

عنوان مقاله:

علل گرایش دانش آموزان دوره ابتدایی به بازی های رایانه-ای و تاثیر آن در آموزش غیر رسمی

محل انتشار:

همایش استانی نقش تربیت غیررسمی در تعلیم و تربیت برنامه درسی پژوهش مبنا(از ضرورت تا التزام) (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 18

نویسندگان:

رضا کریمی مریدانی - دانشجو معلم رشته ی آموزش ابتدایی پردیس امام علی (ع) رشت،

ایمان عبدی دافچاهی - دانشجو معلم رشته ی آموزش ابتدایی پردیس امام علی (ع) رشت

مجتبی برجی کلان کلايه - دانشجو معلم رشته ی آموزش ابتدایی پردیس امام علی (ع) رشت

خلاصه مقاله:

امروزه با پیشرفت تکنولوژی نرم افزاری و سخت افزاری به ویژه در حوزه علوم رایانه ای، بازیهای رایانه ای به عنوان اهرم جدایی ناپذیر از آموزش های غیر رسمی شده است. رسانه های آموزشی در طی سالهای طولانی، یکی از اجزای مهم تبادل و انتقال پیام و مهمتر از آن یادگیری بوده است. پیشرفت و ظهور فناوری های نوین نقش موثرتری را برای رسانه های آموزشی به ارمغان آورده است. بازیهای رایانه ای یکی از رسانه های نوینی است که از جنبه های مختلف از دیگر رسانه ها پیشی گرفته است. این بازی ها به دلیل داشتن جذابیت های ناشی از تصاویر متنوع و گیرا، گرافیک بالا، هیجانانگیز و راحت استفاده از آن، به سرعت جای خود را در میان دانش آموزان ابتدایی باز کرده است. گرچه مطالعات اولیه بر جنبه های منفی تاکید داشته اند اما عرصه پژوهش، اکنون مفید بودن آن را هم مورد توجه قرار داده است. روش تحقیق این پژوهش روش توصیفی می باشد. هدف اصلی این تحقیق، بررسی اثرات بازیهای رایانه ای بر آموزش غیر رسمی دانش آموزان ابتدایی است. مواد پژوهش شامل کلیه مقالات مرتبط با موضوع مورد بررسی می باشد. نتایج حاصل از پژوهش نشان می دهد به طور کلی بازیهای رایانه ای اثرات مثبت و منفی در توسعه ی سطح یادگیری و آموزش دانش آموزان دارد. عمده ترین نقش این بازی ها در آموزش غیر رسمی است.

کلمات کلیدی:

آموزش غیررسمی، بازیهای رایانه ای، دانش آموزان ابتدایی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/808336>

