

عنوان مقاله:

درنگی بر تاثیر بازی وارسازی بر آموزش و یادگیری

محل انتشار:

فصلنامه مدیریت اطلاعات و دانش شناسی، دوره 8، شماره 30 (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 18

نویسندگان:

امیررضا اصنافی - دانشیار، گروه علم اطلاعات و دانش شناسی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران.

محسن حاجی زین العابدینی - استادیار، گروه علم اطلاعات و دانش شناسی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران.

زهرا عطارزاده - کارشناسی ارشد، گروه علم اطلاعات و دانش شناسی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران

خلاصه مقاله:

هدف: پژوهش حاضر در بازسازی یکی از حوزه‌هایی است هنری و صنعتی است که در قالبی که گیمیفیکیشن بیان می‌شود. در اصل هنر هشتم عنوانی است که این روزها به هنر صنعت بازی سازی اطلاق می‌شود. روش شناسی پژوهش: روش این پژوهش به صورت کتابخانه ای است و به صورت مروری بیان شده است. یافته‌ها: این مقاله جنبه‌های گوناگون مربوط به نظریه های بازی وارسازی و نقش آن ها در آموزش و یادگیری معرفی کرد. مطالعه بازی وارسازی در پژوهش های علم اطلاعات ازجمله موضوعاتی است که به تازگی در این حوزه مورد توجه قرار گرفته است اما آنچه که مورد توجه اکثر پژوهشگران بوده، پرداختن به شکل مستقیم یا غیرمستقیم به بررسی بازی وارسازی در سواد اطلاعاتی، آموزش و انگیزش دانشجویان و کاربران کتابخانه (در سنین مختلف) و کارمندان کتابخانه های دانشگاهی و تخصصی در سازمان ها بوده است و به طور اخص از قابلیت های بازی وارسازی در آموزش و یادگیری مباحث تخصصی رشته کم تر پرداخته شده است. بحث و نتیجه گیری: مطابق یافته های انجام شده در این زمینه پژوهش هایی انجام شود تا ضمن توجه و بهره گیری کامل از منابع علمی و انجام پرسشنامه با جامعه پژوهش انتخابی و با استفاده از عناصر یادگیری خود راهبر، چارچوبی جهت تبیین نقش بازی وارسازی درزمینه آموزش و یادگیری دروس مختلف این رشته و دست یابی به الگویی مفهومی در پژوهش ها به دست آید.

کلمات کلیدی:

آموزش، یادگیری، بازی وارسازی، بازی، نظریه های بازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1505994>

