**بررسی رابطه میزان استفاده بازی های رایانه دانشجویان ارتباط تصویری و سبک های یادگیری از منظر دیوید کُلب**

سحر اتحادمحکم\*، گیتا مصباح

1. **استادیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر شیراز**

Email: S\_Ettehadmohkam@Shirazartu.ac.ir

**2- استادیار گروه نقاشی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر شیراز**

Email: G.mesbah@Shirazartu.ac.ir

چکیده

شناخت دانشجویان یکی از عوامل مهم تأثیر گذار بر آموزش و پرورش است. به منظور کسب نتایج بهتر در فرایند آموزش دروس تخصصی در رشتۀ ارتباط تصویری نیاز است تا سبک های یادگیری دانشجویان این رشته مورد توجه واقع شود. در عصر حاضر علی رغم اینکه بازی های رایانه ای به عنوان یکی از رسانه های رایج بخش اعظمی از اوقات فراغت جوانان را فرا گرفته، نقش موثری بر نحوه یادگیری و آموزش دارد. مسئله پژوهش این است دانشجویان ارتباط تصویری که با تصویر و تفکر خلاق سر و کار دارند؛ آیا وابستگی یا عدم وابستگی آنها به بازی های رایانه ای تأثیری بر سبک یادگیریشان دارد یا خیر؟ و چه نوع سبک یادگیری در آموزش دارند؟ هدف از انجام این پژوهش، مقایسه سبک یادگیری در دانشجویان ارتباط تصویری وابسته و غیر وابسته به بازی های رایانه ای است. فرض بر آن است این دو گروه از دانشجویان سبک های یادگیری و عملکرد متفاوتی نسبت به یادگیری دارند. جامعه آماری پژوهش حاضر با یک گروه آزمودنی، 21 نفر از دانشجویان کارشناسی ارتباط تصویری دانشگاه هنر شیراز که بطور تصادفی انتخاب شدند. در مرحله اول، داده ها بر اساس پرسشنامه اولیه برای سنجش میزان علاقه و درگیری دانشجویان به بازی های رایانه با اعتبار روایی صوری بالا و مشخص کردن گروه های مقایسه و در مرحله دوم برای سنجش سبک های یادگیری از پرسشنامه دیوید کُلب با ضریف آلفای کرونباخ 88 % مورد استفاده قرار گرفت. این مطالعه نشان داد سبک های یادگیری در دانشجویان وابسته و غیر وابسته به بازی های رایانه ای متفاوت است. سبک یادگیری دانشجویان وابسته مبتنی بر آزمایشگری فعال با رویکرد واگرا، در دانشجویان غیر وابسته، مشاهده تأملی با رویکرد جذب کننده و بطور کلی در دانشجویان ارتباط تصویری آزمایشگری فعال با رویکرد واگرا است.

**کلمات کلیدی: پرسشنامه کلب، سبک های یادگیری، بازی های رایانه ای**

**1-مقدمه**

در گذار از جامعه صنعتی به عصر اطلاعات و فناوری، تحولات عظیمی صورت گرفته و عرصه های زندگی بشری را دگرگون کرده است. تحولات موجود در ساخت فناوری های جدید، سبک ها و عادات زیست انسانی را به تغییر واداشته است. ساخت بازی های رایانه ای و دیگر فناوری های ارتباطی و اطلاعاتی در اواسط قرن بیستم، تأثیر بسزایی بر همه عرصه های علوم و صنایع، فرهنگ داشته است و شیوه های جدید را برای گذراندن اوقات فراغت انسان ها فراهم کرده است.

بازی های رایانه ای، نخستین رسانه تفریحی و اموزشی مبتنی بر رایانه بوده که در دهه های پایانی قرن بیستم گسترش بسیار وسیع و حیرت انگیزی داشته است بگونه ای که این نوع رسانه که تلفیقی از تلویزیون و رایانه به وجود آمده، به تدریجی به رقیبی پرنفوذ و قدرتمند تلویزیون مبدل شده و در فعالیتهای فراغتی و تفرحی بسیاری از مخاطبان در همه رده های سنی، شغلی و تحصیلی جای گرفته است.

پیدایش این پدیده نوظهور مولد موجی از نویدها و نگرانی است؛ در حالی که می تواند دنیای نوین و خلاقی را برای کودکان و نوجوانان بگشاید و پیش درآمدی برای آشنایی بیشتر با رایانه، افزایش مهارت های هماهنگی چشم، سر و دست و سامان دادن به اوقات فراغت افراد شود، همچنین می تواند با روند رو به رشد کیفیت بازی ها، و اغوا، مجذوب کردن مخاطبان خود به دنیای بازی ها نگرانی هایی به همراه دارد. از آنجا که باز یها حالت تعاملی دارند و فرد را با ماجراها و سناریوهای بازی درگیر می کنند، ریسک ها و نگرانیهای زاده از آن را دو چندان می سازند. در واقع، گذراندن اوقات فراغت افراد به ویژه کودکان و جوانان در دنیای مجازی یکی از ویژگی های بارز جوامع مدرن شده است. برخی پژوهشگران، بخش عظیمی از فراغت جوانان در جوامع مدرن در قالب رسانه ای و خانگی شدن توصیف می کنند؛ بگونه ای که جوانان، بیشتر اوقات فراغت خود را در خلوت و انزوا می گذرانند و بیش از حد برای سرگرم کردن خود به رسانه های جدید و بازی های رایانه اتکا دارند [1]. در کشور ما، بازی های رایانه پانزده سال پس از اختراع آن و از دهه شصت و با کاهش قیمت دستگاه های بازی و رایانه و گسترش رایانه های شخصی در بین اقشار مختلف جامعه رواج یافت و سرگرمی جدید و جذابی را برای نوجوانان و جوانان رقم زد و در میان رسانه های دیگر، به رسانه ای غالب سرگرم کننده ارتقا یاقته است.

