

عنوان مقاله:

مبانی نظری و پژوهشی، استراتژی های بازی های آموزشی رایانه ای به منظور ارتقا انگیزه یادگیری دانش آموزان

محل انتشار:

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

تعداد صفحات اصل مقاله: 15

نویسندگان:

حمیدرضا زارعی - دانشجوی دکتری تکنولوژی آموزشی، دانشگاه علامه طباطبائی تهران

محمدرضا نیلی احمدآبادی - دکتری تکنولوژی آموزشی، دانشیار دانشگاه علامه طباطبائی

خلاصه مقاله:

انگیزه به فرآیندهایی مانند نیاز، شناخت، هیجان، و رویدادهای بیرونی گفته می شود که به رفتار، نیرو و جهت می دهند و رفتار را در جهت یک هدف فعال می سازند. انگیزه تحصیل و یادگیری در دانش آموزان، به معنای تمایل درونی آنها برای مشارکت طولانی مدت و با کیفیت، در فرآیند یادگیری، و متعهد ماندن به این فرآیند است. در فرآیند آموزش و یادگیری عوامل متعددی دخیل هستند و محققان همواره برای بهبود و تسریع این فرآیند به دنبال راهکارهایی بوده اند. یکی از این راهکارها بازیهای رایانه ای آموزشی است که در بطن خود، دارای هدف آموزشی است. پژوهش حاضر با هدف بررسی مبانی نظری و پژوهشی، استراتژی های بازی های آموزشی رایانه ای به منظور ارتقا انگیزه یادگیری دانش آموزان و به روش توصیفی - تحلیلی انجام شده است. یافته های پژوهش حاکی از آن است که بازی های آموزشی رایانه ای دانش آموزان را به نوعی درگیر یک موقعیت جدید اکتشافی می نماید. انجام بازی های آموزشی با پرورش قدرت تحلیل و حل مسئله، سرعت پردازش، افزایش توجه، تقویت حافظه فعال و ادراک دیداری به عنوان یک سیستم یادگیری نوین منجر به ایجاد انگیزه و بهبود یادگیری در دانش آموزان می گردد.

کلمات کلیدی:

بازی های آموزشی رایانه ای، انگیزه یادگیری، دانش آموزان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1839272>

