



## تأثیر نرم افزار آموزشی رایانه‌ای بر مهارت‌های زندگی در کودکان پیش دبستان

مینا پورعلی بابا<sup>۱</sup>، حسن شهرکی پور<sup>۲</sup>

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۳/۸

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۱۲/۹

### چکیده

نقش فناوری و نرم‌افزارهای آموزشی به منظور ارتقاء کیفیت آموزش و یادگیری به عنوان یکی از فعالیت‌های کلیدی در آموزش، مورد توجه قرار گرفته است. نظر به اهمیت جایگاه فناوری و نرم افزارهای آموزشی در فرآیند یادگیری، این پژوهش با هدف بررسی تأثیر نرم افزار آموزشی رایانه‌ای بر مهارت‌های زندگی در کودکان پیش دبستان صورت گرفته است. روش پژوهش حاضر علی- مقایسه‌ای و از نظر هدف کاربردی است. جامعه آماری این پژوهش شامل دانش‌آموزان مقطع پیش دبستانی منطقه ۵ شهر تهران در سال ۱۴۰۰ است که نمونه آماری با روش غیراحتمالی (نمونه‌گیری در دسترس) و در دو گروه (الف) دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای و (ب) فاقد تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای، انتخاب شدند. ابزار گردآوری اطلاعات پرسشنامه مهارت‌های زندگی در کودکان بود. داده‌های تحقیق نیز با استفاده از آزمون تی مستقل توسط نرم افزار spss22 تحلیل شدند. یافته‌های این مطالعه مشخص کرد مهارت‌های زندگی در بین دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای بالاتر از دانش‌آموزان فاقد تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای است و می‌توان گفت نرم افزار آموزشی رایانه‌ای بر مهارت‌های زندگی در کودکان پیش دبستانی تأثیر دارد. نتایج حاکی از اثربخشی نرم افزار آموزشی رایانه‌ای بر مهارت‌های زندگی در کودکان پیش دبستان بود، لذا مدارس و مراکز پیش دبستانی می‌توانند از نرم افزارهای آموزشی مناسب برای افزایش مهارت‌های زندگی در کودکان استفاده نمایند.

**واژگان کلیدی:** نرم افزار آموزشی، رایانه‌ای، مهارت‌های زندگی، کودکان پیش دبستان.

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی واحد الکترونیکی [mpouralibaba@gmail.com](mailto:mpouralibaba@gmail.com)

۲- عضو هیات علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد رودهن [Hshahrakipour44@gmail.com](mailto:Hshahrakipour44@gmail.com)

**مقدمه:**

تقویت مهارت‌های اجتماعی و زندگی کودکان تا حدود زیادی در گرو توجه به رویکردهای آموزشی به‌ویژه در سال‌های نخست زندگی است (محمدی و مستری، ۱۳۹۶). در همین راستا، در سال‌های اخیر اهمیت و ضرورت آموزش کودکان در سنین پیش‌دبستانی بیش از پیش مورد توجه محققان، معلمان و سیاست‌گذاران آموزشی قرار گرفته است، به‌علاوه، تأثیر آموخته‌های یک فرد در دوران کودکی بر توانایی‌ها و قابلیت‌های وی در بزرگسالی از دیرباز مورد توجه بشر بوده است، لذا، توجه کافی به برنامه‌های آموزشی مربوط به این سنین و همچنین، به‌کارگیری بهترین و پیشرفته‌ترین ابزارها و فناوری‌ها برای آموزش کودکان پیش‌دبستانی اهمیت ویژه‌ای دارد (محمودی، محمدی آریا، کریم زاده و رضا سلطانی، ۱۳۹۷).

در حال حاضر از رایانه و نرم‌افزارهای آموزشی (به‌عنوان اساسی‌ترین فناوری‌های دیجیتال) برای پشتیبانی فرآیندهای تدریس و یادگیری یادگیرندگان بهره می‌گیرند تا حافظه و توجه، توانایی سواد، توانایی زبان، تفکر ریاضی، ایجاد و تقویت انگیزه یادگیری، توانایی حل مسئله، و موفقیت تحصیلی آنان را توسعه دهند (تقی‌پور و محمودی، ۱۳۹۷). نقش تکنولوژی و نرم افزارهای آموزشی به‌منظور ارتقاء کیفیت آموزش و یادگیری به‌عنوان یکی از فعالیت‌های کلیدی در آموزش، مورد توجه قرار گرفته است. فناوری اطلاعات و ارتباطات؛ متشکل از انواع ابزارها و برنامه‌های الکترونیکی است که به ارائه مواد

