

## عنوان مقاله:

اثر بخشی بازی ویدئویی سازه های من بر انعطاف پذیری شناختی دانش آموزان بیش فعال ورزشکار

## محل انتشار:

مجله روانشناسی و روانپزشکی شناخت، دوره 8، شماره 2 (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 15

## نویسندگان:

فرشته عموزاده - PhD Student in Sport Psychology, Department of Physical Education and Sport Sciences, University of Tehran, Tehran, Iran

حسن غریاق زندی - Assistant Professor, Department of Physical Education and Sport Sciences, University of Tehran, Tehran, Iran

منوچهر مرادی سبزواری - Professor, Department of Electrical and Computer Engineering, University of Tehran, Tehran, Iran

رضا رستمی - Professor, Department of Psychology, University of Tehran, Tehran, Iran

علی مقدم زاده - Associate Professor, Department of Psychology, University of Tehran, Tehran, Iran

## خلاصه مقاله:

مقدمه: اختلال بیش فعال / نقص توجه نوعی اختلال دوران کودکی است که با الگویی مداوم از علائم بی توجهی، بیش فعالی یا تکانش گری نامناسب همراه است که معمولاً تا بزرگسالی ادامه دارد. هدف: پژوهش حاضر با هدف بررسی اثر بخشی بازی ویدئویی سازه های من بر انعطاف پذیری شناختی دانش آموزان بیش فعال ورزشکار انجام شد. روش: پژوهش از نوع شبه آزمایشی به همراه پیش آزمون، پس آزمون و پیگردی با گروه کنترل بود. جامعه آماری تحقیق 79 دانش آموز ورزشکار بیش فعال / نقص توجه 9 تا 16 سال استان لرستان در سال 1399 بودند. از این تعداد 30 دانش آموز به شکل تصادفی انتخاب و در دو گروه 15 نفری کنترل و آزمایش قرار گرفتند. آزمودنی ها با آزمون دسته بندی کارت های ویسکانسین سه بار (پیش آزمون، پس آزمون و پیگیری) ارزیابی شدند. همچنین برای آزمون فرضیه، از آزمون تحلیل کوواریانس چند متغیره، تحلیل واریانس با اندازه گیری مکرر، آزمون بنفرونی و نرم افزار SPSS نسخه 26 در سطح معنی داری 0/05 استفاده شد. یافته ها: نتایج نمرات انعطاف پذیری شناختی نشان داد که تفاوت معنی داری بین دو گروه در سه مرحله اندازه گیری وجود دارد ( $P=0/0001$ ). نتایج آزمون تعقیبی بنفرونی نیز نشان داد که بین گروه کنترل و آزمایش در مولفه های انعطاف پذیری شناختی تعداد طبقات ( $P=0/027$ ) و خطای درجاماندگی ( $P=0/0001$ ) تفاوت معنی داری وجود دارد، یعنی بازی ویدئویی سازه های من در گروه آزمایش باعث بهبود انعطاف پذیری شناختی شده است؛ ولی در گروه کنترل تغییری در میزان انعطاف پذیری شناختی مشاهده نشده است. نتیجه گیری: می توان نتیجه گرفت که بازی ویدئویی سازه های من، انعطاف پذیری شناختی دانش آموزان ورزشکار بیش فعال / نقص توجه را بهبود می بخشد.

## کلمات کلیدی:

Video game, Executive functions, Attention Deficit Hyperactivity Disorder  
بازی ویدئویی، کارکردهای اجرایی، اختلال بیش فعالی / نقص توجه

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1227276>



