

## عنوان مقاله:

تاثیر بازی های فعال ویدیویی بر رشد مهارت های جابجایی و دستکاری در کودکان 7 تا 9 سال

## محل انتشار:

دومین همایش ملی دستاوردهای علوم ورزشی و سلامت اهواز (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

## نویسنده:

حدیث غلامپور - کارشناس ارشد، دانشکده پرستاری و مامایی، گروه مامایی، دانشگاه علوم پزشکی جندی شاپور، اهواز، ایران

## خلاصه مقاله:

زمینه و هدف: یکی از مهم ترین دوره های رشد حرکتی کودکان، دوره حرکات بنیادی است. هدف از انجام این تحقیق بررسی تاثیر بازی های فعال ویدیویی بر رشد مهارت های جابجایی و دستکاری در کودکان 7 تا 9 سال می باشد. روش کار: روش اجرای این تحقیق از نوع نیمه تجربی می باشد که با استفاده از طرح پیش آزمون-پس آزمون همراه با گروه کنترل انجام شد. 30 دانش آموز دختر 7 تا 9 سال از مدارس ابتدایی شهر اهواز در این تحقیق شرکت کردند. ابتدا یک پیش آزمون گرفته شد و تمام شرکت کنندگان سه مرتبه آزمون رشد حرکتی درشت (مهارت جابجایی و دستکاری) را اجرا کردند. سپس شرکت کنندگان به صورت تصادفی در دو گروه تجربی و کنترل قرار گرفتند. گروه تجربی به مدت 6 جلسه تحت مداخله بازی های فعال ویدیویی با استفاده از دستگاه xbox کینکت قرار گرفت. پس از پایان مراحل تمرینی، از شرکت کنندگان دو گروه پس آزمون به عمل آمد. داده ها با استفاده از آزمون تی مستقل و تی وابسته در نرم افزار SPSS نسخه 22 تجزیه و تحلیل شدند. سطح معنی-داری،  $P < 0.05$  در نظر گرفته شد. یافته ها: نتایج نشان داد که بین پیش آزمون و پس آزمون گروه کنترل در متغیرهای جابجایی (سر خوردن، دویدن) و دستکاری (پرتاب از بالای شانه و غلتاندن) تفاوت معناداری وجود ندارد (0.05/0). نتیجه (p)

گیری: استفاده از بازی های فعال ویدیویی باعث بهبود مهارت های جابجایی و دستکاری در کودکان 7 تا 9 سال می گردد؛ بنابراین به مربیان، معلمان و والدین توصیه می گردد که جهت بهبود مهارت های بنیادی استفاده از بازی های فعال ویدیویی را مدنظر قرار دهند.

## کلمات کلیدی:

بازی های ویدیویی، جابجایی، دستکاری، کود

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/813252>

