

## عنوان مقاله:

رسا شنوا: بازی جدی برای تقویت مفاهیم انتزاعی کودکان ناشنوا

## 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: 10

## نویسندگان:

آزاده ضیائی - کارشناس ارشد مهندسی کامپیوتر

عاطفه احمدی - عضو هیات علمی موسسه آموزش عالی علوم و فناوری سپاهان

## خلاصه مقاله:

امروزه ناشنوایی به یکی از معضلات جوامع مدرن تبدیل شده است همچنین یادگیری زبان بزرگ ترین چالش افراد در این جوامع است. ناشنوا به شخصی گفته می شود که میزان شنیدن او به حدی باشد که مانع از درک صحبت دیگران از گوش حتی با استفاده از وسایل کمک شنوایی (سمعک یا کاست حلزون) می باشد و نیمه شنوا شخصی است که میزان شنیدن او به حدی است که با استفاده از سمعک باز هم در شنیدن مشکل دارد. کودکان ناشنوا با توجه به این که در شنیدن مشکل دارند از دیگر حواس خود به خصوص حس بینایی برای یادگیری استفاده می کنند. تجربه آموزگاران و والدین کودکان ناشنوا دشواری مفاهیم انتزاعی را نشان داده اند. تا کنون ابزار های مختلفی جهت آموزش مفاهیم انتزاعی به این نرم افزار آموزش مفاهیم انتزاعی به کودکان ناشنوا ساخته شده و رسا شنوا نام گرفت. جهت بررسی اثربخشی این نرم افزار تعداد 20 دانش آموز ناشنوا در شهر اصفهان انتخاب شدند که به دو گروه آزمایش و کنترل تقسیم شدند. جهت دستیابی هدف پژوهش ابتدا پیش آزمون از هر دو گروه کنترل و آزمایش گرفته شد و سپس گروه کنترل 240 دقیقه ( طی 8 جلسه نیم ساعته) با جزوه آموزشی توسط معلم، همچنین گروه آزمایش به مدت 240 دقیقه با نرم افزار رسا شنوا آموزش دیدند و در پایان جلسه آموزش دوباره از هر دو گروه کنترل و آزمایش پس آزمون به عمل آمد. نتیجه حاصل پژوهش به عمل آمده گروه آزمایش 20% نسبت به گروه کنترل از یادگیری موثر و بهتری برخوردار است.

## کلمات کلیدی:

نرم افزار، مفاهیم انتزاعی، کودکان، ناشنوا

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/895651>

