

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های حرکتی و رایانه ای بر توجه و روابط اجتماعی دانش آموزان پسر مبتلا به اختلال نقص توجه/ بیش فعالی ۱۰-۱۲ سال

محل انتشار:

مجله روانشناسی و روانپزشکی شناخت، دوره 9، شماره 1 (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 15

نویسندگان:

سید حسن حسینی کلکو - PhD Student, Department of Motor Behavior, Tehran University, Tehran, Iran

مهدی شهبازی - Associate Professor, Department of Motor Behavior, Tehran University, Tehran, Iran

شهرزاد طهماسبی - Associate Professor, Department of Motor Behavior, Tehran University, Tehran, Iran

فضل اله باقرزاده - Associate Professor, Department of Motor Behavior, Tehran University, Tehran, Iran

خلاصه مقاله:

مقدمه: کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه/ بیش فعالی علاوه بر مشکلات عملکرد توجه و هوشیاری، پایین ترین سطح فعالیت اجتماعی را نشان می دهند و مشکلات بیشتری در دوستیابی و حفظ آن دارند. هدف: هدف از تحقیق حاضر تاثیر بازی های حرکتی و رایانه ای بر توجه و روابط اجتماعی دانش آموزان پسر مبتلا به اختلال نقص توجه/ بیش فعالی ۱۰-۱۲ سال بود. روش: پژوهش حاضر به لحاظ هدف کاربردی و از نوع نیمه تجربی با طرح پیش آزمون- پس آزمون با دو گروه تجربی و یک گروه کنترل بود. جامعه آماری پژوهش حاضر کلیه دانش آموزان پسر ابتدایی ۱۰-۱۲ سال مبتلا به اختلال نقص توجه/ بیش فعالی منطقه ۴ تهران در سال ۱۴۰۰ بودند. از میان آن ها تعداد ۳۶ نفر به صورت هدفمند و در دسترس انتخاب شدند. بازی های حرکتی و رایانه ای در ۸ هفته و هر هفته در ۳ جلسه ۶۰ دقیقه ای صورت پذیرفت. پرسشنامه کانرز نسخه والدین و پرسشنامه زبوف در پیش آزمون و پس آزمون توسط والدین پر شد. از تحلیل واریانس مرکب و از آزمون تی همبسته جهت تحلیل داده ها و با استفاده از نرم افزار SPSS نسخه ۲۳ استفاده شد. یافته ها: بازی های حرکتی و رایانه ای تاثیر مثبت معنی داری بر توجه و ارتباط اجتماعی داشتند؛ همچنین بازی های حرکتی و رایانه ای بر مهارت های ادراکی- حرکتی دانش آموزان بیش فعال پسر تاثیر مثبت معنی داری دارد ($P \geq 0.05$) اما بین تاثیر این دو مداخله بر هیچ یک از متغیرهای تحقیق تفاوت معنی- داری مشاهده نشد ($P \leq 0.05$). نتیجه گیری: بازی های حرکتی و رایانه ای موجب بهبود توجه و روابط اجتماعی کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه/ بیش فعالی می شود؛ بنابراین پیشنهاد می شود از این بازی ها برای کمک به کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه/ بیش فعالی استفاده شود.

کلمات کلیدی:

Motion games, Computer games, Attention Deficit Hyperactivity Disorder, Attention, Social communications

بازی های حرکتی، بازی های رایانه ای، نقص توجه/ بیش فعالی، توجه، روابط اجتماعی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1422428>

