

## عنوان مقاله:

بررسی تاثیر استفاده از بازی های آموزشی رایانه ای بر افزایش خلاقیت و حمایت اجتماعی دانش آموزان دوره (راهنمایی) متوسطه اول

## محل انتشار:

چهارمین همایش ملی پژوهش های حرفه ای در روانشناسی و مشاوره با رویکرد از نگاه معلم (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

## نویسنده:

زهرا کبیری - کارشناسی تربیت بدنی و دبیر آموزش و پرورش

## خلاصه مقاله:

زمینه و هدف: امروزه باتوجه به گسترش روزافزون وسائل ارتباط جمعی و خصوصاً رایانه وگوشی های موبایل در بین نوجوانان و دانش آموزان از یکسو و محبوبیت بسیار زیاد بازی های رایانه ای و گزارش های علمی اخیر مبنی بر پتانسیل بالای این بازیها در امر یادگیری ازسوی دیگر، علاقه ی تجدید شونده ای را برای استفاده از این بازی ها فراهم کرده است. با توجه به روند رو به رشد استفاده از بازی های رایانه ای، پیوسته قابلیت های جدیدی به این بازی ها افزوده می شود و بشر کارکردی تازه از آن می طلبد. در این میان داشتن تفکری خلاق موجب کشف، حل مسئله، ابداع و موفقیت در زندگی فردی و اجتماعی می شود و نهایتاً در خرسندی زندگی شخصی و اجتماعی افراد نقش به سزایی ایفا خواهد کرد. علاوه بر تاثیر ویژگی های فردی و عوامل خارجی از جمله بازی ها در پرورش توانمندی ها، نباید فراموش کرد که دانش آموز به عنوان عضوی از خانواده و اجتماع برای انجام این بازی ها به منابع و حمایت هایی نیاز دارد که می توانند در انجام فعالیت ها و کاربرد فناوری ها تاثیر مهمی بیافرینند. لذا این پژوهش با هدف بررسی ارتباط میان بازی های رایانه ای، تفکر خلاق و حمایت اجتماعی در میان دانش آموزان دوره راهنمایی با روش توصیفی-تحلیلی صورت پذیرفته است. و از نوع همبستگی می باشد. جامعه آماری پژوهش را کلیه ی دانش آموزان دخترمدارس راهنمایی شهرستان هشتگرد که در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۰ مشغول تحصیل بوده اند، تشکیل می دهند. (n=۴۱۰) و حجم نمونه با روش تصادفی خوشه ای به تعداد ۲۸۰ نفر انتخاب گردیدند. اطلاعات مورد نیاز با استفاده از پرسشنامه استاندارد تفکر خلاق پیترهانی و حمایتاجتماعی ادراک شده پروسین دانو و هلر جمع آوری و با استفاده از آزمون های همبستگی و رگرسیون در محیط SPSS مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. یافته ها بر اساس نتایج بدست آمده نشان داد که، میان کاربرد بازی های رایانه ای و تفکر خلاق همبستگی مستقیم وجود دارد ولی بین حمایت اجتماعی ادراک شده با مقیاس خانواده و کاربرد بازی های رایانه ای همبستگی معکوس و معنا دار وجود دارد. نتیجه گیری از این قرار است که بازی های رایانه ای فراگیر را به نوعی درگیر یک موقعیت جدید اکتشافی نموده و اثرات مثبتی بر حل مسئله، تفکر، خلاقیت و آفرینندگی دانش آموزان دارند و از طرفی با فراهم نمودن محیط های مجازی مفرح و سرگرم کننده از نظر خانواده ها به نوعی از سرگرمی های اوقات فراغت تبدیل شده و حمایت های لازم در زمینه انجام بازی های رایانه ای از طرف خانواده وجود ندارد و پیامد های منفی منتشر شده بازی ها از جمله افت تحصیلی، پرخاشگری و اعتیاد مجازی و غیره موجب نادیدهگرفتن مزایا و قابلیت های فزاینده این بازی ها در پرورش توانمندی های دانش آموزان از جمله تفکر خلاق شده است.

## کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، تفکر خلاق، حمایت اجتماعی، خانواده

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1527381>