یادگیری کمک و از فرآیند یادگیری حمایت می‌نماید تا از این طریق به دستیابی به اهداف یادگیری منجر شود. آموزش با کمک رایانه، سیستم یکپارچه، ویدئو، وایت‌بردهای هوشمند، رسانه‌های اجتماعی و دستگاه‌های تلفن همراه جزئی از آن است (چونگ و اسلاوین<sup>۱</sup>، ۲۰۱۳). شواهد نشان‌گر این است که تاریخچه فناوری در آموزش در واقع با آموزش مکاتبه‌ای در اواسط دهه ۱۸۰۰ میلادی آغاز شده است و هم‌اکنون نیز در نقاط مختلف دنیا از جمله ایران از این شیوه آموزش برای تحصیل و یادگیری استفاده می‌شود و ابزارهایی مانند اسلاید و تصاویر متحرک با تولید و توسعه وسایل سمعی بصری به عنوان ابزار کمک آموزشی به کلاس درس راه یافت و ظهور صنعت تلویزیون نقطه عطفی در روند تکمیلی فناوری در آموزش به‌وجود آورد (شاه‌بیگی فرزانه و نظری، ۱۳۹۰). یادگیری از طریق نرم‌افزارهای رایانه‌ای ویژگی‌های مثبت زیادی دارد، مطالب را به کمک جلوه‌های ویژه در قالب‌هایی بسیار جذاب ارائه می‌دهد، آموزش به روشی شاد و جذاب که موجب بالا رفتن انگیزه دانش‌آموزان برای یادگیری می‌شود، با ارائه بازخوردهای فوری به حفظ توجه و تمرکز دانش‌آموزان در سطحی مناسب کمک می‌نماید، میل به کسب امتیاز، دانش آموز را به یاد آوری و مرور مطالب گذشته تشویق می‌نماید، دانش‌آموزان هر مرحله بازی را به واسطه تکرار، تمرین و کسب مهارت-های لازم در آن مرحله پشت سر می‌گذارند، گذشتن از مراحل مختلف بازی دانش‌آموزان را

<sup>1</sup> Cheung & Slavin

(۲۰۱۸) در پژوهشی با عنوان "بررسی تأثیر استفاده از دستگاه‌های الکترونیکی سیار بر انگیزه دانش‌آموزان در یادگیری زبان" مشخص کردند که استفاده از دستگاه‌های الکترونیکی سیار، دانش‌آموزان را برای یادگیری زبان ترغیب نموده و انگیزه آنان را برای یادگیری زبان افزایش می‌دهد. استفاده از نرم افزارهای آموزشی برای یادگیری کودکان و دانش‌آموزان مزایایی مانند تسهیل یادگیری، افزایش سرعت یادگیری، کاهش زمان یادگیری، توجه به تفاوت‌های فردی در امر یادگیری، افزایش انگیزه دانش‌آموزان نسبت به موضوع تدریس، امکان تمرکز هم‌زمان دانش‌آموزان روی حواس بینایی، شنوایی و ... به همراه دارند که باعث یادگیری بهتر، پایدارتر و عمیق‌تر کودکان و می‌شوند. استفاده از نرم افزار آموزشی رایانه‌ای می‌تواند بر مهارت‌های زندگی در کودکان تاثیرگذار باشد. همچنین گلینی (۱۳۹۸) مشخص می‌نماید، فراگیرندگانی که به کمک نرم‌افزارهای آموزشی آموزش می‌بینند، در مقایسه با فراگیرندگانی که به شیوه سنتی آموزش می‌بینند، در یادگیری مهارت‌های شناختی به صورت قابل ملاحظه‌ای بهتر بوده‌اند.

توجه کافی به برنامه‌های آموزشی مربوط به این سنین دغدغه اکثر دست‌درکاران آموزش است. متخصصان و تکنولوژیست‌های آموزشی معتقدند که معلمان و مربیان در آموزش و پرورش باید از برنامه‌ها، روش‌های تدریس و رسانه‌های جدید آموزشی استفاده کنند. بر اساس مطالعات انجام شده، نرم افزارهای آموزشی را از آن جهت که در روند یادگیری و ایجاد انگیزه و نگرش در دانش

در یادگیری پیش می‌برد، دانش‌آموز در تلاش برای موفقیت تا جایی که می‌تواند، با دقت عمل می‌نماید، نرم‌افزارهای رایانه‌ای قابل ادغام با سایر ابزارهای رایانه‌ای و غیر رایانه‌ای هستند، و ادغام استراتژی‌های یادگیری مناسب در یک بازی آموزشی، می‌تواند عملکرد یادگیری دانش‌آموزان را ارتقاء بخشد (یانگ<sup>۱</sup>، ۲۰۱۷).

بر اساس مطالعات ماکیکو و هیروتاکه<sup>۲</sup> (۲۰۲۰)، یادگیری به کمک رایانه بر مهارت‌های شناختی و غیرشناختی کودکان تاثیر معناداری دارد. در مطالعه دیگری دمیربیلکا و تامر<sup>۳</sup> (۲۰۱۰) اذعان می‌نمایند که نرم‌افزارهای رایانه‌ای این قابلیت را دارد برای دانش‌آموزان مشوق و کمک‌کننده خوبی در حفظ علاقه‌شان به فعالیت‌های رسمی و غیر رسمی آموزشی باشد، در مطالعه دیگری لیو، توکی و پانگه<sup>۴</sup> (۲۰۱۴) به این مهم اشاره می‌نمایند که استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات معلمان برای تدریس فضای پایداری را برای پیشرفت در مهارت‌های اجتماعی و فرهنگی کودکان به وجود آورده است. در مطالعه دیگری لیو<sup>۵</sup> و همکاران (۲۰۱۴) به این مهم اشاره می‌نمایند که استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات معلمان برای تدریس فضای پایداری را برای پیشرفت در مهارت‌های اجتماعی و فرهنگی کودکان به وجود آورده است. چو<sup>۶</sup> و همکاران

<sup>1</sup> Yang

<sup>2</sup> Makiko and Hirotake

<sup>3</sup> Demirbilek & Tamer

<sup>4</sup> Liu, Toki & Pange

<sup>5</sup> Liu

<sup>6</sup> Cho

رایانه‌ای هستند، گزینش شد. از نظر جنسیت ۵۰ درصد از پاسخ‌دهندگان پسر و ۵۰ درصد از پاسخ‌دهندگان دختر بودند. دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای، از نرم افزارهایی مانند میشا و کوشا، انیشتین کوچولو، کودک نابغه، پیش‌دبستانی و کودکستان و... استفاده کرده بودند.

