

عنوان مقاله:

تطبیق موردی 9 بازی رایانه ای آموزشی با اصول و استانداردهای عمومی طراحی بازی های رایانه ای آموزشی

محل انتشار:

فصلنامه مطالعات رسانه های نوین، دوره 4، شماره 15 (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 35

نویسندگان:

زهرا نصراصفهانى - کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی

خدیجه علی آبادی - دانشیار دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبائی

اسماعیل زارعی زوارکی - دانشیار دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبائی

خلاصه مقاله:

پژوهش حاضر باهدف تحلیل محتوای بازی های رایانه ای آموزشی بر اساس اصول و استانداردهای عمومی طراحی بازی است. سوالات اساس این پژوهش عبارت اند از: 1. آیا بازی های رایانه ای آموزشی تولیدشده بر اساس استانداردهای طراحی بازی های رایانه ای جدی ساخته شده اند 2. آیا بازی های رایانه ای آموزشی تولیدشده با عناصر و اصول عمومی طراحی بازی مطابقت دارند روش پژوهش، توصیفی و از نوع تحلیل محتواست. جامعه آماری این پژوهش تمام بازی های رایانه ای آموزشی تولیدشده می باشد. جهت انتخاب نمونه از نمونه گیری در دسترس استفاده شده است و به این ترتیب 9 بازی رایانه ای آموزشی انتخاب و مورد تحلیل قرار گرفتند. ابزار جمع آوری داده ها شامل یک چک لیست محقق ساخته می باشد. برای محاسبه ضریب پایایی در این پژوهش از روش ضریب پایایی مرکب استفاده شد و توافق 94/0 به دست آمد. این چک لیست دربرگیرنده مقیاس پنج درجه ای لیکرت است و داده ها با استفاده از نرم افزار SPSS مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. یافته های پژوهش حاکی از آن است که همه بازی های مورد بررسی از نظر دارا بودن اصول و همچنین استانداردها در وضعیت نسبتا مطلوب (متوسط) قرار دارند.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، بازی های رایانه ای آموزشی، اصول طراحی بازی های رایانه ای، استانداردهای طراحی بازی های رایانه ای

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/894234>

