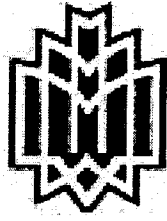


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

۱۴۲۵



دانشگاه تربیت معلم
دانشکده روانشناسی علوم تربیتی
گروه آموزش تکنولوژی آموزشی

پایان نامه:

برای دریافت درجه کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی

عنوان:

بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح تفکر انتقادی
در بین دانش‌آموزان پسر پیش‌دانشگاهی شهر کرمانشاه

استاد راهنما:

خانم دکتر پوراندخت فاضلیان

استاد مشاور:

دکتر حسن رستگارپور

کتابخانه دانشگاه کرمانشاه

دانشجو:

مجید ملکی

بهمن ۱۳۸۷

۱۴۴۵۲۳

☆ صور تجلسه دفاع از پایان نامه کارشناسی ارشد ☆

جلسه دفاع از پایان نامه آقای مجید ملکی

دانشجوی رشته ارشد تکنولوژی آموزشی

تحت عنوان:

((بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازیهای رایانه ای و سطح تفکر انتقادی در بین دانش
آموزان پسر پیش دانشگاهی شهر کرمانشاه))

در ساعت (۱۱) روز دوشنبه مورخ ۸۷/۱۲/۵ در محل سالن آمفی تئاتر دانشکده (در کرج) با حضور کمیته ای مرکب از استاد راهنما، اساتید مشاور، اساتید داور داخلی و خارجی و مدیر گروه (نماینده شورای تحصیلات تکمیلی) برگزار گردید، کمیته مذکور پس از شنیدن گزارش دانشجو و چگونگی پاسخگویی نامبرده به سئوالات مطرح شده در ارتباط با پایان نامه یاد شده، پایان نامه فوق الذکر را با نمره ۸۹.۰۰۰ (درجه عالی) مورد تأیید قرار داد.

۱- استاد راهنما: دکتر فاضلیان

۲- استاد مشاور: دکتر رستگار پور

۳- استاد داور داخلی: دکتر فواد پور آرین

۴- استاد داور میهمان: دکتر یعقوب موسوی

مدیر گروه و نماینده شورای تحصیلات تکمیلی
دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی

تقدیم به مادرم و مهربانیهای بی پایانش

بدین وسیله لازم میدانم از زحمات بیدریغ استاد راهنما دکتر
فاضلیان و مشورتهای سازنده دکتر رستگار پور تشکر و کمال
قدردانی را به عمل آورم و همچنین از زحمات دوستان خوبم فرهاد
رادفر، محمد جادری، حشمت نظری، مصطفی آبیاری و منصور
موسوی که در سرتاسر تحقیق از هیچ کمکی فروگذار نکردند، تشکر
میکنم و از یاران همیشگی ام **علی علیخاسی** و **آرام بایت گل**
سپاسگذاری میکنم و برای همه عزیزان آرزوی پیروزی میکنم در هر
کجای جغرافیای زمین که باشند.

فهرست مطالب

فصل اول: کلیات

۲	۱-۱: مقدمه و بیان مسئله
۵	۱-۲: اهداف اجرای طرح
۶	۱-۳: سوالات پژوهش
۷	۱-۴: ضرورت انجام تحقیق
۹	۱-۵: تعاریف عملیاتی

فصل دوم: پیشینه تحقیق

۱۱	۲-۱: مقدمه
۱۴	۲-۲: پیشینه مطالعات قبلی
۲۳	۲-۳: ابعاد شناختی تفکر انتقادی
۲۶	۲-۴: رابطه بین تفکر انتقادی و تفکر منطقی، تصمیم‌گیری، حل مسئله و تفکر خلاق
۲۶	۲-۵: تفکر انتقادی و تفکر منطقی
۲۷	۲-۶: تفکر انتقادی و حل مسئله
۲۸	۲-۷: تفکر انتقادی و تصمیم‌گیری
۲۸	۲-۸: تفکر انتقادی و تفکر خلاق
۳۰	۲-۹: مراحل تفکر انتقادی
۳۰	۲-۱۰: صفات متفکران منتقد
۳۱	۲-۱۱: ویژگی‌های تفکر انتقادی
۳۲	۲-۱۲: مقدمه
۳۵	۲-۱۳: پیشینه و مطالعات قبلی
۳۸	۲-۱۴: جنبه‌های مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای
۴۵	۲-۱۵: زنان، پندار کلیشه‌ای و تعصبات جنسی
۴۷	۲-۱۶: اثرات فیزیولوژی بازی‌های رایانه‌ای
۵۱	۲-۱۷: طبقه بندی بازی‌های رایانه‌ای
۵۳	۲-۱۸: بازی‌های رایانه‌ای ابزاری برای توسعه مهارت‌ها
۵۴	۲-۱۹: ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای
۵۵	۲-۲۰: جذابیت و بازی‌های رایانه‌ای
۵۶	۲-۲۱: چرا روز به روز بر طرفداران بازی‌های رایانه‌ای افزوده می‌شود؟
۶۰	۲-۲۲: رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای با مهارت‌های شناختی، تفکر و تفکر انتقادی
۶۴	۲-۲۳: جمع بندی

