

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های رایانه ای بر توانایی حل مسئله کودکان

محل انتشار:

ششمین کنفرانس بین المللی دستاوردهای نوین پژوهشی در علوم اجتماعی و علوم تربیتی و روانشناسی (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 16

نویسندگان:

حکیمه تقیپور

الهام میرزایی

مریم میرزایی

پریناز صالحی

فرشاد نجفی

خلاصه مقاله:

هدف از پژوهش حاضر بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر توانایی حل مسئله در کودکان بود. برای رسیدن به اهداف پژوهش از طرح نیمه آزمایشی پیش آزمون- پس آزمون با گروه کنترل استفاده گردید. جامعه آماری پژوهش، کلیه دانش آموزان پایه سوم و چهارم و پنجم شهر آلونی (چهارمحل بختیاری) بوده اند. به منظور انتخاب نمونه ابتدا دو دبستان پسرانه به روش تصادفی انتخاب و سپس از بین دانش آموزان این دو دبستان، تعداد 93 نفر از دانش آموزان پایه سوم و چهارم به طور تصادفی در چهار گروه 10 نفره بازی های رایانه ای اکشن، بازی های رایانه ای استراتژیک، بازی های رایانه ای آموزشی و گروه کنترل قرار گرفتند. نتایج تجزیه و تحلیل داده ها با کمک تحلیل کوواریانس نشان داد که اگرچه توانایی حل مسئله چهار گروه در پیش آزمون تفاوت معناداری نداشت، پس از تعدیل نمرات پیش آزمون بین میانگین چهار گروه در پس آزمون تفاوت معناداری وجود داشت ($P > 0/05$) و $F(3 \text{ و } 35) = 4/21$. نتایج تحلیل کوواریانس همچنین نشان داد که پس از اجرای کاربندی آزمایشی، توانایی حل مسئله دانش آموزان (به جز گروه کنترل) در پس آزمون افزایش یافت و گروه آزمایشی بازی های رایانه ای استراتژیک از نظر توانایی اجرای حل مسئله عملکرد بهتری در مقایسه با گروه آزمایشی بازی های رایانه ای اکشن و گروه کنترل از خود نشان داد. این یافته ها نشان داد که بازی های رایانه ای اکشن و استراتژیک تاثیری متفاوت در توانایی حل مسئله در کودکان دارند و اثرات بازی های رایانه ای استراتژیک و آموزشی تفاوت معناداری با یکدیگر ندارند.

کلمات کلیدی:

حل مسئله، بازی های رایانه ای، کودکان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/977930>

