

عنوان مقاله:

مطالعه و تحلیلی بر تاثیر بازی های رایانه ای آموزشی بر مهارت های اجتماعی و توانایی های شناختی دانش آموزان ابتدایی

محل انتشار:

دومین کنفرانس بین المللی سلامت، علوم تربیتی و روانشناسی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 25

نویسندگان:

مریم محمدزاده - کارشناس علوم تربیتی، شاخه برنامه ریزی آموزشی، دانشگاه پیام نور شاهین دژ

سمیه مجرد - کارشناس حوزه علمیه خواهران، سطح ۲ حوزه

شمیله مرادیان - کارشناس مهندسی محیط زیست منابع طبیعی، دانشگاه پیام نور میانداوب

خلاصه مقاله:

گاه میان برداشت بزرگسالان از مهارت های اجتماعی مورد نیاز کودکان تفاوت های بسیار به چشم می خورد و مهارت ها بر حسب موقعیت متفاوت به نظر می رسند. مثلا معلمان در کلاس درس، آن دسته از رفتار اجتماعی را که به آموزش مهارت های تحصیلی کمک می کنند ارزشمند می دانند. مهارت های اجتماعی ابزاری است که افراد را قادر می سازد تا ارتباط برقرار کنند، یاد بگیرند، کمک بخواهند، نیازها را از راه های مناسب برآورده کنند، با دیگران کنار بیایند، دوست شوند، روابط سالم برقرار کنند، از خود محافظت کنند و به طور کلی قادر به تعامل هماهنگ با جامعه باشند. ارتباط برقرار کردن و حضور مستمر در فعالیت های گروهی یکی از موضوعاتی است که زندگی فردی و اجتماعی هر کس را تحت تاثیر قرار می دهد. آموزش و تقویت روابط اجتماعی در فرزندان می تواند در کسب موقعیت های شغلی آن ها در آینده کمک کند. آموزش این روابط از دوران کودکی و قبل از ورود به مدرسه باید توسط والدین به آن ها داده شود. دوران کودکی و نوجوانی سنین بسیار حساسی است که باعث شکل گیری شخصیت افراد می شود. آنها در این سنین یاد می گیرند چگونه در جامعه در کنار دیگران زندگی کنند و با آنها رابطه داشته باشند و نیازهای خود را برآورده سازند؛ اما اگر در این دوران مهارت های لازم را فرا نگیرند در آینده نمی توانند افراد موفق باشند. یکی از راه های فراگیری این مهارت ها بازی کردن است. کودک در خلال بازی نه تنها روحیه شادایی پیدا می کند، بلکه مهارت های اجتماعی را نیز می آموزد. نیمه دوم سده بیستم با رشد فناوری های اطلاعاتی و ارتباطاتی و در اثر ورود رایانه و اینترنت به عرصه ی اجتماع تحولات چشمگیری در ابعاد مختلف زندگی انسان امروزی به وجود آمده است و هم اکنون به چنان شتابی رسیده است که تمامی ساختارهای علمی، اقتصادی، فرهنگی و آموزشی را در سرتاسر دنیا با تغییر شگرف مواجه کرده است. با اینحال در پی پیشرفت فناوری و عمومی شدن ابزارهای الکترونیکی مانند رایانه، بازی های پیشرفته تری رواج یافته اند. یکی از این بازی ها، بازی رایانه ای است که انجام آن مستلزم پردازش سریع اطلاعات و ارائه پاسخ های منطقی و فوق-العاده سریع است. بازی های رایانه ای به عنوان یک پدیده ی اجتماعی در کنار سایر رسانه های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری های ارتباطی، طی سال های اخیر با کوشش و جاذبه ای حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این قشر را به خود اختصاص داده بلکه به نظر می رسد حتی اوقاتی را که آنان باید به انجام تکالیف درسی یا حضور در جمع خانواده اختصاص دهند نیز پوشش داده است. لذا توجه به این امر مهم باید بیش از پیش مورد توجه و بازنگری قرار گیرد.

کلمات کلیدی:

آموزش، بازی رایانه ای، برخط، مهارت اجتماعی، توانایی شناختی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2029253>

