

## عنوان مقاله:

بررسی تجربه های زیسته از یادگیری های پنهان در استفاده از ویدئو گیم ها و انیمیشن ها (مطالعه ای پدیدارشناسانه)

## محل انتشار:

فصلنامه مدیریت دانشگاهی، دوره 1، شماره 1 (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 28

## نویسندگان:

سمیه کیاری - استادیار گروه آموزش ابتدایی، واحد شادگان، دانشگاه آزاد اسلامی، شادگان، ایران

مظهر بابایی - استاد یار گروه علوم تربیتی، دانشگاه فرهنگیان سمنان، ایران

## خلاصه مقاله:

بررسی چگونگی یادگیری پنهان رسانه ای کودکان همواره یکی از مهم ترین مسائل موجود در نظام تربیتی کشور بوده است. بر این اساس محققان در پژوهش حاضر به تحلیل تجربه زیسته دانش آموزان از یادگیری پنهان رسانه ای پرداخته اند. در پژوهش حاضر، از رویکردی کیفی از نوع روش پدیدارشناسی توصیفی، و روش گردآوری اطلاعات اسنادی-کتابخانه ای، بهره برده شد. میدان پژوهش، شامل ۱۵ شرکت کننده (۱۰ پسر و ۵ دختر) از دانش آموزان مقطع ابتدایی شهرستان دزفول در زمستان ۱۳۹۹ بود که به روش نمونه گیری هدفمند انتخاب شدند و مصاحبه با آن ها تا رسیدن به سطح اشباع نظری ادامه یافت. ابزار پژوهش، مصاحبه ی عمیق نیمه ساختاریافته محقق ساخته بوده و تحلیل مصاحبه ها به روش هفت مرحله ای کلازی تحلیل و مقوله بندی شده اند. یافته های پژوهش شامل ۳ مضمون اصلی: (۱) یادگیری درباره عناصر فریبده محتوایی، (۲) یادگیری درباره تکنیک های فریبده تولید، (۳) یادگیری درباره انگیزه و اهداف تولیدگان و نیز ۱۲ زیر مضمون بود. براساس یافته های پژوهش می توان گفت که یادگیری پنهان دانش آموزان از ویدئوگیم ها و انیمیشن ها در شکل دهی نگرش و رفتار آموزشی آن ها نقش به سزایی دارد. از این رو، شناسایی مولفه های مذکور و سپس برنامه ریزی و ارائه راهکارهای مناسب جهت پرورش مهارت های تفکری سطح بالا و پیچیده در دانش آموزان، ضروری به نظر می رسد.

## کلمات کلیدی:

تجربه های زیسته ی دانش آموزان، یادگیری پنهان، ویدئوگیم ها و انیمیشن ها

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1839562>

