



دانشگاه علامه طباطبائی

دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی

جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی

عنوان:

بررسی رابطه بین خلاقیت با خودکارآمدی رایانه ای در دانشجویان کارشناسی رشته
تکنولوژی آموزشی دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبائی

استاد راهنما:

دکتر محمد حسن امیر تیموری

استاد مشاور:

دکتر داریوش نوروزی

استاد داور:

دکتر محمدرضا نیلی

پژوهشگر:

حسن قراباغی

۱۳۸۸

چکیده:

پژوهش حاضر با توجه به اهمیت خلاقیت و تاثیر زیاد خود کارآمدی در موفقیت افراد و فراگیر شدن استفاده از رایانه ها و با هدف بررسی رابطه بین خلاقیت و خود کارآمدی رایانه ای در بین دانشجویان کارشناسی رشته تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبایی (ره) شکل گرفته است. جامعه آماری پژوهش دانشجویان روزانه و شبانه کارشناسی رشته تکنولوژی آموزشی دانشکده روان شناسی و علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبایی بود. نمونه آماری پژوهش تعداد ۱۵۹ نفر از جامعه ذکر شده بود که به شیوه نمونه گیری خوشه ای در دسترس انتخاب شدند. این پژوهش با استفاده از آزمون خلاقیت عابدی پرسشنامه مقیاس خود کارآمدی رایانه ای مورفی، کوور و اوون و به شیوه همبستگی اجرا شد. به منظور بررسی رابطه بین خلاقیت و خود کارآمدی آزمون خلاقیت و پرسشنامه خود کارآمدی رایانه ای به طور همزمان بین دانشجویان توزیع شد و نتایج زیر به دست آمد:

۱. بین خلاقیت و خود کارآمدی رایانه ای رابطه معنی داری وجود دارد.
۲. بین سیالی و خود کارآمدی رایانه ای رابطه معنی داری وجود دارد.
۳. بین ابتکار و خود کارآمدی رایانه ای رابطه معنی داری وجود دارد.
۴. بین انعطاف پذیری و خود کارآمدی رایانه ای رابطه معنی داری وجود دارد.
۵. بین بسط و خود کارآمدی رایانه ای رابطه معنی داری وجود دارد.
۶. بین دختران و پسران در مورد میزان رابطه بین خلاقیت و خود کارآمدی رایانه ای تفاوت معنی داری وجود ندارد.
۷. میزان این رابطه در دانشجویان ترم های بالاتر تحصیلی بیشتر از دانشجویان ترم های پایین تر است.

فصل اوّل :

کلیات پژوهش

مقدمه:

در طول تاریخ همیشه کسانی بوده اند که در رویارویی با مسائل به طرز متفاوت و بهتر از دیگران عمل می کرده اند. انسان همیشه بدنبال کشف این مسئله بوده است که چرا برخی دارای این ویژگی هستند و برخی خیر. بدین منظور ویژگی های این افراد مورد بررسی قرار گرفته و با دیگران مقایسه شده است. ویژگی های متفاوت زیادی از جمله هوش، انگیزه و تجربه بدست آمده که خلاقیت^۱ نیز یکی از آنهاست.

ویژگی های انسان خلاق^۲ از جمله مواردی است که از دیر باز همواره ذهن اندیشمندان را به خود جلب کرده است. چرا که آنها به این امر واقف بودند که انسان، فرهنگ و تمدن خویش را مدیون خلاقیت است. این عقیده که تفکر انسان است که او را از سایر موجودات ممتاز می کند، همواره مطرح بوده است. بنا بر این از زمان سقراط و ارسطو تا زمان حال در باره ی خلاقیت و ماهیت و مراحل آن بحث های زیادی به عمل آمده است.

می دانیم جامعه بشری به سرعت سمت توسعه همه جانبه در حرکت است و برای ایجاد تغییرات و رویارویی با آنها نیازمند انسان هایی با ذهن خلاق می باشد مشکلات و مسائل جدید مستلزم راه حل های جدید و بالطبع افرادی است که بتوانند این راه حل ها را خلق کنند. از طرفی نیز انسان همیشه به دنبال رفاه و آسایش بیشتر است که در نتیجه اختراعات و اکتشافات روز افزون بشر بوجود می آید. افرادی که بتوانند برای مسائل و مشکلات روزافزون راه حلی بیندیشند و زمینه رفاه و آسایش را برای بشر فراهم کنند، مسلماً کسانی هستند که با آموزش و یادگیری و سرمایه گذاری های مادی و معنوی متفاوت، پرورش می یابند.

