

عنوان مقاله:

بررسی رابطه بازی های رایانه ای با بهداشت روانی و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان

محل انتشار:

پانزدهمین همایش ملی علمی پژوهشی روانشناسی و علوم تربیتی (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسنده:

علیرضا جدیدی کوهبنانی - دانشجوی کارشناسی آموزش مشاوره و راهنمایی بسته فعالیت های پرورشی پردیس خواجه نصیرالدین طوسی

خلاصه مقاله:

بازی های آموزشی رایانه ای را می توان، به عنوان یکی از منابع یادگیری و نیز وسیله ای برای سرگرمی به حساب آورد و به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه ها در جهان سرشار از تکنولوژی خود نمایی می کند. و در طی سال های اخیر توانسته است با رنگ و لعاب و جلوه های ویژه ای که دارد در دل مخاطبان از کودک و نوجوان گرفته تا پیر جای کرده است و به نظر می رسد که نه تنها اوقات فراغت آن ها را (کودکان و نوجوانان) را به خود اختصاص داده بلکه زمان هایی که باید به انجام تکالیف درسی بپردازند را از آن ها گرفته و مشغول خود ساخته است. بدین سبب در این پژوهش به نقش بازی های آموزشی رایانه ای بر عملکرد تحصیلی دانش آموزان پرداخته شده است. نتایج بررسی های این پژوهش نشان داد که کودکان با استفاده از چنین بازی هایی می توانند راهبرد های تعمیم یافته تری را برای یادگیری به دست آورند و در یادگیری مفاهیم فضایی و انتزاعی عملکرد بهتری دارند را از خود نشان می دهند. علاوه بر این، یادگیری دانش آموزان در درس ریاضی از طریق بازی های آموزشی رایانه ای افزایش می یابد و می توانند عملکرد بهتری را داشته باشند. در پایان نیز راهکارهایی جهت استفاده مناسب و بهتر از بازی های رایانه ای آموزشی ارائه گردیده است.

کلمات کلیدی:

سلامت روان، بازی رایانه ای، پیشرفت تحصیلی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1627186>

