

بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای با رشد خلاقیت و خودکارآمدی دانش آموزان دوره متوسطه

دوم شهر زابل

دکتر سعیده خجسته (نویسنده مسئول)^۱، مهشید غلامعلی نژاد^۲

۱- دکتر سعیده خجسته، استادیار گروه علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه پیام نور، تهران، ایران

۲- کارشناس ارشد تاریخ و فلسفه آموزش و پرورش دانشگاه پیام نور و دبیر آموزش و پرورش

چکیده

در این تحقیق سعی بر این شده است که رابطه بازی‌های رایانه‌ای با رشد خلاقیت و خودکارآمدی دانش آموزان دوره متوسطه دوم شهر زابل را مورد بررسی قرار دهیم که با انتخاب مقطع متوسطه شهرستان زابل به عنوان جامعه آماری و انتخاب تعدادی از دانش آموزان این مدرسه به صورت نمونه گیری تصادفی ساده و توزیع پرسشنامه در چهارچوب این موضوع به بررسی جامع این پدیده پرداخته شد. این پژوهش توصیفی از نوع همبستگی است. برای گردآوری مبانی نظری این تحقیق با مراجعه به کتابخانه و جمع آوری داده ها و اطلاعات و اسناد مرتبط به گلچین این اطلاعات پرداخته و با بازدید میدانی و توزیع پرسشنامه به جمع آوری مابقی اطلاعات پرداخته و پس از آن ارتباط بین متغیرها با استفاده از آزمون همبستگی پیرسون، تی مستقل و تحلیل واریانس یک طرفه (آنوا) بررسی و نتایج بدست آمده با تحقیقات قبلی مقایسه و در پایان نتیجه گیری و پیشنهادات ارائه می گردد. لازم به ذکر است که پژوهش با روش توصیفی از نوع همبستگی می باشد.

کلید واژه ها: بازی های رایانه ای، خلاقیت، خودکارآمدی، دانش آموزان مقطع متوسطه