^۱ - Creativity

^۲ - Creative

از سوی دیگر امروز جهان وارد عصر تازه‌ای شده است. از نیمه‌های دوم قرن بیستم، پایان عمر عصر صنعتی آغاز شد. تحولات پرشتاب علمی - تکنولوژیکی موتور محرک این تحول بوده است. با ورود رایانه^۳ به عرصه فناوری، زندگی انسان دگرگون شد و اطلاعات به عنوان یکی از منابع تولید در کنار سایر عوامل مطرح شد. رایانه‌ها امروز به شکل‌های متنوع و با قدرت پردازش بالا نقشی بی‌بدیل در حل مسائل گوناگون ایفا می‌کنند و تقریباً می‌توان آنها را به عنوان ستون فقرات عصر اطلاعات و دنیای مجازی محسوب کرد.

با توجه به پیشرفت روزافزون دنیای امروز و پیچیدگی امور که هر روز نیز بر پیچیدگی آن افزوده می‌شود، انسان شاهد پیدایی و بوجود آمدن مسائل و مشکلات جدیدتری است که با راه حل‌های معمول و پیشین قابل حل نیست. زندگی پر مسئله امروز نیاز به افرادی با ذهن پویا و خلاق دارد که با اطمینان از توانایی‌های خود در صدد مقابله با این مسائل و مشکلات بر آید.

بنابراین قضاوت انسان در مورد استعدادها و توانایی‌های خود در این شرایط یکی از مهمترین عواملی است که او را در این مسیر جدید و ناشناخته یاری رسان خواهد بود. روان‌شناسان تربیتی به این قضاوت‌ها و داوری‌های افراد درباره‌ی توانایی‌های خود در انجام کار یا سازگاری با موقعیتی خاص خود کارآمدی^۴ می‌گویند.

انسان برخوردار از خودکارآمدی سطح بالا در انجام کارها امیدوارتر و موفق‌تر است و خودکارآمدی این توانایی را به فرد می‌دهد تا بر رفتارهایش کنترل و نظارت داشته باشد. در مقابل برخوردار بودن از سطوح پایین خودکارآمدی نتیجه معکوس در بر خواهد داشت. حال با توجه به اینکه با حضور رایانه‌ها و فناوری‌های مختلف مرتبط با آنها، در محیط‌های علمی و پژوهشی و حتی منازل،

^۳ - Computer

^۴ - Self- efficacy

فضای کار و پژوهش دگرگون شده است و استفاده از رایانه های شخصی نیز فراگیر گشته، بنابراین در زمینه رایانه هم می توان از خودکارآمدی بحث کرد و آن را به عنوان یکی از موارد مهم مورد بررسی قرار داد چرا که رایانه امروز جزء جدایی ناپذیری از زندگی شده و در آموزش نیز در تمام سطوح و به شیوه های مختلف مورد توجه قرار گرفته است.

خودکارآمدی رایانه ای^۵ را می توان قضاوت و داوری افراد درباره ی توانایی خود در کار با رایانه دانست. با توجه به این تعریف می توان خودکارآمدی رایانه را احساس اطمینان و اعتمادی دانست که فرد نسبت به توانایی خود در کار با رایانه تجربه می کند.

در جهان امروز وجود انسان هایی که مجهز به نیروی ظرافت و تیز بینی در خلق راه حل های جدید با استفاده از امکانات نوین، و نیروی حاصل از اعتماد به خود که ناشی از پندارها و قضاوت های مثبت در مورد توانایی هایی است که به طوری ذاتی در وی وجود دارد و همچنین مهارت هایی که با بهره گیری از نظام بی نظیر یادگیری و آموزش به دست آورده است، یکتا مسیر تعالی و پیشرفت خواهد بود.

