



پیش‌بینی خلاقیت و اضطراب تحصیلی بر اساس میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان دختر اول متوسطه شهر بناب در سال تحصیلی ۹۴-۹۳

دکتر بهمن یاسبلاغی^۱، هادی خائف

استادیار گروه تکنولوژی آموزشی دانشگاه اراک
دانش‌آموخته کارشناسی ارشد رشته تکنولوژی آموزشی دانشگاه اراک

چکیده: هدف این پژوهش پیش‌بینی خلاقیت و اضطراب تحصیلی بر اساس میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان می‌باشد. در این پژوهش از روش همبستگی استفاده شده است. جامعه آماری پژوهش کلیه دانش‌آموزان مقطع اول متوسطه شهر بناب است که شامل ۸۹۲ نفر دانش‌آموز می‌شد. روش نمونه‌گیری خوشه‌ای چند مرحله‌ای می‌باشد و برای آزمون فرضیه‌ها از آزمون همبستگی پیرسون و آزمون تحلیل رگرسیون استفاده شده است. یافته‌ها نشان داد که بین بازی‌های رایانه‌ای و خلاقیت در مولفه ابتکار یا اصالت رابطه معناداری وجود دارد ولی با سه مولفه دیگر خلاقیت (سیالی، بسط و انعطاف پذیری) رابطه معناداری وجود نداشت. همچنین بین بازی‌های رایانه‌ای و اضطراب تحصیلی رابطه معناداری مشاهده نشد. با توجه به یافته‌های تحقیق، می‌توان گفت که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند خلاقیت دانش‌آموزان را در حوزه و اصالت و ابتکار بیشتر کنند. لذا دست‌اندرکاران حوزه تعلیم و تربیت و همچنین تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای باید به این مساله توجه داشته باشند.

کلمات کلیدی: بازی رایانه‌ای، خلاقیت، اضطراب تحصیلی

مقدمه

بدون تردید ما در انقلابی‌ترین دوره تاریخ بسر می‌بریم و تغییر و تحولی دائمی به واقعیت انکارناپذیر و اساسی حیات اجتماعی بدل شده است (لنسکی، ۱۹۸۷، به نقل از احمدی). بطوریکه نوروزی و دهقان‌زاده (۱۳۹۱) بیان می‌کنند قرن ۲۱ شاهد نفوذ

استاد یار گروه روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه اراک



فرهنگی بنام فرهنگ دیجیتال^۱ است، که این فرهنگ تغییرات زیادی در روش زندگی انسانها ایجاد کرده است. لذا برای رشد خلاقیت^۲ در دانش‌آموزان باید از شیوه‌ها و ابزارهایی که امروزه وجود آمده‌اند استفاده کنیم. یکی از مهمترین راههای آموزش و پرورش خلاقیت همین ابزارهای فناوری است. خلاقیت در قرن اطلاعات و ارتباطات و در عصری که فناوری‌ها و برنامه‌های بنیادین و زیربنایی کشورهای پیشرفته و توسعه یافته را تشکیل داده‌اند، می‌تواند با ویژگی‌های مهم و منحصر به فرد خود، زمینه رشد و تعالی علمی و فرهنگی جوامع را فراهم ساخته و پرهیز از بسیاری عقب ماندگی‌ها را موجب شود (رستگارپور، ۱۳۸۴، به نقل از همتی). در رابطه با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای دو رویکرد متفاوت وجود دارد:

رویکرد اول: براساس این دیدگاه بازی‌های رایانه‌ای مزیت زیادی را برای دانش‌آموزان در بر دارد و انگیزه یادگیری را در آنها به شیوه‌های گوناگون تحریک می‌کند (Lee, 2005). بازی‌های رایانه‌ای محیطی را فراهم می‌کند که کاربران فعالانه با محیط تعامل داشته و به سوال‌گری و جستجو و کاوش می‌پردازند و از طریق انجام دادن فعالیتها دانش خود را می‌سازند. یکی از اصولی هم که برای طراحی بازی‌های رایانه آموزشی وجود دارد، اصل کاوش و جستجو است که در طی آن دانش‌آموز به جستجو، کاوش و در نتیجه به شکل دهی دانش می‌پردازد (نوروزی و دهقان‌زاده، ۱۳۹۱).

