

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



دانشکده ادبیات و علوم انسانی

گروه علوم تربیتی (گرایش تکنولوژی آموزشی)

**رابطه اضطراب رایانه‌ای با پیشرفت تحصیلی و انگیزش
پیشرفت دانش آموزان پسر متوسطه مدارس هوشمند
شهرستان بروجن در سال تحصیلی ۹۳-۱۳۹۲**

پژوهشگر:

جواد رحیمی بلداجی

استاد راهنما:

دکتر سید شمس‌الدین هاشمی مقدم

استاد مشاور:

دکتر سعید شاه‌حسینی

تابستان ۱۳۹۳

بسم الله الرحمن الرحيم
دانشکده ادبیات و علوم انسانی
گروه علوم تربیتی و روانشناسی

عنوان پایان نامه

رابطه اضطراب رایانه ای با پیشرفت تحصیلی و انگیزش پیشرفت دانش
آموزان پسر مدارس متوسطه هوشمند شهرستان بروجن در سال تحصیلی
۱۳۹۲-۹۳

توسط:

جواد رحیمی بلداجی

پایان نامه

ارائه شده به مدیریت تحصیلات تکمیلی به عنوان بخشی از فعالیت های
تحصیلی لازم برای اخذ درجه کارشناسی ارشد
در رشته علوم تربیتی گرایش تکنولوژی آموزشی

از

دانشگاه اراک

اراک-ایران

ارزیابی و تصویب شده توسط کمیته پایان نامه با درجه: ... عالی....

دکتر سید شمس الدین هاشمی مقدم (استاد راهنما)..... استادیار

دکتر سعید شاه حسینی (استاد مشاور)..... استادیار

دکتر منصور عبدی (داور داخلی)..... استادیار

شهریور ۱۳۹۳

تقدیم :

این دفتر ناچیز پیشکش لحظه های

مادرم

پدرم

و دوستان

عزیزم

به پاس رنج ها، شکیبایی ها و مهربانی هایشان

تقدیر و تشکر

سپاس ایزد منان را که هر آنچه برای کسب علم و معرفت نیاز است به من عطا نمود و توفیق علم آموزیم داد. و سپاس او را که مرا به سوی علم و معرفت هدایت نمود و از رحمت خویش غبار نادانی از وجودم زدود تا از محضر اساتید گرانقدرم دانش آموخته و معرفت تجربه نمایم. حال که درخت تنومند آموختن به بار نشسته است، جا دارد به مصداق آیه شریفه:

(لم یشکر المخلوق و لم یکر الخالق)

شایسته ترین سپاس‌ها را تقدیم استاد راهنمای ارجمند جناب آقای دکتر سید شمس‌الدین هاشمی مقدم نمایم که صمیمانه با بلند نظری خود پاسخگوی سوالاتم بودند و از ابتدا تا انتهای این پایان‌نامه با دقت نظر و راهنمایی‌های بی‌دریغ‌شان دستیابی به مقصود را برایم ممکن ساختند. از خداوند منان برای ایشان سلامتی و توفیق روزافزون آرزومندم.

بر خود لازم می‌دانم از همکاری صمیمانه و بی‌دریغ استاد مشاور گرانقدر جناب آقای دکتر سعید شاه‌حسینی که با درایت تمام و خلوص نیت من را در انجام پایان‌نامه یاری رساندند نهایت تشکر و سپاس‌گزاری را داشته باشم و توفیق روزافزون ایشان را از خداوند متعال خواستارم

