



The Effect of Teaching Chemistry Using Computer-Based Interactive Simulation on Spatial Ability and Problem-Solving Skills Of 10th Grade Female Students in Tehran

Sakineh Sharifati ^{1*}, Mohammad Reza Nili Ahmad Abadi ¹, Hamid Reza Maghami ¹

¹ Department of Educational Technology, Allameh Tabatabaie, Tehran, Iran

*Corresponding author: Sakineh Sharifati, Educational Technology, Allameh Tabatabaie, Tehran, Iran, Email: sharifati.s110@gmail.com

Article Info

Keywords: Educational simulation, Chemistry lesson, Spatial ability, Problem solving skills.

Abstract

Introduction: One of the contexts that can play an important role in teaching and learning is educational simulation. Given the benefits of this technology, the present study investigates the impact of chemistry education using educational simulation on the spatial ability and problem solving skills of tenth grade female students in Tehran.

Methods: This is a quasi-experimental study with pretest-posttest design with control group. The statistical population of this study consisted of all 10th grade female students in district 2 of Tehran city (1310 students) in the academic year 2019. 60 of them (30 experimental group) and 30 control group were selected by convenience sampling method. The research tools included a combination of two tests of the spatial ability of Montana and Paul Newton and Helen Bristol and a researcher-made problem solving test.

Results: Findings showed that after controlling for pre-test effects, there was a significant difference in spatial ability between the two experimental and control groups. Therefore, it can be said that educational simulation was effective on students' spatial ability and problem solving skills. In mental rotation, spatial perception and spatial visualization, there was a significant difference between the two experimental and control groups, so it can be said that educational simulation was also effective in improving the components of students' spatial ability.

Conclusion: The results of the present study showed that the use of simulation in chemistry instruction affects the students' spatial ability and problem solving ability and increases the students' ability to solve the problem of chemistry.

Copyright © 2020, Education Strategies in Medical Sciences (ESMS). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) which permits copy and redistribute the material just in noncommercial usages, provided the original work is properly cited.

تأثیر آموزش درس شیمی با استفاده از شبیه سازی تعاملی مبتنی بر رایانه بر توانایی فضایی و مهارت حل مسئله دانش آموزان دختر پایه دهم شهر تهران

سکینه شریفاتی^{۱*}، محمد رضا نیلی احمد آبادی^۱، حمید رضا مقامی^۱

^۱گروه تکنولوژی آموزشی، علامه طباطبائی، تهران، ایران

چکیده

مقدمه: یکی از بسترهایی که می‌تواند در امر آموزش و یادگیری بسیار نقش آفرینی کند، شبیه‌سازی آموزشی می‌باشد. با توجه به مزایایی که این فناوری دارد، پژوهش حاضر به بررسی تأثیر آموزش درس شیمی با استفاده از شبیه‌سازی آموزشی بر توانایی فضایی و مهارت های حل مسئله دانش آموزان دختر سال دهم شهر تهران می‌پردازد.

روش‌ها: پژوهش کاربردی و با روش نیمه آزمایشی طرح پیش آزمون - پس آزمون با گروه کنترل است. جامعه آماری این پژوهش کلیه دانش آموزان دختر پایه ی دهم منطقه ۲ شهر تهران (۱۳۱۰ نفر) در سال تحصیلی ۹۸-۹۷ می‌باشند که ۶۰ نفر از آنها (۳۰ نفر گروه آزمایش) و (۳۰ نفر گروه کنترل) با روش نمونه‌گیری در دسترس به عنوان نمونه انتخاب شدند. ابزارهای پژوهش شامل آزمون ترکیبی دو آزمون توانایی فضایی مونته سوتا و پائول نیوتن و هلن بریستول و آزمون حل مسئله محقق ساخته می‌باشد.

یافته‌ها: یافته های پژوهش نشان داد بعد از کنترل اثرات پیش‌آزمون، در متغیر توانایی فضایی تفاوت معنی‌داری بین دو گروه آزمایش و کنترل وجود داشت بنابر این می‌توان گفت شبیه‌سازی آموزشی بر توانایی فضایی و مهارت حل مسئله دانش آموزان مؤثر بوده است. در چرخش ذهنی نیز، ادراک فضایی و دیداری سازی فضایی تفاوت معنی‌داری بین دو گروه آزمایش و کنترل وجود داشت پس می‌توان گفت شبیه‌سازی آموزشی در بهبود مؤلفه‌های توانایی فضایی دانش آموزان نیز مؤثر بوده است.

نتیجه‌گیری: نتایج پژوهش پیش رو نشان داد استفاده از شبیه سازی در آموزش درس شیمی بر توانایی فضایی و مهارت حل مسئله دانش آموزان تأثیر دارد و باعث افزایش توانایی فضایی و مهارت حل مسئله درس شیمی در دانش آموزان می‌شود.

واژگان کلیدی: مدیریت، ارزش‌های سازمانی، آموزش و پرورش

درس شیمی در مقطع متوسطه دوم درسی مبتنی بر آموزش - های تئوری و عملی است. درک صحیح و عمیق مفاهیم در آموزش و یادگیری برای ایجاد مهارت حل مسئله از اهمیت خاصی برخوردار است، برای نیل به این هدف استفاده از موثرترین روش، رسانه، ابزار و فناوری گام‌هایی است که می‌تواند تحقق این هدف را میسر سازد.

مهارت‌های حل مسئله نیز از مواردی است که توجه دست اندرکاران تعلیم و تربیت را به خود معطوف کرده است. حل مسئله نیز به عنوان یک کل، سایر حوزه‌هایی را که انسان در زمینه‌های مختلف با آن‌ها روبرو است را تحت شعاع قرار می‌دهد [1]. مهارت حل مسئله فرآیند تفکر منطقی و منظمی است که به فرد کمک می‌کند تا هنگام روبرویی با مشکلات، راه‌حل‌های متعددی را جستجو کند و سپس بهترین راه حل را انتخاب نماید [2].

هوش فضایی (توانایی فضایی)، هوش هوشمندی است که شامل مهارت‌های تفکر در تصاویر و همچنین توانایی جذب، تغییر و بازآفرینی جنبه‌های مختلف دنیای بصری - فضایی است. هوش فضایی به توانایی گرفتن دقیق رنگ، جهت و فضا مربوط می‌شود [3]. علی‌رغم وجود این توانایی در افراد تخیل ما انسان‌ها محدود است به همین دلیل تصور ترکیب ذراتی مانند اتم، بسیار دشوار است. بسیاری از حل مسائل درس شیمی، نیاز به تصویر سازی ذهنی، چرخش ذهنی و ادراک ذهنی (در مجموع توانایی فضایی بالا) دارند که از جمله‌ی آن‌ها می‌توان، به مباحث ساختارهای اتم و پدیده‌ی کوانتومی، ساختار لوئیس و ترکیب مواد که یک مفهوم حیاتی در یادگیری شیمی است، اشاره کرد. علی‌رغم سخت بودن موارد انتزاعی و تصویری، بررسی‌ها نشان می‌دهد توانایی فضایی را می‌توان به وسیله‌ی آموزش یا کارآموزی بهبود داد. کارکردهای دیداری سازی فضایی در رشته‌های مختلف به ویژه، در رشته‌ی شیمی به اثبات رسیده است [4]. محیط‌های آموزشی و یادگیری غنی، در حقیقت موقعیت‌های آموزشی هستند که از طریق تجهیزات نرم افزار/ سخت افزار دیجیتالی و امکانات و رسانه‌های تعاملی، فرایند یاددهی-یادگیری را تسهیل می‌کنند [5]. شبیه‌سازی آموزشی از جمله فناوری‌هایی است که می‌تواند مزایایی برای معلمان داشته باشد و میزان یادگیری را در دانش آموزان افزایش دهد همچنین نتایج یادگیری را به‌خصوص در سطوح ابتدایی و دبیرستان تقویت کند [6].