بیان مساله:

انسان از آغاز تا کنون توانسته است زندگی خود را از صورت ابتدایی به صورت متمدن و پیشرفته امروزی تعبیر دهد و موانعی را که در این راه وجود داشته از سر راه بردارد و فعالیت های پیچیده ای را انجام دهد.

^۵ - Self- efficacy computer

بدون شک همه پیشرفت های شگفت انگیز دنیای کنونی زاده یادگیری انسان است، محیط و آنچه که در آن است پیوسته در معرض تغییر قرار دارد و انسان نیز برای هماهنگ شدن با آن تغییرات و یا برای مقابله و مبارزه با آنها، برای درک چگونگی تغییرات و ارائه راه حل های مناسب، برای سازگاری و برای ادامه زندگی، پیوسته در کوشش و تلاش برای یادگیری و افزودن بر دانش خویش است.

توسعه ی ایده های نو و خلق چیزهای بکر که به ویژگی های فطری انسان بر می گردد، یکی از شیوه های بسیار کارآمد و با اهمیتی است که بشر برای رسیدن به اهداف و خواسته های خود و ادامه زندگی به کار برده است و در طول تاریخ زندگی خویش هرگز از تفکر و اندیشه غافل نبوده و با نیروی قوی تعقل ابتدا به اندیشیدن پرداخته و تصمیم گرفته و با عمل کردن توانسته به حل مسائل و مشکلات بپردازد و به رشد و تعالی نائل گردد. (فلاح، ۱۳۸۶، ص ۱)

یکی از مهم ترین منابع رشد و پیشرفت آدمی، خلاقیت می باشد، اگرچه فرهنگ و تمدن بشری نتیجه تلاش همه آدمیان در همه دوران ها است، اما غنا و عظمت آن را مدیون گروهی از انسان ها هستیم که کاشف، مخترع، هنرمند و متفکر و خلاق نامیده می شوند. تمدن بشری مرهون اندیشه خلاق آدمی بوده و دوام آن نیز بدون بهره گیری از خلاقیت غیر ممکن خواهد بود. خلاقیت به فرد کمک می کند تا روابط مناسبتری با اعضای خانواده برقرار سازد، نگرش مثبت تری نسبت به زندگی و چشم اندازهای آینده پیدا کند و به حل مشکلات ارتباطی خود با دیگران اقدام کند (عسگری، ۱۳۸۶)

تحولات پر شتاب جهانی در عرصه علم و تکنولوژی، صنعت و مدیریت و به طور کلی در ارزشها و معیار های حاکم بر جامعه های بشری، بسیاری از سازمان ها و مراکز آموزشی و غیر آموزشی را بر آن داشته است تا اهداف، گرایشها و و علائق خود را در جهت به کارگیری خلاقیت هدایت نمایند. در دورانی که ما در آن قرار داریم، تمامی امور در آن در حال تغییر هستند و زمینه های گوناگونی در

تمامی حیطه هایی که آدمی در آن نقش دارد به وجود آمده است، آماده سازی افراد جامعه برای ایفای نقش در چنین شرایط پیچیده و پویایی بسیار مشکل می نماید چرا که امروز باید ذهن فراگیران و دانشجویان را به فعالیت واداشت و روش اندیشیدن را به آنها آموخت (شاه نوری، ۱۳۸۱).

برای رسیدن به پیشرفت و و تحقق آرمان ها و اهداف جامعه باید شرایطی ایجاد کرد که بوسیله آن برای افراد موجبات ادراکی تازه از فرایندهای فکری و شناختی فراهم شود و آنها بدین وسیله با نگاه جدیدی به مسائل و جنبه های موردنظر آنها بنگرند. (شریفیان، ۱۳۷۹، به نقل فلاح، ۱۳۸۶).

ازسوی دیگر جهان در حال گذر از جامعه صنعت - محور به جامعه اطلاعات - محور، یا به عبارت دیگر گذر از دنیای فیزیکی به دنیای مجازی^۶ می باشد. ورود به عصر اطلاعات و زندگی اثربخش در جامعه اطلاعات - محور، مستلزم شناخت ویژگی های آن است. یکی از نهادهای اجتماعی که در این عصر دستخوش تغییرات وسیع خواهد شد، نهاد آموزش و یادگیری در سطوح عمومی و عالی است.