به منظور گردآوری مبنای نظری و پیشینه تجربی تحقیق از روش کتابخانه‌ای استفاده شد و در مرحله گردآوری داده‌ها از روش میدانی و منحصراً روش پرسشنامه‌ای صورت گرفت. در این تحقیق از پرسشنامه استاندارد استفاده گردید. پرسشنامه مهارت‌های زندگی کودکان توسط آبادی و مشکانی در سال ۱۳۸۹ ساخته شده است و شامل ۴۲ سوال است که آزمودنی برای پاسخ دادن به هر سؤال، یکی از پاسخ‌های "هیچ‌وقت"، "گاهی اوقات" و "بیشتر اوقات" را می‌تواند، انتخاب کند (آبادی و مشکانی، ۱۳۸۹). این پرسشنامه دارای ۴ خرده‌مقیاس فرعی است که هر خرده‌مقیاس یک مهارت را می‌سنجد. خرده‌مقیاس‌ها عبارتند از: مهارت‌های اجتماعی، خودنظم‌دهی، خویشتن‌داری (خودمدیری) و مسئولیت‌پذیری اجتماعی. آبادی و مشکانی (۱۳۹۰) ضریب قابلیت اعتماد و پایایی این پرسشنامه را با استفاده از روش آلفای کرونباخ برای کل آزمون  $0/85$  و برای خرده‌مقیاس‌ها مهارت‌های اجتماعی  $0/76$ ، خودنظم‌دهی  $0/63$ ، خویشتن‌داری (خودمدیری)  $0/76$  و مسئولیت‌پذیری اجتماعی  $0/62$  را گزارش کردند. همچنین آنان به منظور تعیین ضریب اعتماد

آموزان مورد استفاده قرار می‌گیرند و چه نقشی در این زمینه ایفا می‌نمایند، باید مورد توجه قرار داد. چنانچه این نرم‌افزارهای آموزشی درست انتخاب شوند، مفاهیم را به شکلی که علاقه و انگیزش ایجاد می‌نمایند، ارائه می‌دهند. با در نظر گرفتن مطالب بیان شده این تحقیق به دنبال پاسخگویی به این سوال است که استفاده از نرم افزار آموزشی چه تاثیری بر مهارت‌های زندگی در کودکان در سنین پیش دبستان دارد؟

### روش تحقیق

پژوهش حاضر، یک پژوهش پس‌رویدادی یا علی‌مقایسه‌ای است. در این پژوهش هدف و موضوع تحقیق بررسی تاثیر نرم افزار آموزشی رایانه‌ای بر مهارت‌های زندگی در کودکان پیش دبستان است.

جامعه آماری این پژوهش شامل دانش‌آموزان مقطع پیش‌دبستانی منطقه ۵ شهر تهران در سال ۱۴۰۰ است که نمونه آماری با روش غیراحتمالی (نمونه‌گیری در دسترس) و در دو گروه الف) دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای و ب) فاقد تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای، انتخاب می‌شوند. تعیین نمونه آماری از طریق نمونه‌گیری مرحله‌ای انجام شده است یعنی از دانش‌آموزان پیش‌دبستانی منطقه ۵ شهر تهران در سال ۱۴۰۰ هستند، تعداد ۶۰ نفر به صورت نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شده است. در مرحله بعدی از بین این ۶۰ نفر دانش‌آموز که ۳۰ نفر آنها دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای هستند و ۳۰ نفر دیگر فاقد دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی

۰/۴۶ همبستگی بالایی دارد که همگی در سطح ۰/۹۹ معنی دار می‌باشند.

در این تحقیق از تکنیک‌های موجود در آمار توصیفی و استنباطی استفاده شده است. به منظور توصیف و تجزیه و تحلیل داده‌های آماری در این پژوهش از آمار توصیفی شامل میانگین و انحراف استاندارد و در قسمت آمار استنباطی از روش آزمون تی مستقل برای بررسی تفاوت اثربخشی نرم افزار آموزشی رایانه‌ای بر مهارت‌های زندگی در کودکان پیش دبستان استفاده گردیده است. لازم به ذکر است که کلیه محاسبات این پژوهش توسط نرم افزار آماری Spss 22 انجام و نتایج در سطح معنی داری ۰/۰۵ گزارش می‌شود.

### یافته‌های پژوهش

در جدول ۱ اطلاعات مربوط به میانگین و انحراف استاندارد دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فاقد تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای ارائه گردیده است.

