



## بخشی از ترجمه مقاله

عنوان فارسی مقاله :

EducaMovil : بازی های آموزشی تلفن همراه آسان ساخت

عنوان انگلیسی مقاله :

EducaMovil: Mobile Educational Games Made Easy



## توجه !

این فایل تنها قسمتی از ترجمه میباشد. برای تهیه مقاله ترجمه شده کامل با فرمت ورد (قابل ویرایش) همراه با نسخه انگلیسی مقاله، [اینجا](#) کلیک نمایید.



## بخشی از ترجمه مقاله

### Evaluation and Future Work

We have proposed EducaMovil, a system that is aimed at helping teachers easily create educational content for mobile game-based educational learning tools. The system will be deployed soon at a public school in Lima, Peru. The benefits of the proposed approach will be examined through a pilot study. The aim of the pilot is to determine whether teachers are able to easily create meaningful educational content with such tool, as well as to evaluate the benefits of using mobile games as part of the students' learning curriculum. The pilot will be executed during a period of 6 months and the evaluation will be both qualitative, based on interviews to students and professors, as well as quantitative, based on the user models collected on the PC tool about the interactions of the students with the educational games. Future work will include an SMS-based communication feature that will allow students to communicate among themselves to ask for help when answering a specific quiz. Additionally, we will also add student rankings to promote competitive learning games.

#### ارزیابی و اثر آتی

EducaMovil را ارائه می‌کنیم، سیستمی است که به معلمان کمک می‌کند تا به راحتی محتوای آموزشی برای ابزار یادگیری آموزشی مبتنی بر بازی را ایجاد کنند. سیستم به زودی در مدرسه‌ای دولتی در لیما پایتخت پرو مستقر می‌شود. مزایای روش ارائه شده از طریق مطالعه مقدماتی بررسی می‌شود. هدف از Pilot مشخص کردن این موضوع است که آیا معلمان قادر به ایجاد آسان محتوای آموزشی معنی‌دار با این ابزار هستند، و همچنین قادر به ارزیابی مزایای استفاده از بازی‌های تلفن همراه بعنوان بخشی از برنامه آموزشی یادگیری دانش آموزان هستند. Pilot در طول یک دوره شش ماهه اجرا می‌شود، بر اساس محاسبه با دانش آموزان و پروفیسورها به صورت کیفی ارزیابی می‌شود، بر اساس مدل‌های کاربر جمع‌آوری شده روی ابزار PC درباره تعاملات دانش آموزان با بازی‌های آموزشی ارزیابی کمی نیز می‌شود، بر اساس مصاحبه به دانشجویان و اساتید، و همچنین کمی، بر اساس مدل کاربر جمع‌آوری شده در ابزار PC در مورد تعامل دانش آموزان با بازی‌های آموزشی. کارهای آینده شامل یک ویژگی ارتباطات مبتنی بر SMS که اجازه خواهد داد دانش آموزان برای برقراری ارتباط میان خود برای درخواست کمک در هنگام پاسخ مسابقه خاص. علاوه بر این، ما نیز رتبه بندی دانش آموزان برای ترویج بازی‌های یادگیری رقابتی اضافه کنید.



### توجه!

این فایل تنها قسمتی از ترجمه میباشد. برای تهیه مقاله ترجمه شده کامل با فرمت ورد (قابل ویرایش) همراه با نسخه انگلیسی مقاله، [اینجا](#) کلیک نمایید.

برای جستجوی جدیدترین مقالات ترجمه شده، [اینجا](#) کلیک نمایید.