از سال 1980 تاکنون، شیوه های مختلف یادگیری بر اساس رایانه تحت تأثیر تحولات و پیشرفت های تکنولوژیک سخت افزارها و نرم افزاری پدید آمد.، یادگیری از حالت ارائه مطالب فراتر رفته و در قلب مراکز آموزشی جای گرفته است. از سوی دیگر، تحت تأثیر همین تحولات، سبک های یادگیری نیز دستخوش تغییراتی شده است. بنا بر ماهیت رایانه و به تبع رسانۀ باز یهای رایانه ای که پیشتر اشاره شد، خصلت تعاملی بودن بازی ها و پیامدهای منفی مانند خلوت و انزوای کدکان و نوجوانان و صرف زمان زیادی در جهت انجام بازی ها اثرگذاری آن بر روند، کیفیت تحصیلی و به دنبال آن تغییر شیوه یادگیری طبیعی است.

عوامل مؤثر بر يادگيري بسيار گسترده و شناسايي يا آنها در رفع مشكلات و نارسا يي هاي نظام آموزشی مهـم است [2]. یکی از عوامل این است که افراد ساختار فیزیولوژیکی، روانی و شناختی متفاوتی دارند که منجر به ایجاد سبک های یادگیری متفاوتی می شوند [3]. کلب (1995)، سبک یادگیری را روش ترجیحی یاد گیرنده برای دریافت و پردازش اطلاعات تعریف کرده است. الگوی کلب از سبک های یادگیری، بر اساس نظریه یادگیری تجربه ای بنا نهاده شده است [4]. فرایند یادگیری تجربه ای به صورت یک چرخۀ یادگیری نشان داده می شود [5]. در این الگو، یادگیری در یک چرخۀ چهار مرحله ای، تصور شده است:

1. تجربۀ عینی: شیوۀ یادگیری تجربۀ عینی از طریق اولویت فرد برای یادگیری از طریق احساس، ارتباط با دیگران و تجارب تازه مشخص می شود.
2. مشاهدۀ تأملی: شیوۀ یادگیری مشاهدۀ تأملی با ترجیح فرد نسبت به تأمل، جمع آوری اطلاعات، مشاهدۀ دقیق، گوش دادن، دیدن اشیاء از زوایای گوناگون و سپس تدوین یک قضاوت بر اساس مشاهدات مشخص می گردد.
3. مفهوم سازی انتزاعی: شیوۀ یادگیری مفهوم سازی انتزاعی با اولویت فرد برای تفکر، برنامه ریزی منظم، بررسی عقاید انتزاعی از طریق منظق و جزئیات مفاهیم، تفکر شناختی و عمل مشخص می شود (ویلیامز،2013) گرایش به مفهوم سازی انتزاعی بر کاربرد منطقی ایده ها و مفاهیم متمرکز است[6].
4. آزمایشگری فعال: شیوۀ یادگیری آزمایشگری فعال با ترجیح یادگیرنده به عمل کردن، نفوذ فعالانه، تأثیرگذاری بر مردم و تغییر شرایط، خطرپذیری و فعال بودن در فرایند یادگیری مشخص می شود.

از ترکیب دو به دوی این شیوه های یادگیری، چهار سبک واگرا، همگراف انطباق یابنده و جذب کنند حاصل می شود. سبک یادگیری واگرا از ترکیب دو شیوه یادگیری تجربه عینی و مشاهدۀ تأملی ایجاد می شود. به نظر لامبرسکی (2002) و کلب (1984)، این یادگیرندگان توانایی زیادی د رحل مشکلات از طریق جمع آوری دیدگاه های گوناگون و تولید ایده های متنوع و رسیدن به یک راه حل خلاق دارند. آنها به قوی شدن در تخیل تمایل دارند و به هنر، علوم انسانی و جاذبه های فرهنگی علاقه مندند. سبک یادگیری جذب کننده به نظر کلب و کلب(a2005) و لامبرسکی (2002) از ترکیب دو شیوه یادگیری مشاهدۀ تأملی و مفهوم سازی انتزاعی، ایجاد می شود. این یادگیرندگان استدلال قیاسی و تمرکز بر مفاهیم انتزاعی را ترجیح می دهند. جذب کننده ها، به ارتباط با افراد کمتر تمایل دارند. سبک یادگیری و همگرا از ترکیب دو شیوۀ یادگیری مفهوم سازی انتزاعی و آزمایشگری فعال، ایجاد می شود. این افراد مانند جذب کننده ها تأمل دربارۀ مفاهیم را به ارتباط با دیگران ترجیح می دهند. رمانی که برای یک مشکل فقط یک پاسخ درست وجود دارد، افراد دارای این نوع سبک بهترین عملکرد را دارند. آنها اغلب غیرهیجانی اند و معمولاً تمایل دارند در رشته هایی مثل علوم کامپیوتر و مهندسی متخصص شوند. سبک انطباق یابنده از ترکیب دو شیوه یادگیری مفهوم سازی انتزاعی و تجربۀ عینی، ایجاد می شود. افراد دارای این نوع سبک، خطرپذیرند، قادرند سریع سازش کنند و در موقعیت هایی که نیازمند تصمیم پیری های فوری است بر دیگرن برتری دارند. به نظر لامبرسکی (2002) انطباق یابنده ها قطب مقابل جذب کننده ها هستند. اغلب مشاغلی نظیر تدریس، پزشکی، بازاریابی را انتخاب می کنند[7].

