



دانشگاه تربیت معلم
دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی
گروه تکنولوژی آموزشی

پایان نامه:

جهت اخذ مدرک کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی

عنوان:

بررسی رابطه بین تجربه رایانه ای با خودکارآمدی رایانه ای در دانشجویان

دانشگاه تربیت معلم تهران

استاد راهنما:

دکتر حسن رستگار پور

استاد مشاور:

دکتر پوران دخت فاضلیان

پژوهشگر:

امیر مثنوی

اردیبهشت ۱۳۸۸

۴۳۸۹/۸/۵

کتابخانه مرکزی
فصلنامه

۱۴۴۵۷۸



دانشگاه تربیت معلم

دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی
گروه تکنولوژی آموزشی

این پایان نامه با عنوان " بررسی رابطه بین تجربه رایانه‌ای با خودکارآمدی رایانه‌ای در دانشجویان دانشگاه تربیت معلم تهران " در سال ۸۸ - ۱۳۸۷ که به منظور دریافت مرتبه کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی توسط آقای امیر مثنوی گردآوری و تهیه گردیده است، در جلسه مورخ ۱۳۸۸/۲/۲۸ در حضور هیأت داوران پس از دفاع با نمره ۱۹/۵ و درجه عالی پذیرفته شد.

استاد راهنما: دکتر حسن رستگارپور

استاد مشاور: دکتر پوراندخت فاضلیان

داور داخلی: دکتر حمیدرضا جمالی

داور خارجی: دکتر سید یعقوب موسوی

مدیر گروه و نماینده تحصیلات تکمیلی

دکتر پوراندخت فاضلیان

من لم يشكر المخلوق لم يشكر الخالق

هر آن کس که از مخلوق فدای تشکر ننماید، بی شک فدای را نیز شکر نمی‌نماید.

بر این اساس اینجانب نیز بر خود لازم می‌دانم تا از کلیه عزیزانی که در راه گردآوری و به اتمام رسیدن این پژوهش به بنده عقیر یاری رسانند با کلمات و جملاتی کوچک اما از صمیم دل قدردانی نمایم.

بی شک در گردآوری یک پایان نامه کارشناسی ارشد نمی‌توان نقش اساتید راهنما و مشاور را نادیده گرفت به همین منظور ابتدا از استاد راهنمای عزیزم جناب دکتر مسن رستگارپور کمال تشکر را دارم که همیشه با صبر و موصله فارغ از وصف به راهنمایی من پرداختند و در انجام به موقع، و زودتر از زمان معمول، این پایان نامه را به مرحله دفاع رسانند. از استاد مشاور گرامی خانم دکتر پوراندخت فاضلیان نیز کمال تشکر را دارم که همچون مادری دلسوز با سفت‌گیری‌ها و سہول‌گیری‌های به‌جا و به‌موقع به من کمک فراوانی نمودند. پس از قدردانی از این دو عزیز اگر بفواهم دوستان دیگری را نیز نام ببرم تریح می‌دهم به صورت زمان کمک‌رسانی این عزیزان از آنان یاد کنم.

ابتدا از همکلاسی دوران کارشناسی و دوست خوب و عزیزم آقای قدرت الله فلیفه تشکر می‌کنم که در انتساب موضوع پایان نامه مرا یاری نمود. سپس از آقایان ممدور قاسمی و مسعود کیانی به دلیل کمک در نگارش طرح پژوهش، دکتر یزدان منصوریان و دکتر سید عباس رضوی و آقای غلامسین رفیعی دوست در فصول ترجمه پرسشنامه تجربه رایانه‌ای، همکلاسی فویع سید عبدالله قاسم تبار که منابع ارزشمندی را در اختیار من قرار داد، آقایان شامت نظری و امیر جعفری در ترجمه متون، دکتر فریده یغمایی عضو هیأت علمی دانشگاه شهید بهشتی که پایان نامه خود را در اختیار بنده نهاد سپاسگزارم. در زمان اجرا اگر یاری دوستانی همچون آقایان مرتضی شاه مرادی، علیرضا ندرلو، داریوش ممدوری، الله‌وردی، اسماعیلی، صداقت و... و خانم‌ها اسماعیلی، فاطمی دفت و علی آبداری نبود هرگز نمی‌توانستم با این دقت و سرعت داده‌های خود را جمع‌آوری کنم. پس از آن بار دیگر از استاد عزیزم در دوره کارشناسی و اکنون، دکتر سید عباس رضوی تشکر می‌نمایم که در تفهیل داده‌های آماری کمک شایانی به شاگرد خود نمود و بنده را بیش از پیش مریون فویع سافت. از خانم‌ها عباسی، کاشی، فوش نژاد و پژمان و آقایان سراقی و بنی‌طبابی به جهت یاری در برگزاری هرچه بهتر جلسه دفاع متشکرم و همچنین از جناب آقای شهرام طهماسبی و خانم فورسندی نیز به سبب زحماتی که در طول دوران کارشناسی ارشد از سوی بنده متمم شدند سپاسگزارم.

در پایان اگر بفواهم از موثرترین افراد در زندگی تفصیلی خود نام ببرم نباید از کنار نام پدر و مادر خود وهمسرم به سارگی عبور کنم چرا که در این مدت علاوه بر حمایت‌های بی‌دریغی که از اینجانب داشتند موجب آسودگی خاطر من از بابت تنهایی همسرم شدند و همواره در این راه کوشش نمودند.

