

عنوان مقاله:

بررسی تاثیر بازی های آموزشی کامپیوتری بر افزایش خلاقیت دانش آموزان

محل انتشار:

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

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسندگان:

سمانه غدیری پور - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته مدیریت آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد یادگار امام خمینی (ره)، شهرری

داود عبدالمهدی - دکترای تخصصی برنامه ریزی آموزشی، عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد یادگار امام خمینی (ره)، شهرری

خلاصه مقاله:

زمینه و هدف: هدف از انجام این تحقیق، بررسی تاثیر بازی های آموزشی کامپیوتری بر افزایش خلاقیت دانش آموزان است که زمینه آموزش و رشد دانش آموزان را هرچه بیشتر فراهم می سازد مواد و روش تحقیق: روش مطالعه در این تحقیق به صورت مطالعه کتابخانه ای بوده است. برای این منظور از مطالب موجود در مقاله، تحقیق های چاپ شده و همچنین مطالب دیجیتالی استفاده شده است. یافته ها و نتایج: بازیهای آموزشی میتوانند نوع جدیدی از سواد را آموزش دهند و تفکر انتقادی و فعال را تقویت کنند. متخصصان آموزشی، بهره گیری از این بازیها را در رشد مهارتهای ذهنی، عاطفی، حرکتی و اجتماعی مفید می بینند و معتقدند بازیها این ظرفیت را دارند که آموزش سازماندهی شده ای را براساس نیاز، سبک و سرعت یادگیری یادگیرندگان ارائه دهند. استفاده از بازی های آموزشی در کلاس درس، به طور خاص باعث افزایش یادگیری موضوعات درسی، تمرین و مرور درسهای قبلی با شیوههای جذاب و ارزشیابی و خودارزیابی دانش آموزان، به دور از هرگونه اثر منفی میشود. همچنین این بازیها، به علت آنکه دربرگیرنده ی کنش و واکنش متقابل و تبادل ایده ها و تفکرات بین بچه ها و بزرگترهاست، بر استمرار انگیزش کودکان، تقویت علاقه و جذب شدن در تجربه و یادگیری تأثیر میگذارد.

کلمات کلیدی:

آموزش، بازی رایانه ای، یادگیری، خلاقیت

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1163227>