دیدگاه دوم نسبت به بازی‌های رایانه‌ای نگرش منفی دارد. براساس این رویکرد کار با رایانه و بازی‌های رایانه‌ای مانعی برای یادگیری دانش‌آموزان است. مطابق این رویکرد کار با رایانه باعث خواهد شد که دانش‌آموزان نتوانند به طور مناسب حوزه‌های شناختی، روانی و اجتماعی خود را رشد دهند همچنین کار با رایانه منجر به پرخاشگری، خشم و از بین بردن قوه خلاقه در دانش‌آموزان می‌شود (Lee, 2005). کودکان و نوجوانان امروزی وقت زیادی را صرف انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند و جاذبه‌ی محسوس کننده‌ی بازی‌های رایانه‌ای برای آنان، باعث شده بررسی این موضوع و تاثیرات آن در دانش‌آموزان مورد توجه پژوهشگران زیادی قرار گیرد.

بررسی رابطه خلاقیت و عملکرد تحصیلی با بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان دختر مقطع متوسطه شهر اهواز (خلیفه و ابراهیمی نوبندگانی، ۱۳۹۰)، بررسی میزان اثر بخشی بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت دانش‌آموزان راهنمایی پسر شهرستان نقده (انوری، ۱۳۹۲)، بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای پرخاشگرانه بر خلاقیت و خودپنداره نوجوانان دختر و پسر شهرستان بندرعباس (تقی نژاد، ۱۳۸۸)، آثار فن‌آوری ارتباطی جدید (اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای و ماهواره) بر تربیت اجتماعی، با تاکید بر سازگاری دانش‌آموزان سال دوم دبیرستانهای تهران (احمدی و همکاران، ۱۳۸۸)، تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت و رابطه آن با سازگاری روانی دانش‌آموزان (کریم زاده و غلامی توران پشته، ۱۳۹۰)، بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران (قطریفی، رشید و دلاور، ۱۳۹۲)، ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان راهنمایی شهر رشت در سال ۹۲ (فرمانبر و همکاران، ۱۳۹۲)، اثر بخشی بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری درس علوم (عظیمی، جعفری هرنندی و موسوی پور، ۱۳۹۳)، بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی ۲۵۸ دانش‌آموز پسر سال اول مقطع دبیرستان (آزاد فلاح و همکاران، ۱۳۸۰)، بررسی تاثیرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای بر دانش‌آموزان پسر کلاس سوم راهنمایی شهر اصفهان

1- Digital culture

2 - creativity



(احمدی، ۱۳۷۷)، مقایسه یادگیری مفاهیم شیمی از طریق بازی رایانه‌ای و روش سنتی (رستگارپور و مرعشی، ۱۳۹۱)، رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای و خلاقیت در کره (Lee, 2005)، نگرانی کارشناسانه درباره تفکر خلاق کودکان (2004)، MacPherson)، انگیزه یادگیرندگان در بازی‌های آموزشی (Tuzun, 2004)، بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای بر انزوای اجتماعی، عزت نفس پایین‌تر و پرخاشگری (Payne, 2005)، از جمله پژوهش‌هایی هستند که در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای صورت گرفته است.

در این پژوهش، بازی رایانه‌ای به عنوان متغیر پیش‌بین در نظر گرفته شده است و دو متغیر ملاک یعنی خلاقیت و اضطراب تحصیلی باید با توجه به بازی رایانه‌ای پیش‌بینی شوند. از این رو در تحقیق حاضر پژوهشگر قصد دارد پاسخی برای سوالات زیر پیدا کند:

۱- آیا انجام بازی رایانه‌ای در دانش‌آموزان می‌تواند خلاقیت آنان را پیش‌بینی کند یا خیر؟

۲- آیا انجام بازی رایانه‌ای می‌تواند اضطراب تحصیلی دانش‌آموزان را پیش‌بینی کند یا خیر؟

۳- آیا انجام بازی رایانه‌ای می‌تواند اضطراب تحصیلی دانش‌آموزان را پیش‌بینی کند یا خیر؟