در نهایت از همسر مهربانم صمیمانه تشکر می‌کنم که در این سه سال علاوه بر یاری در نگارش پایان نامه، رنج دوری اینجانب را تحمل نمود و همیشه با حمایت‌های روانی خود موجب دلگرمی بیشتر من می‌شد.

تقدیم به پدر و مادر مهربانم

و

همسر بردبارم

چکیده پژوهش

هدف این پژوهش، بررسی رابطه بین تجربه رایانه‌ای با خودکارآمدی رایانه‌ای در دانشجویان دانشگاه تربیت معلم تهران است. نمونه آماری استفاده شده در این پژوهش، ۳۵۴ نفر (۱۶۵ زن و ۱۸۹ مرد) از دانشجویان کارشناسی روزانه مشغول به تحصیل در ترم دوم سال تحصیلی ۸۸-۱۳۸۷ بود. در این پژوهش از دو پرسشنامه تجربه رایانه‌ای بونز (۲۰۰۱) و خودکارآمدی رایانه‌ای مورفی و همکاران (۱۹۸۹) جهت جمع‌آوری اطلاعات استفاده شد. پس از استفاده از آزمون‌های همبستگی پیرسون و اسپیرمن رابطه بالا میان مهارت‌های رایانه‌ای، مهارت‌های پست الکترونیکی، مهارت‌های ویرایش صفحات وب و مهارت‌های تعیین مسیر در وب با خودکارآمدی رایانه‌ای مشاهده شد. همچنین در رابطه با خودکارآمدی رایانه‌ای تفاوتی در بین دختران پسران دیده نشد و این عدم تفاوت در رابطه با تجربه رایانه‌ای نیز دیده شد. همچنین بین خودکارآمدی رایانه‌ای و احساس راحتی هنگام کار با رایانه دانشجویان رابطه مثبت و بالایی دیده شد. این رابطه برای تجربه رایانه‌ای و احساس راحتی هنگام کار با رایانه دانشجویان نیز به دست آمد. در مجموع نتایج پژوهش نشان داد که افزایش در میزان تجربه رایانه‌ای دانشجویان موجب افزایش در میزان استفاده و خودکارآمدی رایانه‌ای آنان می‌شود و این افزایش در تجربه رایانه‌ای خود می‌تواند معلول تجربه های رسمی از طریق شرکت در کلاسها و دوره ها یا از طریق غیر رسمی توسط تعاملات روزمره با رایانه و اینترنت به دست آید. نتایج این پژوهش می‌تواند مورد استفاده پژوهشگران و دست‌اندرکاران آموزش و پرورش و آموزش عالی قرار بگیرد.

فهرست

۶	فصل اول
۶	طرح پژوهش
۷	مقدمه
۸	تعریف مساله و بیان سوالهای تحقیق
۱۰	اهداف
۱۰	فرضیه های پژوهش
۱۲	استفاده کنندگان از نتیجه پایان نامه
۱۲	ضرورت انجام تحقیق
۱۴	تعاریف عملیاتی و مفهومی متغیر های پژوهش
۱۴	خودکارآمدی رایانه‌ای
۱۴	تجربه رایانه‌ای
۱۵	فصل دوم
۱۵	ادبیات پژوهش
۱۶	نظریه یادگیری شناختی - اجتماعی بندورا
۱۷	تعیین گری متقابل
۱۷	یادگیری خود نظم دهی
۲۰	تعریف خودکارآمدی
۲۲	مؤلفه های خودکارآمدی
۲۳	منابع خودکارآمدی
۲۴	تقویت خود کارآمدی
۲۷	خودکارآمدی رایانه
۲۷	تعاریف خودکارآمدی رایانه
۲۹	ماهیت خودکارآمدی رایانه‌ای
۳۰	مفهوم تجربه
۳۱	تجربه رایانه‌ای
۳۴	تجربه رایانه و سن
۳۴	تجربه رایانه و جنسیت
۳۵	تجربه رایانه و آموزش در زمینه رایانه
۳۶	تجربه رایانه و نگرش به رایانه
۳۷	تجربه رایانه و اعتماد به نفس
۳۸	تجربه رایانه‌ای و رضایت
۳۸	تجربه رایانه و اضطراب رایانه‌ای
۴۰	تجربه رایانه و خودکارآمدی رایانه
۴۱	تجربه رایانه و استفاده از رایانه ها
۴۱	سابقه علمی پژوهش در ایران و خارج از کشور
۴۱	پژوهش های داخلی

۴۲.....	پژوهش های خارجی
۵۴.....	فصل سوم
۵۴.....	روش پژوهش
۵۵.....	مقدمه
۵۵.....	طرح پژوهش
۵۵.....	جامعه آماری و روش نمونه گیری
۵۷.....	ابزار پژوهش
۵۷.....	۱- پرسشنامه خودکارآمدی رایانه
۵۷.....	پایایی پرسشنامه
۵۸.....	۲- پرسشنامه تجربه رایانه
۵۸.....	پایایی پرسشنامه
۶۱.....	روش های آماری به کار رفته جهت تحلیل داده ها
۶۱.....	۱- روشهای آماری توصیفی
۶۱.....	۲- روش های آماری استنباطی
۶۲.....	فصل چهارم
۶۲.....	نتایج پژوهش
۷۸.....	فصل پنجم
۷۸.....	بحث و نتیجه گیری
۷۹.....	مقدمه
۷۹.....	نتایج توصیفی به دست آمده در پژوهش
۸۱.....	یافته های استنباطی
۹۳.....	محدودیت های پژوهش
۹۳.....	پیشنهاد ها
۹۳.....	الف) پیشنهاد های پژوهشی
۹۴.....	ب) پیشنهاد های کاربردی
۹۵.....	خلاصه
۹۶.....	فهرست منابع
۹۷.....	منابع فارسی
۹۸.....	منابع لاتین
۱۰۸.....	پیوست
۱۳۳.....	پرسشنامه تجربه رایانه ای
۱۳۸.....	پرسشنامه خودکارآمدی رایانه ای
۱۴۰.....	نمایه موضوعی

