

بنام خداوند جان و خرد

بازی‌های رایانه‌ای آموزشی

برای تولید و کاربرد

مؤلفان

اکبر کبیری

ملیحه کوثری

الهه ولایتی

حسین مرادیان سرابی

فهرست نویسی فیبا

- سرشناسه : کبیری، اکبر، ۱۳۶۶
عنوان و نام پدیدآوران : بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، طراحی، تولید و کاربرد
مشخصات نشر : تهران، رشد فرهنگ، ۱۳۹۳.
مشخصات ظاهری : ۸۶ ص.
شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۷۴۳۰-۳۱-۶
وضعیت فهرست‌نویسی : فیبای مختصر
یادداشت : فهرست‌نویسی کامل این اثر در نشانی: <http://opac.nlai.ir> قابل دسترسی است.
یادداشت : مولفان اکبر کبیری، ملیحه کوثری، الهه ولایتی، حسین مرادیان‌سرابی.
شماره کتابشناسی ملی : ۳۸۰۲۷۵۳

نام کتاب: بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، طراحی، تولید و کاربرد

مؤلفان: اکبر کبیری، ملیحه کوثری، الهه ولایتی، حسین مرادیان‌سرابی

ناشر: رشد فرهنگ

طرا: جلد: یکا صفری

صفحه: ری: انتشارات رشد فرهنگ

لیتوگرافی: چاپ: سجاد: - مرو عارف

نوبت چاپ: اول - بهار ۱۳۹۳

تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه

قیمت: ۸۵۰۰۰ یال



انتشارات رشد فرهنگ

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۷۴۳۰-۳۱-۶

ISBN: 978-600-7430-3-6

آدرس انتشارات: تهران، خیابان مرتضوی، بعد از تقاطع میحون، پلاک ۷۰۶

تلفن: ۶۳۷۷۵۷۰

Email: koshdefarhang@yahoo.com

فصل اول: بازی‌های رایانه‌ای

۶	تعریف بازی
۷	اهمیت بازی
۷	نظر مربیان بزرگ در مورد بازی
۸	سبک بازی‌های رایانه‌ای
۱۱	پیامدهای مثبت بازی‌های رایانه‌ای
۱۲	پیامدهای منفی بازی‌های رایانه‌ای
۱۴	نگاه کشور ایران به بازی‌های رایانه‌ای
۱۵	کاربرد بازی‌های رایانه‌ای در محیط آموزشی

فصل دوم: تکنیک‌های آموزشی و بازی‌های رایانه‌ای آموزشی

۲۲	تمایز بین بازی‌های رایانه‌ای با بازی‌های رایانه‌ای آموزشی
۲۴	یادگیری مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای
۲۸	مراحل طراحی بازی‌های رایانه‌ای، انواع آنها و روش‌های یادگیری
۳۵	فواید استفاده از بازی‌های رایانه‌ای
۳۶	ویژگی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی و رویکردهای آموزشی و طراحی مورد استفاده

فصل سوم: طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای آموزشی

۴۰	مقدمه
۴۰	تغییرات یادگیرندگان امروزی
۴۱	تفاوت طراحی بازی آموزشی رایانه‌ای و طراحی یک درس توسط معلم
۴۲	جایگاه تکنولوژیست آموزشی در ساخت بازی‌های رایانه‌ای
۴۳	علل انتخاب بازی‌های رایانه‌ای در مدرسه
۴۴	علل عدم انتخاب بازی‌های رایانه‌ای در مدرسه
۴۶	مؤلفه‌های بازی‌های رایانه‌ای
۴۷	اصول تلفیق آموزش و بازی‌های رایانه‌ای برای معلمان
۴۹	بازی‌های رایانه‌ای و استانداردهای تکنولوژی آموزشی ملی (NETS)
۵۰	استانداردهای تکنولوژی آموزشی ملی برای دانش‌آموزان (NETS.S)
۵۴	استانداردهای تکنولوژی آموزشی ملی برای معلم (NETS.T)

فصل چهارم: کاربرد بازی‌های رایانه‌ای آموزشی در دروس مختلف و معرفی نمونه‌هایی از آنها

۶۰	مقدمه.....
۶۱	جایگیری بازی رایانه‌ای در دوره‌ی درسی.....
۶۶	مراحل تلفیق بازی‌های رایانه‌ای و ارائه‌ی نمونه‌هایی از آنها.....
۷۹	فهرست منابع.....
۸۵	واژه‌نامه‌ی انگلیسی به فارسی.....

www.ketab.ir