

عنوان مقاله:

اثر انواع بازی های رایانه ای بر توانایی چرخش ذهنی کودکان

محل انتشار:

فصلنامه روان شناسی تربیتی، دوره 2، شماره 6 (سال: 1385)

تعداد صفحات اصل مقاله: 26

نویسندگان:

علیرضا باغبان پرشکوهی - کارشناس ارشد روانشناسی از دانشگاه پیام نور

احمد علی پور - عضو هیئت علمی دانشگاه پیام نور

اسماعیل بیابانگرد - عضو هیات علمی دانشگاه علامه طباطبایی

خلاصه مقاله:

هدف پژوهش حاضر بررسی اثر انواع بازی های رایانه ای بر توانایی چرخش ذهنی کودکان است. 87 نفر از کودکان 11 ساله دختر و پسر کلاس پنجم دبستان با استفاده از روش نمونه گیری تصادفی انتخاب و در سه گروه بازی معمایی، بازی اکشن و گروه کنترل بطور تصادفی جایگزین شدند که در نهایت با تعامل جنسیت شش گروه شکل گرفت. گروه های آزمایش 8 جلسه، هر جلسه به مدت 30 دقیقه و در طول یک ماه تحت مداخله متغیر مستقل قرار گرفتند لکن به گروه کنترل هیچ بازی ارائه نشد. جهت ارزیابی توانایی چرخش ذهنی کودکان از آزمون آنلاین چی (2000) در پیش آزمون و پس آزمون استفاده شد. داده های حاصل با استفاده از آزمون با مستقل و تحلیل واریانس یکراهه مورد بررسی قرار گرفتند. نتایج نشان داد که عملکرد چرخش ذهنی پسران نسبت به دختران در پیش آزمون بهتر بود لکن در سرعت عمل تفاوت معناداری دیده نشد. تفاوت های جنسیتی اولیه بدنبال انجام بازی های رایانه ای کاهش یافت. گروه بازی های معمایی (هم پسران و هم دختران) نسبت به سایر گروه ها در توانایی چرخش ذهنی پیشرفت بیشتری را نشان دادند. گروه بازی حادثه ای (پسران) نیز نسبت به گروه های کنترل عملکرد بهتری داشتند. نتایج بر اساس نظریه های مختلف و در چهارچوب تعامل طبیعت و تربیت در ارتباط با وجود تفاوت های جنسیتی در توانایی های فضایی بررسی و تبیین شدند

کلمات کلیدی:

بازی رایانه ای؛ چرخش ذهنی؛ کودک

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/720020>

