

## بررسی مبانی نظری و پژوهشی طراحی الگوی آموزشی محیط یادگیری غنی شده با بازی‌های دیجیتالی آموزشی

محمدرضا نیلی احمدآبادی<sup>۱</sup>، زهرا فتاحی<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> دانشیار دانشگاه علامه طباطبائی تهران

<sup>۲</sup> دانشجوی دکتری تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی تهران

### چکیده

امروزه بازی‌ها به‌خصوص بازی‌های دیجیتالی در میان دانش آموزان از جایگاه ویژه‌ای برخوردار هستند. لذا می‌توان به‌منظور بالا بردن بازدهی محیط‌های یادگیری از پتانسیل‌های آموزشی بازی‌های دیجیتالی استفاده کرد. پژوهش حاضر در نظر دارد به روش جستجوی کتابخانه‌ای و بررسی مقالات و کتاب‌های معتبر علمی، به بحث پیرامون مباحثی همچون الگو، طراحی آموزشی، یادگیری، محیط یادگیری، محیط یادگیری غنی‌شده، طراحی آموزشی ساختن گرایانه، محیط یادگیری ساختن گرایانه، اصول طراحی محیط یادگیری، بازی، انواع بازی، عناصر و مؤلفه‌های بازی و نظریه‌ها و الگوهای موجود در حیطه‌ی طراحی بازی که همگی از مبانی نظری طراحی الگوی آموزشی محیط یادگیری غنی‌شده با بازی‌های دیجیتالی آموزشی هستند، بپردازد.

**واژه‌های کلیدی:** الگوی آموزشی، محیط یادگیری غنی‌شده، بازی‌های دیجیتالی

مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی

دوره ۵، شماره ۳، تابستان ۱۳۹۸، صفحات ۱۵۰-۱۳۳