

عنوان مقاله:

مروری بر ابعاد و زوایای بازی وار سازی در یادگیری و یاددهی

محل انتشار:

کنفرانس بین المللی علوم انسانی، علوم آموزشی، حقوق و علوم اجتماعی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

ملیحه جعفری - کارشناسی شیمی کاربردی دانشگاه پیام نور واحد آباده

نجمه بوستانی - آموزگار ابتدایی اداره آموزش و پرورش آباده

سیده فرشته هاشمیان - آموزش ابتدایی اداره آموزش و پرورش آباده

رحیمه خسروانی - آموزگار ابتدایی اداره آموزش و پرورش شهرستان گراش

لیلا بوستانی - آموزگار ابتدایی اداره آموزش و پرورش شهرستان رستم

خلاصه مقاله:

گیمیفیکیشن به استفاده از عناصر بازی در سناریوهای غیر بازی اشاره دارد. این تمرین اغلب برای مقابله با کارهای دشوار توصیه می شود زیرا تعامل و انگیزه را افزایش می دهد. در نتیجه این مزایا، گنجاندن گیمیفیکیشن نیز در محیط های آموزشی برای بهبود توانایی ها، مشارکت و رضایت فراگیران پیشنهاد می شود. با توجه به ماهیت چالش برانگیز موضوعات آموزش عالی، لازم است از مزیت های به خوبی تحقیق شده گیمیفیکیشن برای افزایش تجربه یادگیری استفاده شود. استفاده گسترده از تکنیک های گیمیفیکیشن باعث پیشرفت در زمینه آموزشی و بهبود قابلیت های یادگیری مانند عملکرد و انگیزه شده است. توسعه سریع فناوری اطلاعات طیف گسترده ای از فناوری های پیشرفته را در دسترس قرار داده است که از شکوفایی وجود انسان حمایت می کند. فن آوری مدرن این امکان را برای استراتژی های تکنولوژیکی جدید مبتنی بر رایانه مانند گیمیفیکیشن فراهم کرده است. چارچوب آموزشی مبتنی بر قالب بازی «بازی سازی» است که یکی از جدیدترین استراتژی های آموزشی است و یک جزء جذاب برای دانش آموزان دارد. گیمیفیکیشن، یادگیری معکوس و یادگیری مبتنی بر مشکل سه نمونه از جنبه فنی اتاق های فرار هستند. در محیط دانشگاهی، گیمیفیکیشن با هدف افزایش تعامل و انگیزه دانش آموزان به منظور ایجاد تجربه کاربری بهتر است. گیمیفیکیشن باعث افزایش سطح مشارکت، تقویت آن و بهبود نتایج فعالیت می شود. گیمیفیکیشن در محیط های آموزشی برای بهبود پیشرفت، تمرکز و رضایت دانش آموزان با توجه به این مزایا توصیه می شود. هدف از مقاله پیش رو بررسی مقوله بازی وارسازی در حوزه یادگیری و یاددهی است. روش پژوهش در نوشتار پیش رو از نوع توصیفی بوده و تلاش شده با استفاده از منابع کتابخانه ای و مقالات مروری به زوایای پنهان این موضوع پرداخته شود.

کلمات کلیدی:

بازی وارسازی، تکنولوژی و آموزش، آموزش نوین

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1673624>



