

عنوان مقاله:

نقش بازی های آموزش تخیلی در انگیزش تحصیلی و میزان پیشرفت درسی دانش آموزان

محل انتشار:

همایش ملی سیمای مدیریت آموزشی در عصر تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 29

نویسندگان:

فرانک موسوی - استادیار گروه مدیریت آموزشی، واحد کرمانشاه، دانشگاه آزاد اسلامی، کرمانشاه، ایران و عضو باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان، واحد کرمانشاه، دانشگاه آزاد اسلامی، کرمانشاه، ایران

شهلا محبی - کارشناس ارشد تکنولوژی آموزشی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، واحد کرمانشاه، دانشگاه آزاد اسلامی، کرمانشاه، ایران

خلاصه مقاله:

هدف از انجام این تحقیق بررسی تأثیر بازی های آموزش تخیلی در انگیزش تحصیلی و میزان پیشرفت درسی ریاضی دانش آموزان دختر پایه چهارم ابتدائی ناحیه سه شهر کرمانشاه بود. جامعه ی این پژوهش دانش آموزان دختر پایه چهارم ابتدائی ناحیه سه شهر کرمانشاه بودند که به صورت تصادفی یک دبستان انتخاب شد، سپس، از این دبستان، دو کلاس به صورت تصادفی انتخاب شد. که از بین این جمعیت 64 نفری، دو گروه (یک گروه آزمایش و یک گروه گواه) به روش نمونه گیری خوشه ای انتخاب شدند و از روش نیمه تجربی استفاده شد. ابزار پژوهش عبارت بود از (الف) پرسشنامه ی استاندارد شده انگیزش تحصیلی هارتر، (ب) آزمون معلم ساخت. برای بدست آوردن پایایی و روایی آن از روش های تحلیلی آلفای کرونباخ برای انگیزش تحصیلی استفاده شد که این ضرایب از 0/09 کمتر و از 0/07 بیشتر است. همچنین، از نمره ی درس ریاضی در پایان دوره آموزش بازی تخیلی به عنوان شاخص انگیزش تحصیلی استفاده شد. تحلیل آماری داده ها با استفاده از نرم افزار SPSS انجام شد. نتایج نشان داد: (الف) رابطه ی معناداری بین بازی آموزش تخیلی و پیشرفت درسی ریاضی وجود دارد، (ب) رابطه ی معناداری بین آموزش بازی تخیلی و انگیزش تحصیلی وجود دارد. همچنین، نتایج تحلیل رگرسیون حاکی از آن بود که بازی آموزش تخیلی می تواند پیش بینی کننده ی بخشی از پیشرفت تحصیلی در درس ریاضی باشد.

کلمات کلیدی:

آموزش ریاضی، بازی آموزش تخیلی، پیشرفت درسی، انگیزش تحصیلی، دانش آموزان پایه چهارم ابتدایی، شهر کرمانشاه

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/524058>

