

عنوان مقاله:

بازی جدی پروبات: آموزش مفاهیم برنامه نویسی به کودکان و نوجوانان

محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 14

نویسندگان:

طاهره کاهیدی باصیری - کارشناس ارشد مهندسی نرم افزار

عاطفه احمدی - دکترای مهندسی نرم افزار

خلاصه مقاله:

پژوهش حاضر ساخت یک بازی جدی است که نام پروبات به معنای روبات برنامه نویس برای آن انتخاب شده است. پروبات با موتور بازی سازی یونیتی، تحت پلتفرم تلفن هوشمند با سیستم عامل اندروید طراحی و ساخته شده است. پس از طراحی و ساخت بازی برای ارزیابی اثر بخشی پروبات، شصت نفر از افراد با گروه سنی دوازده تا هفده سال از یک آموزشگاه زبان و یک موسسه قرآنی جمع آوری گردید 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. در ابتدا قبل از آموزش، یک پیش‌آزمون 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 شد. با وجود یکسان بودن محتوای آموزشی، مدت زمان آموزش و کیفیت ارزیابی، نتیجه حاصله پس از نرمالیزه 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 میتواند ضمن اثر بخش کردن روند آموزش باعث افزایش رغبت افراد به یادگیری مفاهیم برنامه نویسی گردد.

کلمات کلیدی:

بازی جدی، پروبات، مفاهیم برنامه نویسی، کودکان و نوجوانان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/821714>