چکیده

پژوهش حاضر به بررسی رابطه اضطراب رایانه ای با پیشرفت تحصیلی و انگیزش پیشرفت دانش‌آموزان متوسطه مدارس هوشمند شهرستان بروجن در سال تحصیلی ۹۳-۱۳۹۲ پرداخته است. روش تحقیق در این پژوهش به صورت توصیفی و از نوع همبستگی می‌باشد. همچنین جامعه آماری پژوهش کلیه‌ی دانش‌آموزان پسر متوسطه مدارس هوشمند به تعداد ۱۱۴۴ نفر بوده که بر این اساس حجم نمونه ۲۸۷ نفر محاسبه گردید. لازم به ذکر است که برای انتخاب نمونه از روش نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای (چند مرحله‌ای) استفاده شده است. ابزار جمع‌آوری داده‌ها در این پژوهش پرسشنامه اضطراب رایانه‌ای هنسن، پرسشنامه انگیزش پیشرفت هرمنس و نمرات معدل دانش‌آموزان می‌باشد. در تجزیه و تحلیل داده‌ها از آزمون ضریب همبستگی پیرسون استفاده شده است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که بین اضطراب رایانه با پیشرفت تحصیلی رابطه معنادار و معکوس با ضریب همبستگی $-0/775$ وجود دارد. همچنین بین اضطراب رایانه با انگیزش پیشرفت رابطه معنادار و معکوس با ضریب همبستگی $-0/707$ وجود دارد. بدین معنا که دانش‌آموزانی که از اضطراب رایانه کمتری برخوردارند، از پیشرفت تحصیلی و انگیزش پیشرفت بیشتری برخوردارند. بر اساس یافته‌های پژوهش پیشنهاد شده است که کارگاه‌های مهارت‌های رایانه‌ای برای دانش‌آموزان برگزار شود و واحدهای درسی مهارت‌های رایانه‌ای برای دانش‌آموزان تمامی رشته‌ها اختصاص داده شود تا بدین طریق مهارت‌های رایانه‌ای دانش‌آموزان تقویت شود و نگرش مثبت به رایانه در آن‌ها ایجاد شود.

کلید واژه ها: اضطراب رایانه، انگیزش پیشرفت، پیشرفت تحصیلی، مدارس هوشمند

فصل اول: طرح تحقیق

۲	مقدمه
۳	بیان مسأله
۵	اهمیت و ضرورت مسأله
۷	اهداف پژوهش
۸	فرضیه‌ها
۸	تعاریف واژه‌ها و اصطلاحات

فصل دوم: ادبیات و پیشینه تحقیق

۱۲	مبانی نظری پژوهش
۱۴	مدارس هوشمند
۱۴	تاریخچه مدارس هوشمند
۱۷	تعریف مدارس هوشمند
۲۰	نقش فناوری‌های نوین در هوشمندسازی مدارس
۲۱	مدل مفهومی مدارس هوشمند
۲۲	محیط یاددهی و یادگیری متنی بر محتوای چندرسانه‌ای
۲۳	زیرساخت توسعه یافته فناوری اطلاعات
۲۴	مدیریت مدرسه توسط سیستم‌های یکپارچه رایانه‌ای
۲۵	برخورداری از معلمان آموزش دیده در حوزه فناوری اطلاعات
۲۶	ارتباط یکپارچه رایانه‌ای با مدارس دیگر
۲۷	پیشرفت تحصیلی
۲۷	عوامل مؤثر در پیشرفت
۲۷	هوش
۲۷	علاق و عوامل مربوط به دانش‌آموز
۲۸	انگیزه
۲۹	خانواده و محیط خانواده
۳۰	برنامه‌ریزی
۳۰	عوامل مربوط به مدرسه و معلم
۳۱	ارزشیابی پیشرفت تحصیلی

۳۲	اندازه‌گیری پیشرفت تحصیلی
۳۳	مفهوم انگیزش
۳۵	دیدگاه‌های مطرح شده در مورد انگیزش
۳۶	دیدگاه رفتاری
۳۶	دیدگاه انسان‌گرایی
۳۸	دیدگاه شناختی
۳۹	مفهوم انگیزش پیشرفت
۴۲	گرایش‌های انگیزش دی‌سی
۴۴	انگیزش تسلط
۴۵	رابطه میان نیاز به پیشرفت و عملکرد آن
۴۶	پایداری در انجام تکالیف
۴۶	خطر جویی
۴۷	تکمیل تکالیف ناتمام
۴۷	تفاوت‌های جنسیتی در انگیزش پیشرفت
۴۸	انگیزش پیشرفت خود مختار در مقابل اجتماعی
۴۸	انگیزش پیشرفت و سازندگی اجتماعی
۴۸	خود اثربخشی و انگیزش پیشرفت
۴۹	نظریه اسناد و انگیزش پیشرفت
۵۰	اضطراب
۵۱	اضطراب و یادگیری
۵۲	اضطراب رایانه
۵۷	مروری بر تحقیقات انجام شده
۶۱	نقد و ارزیابی
فصل سوم: روش تحقیق	
۶۳	روش تحقیق
۶۳	جامعه آماری
۶۴	حجم نمونه و روش نمونه‌گیری
۶۴	ابزار جمع‌آوری داده‌ها

