p>	<p>Fixation Duration on textual and pictorial AOIs</p>	<p>طراحی عاطفی متن در چندرسانه ای برای درس زیست شناسی</p>	<p>روش ترکیبی</p>	<p>۵۱ دانشجوی سه گروه</p>	<p>Computer & Education</p>	<p>Stark, Brünken, Park (2018)</p>
<p>مدیریت، روانشناسی و علوم مغز ، آزمایشگاه تکنولوژی های تعاملی</p>	<p>اندازه گیری فرایندهای شناختی در حین خواندن متن . نتایج نشان داد استفاده از ترکیب راهبردهای یادگیری حرکات چشم بین دو پاراگراف را افزایش می دهد که این نشان دهنده پردازش بهتر است.</p>	<p>Integrative saccades Fixation duration</p>	<p>راهبردهای یادگیری برای خواندن</p>	<p>آزمایشی</p>	<p>۱۵۲ دانش آموز پایه ششم - ۶ گروه</p>	<p>Computer & Education</p>	<p>Ponce, Mayer, Loyola, López, Méndez (2018)</p>
<p>تکنولوژی و سیستم های اطلاعاتی، پداگوژی</p>	<p>استفاده از سیستم ردیاب چشم برای بررسی نقاطی که در چندرسانه ای مورد توجه بوده است(جستجوی بصری)- استفاده از سیستم ردیاب چشم به عنوان ابزار ارزشیابی - نتایج این پژوهش به اصل های چندرسانه ای؛ مجاورت مکانی را تایید می کند. همچنین نتایج نشان داد که بررسی متن از متغیر سن تاثیر می پذیرد</p>	<p>Fixations Before (FB), Time to First Fixation (TFF) and Percentage fixated on AOI</p>	<p>بررسی اثر استفاده از محتواهای تصویری و کلامی در آموزش های چندرسانه ای</p>	<p>آزمایشی</p>	<p>۸۹ دانش آموز ابتدایی سن ۷ و ۱۱ ساله - چهار گروه آزمایش</p>	<p>Computer Standards & Interfaces</p>	<p>Molina, Navarro, Ortega, Lacruz (2018)</p>
<p>-</p>	<p>بررسی میزان زمان پردازش اطلاعات از روی داده های حاصل از ردیابی حرکات چشم- نتایج نشان داد که موارد نامرتبط با محتوا سبب افزایش زمان پردازش، میزان خطا و بار شناختی می شود.</p>	<p>Areas of Interest- Total Fixation Time</p>	<p>بررسی اثر موارد نامرتبط با محتوا بر خواندن</p>	<p>آزمایشی</p>	<p>۶۰ دانشجوی دو گروه</p>	<p>Learning and Instruction</p>	<p>Strobel, Lindner, Saß & Köller (2018)</p>

