

## عنوان مقاله:

نقش بازی های جدید در تدریس و یادگیری مفاهیم آموزشی

## محل انتشار:

اولین کنفرانس بین المللی پژوهش های مدیریت، تعلیم و تربیت در آموزش و پرورش (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

## نویسنده:

عاطفه اسفرتوبان - کارشناسی ارشد زبان و ادبیات عرب، دانشگاه زابل

## خلاصه مقاله:

در عصر دیجیتالی کنونی، بازی های جدید و فناوری های مبتنی بر بازی نقش قابل توجهی در تحول رویکردهای آموزشی ایفا می کنند. این مقاله به بررسی تاثیر بازی های جدید در فرایند تدریس و یادگیری مفاهیم آموزشی می پردازد. با استفاده از تحقیقات موردی و شواهد تجربی، نشان داده می شود که چگونه بازی ها می توانند انگیزه دانش آموزان را افزایش دهند. درک مفاهیم پیچیده را تسهیل کنند و مهارت های حیاتی مانند حل مسئله، تفکر انتقادی و همکاری را تقویت کنند. ما به تجزیه و تحلیل انواع بازی های آموزشی می پردازیم، از بازی های دیجیتالی گرفته تا بازی های تعاملی و واقعیت مجازی، و بررسی می کنیم که چگونه هر کدام می توانند به بهبود تجربیات یادگیری کمک کنند. همچنین، چالش ها و محدودیت های استفاده از بازی ها در محیط های آموزشی مورد بحث قرار می گیرد، از جمله مسائل مربوط به دسترسی، محتوای مناسب آموزشی و ارزیابی تاثیر آموزشی. این مقاله با ارائه پیشنهاداتی برای چگونگی ادغام موثر بازی ها در برنامه های درسی و طراحی آموزشی به منظور بهره برداری حداکثری از پتانسیل آنها در بهبود یادگیری و تعامل دانش آموزان پایان می یابد. از طریق این بررسی، ما بینش هایی در مورد آینده آموزش نقش رو به رشد بازی ها در شکل دهی به محیط های یادگیری نوآورانه ارائه می دهیم. ۱۰

## کلمات کلیدی:

بازی، تدریس، یادگیری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1999211>