شبیه‌سازی آموزشی به یادگیرندگان این امکان را می‌دهند تا بر اساس سرعت شناختی خود به یادگیری بپردازند و با توجه به تعاملاتی که در شبیه‌سازی وجود دارد، تفاوت‌های فردی یادگیرندگان مورد توجه قرار می‌گیرد و آن‌ها را برای یادگیری عمیق‌تر نسبت به موضوع برانگیخته می‌کند [7].

شبیه‌سازی کامپیوتری در طیف گسترده‌ای از زمینه‌ها، از جمله در حمایت از یادگیری متمایز (یادگیری سفارشی برای دانش

آموزان با توانایی‌های مختلف)، یادگیری مشارکتی (یادگیری در گروه‌ها) و آموزش‌های مبتنی بر مهارت مورد استفاده قرار می‌گیرد [8]. خیلی از موضوعات درسی را به دلیل زمان بر بودن یک فرآیند، غیرقابل روئیت بودن و موارد این چنینی نمی‌توان در یک فضای واقعی و طبیعی آموزش داد. در این شرایط شبیه‌سازی‌های آموزشی که طراحی، تهیه و تولید شده اند مؤثر خواهند بود [9]. شبیه‌سازی در زمینه‌های متفاوتی از جمله در زمینه تمرین ذهنی و عملکرد یادگیری و تصویرسازی، خودتنظیمی و مقابله، انگیزش و عمل کاربرد دارد [10]. شبیه‌سازی باعث می‌شود که یادگیرندگان در امر یادگیری خود مشارکت نمایند و مهارت‌های حل مسئله، تفکر انتقادی، اعتماد به نفس و مهارت‌های ذهنی آنان را تقویت کند [11].

Mehtari Arani و همکاران (۱۳۹۷) پژوهشی با عنوان تأثیر شبیه‌سازی آموزشی مبتنی بر رایانه بر بهزیستی ذهنی و یادگیری مادام‌العمر در دانش آموزان انجام دادند. نتایج نشان داد شبیه‌سازی آموزشی مبتنی بر رایانه بر بهزیستی ذهنی و یادگیری مادام‌العمر و همچنین مؤلفه‌های آن در دانش آموزان تأثیر دارد و باعث افزایش بهزیستی ذهنی و یادگیری مادام‌العمر در دانش آموزان می‌شود [12].

نتیجه‌ی مطالعه‌ی Malekian & Malek Mohammadi (۱۳۹۵) نیز نشان داد که کاربرد شبیه‌سازی به عنوان یک روش تدریس موفق در برنامه آموزشی رشته پرستاری امری ضروری است. کاربرد این روش منجر به یادگیری، درک بهتر نقش‌های حرفه‌ای، ایجاد علاقه و افزایش انگیزه و بهبود مهارت‌های بالینی در اکثریت دانشجویان پرستاری می‌شود [13].

Nazary (۱۳۸۹) پژوهشی را با هدف بررسی تاثیر تاکتیک تصویر سازی ذهنی بر یادگیری درس شیمی و بررسی رابطه‌ی این تاکتیک بر توانایی فضایی صورت داد. یافته‌ها نشان می‌دهد استفاده از تاکتیک تصویر سازی ذهنی یادگیری درس شیمی را بهبود بخشیده است و میان استفاده از تاکتیک تصویر سازی ذهنی و توانایی فضایی رابطه‌ی مستقیم و معناداری وجود دارد [14].

McHaney, Reiter, Reyshav (۲۰۱۸) پژوهشی با عنوان غوطه‌وری شبیه‌سازی در محیط یادگیری الکترونیکی مبتنی بر سازنده‌گرایی انجام دادند. طبق این پژوهش شبیه‌سازی‌ها می‌توانند ابزارهای جذابی برای یادگیری الکترونیکی باشند و در هنگام طراحی دروس باید به عنوان یک جز در نظر گرفته شوند. ابزارهای جدید، توسعه شبیه‌سازی و استقرار محیط آنلاین را ساده تر می‌کند. نتایج ارزیابی اطلاعات و نتایج حاصل از نظر سنجی سطح بالایی از رضایت و عملکرد دانش‌آموزان را نشان می‌دهد [15].

Moser و همکاران (۲۰۱۷) پژوهشی با عنوان تأثیر آموزش فراشناختی و افزایش موفقیت یادگیری در یادگیری فیزیک مبتنی

شهر تهران (۱۳۱۰ نفر) در سال تحصیلی ۹۸-۹۷ می‌باشند که ۶۰ نفر از آنها (۳۰ نفر گروه آزمایش) و (۳۰ نفر گروه کنترل) با روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. بعد از تعیین حجم نمونه، نمونه‌های آماری به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش و گواه قرار گرفتند. قبل از اجرای آموزش پیش آزمونی برای دو گروه آزمایش و کنترل اجرا شد. بعد از اجرای پیش آزمون برای گروه کنترل، شش جلسه درس به مدت یک ساعت و نیم به صورت معمول برگزار شد و منبع تدریس صرفاً کتاب شیمی سال دهم بود. در گروه آزمایش برای آموزش از شبیه‌سازی تعاملی مبتنی بر رایانه سایت PhET از دانشگاه کلرایدوی آمریکا استفاده شد و طی شش جلسه مباحث کتاب شیمی سال دهم با استفاده از این شبیه‌سازی‌ها در کلاس درس، در آزمایشگاه و متعاقباً در منزل مورد پیگیری قرار گرفتند و معلم و پژوهشگر در راستای دنبال کردن دانش آموزان تدابیری را به کار گرفتند که از جمله‌ی آن‌ها می‌توان به استفاده از این شبیه‌سازی و با ویژگی‌های مطرح‌شده، به دو صورت مستقل و کار در آزمایشگاه بر روی مفاهیم مربوط به درس شیمی (مولاریته، ساختار لوئیس، اسیدها و بازها) اشاره کرد. معلم در این پژوهش، نقش راهنما و تسهیل‌کننده داشت. پس از شش جلسه آموزش در دو گروه پس آزمون اجرا شد و داده‌های حاصل از اجرای آزمایش، گردآوری و تحلیل شدند. ابزارهای پژوهش شامل آزمون ترکیبی دو آزمون توانایی فضایی مونته سوتا و پائول نیوتن و هلن بریستول تهیه شده توسط نظری و آزمون حل مسئله محقق ساخته می‌باشد [14].

الف) آزمون توانایی فضایی

ابزاری که در این تحقیق جهت سنجش توانایی فضایی دانش آموزان مورد استفاده قرار گرفته است بر پایه‌ی شکل اصلاح شده ی آزمون مینه سوتا (۱۹۳۰) که شامل دو فرم AA و BB می‌باشد. از آنجایی که فرم تجدید نظر شده‌ی دکتر حمزه گنجی که در ایران ترجمه شده است سوال‌های مربوط به هر خرده آزمون را مشخص نکرده است. آقای حشمت نظری با همکاری اساتید راهنما و مشاور فرم اصلی آزمونی که توسط پاول نیوتن و هلن بریستول تهیه شده است (دارای ۴۵ سوال از آزمون فرم AA را که با سوال‌های آزمون پائول نیوتن و هلن بریستول مشابه بوده است) را انتخاب و اجرا کرده است. برای این آزمون ۴۵ سوالی، برای هر پاسخ درست یک نمره و برای پاسخ‌های نادرست و بدون پاسخ نمره‌ی صفر در نظر گرفته می‌شود.

آزمون توانایی فضایی بر گردان، دارای روایی صوری است که توسط اساتید راهنما، مشاور و متخصصین موضوع در پایان‌نامه‌ی نظری، مورد تأیید قرار گرفته است. پایایی آزمون توانایی فضایی مینه سوتا در پژوهش‌های گوناگون بین ۰/۲۷ تا ۰/۵۷ بوده است. در ادامه ضریب پایایی آزمون ترکیبی دو آزمون توانایی فضایی مونته سوتا و پائول نیوتن و هلن بریستول تهیه شده توسط نظری (۱۳۸۹) ۰/۵۸، آلفای کرونباخ بوده است. در پژوهش حاضر نیز

بر شبیه‌سازی انجام دادند. نتایج نشان داد آموزش فراشناختی تأثیر معنی‌داری بر عملکرد در پس آزمون دارد [16].

