

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



دانشگاه خوارزمی

دانشگاه خوارزمی

دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی

پایان نامه

جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد

رشته تکنولوژی آموزشی

عنوان

رابطه بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و توانایی حل مسئله در بین دانش آموزان پسر

پیش دانشگاهی

استاد راهنما

سرکار خانم دکتر پوراندخت فاضلیان

مشاور

جناب آقای دکتر حسن رستگار پور

دانشجو

محسن روشنیان رامین

شهریور ۹۱

عنوان

فارسی:

**رابطه بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و توانایی حل مسئله در بین دانش آموزان پسر
پیش دانشگاهی**

واژگان کلیدی: بازی های رایانه ای، توانایی حل مسئله، حل مسئله در بازی های رایانه ای

انگلیسی

**Relationship Between Amount Use of Computer Games And The
Problem Solving Ability Among Male High School Seniors.**

Keyword: Computer Games, Problem solving ability, Problem Solving in Computer Games

استاد راهنما: خانم دکتر پوران دخت فاضلیان

استاد مشاور: آقای دکتر حسن رستگارپور

داور: دکتر زهره خوش نشین

پژوهشگر: محسن روشیان رامین

شهریور ۹۱

تقدیم به روح پدرم

و همچنین تقدیم به مادر عزیزم

که همیشه حامی و پشتیبان من بوده است.

تشکر و سپاسگزاری

خدا را شاکرم که توانستم قدمی هرچند کوچک را در جهت توسعه علم بردارم و این پایان نامه را به سرانجام برسانم. از خانم دکتر پوران‌دخت فاضلیان و دکتر حسن رستگارپور که مرا در تحقق این امر کمک کردند صمیمانه تشکر می‌کنم. همچنین از آقای دکتر حسنی گروه بالینی دانشگاه خوارزمی، دکتر ولی رضانی و سیدکیوان احمدپناه و نیز تمام دوستانی که مرا کمک کرده‌اند تشکر می‌کنم.

چکیده

هدف از این پژوهشی بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و توانایی حل مسئله است. با توجه به اینکه در بازی های رایانه ای نیز فرد با مسائلی مواجه می شود که باید آنها را حل کند، در این پژوهش قصد داریم ببینیم که آیا بین استفاده از این بازی ها و توانایی حل مسئله در آنها رابطه وجود دارد. روش: روش تحقیق این پژوهش توصیفی-تحلیلی و از نوع همبستگی است. با توجه به نوع داده ها آزمون مورد استفاده در این پژوهش آزمون همبستگی اسپیرمن می باشد. جامعه آماری این پژوهش شامل تمامی پسران پیش دانشگاهی شهر همدان در سال تحصیلی ۹۱-۹۰ است. ۳۰۰ نفر از این دانش آموزان بصورت نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای بصورت تصادفی انتخاب شدند. ابزار: ابزار گردآوری داده ها پرسشنامه استاندارد حل مسئله (هپنر و پترسن، ۱۹۸۲) می باشد. یافته ها: پس از تحلیل داده ها با استفاده از آزمون همبستگی اسپیرمن، نتایج زیر بدست آمد: ۱- بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و اعتماد به حل مسائل رابطه معنادار وجود دارد ($\text{sig } 0/029$), ۲- بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و سبک گرایش- اجتناب به حل مسئله رابطه معنادار وجود ندارد ($\text{sig } 0/306$). ۳- بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و کنترل شخصی در حل مسئله رابطه معنادار وجود ندارد ($\text{sig } 0/493$). نتیجه گیری: یافته ها نشان می دهد که بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و اعتماد به حل مسائل رابطه معنادار وجود دارد. اما بین میزان استفاده از این بازی ها و سبک گرایش- اجتناب به حل مسئله و همچنین بین میزان استفاده از این بازی ها و کنترل شخصی در حل مسائل رابطه ای مشاهده نشد. و این امر شاید ناشی از عوامل دیگری غیر از بازی های رایانه ای باشد زیرا این متغیرها تحت تاثیر عوامل مختلف هستند که شاید دلیل این نتیجه تحت تاثیر عوامل دیگر باشد.

