

عنوان مقاله:

نقش بازی وار سازی آموزش در یادگیری خودراهبر در بین دانش آموزان

محل انتشار:

اولین همایش بین المللی افق های نوین در آموزش و پرورش در هزاره سوم (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 16

نویسندگان:

بهاره جوادی عهد - دانش آموخته ی کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی

زینب کولیوند - دانش آموخته ی کارشناسی آموزش ابتدایی

شیدا ادیب پور - دانش آموخته ی کارشناسی آموزش ابتدایی

آذر نادری زاده - دانش آموخته ی کارشناسی مددکاری اجتماعی

خلاصه مقاله:

یادگیرندگان خودراهبر، مسئول فرایند یادگیری خود هستند. این قبیل افراد از مهارت های لازم برای دسترسی و پردازش اطلاعات موردنیاز خود برای مقصود و هدف خاص برخوردارند. یادگیرندگان خودراهبر، افرادی فعال و خودجوش هستند که به جای انتظار منفعلانه برای یادگیری واکنشی، ابتکار عمل را به دست می گیرند. یکی از عوامل موثر بر یادگیر خودراهبر بازی وار سازی آموزش است. بازی می تواند راهگشای حل بسیاری از مشکلات باشد. بازی با گشودن مسیری نو در یادگیری می تواند نقش بارزی در بهبود زندگی ایفا کند و در کمک به معلمان برای مدیریت بهتر کلاس، راندمان آموزشی را نیز افزایش دهد. بازی در رشد آفرینندگی نقش فعالی دارد و موجب حرکت و به کارگیری ذهن در کسب تجربه و حل مساله می شود. برانگیختن ذوق و علاقه شاگرد به وسیله بازی، تفکر همگرا را در ذهن سبب می شود. لذا لازم است مربیان تربیتی با فراهم کردن امکانات و ابزارهای مناسب آموزشی پرورشی، برای غنی سازی ابعاد فکری و شکوفایی استعداد های شاگردان گام بردارند. اخذ نتایج تربیتی مطلوب از بازی، به میزان زیادی به کاردانی مربی و آموزگار، آشنایی او با خصوصیات سنی و ویژگی های خردسالان، رهبری صحیح و مطابق با اسلوب بازی های گوناگون وابسته است. معلمان با به کارگیری مفاهیم طراحی بازی می توانند تجربیات یادگیری فراگیر و جذابی خلق کنند که دانش آموزان را به مشارکت فعال در تحصیل و دستیابی به موفقیت برانگیزد. یادگیری مبتنی بر بازی وار سازی، با بهره مندی از فناوری های نوین، پتانسیل فوق العاده ای برای ایجاد تجربیات یادگیری شخصی سازی شده، تعاملی و موفق دارد و دانش آموزان را به تفکر نقادانه و تبدیل شدن به یادگیرندگان خودراهبر تشویق می کند.

کلمات کلیدی:

بازی وار سازی، آموزش، خودراهبری، دانش آموزان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2015634>

