

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های رایانه ای بر توانایی چرخش ذهنی نوجوانان

محل انتشار:

فصلنامه تازه های علوم شناختی، دوره 6، شماره 3 (سال: 1383)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

فرشته پورمحسنی - دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

مریم وفائی - دانشگاه تربیت مدرس، گروه روانشناسی، تهران، ایران.

پرویز آزاد فلاح - دانشگاه تربیت مدرس، گروه روانشناسی، تهران، ایران.

خلاصه مقاله:

هدف: گسترش روز افزون محبوبیت بازی های رایانه ای در میان کودکان و نوجوانان، محققان را بر آن داشته است تا به مطالعه تاثیرات شناختی، عاطفی و رفتاری این بازی ها بر استفاده کنندگان بپردازند. هدف پژوهش حاضر بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر توانایی چرخش ذهنی می باشد. چرخش ذهنی نوعی توانایی فضایی است که در آن شخص باید مجسم کند که اگر یک شکل دو یا سه بعدی، به اندازه معینی حول یک محور بچرخد، پس از چرخش چگونه ظاهر خواهد شد. روش: در این مطالعه مداخله ای روانشناختی در میان ۱۶۲ دانش آموز کلاس اول و دوم راهنمایی (۱۳-۱۲ ساله) یک پرسشنامه محقق ساخته توزیع و از طریق پرسشنامه، میزان آشنایی گروه نمونه با بازی رایانه ای «تتریس» کنترل گردید. سپس از میان آنها ۶۰ نفر به طور تصادفی انتخاب و به چهار گروه ۱۵ نفری آزمایش و کنترل تقسیم شدند. ابتدا، هر چهار گروه به طور همزمان در موقعیت پیش آزمون به آزمون چرخش تصویری پاسخ دادند. پس از آن دو گروه آزمایشی دختر و پسر در طول چهار هفته و در شش جلسه ۳۰ دقیقه ای به بازی «تتریس» پرداختند و بلافاصله بعد از آموزش هر چهار گروه مورد پس آزمون قرار گرفتند. اطلاعات به دست آمده به وسیله آزمون t مستقل و t وابسته تحلیل شد. یافته ها: نتایج نشان داد که توانایی چرخش ذهنی پسران و دختران در پیش آزمون تفاوت معناداری نداشت، اما پس از اجرای کاربردی آزمایشی، توانایی چرخشی ذهنی نوجوانان در پس آزمون افزایش یافت و این افزایش نمرات در دختران بیشتر از پسران بود. نتیجه گیری: الگوهای عوامل محیطی، اجتماعی و زیستی به این نتیجه گیری منجر می شوند که توانایی فضایی و به ویژه چرخش ذهنی دختران و زنان، در مقایسه با پسران و مردان از انعطاف پذیری بیشتری برخوردار است.

کلمات کلیدی:

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1348687>

