

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های رایانه ای بر رفتار و آموزش دانش آموزان دوره ابتدایی

محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی تازه های روانشناسی تکاملی و تربیتی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسنده:

لیلا نجفی - کارشناسی آموزش ابتدایی شهرستان نی ریز

خلاصه مقاله:

نیمه دوم سده بیستم با رشد فناوری های اطلاعاتی و ارتباطاتی و در اثر ورود رایانه و اینترنت به عرصه ی اجتماع تحولات چشمگیری در ابعاد مختلف زندگی انسان امروزی به وجود آمده است و هم اکنون به چنان شتابی رسیده است که تمامی ساختارهای علمی ، اقتصادی ، فرهنگی و آموزشی را در سرتاسر دنیا با تغییر شگرف مواجه کرده است . با اینحال در پی پیشرفت فناوری و عمومی شدن ابزارهای الکترونیکی مانند رایانه ، بازی هایپیشرفته تری رواج یافته اند. یکی از این بازی ها، بازی رایانه ای است که انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه پاسخ های منطقی و فوق العاده سریع است . بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده اجتماعی درکنار سایر رسانه های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری های ارتباطی ، طی سال های اخیر با کشش و جاذبه ای حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می کنند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظری رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانوادهاختصاص دهند نیز پوشش داده است . لذا توجه به این امر مهم با ید بیش از پیش مورد توجه و بازنگری قرار گیرد.

کلمات کلیدی:

بازی ، رایانه ، دانش آموز، دوره ابتدایی .

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1946413>