Costin و همکاران (۲۰۱۸) پژوهشی با عنوان استفاده از شبیه‌سازی برای توسعه مهارت‌های کارآفرینی و فرایند ذهنی: مطالعه موردی اکتشافی انجام دادند. این شبیه‌سازی سناریوهای محیط واقعی را تکرار می‌کند، در نتیجه یک محیط یادگیری نوآورانه را فراهم می‌کند. نتایج نشان می‌دهد ادغام یادگیری مبتنی بر شبیه‌سازی در برنامه درسی در تسهیل مهارت‌های کارآفرینی و فرایند ذهنی نقش مهمی دارد [17].

Williams و همکاران (۲۰۱۷) پژوهشی با عنوان شبیه‌سازی و پیامد سلامت روانی انجام دادند. نتایج نشان داد برخی از روش‌های شبیه‌سازی در آموزش بیشتر استفاده می‌شود و برای کمک به آموزش سلامت روانی مؤثر بوده‌اند [18].

مطالعه ی Sarabando (۲۰۱۴) به بررسی سهم شبیه‌سازی کامپیوتری در یادگیری دانش آموزان از مفاهیم فیزیک (وزن و جرم) پرداخته است. نتایج نشان می‌دهد دانش‌آموزانی که صرفاً از شبیه‌سازی کامپیوتری یا با استفاده توأم از فعالیت‌های «دستکاری» و شبیه‌سازی استفاده کرده‌اند، پیشرفت بهتری نسبت به گروهی که صرفاً با استفاده از دستکاری آموزش دیده بودند از خود نشان دادند [19]. پژوهش‌ها نشان می‌دهد در زمینه آموزشی و یادگیری و بهبود مهارت ذهنی شبیه‌سازی‌های آموزشی بسیار مثر ثمر بوده‌اند؛ بنابراین مطالعه و بررسی عوامل مؤثر بر روش‌های نوین تدریس، عوامل مؤثر بر فرایند یاددهی-یادگیری، نیازهای متغیر فراگیران در عصر ارتباطات، میزان بهره‌گیری مربیان و معلمان از فناوری‌های نوین و تلفیق آن‌ها در برنامه درسی را بهبود می‌بخشند، همچنین بر مهارت حل مسئله و توانایی فضایی یادگیرندگان تأثیر گذار است. این پژوهش سعی دارد تا تأثیر آموزش درس شیمی با استفاده از شبیه‌سازی را بر توانایی فضایی و مهارت حل مسئله دانش آموزان مورد بررسی قرار دهد.

فرضیه‌های پژوهش عبارتند از:

- استفاده از شبیه‌سازی آموزشی تعاملی مبتنی بر رایانه بر توانایی فضایی و مهارت حل مسئله درس شیمی دانش آموزان دختر سال دهم تأثیر دارد.
- استفاده از شبیه‌سازی آموزشی تعاملی مبتنی بر رایانه بر توانایی فضایی دانش آموزان دختر سال دهم تأثیر معناداری دارد.
- استفاده از شبیه‌سازی آموزشی تعاملی مبتنی بر رایانه بر مهارت حل مسئله درس شیمی دانش‌آموزان دختر سال دهم تأثیر معناداری دارد.

روش‌ها

پژوهش به صورت نیمه آزمایشی است که در آن از طرح پیش آزمون-پس آزمون با گروه کنترل استفاده شد. جامعه آماری پژوهش حاضر کلیه ی دانش‌آموزان دختر پایه‌ی دهم منطقه ۲

پایایی آن از طریق ضریب آلفای کرونباخ محاسبه شد که پایایی آن ۰/۶۱ بدست آمد.

توسط اساتید محترم راهنما و مشاور مورد تایید قرار گرفت و پایایی آن با استفاده از آزمون کودر- ریچاردسون بررسی شد و پایایی آن ۰/۸۷ به دست آمد.

ب) آزمون مهارت حل مسئله

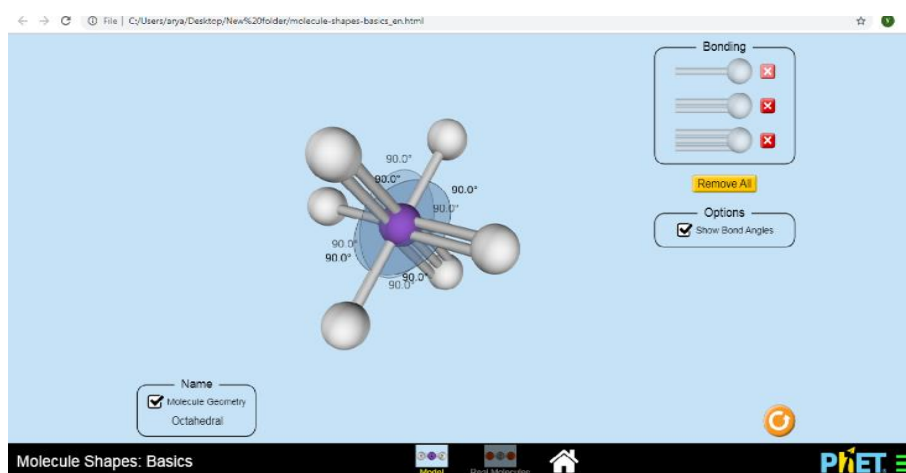
آزمون حل مسئله از نوع محقق ساخته بود، برای مهارت‌های حل مسئله در ارتباط با درس شیمی، آزمونی بر اساس محتوای آموزشی کتاب شیمی سال دهم، گروه موردنظر ساخته شد. ۳۰ سوال توسط معلمان در دسترس با توجه به محتوا استخراج شد. سپس این سوالات به ۵ آموزگار با تجربه‌ی بالا از جمله آموزگاران گروه آزمایش و کنترل داده شد. در نهایت از مجموع ۳۰ سوال به ۱۴ سوال برای آزمون مهارت‌های حل مسئله درس شیمی اختصاص داده شد. با توجه به اینکه شبیه‌سازی‌های آموزشی در نظر گرفته شده در راستای دو متغیر توانایی فضایی و مهارت حل مسئله بود، آزمون نیز بر این مبنا طراحی شد. روایی محتوایی آن از نظر ۵ نفر دبیر شیمی و دبیر همکار در اجرای پژوهش، همچنین

معادل این فرم سوالات ۲ گانه ای برای همتایی با شرط داشتن تمام خصیصه‌ها از جمله مطابق با طبقات شش‌گانه حیطة شناختی، سطح دشواری و تمیز، تعداد سوالات و غیره با سوالات مورد نظر یکسان و معادل‌سازی شد.

این دو فرم (الف و ب) به عنوان پیش آزمون و پس آزمون، ابزار سنجش مهارت‌های حل مسئله بود. برای روایی محتوایی دو فرم همتایی (الف و ب) این آزمون‌ها در اختیار ۵ نفر از آموزگاران با تجربه و نمونه برای انطباق با اهداف آموزشی و محتوای موضوع مورد پژوهش قرار گرفت. جدول (۱) پایایی متغیرهای پژوهش از طریق ضریب آلفای کرونباخ و کودر ریچاردسون را نشان می‌دهد.

