



MARCH 10, 2024 | TEHRAN

۲۰ اسفند ۱۴۰۲

محل برگزاری: تهران

اولین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های مدیریت، تعلیم و تربیت در آموزش و پرورش

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در پیشرفت تحصیلی

عرفان اکبری مقدم

دانشجوی کارشناسی پیوسته آموزش کار و فناوری، دانشگاه فرهنگیان، پردیس شهید با هنر اصفهان

Erfanakbary28@gmail.com

محمد زارعی

دانشجوی کارشناسی پیوسته آموزش کار و فناوری، دانشگاه فرهنگیان، پردیس شهید با هنر اصفهان

mohama4d12c@gmail.com

چکیده

این پژوهش به منظور بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مقاطع ابتدایی تا دبیرستان می‌باشد و تلاش شده است تا جنبه‌های مختلف تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی قرار گیرد با توجه به مرور مقالات مختلف استفاده از بازی‌های مناسب با سن و اهداف آموزشی این نتیجه حاصل شد که می‌توان برای رشد و شکوفایی استعدادها دانش‌آموزان و پیشرفت تحصیلی آنها از ابزاری مهم و مورد علاقه دانش‌آموزان به نام بازی‌های رایانه‌ای سود برد. البته نباید فراموش شود کنترل والدین و معلمان در معرفی و انتخاب این بازی‌ها می‌تواند بسیار پر اهمیت باشد.

کلمات کلیدی: بازی، آموزش، بازی رایانه‌ای، پیشرفت تحصیلی، خلاقیت

مقدمه

امروزه بازی‌ها ستون رشد فکری روحی روانی انسان‌ها در سنین مختلف شده‌اند. بازی‌ها، شیوه‌های جذاب برای یادگیری هستند؛ فضایی امن و بی‌خطر فراهم می‌کنند تا یادگیرندگان بدون ترس از عواقب، در دنیایی شبیه دنیای واقعی تصمیم بگیرند و خطا کنند. شاید، نتوان گفت که بازی یک روش مستقل آموزشی است که به تنهایی می‌تواند در محافل آموزش و پرورش مورد استفاده قرار گیرد. اما، می‌تواند یک مکمل و تقویت کننده مناسب و کارا باشد. جدا از این، به راحتی می‌توان در محافل دیگر غیر از آموزش و پرورش از بازی‌ها به عنوان یک روش مستقل یادکرد که می‌تواند در زمینه‌های بیماری‌ها، بهداشت و درمان، محیط زیست، تاریخ، فرهنگ سازی، دین و حتی زبان و به طور کلی در همه جوانب مختلف زندگی به کاربر کمک کند و اطلاعات وسیعی در زمینه‌های یادشده به کاربر بدهد. (خزایی و جلیلیان، ۱۳۹۳)

از سوی دیگر، بازی‌ها می‌توانند بازی کننده را با چالش‌های متنوع روبه‌رو کرده و مسیر پیشرفت یادگیرنده را برای وی ملموس نماید به قول اس. آی. هایاکاوا (این موضوع حقیقت ندارد که ما تنها یک زندگی داریم؛ با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌توانیم هر قدر بخواهیم زندگی‌های بیشتری را با روش‌های گوناگون تجربه کنیم) بازی‌ها به بچه‌ها و حتی بزرگسال‌ها علاوه بر ایجاد جنبه سرگرمی برای آنها جنبه آموزشی فراهم می‌کند کودکان و حتی بزرگسالان در خلال بازی به مفاهیم ذهنی جدیدی دسترسی پیدا می‌کنند که فراموشی آن کمتر و یادگیری آن آسان‌تر می‌باشد و در حین بازی، مطالب آموختنی را بدون فشار و با میل رغبت فرا گرفته می‌شود به همین علت اکثر معلمان و دبیران معتقد هستند که در حین تدریس باید از این موارد بهره لازم در جهت یادگیری بهتر استفاده کنند حتی گروهی معتقدند باید در کلاس‌های پایه ساعت‌های رسمی درس را به ساعت بازی‌های خلاق و آموزنده تبدیل کرد. (فرزین و صباغیان، ۱۳۹۴)