در جامعه اطلاعاتی امروز هرروز شاهد توسعه دانشگاه های مجازی، آموزش الکترونیکی^۷، تجارت الکترونیکی، شهرهای الکترونیکی، خدمات و سرویس های الکترونیکی متنوعی هستیم که در حال توسعه می باشند. این تحولات به همراه توسعه سریع دانش که از طریق شبکه های اینترنت به سرعت در حال گسترش می باشند زمینه رسیدن بشر از دنیای یک بعدی به دنیای سه بعدی عصر مجازی یا موج چهارم را فراهم آورده اند (جلالی، ۱۳۸۳).

به طور کلی آنچه که زمینه ساز این تغییرات وسیع شده است چیزی نیست جز ورود رایانه و فناوری های مرتبط با آن به بخش های مختلف زندگی انسان. رایانه ها امروز به شکل های متنوع و با قدرت

^۶ - Virtual environment

^۷ - E-learning

پردازش بالا نقشی بی بدیل در حل مسائل گوناگون ایفا می کنند و تقریباً می توان آنها را به عنوان ستون فقرات عصر اطلاعات و دنیای مجازی محسوب کرد.

اما سوال این جاست که دانش آموزان و دانشجویان هنگام استفاده از رایانه ها (برای مقاصد مختلف) برای یادگیری می توانند به نحوی خلاقانه با مسائل برخورد کنند؟ به عبارت دیگر آیا آموزش های ارائه شده بوسیله رایانه ها می توانند در خلاقیت افراد نقشی داشته باشند؟

از طرفی این سوال مطرح می شود که دانش آموزان یا دانشجویان خلاق در هنگام کار با رایانه چه اندازه به توانایی های خود اطمینان دارند و یا به عبارت دیگر خودکارآمدی آنان به چه میزان است؟

خودکارآمدی یکی از ابعاد مهم خود و مهم ترین محور نظریه بندورا است. خودکارآمدی به باورهای افراد درباره کنترل زندگی به دست خودشان گفته می شود (فتسکو ماککلور، ۲۰۰۵ به نقل سیف ۱۳۸۶) این مفهوم به قضاوت ها و داوری های افراد درباره ی توانایی های خود در انجام کار یا سازگاری با موقعیتی خاص مرتبط است. بدیهی است که تفکر، احساسات و رفتار انسان در موقعیت هایی که به توانایی خود احساس اطمینان می کند، متفاوت از رفتار وی در موقعیت هایی است که در آن احساس عدم توانایی و یا فقدان صلاحیت می کند (بندورا، ۱۹۹۷) و همان طور که گفتیم با توجه حضور رایانه ها و فناوری های مختلف مرتبط با آنها، در محیطهای علمی و پژوهشی و حتی منازل و محیط های کاری از رایانه های و فارگیر شدن استفاده های شخصی از آن، بنابر این در زمینه رایانه هم می توان از خودکارآمدی بحث کرد و آن را به عنوان یکی از موارد مهم مورد بررسی قرار داد چرا که رایانه امروز جزء جدایی ناپذیری از زندگی شده و در آموزش نیز در تمام سطوح و به شیوه های مختلف مورد توجه قرار گرفته است

در مورد مفهوم خلاقیت پژوهش‌ها و تحقیقات فراوانی انجام شده و در این مورد نظریه و دیدگاه‌های مختلفی نیز مطرح شده است، اما در باره خودکارآمدی و به خصوص خودکارآمدی رایانه‌ای تحقیقات محدودی انجام شده است. بنابراین در این تحقیق برآن شدیم که رابطه بین خلاقیت و خودکارآمدی رایانه‌ای را بسنجیم و مشخص کنیم که آیا بین خلاقیت با خودکارآمدی رایانه‌ای در دانشجویان رابطه‌ای وجود دارد؟ و اگر چنین رابطه‌ای در آن وجود دارد مقدار آن چقدر است؟

اهمیت و ضرورت پژوهش:

با توجه به پیشرفت روزافزون دنیای امروز و پیچیدگی امور که هر روز نیز بر پیچیدگی آن افزوده می‌شود، انسان شاهد پیدایی و بوجود آمدن مسائل و مشکلات جدیدتری است که با راه حل‌های معمول و پیشین قابل حل نیست.