جدول ۳-۱. خرده مؤلفه‌های توانایی فضایی

مؤلفه‌ها	سوالات مربوط به هر مؤلفه
چرخش ذهنی	۲-۴-۷-۱۱-۱۲-۱۶-۱۹-۲۳-۲۴-۲۹-۳۱-۳۴-۳۵-۳۸-۴۳
ادراک فضایی	۳-۸-۹-۱۳-۱۵-۱۷-۲۰-۲۲-۲۶-۲۸-۳۳-۳۷-۳۹-۴۲-۴۵
دیدار سازی فضایی	۱-۵-۶-۱۰-۱۴-۱۸-۲۱-۲۵-۲۷-۳۰-۳۲-۳۶-۴۰-۴۱-۴۴



شکل ۳-۱. محیط شبیه‌سازی phET (مبحث ساختار لوئیس)

کوواریانس نیز با استفاده از آزمون ام باکس بررسی شد ماتریس کوواریانس‌ها در دو گروه با هم برابر هستند ($P > 0/05$, $P > 0/387$). مفروضه شیب رگرسیون نیز با استفاده از آزمون واریانس بررسی شد و برای هر دو متغیر با سطح معنی‌داری بزرگ‌تر از ۰/۰۵ تأیید شد.

نتایج آزمون در بررسی فرضیه اصلی پژوهش

نتایج تحلیل کواریانس نشان داد استفاده از شبیه‌سازی برای آموزش درس شیمی بر توانایی فضایی و حل مسئله دانش‌آموزان تاثیر معناداری داشته است. ($P < 0/00$ و $F = 19/31$)، و در نتیجه فرض صفر رد می‌شود. هر چه مقدار لامبدای ویلکز به یک

یافته‌ها

قبل از آزمون فرضیه پژوهشی با استفاده از تحلیل کوواریانس چند متغیری، مفروضه نرمال بودن با استفاده از آزمون کالمگروف اسمیرنوف بررسی شد و این آزمون برای هر ۲ متغیر در هر دو مرحله اندازه‌گیری در دو گروه با سطح معنی‌داری بزرگ‌تر از ۰/۰۵ تأیید شد. مفروضه همگنی واریانس‌ها با استفاده از آزمون f لوین بررسی شد و نتایج این آزمون نشان داد که مفروضه همگنی واریانس‌ها در دو متغیر توانایی فضایی و مهارت حل مسئله به ترتیب ۰/۲۹۸ و ۰/۴۳۴ است که با سطح معنی‌داری بزرگ‌تر از ۰/۰۵ تأیید شد. مفروضه‌ی برابری ماتریس‌های واریانس

نزدیک تر باشد یعنی تفاوت ها معنی دار نیستند. مقدار اتا نیز هر چه بزرگتر از ۰/۱۴ باشد نشان دهنده اندازه اثر زیاد است. به منظور بررسی تفاوت دو گروه آزمایش و کنترل در هر یک از متغیرها، آزمون اثرات بین آزمودنی مورد استفاده قرار گرفت که نتایج حاصل در جدول ۸-۴ ارائه شده است. تحلیل هر یک از متغیرهای وابسته به تنهایی، نشان داد که دانش آموزانی که تحت تاثیر آموزش شبیه سازی قرار گرفتند، در توانایی فضایی ($P < 0/00$ و $F = 21/981$)، در حل مسئله

تأثیر آموزش درس شیمی با استفاده از شبیه سازی تعاملی مبتنی بر رایانه بر توانایی فضایی و مهارت حل مسئله

جدول ۱. میانگین و انحراف استاندارد متغیرهای پژوهش در دو گروه آزمایش و کنترل

متغیر پژوهش	گروه آزمایش		گروه کنترل	
	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار
چرخش ذهنی	پیش آزمون	۱۵/۶۰	۳/۳	۴/۲
	پس آزمون	۱۷/۲۶	۴/۵	۵/۸
ادراک فضایی	پیش آزمون	۱۶/۸۶	۲/۵	۳/۳
	پس آزمون	۱۸/۲۶	۴/۶	۳/۴
دیدار سازی فضایی	پیش آزمون	۱۵/۴	۲/۳	۲/۰۶
	پس آزمون	۱۸	۲/۷	۳/۱
حل مساله	پیش آزمون	۲۱/۴۶	۲/۰۹	۱/۸
	پس آزمون	۲۵/۰۶	۳/۸	۲/۲

جدول ۲. نتایج تحلیل کوواریانس چندمتغیری برای متغیرهای توانایی فضایی و حل مسئله

متغیر پژوهش	اثر پیلاپی	لامبدای ویلکز	اثر هوتلینگ	بزرگترین ریشه روی	F	Sig	مجذور اتا	توان آزمون
اثر گروه	۰/۹۱۲	۰/۲۰۹	۶/۳۱۴	۶/۳۱۴	۱۹/۳۱	۰/۰۰۱	۰/۹۱۲	۰/۹۹

جدول ۳. نتایج تحلیل کوواریانس تاثیر استفاده از شبیه سازی بر توانایی فضایی و مهارت حل مسئله

متغیر وابسته	مجموع مجذورات	Df	میانگین مجذورات	F	Sig	مجذور اتا	اندازه اثر
توانایی فضایی	۲۱۵/۵۱۷	۱	۲۱۵/۵۱۷	۲۱/۹۸۱	۰/۰۰۱	۰/۵۳۹	۰/۹۰۱
حل مسئله	۱۰/۱۱	۱	۱۰/۱۱	۷/۳۲۱	۰/۰۰۱	۰/۲۶۲	۰/۸۸۳

فرضیه اول فرعی

استفاده از شبیه سازی آموزشی تعاملی مبتنی بر رایانه بر توانایی فضایی دانش آموزان دختر شهر تهران تأثیر معناداری دارد. برای تعیین اثربخشی از تحلیل کوواریانس چند متغیره استفاده شد.

نتایج تحلیل کوواریانس نشان داد استفاده از شبیه سازی برای آموزش درس شیمی بر توانایی فضایی دانش آموزان تاثیر معناداری داشته است. ($P < 0/01$ و $F = 17/11$) در نتیجه فرض صفر رد می شود.

برای بررسی میزان اثرپذیری هر یک از خرده آزمون های متغیر توانایی فضایی از آزمون تحلیل کواریانس یک راهه استفاده شد که نتایج آن در ادامه بعد از بررسی فرض همگنی واریانس ها ارائه شده است. تحلیل هر یک از متغیرهای وابسته به تنهایی، نشان داد که دانش آموزانی که تحت تاثیر آموزش شبیه سازی قرار گرفتند در چرخش ذهنی ($P = 0/00$ و $F = 17/98$)، ادراک فضایی

نتایج تحلیل کواریانس نشان داد استفاده از شبیه سازی برای آموزش درس شیمی بر توانایی فضایی دانش آموزان تاثیر معناداری داشته است. ($P < 0/01$ و $F = 17/11$) در نتیجه فرض صفر رد می شود.

جدول ۶ مقدار میانگین نمرات تعدیل شده متغیر توانایی فضایی را در دو گروه کنترل (۱۷/۷۳) و آزمایش (۱۸/۴۱) و در خرده مؤلفه های این متغیر در چرخش ذهنی گروه کنترل (۱۶/۷۶) و آزمایش (۱۸/۰۱) در ادراک فضایی کنترل (۱۶/۳۲) و آزمایش (۱۷/۶۷) و در دیدار سازی فضایی در کنترل (۱۷/۴۶) و در آزمایش (۱۸/۱۶) نشان می دهد.

برای بررسی میزان اثرپذیری هر یک از خرده آزمون های متغیر توانایی فضایی از آزمون تحلیل کواریانس یک راهه استفاده شد که نتایج آن در ادامه بعد از بررسی فرض همگنی واریانس ها ارائه شده است.

تحلیل هر یک از متغیرهای وابسته به تنهایی، نشان داد که دانش آموزانی که تحت تاثیر آموزش شبیه سازی قرار گرفتند در چرخش ذهنی ($P = 0/00$ و $F = 17/98$)، ادراک فضایی

فرض‌های آن مورد بررسی قرار گرفت. پیش فرض مهم تحلیل کواریانس همگنی شیب‌های رگرسیون می‌باشد، با توجه به سطح معناداری فرضیه همگنی شیب‌های رگرسیون تأیید شد. نتایج آزمون لون نیز نشان داد که تفاوت معناداری بین واریانس‌های دو گروه در دو متغیر وابسته پژوهش وجود ندارد. سطح معناداری برابر ۰/۴۳۴ بود بنابراین این می‌تواند از آزمون کواریانس برای تحلیل داده‌ها استفاده کرد.

