

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای

بر تفکر انتقادی و فراشناخت

دانش‌آموزان





سازمان اسناد و کتابخانه ملی
جمهوری اسلامی ایران

سرشناسه	: نوری، مسعود، ۱۳۶۷ -
عنوان و نام پدیدآور	: تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر انتقادی و فراشناخت دانش‌آموزان / مسعود نوری، سودابه نوری.
مشخصات نشر	: مشهد: جوف، ۱۳۹۵
مشخصات ظاهری	: ۱۰۵ ص.؛ ۲۱×۱۴ سانتی‌متر.
فروست	: سلامت و تربیت؛ ۲۰۲۰
شابک	: ۱۲۰۰۰۰ ریال؛ ۳-۹۰-۸۰۰-۶۷۸-۹
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: کتابنامه: ص. [۹۱] - ۱۰۵.
موضوع	: بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های روان‌شناسی
موضوع	: Computer games -- Psychological aspects
موضوع	: بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های اجتماعی
موضوع	: Computer games -- Social aspects
موضوع	: تفکر انتقادی
موضوع	: Critical thinking
موضوع	: تفکر انتقادی در کودکان
موضوع	: Critical thinking in children
موضوع	: فراشناخت در کودکان
موضوع	: Metacognition in children
شناسه افزوده	: نوری، سودابه، ۱۳۵۸ -
رده بندی کنگره	: ۱۷/۱۴۶۹GV ۱۳۹۵ ۹۶۹ن/ج
رده بندی دیویی	: ۷۹۴/۸
شماره کتابشناسی ملی	: ۴۴۳۳۲۰۸

عنوان: تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر انتقادی و فراشناخت دانش‌آموزان

نویسنده: مسعود نوری و سودابه نوری

طراح جلد: مسعود نوری

صفحه‌آرا: اکرم سکنانی

نوبت چاپ: اول - ۱۳۹۵

شمارگان: ۱۵۰۰ نسخه

قطع: رقعی

چاپ و صحافی: دقت

قیمت: ۱۲۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۸۵۹۰-۰۳-۳

تمام حقوق چاپ و نشر این اثر محفوظ است

مشهد مقدس، بلوار جلال‌آل احمد ۶۹ پ ۱۱۶، ص. پ. ۹۱۸۹۵-۱۷۵۵

همراه: ۰۹۳۵۲۱۶۲۷۵۵ - تلفن و دورنگار: ۰۵۱-۳۸۳۲۳۵۵۳

سایت: www.minufar.ir - ایمیل: minufar@yahoo.com



انتشارات مینوفار
Minufar Publications

فهرست مطالب

۹	پیشگفتار
۱۱	فصل اول بازی های رایانه ای
۱۳	تعریف
۱۸	تاریخچه بازی های رایانه ای
۲۰	تأثیر پذیری کودکان از بازی های رایانه ای
۲۶	تفاوت های جنسیتی در میزان و نوع استفاده از بازی های کامپیوتری
۲۷	بازی های رایانه ای، فرصت ها و تهدیدها
۳۱	فصل دوم، تفکر انتقادی
۳۱	مفهوم و ماهیت تفکر
۳۳	ادبیات تفکر انتقادی
۳۴	تعاریف تفکر انتقادی
۳۶	ویژگی های تفکر انتقادی و متفکران انتقادی
۳۸	تاریخچه تفکر انتقادی
۴۰	سطوح تفکر انتقادی

۴۱	جایگاه و ضرورت تفکر انتقادی در تعلیم و تربیت
۴۳	موانع تفکر انتقادی
۴۵	فصل سوم، فراشناخت
۴۵	تعریف
۴۷	شناخت
۴۷	فراشناخت
۴۹	تعاریف، اشناخت
۵۳	عناصر فراشناخت
۵۵	عوامل به وجود آورنده فراشناخت
۵۶	راهبردهای شناختی و فراشناختی
۵۸	فصل چهارم، پژوهش
۶۱	پژوهش‌های انجام شده در ایران
۷۳	پژوهش‌های انجام شده در خارج از ایران
۸۱	فصل پنجم، بحث پایانی
۹۱	مآخذ

همیشه گفتار

در دنیای کودکی با یک خوب بود برای پسرها، یک عروسک برای دخترها، بعضی وقت ها هم خاک خوب ما، هم بازی ما میشد؛ اما در دنیا امروز داشتن اسباب بازی آدم فضیلت دیگر رویا نیست، امروز بچه ها خود تبدیل به آدم فضایی شده اند! بازی های رایانه ای شرایطی را فراهم آورده است که کودک یک روز آدم فضایی می شود، یک روز ملبان، در یک بازی پلیس خوب و یک بازی شرورترین مرد دنیا. این واقعی است که باید بپذیریم؛ اما کار همینجا تمام نمی شود، شناخت بازی های رایانه ای، تاثیرات آن بسیار مهم است. بازی وسیله ای برای اجتماعی شدن یا آشنایی افراد با هنجارهای رایج در یک جامعه است. تا بتوانند این هنجارها را ترک کنند و در رفتار خود به کار ببرند. بازی های رایانه ای نقش قابل توجهی در پر کردن اوقات فراغت جوانان و نوجوانان دارند. قطعاً این بازی ها بر ویژگی های ذهنی و روان شناختی، مصرف کنندگان آن بی تأثیر نخواهند بود. از جمله

ویژگی‌های مهم فردی کودکان و نوجوانان که امروزه مورد توجه روان‌شناسان تربیتی و دست‌اندرکاران حوزه‌ی تعلیم و تربیت است، دو شاخصه‌ی مهم تفکر انتقادی و فراشناخت است. در این کتاب سعی شده تأثیر بازی‌های رایانه‌ای تفکر و فراشناخت دانش‌آموزان بررسی شود. امید است این کتاب به والدین، مربیان و دیگر دلسوزان دانش‌آموزان کمک کند تا با آگاهی از تأثیر این نوع بازی‌ها از آسیب‌های احتمالی جلوگیری کنند. امید است خیرسندگان از کتاب استفاده کافی را ببرند و نظرات خود را با نویسندگان در dr.moslemnoori@yahoo.com ایمیل در میان بگذارید.

سودابه نوری - مسلم نوری