

عنوان مقاله:

خلاقیت و میزان استفاده دانش آموزان از بازی های رایانه ای

محل انتشار:

دومین همایش بین المللی جامعه شناسی، علوم اجتماعی و آموزش و پرورش با رویکرد نگاهی به آینده (سال: 1403)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

محمد مهدی حسین زاده - فرهنگی آموزش و پرورش

بهار جهانگیری - فرهنگی آموزش و پرورش

خلاصه مقاله:

بازیهای رایانه ای امروزه، یکی از رسانه های موثر در بین رسانه های مختلف آموزشی میباشد. گرچه انجام بازی می تواند در جریان آموزش به عنوان یک روش آموزشی، بکار گرفته شود اما به ادعان بسیاری از محققان، ساختن بازی توسط خود دانش آموزان می تواند تاثیرات عمیق تری داشته، و یکی از تجارب آموزنده و لذت بخش برای افراد، به ویژه دانش آموزان است. در بازی سازی رایانه ای به دلیل درگیری فرد با فعالیت های چندوجهی، باعث رشد تفکر و خلاقیت خواهد شد. با توجه به جدید بودن پدیده بازی سازی رایانه ای، توسط دانش آموزان و کمبود پژوهش در زمینه بررسی، تاثیر این فعالیت بر خلاقیت، نیاز به پژوهش بیشتر در این زمینه احساس می شود. در همین راستا، هدف اصلی این مقاله، بررسی تاثیر بازی سازی رایانه ای بر خلاقیت و میزان استفاده دانش آموزان انجام شد.

کلمات کلیدی:

خلاقیت، بازی رایانه ای، میزان استفاده

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2008852>

