



بخشی از ترجمه مقاله

عنوان فارسی مقاله :

بررسی نحوه استفاده از بازی پرندگان عصبانی (Angry Birds)
در آموزش ریاضی

عنوان انگلیسی مقاله :

A Study of How Angry Birds Has Been Used in
Mathematics Education



توجه !

این فایل تنها قسمتی از ترجمه میباشد. برای تهیه مقاله ترجمه شده کامل
با فرمت ورد (قابل ویرایش) همراه با نسخه انگلیسی مقاله، [اینجا](#) کلیک نمایید.



بخشی از ترجمه مقاله

Some Implications

According to Grandgenett (2008), one of the fundamental qualities of instructors with strong Technological Pedagogical Content Knowledge (Mishra and Koehler 2006) is that they can focus effectively on the mathematical concepts of the lesson while taking advantage of the integration of digital tools. They understand that the digital tool selected must fit the task at hand. They stay on task irrespective of the digital tools that are being incorporated by having clear objectives and outcomes that play out in explicit connection between the digital tool and the mathematical ideas, as well as among the different registers used to represent of the mathematics.

Laborde (2001) classified a range of approaches taken by instructors when using dynamic digital tools; the least common approaches involved instructional tasks that depended on, as well as took meaning from, the tools they used. As was seen in some of the videos, use of Angry Birds can facilitate a (formerly paper-and-pencil only) mathematical task by making it more interesting or, perhaps, easier to visualize. However, it was also noted that the game can go beyond this and serve as a tool that drives the task. This type of incorporation, where the mathematical information was used to improve game play, seems to illustrate the “engaging and imaginative mathematics instructors for today’s world” (p. 158) that Grandgenett (2008) mentions.

برخی از مفاهیم

با توجه به گرنجنت یکی از کیفیت های اساسی مدرسان با فن آوری دانش محتوای آموزشی قوی این است که آنها می توانند به طور موثر بر روی مفاهیم ریاضی درس متمرکز شوند در حالی که با استفاده از ادغام ابزار دیجیتال باشد. آنها می دانند که ابزار دیجیتال انتخاب شده باید مناسب کاری که در دست است باشد. آنها در این کار از ابزار دیجیتال با داشتن اهداف روشن و نتایجی که بازی در ارتباط صریح و روشن بین ابزار دیجیتال و ایده های ریاضی باشد استفاده میکنند، و همچنین در میان ثبات مختلف مورد استفاده برای نشان دادن ریاضیات باشد.

لاپورد به طبقه بندی طیف وسیعی از راهکارهای ارائه شده توسط مدرسان در هنگام استفاده از ابزار دیجیتال پویا میپردازد؛ حداقل رویکردهای مشترک درگیر کارهای آموزشی است وابسته به زمان، و همچنین ابزار مورد استفاده می باشد. همانطور که در برخی از فیلم ها دیده می شود، استفاده از Angry Birds می تواند یک کار ریاضی را جالب تر و یا، شاید، آسان تر برای تجسم سازی کند. با این حال، ذکر شده بود که این بازی می تواند فراتر از این و به عنوان یک ابزار مورد استفاده قرار گیرد. این نوع از ترکیب، که در آن اطلاعات ریاضی برای بهبود بازی مورد استفاده قرار گرفته، به نظر می رسد برای نشان دادن مشارکت و ریاضیات تخیلی برای جهان امروز که گرنجنت به آن اشاره کرده باشد.

توجه!

این فایل تنها قسمتی از ترجمه میباشد. برای تهیه مقاله ترجمه شده کامل با فرمت ورد (قابل ویرایش) همراه با نسخه انگلیسی مقاله، [اینجا](#) کلیک نمایید.

برای جستجوی جدیدترین مقالات ترجمه شده، [اینجا](#) کلیک نمایید.

