

تأثیر بازی رایانه‌ای آموزش درس ریاضی بر خود راهبری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پایه پنجم شهر تهران

بهنام قابل دمیرچی^{۱*}، فرزین فروزانی فرد^۳

۱. نویسنده مسئول، دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی، دانشکده علوم رفتاری، دانشگاه علوم توانبخشی و سلامت اجتماعی، تهران، ایران
۲. دبیر کارگروه علوم اعصاب شناختی، شاخه دانشجویی آزمایشگاه ملی نقشه‌برداری مغز ایران، تهران، ایران
۳. دانشجوی کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی کودک و نوجوان، دانشکده علوم رفتاری، دانشگاه علوم توانبخشی و سلامت اجتماعی، تهران، ایران

چکیده

پرورش یادگیرندگان خود-راهبر از اهداف اساسی نظام‌های آموزشی نوین است. این هدف در تحولات وسیع عصر حاضر اهمیتی مضاعف می‌یابد و بسیار ضروری است که برای تحقق آن از تحولات پیش رو بهره گرفته شود. عصر فناوری اطلاعات و دستاوردهای آن بستری مناسب برای آموختن و تبدیل معلم محوری به خود-راهبری را فراهم می‌کند. هدف از پژوهش حاضر، بررسی تأثیر بازی رایانه‌ای آموزشی درس ریاضی بر خود-راهبری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه پنجم شهر تهران بود. روش تحقیق از نوع آزمایشی با طرح پیش‌آزمون، پس‌آزمون با گروه کنترل بوده است. جامعه آماری تحقیق شامل ۱۹۲۰ نفر از دانش‌آموزان پسر سال پنجم ابتدایی که در سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۴۰۰ در تهران مشغول به تحصیل بودند و به روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. در ابتدا پیش‌آزمون خود-راهبری و پیشرفت تحصیلی از هر دو گروه گرفته شد و سپس گروه آزمایش به مدت ۱۵ جلسه در معرض بازی رایانه‌ای آموزشی قرار گرفتند و گروه کنترل در همان مدت با روش معمولی (تدریس معلم بدون استفاده از بازی رایانه‌ای) درس را فراگرفتند؛ ابزار تحقیق، پرسشنامه خود-راهبری گاکلیمینو و آزمون پیشرفت تحصیلی معلم ساخته بود. در پایان دوره آموزشی، پس‌آزمون پیشرفت تحصیلی و خود-راهبری از هر دو گروه به عمل آمد. نتایج حاصل از تجزیه و تحلیل داده‌ها به روش تحلیل واریانس مختلط نشان داد که بازی رایانه‌ای بر خود-راهبری و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان تأثیر مثبتی دارد ($p < 0/05$).

واژه‌های کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، خود-راهبری، پیشرفت تحصیلی

مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی

دوره ۷، شماره ۱، بهار ۱۴۰۰، صفحات ۶۴۶-۶۵۵