

عنوان مقاله:

نقش بازی های رایانه ای در تربیت و آموزش دانش آموزان

محل انتشار:

سومین کنفرانس بین المللی روانشناسی، علوم تربیتی، علوم اجتماعی و علوم انسانی (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسنده:

سیدعباس حسینی - دانشجوی کارشناسی علوم تربیتی دانشگاه فرهنگیان پردیس علامه طباطبائی اردبیل

خلاصه مقاله:

امروزه بازیهای رایانه ای به طور گسترده وارد زندگی افراد مخصوصا کودکان نوجوانان و جوانان شده اند و و اکثر این افراد مقداری از وقت خود را صرف این بازی میکنند پس چه خوب است که به این فرآیند جهت داده و این بازیها را در جهت رشد افراد بکار بگیریم تا علاوه بر جنبه سرگرمی و تفریحی، این بازیها را در جهت پرورش تواناییها و قابلیتهای افراد به خدمت بگیریم. در سالهای اخیر علاقه رو به رشدی در استفاده از بازیهای رایانه ای در جهت غنی سازی تدریس و یادگیری در همه سطوح، از یادگیری در سالهای اولیه، تا یادگیری مادام العمر و در محیطهای رسمی و غیر رسمی به وجود آمده است. مطالعه بازیها و یادگیری، چشم انداز گسترده ای از ارتباط بین بازیها و یادگیری را در بر میگیرد و پس زمینه ی میان رشته ای متعددی دارد. بازی های رایانه ای امروزه نقش زیادی در رفتار های دانش آموزان می گذارد زیرا استفاده از بازی های رایانه ای در امر آموزش میتواند موجب افزایش خلاقیت و عملکرد تحصیلی دانش آموزان شود که در واقع رابطه مستقیم و معنا داری دارد پژوهش ها نشان می دهد که بازی های رایانه ای در دنیای ارتباطات یک از رسانه های تعاملی قوی هستند پس باید به خوبی در امر آموزش و تربیت دانش آموزان خود استفاده کنیم در این مقاله به بررسی تعریف بازی های رایانه ای و عوامل دخالت و ویژگی های آن در امر آموزش می خواهیم نشان دهیم که چگونه در امر آموزش مفید هستند و البته که فواید و مضرات در آن ها دیده می شود که با بررسی بازی های رایانه ای در دسترس معلمان و نیز نحوی تاثیر گذاری آن بر ذهن دانش آموزان می خواهیم نشان دهیم که چگونه بازی های رایانه ای در امر آموزش و تربیت دانش آموزان نقش دارند.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، یادگیری، رفتار، آموزش، خلاقیت

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1163104>

