

عنوان مقاله:

شناسایی تاثیرات سازنده بازی های رایانه ای بر کودکان و نوجوانان

محل انتشار:

سومین کنفرانس بین المللی چالش ها و راهکارهای نوین در مهندسی صنایع، مدیریت و حسابداری (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 6

نویسندگان:

مهتاب مرتضایی - دانشجوی کارشناسی ارشد کارافرینی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه رازی

مهدی حسین پور - استادیار گروه مدیریت و کارافرینی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه رازی

خلاصه مقاله:

عصر حاضر را انقلاب اطلاعاتی، فناوریهای پیشرفته ارتباطی، انقلاب رایانه ای، عصر تحقیق دهکده جهانی و نظایر آنها نامیده‌اند. در واقع همزمان با پیشرفتهای سریع و روزافزون فناوریهای ارتباطی و تکنولوژیکی، بازهای رایانه ای و همچنین بازیهای ویدیویی به وجود آمده و به عرصه جهانی وارد شده اند. در واقع این بازیها به دلیل داشتن جذابیت‌های ناشی از تصاویر متنوع و گیرا، گرافیک بالا، هیجانات زیاد و همچنین راحتی استفاده از آن به سرعت جای خود را در میان کودکان و نوجوانان باز کرده است. این بازیهای میتوانند به افزایش توجه، تمرکز، قدرت تخیل، خلاقیت، انگیزه و عملکرد بهتر کودکان و نوجوانان بینجامد. بر همین اساس پژوهش حاضر باهدف شنا سایی تاثیرات بازی های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان تدوین شده است. در همین راستا نویسنده در صدد آنست تا با ساماندهی به مطالعات پیشین و با روش کتابخانه‌ای به شنا سایی تاثیرات سازنده بازیهای رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان اقدام کنند. برای کسب این مهم محققان اقدام به مطالعه مقالات منتشر در محدوده زمانی ۲۰۰۰ تا ۲۰۲۰ از پایگاه های معتبر علمی داخلی و خارجی (از قبیل ساینس دایرکت، امرالد، جی.استور، پروکوئست، مرکز اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی، بانک اطلاعات نشریات کشور و سیویلیکا) یافته های این پژوهش حاکی از شنا سایی هشت تاثیر سازنده بازیهای رایانه‌ای شامل: تسهیل یادگیری، مهارت آموزی، سهولت در دسترسی و هزینه کم، کمک به بیماران اختلالات روانی، ایجاد هماهنگی میان اعضا و جواره بدن، تقویت حل مسئله در فرد، تقویت مهارتهای دیداری، انجام همزمان چند کار باهم.

کلمات کلیدی:

شناسایی کودکان و نوجوانان؛ بازیهای رایانه ای.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1564479>

