سیویلیکا - ناشر تخصصی مقالات کنفرانس ها و ژورنال ها
گواهی ثبت مقاله در سیویلیکا
CIVILICA.com

عنوان مقاله:

تاثیر مداخله بازی های حرکتی واقعیت مجازی بر کاهش علائم نقص توجه و تکانشگری در کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه/بیش فعالی

محل انتشار:

مجله روانشناسی و روانپزشکی شناخت, دوره 11, شماره 1 (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

مهسا استیلایی - . PhD Student, Department of Motor Behavior, Central Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.

ژاله باقرلی - . Assistant Professor, Department of Motor Behavior, Karaj Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran

صالح رفیعی - Assistant Professor, Sport Sciences Research Institute of Iran

بهنام ملکی - . Assistant Professor, Department of physical Educaion, Yadegare-Emam Khomayni (Rah) Branch, Islamic Azad University, Shar-e-Rey, Iran.

خلاصه مقاله:

مقدمه: واقعیت مجازی یکی از حوزه های جدید در تحقیقات است. استفاده از این روش در جامعه عادی نتایج سودمندی را نشان داده است. هدف: هدف تحقیق، بررسی تاثیر مداخله بازی های حرکتی واقعیت مجازی بر کاهش علائم نقص توجه و تکانشگری در کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه/بیش فعالی بود. روش: پژوهش حاضر از نوع مطالعات نیمه آزمایشی با طرح پیش آزمون-پس آزمون و گروه گواه بود. جامعه آماری شامل کودکان ۱۰-۸ سال ناحیه ۱ شهر مشهد در سال ۱۴۰۱ بود که تعداد ۳۰ کودک دارای اختلال نقص توجه/ بیش فعالی انتخاب شدند. جهت جمع آوری داده ها از مقیاس اسنپ-۴ (۲۰۰۱)، پرسشنامه تکانشگری کودکان هیرسچفیلد (۱۹۶۵) و دستگاه واقعیت مجازی بود. آزمودنی های گروه واقعیت مجازی به مدت ۶ هفته، دو بار در هفته و ۳۰ دقیقه به تمرین با واقعیت مجازی پرداختند. داده ها با استفاده از آزمون تحلیل واریانس مرکب و نرم افزار SPSS نسخه-۲۰ تحلیل شد. یافته ها: نتایج نشان داد اثر اصلی مراحل (η۲،۸۵/۹۸=F=۷۷۹/۰)، گروه (η۲،۴۸/۴۳=F =۶۰۸/۰) و اثر تعاملی گروه-مراحل (η۲، ۸۰/۱۳۳=F=۸۲۷/۰) معنا دار بود؛ لذا بازی های حرکتی واقعیت مجازی بر تکانشگری کودکان بیش فعال تاثیر معناداری داشت (≥۰۵/۰P). همچنین نتایج نشان داد اثر اصلی مراحل (η۲، ۷۳/۶۲=F=۶۹۱/۰)، گروه (η۲، ۵۴/۸=F=۲۳۴/۰) و اثر تعاملی گروه-مراحل (η۲،۱۴/۶۳=F =۶۹۳/۰) معنادار بود و بازی های حرکتی واقعیت مجازی بر کاهش علائم نقص توجه تاثیر معناداری داشت (≥۰۵/۰P). نتیجه‌گیری: نتایج نشان داد بازی های واقعیت مجازی می تواند به عنوان یک ابزار آموزشی مناسب جهت آموزش مهارت های رفتاری افراد مبتلا به اختلال نقص توجه/بیش فعال مورد استفاده قرار گیرد؛ لذا به محققان و معلمان پیشنهاد می شود از روش بازی های واقعیت مجازی برای این کودکان استفاده نمایند.

کلمات کلیدی:

Behavioral Skills, Symptoms of Attention Deficit/Hyperactivity, Impulsivity, Children, کلید واژه ها: مهارت های رفتاری, علائم نقص توجه/بیش فعالی, تکانشگری, کودکان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

https://civilica.com/doc/1973491