

مقایسه تأثیر آموزش ریاضی از طریق بازی های حرکتی و برنامه های آموزشی رایانه ای بر یادگیری مفاهیم ریاضی و علاقه به ریاضی دانش آموزان دیرآموز

شهربانو ابراهیمی فرد*، عباسعلی حسین خانزاده،

1396-6-4

دانش آموزان دیرآموز گروهی از کودکان هستند، که به علت ضعف در توانایی ذهنی، مشکلات جدی در درس ریاضی دارند، و روش های درمانی مختلف تا به امروز برای این دانش آموزان به کار رفته است. لذا پژوهش حاضر با هدف بررسی مقایسه ای تأثیر آموزش ریاضی از طریق بازی های حرکتی و برنامه های آموزشی رایانه ای بر یادگیری مفاهیم ریاضی و علاقه به ریاضی در دانش آموزان دیرآموز انجام شد. این پژوهش از نظر روش شناسی، یک مطالعه ای شبه آزمایشی با طرح پیش آزمونی پس آزمون با دو گروه آزمایش و یک گروه کنترل است. جامعه آماری مطالعه حاضر تمامی دانش آموزان دیرآموز پایه دوم شهر سنگر در سال تحصیلی 95-96 است، که تعداد 45 نفر از آنها با روش نمونه گیری تصادفی (در دسترس) انتخاب و در دو گروه آزمایشی و یک گروه کنترل به صورت برابر، هر گروه 15 نفر جابدهی شدند. برای جمع آوری داده ها در این پژوهش از مقیاس هوش وکسلر (ویرایش چهارم)، پرسشنامه توانمندی های یادگیری ریاضی پایه دوم (تبریزی، 1389) و پرسشنامه ای علاقه به ریاضی (نعمتی، 1388)، استفاده شد. در این پژوهش ابتدا گروه آزمایشی 1 تحت تأثیر متغیر مستقل آموزش از طریق بازی های حرکتی (طی 10 جلسه 45 دقیقه ای)، و گروه آزمایشی 2 تحت تأثیر متغیر مستقل آموزش از طریق برنامه های آموزشی رایانه ای (طی 10 جلسه 45 دقیقه ای) قرار گرفتند، اما گروه کنترل، مداخله ای را دریافت نکرد و تنها از آموزش رایج (طی 10 جلسه 45 دقیقه ای) برخوردار بود. تحلیل داده های پژوهش حاضر نشان داد که تفاوت میانگین گروه های آزمایشی 1 و 2 در یادگیری مفاهیم ریاضی؛ علاقه به ریاضی و مؤلفه های آن، و میانگین گروه کنترل در سطح (0/001) معنی دار است. با توجه به این یافته ها می توان گفت که آموزش ریاضی از طریق بازی های حرکتی و برنامه های آموزشی رایانه ای بر یادگیری مفاهیم ریاضی و علاقه به ریاضی در مقایسه با روش متداول آموزشی (سنتی) در دانش آموزان دیرآموز مؤثرتر است. همچنین مقایسه دو روش آزمایشی (1 و 2) نشان داده است که هر دو روش به یک اندازه باعث افزایش یادگیری مفاهیم ریاضی می شوند. ولی تأثیر روش آزمایشی 1 بر انگیزش درونی ریاضی از تأثیر دو روش دیگر بیشتر می باشد. بنابراین بر اساس نتایج این پژوهش و سایر پژوهش های مشابه، از هر دو روش آموزش ریاضی از طریق بازی های حرکتی و برنامه های آموزشی رایانه ای بر افزایش یادگیری مفاهیم ریاضی و علاقه به ریاضی در دانش آموزان دیرآموز می توان استفاده کرد.

کلمات کلیدی : مفاهیم ریاضی، بازیه‌های حرکتی، برنامه‌های آموزشی رایانه‌ای، دانش‌آموزان
دیرآموز.

[Islamic Azad University, Rasht Branch - Thesis Database](#)
[دانشگاه آزاد اسلامی، واحد رشت - سامانه بانک اطلاعات پایان نامه ها](#)