فهرست جدول ها

- جدول ۳-۱ مربوط به جامعه آماری ۵۶
- جدول ۳-۲ بررسی پایایی آزمون خودکارآمدی رایانه ۵۷
- جدول ۳-۳ داده های معتبر و نامعتبر به منظور محاسبه پایایی پرسشنامه خودکارآمدی رایانه ۵۷
- جدول ۳-۴ بررسی پایایی خرده مقیاس های آزمون تجربه رایانه ۵۹
- جدول ۳-۵ داده های معتبر و نامعتبر به منظور محاسبه پایایی خرده مقیاس مهارت های رایانه ۵۹
- جدول ۳-۶ داده های معتبر و نامعتبر به منظور محاسبه پایایی خرده مقیاس مهارت های پست الکترونیکی ۶۰
- جدول ۳-۷ داده های معتبر و نامعتبر به منظور محاسبه پایایی خرده مقیاس مهارت های ویرایش صفحات وب ۶۰
- جدول ۳-۸ داده های معتبر و نامعتبر به منظور محاسبه پایایی خرده مقیاس مهارت های تعیین مسیر در صفحات وب ۶۰
- جدول شماره ۴-۱ همبستگی بین مهارت های رایانه ای و خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان ۶۳
- جدول شماره ۴-۲ همبستگی بین مهارت های پست الکترونیکی و خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان ۶۴
- جدول شماره ۴-۳ همبستگی بین مهارت های ویرایش صفحات وب و خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان ۶۵
- جدول شماره ۴-۴ همبستگی بین مهارت های تعیین مسیر در وب و خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان ۶۶
- جدول شماره ۴-۵ همبستگی بین تجربه رایانه ای با خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان ۶۷
- جدول شماره ۴-۶ آزمون همگنی واریانس ها برای متغیر خودکارآمدی رایانه و جنسیت ۶۸
- جدول شماره ۴-۷ آماره های توصیفی خودکارآمدی رایانه ای و جنسیت ۶۸
- جدول شماره ۴-۸ تفاوت بین دختر و پسر در خودکارآمدی رایانه ای و جنسیت ۶۸
- جدول شماره ۴-۹ همبستگی بین پیشرفت تحصیلی و خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان ۶۹
- جدول شماره ۴-۱۰ همبستگی بین تجربه رایانه ای و سن دانشجویان ۷۰
- جدول شماره ۴-۱۱ آزمون همگنی واریانس ها برای متغیر تجربه رایانه و جنسیت ۷۱
- جدول شماره ۴-۱۲ آماره های توصیفی تجربه رایانه ای و جنسیت ۷۱
- جدول شماره ۴-۱۳ تفاوت بین دختر و پسر در تجربه رایانه ای و جنسیت ۷۱
- جدول شماره ۴-۱۴ همبستگی بین پیشرفت تحصیلی و تجربه رایانه ای دانشجویان ۷۲
- جدول شماره ۴-۱۵ همبستگی بین تجربه رایانه ای و احساس راحتی دانشجویان هنگام کار با رایانه ۷۳
- جدول شماره ۴-۱۶ همبستگی بین شرکت در کلاس ها و دوره های مربوط به رایانه و خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان ۷۴
- جدول شماره ۴-۱۷ همبستگی بین میزان ساعات استفاده از اینترنت و خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان ۷۵
- جدول شماره ۴-۱۸ همبستگی بین میزان احساس راحتی هنگام استفاده از رایانه با خودکارآمدی رایانه دانشجویان ۷۶
- جدول شماره ۴-۱۹ همبستگی بین خودکارآمدی رایانه ای و سن دانشجویان ۷۷
- جدول شماره ۷-۳ شما در دانشگاه تا چه اندازه از اینترنت استفاده می کنید ۱۱۰
- جدول شماره ۷-۲ شما در محل کار تا چه اندازه از اینترنت استفاده می کنید ۱۱۰
- جدول شماره ۷-۴ شما در کافی نت تا چه اندازه از اینترنت استفاده می کنید؟ ۱۱۱
- جدول شماره ۷-۱ شما در خانه تا چه اندازه از اینترنت استفاده می کنید ۱۰۹
- جدول شماره ۷-۱۷ برگزاری یک سمینار یا کلاس در مورد اینترنت یا شبکه جهانی وب ۱۱۸
- جدول شماره ۷-۶ مربوط به سوال: شمالین بار از اینترنت برای انجام چه کاری استفاده کردید ۱۱۲
- جدول شماره ۷-۷ سفارش محصول یا خدمات خاص با پر کردن فرم در اینترنت ۱۱۳
- جدول شماره ۸-۷ خرید از طریق اینترنت ۱۱۴
- جدول شماره ۷-۹ طراحی و ایجاد یک سایت اینترنتی یا وبلاگ ۱۱۴