فهرست مطالب

فصل اول.....	۱۱
۱-۱-مقدمه.....	۱۲
۱-۲-بیان مسئله.....	۱۲
۱-۳-فرضیه ها.....	۱۵
۱-۳-۱-سوال های پژوهشی.....	۱۵
۱-۴-استفاده کنندگان از نتیجه.....	۱۶
۱-۵-اهمیت و ضرورت.....	۱۶
۱-۶-جنبه نوآوری.....	۱۸
۱-۷-تعریف اصطلاحات.....	۱۸
فصل دوم.....	۱۹
۲-۱-مقدمه.....	۲۰
۲-۲-بازی چیست؟.....	۲۰
۲-۲-۱-مشخصه های بازی.....	۲۰
۲-۲-۳-دیدگاه اسلام و دانشمندان اسلامی درباره بازی.....	۲۴
۲-۲-۴-نظر مریبان بزرگ در مورد بازی.....	۲۵
۲-۲-۵-چرا بازی برای رشد ضرورت دارد؟.....	۲۷
۲-۲-۶-چرا کودکان بازی را دوست دارند؟.....	۲۸
۲-۲-۷-فواید بازی.....	۳۰
۲-۲-۸-ارزش های بازی.....	۳۱
۲-۸-۱-مراحل رشد کودک و انواع بازی.....	۳۳
۲-۸-۲-آموزش مهارت های همکاری از طریق بازی.....	۳۵

- ۲-۸-۳- بازی و نقش آن در رشد اخلاقی کودک.....۳۶
- ۲-۹- بازی کمکی برای مریبان.....۳۶
- ۲-۱۰- عناصر موجود در بازی.....۳۷
- ۲-۱۱- بازی های رایانه ای.....۴۳
- ۲-۱۱-۱- عناصر بازی های رایانه ای.....۴۵
- ۲-۱۱-۲- دلایل جذابیت بازی های رایانه ای.....۵۲
- ۲-۱۲- پیامد بازی های رایانه ای.....۵۳
- ۲-۱۲-۱- خشونت.....۵۳
- ۲-۱۲-۲- عزت نفس.....۵۴
- ۲-۱۲-۳- تاثیر بازی های رایانه ای بر عملکرد ذهنی و حافظه.....۵۴
- ۲-۱۲-۴- اثرهای فیزیولوژیک بازی های رایانه ای.....۵۵
- ۲-۱۲-۵- اثر بازی های رایانه ای بر عملکرد تحصیلی.....۵۶
- ۲-۱۲-۶- نقش آموزشی بازی های رایانه ای.....۵۸
- ۲-۱۳- مزایای بازی های رایانه ای آموزشی.....۵۹
- ۲-۱۴- معایب بازی های رایانه ای.....۶۰
- ۲-۱۵- توانایی حل مسئله.....۶۱
- ۲-۱۵-۱- مسئله چیست؟.....۶۲
- ۲-۱۵-۲- انواع مسئله.....۶۲
- ۲-۱۵-۳- حل مسئله.....۶۳
- ۲-۱۵-۱-۳- الگوهای حل مسئله.....۶۴
- ۲-۱۵-۴- حل مسئله و زندگی واقعی.....۶۵
- ۲-۱۶- پیشینه.....۶۶

۶۶.....	۲-۱۶-۱-پیشینه داخلی.....
۶۹.....	۲-۱۶-۲-پیشینه خارجی.....
۷۲.....	فصل سوم.....
۷۳.....	۳-۱-مقدمه.....
۷۳.....	۳-۲-روش تحقیق.....
۷۳.....	۳-۳-جامعه آماری، نمونه و روش نمونه گیری.....
۷۳.....	۳-۴-ابزار گردآوری داده ها.....
۷۴.....	۳-۵-روش تحلیل داده ها.....
۷۵.....	فصل چهارم.....
۷۶.....	۴-۱-مقدمه.....
۷۶.....	۴-۲-داده های مربوط به فرضیه اول.....
۷۸.....	۴-۳-داده های مربوط به فرضیه دوم.....
۷۹.....	۴-۴-داده های مربوط به فرضیه سوم.....
۸۱.....	فصل پنجم.....
۸۲.....	۵-۱-مقدمه.....
۸۲.....	۵-۲-فرضیه اول.....
۸۳.....	۵-۳-فرضیه دوم.....
۸۴.....	۵-۴-فرضیه سوم.....
۸۶.....	۵-۵-پیشنهاد ها.....
۸۶.....	۵-۵-۱-پیشنادهای کاربردی.....
۸۶.....	۵-۵-۲-پیشنادهای پژوهشی.....
۸۶.....	۵-۶-محدودیت ها.....