۶۵	پرسشنامه انگیزش پیشرفت
۶۶	پرسشنامه اضطراب رایانه‌ای
۶۷	روایی و پایایی
۶۸	روش جمع‌آوری داده‌ها
۶۹	روش تجزیه و تحلیل داده‌ها
فصل چهارم: تجزیه و تحلیل داده‌ها	
۷۱	توصیف داده‌ها
۷۲	داده‌های مربوط به پرسشنامه اضطراب رایانه‌ای
۷۴	داده‌های مربوط به پرسشنامه انگیزش پیشرفت
۷۵	داده‌های مربوط به نمرات پیشرفت تحصیلی
۷۷	تجزیه و تحلیل داده‌ها
۸۲	جمع‌بندی
فصل پنجم: نتیجه‌گیری و پیشنهادها	
۸۴	استنتاج
۸۴	بحث و بررسی فرضیه اول پژوهش
۸۶	بحث و بررسی فرضیه دوم پژوهش
۸۸	سایر نتایج
۸۹	محدودیت‌های پژوهش
۹۰	پیشنهادها و پژوهش

فهرست جداول

فهرست جداول

- ۴۱ جدول (۱-۲)، تفاوت های شخصیتی در انگیزش پیشرفت
- ۷۲ جدول (۱-۴) آمار توصیفی پرسشنامه اضطراب رایانه‌ای
- ۷۳ جدول (۲-۴) توزیع فراوانی نمرات اضطراب رایانه‌ای دانش‌آموزان
- ۷۴ جدول (۳-۴) آمار توصیفی پرسشنامه انگیزش پیشرفت
- ۷۴ جدول (۴-۴) توزیع فراوانی نمرات انگیزش پیشرفت دانش‌آموزان
- ۷۵ جدول (۵-۴) آمار توصیفی نمرات پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان
- ۷۶ جدول (۶-۴) توزیع فراوانی نمرات پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان
- ۷۷ جدول (۷-۴). ضریب همبستگی پیرسون بین اضطراب رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان
- ۷۶ جدول (۸-۴). ضریب همبستگی بین اضطراب رایانه‌ای و انگیزش پیشرفت دانش‌آموزان
- ۸۰ جدول (۹-۴). ضریب همبستگی بین انگیزش پیشرفت و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان

فهرست نمودارها

- ۷۳ نمودار (۱-۴) توزیع فراوانی نمرات اضطراب رایانه‌ای دانش‌آموزان
- ۷۵ نمودار (۲-۴) توزیع فراوانی نمرات انگیزش پیشرفت دانش‌آموزان
- ۷۶ نمودار (۳-۴) توزیع فراوانی نمرات پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان
- ۷۸ نمودار (۴-۴) ضریب همبستگی پیرسون بین اضطراب رایانه‌ای و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان
- ۸۰ نمودار (۵-۴) ضریب همبستگی بین اضطراب رایانه‌ای و انگیزش پیشرفت دانش‌آموزان
- ۸۱ نمودار (۶-۴) ضریب همبستگی بین انگیزش پیشرفت و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان

فصل اول

طرح تحقيق

مقدمه

در زندگی کنونی رایانه ها در همه جا حضور دارند و در نتیجه، بسیاری از افراد با رایانه و کار با آن تجربه مستقیم یا غیر مستقیم دارند. اما استفاده از رایانه، همیشه یک رویداد رضایت بخش و شاد نیست. در ایران اکثریت قریب به اتفاق افراد جامعه، به طور مستقیم یا غیر مستقیم، در معرض تعامل با رایانه قرار گرفته اند. بدیهی است که این روند، به دلیل گسترده بودن کاربردهای رایانه، متفاوت بودن میزان تجارب کاربران رایانه، جدید بودن و به روز شدن فزاینده این فناوری و آشنایی کم افراد با آن، موانعی را فرا روی کاربران در استفاده بهینه از فناوری اطلاعات و ارتباطات قرار خواهد داد. پدیده اضطراب رایانه^۱، یکی از چنین موانعی است که منجر به اجتناب افراد از مواجهه با رایانه می شود که در نهایت، محرومیت از دنیای وسیع اطلاعات و سرعت و دقت در فعالیت های آموزشی و پژوهشی را به همراه دارد (غلامعلی لواسانی، ۱۳۸۱).

