

عنوان مقاله:

طراحی و اجرای بازی های آموزشی مناسب برای دانش آموزان دبستان

محل انتشار:

سومین کنفرانس بین المللی سلامت، علوم تربیتی و روان شناسی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 15

نویسنده:

اکبر بهزادی پور - کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی دانشگاه یاسوج آموزگار ابتدایی اداره آموزش و پرورش منطقه دیشموک

خلاصه مقاله:

در دهه های اخیر، با پیشرفت فناوری و تحولات گسترده در حوزه آموزش و یادگیری، استفاده از بازی های آموزشی به عنوان ابزاری موثر در تربیت و تعلیم دانش آموزان دبستان به شدت در حال افزایش است. با توجه به تغییرات جامعه و نیازهای جدید در فرآیند آموزش، طراحی و اجرای بازی های آموزشی با کیفیت و مناسب برای دانش آموزان دبستان اهمیت بسزایی پیدا کرده است. با گسترش جهان دیجیتال و نفوذ فناوری به زندگی روزمره، دانش آموزان اکنون درگیر یک محیط پویا و پیچیده تر از گذشته هستند. این افراد جوان، نیاز به ابزارهای آموزشی دارند که علاوه بر افزایش دانش، توانایی های همچون حل مسائل، همکاری و ابتکار را نیز تقویت کنند. مساله اصلی در اینجا این است که آیا بازی های آموزشی موجود، نیازهای فعلی دانش آموزان دبستان را به خوبی پاسخ می دهند یا نه؟ طراحی و اجرای بازی های آموزشی مناسب برای دانش آموزان دبستان از اهمیت ویژه ای برخوردار است. این بازی ها نه تنها می توانند بهبود یادگیری دروس مختلف را فراهم کنند، بلکه می توانند مهارت های ارتباطی، تفکر انتقادی و مسئولیت پذیری را نیز تقویت نمایند. همچنین، استفاده از فناوری در طراحی بازی های آموزشی می تواند اطلاعات را به شیوه جذابی ارائه دهد و باعث افزایش مشارکت و تعهد دانش آموزان به یادگیری شود. این مقاله به بررسی چگونگی طراحی و اجرای بازی های آموزشی مناسب برای دانش آموزان دبستان می پردازد. در این راستا، ابتدا نیازها و انتظارات دانش آموزان در قالب یک تحقیق جامعه شناختی مورد بررسی قرار می گیرد. سپس، به تحلیل بازی های آموزشی موجود و ارزیابی کیفیت آنها می پردازیم. در نهایت، راهکارها و توصیه هایی برای طراحی بازی و مدیران آموزشی ارائه می شود تا بازی های آموزشی با کیفیت و موثرتری برای دانش آموزان دبستان توسعه یابند.

کلمات کلیدی:

طراحی، اجرا، تدریس بازی محور، دانش آموزان، دبستان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1928420>

