

عنوان مقاله:

تحلیل المان های بازی وارسازی بر اساس تجربه کاربری در نرم افزارهای آموزش زبان برای کودکان 8 تا 10 سال

محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای، فرصت ها و چالش ها (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

مرجان بهروزپورباغمیشه - دانشجوی کارشناسی ارشد طراحی بازی های رایانه ای گرایش شبیه ساز هوشمند دانشکده چنדרساره ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

کاظم پورالوار - استادیار دانشکده چنדרساره ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

فاطمه رضائی - دانشجوی کارشناسی ارشد طراحی بازی های رایانه ای گرایش شبیه ساز هوشمند دانشکده چنדרساره ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

در دنیای امروز که دنیای ارتباط، پیشرفت تکنولوژی و ارتباط بین تمدن ها و زبان ها است می توان با مطالعه بیشتر و طراحی محیط مناسب تر برای کودکان این تعامل زبانی را افزایش داد، پژوهش حاضر با هدف بررسی و تحلیل المان های بازی وارسازی بر اساس تجربه کاربری جهت سنجش میزان علاقه و انگیزه در میان کاربران با استفاده از این المان ها طراحی و مورد مطالعه قرار گرفت. این مطالعه با بررسی کتابخانه ای منابع و مقالات انگلیسی و فارسی انجام گرفت و در نهایت، یک بازی در پلتفرماندروید و بر اساس نتایج تحقیقات موجود و با استفاده از محیط یونیتی (Unity) و زبان سی شارپ (C#) برای کودکان طراحی گردید. کودک با طی مراحل مختلف که از دروس ساده تر به دروس دشوارتر بود و همچنین با در نظر گرفتن المان هایبازی وارسازی از جمله توجه به میزان پیشرفت کودکان دیگر، دریافت جایزه و نشان در صورت انجام صحیح بازی و ... موردبررسی قرار گرفت. المان های بازیوارسازی در 25 برنامه کاربردی محبوب یادگیری زبان ویژه کودکان که قابل اجرا درگوشی های هوشمند بودند به صورت جامع مورد بررسی قرار گرفت. مشاهده شد که در این بازی ها از المان های بازی وارسازی استفاده نشده است یا در برخی موارد از حداقل این المان ها استفاده شده است. به نظر می رسد که در بازی طراحی شده المان هایبازی وارسازی موردنظر بتوانند انگیزه، علاقه، میزان خلاقیت و آموزش زبان انگلیسی در میان کودکان 8 تا 10 سال را افزایش دهند.

کلمات کلیدی:

المان، بازی وارسازی، تجربه کاربری، آموزش زبان، کودکان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1167247>

