

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های کامپیوتری بر سلامت دانشجویان با رویکرد تحلیل احساسات

محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی ارتقای سلامت و چالش های حقوقی و پزشکی فراروی آن (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

مینا محمدی - مدرس گروه کامپیوتر، گروه مهندسی کامپیوتر، آموزشکده فنی دختران مراغه، مراغه

رویا اصغری فر - کارمند بخش آموزش، مدرس گروه کامپیوتر، آموزشکده فنی دختران مراغه، مراغه

خلاصه مقاله:

زمینه و هدف: تجزیه و تحلیل احساسات، احساس مثبت را در مورد استفاده از بازیهای کامپیوتری نشان میدهد که مشارکتدانش آموزان را افزایش میدهد. روش تحقیق: روش تحقیق مورد استفاده در این مقاله، روش کیفی مبتنی بر طرح نیمه تجربی میباشد. دانشجویان شرکت کننده در این تحقیق از یک موسسه آموزشی هستند و در طول یک ترم تحصیلی فعالیت بازیهای رایانهای دارند. ما از یک تکنیک تحلیل احساسات مبتنی بر رویکرد متن کاوی برای تجزیه و تحلیل داده ها استفاده کردیم. یافته ها: این مقاله از تحقیقات شبه تجربی برای اندازه گیری تاثیر فعالیتهای مربوط به بازیهای یارانه ای بر میزان توجه دانشآموزان استفاده میکند که از طریق تحلیل احساسات نظرات آنها اندازه گیری میشود. هدف ما در این مقاله بررسی تاثیر بازیهای رایانه ای در محیطهای آموزشی و نقش آنها در سلامت و میزان رضایت دانشآموزان است. نتیجه گیری: در این تحقیق، ما استدلال میکنیم و نشان میدهم که بازیهای کامپیوتری به طور مثبت بر فعالیتهای آموزشی تاثیر میگذارد و ابزاری مفید است. بر اساس روش تحلیل احساسات به کار گرفته شده، نتایج به دست آمده، ۷۲٫۶۰٪ احساسات مثبت و تنها ۸٫۲۲٪ احساسات منفی را نشان میدهند.

کلمات کلیدی:

بازی های کامپیوتری، سلامت دانشجویان ، متن کاوی، تحلیل احساسات

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1688796>

