این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

موضوع اقدام پژوهی :

چگونه بازیهای کامپیوتری رامدیریت وکنترل کنم تا موجب پیشرفت تحصیلی دانش آموزم شود.

www.moallemsite.ir

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

فهرست مطالب

چکیده.....۴
تشکر و قدردانی.....۴
مقدمه.....۵
توصیف وضعیت موجود.....۶
توصیف مدرسه :.....۶
بیان مسئله.....۶
تعریف واژگان:.....۷
بازی های رایانه ای :.....۷
افت تحصیلی :.....۷
گردآوری اطلاعات (شواهد (۱).....۸
یافته های علمی:.....۸
مقدمه :.....۸

www.moallemsite.ir

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

تعریف افت تحصیلی : ۸

علتهای افت تحصیلی : ۹

بعضی از نظریه پردازان عوامل افت تحصیلی را به صورت زیر بیان می دارند ۹

روشهای گرد آوری اطلاعات ۱۱

مشاهده: ۱۱

مصاحبه : ۱۱

پرسشنامه : ۱۲

تجزیه و تحلیل و تفسیر داده ها ۱۲

یافته های تحقیق و تجزیه و تحلیل آنها : ۱۳

سئوالات پرسشنامه : ۱۳

خلاصه و نتیجه گیری (گردآوری شواهد ۲) ۱۴

محدودیتهای تحقیق : ۱۶

پیشنهادات : ۱۷

منابع: ۱۸

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

چکیده

با توجه به رشد روز افزون وسایل الکترونیکی وارتباطی وبرنامه های متنوع وسرگرمیهای جذاب ودرهمه زمینه ها چه ازنظر علمی فرهنگی اقتصادی وصنعتی وکاربرد های گوناگون بخصوص بازیهای خیلی جذاب سرم کننده واز طرفی سرگرمی اینترنتی خود مزید بر علت که باعث افت تحصیلی ویا ممکن است باعث رشد گردد پس بنابراین باید در این مورد کنترل و مدیریت کرد تا ازاین به نحو مطلوب استقاده شود

تشکر و قدردانی

باتشکر فراون از کسانی را که من را در اجرای این پژوهش یاری کردند و از خداوند برای این افراد بخصوص استاد ارجمندم جناب آقای غفاریان که با راهنمایی های بی دریغ خود به من در این امر کمک کردند ، توفیق روز افزون طلب کنم.

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

مقدمه

بازی های کامپیوتری نیاز به منطق، حافظه، مهارت های حل مساله، تجسم و اکتشاف دارند و لازمه این بازی ها دستکاری اشیاء با ابزارهای الکترونیکی و فهم بازی به مثابه سیستم پیچیده است.

تحلیلگران بازیهای کامپیوتری بر این عقیده اند که بازیها بدون مشکل نیستند به ویژه اینکه معمولا فراهم آوردن همه مشخصات بازی های خوب کامپیوتری در یک بازی مشکل است. بازی ممکن است خیلی آسان و یا خیلی سخت باشد و در هر دو صورت ایجاد انگیزه نکند و گاه بازی از حیث زمان طولانی است و این با محدودیت های برنامه درسی تناسبی ندارد.

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

مساله دیگر محتوای اکثر بازی هاست که زمینه های خشونت را با خود به همراه دارند و امکان انتقال این نقش هارا به دنیای واقعی ایجاد می کنند.

توصیف وضعیت موجود

توصیف مدرسه :

مدرسه ما در منطقه تبادکان دارای ۸کلاس دردو نوبت ۱۶کلاس دایر ویک مدیر و۴ معاون ودارای پرسنل متخصص و متاسفانه بدون تجهیزات آزمایشگاهی وکارگاهی می باشد واز فضایکمی برخورداراست وبا توجه به اینکه دراین منطقه محرومیت حاشیه نشینی دراینمدارس مشکلات فراوانی وجود دارد .ازجمله فقر فرهنگی اقتصادی که متاسفانه این دانش آموزان پس از گذراندن دوره راهنمایی یاترک تحصیل کرده ویا پس از یکی دوسال از تحصیل باز می مانند که عوامل زیادی ماثر است از جمله بازیهای کامپیوتریک که درذیل توضیح خواهم داد :

بیان مسئله

ایجانب با این مسئله ومشکل مواجه شده ام وازاین موضوع رنج می برم ومیخواهم این مشکلرا حل کنم انشاالله که باید مراقبت ودقت وظرافت وترفند مناسب را بکار برد.

