

عنوان مقاله:

بررسی رابطه بین مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای و ارتباط آن با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع ابتدایی

محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین المللی حقوق، روانشناسی، علوم تربیتی و رفتاری (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 14

نویسندگان:

مریم شجاع حیدری - کارشناسی ارشد، برنامه ریزی آموزش، دانشگاه اصفهان

پرویز حشمتی - دانشجوی کارشناسی ارشد، مدیریت آموزشی، دانشگاه پیام نور کرمانشاه

سمیرا سی و سه مردان - کارشناسی، علوم تربیتی، دانشگاه کردستان

خلاصه مقاله:

هدف تحقیق حاضر بررسی رابطه بین مدت زمان استفاده از بازی های رایانه ای و ارتباط آن با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مدارس دولتی دوره ی ابتدایی ناحیه ۲ شهر کرمان می باشد. تحقیق حاضر از نوع توصیفی همبستگی بوده و حجم نمونه ۴۵۳ نفر است که از طریق نمونه گیری تصادفی طبقه ای انتخاب شده اند. روایی محتوایی پرسشنامه براساس نظرات چند نفر از اساتید مجرب و اصحاب نظر در آن حوزه تأیید شد. پایایی ابزار نیز از طریق فرمول آلفای کرونباخ، ۰/۸۵ برآورد گردید. برای گردآوری داده ها از پرسشنامه محقق ساخته استفاده شد. تجزیه و تحلیل داده ها با استفاده از نرم افزار SPSS انجام شد روش های آماری مورد استفاده عبارتند از: جداول فراوانی، درصد، نمودار، ضرایب اسپرمن و پیرسون استفاده گردید. یافته ها حاکی از آن است که بطور میانگین حداکثر دانش آموزان یک ساعت در روز به انجام بازی های رایانه ای می پردازند. همچنین یافته های پژوهش نشان داد که بین مدت زمان استفاده از بازی ها و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان رابطه معنی داری وجود دارد. در پایان با توجه به یافته های پژوهش پیشنهاد می گردد که نوع بازی هایی که در پیشرفت تحصیلی دانش آموزان نقش داشته اند بیشتر تولید و در اختیار آنها قرار گرفته شود.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، مدت زمان، پیشرفت تحصیلی، دانش آموزان، دوره ابتدایی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1757376>