مسألۀ اصلی در تحقیق حاضر، دانشجویان رشته ارتباط تصویری دانشگاه هنر شیراز هستند. دانشجویان ارتباط تصویری با ابزارهای تکنولوژیک مانند رایانه و نرم افزارهای گرافیکی درگیری بیشتری دارند، به نظر می رسد همین امر منجر به ارتباط و تعامل بیشتری با رسانه ای چون بازی های رایانه شده است. بر اساس شواهد عینی در برخی از دانشجویان وابسته به بازی های رایانه ای اثربخش بودن آن بر بر روند تحصیلی آنها در مقایسه با نیمسال های پیشین تحصیلی ایشان مشاهده شده است بازی های رایانه نه تنها بر روند تحصیلی دانشجویان تآثیر گذار است بلکه بر سبکهای یادگیری آنها نیز اثر بخش است. شناسایی و در نظر گرفتن سبک های یادگیری دانشجویان موجب افزایش انگیزش آنها برای یادگیری می شود [8].بنابراین در این پژوهش سعی شده است سبکهای یادگیری دانشجویان ارتباط تصویری وابسته به بازی های رایانه ای و غیر وابسته مقایسه شود؛ فرضیه آن است که سبک های یادگیری در دانشجویان ارتباط تصویری گیمر و غیر گیمر متفاوت است. در نظر گرفتن نتایج پژوهش را می توان به عنوان راهکاری در آموزش دانشجویان ارتباط تصویری بکار بسته شود.

1. **پیشینه تحقیق:**

سابقه پژوهش درباره بازی های رایانه ای به اواخر دهه 70 و اوایل دهه 80 میلادی می رسد؛ یعنی چند سال پس از رواج این گونه بازی ها، محققان در رشته های مختلف به خصوص روان شناسی، دربارۀ تأثیرات آن ها شروع به بحث و بررسی کرده اند.

طبق یافته های پژوهش کلاین، 93 درصد آزمودنی ها، باز یهای رایانه ای انجام می داده اند. کلاین در این پژوهش، حرفه ای را (کسانی که دست کم یک ساعت در روز بازی می کرده اند)، از غیر حرفه ای ها جدا کرده است. طبق یافته های او، بیش از نصف بازیکنان غیر حرفه ای بوده اند، د رحالی که یک چهارم متوسط و تقریباً یک چهارم دیگر، حرفه ای بوده اند. در بین بازیکنان حرفه ای، پسرها اکثریت را داشته اند. پژوهش های کلاین همچنین نشان می دهد که اکثر پاسخگویان، به باز یهای رایانه ای، نمرات مثبت داده و آنها را بی نهایت لذت بخش و سرگرم کننده خوانده اند. طبق نظر پاسخگویان، بازیهای رایانه ای، هیجان انگیز (98 درصد بازیکنان حرفه ای)، جالب (96 درصد)، خوشایند (92 درصد) و سرگرم کننده (90درصد) هستند. 60 درصد بازیکنان حرفه ای در مقایسه با 30 درصد بازیکنان غیر حرفه ای و 40 درصد بازیکنان متوسط، بازی های رایانه ای را بسیار لذت بخش و بسیار هیجان انگیز طبقه بندی کرده اند. همچنین بازیکنان حرفه ای، باز های رایانه ای را نسبت به بازیکنان غیرحرفه ای، کمتر خسته کننده خوانده اند [9].