حل این مشکلات و مسائل جدید مستلزم راه حل‌های جدید و باطبع افرادی است که بتوانند این راه حل‌ها را خلق کنند. از طرفی نیز انسان همیشه به دنبال رفاه و آسایش بیشتر است که در نتیجه اختراعات و اکتشافات روز افزون بشر بوجود می‌آید.

زندگی پر مسئله امروز نیاز به افرادی با ذهن خلاق و پویا دارد. جامعه به سمت توسعه همه جانبه به سرعت در حرکت است و برای ایجاد تغییرات و رویارویی با آنها نیازمند انسان‌هایی با ذهن خلاق می‌باشد. از طرفی ذهن، شکوفا نمی‌گردد، مگر با برنامه ریزی‌های مناسب، در زمینه آموزش و پرورش، برای تربیت انسان‌هایی که در تمامی شرایط مخلف توانایی برخورد با مشکلات و غلبه بر آنها را داشته باشند.

شرایط پیچیده امروزی، هر لحظه در حال نو شدن است و خلاقیت ضرورت زندگی فعال است. انسان برای خلق نشاط و پویایی در زندگی نیازمند ابتکار است تا انگیزه تنوع طلبی خود را ارضا نماید و به همین دلیل است که صاحب نظران خلاقیت را محور حرکت جهانی در قرن بیست و یکم می دانند و عصر حاضر را عصر خلاقیت می دانند (فلاح، ۱۳۸۶، ص ۲).

اهداف نظام های پرورشی انتقال مجموعه ای از اطلاعات و محفوظات به فراگیران نیست، زیرا با توجه به سرعت روز افزون پیشرفت علم و فن آوری و تغییر، اصلاح و بازنگری محتوای علم، دیگر هدف آموزش، پرورش افرادی نیست که تنها به محتوای یک علم تسلط دارند و محصول فرآورده های عده معدودی از دانشمندان و تولید کنندگان علم و فن آوری را منفعلانه مصرف می کنند بلکه هدف، پرورش افرادی متفکر است که به جای محتوای علم، روش تولید، نقد و تغییر و اصلاح خلاقانه امور را آموخته باشند (کرد نوقابی، ۱۳۸۳).

امروز جهان وارد عصر تازه ای شده است. از نیمه های دوم قرن بیستم، پایان عمر عصر صنعتی آغاز شد. تحولات پرشتاب علمی - تکنولوژیکی موتور محرک این تحول بوده است. با ورود رایانه به عرصه فناوری، زندگی انسان دگرگون شد و اطلاعات به عنوان یکی از منابع تولید در کنار سایر عوامل مطرح شد (محسنی، ۱۳۸۰). سپس با همگرایی امواج تحول حوزه اطلاعات و ارتباطات، رایانه ها به کمک تکنولوژیهای ارتباطی از جمله تلفن به هم وصل شدند و چندی بعد قابلیت های این دو تکنولوژی پرتوان با توانمندیهای تلویزیون ترکیب شد. بدین ترتیب عظیم ترین دستاورد تکنولوژی به دست انسان ساخته شد؛ شبکه جهانی ارتباطات و اطلاعات به هم پیوسته ای که نماد آشکار و آشنای

آن اینترنت است و به سرعت همه ابعاد زندگی بشر را دگرگون خواهد ساخت و اینها مواردی هستند که با بهره‌گیری از فناوری اطلاعات و ارتباطات[^] دچار تغییر شده‌اند (حاجی کتابی، ۱۳۸۳).

در آموزش و تعلیم و تربیت امروزی رایانه‌ها با توجه به فرصتها و تغییراتی که در کلاس درس و آموزش و یادگیری ایجاد کرده‌اند، از اهمیت بسیاری برخوردار هستند (بیابانگرد، ۱۳۸۴).