<p>انستیتوی آموزش علوم و ریاضی، بیوشیمی و زیست‌شناسی، علوم یادگیری و روانشناسی آموزشی</p>	<p>بررسی نقاط بیشتر دیده شده از متن و تصویر در دو گروه با سبک های یادگیری متفاوت- بررسی تغییر توجه از متن به تصویر در دو گروه با استفاده از ردیابی حرکات چشم- نتایج این پژوهش نشان داد که دیداری ها تمرکز بیشتری بر روی تصویر دارند. تغییر توجه از متن به تصویر در دو گروه معنادار نیست، دیداری ها در آزمون یادگیری عملکرد بهتری را نشان دادند.</p>	<p>Fixations And saccades that hit the AOI</p>	<p>بررسی تفاوت خیرگی به متن و تصویر در یادگیرندگان با دو سبک متفاوت دیداری و شنیداری</p>	<p>آزمایشی ۳۲ دانشجو- دو گروه با دو سبک یادگیری، تفاوت های فردی متفاوت</p>	<p>Computers in Human Behavior</p>	<p>Ko_c-Januchta, offler, Thoma, Prechtl (2017)</p>
<p>آموزش علوم و ریاضی</p>	<p>بررسی مدت زمان توجه به متن و تصویر - نتایج نشان داد افراد زمان کمتری را برای نگاه کردن به تصویر در مقایسه با متن صرف می کنند. همچنین در زمان وجود تصویر میزان توجه به گزینه های نادرست در متن سوال کمتر شده و در کل نتایج یادگیری بهتری نیز گزارش شده است. این پژوهش به عنوان نتیجه کلی بیان میکند که تصاویر به عنوان پشتیبان از عملکرد یادگیرنده در زمان آزمون عمل می کنند.</p>	<p>A fixation (lasted for at least 80 ms in a position)</p>	<p>بررسی تاثیر اصل چندرسانه ای در یادگیری های چندرسانه ای</p>	<p>آزمایشی ۶۲ دانش آموز پایه پنجم و ششم- دو گروه</p>	<p>Learning and Instruction</p>	<p>Lindner, Eitel, Strobel, Koller (2017)</p>
<p>علوم اجتماعی، علوم پداگوژی و آموزشی- مرکز مطالعات یادگیری، تدریس و فناوری</p>	<p>نتایج نشان داد تفاوتی بین گروه آزمایش و کنترل وجود ندارد تنها در سرعت حل مسایل تفاوت معنادار است.</p>	<p>Fixation, gaze duration</p>	<p>بررسی اثر مدلسازی حرکات چشم در زمان حل مسایل جبری</p>	<p>" آزمایش یک: ۷۲ آزمایش دو: ۶۸ دانش آموز</p>	<p>Computers in Human Behavior</p>	<p>van Marlen et al. (2016)</p>
<p></p>	<p>نتایج نشان داد گروه آزمایش که از مدلسازی حرکات چشم استفاده می کردند پردازش یکپارچه تری را انجام دادند، و در آزمون یادآوری بهتر عمل کردند. نتایج همچنین موید رابطه ی بین مدت زمان پردازش و عملکرد قوی در آزمون انتقال است.</p>	<p>Fixation, gaze duration</p>	<p>بررسی اثر مدلسازی حرکات چشم در زمان خواند متن های مصور</p>	<p>" ۴۲ دانش آموز پایه هفتم- دو گروه</p>	<p>Contemporary Educational Psychology</p>	<p>Mason, Pluchino & Tornatora (2015)</p>
<p>-</p>	<p>بررسی نقاط بیشتر دیده شده- نتایج این تحقیق نشان داد که نشانگرهای دیداری می تواند سبب هدایت توجه به نقاط مهم و در نتیجه یادگیری عمیق تر گردد.</p>	<p>AOI Total fixation time</p>	<p>بررسی اثر نشانگرها دیداری در هدایت توجه</p>	<p>آزمایشی ۳۲ دانش آموخته کارشناسی</p>	<p>Computers in Human Behavior</p>	<p>Jamet (2014)</p>

تکنولوژی و سیستم های اطلاعاتی	بررسی نقاطی که دیده شده و تعیین الگوی بصری - نتایج نشان داد که دستگاه هایی با محدودیت های تصویر سازی (مانند تلفن های همراه) برای دسترسی و تجسم مطالب یادگیری مناسب نیست و سبب تحمیل بار شناختی می شود.	AOI	بررسی دستگاه های مختلف (کامپیوتر، موبایل و iPad) برای دسترسی مطالب در هنگام خواندن	آزمایشی	۲۰ دانشجو، ۵ عضو هیات علمی و ۱ متخصص	Computers in Human Behavior	Molina, Redondo, Lacave & Ortega (2014)
پزشکی	بررسی توزیع زمانی و مکانی توجه بوسیله ی حرکات چشم - نتایج نشان داد توضیحات فریبنده سبب عملکرد ضعیف در یادگیری و یادآوری می شود.	Gaze duration	بررسی اثر توضیحات فریبنده در چندرسانه ای ها بر یادگیری (خواندن)	آزمایشی	۵۶ دانشجوی کارشناسی ارشد - سه گروه	Neurobiology of Learning and Memory	Chang, Choi (2014)
مرکز تربیت معلم، مرکز مغز و یادگیری، روانشناسی، علوم مهندسی	تثبیت، مدت زمان خیرگی و حرکات چشم می تواند در فهم فرایندهای شناختی کمک کننده باشد- نتایج این پژوهش ضمن تاکید بر استفاده از حرکات چشم به عنوان بازتابی از فرایندهای شناختی، نشان می دهد که فرایند حل مساله از حافظه کاری و توجه تاثیر می پذیرد.	Fixation, gaze duration, saccades	بررسی تاثیر ظرفیت حافظه بر حل مساله در موقعیت های بازنمایی تصویری چندگانه	آزمایشی	۱۴ نفر از فازغ التحصیلان دانشگاه - دو گروه	Thinking Skills and Creativity	Yeh, Tsai, Hsu, Lin (2014)
علوم کامپیوتر و تکنولوژی آموزشی	رصد فعالیت های چشم به منظور بازنمایی فرایندهای ذهنی- نتایج نشان داد که افراد مبتدی و خبره ضمن استفاده از راهبردهای متفاوت از الگوهای متفاوتی در هنگام رسم نقشه مفهومی استفاده می کنند.	fixation count, fixation and visit duration for specific actions	بررسی فرایندهای شناختی در بین متخصصان و افراد مبتدی	"	۲۹ دانشجو معلم و ۹ متخصص موضوع	Computers in Human Behavior	Dogusoy-Taylan, Cagiltay (2014)
-	نتایج نشان داد افراد موفق و ناموفق به صورت متفاوت بر روی موارد خاصی از متن و سوال تمرکز می کنند.	Eye fixations Saccade size	بررسی فرایندهای شناختی افراد در حین انجام آزمون های استاندارد زبان انگلیسی	"	۳۸ دانش آموز -	Language Testing	Box (2013)
-	استفاده از فناوری ردیاب چشم برای بررسی فرایندهای شناختی در حین حل مساله- نتایج نشان داد افرادی که در حل مساله موفق عمل می کنند بیشتر بر روی موارد مربوط تمرکز می کنند.	Fixation duration, average fixation duration, scanpath	راهبردهای حل مساله	"	۶ دانش آموز	Computer & Education	Tsai et al. (2012)
-	استفاده از حرکات چشم به منظور تحلیل فرایند خواندن	Fixation Time	پیش بینی الگوی بصری	"	۷۱ نفر	Journal of Memory and Language,	Kuperman, Van Dyke (2011)

