

عنوان مقاله:

ارزیابی تاثیر استفاده از بازی های آموزشی الکترونیکی بر میزان یادگیری و تفکر انتقادی دانش آموزان ابتدایی شهرستان ساری

محل انتشار:

هشتمین کنفرانس ملی رویکردهای نوین در آموزش و پژوهش (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 14

نویسندگان:

خبراله قابلی - آموزگار مقطع ابتدایی آموزش و پرورش شهرستان ساری- کارشناس علوم تربیتی و آموزگار مقطع ابتدایی

فاطمه یوسفی - آموزگار مقطع ابتدایی آموزش و پرورش شهرستان ساری- کارشناس علوم تربیتی و آموزگار مقطع ابتدایی

فاطمه محمدنژاد - آموزگار مقطع ابتدایی آموزش و پرورش شهرستان ساری- کارشناسی ارشد علوم تربیتی و آموزگار مقطع ابتدایی

سحر کاوه - آموزگار مقطع ابتدایی آموزش و پرورش شهرستان ساری- کارشناسی ارشد علوم تربیتی و آموزگار مقطع ابتدایی

خلاصه مقاله:

هدف: این پژوهش با هدف بررسی تاثیر بازی های آموزشی الکترونیکی بر نتایج یادگیری و توانایی های تفکر انتقادی دانش آموزان ابتدایی شهر ساری انجام شد. در مجموع ۴۰۰ دانش آموز ابتدایی در دو گروه کسانی که به طور منظم از بازی های آموزشی الکترونیکی استفاده می کنند (۲۰۰ نفر) و دانش آموزانی که از بازی های آموزشی الکترونیکی استفاده نمی کنند (۲۰۰ نفر) دسته بندی شدند. نتایج یادگیری با استفاده از ارزیابی های تحصیلی استاندارد اندازه گیری شد، در حالی که توانایی های تفکر انتقادی از طریق آزمون تفکر انتقادی سنجیده شد. برای مقایسه میانگین نمرات دو گروه از آزمون t مستقل نمونه در نرم افزار SPSS استفاده شد. علاوه بر این، یک تحلیل رگرسیون چندگانه برای پیش بینی نتایج یادگیری بر اساس متغیرهایی مانند فراوانی استفاده از بازی، نوع بازی و مدت زمان بازی انجام شد. یافته های اولیه از آزمون t تفاوت معنی داری را در نتایج یادگیری ($t(398)=6.42, P<0.001$) و توانایی تفکر انتقادی ($t(398)=4.87, P<0.001$) بین دو گروه نشان داد. با عملکرد بهتر کاربران بازی های الکترونیکی از همتایان خود. تجزیه و تحلیل رگرسیون نشان داد که فراوانی استفاده از بازی و نوع بازی پیش بینی کننده های قابل توجهی برای بهبود نتایج یادگیری هستند ($R^2=0.32, P<0.001$) به نظر می رسد بازی های آموزشی الکترونیکی تاثیر مثبتی بر توانایی های یادگیری و تفکر انتقادی دانش آموزان ابتدایی شهرستان ساری دارد. یافته ها بر مزایای بالقوه ادغام چنین بازی هایی در برنامه درسی آموزشی، به ویژه در عصر دیجیتال تاکید می کند.

کلمات کلیدی:

بازی های آموزشی الکترونیکی، دانش آموزان ابتدایی، یادگیری، تفکر انتقادی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1953174>