(پایایی) آزمون از روش بازآزمایی نیز استفاده کردند. بدین منظور آنان آزمون را در دو نوبت و به فاصله زمانی چهار هفته به گروه واحدی از آزمون‌شوندگان دادند و ضریب همبستگی به دست‌آمده حاصل از دو بار اجرای آزمون را که به عنوان قابلیت اعتماد آزمون محسوب می‌شود، برای کل پرسشنامه ۰/۷۴ و برای خرده مقیاس‌ها مهارت‌های اجتماعی ۰/۷۲، خودنظم‌دهی ۰/۶۸، خویش‌داری ۰/۶۵ و مسئولیت‌پذیری اجتماعی ۰/۷۱ گزارش کردند. در پژوهش بآبادی و مشکانی (۱۳۹۰) به منظور برآورد اعتبار ملاکی پرسشنامه مهارت‌های زندگی کودکان و بر پایه ادبیات تحقیق و تأثیر آموزش مهارت‌های زندگی بر خودپندارهٔ شخص، همبستگی آزمون تدوین‌شده با آزمون خودپنداره<sup>۱</sup> بک<sup>۲</sup> مورد سنجش قرار گرفت. آزمون مهارت‌های زندگی به‌همراه آزمون خودپندارهٔ بک به‌صورت همزمان بر روی ۴۴ دانش‌آموز دختر و پسر پایه پنجم ابتدایی اجرا شد و ضریب همبستگی آن ۰/۴۲۳ به‌دست آمد که در سطح ۹۹٪ (درصد) معنی‌دار است. به‌منظور برآورد اعتبار سازه آزمون مهارت‌های زندگی از دو روش محاسبه ضریب همبستگی آزمون و خرده‌آزمون‌ها با هم و تحلیل عاملی استفاده شده است. نتایج مشخص کرد که آزمون مهارت‌های زندگی تدوین شده با چهار خرده‌آزمون مهارت‌های اجتماعی ۰/۴۹، خودنظم‌دهی ۰/۶۶، خویش‌داری ۰/۷۱ و مسئولیت‌پذیری اجتماعی

<sup>1</sup>Self-image

<sup>2</sup>Bake

## جدول ۱- اطلاعات توصیفی دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فاقد تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای

فقد تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای			دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای			گروه
انحراف استاندارد	میانگین	حجم نمونه	انحراف استاندارد	میانگین	حجم نمونه	متغیر
۰/۱۸۸	۱/۳۷۷	۳۰	۰/۱۷۰	۱/۴۹۲	۳۰	مهارت‌های زندگی
۰/۲۳۰	۱/۴۵۵	۳۰	۰/۱۷۵	۱/۵۹۵	۳۰	مهارت اجتماعی
۰/۳۴۶	۱/۴۳۰	۳۰	۰/۲۶۸	۱/۵۲۲	۳۰	مهارت خودنظم‌دهی
۰/۲۶۸	۱/۳۸۱	۳۰	۰/۲۰۰	۱/۵۶۶	۳۰	مهارت خویشتن داری
۰/۳۳۷	۱/۰۶۸	۳۰	۰/۲۷۵	۱/۰۶۱	۳۰	مهارت مسئولیت‌پذیری اجتماعی

توصیفی متغیر مهارت مسئولیت‌پذیری اجتماعی برای گروه دارای تجربه (میانگین ۱/۰۶۱، انحراف معیار ۰/۲۷۵) و برای گروه فاقد تجربه (میانگین ۱/۰۶۸، انحراف معیار ۰/۳۳۷) اختصاص داشت. برای بررسی فرضیه‌های تحقیق از آزمون تی مستقل استفاده می‌شود، لذا برای انجام آزمون تی می‌بایست تمامی شروط زیر برقرار باشد: الف- نرمال بودن داده‌ها باید رعایت شده باشد، و ب- شرط دوم، برای تی مستقل برابری واریانس است که باید برقرار باشد.

برای بررسی نرمال بودن داده‌ها از آزمون‌های خاصی استفاده می‌شود که یکی از این آزمون‌های اصلی که کاربرد زیادی دارد آزمون کولموگوروف-اسمیرنوف است. نتایج این آزمون در جدول ۲ آمده است.

همان‌طور که در جدول شماره ۱، ملاحظه می‌شود، شاخص‌های آمار توصیفی متغیر مهارت زندگی برای گروه دارای تجربه (میانگین ۱/۴۹۲، انحراف معیار ۰/۱۷۰) و برای گروه فاقد تجربه (میانگین ۱/۳۷۷، انحراف معیار ۰/۱۸۸) اختصاص داشت. همچنین شاخص‌های آمار توصیفی متغیر مهارت اجتماعی برای گروه دارای تجربه (میانگین ۱/۵۹۵، انحراف معیار ۰/۱۷۵) و برای گروه فاقد تجربه (میانگین ۱/۴۵۵، انحراف معیار ۰/۲۳۰) اختصاص داشت. همچنین شاخص‌های آمار توصیفی متغیر مهارت خودنظم‌دهی برای گروه دارای تجربه (میانگین ۱/۵۲۲، انحراف معیار ۰/۲۶۸) و برای گروه فاقد تجربه (میانگین ۱/۴۳۰، انحراف معیار ۰/۳۴۶) اختصاص داشت. همچنین شاخص‌های آمار توصیفی متغیر مهارت خویشتن داری برای گروه دارای تجربه (میانگین ۱/۵۶۶، انحراف معیار ۰/۲۰۰) و برای گروه فاقد تجربه (میانگین ۱/۳۸۱، انحراف معیار ۰/۲۶۸) اختصاص داشت. همچنین شاخص‌های آمار

