

عنوان مقاله:

بررسی تاثیر فرایند حضور فضایی و یادگیری مبتنی بر بازی در بازی های رایانه ای در بین دانش آموزان مقطع ابتدایی

محل انتشار:

نخستین کنفرانس ملی علوم شناخت و تعلیم و تربیت (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 5

نویسندگان:

محمدحسن صیف - دانشیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران

محبوبه ده بزرگی شیرازی - دانشجوی کارشناسی ارشد، گروه علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، شیراز، ایران

خلاصه مقاله:

حضور فضایی 3 به عنوان یک مفهوم مهم در روانشناسی و علوم ارتباطات مورد توجه قرار گرفته است. مقاله حاضر معیار تجربه حضور فضایی را به عنوان یک ساختار دوفعده‌ای که شامل مکان فیزیکی و عکس العمل کاربر است را در محیط رسانه ای مشخص می کند. همچنین حضور فضایی با ساختارهای آموزشی مانند یادگیری و احساس ذهنی کاربر در یک محیط رسانه ای در ارتباط است که بر این اساس کاربران هنگام انجام بازی های رایانه ای علاوه بر لذت غوطه ور شدن، تمرکز و توجه بیشتری را صرف می کنند؛ لذا آموزش بر اساس بازی های رایانه ای می تواند در روند سطح یادگیری کاربر اثرگذار باشد.

کلمات کلیدی:

حضور فضایی، احساسات، غوطه وری، بازی های رایانه ای، عملکرد یادگیری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1142811>