فهرست جدول ها

- جدول ۴-۱- داده های توصیفی مربوط به اعتماد به حل مسئله..... ۷۶
- جدول ۴-۲- آزمون همبستگی اسپیرمن اعتماد به حل مسئله..... ۷۷
- جدول ۴-۳- داده های توصیفی مربوط به سبک گرایش - اجتناب به حل مسئله..... ۷۸
- جدول ۴-۴- آزمون همبستگی اسپیرمن سبک گرایش-اجتناب به حل مسئله..... ۷۹
- جدول ۴-۵- داده های توصیفی مربوط به کنترل شخصی در حل مسئله..... ۷۹
- جدول ۴-۶- آزمون همبستگی اسپیرمن کنترل شخصی در حل مسئله..... ۸۰

فصل اول

کلیات پژوهش

۱-۱- مقدمه

بهترین و موثرترین راه آموزش کودکان و نوجوانان این است که به آنها به میزان رشد شخصیتی و ذهنیشان آموزش داده شود. و این از راه بازی امکان پذیر است. کودکان با توجه به سن خودشان آماده یادگیری هستند. آموزش کودک با انتخاب فعالیتهای مناسب و در وقت مناسب امکان پذیر است. مثلاً زمانی که کودک مشغول بازی است می توان به بازی او جنبه آموزشی بدهیم. چون بازی طبیعی ترین وسیله آموزشی کودک است. کودک از طریق بازی آموزش می بیند، چیزهای تازه کشف می کند و به خاصیت اشیا پی می برد (قاضی، ۱۳۸۰). با توجه به اینکه در هر زمانی بنا به شرایط آن عصر و امکانات جامعه بازی های خاصی مورد توجه است، با توجه به پیشرفت علم و فناوری و تکنولوژیکی بودن عصر حاضر بازی های رایانه ای مورد توجه کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان است. این بازی ها مانند هر تکنولوژی دیگری دارای مزایا و معایبی است و بهره گیری از مزایا و جلوگیری از مضرات آن به نحوه استفاده فرد باز می گردد. این بازی ها شرایطی را بوجود می آورد که فرد فرض می کند در یک موقعیت واقعی قرار دارد و برای حل معمای بازی احساس مسئولیت کند و از طی کردن مراحل بازی احساس خرسندی و اطمینان خاطر به او دست دهد.

پرورش افراد واجد توانمندیهای شناختی و دارای توانمندی حل مسئله برای زندگی در این جهان مدرن و پر از مسئله در شمار آرمان همه نظامهای آموزشی دنیاست. در کشور ما ایجاد تحول و جنبش در این زمینه یک ضرورت و نیاز اساسی است. در چند دهه اخیر، نظامهای آموزش و پرورش کشورها به منظور ارتقای تواناییهای شناختی عالی، به ویژه حل مسئله، خلاقیت و تفکر انتقادی تلاشهای بسیار کردند. حل مسئله در غرب توسط افرادی چون دیویی، گانیه و جوناسن مورد توجه قرار گرفته و این افراد بر اهمیت موضوع بسیار تاکید کرده اند.

۱-۲- بیان مسئله

امروزه کاربرد بازی های رایانه ای برای دستیابی به اهداف مختلف تربیتی مورد استفاده قرار گرفته زیرا موجب تقویت انگیزه کودکان و نوجوانان می شود. استفاده از این بازی ها برای یادگیری های مشکل و طولانی مدت توصیه شده است (ملکی، ۱۳۸۷).

اگر هدف این بازیها روشن باشد و عدم اطمینان از پیامدهای بازیهای مختلف برای ایجاد چالش واقعی در آنها منظور شده باشد، بهترین نتیجه را در بر خواهد داشت (منطقی، ۱۳۸۶).

در تحقیقی نشان داده شد که بازی های رایانه ای مانند بازی "سیم سیتی"^۱ و "تمدن"^۲ روی مشاهده ها و تفسیرهای دانش آموزان از درس تاریخ و همچنین نوع سوالات آنان تاثیر قابل توجهی دارد (اسکوار، ۲۰۰۶). بازی های رایانه ای از سوی متخصصان مختلف دسته بندی شده اند مثال نیومن (به نقل از منطقی، ۱۳۸۶) طبقه بندی زیر را برای بازی های رایانه ای ارائه داده است: فعال و ماجراجویانه، رانندگی و مسابقه ای، تیر اندازی، معمّا گونه و پایه ای، دارای نقش گذاری، راهبردی و شبیه سازی شده، ورزشی و رقابتی. با مطالعه طبقه بندی های مختلف بازی های رایانه ای از افراد مختلف می توان این بازی ها را به چهار دسته کلی طبقه بندی کرد ۱-آموزشی ۲- ورزشی ۳- جنگی ۴- استراتژیک (مدیریتی). که در این پژوهش منظور از بازی های رایانه ای همین چهار نوع بازی می باشد. و هر جا در این پژوهش اسمی از بازی رایانه ای برده می شود منظور همین چهار نوع بازی می باشند.