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

از زمانیکه دانش آموزم به بازیهای کامپیوتری مشغول وسرگرم شده هم مطالعه کمتر شده وهم

از ورزش باشگاه را ترک نموده

تعریف واژگان:

چگونه : کلمه استفهام است . چسان . چه شکل به چه طرز)فرهنگ معین-جلد۱ ص۱۳۰۴(

می توان : توانایی‌داشتن, توانابودن, قدرت‌کاری‌داشتن)فرهنگ معین-جلد۱ ص۱۱۵۹(

دانش آموز : شخصی که مشغول کسب دانش باشد) فرهنگ معین-جلد۱ ص۱۴۹۰(

بازی های رایانه ای :

به انواع و اقسام بازی های رایانه ای و ویدئویی گفته می شود ، که این بازی ها امروزه قسمت اعظم بازار جهان را به خود اختصاص داده اند .

افت تحصیلی :

شکست یا افت تحصیلی عبارت است از وقوع ترک تحصیلی زودرس و تکرار پایه تحصیلی در نظام آموزش و پرورش یک کشور .

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

گردآوری اطلاعات (شواهد (۱)

یافته های علمی:

مقدمه :

در جوامع امروز، همه ملتها با هر نظام سیاسی و اجتماعی، پیشرفته و در حال پیشرفت به مسئله آموزش و پرورش توجه دارند و نسبت به دیگر فعالیتهای اجتماعی برای آن اهمیت بیشتری قائل هستند(خیّر،۱۳۶۵).

این توجه بی دلیل نیست و برمنطقی قوی بنیاد نهاده شده است. زیرا امروز، تربیت فرزندان را از مهمترین نیازهای زندگی اجتماعی می شناسند. انگیزش از موضوعات روانشناختی است که توجه بسیاری از روانشناسان و متخصصان تعلیم و تربیت را به خود معطوف داشته است.

در این میان شناسایی عوامل مهم و مؤثر در انگیزش تحصیلی در ارتباط با ویژگیهای آموزشگاهی و اجتماعی افراد کمک شایان توجهی به بهبود و وضعیت تحصیلی دانش آموزان خواهد کرد.

تعریف افت تحصیلی :

افت تحصیلی نمره ای است که دانش آموز در امتحان بدست آورده است ، با توجه به اینکه سقف نمرات تا نمره ۲۰ میباشد ، نمرات پائین تر از ۲۰ به میزان که از آن کاهش پیدا می کند افت تحصیلی می شود و باعث تکرار پایه تحصیلی می شود .

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

تکرار پایه تحصیلی عبارت است از : تکرار یک کلاس برای دانش آموزان که در خلال یک سال تحصیلی در همان کلاس پایه ای که در سال قبل به سر می برده به تحصیل ادامه دهد .

علتهای افت تحصیلی :

علل و عوامل گوناگونی در مسئله افت تحصیلی مداخله دارند ، نظریه پردازان آموزش و پرورش این عوامل را دسته بندی کرده و در گروههای کلی آنهارا معرفی و مورد بحث قرار داده اند که به ذکر بعضی از این دسته بندی ها می پردازیم ، این دسته بندی ها توسط ماهنامه آموزش استان اصفهان بیان شده است .

بعضی از نظریه پردازان عوامل افت تحصیلی را به صورت زیر بیان می دارند .

