

عنوان مقاله:

طراحی برنامه آموزشی مبتنی بر بازی با ابزار هوش مصنوعی

محل انتشار:

اولین همایش بین المللی آموزش و پرورش با رویکرد مدارس هوشمند، معلمان خلاق و دانش آموزان متفکر در افق ۱۴۰۴ (سال: 1403)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

نویسندگان:

زهرا مناجاتی - دانشجو معلم کارشناسی آموزش ابتدایی، دانشگاه فرهنگیان، پردیس فاطمه الزهرا

نگس قدیری - دانشجو معلم کارشناسی آموزش ابتدایی، دانشگاه فرهنگیان، پردیس فاطمه الزهرا

ایرج علی اکبری - دکتری فلسفه تعلیم و تربیت، عضو هیئت علمی وابسته دانشگاه آزاد اسلامی اصفهان (خوراسگان)

خلاصه مقاله:

در دنیای امروز با پیشرفت روز افزون فناوری و تغییرات سریع در فرایندهای آموزشی، اهمیت طراحی برنامه های آموزشی موثر و جذاب برای دانش آموزان ابتدایی بیش از پیش محسوس است. یکی از روش های نوین و موثر در این حوزه، طراحی و اجرای برنامه های آموزشی مبتنی بر بازی می باشد (فتاحی، فتاحی، ۱۴۰۲). همچنین سیستم های هوش مصنوعی نیز می تواند در یادگیری بهتر و سریع تر در صورت همراه شدن با مواد آموزشی و آموزش با کیفیت کمک کند. در این مقاله به اهمیت هوش مصنوعی برای طراحی برنامه های آموزشی مبتنی بر بازی می پردازیم. این مقاله با استفاده از روش های کتابخانه ای و مروری بر منابع علمی معتبر به بررسی موضوع می پردازد. نتایج نشان داد هوش مصنوعی می تواند با بازی همراه و ترکیب شود و نتایج مثبتی برای یادگیری داشته باشد.

کلمات کلیدی:

آموزش نوین، دانش آموزان، طراحی آموزشی، هوش مصنوعی، یادگیری مبتنی بر بازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2053419>

