

عنوان مقاله:

آموزش الکترونیکی براساس بازی

محل انتشار:

بیست و یکمین کنفرانس بین المللی فناوری اطلاعات، کامپیوتر و مخابرات (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسندگان:

وحیده رحمانی خراسانی - دانشجوی دکتری مدیریت فناوری اطلاعات گرایش کسب و کار هوشمند

مهسا مرادی بیناباج - کارشناسی ارشد مهندسی صنایع گرایش سیستم های اقتصادی و اجتماعی

خلاصه مقاله:

چگونه میتوان از فناوری های یادگیری الکترونیکی و مبتنی بر بازی برای غنیسازی تجربیات یادگیری دانش آموزان استفاده کرد. این نوع یادگیری دوره هایی که به طور کامل آنلاین (بدون جلسات حضوری) ارائه میشوند تا دوره هایی که برخی از تعاملات حضوری و برخی ارائه های آنلاین (که گاهی اوقات یادگیری ترکیبی نامیده می شود) را پوشش میدهد. در این زنجیره، فناوری های تعاملی میتوانند نقش مهمی در جذب یادگیرنده و ارائه یک تجربه یادگیری غنی داشته باشند. در این مقاله برخی از مزایای آموزشی کلیدی آموزش الکترونیکی و آموزش الکترونیک مبتنی بر بازی را برجسته می کند فرصت دادن به دانش آموزان برای تفکر در مورد تمرین خود و توسعه راهبردهای فراشناختی که قادر به انطباق با موقعیتهای جدید و در حال تحول هستند. این نشان می دهد که چگونه عناصر بازی و مکانیک بازی را می توان در محیط های یادگیری الکترونیکی به کار برد. یادگیری، بازی های سازمانی - پویا، بازی های شبیه سازی و سرگرمی آموزشی مورد بحث قرار گرفته است. این مقاله به معرفی مدل مبتنی بر بازی برای یادگیری می پردازد. بخش آخر مقاله حوزه های جهت گیری بیشتر را مشخص می کند، مانند ایجاد یک محیط بازی های مجازی پیچیده تر که سازگاری آن آسانتر است و منابع کمتری مصرف میکند و در نتیجه بهتر است.

کلمات کلیدی:

آموزش الکترونیکی، بازی های جدی، یادگیری مبتنی بر بازی، گیمیفیکیشن، مدل یادگیری مبتنی بر بازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1947601>

