

بازی‌های دیجیتال

بستری برای تحول‌شناختی
(راهنماهای جدید برای تحول کودک و
نوجوان)



نشر ویرجنا

فران سی، بلومبرگ

شالوم‌ام، فیش

دکتر شهلا پاکدامن

پریسا یوسفی کوره چی

ویراستار علمی: دکتر صدیقه‌السادات
میرزایی

چاپ اول، پاییز ۱۴۰۰
۱۰۰۰ نسخه

ویراستار ادبی: رقیه طاهری
صفحه‌آرایی: فرشته عیسی‌آبادی
طرح جلد: آزاده پوربافرانی
چاپ و صحافی: دوستان

حق چاپ برای ناشر محفوظ است.

۲- ۹۷۸۶۰۰-۸۷۵۷-۹۶ شابک

ISBN:978-600-8757-96-2

آدرس: تهران، میدان توحید، خیابان نصرت غربی،
پلاک ۱۰۸، طبقه همکف.

تلفن: ۰۲۱-۶۶۵۷۶۳۹۷

www.vnco.ir

۴۵۰۰۰ تومان

بلامبرگ، فران سی.

Blumberg, Fran C

بازی‌های دیجیتال: بستری برای
تحول‌شناختی (راهنماهای جدید
برای تحول کودک و
نوجوان)/فران سی. بلومبرگ،
شالوم‌ام. فیش؛ مترجمان دکتر شهلا
پاکدامن، پریسا یوسفی کوره‌چی؛
ویرایشگر علمی صدیقه‌السادات
میرزایی.

تهران: ویرجنا، ۱۴۰۰.

۱۴۴ ص: ۵/۱۴×۵/۲۱ س.م.

978-600-8757-96-2

فیفا، عنوان اصلی:

Digital games a cognitive
development.

بستری برای تحول‌شناختی
(راهنماهای جدید برای تحول
کودک و نوجوان).

بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های

روان‌شناسی

Computer games--Psychological
aspects

فیش، شالوم‌ام.

Fisch, Shalom M.

پاکدامن، دکتر شهلا، ۱۳۴۰- مترجم

یوسفی کوره‌چی طسوح، پریسا،

۱۳۷۰- مترجم

میرزایی، صدیق‌سادات، ۱۳۶۸-

ویراستار،

GV1469/17

۷۹۴/۸

کتابشناسی ملی: ۷۶۳۷۲۵۷

فهرست

عنوان	صفحه
پیشگفتار مترجمان.....	۷
فصل ۱: مقدمه؛ بازی‌های دیجیتال: زمینه‌ای برای تحول شناختی، یادگیری و پژوهش تحولی	۱۱
بازی‌های دیجیتال بخش جدایی‌ناپذیر محیط‌های کودکان هستند.....	۱۲
بازی‌های دیجیتال به یادگیری و تحول کمک می‌کنند.....	۱۴
پژوهش تحولی می‌تواند به طراحی بهتر بازی‌های آموزشی کمک کند.....	۱۶
بازی‌ها به عنوان روزه‌ای به سوی تحول شناختی کاربردی.....	۱۷
بررسی اجمالی کتاب.....	۱۸
فصل ۲: مشکل پذیرش مخاطبان: مدلی تحولی برای درگیر شدن در بازی آموزشی.....	۲۲
فرایندهای پذیرش رسانه.....	۲۴
ویژگی‌های سبک بازی/ بازی.....	۳۳
بحث.....	۳۴
فصل ۳: وضعیت‌های درگیری و یادگیری از طریق بازی‌های گروهی آموزشی ...	۳۶
یادداشت نویسنده.....	۳۷
درگیری و یادگیری.....	۳۸
درگیری و موفقیت تحصیلی.....	۴۴
درگیری با بازی‌های آموزشی.....	۴۷
فصل ۴: کاربرد نظریه تحولی و پژوهش در ساخت بازی‌های آموزشی.....	۵۰
مقدمه.....	۵۰
تحول کودک و طراحی رابط.....	۵۲
ابزارهای ورودی جایگزین.....	۵۴
تحول کودک و ویژگی‌های بازی.....	۵۸
سطح‌بندی و تذکرات/ سرخ‌ها.....	۵۸
نتیجه‌گیری.....	۶۲
فصل ۵: تأثیر بازی ویدئویی سرگرم‌کننده روی شناخت کودکان و نوجوانان.....	۶۳
مهارت‌های شناختی کسب‌شده در طول بازی ویدئویی سرگرم‌کننده.....	۶۶
ادراک کودکان و نوجوانان درباره بازی گروهی ویدئویی.....	۷۱
نتیجه‌گیری.....	۷۴

فصل ۶: بازی‌های گروهی دیجیتال و بحران چاقی.....	۷۶
بازاریابی مواد غذایی و آشامیدنی برای کودکان.....	۷۸
ترجیحات غذایی و برنامه‌های تلفن همراه.....	۸۰
تحرک یا فقدان آن و قرار گرفتن در معرض رسانه‌ها.....	۸۱
نتیجه‌گیری.....	۸۴

فصل ۷: یادگیری چندسکویی: ماهیت یادگیری کودکان از سکوه‌های رسانه‌ای	
چندگانه.....	۸۶
پژوهش تجربی.....	۸۸
مزایای درک و یادگیری.....	۹۲
انتقال یادگیری به‌عنوان مکانیسمی برای یادگیری چندسکویی.....	۹۶
محدودیت‌های یادگیری چندسکویی.....	۹۹
نتیجه‌گیری.....	۱۰۲

فصل ۸: بازی‌های گروهی برای آموزش: حوزه وسیع و بی‌فایده یا یک نوید	
دیجیتالی؟.....	۱۰۴
موضوعات میانبر.....	۱۰۸
مراحل بعدی: توانمند ساختن بازی‌های دیجیتال برای تغییر.....	۱۱۶
منابع فصل یک.....	۱۲۳
منابع فصل دوم.....	۱۲۶
منابع فصل سوم.....	۱۲۹
منابع فصل چهارم.....	۱۳۱
منابع فصل پنجم.....	۱۳۵
منابع فصل ششم.....	۱۳۸
منابع فصل هفتم.....	۱۴۰
منابع فصل هشتم.....	۱۴۲