فرج اللهی و همکارانش(1392) رابطه بین سبک های یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانشجویان را بررسی کردند. هدف از انجام این پژوهش، کنکاش درمورد شیوه ها و سبک های یادگیری و رابطه آن با پیشرفت تحصیلی است که منجر به حرکت در جهت یادگیری مطلوب می شود.نتیج نشان داد سن و جنسیت بر نوع سبک یادگیری تأثیر دارند. دانشجویان در سنین پایین و دختران به سبک یادگیری وابسه به محیط اموزشی گرایش بیشتری دارند[10].رضایی ( 1390) رابطه بین شیوه ها و سبک های یادگیری دانشجویان با سن و عملکرد تحصیلی را مطالعه کرده است. نتایج نشان داد از بین شیوه های یادگیری کلب فقط مفهوم سازی انتزاعی با عملکرد تحصیلی دانشجویان رابطه مثبت و معناداری دارد[11].کریمی مشاور(1391) رابطه سبک های یادگیری و عملکرد دانشجویان در کارگاه طراحی معماری بررسی کرده است. نتایج این تحقیق نشان میدهد که دانشجویان با سبک یادگیری واگرا، دارای بهترین عملکرد و دانشجویان همگرا دارای ضعیفترین عملکرد در کارگاه طراحی معماری هستند. همچنین مشخص شد؛ تأثیرات آموزشی برنامه اسکیس در دانشجویان جذبکننده و طراحی بلندمدت در دانشجویان انطباقیابنده از تأثیر بیشتری برخوردار است[12].یافته های تحقیق "دمیرباس و دمیرکان" در سال 2007 تحت عنوان ارتباط عملکرد دانشجویان و سبکهای یادگیری است که یافته های آنها حاکی از آن است که دانشجویان طراحی بیشتر جذب کننده و همگرا هستند و دانشجویان همگرا علاقه بیشتری نسبت به واگراها به طراحی دارند و اینکه باید دانشجویان واگرا را برای ارائه ایده هایشان تشویق کرد تا آنها بتوانند با ارائه ایده های جدیدشان موجب جنب و جوش بیشتر در کارگاه های طراحی شوند و همچنین بتوان آنها را در رسیدن به راه حل های ایده های مطرح شده کمک کرد [13]. به نظر می رسد تاکنون مطالعاتی در راستای مطالعه تأثیر و روابط سبک های یادگیری با انجام بازی های رایانه در دانشجویان ارتباط تصویری انجام نشده است و برای شناخت بهتر دانشجویان و بکارگیری شیوه های آموزشی بهینه تر، انجام این پژوهش ضرورت دارد.

1. **روش تحقیق:**

روش پژوهش، جامعه اماری، نمونه و روش نمونه گیری

پژوهش حاضر از لحاظ هدف در شاخه تحقیقات کاربردی قرار می گیرد. روش اجرای این پژوهش توصیفی- پیمایشی است. جامعه آماری دانشجویان کارشناسی پیوسته ارتباط تصویری دانشگاه هنر را شامل می شوند. در مرحله اول، به منظور کشف دانشجویانی وابسته و غیر وابسته به بازی های رایانه پرسشنامه اولیه ای تدوین شد. پرسش ها مورد تأیید 5 کارشناس متخصص در حوزه ارتباط تصویری قرار گرفت(اعتبار صوری). سوالاتی نظیر میزان علاقه، آشنایی با بازی های رایانه ای و میزان تجربه بازی، مدت زمانی که برای انجام آن وقت می گذارند، در طیف لیکرت پرسیده شد. از 43 نفر دانشجویان، بصورت تصادفی 21 نفر به پاسخگو بودند. در مرحله دوم، پاسخ های هر دانشجو بصورت فردی مورد بررسی قرار گرفت و 5 نفر از دانشجویان(از نظر جنسیت 2 دانشجوی پسر و 3 دختر) بطور بارز بازی های رایانه وابسته بودند و به عنوان نمونه انتخاب شدند.

