

عنوان مقاله:

بررسی رابطه بین ساختار سازمانی و کارآفرینی سازمانی در سازمان فنی و حرفه ای تبریز

محل انتشار:

اولین کنفرانس بین المللی روانشناسی، علوم تربیتی، مدیریت و علوم اجتماعی (سال: 1403)

تعداد صفحات اصل مقاله: 15

نویسنده:

سعیده نظیری - کارشناس ارشد مدیریت آموزشی

خلاصه مقاله:

این مقاله به بررسی تحقیقات در مورد یادگیری مبتنی بر بازی در آموزش ریاضی می پردازد تا توصیه هایی برای ادغام موثر کلاس درس ارائه دهد. روش ها شامل جستجوی ادبیات برای مطالعات در مورد اثربخشی بازی، اصول طراحی، ادراک معلم و چالش های اجرا بود. یافته ها نشان می دهد بازی هایی که به خوبی طراحی شده اند می توانند پیشرفت، مشارکت و نگرش ها را بهبود بخشند، اما پذیرش توسط عواملی مانند آموزش معلم، دسترسی و ادغام برنامه های درسی محدود می شود. عناصر کلیدی طراحی عبارتند از داربست، اهداف روشن، زمینه روایت و همسو کردن گیم پلی با دستورالعمل. معلمان مزایای انگیزشی را می شناسند اما در مورد تناسب کلاس درس و تاثیرات یادگیری نگرانی دارند. بهترین شیوه های توصیه شده شامل توسعه حرفه ای معلم، سیاست های مدرسه برای تسهیل پذیرش، مشارکت برای طراحی بازی های بهینه و تحقیق در مورد مدل های یکپارچه سازی است. در نتیجه، تحقق وعده یادگیری مبتنی بر بازی برای افزایش تعامل و موفقیت در ریاضیات مستلزم تبدیل پتانسیل امیدوارکننده به استراتژی های پژوهشی است که معلمان را قادر می سازد تا به طور موثر از بازی ها در کلاس های درس متنوع استفاده کنند.

کلمات کلیدی:

یادگیری مبتنی بر بازی، آموزش ریاضی، بازی های آموزشی، طراحی آموزشی، توسعه حرفه ای معلم

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/2054393>

