

## عنوان مقاله:

مقاله پژوهشی تاثیر بازیهای رایانه ای بر خلاقیت کودکان 7 الی 9 ساله

## محل انتشار:

اولین کنگره سراسری فناوریهای نوین ایران با هدف دستیابی به توسعه پایدار (سال: 1393)

تعداد صفحات اصل مقاله: 18

## نویسندگان:

فاطمه گنجی - دانشجوی کارشناسی ارشد دانشگاه تهران

زهرا کرمی - معاون اجرایی دبستان دستغیب

## خلاصه مقاله:

تحقیق حاضر با مروری بر کتاب ها و ادبیات وسایت هاو مشاهدات پژوهشگران است، که بررسی تاثیر بازیهای رایانه ای بر خلاقیت کودکان 7 الی 9 ساله دبستان دستغیب و طلاچیان مورد تحقیق انجام گرفته است که به موضوعات دلایل وراهکارهای این تحقیق پرداخته شده است. خلق کردن در لغت نامه دهخدا به معنی بوجود آوردن است و خلاق کسی است که دارای عقاید نو باشد ، کلمه آفرینندگی نیز می تواند معنی فارسی خلق باشد و آفریننده به معنی خالق است میکانی،عباس، 17،9،71 هر نفس نو می شود دنیای ما بی خبر از نو شدن اندر بقا عمرهمچون جوی نو، نو می رسد مستمری می نماید در جسد مولانا خلاقیت و ابداع از موضوعاتی هستند که به کارگیری آنها در دوران بزرگسالی مشروط به پرورش آنها در دوران خردسالی است و از آنجا که دنیای کودکان امروز با انواع فناوری در آمیخته است ، یکی از مهم ترین راههای آموزش و پرورش خلاقیتهمین ابزارهای فناوری است.خلاقیت در قرن اطلاعات و ارتباطات و در عصری که فناوری ها و برنامه های بنیادین وزیر بنایی کشورهای توسعه یافته را تشکیل داده اند می تواند با ویژگی های مهم ومنحصربه فرد خود زمینه رشد و تعالی علمی و فرهنگی . جوامع را فراهم ساخته و پرهیزاز بسیاری عقب ماندگی ها را موجب شود رستگار پور، 17،1 امروزه بازیهای رایانه ای به پر مصرف ترین و مهم ترین ابزار سرگرمی کودکان درجهان تبدیل شده است و بیشتر کودکان به سمت این بازیها کشیده می شوندو ساعتها وقت خود را صرف این بازیها می کنند و ارتباط کمتری با افراد دیگر دارندو بیشتر دوست دارند که تنها باشند و به بازی رایانه ای بپردازندو این بازی ها کودکان را از عالم واقعیات دور می کنندو به عالمتخیلات فرو می برند و در این گپرو دار کودکان ما یا چیزی را می آموزند یا چیزی را از دست می دهند و وابستگی شدید به بازیهای رایانه ای باعث انگیزه پژوهش در این زمینه برای محققین گردیده است . بر اساس یافتههای تحقیق حاضر، پژوهشگرانمعتقدند که استفاده نامناسب از بازیهای رایانه ای، آثار سوء تربیتی و فوایدی چند بر کودکان دارد که آثارسوء آن، در جهات مختلف جسمانی، اخلاقی، اجتماعی، روانی و حتی تحصیلی خواهد بود که میزان شدت تأثیرات هر کدام متفاوت است.آثار مثبت اینگونه بازیها می تواند اعتماد به نفس و کنترل چشمها و انگشتان دست همزمان و حل مسائلی همچون رد شدن از موانعی دربازی که دقت زیاد کودک را می خواهد داشته باشد.روش تحقیق در این پژوهش بصورت میدانی استنباطی و پیمایشی صورت گرفته است. جامعه آماری به تعداد 733 نفر از دانش آموزان پایه اول تا سوم دو دبستان در محله مهر آباد و تهرانسر در منطقه 9 تهران می باشند، از این جامعه آماری 133 دانش آموز بطور تصادفی از هر پایه انتخاب گردیده اند. روش جمع آوری اطلاعات به چند صورت : پرسشنامه ، کتابها ، سایتها و مصاحبه با اولیای بعضی از گروه آزمایش می باشد

## کلمات کلیدی:

بازی ، رایانه ، خلاقیت، اعتیاد بازی ، یادگیری

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/345057>



