

محبوبه عسگری

دکترای تئوری و اجرای برنامه‌درسی
دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا

تلفن تماس: ۰۹۱۲-۶۷۰-۳۷۲۹

ایمیل: masgari@sfu.ca

تحصیلات

۱۳۶۸-۱۳۷۲: کارشناسی، مترجمی زبان انگلیسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، ایران
۱۳۶۹-۱۳۷۳: کارشناسی، اقتصاد نظری، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران
۱۳۸۰-۱۳۸۳: کارشناسی ارشد، تکنولوژی آموزشی، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا
۱۳۸۳-۱۳۸۹: دکترای تئوری و اجرای برنامه‌درسی، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا

استاد مشاور دکترا: دکتر چارلز بینگهام

موضوع پایان نامه دکترا:

Educating the natural self: Analysis of and amendments to the theory of recognition

معدل دکترا: ۴/۰۶ A (۱۹/۵)

سابقه تدریس در آموزش عالی

درسها

آموزش بزرگسالان، متون تخصصی
ترم پائیز ۱۳۹۰، دو کلاس (۱۰ دانشجو و ۷ دانشجو)، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه تهران، ایران

تکنولوژی آموزشی
ترم پائیز ۱۳۹۰، دو کلاس (۲۱ دانشجو، ۲۵ دانشجو)، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه تهران، ایران

اصول برنامه ریزی درسی و تحلیل محتوا
ترم زمستان ۱۳۸۹، یک کلاس (۱۷ دانشجو)، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه تهران، ایران

زبان عمومی (انگلیسی)
ترم زمستان ۱۳۸۹، یک کلاس (۲۸ دانشجو)، دانشکده پزشکی، دانشگاه علوم پزشکی ایران، تهران، ایران

زبان تخصصی (انگلیسی، آموزش آنلاین)
ترم بهار ۱۳۹۰، یک کلاس (۴۷ دانشجو)، دانشکده آموزش پزشکی، دانشگاه علوم پزشکی ایران، تهران.

برنامه ریزی درسی: تئوری و عمل
ترم تابستان ۱۳۸۹، یک کلاس (۳۶ دانشجو)، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه
سایمون فریزر، ونکوور، کانادا

برنامه ریزی درسی: تئوری و عمل
ترم فشرده تابستان ۱۳۸۷، دو کلاس (۴۸ دانشجو و ۳۶ دانشجو)، دانشکده
علوم انسانی، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا

وسائل ارتباط جمعی برای طراحی برنامه درسی ترم تابستان ۱۳۸۷، یک کلاس (۲۰ دانشجو)، دانشکده علوم انسانی،
دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور

برنامه ریزی درسی: تئوری و عمل
ترم تابستان ۱۳۸۶، یک کلاس (۳۲ دانشجو)، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه
سایمون فریزر، ونکوور، کانادا

سابقه کمک تدریس در آموزش عالی

درسها

مسائل اجتماعی در آموزش
کمک مدرس، ترم پائیز ۱۳۸۶، مدرس: دکتر چارلز بینگهام،
دانشکده علوم انسانی، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا

مسائل اجتماعی در آموزش
کمک مدرس، ترم پائیز ۱۳۸۵، مدرس: دکتر چارلز بینگهام،
دانشکده علوم انسانی، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا

برنامه ریزی درسی در آموزش انگلیسی به عنوان زبان دوم کمک مدرس، بهار و پائیز ۱۳۸۵-۱۳۸۱، (آموزش آنلاین)
مدرس: دکتر گلوریا سمپسون، و دکتر رومی آلبیویا، دانشگاه
سایمون فریزر، ونکوور، کانادا

سابقه تدریس در دیگر مراکز آموزشی

درسها

دروس تافل
مدرس تافل، ترم پائیز ۱۳۸۸، مرکز جهاد دانشگاهی دانشگاه
علوم پزشکی ایران، تهران، ایران

زبان انگلیسی، کامپیوتر
مدرس زبان انگلیسی، و دروس کامپیوتر، ۱۳۷۵-۱۳۷۸،
مدرسه سفارت کره جنوبی، تهران، ایران

زبان انگلیسی
مدرس زبان انگلیسی، ۱۳۷۰-۱۳۷۸، آموزشگاه زبان انگلیسی
پند، تهران، ایران

سابقه تحقیق در آموزش عالی

مهر ۱۳۸۹ - حال

محقق برای دکتر کیرن ایگن، پروژه تحقیقاتی یادگیری عمیق، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا

- راه اندازی پروژه در ۴ کلاس ابتدایی در یک مدرسه در تهران، ایران؛ معرفی پروژه یادگیری عمیق به معلمان و دانش آموزان چهار کلاس مربوطه؛ ترجمه کتابهای راهنمای پروژه برای معلمان و والدین از زبان انگلیسی به زبان فارسی.

