

عنوان مقاله:

بازی های رایانه ای؛ وسیله ای برای آموزش پایدار و نهادینه کردن حس دفاع از میهن

محل انتشار:

دومین همایش ملی مدرسه آینده (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسنده:

حسین باجولوند - دانشجو کارشناسی آموزش ابتدایی، دانشگاه فرهنگیان علامه طباطبایی لرستان مرکز آموزش عالی شهید میرشاکایی الیگودرز،

خلاصه مقاله:

امروزه تکنولوژی، نقش اساسی در حوزه های مختلف زندگی ایفا می کند. آموزش هم یک امر جدائی ناپذیر از زندگی انسان است و با پیشرفت های تکنولوژی، آموزش نیز تحت تاثیر قرار گرفته است. در آموزش، توجه به علایق متریبان بسیار حائز اهمیت است. دانش آموزان امروزی، به بازیهای مبتنی بر فضای مجازی در مقایسه با بقیه سرگرمی ها توجه و علاقه بیشتری دارند و اوقات فراغت خود را بیشتر با این بازیها سپری می کنند. علم بازیهای رایانه ای آموزشی می تواند به عنوان رسانه ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده معلمان قرار گیرد. اما همزمان با گسترش انواع بازی های رایانه ای، نگاه های کنجکاو و نگران بسیاری به این پدیده متوجه گشته است. بنابراین میتوان برای رفع نگرانی ها و همچنین یادگیری بهتر و پایدارتر دانش آموزان، به طراحی بازیهای پیردازیم که در جهت فرایند آموزش و یادگیری، مفید و مطلوب واقع شوند. با ورود این عرصه به آموزش رسمی کشور، یادگیری برای دانش آموزان تسهیل و جذاب میشود به گونه که با علاقه و ذوق بیشتری به یادگیری و آموزش می پردازند. به علاوه باتوجه به هزینه های سنگینی که سیاستمداران غرب برای تخریب و از بین بردن فرهنگ اسلام انجام می دهند، میطلبید برای جلوگیری از تهاجم فرهنگی به صورت هدفمند از این بازی ها برای نهادینه کردن حس غرور ملی استفاده کرد. این مقاله با روش توصیفی - تحلیلی به بررسی اهمیت و ضرورت استفاده از بازی های رایانه ای برای داشتن آموزشی موثرتر و چگونگی برطرف کردن موانع بر سر راه آن پرداخته است.

کلمات کلیدی:

برنامه ریزی، بازی های رایانه ای، مدارس هوشمند

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1404327>