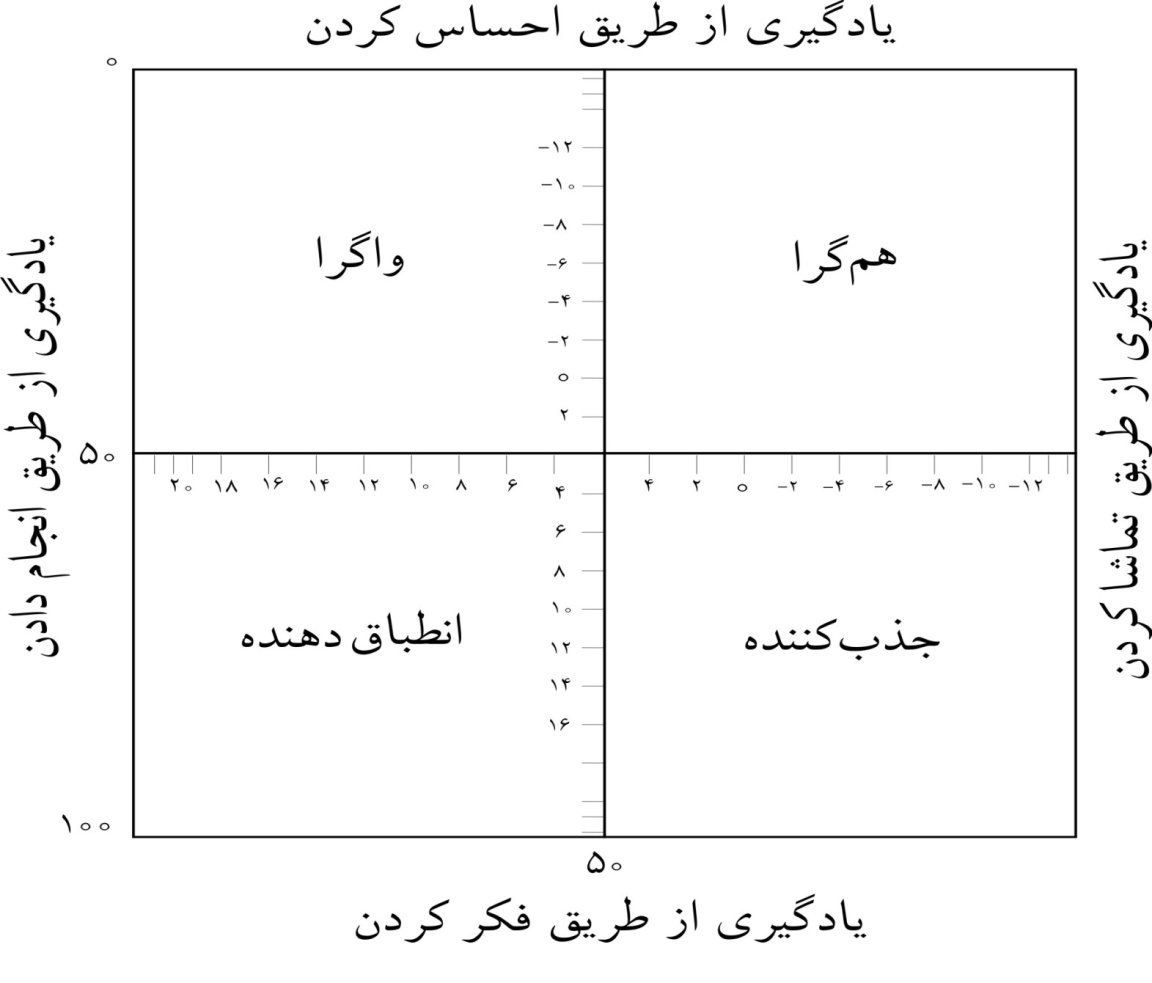
**ابزار**

در این پژوهش به منظور سنجش سبکهای یادگیری آزمودنیها، از پرسشنامه سبک های یادگیری کلب (1985) استفاده شده است. این پرسشنامه شامل 12گویه خود توصیفی می باشد و هر گویه در آن چهار شیوه یادگیری تجربه های عینی، مشاهده تأملی، مفهومسازی انتزاعی و آزمایشگری فعال را مورد ارزیابی قرار می دهد و از ترکیب شیوه های یادگیری، چهار کیفیت به نام سبکهای یادگیری حاصل می شود[14]. برای به دست آوردن سبک یادگیری آزمودنی، ابتدا گزینه های اول هر 12 سؤال با هم جمع می شوند و این کار برای گزینه های 2 ،3 و 4 نیز تکرار خواهد شد؛ به این ترتیب چهار نمره کلی برای چهار سبک و شیوه یادگیری به دست می آید که نمره ی کل اول، یعنی گزینه های 1 به عنوان سبک و شیوۀ یادگیری تجربۀ عینی، نمره کل دوم یعنی گزینه های 2 به عنوان سبک و شیوۀ یادگیری مشاهده تأملی، نمرۀ کل سوم یعنی گزینه های 3 به عنوان سبک و شیوۀ یادگیری مفهومسازی انتزاعی و نمرۀ چهارم یعنی گزینه های 4 به عنوان سبک و شیوۀ یادگیری آزمایشگری فعال در نظر گرفته میشود. نمرهای که از بقیه نمره ها بیشتر است، بیان کنندۀ سبک یادگیری غالب آزمودنی خواهد بود. مقياس اصلاح شده 1 پرسشنامة سبكهاي يادگيري كلب 3 ،1 سبكهاي يادگيري كه كلب و كلب در سال 2005 منتشـر كردند، 12 پرسش و هر پرسش 4 پاسخ دارد كه آزمودني بايـد پاسخهايي خود را برا هر عبارت برحسب ميـزان شـباهت بـا وي از 1 تا 4 نمره گذاري كند ( 4 بيشترين شباهت و 1 كمترين شباهت). در نهايت نمرات بـا هـم جمـع مـيشـود. از اجـراي كـه 2 مقياس دو نتيجه استخراج مي شود:

1ـ شيوه هاي يـادگيري شامل چهار شيوة تجربة عيني، مشـاهدة تـأملي مفهـوم سـازي انتزاعي و آزمايشگري فعال است. به اين شكل كه حاصل جمع پاسخهای گزینه اول در مورد 12 عبارت، شـيوة تجربـة عينـي، پاسخهای گزينه دوم مشاهدة تـأملي، پاسـخ هـای گزينـه سـوم مفهوم سازي انتزاعي و پاسخ گزينة چهارم آزمايشگري فعـال را نشان مي دهند.

2 ـ با تفريق مفهوم سازي انتزاعي از تجربة عينـي و آزمايشگري فعـال از مشـاهدة تـأملي ترجيحـات يـادگيري 3 به دست مي آيد كـه نشـان دهنـدة رويكـرد و اولويـت افـراد در يادگيري است. با انتقال اين دو نمره بر روي محـور مختصـات (برحسب مثبت يا منفي بودن) و مقايسة داده هاي هنجاري (نمودار1)، چهار سبك يادگيري جذب كننده، واگرا، همگرا و انطباق يابنده كه نشان دهندة سبك يادگيري غالب افراد است مشخص مي شود (جدول 1) [15].