۱ - علت های مربوط به خود دانش آموز

۲ – علت های مربوط به اجتماع و خانواده و عقب ماندگی خانواده

۳ – علتهای مربوط به اجتماع و محیط خارج از مدرسه

۴ – علتهای مربوط به آموزشگاه

علاوه بر علتهای بالا می توان علل دیگر را به آن اضافه کرد که خانم فرقانی رئیسی در رابطه با شناسایی و علل افت تحصیلی اینگونه بیان می دارند : علل متعددی از نظر محیطی و وضعیت جسمانی می تواند به عنوان عامل نقش داشته باشد ، نظیر وضعیت خانوادگی از نظر تغییرات ناگهانی اقتصادی و روانی حوادث ناگهانی در تشکل خانواده ، مرگ یا جدایی و یا اختلالات خانوادگی ، تولد کودک جدید ، مهاجرت از شهری به شهر دیگر ،

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

جابجایی مدرسه و حتی گاه جابجایی مقاطع تحصیلی ، مثلا از دبستان به دوره راهنمایی یا دبیرستان و یا حتی گاه تغییر معلم و یا مشکلات روانی دانش آموزان در دوره نوجوانی و یا بیماری جسمانی کودک در یک دوره خاص و در دبیرستان عدم انتخاب رشته تحصیلی مناسب با استعداد دانش آموز .

علل دیگری که در زمینه مربوط به معلم در مورد افت تحصیلی می توان ذکر کرد ، فهرست وار به شرح زیر است :

۱ – خصوصیات فردی معلم

۲ – عدم انگیزه کاری لازم و علاقه به رشته کاری

۳ – نداشتن کارآیی و تخصص لازم شغلی

۴ – نداشتن معلومات کافی و لازم در رابطه با کلاس در رشته مورد تدریس

۵ – عدم کارآیی در انتقال داشته ها و معلومات خویش به فراگیران

۶ – عدم توجه به مسائل روانشناسی یادگیری و بهره گیری از روشهای آموزشی علمی و مطلوب

۷ – تکیه بر روی معلم محوری به جای دانش اموز محوری

۸ – عدم شناخت دانش آموزان و توجه به مشکلات و ناراحتی ها و به طور کلی ناتوانی های روحی و جسمی دانش آموزان و احیانا کوشش در جهت برطرف نمودن آنها

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

۹ – اعمال تنبیه بدنی معلمان با شاگردان

۱۰ – ندیدن دوره های پیش از خدمات و ضمن خدمت

روشهای گرد آوری اطلاعات

در این مرحله از پژوهش جهت یافتن اطلاعات از سه روش مشاهده ، پرسشنامه و مصاحبه و از منابع و مراجعی چون؛ همکاران ، مدیر و دیگر کارکنان مدرسه ،والدین دانش آموزان ،دانش آموزان ، مشاوران، کتاب ها ، مجلات ، ،رایانه و اینترنت استفاده شده است

مشاهده:

همه ما در هر لحظه از زمان بیداری ،شاهد عینی و ناظر مستقیم وقایعی هستیم که اطرف ما رخ می دهد و چه بسا که یک مشاهده ساده اولین قدم برای شروع مبحث جدید در علم باشد . مشاهداتی که بطور مستقیم توسط اینجانب از دانش آموز ثبت شد به قرار زیر است : ۱ـانجام ندادن تکلیف ۲- نرفتن باشگاه تکواندو ۳-تاخیر درنماز خواندن۴-ساعتها پای کامپیوتر نشستن۵-کم اشتهایی۶-بد اخلاقی۷ پرخاشگری۸-عدم ارتباط مناسب باساییرین و.....غیره

مصاحبه :

مصاحبه یک ابزار سنجش است که به کمک آن اطلاعات مورد نیاز از راه ارتباط مستقیم و دوجانبه گرد آوری می شود. (سیف ، ۱۳۹۰) با مصاحبه ای که در همین خصوص با دانش آموزان ، همکاران ، مدیر و دیگر

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

کارکنان مدرسه صورت گرفت همه با اتفاق نظر این علایم را در این دانش آموز تایید کردند . سپس نوبت مصاحبه با خود دانش اموز شد ابتدا سعی کردم یک جو صمیمانه و قابل اعتماد ایجاد کنم تا دانش آموز احساس راحتی داشته باشد و اطلاعات مورد نیاز من را در اختیارم بگذارد .به گفتار و حرکات کاملا توجه کردم و اطلاعات خوبی نصیبم شد (متوجه شدم که کوچکترین حرکتی حواس او را پرت میکند ، احساس کردم مضطرب و هیجان زدست ، تمرکز کمی دارد ...)