با آمدن فناوری رایانه‌ای در زندگی انسان‌ها، بازی‌ها هم مورد توجه این فناوری نوین قرار گرفته‌اند بازی‌های آموزشی به این علت طراحی می‌گردند که به افراد، مخصوصاً بچه‌ها، آموزش‌هایی را در مورد موضوعاتی خاص، ارائه دهند یا به آنها کمک کنند تا مهارتی را که آنها در حین انجام بازی تمرین می‌کنند را یاد بگیرند. در برخی از این بازی‌ها، کاربران با قوانین و اصول ریاضیات، فیزیک، شیمی، زیست‌شناسی و کاربرد آنها آشنا شده‌اند بازی رایانه‌ای، باعث بهبود تجسم فضایی و افزایش مهارت انتزاعی ذهنی آزمودنی‌ها شده است. بازی‌های آموزشی رایانه‌ای به دلیل انعطاف‌پذیری در دسترسی به انواع برنامه‌ها، خودپویایی، محتوای غنی و توانایی پاسخگویی به نیازهای فراگیران، بسیار مورد توجه نظام‌های آموزشی قرار گرفته است؛ بازی‌های آموزشی به کودکان کمک می‌کند تا دنیای که در آن زندگی می‌کنند را بهتر بشناسند، بفهمند، و میان دنیای واقعی که در آن هستند و تخیل فرق بگذارند آن‌ها درک می‌کنند که می‌شود کارهای سخت را با کمک ابزار به راحتی سپری کرد. (خزایی و جلیلیان، ۱۳۹۳)

آموزشی رایانه‌ای موجب افزایش انعطاف‌پذیری در کودکان مقاطع تحصیلی متفاوت شده است. نتایج حاکی از آن است که خلاقیت، اعتماد به نفس و تخیل در دانش‌آموزانی که در بازی‌های رایانه‌ای شرکت کرده‌اند بیشتر شده است. همچنین، نیز تأثیر بازی رایانه‌ای بر افزایش توجه و تمرکز در مهارت‌های حساب و خواندن را تأیید کرده است. همچنین بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند، اثرات مثبتی مانند: تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره‌مندی، گسترش جهان بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده و انتقال فرهنگ را همراه داشته باشد. (خزایی و جلیلیان، ۱۳۹۳)

ایجاد انگیزه در کودکان و نوجوانان با کمک بازی‌های رایانه‌ای

یکی از بزرگترین مشکلات آموزشی نداشتن و فقدان انگیزش در دوران تحصیل می‌باشد انگیزش زیر بنای رفتار انسانی است و مهم‌ترین عامل رفتارهای گوناگون و در حقیقت نیروی محرک فعالیت‌های انسان و عامل جهت‌دهنده آنهاست این تصور عام است که انگیزه چیزی است که همگان را به جنبش و تحرک وادار کرده و کمک می‌کند تا تکالیف خودشان را کامل کنند سازه انگیزه تحصیلی در محیط‌های آموزشی به رفتارهای که به یادگیری و پیشرفت مربوط است اطلاق می‌شود. (خزایی و جلیلیان، ۱۳۹۳)

فراگیری‌هایی که از انگیزش تحصیلی بالایی برخوردار بوده‌اند بیشتر موارد درسی خود را مطالعه و به اهداف آموزشی بیشتری دست می‌یابند بهترین راه ایجاد انگیزش در یادگیرندگان نسبت به یادگیری بهبود شرایط یادگیری و افزایش سطح کیفیت روش‌های آموزشی است برخی از فعالیت‌های سنتی در کلاس درس ذاتاً بی‌علاقه هستند و توجه دانش‌آموزان را جلب نمی‌کند در حالی که دانش‌آموزان امروز با رسانه‌های تعاملی و بازی‌های ویدیویی در حال رشد و بازی‌ها بخشی از زندگی آنها هستند. پس با به کارگیری بازی‌های آموزشی می‌توان، فقدان انگیزه و اشتیاق کودکان را حذف و یا کمرنگ نموده و پیشرفت آنها را در یادگیری مفاهیم مختلف بهبود بخشید. در فواید انگیزش بازی‌ها، مربیان زیادی اظهار داشته‌اند که بازی‌ها برای افزایش عملکرد دانش‌آموزان مؤثرند، زیرا که دانش‌آموزان را در فرآیند یادگیری بیشتر فعال می‌کنند. (قاسمی و همکاران، ۱۴۰۰)