روش پژوهش

روش پژوهش حاضر توصیفی از نوع همبستگی است. چراکه پژوهشگر سعی کرده تا رابطه پیش‌بینی بین متغیرها را بررسی کند؛ بطوریکه خلاقیت و اضطراب تحصیلی را براساس میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان پیش‌بینی می‌کند. جامعه آماری پژوهش شامل کلیه دانش‌آموزان دختر پایه اول متوسطه (دوره دوم) شهر بناب می‌باشد که ۸۹۲ نفر بوده و در سال تحصیلی ۹۳-۹۴ مشغول تحصیل بودند. نمونه آماری براساس جدول مورگان ۲۶۸ نفر شده است. برای نمونه‌گیری ابتدا از بین دبیرستان‌های دخترانه شهر بناب که تعداد آنها ۱۱ مدرسه بود، ۵ مدرسه بصورت تصادفی انتخاب شد از هر مدرسه در دو کلاس پرسشنامه پخش شد. با توجه به اینکه در این نوع نمونه‌گیری، از مدرسه و کلاس به جای فرد به عنوان واحد نمونه گیری استفاده است، لذا روش نمونه‌گیری در این پژوهش خوشه‌ای چند مرحله‌ای است.

ابزار گردآوری داده‌ها شامل سه تا پرسشنامه می‌باشد: ۱- پرسشنامه خلاقیت عابدی: پرسشنامه سنجش خلاقیت که به آزمون سنجش خلاقیت عابدی (CT) مشهور است بر اساس نظریه تورنس درباره خلاقیت و در سال ۱۳۶۳ به وسیله عابدی در تهران ساخته شده است.

پرسشنامه خلاقیت عابدی (CT) دارای ۶۰ سوال سه گزینه‌ای است و چهار خرده مقیاس را می‌سنجد که عبارتند از: سیالی، بسط، ابتکار و انعطاف‌پذیری. هر چه فرد در این پرسشنامه نمره بالاتری بگیرد دارای خلاقیت بیشتری است (عابدی، ۱۳۷۲).

در پژوهش حاضر نیز ضریب پایایی این پرسشنامه با استفاده از روش آلفای کرونباخ ۰/۸۵ محاسبه شد. ۲- پرسشنامه اضطراب پیشرفت آلپرت و هابر (AAT): آزمون اضطراب پیشرفت در سال ۱۹۶۰ توسط آلپرت و هابر به منظور ارزیابی اضطراب مربوط به پیشرفت تحصیلی ساخته شد. این مقیاس یک ابزار خودگزارشی است که از ۱۹ عبارت تشکیل شده است. ضریب پایایی این پرسشنامه با استفاده از روش آلفای کرونباخ و با نرم افزار SPSS انجام گرفت که برای اضطراب تسهیل‌کننده، ضریب پایایی ۰/۶۰ و برای اضطراب ناتوان‌کننده، ضریب پایایی ۰/۷۳ محاسبه شد. ۳- پرسشنامه محقق ساخته بازی رایانه‌ای:



این پرسش نامه که توسط محقق طراحی و ضمیمه دو پرسش نامه قبلی شده بود، شامل سوالاتی است که در آن از آزمودنی مدت زمان پرداختن به بازی رایانه‌ای در روز و همچنین مدت زمانی (ماه یا سال) که بازی رایانه‌ای را شروع کرده است، پرسیده شده است که آزمودنی در کنار جواب دادن به سوالات پرسش نامه خلاقیت یا اضطراب به سوالات مربوط به انجام بازی رایانه‌ای نیز جواب می‌دهد و ملاک ارزیابی نیز تعداد ماه‌هایی است که فرد بازی رایانه‌ای انجام داده است. ضریب پایایی این پرسش نامه هم ۰/۶۵ محاسبه شد. نظر متخصصان و اساتید جهت استفاده از این پرسشنامه‌ها مثبت بوده است؛ لذا روایی صورتی مورد استفاده واقع شده است.

یافته‌های پژوهش:

توصیف داده‌ها: جدول ۱ شاخص‌های توصیفی رابطه میزان بازی و خلاقیت و اضطراب تحصیلی را نشان می‌دهد:

جدول ۱- شاخص‌های توصیفی

| متغیر | حجم نمونه | حداقل | حداکثر | میانگین | انحراف استاندارد |
|--------------|-----------|-------|--------|---------|------------------|
| بازی | ۲۶۵ | ۰ | ۱۲۰ | ۱۹/۳۶ | ۲۴/۵۷ |
| خلاقیت | ۲۶۵ | ۱۰۹ | ۱۶۴ | ۱۳۵/۴۸ | ۱۳/۲۵ |
| اضطراب | ۲۶۵ | ۲۱ | ۴۲ | ۲۹/۹۳ | ۵/۱۴ |
| تسهیل کننده | | | | | |
| اضطراب | ۲۶۵ | ۱۶ | ۴۱ | ۳۱/۲۷ | ۵/۹۲ |
| ناتوان کننده | | | | | |

