

## عنوان مقاله:

اولویت بندی عوامل موثر بازی های رایانه ای بر ارتقاء یادگیری دانش آموزان دوره متوسطه از منظر معلمان (مورد مطالعه معلمان شهر کرج)

## محل انتشار:

ششمین کنگره بین المللی توسعه و ترویج علوم و فنون بنیادین در جامعه (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 6

## نویسندگان:

سید جواد شریف شیخ الاسلامی - دانشگاه پیام نور واحد ساوه

مینا مرادعلی زکریا - دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال

## خلاصه مقاله:

پیشرفت تحصیلی دانش آموزان یکی از شاخص های مهم در ارزیابی آموزشی است و تمام کوشش نظام های آموزشی در واقع جامه ی عمل پوشاندن به این امر است. برای رسیدن به پیشرفت تحصیلی در دانش آموزان، لازم است از ابزارهای نوین نیز استفاده شود تا سختی یادگیری به شیرینی تبدیل شود و دیگر نیازی به اجبار برای یادگیری نباشد. بازهای رایانه ای از جمله ابزارهای جدیدی است که می توان از آن برای ایجاد انگیزه و اشتیاق برای یادگیری در دانش آموزان استفاده نمود. در این پژوهش سعی نموده ایم تا با استفاده از تجارب معلمان به بررسی و اولویت بندی عوامل موثر در بازی ها بر ارتقاء یادگیری دانش آموزان بپردازیم. حجم نمونه براساس جدول مورگان برابر 217 نفر و روش نمونه گیری خوشه ای می باشد، آلفای کرونباخ 87.65 به دست آمده است که نشانه پایایی تحقیق است. یافته های تحقیق نشان می دهد که مولفه ی فناوری در بازی های رایانه ای بیشترین تاثیر و مولفه ی فضا و زمان بازی کمترین تاثیر را بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان از دیدگاه معلمان دارد.

## کلمات کلیدی:

عوامل موثر بازی، بازی دیجیتال، پیشرفت تحصیلی، دوره متوسطه، معلمان کرج

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/917054>