بررسی ارتباط بین بازی‌های رایانه‌ای پرخاصگی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان

در طی سالیان اخیر فناوری‌های رایانه‌ای پیشرفت چشمگیری در تمام جنبه‌های زندگی مانند کار، تحصیل، اوقات فراغت و... داشته است و با کشش جاذبه‌های حیرت‌انگیز، عمده‌ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب کرده است و به عنوان دومین سرگرمی پس از تلویزیون شناخته شده است. تولید روز افزون، آسانی دسترسی به انواع بازی‌های رایانه‌ای در کنار جذابیت بصری و صوتی، سطح بالای خیال‌پردازی، تنوع موضوعی و قابلیت بالای ایجاد هیجان، موجب این بازی‌ها در میان گروه‌های سنی جوان گردید است. این بازی‌ها به تدریج می‌تواند جایگزین فعالیت‌هایی چون تماشای تلویزیون، انجام تکالیف مدرسه ورزش و رابطه با همسالان گردند که به تدریج موجب فاصله گرفتن فرد از دوستان و اطرافیان می‌گردد و یک تهدید جدی برای سلامت روح روان و جسم آن‌ها به شمار می‌آید عده‌ای از پژوهشگران بر این مورد معتقد هستند که دانش‌آموزان از بازی‌های رایانه‌ای در زندگی واقعی

و شخصی خود الگو برداری می کنند گزارشاتی وجود دارد افرادی که از بازی های خشن رایانه ای استفاده می کنند. افکار و روحیه خشونت آمیزی دارند؛ بر همین اساس متوجه شده اند اینگونه دانش آموزان در دوران تحصیل دچار افت می شوند و روند صعودی تحصیلی آنها به تدریج رو به پایین و نزولی خواهد شد. (تیرگر و همکاران، ۱۳۹۴)

تحقیقات ربیعاله فرمانبر و همکارانش نشان می دهد که بازی های رایانه ای برای کودکان و نوجوانان می تواند زیان آور باشد. تأثیرات این نوع بازی ها در سه گروه آثار جسمانی، رفتاری و روانی-اجتماعی قابل بررسی است؛ آثار جسمانی بازی های خشن بر بازی کنندگان افراطی بیشتر مبوبط به بیماری های ماهیچه ای-اسکلتی و افزایش یا کاهش سوخت ساز های بدن است که این موضوع باعث بروز آثار جسمانی روانی نامناسب و کاهش رشد پیشرفت تحصیلی آنها می شود. (فرمانبر و همکاران، ۱۳۹۲)

همچنین می شود به این نکته اشاره کرد که اکثر دانش آموزان در وقت های خارج مدرسه و تحصیل به بازی های رایانه ای می پردازند. پس با توجه به رشد این فناوری و در نظر گرفتن انجام بازی های نامناسب و کاهش پیشرفت تحصیلی آنها باید به تدوین راهبردها و سیاست گذاری هایی در جهت استفاده بهینه از این فناوری در امر آموزش و رشد پیشرفت تحصیلی آنها پرداخته شود. و هرچه محتوای بازی های رایانه ای از خشونت آمیز بودن به سمت علمی و آموزشی بودن سوق داده شود برای کودکان و نوجوانان بهتر و مفیدتر است. همچنین مدت زمانی هم که صرف بازی های رایانه ای می شود باید کنترل گردد. (فرمانبر و همکاران، ۱۳۹۲)

تأثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و خلاقیت دانش آموزان مقطع ابتدایی