اکثر برنامه های آموزشی در مدارس سنتی، به صورت معلم محور بوده، با استعدادها، توانایی ها، نیازها و شیوه های یادگیری دانش آموزان که هر یک آهنگ مخصوص خود را دارد، متناسب نیستند. مدارس هوشمند به سبب برنامه های درسی انعطاف پذیر، امکان تدریس با شیوه های نو، داشتن طیف وسیعی از برنامه ها و روش های آموزشی و محوریت بخشیدن به نقش دانش آموز، با در نظر گرفتن تفاوت های فردی و توجه بیش تر به نیازها، علایق و استعدادهای دانش آموزان، می توانند در جهت از بین بردن یا کاهش دادن شکاف آموزشی مؤثر و مفید باشند. مدارس هوشمند عمده‌تاً در جهت تأمین این نیازها برنامه ریزی شده‌اند، چرا که در این مدارس دانش‌آموزان می‌آموزند که چگونه اطلاعات مورد نیاز خود را از طریق شبکه های اطلاعاتی استخراج کنند، چگونه در مورد آنها بیندیشند و چگونه حاصل یافته های خود را

^۱-Computer anxiety

در جهت حل مسایل و مشکلات خود و توسعه و پیشرفت جوامعشان به کار گیرند (مؤید نیا، ۱۳۸۴، ص ۲۲). از سوی دیگر فناوری اطلاعات و ارتباطات و مخصوصاً رایانه یکی از نیروها و ابزارهایی است که بسیاری از جنبه های زندگی را دچار تغییر کرده است و در این زمینه نقش رایانه ها در آموزش بسیار مهم گردیده است و این اهمیت برای ادامه رشد و توسعه در قرن ۲۱ ادامه خواهد داشت (الیور^۱، ۲۰۰۲). اما با این وجود بعضی از افراد از کار کردن با رایانه و حتی گاهی اوقات از مواجه شدن با آن هراس دارند. به همین دلایل این افراد تمایلی به استفاده از رایانه در موقعیت های یادگیری و شغلی خود ندارند. بنابراین بررسی و تحقیق در رابطه با اضطراب رایانه، پیشرفت تحصیلی و انگیزش پیشرفت دانش آموزان به خودی خود می تواند نقش مؤثری در ارتقاء کیفیت فرایند یاددهی - یادگیری داشته باشد. همچنین نتایج می توانند دست اندرکاران امر تعلیم و تربیت را در رابطه با استفاده نادرست از رایانه جهت تصمیم گیری - های آتی آشنا سازند.

بیان مسأله

رایانه به عنوان یکی از نیرومندترین و تأثیرگذارترین ابزارها چه در حوزه فناوری های جدید و چه در حوزه آموزش و یادگیری و استفاده از آن در امور روزانه به ویژه در امور تحصیلی و شغلی اهمیت روز افزونی یافته است. با این وجود در بسیاری از موارد افراد علی رغم دسترسی به رایانه به صورت محدودی از آن استفاده می کنند. و برای استفاده از آن مهارت های لازم ندارند و جالب این است که برای به دست آوردن مهارت های لازم در کار با رایانه هیچ گونه سعی و کوششی از خود بروز نمی دهند. بسیاری از آن ها خود را همگام با سرعت پیشرونده فناوری روز نمی دانند و از کسب مهارت های لازم به دلیل اضطراب و باورهای منفی و غیر منطقی سرباز می زنند. پژوهشگران این حوزه معتقدند عامل اصلی بازدارنده در کار با رایانه را

^۱-Oliver

باید در اضطراب رایانه جستجو کرد (اسمیت و کاترلیک^۱، ۱۹۹۰، بکرز و اشمیت^۲، ۲۰۰۱، به نقل از غلامعلی لواسانی، ۱۳۸۱). اضطراب رایانه را می توان نوعی اضطراب خاص قلمداد کرد؛ اضطرابی که حاصل موقعیت ویژه‌ای است. این موقعیت زمانی است که فرد در عالم واقعیت یا تفکر با رایانه روبرو می شود و در تعاملی فعال با آن قرار می گیرد در هر سطحی از فعالیت، فرد اضطراب و نشانه‌های آن را نشان می دهد و در نهایت پیامد اصلی آن اجتناب و خودداری از کار با رایانه و عدم کسب آموزش در زمینه‌ی مهارت‌های پایه‌ای آن است (همان منبع).

