

عنوان مقاله:

بررسی تاثیر استفاده از بازی های آموزشی رایانه ای بر افزایش خلاقیت کودکان مقطع سوم دبیرستان

محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی خلاقیت شناسی و نوآوری ایران (سال: 1387)

تعداد صفحات اصل مقاله: 19

نویسنده:

هاجر فرهودی - کارشناس ارشد تکنولوژی آموزشی از دانشگاه علامه طباطبائی

خلاصه مقاله:

خلاقیت و تاثیر آن بر بسیاری از فرایندهای شناختی در دهه های اخیر همواره مورد توجه بسیاری از روانشناسان و متخصصان تعلیم و تربیت قرار گرفته است. از آنجا که این عصر، عصر فناوری هایی است که خود حاصل ابداع و تفکر خلاق انسان ها هستند، لذا بررسی تاثیر آنها بر خلاقیت انسانها، بویژه کودکان بسیار حائز اهمیت است تا از طریق آن بتوان به یافته های جدیدتر و کارآمدتری هم در زمینه فناوری های نوین و هم در زمینه خلاقیت کودکان دست یافت. پژوهش حاضر با هدف بررسی تاثیر بکارگیری بازیهای آموزشی رایانه ای بر ابعاد خلاقیت کودکان پایه سوم دبستان شهر تهران انجام شد. نمونه آماری این پژوهش در کل 40 نفر از دانش آموزان دو کلاس بعنوان گروه آزمایش و گروه کنترل از یک مدرسه در منطقه چهار آموزش و پرورش و روی نمونه گیری نیز روش نمونه گیری با استفاده از گروه های در دسترس بوده است. ابزارهای مورد استفاده در این پژوهش شامل بازی آموزشی رایانه ای (Spy, Treasure Hunt) و آزمون خلاقیت تورنس بوده که این آزمون هم برای پیش آزمون و هم برای پس آزمون مورد استفاده قرار گرفت. متغیرهای پژوهش نیز عبارتند از: متغیر مستقل، بازی آموزشی رایانه ای و متغیر وابسته، ابعاد خلاقیت. روش اجرای این پژوهش بصورت زیر بوده است: ابتدا هر یک از گروه های آزمایش و کنترل در معرض آزمون خلاقیت قرار گرفت و گروه آزمایش طی مدت 20 جلسه 30 دقیقه ای بازی، دوباره پس آزمون خلاقیت تورنس برای تمامی آزمودنی ها به اجرا در آمد که نمرات حاصل از آزمون هر دو گروه با روش تحلیل کواریانس مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. در تجزیه و تحلیل این پژوهش از آمار توصیفی جهت تهیه جدول توزیع فراوانی، میانگین، انحراف معیار، خطای میانگیم استاندارد و نمودار و از آمار استنباطی برای آزمون فرضیه ها از تحلیل کواریانس استفاده گردید. نتایج این تجزیه و تحلیل به شرح زیر است: - بازی های آموزشی رایانه ای موجب افزایش عامل (اصالت) از عوامل چهارگانه تشکیل دهنده خلاقیت، در کودکان پایه سوم دبستان می شود. - بازی های آموزشی رایانه ای موجب افزایش عامل (سیالی) از عوامل چهارگانه تشکیل دهنده خلاقیت، در کودکان پایه سوم دبستان نمی شود. - بازی های آموزشی رایانه ای موجب افزایش عامل (انعطاف پذیری) از عوامل چهارگانه تشکیل دهنده خلاقیت، در کودکان پایه سوم دبستان می شود. - بازی های آموزشی رایانه ای موجب افزایش عامل (بسط) از عوامل چهارگانه تشکیل دهنده خلاقیت، در کودکان پایه سوم دبستان نمی شود.

کلمات کلیدی:

بازی های آموزشی رایانه ای، خلاقیت، کودکان مقطع سوم دبستان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/56460>