فصل سوم: روش تحقیق

۶۸	۳-۱: مقدمه
۶۸	۳-۲: روش تحقیق
۶۸	۳-۳: جامعه آماری
۶۹	۳-۴: نمونه آماری
۶۹	۳-۵: روش نمونه گیری
۷۰	۳-۶: نمونه آماری پژوهش
۷۰	۳-۷: ابزار جمع آوری اطلاعات
۷۲	۳-۸: روایی و پایایی آزمون
۷۲	۳-۹: فرایند جمع آوری داده ها
۷۳	۳-۱۰: روش تجزیه و تحلیل داده ها
۷۳	۳-۱۱: جمع بندی

فصل چهارم: تجزیه و تحلیل داده ها

۷۵	۴-۱: مقدمه
۷۵	۴-۲: توصیف داده ها
۷۶	۴-۳: تجزیه و تحلیل داده ها (تحلیل استنباطی)

فصل پنجم: نتیجه گیری و تفسیر یافته ها

۸۵	۵-۱: بحث و بررسی
۸۸	۵-۲: محدودیت ها
۸۹	۵-۳: پیشنهادات
۸۹	۵-۴: نتیجه گیری

منابع

۹۱	منابع فارسی
۹۳	منابع لاتین
	پیوست ها

چکیده

پژوهش حاضر به منظور بررسی رابطه میزان استفاده از بازیهای رایانه‌ای و سطح تفکر انتقادی انجام گردیده است. جامعه آماری در این پژوهش کلیه دانش آموزان پسر مقطع پیش دانشگاهی رشته علوم انسانی شهر کرمانشاه در سال تحصیلی ۸۸-۱۳۸۷ می باشد. نمونه پژوهش متشکل از ۴۶ نفر می باشد که به روش سرشماری انتخاب شده‌اند در این پژوهش رابطه خرده مهارت‌های تفکر انتقادی (ارزشیابی، تحلیل، استنباط، استدلال استقرایی، استدلال قیاسی) با میزان استفاده از بازیهای رایانه‌ای مورد بررسی قرار گرفته است. برای اجرای این پژوهش از آزمون مهارت‌های تفکر انتقادی، بعلاوه‌ی سوالی که مشخص می کند آزمودنی ها در کدام یک از سه سطح «هرگز بازی نمیکنم»، «گاهی اوقات بازی میکنم» و «هر روز بازی میکنم» قرار میگیرند، استفاده شده است. برای تجزیه و تحلیل داده‌های حاصل از این پژوهش از شاخص‌های آمار توصیفی (معیارهای تمرکز از قبیل میانگین و معیارهای پراکندگی همانند انحراف استاندارد) و آمار استنباطی (تحلیل واریانس یک راهه و آزمون تعقیبی شفه) استفاده شده است. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که بین سه سطح میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و خرده مهارت‌های تجزیه و تحلیل، ارزشیابی و استدلال قیاسی رابطه معنی‌داری وجود ندارد. همچنین یافته‌ها نشان می‌دهد، بین سه سطح میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و مهارت استنباط تفاوت معنی‌داری وجود دارد. به این ترتیب کسانی که در سطح «هر روز بازی میکنم» قرار دارند در این مهارت دارای بالاترین میانگین هستند و کسانی که در سطح «گاهی اوقات بازی می‌کنم» قرار دارند، در پایین‌ترین رتبه میانگین قرار گرفته‌اند. همچنین یافته‌ها نشان می‌دهد که بین سه سطح میزان استفاده از بازیهای رایانه‌ای و مهارت استدلال استقرایی دانش آموزان تفاوت معنی‌داری وجود دارد، بدین شرح که سطح «هیچ وقت بازی نمی‌کنم» دارای بیشترین میانگین و سطح «گاهی اوقات بازی می‌کنم» دارای کمترین میانگین می‌باشد.

