

عنوان مقاله:

بررسی قابلیت پردازش گفتار در بازی های رایانه ای جهت بهبود روند آموزش تلفظ زبان انگلیسی: اقدام پژوهی

محل انتشار:

پنجمین کنفرانس بینالمللی بازیهای رایانه‌ای، فرصتها و چالشها (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 6

نویسندگان:

صبا عباسی نیا - دانشجوی کارشناسی ارشد، طراحی شبیه ساز هوشمند، دانشکده چند رسانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران

کاظم پورالوار - استادیار، آموزش زبان انگلیسی، دانشکده چند رسانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران

خلاصه مقاله:

مقدمه: بازی رایانه ای یکی از روش های مناسب انتقال اطلاعات و آموزش می باشد. از آن جایی که بهترین زمان آموزش زبان دوم، دوران کودکی است و بازی های رایانه ای به دلیل جذابیت و تعاملات، وسیله مناسبی برای این هدف به شمار می روند، پژوهش حاضر با هدف بررسی قابلیت پردازش گفتار در بازی های رایانه ای جهت بهبود روند آموزش زبان انگلیسی و طراحی یک بازی در این راستا انجام گردید. مواد و روش ها: این مطالعه با بررسی کتابخانه ای منابع و مقالات انگلیسی و فارسی انجام گرفت و در نهایت، یک بازی در پلتفرم اندروید و بر اساس نتایج تحقیقات موجود و با استفاده از محیط Unity و زبان سی شارپ (C#) برای کودکان طراحی گردید. کودک امکان انتخاب گروه کلمات بر اساس رنگ، شیء و... را داشت. همچنین، قادر به دریافت تلفظ کودک و ارایه بازخورد برای اصلاح آن بود. یافته ها: ۵۰ برنامه کاربردی تجاری محبوب یادگیری زبان ویژه گوشی های هوشمند به صورت جامع مورد بررسی قرار گرفت که سه ویژگی اصلی آن ها شناسایی گردید. این برنامه ها طوری طراحی شده بودند تا کلمات را به صورت واحد و جداگانه آموزش دهند، با حداقل مهارت یاد گیرنده متناسب می باشند و برنامه ها به ندرت بازخورد تصحیحی را به زبان آموزان ارایه می دهند. نتیجه گیری: به نظر می رسد نرم افزار پیشنهاد شده بتواند برای اصلاح تلفظ کلمات انگلیسی در کودکان ۸ تا ۱۰ ساله در مراکز آموزشی و موسسات زبان و حتی منازل مورد استفاده قرار گیرد.

کلمات کلیدی:

پردازش گفتار؛ بازی رایانه ای؛ آموزش؛ زبان انگلیسی؛ تلفظ

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1038045>

