

In almost all areas of learning, knowledge is acquired through extensive and repetitive practice of the learned material. This is especially true when learning a second language.

A popular and appealing course of providing users with learning material is via digital devices, i.e. "e-learning". This enables learners to study at a time and pace of their choosing.

However, most if not all of the existing e-learning solutions focus on the needs of educators to impart "selected knowledge" to their students, rather than fulfilling the needs of the learners (Pivec, 2007; McGinnis, Bustard, Black, & Charles, 2008; Jong, Shang, Lee, & Law, 2006).

This leaves the learners to find the necessary motivation to study the content themselves.

During the course of this project, an e-learning engine was developed, named "Prodigy".

Prodigy attempts to increase learner motivation by implementing design principles from computer games, such as multiple level goals, visual feedbacks, clues, scoring and rewards, with an emphasis on a visually appealing interface.

In order to evaluate the solution, an experiment was made to compare learner motivation and satisfaction through an English grammar exercise completed using Prodigy, and in written form.

כמעט בכל תחומי הלמידה, ידע נרכש דרך תרגול מקיף וחוזר של החומר הנלמד. זה במיוחד נכון בעת למידת שפה שנייה.

אמצעי פופולרי ומושך להענקת חומר נלמד למשתמשים הוא דרך אמצעים דיגיטליים, דהיינו למידה מקוונת. זה מאפשר ללומדים ללמוד בזמן וקצב לפי בחירתם.

למרות זאת, רוב אם לא כל פתרונות הלמידה המקוונת הקיימים מתמקדים בצרכים של המחנכים להעביר ידע נבחר לתלמידיהם, מאשר למלא את צרכיהם של הלומדים

(Pivec, 2007; McGinnis, Bustard, Black, & Charles, 2008; Jong, Shang, Lee, & Law, 2006).

זה משאיר את הלומד למצוא את המוטיבציה הדרושה ללמוד את התוכן בעצמו.

במסגרת הפרויקט פותח מנוע למידה מקוון בשם "פרודיג'".

פרודיג' מנסה להמריץ לומדים על ידי מימוש עקרונות עיצוב ממשקי מחשב, כגון מטרות מרובות במהלך משחק, משובים ויזואליים, רמזים, ניקוד ותגמולים, עם דגש על ממשק מושך ויזואלי.

לשם הערכת הכלי, נערך ניסוי להשוואת המוטיבציה והסיפוק של הלומד בעת פתרון תרגיל בדקדוק אנגלית באמצעות הכלי, ופתרוננו בצורה כתובה.