<p>استفاده از حرکات چشم راهی را برای بررسی تقسیم توجه افراد بر روی متن و تصویر - نتایج نشان داد در زمان ارائه توضیحات کلامی به همراه تصویر به جای ارائه متن، افراد زمان بیشتری به متن و تصویر توجه دارند.</p>	<p>Total fixation duration, number of fixations, total reading time</p>	<p>بررسی توجه بصری در یادگیری های چندرسانه ای</p>	<p>آزمایشی آزمایش یک: ۹۰ آزمایش دو: ۳۱ دانش آموز</p>	<p>Learning and Instruction</p>	<p>Schmidt-Weigand, Kohnert & Glowalla (2010).</p>
<p>اطلاعات ردیاب چشم، پیشرفت مهارت های نظارت در حین تصمیم گیری را در بین گروه بزرگتر نسبت به خردسال ترها تایید کرد</p>	<p>Fixation duration, gaze, gaze paths</p>	<p>بررسی تأثیر فرآیندهای بازیابی اطلاعات از حافظه در نظارت بر داوری در یادگیری کلمات ژاپنی</p>	<p>۷۴ دانش آموز ۶ و ۹ ساله "</p>	<p>Metacognition and Learning</p>	<p>Roderer & Roebers (2010)</p>
<p>بررسی حرکات چشم به منظور اندازه گیری فرایندهای شناختی- نتایج نشان داد نشانگرها (مانند برجسته سازی متن) ضمن اختصاص زمان توجه، تاثیری بر جستجوی بصری و بار شناختی ندارد.</p>	<p>Fixation, Total gaze duration</p>	<p>بررسی چگونگی تخصیص منابع توجه بصری در زمان یادگیری از طریق انیمیشن های پیچیده</p>	<p>" -</p>	<p>Learning and Instruction</p>	<p>de Koning, Tabbers, Rikers & Pass (2010)</p>

جدول ۳- نتیجه تحقیقات براساس متغیرهای مورد بررسی

متغیر	تعداد
خواندن	۶
رصد فعالیت های شناختی	۳
رصد توجه بصری	۴
تاثیر اصول چندرسانه ای	۶
مدلسازی حل مساله	۴
بررسی سختی مطلب به منظور سکوسازی	۱
کل	۲۴

با بررسی مطالعات از نقطه نظر موضوعی و مقیاس اندازه گیری به کار گرفته شده به این نتیجه می رسیم که بیشتر مطالعات در ابتدای روند بررسی، بر روی مهارت هایی مانند خواندن و رصد نقطه ی خیرگی بوده است. این در حالیست که مطالعات کنونی به کاربست این فناوری برای طراحی محیط های یادگیری و حتی الگوسازی فرایندهای ذهنی افراد خبره در حین حل مسله و به کارگیری داده کاوی اطلاعات چشمی برای شخصی سازی پروفایل یادگیرندگان در دوره های موک^۱ نظر دارد.

بحث و نتیجه گیری

پژوهش حاضر با هدف بررسی کاربست های فناوری ردیاب چشمی برای مطالعات یادگیری انجام شده است. ضرورت انجام چنین مطالعه ای بدان سبب است که با وجود شناخته شده بودن این فناوری برای افراد در حوزه پزشکی، بازاریابی و روانشناسی، وجود تعداد انگشت شماری از مطالعات در حوزه ی یادگیری نشان از نوپا بودن کاربست این فناوری در حوزه یادگیری در ایران دارد. نتایج پژوهش حاضر نشان داد که استفاده از فناوری ردیاب چشمی می تواند افق های جدیدی را برای پژوهش ها در حوزه ی یادگیری به همراه داشته باشد. بحث در خصوص یافته های پژوهش را ذیل زمینه های کاربست این فناوری، دلالت هایی برای یادگیری و طراحی آموزشی محیط ارائه خواهیم کرد.