- جدول شماره ۱۰-۷ ایجاد یک سایت اینترنتی یا وبلاگ برای خودتان ۱۱۵
- جدول شماره ۱۱-۷ تغییر اولین صفحه ای که در اینترنت مشاهده می شود بنا به سلیقه خود ۱۱۵
- جدول شماره ۱۲-۷ تغییر تنظیمات مربوط به کوکی های نرم افزار استفاده از اینترنت ۱۱۶
- جدول شماره ۱۳-۷ گپ زدن با دیگران با استفاده از اینترنت (چت) ۱۱۶
- جدول شماره ۱۴-۷ استفاده از رادیوهای اینترنتی ۱۱۷
- جدول شماره ۱۵-۷ برقرار کردن ارتباط تلفنی با دیگران از طریق اینترنت ۱۱۷
- جدول شماره ۱۶-۷ استفاده از اطلاعات موجود در سایتهای و دایرکتوریهای (اینترنت) برای یافتن شماره تلفن یا آدرس افراد مورد نظر ۱۱۸
- جدول شماره ۵-۷ شما در سایر مکان ها تا چه اندازه از اینترنت استفاده می کنید ۱۱۲
- جدول شماره ۳۶-۷ مربوط به سوال ۷۶ معاشرت کردن با دیگران و بیرون رفتن ۱۳۱
- جدول شماره ۱۹-۷ مربوط به سوال ۵۷ دسترسی به گروه های خبری ۱۱۹
- جدول شماره ۲۰-۷ مربوط به سوال ۵۸ دسترسی به خبرهای موجود در اینترنت ۱۲۰
- جدول شماره ۲۱-۷ مربوط به سوال ۵۹ دسترسی به اطلاعات درباره خدمات یا محصولات تجاری ۱۲۱
- جدول شماره ۲۲-۷ مربوط به سوال ۶۰ خرید تولیدات و محصولات تجاری ۱۲۱
- جدول شماره ۲۳-۷ مربوط به سوال ۶۱ دسترسی به مواد مرجع (مثل دایره المعارف، فرهنگ نامه، فرهنگ لغت، کتابهای تفسیر و ...) ۱۲۲
- جدول شماره ۲۴-۷ مربوط به سوال ۶۲ دسترسی به گزارش ها و پروژه های تحقیقاتی ۱۲۳
- جدول شماره ۲۵-۷ مربوط به سوال ۶۳ دسترسی به اطلاعات مالی ۱۲۳
- جدول شماره ۲۶-۷ مربوط به سوال ۶۴ دسترسی به اطلاعات پزشکی و بهداشتی ۱۲۴
- جدول شماره ۲۷-۷ مربوط به سوال ۶۵ دسترسی به گروه های گفتگوی اینترنتی (چت) ۱۲۵
- جدول شماره ۲۸-۷ مربوط به سوال ۶۶ دسترسی به لیست مشاغل اینترنتی ۱۲۵
- جدول شماره ۲۹-۷ مربوط به سوال ۶۷ دسترسی به اطلاعات املاک (مثل فهرست خانه های آماده برای اجاره و ...) ۱۲۶
- جدول شماره ۳۰-۷ مربوط به سوال ۶۸ دسترسی به فهرست تلفن های اینترنتی ۱۲۷
- جدول شماره ۳۱-۷ مربوط به سوال ۶۹ دسترسی به نقشه های اینترنتی ۱۲۷
- جدول شماره ۳۲-۷ مربوط به سوال ۷۰ تماشای تلویزیون ۱۲۸
- جدول شماره ۳۳-۷ مربوط به سوال ۷۲ خواب و استراحت ۱۲۹
- جدول شماره ۳۴-۷ مربوط به سوال ۷۳ ورزش ۱۲۹
- جدول شماره ۳۵-۷ مربوط به سوال ۷۴ مطالعه کتاب و مجله و روزنامه ۱۳۰
- جدول شماره ۳۶-۷ مربوط به سوال ۷۵ رفتن به سینما و دیدن فیلم ۱۳۱
- جدول شماره ۱۸-۷ خریدن کتاب برای یادگیری مطالبی بیشتر در مورد اینترنت یا شبکه جهانی وب ۱۱۹

فهرست نمودار ها

- نمودار شماره ۱-۷ شما در خانه تا چه اندازه از اینترنت استفاده می کنید ۱۰۹
- نمودار شماره ۲-۷ شما در محل کار تا چه اندازه از اینترنت استفاده می کنید ۱۱۰
- نمودار شماره ۳-۷ شما در دانشگاه تا چه اندازه از اینترنت استفاده می کنید ۱۱۱
- نمودار شماره ۴-۷ شما در کافی نت تا چه اندازه از اینترنت استفاده می کنید ۱۱۱

