

فناوری در خدمت آموزش

دریامغیثی

کارشناس ارشد تکنولوژی آموزشی



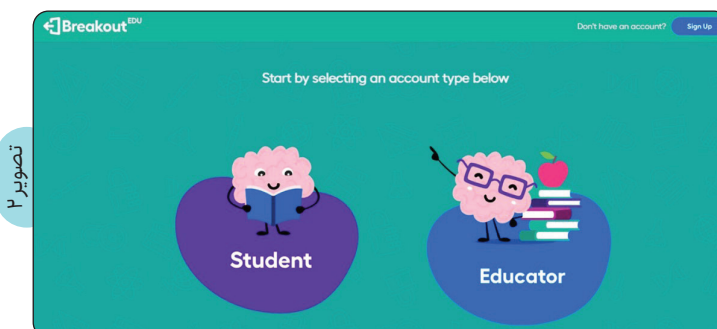
بریک اوتِ اِدو
Breakout Edu
آشنایی با یک محیط بازی وارسازی آموزشی

در این مقاله تلاش می‌شود با توجه به محبوبیت روزافزون بازی و بازی وارسازی در آموزش، نرم‌افزاری کاربردی در زمینه بازی وارسازی در آموزش معرفی شود تا معلمان و مربیان بتوانند در کلاس‌های خود از آن بهره ببرند. این نرم‌افزار «بریک‌اوت اجوکیشن» نام دارد که نمونه کاملی از به‌کارگیری عناصر بازی در بازی وارسازی است. **کلیدواژه‌ها:** بریک‌اوت اجوکیشن، بازی وارسازی

اشاره

نحوه وارد شدن و ساختن حساب

برای وارد شدن به محیط برنامه، ابتدا این نشانی را در مرورگر خود وارد می‌کنیم: breakoutedu.com با این صفحه روبه‌رو می‌شویم:



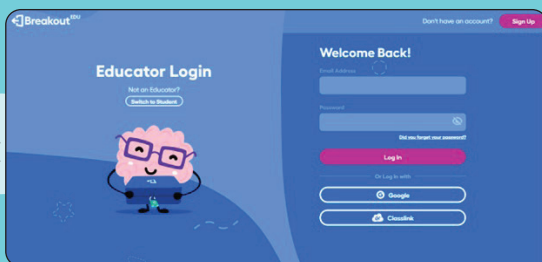
در این مرحله با دو موقعیت روبه‌رو خواهیم شد. اگر از قبل در این برنامه حساب داشته باشیم، باید گزینه «log in» را انتخاب کنیم، اما اگر برای بار اول است وارد این نرم‌افزار می‌شویم، باید با گزینه «sign up» حساب کاربری خود را بسازیم. با انتخاب هر کدام از این دو گزینه، وارد صفحه تصویر ۲ می‌شویم. ابتدا باید نقش خود را به‌عنوان معلم یا دانش‌آموز انتخاب کنیم:

