

عنوان مقاله:

یادگیری از طریق بازی رایانه ای

محل انتشار:

اولین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در حوزه علوم تربیتی و روانشناسی و مطالعات اجتماعی ایران (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 14

نویسندگان:

مریم رجبیان ده زیره - دانشجوی کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی، دانشگاه علامه طباطبائی تهران

نسرین موسوی - دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت آموزشی، دانشگاه کاشان

خلاصه مقاله:

امروزه رایانه یکی از مهم ترین اجزای زندگی بشر است به گونه ای که در همه ابعاد زندگی شغلی و شخصی افراد، حضور پررنگ دارد. با ظهور و بروز رایانه های شخصی در منازل و گسترش شبکه جهانی اینترنت، این رسانه جدید بیش از پیش به بخش جدایی ناپذیر و ناگزیر زندگی روزمره انسان امروز تبدیل شده است. در همین جریان با پیشرفت برنامه نویسی و گرافیک رایانه ای در عرصه تصویرسازی متحرک، حوزه جدیدی از این فعالیت ها تحت عنوان بازی رایانه ای مطرح شد. هدف از نگارش این مقاله بررسی یادگیری از طریق بازی رایانه ای می باشد که بدین منظور از روش مطالعات کتابخانه ای، بررسی مقالات و استفاده از اینترنت جهت بررسی موضوع استفاده شد. نتایج این مقاله نشان داد که بازی های رایانه ای با توجه به ویژگی ها، قابلیت ها و محبوبیتی که میان نسل جدید دارد پتانسیل زیادی برای برآورد کردن انتظارات آموزشی دارد، بنابراین نباید دیدگاه منفی و مغرضانه به بازی های رایانه ای داشت، بلکه می توان از این تکنولوژی در جهت آموزش و انتقال ارزش ها در بین نسل جوان و نوجوان استفاده کرد

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، تفاوت بازی دیجیتال و سنتی، انواع، کاربرد، مزایا، معایب

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/499020>