- نمودار شماره ۵-۷ شما در سایر مکان ها تا چه اندازه از اینترنت استفاده می کنید..... ۱۱۲
- نمودار شماره ۶-۷ مربوط به سوال: شما اولین بار از اینترنت برای انجام چه کاری استفاده کردید..... ۱۱۳
- نمودار شماره ۷-۷ سفارش محصول یا خدمات خاص با پر کردن فرم در اینترنت ۱۱۳
- نمودار شماره ۷-۸ خرید از طریق اینترنت ۱۱۴
- نمودار شماره ۹-۷ طراحی و ایجاد یک سایت اینترنتی یا وبلاگ ۱۱۴
- نمودار شماره ۱۰-۷ ایجاد یک سایت اینترنتی یا وبلاگ برای خودتان ۱۱۵
- نمودار شماره ۱۱-۷ تغییر اولین صفحه ای که در اینترنت مشاهده می شود بنا به سلیقه خود..... ۱۱۵
- نمودار شماره ۱۲-۷ تغییر تنظیمات مربوط به کوکی های نرم افزار استفاده از اینترنت ۱۱۶
- نمودار شماره ۱۳-۷ گپ زدن با دیگران با استفاده از اینترنت (چت) ۱۱۶
- نمودار شماره ۱۴-۷ استفاده از رادیوهای اینترنتی ۱۱۷
- نمودار شماره ۱۵-۷ برقرار کردن ارتباط تلفنی با دیگران از طریق اینترنت ۱۱۷
- نمودار شماره ۱۶-۷ استفاده از اطلاعات موجود در سایتهای و دایرکتوریهای (اینترنت) برای یافتن شماره تلفن یا آدرس افراد مورد نظر ۱۱۸
- نمودار شماره ۱۷-۷ برگزاری یک سمینار یا کلاس در مورد اینترنت یا شبکه جهانی وب ۱۱۸
- نمودار شماره ۱۸-۷ خریدن کتاب برای یادگیری مطالبی بیشتر در مورد اینترنت یا شبکه جهانی وب ۱۱۹
- نمودار شماره ۱۹-۷ مربوط به سوال ۵۷ دسترسی به گروه های خبری ۱۲۰
- نمودار شماره ۲۰-۷ مربوط به سوال ۵۸ دسترسی به خبرهای موجود در اینترنت..... ۱۲۰
- نمودار شماره ۲۱-۷ مربوط به سوال ۵۹ دسترسی به اطلاعات درباره خدمات یا محصولات تجاری..... ۱۲۱
- نمودار شماره ۲۲-۷ مربوط به سوال ۶۰ خرید تولیدات و محصولات تجاری ۱۲۲
- نمودار شماره ۲۳-۷ مربوط به سوال ۶۱ دسترسی به مواد مرجع (مثل دایره المعارف، فرهنگ نامه، فرهنگ لغت، کتابهای تفسیر و ...) ۱۲۲
- نمودار شماره ۲۴-۷ مربوط به سوال ۶۲ دسترسی به گزارش ها و پروژه های تحقیقاتی ۱۲۳
- نمودار شماره ۲۵-۷ مربوط به سوال ۶۳ دسترسی به اطلاعات مالی ۱۲۴
- نمودار شماره ۲۶-۷ مربوط به سوال ۶۴ دسترسی به اطلاعات پزشکی و بهداشتی ۱۲۴
- نمودار شماره ۲۷-۷ مربوط به سوال ۶۵ دسترسی به گروه های گفتگوی اینترنتی (چت) ۱۲۵
- نمودار شماره ۲۸-۷ مربوط به سوال ۶۶ دسترسی به لیست مشاغل اینترنتی ۱۲۶
- نمودار شماره ۲۹-۷ مربوط به سوال ۶۷ دسترسی به اطلاعات املاک (مثل فهرست خانه های آماده برای اجاره و ...) ۱۲۶
- نمودار شماره ۳۰-۷ مربوط به سوال ۶۸ دسترسی به فهرست تلفن های اینترنتی ۱۲۷
- نمودار شماره ۳۱-۷ مربوط به سوال ۶۹ دسترسی به نقشه های اینترنتی ۱۲۸
- نمودار شماره ۳۲-۷ مربوط به سوال ۷۰ تماشای تلویزیون ۱۲۸
- نمودار شماره ۳۳-۷ مربوط به سوال ۷۲ خواب و استراحت ۱۲۹
- نمودار شماره ۳۴-۷ مربوط به سوال ۷۳ ورزش ۱۳۰
- نمودار شماره ۳۵-۷ مربوط به سوال ۷۴ مطالعه کتاب و مجله و روزنامه ۱۳۰
- نمودار شماره ۳۶-۷ مربوط به سوال ۷۵ رفتن به سینما و دیدن فیلم ۱۳۱
- نمودار شماره ۳۶-۷ مربوط به سوال ۷۶ معاشرت کردن با دیگران و بیرون رفتن ۱۳۲

فصل اول

طرح پژوهش

مقدمه

معلمان و استادان دانشگاه در زمینه دانش علمی و فناوری مورد استفاده در آموزش، با تغییرات سریعی مواجه هستند. پیشرفت‌هایی که در زمینه‌ی فناوری‌های نوین از قبیل رایانه، لیزرها و ربات‌ها صورت گرفته است، دریچه‌ای نوین به روی متخصصان آموزش گشوده است، تا بتوانند با استفاده از فناوری‌های یاد شده، شیوه‌های آموزش و تدریس را بهبود بخشند (مک کازلین و دیگران، به نقل از رضوی، ۱۳۸۶ص ۱۷۵).

هر دوره زمانی، ابزارها و فناوری‌های خاص خود را می‌طلبد و این ابزارها که بر اساس نیازهای روزمره جوامع انسانی شکل گرفته‌اند کم‌کم جای خود را در کلیه فعالیت‌های انسانی باز می‌کنند ولو اینکه در ابتدا فقط برای استفاده در جنبه‌ای خاص و گاه جزئی طراحی شده باشند. اما این به این معنا نیست که از ورود به عرصه‌های دیگر منع شده باشند. استفاده از رایانه مثال بارزی از این موارد است. نگاهی به تاریخچه رایانه و شبکه‌های ارتباطی بیان‌کننده این واقعیت است که از رایانه‌ها در ابتدا جهت انجام مقاصد ارتباطی و سپس نظامی که خود به نوعی موجب پیدایش شبکه جهانی اینترنت شد، استفاده می‌شده است.