این تحقیق از نوع تجربی و به صورت پیش آزمون و پس آزمون با گروه آزمایش و گروه گواه در مقطع ابتدایی مدرسه دخترانه در سال تحصیلی ۹۲-۱۳۹۱ انجام شده است آزمون های خلاقیت و پیشرفت تحصیلی (پیش آزمون) قبل از کاربندی آزمایشی صورت گرفته و سپس، در مورد گروه آزمایش نرم افزار بازی میشا و کوشا به اجرا درآمد این نرم افزار، شامل آموزش کلیه دروس دوره ابتدایی به صورت چندرسانه ای شامل آموزش فارسی، ریاضی و علوم دوره ابتدایی تدوین شده است که توسط معلمان برجسته کشور مطابق با آخرین تغییرات کتاب های درسی با امکان دیکته گویی به دفعات و عدم تکرار دیکته های قبلی و نمایش و ارایه شعرهای کتاب فارسی به صورت ترانه های شاد و جذاب و آموزش جامع مفاهیم علوم با انیمیشن و آزمایشگاه های مجازی و حل مفهومی و راهنمای مرحله به مرحله جهت حل مسایل ریاضی توسط معلمان و حل تمرین ها توسط دانش آموزان و تصحیح آن به وسیله نرم افزار صورت می پذیرد. (خزایی و جلیلیان، ۱۳۹۳)

فرزند فرزین و همکارانش در مقاله خود به پژوهشی تأثیر بازی های آموزشی بر حافظه کوتاه مدت و دیکته دانش آموزان پایه دوم ابتدایی پرداخته است. وی به این نتیجه رسید که بازی های آموزشی تأثیر آموزش به کمک بازی رایانه ای دالان سبز در افزایش باعث افزایش ظرفیت حافظه کوتاه مدت و پیشرفت در نمرات آزمون دیکته دانش آموزان پایه دوم ابتدایی شده است. همچنین در بیش از ۶۰ مطالعه، تأثیر استفاده از بازی در کلاس درس بر موفقیت دانش آموزان را مورد بررسی قرار داده است. نتیجه مطالعات او نشان داد که استفاده از بازی در تدریس، ۲۰ درصد در هدایت آنها برای به دست آوردن موفقیت اثرا داشته است. در تحقیقی که در خصوص بررسی رابطه بین بازی های الکترونیکی و خلاقیت کودکان دبستان انجام گرفت، تفاوت معناداری بین میزان خلاقیت کودکانی که به بازی های رایانه ای می پردازند و کودکانی که به این بازی های نمی پردازند، به دست آمد در ادامه در گزارشی اشاره می کند که کودکان، نوجوانان و جوانان در جریان بازی های آموزشی به مهارت هایی مانند سرعت واکنش، حل سریع مسأله و پردازش های شناختی بهتر دست می یابند. قرار گرفتن کاربران در کنار یکدیگر برای یک بازی مشترک، امکان بارش فکری را برای گروه پدید آورده، احتمال بروز طرح های خلاق در این میان، فراهم می آورد. (فرزین و صباغبان، ۱۳۹۴)

طیبه احمدشاهی و همکارانش تأثیر بازی های شناختی رایانه ای بر خلاقیت را مورد بررسی قرارداد او در مقاله خود اظهار داشت که بازی های ویدیویی/رایانه ای خوب طراحی شده می تواند ابزار مناسب برای رشد مهارت های حل مسائل پیچیده و خلاقیت باشد که در دنیای واقعی مورد نیاز است. بازی های خوب طراحی شده مانند سبک های اکشن معمایی و استراتژیک به این دلیل باعث بهبود حل مسئله و خلاقیت می شوند که یک تعامل مستمر بین بازیکن و بازی دارند یکی از مواردی که امروزه در بسیاری از بازی های



رایانه‌ای رعایت می‌شود، هدف داربودن این نوع بازی‌هاست از طرفی تمرین مکرر می‌تواند تا حد زیادی عملکرد افراد را در یک تکلیف بهبود ببخشد این روند در مورد توانایی شناختی نیز صدق می‌کند. (احمدشاهی و همکاران، ۱۳۹۹)

