

بازی رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی

زهرا محمدی

مریم قربانی



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

بازی رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی

تالیف:

زهرا محمدی

کارشناسی ارشد مدیریت آموزشی

مریم قربانی

کارشناسی ارشد مدیریت آموزشی



انتشارات موجک



سرشناسه : محمدی، زهرا، ۱۳۶۰ اسفند -

عنوان و نام پدیدآور : بازی رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی / تالیف زهرا محمدی، مریم قربانی.

مشخصات نشر : تهران: انتشارات موجک، ۱۳۹۹.

مشخصات ظاهری : ۵۶ ص.

شابک : ۶-۲۳۳-۹۹۴-۶۰۰-۹۷۸

وضعیت فهرست نویسی : فیبا

موضوع : بازی‌های کامپیوتری -- ایران -- نمونه پژوهی

موضوع : Computer games-- Iran -- Case studies

موضوع : پیشرفت تحصیلی -- ایران -- نمونه پژوهی

موضوع : Promotion (School) -- Iran -- Case studies

موضوع : بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های روانشناسی -- نمونه پژوهی

موضوع : Computer games -- Psychological aspects -- Case studies

شناسه افزوده : قربانی، مریم، ۱۳۶۱-

رده بندی کنگره : GV ۱۴۶۹/۱۵

رده بندی دیویی : ۷۹۴/۸۰۹۵۵

شماره کتابشناسی ملی : ۷۴۲۲۲۹۹

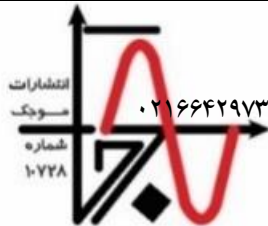
انتشارات موجک

واتساپ : ۰۹۳۶۳۰۳۱۲۵۸ کانال: telegram.me/mojak1

تلفن مرکز پخش : ۰۲۶۳۲۷۰۵۳۱۸ - ۰۲۶۳۲۷۲۱۸۱۹ - ۰۲۱۶۶۱۲۷۵۹۳ - ۰۲۱۶۶۴۲۹۷۳۳

ایمیل : mojakpublication@yahoo.com

سایت: www.mojak.ir



عنوان : بازی رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی

تالیف : زهرا محمدی، مریم قربانی

مشخصات ظاهری : ۵۶ صفحه، قطع وزیری

چاپ اول : زمستان ۱۳۹۹، تیراژ : ۵۰۰ جلد

قیمت : ۳۲۰۰۰۰ ریال، شابک : ۶-۲۳۳-۹۹۴-۶۰۰-۹۷۸

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر برای انتشارات موجک محفوظ است. هیچ شخص حقیقی و حقوقی حق

چاپ و تکثیر این اثر را به هر شکل و صورت اعم از فتوکپی، چاپ کتاب و ... را ندارد. متخلفین به موجب

بند ۵ ماده قانون حمایت از ناشرین تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.

سپاس و ستایش مر خدای را جل و جلاله که آثار قدرت او بر چهره روز روشن، تابان است و انوار حکمت او در دل شب تار، درفشان. آفریدگاری که خویشتن را به ما شناساند و درهای علم را بر ما گشود و عمری و فرصتی عطا فرمود تا بدان، بنده ضعیف خویش را در طریق علم و معرفت بیازماید.

تقدیم به پدر و مادر عزیزم
که خوشبختی و آرامشم را مدیون صفای باطنشان هستم
کسانی که در فراز و نشیب زندگی
و نیز در طی دوران تحصیل، سختی‌های زیادی را متحمل شدند
متانت و صبرتان را ارج می‌نهم

پدر بزرگوالم
او که فکر و اندیشه‌ام را جهت بخشید و شایسته‌ترین راهنمایم بود

مادر عزیزم
او که قلب پاکش منبع دعای خیر و وجودش خورشید آسمان زندگی من است

تقدیم به همسرم
به پاس قدردانی از قلبی آکنده از عشق و معرفت که محیطی سرشار از سلامت و امنیت و آرامش و آسایش برای من فراهم آورده است.