جدول ۲- نتایج آزمون کولموگوروف-اسمیرنوف

نتیجه	سطح معناداری	آماره Z	متغیرها
نرمال است	۰/۴۳۱	۰/۸۷۹	مهارت‌های زندگی
نرمال است	۰/۲۶۱	۱/۰۰۹	مهارت اجتماعی
نرمال است	۰/۱۱۹	۱/۱۸۸	مهارت خودنظم‌دهی
نرمال است	۰/۰۷۴	۱/۲۸۳	مهارت خویشتن داری
نرمال است	۰/۸۴۶	۰/۶۱۳	مهارت مسئولیت‌پذیری اجتماعی

در ادامه برای بررسی برابری واریانس (میزان تغییر پذیری)، آزمون لوین بررسی شده و نتایج آن در جدول ۳ آمده است.

با توجه به اینکه سطح معناداری آزمون در تمام متغیرها بالاتر از ۰/۰۵ است، ادعای نرمال بودن متغیرهای پژوهش پذیرفته شده و می‌توان از آزمون‌های پارامتریک در نرم افزار اس پی اس اس استفاده کرد.

جدول ۳- بررسی برابری واریانس ها در دو گروه دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فاقد تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای

متغیرها	آزمون لوین	درجه آزادی	سطح معناداری
مهارت‌های زندگی	۰/۱۲۹	۵۸	۰/۷۲۰
مهارت اجتماعی	۰/۵۶۶	۵۸	۰/۴۵۵
مهارت خودنظم‌دهی	۱/۶۰۸	۵۸	۰/۲۱۰
مهارت خویشتن داری	۳/۰۲۵	۵۸	۰/۰۷۲
مهارت مسئولیت‌پذیری اجتماعی	۲/۳۱۳	۵۸	۰/۱۳۴

همان‌طورکه در جدول ۳ مشاهده می‌شود سطح معناداری آزمون لوین برای تمامی متغیرها از ۰/۰۵ بالاتر است که نشان دهنده برابری واریانس‌ها در دو گروه دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فاقد تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای است، بنابراین مفروضه دوم نیز تایید می‌شود و می‌توان از آزمون تی مستقل استفاده کرد.

جدول ۴- نتایج آزمون تی مستقل مهارت‌های زندگی در دو گروه دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فاقد تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای

متغیر	اختلاف میانگین	درجه آزادی	آزمون تی	سطح معناداری
مهارت‌های زندگی	۰/۱۱۵	۵۸	۲/۴۶۹	۰/۰۱۷
مهارت اجتماعی	۰/۱۴۰	۵۸	۲/۶۵۱	۰/۰۱۰
مهارت خودنظم‌دهی	۰/۰۹۱	۵۸	۱/۱۴۴	۰/۲۵۷
مهارت خویشتن‌داری	۰/۱۸۵	۵۸	۳/۰۲۵	۰/۰۰۴
مهارت مسئولیت‌پذیری	۰/۰۰۷	۵۸	۰/۰۹۸	۰/۹۲۲

رایانه‌ای بر مهارت اجتماعی در کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد.

همانطور که در جدول ۴ مشاهده می‌شود از ۰/۰۵ نشان‌دهنده‌ی متفاوت بودن مهارت‌های استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فاقد تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای است. یعنی مهارت‌های زندگی در بین دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فاقد تجربه تفاوت معنی‌داری وجود ندارد.

همانطور که در جدول ۴ مشاهده می‌شود از ۰/۰۵ نشان‌دهنده‌ی متفاوت بودن مهارت خویشتن‌داری در دو گروه دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فاقد تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای است. یعنی مهارت خویشتن‌داری در بین دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فاقد تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فرض پژوهش تایید می‌شود و می‌توان گفت نرم افزار آموزشی رایانه‌ای بر مهارت خویشتن‌داری در کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد.

همانطور که در جدول ۴ مشاهده می‌شود از ۰/۰۵ نشان‌دهنده‌ی این است که نرم افزار

همانطور که در جدول ۴ مشاهده می‌شود (p=۰/۰۱۷ و t=۲/۴۶۹)، سطح معناداری کوچکتر از ۰/۰۵ نشان‌دهنده‌ی متفاوت بودن مهارت‌های زندگی در دو گروه دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فاقد تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای است. یعنی مهارت‌های زندگی در بین دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای بالاتر از دانش‌آموزان فاقد تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فرض پژوهش تایید می‌شود و می‌توان گفت نرم افزار آموزشی رایانه‌ای بر مهارت‌های زندگی در کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد.

همانطور که در جدول ۴ مشاهده می‌شود (p=۰/۰۱۰ و t=۲/۶۵۱)، سطح معناداری کوچکتر از ۰/۰۵ نشان‌دهنده‌ی متفاوت بودن مهارت اجتماعی در دو گروه دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فاقد تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای است. یعنی مهارت اجتماعی در بین دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای بالاتر از دانش‌آموزان فاقد تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فرض پژوهش تایید می‌شود و می‌توان گفت نرم افزار آموزشی



توسعه شخصی خاص می پردازد و یک مطالعه مداوم را به عنوان یک عنصر تحقیقاتی مبتنی بر عمل ارائه می دهد. بیتوران<sup>۲</sup> (۲۰۱۲) نتایج مشخص کرد دانش آموزانی که با کمک رایانه آموزش دیده بودند نسبت به دانش آموزانی که روش معمول در مدارس آموزش دیدند، موفقیت بیشتری در درس ریاضی کسب کرده اند و نگرش مثبت به یادگیری این درس دارند.