مجهاز کردن افراد به توانایی حل مسئله یکی از مهم ترین اهداف نظام آموزشی هر جامعه می باشد و افراد مختلفی با توجه به اهمیت توانایی حل مسئله این موضوع را از زوایای مختلف مورد بررسی قرار داده اند، بر طبق گزارش پرنز و برانلی (به نقل از مهری نژاد و پاشاشریفی، ۱۳۸۴) فقط در طول ۱۸ ماه حدود ۱۲۵۰ کتاب درباره حل مسئله، خلاقیت و تفکر انتقادی به چاپ رسیده است. نسبی و متغیر بودن علوم همراه با حجم بسیار زیاد و روزافزون آن این واقعیت و ضرورت انکارناپذیر را به وجود آورده است که اگر هدف تعلیم و تربیت کمک به اکتساب و به خاطر سپاری دانش باشد، دانش آموختگان علاوه بر احساس سردرگمی در برابر هجوم اطلاعات نمی توانند در توسعه دانش و پیشبرد فرآیند شناخت و نوآوری کوشا باشند. امروزه همه متخصصان آموزش و پرورش بر این باورند که از اهداف اصلی آموزش و پرورش تربیت نسل خلاق و نوآور و دارای توانایی حل مسئله می باشد (سیف، ۱۳۸۷). نظام مدارس کشور از کلاس اول گرفته تا دانشگاه بر این نکته تاکید دارند که بجای استفاده از قدرت شگفت انگیز مغز برای ایجاد افکار جدید و تبدیل آنها به واقعیت، به ذخیره اطلاعات بپردازیم. همیشه به ما فنون یا روشهای دیکته شده حل مسئله را آموخته اند که از آن به عنوان روش کند و پرزحمت نیز یاد شده است. اما امروزه ما در دنیایی که با مسائل دشوار روبرو است زندگی می کنیم است. بنابراین همگان نیازمند کسب مهارتهای تفکر حل مسئله انعطاف پذیر و دقیق به منظور رویارویی با چنین مسائلی برای یافتن راه حل هایی برای پیشرفت محیط خود هستند.

زمانی که یادگیرنده با موقعیتی روبرو می شود که نمی تواند با استفاده از اطلاعات و مهارتهای که در آن لحظه در اختیار دارد به آن موقعیت سریعاً پاسخ درست بدهد یا زمانی که هدفی دارد و هنوز راه رسیدن به آن

¹ Simcity

² civilization

را نیافته اند می گوئیم وی با یک مسئله روبرو است. با توجه به تعریف مسئله، توانایی حل مسئله را به صورت تشخیص و کاربرد دانش و مهارتهایی که منجر به پاسخ درست یادگیرنده به موقعیت یا رسیدن به او به هدف مورد نظرش می شود تعریف کرد. بنابراین عنصر اصلی حل مسئله کاربربست دانش و مهارتهای قبلا آموخته شده در موقعیتهای تازه است (سیف، ۱۳۸۷).

گایه معتقد است که محور تعلیم و تربیت، آموزش تفکر به افراد، استفاده از توانایی های ذهنی و پرورش افرادی توانا در حل مسئله می باشد. حل مسئله فرآیند هدف مداری است در جهت مرتفع ساختن موانعی که در راه رسیدن به هدف وجود دارد. حل مسئله شرایطی است که در آن شخص تلاش می کند به هدفی دست یابد و برای این منظور باید راههایی برای رسیدن به آن بیابد. افرادی مانند گایه حل مسئله را مهمترین محصول یادگیری می داند زیرا افراد مختلف در زندگی روزانه و حرفه ای خود به حل مسائل گوناگون می پردازند. متاسفانه در نظام آموزشی یادگیرندگان به ندرت به حل مسئله بعنوان بخشی از برنامه درسی ملزم می شوند. مسائل اندکی که نیز در برنامه درسی لحاظ می شود با مسائل واقعی زندگی تفاوت اساسی دارد. از طرف دیگر معلمان آشنایی چندان زیادی در مورد چگونگی حل مسئله و فرآیندهای آن ندارند (هاشمی و شهرآرای، ۱۳۸۶). با بهره گیری از تفکر حل مسئله می توان به آن دسته از تحولات اساسی که مدارس و دانشگاههای ما برای توسعه آموزش برای تمامی فراگیران به آن نیاز دارند دست یابیم. یکی از مهم ترین اهداف آموزش حل خلاق مسائل، نحوه مواجهه با مسائل و یافتن راه حلهای غیر معمول برای مسائل است. از ویژگی های بارز انسان قدرت اندیشه اوست. که توانسته با استفاده از قدرت این اندیشه و تفکر برای مسائل اطرافش راه حلهای مختلف پیدا کند.

