

عنوان مقاله:

تاثیر استفاده از بازی های آموزشی در تدریس

محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین المللی نوآوری و تحقیق در علوم تربیتی، مدیریت و روانشناسی (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسنده:

ندا مروتی - کارشناسی علوم تربیتی دانشگاه کردستان

خلاصه مقاله:

در سال های اخیر علاقه رو به رشدی در استفاده از بازی های دیجیتال در جهت غنی سازی تدریس و یادگیری در همه سطوح، از یادگیری در سال های اولیه، تا یادگیری مادام العمر و در محیط های رسمی و غیر رسمی به وجود آمده است. مطالعه بازی ها و یادگیری، چشم انداز گسترده ای از ارتباط بین بازی ها و یادگیری را در بر میگیرد و پس زمینه ی میان رشته ای متعددی دارد. کتاب بازی های دیجیتال و یادگیری: نظریه و پژوهش، مروری انتقادی، دقیق و واضح از رشته ی بازی های دیجیتال و یادگیری، با چشم اندازی بین رشته ای مهیا می سازد. این کتاب، پژوهش ها و نظریه ها را از حوزه های گوناگونی چون علوم رایانه، روانشناسی، آموزش، علم اعصاب و طراحی بازی در نظر میگیرد، و هدف آن تحلیل آثاری است که به مطالعه بازی ها و یادگیری مرتبطند. کتاب حاضر بر چهار بعد از بازی های دیجیتال تمرکز دارد. بازی ها به عنوان محیطهای یادگیری فعال، بازی ها به عنوان ابزار انگیزه بخش، بازی ها به عنوان زمین های بازی و بازی ها به عنوان تکنولوژی های یادگیری، و هر یک از این حوزه ها را با جزئیات واکاوی می کند. این کتاب، راهنمایی ضروری برای پژوهشگران، طراحان، معلمان، متخصصان و سیاست گذارانی است که می خواهند ارتباط بین بازی ها و یادگیری را بهتر درک کنند. نیکلا ویتون به عنوان محقق ارشد در دانشگاه م트로پولیتان منچستر مشغول به کار است وی دکترای استفاده از بازی های آموزشی در یادگیری را دارد و پژوهش های او در زمینه ارتباط بین بازی ها بازی کردن و یادگیری تمرکز دارد فواید تحقیقات وی به طور گسترده ای نوآوری های یادگیری و یاددهی و استفاده از تکنولوژی ها و رسانه های غنی برای یادگیری را برمی گیرد

کلمات کلیدی:

بازی-آموزشی-تدریس-یادگیری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1442687>

