

## عنوان مقاله:

عناصر، مراحل، سبک های بازی رایانه ای و ارتباط آن با محتوای یادگیری

## محل انتشار:

دومین کنفرانس سراسری دانش و فناوری علوم تربیتی مطالعات اجتماعی و روانشناسی ایران (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 18

## نویسنده:

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

## خلاصه مقاله:

تحولات صورت گرفته در دنیای اطلاعات و ارتباطات دهه های گذشته، بسیاری از عرصه های زندگی بشر را دستخوش تغییرات فراوان کرده است. بازی های رایانه ای یکی از تبعات ورود رایانه و تکنولوژی وسیع اطلاعرسانی به زندگی قرن 11 است. هدف از نگارش این مقاله بررسی عناصر، مراحل، سبک های بازی رایانه ای و ارتباط آن با محتوای یادگیری 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 بازی های رایانه ای با توجه به ویژگی های چون نور و صدای بی نظیر، تنوع رنگ و... با ویژگی های خاص سنی کودکان و نوجوانان مطابق بوده، بیشترین هیجان را در آن ها ایجاد می کنند و به همین دلیل بسیار مورد توجه آن ها هستند. بر این اساس اگر بتوانیم راههای جایگزینی برای تخلیه هیجانی این گروه سنی بیابیم، یقیناً میزان گرایش به این بازی ها کاسته خواهد شد.

## کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، عناصر، مراحل طراحی بازی رایانه ای، سبک های بازی رایانه ای، ارتباط سبک های بازی با محتوای یادگیری

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/547207>

