

عنوان مقاله:

نقش بازی های ویدئویی The sims و Minecraft در تقویت توانایی فضایی دانش آموزان معماری با تاکید بر (چرخش ذهنی و تجسم فضایی)

محل انتشار:

هفتمین کنفرانس بین المللی پژوهش در علوم و مهندسی و چهارمین کنگره بین المللی عمران، معماری و شهرسازی آسیا (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 16

نویسندگان:

هانیه تیبانیان نوبری - فراگیر رشته معماری ،

فرونوش دباغیان - پژوهشگر دکترای معماری ،

خلاصه مقاله:

چرخش ذهنی و تجسم فضایی «، توانایی های فضایی یک فرد به منظور دستکاری ، چرخش ، تغییر موقعیت یک شیء و شکل گیری آن به صورت یک تصویر ذهنی ، اطلاق می شود. تقویت توانایی های فضایی دانش آموزان معماری می تواند در بهبود یادگیری آنان در دروس فنی و نقشه کشی معماری موثر باشد. امروزه فناوری های رایانه ای جزئی از زندگی ما شده است و «بازی های ویدئویی» بخشی از این فناوری ها، منابع خوبی برای یادگیری و سرگرمی هستند. بازی های ویدئویی بر «توانایی تجسم فضایی و مهارت های ادراک بصری» دانش آموزان تاثیر گذاشته و موجب بهبود توانایی فضایی افراد می شود. از این رو در این پژوهش سعی شده با معرفی دو نرم افزار «سیمز و ماینکرفت» به ارزیابی نقش بازی های ویدئویی در تقویت «چرخش های ذهنی و تجسم فضایی» دانش آموزان معماری بپردازد. مطالعات براساس مطالعه کتابخانه ای و ترجمه متون خارجی گردآوری شده، سپس با ساخت یک پروژه عملی از یک خانه کوچک ، عملکرد این دو نرم افزار را در «ایجاد خلاقیت و تقویت تجسم فضایی» مورد تحلیل و بررسی قرار داده است. نتایج حاصل از این پژوهش نشان می دهد که بازی های ماینکرفت و سیمز هردو باعث بهبود توانایی های فضایی افراد می شوند و هریک در برخی از ابعاد توانایی و مهارتی افراد به خصوص در انجام دروس معماری کاربرد مناسب تری دارند.

کلمات کلیدی:

توانایی فضایی ، تجسم فضایی ، چرخش ذهنی ، بازی های رایانه ای ، Minecraft ، The sims

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1640667>

