

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های آموزشی رایانه ای بر مهارت های شناختی دانش آموزان در درس ریاضی، پایه پنجم ابتدایی دخترانه شهرستان تایباد

محل انتشار:

فصلنامه رویکردی نو در علوم تربیتی، دوره 5، شماره 4 (سال: 1403)

تعداد صفحات اصل مقاله: 0

نویسنده:

عایشه طوائی - کارشناسی ارشد علوم تربیتی، گرایش تکنولوژی آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تایباد، استان خراسان رضوی، ایران،

خلاصه مقاله:

بازی های آموزشی رایانه ای از جمله راهکارهایی هستند که باعث فعال کردن دانش آموز و ایجاد خلاقیت در آن ها می شود و نه تنها فرایند یادگیری و یاد آوری دانش آموز را بهبود می بخشد، بلکه باعث موفقیت در زمینه های شناختی می شود. هدف پژوهش حاضر کاربردی و از نظر روش نیمه آزمایشی با طرح پیش آزمون، پس آزمون و آزمون پیگیری است، جامعه آماری آن کلیه دانش آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی شهرستان تایباد در سال ۱۴۰۰-۹۹ انتخاب شدند، به این منظور ۴۰ نفر از دانش آموزان سال پایه پنجم ابتدایی به روش نمونه گیری در دسترس، در دو گروه آزمایش و گواه جایگزین شدند. گروه آزمایش در طی یک ماه و در ۳۰ جلسه ۴۵ دقیقه ای در معرض بازی آموزشی رایانه ای قرار گرفتند و گروه کنترل با روش سنتی آموزش دیدند. در این پژوهش برای گردآوری داده ها از آزمون توانمندی های ریاضی، که ضریب پایایی آن ۸۷٪ بدست آمد، استفاده شد. داده های پژوهش با استفاده از نرم افزار spss بررسی شد و روش های آماری مورد استفاده در این تحقیق شامل آمار توصیفی (درصد، میانگین، فراوانی، انحراف معیار) و آمار استنباطی (تحلیل کواریانس، آزمون T، آزمون کولموگروف-اسمیرنوف، شیب رگرسیون) می باشد. نتایج تحقیق حاضر نشان داد بازی های آموزشی رایانه ای بر مهارت های شناختی ($F(1,37) = 64/92, p < 0/01$) و مهارت حل مسئله ($F(1,37) = 37/12, p < 0/01$) و کاربرد حواس پنجگانه ($F(1,37) = 21/83, p < 0/01$) و مهارت تفکر ($F(1,37) = 5/81, p < 0/01$) دانش آموزان پایه پنجم ابتدایی تاثیر دارد.

کلمات کلیدی:

بازی های آموزشی رایانه ای، مهارت های شناختی، ریاضی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1958773>

