

عنوان مقاله:

طراحی یک بازی رایانه ای حرکتی- شناختی برای افزایش هماهنگی چشم و دست کودکان مبتلا به اختلالات طیف اوتیسم

محل انتشار:

چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

نیلوفر رحیمی خشوئی - دانشجوی کارشناسی ارشد مهندسی پزشکی، دانشگاه اصفهان

جواد راستی - استادیار گروه مهندسی پزشکی دانشکده فنی و مهندسی، دانشگاه اصفهان

احمدرضا موحودی - استاد گروه رفتار حرکتی دانشکده تربیت بدنی، دانشگاه اصفهان

خلاصه مقاله:

کودکان مبتلا به اختلالات طیف اوتیسم علاوه بر برقراری ارتباط، در یادگیری، شناخت و حرکت مشکلاتی از قبیل حرکات کلیشه ای، واکنش پذیری زیاد و کم، عدم توجه و عدم هماهنگی چشم و دست دارند. مداخلات درمانی رایج برای بهبود مشکلات حرکتی این کودکان خسته کننده و غیر جذاب بوده و یا فقط بر یکی از مشکلات این کودکان تمرکز داشته اند. هدف از این پژوهش طراحی یک بازی- ورزش است که به کمک دوربین کینکت، حرکات کودک را ثبت کرده و از آن برای کنترل یک روند حرکتی استفاده شود. با ادغام بازی های ویدئویی و تمرینات ورزشی توانسته برای این کودکان و مربیان و والدین آن ها فرصتی را مهیا کرد که بتوانند همزمان بر روی بهبود چند اختلال تمرکز داشته باشند؛ و هدف از طراحی بازی این است که به برقراری ارتباط و بهبود تعامل اجتماعی کمک کند، همراه با مداخلات درمانی رایج، مشکلات حسی- حرکتی از جمله عدم هماهنگی چشم و دست را بهبود بخشد، حرکات کلیشه ای و بی هدف را کاهش دهد، به درک و شناخت صحیح این کودکان از حرکات اندام خود، افراد و اشیاء منجر شود و نیز با استفاده از محرک های چندحسی، آن ها را در طول مداخلات حرکت درمانی متمرکز نگه دارد و توجهشان را جلب کند. برای سنجش اعتبار، پرسشنامه هایی در اختیار دو گروه از متخصصین قرار گرفت و ضریب توافق کاپا با استفاده از SPSS نسخه 22 برابر 0.727 با سطح معناداری کمتر از 0.023 محاسبه شده است. یافته های این مطالعه نشان داد پایداری این روش از طریق ضریب کاپای محاسبه شده بین ارزیاب های هر دو گروه قابل توجه بوده است.

کلمات کلیدی:

بازی- ورزش، اوتیسم، شناخت، اختلالات حرکتی، کودکان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/895656>