نتایج به دست آمده حاکی از آن است که بازی‌های رایانه‌ای تاثیر مثبت و بسزایی در پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان دارد. بازی‌ها رایانه‌ای باعث افزایش توجه و تمرکز بر مهارت‌های خواندن و نوشتن می‌شود، یادگیری دانش‌آموزان را تسهیل می‌کند و موجب مشارکت فعال دانش‌آموزان در کلاس درس می‌شود در واقع بازی‌های آموزشی رایانه‌ای با دارا بودن ویژگی رقابتی، پیچیدگی، آزمایش پذیری، مشاهده شدنی، انعطاف پذیری، خودپویایی، محتوای غنی و توانایی پاسخگویی به نیازهای فراگیران تأثیر قابل ملاحظه‌ای بر خلاقیت، ارتقاء یادگیری، تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، گسترش جهان بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ، مهارت‌های حساب و خواندن، افزایش انگیزه و اشتیاق کودکان، بیان احساسات و افزایش خزانه لغات و مفاهیم، فراگرفتن راهبردهای تعمیم یافته یادگیری، بهبود تجسم فضایی، افزایش مهارت انتزاعی فراگیران می‌گذارد. (خزایی و جلیلیان، ۱۳۹۳)

تأثیر آموزش به کمک بازی رایانه‌ای دالان سبز در افزایش یادآوری درس شیمی اول دبیرستان

مطالب درس شیمی به صورت ترکیبی از مفاهیم و مسائل است و احتمال فراموشی مطالب در این درس هم بالا است. اگرچه قسمت مربوط به مفاهیم درس شیمی به اندازه درس زیست جزئیات ریز ندارد و مطالب پیوستگی کمتری باهم دارند؛ اما با بررسی سوالات چند سال گذشته متوجه می‌شویم که برای پاسخ دادن به سوالات این قسمت لازم است همه نکات مربوطه را به یاد داشته باشید. این مقاله به بررسی تأثیر یک بازی محقق ساخته به نام دالان سبز بر یادآوری مفاهیم شیمی متوسطه می‌پردازد (فرزین و صباغیان، ۱۳۹۴).

بازی دالان سبز، یک بازی آموزشی جذاب متناسب سن ۱۵-۱۶ سال است. این بازی به صورت اول شخص اجرا می‌شود و میزان ترس و خشونت بازی، مطابق رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای در رده سنی بالای ۱۲ سال است که مطابق سن مورد آزمایش پژوهش است. شروع بازی دالان سبز این گونه است که بازیگر خود را تنها در دالان یک شهرآلوده مخوف می‌بیند که تنها راه خروج او از این دالان از بین بردن تک تک آلاینده‌ها و اثرات مخرب آنها است که به او نزدیک می‌شوند، فهرست این آلاینده‌ها عبارت‌اند از: کربن دی‌اکسید، کربن مونوکسید، متان، اکسیدهای نیتروژن، اکسیدهای گوگردی، مه دود فوتوشیمیایی، اوزون تروپوسفری، باران‌های اسیدی، گرمایش زمین. در ادامه بازی، بازیگر خود را مقابل درهای بسته‌ای می‌بیند که تنها راه باز کردن آنها همان طور که روی آنها علائم راهنما حک شده است، به کار انداختن مولدهای انرژی شهر با کمک برخی انرژی‌های تجدیدپذیر است. به طور کلی، در ادامه مسیر بازی چهار در بسته و به تبع آن چهار کلید راه انداز انرژی تجدیدپذیر وجود دارد که به ترتیب مراحل بازی عبارت‌اند از: انرژی خورشید، انرژی زیست توده، انرژی باد و انرژی زمین گرمایی. در طول بازی، بازیگر با روزنامه‌هایی که برای مطالعه رایگان در کنار خیابان گذاشته‌اند، نیز برخورد می‌کند، در این روزنامه‌ها با اخبار شدت آلودگی هوا و اثرات آن در شهر نیز اهمیت و فواید استفاده از انرژی‌های نو و همین طور یافته‌های جدید دانشمندان در خصوص انرژی‌های پاک از جمله پیل‌های سوختی و انرژی هیدروژنی آشنا می‌شود. (فرزین و صباغیان، ۱۳۹۴)