اضطراب رایانه ای؛ واکنش های هیجانی و شناختی است که در فرد هنگام کار و تعامل با رایانه به وجود می آید، بیشتر به آن دلیل که فرد رایانه را امری تهدید کننده برای خود می داند (مییر^۳، ۲۰۰۶).

یکی از عوامل مهم در پیشرفت تحصیلی دانش آموزان داشتن علاقه و انگیزه تحصیلی است. بدیهی است اگر دانش آموزان دارای علاقه و انگیزه درسی باشند، تکالیف خود را با جدیت بیشتری انجام خواهند داد، مطالب درسی را بهتر و راحت تر فرا خواهند گرفت و پیشرفت تحصیلی بالایی خواهند داشت (توکلیان، ۱۳۸۷). " انگیزش پیشرفت، یعنی گرایش کلی به تلاش برای موفقیت و انتخاب فعالیت‌هایی که هدفش رسیدن به موفقیت درونی یا دوری از شکست است این انگیزه یکی از انگیزه‌های اجتماعی با اهمیت است" (اسلاوین، ۱۹۵۰ ترجمه سید محمدی، ۱۳۸۵، ص:۳۶۵). انگیزش، پدیده ای است ذاتی که تحت تاثیر چهار عامل یعنی، موقعیت (محیط و محرک های بیرونی) مزاج (حالت و وضعیت درونی ارگانیزم) هدف (هدف رفتار، منظور و گرایش) و ابزار (ابزار دستیابی به هدف) قرار دارد. انسان ها برای دستیابی به اهداف، نیاز ها و غرایز خود انگیزش لازم را کسب می نمایند. در خصوص جویندگان علم و دانشجویان، انگیزه پیشرفت تحصیلی از اهمیت خاصی برخوردار است. با این

^۱ -Smith & Kotrlik

^۲ -Beckers & Schmidt

^۳ -Meier

انگیزه، افراد تحرک لازم را برای به پایان رساندن موفقیت آمیز یک تکلیف، رسیدن به هدف با دستیابی به درجه معینی از شایستگی در کار خود دنبال می کنند تا بالاخره بتوانند موفقیت لازم را در امر یادگیری و پیشرفت تحصیلی کسب نمایند (یوسفی، ۱۳۸۸).

می توان به صراحت گفت که نظام آموزشی باید به دنبال راهکارهایی باشد که تحریک کننده‌ی علائق و نگرش‌های یادگیرندگان در فرایند یادگیری باشد.

از آنجا که تحقیقات اندکی در زمینه رابطه اضطراب رایانه‌ای با پیشرفت تحصیلی و انگیزش پیشرفت صورت گرفته، هدف پژوهش حاضر این است که رابطه‌ی اضطراب رایانه‌ای را با پیشرفت تحصیلی و انگیزش پیشرفت دانش‌آموزان مدارس متوسطه هوشمند را بررسی کند.

اهمیت و ضرورت مسأله

با توجه به گستردگی مباحث رایانه و اینکه امروزه رایانه خود به عنوان علم و رشته دانشگاهی تبدیل شده است و استفاده از رایانه و گرایش به آن در مدارس و منازل رسوخ کرده و تغییرات زیادی با خود به همراه آورده است، آموزش و یادگیری آن به صورت صحیح و علمی امری اجتناب ناپذیر است. پیشرفت‌هایی که اخیراً در زمینه رایانه صورت گرفته است دریچه نوینی را به روی یادگیرندگان گشوده است تا بتوانند با استفاده از این فناوری، شیوه‌های یادگیری خود را بهبود بخشند (مک کازلین^۱ و دیگران، ۲۰۰۳، به نقل از رضوی، ۱۳۸۶).

در دنیای به سرعت متغییر امروز انسان‌ها باید به توانایی همراه شدن با تغییرات روز مجهز شوند. آنها باید بتوانند اطلاعات، دانش مهارت‌های لازم برای زندگی موفق را از طریق استفاده از فناوری‌های جدید به دست آورند. در این راستا تلفیق فناوری‌های رایانه‌ای در فرایند آموزش و یادگیری امری ضروری و اجتناب ناپذیر است (خسروی، ۱۳۸۶).

