

عنوان مقاله:

ارتباط بازی با یادگیری

محل انتشار:

مجله مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی، دوره 5، شماره 58 (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 31

نویسندگان:

بهمن میربلوچ زهی - کارشناسی مهندسی کامپیوتر نرم افزار پیام نور واحد خاش

زرگل میربلوچ زهی - کارشناسی دبیری الهیات و معارف اسلامی دانشگاه آزاد اسلامی واحد زاهدان

پریناز میربلوچ زهی - کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ابرانشهر

سوسن میربلوچ زهی - کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ابرانشهر

خلاصه مقاله:

رشد سریع فن آوری های چندرسانه ای در بیست سال گذشته نشان می دهد که کودکان و جوانان امروزی در یک دنیای کامپیوتری متولد شده اند و از انواع محصولات نرم افزاری و بازی ها استفاده می کنند. به تازگی ابزار کامپیوتری جدیدی با عنوان « بازی های جدی» که ترکیبی از بازی و یادگیری است در بازار بازی های آموزشی ظاهر شده است. به طور خاص بازی های جدی یکی از فن آوری های واقعیت افزوده هستند که در ابتدا با هدف سرگرمی طراحی شدند، اما به سرعت سازماندهی شده و به ابزاری قوی برای یادگیری و کار آموزشی تبدیل شدند. در این سمینار سعی شده است که پس از معرفی فن آوری واقعیت افزوده و نقش آن در دنیای امروزی به عنوان یک ابزار شناختی و رویکرد آموزشی، به یکی از انواع تکنیک های آن، یعنی بازی های جدی بپردازد و در نهایت اثربخشی یادگیری مبتنی بر بازی و عوامل موثر بر آن را مورد بحث و بررسی قرار دهد.

کلمات کلیدی:

واقعیت افزوده، بازی های جدی، یادگیری.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1965979>

