

عنوان مقاله:

طراحی نرم افزار چندرسانه ای آموزش علوم تجربی با موضوع گیاهان و تاثیر آن در یادگیری- یادداری مفاهیم علوم پایه سوم ابتدایی دانش آموزان دختر شهرستان بافق

محل انتشار:

دومین همایش ملی آموزش علوم تجربی (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 16

نویسندگان:

عارفه سلیمی - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته تکنولوژی آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد یزد

الیه سالکی - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته تکنولوژی آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد یزد

منصوره توکلی - کارشناسی ارشد گروه علوم تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم تحقیقات یزد

منصور دهقان منشادی - استادیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه فرهنگیان یزد

خلاصه مقاله:

امروزه مدارس برای ارتقاء سطح عملکرد علمی دانش آموزان در اوایل کودکی و نوجوانی، به آموزش های نوین و هدف دار برای ایجاد انگیزه کاربردی در دانش آموزان نیازمند هستند. از این رو پژوهش حاضر با طراحی نرم افزار چندرسانه ای آموزش علوم تجربی و تاثیر آن بر یادگیری- یادداری مفاهیم علوم پایه سوم ابتدایی انجام شد. روش این تحقیق از نوع شبه آزمایشی با طرح پیش آزمون پس آزمون با گروه کنترل بود. نمونه آماری این پژوهش شامل ۳۰ دانش آموز پایه سوم ابتدایی در سال ۱۳۹۵ بود که با استفاده از روش نمونه گیری تصادفی خوشه ای یک مرحله ای انتخاب شدند و به صورت تصادفی در دو گروه ۱۵ نفری از گروه آزمایش و کنترل گمارده شدند. گروه آزمایش با نرم افزار چندرسانه ای آموزش علوم تجربی در ۵ جلسه، موضوعات گیاهان را فرا گرفتند؛ در حالی که گروه کنترل هیچ نوع آموزشی دریافت نکرد. ابزار جمع آوری داده ها، پرسشنامه دموگرافیک و پرسشنامه محقق ساخته یادگیری- یادداری مفاهیم علوم تجربی پایه سوم بود. نتایج نشان می دهد آموزش علوم تجربی با استفاده از نرم افزار چندرسانه ای باعث افزایش نمرات دانش آموزان در خرده مقیاس های یادگیری دانه، برداشت، برگ و ریشه می شود؛ اما در خرده مقیاس گیاهان مخروطی تاثیر معناداری نداشت. همچنین نمرات کلی یادداری دانش آموزان گروه مداخله نیز افزایش یافته بود ($p < 0/05$). از این شیوه آموزشی که کم هزینه و کارآمد است، می توان در راستای بهبود تعالیم علمی دانش آموزان استفاده نمود.

کلمات کلیدی:

نرم افزار چندرسانه ای، علوم تجربی، گیاهان، یادگیری، یادداری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1738285>