همانطور که جدول ۱ نشان می‌دهد، میانگین بازی (میانگین تعداد ماه‌هایی که دانش‌آموزان بازی رایانه‌ای انجام داده‌اند) برابر با ۱۹/۳۶ با انحراف استاندارد ۲۴/۵۷ است. یعنی به طور میانگین دانش‌آموزانی که در دو سال از بازی رایانه‌ای استفاده کرده‌اند. همچنین میانگین خلاقیت برابر ۱۳۵/۴۸ با انحراف استاندارد ۱۳/۲۵ می‌باشد. میانگین اضطراب تسهیل کننده ۲۹/۹۳ با انحراف استاندارد ۵/۱۴ و میانگین اضطراب ناتوان کننده ۳۱/۲۷ با انحراف استاندارد ۵/۹۲ می‌باشد.

تحلیل استنباطی داده‌ها

اهداف کلی پژوهش حاضر عبارت بودند از پیش‌بینی خلاقیت و اضطراب تحصیلی براساس میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در دانش‌آموزان دختر پایه اول متوسطه شهر بناب در سال تحصیلی ۹۴-۹۳.

به منظور بررسی اهداف کلی در ادامه هر یک از فرضیه‌های پژوهش ارائه و تحلیل می‌شود.

فرضیه اول: "افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای باعث افزایش خلاقیت در دانش‌آموزان می‌گردد."

متغیر خلاقیت دارای چهار مولفه اصلی یعنی ابتکار، بسط، انعطاف پذیری و سیالی می‌باشد. لذا برای پیش‌بینی خلاقیت در دانش‌آموزان براساس میزان استفاده از بازی رایانه‌ای، چهار مولفه خلاقیت را در نظر گرفته‌ایم و براساس این مولفه‌ها پیش‌بینی



انجام شده است. برای پاسخ به فرضیه اول از آزمون همبستگی پیرسون و آزمون تحلیل رگرسیون استفاده شد. نتایج آزمون همبستگی پیرسون براساس چهار مولفه اصلی خلاقیت در جدول ۲ مشاهده می شود.

جدول ۲- آزمون همبستگی پیرسون براساس چهار مولفه اصلی خلاقیت

| مولفه | ضریب همبستگی | معناداری |
|--------|--------------|----------|
| سیالی | ۰/۱۶۱ | ۰/۱۱۰ |
| بسط | ۰/۱۳۳ | ۰/۱۸۹ |
| ابتکار | ۰/۳۰۴ | ۰/۰۰۲ |
| انعطاف | ۰/۰۸۷ | ۰/۳۸۸ |

همانطور که جدول ۲ نشان می دهد، در مولفه های بسط، انعطاف و سیالی رابطه معناداری وجود ندارد ولی در مولفه ابتکار رابطه معناداری وجود دارد. برای ارزیابی توان میزان استفاده از بازی های رایانه ای در پیش بینی خلاقیت دانش آموزان از تحلیل رگرسیون نیز استفاده گردید. نتایج این تحلیل در جدول ۳ مشاهده می شود.

جدول ۳- رگرسیون خلاقیت روی میزان استفاده از بازی های رایانه ای

| مولفه | شاخص | مجموع | درج | میانگین | F | SIG | ضریب | ضریب خطای | T |
|-------|-----------|--------|-----|---------|------|-------|-------|-----------|-------|
| سیالی | رگرسیون | ۶۰/۰۷۸ | ۱ | ۶۰/۰۷ | ۲/۵۹ | ۰/۱۱۰ | ۰/۰۲۶ | ۰/۰۳۲ | ۰/۱۶۱ |
| | باقیمانده | ۲۲۶۸ | ۹۸ | ۲۳/۱۵ | | | | | |
| | جمع | ۲۳۲۸ | ۹۹ | | | | | | |
| بسط | رگرسیون | ۱۹/۶۶ | ۱ | ۱۹/۶۶ | ۱/۷۵ | ۰/۱۸۹ | ۰/۰۱۸ | ۰/۰۱۴ | ۰/۱۳۳ |
| | باقیمانده | ۱۰۹۹ | ۹۸ | ۱۱/۲۱ | | | | | |

