

عنوان مقاله:

ارائه مدلی بومی از یک سرگرمی آموزش دیجیتالی در سطح آموزش عالی: شبیه سازی سرگرمی برای آموزش برخی مباحث درس سیستمهای پرداخت الکترونیکی

محل انتشار:

سومین کنفرانس بین المللی پژوهشهای کاربردی در مهندسی کامپیوتر و فن آوری اطلاعات (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 19

نویسندگان:

سکینه قاسمی - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته تجارت الکترونیک موسسه نور طوبی تهران ایران

علی معینی - عضو هیئت علمی دانشکده های فنی دانشگاه تهران ایران

حسنعلی نعمتی شمس آباد - مدیر گروه مدیریت فناوری اطلاعات دانشکده مدیریت دانشگاه تهران ایران

خلاصه مقاله:

به موجب پیشرفت بشر در عرصه های مختلف سبک زندگی انسان ها تغییرات چشمگیری داشته است استفاده از ابزارهای الکتریکی مختلف و اینترنت فراگیر شده و روشهای آموزش یادگیری و ابزارهای کمک آموزشی بطور کلی متحول شده است. سرگرمی آموزشی Edutainment از روشهای پر استفاده در حوزه آموزش و یادگیری است و هدف از آن ارائه مطالب واحد درسی خاص در قالب سرگرمی ویدئو؛ بازی؛ انیمیشن؛ دنیا های مجازی؛ شبکه های اجتماعی و.. یادگیری مثبت ارائه نماید. در این مقاله هدف اصلی مدل بومی جهت پیاده سازی سرگرمیهای آموزشی دیجیتالی در سطح آموزش عالی است. در مرور کلیات و مدلها و چارچوب های سرگرمی آموزشی از روش مرور کیفی فراتر کیب استفاده شده است.

کلمات کلیدی:

آموزش؛ سرگرمی آموزشی؛ روش فراترکیب؛ یادگیری الکترونیکی؛ بازی آموزشی؛ فرهنگ آموزشی ابزارهای آموزشی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/466979>