پیش فرض مهم تحلیل کواریانس همگنی شیب‌های

رگرسیون می‌باشد، با توجه به سطح معناداری فرضیه همگنی شیب‌های رگرسیون تأیید می‌شود.

نتایج تحلیل کواریانس مهارت حل مسئله نشان داد که دانش آموزانی که تحت تأثیر آموزش شبیه‌سازی قرار گرفتند در مهارت حل مسئله ($F = ۴/۵۵$ $P = ۰/۰۰$) با گروه کنترل تفاوت معنی دار آماری دارند بنابراین فرضیه پژوهش تأیید و فرض صفر رد می‌شود.

جدول ۸ مقدار میانگین نمرات تعدیل شده متغیر حل مسئله را در دو گروه کنترل (۲۴/۸۱) و آزمایش (۲۸/۳۸) نشان می‌دهد.

جدول ۴. تحلیل کواریانس تأثیر استفاده از شبیه سازی بر توانایی فضایی

متغیر پژوهش اثر پیلاپی	لامبدای ویلکز	اثر هوتلینگ	بزرگترین ریشه روی	F	Sig	مجذور اتا	توان آزمون
اثر گروه	۰/۱۸۲	۴/۵۰۴	۴/۵۰۴	۱۷/۱۱	۰/۰۰۱	۰/۸۱۸	۰/۹۹

جدول ۵. نتایج تحلیل کواریانس تأثیر استفاده از شبیه سازی بر خرده آزمون های توانایی فضایی

متغیر وابسته	مجموع مجذورات	Df	میانگین مجذورات	F	Sig	مجذور اتا	اندازه اثر
چرخش ذهنی	۹۰/۵۸۷	۱	۹۰/۵۸۷	۱۷/۹۸۱	۰/۰۰۱	۰/۴۳۹	۰/۸۷۱
ادراک فضایی	۱۲۱/۳۵۸	۱	۱۲۱/۳۵۸	۳۰/۳۹۷	۰/۰۰۱	۰/۵۶۹	۰/۸۳۰
دیدار سازی فضایی	۶۳/۸۱۳	۱	۶۳/۸۱۳	۲۳/۷۷۳	۰/۰۰۱	۰/۵۰۸	۰/۸۶۱

جدول ۶. میانگین نمرات تعدیل شده متغیر پژوهش در دو گروه آزمایش و کنترل

متغیر پژوهش	گروه	میانگین	انحراف معیار	فاصله اطمینان ۹۵٪ برای میانگین	
				حد پایین	حد بالا
چرخش ذهنی	کنترل	۱۶/۷۶	۰/۹۸۵	۱۵/۰۱	۱۹/۳
	آزمایش	۱۸/۰۱	۱/۰۹	۱۶/۸۱	۱۹/۵۶
ادراک فضایی	کنترل	۱۶/۳۲	۱/۳۱	۱۴/۵۴	۲۰/۵۴
	آزمایش	۱۷/۶۷	۱/۸۷	۱۵/۳۱	۱۷/۶۷
دیدار سازی فضایی	کنترل	۱۷/۴۶	۱/۷۸	۱۶/۶۳	۲۱/۰۴
	آزمایش	۱۸/۱۶	۲/۲۱	۱۵/۱۶	۱۸/۶۵
توانایی فضایی	کنترل	۱۷/۳۳	۱/۶۳	۱۶/۸۲	۱۹/۷۸
	آزمایش	۱۸/۴۱	۲/۲	۱۷/۳۴	۲۰/۵۴

جدول ۷. تحلیل کواریانس تأثیر آموزش شبیه سازی بر حل مسئله

متغیر	مجموع مجذورات	Df	میانگین مجذورات	F	Sig	Eta	اندازه اثر
اصلاح شده	۳۶۰۲/۲۱	۲	۱۸۰۱/۱۰	۴۸/۹۹	۰/۰۰۱	۰/۷۸۴	۰/۸۷۹
باقیمانده	۷۰۹/۴۲	۱	۷۰۹/۴۲	۱۹/۲۹	۰/۰۰۱	۰/۴۱۷	
حل مسئله	۱۶۷/۵۱	۱	۱۶۷/۵۱	۴/۵۵	۰/۰۴۲	۰/۱۴۴	
گروه	۳۱۱۹/۶۳	۱	۳۱۱۹/۶۳	۸۴/۸۶	۰/۰۰۱	۰/۷۵۹	
خطا	۹۹۲/۴۸	۲۷	۳۶/۷۵				
کل	۴۵۸۸۷						

جدول ۸. میانگین نمرات تعدیل شده متغیر پژوهش در دو گروه آزمایش و کنترل

متغیر پژوهش	گروه	میانگین	انحراف معیار	فاصله اطمینان ۹۵٪ برای میانگین	
				حد پایین	حد بالا
حل مسئله	کنترل	۲۴/۸۱	۱/۷۳	۲۱/۲۵	۲۸/۳۶
	آزمایش	۲۸/۳۸	۱/۷۳	۲۵/۸۳	۳۲/۹۴

بحث

[38]. در تبیین این فرضیه می توان گفت، درک ماهیت ساخت و ساز برای افزایش میزان موفقیت در دوره های ریاضی و علوم، که از مهمترین مباحث به ویژه برای موفقیت در مشاغل فنی در محیط کار رقابتی امروزی هستند و منوط به توانایی فضایی است ضروری است. هنگامی که یادگیرنده نیاز دارد تا اطلاعات فضایی به دست آمده از حافظه حسی را به رمز درآورد و یک بازنمایی درونی را در حافظه فعال نگه دارد تا یک تغییر فضایی را برای ادغام اطلاعات در حافظه ی بلند مدت انجام دهد شبیه سازی می تواند کارگشا باشد. نتایج مطالعه Abe و همکاران (۲۰۱۸) با عنوان تأثیر توانایی فضایی بصری در یادگیری مهارت های جراحی با استفاده از شبیه سازی نشان می دهد، از دو گروهی که با شبیه سازی آزمایشگاهی متداول (خشک و رسمی) و گروهی که با شبیه سازی آموزش دیده بودند گروه دوم در تمرینات مهارت های اصلی بخیه زدن که نیاز به توانایی فضایی دارد عملکرد بهتری داشتند [32]. الوی و همکاران [39] در پژوهش خود به اثربخشی آموزش مبتنی بر رایانه در توانایی فضایی اشاره می کنند؛ نتیجه این پژوهش حاکی از آن است که دانش آموزان شرکت کننده در برنامه مداخله رایانه ای در زمینه توانایی فضایی نه تنها نمرات بالایی در دروس مربوط به دست آورده اند، بلکه بعد از گذشت مدت زمان طولانی تر عملکرد بهتری نسبت به دانش آموزانی داشته اند که در مداخله رایانه ای قرار نگرفته اند. به عبارت دیگر نرم افزارهای شبیه ساز آموزشی در افزایش یادگیری و یادسپاری دانشجویان نقش مطلوبی داشته اند [29]. Lamb (۲۰۱۶) نیز به مطالعه و مقایسه ی تأثیر بازی های یادگیری رایانه ای شبیه سازی شده بر نمونه ای به تعداد ۵۵۱ در قالب بازی های آموزشی شبیه سازی شده ی جدی سه بعدی، آزمایشگاه های آنلاین دو بعدی و دستورالعمل سنتی مبتنی بر سخنرانی در زمینه یادگیری مطالب علمی دانشجویان پرداخت. نتایج مقایسه سه روش نشان داد بازی های شبیه سازی شده ی سه بعدی جدی، میزان موفقیت دانشجویان در یادگیری را افزایش می دهد، و به درک دانش آموزان از مفاهیم علمی کمک می کند [37]. همچنین Zangeneh, & Saedi (۱۳۹۶) در پژوهشی با عنوان تأثیر شبیه سازی آموزشی سه بعدی مفاهیم فضایی درس هندسه بر یادگیری-یادداری دانش آموزان سال سوم متوسطه به این نتایج رسیدند که بهره گیری از شبیه سازی سه بعدی در یادگیری و یادداری دانش آموزان سال سوم به طور معنی داری نسبت به روش سنتی مؤثرتر است [40].