کدام زمینه ها امکان بررسی با فناوری ردیاب چشم را دارند؟

1. MOOC (Massive Open Online Course)

تحلیل نتایج نشان داد که رصد پردازش‌های شناختی در حین خواندن، چندرسانه‌ای‌ها و بحث تقسیم توجه بین متن و تصویر، بیشترین مطالعات را به خود اختصاص داده است؛ و در کل بحث پردازش‌های شناختی در زمان انجام تکالیف مختلف، حوزه مورد توجه پژوهشگران در مطالعات بررسی حرکات چشم و یادگیری بوده است. استفاده از این فناوری می‌تواند دستورالعمل‌های روشنی برای یادگیری و طراحی آموزشی مخصوصا در محیط‌های یادگیری الکترونیکی در اختیار طراحان قرار دهد (ایچاس، ۲۰۰۸) و جنبه‌هایی را آشکار سازد که از چشم و توجه طراحان و آموزش‌یاران دور مانده است. امروزه ما در مطالعات یادگیری و بحث واکاوی یادگیری با مفهومی با نام تحلیل چندوجهی یا چندحالت^۱ روبرو هستیم که بحث جمع‌آوری و تحلیل داده‌های کسب شده از روش‌ها، ابزارها و منابع مختلف نگاهی ویژه دارد و تقریبا در بیشتر پژوهش‌ها در کنار جمع‌آوری اطلاعات از کانال‌های مختلف، داده‌های عینی آن از طریق فناوری مانند ردیاب چشمی، پردازش تصویر و کینکت^۲ جمع‌آوری می‌گردد.

بررسی حرکات چشم به منظور اندازه‌گیری فرایندهای شناختی، می‌تواند امکان داشتن اطلاعات گسترده‌ای را در موضوعات مختلف فراهم سازد. در مطالعه حاضر، تعداد پژوهش‌هایی که بر روی چندرسانه‌ای‌ها کار کرده‌اند، تعداد قابل ملاحظه‌ای است (تعداد ۸ پژوهش)؛ بررسی اصل چندرسانه‌ای، مجاورت و چندحسی از جمله موضوعات مورد توجه در این مطالعات بوده است. به دلیل علاقه‌ی پژوهشگران برای رصد کردن حرکات چشم در مطالعات چندرسانه‌ای‌های آموزشی در زمان تلفیق متن و تصویر (تابرس، پاس، لنکفورد، مارتنز و ون مرینبور، ۲۰۰۸)^۳ مطالعاتی در این حیطه شکل گرفته که در تازه‌ترین آن‌ها از سیستم‌های ردیاب چشم برای پاسخ به محدودیت پیش رو سنجش‌های مبتنی بر خود ارزیابی در کاوش فعالیت‌های ذهنی از جمله بار شناختی در یادگیری‌های چندرسانه‌ای (المداغ و کاگیلتای، ۲۰۱۸) و توصیف دقیق راهبردهای پردازش (ریچاردسون^۴، ۲۰۱۳؛ کاتریس^۵ و دیگران، ۲۰۱۶) استفاده شده است. برای درج صحیح اصول یادگیری چندرسانه‌ای بر اساس محتوای چندرسانه‌ای، تفاوت‌های فردی، فراشناخت و احساسات می‌توان از داده‌های حاصل از ردیاب چشمی استفاده کرد.

1. Multimodal Learning Analytics
2. Kinect
3. Tabbers, Paas, Lankford, Martens, Van Merriënboer
4. Richardson
5. Catrysse et al.

استفاده از حرکات چشم می‌تواند راهی را برای بررسی تقسیم توجه افراد بر روی متن و تصویر (به‌عنوان نمونه استارک، برونکن و پارک^۱، ۲۰۱۸) بررسی الگوی بصری توجه در افراد موفق در حین آزمون‌های استاندارد (باکس^۲، ۲۰۱۳) و همچنین افراد خبره و مبتدی (داگسوی- تیلان و کاگیلتای، ۲۰۱۴)، و بررسی فرایندهای شناختی در حین حل مساله (تسای و دیگران^۳، ۲۰۱۲؛ یه و تسای^۴، ۲۰۱۴) باشد. به طور کلی می‌توان گفت هر زمان نیاز به اطلاعاتی داریم که بیانگر پردازش‌های شناختی انسان در حین فعالیت مختلف باشد، رصد حرکات چشم به همراه سایر داده‌هایی که به عنوان ابزارهای عینی اندازه‌گیری اطلاق می‌شوند، می‌تواند راهگشای پژوهش‌های ما باشند.

