

عنوان مقاله:

تاثیر بازی رایانه ای بر انگیزه و پیشرفت ریاضی دانش آموزان

محل انتشار:

فصلنامه فناوری آموزش، دوره 6، شماره 2 (سال: 1391)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

نویسندگان:

الهه امینی فر - دانشکده علوم پایه، دانشگاه تربیت دبیر شهید رجائی، تهران، ایران

بهرام صالح صدق پور - دانشکده علوم انسانی، دانشگاه تربیت دبیر شهید رجائی، تهران، ایران

حسین زاده دباغ - آموزش ریاضی، دانشکده علوم پایه، دانشگاه تربیت دبیر شهید رجائی، تهران، ایران

خلاصه مقاله:

هدف از پژوهش حاضر، بررسی تاثیر روش تدریس مبتنی بر بازی رایانه‌ای بر انگیزه و پیشرفت تحصیلی ریاضی دانش‌آموزان است. جامعه آماری تحقیق شامل چهل نفر دانش‌آموز $shy\&$ ؛ آموزش پسر سال دوم راهنمایی است که در سال تحصیلی ۸۸-۱۳۸۷ در تهران مشغول به تحصیل بودند. نمونه مورد مطالعه به دو گروه آزمایش و کنترل به روش تصادفی ساده و انتصاب تصادفی تقسیم شدند. روش تحقیق، روش آزمایشی با طرح پیش $shy\&$ ؛ آزمون-پس $shy\&$ ؛ آزمون با گروه کنترل می $shy\&$ ؛ باشد. در ابتدا پیش $shy\&$ ؛ آزمون از هر دو گروه گرفته شد و سپس گروه آزمایش به مدت هشت جلسه یک ساعته طی دو هفته تحت آموزش با روش مبتنی بر بازی رایانه‌ای $shy\&$ ؛ ای دایمنشن (یک بازی رایانه‌ای $shy\&$ ؛ ای برای آموزش محورهای مختصات و معادله) و گروه کنترل در همان مدت با روش معمول با همان معلم و کتاب آموزشی مورد آموزش قرار گرفتند. در پایان دوره آموزشی پس $shy\&$ ؛ آزمون پیشرفت تحصیلی و انگیزه پیشرفت ریاضی از هر دو گروه به $shy\&$ ؛ عمل آمد. ابزار این تحقیق، آزمون پیشرفت تحصیلی ریاضی محقق ساخته و پرسش $shy\&$ ؛ نامه انگیزه پیشرفت ریاضی بود. نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل داده $shy\&$ ؛ ها به روش مانوا نشان داد، روش تدریس مبتنی بر بازی رایانه‌ای $shy\&$ ؛ ای بر: پیشرفت تحصیلی ریاضی، انگیزه پیشرفت رغبتی و نگرش نسبت به ریاضی موثر است؛ اما بر انگیزه پیشرفت اجتنابی تاثیری ندارد.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، پیشرفت تحصیلی ریاضی، انگیزه رغبتی و اجتنابی، نگرش نسبت به ریاضی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1934693>