با توجه به اینکه محتوای اکثر بازی های رایانه ای تقریبا شبیه دنیای واقعی می باشد و در این بازی ها افراد با مسائلی شبیه مسائل و مشکلات دنیای واقعی روبرو می شوند و باید این مسائل را حل کنند. در واقع در این بازی ها افراد به نوعی با مسائل و مشکلات زندگی واقعی، منتها بدون استرس و خطرات دنیای واقعی، روبرو می شوند و به حل آنها اقدام می کنند. شاید بتوان گفت در برخی از بازی های رایانه ای افراد به تمرین حل مسئله می پردازند. زیرا آنها باید مشکلات و مسائل و معماهایی را در جریان بازی حل کنند که ممکن است در جریان زندگی واقعی و در برخی شرایط برای افراد پیش بیاید. بنابراین مسئله این پژوهش این است آیا بین استفاده از بازی های رایانه ای و توانایی حل مسئله در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی رابطه وجود دارد؟

۱-۳-۱- فرضیه ها

فرضیه اصلی

بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و توانایی حل مسئله در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی رابطه معنادار وجود دارد.

فرضیه های فرعی

۱- بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و اعتماد به حل مسائل در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی رابطه معنادار وجود دارد.

۲- بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و سبک گرایش-اجتناب به حل مسئله در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی رابطه معنادار وجود دارد.

۳- بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و کنترل شخصی در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی رابطه معنادار وجود دارد.

۱-۳-۱- سوال های پژوهشی

سوال اصلی آیا بین بازی های رایانه ای و توانایی حل مسئله در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی رابطه معنادار وجود دارد؟

سوال های فرعی

۱- آیا بین استفاده از بازی های رایانه ای و گرایش به مسائل در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی رابطه معنادار وجود دارد؟

۲- آیا بین استفاده از بازی های رایانه ای و اعتماد به حل مسائل در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی رابطه معنادار وجود دارد؟

۳- آیا بین استفاده از بازی های رایانه ای و اجتناب از مسائل در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی رابطه معنادار وجود دارد؟

۴- آیا بین استفاده از بازی های رایانه ای و کنترل شخصی در بین دانش آموزان پسر پیش دانشگاهی رابطه معنادار وجود دارد؟

۱-۴- استفاده کنندگان از نتیجه پایان نامه

نتایج این پژوهش می تواند برای طراحان بازی های آموزشی رایانه ای سنین نوجوانی مفید باشد. علاوه بر این نظام آموزش و پرورش می تواند از نتایج این تحقیق در مورد استفاده از بازی های رایانه ای در سیستم آموزشی تصمیماتی بگیرند. علاوه بر آن راهی جدید برای کار بیشتر در زمینه بازی های رایانه ای در کشور باز خواهد شد و راه را برای پژوهش های بیشتر محققان در این زمینه باز خواهد کرد. از طرف دیگر با توجه به اهمیت و نیاز مبرم به توانایی حل مسئله برای نظام آموزشی ایران این پژوهش می تواند نکته های جدیدی را در مورد توانایی حل مسئله روشن کند.

۱-۵- اهمیت و ضرورت

بازیها به افزایش عزت نفس در کاربران منجر شده و سواد رایانه ای را ارتقاء داده و در ارضای حس ماجراجویی نوجوانان تاثیر بسزایی دارد و آنان را از انحرافات موجود در جامعه که ممکن هر نوجوان دچار آن شود دور می دارد. از اثرات مستقیم بازیها بر شخص کاربرمی توان به خود رهبری، مدیریت و آزادی انتخاب، فعال بودن، افزایش عزت نفس، قدرت تصمیم گیری اشاره کرد (منطقی، ۱۳۸۶).