فصل اول

کلیات



۱-۱ : مقدمه و بیان مسئله

یکی از چالش‌هایی که امروزه فرا روی آموزش و پرورش قرار گرفته، آموزش و رشد تفکر انتقادی دانش آموزان می باشد. جان دیوئی، متفکر و اندیشمند بزرگ تعلیم و تربیت، ماهیت و ذات تفکر انتقادی را قضاوت درست تلقی می کند و آنرا شامل بررسی و تجزیه و تحلیل دقیق عقاید، باورها، معلومات و دانش توأم با قضاوت درست می داند. برونر تفکر انتقادی را یک فرایند شناسایی معرفی می کند که فرد در این فرایند به بررسی و تجزیه و تحلیل اطلاعات و به قضاوت و تصمیم گیری می پردازد (خلیلی، ۱۳۷۸). فاکون^۱ (۲۰۰۷) تفکر انتقادی را چنین تعریف می کند: «تفکر انتقادی نوعی فرایند قضاوت خود تنظیم و هدف دار است که سبب حل مشکلات و تصمیم گیری متناسب در فرد می شود». دیوئی در کتاب چگونه فکر کنیم، تفکر منطقی را شامل بررسی فعال و پایدار و دقیق هر عقیده یا دانش می داند و متذکر می شود تا زمانیکه شاگردان انگیزه ای برای بکارگیری تفکر انتقادی نداشته باشند تعیین چارچوبی برای تجزیه و تحلیل کاری عبث خواهد بود. برای ایجاد چنین انگیزه ای افراد باید به اتفاق مربیان خود فعالانه با مسائل و مشکلات واقعی در ستیز باشند (ایلی، ۱۳۸۳). آموزش تفکر انتقادی شامل «ایجاد عمدی یک جو عدم تعادل است تا فراگیران بتوانند فرایندهای فکری خود را اصلاح کنند و یا دوباره بسازند» (شریعتداری، ۱۳۷۹). همچنین در کلاسهای پژوهش محور که دانش آموزان مسائلی را حل می کنند و سؤالاتی را می پرسند که بیشتر از یک نتیجه ممکن است داشته باشد تفکر انتقادی بیشتر رشد و بهبود پیدا می کند (لمپرت^۲، ۲۰۰۶). شایسته است، روند اقدام تربیتی بگونه ای پایه ریزی شود که شاگردان مهارت خود را در تفکر و استدلال افزایش دهند. ثمره واقعی تعلیم و تربیت در یک جامعه فعال کردن فرایند تفکری است که از مطالعه در

^۱ - Facon

^۲ - Lampert,

رشته های تحصیلی بوجود می آید، نه از طریق اطلاعات جمع آوری شده. یکی از هدفهای اصلی تعلیم و تربیت جامعه، اشتغال شاگردان از دنیای خود محور مبتنی بر تجربیات شخصی محدود و واقعیت‌های محسوس به قلمرو دنیای غنی تر و انتزاعی تر است. این مسئله متضمن ارزشها، بینشها و حقایق متعدد و گوناگون است. فراگیر قادر به تفکر انتقادی نخواهد بود، مگر اینکه دست کم بتواند تصور و برداشت خود را از واقعیت حداقل بصورت موقت کنار بگذارد و به واقعیت‌های جایگزین دیگر توجه کند تا توانایی تفکرش گسترش یابد (ایلی، ۱۳۸۳). متفکران منتقد قضاوت‌های ارزشمندی انجام می دهند و آنها را مورد بررسی قرار می دهند. همچنین در این قضاوتها به عوامل مهمی همچون این موارد توجه می شود: حقایق پیش زمینه ای کدامند، نتایج پذیرش یا رد آن قضاوت چیست، و کدام اصول قابل قبول را می توان بکار گرفت (روبرت^۱، ۲۰۰۲). با گسترش روز افزون تکنولوژی، کمتر خانه ای را می توان یافت که در آن رایانه وجود نداشته باشد با دسترسی عموم مردم به رایانه به طبع تجارب آموزشی نیازها و فعالیت‌های کودکان تا حد زیادی متاثر از این پدیده شده است بازیهای رایانه ای دارای متنی تعاملی‌اند و کاربر می تواند بطور مستقیم در جریان بازی مداخله کند، ... مسیر بازی، سطح دشواری، شرایط و محیط بازی و ... را انتخاب و در ادامه بازی نتایج و پیامدهای ناشی از انتخاب های خود را مشاهده نماید (گانتر^۲، ۱۳۸۳). در تعریف دیگر منر^۳ (۲۰۰۲) بازی های رایانه ای را نوعی از نرم افزارهای تعاملی معرفی می کند که با اهداف از پیش تعیین شده جهت سرگرمی کاربر بوجود آمده اند. ورود بازیهای رایانه‌ای به دنیای کودک همراه با نظریه های بسیاری در مورد تأثیرات مثبت و منفی آنان بوده است. لیپمن^۴ (۱۹۹۸) معتقد است این بازی‌ها می تواند توجه کودکان را به یادگیری جلب کند و فرصت هایی را برای یادگیری زبان آنها بوجود آورد. پژوهش های

