# سیویلیکا - ناشر تخصصی مقالات کنفرانس ها و ژورنال ها گواهی ثبت مقاله در سیویلیکا CIVILICA.com



### عنوان مقاله:

تاثیر بازی های کامپیوتری و بازی سازی بر سلامت روانی

### محل انتشار:

پنجمین کنفرانس بین المللی مهندسی برق، کامپیوتر، مکانیک و هوش مصنوعی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

## نویسندگان:

محمدمهدی کدیورکاشانی - دانشجوی مهندسی نرم افزار کامپیوتر، موسسه آموزش عالی خاوران، مشهد، ایران

سینا قارونی صدر - دانشجوی مهندسی نرم افزار کامپیوتر، موسسه آموزش عالی خاوران، مشهد، ایران

محبوبه سادات کباری - مدرس گروه کامپیوتر،موسسه آموزش عالی خاوران، مشهد، ایران

#### خلاصه مقاله:

بازی کردن یکی از مهمترین جنبه های زندگی کودکان است. بازی کردن نه تنها باعث سرگرمی آنها میشود و لحظات شادیرا می گذرانند، برای رشد و پرورش آنها هم فواید متعددی دارد. پژوهش های مختلفی دربارهی اهمیت بازی کردن در رشد وپرورش کودکان انجام شده است و بر نقش مثبت بازی در پرورش کودک تاکید میکند. بسیاری از والدین از روی تجربهمیدانند که چرا بازی برای کودکان اهمیت دارد اما اطلاعات چندانی درباره ی فواید بسیار آن ندارند و به ندرت بازی را بایادگیری مرتبط میدانند. برای بیشتر افراد، یادگیری واقعی ندارد. اما پژوهش های انجام شده این افراد، بازی کردن فقط برای سرگرمی است و رابطه ای بایادگیری واقعی ندارد. اما پژوهش های انجام شده این افراد، بازی کردن فقط برای سرگرمی است و رابطه ای بایادگیری واقعی ندارد. اما پژوهش های انجام شده این مطلب را تایید نمی کنند. با توجه به نتایج این پژوهش ها بازی کردن درواقع همان یادگیری است و کودکان از طریق بازی می آموزند. بازی یکی از مراحل ضروری در رشد کودک است و به همیندلیل نباید اهمیت بازی کردن در دوران کودکی را نادیده گرفت. گسترش روزافزون فنآوری سبب شده امروزه بازی های رایانه ای جایگزین بازی های واقعی شوند. گرچه تاثیرات مثبت برخی از بازی های رایانه ای مناسب، سبب افزایش مهارت ها وتوانمندی های جسم و روان کودکان می شود: اما نگرانی هایی درباره بازی های رایانه ای نامناسب وجود دارد؛ چراکه در ساختانها با توجه به اهداف تجاری و مقاصد سیاسی، از عناصر تخریب کننده سلامت بازی کننده استفاده می شود. خانواده ها باید ضمنشناخت تاثیرات بازی ها، ارتقای سطح آگاهی و سواد رسانه ای، نسبت به الزام خود و کودکان به رعایت فرهنگ استفاده صحیحاز بازی های رایانه ای اقدام کنند.

### كلمات كليدى:

بازی، بازی های کامپیوتری، سلامت روان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

https://civilica.com/doc/1927735