امروزه سعی بر این است که تا حد امکان کودکان و نوجوانان و جوانان را به آموزش و یادگیری ترغیب کنند بازی ها به راحتی قادر به انجام آن هستند. زیرا بازیها انگیزه لازم برای درگیری با موقعیتهای مختلف در افراد بوجود می آورد. باتوجه به ضعف نظام آموزشی سنتی در برآورده کردن نیازهای دنیای امروز، ما باید به فکر تقویت و اصلاح این نظام باشیم و این امر با کمک گرفتن از تکنولوژی های جدید امکان پذیر خواهد بود. که بازیهای رایانه ای و بویژه بازی های آموزشی رایانه ای یکی از مهم ترین این ابزارها هستند که در عین جذابیت و محبوبیت قادر به برآورده کردن اهداف ما به منظور انتقال مفاهیم، اطلاعات، ارزشها و نگرشها هستند.

بازیهای آموزشی رایانه ای کاربر را در موقعیتی تقریباً مطابق با شرایط زندگی واقعی قرار می دهند که هوش و توان عملی خود را امتحان می کند و به تقویت آنها می پردازد و بازیهای اجتماعی نیز به گونه ای دیگر عمل می کنند برای مثال در یک بازی که فرد نقش رئیس بانک را به عهده دارد باید تصمیمات درست و

حساس بگیرد و مدیریتی مناسب اعمال کند یا در بازار اقتصاد و تجارت با تورم، بورس، کالاها و... دست و پنجه نرم کند.

دونلینگ (۲۰۰۸) در تحقیقی تحت عنوان "طراحی بازیهای کامپیوتری و آموزش" اشاره شده می کند که بازیها کاربران را برانگیخته می کنند تا مدت زمان خاصی را صرف تسلط بر مهارتهای موجود در بازیها بکنند و ما می توانیم عناصر اصلی بازی (روایت، محتوا، هدفها، قوانین، نشانه های چند حسی) را به بازی ها بیافزاییم تا یادگیری را برای کاربران در سنین مختلف آسان تر و سریع تر کنیم.

رشد و تحول سریع و روزافزون فناوری و سبقت جویی کشورها در تولید دانش و فنون نوین و نهایتاً ایجاد فضای بهتر برای ملت خود، تولید کالاهای نو و با کیفیت بیشتر به منظور دستیابی به زندگی بهتر و کسب اقتدار در عرصه های بین المللی، ضرورت پرورش دانش آموختگان واجد سازمان شناختی- عاطفی خلاق، نوآور و پژوهشگر را برای نظام آموزش و پرورش و نظام آموزش عالی کشور ما اضطراری کرده است.

فواید داشتن مهارتهای حل خلاقانه مسائل چیست؟ این مهارت باعث غنای زندگی می شوند زیرا از این مهارتهای تفکر می توان در منزل، محل کار، به هنگام تفریح و به خصوص در رابطه با دیگران و ... استفاده کرد. می توان در زمینه شغلی موفقیت های بیشتری کسب کرد و می توان به شغل خود، چالش و هیجان بیشتری داد. پیگیری آرزوها و احتمالات باعث ایجاد احساسات نیروبخشی چون حس ماجراجویی، حوادث غیرمترقبه، لذت و تفریح می شوند. با به کارگیری مهارت حل مسئله راه های نوآورانه و افکار جدید برای حل مسائل و نیاز های زندگی به ذهن خطور می کند. چنین افکاری از راه حل هایی معمول کاملاً متمایز بوده و از کیفیت بالاتری برخوردارند. از آنجا که مهارت حل خلاقانه مسائل افکار تحلیلی و تخیلی را درهم می آمیزد، باعث ایجاد تعادل در تفکر می شود. همان گونه که تفکر شهودی برای دستیابی به نتایج برتر حایز اهمیت است، تفکر انتقادی و ساختاری نیز دارای اهمیت می باشد. با تفکر حل مسئله رهبران و اکثر افرادی که با یکدیگر مشغول به فعالیت هستند، می توانند برای حل چنین مسائلی به راهکارهای نوین دست یابند. مهارتهای تفکر حل مسئله به افراد این امکان را می دهد که علاوه بر قبول تغییرات، خود را با آن وفق دهند.