^۱ - Robert
^۲ - Ganter
^۳ - Maner
^۴ - Lipman

دیگر نیز نشان داده که تاثیر بازیهای ویدیویی بر ذهن جوانان به گونه ای است که به ایجاد و گسترش مهارتهای شناختی تازه و مهم کمک می کند و کودکان و نوجوانان را قادر می سازد تا اطلاعات را کارآمدتر از نسلهای پیشین برنامه های چند رسانه ای دریافت و پردازش کنند(گانتر، ۱۳۸۳). همچنین بسیاری معتقدند که گزارش جرایم در مورد مضر بودن آنها حقیقت ندارد و بازیهای بسیاری وجود دارند که به هیچ وجه خشونت آمیز نیستند و کاربران برای انجام این بازیها و دستیابی به هدفهای موفقیت آمیز باید برخی از توانایی های شناختی خود را به کار گیرند(گانتر، ۱۳۸۳).

امروزه استفاده از بازیهای ویدیویی برای دستیابی به اهداف تربیتی متنوع، توجه بسیاری از مربیان و نظریه پردازان آموزش را به خود جلب کرده است. ویکی^۱ (۲۰۰۵) در این باره ذکر کرده که بازیهای رایانه ای موجب تقویت انگیزه کودکان می شود. وی استفاده از این بازیها را برای یادگیریهای مشکل و طولانی مدت توصیه کرده است(به نقل از هیس و سیلرمن^۲، ۲۰۰۷). این نوع بازیها برای بهبود مهارتهای تصمیم گیری، کمک به درمان نقص توجه، بیش فعالی و حتی برای خلق آثار هنری می تواند مفید باشد(مریلاس^۳، ۲۰۰۵، به نقل از قطریفی و همکاران، ۱۳۸۴). بازیهای ویدیویی می تواند کودکان را در وضعیتی چالش برانگیز قرار دهد که بکارگیری مهارتهای شناختی ویژه ای را در آنان ایجاد کند و این به شیوه ای انجام می پذیرد که یادگیری را سرگرم کننده می سازد. اگر هدف این بازی ها روشن باشد و عدم اطمینان از پیامدهای بازیهای مختلف برای ایجاد چالش واقعی در آنها منظور شده باشد، بهترین نتیجه را در پی خواهد داشت(لافتوس و لافنوس^۴، ۱۹۸۳، به نقل از منطقی، ۱۳۸۰). پسند اعتقاد دارد بازیهای

^۱ - Viki

^۲ - Haves & Silberman

^۳ - Merillos

^۴ - Laftous

رایانه‌ای می‌تواند اعصاب مرکزی کودکان را تقویت کرده و رشد دهد و به این طریق به کودکان کمک کند که چگونه تمرکز کنند و یاد بگیرند و در نهایت این بازیها مهارتهای خواندن و حساب کردن کودکان را تقویت می‌کنند(باراک^۱، ۲۰۰۵).

تحقیقات بسیاری نشان داده است بین تفکر انتقادی و خلاقیت هبستگی وجود دارد(مولیس و دیگران، ۲۰۰۷). انیس (۲۰۰۲) در پژوهشی به این نکته توجه کرده که کسانی که در آزمون تفکر انتقادی نمرات بالایی کسب کرده اند، عموماً در آزمون های خلاقیت مثبت عمل کرده اند. از سویی دیگر ویلیام(۲۰۰۰) بیان می‌کند دانش آموزانی که در آزمون های خلاقیت نمرات بهتری کسب می‌کنند در بازی های رایانه ای تا سطوح بالاتری از بازی پیش می‌روند. این سبب می‌شود دانش آموز با علاقه بیشتر زمان طولانی تری را صرف این بازی ها کند.

