

عنوان مقاله:

ارزیابی کیفیت محتوای بازیهای رایانه ای آموزشی موجود برای دوره ی ابتدایی براساس مولفه های تعاملی بودن اکتشافی بودن و یادگیری فعال

محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

فرهاد سراجی - عضو هیئت علمی دانشگاه بوعلی همدان

هدی السادات موسوی معین - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته تکنولوژی آموزشی دانشگاه بوعلی همدان

خلاصه مقاله:

پژوهش حاضر با هدف ارزیابی کیفیت محتوای بازیهای رایانه ای آموزشی وجود دارد برای دوره ابتدایی است. در واقع این پژوهش باین سوال اصلی پاسخ میدهد که آیا محتوای بازیهای رایانه ای آموزشی موجود براساس مولفه های تعاملی بودن اکتشافی بودن و یادگیری فعال طراحی شده اند ؟ روش پژوهش تحلیل محتوا از نوع کمی بود در این پژوهش از بین تمام بازیهای رایانه ای آموزشی موجود در کشور تعدادش بازی باتوجه به معیارهایی چون به روز بودن بازیها اعتبار شرکت سازنده و متناسب بودن با شرایط اجتماعی باروش نمونه گیری هدفمند انتخاب شدند و با استفاده از یک چک لیست محقق ساخته ارزیابی شدند روایی این چک لیست توسط ده نفر از متخصصین آموزشی این حوزه مورد تایید قرار گرفت و داده های جمع اوری شده در این پژوهش با استفاده از روش انتروپی شانن برای پایایی چک لیست تجزیه و تحلیل شد که در مجموع نتایج نشان داد مولفه ی اکتشافی با میانگین 3/5 و ضریب اهمیت 0/572 با 68/2 درصد بیشترین توجه به آموزش بودن محتوای بازیهای رایانه ای و مولفه ی تعاملی بودن با میانگین 3/323 و ضریب اهمیت 0/108 با 64/4 درصد رتبه دوم و مولفه یادگیری فعال نیز با میانگین 3/1 و ضریب اهمیت 0/078 با 61/6 درصد کمترین توجه به آموزش بودن محتوای بازی های رایانه ای را داشته است

کلمات کلیدی:

ارزیابی کیفیت محتوا ، بازیهای رایانه ای آموزشی ، تعاملی بودن ، اکتشافی بودن ، یادگیری فعال

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/457007>