www.ISEAS.irwww.Listjournal.irwww.ConferenceList.ir

پایگاه استنادی ملی مقالات دانشگاهی ایران

پایگاه استنادی ملی مجلات دانشگاهی ایران

پایگاه استنادی ملی کنفرانس های دانشگاهی ایران



| | | | | | | | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|----|--------|-----------|--------|
| | | | | | | | | ۹۹ | ۱۷۶ | جمع | |
| | | | | | | | | | ۱۱۱۸ | | |
| ۳/۱۵ | ۰/۳۰۴ | ۰/۰۱۷ | ۰/۰۵۵ | ۰/۰۹۲ | ۰/۰۰۲ | ۹/۹۷ | ۱۸۰/۲۲ | ۱ | ۱۸۰/۲۲ | رگرسیو | |
| | | | * | | | | | | | ن | |
| | | | | | | | ۱۸/۰۶ | ۹۸ | ۲۱ | باقیمانده | ابتکار |
| | | | | | | | | | ۱۷۷۰ | ه | |
| | | | | | | | | ۹۹ | ۴۴ | جمع | |
| | | | | | | | | | ۱۹۵۰ | | |
| ۱/۸۶۷ | ۰/۰۸۷ | ۰/۰۱۶ | ۰/۰۱۴ | ۰/۰۰۸ | ۱/۳۸۸ | ۱/۷۵۲ | ۱۲/۰۸ | ۱ | ۱۲/۰۸ | رگرسیو | |
| | | | * | | * | * | | | | ن | |
| | | | | | | | ۱۶/۰۷۴ | ۹۸ | ۲۲ | باقیمانده | انعطاف |
| | | | | | | | | | ۱۷۷۵ | ه | |
| | | | | | | | | ۹۹ | ۳۱ | جمع | |
| | | | | | | | | | ۱۵۸۷ | | |

همانطور که انتظار می‌رفت و جدول ۳ هم نشان می‌دهد، مقدار f در مولفه ابتکار برابر با $۹/۹۷$ است که در سطح $P=۰/۰۵$ معنی‌دار می‌باشد. ولی در سه مولفه دیگر در سطح $P=۰/۰۵$ رابطه معنی‌داری وجود ندارد. فرضیه دوم: "افزایش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای اضطراب تحصیلی تسهیل‌کننده را در دانش‌آموزان افزایش می‌دهد." این فرضیه نیز با کاربرد روش همبستگی پیرسون و تحلیل رگرسیون مورد ارزیابی قرار گرفت. همبستگی بین این دو متغیر در جدول ۴ و نتایج تحلیل رگرسیون اضطراب تسهیل‌کننده در جدول ۵ آورده شده است.

جدول ۴- آزمون همبستگی پیرسون برای اضطراب تسهیل‌کننده

| رابطه میزان استفاده از | ضریب همبستگی | سطح معناداری |
|---|--------------|--------------|
| بازی‌های رایانه‌ای و اضطراب تسهیل‌کننده | ۰/۰۱۷ | ۰/۸۶۸ |

همانگونه که مشاهده می‌شود رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و اضطراب تسهیل‌کننده برابر $۰/۰۱۷$ است که در سطح $P=۰/۰۵$ معنی‌دار نیست. برای داشتن دیدی روشن‌تر از این رابطه، نتایج تحلیل رگرسیون در جدول ۵ آورده شده است.



جدول ۵- تحلیل رگرسیون روی اضطراب تسهیل کننده

| T | ضریب رگرسیون استاندارد | خطای استاندارد | ضریب ب تاثیر | ضریب پیش بینی | SIG | F | میانگین مجذورات | درجه آزادی | مجموع مجذورات | شاخص | متغیر پیش بین |
|-------|------------------------|----------------|--------------|---------------|-------|------|-----------------|------------|---------------|---------|---------------|
| ۰/۱۶۷ | ۰/۰۱۷ | ۰/۰۲۶ | ۰/۰۰۴ | ۰ | ۰/۸۶۸ | ۱/۲۸ | ۰/۷۴۵ | ۱ | ۰/۷۴۵ | رگرسیون | میزان |
| | | | | | | | | | | | استفاده |
| | | | | | | | | | | | از |
| | | | | | | | | | | | بازی های |
| | | | | | | | | | | | رایانه ای |
| | | | | | | | | | | | باقیمانده |
| | | | | | | | | | | | جمع |
| | | | | | | | | | | | ۲۶/۷۳۲ |
| | | | | | | | | | | | ۹۸ |
| | | | | | | | | | | | ۲۶۱۹/۷۶۵ |
| | | | | | | | | | | | ۹۹ |
| | | | | | | | | | | | ۲۶۲۰/۵۱۰ |

در پیش بینی اضطراب تسهیل کننده براساس میزان استفاده از بازی های رایانه ای مقدار f برابر با $۰/۲۸$ بدست آمد که در سطح $P < ۰/۵۰$ معنی دار نیست. بنابراین همانگونه انتظار می رفت، میزان استفاده از بازی های رایانه ای نمی تواند اضطراب تسهیل کننده را در دانش آموزان پیش بینی کند.