**نمودار1. مربع سبک های یادگیری کلب**[16]



**جدول1. سبک های یادگیری کلب[17].**

|  |  |
| --- | --- |
| **سبک واگرا:**  توانایی های عمده افراد دارای سبک یادگیریِ جداکننده یا واگرا در حیطه های تجربه عینی و مشاهده تفکری قرار گرفته اند، که ضرورتا نقطه قوت هایی برعکس با افراد ترکیب گر یا همگرا دارند. افراد دارای این سبک یادگیری در دیدنِ "تصویر بزرگتر" و سازمان دهی تکه های کوچک تر اطلاعات بصورت یک کلِ معنادار مهارت دارند.  افراد واگرا افرادی هیجانی و خلاق هستند و از بارش مغزی برای رسیدن به ایده های جدید لذت می برند.. | **سبک همگرا:**  توانایی غالبِ افراد دارای این سبک یادگیری در حیطه های مفهوم سازی انتزاعی و آزمایش فعال است. آنها در کاربرد عملی ایده ها بسیار مهارت و بهترین عملکرد را در شرایطی دارند که تنها یک راه حل یا پاسخ خوب برای یک مسئله وجود داشته باشد. |
| **سبک انطباق دهنده:**  افراد دارای این سبک یادگیری در تجربه عینی و آزمایش فعال خیلی قوی هستند. این سبک اساساً برعکس سبک جذب کننده است. افراد تطبیق دهنده افرادی عمل گرا هستند؛ آنها از انجام آزمایشات و انجام برنامه ها در دنیای واقعی لذت می برند. در بین هر چهار سبک یادگیری، افراد تطبیق دهنده بیش از همه ریسک پذیر هستند. آنها در فکر کردن بصورت خودجوش و تغییر همزمان برنامه های خود در پاسخ به اطلاعات جدید مهارت دارند.  هنگام حل مسائل، آنها معمولا از رویکرد آزمون و خطا استفاده می کنند. | **سبک جذب کننده:**  افراد دارای سبک یادگیری جذب کننده در حیطه های مفهوم سازی انتزاعی و مشاهده تفکری مهارت دارند. درک و خلق مدلهای نظری یکی از بهترین نقاط قوت آنهاست. آنها بیشتر به ایده های انتزاعی علاقه دارند تا کاربردی، اما خیلی به کاربرد عملی نظریه ها فکر نمی کنند. افرادی که در ریاضی و علوم پایه کار می کنند بیشتر این نوع سبک یادگیری را دارند. |

ضریب اعتبار پرسشنامه به روي آلفای کرونباخ در نمونۀ اصلی، بین 73% تا 88 % و به روش دو نیمه کردن 71% تا 85% گزارش گردیده است. در ایران نیز، یار محمدی (1379) با اجرای پرسشنامۀ مذکور بر روی 386 نفر از دانشجویان دختر و پسر، ضمن تأیید ساختار علمی پرسشنامه، ضریب آلفای کرونباخ 74/0 برای تجربه های عینی،71/0 برای مشاهده تأملی، 68/0 برای مفهوم سازی انتزاعی و72/0برای آزمایشگری فعال را گزارش نموده است[18].

1. **داده ها و یافته ها:**

از 21 دانشجوی شرکت کننده در این مطالعه، 50 درصد پسر و 50 درصد دختر، 30 درصد کمتر از 20 سال و70 درصد بیشتر از 20 سال سن دارند (جدول2). یافته های حاصل از پاسخ دانشجویان به پرسشنامه اولیه که ارزیابی و سنجش علاقه آنها به بازی های رایانه ای را نشان می دهد. بطور کلی، میزان علاقه آنها به بازی های رایانه ای 19% ، میزان آشنایی9.5%، میزان تجربه در بازی های رایانه ای 14.3%، مدت زمانی انجام بازی های رایانه ای 71.5% کمتر از یک ساعت در روز، 19% بین دو تا چهار ساعت و 9.5% بیش از چهار ساعت به انجام بازی سرگرم هستند (جدول 3).

**جدول2 . مشخصات 21 آزمودنی در مرحله اول**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **سن** | | **جنس** | | آزمودنی ها |
| بیش از 20 سال | کمتر از20سال | دختر | پسر |
| 70% | 30% | 50% | 50% |

در مرحله دوم، پاسخ های هر دانشجو بصورت فردی مورد بررسی قرار گرفت و 5 نفر از دانشجویان(از نظر جنسیت 2 دانشجوی پسر و 3 دختر) بطور بارز به بازی های رایانه وابسته بودند. میزان علاقه، آشنایی آنها به بازی رایانه ای و تجربه بازی 100%، و 5% بین دو تا چهار ساعت ، و 95% بیش از چهار ساعت در روز سرگرم انجام بازیهای رایانه ای هستند. لازم به ذکر است پس از بررسی کارنامه تحصیلی 21 آزمودنی های مرحله اول و به ویژه 5 آزمودنی منتخب، موید فرضیه رابطه و تأثیر مستقیم وابستگی به بازی های رایانه ای و روند تحصیلی و به تبع شیوه های یادگیری آنها است. بنابراین 5 آزمودنی به عنوان وابستگان به بازی های رایانه ای انتخاب شدند و 16 دانشجوی دیگر نیز جامعه اماری غیر وابستگان را تشکیل دادند. در مرحله دوم هر دو گروه به پرسشنامه سبک های یادگیری کلب پاسخ دادند.