با حضور رایانه‌ها و فناوری‌های مختلف مرتبط با آنها، در محیط‌های علمی و پژوهشی و حتی منازل فضای کار و پژوهش دگرگون شده است استفاده از رایانه‌های شخصی در فرایند آموزش و یادگیری مزایای متعددی دارد. دانش آموز یا دانشجو با یاری نرم افزارها و برنامه‌ها در حوزه یک درس تخصصی به صورت مستقل و فعال کار می‌کند، درباره کلیه عملیات و فعالیت‌های علمی بازخورد دریافت می‌کند و خطاهای وی اصلاح می‌شود. برنامه‌ها معمولاً بدون خطا، خستگی ناپذیر و با دقت هستند، همینطور تکرار پذیرند، پس فرد تا یادگیری کامل آنها را تکرار می‌کند (لواسانی، ۱۳۸۲) بنابراین استفاده از رایانه در آموزش دارای مزایای بسیاری است که بهره‌گیری از آنها در قسمت‌های مختلف نتایج بسیار سودمندی به دست خواهد داد.

همانطور که گفته شد برای حل مسائل پیچیده امروزی و رسیدن به شرایط ایده آل، نیازمند افراد خلاق و مبتکر در تمامی زمینه‌ها هستیم و از سوی دیگر هم می‌دانیم که رایانه‌ها و امکانات ارائه شده از سوی آنها نیز نقش بسیار مهمی در این شرایط ایفا می‌کنند، بنابراین افراد خلاق با استفاده از توانایی رایانه‌ها و با بهره‌گیری قوه ابتکار خود می‌توانند بسیاری از این مسائل را جواب داده و برای مشکلات جدید، پاسخ‌های جدید مطرح نمایند.

[^] - ICT (information communication technology)

از سوی دیگر یکی از مواردی که تاثیر مهمی در باره میزان اطمینان افراد به توانایی های خود در برخورد با مشکلات و شرایط پیچیده و موفق شدن در برخورد با آنها را دارد، خودکارآمدی^۹ و ارزیابی افراد از وجود آن در خودشان است .

خودکارآمدی بر رفتار فرد بسیار تاثیر گذار است به عنوان مثال دانش آموز دارای خودکارآمدی سطح پایین ممکن است حتی برای یک امتحان خودش را آماده نکند، زیرا فکر می کند که هر اندازه که زحمت بکشد فایده ای نخواهد داشت (سانتروک، ۲۰۰۴، به نقل سیف ۱۳۸۶) در مقابل شخص برخوردار از خودکارآمدی سطح بالا در انجام کارها امیدوارتر و موفق تر است و این توانایی را به فرد می دهد تا بر رفتارهایش کنترل و نظارت داشته باشد و آنها را با معیار های خودش بسنجد و در صورت لزوم خود را تقویت و یا تنبیه نماید تا به اهداف خود برسد (سیف، ۱۳۸۶، ص ۱۷۳).

بندورا^{۱۰} (۱۹۸۶) بر این نکته تاکید می کند که خودکارآمدی به منزله درک و دریافت های خود است که تحت شرایط و فعالیت های مختلف تغییر می کنند و در وضعیتی کلی نیست که بتوان آن را با آزمون یکسانی در همه موارد ارزیابی کرد. در تداوم این اندیشه، پژوهشگران تلاش کرده اند که خودکارآمدی را در ارتباط با فعالیت ها و برنامه های خاص اندازه گیری کنند، مانند خودکارآمدی تحصیلی، ریاضی و از این قبیل.

با توجه به مسائلی که بیان شد در زمینه رایانه هم می توان از خودکارآمدی بحث کرد و آن را به عنوان یکی از موارد مهم مورد بررسی قرار داد چرا که رایانه امروز جزئی از زندگی شده و در آموزش نیز در تمام سطوح و به شیوه های مختلف مورد توجه قرار گرفته است.

^۹ - Self- efficacy

^{۱۰} - Bandura

کامپو و هیگنز^{۱۱} (۱۹۹۵) خودکارآمدی رایانه^{۱۲} را قضاوت و داوری می دانند که فرد درباره ی توانایی خود در کار با رایانه دارد. با توجه به این تعریف می توان خودکارآمدی رایانه را احساس اطمینان و اعتمادی دانست که فرد نسبت به توانایی خود در کار با رایانه تجربه می کند.

