

عنوان مقاله:

استفاده بهینه از بازی های آموزشی برای ارتقاء یادگیری اثربخش و نوآوری در دوره ابتدایی

محل انتشار:

دومین کنفرانس بین المللی سلامت، علوم تربیتی و روانشناسی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 17

نویسنده:

لیلا جابر - کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی دانشگاه آزاد اسلامی واحد شیراز، فارس، ایران

خلاصه مقاله:

در دنیای امروز، تکنولوژی های آموزشی به سرعت در حال توسعه و پیشرفت هستند و بازی های آموزشی به عنوان ابزارهایی کارآمد و جذاب در فرآیند یادگیری شناخته می شوند. این بازی ها به دلیل توانایی هایشان در جذب توجه، ترغیب به مشارکت فعال و ایجاد تجربه یادگیری خلاقانه، به عنوان یک ابزار قدرتمند در ارتقاء یادگیری اثربخش و ایجاد نوآوری در دوره ابتدایی مورد استفاده قرار می گیرند. با پیشرفت جامعه اطلاعاتی، روش های سنتی یادگیری در دوره ابتدایی دچار تغییرات قابل توجهی شده اند. اما همچنان چالش هایی از قبیل جلب توجه دانش آموزان، حفظ تعامل فعال با محتواهای آموزشی، و ترغیب به تفکر خلاقانه باقی مانده است. در این میان، استفاده بهینه از بازی های آموزشی به عنوان یک ابزار نوین و جذاب می تواند به حل این چالش ها کمک کند و یادگیری دانش آموزان را ارتقاء دهد. در دوره ابتدایی، فرآیند یادگیری باید به نحوی طراحی شود که علاوه بر انتقال مفاهیم پایه، توانایی های تفکر انتقادی و خلاقانه نیز تقویت شود. استفاده از بازی های آموزشی به عنوان یک ابزار موثر در این راستا مطرح است. این مقاله به بررسی اهمیت استفاده بهینه از بازی های آموزشی در دوره ابتدایی به منظور ارتقاء یادگیری اثربخش و ایجاد نوآوری می پردازد. با توجه به توانایی های فراوان بازی های آموزشی در جذب توجه، ایجاد تفاعل مثبت، و ترغیب به فعالیت های تفکری، این مقاله به تبیین نقش موثر بازی های آموزشی در بهبود فرآیند یادگیری دانش آموزان پرداخته و استراتژی هایی را برای بهره گیری بهینه از این ابزارها ارائه می دهد.

کلمات کلیدی:

بازی های آموزشی، یادگیری مبتنی بر بازی، آموزش، یادگیری، بهینه، دوره ابتدایی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1743319>