نهایتاً بر اساس مبانی نظری و یافته‌های پژوهشی چنین به نظر می‌رسد که بین متغیر بازی های رایانه‌ای و تفکر انتقادی رابطه وجود دارد. بنابراین، این پژوهش بر آن است تا به بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح تفکر انتقادی بپردازد.

۲-۱: اهداف اجرای طرح

هدف کلی

بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازیهای رایانه‌ای و سطح تفکر انتقادی در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی شهر کرمانشاه.

اهداف جزئی

۱- بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح تحلیل در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی شهر کرمانشاه.

^۱ - Barack

۲- بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح استنباط در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی شهر کرمانشاه.

۳- بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح ارزشیابی در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی شهر کرمانشاه.

۴- بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح استدلال استقرایی در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی شهر کرمانشاه.

۵- بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح استدلال قیاسی در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی شهر کرمانشاه.

۱-۳ سوالات پژوهش

۱- آیا بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح تحلیل در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی شهر کرمانشاه رابطه وجود دارد؟

۲- آیا بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح استنباط در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی شهر کرمانشاه رابطه وجود دارد؟

۳- آیا بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح ارزشیابی در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی شهر کرمانشاه رابطه وجود دارد؟

۴- آیا بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح استدلال استقرایی در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی شهر کرمانشاه رابطه وجود دارد؟

۵- آیا بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و سطح استدلال قیاسی در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی شهر کرمانشاه رابطه وجود دارد؟

۴-۱: ضرورت انجام تحقیق

این فرض که فکر کردن راه را برای آموزش بیشتر باز می کند بطور کلی پذیرفته شده است. بعضی از والدین تا این حد پیش می روند که می گویند: برای ما مهم نیست به بچه های ما چه می آموزند یا بچه ها چه مطالعه می کنند، موضوع مورد توجه ما اینست که بچه ها بیاموزند چگونه شخصاً فکر کنند. آنها باید یاد بگیرند که خود تصمیم بگیرند و قضاوت کنند (شریعتمداری، ۱۳۸۱).

یکی از موضوعات مورد بررسی در انجمن بین المللی ارزشیابی پیشرفت تحصیلی^۱ (IEA)، ریاضی و علوم است. این آزمون بزرگترین و مهمترین مطالعه ای است که با تأکید این انجمن طراحی شده است. بخشی از این آزمون توانایی تجزیه و تحلیل تفکر انتقادی در رابطه با مسائل و ساختن نظریه را مورد بررسی قرار می دهد. اگر چه این موضوعات در حد اندکی در محتوای علوم اکثر کشورها مورد توجه قرار گرفته اند، ولی تدوین کنندگان کتابهای درس علوم در کشورهای ایران و اسکاتلند بطور کامل از آن غافل بوده اند (به نقل از هاشمیان نژاد، ۱۳۸۰، شعبانی ۱۳۸۲).

تفکر انتقادی بعنوان یک فرایند خود تنظیم است که سبب حل مشکلات و تصمیم گیری مناسبی در فرد می شود، در واقع فرد با استفاده از توانایی تفکر انتقادی قادر خواهد بود به بررسی دقیق مشکلات، نحوه عمل و نوع باوری که باید داشته باشد بپردازد لذا جهت رسیدن به این باور عملکردی، شناخت راههایی که تفکر انتقادی را ایجاد و افزایش می دهند ضروری است (میر^۲، ۱۹۸۶). پژوهشها نشان داده اند که تاثیر بازیهای ویدیویی بر ذهن جوانان به گونه ای است که به ایجاد و گسترش مهارتهای شناختی تازه و مهم کمک می کند و کودکان و

^۱ International evaluation of achivment

^۲ - Meyer

نوجوانان را قادر می‌سازد تا اطلاعات را کارآمدتر از نسل های پیش از برنامه های چند رسانه ای دریافت و پردازش کنند (گانتر، ۱۳۸۲). بازیهای رایانه‌ای اجازه تمرین مهارتهایی را به دانش آموزان می‌دهد که این مهارتها در برنامه درسی قرار نگرفته اند، بعضی مهارتها مثل تواناییهای حل مسئله، استقامت و شناسایی الگو، امتحان فرضیه‌ها، مهارتهای استقرایی، مدیریت منابع، استدلالها، نقشه کشی، حافظه، سریع فکر کردن و قضاوت برهانی با بازیهای رایانه‌ای سریعتر یاد گرفته می‌شوند (اسکوار، ۲۰۰۶).

