

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های رایانه ای آموزشی بر ارتقاء پیشرفت تحصیلی دانش آموزان، ازدیدگاه دبیران متوسطه دوره اول شهرستان زرین شهر درسال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۳۹۹

محل انتشار:

هشتمین کنفرانس بین المللی علوم انسانی، اجتماعی و سبک زندگی (سال: ۱۴۰۰)

تعداد صفحات اصل مقاله: ۱۲

نویسنده:

سمیه عابدینی - دبیرستان فضیلت، ورنامخواست، زرین شهر، اصفهان

خلاصه مقاله:

پژوهش حاضر با هدف بررسی تاثیر بازی های رایانه ای آموزشی بر ارتقاء پیشرفت تحصیلی دانش آموزان، از دیدگاه دبیران متوسطه دوره اول شهرستان زرین شهر در سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۳۹۹ انجام شده است. پژوهش حاضر از نظر هدف کاربردی و از جهت روش گردآوری اطلاعات توصیفی-پیمایشی می باشد. جامعه آماری این پژوهش شامل دبیران دوره اول متوسطه شهرستان زرین شهر است، که تعداد آنها برابر با ۱۵۲ نفر می باشد، که با توجه به حجم جامعه آماری، با استفاده از روش نمونه گیری خوشه ای، تعداد ۸۹ نفر از دبیران متوسطه دوره اول به عنوان نمونه انتخاب شدند. ابزار گردآوری اطلاعات در این پژوهش پرسشنامه است که شامل، پرسشنامه محقق ساخته با ۲۲ سؤال و دارای مقیاس لیکرت می باشد. برای تعیین روایی پرسشنامه ها از اعتبار صوری استفاده شد. بدین نحو که از نظرات استاد راهنما و چند نفر از متخصصان تکنولوژی آموزشی استفاده شده است و در تعیین اعتبار و پایایی پرسشنامه، از روش آلفای کرونباخ استفاده شده است که در آزمون آلفای کرونباخ ضریب پایایی پرسشنامه ۹۴/۵ بدست آمده است. در این پژوهش برای تجزیه و تحلیل داده ها از نرم افزار SPSS ۱۹ و به منظور توصیف داده ها و تجزیه و تحلیل داده ها از آزمون خی دو نیکویی برازش، t تک متغیره، فریدمن و ضریب همبستگی پیرسون استفاده شده است. بنابر نتایج تحقیق ازدیدگاه دبیران متوسطه دوره اول شهرستان زرین شهر، استفاده از بازی های رایانه ای آموزشی، بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان متوسطه دوره اول شهرستان زرین شهر، تاثیر دارد و مولفه ی جذابیت در بازی های رایانه ای آموزشی، بامیانگین ۳/۹۶، بیشترین تاثیر را بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان داشته و در رتبه ی اول قرار دارد و مولفه ی خلاقیت محور بودن بازی های رایانه ای آموزشی، بامیانگین ۲/۸۹، کمترین تاثیر را بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان داشته و در رتبه ی ششم، قرار دارد. همچنین بین نظر معلمان با سابقه های تدریس مختلف، از لحاظ آماری، تفاوت معناداری وجود ندارد و همه ی آنها در زمینه ی تاثیر بازی های رایانه ای آموزشی، بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان، دیدگاه مشترکی دارند.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، پیشرفت تحصیلی، خلاقیت، جذابیت، گروهی بودن، دوره متوسطه اول

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1443919>