^۱-Mc caslin

افراد مضطرب از رایانه کسانی هستند که از کار با آن می‌ترسند و حتی تصور کار با آن هم آن‌ها را دچار هراس می‌کند، لذا درباره‌ی رایانه‌ها مطالب موثری یاد نمی‌گیرند. توانایی‌های آنها برای یادگیری‌های جدید آسیب پذیر می‌شود و به دنبال آن احساسات منفی آنها گسترش یافته تا به هراس نزدیک می‌شوند و سرانجام از هرگونه تعامل با رایانه‌ها اجتناب می‌کنند (شهرآرای، ۱۳۷۵).

مطالعه درباره میزان شیوع اضطراب رایانه نشان می‌دهد که این موضوع مسئله نادر و کمیابی به ویژه در میان دانش آموزان و دانشجویان نیست و آن را باید در جامعه جدی تلقی کرد. پژوهشگران میزان شیوع اضطراب رایانه را در نمونه‌های مختلف دانشجویی و مشاغل تخصصی بین ۱۰ تا ۵۰ درصد جامعه برآورد کرده‌اند (رزن و مگوایر^۱، ۱۹۹۰؛ ویلسون^۲، ۱۹۹۱؛ مارتین^۳، ۱۹۹۸، به نقل از غلامعلی لواسانی، ۱۳۸۱). با توجه به نتایج این پژوهش‌ها ضرورت و اهمیت مطالعه درباره اضطراب رایانه مشخص می‌شود. اضطراب رایانه مشکلی واقعی در مراکز اداری، آموزشی و پژوهشی و دانشگاه‌هاست. این در حالی است که کمتر پژوهشی در ایران در این رابطه صورت پذیرفته است. در زمینه تاثیر کار با رایانه بر میزان اضطراب رایانه نتایج پژوهش‌ها متفاوت است. بعضی از پژوهشگران نشان داده‌اند که رابطه‌ای بین تجربه‌ی رایانه و اضطراب رایانه وجود ندارد (روزن و مگوایر، ۱۹۹۰، گاردنر^۴ و همکاران، ۱۹۹۳؛ بازیونلوس^۵، ۱۹۹۷، به نقل از غلامعلی لواسانی، ۱۳۸۱).

^۱ -Rosen & Maguire

^۲ -Wilson

^۳ Martin

^۴ -Gardner

^۵ -Bozioneles

در مقابل پژوهش هایی وجود دارند که نشان می دهد با افزایش تجربه کار با رایانه از میزان اضطراب کاسته می شود (گلاس و نایت^۱، ۱۹۸۸؛ چوآ^۲ و همکاران، ۱۹۹۹؛ عثمان ابوالخیر، ۱۹۸۸، همان منبع). از این رو پرداختن به عوامل مرتبط با رایانه به منظور افزایش بهره گیری از آن خصوصاً در حوزه ی آموزش و یادگیری ضروری به نظر می رسد.

در نظام آموزشی انگیزه عامل مهمی در پیشرفت به شمار می رود. کسانی که انگیزه بالایی داشته باشند قطعاً پیشرفت بهتری خواهند داشت. بنابراین در پژوهش حاضر سعی شده است به این متغیرهای مهم توجه شود. انگیزه عاملی است درونی که رفتار شخص را بر می انگیزد، جهت می دهد و آن را هماهنگ می سازد. انگیزش را می توان عامل نیرو دهنده، هدایت کننده و نگه دارنده ی رفتار تعریف کرد (حسن زاده، ۱۳۸۸). در زمینه انگیزه ی پیشرفت و اضطراب رایانه تحقیقات اندکی وجود دارد که پژوهشگران نشان داده اند بین انگیزه پیشرفت تحصیلی با اضطراب رایانه دانشجویان همبستگی منفی وجود دارد (سرآبادانی تفرشی، ۱۳۸۴). با توجه به اهمیت مسأله پژوهش حاضر با هدف بررسی رابطه اضطراب رایانه ای با پیشرفت تحصیلی و انگیزش پیشرفت در دانش آموزان مدارس هوشمند صورت می گیرد.