در نتیجه علاقه دانش‌آموزان به کار با رایانه سبب گردید که یادگیری با سرعت بیشتری صورت گیرد و نیز از آنجا که محور اصلی یادگیری، انگیزه یادگیرنده است، شبیه‌سازی و استفاده از رایانه می‌تواند با ایجاد حس کنجکاوی، موفقیت‌هایی را برای فراگیران ایجاد نماید. زیرا، تنها به کار بردن مفاهیم شیمی در بازی باعث شده بود تا هنگام بازی سؤال‌هایی که اطرافیان مخصوصاً هم بازی‌ها از فراگیر در مورد این مفاهیم می‌پرسیدند یا کنجکاوی شخصی فراگیر، عامل محرکی برای ترغیب وی به جست‌وجو راجع به معنی مفهوم و یا احیاناً مراجعه به کتاب شیمی اول برای یافتن جواب شود. (فرزین و صباغیان، ۱۳۹۴)



تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر توجه پایدار و حافظه فعال دانش‌آموزان پسر مبتلا به اختلال نارسایی توجه/بیش‌فعالی

اختلال نقص توجه بیش‌فعالی (ADHD) یک اختلال عصبی رشدی است که دارای سه ویژگی اصلی نارسایی توجه، بیش‌فعالی و تکانشگری می‌باشد. افراد مبتلا به ADHD در بخش‌هایی از خود دارای ناهنجاری‌هایی هستند برای مثال در مغز این کودکان دستگاه شبکه‌ای که در عملکرد توجه و هشیاری نقش دارد به درستی عمل نمی‌کند مبتلا به دارای مشکلاتی در کارکردهای اجرایی هستند. کارکردهای اجرایی به عنوان مجموعه‌ای از فرآیندهای شناختی تعریف می‌شوند که سایر فعالیت‌های شناختی را هدایت می‌کنند. از مهم‌ترین کارکردهای اجرایی می‌توان به توجه پایدار و حافظه فعال اشاره کرد؛ منظور از توجه پایدار توانایی حفظ پاسخ طی یک فعالیت مداوم و تکرار شونده است که این توانایی از طریق فراهم کردن فرصت برای تحریک توجه می‌تواند، بهبود یابد. توجه پایدار به فرد کمک می‌کند تا تداخل‌ها را کنترل کرده و فقط به یک محرک پاسخ دهد. کنترل تداخل یکی از کارکردهای بازداری است که در تداوم و استحکام رفتار هدفمند نقش تعیین‌کننده دارد. (عیسی نژاد و همکاران، ۱۳۹۵)

امروزه طیف گسترده‌ای از پژوهش‌های روانشناختی و روانپزشکی به دنبال درمان ADHD هستند اما با وجود درمان‌های مختلف مثل درمان‌های دارویی رفتاری و شناختی این شیوه‌ها دارای مشکلات خاص خود می‌باشند. به طور کلی سه دسته درمان برای کودکان مبتلا ADHD وجود دارد. دسته نخست دارو درمانی رایج‌ترین درمان‌های این اختلال، دسته دوم شامل رفتار درمانی و دسته سوم شامل درمان‌های شناختی است بازی‌های رایانه‌ای به گونه‌ای توجه افراد را جلب می‌کند که در پی بهبود علائم و نشانه‌های ADHD و اختلالات خلقی موثر می‌باشد. این بازی‌ها شامل تمرین‌های مکرر یک سری از تکالیفی است که نیازمند توجه با سطوح متفاوت است. (عیسی نژاد و همکاران، ۱۳۹۵)

نتایج این پژوهش نشان داد روش بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک روش موثر در افزایش توانایی توجه پایدار و حافظه فعال قابلیت کاربرد اجرایی در مراکز آموزشی و درمانی دارد. با توجه به نتایج پیشنهاد می‌شود درمانگران و روانشناسان بالینی از روش بازی‌های رایانه‌ای برای افزایش توجه پایدار و حافظه فعال دانش‌آموزان مبتلا به آن بیماری استفاده کنند. (عیسی نژاد و همکاران، ۱۳۹۵)

