

عنوان مقاله:

یادگیری مبتنی بر بازی در دانش آموزان

محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی مطالعات کاربردی در فرآیندهای تعلیم و تربیت (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

توران شاهرودی - کارشناسی آموزش ابتدایی دانشگاه پیام نور سمنان، ایران

دلینا خلیفه زاده - کارشناسی علوم تربیتی دانشگاه تبریز، ایران

مریم کریم زاده - کاردانی آموزش ابتدایی دانشگاه آزاد اسلامی واحد سقز، ایران

سیده هیرو حسینی - کارشناسی علوم تربیتی دانشگاه فرهنگیان سمنان، ایران

خلاصه مقاله:

امروزه بحث های فراوانی پیرامون نیازهای آموزشی نسل جدید و روش ها و ابزارهایی که مدارس باید برای برآورده کردن این نیازها فراهم کنند، در جریان است. هر سال، معلمان با اصطلاحات، طرح ها و مفاهیم جدیدی مواجه می شوند که گویی راه حل قطعی همه مشکلات آموزشی هستند. هیچ راه حل منحصر به فردی وجود ندارد که فرآیند آموزش-یادگیری را به طور کامل ارتقا دهد. بنابراین بهتر است به دنبال تغییر روش های تدریس، یافتن راه حل های متنوع و امتحان کردن آنها و نیز تحلیل نتایج به دست آمده باشیم. چرا وقتی به سن خاصی می رسیم، دست از بازی کردن بر می داریم؟ چرا موارد استفاده از بازی ها در مدارس متوسطه و مراکز آموزش عالی، اینقدر ناچیز است؟ و چرا بیشتر ما انسان ها، بعد از این که بزرگ شدیم و شغلی پیدا کردیم، دیگر بازی نمی کنیم؟ اگر درباره خودتان یا بزرگسالان دیگر فکر کنید، احتمالا می دانید که افراد از انجام بازی های مختلف لذت می برند. در اصل، یادگیری مبتنی بر بازی یک استراتژی است که از ایده بازی کردن برای رسیدن به اهداف خاص آموزشی اعم از کسب دانش، مهارت ها یا نگرش های خاص استفاده می کند. مثلا در کلاس درس تاریخ، دانش آموزان می توانند فضای قرون وسطی را بازسازی کنند، گفت و گویی برای شخصیت ها طراحی کنند و با پیروی از قوانین بازی، رفتارهای مردم آن زمان را به نمایش در بیاورند. [۱]

کلمات کلیدی:

یادگیری، بازی، درس، دانش آموز، مدرسه، معلم.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1632462>