پرسشنامه :

برای جمع آوری اطلاعات به مشاهده و پرسشنامه بسنده نکردم و تصمیم گرفتم و وضعیت اورا در خانه مورد بررسی قرار دهم پرسشنامه ای تدارک دیدم و ازهمکاران خواستم که آن را کامل کند.(صورت پرسشنامه در ضمائم است)

پیشینه تحقیق :با استفاده از پایان نامه که در کتابخانه موجود است

تجزیه و تحلیل و تفسیر داده ها

پس از بررسی نظر همکاران محترم و مطالعه ی چند در این مورد اطلاعات حاصل از این فرایند مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت که خلاصه یافته های تجزیه وتحلیل به شرح زیر است . خلاصه یافته های اولیه : از آنجا که هر رفتاری (مثبت یا منفی) علتی دارد که با رفع آن علت تا حدود زیادی رفتار معلول نیز مرتفع می شود. در این مرحله سعی شد از روش شش پرسش استفاده شود.

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

۱-چرافقط بازی

۲-چه کسی

۳-چه نوع بازی

۴-چگونه

۵-کجا

۶-کی

یافته های تحقیق و تجزیه و تحلیل آنها :

سئوالات پرسشنامه :

۱ – استفاده بیش از حد از بازی های رایانه ای تاثیر منفی بر وضعیت روحی دانش اموزان می گذارد .

۲ – استفاده بیش از حد از بازی های رایانه در پرورش خلاقیت در دانش آموزان موثر است .

۳ – استفاده بیش از حد از بازی های رایانه ای باعث ایجاد خشونت در دانش آموزان می گردد .

۴ – استفاده از بیش از حد از بازی های رایانه ای بر وضعیت جسمی دانش آموزان تاثیر منفی دارد .

۵ – وضعیت جسمی بر وضعیت تحصیلی دانش آموزان موثر است .

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

۶ – بازی های رایانه در میزان یادگیری دانش آموزان نقش دارد .

۷ – بازی های رایانه ای باعث ایجاد افسردگی در دانش آموزان می گردد .

خلاصه و نتیجه گیری (گردآوری شواهد ۲)

بر اساس مطالعات صورت گرفته بر روی دانش آموزان علاقه مند به بازی های رایانه ای و بررسی تاثیرات گرایش بیش از حد به انجام بازی های رایانه ای می تواند نتیجه گرفت که استفاده بیش از حد از بازی های رایانه ای می تواند باعث ایجاد صدمات روحی و روانی و جسمانی در دانش آموزان شود و متعاقبا باعث افت تحصیلی در دانش آموزان شود همانگونه که می دانید فنّاوری و پیشرفت کیفی این بازی ها به فاصله کوتاهی در ایران رواجی گسترده یافتند. بازی های آتاری و میکرو از نمونه های ابتدایی بازی های رایانه ای است که بازار اسباب بازی و

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

لوازم دیداری و شنیداری را به تسخیر خود در آورده اند. تصاویر یک بعدی و استفاده از گرافیک رایانه ای ویژگی مهم این بازی هاست.

بازی دیگری که در ادامه روند تکمیل فناوری این بازی ها وارد بازار شده، بازی "سگا" است. این بازی ها که دارای تصاویر دو بعدی است، تا۵۰ درصد با تصاویر واقعی انطباق دارد. همچنین، این بازی ها دارای موسیقی متن متناسب با محتوای بازی ها هستند، ولی چیزی که به تازگی بر تعداد طرفداران این بازی ها افزوده، قیمت مناسب آنها برای مصرف کننده است.

جدیدترین بازی ها که به صورت لوح فشرده (دیسک) عرضه می شود، پلی استیشن (PLAY STATION) و سی دی (CD) است. بازی استیشن که به بازی سونی نیز معروف است، به تلویزیون وصل می شود، واقع نمایی تصاویر این بازی ها بین ۸۵ تا۹۵ درصد است. از این رو، این بازی ها جذبه سحر آمیزی دارند و چون کودک و نوجوان خود اجراکننده و در بطن بازی است و همراه با دیگر شخصیت های بازی درگیر حوادث و ماجراهایی می شود که طراح بازی برای او تدارک دیده است .