با توجه به پیشینه پژوهش می توان گفت استفاده از شبیه سازی های آموزشی امکان تقویت توانایی فضایی را برای درک بسیاری از پدیده های علوم مختلف مخصوصا پدیده های علم شیمی فراهم می نماید.

فرضیه دوم: استفاده از شبیه سازی آموزشی تعاملی مبتنی بر رایانه در آموزش درس شیمی بر مهارت حل مسئله دانش آموزان دختر سال دهم تاثیر گذار است.

هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر استفاده از شبیه سازی در آموزش درس شیمی بر توانایی فضایی و مهارت حل مسئله دانش آموزان می باشد.

نتیجه تحلیل کواریانس چند متغیره در فرضیه ی اصلی پژوهش نشان داد بعد از کنترل اثرات پیش آزمون استفاده از شبیه سازی برای آموزش درس شیمی بر توانایی فضایی و مهارت حل مسئله دانش آموزان تاثیر معناداری داشته است. ($P < 0/00$ و $F = 19/31$)، و در نتیجه فرض صفر رد می شود نتایج پژوهش حاضر با پژوهش های Atesok و همکاران [20]، Costin و همکاران [17]، McHaney و همکاران [15]، Moser و همکاران [16]، D'Angelo و همکاران [21]، Krobthong و همکاران [19] Sarabando, Cravino., & Soares, [22] Smetana و همکاران [24]، Koh و همکاران [25] Kuma., & Sherwood [26] Liu. Cheng., & Huang, [27] Mehtari Arani, Udo & Etiubon [28] و همکاران [12] Alizadeh, Pazarargadi, & Sadeghi [31]، Lakdashti, Malekian Malek & Mohammadi [13]، Yousefi., & Khatiri [30] همسو بود.

در تبیین این فرضیه می توان گفت با وجود این که درک مدل و درک ساختار مکانی از مولکول های آلی برای بسیاری از دانش آموزان و دانشجویان شیمی منبع سختی بوده است [31]. اما فناوری شبیه سازی بستری را برای غنی سازی محیط یادگیری فردی و گروهی فراهم کرده است تا با تعامل بیشتر و بازنمایی های چندگانه به تسهیل یادگیری کمک شایانی نماید. پژوهش آنسوک و همکاران نشان می دهد برای اطمینان از امکان سنجی و مقرون به صرفه بودن، شبیه سازهای معتبر باید مورد ارزیابی دقیق قرار گیرند و کلیه دوره های مبتنی بر شبیه سازی باید اهداف روشنی داشته باشند تا در این راستا اقدامات نتیجه (با معیارها) برای مهارت هایی که توسط کارآموزان تمرین می شود همراستا باشد. علاوه بر این، این دوره ها باید طیف گسترده ای از موضوعات، از جمله ارزیابی توانایی های حل مسئله و تصمیم گیری کارآموزان و اصلاح عملکرد ضعیف را مورد توجه قرار دهند [22].

فرضیه اول - استفاده از شبیه سازی آموزشی تعاملی مبتنی بر رایانه بر توانایی فضایی دانش آموزان دختر سال دهم تأثیر معناداری دارد.

نتایج فرضیه اول پژوهش، با نتایج پژوهش های Abe و همکاران [32]، Paes, Arantes & Irizarry [33] Ruiz و همکاران [34] Bertrand و همکاران [35] Alshaer, Regembrecht, H., & Hare, [36] Lamb, [37] همسو بود.

توانایی فضایی به عنوان مجموعه ای از مهارت های شناختی تعریف می شود که فرد را قادر به تعامل با محیط خود می کند، توانایی فضایی ده ها سال است که مورد مطالعه قرار گرفته است

با توجه به نتایج بدست آمده از این پژوهش می‌توان با ضریب اطمینان ۹۵ درصد گفت شبیه‌سازی در بهبود مهارت حل مسئله دانش‌آموزان دختر پایه ی دهم مؤثر بوده است. با توجه به اندازه اثر شبیه‌سازی ۸۷ درصد از واریانس متغیر مهارت حل مسئله را پیش‌بینی می‌کرد.

نتایج فرضیه دوم پژوهش با نتایج پژوهش‌های Liu, Pazarargadi, & Sadeghi, [26] Cheng., & Huang Saunders, Spooner., & Ley Davis [29], [41] Lu., & Lin, [42] Lee و همکاران [43] هم سو بود.

در تبیین این فرضیه می‌توان گفت حل مسئله اساس بسیاری از فرایندهای یادگیری دانشمندان است به همین دلیل به عنوان یک هدف اساسی آموزش در نظر گرفته می‌شود [44]. از طرفی مشارکت و تعامل در جامعه امروز و جهانی‌سازی و دیجیتالی‌سازی مداوم، افراد را با محیط بطور فزاینده پیچیده‌ای روبرو می‌کند که نیاز به حل مشکلات بیشمار در زندگی شخصی، شغلی و درسی دارد [45]. مشکلات موجود افراد عمدتاً شامل مسائل شخصی، امور روزانه، تحصیلی- شغلی-اجتماعی، ارتباط با دوستان-خانواده، محیط کار و دیگر موقعیت‌هایی است که به تناسب زندگی و ایفای نقش‌های اجتماعی، فرد ناگزیر از مواجهه با آنها است. حل مسئله فرد را قادر می‌سازد به طور سازنده‌ای با مشکلات زندگی خود مواجه شود. مهارت حل مسئله هم سو با نظر Wang, & Chiew (۲۰۱۰) فرآیندی شناختی است که با بسیاری از فرایندهای شناختی دیگر از جمله تجرید یا انتزاع، تحقیق، یادگیری، تصمیم‌گیری، استنباط، تحلیل و ترکیب در حال تعامل است و با سایر حوزه‌های شناختی انسان در ارتباط است [46]. نتیجه پژوهش Lester, kahk, & Craig, نشان داد، دانش‌آموزان ارشد هوافضا که با استفاده از شبیه‌سازی آموزش دیده بودند قادر به کار گروهی، هماهنگی، ارتباطات، حل مسئله و مهارت‌های تصمیم‌گیری مؤثر، برای تبدیل شدن به یک فرد حرفه‌ای موفق در زمینه حمل و نقل هوایی شدند. همچنین، مشارکت آن‌ها به کاهش مدت زمان لازم برای درک کامل نحوه عملکرد یک شرکت هواپیمایی و تأثیر عملکرد و تصمیمات آنها در نهایت در یک شرکت هواپیمایی کمک می‌کند [47]. Lu, & Lin (۲۰۱۷) به بررسی تأثیر راهبردهای حل مسئله مشارکتی بر عملکرد دانش‌آموزان مبتنی بر شبیه‌سازی آموزشی پرداختند نتایج حاصل از این پژوهش نشان داد استفاده از شبیه‌سازی فعالیت‌های یک پارچه‌ای را برای گروه آزمایش به همراه داشته است و شبیه‌سازی آموزشی عملکرد حل مسئله مشارکتی دانشجویان گروه آزمایش را به طور معنی‌داری افزایش داده است [42]. در پژوهشی دیگر که توسط Saunders, Spooner, & Ley Davis صورت گرفت، مقایسه دو روش استفاده از انگشتان

و استفاده از ویدئوهای شبیه‌سازی شده بر دانش‌آموزان کم توانای ذهنی (متوسط)، در یادگیری حل مسئله ریاضی مورد بررسی قرار گرفت نتایج حاکی از آن بود که دانش‌آموزان کم توانای ذهنی (متوسط) در یادگیری حل مسئله ریاضی با استفاده از شبیه‌سازی عملکرد بهتری داشتند [41]. در مطالعه‌ی دیگری که بر دانشجویان پرستاری کارشناسی ارشد صورت گرفته است نتایج حاکی از آن است که شبیه‌سازی‌ها بر مهارت‌های اصلی پرستاری، مهارت حل مسئله و خودکارآمدی تحصیلی دانشجویان تاثیر بسزایی داشته است [45]. پژوهش‌ها نشان می‌دهد شبیه‌سازی‌ها قادرند سه مؤلفه‌ی اساسی مهارت حل مسئله یعنی شناختی، فراشناختی، و انگیزشی را بهبود بخشند و امکان تعامل، تصمیم‌گیری در انتخاب، تجرید محتوا و قابلیت شبیه‌سازی کردن موضوعات را نزدیک به واقعیت دارند؛ به همین دلیل می‌توانند مهارت حل مسئله را بهبود بخشند با توجه به نتایج بدست آمده از این پژوهش می‌توان گفت شبیه‌سازی از جمله فناوری‌هایی است که می‌تواند در پیش برد اهداف مهارت حل مسئله دروس مختلف از جمله درس شیمی تاثیر گذار باشد.