استفاده از حرکات چشم دلالت‌هایی را نیز برای خواندن متن به‌همراه دارد زیرا مدت زمان تثبیت و جهت حرکات چشم از میزان سختی کلمات و جملات تاثیر می‌پذیرد. حرکات رفت و برگشتی چشم برای بررسی مجدد کلمات یا طول مدت تثبیت در زمان سختی متن افزایش می‌یابد (راینر، چنس، اسلاتری و آشبای^۵، ۲۰۰۶). با توجه به یافته‌های حاصل از تحلیل پژوهش‌ها، نمایش و مدلسازی حرکات چشم افراد خبره می‌تواند در خواندن متن تاثیرگذار باشد (ماسون، پلاچینو و تورناتورا^۶، ۲۰۱۵)؛ که این مطلب می‌تواند در طراحی محیط‌هایی هوشمند یا شخصی‌سازی شده بر اساس اطلاعات دریافتی از کاربر مورد استفاده قرار گیرد. همانطور که تحلیل گگنפורتنر و همکاران (۲۰۱۱) نشان داد نظریه‌های پردازش اطلاعات در تبیین تفاوت افراد خبره و مبتدی در مواجهه با اطلاعات مرتبط و نامرتب نیز که با فناوری ردیاب چشمی بدست آمده‌اند، حمایت شده و این نکته موید آن است که می‌توان از طریق تلفیق دلالت‌ها در بخش فهم تفاوت‌های فردی و سازکار یادگیری به دلالت‌هایی برای طراحی محیط‌های یادگیری اثربخش رسید.

یافته‌های حاصل از بررسی مطالعات انجام شده می‌تواند از منظر طراحی محیط‌های یادگیری ارزشمند باشد در همین راستا روند پژوهش‌ها حاکی از علاقه‌ی طراحان به استفاده از داده‌های حاصل از ردیابی چشم برای طراحی محیط‌های چندرسانه‌ای است (المدداگ و کاگیلتای، ۲۰۱۸).

1. Stark, Brünken, Park
2. Box
3. Tsai et al.
4. Yeh., Tsai
5. Rayner, Chace, Slattery & Ashby
6. Mason, Pluchino, Tornatora

در مطالعه لیائو، کنگ، هوآنگ و سانگ^۱ (۲۰۲۰) نشان داده شد که در یکسانی اندازه متن و تصویر، کودکان زمان بیشتری را صرف توجه به متن می‌کنند که این مهم در طراحی رابط-کاربری و چیدمان محیط یادگیری می‌تواند کمک‌کننده باشد. البته بحث چیدمان و تاثیر بر یادگیری از عنصر فضا و ابعاد صفحه نمایش هم تاثیر می‌پذیرد، همچنانکه شواهد تجربی ارائه شده توسط مولینا و همکاران (۲۰۱۴) با استفاده از داده‌های رصد شده با ردیاب چشمی نشان می‌دهد که استفاده از دستگاه‌هایی با محدودیت‌هایی در تصویرسازی و تجسم (مانند تلفن‌های همراه) به دلیل تحمیل بار شناختی اضافی، برای دسترسی و تصویرسازی مواد یادگیری مناسب نیست.

از جمله دلالت‌های دیگر نتایج حاصل برای طراحی محیط‌های یادگیری این است که، رصد نقاط دیده شده برای تشخیص اطلاعاتی که پردازش می‌شوند (برای نمونه: مطالعه‌ی چی یان سان و یی چان سو، ۲۰۱۹؛ استارک و دیگران، ۲۰۱۸)، مکان‌هایی که بیشتر مورد توجه قرار می‌گیرند و استخراج الگوهای بصری از نقاط مزبور، می‌تواند با هدف طراحی محیط و برجسته‌سازی نقاط مهم محتوایی از نظر چیدمان محیط حائز اهمیت باشد.

نکته جالب دیگر الگوسازی فرایندهای توجه و پردازش شناختی در افراد خبره و مبتدی است (دگسای- تایلن و کاگیلتی، ۲۰۱۴). در همین راستا نوبیچ، آلسون و رانی^۲ (۲۰۰۱) به این نکته دست یافتند، افرادی که قادر به حل موفقیت‌آمیز مسایل هستند، تمایل دارند که توجه‌شان را به اطلاعات مرتبط که برای حل مسئله مورد نیاز است صرف کنند. در حقیقت افراد خبره الگوی بصری متفاوتی را در زمان توجه به قسمت‌های متن، متن و سوال و توجه به موارد مرتبط در حین حل مسئله نشان می‌دهند که این می‌تواند از نقطه نظر تکیه‌گاه‌سازی فعالیت‌های مهم یادگیری با اهمیت جلوه کند.