۳۷

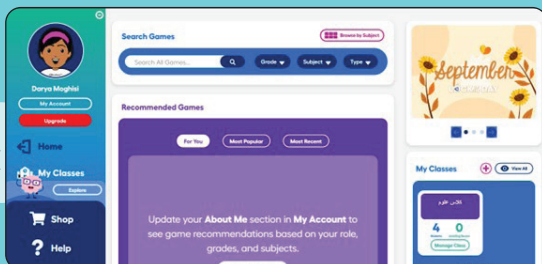
رشد فناوری آموزشی شماره ۱ - مهرماه ۱۴۰۳

تصویر ۲

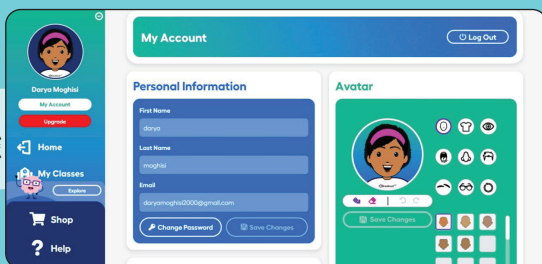
تصویر ۳



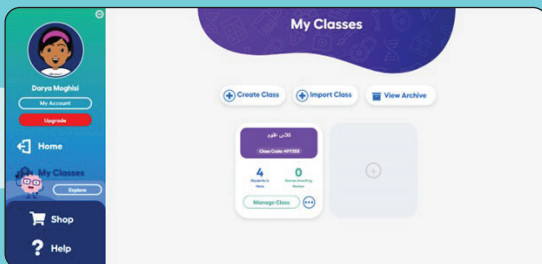
تصویر ۴



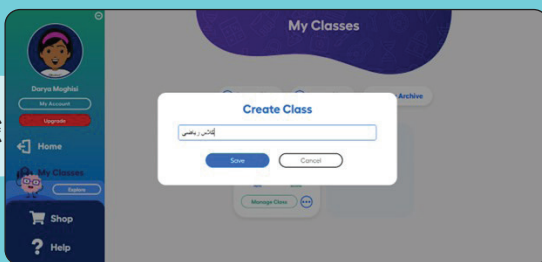
تصویر ۵



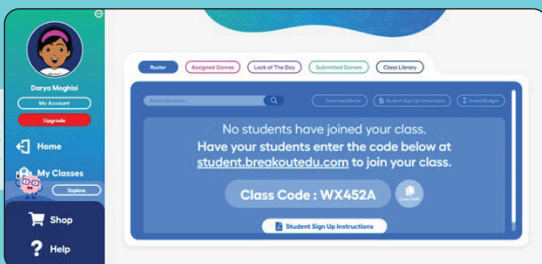
تصویر ۶



تصویر ۷



تصویر ۸



در این دو شکل، با انتخاب گزینه «Student» به عنوان دانش آموز وارد سامانه می شویم. اگر کلاس را داشته باشیم، می توانیم آن را وارد کنیم. اگر «Educator» را انتخاب کنیم هم به عنوان معلم یا آموزش دهنده به برنامه وارد می شویم. برای نمونه، ما نقش معلم را برای ادامه کار انتخاب می کنیم. به این صفحه هدایت می شویم:

با وارد کردن رایانامه و رمز ورود انتخابی یا ثبت ورود (ساین آپ) یا (لاگ این)، با تصویر ۴ روبه رو می شویم که محیط کلی نرم افزار است:

آشنایی با محیط نرم افزار

در قسمت My account می توان مشخصات خود را اصلاح کرد و برای خود شخصیت (کاراکتر) ساخت (فراهم کردن امکان شخصی سازی).

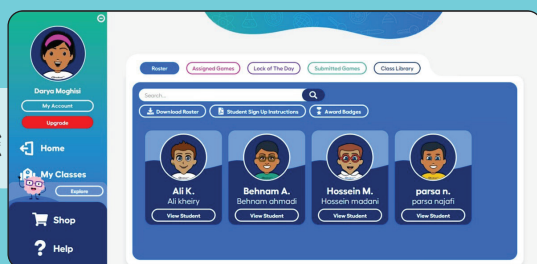
نحوه ساختن کلاس

از قسمت My class می توانیم کلاس مورد نظر خود را بسازیم (تصویر ۶).

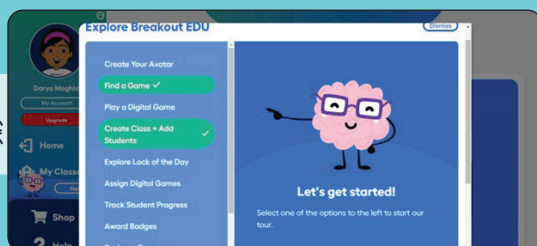
با انتخاب گزینه create class کلاس خود را می سازیم:

از قسمت Manage Class می توانیم نشانی و پیوند کلاس را در اختیار آموزاران قرار دهیم، یا پیوند برنامه را برای آن ها بفرستیم تا بتوانند وارد شوند. در اینجا دستورالعملی نیز به منظور راهنمایی شیوه وارد کردن دانش آموز قرار دارد (تصویر ۸).

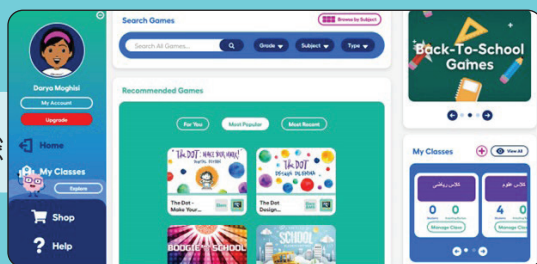
تصویر ۹



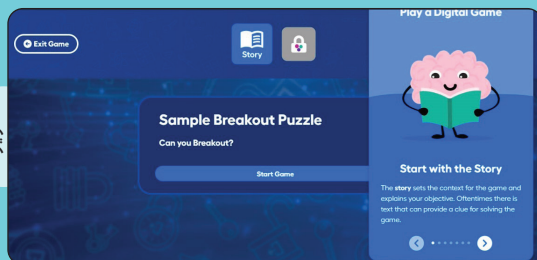
تصویر ۱۰



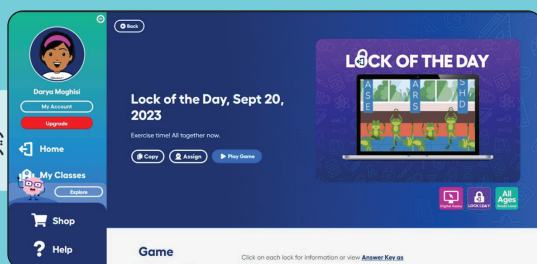
تصویر ۱۱



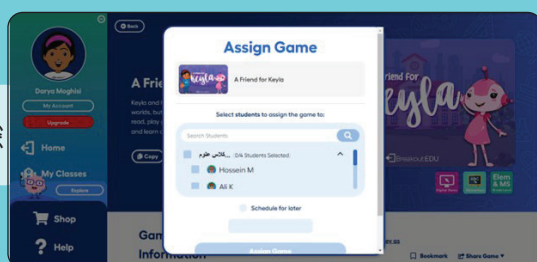
تصویر ۱۲



تصویر ۱۳



تصویر ۱۴



با ورود دانش‌آموزان به کلاس و امکان دادن به آن‌ها به منظور تعیین چهره شخصیت (آواتار کاراکتر) خود، با چنین تصویری روبه‌رو می‌شویم:

