

عنوان مقاله:

مقایسه خلاقیت دانش آموزان علاقه مند به بازی های رایانه ای بر حسب سبک، سابقه و میزان ساعت انجام بازی

محل انتشار:

دوماهنامه راهبردهای آموزش در علوم پزشکی، دوره 11، شماره 6 (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 6

نویسندگان:

امین باقری کراچی - Education Sciences, Farhangian University, Tehran, Iran

سهراب صادقی - Educational Sciences, Farhangian University, Tehran, Iran

محمد مهدی رزمجو - Farhangian University, Tehran, Iran

خلاصه مقاله:

مقدمه: این تحقیق با هدف مقایسه خلاقیت دانش آموزان علاقه مند به بازی رایانه ای بر حسب سبک بازی، محل بازی، سابقه بازی و میزان ساعت انجام بازی رایانه ای انجام گردید. روش کار: روش این تحقیق توصیفی، از نوع علی مقایسه ای بود. جامعه آماری این تحقیق دانش آموزان منطقه بهارستان ۲ (شهرستان های تهران) بودند که یک نمونه ۳۷۲ نفری از میان آنها به روش نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای انتخاب گردید. برای اندازه گیری خلاقیت، پرسشنامه تورنس مورد استفاده قرار گرفت. روایی این پرسشنامه توسط محقق بررسی و پایایی پرسشنامه به روش آلفای کرونباخ ۷۴/۰ بدست آمد. یافته ها: نتایج آزمون تجزیه و تحلیل واریانس نشان داد که بین خلاقیت دانش آموزان بر حسب سبک های بازی رایانه ای، سابقه بازی های رایانه ای و میزان ساعت استفاده از بازی های رایانه ای در روز تفاوت معناداری وجود داشت، اما بین خلاقیت دانش آموزان بر حسب محل بازی رایانه ای تفاوت معناداری مشاهده نشد. نتیجه گیری: طبق نتایج تحقیق سبک بازی های رایانه ای، میزان ساعت بازی در روز و سابقه بازی رایانه ای می تواند در خلاقیت دانش آموزان تفاوت ایجاد کند.

کلمات کلیدی:

Creativity, critical thinking, problem solving, computer game, خلاقیت, تفکر انتقادی, حل مساله, بازی رایانه ای.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1569298>