امروزه در اغلب کشورهای پیشرفته با به کارگیری روش‌های جدید و شکستن چارچوب‌های گذشته ما آموزش سنتی متحول گردیده است. پیشرفت‌های چشمگیر صنعت رایانه و انفورماتیک در زمینه ایجاد شبکه‌های جهانی و سیستم‌های چند رسانه‌ای بین‌المللی و همه‌گیر شدن تکنولوژی مخابرات راه‌هایی برای بهبود امر یادگیری و آموزش ایجاد نموده است. یکی از مشخصه‌های مهم این راه‌های جدید، یادگیری مبتنی بر رایانه و آموزش مبتنی بر رایانه CBI می‌باشد که به فردی شدن امر یادگیری و آموزش می‌انجامد (رضاپور و مهری، ۱۳۷۸).

این تحول، ابتدا از آموزش کارمندان و موسسات شروع شده و امروزه راه خود را کاملاً به کلاس‌های درس در مدارس کشورهای پیشرفته باز کرده است (بیت^۱ به نقل از رضاپور و مهری، ۱۳۷۸).

تعریف مساله و بیان سوالهای تحقیق

نظام های آموزشی در حال تحول سریع ناشی از افزایش تولید اطلاعات و پیشرفت های سریع مربوط به فناوری هستند. برای همگامی با تحولات، دانشجویان، دانش آموزان، معلمان و... نیازمند دانش، مهارت و منابعی برای ارتباط و مدیریت اطلاعات به صورت موثر و کارآمد در محیط الکترونیکی و به طور کلی نیازمند سواد رایانه ای^۲ و اطلاعاتی می باشند. سواد رایانه ای و اطلاعاتی باعث افزایش مهارت و توانایی یادگیری مستقل و در مراحل بعد، یادگیری مداوم می شود. این افزایش مهارت در زمینه استفاده از رایانه مستلزم تجربه در زمینه استفاده از رایانه است. به عقیده هریسون و رینر^۳ (۱۹۹۲) تجربه رایانه^۴ موجب افزایش اعتماد به نفس می شود. افزایش اعتماد به نفس در هر زمینه ای می تواند موجب فعالیت و خلاقیت شود چرا که فرد به این فکر که "می توانم" اعتقاد دارد و همین اعتقاد به توانستن موجب افزایش استفاده از رایانه و در پی آن بالا رفتن تجربه در کار با رایانه خواهد شد.

تعدادی از پژوهشگران تجربه رایانه را به وسیله تعداد سال هایی که فرد با رایانه کار می کند، مشخص نموده اند و در همین راستا عده ای تعداد ساعت هایی را که فرد در هفته با رایانه کار می کند، معیار تجربه رایانه دانسته اند (دویل، استامولی و هوگارد^۵، ۲۰۰۵).

تاکنون تعاریف گوناگونی از تجربه رایانه ای ارائه شده است و توافق روشنی روی یک معنی وجود ندارد (گرانلاند و نویز^۶، ۲۰۰۴). نگاهی گذرا به این تعاریف ناخودآگاه این واقعیت را به ذهن متبادر می سازد که هر پژوهشگری از دیدگاه خود آن را به شکلی خاص تبیین نموده است. اما با تمام این اوصاف تعریفی نسبتاً کامل تر از میان دیگر تعاریف وجود دارد که به نظر می رسد بیشتر ابعاد تجربه رایانه را در خود جای داده است. بانز^۷ (۲۰۰۱) تجربه رایانه را شامل چهار بخش یا ویژگی عمده: مهارت های رایانه^۸، مهارت های پست

^۲ - Computer Literacy

^۳ - Harrison & Rainer

^۴ - Computer Experience

^۵ - Doyle, Stamouli and Huggard

^۶ - Granland & Noyes

^۷ - Bunz

^۸ - Computer Skills

الکترونیکی^۹، مهارت تعیین مسیر در صفحه های وب^{۱۰} و مهارت ویرایش صفحه های وب^{۱۱} توسط فرد می داند.

ازسوی دیگر تجربه رایانه دارای تأثیر قوی و مهمی بر روی باورهای خودکارآمدی رایانه^{۱۲} است (حسن، ۲۰۰۳). فتسکو و مک کلور^{۱۳} (۲۰۰۵)، خودکارآمدی را این گونه تعریف می کنند "خودکارآمدی به باورهای افراد درباره توانایی کنترل زندگی به دست خودشان گفته می شود" (به نقل از سیف، ۱۳۸۷؛ ص ۱۸۹). در خودکارآمدی باور این است که "من می توانم"، در درماندگی باور بر این است که "من نمی توانم" (استپیک^{۱۴}، ۲۰۰۱؛ به نقل از بیابانگرد، ۱۳۸۴؛ ص ۳۷۸). پژوهشگران در تلاش بوده اند تا خودکارآمدی را در رابطه با سایر ویژگی ها و متغیرها در نظر بگیرند و این مفهوم را به نوعی به دیگر زمینه ها گسترش دهند، مانند: خودکارآمدی تحصیلی^{۱۵}، خودکارآمدی ریاضی^{۱۶} و شکل اخیر آن خودکارآمدی رایانه. بکرز و اشمیت^{۱۷} (۲۰۰۱) معتقدند که خودکارآمدی رایانه انتظار تسلط را توصیف می کند. افراد بر اساس موفقیت ها و شکست های قبلی در موقعیت های یادگیری یا به صورت خاص در حوزه فناوری، انتظارات خود را نسبت به موفقیت ها و شکست های احتمالی آینده شکل می دهند. بنابراین خودکارآمدی رایانه به فرد کمک می کند تا به تلاش هایش برای انتظار پیامدهای مثبت تداوم بخشد (به نقل از غلامعلی لواسانی، ۱۳۸۱؛ ص ۳۵). همان طور که در تعریف فوق بیان شد خودکارآمدی رایانه می تواند بر انتظارات فرد از عملکرد وی با رایانه تأثیر بگذارد. پس می توان خودکارآمدی رایانه را به عنوان عامل مهمی در سازگاری و کار بار رایانه که خود منجر به افزایش مهارت در زمینه فعالیت های رایانه ای و سپس توسعه سواد رایانه ای می شود تلقی کرد، زیرا مهارت بالا در این حیطه به فرد کمک می نماید تا از استرس ها و فشارهایی که در طی فعالیت با رایانه به دلیل عدم کارایی به وجود می آید، رها شود.