همانطور که اشاره شد زمانی که افراد از توانایی خود در یک موقعیت اطمینان دارند مسلماً در آن موقعیت بهتر و موثرتر عمل خواهند کرد و در نتیجه احساس خودکارآمدی برای آنها می تواند عامل بسیار مهمی در موفقیت باشد .

اهداف تحقیق

هدف اصلی:

هدف کلی از انجام این پژوهش به طور کلی بررسی رابطه بین خلاقیت با خودکارآمدی رایانه ای در دانشجویان کارشناسی تکنولوژی آموزشی دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبایی در سال تحصیلی ۱۳۸۷-۸۸ است.

اهداف جزئی:

- بررسی رابطه بین سیالی و خودکارآمدی رایانه ای

^{۱۱} - Compeau & Higgins

^{۱۲} - Self- efficacy computer

- بررسی رابطه بین ابتکار و خودکارآمدی رایانه ای
- بررسی رابطه بین انعطاف پذیری و خودکارآمدی رایانه ای
- بررسی رابطه بین بسط و خودکارآمدی رایانه ای

سوال های تحقیق:

سوال اصلی:

آیا بین خلاقیت با خودکارآمدی رایانه ای در دانشجویان کارشناسی تکنولوژی آموزشی دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه علامه طباطبایی رابطه وجود دارد؟

سوال های فرعی:

- آیا بین سیالی و خودکارآمدی رایانه ای رابطه معناداری وجود دارد؟
- آیا بین ابتکار و خودکارآمدی رایانه ای رابطه معناداری وجود دارد؟
- آیا بین انعطاف پذیری و خودکارآمدی رایانه ای رابطه معناداری وجود دارد؟
- آیا بین بسط و خودکارآمدی رایانه ای رابطه معناداری وجود دارد؟

تعریف واژگان و مفاهیم اختصاصی طرح

الف : تعاریف نظری

خلاقیت:^{۱۳}

خلاقیت توانایی اندیشیدن درباره‌ی امور به راه‌های تازه و غیر معمول و رسیدن به راه حل‌های منحصر به فرد برای مسائل است (سانتروک، ۲۰۰۴، به نقل سیف، ۱۳۸۶). گیلفورد خلاقیت را تفکر واگرا دانسته و برای آن چند عامل را بیان کرده؛ سیالی، انعطاف‌پذیری، تازگی، گسترش، ترکیب، تحلیل، سازمان دادن و پیچیدگی (سیف ۱۳۸۶) .

تورنس^{۱۴} تفکر آفریننده را اینگونه تعریف می‌کند: فرایند حس کردن مسکلات، مسائل، شکاف در اطلاعات، عناصر گم شده، چیزهای ناجور، حدس زدن و فرضیه‌سازی درباره‌ی این نواقص و ارزیابی و آزمودن این حدس‌ها و فرضیه‌ها، تجدید نظر کردن و دوباره آزمودن آنها و بالاخره انتقال نتایج (همان منبع ص ۴۰۲) .

رابرت گانیه^{۱۵} (۱۹۹۷ و ۱۹۸۴ به نقل از سیف ۱۳۸۶) خلاقیت را نوعی حل مسئله داند. به نظر وی یک کشف بزرگ یا یک اثر هنری از فعالیت حل مسئله سرچشمه می‌گیرند.

آماییل^{۱۶} (۱۹۴۷) برای خلاقیت دو ضابطه بیان می‌دارد؛ اول آنکه با کارهایی که قبلاً صورت می‌گرفته توسط یادگیرنده متفاوت باشد، دوم آنکه نه فقط متفاوت بلکه باید صحیح باشد و در جهت رسیدن به یک هدف مفید باشد (آماییل ، ۱۹۴۷ ص ۴۱).

^{۱۳} - Creativity

^{۱۴} - Torrance

^{۱۵} - Gagne

خودکار آمدی :

باورهای شخص درباره‌ی قابلیت‌هایش برای سازماندهی و اجراء دوره‌های عمل مورد نیاز جهت مدیریت موقعیت‌هایی که در آینده پیش خواهند آمد (بندورا، ۱۹۹۷)

در نظریه شناختی - اجتماعی^{۱۷} خودکار آمدی، داوری‌های فرد درباره‌ی قابلیت‌هایش برای سازماندهی و اجراء دوره‌های عمل مورد نیاز در جهت دستیابی و به ثمر رساندن سطوح عملکرد و پیشرفت طراحی شده می‌باشد (پاجاریس^{۱۸}، ۲۰۰۲).