یافته های مربوط به تحلیل همبستگی پیرسون و تحلیل رگرسیون اضطراب تسهیل کننده حاکی از رد فرضیه دوم پژوهش دارد.

فرضیه سوم: "افزایش استفاده از بازی های رایانه ای اضطراب تحصیلی ناتوان کننده را در دانش آموزان افزایش می دهد." این فرضیه هم با کاربرد روش همبستگی پیرسون و تحلیل رگرسیون مورد ارزیابی قرار گرفت. همبستگی بین این دو متغیر در جدول ۶ و نتایج تحلیل رگرسیون اضطراب تسهیل کننده در جدول ۷ آورده شده است.

جدول ۶- آزمون همبستگی پیرسون برای اضطراب تسهیل کننده

| رابطه میزان استفاده از بازی های رایانه ای و اضطراب ناتوان کننده | ضریب همبستگی | سطح معناداری |
|---|--------------|--------------|
| | ۰/۱۴۰ | ۰/۱۶۵ |

مطابق با جدول ۶ ضریب همبستگی بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و اضطراب ناتوان کننده برابر با $۰/۱۴۰$ است که در سطح $P = ۰/۰۵$ معنی دار نیست. نتایج مربوط به تحلیل رگرسیون اضطراب ناتوان کننده نیز در جدول ۷ گزارش شده است.

| T | ضریب رگرسیون استاندارد | خطای استاندارد | ضریب ب تاثیر | ضریب پیش بینی | SIG | F | میانگین مجذورات | درجه آزادی | مجموع مجذورات | شاخص | متغیر پیش بین |
|---|------------------------|----------------|--------------|---------------|-----|---|-----------------|------------|---------------|------|---------------|
| | | | | | | | ن مجذورات | | | | ن |



| | | | | | | | | | | | |
|------|-------|-------|-------|-------|-------|-----|--------|----|----------|-----------|---------------|
| ۳۹۹/ | ۰/۰۱۴ | ۰/۰۳۰ | ۰/۰۴۲ | ۰/۰۲۰ | ۰/۱۶۵ | ۹۵۷ | ۶۸/۰۲۶ | ۱ | ۶۸/۰۲۶ | رگرسیون | میزان استفاده |
| -۱ | | | -۰ | | | ۱/ | | | | | |
| | | | | | | | ۳۴/۷۵۲ | ۹۸ | ۳۴۰۵/۶۸۴ | باقیمانده | از |
| | | | | | | | | ۹۹ | ۳۴۷۳/۷۱۰ | جمع | بازی های |
| | | | | | | | | | | | ی رایانه ای |

جدول ۷

در پیش بینی اضطراب ناتوان کننده براساس میزان استفاده از بازی های رایانه ای، مقدار آبرابر $1/957$ بدست آمد که در سطح $P=0/05$ معنی دار نیست. بنابراین میزان استفاده از بازی های رایانه ای نمی تواند اضطراب ناتوان کننده را بصورت معنی داری در دانش آموزان پیش بینی کند.

بنابراین با توجه به یافته های مربوط به تحلیل همبستگی پیرسون و تحلیل رگرسیون اضطراب ناتوان کننده حاکی از رد فرضیه سوم پژوهش دارد.

بحث و نتیجه گیری:

نتایج پژوهش در متغیر خلاقیت، حاکی از این بود که استفاده بیشتر از بازی های رایانه ای می تواند خلاقیت دانش آموزان را در مولفه ابتکار بصورت معنی دار پیش بینی کند ولی در سه مولفه دیگر یعنی سیالی، بسط و انعطاف پذیری رابطه معنی داری مشاهده نشد. در پژوهش حاضر از دانش آموزان تعداد ماههایی که بازی رایانه ای انجام داده بودند بعنوان ملاکی برای پیش بینی خلاقیت در آن ها استفاده شد. نتایج این تحقیق با برخی از پژوهش هایی که در فصل دوم بدان ها اشاره شد موافق و با برخی از آن ها مخالف می باشد. برای مثال با مطالعات خلیفه و ابراهیمی (۱۳۹۰)، محرابی فر، مرتضوی و لسانی (۲۰۱۲)، انوری (۱۳۹۲) در داخل و با مطالعات لی (۲۰۰۵)، توزن (۲۰۰۴) در خارج از ایران هماهنگ است و با نتایج تحقیقات کریم زاده و غلامی توران پشتی (۱۳۹۰) در داخل و مک پرسن (۲۰۰۴) در خارج مخالف می باشد.

