

عنوان مقاله:

نقش بازی های رایانه ای در آموزش و پرورش

محل انتشار:

نهمین همایش علمی پژوهشی توسعه و ترویج علوم تربیتی و روانشناسی ایران (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسنده:

معصومه عطائی - کارشناسی ارشد مدیریت آموزشی ، دانشگاه شفق تنکابن

خلاصه مقاله:

بازیهای رایانه ای در آموزش و پرورش از جایگاه مهمی برخوردار هستند. استفاده از بازیهای رایانه ای به عنوان ابزاری برای یادگیری و تربیت مهارتها، تقویت توانمندیهای شناختی و بهبود مهارتهای اجتماعی و رفتاری دانش آموزان مورد توجه قرار گرفته است. اما برای اثبات اثربخشی بازیهای رایانه ای در فرایند آموزش و پرورش، نیاز به استفاده از معیارهای ارزیابی مناسب و علمی است. معیارهایی مانند ارزیابی تحصیلی، توانمندیهای شناختی، مهارتهای اجتماعی و رفتاری، و همچنین نظرسنجی و بازخورد دانش آموزان و معلمان باید در ارزیابی این بازیها لحاظ شوند. همچنین، تعادل مناسبی بین جنبه بازی و جنبه های آموزشی در طراحی بازیها بسیار مهم است. با توجه به این معیارها و با رعایت فاکتورهای مختلف مانند فرصت های تعامل با معلم، قابلیت دسترسی و تامین منابع، و تعامل با همکاران و همسالان، می توان به استفاده موثر از بازیهای رایانه ای در آموزش و پرورش دست یافت. از طریق طراحی بازیهای آموزشی، مدیریت زمان، همکاری معلم و بازیها، ارزیابی و پیگیری مناسب، و آموزش فرهنگ دیجیتال، می توان به استفاده بهینه و کارآمد از بازیهای رایانه ای در آموزش و پرورش دست یافت.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، آموزش و پرورش، تعلیم و تربیت

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1839226>