در واقع خودکار آمدی به باورهای افراد درباره‌ی قابلیت‌هایش برای آفرینش تأثیرات دلخواه بواسطه‌ی اعمالشان گفته می‌شود

خودکار آمدی رایانه:

کامپیو و هیگینز^{۱۹} (۱۹۹۵) خودکار آمدی را قضاوت و داوری می‌دانند که فرد درباره توانایی خود در کار با رایانه دارد. بکرز و اشمیت^{۲۰} (۲۰۰۱) معتقدند خودکار آمدی رایانه انتظار تسلط را توصیف می‌کند. افراد بر اساس شکست‌ها و موفقیت‌های قبلی در موقعیت‌های یادگیری به صورت خاص در حوزه فناوری، انتظارات خود را نسبت به موفقیت‌ها و شکست‌های احتمالی آینده شکل می‌دهند. بنابراین خودکار آمدی رایانه به فرد کمک می‌کند تا با تلاش‌هایش برای انتظار و پیامدهای مثبت تداوم بخشد

^{۱۶} - Amabill

^{۱۷} - Social cognitive theory

^{۱۸} - Pajares

^{۱۹} - Compeau & Higgins

^{۲۰} - Bekers & Schmidt

سیالی^{۲۱}:

سیالی از ویژگیهای تفکر واگرا در نظریه گیلفورد است که عبارت است از تولید تعدادی اندیشه در یک زمان معین و مشخص (سیف، ۱۳۸۶، ص ۳۹۸)

تازگی، اصالت^{۲۲} (ابتکار):

استفاده از راه حل های منحصر به فرد و نو در نظریه گیلفورد تازگی و ابتکار نامیده می شود (همان منبع، ص ۳۹۹)

انعطاف پذیری^{۲۳} (نرمش):

گیلفورد تولید اندیشه های متنوع و غیر معمول و راه حل های مختلف برای یک مسئله را انعطاف پذیری یا نرمش می نامد (همان منبع، ص ۳۹۹)

بسط (گسترش):^{۲۴}

^{۲۱} - Fluency
^{۲۲} - Originality
^{۲۳} - Flexibility
^{۲۴} - Elaboration

تولید جزئیات و تعیین تلویحات و کاربردها که از ویژگی های تفکر واگرا در نظریه گیلفورد محسوب می شود بسط می نامند (همان منبع، ص ۳۹۹)

ب: تعاریف عملیاتی:

خلاقیت :

در پژوهش حاضر منظور از خلاقیت نمره ای است که فرد از اجرای آزمون خلاقیت عابدی^{۲۵} بدست می آورد

خودکارآمدی رایانه:

خودکارآمدی رایانه در این پژوهش عبارت است از نمراتی است که دانشجویان در آزمون مربوط به خودکارآمدی رایانه (مورفی و کوور) سوالات ۱ تا ۳۲ کسب کنند.

سیالی:

در این پژوهش به نمره ای که از سوال ۱ تا ۲۲ با دامنه ای نمره ای صفر تا ۴۴، از آزمون خلاقیت عابدی به دست می آید سیالی گفته می شود

تازگی و ابتکار:

در این پژوهش به نمره ای که از سوال ۳۴ تا ۴۹ با دامنه نمره ای صفر تا ۳۲، از آزمون خلاقیت عابدی به دست می آید ابتکار گفته می شود

^{۲۵} - Abedi

انعطاف پذیری:

در این پژوهش به نمره ای که از سوال ۵۰ تا ۶۰ با دامنه نمره ای، صفر تا ۲۲، از آزمون خلاقیت

عابدی به دست می آید انعطاف پذیری گفته می شود

بسط:

در این پژوهش به نمره ای که، از سوال ۲۳ تا ۳۳ با دامنه نمره ای، صفر تا ۲۲، از آزمون خلاقیت

عابدی به دست می آید انعطاف پذیری گفته می شود