**جدول 3 . علاقه سنجی دانشجویان ارتباط تصویری به بازی های رایانه ای 21 آزمودنی**

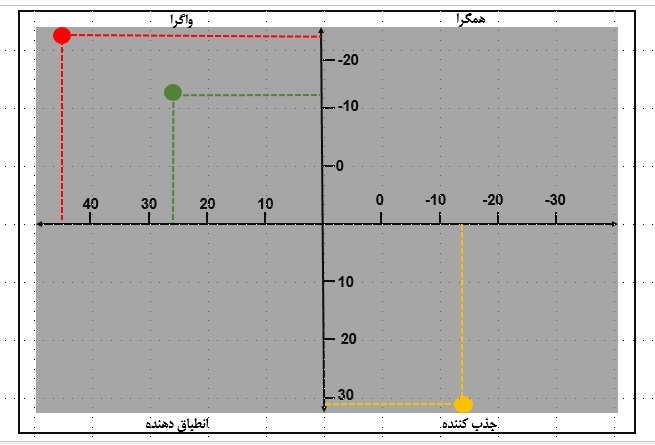
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **کل** | **میزان** | **شاخص ها** |
| 19% | خیلی زیاد | میزان علاقه به بازی های رایانه ای |
| 23.8% | زیاد |
| 38.1% | متوسط |
| 14.3% | کم |
| 4.8% | خیلی کم |
| 9.5% | خیلی زیاد | میزان آشنایی با بازی های رایانه ای |
| 19% | زیاد |
| 38.1% | متوسط |
| 28.6% | کم |
| 4.8% | خیلی کم |
| 14.3% | خیلی زیاد | میزان تجربه در بازی های رایانه ای |
| 14.3% | زیاد |
| 38.1% | متوسط |
| 28.6% | کم |
| 4.8% | خیلی کم |
| 71.5% | کمتر از یک ساعت در روز | مدت زمانی انجام بازی های رایانه ای |
| 19% | بین دو تا چهار ساعت |
| 9.5% | بیش از چهار ساعت |

وضعیت سبکهای یادگیری کل دانشجویان ارتباط تصویری دانشگاه هنر شیراز، 5 دانشجوی وابسته و 16 دانشجوی غیر وابسته به بازی های رایانه ای در جدول 4 نشان داده شده است.

مطابق به محاسبات پرسشنامه سبک های یادگیری کلب، یافته ها نشان داد سبک یادگیری در دانشجویان ارتباط تصویری وابسته به بازی های رایانه ای به مبتنی بر آزمایشگری فعال، در دانشجویان غیر وابسته، مشاهده تأملی و بطور کلی در دانشجویان ارتباط تصویری آزمایشگری فعال است. حال با تفريق مفهوم سازي انتزاعي از تجربة عينـي و آزمايشگري فعـال از مشـاهدة تـأملي ترجيحـات يـادگيري هر یک از گروه ها (وابسته و غیروابسته به بازی های رایانه ای) و بطور کلی دانشجویان ارتباط تصویری به دست مي آيد كـه نشـان دهنـدة رويكـرد و اولويـت افـراد در يادگيري است. با انتقال اين دو نمره بر روي محـور مختصـات (برحسب مثبت يا منفي بودن) و مقايسة داده هاي هنجاري (نمودار1)، چهار سبك يادگيري جذب كننده، واگرا، همگرا و انطباق يابنده كه نشان دهندة سبك يادگيري غالب افراد است مشخص مي شود. بنابراین محاسبات نشان داد 5 آزمودنی وابسته، رویکرد واگرا و 16 آزمودنی غیر وابسته رویکرد جذب کننده و بطور کلی دانشجویان ارتباط تصویری رویکرد واگرا نسبت به یادگیری دارند (شکل 1).

**جدول4. وضعیت سبک های یادگیری دانشجویان ارتباط تصویری دانشگاه هنر شیراز، مأخذ: نگارندگان**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| وضعیت سبک های یادگیری دانشجویان ارتباط تصویری دانشگاه هنر شیراز-فراوانی امتیازات(1-4) | | | | |
| آزمایشگری فعال | مفهوم سازی انتزاعی | مشاهده تأملی | تجربه عینی | شیوه /سبک یادگیری دانشجو |
| 197 | 161 | 171 | 174 | دانشجویان ارتباط تصویری وابسته به بازی های رایانه ای ارتباط تصویری (5 آزمودنی) |
| 362 | 345 | 378 | 226 | دانشجویان ارتباط تصویری غیر وابسته به بازی های رایانه ای(16 آزمودنی) |
| 600 | 398 | 552 | 560 | هر دو گروه (21 آزمودنی) |