هر چند که برخی از تحقیقات نشان داده اند که افرادی که به بازی های رایانه ای می پردازند در آزمون های خلاقیت نمرات کمتری کسب می کنند اما بر خلاف این نتایج برخی پژوهش ها هم بر تاثیر مثبت بازی های رایانه ای بر خلاقیت حکایت دارند. همسو با یافته های پژوهش حاضر، به دلیل اینکه در بازی های رایانه ای دانش آموز با موقعیت های متنوع و غیر منتظره ای روبرو می شود که باید سریع تصمیم گرفته و عمل کند و چالش ها و معماهایی که باید با تکیه بر عنصر نوآوری و خلاقیت با آنها روبرو شده و بر آنها فائق آید. و از طرفی چون کنترل بازی را در دست دارد، تلاش می کند برای یافتن پاسخ ها و رسیدن به هدف مورد نظر از خود کنجکاوی نشان دهد، راه های تازه بیافریند و بر عناصر نو و منحصر به فرد را مد نظر قرار دهد، بنابراین به نظر می رسد بازی های رایانه ای یک عنصر مهم و تاثیرگذار در خلاقیت (ابتکار) دانش آموزان محسوب می شود.

همچنین در متغیر اضطراب تحصیلی نتایج تجزیه و تحلیل یافته های پژوهش حاکی از این بود که استفاده از بازی های رایانه ای نمی تواند اضطراب تسهیل کننده را پیش بینی کند. بنابراین فرضیه دوم پژوهش دال بر افزایش اضطراب تحصیلی با



افزایش انجام بازی رایانه‌ای تایید نشد. نتایج این پژوهش با یافته‌های مطالعات پین (۲۰۰۰) همسو است و با نتایج مطالعات قطریفی، رشید و دلاور (۱۳۹۲) در داخل و اندرسون و کارن (۲۰۰۰) در خارج مخالف می‌باشد. هرچند که در مطالعات قطریفی، رشید و دلاور و همچنین در مطالعات اندرسون و کارن بر تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر اضطراب تاکید شده است اما در پژوهش حاضر بین این دو متغیر همبستگی معنی‌داری دیده نشد و نتایج نشان داد که بازی رایانه‌ای پیش‌بین مناسبی برای اضطراب تحصیلی تسهیل‌کننده نیست. همچنین نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که استفاده از بازی رایانه‌ای نمی‌تواند پیش‌بین مناسبی برای اضطراب تحصیلی ناتوان‌کننده باشد. لذا با توجه به این یافته می‌توان گفت که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، تاثیری در اضطراب دانش‌آموزان ندارد؛ لذا بازی‌های رایانه‌ای آموزشی به عنوان یک فرصت و عنصر مهمی در امر آموزش به حساب می‌آیند که باید از این ظرفیت استفاده نمود.

پیشنهادهای:

- با توجه به اینکه انجام بازی رایانه‌ای در خلاقیت دانش‌آموزان تاثیر دارد، لذا پیشنهاد می‌شود مسئولان مدارس بازی‌های مناسبی را که آثار مخربی بر دانش‌آموزان ندارند و با فرهنگ جامعه ما سازگاری دارند شناسایی کرده و در دسترس دانش‌آموزان قرار دهند یا حداقل امکان آن‌ها را به دانش‌آموزان معرفی کنند.
- تولید کنندگان بازی‌های رایانه‌ای نیز با در نظر گرفتن اثر بازی‌های رایانه‌ای بر خلاقیت می‌توانند بازی‌هایی را تولید کنند که بیشتر بر این جنبه تاکید کند.
- از بازی رایانه‌ای بیشتر برای پرکردن اوقات فراغت بدون در نظر گرفتن جنبه‌های مختلف آن در جامعه ما مورد استفاده قرار می‌گیرد؛ لذا مدیران مدارس می‌توانند با آموزش دادن در مورد نحوه و فواید استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر والدین و دانش‌آموزان می‌توانند بر تاثیر گذاری مثبت آن بیفزایند.
- با وجود آثار مثبت بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان، باید والدین و مربیان مواظب باشند که دانش‌آموزان به این بازی‌ها اعتیاد پیدا نکنند. لازمه این امر نیز آن است که پژوهشگران در مورد نحوه استفاده صحیح از بازی‌ها به مطالعه و پژوهش بپردازند.

