

عنوان مقاله:

ارائه مدل علی روابط نیاز به شناخت و غوطه وری در جریان بازیهای دیجیتال در بین دانش آموزان دوره دوم متوسطه

محل انتشار:

دوفصلنامه شناخت اجتماعی، دوره 9، شماره 1 (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 20

نویسندگان:

سمیه نگهداری - مربی گروه علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

محمد حسن صیف - دانشیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

محمد رضا سرمدی - استاد گروه علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

مهران فرج الهی - استاد گروه علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

احمد رستگار - دانشیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

خلاصه مقاله:

مقدمه: هدف از پژوهش حاضر ارائه ی مدل علی روابط نیاز به شناخت و غوطه وری در جریان بازیهای دیجیتال در میان دانش آموزان دوره دوم متوسطه ی شهر شیراز در سال تحصیلی ۹۷-۹۶ به روش تحلیل مسیر است. روش: نمونه آماری این پژوهش شامل ۶۰۰ نفر از دانش آموزان شهر شیراز که به روش نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای انتخاب شده و به ترکیبی از پرسشنامه های نیاز به شناخت کاجیو پو و پتی (۱۹۸۲)، جو یادگیری ویلیامز و دسی (۱۹۹۶)، جهت گیری هدف وندوال و دیگران (۲۰۰۱)، هیجانان پکران وهمکاران (۲۰۰۵)، جریان ذاتی یادگیری جکسون وایکلود (۲۰۰۸) ویرایش دوم و غوطه وری و سیال شدن براون و فور (۲۰۱۰) پاسخ دادند. یافته ها: به طور کلی نتایج پژوهش نشان داد که نیاز به شناخت بر هیجانان، جهت گیری هدف و جریان ذاتی دارای اثر مستقیم است. همچنین هیجانان و جریان ذاتی یادگیری دارای اثر مستقیم بر غوطه وری و سیال شدن است. نیاز به شناخت با واسطه گری جهت گیری هدف و جریان یادگیری و هیجانان بر غوطه وری، و جهت گیری هدف با واسطه هیجانان و جریان ذاتی بر غوطه وری اثر غیر مستقیم دارد. نتیجه گیری: کلیه متغیرهای مطرح در پژوهش ۳۰٪ از متغیرهای موجود در غوطه وری را تبیین می کند و مدل پژوهش با توجه به داده ها از برازش نسبتا خوبی برخوردار است

کلمات کلیدی:

نیاز به شناخت، جو، غوطه وری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1571846>

