

# بازی های کامپیوتری و دلالت های آن جهت پیشرفت دانش افعال گزاره ای زبان انگلیسی در میان فراگیران ایرانی مرد و زن سطح متوسط زبان انگلیسی

فاطمه انکشافی\*, دکتر حامد بابایی,

1397-11-10

پژوهش حاضر با هدف بررسی پژوهش حاضر با هدف مقایسه اثر چهار بازی دیجیتالی، شامل پیشرفت در (محور معلم آموزش یعنی) متداول روشهای Rally، Moonshot، Volley، Catapult و دانش افعال گزاره ای زبان انگلیسی در میان فراگیران ایرانی مرد و زن سطح متوسط زبان انگلیسی صورت گرفته است. برای انجام این تحقیق، آزمون آزمایشی تعیین سطح در میان 90 فراگیر زبان انگلیسی موسسه زبان شکوه، رشت، گیلان، ایران انجام شد و 60 نفر از فراگیران زبان سطح متوسط که نمره 47 یا بیشتر به دست آورده بودند، به عنوان شرکت کنندگان اصلی مطالعه انتخاب شدند. سپس آنها به طور تصادفی به دو گروه تجربی و شاهد تقسیم شدند. پس از آن هر گروه به دو زیر گروه تقسیم شدند که شامل تعداد برابری از دانش آموزان دختر و پسر بود. گروه تجربی شامل 10 دانش آموز پسر و 10 دختر و گروه شاهد نیز شامل 10 مرد و 10 زن بود. سپس، پیش از آزمون افعال گزاره ای برای ارزیابی دانش فراگیران از افعال گزاره ای زبان انگلیسی در بین شرکت کنندگان گرفته شد. بعد از آن، فراگیران گروه تجربی نوعی آموزش مبتنی بر بازی موبایل دریافت کردند، در حالی که گروه شاهد از روش متداول تدریس و در قالب فعالیت های کلاسی و توضیحات معلوم به منظور یادگیری افعال گزاره ای بهره بردند. در نهایت، آزمون دیگری در خصوص افعال گزاره ای زبان انگلیسی برای هر دو گروه به منظور ارزیابی تفاوت عملکردشان انجام شد. داده های جمع آوری شده از طریق تجزیه و تحلیل آماری آزمون های test-t و ANOVA دو طرفه از طریق نرم افزار SPSS25 پردازش شدند. تجزیه و تحلیل آماری نتایج، شواهدی را در حمایت از اثرات مثبت نوع روش آموزشی و جنسیت شرکت کنندگان در پیشرفت دانش افعال گزاره ای زبان انگلیسی در میان فراگیران ایرانی مرد و زن سطح متوسط زبان انگلیسی ارائه داد. هرچند که تعامل بین نوع روش آموزشی و جنسیت تاثیر معناداری نداشته و فرضیه آخر رد شد.

کلمات کلیدی : یعنی آموزش معلم محور

[Islamic Azad University, Rasht Branch - Thesis Database](#)

[دانشگاه آزاد اسلامی واحد رشت - سامانه بانک اطلاعات پایان نامه ها](#)