

## عنوان مقاله:

بررسی اثربخشی بازی رایانه ای لگو بر خلاقیت نوآموزان دختر مقطع پیش دبستانی

## محل انتشار:

هفتمین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای، فرصت ها و چالش ها (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

## نویسنده:

معصومه رسولی - کارشناس ارشد طراحی صنعتی، دانشکده هنرهای کاربردی، دانشگاه هنر تهران

## خلاصه مقاله:

این پژوهش به منظور بررسی اثربخشی بازی رایانه ای مبتنی بر لگو بر خلاقیت نوآموزان دختر مقطع پیشدبستان، به اجرا درآمده است. روش تحقیق در این پژوهش نیمه آزمایشی از نوع طرح پیش آزمون- پس آزمون بود. نمونه آماری شامل ۱۹ نوآموز دختر پیش دبستانی به صورت نمونه گیری تصادفی انتخاب شد. نوآموزان با ابزار پیمایشی پرسشنامه خلاقیت تصویری تورنس فرم آ و فرم ب موردسنجش قرار گرفتند که توانایی های آزمودنی ها را در ویژگی های انعطاف پذیری، ابتکار، بسط و سیالی میسنجد. این آزمون از اعتبار و روایی کافی برخوردار است. نتایج این پژوهش نشان داد که از میان مولفه های خلاقیت، تنها بعد انعطاف پذیری مرحله پس آزمون نسبت به مرحله پیش آزمون، به طور معنی داری از نمرات بالاتری برخوردار بود.

## کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای لگو، خلاقیت، حل مسئله، یادگیری مبتنی بر بازی.

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1445588>