دی ۱۳۸۳ - فروردین ۱۳۸۸

محقق برای دکتر دیوید کافمن، پروژه تحقیقاتی استفاده از محیط های بازی و شبیه سازی برای آموزش و یادگیری، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا

- تحقیق در زمینه عوامل مؤثر در جذاب کردن بازیهای کامپیوتری تفریحی و بکار بردن آن عوامل در بازیهای کامپیوتری آموزشی؛ چه فاکتورهایی/تجزیه را در بازیکنان برای ادامه بازیهای کامپیوتری افزایش می دهد؛ چطور بازیهای کامپیوتری می توانند به یاددهی و یادگیری کمک نمایند.

دی ۱۳۸۱ - دی ۱۳۸۳

محقق برای دکتر کوین آنیل، پروژه تحقیقاتی مشاوره درسی از طریق اینترنت (درس تاریخ: بدنبال گذشته کانادا)، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا.

- انجام پروژه در دو دبیرستان در ونکوور کانادا؛ تحقیق در زمینه ی عوامل مؤثر در موفقیت میان دانش آموزان و مشاوران آنلاین درسی آنها؛ جمع آوری اطلاعات از طریق پرسشنامه برای دانش آموزان، مشاوران، و معلمان، و انجام مصاحبه با آنان؛ انجام تجزیه و تحلیل کیفی و کمی بر روی اطلاعات بدست آمده.
- طراحی و ساخت وب سایت برای دو پروژه تحقیقاتی درس تاریخ و آزمایشگاه ارتباطات یادگیری

• On-line Learning Relationships Lab <http://www.learningrelationslab.org>

• Tracking Canada's Past Project <http://www.trackingcanadaspast.org>

- طراحی و ساخت راهنمای آنلاین برای مشاوران درسی

• <http://www.sfu.ca/~ydong/ccpwebsite/resource.html#mentorguide.html>

جوایز تحصیلی

دریافت مدال نقره از وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ایران برای کسب رتبه دوم مقاله برتر در آسیا، کنفرانس دانشگاه های باز آسیا، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران	آبان ۱۳۸۸
جایزه تحصیلی، ۶۲۵۰ دلار، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا	مهر ۱۳۸۸
جایزه تحصیلی ژتاری کلاب، ۱۰۰۰ دلار، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا	بهار ۱۳۸۸
جایزه تحصیلی، ۶۲۵۰ دلار، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا	مهر ۱۳۸۷
جایزه تحصیلی، ۶۲۵۰ دلار، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا	مهر ۱۳۸۶
جایزه تحصیلی، ۶۲۵۰ دلار، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا	مهر ۱۳۸۵

جایزه تحصیلی، ۶۰۰۰ دلار، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا	مهر ۱۳۸۴
نفر دوم در کانادا در مسابقه دانشجوی بین الملل سال، برپا کننده مسابقه: وزارت آموزش بین الملل کانادا	تیر ۱۳۸۴
جایزه سفر (۷۰۰ دلار) برای حضور در کنفرانس از طرف سازمان تحقیقات علوم انسانی و اجتماعی کانادا	مرداد ۱۳۸۴
جایزه سفر (۱۰۰۰ دلار) برای حضور در کنفرانس "یادگیری بچه ها در دنیای دیجیتال"، از طرف دانشگاه پراک، آنتاریو، کانادا	شهریور ۱۳۸۴
جایزه تحصیلی، ۶۰۰۰ دلار، دانشگاه سایمون فریزر، ونکوور، کانادا	مهر ۱۳۸۳

تالیف و ترجمه کتاب، و فصل های نوشته شده در کتابهای داوری شده

Books

- Asgari, M. (in press). *Curriculum Support Book: English 1 (Grade 9)*. Fatemi Publishing: Tehran, Iran.