نتیجه‌گیری

استفاده از ابزارهای که موجب ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان برای پیش‌برد اهداف تحصیلی می‌شود بسیار موثر است حال اگر این ابزارها مورد علاقه دانش‌آموزان باشند همچون بازی‌های رایانه‌ای دستیابی به این اهداف را تسهیل می‌نمایند. بازی‌های رایانه‌ای اگر درست انتخاب شوند و متناسب با سن دانش‌آموزان و دارای زمانبندی مناسب باشند می‌توانند تاثیرات مثبتی بر پیشرفت تحصیلی داشته باشند اما انتخاب بازی‌های نامناسب و خارج از عرف فرهنگی جامعه باعث پرخاشگری دانش‌آموزان و انحراف در مسیر تحصیلی دانش‌آموزان می‌گردد. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در سنین ابتدایی بسیار حائز اهمیت می‌باشد و می‌تواند پرورش‌دهنده استعدادها و دانش‌آموزان در مقطع ابتدایی باشد با توجه به شرایط سنی این دانش‌آموزان انتخاب بازی که موثر بر پیش‌برد اهداف باشد بسیار پر اهمیت است و انتخاب بازی‌های آموزنده یکی از وظایف والدین می‌باشد. با توجه به لزوم فراگیری دروس و در ذهن ماندن بسیاری از مطالب دوره دبیرستان تصویر سازی از مطالب به خصوص در قالب بازی‌های رایانه‌ای که مورد علاقه دانش‌آموزان است می‌تواند بسیار کمک‌کننده در پیشبرد اهداف تحصیلی و شکوفایی استعدادها و دانش‌آموزان باشد. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در اکثر افراد موثر می‌باشد به خصوص در افراد مبتلا ADHD به عنوان عامل تشویق‌کننده که بسیار برای این قبیل افراد پر اهمیت است می‌تواند ابزاری باشد تا توجه این دانش‌آموزان را بیش از پیش به اموری که مربی انتظار دارد جلب نماید.



MARCH 10, 2024 | TEHRAN

۲۰ اسفند ۱۴۰۲

محل برگزاری: تهران

اولین کنفرانس بین المللی پژوهش های مدیریت، تعلیم و تربیت در آموزش و پرورش

منابع

- کامیان خزایی؛ نوشین جلیلیان، تأثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و خلاقیت دانش آموزان مقطع ابتدایی، فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ۱۳۹۳، ص ۲۳-۳۹
- محمد قاسمی ارگنه و همکاران؛ اثر بخشی آموزش مبتنی بر بازیگونه سازی (گیمیفیکیشن) در انگیزش تحصیلی دانش آموزان با نارسایی ذهنی، نشریه علمی فناوری آموزش، ۱۴۰۰، جلد ۱۵ شماره ۳، ص ۴۳۸-۴۳۰
- هدایت تیرگر؛ فاطمه بلالی میبیدی؛ مهدی حسنی، بررسی ارتباط بین بازی های رایانه ای، پر خاشگری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان شهر کرمان، مجله بهداشت توسعه، ۱۳۹۴، شماره ۱، ص ۷۵-۶۵
- ربیعاله فرمانبر و همکاران، ارتباط بازی های رایانه ای با پر خاشگری در دانش آموزان راهنمایی شهر رشت در سال ۱۳۹۲، فصلنامه علمی - پژوهشی آموزش بهداشت ارتقا سلامت، ۱۳۹۲، شماره ۳، ص ۶۶-۵۷
- طیبه احمدشاهی؛ فریده سادات حسینی؛ سوران رجبی، اثربخشی بازی های شناختی رایانه ای بر کارکردهای اجرایی و خلاقیت کودکان پیش دبستانی، فصلنامه روانشناسی شناختی، ۱۳۹۹، شماره ۳، ص ۶۹-۵۲
- فرمند فرزین؛ مریم صباغان، تأثیر آموزش به کمک بازی رایانه ای دالان سبز در افزایش یادآوری مفاهیم شیمی اول دبیرستان، فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ۱۳۹۴، شماره ۳، ص ۱۵۵-۱۳۹
- سولماز عیسی نژاد بوشهری و همکاران، تأثیر بازی های رایانه ای بر توجه پایدار و حافظه فعال دانش آموزان پسر مبتلا به اختلال نارسایی توجه / بیش فعالی، مجله دانشگاه پزشکی علوم پزشکی مشهد، ۹۵، شماره ۵، ص ۳۲۱-۳۱۱