

## عنوان مقاله:

تاثیر بازی های رایانه ای معمایی بر خلاقیت دانش آموزان

## محل انتشار:

فصلنامه مطالعات رسانه های نوین، دوره 8، شماره 32 (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 26

## نویسندگان:

محسن روشنیان رامین - استادیار گروه تکنولوژی آموزشی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران

خدیجه علی آبادی - دانشیار گروه تکنولوژی آموزشی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران

علی دلاور - استاد گروه سنجش و اندازه گیری، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران

حسن رستگاریور - دانشیار گروه تکنولوژی آموزشی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران

## خلاصه مقاله:

هدف: این مقاله با هدف بررسی تاثیر بازی های رایانه ای معمایی در خلاقیت دانش آموزان پسر ابتدایی انجام شد. روش تحقیق: روش تحقیق در این پژوهش، شبه آزمایشی از نوع طرح پیش آزمون-پس آزمون با گروه گواه بود. جامعه آماری کلیه مدارس ابتدایی پسر شهرستان اسلامشهر بود که یکی این مدارس انتخاب شد. نمونه این پژوهش ۳۰ دانش آموز از پایه چهارم تا ششم بود که با استفاده از روش نمونه گیری تصادفی ساده انتخاب شدند و بصورت جایگزینی تصادفی در گروه گواه و آزمایش قرار داده شدند. ابزار این پژوهش شامل پنج بازی رایانه ای معمایی شامل بود که این ۵ بازی از بین بیش از ۲۰۰ بازی معمایی انتخاب شد. همچنین ابزار گردآوری داده ها آزمون تصویری فرم ب خلاقیت تورنس بود که شامل چهار خرده مقیاس: سیالی، انعطاف پذیری، اصالت و بسط می باشد. روش گردآوری داده ها بصورت پیمایشی و روش تجزیه و تحلیل داده ها از طریق آزمون آماری تی مستقل بود. یافته ها: تحلیل داده ها نشان داد که بازی های رایانه ای معمایی بر خلاقیت و ابعاد آن تاثیر مثبت داشته و فرضیه های پژوهش در سطح معناداری ۰.۰۰۱ تایید شدند. نتیجه گیری: نتایج نشان داد که بازی های رایانه ای معمایی که برخی ویژگی های خاص مانند مساله محوری، تاکید بر جستجو و اکتشاف و داشتن راه حل های متنوع را دارند می توانند در پرورش خلاقیت موثر باشند.

## کلمات کلیدی:

واژه های کلیدی: خلاقیت، بازی رایانه ای، بازی رایانه ای معمایی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1709395>