باتوجه به اهمیت این بازی ها و پتانسیل های آنها در نظام آموزشی، درگیری قشر عظیمی از افراد جامعه با این بازی ها و نیز از طرف دیگر با توجه به اهمیت توانایی حل مسئله در افراد جامعه برای رویارویی برای زندگی در جهان امروزی سزاوار است که محققان بیشتر در این زمینه متمرکز شوند و پژوهشهای بیشتری در این رابطه انجام دهند.

۱-۶- جنبه جدید بودن و نوآوری

در زمینه بازی های رایانه ای در ایران آنچنان که باید پژوهش صورت نگرفته است، و در زمینه قابلیت های آموزشی و یادگیری این بازی ها تحقیقات بندرت انجام شده است. و از طرفی با توجه به ضرورت و اهمیت توانایی حل مسئله برای جامعه ایران، این پژوهش حل مسئله را از دیدی نو و از دریچه بازی های رایانه ای مطالعه می کند و دیدگاهی جدید نسبت به توانایی حل مسئله است. از طرفی در ایران تا به حال تحقیقی با این عنوان در ایران کار نشده است.

۱-۷- تعریف مفاهیم

تعاریف مفهومی

بازی رایانه ای: بازی هایی که توسط رایانه انجام می شود.

حل مسئله: به گفته سیف (۱۳۸۷) حل مسئله نوعی از یادگیری بسیار پیچیده که در آن دانش و مهارت های آموخته شده قبلی در موقعیتهای جدید مورد استفاده قرار می گیرد.

تعاریف عملیاتی

بازی های رایانه ای: بازی هایی که توسط رایانه انجام می شود و شامل بازی های آموزشی، ورزشی، جنگی و استراتژیک می باشد.

توانایی حل مسئله: توانایی که توسط آزمون حل مسئله سنجیده می شود.

فصل دوم ادبیات

و پشینہ

پڑوہش

۲-۱- مقدمه

ادبیات پژوهش و پیشینه ی هر پژوهش از اهمیت بسزایی برخوردار است تا بتوان یک تصویر کامل از موضوع پژوهش بدست آورد. با عنایت به این امر بازی و بویژه بازی های رایانه ای و حل مسئله که متغیرهای این پژوهش هستند را به همراه برخی از پژوهش های مرتبطی که در این زمینه انجام شده است را می آوریم.

۲-۲- بازی چیست؟

فعالیت، یکی از نیازهای انسان و اساس رشد و تکامل اوست. بازی نیز نوعی فعالیت به شمار می آید. گفته اند: کودک سالم خوب می خورد، خوب می خوابد و خوب هم بازی می کند. کودکان ضمن بازی، به فعالیت های بدنی، عقلی و اجتماعی نیز می پردازند.

بازی را چندگونه تعریف کرده اند، جرسیلد می گوید: «بازی کودک یک کار جدی است». فرانک می نویسد: «بازی راهی است که به کودک آن چه را که کسی نمی تواند به او بیاموزد، یاد می دهد». بعضی نیز بازی را زندگی کودک دانسته اند. به طور کلی، می توان گفت بازی هر نوع فعالیتی است که فرد برای لذت بردن انجام می دهد، بدون این که به نتیجه ی نهایی آن توجه داشته باشد یا منتظر باشد پاداشی دریافت کند. فرد باکمال میل و بدون اجبار، بلکه فقط برای سرگرمی و لذت بردن، به بازی می پردازد. فرق بازی با کار روزانه در این است که دومی برای رسیدن به یک هدف معین انجام می گیرد، نه برای لذت بردن. از نظر کودک، فعالیت های آزاد، بازی شمرده می شوند، ولی آن چه را که بزرگسالان برای او تعیین می کنند از قبیل: انجام تکالیف مدرسه، کمک کردن در کارهای خانه، کار تلقی می کند. همچنین بازی یک رفتار فطری عمومی است که در همه ی موجودات زنده دیده می شود و یکی از مهم ترین عوامل و وسایل رشد و تکامل و یادگیری است. به عبارت دیگر، کودک بازی می کند تا رشد و پرورش یابد (مدیریت مراکز مشاوره و راهنمایی خانواده، ۱۳۸۸).

۲-۲-۱- مشخصه های بازی

۱- بازی امری فطری و غریزی است.

۲- مغایر با وظیفه است. یعنی هر چیزی که وظیفه باشد، بازی نیست.

۳- حالتی غیر جدی و دلخواه است.