طبق نتایج مهارت اجتماعی در بین دانش آموزان دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه ای بالاتر از دانش آموزان فاقد تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه ای است و می توان گفت نرم افزار آموزشی رایانه ای بر مهارت اجتماعی در کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد. در این زمینه مرنیدی و همکاران (۱۳۹۸) نتیجه گرفتند که مهارت حل مسئله به چگونگی برطرف کردن مشکلات و مدیریت مسائل زندگی مربوط می شود، آموزش این مهارت ها به کودک، زمینه ساز بهبود تعامل و ارتباط سازنده و مؤثر با جهان پیرامون شده و باعث ارتقاء سطح مهارت های اجتماعی و روابط بین فردی مطلوب می شود. آموزش مهارت های حل مسئله در این مطالعه توانسته است زمینه همکاری، مسئولیت پذیری، و تعامل بین فردی مطلوب را در کودکان تقویت کند و در نهایت باعث افزایش مهارت های اجتماعی افراد گروه آزمایش شده است. در مطالعه دیگری غفاری و همکاران (۱۳۹۷) مشخص کردند که بین دانش آموزان پایه اول پیش دبستانی رفته با دانش آموزان پیش دبستانی نرفته در ابعاد مهارت های اجتماعی و پیشرفت تحصیلی تفاوت معنادار وجود دارد. در نهایت به پژوه، سلیمانی، افروز و غلامعلی لوسانی (۱۳۸۹)

آموزشی رایانه ای بر مهارت مسئولیت پذیری در کودکان پیش دبستانی تاثیر معنی داری ندارد.

## بحث و نتیجه گیری

طبق نتایج مهارت های زندگی در بین دانش آموزان دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه ای بالاتر از دانش آموزان فاقد تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه ای است و می توان گفت نرم افزار آموزشی رایانه ای بر مهارت های زندگی در کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد. بنابراین، تأکید بر استفاده از نرم افزارهای آموزشی و حمایت همه جانبه از مراکز آموزش پیش از دبستان در تجهیز این مراکز از نکات قابل توجهی است که باید مورد عنایت مسئولان ذی ربط قرار گیرد تا بتوان گامی مؤثر در تربیت منابع انسانی جامعه برداشت. در این زمینه گلینی (۱۳۹۸) نتایج مشخص می نماید فراگیرندگانی که به کمک نرم افزارهای آموزشی آموزش می بینند، در مقایسه با فراگیرندگانی که به شیوه سنتی آموزش می بینند، در یادگیری مهارت های شناختی به صورت قابل ملاحظه ای بهتر بوده اند. بنابراین، تأکید بر استفاده از نرم افزارهای آموزشی و حمایت همه جانبه از مراکز آموزش پیش از دبستان در تجهیز این مراکز از نکات قابل توجهی است که باید مورد عنایت مسئولان ذی ربط قرار گیرد تا بتوان گامی مؤثر در تربیت منابع انسانی جامعه برداشت. در مطالعه دیگری ویدینگر<sup>۱</sup> (۲۰۲۱) تحقیقی با هدف مهارت های زندگی برای کودکان دبستانی و راهنمایی - توسعه یک برنامه آموزش چند زبانه و فراگیر انجام دادند. این برنامه به بهبود مهارت های عرضی کودکان دبستانی و راهنمایی از طریق برنامه آموزشی و یادگیری

<sup>2</sup> Bayturan

<sup>1</sup> Weidinger

استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای است و می‌توان گفت نرم افزار آموزشی رایانه‌ای بر مهارت‌های خویشتن‌داری در کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد. در این زمینه محمدی و مستری (۱۳۹۶) مشخص کرد که استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای در بعد مهارت‌های خودکارآمدی، خویشتن‌داری و پشتکار کودکان تاثیرگذار است. با در نظر گرفتن نتایج به دست آمده پیشنهاد می‌شود والدین، برنامه ریزان و مدیران آموزشی ظرفیت‌ها و ضعف‌های کودکان را در ابعاد مختلف مورد بررسی قرار دهند تا خدمات آموزشی متناسب و هدفمند دریافت کنند.

طبق نتایج نرم افزار آموزشی رایانه‌ای بر مهارت مسئولیت‌پذیری در کودکان پیش دبستانی تاثیر معنی‌داری ندارد. نتایج پژوهش حاضر با نتایج منتظری (۱۳۹۵) همراستا نیست. منتظری (۱۳۹۵) تحقیقی با عنوان بررسی تاثیر بازیهای آموزشی بر خلاقیت و مسئولیت پذیری دانش آموزان انجام داد. یافته‌های پژوهش مشخص کرد که بازیهای آموزشی بر خلاقیت و مسئولیت پذیری دانش آموزان تاثیر مثبت و معنادار دارد و به صورت کلی میتوان چنین نتیجه گیری کرد که بازیهای آموزشی باعث شکوفایی و تقویت خلاقیت و بهبود سطح مسئولیت پذیری دانش آموزان می‌شود.