بازیهای ویدیویی ابتدا کودکان را با پشت سر گذاشتن موفقیت های کوچک مجذوب و گرفتار می‌کند، و بعد آنها را وادار به یادگیری و حل مسائل موجود در بازی می‌کند. این بازیها روشهای تازه‌ای را برای آشنا شدن و دیدن محیط اطراف به کودکان ارائه می‌دهند. بازی های رایانه‌ای کودکان را با موضوعاتی آشنا می‌سازند که در هیچ کدام از کتابهای درسی آنها موجود نمی‌باشد. کریستوفر^۱، برای آشنا کردن کودکان با مفاهیمی که بچه های بزرگتر یا حتی بزرگسالان را گیج می‌کند استفاده از بازیهای رایانه‌ای را پیشنهاد می‌کند. امروزه استفاده از بازیهای ویدیویی برای دستیابی به اهداف تربیتی متنوع، توجه بسیاری از مربیان و نظریه پردازان آموزش را به خود جلب کرده است (هیس و سیلبرمن، ۲۰۰۷).

در حال حاضر علاوه بر کودکان، نوجوانان و جوانان، بسیاری از بزرگسالان نیز در اوقات فراغت از این بازیها استفاده می‌کنند. با توجه به سیل عظیم افرادی که بسوی استفاده از این بازیها هجوم آورده‌اند، بررسی اثرات آنها در زمینه‌های گوناگون ضروری به نظر می‌رسد (منطفی، ۱۳۸۰).