در آخر اینکه با توجه به پشتیبانی تصاویر از عملکرد یادگیرنده در زمان آزمون (لیندنر، ایتل، استروبل و کُلر^۳، ۲۰۱۷) که حاصل تحلیل حرکات چشمی است و همچنین ترکیب اطلاعات بدست آمده از تحلیل حرکات چشم به منظور سه سویه سازی داده‌ها در روش ترکیبی، که سطح جدیدی از اعتبار را برای کاربری اصول پداگوژیک معلمان در موقعیت‌های اصیل (هاتاچا و دیگران، ۲۰۱۹) فراهم می‌سازد؛ همگی مبین این نکته هستند که علاوه بر بحث نمایش و ارائه محتوا، تحلیل حرکات چشم می‌تواند در طراحی آزمون و حتی تامین اعتبار روش پژوهش مورد استفاده قرار

1. Liao, Cgang, Huang, Sung
2. Knoblich, Ohlsson, & Raney
3. Lindner, Eitel, Strobel, Koller

گیرد. در همین راستا تین و دیگران^۱ (۲۰۱۴) با یک مرور نظامند به بررسی استفاده از فناوری ردیاب چشم به منظور سنجش و کارآموزی پرداخت. ۲۴ مطالعه را بررسی کرد، ۱۶ مطالعه برای سنجش و ۸ مطالعه در خصوص کارآموزی، نتیجه این مطالعه نشان داد ابزار ردیابی چشم یک ابزار سنجش عینی به همراه قابلیت های کاربردی در کاروزی ارائه می کند که به بهبود عملکرد منجر می شود.

با تحلیل روند پژوهش ها، در انتها می توان نتیجه گرفت که با حرکت از مطالعات حوزه خواندن و چندرسانه ای ها، تحلیل حرکات چشمی، خط پژوهشی خوبی برای طراحی محیط های یادگیری و بالاخص بحث هوشمندسازی محیط و ارائه پشتیبانی های به هنگام در زمان یادگیری های الکترونیکی تدوین خواهد نمود. همچنین تحقیقات آینده می تواند با تحلیل مهان داده های حاصل از سیستم ردیاب چشمی به تعیین همبستگی آن ها با عملکردهای یادگیری بپردازد. در همین راستا استفاده از این فناوری به عنوان یکی از ابزارهای کارآمد در بحث جمع آوری داده ها به منظور واکاوی یادگیری پیشنهاد می گردد. همچنانکه در مطالعات جدید در حوزه ماکها به سبب خلق داده های بسیار در حین یادگیری، وجود این فناوری توانسته است در جهت رفع مشکلات انگیزشی و نرخ خروج از دوره با ارائه محیطی شخصی سازی شده کمک کننده باشد.

منابع

Ahmari, M., Salehi Fardardi, J., Amin Yazdi, S.A., Ghanaie, A. (2014). Comparison of Biased Attention to Emotional Face Effects in Social Anxiety Patients and Healthy Non-Anxious Group with Eye Tracking Technology. *Journal of Mental Health Principles*, 16 (1): 22-33. [Persian].

Alemdag, E., Cagiltay. K. (2018). A systematic review of eye tracking research on multimedia learning. *Computer and Education*, 125: 413-428.

Asgharpour, M., Tehrani-Doost, M., Ahmadi, M., Moshki, H. Visual Attention to Emotional Face in Schizophrenia: An Eye Tracking Study. *Iran Journal of Psychiatry* 2015; 10(1): 13-18.

Box, S. (2013). The cognitive processing of candidates during reading tests Evidence from eye-tracking. *Language Testing*, 30(4): 441-465.

Brunyé, T.T., Drew, T., Weaver, D.L., Elmore, J.G. (2019). A review of eye tracking for understanding and improving diagnostic interpretation. *Cognitive Research: Principles and Implication*, 4(7): 1-16.

Catrysse, L., Gijbels, D., Donche, V., de Maeyer, Sven, van den Bossche, Piet, Gommers, L. (2016). Mapping processing strategies in learning from expository text: an exploratory eye tracking study followed by a cued recall. *Frontline Learning Research*, 4(1): 1-16. <https://doi.org/10.14786/flr.v4i1.192>.

۱. Tien et al.

Chang, Y., Choi, S. (2014). Effects of seductive details evidenced by gaze duration. *Neurobiology of Learning and Memory*, 109: 131–138.

De Koning, B., Tabbers, B., Rikers R. M. J. P. & Pass, F. (2010). Attention guidance in learning from a complex animation: Seeing is understanding? *Learning and Instruction*, 20(2): 111-122.