یافته‌های این مطالعه مشخص کرد مهارت‌های زندگی در بین دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای بالاتر از دانش‌آموزان فاقد تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای است و می‌توان گفت نرم افزار آموزشی رایانه‌ای بر مهارت‌های زندگی در کودکان پیش دبستانی تاثیر دارد. در واقع نرم افزار آموزشی رایانه‌ای؛ متشکل از انواع ابزارها و

تحقیقی با عنوان تاثیر آموزش مهارت‌های اجتماعی بر سازگاری اجتماعی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان دیرآموز انجام دادند. به این منظور، ۵۰ دانش آموز پسر دیرآموز پایه دوم (۷ تا ۹ سال) به روش نمونه گیری تصادفی از شهر خدابنده در استان زنجان انتخاب شدند و با استفاده از طرح آزمایشی پیش آزمون و پس آزمون در دو گروه آزمایشی و کنترل مورد سنجش قرار گرفتند. یافته‌ها مشخص کرد برنامه مداخله‌ای اثر معناداری بر بهبود سازگاری اجتماعی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان پسر دیرآموز در گروه آزمایشی داشته است.

طبق نتایج بین مهارت خودنظم‌دهی دانش‌آموزان پیش‌دبستان دارای تجربه استفاده نرم افزارهای آموزشی رایانه‌ای و فاقد تجربه تفاوت معنی‌داری وجود ندارد. در زمینه توسعه سریع فناوری و استفاده گسترده از فناوری‌های یادگیری در آموزش و پرورش، نیاز دانش آموزان برای تنظیم فرایندهای یادگیری خود به صورت فزاینده‌ای اهمیت یافته است. در این راستا نتایج پژوهش حاضر با نتایج تحقیق میهالکا<sup>۱</sup> و مکاران (۲۰۱۵) همراستا نیست. بر اساس نتایج میهالکا و مکاران (۲۰۱۵) فن‌آوری‌های یادگیری در آموزش و پرورش سطح بالایی از کنترل فراگیران را ارائه می‌دهند و به دانش آموزان اجازه می‌دهد تا مسئولیت کامل فرایند یادگیری را بر عهده بگیرند. به عبارت دیگر، دانش آموزان می‌توانند فعالیت‌های آموزشی خود را بر اساس نیازها و ترجیحات شخصی خود انتخاب کنند.

طبق نتایج مهارت خویشتن‌داری در بین دانش‌آموزان دارای تجربه استفاده نرم‌افزارهای آموزشی رایانه‌ای بالاتر از دانش‌آموزان فاقد تجربه

<sup>۱</sup> Mihalca

پیش‌دبستان بود، لذا مدارس و مراکز پیش دبستانی می‌توانند از نرم افزارهای آموزشی مناسب برای افزایش مهارت‌های زندگی در کودکان استفاده نمایند. همچنین پیشنهاد می‌شود کارگروه‌های ویژه‌ای در ادارات آموزش و پرورش به صورت استانی، منطقه‌ای یا کشوری (متشکل از متخصصان آموزش پیش دبستانی، متخصصان رایانه و متخصصان برنامه‌ریزی درسی) به منظور تعریف، طراحی و پیاده سازی نرم افزارهای رایانه‌ای آموزشی مناسب برای کودکان پیش دبستانی تعریف گردد. با توجه به اینکه مطالعات اندکی در خصوص تاثیر نرم افزارهای آموزشی بر مهارت‌های زندگی دانش آموزان پیش دبستانی انجام گرفته است، پیشنهاد می‌شود که مطالعات بیشتری در این زمینه و با حجم نمونه بالاتر انجام پذیرد و با سایر روش‌های آموزش پیش دبستانی مقایسه شود.

برنامه‌های الکترونیکی است که به ارائه مواد یادگیری کمک و از فرآیند یادگیری حمایت می‌نماید تا از این طریق به دستیابی به اهداف یادگیری منجر شود و باعث ارتقاء مهارت‌های زندگی در کودکان پیش دبستانی گردد. استفاده از فناوری‌های نوین اطلاعاتی و ارتباطاتی مانند اینترنت، نرم افزارهای آموزشی و نظام‌های چند رسانه‌ای به عنوان ابزارهایی برای بهبود کیفیت آموزش و یادگیری از طریق عرضه‌ی تسهیلات دسترسی آسان به منابع و خدمات آموزشی، و نیز فراهم کردن ساز و کارهایی چون تعامل و همکاری از راه دور، نظام‌های آموزشی را توانا ساخته تا بتواند آموزش خود را در گستره‌ی وسیعی عرضه کند. به تعبیر دیگر تغییر رویکردهای آموزشی به فناوری اطلاعات و نیاز به دگرگونی از نظام آموزشی سنتی به یادگیری فعال شخصی، شرایط مناسبی را برای تحقق اهداف کلان آموزشی به وجود می‌آورد. به این ترتیب می‌توان گفت، نرم‌افزارهای رایانه‌ای دارای پتانسیل بالایی برای رساندن دانش-آموزان به اهداف یادگیری و حتی غلبه بر ناتوانی‌های شناختی و افزایش پیشرفت تحصیلی هستند. پس می‌توان اینگونه نتیجه گرفت که استفاده از نرم‌افزارهای رایانه‌ای در آموزش، یکی از بهترین و نوین‌ترین روش‌های آموزش در دنیای امروز به شمار می‌رود. لذا مدارس و مراکز پیش دبستانی می‌توانند از نرم‌افزارهای آموزشی مناسب برای افزایش مهارت‌های زندگی در کودکان استفاده نمایند.