Book Translation

- Asgari, M. (in press). *The Stephen Hawking Story: The Boy Who Turned Disability into the Ability to Embrace the Stars* by Chad Walker. Fatemi Publishing: Tehran, Iran.

Refereed Book Chapters

- Asgari, M. & Kaufman, D. (2010). Does fantasy enhance learning in digital games? In D. Kaufman & L. Sauvé (Eds.), *Educational Gameplay and Simulation Environments: Case Studies and Lessons Learned*. IGI Global, Section 1: Foundations and Theory, Chapter 5, pp. 84-95.
- Asgari, M. & Kaufman, D. (2008). Motivation, learning, and game design. Richard E. Ferdig (ed.), *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. Information Science Reference, New York. Volume III, Chapter LXVII, pp. 1166-1182.
- Asgari, M. & O'Neill, K. (2005). What do they mean by "success"? Examining mentees' perceptions of success in a curriculum-based telementoring program. Joseph Pascarella and Frances Kochan (eds.), *Creating Successful Telementoring Programs*. Greenwich, CT: Information Age Publishing, pp. 225-251.

فصل های نوشته شده در کتابهای داوری نشده

- Asgari, M. & Kaufman, D. (2007). Designing educational computer games: what can we learn from commercial games? Peter Tim and Lee Yang-Im (eds.), *The International Simulation & Gaming Research Yearbook Volume 15: Effective Learning from Games and Simulations*. Edinburgh: SAGSET, pp. 33-51.

مقالات چاپ شده در مجلات داوری شده

- O'Neill D. K., Asgari, M., & Dong, D. (2011). Trade-offs between perceptions of success and planned outcomes in an online mentoring program. *Journal of Mentoring and Tutoring*. Vol. 19, No. 1, February 2011, pp.45-63.
- Asgari, M. (2010). Students' Evaluation of Success in an Online Mentoring Program. *Journal of Asian Association of Open Universities*. Vol. 5, No. 1, March 2010, pp. 1-9.
- Asgari, M. (2009). Recognition as a Context for Multicultural Education: Meaning and Theory Unpacked. *Journal of Iranian Curriculum Studies Association*. September 2009, pp.7-27.

مقالات چاپ شده در مجلات داوری نشده

- Asgari, M. (2008). Using computer and video games in education: the effects and features of a good game. *Roshd, Educational Technology Magazine* (in Farsi), No. 7, March 2008, pp: 6-11.

مقالات چاپ شده در مجلات کنفرانس ها

- Asgari, M. (2009, November). *Students' Evaluation of "Success" in an Online Mentoring Program*. Paper presented and published in the proceedings of the 23rd AAOU (Asian Association of Open Universities) Annual Conference. Tehran, Iran, November 3-5.
- Asgari, M. & Kaufman, D. (2007, July). *Using computer and video games to explore identity and support learning*. Paper presented and published in the proceedings of the 38th Annual Conference of the International Simulation And Gaming Association (ISAGA), pp. 11-16, Nijmegen, The Netherlands, July 9-13.
- Asgari, M. (2006, September). *Identity exploration in computer and video games: Recognitive and socio-cultural paradigms*. Paper presented and published in the proceedings of the International Digital Games Conference, pp. 241-246, Portalegre, Portugal, September 27-29.
- Asgari, M. & Kaufman, D. (2005, July). *Virtual environments: Identity and learning*. Paper presented and published in the proceedings of the Third International Conference on Imagination and Education, Vancouver, B.C., Canada, July 13-16.
http://www.iereg.net/iereg2005/papers/215-Asgari_Kaufman.doc

- Asgari, M. & Kaufman, D. (2004, July). *Relationships among computer games, Fantasy, and Learning*. Paper presented and published in the proceedings of the Second International Conference on Imagination and Education, Vancouver, B.C., Canada, July 14-18.
http://www.ierg.net/confs/2004/Proceedings/Asgari_Kaufman.pdf
- Polman, J. L., & Westhoff, L. (University of Missouri-St. Louis), O'Neill, D. K., Sohbat, E., & Asgari, M. (Simon Fraser University), Hong, N. (University of Michigan), McGee, S. (Wheeling Jesuit University), Bell, Ph. (University of Washington), (2004, June). *Developing historical thinking practices through technology-supported inquiry*. Paper presented and published in the proceedings of the Sixth International Conference of the Learning Sciences, pp. 19-22, Santa Monica, CA, U.S.A. June 22-26.