Dogusoy-Taylan, B., Cagiltay, K. (2014). Cognitive analysis of experts' and novices' concept mapping processes: An eye tracking study. *Computers in Human Behavior*, 36: 82-93.

Eachus, P. (2008). The Use of Eye Tracking Technology in the Evaluation of eLearning: A feasibility study. Conference paper, 239-247.

Fabio RA, Capri` T, Mohammadhasani N, et al. (2018). Frequency bands in seeing and remembering: comparing ADHD and typically developing children. *Neuropsychological Trends*. 24: 97–116.

Funke, G., Greenlee, E., Carter, M., Dukes, A., Brown, R., & Menke, L. (2016). Which eye tracker is right for your research? Performance evaluation of several cost variant eye trackers. In *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society*, 1239–1243. <https://doi.org/10.1177/1541931213601289>.

Gegenfurtner, A., Lehtinen, E., & Säljö, R. (2011). Expertise Differences in the Comprehension of Visualizations: a Meta-Analysis of Eye-Tracking Research in Professional Domains, *Educational Psychology Review*, 23: 523–552.

Goswami, U. (2008). *Cognitive development – The Learning Brain*. NY: Psychology Press.

Just, M. A., & Carpenter, P. A. (1980). A theory of reading: From eye fixations to comprehension. *Psychological Review*, 87: 329–355.

Haataja, E., Moreno-Esteva, E. G., Salonen, V., Laine, A., Toivanen, M., Hannula, M.S. (2019). Teacher's visual attention when scaffolding collaborative mathematical problem solving. *Teaching and Teacher Education*, 86: 1-13.

Holmqvist, K., Nyström, M., Andersson, R., Dewhurst, R., Jarodzka, H., & Van de Weijer, J. (2011). *Eye tracking: a comprehensive guide to methods and measures*. Oxford: Oxford University Press.

Hyönä, J. (2010). The use of eye movements in the study of multimedia learning *Learning and Instruction*, 20 (2): 172-176. doi: /10.1016/j.learninstruc.2009.02.01.

Jacob, R. J., Karn, S. K. (2003). *Eye tracking in human-computer interaction and usability research: Ready to deliver the promises*. In J. Hyönä, R. Radach, & H. Deubel (Eds.), *the mind's eye: Cognitive and applied aspects of eye movement research* (pp. 573–605). Amsterdam: Elsevier Science.

Jamet, E. (2014). An eye-tracking study of cueing effects in multimedia learning. *Computers in Human Behavior*, 32, 47–53.

Ko_c-Januchta, M., offler, T., Thoma, G., Prechtel, H., Leutner, D. (2017). Visualizers versus verbalizers: Effects of cognitive style on learning with texts and pictures: An eye-tracking study. *Computers in Human Behavior*, 68: 170-179.

Knoblich, G., Ohlsson, S., & Raney, G. E. (2001). An eye movement study of insight problem solving. *Memory & Cognition*. 29(7):1000–1009.

Lay, M-L., Tsai, M-J., Yang, F-Y., Hsu, C-H., Liu, T-CH., Lee, S., et al. (2013). A review of using eye-tracking technology in exploring learning from 2000 to 2012, *Educational Research Review*, 10, 90-115.

Lindner, A. L., Eitel, A. Strobel, B., Koller, o. (2017). Identifying processes underlying the multimedia effect in testing: An eye-movement analysis. *Learning and Instruction*, 47, 91-102.

Makransky, G., Terkildsen, G. T., Mayer, R.E. (2019). Role of subjective and objective measures of cognitive processing during learning in explaining the spatial contiguity effect. *Learning and Instruction*, 61, 23-34.

Mason, Pluchino, P., Tornatora, M.C. (2015). Eye-movement modeling of integrative reading of an illustrated text: Effects on processing and learning. *Contemporary Educational Psychology*, 41, 172-187.

Mohammadhasani, N., Fabio, R. A., Fardanesh, H., & Hatami, J. (2015). The link between visual attention and memory in ADHD and normally developing students: seeing is remembering? *Italian journal of cognitive science* 1(2): 89-104.

Mohammad Hassani, N., Fardanesh, H., Hatami, J. (2016). The Relationship between Visual Pattern and Attention in Computer-Based Learning Design for ADHD Children. *School Psychology*, 5 (4): 146-153. [Persian].

Molina, A.I., Navarro, O., Ortega, M., Lacruz, M. (2018). Evaluating multimedia learning materials in primary education using eye tracking. *Computer Standards & Interfaces*, 59, 45-60.

Molina, A.I., Redondo, M.A., Lacave, C., Ortega, M. (2014). Assessing the effectiveness of new devices for accessing learning materials: An empirical analysis based on eye tracking and learner subjective perception. *Computers in Human Behavior*, 31, 475-490.