نتیجه‌گیری

شبیه‌سازی‌های آموزشی تعاملی ظرفیت بالایی در آموزش دارند. از منحصر به فرد بودن شبیه‌سازی‌ها مطابق با پژوهش‌های ذکر شده می‌توان به ایجاد و تغییر نگرش، آمادگی فراگیران برای آموختن نقش‌های جدید برای آینده، کمک به فراگیر در فهمیدن نقش و وظیفه خود، تبدیل و تغییر مسائل یا موقعیت‌ها به اجزا و عناصر قابل اداره یا کنترل، نمایش نقش‌های تأثیرگذار بر فراگیران (نقش‌هایی که فراگیر فرصت مواجهه با آن‌ها را پیدا نکرده است)، افزایش انگیزه و علاقه، ایجاد فرایندهای تجزیه و تحلیل توسط فراگیران، به تصویر کشیدن فرایندهای مستلزم گذشت زمان در کوتاهترین مدت و همچنین ارائه‌ی آموزش‌هایی عاری از خطر و هزینه برای تجربه‌هایی که در آزمایشگاه‌ها هزینه بر و خطرناک هستند اشاره کرد. شبیه‌سازی‌ها از پیچیدگی وظایف یادگیری، بیش از آنچه که در دنیای واقعی وجود دارد می‌کاهد، به نحوی که دانش‌آموزان می‌توانند فرصت تسلط بر مهارت‌هایی را به دست بیاورند که در دنیای واقعی امکان کسب آنها نیست. با بهره‌گیری از شبیه‌سازی‌ها یادگیرنده می‌تواند رفتارهای اصلاح‌گرانه ضروری را با تعداد حواس بیشتری کسب کند. همچنین محقق شدن یادگیری مکاشفه‌ای، مبتنی بر علت و معلول و تجرید محتوا به خوبی قابل دستیابی است. پرورش مهارت‌های حل مسئله با استفاده از فناوری شبیه‌سازی یکی از ویژگی‌های منحصر به فردی است که مطابق این پژوهش

مبتنی بر رایانه در آموزش با نیازهای ویژه نیز بررسی شود. همچنین به تاثیر شبیه سازی آموزشی تعاملی مبتنی بر رایانه بر سایر مؤلفه های حل مسئله نیز پرداخته شود و تاثیر شبیه سازی آموزشی تعاملی مبتنی بر رایانه در پایه ها و مقاطع مختلف مورد بررسی قرار گیرد.

سپاسگزاری

در پایان لازم است که از معلم و مدرسه منطقه ۲ شهر تهران که پژوهشگر را در اجرای پژوهش همکاری و مساعدت نمودند، تشکر و قدردانی به عمل آید.

تضاد منافع

بین نویسندگان مقاله هیچ گونه تعارضی در منافع وجود ندارد.

منابع مالی

مقاله مستخرج از پایان نامه، هیچ حمایت مالی در تمامی مراحل پژوهش صورت نگرفته است و تمامی هزینه ها بر عهده نویسندگان مقاله بود.

ملاحظات اخلاقی

ملاحظات اخلاقی شامل جلب رضایت، دادن اطمینان به آزمودنی ها مبنی بر محرمانه بودن پاسخ هایشان و دادن اختیار برای خروج از پژوهش در هر مرحله از پژوهش، رعایت شد. کد مربوطه ۸۱۳/۱۲۰۶۳۴ می باشد.

منابع

1. Amin Ranjbar, M, The effect of chess play on students' problem solving skill development. M.Sc., Al-Zahra University, ... (2001). [In Persian]
2. Seif, Ali Akbar. Educational Psychology, Publication of the Age: Tehran. 2013. [In Persian]
3. ARNIS, Fitri Mustika; SURYA, Edi Syahputra Edy; BARU, Kenangan. Analysis of Trajectory Thinking of Middle School Students to Complete the Problem of Spatial Ability with Realistic Mathematical Education Learning. 2019.
4. Alizadeh, Jamal. The Relationship between ICT Usage and Students' Cognitive Styles and Spatial Visualization, M.Sc., Faculty of Psychology and Educational Sciences, Allameh Tabataba'i University. 2015. [In Persian]
5. Aslan A, Zhu C. Starting teachers' integration of ICT into their teaching practices in the lower secondary schools in Turkey. Educational Sciences: Theory & Practice. 2018;18: 23-45.
6. Bai Y, Mo D, Zhang L, Boswell M, Rozelle S. The impact of integrating ICT with teaching: Evidence from a randomized controlled trial in rural schools in China. Comput. Educ. 2016;96: 1-14
7. Zangeneh H, Saedi N. The effect of three-dimensional simulation of geometry concepts on students learning and retention in third grade of high school. Educ Strategy Med Sci. 2017;9(6): 431-438. [In Persian]
8. DE FREITAS, Sara I. Using games and simulations for supporting learning. *Learning, media and technology*, 2006, 31.4: 343-358.
9. Sadeghzadeh S. The effect of cardiopulmonary resuscitation simulation software on the knowledge and practice of medical interns during medical emergency courses [dissertation]. Tehran: Allameh Tabatabaee University; 2016. [In Persian]

به تایید رسیده است. طبق نظریه ی پردازش دوگانه نیز، شبیه سازی ها هر دو کانال دیداری و شنیداری یادگیرندگان را به کار می گیرند و باعث افزایش یادگیری، یادگیرندگان می شوند. از این نظریه می توان برای بسیاری از فعالیت های شناختی از جمله حل مسئله، یادگیری مفاهیم، زبان و غیره استفاده کرد. همچنین مدل های رایانه ای، به دلیل نمایش روش چگونگی حرکت اتم ها، مولکول ها و یون ها سبب یادگیری معنی دار در دانش آموزان می شوند. بر اساس مبانی نظری مطرح شده و نتایج حاصل از پژوهش حاضر و پژوهش های پیشین، می توان گفت استفاده از فناوری شبیه سازی آموزشی تعاملی مبتنی بر رایانه در آموزش درس شیمی بر توانایی فضایی و مهارت حل مسئله دانش آموزان دختر سال دهم موثر می باشد. در باره ی محدودیت های پژوهش حاضر باید عنوان کرد، معمولا در این گونه پژوهش ها، اطلاعات جمع آوری شده از یک مقطع زمانی است؛ لذا اطلاعات جمع آوری شده باید به صورت سری زمانی باشد تا نتایج بهتری حاصل شود، همچنین پژوهش حاضر به صورت مقطعی انجام شده است، به این دلیل، نتیجه گیری درباره علیت را دشوار می سازد. در ادامه با توجه به تایید فرضیه های پژوهش پیشنهاد می شود: به تاثیر شبیه سازی آموزشی تعاملی مبتنی بر رایانه بر موضوعات آموزشی که نیاز به فضای سه بعدی دارند پرداخته شود و با تایید اثر بخشی در آموزش عادی تاثیر شبیه سازی آموزشی تعاملی