**شکل 1. سبک های یادگیری دانشجویان ارتباط تصویری، مأخذ: نگارندگان**

**5-نتیجه گیری:**

پژوهش حاضر با هدف بررسی و مقایسه سبک یادگیری در دانشجویان ارتباط تصویری دانشگاه هنر شیراز که وابسته به بازی های رایانه ای هستند یا وابستگی به بازی ها ندارند، انجام شد. از نتایج و مطالعه چنین بر می آید که انجام بازی های رایانه بر سبک های یادگیری موثر است و در نمونه مطالعاتی تفاوت سبک ها در دو گروه از دانشجویان وابسته و غیر وابسته به بازی های رایانه ای بارز بود. سبک یادگیری دانشجویان وابسته مبتنی بر آزمایشگری فعال با رویکرد واگرا ، در دانشجویان غیر وابسته، مشاهده تأملی با رویکرد جذب کننده و بطور کلی در دانشجویان ارتباط تصویری آزمایشگری فعال با رویکرد واگرا است. به نظر می رسد نتایج به دست آمده با ویژگی های دانشجویان ارتباط تصویری که با مباحث خلاقیت و هنر سر و کار دارند همخوانی دارد. بطور کلی نشان داده شد دانشجویان رویکرد واگرایی نسبت به یادگیری دارند که بیان کننده توانایی های آنها در حیطه های تجربه عینی و مشاهده است و افرادی هیجانی و خلاق هستند که برای رسیدن به ایده های جدید از بارش فکری کمک می گیرند. همچنین با مطالعه دقیق تر، دانشجویان ارتباط تصویری وابسته به بازی های رایانه ای نسبت به دانشجویان غیر وابسته، گرایش بارزتری به سبک یادگیری واگر دارند و به نظر می رسد بازی های رایانه از سوی دیگر با سبک واگرا رابطه تنگاتنگ دارند و موجب تشدید این نوع سبک از یادگیری می گردد. در حالی که دانشجویان غیر وابسته سبک یادگیری متفاوتی دارند و رویکرد آنها در یادگیری جذب کننده است. به این معنا که در حیطه های مفهوم سازی انتزاعی و مشاهده تفکری مهارت دارند. درک و خلق مدلهای نظری یکی از بهترین نقاط قوت آنهاست. آنها بیشتر به ایده های انتزاعی علاقه دارند تا کاربردی و به کاربرد عملی نظریه ها فکر نمی کنند. این دسته از افراد به برنامه ریزی و پژوهش می توانند موفق شوند. بنابراین با توجه به رویکردهای یادگیری دانشجویان ارتباط تصویری می توان با شناخت آگاهانه تر، رویکردهای موثری در آموزش دروس تخصصی رشته ارتباط تصویری بکار بست.

**فهرست منابع:**

[1] ذکایی، محمد سعید، جوانان و فراغت مجازی، فصلنامه مطالعات راهبردی ورزش و جوانان شماره 6 ، بهار 1383، صفحات 1-25.

[2]شريعتمداري، ع؛ روانشناسي تربيتي، اميركبير، 1392.

[4]سيف، ع.ا؛ روانشناسي پرورشي، تهران، آگاه، 1392.

[8]عبادي، ع، رابطة بين ريخت هـاي شخصـيتي و سـبك هـاي يـادگيري دانـشآمـوزان سـال اول مقطـع متوسـطه. پايـان نامـة كارشناسي ارشد، دانشگاه شهيد بهشتي.1384.

[10] فرج اللهی، مهران؛ نجفی، حسین؛نصرتی هشی، کمال و نجفیان، سودابه؛ رابطه بین سبکهای یادگیری و پیشرفت تحصیلی دانشجویان، نشریه راهبردهای آموزش در علوم پزشکی(راهبردهای آموزشی)، دوره ی ششم، شماره 2، تابستان 1392 ، صفحات 83 تا 8.

[11] رضائی، اکبر؛ رابطه شیوه های یادگیری کلب و سبک های یادگیری هانی و مامفورد با سن و عملکرد تحصیلی دانشجویان، نشریه روانشناسی تربیتی، پاییز، شماره 18، 1389، صفحات 1-18.

[12][كريمي مشاور، مهرداد](https://www.sid.ir/fa/journal/SearchPaper.aspx?writer=109820)؛ رابطه سبک هاي يادگيري و عملکرد دانشجويان در کارگاه طراحي معماري**،نشریه باغ نظر،** [دوره 9، شماره 20، بهار 1391، صفحات](https://www.sid.ir/fa/journal/JournalListPaper.aspx?ID=34370)3-12.

[14] سيف، ع.ا؛ روانشناسي پرورشي، تهران، آگاه، 1392.

[15] همان، 260.

[16] همان،176.

[18]زرنگ، رمضانعلی؛ رابطه سبکهای یادگیری و درگیری تحصیلی با عملکرد تحصیلی دانشجویان دانشگاه فردوسی مشهد، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه فردوسی، 1391.

*]3 [Metin, M., Yilmaz, G.K., Biriçic, C., & Cokun, K., The investigating pre-service teachers’ learning styles with respect to the gender and grade level variables. Journal Procedia Social and Behavioral Sciences, 15, 2011, pp. 2728–2732.*

*[5] Joy, S., & Kolb, D., Are there cultural differences in learning style? .International Journal of Intercultural Relations, 2009, pp. 33–85.*

*[6] Coffield, F., Moseley, D., Hall, E., & Eccleston, R., Learning Styles and pedagogy in post-16Learning.u.k: Learning skills Research center, 2004.*

*[7] Williams, C.J. (2013). Generational perspective of higher education online student learning styles. Unpublished doctoral dissertation, Montana University, 2013.*

*[7] Kolb, A.Y., & Kolb, D.A., Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development. Chapter 3 in Armstrong, S.J. & Fukami, C. (Eds.) Handbook of Management Learning, Education and Development. London: Sage Publications, 2009.*

*[9] Kline, Stephen. (2000) “Killing Time?; ACanadian Meditation on Video Game Culture”, in: Cecilia Von Feilitzen and Ulla Carlsson (Eds) Childeren in the New Media Landscape, yearbook from the UNESCO international clearinghouse on children and violence on the screen, Noridicom, Goteborg university, 2000, pp. 35-59*

*[13] Demirbas, D.D. & Demirkan, H., Learning styles of design students and the relationship of academic performance and gender in design education. Learning and Instruction Journal, (17), 2007, pp. 345- 359*

*[17] Cassidy, S., Learning Styles: An overview of theories, models and measures. Educational Psychology Journal, 24(4), 2004, pp. 419-444.*