

عنوان مقاله:

بازیهای دیجیتال در آموزش: محیطهای یادگیری مبتنی بر بازیهای دیجیتال

محل انتشار:

اولین کنفرانس رشد، توسعه و سلامت انسان (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 1

نویسنده:

رقيه نورالهی فیض - دانشجوی دکتری، گروه آموزش عالی، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران

خلاصه مقاله:

در سال های اخیر، بازی های دیجیتال جایگاه مهمی در زندگی کودکان و نوجوانان یافته اند. کودکان سواد دیجیتالی را از طریق بازی به صورت غیر رسمی به دست می آورند، و مدارس و سایر موسسات آموزشی به این جنبه مهم توجه کافی ندارند. شایسته است که بازی های آموزشی دیجیتال، مهمترین ویژگی های بازی ها را با موثرترین اصول یادگیری فناورانه ترکیب کنند. بررسی ویژگی های بازی های دیجیتال یک راه خوب برای تجزیه و تحلیل ویژگی های مهم محیط های یادگیری مبتنی بر بازی است. از این رو، هدف از این پژوهش بررسی ویژگی های منحصر به فرد بازی های دیجیتال می باشد. همچنین، در این پژوهش به نقش بازی در یادگیری از منظر مکتب شناختگرایی و سازنده گرایی پرداخته می شود. این مقاله یک مطالعه مروری است که با استفاده از منابع اینترنتی تدوین شده است. جامعه این پژوهش کلیه اسنادی است که در وبگاه ScienceDirect، در زمینه بازی های دیجیتال منتشر شده است. نمونه شامل 50 مقاله علمی- پژوهشی است که بر اساس کلیدواژه های مرتبط با موضوع پژوهش انتخاب گردیده است. در خصوص روش گردآوری داده ها، ابتدا بر اساس کلید واژه های مرتبط با موضوع پژوهش به بررسی ادبیات نظری پرداخته شد و سپس با استفاده از مدل اشتراک کدگذاری صورت گرفت. بر اساس یافته های پژوهش، برخی از ویژگی های مهم بازی های دیجیتال شناسایی شدند که عبارتند از: لذت بخش بودن، مفرح بودن، قاعده مند بودن، هدفمند بودن، تعاملی بودن، ارایه بازخورد، خلاقانه بودن، هیجانی بودن و انگیزشی بودن. همچنین، یافته ها نشان داد هر دو مکتب شناختگرایی و سازنده گرایی بیانگر نقش مثبت بازی ها در یادگیری هستند. در نتیجه برای برای تدارک محیط های یادگیری مبتنی بر بازی، بهترین ترکیب این است که عناصر بازی های دیجیتال با اصول یادگیری فناورانه ترکیب شود.

کلمات کلیدی:

بازی، بازی های دیجیتال، یادگیری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/825347>

