

عنوان مقاله:

بررسی اثربخشی بازی رایانه ای تمدن بر توانش مسئله گشایی در پسران نوجوان با مهارت های اجتماعی پائین

محل انتشار:

هفتمین کنفرانس بین المللی دانش و فناوری علوم تربیتی مطالعات اجتماعی و روانشناسی ایران (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 16

نویسنده:

فرزین فروزانی فرد - کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی کودک و نوجوان، دانشگاه علوم توانبخشی و سلامت اجتماعی، تهران، ایران

خلاصه مقاله:

هدف از پژوهش حاضر، شناسایی اثربخشی بازی رایانه ای تمدن بر توانش مسئله گشایی در پسران نوجوان با مهارت های اجتماعی پائین بود. روش پژوهش حاضر، شبه آزمایشی با طرح پیش آزمون- پس آزمون با گروه کنترل بود. با استفاده از نمونه گیری در دسترس، ۳۰ پسر نوجوان با مهارت زندگی پائین مراجعه کننده به مراکز حمایتی با میانگین سنی ۱۷/۵۶ (۱۷ تا ۲۲ سال) انتخاب شدند و به شیوه تصادفی دو گروه آزمایش (۱۵ نفر) و کنترل (۱۵ نفر) تقسیم شدند. مدت جلسات بازی، ۱۰ هفته، هر هفته سه جلسه یک ساعته بود. برای سنجش مهارت های اجتماعی، پرسشنامه ده مهارت اجتماعی و برای مهارت حل مسئله، آزمون برج لندن استفاده شد. تجزیه و تحلیل داده ها با استفاده از آزمون کوواریانس انجام شد. نتایج نشان داد، بازی رایانه ای تمدن بر بهبود عملکرد مسئله گشایی و ۳ مولفه آن (زمان مسئله گشایی، زمان آزمایش و خطای مسئله) در پسران نوجوان گروه آزمایش در مقایسه با گروه کنترل تاثیر داشته است، بطوری که موجب بهبود عملکرد مسئله گشایی و کاهش زمان آزمایش و تعداد خطای مسئله گشایی شده است. البته این بازی بر مولفه زمان تاخیری مسئله گشایی تاثیر نداشته است ($P < 0.05$). بطور کلی نتایج حاکی بر این است که بازی رایانه ای تمدن بر تمامی مولفه های مسئله گشایی بجز زمان تاخیر مسئله گشایی تاثیر داشته است، همچنین مقایسه اندازه اثرهای محاسبه شده مولفه ها نشانگر آن است که بازی رایانه ای تمدن بر مولفه تعداد خطا و زمان تاثیر بیشتری نسبت به زمان مسئله گشایی داشته است.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، تمدن، مسئله گشایی، مهارت اجتماعی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1237450>