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

پیش گفتار..... ۱

فصل اول: کلیات ۳

۱-۱ شرح موضوع کتاب ۳

۲-۱ اهمیت موضوع ۹

۳-۱ تعریف مفاهیم و اصطلاحات ۱۰

۱-۳-۱ بازی رایانه‌ای ۱۰

۲-۳-۱ نگرش ۱۰

۳-۳-۱ پیشرفت تحصیلی ۱۰

فصل دوم: بازی رایانه‌ای ۱۱

۱-۲ تعریف بازی ۱۱

۲-۲ تعریف بازی‌های رایانه‌ای ۱۱

۳-۲ ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای ۱۲

۴-۲ تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای ۱۳

۵-۲ چگونگی عملکرد بازی‌های رایانه‌ای در امر آموزش ۱۴

۶-۲ اهمیت و ضرورت بازی در آموزش ۱۵

۷-۲ انواع بازی‌های رایانه‌ای ۱۶

فصل سوم: نگرش ۱۹

۱-۳ مفهوم نگرش ۱۹

۲-۳ تاریخچه نگرش ۱۹

۳-۳ تعریف نگرش ۲۰

۴-۳ اجزای نگرش ۲۱

۵-۳ چگونگی شکل‌گیری نگرش‌ها ۲۲

۶-۳ عوامل مؤثر بر نگرش ۲۵

۷-۳ نظریه‌های مربوط به نگرش ۲۶

۱-۷-۳ نظریه محرک - پاسخ ۲۶

۲-۷-۳ نظریه هاولند ۲۷

۳-۷-۳ نظریه مشوق‌ها و تعارض‌ها ۲۷

۴-۷-۳ نظریه تعادل ۲۸

۵-۷-۳ نظریه توافق ۲۸

۶-۷-۳ نظریه هم‌سازی شناختی ۲۹

۷-۷-۳ نظریه ناهماهنگی (ناهم‌سازی) شناختی ۲۹

فصل چهارم: پیشرفت تحصیلی ۳۱

۱-۴ تعریف پیشرفت تحصیلی ۳۱

۲-۴ نظریه‌های مربوط به پیشرفت تحصیلی ۳۳

۱-۲-۴ نظریه هنری موری ۳۳

۲-۲-۴ نظریه مک‌کلند ۳۴

۳-۲-۴ نظریه خودتعیین‌گری ۳۵

۴-۳ راه‌کارهای ایجاد انگیزش در دانش‌آموزان و تاثیر آن در پیشرفت تحصیلی ۳۶

فصل پنجم: تحقیقات بازی رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی ۳۹

فصل ششم: جمع بندی ۴۷

۱-۶ نتیجه گیری ۴۷

۲-۶ پیشنهادها ۴۹

منابع ۵۱

منابع فارسی ۵۱

منابع انگلیسی ۵۵

پیش‌گفتار

از آن‌جا که قرن اخیر، دوره‌ گذر از عصر صنعتی به عصر اطلاعات و ارتباطات است، تعلیم و تربیت نسبت به دوره‌های گذشته هم از لحاظ کمیت و هم از لحاظ کیفیت و سرعت ارائه به طور چشم‌گیری دچار تحول شده است. توسعه نظام آموزشی در عصر فناوری اطلاعات و ارتباطات یکی از چالش‌های اصلی سیاست‌گذاران آموزشی است. بازنگری فرآیند نظام آموزشی به سبب تأثیر شگرف فناوری اطلاعات و نفوذ روزافزون آن در ارکان متفاوت نظام آموزشی، مهم‌ترین امری است که باید به آن پرداخت تا منظومه‌ای هماهنگ بر حضور پویا در عرصه اطلاعات پی‌ریزی گشته و قوام و دوام آن تضمین شود (رستگارپور، ۱۳۹۳). یکی از مقوله‌هایی که پیشرفت‌های تکنولوژی به همراه داشته و دانش‌آموزان هر یک لاقلاً مقداری از زمان خود را صرف آن می‌کنند، بازی‌های رایانه‌ای است. بازی رایانه‌ای نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکروکنترلر انجام می‌شود. تعداد مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های گذشته افزایش چشم‌گیر داشته و این بازی‌ها به یکی از پرهوادارترین سرگرمی‌های موجود تبدیل شده‌اند (قاسمی، ۱۳۹۶).

یکی از مسائل مهمی که جهت قضاوت در مورد نحوه تحصیل دانش‌آموزان می‌توان به آن رجوع کرد، نگرش تحصیلی دانش‌آموزان است. نگرش، از مفاهیم کاربردی در علم روان‌شناسی اجتماعی است. این اصطلاح در دهه ۱۹۵۰ به بعد متداول گردید و امروزه یکی از مهم‌ترین مفاهیم مورد استفاده در روان‌شناسی اجتماعی آمریکا است. ترکیب شناخت‌ها، احساس‌ها و آمادگی برای عمل نسبت به یک چیز معین را نگرش شخص نسبت به آن چیز گویند (فدائی، ۱۳۹۶).