اهداف پژوهش

هدف کلی: بررسی رابطه اضطراب رایانه ای با پیشرفت تحصیلی و انگیزش پیشرفت دانش -

آموزان پسر متوسطه مدارس هوشمند

اهداف جزئی:

۱. بررسی رابطه اضطراب رایانه ای با پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پسر متوسطه مدارس

هوشمند

^۱ -Glass & Knight

^۲ -Chua

۲. بررسی رابطه اضطراب رایانه‌ای با انگیزش پیشرفت دانش‌آموزان پسر متوسطه مدارس

هوشمند

فرضیه‌ها

فرضیه کلی: بین اضطراب رایانه‌ای با پیشرفت تحصیلی و انگیزش پیشرفت دانش‌آموزان پسر متوسطه مدارس هوشمند ارتباط معنی‌دار وجود دارد.

فرضیه‌های جزئی:

۱. بین اضطراب رایانه‌ای با پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پسر متوسطه مدارس هوشمند رابطه معنی‌داری وجود دارد.

۲. بین اضطراب رایانه‌ای با انگیزش پیشرفت دانش‌آموزان پسر متوسطه مدارس هوشمند رابطه معنی‌داری وجود دارد.

تعاریف واژه‌ها و اصطلاحات:

تعاریف نظری:

اضطراب رایانه: اضطراب رایانه‌ای؛ واکنش‌های هیجانی و شناختی است که در فرد هنگام کار و تعامل با رایانه به وجود می‌آید، بیشتر به آن دلیل که فرد رایانه را امری تهدیدکننده برای خود می‌داند (مییر^۱، ۲۰۰۶).

انگیزش^۲: انگیزش به نیروی ایجادکننده، نگه‌دارنده و هدایت‌کننده رفتار گفته می‌شود (سیف، ۱۳۸۶).

انگیزش پیشرفت^۱: میل یا اشتیاق برای کسب موفقیت و شرکت در فعالیت‌هایی است که موفقیت در آن‌ها به کوشش و توانایی شخصی وابسته است (سیف، ۱۳۸۶).

^۱-Meier

^۲-Motive

پیشرفت تحصیلی^۲: توانایی آموخته شده یا اکتسابی فرد در موضوعات آموزشی که به وسیله آزمون‌های استاندارد شده اندازه‌گیری می‌شود (اتکینسون^۳ و همکاران، ۱۹۹۸، به نقل از سیف، ۱۳۸۴)

مدارس هوشمند^۴: مدرسه‌ای است که در آن روند اجرای کلیه فرآیندها اعم از مدیریت، نظارت، کنترل، یاددهی یادگیری، منابع آموزشی و کمک آموزشی، ارزشیابی، اسناد و امور دفتری، ارتباطات و مبانی توسعه آنها، مبتنی بر فناوری و در جهت بهبود نظام آموزشی و تربیتی پژوهش محور طراحی شده است (مرکز فناوری اطلاعات و ارتباطات آموزش و پرورش، ۱۳۹۰).

تعاریف عملیاتی:

انگیزش پیشرفت: مجموع نمره‌ای است که فرد از آزمون انگیزش پیشرفت هرمنس^۵ (۱۹۷۰) بدست می‌آورد. شکل پرسش‌نامه بدین صورت است که برای هر جمله ناتمام چهار عبارت در گزینه الف، ب، ج، د ارائه می‌شود و آزمودنی آن عبارت‌ها را برای تکمیل جمله ناتمام انتخاب می‌کند. از این رو دامنه نمرات برای هر فرد بین ۲۹ تا ۱۱۲ می‌باشد.

اضطراب رایانه: مجموع نمره‌ای است که فرد از آزمون اضطراب رایانه‌ای هنسن^۶ و همکاران (۱۹۸۷) بدست می‌آورد. پرسش‌نامه بدین صورت است که گزینه‌ها از کاملاً مخافم تا کاملاً موافقم درجه‌بندی شده‌اند که از نمره ۱ الی ۵ به هر گزینه تعلق می‌گیرد. از همین رو دامنه نمرات بین ۱۹ تا ۹۵ می‌باشد.

^۱ Achievement Motivation

^۲ Academic Achievement-

^۳-Atkinson

^۴Smart School-

^۵-Hermens

^۶-Heinssen