^۹ - Email Skills

^{۱۰} - Web Navigation

^{۱۱} - Web Editing

^{۱۲} - Computer Self Efficacy

^{۱۳} - Fetsco & Mc Clor

^{۱۴} - Stipek

^{۱۵} - Academic Self Efficacy

^{۱۶} - Math Self Efficacy

^{۱۷} - Beckers & Schmidt

از سویی همان طور که می‌دانیم فناوری آموزشی نوین به طور گسترده‌ای سعی در به‌کارگیری هرچه بیشتر رایانه و قابلیت‌های آن در آموزش دارد. حال بنا به مواردی که بیان شد، اگر به طور جدی قصد گسترش رشته فناوری آموزشی از طریق رایانه را در مراکز آموزشی و دیگر قسمت‌های جامعه داشته باشیم ناگزیر باید متوجه مشکلاتی از جمله خودکارآمدی رایانه‌ای پایین دانشجویان و تبعات آن باشیم.

در پژوهش حاضر با توجه به مبانی نظری و یافته‌های پژوهشی ارائه شده، رابطه بین تجربه رایانه و خودکارآمدی رایانه مورد بررسی قرار می‌گیرد.

اهداف

هدف کلی

✓ بررسی رابطه بین تجربه رایانه ای با خودکارآمدی رایانه‌ای دانشجویان.

اهداف جزئی

- ✓ بررسی تاثیر رابطه بین مهارت های رایانه ای با خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان.
- ✓ بررسی تاثیر رابطه بین مهارت های پست الکترونیکی با خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان.
- ✓ بررسی تاثیر رابطه بین مهارت های ویرایش صفحات وب با خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان.
- ✓ بررسی تاثیر رابطه بین مهارت های تعیین مسیر در وب با خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان.

فرضیه های پژوهش

لازم به یادآوری است که در کنار بررسی فرضیه های اصلی پژوهش، با توجه به اطلاعات درون پرسشنامه و

پیشینه پژوهش، فرضیه های فرعی به عنوان یافته های جانبی از فرضیه شماره ۶ تا ۱۵ مورد بررسی قرار

می‌گیرد.

- ✓ بین تجربه رایانه ای با خودکارآمدی رایانه‌ای دانشجویان رابطه معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین مهارت های رایانه ای با خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان رابطه معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین مهارت های پست الکترونیکی با خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان رابطه معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین مهارت های ویرایش صفحات وب با خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان رابطه معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین مهارت های تعیین مسیر در وب با خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان رابطه معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان دختر و پسر تفاوت معنا داری وجود ندارد.
- ✓ بین پیشرفت تحصیلی و خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان رابطه معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین تجربه رایانه ای دانشجویان با سن آنها رابطه معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین تجربه رایانه ای دانشجویان دختر و پسر تفاوت معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین پیشرفت تحصیلی و تجربه رایانه ای دانشجویان رابطه معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین تجربه رایانه ای با احساس راحتی دانشجویان هنگام کار با رایانه رابطه معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین شرکت در کلاس ها و دوره های مربوط به رایانه با خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان رابطه معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین میزان ساعات استفاده از اینترنت با خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان رابطه معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین میزان احساس راحتی دانشجویان هنگام استفاده از رایانه با خودکارآمدی رایانه ای آنان رابطه معنا داری وجود دارد.
- ✓ بین خودکارآمدی رایانه ای دانشجویان با سن آنها رابطه معنا داری وجود دارد.

استفاده کنندگان از نتیجه پایان نامه

کلیه مراکز آموزشی و سازمان‌هایی که در آن‌ها از رایانه به عنوان ابزار اصلی آموزش یا کار استفاده می‌شود می‌توانند از نتایج این پایان نامه جهت بهبود مهارت‌های دانشجویان یا کارکنان خود استفاده نمایند.

ضرورت انجام تحقیق

سواد رایانه ای در دنیای کنونی که عصر تغییرات شتابناک فناورانه و تکثیر منابع اطلاعاتی است، اهمیتی فزاینده دارد. امروزه در هر سازمان، مدرسه، اداره، دانشگاه و حتی در فروشگاه‌ها می‌توان اثرات ورود فناوری رایانه و اینترنت را مشاهده نمود. در جوامع پیشرفته کلیه پرداخت‌های مالی، قیوض و نقل و انتقالات وجوه نقدی بین شبکه‌های بانکی بدون حضور افراد در مکان مشخصی و در هر زمان به سهولت انجام می‌شود. نگاهی واقع بینانه به این مساله گویای این امر است که دیگر نمی‌توان برای انجام کارهای روزمره و حتی پیش پا افتاده به روش‌های سنتی و وقت گیر متکی بود.

