

عنوان مقاله:

بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر یادگیری دانش آموزان مدارس دوره ابتدایی مطالعه موردی: مدرسه ابتدایی صالحین، منطقه 14 تهران

محل انتشار:

کنفرانس جهانی روانشناسی و علوم تربیتی، حقوق و علوم اجتماعی در آغاز هزاره سوم (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 40

نویسندگان:

مریم فقیهی - دانشجوی کارشناسی ارشد فلسفه تعلیم و تربیت دانشگاه پیام نور ایران

زهره اسماعیلی - استادیار تاریخ فلسفه آموزش و پرورش دانشگاه پیام نور ایران

خلاصه مقاله:

در این تحقیق سعی بر این شده است که اثرات و تهدیدات بازیهای رایانه ای را بر یادگیری دانش آموزان مورد بررسی قرار دهیم، که در این تحقیق با انتخاب مدرسه ابتدایی صالحین منطقه 14 تهران به عنوان جامعه آماری به بررسی جامع این پدیده پرداخته شده است که با انتخاب تعدادی از دانش آموزان این مدرسه به صورت نمونه گیری تصادفی و توزیع پرسشنامه در چهارچوب این موضوع به بررسی پرداخته شده است که برای گردآوری مبنای نظری این تحقیق با مراجعه به کتابخانه ای و جمع آوری داده ها و اطلاعات و اسناد مرتبط به گلچین این اطلاعات پرداخته و با بازدید میدانی و توزیع پرسشنامه به جمع آوری و اطلاعات و اسناد مرتبط به گلچین این اطلاعات پرداخته و با بازدید میدانی و توزیع پرسشنامه به جمع آوری مابقی اطلاعات پرداخته شده است و لازم به ذکر است که پژوهش با روش توصیفی و از نوع همبستگی می باشد حاصل تحقیق را می توان این گونه بیان نمود که بازی های رایانه ای باتوجه به جذابیت خاصی که برای بچه ای با سن پایین دارند موجب تاثیر و اثرگذاری بر جنبه های مختلف رفتاری و تحصیلی می گردد که بحث یادگیری و تاثیرگذاری بر آن نیز از این قضیه مستثنی نمی باشد و در پایان می توان رضیه ی اصلی تحقیق را این گونه بیان نمود: بین یادگیری دانش «وزانی که بیشتر بازی می کنند و دانش ا»وزانی که کمتر بازی می کنند رابطه ای معنی داری وجود دارد و در این تحقیق سعی بر این شد است که تاثیر بازی های رایانه ای را بر یادگیری دانش آموزان برحسب میزان بازی کردن آن مورد بررسی قرار دهیم.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، یادگیری، دانش آموزان منطقه 14 تهران

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/516956>

