

## عنوان مقاله:

آموزش مفاهیم پایه برنامه نویسی با بازی جدی

## محل انتشار:

چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

## نویسندگان:

طاہرہ کاهیدی - کارشناس ارشد مهندسی نرم افزار

عاطفہ احمدی - دکترای مهندسی نرم افزار

حسن یلمہ ہا - کارشناس ارشد بازاریابی

## خلاصہ مقاله:

روبات برنامه نویسی پروبات نام بازی جدی می باشد که بر اساس این پژوهش تولید و برنامه نویسی گردیده است. طراحی و ساخت بازی با استفاده از موتور بازی سازی یونیتی و در پلت فرم تلفن های هوشمند تحت سیستم عامل اندروید انجام گرفته است. برای ارزیابی اثر بخشی پروبات، شصت نفر از افراد با گروه سنی دوازده تا هفده سال دعوت و بصورت تصادفی به دو گروه تقسیم شدند که شامل سی نفر گروه آزمایش که بصورت عملی بازی پروبات در اختیار آنان قرار گرفت و سی نفر گروه کنترل که بصورت سنتی توسط یک مربی در یک کلاس درس تحت آموزش قرار گرفتند. قبل از شروع فرآیند آموزش، یک پیش آزمون کیفی بین تمام افراد دو گروه توزیع شد. پس از اتمام آموزش یک پس آزمون کمی برای سنجش یادگیری افراد گروه آزمایش و گروه کنترل انجام گرفت. همچنین یک پرسشنامه کیفی برای ارزیابی بازی پروبات بین گروه آزمایش توزیع گردید. با وجود یکسان بودن محتوای آموزشی، مدت زمان آموزش و کیفیت ارزیابی، نتیجه حاصله پس از نرمال کردن و تحلیل داده ها حاکی از این مساله بود که گروه آزمایش در زمینه یادگیری مفاهیم برنامه نویسی موفقیت معناداری نسبت به گروه کنترل دارند و انگیزه آنان برای یادگیری مفاهیم برنامه نویسی ارتقاء یافته است. نظر به یافته این پژوهش استفاده از ابزار بازی جدی برای یاد دادن برنامه نویسی رایانه ای می تواند ضمن اثر بخش کردن روند آموزش باعث افزایش رغبت افراد به یادگیری مفاهیم برنامه نویسی گردد.

## کلمات کلیدی:

بازی جدی، مفاهیم برنامه نویسی، کودکان و نوجوانان

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/895659>