یکی دیگر از مسائلی که در مطالعات مربوط به دانش‌آموزان از اهمیت خاصی برخوردار است، پیشرفت تحصیلی آنان است که یکی از شاخص‌های مهم در ارزیابی آموزش و پرورش نیز است و تمام کوشش‌های این نظام در واقع جامعه عمل پوشاندن به این امر تلقی می‌شود. به عبارتی

دیگر، جامعه و به‌ویژه نظام آموزش و پرورش به رشد و تکامل موفقیت‌آمیز دانش‌آموز و جایگاه او در جامعه علاقمند و نسبت به آن نگران است و انتظار دارد کودکان و دانش‌آموزان در جوانب گوناگون اعم از ابعاد شناختی، عاطفی و شخصیتی و کسب مهارت‌ها و توانایی‌ها، آن‌چنان که باید پیشرفت و تعالی یابند. (ناطق‌پور، ۱۳۸۹).

هدف از تالیف کتاب حاضر تأثیر بازی رایانه‌ای بر نگرش و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مقطع ابتدائی پسرانه منطقه نه تهران بود. جامعه آماری کتاب حاضر شامل دانش‌آموزان مقطع ابتدائی پسرانه منطقه نه تهران بوده که تعداد آن‌ها حدود ۴۶۰ نفر و تعداد نمونه برابر با ۲۱۰ نفر و با روش تصادفی خوشه‌ای بدست آمد. ابزار گردآوری داده‌ها در این کتاب از دو پرسشنامه استاندارد نگرش به تحصیل تاروپردی‌زاده و همکاران (۱۳۹۶)، پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان سرمد و همکاران (۱۳۹۰) و بازی رایانه‌ای جهت بهبود نگرش و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان استفاده شد. نتایج نشان داد که بازی رایانه‌ای بر نگرش و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان مقطع ابتدائی پسرانه منطقه نه تهران تأثیر دارد، با توجه به مقدار میانگین، بازی رایانه‌ای بر نگرش دانش‌آموزان تأثیر بیشتری نسبت به پیشرفت تحصیلی دارد.

شیوه سازماندهی کتاب حاضر به صورت زیر می‌باشد.

فصل اول: کلیات

فصل دوم: بازی رایانه‌ای

فصل سوم: نگرش

فصل چهارم: پیشرفت تحصیلی

فصل پنجم: تحقیقات بازی رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی

فصل ششم: جمع‌بندی

در پایان، بر خود لازم می‌دانیم از همه عزیزانی که در مراحل گوناگون آماده‌سازی این کتاب ما را یاری نموده‌اند، صمیمانه تقدیر و تشکر نمائیم.

زهره محمدی، مریم قربانی

زمستان ۱۳۹۹

Computer Games and Academic Achievement

Zahra Mohammadi

Maryam Ghorbani

از آن جا که قرن اخیر، دوره گذر از عصر صنعتی به عصر اطلاعات و ارتباطات است، تعلیم و تربیت نسبت به دوره‌های گذشته هم از لحاظ کمیت و هم از لحاظ کیفیت و سرعت ارائه به طور چشم‌گیری دچار تحول شده است. توسعه نظام آموزشی در عصر فناوری اطلاعات و ارتباطات یکی از چالش‌های اصلی سیاست‌گذاران آموزشی است. بازنگری فرآیند نظام آموزشی به سبب تأثیر شگرف فناوری اطلاعات و نفوذ روزافزون آن در ارکان متفاوت نظام آموزشی، مهم‌ترین امری است که باید به آن پرداخت تا منظومه‌ای هماهنگ بر حضور پویا در عرصه اطلاعات پی‌ریزی گشته و قوام و دوام آن تضمین شود. یکی از مقوله‌هایی که پیشرفت‌های تکنولوژی به همراه داشته و دانش‌آموزان هر یک لاقلاً مقداری از زمان خود را صرف آن می‌کنند، بازی‌های رایانه‌ای است. بازی رایانه‌ای نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکروکنترلر انجام می‌شود. تعداد مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های گذشته افزایش چشم‌گیر داشته و این بازی‌ها به یکی از پرهوادارترین سرگرمی‌های موجود تبدیل شده‌اند.

یکی از مسائل مهمی که جهت قضاوت در مورد نحوه تحصیل دانش‌آموزان می‌توان به آن رجوع کرد، نگرش تحصیلی دانش‌آموزان است. نگرش، از مفاهیم کاربردی در علم روان‌شناسی اجتماعی است. این اصطلاح در دهه ۱۹۵۰ به بعد متداول گردید و امروزه یکی از مهم‌ترین مفاهیم مورد استفاده در روان‌شناسی اجتماعی آمریکا است. ترکیب شناخت‌ها، احساس‌ها و آمادگی برای عمل نسبت به یک چیز معین را نگرش شخص نسبت به آن چیز گویند.

