



بررسی تاثیرات بازی های رایانه ای در فناوری اطلاعات به ویژه E-Learning

مرتضی زلف پور آرخلو^۱، علیرضا طاهری^{۲*}

^۱ استادیار گروه کامپیوتر و فناوری اطلاعات، واحد سپیدان، دانشگاه آزاد اسلامی، سپیدان، ایران، zolfpour@gmail.com
^۲ دانشجوی کارشناسی ارشد مهندسی فناوری اطلاعات، واحد فسا، دانشگاه آزاد اسلامی، فسا، ایران، ir.iran.globalgovernance@gmail.com*

چکیده

در خلال دو دهه اخیر، پیشرفت تکنولوژی ارتباطات و توسعه شبکه جهانی اینترنت، یک روش آموزش مبتنی بر تکنولوژی یعنی آموزش الکترونیکی را ایجاد کرده است. یادگیری الکترونیکی استفاده از پیشرفت های تکنولوژیکی برای فعال کردن و توانمند کردن افراد در جهت یادگیری فارغ از زمان و مکان است. رویکرد گسترده به سوی آموزش الکترونیکی خود گواه این است که سیستم نوین آموزش الکترونیکی فوائد و مزایای منحصر به فردی را برای افراد، سازمان ها و مراکز آموزشی به همراه دارد. شبیه نوین آموزش الکترونیکی با به کارگیری آخرین دستاوردهای عصر فناوری اطلاعات و ارتباطات پارادایم های جدیدی را خلق کرده است و افق های روشنی را در عرصه آموزش ارائه می دهد. سازمان ها و شرکت ها با به خدمت گرفتن سیستم آموزش الکترونیکی به همراه طرحی جامع، کلی و استراتژیک برای پیاده سازی آن قادر خواهند بود تا از مزایای فراوان آن از قبیل آموزش، انعطاف پذیری و سرعت بهره لازم را ببرند. یکی از این روش های نوین، آموزش از طریق بازی های کامپیوتری می باشد که علاوه بر سرگرمی دارای نقش آموزشی بوده و از زمینه های اصلی شکوفایی استعداد و خلاقیت می باشد. در این پژوهش ابتدا انواع مختلف آموزش الکترونیکی مطرح شده و به صورت مختصر مورد بحث قرار گرفته است. پس از آن به آموزش از طریق بازی پرداخته و مواردی نظیر نقش بازی آموزشی، مزایای استفاده از بازی های رایانه ای در آموزش مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته است.

واژه های کلیدی

آموزش الکترونیک، آموزش الکترونیک همزمان و غیرهمزمان، آموزش از طریق بازی، تاثیر بازی در آموزش

مقدمه

پیشرفت های سریع و غیر قابل انتظار در اکثر زمینه های دانش به خصوص در زمینه صنایع الکترونیک، مخابرات و اینترنت باعث ایجاد تغییر و تحولات سریع و فراوان در زمینه های مختلف علوم و فنون بشری شده است. آموزش و یادگیری نیز از این قاعده مستثنی

نمی باشد. افزایش نیاز مردم به آموزش، عدم دسترسی آن ها به مراکز آموزشی، کمبود امکانات اقتصادی و پیشرفت سریع فناوری اطلاعات منجر به ابداع روشی جدید برای آموزش شد. امروزه با توجه به رشد و توسعه اینترنت استفاده از اینترنت در اکثر کاربردها نظیر تجارت، ارتباطات و آموزش به دلیل صرفه جویی در هزینه، وقت، رفت و آمد و ... امری اجتناب ناپذیر می باشد [1]. آموزش الکترونیکی در دهه ۱۹۹۰ پدیدار گشت و همچنان نیز به عنوان یک روش پذیرفته شده در سراسر جهان مورد استفاده قرار می گیرد. در تمام دنیا، این نوع آموزش محیط مناسبی را برای افرادی که به دلیل تعهدات شغلی یا شخصی قادر به شرکت کردن در کلاس های آموزشی سنتی نیستند فراهم کرده است [2]. منظور از آموزش الکترونیکی^۱ بهره گیری از سیستم های الکترونیکی مثل کامپیوتر، اینترنت، دیسک های چندرسانه ای، نشریه های الکترونیکی، خبرنامه های مجازی و نظایر این هاست که با هدف کاستن از رفت و آمدها، صرفه جویی در وقت و هزینه و در ضمن یادگیری بهتر و آسان تر صورت می گیرد. ابزارها و روش های آموزش الکترونیک بسیار متنوع می باشند، در این نوع یادگیری از دیسک های آموزشی، ویدیوهای آموزشی، ماهواره، رادیو، تلویزیون، تلفن همراه، کنفرانس ویدیویی و بازی آموزشی استفاده می شود. نکته قابل توجه آگاهی علاقه مندان از این سیستم ها، انتخاب صحیح و نحوه استفاده درست از این سیستم ها می باشد. آموزش الکترونیکی روش های آموزشی کنونی را تکمیل می کند و در بعضی از موارد جایگزین آن می شود. یکی از رویکردهای اصلی آموزش الکترونیکی، آموزش ترکیبی به معنی به کارگیری بیش از یک رسانه در امر آموزش است که از این موارد می توان به ترکیب آموزش توسط معلم و ابزارهای بر پایه وب اشاره کرد [3].

در این مقاله آموزش الکترونیکی را بر اساس ابزارهای مورد استفاده و روش ارائه دروس در دو گروه طبقه بندی کرده است و سپس به بررسی هر گروه پرداخته شده است. بعد از آن آموزش از طریق بازی را مورد بررسی قرار گرفته است. ابعاد مورد بررسی شامل نقش بازی در آموزش، نقش بازی های کامپیوتری در تربیت نسل آینده، تاثیر بازی های رایانه ای در کسب مهارت های اجتماعی دانش آموزان، مزایای