منابع

- احمدی، پروین؛ خادمی، عزت و فتاحی بیات، صدیقه (۱۳۸۸). بررسی آثار فن آوری ارتباطی جدید (اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای و ماهواره) بر تربیت اجتماعی با تاکید بر سازگاری دانش‌آموزان سال دوم دبیرستانهای تهران، *مجله اندیشه‌های نوین تربیتی دانشگاه الزهراء*، دوره پنجم، شماره سوم، ص ۳۶-۹



انوری، صابر (۱۳۹۲)، بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر خلاقیت دانش آموزان مدارس راهنمایی پسرانه شهرستان نقدة، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبایی.

تقی نژاد، نوشین (۱۳۸۸)، بررسی تاثیر بازی های رایانه ای پر خاشگرانه بر خلاقیت و خودپنداره نوجوانان شهرستان بندرعباس، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه پیام نور استان تهران.

خلیفه، قدرت اله و ابراهیمی نوبندگانی، مریم (۱۳۹۱). بررسی ارتباط بین خلاقیت و عملکرد تحصیلی با بازی های رایانه ای در دانش آموزان دختر مقطع متوسطه شهر اهواز، مجله علوم تربیتی دانشگاه شهید چمران اهواز.

عابدی، جمال (۱۳۷۲). خلاقیت و کاربردهای آن. فصلنامه ی پژوهشهای روانشناختی، دوره ی دوم، شماره ۱ و ۲. غلامی توران پشتی، مرضیه و کریم زاده، صمد (۱۳۹۰). تاثیر بازی های رایانه ای بر خلاقیت و رابطه آن با سازگاری روانی دانش آموزان، فصلنامه اندیشه های تازه در علوم تربیتی، سال هفتم، شماره اول.

قطریفی، مریم؛ رشید، خسرو؛ دلاور، علی (۱۳۸۵)، بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان دختر و پسر مقطع راهنمایی شهر تهران، فصلنامه روانشناسی و علوم تربیتی دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه تهران - علمی پژوهشی شماره ۳.

نوروزی، داریوش و دهقانزاده، حسین (۱۳۹۱). طراحی بازی های رایانه ای آموزشی، تهران، انتشارات گویش نو. همتی، امیر (۱۳۸۷). بررسی تطبیقی موانع شخصی خلاقیت از دبیران مرد و زن ناحیه ۲ شهر ارومیه، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه ارومیه

فرمانبر، ربیعاله؛ توانا، زهرا؛ فاطمه، استبصاری؛ عطرکار روشن، زهرا (۱۳۹۲)، ارتباط بازی های رایانه ای با پر خاشگری در دانش آموزان شهر رشت، فصلنامه علمی - پژوهشی آموزش سلامت و ارتقای سلامت، سال اول، شماره ۳، ص ۶۶-۵۷. عظیمی، اسماعیل؛ جعفری هرندی، رضا؛ موسوی پور، سعید (۱۳۹۳)، اثر بخشی بازی های رایانه ای بر پیشرفت تحصیلی و نگرش به یادگیری درس علوم، مجله پژوهش در برنامه ریزی درسی، سال یازدهم، شماره ۱۵، ص ۴۴-۳۴.

Anderson, Craig. A, Karen. E, Dill (2000), video games and aggressive thoughts feeling and behavior in the labratory and in life. **jornal of personality and psoychology**, vol.78, n.4.

Lee, k, s. (2005). The Relationship Between Childrens Computer Game Usage And Creativity In Korea. Doctoral Dissertation, low test anxiety. **Psychother Psychosom Med Psychol** 2007; 57(7): 289-97.

MacPherson, K. (2004). **Experts concerned about children's creativethinking**. Nation & World U.S. News, 1-3. Retrieved January2.

Tuzun, H. (2004). **Motivating learners in educational computergames**. Unpublished doctoral dissertation, Indiana University.