نتایج حاکی از اثربخشی نرم افزار آموزشی رایانه‌ای بر مهارت‌های زندگی در کودکان

## منابع:

۱. به پژوه، احمد؛ سلیمانی، منصور؛ افروز، غلامعلی و غلامعلی لواسانی، مسعود. (۱۳۸۹). تأثیر آموزش مهارت‌های اجتماعی بر سازگاری اجتماعی و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان دیرآموز. نوآوری‌های آموزشی، ۹(۱)، ۱۶۳-۱۸۶.
۲. تقی‌پور، کیومرث و محمودی، فیروز. (۱۳۹۷). شناسایی نرم‌افزار آموزشی مناسب ویژگی‌های رشدی یادگیرندگان دوره پیش‌دبستانی. نوآوری‌های آموزشی، ۱۷(۴)، ۱۲۵-۱۵۰.
۳. شاه بیگی فرزانه و نظری، سمانه. (۱۳۹۰). آموزش مجازی: مزایا و محدودیت‌ها. مجله مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی یزد، ۶(۱)، ۴۷-۵۴.
۴. غفاری، خلیل؛ سرلک، مریم و داوودی، حسین. (۱۳۹۷). بررسی تأثیر آموزش‌های پیش‌دبستانی بر رشد مهارت‌های اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان پایه اول دوره ابتدایی. فصلنامه رهبری و مدیریت آموزشی، ۱۲(۳)، ۲۰۸-۱۸۱.
۵. فریدمرندی، بهروز؛ کاکابرابی، کیوان و حسینی، سعیده السادات. (۱۳۹۸). تأثیر آموزش حل مسئله بر مهارت‌های اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی. فصلنامه سلامت روان کودک، ۶(۴)، ۱۳۱-۱۴۳.
۶. گلینی، محبوبه. (۱۳۹۸). بررسی تأثیر استفاده از نرم‌افزارهای آموزشی در ایجاد انگیزه یادگیری در کودکان پیش از دبستان. رشد آموزش پیش‌دبستانی، ۱۰(۳)، ۳۹-۴۱.
۷. محمدی، نعیمه و مستری، مهناز. (۱۳۹۶). بررسی تأثیر رویکردهای آموزشی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان پیش-دبستانی. فصلنامه علمی - پژوهشی تعلیم و تربیت، ۳۳(۱)، ۱۵۴-۱۳۵.
۸. محمودی، زهره؛ محمدی آریا، علیرضا؛ کریم زاده، منصوره و رضا سلطانی، پوریا. (۱۳۹۷). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر یادگیری مهارت‌های پایه ریاضی در کودکان پیش از دبستان شهر کرمان. فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، ۸(۳) (پیاپی ۳۱)، ۶۵-۸۹.
۹. منتظری، زینب. (۱۳۹۵). بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی بر خلاقیت و مسئولیت‌پذیری دانش‌آموزان. اولین کنفرانس بین‌المللی پژوهش‌های نوین در حوزه علوم تربیتی و روانشناسی و مطالعات اجتماعی ایران، قم.
10. Bayturan, S., & Keşan, C. (2012). The effect of computer-assisted instruction on the achievement and attitudes towards mathematics of students in mathematics education. *International Journal of Global Education*, 1(2).
11. Cheung, A. C., & Slavin, R. E. (2013). The effectiveness of educational technology applications for enhancing mathematics achievement in K-12 classrooms: A meta-analysis. *Educational research review*, 9, 88-113.
12. Cho, K., Lee, S., Joo, M. H., & Becker, B. J. (2018). The effects of using mobile devices on student achievement in language learning: A meta-analysis. *Education sciences*, 8(3), 105.
13. Demirbilek, M. & Tamer, S. L. (2010). Math teachers' perspectives on using educational computer games in math education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9, 709-716.

14. Liu, T. Y. (2016). Using educational games and simulation software in a computer science course: learning achievements and student flow experiences. *Interactive Learning Environments*, 24(4), 724-744.
15. Liu, X., Toki, E. I., & Pange, J. (2014). The use of ICT in preschool education in Greece and China: A comparative study. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 112, 1167-1176.
16. Makiko, N. A. K. A. M. U. R. O., & Hirotake, I. T. O. (2020). The Effect of Computer Assisted Learning on Children's Cognitive and Noncognitive Skills: Evidence from a Randomized Experiment in Cambodia (No. 20074).
17. Mihalca, L., Schnotz, W., & Mengelkamp, C. (2015). Self-regulation in computer-based learning environments: Effects of learner characteristics and instructional support. In *Multidisciplinary research on teaching and learning* (pp. 44-67). Palgrave Macmillan, London.
18. Weidinger, W. (2021). Life Skills for Primary and Secondary School Children—Development of a Multilingual, Inclusive Education Program.
19. Yang, K. (2017). Learning behavior and achievement analysis of a digital game-based learning approach integrating mastery learning theory and different feedback models. *Interactive Learning Environments*, 25(2), 235-248.