^۱ - Kristofer

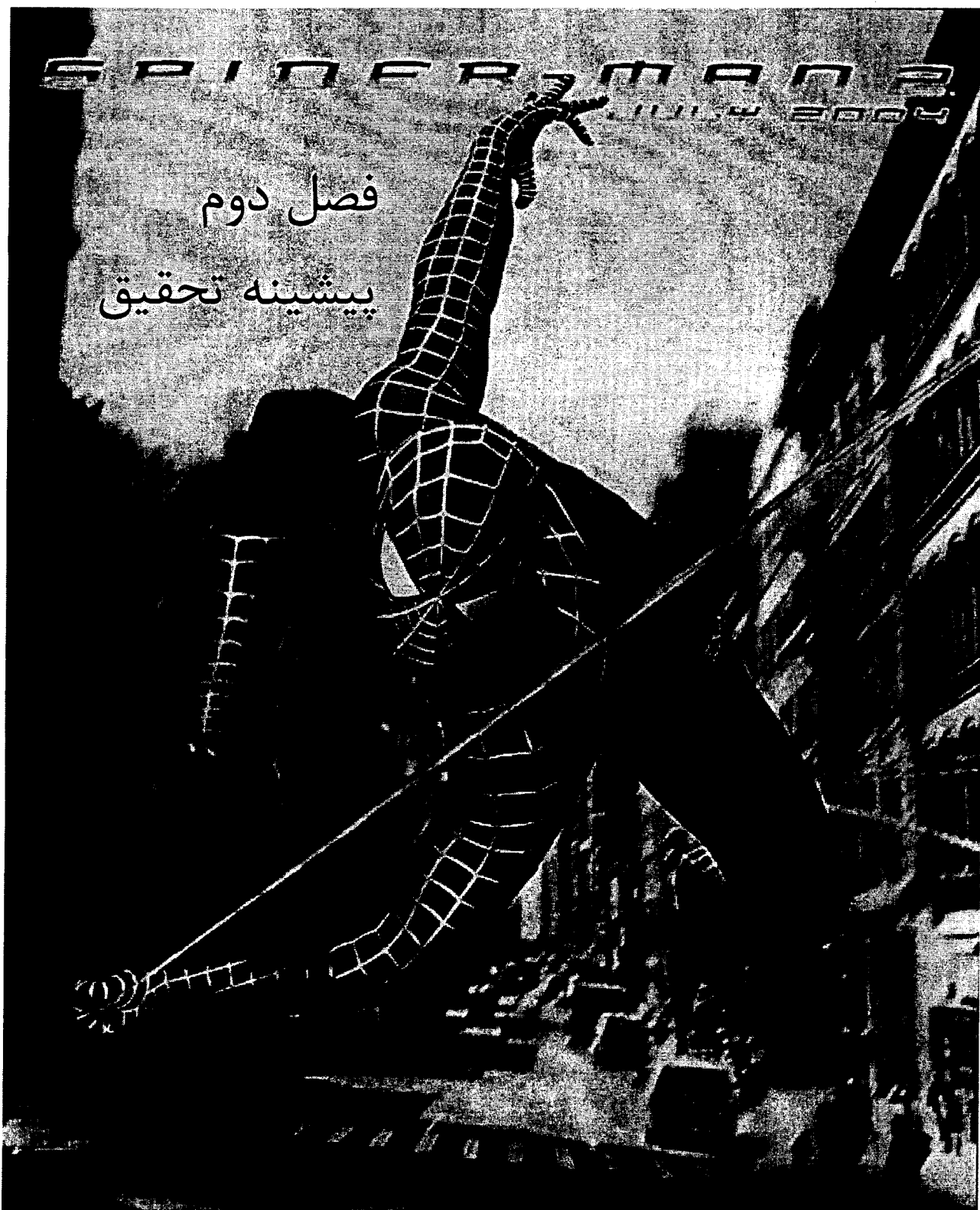
۵-۱: تعاریف عملیاتی

بازیهای رایانه ای: به نوعی بازی اطلاق می شود که با رایانه، پلی استیشن و سگا صورت می گیرد و معمولا چند حس از کاربر را درگیر می کند (لامسه، بینایی، شنوایی) و از سطح آسان تا مشکل طراحی شده و ممکن است یک نفره یا بصورت گروهی صورت گیرد (رانکر، ۲۰۰۶).

تفکر انتقادی: توانایی طرح پرسشهای مرتبط و نقد و بررسی راحلها، بدون مطرح نمودن جایگزینها است، یعنی امری را کنجکاوانه و مو شکافانه مورد بررسی قرار دادن (مایرز، ۱۳۸۰).

SPIDER-MAN 2
مهر ۱۳۸۴

فصل دوم
پیشینه تحقیق



۲-۱: مقدمه

تفکر از جمله مسائلی است که از دیرباز همواره ذهن اندیشمندان را به خود مشغول داشته است، چرا که دانشمندان به این نکته آگاه بودند که انسان فرهنگ و تمدن خود را مدیون تفکر می‌داند. این اعتقاد که تفکر انسان را از سایر موجودات متمایز می‌کند، همواره مطرح بوده است. از زمان سقراط تا کنون درباره تفکر و ماهیت مراحل آن صحبت‌های زیادی شده است. پیش از آنکه به تعریف تفکر انتقادی بپردازیم ارائه تعریف مختصری از تفکر لازم به نظر می‌رسد. شعبانی (۱۳۷۱) در زمینه مفهوم تفکر معتقد است که معمولاً تفکر زمانی رخ می‌دهد که مساله یا مطلبی به یاد فرد آمده باشد یا خیالی در ذهن او خطور کند که پیش از آن نبوده است؛ یا اینکه فرد با مشکلی روبرو شود و در صدد حل آن برآید، که این همان اندیشیدن است. صورتهای تفکر ممکن است به شکل تداعی آزاد، خیالبافی، تفکر عملی، یا تفکر خلاق باشد.

مورگان^۱، کینگ^۲، ویس^۳، اسکوپلر^۴ در تعریف تفکر (اندیشیدن) چنین اظهار کرده اند: تفکر عبارتست از بازآرایی یا تغییر شناختی اطلاعات بدست آمده از محیط و نمادهای ذخیره شده در حافظه دراز مدت... این تعریف کلی انواع مختلف تفکر را در برمی‌گیرد. بعضی از انواع تفکر جنبه بسیار خصوصی دارند و نمادهایی را به کار می‌گیرند که دارای معانی کاملاً شخصی هستند، اینگونه تفکر را، تفکر خودگرا^۵ می‌نامند، که رویا موردی از تفکر خودگرا است. انواع دیگر تفکر حل کردن مسائل و خلق چیزهای تازه است. این نوع تفکر را تفکر هدایت شده (جهت دار) می‌گویند، اینها تفکراتی هستند که

^۱ Morgan^۲ King^۳ Weisz^۴ Schopler^۵ Autistic thinking