

به نام خدا

بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت

مؤلفان:

محسن روشنیان رامین

بهار ایزدی جزی

دانش کیان

۱۳۹۲

سرشناسه : روشنیان رامین، محسن،
بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت / مؤلفان محسن روشنیان رامین، بهار ایزدی جزی
اراک: دانش کیان، ۱۳۹۲.
۱۲۴ ص. : مصور.

ISBN: 978-600-93446-7-3

وضعیت فهرست نویسی : فیا
موضوع : ۱- بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های روانشناسی ۲- بازی‌های کامپیوتری
۳- بازی‌ها -- جنبه‌های روانشناسی
شناسه افزوده : ایزدی جزی، بهار
رده بندی کنگره : BFV۱۷/۹ب۲ ۱۳۹۲
رده بندی دیویی : ۱۵۵/۴۱۸
شماره کتابشناسی ملی : ۳۱۴۲۱۱۹

بازی‌های رایانه‌ای در تعلیم و تربیت

مؤلفان : محسن روشنیان رامین - بهار ایزدی جزی

ناشر : دانش کیان

نوبت و سال چاپ : اول - ۱۳۹۲

شمارگان : ۱۰۰۰ جلد

قیمت : ۶۰۰۰ تومان

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۹۳۴۴۶-۷-۳

مقدمه

بهترین و موثرترین راه آموزش کودکان و نوجوانان این است که به آنها به میزان رشد شخصیتی و ذهنی شان آموزش داده شود و این از راه بازی امکان پذیر است. بازی های رایانه ای یکی از فناوری های جدید در حوزه تعلیم و تربیت می باشد و کشورهای صاحب تخصص در این زمینه سالانه میلیاردها دلار از این راه کسب درآمد می کنند. از طرفی ارزش این بازی ها در آموزش و یادگیری قابل توجه می باشد و می تواند محتوای مورد نظر خود را بگونه ای در جریان بازی جای داد که کاربر بدون اینکه احساس کند در حال یادگیری است محتوای مورد نظر را یاد بگیرد و از این یادگیری لذت ببرد.

با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای و روند رو به گسترش این بازی ها در این کتاب سعی داریم هرچند کوتاه مباحثی را در این زمینه مطرح کنیم. در این کتاب در فصل اول بازی را بطور کلی مورد بررسی قرار خواهیم داد. در فصل دوم تاریخچه بازی های رایانه ای و ویژگی های این بازی ها را مطرح می کنیم. در فصل سوم پیامدهای بازی های رایانه ای را مورد مطالعه قرار می دهیم و در فصل چهارم برخی پژوهش ها را که در این زمینه انجام شده است را آورده ایم. در فصل پایانی قابلیت های بازی های رایانه ای در پرورش خلاقیت را مطرح می کنیم. این کتاب خالی از اشکال نبوده و از خوانندگان و اساتید محترم خواهشمندیم که ما را از نظرات خود بی بهره نسازند.

فهرست

صفحه

عنوان

فصل اول بازی و ویژگی‌های آن

۲	بازی چیست؟
۳	مشخصه‌های بازی
۱۰	دیدگاه اسلام و دانشمندان اسلامی درباره‌ی بازی
۱۲	نظریات مربیان بزرگ در مورد بازی
۱۶	چرا بازی برای رشد کودکان ضرورت دارد
۱۸	چرا کودکان بازی را دوست دارند؟
۲۲	فواید بازی
۲۵	ارزش‌های بازی
۲۸	مراحل رشد کودک و انواع بازی
۳۲	آموزش مهارت‌های همکاری از طریق بازی
۳۳	بازی و نقش آن در رشد اخلاقی کودک
۳۴	بازی کمکی برای مربیان
۳۵	عناصر موجود در بازی

فصل دوم: بازی‌های رایانه‌ای

۴۴	بازی‌های رایانه‌ای
۵۰	عناصر بازی رایانه‌ای
۵۰	قوانین
۵۶	شخصیت
۵۸	فضای بازی

۵۹	هدف
۶۰	بازیکن
۶۱	یار
۶۲	رقیب/دشمن
۶۳	موانع
۶۴	روایت
۶۵	دلایل جذابیت بازی‌های رایانه‌ای

فصل سوم: پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای

۶۸	مقدمه
۶۸	خشونت
۶۹	عزت نفس
۷۱	تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد ذهنی و حافظه
۷۲	اثرهای فیزیولوژیک بازی‌های رایانه‌ای
۷۳	اثر بازی‌ها رایانه‌ای بر عملکرد تحصیلی
۸۰	مزایای بازی‌های رایانه‌ای آموزشی
۸۳	معایب بازی‌های رایانه‌ای

فصل چهارم پژوهش‌هایی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای

۸۸	مقدمه
۸۸	پژوهش‌ها

فصل پنجم بازی‌های رایانه‌ای و خلاقیت

۹۸	مقدمه
----	-------

جذابیت بازی‌های رایانه‌ای بعنوان ابزاری آموزشی	۹۸
جنبه‌های آموزشی بازی‌های رایانه‌ای	۱۰۲
خلاقیت	۱۰۴
نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت افراد خلاق	۱۰۹
نکاتی در مورد طراحی بازی‌های رایانه‌ای برای پرورش خلاقیت	۱۱۲
جمع‌بندی	۱۱۶
منابع	۱۱۷