با نگاهی خردتر ابعاد قضیه را به یکی از مهم‌ترین نهادهای اجتماعی یعنی دانشگاه معطوف می‌نمائیم. امروزه در دانشگاه انجام پژوهش‌ها به همان شیوه قدیم تنها به صورت کتابخانه‌ای و یا میدانی نمی‌باشد. با ورود رایانه به دانشگاه‌ها و قابلیت فرایوندی^{۱۸} آن به وسیله شبکه جهانی وب^{۱۹} لزوم استفاده از رایانه در انجام پژوهش‌ها به منظور دسترسی به منابع اطلاعاتی روز و فرامرزی واقعیتی انکار ناپذیر است. اما گاه دیده شده است که افراد از رویارویی با رایانه و استفاده از قابلیت‌های آن در دانشگاه و مراکز آموزشی روی بر می‌تابند.

به عقیده پژوهشگران این حوزه، عامل اصلی بازدارنده در کار با رایانه را باید در "اضطراب رایانه ای" جستجو کرد (رائوب^{۲۰}، ۱۹۸۱؛ اسمیت و کاترلیک^{۲۱}، ۱۹۹۰؛ دارنیتا^{۲۲}، ۱۹۹۵؛ دیک و همکاران^{۲۳}، ۱۹۹۸؛ بکرز و اشمیت،

^{۱۸} - Hyperlink

^{۱۹} - World Wide Web

^{۲۰} - Rauob

^{۲۱} - Smith & Kotrlik

^{۲۲} - Doronina

^{۲۳} - Dyck et al..

۲۰۰۴؛ مک ایلروی، سادلر و بوجاون^{۲۴}، ۲۰۰۵، به نقل از غلامعلی لواسانی، ۱۳۸۱؛ ص ۳). اما توجه به پیشینه پژوهش‌ها در زمینه اضطراب رایانه‌ای مشخص می‌سازد که تعداد زیادی از پژوهشگران علت این امر را خودکارآمدی رایانه‌ای پایین در افراد می‌دانند، یا به عبارت دیگر خودکارآمدی رایانه‌ای پایین رابطه معناداری با اضطراب رایانه‌ای بالا دارد (بورنگ و رضائیان، ۱۳۸۷؛ غلامعلی لواسانی، ۱۳۸۱؛ سم، اوتمان و نوردین^{۲۵}، ۲۰۰۵). از سوی دیگر خودکارآمدی رایانه‌ای بالا ارتباط معنی‌داری با تجربه رایانه‌ای دارد (حسن^{۲۶}، ۲۰۰۰ سالانوا، گراو، سیفر و لیورنز^{۲۷}، ۲۰۰۰).

همانطور که در پژوهش‌های بالا اشاره شد عامل اصلی دوری از کار با رایانه اضطراب رایانه‌ای قلمداد می‌شود و متغیر خودکارآمدی رایانه‌ای نیز به عنوان متغیر پیش‌بینی کننده در میزان اضطراب از رایانه در بعضی پژوهش‌ها ثابت شده است. پژوهش در این زمینه می‌تواند بینش جدیدی نسبت به چگونگی دوری دانشجویان بر اساس دو متغیر خودکارآمدی رایانه‌ای و تجربه رایانه فراهم آورد. همچنین از اطلاعات به دست آمده از این پژوهش می‌توان در زمینه علل کارآمدی پایین دانشجویان در کاربرد صحیح از رایانه استفاده کرد و از نتایج آن جهت بهبود در فرایند تدریس یا ارایه دوره‌های آموزشی رایانه جهت بالا بردن تجربه رایانه و بالطبع خودکارآمدی رایانه دانشجویان سود برد.

^{۲۴} - Mcilroy, Sadler & Boojawon

^{۲۵} - Sam, Otman & Nordin

^{۲۶} - Hasan

^{۲۷} - Salanova, Grau, Cifre, & Liorens

تعاریف عملیاتی و مفهومی متغیر های پژوهش

خودکارآمدی رایانه‌ای

تعریف مفهومی: احساس اطمینان و اعتمادی که فرد نسبت به توانایی خود در کار با رایانه تجربه می کند (مورفی و همکاران، ۱۹۸۹).

تعریف عملیاتی: خودکارآمدی رایانه‌ای در این پژوهش نمره ای است که آزمودنی از مقیاس خودکارآمدی رایانه مورفی و همکاران (۱۹۸۹) به دست می آورد.

تجربه رایانه‌ای

تعریف مفهومی: . بونز^{۲۸} (۲۰۰۱) تجربه رایانه را شامل چهار بخش یا ویژگی عمده: مهارت‌های رایانه^{۲۹}، مهارت‌های پست الکترونیکی^{۳۰}، مهارت تعیین مسیر در صفحه های وب^{۳۱} و مهارت ویرایش صفحه‌های وب^{۳۲} توسط فرد می‌داند.

تعریف عملیاتی: تجربه رایانه‌ای در این پژوهش نمره ای است که آزمون شونده از مقیاس تجربه رایانه‌ای بونز (۲۰۰۱) به دست می آورد.

^{۲۸} - Bunz
^{۲۹} - Computer Skills
^{۳۰} - Email Skills
^{۳۱} - Web Navigation
^{۳۲} - Web Editing

فصل دوم

ادبیات پژوهش