Nemati, M., Atash Panjeh, A. (2015). Comparison of Text Reading Patterns with Familiar and Unknown Cultural Schemes Using the Eye-Tracker in English Language Learners. *Linguistic Research in Foreign Languages*, 5 (1): 111-132. [Persian].

Petticrew M, Roberts H. (2008). *Systematic reviews in the social sciences: A practical guide*. Malden, MA: Blackwell Publishing.

Ponce, H., R. Mayer, R., E., Loyola, M., S., López, M., J., Méndez, E., E. (2018). When two computer-supported learning strategies are better than one: An eye-tracking study. *Computers & Education*, 125, 376-388.

Rayner, K. (1998). Eye movement in reading and information processing: 20 years of research. *Psychological Bulletins*, 124(3): 372-422.

Rayner, K., Chace, K. H., Slattery, T. J., & Ashby, J. (2006). Eye movements as reflections of comprehension processes in reading. *Scientific Studies of Reading*, 10(3): 241-255.

Richardson, J. T. E. (2013). Research issues in evaluating learning pattern development in higher education. *Studies in Educational Evaluation*, 39(1): 66-70. doi: 10.1016/j.stueduc.2012.11.003.

Schmidt-Weigand, F., Kohnert, A., & Glowalla, U. (2010). A closer look at split visual attention in system- and self-paced instruction in multimedia learning. *Learning and Instruction*, 20, 100-110.

Sharma, K., Giannakos, M., Dillenbourg, P. (2020). Eye-tracking and artificial intelligence to enhance motivation and learning. *Smart Learning Environments*, 7 (13), <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00122-x>.

Stark, L., Brünken, R., Park, B. (2018). Emotional text design in multimedia learning: A mixed-methods study using eye tracking. *Computers & Education*, 120, 185–196.

Strobel, B., Lindner, M., Saß, S., Köller, O. (2018). Task-irrelevant data impair processing of graph reading tasks: An eye tracking study. *Learning and Instruction*, 55, 139-147.

Tabbers H.K., Paas, F. Lankford, C., Martens, R.L., Van Merriënboer, J.J.G. (2008). *Studying eye movements in multimedia learning* in J.-F. Rouet, R. Lowe, W. Schnotz (Eds.), *Understanding multimedia documents*, New York: Springer, 169-184.

Tien, T., Pucher, P. H., Sodergren, M.H., Sriskandarajah MRCS, K., Yang, G-Z. & Darzi, A. (2014). Eye tracking for skills assessment and training: a systematic review. *Journal of Surgical Research*, 191(1): 169-178.

Tsai, M.-J., Hou, H. T., Lai, M. L., Liu, W.-Y., & Yang, F. Y. (2012). Visual attention for solving multiple-choice science problem: An eye-tracking analysis. *Computers & Education*, 58(1): 375–385.

Van Marlen, T., van Wermeskerken, M., Jarodzka, H., van Gog, T. (2016). Showing a model's eye movements in examples does not improve learning of problem-solving tasks. *Computers in Human Behavior*, 65, 448-459.

Yeh, Y., Tsai, J., Hsu, W.C Lin, C. F. (2014). A model of how working memory capacity influences insight problem solving in situations with multiple visual representations: An eye tracking analysis. *Thinking Skills and Creativity*, 13, 153–167.

Zahedi Noghabi, M., Fatahi, R., Salehi Fardardi, J., Noukarizi, M. (2019). Eye-tracking method in human-computer interaction; investigating the interaction process based on eye movement data. *Journal of Information Processing and Management Research*, 34 (1): 349-374. [Persian].

Investigating the Role of Eye Tracking Technology in Learning Research: A Ten Years Study

Nasrin Mohammadhasani¹

Abstract

Eye-tracking technology has attracted researchers' attention for many years as a tool for finding objective data from cognitive processes. The present study, with the aim to investigate the applications of the mentioned technology in conducting research in the field of learning used systematic review method to analyze performed research from 2010- 2020. A total of 24 articles were analyzed after applying the inclusion and exclusion criteria. The results showed that among the eye tracker measurement scales, the researchers used eye fixation and duration of gaze in most learning studies. In addition, the results showed that studying visual attention during cognitive processing, examining the transition between textual and visual information, and comparing the strategies of successful reading, decision-making, problem solving and information processing modeling are the applications of eye movements in learning studies. According of the results, eye-tracking tool provides researchers with the opportunity to link learning outcomes to cognitive processes, which has implications for designing learning environments.

Keywords: Eye-tracking technology, Learning, Systematic review

1. Assistant Professor, Department of Educational Technology, Faculty of Psychology and Educational Sciences, Kharazmi University, Tehran, Iran.