10. Mordi Mokhles H, Aboozari Lotf E, Emadi R, Shojaee K. The role of ICT in creating lifelong learning in chemistry lessons in the third millennium, the 7th Conference on Chemistry Education, Yazd. 2011. [In Persian]
11. Kalani Z, Vaziri SF, Koohpayezadeh J. Comparison of the education effect in simulated environment with educational film on acquiring midwifery students' episiotomy skill. Med Edu Dev. 2016;11(1): 91-99. [In Persian].
12. Mehtari Arani, Mohammad, Rajabian Deh Jadeh, Maryam, Horticulture, Abolfazl, Sotoudeh Arani, Hossein, The Impact of Computer-Based Educational Simulation on Students' Subjective Well-Being and Lifelong Learning, Journal of Medical Education Strategies, (2018), Vol. 11, No. 5, December and December. [In Persian]
13. Malekian F, Malek Mohammadi S. Study the role of educational simulation curriculum in nursing students' learning and skills training. The second international conference on management and humanities, Istanbul-Turkey, 2016. [In Persian]
14. Nazary, H. The effect of mental imagery tactics on learning chemistry lesson and its relation with spatial ability, M.Sc., Tarbiat Moallem University. 2010 [In Persian]
15. McHaney R, Reiter L, Reyachav I. Immersive Simulation in Constructivist-Based Classroom E-Learning. International Journal on E-Learning. 2018;17(1): 29-64.
16. Moser S, Zumbach J, Deibl I. The effect of metacognitive training and prompting on learning success in simulation based physics learning. Science Education. 2017;101(6): 944-967.
17. Costin Y, Michael P, Darina M. using simulation to develop entrepreneurial skills and mind-set: An exploratory case study. International Journal of Teaching and Learning in Higher Education. 2018;30(1): 136-145

18. Williams B, Reddy P, Marshall S, Beovich B, McKarney L. Simulation and mental health outcomes: A scoping review. *Advances in Simulation*. 2017;2(2): 1-8.
19. SARABANDO, Cândida; CRAVINO, José P.; SOARES, Armando A. Contribution of a computer simulation to students' learning of the physics concepts of weight and mass. *Procedia Technology*, 2014, 13: 112-121.
20. ATEBOK, Kivanc, et al. Advancing Simulation-Based Orthopaedic Surgical Skills Training: An Analysis of the Challenges to Implementation. *Advances in Orthopedics*, 2019, 2019.
21. D'Angelo CM, Rutstein D, Harris CJ. Learning with STEM Simulations in the Classroom: Findings and Trends from a Meta-analysis. *Educ Technol* 2016:58-61.
22. KROBTHONG, Thanat. Teaching University Physics by Using Interactive Science Simulations Methods. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2015, 197: 1811-1817.
23. Girija C. How learning techniques initiate simulation of human mind. *Educational Research and Review*. 2014;9(17): 605-609.
24. Smetana LK, Bell R. Computer simulations to support science instruction and learning: A critical review of the literature. *International Journal of Science Education*. 2012;34(9): 1337-1370 | Published
25. KOH, Caroline, et al. Investigating the effect of 3D simulation based learning on the motivation and performance of engineering students. *Journal of engineering education*, 2010, 99.3: 237-251.
26. LIU, Chen-Chung; CHENG, Yuan-Bang; HUANG, Chia-Wen. The effect of simulation games on the learning of computational problem solving. *Computers & Education*, 2011, 57.3: 1907-1918.
27. KUMAR, David Devraj; SHERWOOD, Robert D. Effect of a problem based simulation on the conceptual understanding of undergraduate science education students. *Journal of Science Education and technology*, 2007, 16.3: 239-246.
28. UDO, Mfon Effiong; ETIUBON, Rebecca Ufonabasi. Computer-based science simulations, guided-discovery and students' performance in chemistry. *Modern Applied Science*, 2011, 5.6: 211.
29. Pazarargadi, M., & Sadeghi, R. (2010). Simulation in Nursing Education, *Journal of Medical Education Strategies*, . 2010. (3) 4, 167-161. [In Persian]
30. Lakdashti A, Yousefi R, Khatiri K. The effect of educational simulator software's on learnin and remembering in university students and comparing it with traditional teaching Methods. *Information and Communication Technology in Educational Sciences*. 2011;1(3): 5-21. [In Persian]
31. Dori, Yehudit Judy, and Miri Barak. "Virtual and physical molecular modeling: Fostering model perception and spatial understanding." *Journal of Educational Technology & Society* 4.1 (2001): 61-74.
32. ABE, Takashige, et al. The effect of visual-spatial ability on the learning of robot-assisted surgical skills. *Journal of surgical education*, 2018, 75.2: 458-464.
33. PAES, Daniel; ARANTES, Eduardo; IRIZARRY, Javier. Immersive environment for improving the understanding of architectural 3D models: Comparing user spatial perception between immersive and traditional virtual reality systems. *automation in Construction*, 2017, 84: 292-303.
34. RUIZ, J. J., et al. Immersive displays for building spatial knowledge in multi-UAV operations. In: *2015 International Conference on Unmanned Aircraft Systems (ICUAS)*. IEEE, 2015. p. 1043-1048.
35. BERTRAND, Jeffrey, et al. The effects of presentation method and simulation fidelity on psychomotor education in a bimanual metrology training simulation. In: *2017 IEEE Symposium on 3D User Interfaces (3DUI)*. IEEE, 2017. p. 59-68..
36. ALSHAER, Abdulaziz; REGENBRECHT, Holger; O'HARE, David. Immersion factors affecting perception and behaviour in a virtual reality power wheelchair simulator. *Applied ergonomics*, 2017, 58: 1-12.
37. LAMB, Richard L. Examination of the effects of dimensionality on cognitive processing in science: A computational modeling experiment comparing online laboratory simulations and serious educational games. *Journal of Science Education and Technology*, 2016, 25.1: 1-15.
38. HEGARTY, Mary; WALLER, D. Individual differences in spatial abilities. *The Cambridge handbook of visuospatial thinking*, 2005, 121-169.
39. ALLOWAY, Tracy Packiam; BIBILE, Vanessa; LAU, Gemma. Computerized working memory training: Can it lead to gains in cognitive skills in students?. *Computers in Human Behavior*, 2013, 29.3: 632-638.
40. Zangeneh H, Saedi N. The effect of three-dimensional simulation of geometry concepts on students learning and retention in third grade of high school. *Educ Strategy Med Sci*. 2017;9(6): 431-438. [In Persian]
41. SAUNDERS, Alicia F.; SPOONER, Fred; LEY DAVIS, Luann. Using video prompting to teach mathematical problem solving of real-world video-simulation problems. *Remedial and Special Education*, 2018, 39.1: 53-64.
42. LU, Hsin-Ke; LIN, Peng-Chun. A Study of the Impact of Collaborative Problem-Solving Strategies on Students' Performance of Simulation-Based Learning--A Case of Network Basic Concepts Course. *International Journal of Information and Education Technology*, 2017, 7.5: 361.
43. LEE, JuHee, et al. Effects of high-fidelity patient simulation led clinical reasoning course: Focused on nursing core competencies, problem solving, and academic self-efficacy. *Japan Journal of Nursing Science*, 2016, 13.1: 20-28.
44. PEÑA-LÓPEZ, Ismael, et al. Pisa 2012 assessment and analytical framework. Mathematics, reading, science, problem solving and financial literacy. 2012.
45. FISCHER, Andreas; GREIFF, Samuel; FUNKE, Joachim. The process of solving complex problems. *Journal of Problem Solving*, 2011, 4.1: 19-42.
46. WANG, Yingxu; CHIEW, Vincent. On the cognitive process of human problem solving. *Cognitive systems research*, 2010, 11.1: 81-92.
47. LESTER, Evan M.; CRAIG, Paul A. High Fidelity Simulation and Aviation Training to Improve Problem Solving Skills and Coordination. In: *18th International Symposium on Aviation Psychology*. 2015. p. 85.