

عنوان مقاله:

اثر بخشی بازیهای آموزشی رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری درس علوم

محل انتشار:

فصلنامه پژوهش در برنامه ریزی درسی، دوره 2، شماره 15 (سال: 1393)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

اسماعیل عظیمی - کارشناس ارشد آموزش و پرورش

رضا جعفری هرنی - استادیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه قم، قم، ایران

سعید موسوی پور - استادیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه اراک، اراک، ایران

خلاصه مقاله:

هدف از این پژوهش، بررسی اثر بخشی بازی های آموزشی رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش دانش آموزان به یادگیری درس علوم در پایه چهارم ابتدایی شهر اراک بود. طرح پژوهش، طرح دو گروهی با پیش آزمون و پس آزمون و روش پژوهش، نیمه آزمایشی بود. جامعه آماری پژوهش شامل دانش آموزان پایه چهارم ابتدایی مدارس شهر اراک در سال تحصیلی 91-1390 به تعداد 1836 نفر بود. با روش نمونه گیری تصادفی مرحله ای، 40 دانش آموز انتخاب و از این تعداد 20 نفر در گروه آزمایش و 20 نفر در گروه کنترل جایگزین شدند. 10 موضوع از درس علوم چهارم ابتدایی انتخاب و به صورت بازی های آموزشی رایانه ای تولید شد. گروه آزمایش، بازی های آموزشی رایانه ای را انجام دادند و گروه کنترل با روش سنتی آموزش دیدند. در این پژوهش، برای گردآوری داده ها از آزمون پیشرفت تحصیلی و مقیاس نگرش به یادگیری درس علوم استفاده شد. ضریب پایایی به دست آمده برای آزمون پیشرفت تحصیلی 0/80 و برای مقیاس نگرش به یادگیری درس علوم 0/77 بود. جهت تحلیل داده ها تحلیل کوواریانس مورد استفاده قرار گرفت. نتایج نشان داد که دانش آموزانی که بازی های آموزشی رایانه ای را انجام دادند، به صورت معناداری پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری بالاتری نسبت به دانش آموزانی که به روش سنتی آموزش دیدند، داشتند ($P < 0/001$). بنابراین استفاده از بازی های آموزشی رایانه ای در آموزش علوم توصیه می شود.

کلمات کلیدی:

آموزش علوم، بازی های آموزشی رایانه ای، پیشرفت تحصیلی، نگرش به یادگیری درس علوم

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/464860>