مقالات ارائه شده در کنفرانس ها

- Egan, K., Asgari, M., Makortoff, S., Young, M. (submitted). *Using Imagination in Education: Projects from the Imaginative Education Research Group*. Submitted as a Symposium to the American Educational Research Association, Vancouver, BC, Canada, April 2012.
- O'Neill D. K., Asgari, M., & Dong, Y. (2009, April). "It wasn't what I expected": *Examining trade-offs between planned outcomes and perceptions of success in a formal mentoring program*. Paper presented to SIG-Mentorship and Mentoring Practices at the Annual Meeting of the American Educational Research Association, San Diego, CA, April 13-17.
- Asgari, M. (2008). *Multicultural curriculum in Canadian educational system: Theory of Recognition*. Paper presented at the 8th conference of Iranian Curriculum Studies Association. Mazandaran University, Babolsar, Iran. October 29-30, 2008.
- Asgari, M. & Kaufman, D. (2007, October). *Mirroring and learning in Massively Multiplayer Online Games (MMOGs)*. Paper presented at the 2007 annual meeting of the "SAGE for Learning" Pan-Canadian project. Quebec City, Quebec, Canada, October 13-14.
- Asgari, M. (2007, October). *Practicing recognition in schools and removing oppression*. Paper was accepted (unable to attend) at the Graduate Student Conference on Philosophy of Education (GSCOPE), Simon Fraser University, Burnaby, Canada, October 12-14.
- Asgari, M. (2007, July). *Recognizing students' diverse identities in schools*. Paper presented in the International Study association for Teachers and Teaching (ISATT) Conference, Brock University, Ontario, Canada, July 5-9.

- Asgari, M. (2007, March). *Video games, identity, and learning*. Paper presented at the second SAGE National Student Conference, Simon Fraser University, Burnaby, Canada, March 9.
- Asgari, M. (2006, October). *Computer games, motivation, and learning*. Paper presented in the NASAGA (North American Simulation and Gaming Association) 2006 Conference, Vancouver, BC, Canada, October 11-14.
- Asgari, M. & Kaufman, D. (2006, July). *From successful commercial games to educational games: Design considerations*. Paper presented in the International SAGSET (the Society for the Advancement of Games and Simulations in Education and Training) 2006 Conference, London, UK, July 12-14.
- Asgari, M. (2006, May). *Innovation in curriculum: recognizing and valuing students' identities*. Paper presented at the CADE (Canadian Association for Distance Education) and AMTEC (Association for Media and Technology in Education in Canada) Joint International Conference, Montreal, Quebec, Canada, May 23-26.
- Asgari, M. (2005, August). *The Role of video games in identity construction and learning*. Paper presented at the Children's Learning in a Digital World Conference, Ontario, Canada, August 19-20.
- Asgari, M. (2005, June). *A three-factor model of motivation and game design*. Paper presented in the International DiGRA (Digital Game Games Research Association) Conference, Vancouver, B.C., Canada, June 16-20.
- Bigdeli, Sh. & Asgari, M. (2005, June). *Emotional engagement in computer games*. Paper presented in the International DiGRA (Digital Game Games Research Association) Conference, Vancouver, B.C., Canada, June 16-20.
- Asgari, M. (2005, May). *Students' and mentors' expectations in an on-line learning community: A study of a curriculum-based on-line mentoring program*. Paper presented at the AMTEC (Association for Media and Technology in Education in Canada) Conference, Calgary, Alberta, Canada, May 24-27.
- Asgari, M. & Kaufman, D. (2004, September). *Motivation and computer games*. Paper presented in the 35th Annual Conference of the International Simulation And Gaming Association (ISAGA), Munich, Germany, September 6-10.
- O'Neill, D. K. & Asgari, M. (2004, August). *What are "experts" good for? Students' expectations and the determinants of perceived success in a telementoring program for adolescents*. Paper presented at the Knowledge Forum Summer Institute, Toronto, Ontario, August 10-13.
- Asgari, M., & O'Neill, D. K. (2004, April). *What do they mean by "success"? Contributors to perceived success in a telementoring program for adolescents*. Paper presented in the annual meeting of the American Educational Research Association, San Diego, CA, U.S.A.
- O'Neill, D. K., Sohbat, E., Martin, A., Asgari, M., Lort, M., Sha, L. (2003, April). *Sharing accountability through sharing our accounts: Piloting an on-line*

community for high school history learning. Paper presented in the annual meeting of the American Educational Research Association, Chicago, IL, U.S.A.

