

عنوان مقاله:

تاثیر بازی وارسازی (دیجیتال)، چندرسانه ای آموزشی و بازی آموزشی رو در رو بر یادگیری زبان انگلیسی پایه هفتم

محل انتشار:

فصلنامه فناوری آموزش و یادگیری، دوره 3، شماره 11 (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 20

نویسندگان:

نسرین محمدحسینی - استادیار گروه تکنولوژی آموزشی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

رحیم آقازاده - کارشناس ارشد گروه تکنولوژی آموزشی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

خلاصه مقاله:

هدف پژوهش حاضر مقایسه تاثیر سه روش چندرسانه ای آموزشی، بازی وارسازی آموزشی و بازی آموزشی (رودرو) بر یادگیری لغات زبان انگلیسی بود. روش این پژوهش از نوع آزمایشی با طرح پیش آزمون-پس آزمون بوده است. در این پژوهش برای آموزش چندرسانه ای از نرم افزار پیش ساخته Drops، برای بازی وارسازی از بازی ساخته شده با استفاده از نرم افزار استوری لاین و برای بازی آموزشی رودرو، از بازی های طراحی شده با عناصر بازی وارسازی در بحث واژگان، معنی لغات و طی 7 جلسه آموزش استفاده شده است. جامعه آماری پژوهش، شامل کلیه دانش آموزان پایه هفتم شهرستان هریس (بخش خواجه) استان آذربایجان شرقی بود. نمونه آماری با استفاده از روش نمونه گیری در دسترس انتخاب شده و شامل 45 نفر بودند که به طور تصادفی در سه گروه 15 نفری گمارش شدند. ابزار پژوهش، آزمون محقق ساخته زبان انگلیسی بر اساس آزمون های استاندارد بود که روایی آن توسط متخصصان تایید شد و پایایی آن با استفاده از روش آلفای کرونباخ مقدار 0/81. به دست آمد. برای تحلیل داده ها از آزمون تحلیل کوواریانس استفاده شد. نتایج پژوهش حاکی از آن بود که بین گروه های چندرسانه ای، بازی وارسازی و بازی آموزشی رودرو در میزان یادگیری تفاوت معناداری وجود دارد. این برتری به نفع گروه بازی وارسازی و بازی آموزشی رودرو است.

کلمات کلیدی:

آموزش زبان انگلیسی، بازی وارسازی، بازی های آموزشی، چندرسانه ای های آموزشی، یادگیری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1023335>

