

عنوان مقاله:

رتبه بندی عوامل موثر بر استفاده ازگوشی هوشمند جهت آموزش دانش آموزان بااستفاده از AHP بر اساس مدل FRAME مورد کاوی دبیرستان های استان قم

محل انتشار:

چهارمین کنفرانس بین المللی مطالعات نوین در علوم کامپیوتر و فناوری اطلاعات (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 18

نویسندگان:

ابوالفضل عبدی رکن آبادی - دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت فناوری اطلاعات موسسه آموزش عالی تعالی

رضا احسن - استاد مهندسی فناوری اطلاعات دانشگاه آزاد اسلامی واحد قم

عبدالحمید خاکسار - استادیار دانشگاه عالی دفاع و موسسه آموزش عالی تعالی

خلاصه مقاله:

هدف این مطالعه بررسی و رتبه بندی عوامل موثر بر یادگیری سیار از دیدگاه دانش آموزان دبیرستان بر اساس مدل FRAME است. روش مطالعه از نوع توصیفی و نمونه پژوهش 388 نفر از دانش آموز دبیرستانهای دوره اول و دومستان قم بودند که بصورت تصادفی طبقه ای انتخاب شدند. ابزار گردآوری طراحی شد و روایی صوری و محتوایی بازار تایید شد. داده ها، پرسشنامه 39 سوالی محقق ساخته با پایایی شاخص پیوستگی درونی (آلفای کرونباخ) 0/930 است. جهت تحلیل داده ها از آمار توصیفی و رتبه بندی با AHP استفاده شد. یافته ها: 1- بعد یادگیرنده با وزن 0/5 (شنیدن فایل صوتی 0/15، اتصال به اینترنت با وای فا 0/148 و دانلودفایل 0/147) 2 - بعد رفتار اجتماعی (میزان کاربرد شبکه اجتماعی 0/157 و نوع نگرش فرد از گوشی بعنوان ابزار آموزشی 0/13) 3 - بعد ابزار 0/05 (حافظه 0/35، اندازه صفحه 0/25 و سرعت پردازش وزن 0/23) قرار دارند. اما در ابعاد ناشی از همپوشانی سه بعد اصلی: 1 - قابلیت استفاده در یادگیری 0/39 (نگرش نسبت به استفاده از گوشی همراه بعنوان یک ابزار آموزشی و اگر بتوانید ازگوشی هوشمند خود در فعالیتهای آموزشی و پرورشی بصورت رسمی استفاده کنید چقدر از آن بهره می برید 0/326 رتبه اول، استفاده ازگوشی هوشمند در آموزش و پرورش به چه میزان باعث یادگیری بهتر و دایمی تر و اکتشافی تر می شود با 0/311) 2 - بعد یادگیریتعاملی 0/33 (میزان کاربرد شبکه اجتماعی 0/52 و میزان توانایی ارسال افکار در کلاس 0/42) قرار دارد. 3 - بعد فرهنگاستفاده (هنگام استفاده از شبکه های اجتماعی، چقدر خارج از خواست اولیه را صرف بازدید متفرقه می کنید با 0/452 و هنگام استفاده از اینترنت، چقدر براساس پیشنهاد سایت ها یا موتور جستجو، خارج از خواست اولیه جستجو می کنید با 0/406) 4 - بعد تکنولوژی اجتماعی 0/76 (قابلیت پخش صوت و فیلم 0/147، قابل حمل و نقل بودن 0/14، هزینه پایینگوشی 0/132، کتاب الکترونیک 0/13 / قابلیت نصب نرم افزار 0/12 و بازی آموزشی 0/117) قرار دارد. بر اساس یافته هاطراحان یادگیری باید، به ترجیحات استفاده یادگیرندگان توجه نمایند و در تولیدات خود از بستر شبکه های اجتماعیالهام بگیرند.

کلمات کلیدی:

رتبه بندی عوامل یادگیری، یادگیری باگوشی هوشمند، آموزش دانش آموزان، رتبه بندی با AHP، مدل FRAME

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/779097>



