

عنوان مقاله:

مقایسه ی اثربخشی آموزش از طریق بازی های آموزشی رایانه ای و روش سنتی بر مهارت های تفکر انتقادی و خلاقیت دانش آموزان تیزهوش

محل انتشار:

فصلنامه روانشناسی مدرسه و آموزشگاه، دوره 5، شماره 2 (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 21

نویسندگان:

رحیم مرادی - دانشجوی دکتری تکنولوژی آموزشی، دانشگاه علامه طباطبائی

داریوش نوروزی - دانشیار گروه تکنولوژی آموزشی، دانشگاه علامه طباطبائی

خلاصه مقاله:

پژوهش حاضر با هدف مقایسه تاثیر آموزش از طریق بازی های آموزشی رایانه ای بر مهارت های تفکر انتقادی و خلاقیت دانش آموزان تیزهوش شهر تهران انجام شد. روش پژوهش از نوع شبه آزمایشی و طرح پیش آزمون- پس آزمون با گروه کنترل و آزمایش است. جامعه آماری را کلیه دانش آموزان تیزهوش پسر پایه پنجم ابتدایی مدارس شهر تهران که در سال تحصیلی ۱۳۹۲-۹۳ مشغول به تحصیل بوده اند تشکیل می دهد. نمونه پژوهش ۶۰ نفر از دانش آموزان بود که به روش نمونه گیری در دسترس انتخاب شدند. ابزارهای مورد استفاده در این پژوهش آزمون تفکر انتقادی و خلاقیت تورنس بود. یافته های پژوهش نشان داد که بعد از تعدیل نمرات پیش آزمون، تفاوت معناداری بین گروه ها وجود دارد ($P < 0.01$). در نتیجه، فرضیه های پژوهش تأیید شدند. یعنی استفاده از بازی های آموزشی رایانه ای در مقایسه با روش سنتی بر مهارت های تفکر انتقادی و افزایش خلاقیت دانش آموزان موثر بوده است. همچنین نتایج تحلیل کوواریانس تک متغیری در هر چهار مولفه خلاقیت تفاوت معنی داری را بین دو گروه نشان می دهد ($P < 0.01$). در هر چهار مولفه میزان میانگین پس آزمون گروه آزمایش بیشتر از گروه کنترل بود که این نشان می دهد استفاده از بازی های آموزشی رایانه ای در افزایش مولفه های خلاقیت نسبت به روش سنتی بهتر بوده است.

کلمات کلیدی:

بازی آموزشی رایانه ای، خلاقیت، مهارت های تفکر انتقادی، دانش آموزان تیزهوش

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1440402>

