

## عنوان مقاله:

شناسایی قابلیت ها و کاربردهای بازی وارسازی در یادگیری کودکان اتیسم

## محل انتشار:

همایش خانواده، اختلال اتیسم و چالش های همراه (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

## نویسندگان:

مهرناز گوهری - دانشجوی کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی، دانشگاه علامه طباطبائی

سعید شریفی نیا - دانشجوی کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی، دانشگاه علامه طباطبائی

مهدی واحدی - گروه تکنولوژی آموزشی، دانشگاه علامه طباطبائی

## خلاصه مقاله:

بازی وارسازی به عنوان استفاده از عناصر بازی در محیط های غیر بازی تعریف شده است. با توجه به اینکه ضریب نفوذ تبلت و تلفن همراه در ایران رو به رشد و گسترش است آغاز فعالیت آموزشی در زمینه ی بازی وارسازی می تواند زمینه ساز یک فعالیت ماندگار و پربازده در آینده نه چندان دور باشد. بنابراین، هدف از این تحقیق تبیین مفهوم بازی وارسازی، مروری بر عناصر اساسی بازی ها، مرور کاربرد بازی وارسازی در زمینه های مختلف به منظور بهبود کودکان اتیسم و اصول طراحی بازی و بازی وارسازی می باشد. با توجه به هدف پژوهش حاضر، در این مطالعه از روش توصیفی استفاده شده است و داده های آن با استفاده از مطالعه ی کتابخانه ای و جستجو در پایگاه های اطلاعاتی معتبر جمع آوری و تحلیل شده است. این بررسی با جستجو در پایگاه های اطلاعاتی از قبیل Scopus و since direct به عنوان جامعه ی مورد تحقیق شروع شد و عناوین Gamification for Autism ، contextual ، educational games و design به عنوان نمونه ی مورد تحقیق، جستجو و مقالات مرتبط با موضوع مورد بررسی از سال های 2000 تا 2019 مورد بررسی قرار گرفتند. با توجه به افزایش میزان یادگیری دانش آموزان اتیسم در اثر گنجاندن عناصر بازی در آموزش، میتوان با بازی وارسازی آموزش، یادگیری آنان را بالا برده و یادگیری را نه به عنوان یک فرایند خسته کننده بلکه به عنوان یک سرگرمی و یا بازی قلمداد کرد.

## کلمات کلیدی:

بازی وارسازی، یادگیری، اتیسم، عناصر بازی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/919019>

