

عنوان مقاله:

بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر روی انگیزش و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع ابتدایی با استفاده از تکنیک های داده کاوی

محل انتشار:

چهارمین کنفرانس پژوهش در علوم تربیتی، روانشناسی و علوم اجتماعی (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسندگان:

روح اله دهقانی فیروزآبادی - دانشجوی کارشناسی ارشد فناوری اطلاعات، دانشگاه آزاد اسلامی واحد میبد

محسن سرداری زارچی - استادیار گروه کامپیوتر، دانشکده فنی و مهندسی، دانشگاه حایری میبد

خلاصه مقاله:

با توجه به گسترش بازیهای رایانه‌ای و مورداستفاده قرار گرفتن آنها توسط دانش آموزان میتوان از فایده های این بازیها با توجه به ویژگیهای خاصشان در محیط آموزشی استفاده کرد و کلاس درس متفاوت تری را از نظر تدریس و یادگیری ایجاد کرد. با توجه به اینکه دانش آموزان در درس ریاضی مشکل دارند و انگیزه ی کمتری در این درس دارند با آموزش از طریق بازی رایانه‌ای این هدف دنبال می شودکه با ایجاد انگیزه ی تحصیلی، پیشرفت تحصیلی نیز در آنها مشاهده شود. بعد از آن با روشهای داده کاوی خواسته شده است که دانش آموزی به سمت این نوع آموزش هدایت شودکه تاثیرپذیری بیشتر و مناسبتری از این بازیها را داشته باشد و به هدف نهایی یعنی پیشرفت در درس ریاضی دست یابد. در این تحقیق خواسته شده است که اثر بازیهای رایانه‌ای آموزشی بر انگیزش و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان مقطع ابتدایی بررسی شود و درنهایت برای مفیدتر کردن این مسیله دانش آموزانی شناسایی میشوند که تاثیرپذیری بیشتری از این بازیها داشته اند تا با بررسی یک سری ویژگیهای رفتاری و شخصیتی با روشهای داده کاوی و الگوریتم های مربوطه، در آنها کلاس درسی با بازده بالاتری ایجاد شود. برای این تحقیق از جامعه آماری دو گروه کنترل و آزمایش انتخاب شد. پس از تدریس به روش سنتی در هر دو گروه، به مدت چهل روز گروه آزمایش توسط بازیهای رایانه ای آموزش دیدند و گروه کنترل مانند قبل به روش سنتی آموزش را دنبال کردند. پس از جمع آوری داده ها از آزمونها و پرسشنامه ها نتایج حاصل با تحلیل کوواریانس نشان دادند که گروه آزمایش بهطور معنیداری از نمرات انگیزش و پیشرفت تحصیلی بالاتری برخوردارند. درنهایت با بررسی ویژگیهای مدنظر از دانش آموزانی که در گروه آزمایش تاثیر مناسبتری از بازی گرفته بودند یک سری ویژگی ها با استفاده از الگوریتمهای Apriori که از الگوریتمهای داده‌کاوی است شناسایی شد تا اینکه برای این دانش آموزان آموزش به روش بازی در نظر گرفته شود و دانش آموزانی که تاثیر کم یا تاثیرپذیری نداشتند آموزش به روش دیگری در نظر گرفته شود تا کلاسی پربازده تری ایجاد شود.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، انگیزش تحصیلی، پیشرفت تحصیلی، داده کاوی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/799793>