این بازی ها، با استفاده از تصاویر پر تحرک و صداهای مهیج، دنیایی از هیجان را به این انسان های تشنه ی جنب و جوش ارزانی می کند و همین جذبه و کشش زیاد است که روح و جسم آنان را برده وار مطیع خود می سازد و به عالمی از تخلیلاتی می برد که خود را قهرمان اصلی ماجرا می پندارند.این بازی ها، با ترفندهای مختلف، چنان تاثیری بر فکر و اعصاب فرد می گذارند که در واقع خود او نیز جزیی از این مجموعه ماشینی می شود.

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

بر اساس نتیجا ای که از فرضیه اول و دوم بدست آمده است مبنی بر اینکه استفاده بیش از حد بازی های رایانه ای و افت تحصیلی رابطه وجود دارد یا نه نتایجی که بدست آمده نشان می دهد که بین استفاده بیش از حد از بازی های رایانه ای و افت تحصیلی دانش آموزان رابطه وجود دارد و نه تنها باعث افت تحصیلی دانش آموزان می شود بلکه باعث صدمات روحی و جسمی روانی برای دانش آموزان می شود.

محدودیتهای تحقیق :

- محدودیتهای تحت کنترل پژوهشگر :

- محدودیتهای مالی و کمبود بودجه

- محدودیتهای زمانی که زمان کوتاه باعث کاهش کارآیی محقق در ارائه کار به نحو مطلوب خواهد شد .

- تحقیق باید بر روی نمونه های وسیعی صورت گیرد که به علت محدودیتهای زمانی در این تحقیق به دانشجویان استان قزوین اختصاص داده ایم .

- دخالت دادن اعتقادات و نگرشهای محقق و نتیجه گیری از آن

- محدودیتهای خارج از کنترل پژوهشگر :

- عدم صداقت عده ای از مسئولان که در جواب دادن به سئوالات محقق ملاحظات اداری و بعضا سیاسی را دخالت می دهند .

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

- عدم همکاری بعضی از مسئولین و دانشجویان دانشگاه ها جهت جمع آوری اطلاعات

پیشنهادات :

- بررسی و مطالعه بر روی راهها و روش های ایجاد انگیزش در دانشجویان برای گرایش به تحقیق و پژوهش در دانشگاههای و موسسات آموزش عالی و ایجاد بستر مناسب برای تحقیق و کارهای تحقیقاتی .

- حمایت همه جانبه از محققان و پژوهشگران در تمامی مقاطع و در دسترس قرار دادن امکانات تحقیقاتی و پژوهشی برای کلیه دانشجویان در دانشگاهها

- استفاده از اصل تشویق در ایجاد انگیزه در دانشجویان

- تاثیر دادن تحقیقات دانشجویی و پژوهش های علمی در نمرات دانشجویی

- ملزم نمودن اساتید و کادر علمی دانشگاهها به پاسخگویی به دانشجویان و محققان علمی در دانشگاهها و قرار دادن استاد راهنما برای تمامی رشته ها ، به گونه ای که هر یک از دانشجویان به آسانی بتواند با استاد مربوطه ارتباط برقرار کند و سئوالات خود را برطرطف نماید .

این فایل فقط برای مشاهده می باشد . برای خرید فایل ورد و قابل ویرایش این اقدام پژوهی به سایت معلم سایت مراجعه کنید
www.moallemsite.ir

منابع:

۱.فیوضات.یحیی.مبانی برنامه ریزی آموزشی_چاپ هفدهم.انتشارات موسسه نشر ویرایش-تهران ۱۳۸۵

۲.دلاور.علی-احتمالات و آمار کاربردی-چاپ پنجم-انتشارات رشد-تهران ۱۳۸۲

۳.پال هرسی و کنت بلانچارد-مدیریت رفتار سازمانی-ترجمه دکتر علی علاقه بند-چاپ دهم و یازدهم-انتشارات سپهر-۱۳۷۵

۴.کریمی.یوسف-روانشناسی شخصیت-انتشارات ویرایش-چاپ سوم-تهران ۱۳۸۵

۵.no date.the impact of violent computer games on children.

Online young.K Available