استفاده از عناصر بازی‌وارسازی در این برنامه مهم‌ترین بخش برنامه Explore است که در آن از عناصر بازی‌وارسازی به خوبی استفاده شده است؛ از جمله نشان پیشرفت و مسیر پیشرفت. با انتخاب این گزینه، تصویر ۱۰ برای ما باز می‌شود:

هر کدام را که انجام دهید و کامل کنید، مانند تصویرها نشان تأیید (تیک) می‌خورد.

بخش اول: Create Your Avatar

این بخش قبلاً توضیح داده شد که هم به معلم و هم به دانش‌آموز امکان می‌دهد شخصیت خود را تعیین کنند.

بخش دوم: Find a Game

با انتخاب این قسمت، صفحه‌ای مانند صفحه تصویر ۱۱ برای ما نمایان می‌شود که در آن می‌توانیم از بازی‌های پیشنهادی خود برنامه بهره ببریم، یا خودمان متناسب با موضوع و سن دانش‌آموزانمان بازی بسازیم.

بخش سوم: play a Digital game

تصویر ۱۲

با انتخاب گزینه play a Digital game به صفحه‌ای مشابه صفحه ۱۲ هدایت می‌شویم. با راهنمایی نرم‌افزار باید به این بازی پاسخ بدهیم.

بخش چهارم: Create Class+ Add Student

این بخش هم توضیح داده شد. می‌توانیم کلاس موردنظر خود را بسازیم و دانش‌آموزانمان را در آن عضو کنیم.

بخش پنجم: Explore lock of the day

تصویر ۱۳

در این قسمت روزانه معماهایی گذاشته می‌شود. دانش‌آموز با حدس پاسخ باید قفل را باز کند و معما را حل کند. بازمی‌توان گفت معماهای آن به درد ما فارسی‌زبانان نمی‌خورد!

بخش ششم: Assign Digital Game

می‌توانیم هر کدام از بازی‌های انتخابی را در کلاس

خود قرار دهیم یا آن‌ها را تنها برای دانش‌آموزان خاصی بفرستیم. به هر حال، باید گزینه Assign را انتخاب کنیم تا بتوانیم آن را برای دانش‌آموزان نمایش دهیم.

مطابق تصویر ۱۴، دانش‌آموزان یا کلاس خود را برای نمایش بازی انتخاب می‌کنیم.

بخش هفتم: Track Student Progress

از طریق این گزینه می‌توانیم بفهمیم دانش‌آموزان چقدر از بازی را انجام داده‌اند و چه امتیازهایی کسب کرده‌اند (مطابق تصویرهای ۱۵ و ۱۶).

بخش هشتم: Award badges

از قسمت Manage Class متناسب با فعالیت دانش‌آموز، معلم می‌تواند نشان مخصوص را از قسمت Award Badges به دانش‌آموز اهدا کند؛ از جمله: نشان همکاری، نشان ارتباط و نشان کارگروهی.

بخش نهم: Design a Game

مطابق با تصویر بعد از قسمت My Games علامت + را انتخاب و برای بازی خود (مطابق تصویر ۱۸) یک اسم انتخاب می‌کنیم.

در بخش دوم، طبق تصویر بعد، یک داستان برای بازی خود انتخاب می‌کنیم و در مورد آن توضیح می‌دهیم.

می‌توانیم از طریق زمان‌سنج (تایمر) برای بازی خود محدودیت زمانی قائل شویم.

در قسمت Game Type می‌توانیم انتخاب کنیم بازی ماتریبی (Sequential Game) باشد یا غیرترتیبی (Non-Sequential Game).

در بازی ترتیبی، قفل‌ها به ترتیب باز خواهند شد، ولی در بازی غیرترتیبی، قفل‌ها برای باز شدن به ترتیب نیاز ندارند.

بخش آخر: Discover kit-Based Game

در این قسمت دانش‌آموزان می‌توانند از بازی‌های کیت استفاده کنند و آن‌ها را کشف کنند. توجه کنید که این بازی‌ها برای دانش‌آموزان ابتدایی دشوارند. لذا پیشنهاد می‌شود در پایه‌های متوسطه استفاده شوند. همین‌طور بعضی از معماها برای فارسی‌زبانان معنا و مفهوم ندارد.

جمع‌بندی

بریک اوت ادو ویگای است که به ما امکان می‌دهد بتوانیم کلاس خود را بازی‌وار کنیم. ساخت بازی، داشتن مسیر پیشرفت، اهدای نشان، شخصی‌سازی چهره، امکان طرح معما و انتخاب از بین چند بازی، از جمله امکانات این برنامه هستند. با استفاده از این امکانات، معلمان می‌توانند کلاس خود را جذاب‌تر و به درگیری و غوطه‌وری دانش‌آموزان کمک کنند.