پوستره‌های ارائه شده در کنفرانس‌ها

- Asgari, M. & Kaufman, D. (2007, October). A conceptual framework for educational computer games. Poster presented at the 2007 annual meeting of the “SAGE for Learning” Pan-Canadian project. Quebec City, Quebec, Canada, October 13-14.
- Asgari, M. (2005, June). *Fantasy, identity, motivation, and computer games*. Poster presented at the 2005 annual meeting of the “SAGE for Learning” Pan-Canadian project. Vancouver, BC, Canada. June 20-21.
- Bigdeli, Sh. & Asgari, M. (2005, June). *Games and emotions*. Poster presented at the 2005 annual meeting of the “SAGE for Learning” Pan-Canadian Project. Vancouver, BC, Canada. June 20-21.

فعالیت‌های علمی دیگر (ارائه گزارش تحقیقات، سخنرانی در کلاسها، ...)

- Asgari, M. (2009, December). Guest speaker; gave a talk on *Elementary Curriculum* with a focus on the concepts of “authority”, “recognition”, and “reproduction” to elementary school teachers, Hazrat Maryam Elementary School, Tehran, Iran.
- Asgari, M. (2009, October). Guest speaker; gave a talk on *Canadian Educational System* to Iranian graduate students in “Comparative Education”, Faculty of Education, Shahid Rajaee University (a teacher education university), Tehran, Iran.
- Asgari, M. (2005, October). *An overview of the literature on relationships among motivation, identity, and computer games*. Research report presented at Simulation and Advanced Gaming Environment (SAGE) for Learning (SFU) Graduate Students Webinar Series, Oct. 21st, 2005.
- Asgari, M. (2005, August). Guest speaker; gave a talk on *Experiences of Living in Canada as an International Student* to new Chinese MEd students, SFU, BC, Canada.
- Asgari, M. (2005, June). *What do they mean by “success”? A study of high school students’ judgments of success in an online mentoring program*. Guest speaker; M.A. thesis presented in EDUC-864 class, SFU, BC, Canada.
- Asgari, M. (2004, October). *Intrinsic motivation and computer games*. Research report presented as part of the SYMPOSIUM: *Multiple Perspectives on Simulation and Advanced Gaming Environments (SAGE) for Learning*. Kaufman, D., Cote, D., Schell, R., Sha, L. at the Third Annual of “Education with/out borders” Symposium, SFU, BC, Canada.

- Asgari, M. (2003, October). *How can we support children to learn more effectively on-line? An on-line mentoring program for junior historians*. Part of M.A. thesis, presented at the Second Annual of “Education with/out borders” Symposium, SFU, BC, Canada.

طراحی وب سایت

Since 1997, I have designed the following websites:

- A Telementor guide for the project “Compassionate Canada?” based on an Ask System,
<http://www.sfu.ca/~ydong/ccpwebsite/resource.html#mentorguide.html>
- Women in the Academy (WitA) Symposium <http://www.sfu.ca/wita>
- On-line Learning Relationships Lab <http://www.learningrelationslab.org>
- Tracking Canada’s Past Project <http://www.trackingcanadaspast.org>
- Computer Theme of Life Sciences Encyclopedia, an international UNESCO/EOLSS project <http://www.ece.neu.edu/projects/unesco>

مهارت ها

Experienced in analyzing data with statistical analysis software “SPSS”. Experienced in working with graphic design programs such as Macromedia Dreamweaver, Microsoft FrontPage, Micrografx Designer, Microsoft Publisher, Adobe InDesign, Photoshop, Image Composer Adobe Premiere, and Microsoft PowerPoint.

Worked with student information systems (SIMS), FirstClass, and WebCT.