

عنوان مقاله:

بررسی بازی های رایانه ای و تاثیر آن بر خلاقیت در دانش آموزان دختر ابتدایی شهر کاشمر در سال تحصیلی 98-1397

محل انتشار:

ششمین کنفرانس ملی روانشناسی، علوم تربیتی و اجتماعی (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

حسین دائمی - دانشگاه فرهنگیان، واحد ثامن الحجج مشهد

سیده زینب هاشمی - دانشگاه فرهنگیان، واحد گناباد

بی بی مرضیه هاشمی - دانشگاه پیام نور، واحد فردوس

خلاصه مقاله:

مقدمه: این تحقیق حاضر به بررسی بازی های رایانه ای و تاثیر آن بر خلاقیت در میان دانش آموزان می پردازد. روش کار: روش این تحقیق توصیفی، از نوع علی مقایسه ای بود که جامعه آماری پژوهش را تمامی دانش آموزان دختر مقطع ابتدایی، پایه ششم شهر کاشمر که در سال تحصیلی 98-97 مشغول به تحصیل بودند، تشکیل می دادند. بدین منظور 60 نفر از دانش آموزان پایه ششم شهرستان کاشمر از طریق نمونه گیری داوطلبانه انتخاب شدند و پرسشنامه های محقق ساخته بازی رایانه ای و خلاقیت عابدی، بر روی آنها اجرا گردید. یافته ها: نتایج آزمون تجزیه و تحلیل واریانس نشان داد که بین خلاقیت دانش آموزان بر حسب نوع بازی های رایانه ای و میزان ساعت استفاده از بازی های رایانه ای در روز تفاوت معناداری وجود داشت $P < 0/05$ و $P = 0/05$ اما بین خلاقیت دانش آموزان بر حسب سابقه (سال) بازی رایانه ای تفاوت معناداری مشاهده نشد $P > 0/05$ نتیجه گیری: با توجه به یافته های پژوهش سبک بازی های رایانه ای، میزان ساعت بازی در روز و سابقه بازی رایانه ای می تواند در خلاقیت دانش آموزان تفاوت ایجاد کند

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، خلاقیت

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/906464>

