

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های رایانه ای بر الگوی امواج مغزی در افراد مبتلا به ناتوانی های یادگیری

محل انتشار:

فصلنامه ناتوانی های یادگیری، دوره 10، شماره 4 (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 17

نویسندگان:

یزدان موحدی - استادیار علوم اعصاب شناختی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

حسین ماجدی - کارشناس ارشد طراحی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

هدف پژوهش حاضر بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر الگوی امواج مغزی در افراد مبتلا به ناتوانی های یادگیری بود. روش پژوهش حاضر به صورت نیمه آزمایشی بود. جامعه آماری این پژوهش کلیه دانش آموزان مبتلا به ناتوانی ریاضی و خواندن مراجعه کننده به مراکز اختلالات یادگیری شهر تبریز در سال تحصیلی ۹۸-۱۳۹۷ بود. تعداد ۳۰ دانش آموز مبتلا به این ناتوانی ها، با دامنه سنی ۱۰ تا ۱۲ سال، به عنوان نمونه، به صورت هدفمند انتخاب و به صورت تصادفی در دو گروه آزمایش ریاضی و خواندن قرار گرفتند؛ سپس هر دو گروه از نظر امواج آلفا و تتا مورد ارزیابی قرار گرفتند (پیش آزمون)، و بعد گروه آزمایش به مدت ۲۰ جلسه ۴۵ دقیقه ای، با نسخه فارسی بازی آموزشی SOUND SMART کمپانی BRAIN TRAIN، آموزش های مرتبط را دریافت کردند و در پایان هم به منظور ارزیابی تفاوت های صورت گرفته، آزمون فوق، مجدداً روی هر دو گروه آزمایش اجرا شد (پس آزمون). داده های حاصل از این پژوهش با استفاده از نرم افزار Neuroguid مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. تحلیل داده های پژوهش حاضر نشان داد که بازی های رایانه ای بر الگوی امواج مغزی تتا و تتا تاثیر معناداری دارد، به نحوی که میزان تتا را کاهش و بتا را افزایش می دهد ($P < 0.01$). نتیجه گرفته می شود که برای ارتقای افراد با ناتوانی یادگیری ریاضی و خواندن از بازی های رایانه ای استفاده شود.

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای، الگوی امواج مغزی، ناتوانی یادگیری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1400285>

