

عنوان مقاله:

بررسی تاثیر بازی های آموزشی گروهی رایانه ای و سنتی (مداد - کاغذی) بر میزان هوش هیجانی دانش آموزان

محل انتشار:

اولین همایش ملی آموزش در ایران 1404 (سال: 1390)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

مژگان عبدالرضائی - دانش آموخته کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرمانشاه ، معاون

مریم اسلام پناه - استادیار و عضو هیات علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرمانشاه

حسین مهدی زاده - استادیار و عضو هیات علمی دانشگاه ایلام

خلاصه مقاله:

هدف اصلی این پژوهش بررسی میزان هوش هیجانی دانش آموزانی که با استفاده از بازی های رایانه ای آموزش دیده اند در مقایسه با دانش آموزانی است که با بازی های مداد - کاغذی آموزش دیده اند. در این راستا و در قالب یک طرح نیمه آزمایشی دو گروهی با پس آزمون ، 24 نفر از دانش آموزان یک مدرسه راهنمایی دخترانه با رعایت اصل انتخاب تصادفی در دو گروه 12 نفری تقسیم شدند آنگاه دانش آموزان گروه آزمایشی به مدت 8 جلسه 30 دقیقه ای ، مباحث مربوط به املاء و دستور زبان انگلیسی را با یک سلسله فعالیت های آموزشی مبتنی بر بازی های دیجیتال و به گروه شاهد نیز همان مفاهیم را به همان تعداد جلسه در قالب بازی های هم ارز و مشابه بازی گروه آزمایشی به صورت بازی های مبتنی بر مداد و کاغذ آموزش داده شد. در انتها آزمون هوش هیجانی برادبری و گریوز به عمل آمد. برای تجزیه و تحلیل داده ها از ، آمار توصیفی (فراوانی ، میانگین و ...) و آمار استنباطی (آزمون من وایت نی یو) ، استفاده گردید. نتایج نشان داد که بین میزان مولفه های خود آگاهی ، خود-مدیریتی و آگاهی اجتماعی هوش هیجانی دانش آموزانی که با استفاده از بازی های رایانه ای آموزش دیده اند و دانش آموزانی که با بازی های مداد - کاغذی آموزش دیده اند تفاوت معنادار وجود دارد. ولی در مولفه مدیریت رابطه تفاوت معنادار مشاهده نشد با استفاده از نتایج پژوهش می توان از بازی های آموزشی گروهی رایانه ای جهت پرورش و توسعه هوش هیجانی ، به عنوان یکی از روش های آموزشی نوین در مدارس بهره جست.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای ، بازی سنتی (مداد - کاغذی) ، بازی گروهی ، هوش هیجانی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/132855>

