

عنوان مقاله:

بررسی تاثیرات بازی و تکنولوژی های آن در آموزش

محل انتشار:

سومین کنفرانس بین المللی حقوق، روانشناسی، علوم تربیتی و رفتاری (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

نویسندگان:

المیرا افشاری - رشته علوم تربیتی مقطع کارشناسی، دانشگاه پیام نور نورآباد

علی نگین تاجی - عضو هیات علمی دانشگاه پیام نور، گروه علوم تربیتی

خلاصه مقاله:

رابطه بین عوامل مختلف دخیل در فرآیند آموزش به مفاهیم مرتبط با استفاده از بازی های آموزشی از طریق سیاست های آموزش آنلاین در آموزش از راه دور مربوط می شود. سختی این فرآیند به عوامل مختلفی بستگی دارد. ظرفیت یادگیری استفاده از بازی های یادگیرنده در دوره های واقعی در دانشگاه بخارست (آموزش از راه دور) شناسایی، ترجمه و به یک دوره ۱۴ ساله ترجمه شده است. دوره های فناوری اطلاعات و ارتباطات (ICT)، (اطلاعات، ارتباطات و ارتباطات در این دوره تدوین شده است. دوره های مختلفی برای توسعه سیستم های آموزشی برای پروژه های بین المللی و ملی طراحی شده است که ما را قادر می سازد مهارت های قرن بیستم را تغییر دهیم: خلاقیت، تفکر انتقادی، راهبردهای حل مسئله، راهبردهای حل مسئله، استراتژی های شهروندی فعال. مسئولیت های زندگی، کار، فرد و جامعه که همگی ما را به سمت توسعه مهارت ها و شایستگی ها سوق می دهند تا نقشی متمایز در فناوری آموزش دانش آموز ایفا کنند. وضعیت آموزش و پرورش به گونه ای تعریف می شود که دانش آموز را مجبور می کند انتظارات و نیازهای خود را شناسایی کند و همچنین به انتقال انگیزه های بیرونی به درونی کمک کند. هدف از این پژوهش ارائه یک مطالعه موردی بر اساس توالی دستورات استفاده از کامپیوتر در آموزش است. شبیه سازی تصویرسازی، پرورش تفکر فکری، یادگیری دانش آموزان به صورت شخصی و فضایی بدون ارائه احساسات منفی که رفتار آنها را به صورت محدود تغییر می دهد

کلمات کلیدی:

روانشناسی بازی، تکنولوژی آموزش، خلاقیت

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1422650>

