



# کارگاه

## بازی سازی

### (استوری لاین)

مهندس زهره یوسفی زرنندی  
یاسین حیات ابدی

با اوج گیری کرونا، نیاز به آموزش در فضای مجازی و محتوای بازی برای آموزش بهتر بسیار حس می شود. آموزگاران در صورتی می توانند آموزشی جذاب تر ارائه دهند که محتواهای جذاب تری تولید کنند و از روش های نوین آموزش در بستر برخط (آنلاین) کمک بگیرند. یکی از روش هایی که می تواند به رشد ارتباط تعاملی دانش آموزان در بستر فضای برخط (آنلاین) کمک کند، استفاده از آموزش بر پایه ی گیمیفیکیشن (بازی وارسازی) است. در این شیوه، تخیل، دانش، خلاقیت و مکانیک های بازی، با شیوه های معناداری وارد زندگی تحصیلی او می شود. جذابیت های محیط بازی می تواند حالت های بصری، شنوایی و لمسی را برای تبادل اطلاعات با بازیکنان به کار گیرد و با هم ترکیب کنند. تحت

این شرایط، محیط یادگیری تعاملی بهتری ایجاد می شود. لازم به ذکر است، تعامل می تواند کلید موفقیت آموزش در بستر مجازی، نسبت به سایر شیوه های آموزشی، باشد. بازی ها، در هر نوعی که باشند، انگیزه را افزایش می دهند و انگیزه در آموزش عامل مهمی است که در هیچ صنعت دیگری تا این حد مهم نیست. بازی وارسازی در آموزش مدرسه ای باعث می شود یادگیری جذاب و لذت بخش شود، به طوری که دانش آموزان، هر لحظه، به بازگشت به دوره ی آموزشی خود مایل می شوند. هدف بازی وارسازی در آموزش مدرسه ای، تقویت انگیزه ی فراگیرندگان، افزایش علاقه ی آن ها به انجام تکالیف و درک چگونگی استفاده از دانش کسب شده در عمل است. در ادامه قصد داریم نرم افزار استوری لاین را به عنوان یک نرم افزار ساده برای ساخت محتواهای بازی گونه به شما معرفی کنیم. استوری لاین یک نرم افزار تولید محتوای الکترونیکی و آموزش الکترونیکی به صورت اسلاید شو است که امکانات بسیاری از نرم افزارها را به صورت یکجا در خود جای داده است تا کاربر بتواند بدون نیاز به نرم افزارهای جانبی، محتوای خود را تنها با استفاده از نرم افزار تولید محتوای استوری لاین، در قالب بازی ایجاد کند. برای ملموس شدن آموزش در این مقاله، یکی از درس های ریاضی پایه ی دوم ابتدایی را انتخاب کرده ایم و در قالب این نرم افزار، مطالب آن را به صورت یک بازی بسیار ساده ی جورچین در آورده ایم.

کار با استوری لاین پس از نصب موفق برنامه ی استوری لاین روی رایانه، برنامه را باز و این مراحل را دنبال کنید:

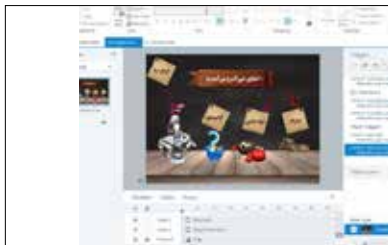
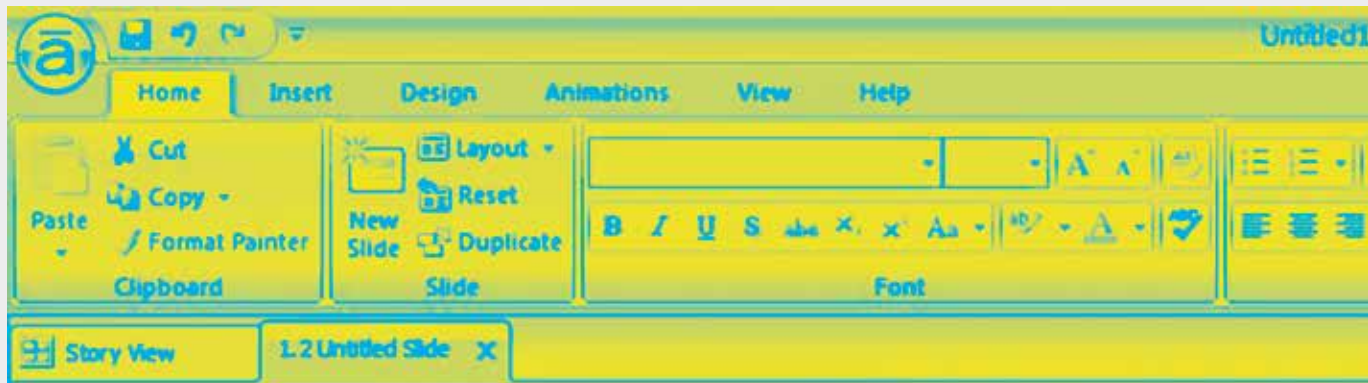


۱. از سربرگ Home گزینه ی New scene را انتخاب و پروژه ی خود را شروع کنید.

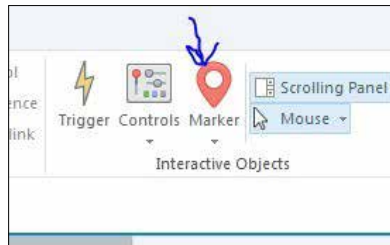


۲. از سربرگ Home گزینه ی New slide را نیز انتخاب کنید.

بجای نوشتن Storyline ۱. منابع: ۱. میزبان هویت‌ساز: سیمیه زریان (۱۳۹۶). آموزش تولید محتوای الکترونیک با نرم‌افزار اسنوری لاین. آراد کتاب. شهر تهران. سیدمحمدباقر جعفری؛ زهرا عبدالله‌زاده (۱۳۹۷). بازی‌پردازی (گیمیفیکیشن): مفاهیم و کاربردها. انتشارات جهاد دانشگاهی واحد خوارزمی. شهر تهران.



۹. می‌توان از مواد غذایی یا حشرات یا هر گزینه‌ی دیگر برای نمایش آن‌ها زیر میکروسکوپ استفاده کرد.



۶. با استفاده از مارکر می‌توان در نحوه‌ی نمایش متن تغییراتی ایجاد کرد.



۳. اگر می‌خواهید عکس پس‌زمینه داشته باشید، با کلیک راست روی Format background را انتخاب کنید.



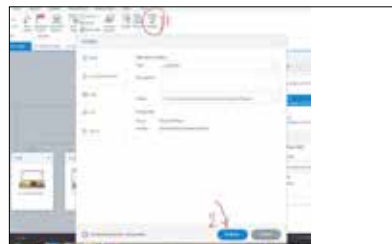
۱۰. با فرمان‌هایی مثل کشیدن و رهاکردن، درستی عملیات را کنترل کنید.



۷. برای نوشتن متن در صفحات، از سربرگ Insert و گزینه‌ی text box اقدام می‌کنیم.



۶. تغییرات مدنظر را در پنجره‌ی مربوطه اعمال کنید.



۱۱. با انتخاب پابلیشر، از نرم‌افزار خروجی بگیرید و آن را در مکان مناسب ذخیره کنید.



۸. برای اینکه به قسمت‌های گوناگون برنامه، دکمه بدهیم تا بتوانیم به صفحات بعد منتقل شویم، از قسمت Trigger از سربرگ Insert استفاده می‌کنیم.



۵. برای افزودن تصویر به برنامه، گزینه‌ی Picture را انتخاب کنید.