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

عنوان مقاله:
بررسی اثربخشی بازی های ویدیویی واقعیت مجازی بر عملکرد جسمانی کودکان مبتلابه فلج مغزی

محل انتشار:
دومین همایش ملی فناوری اطلاعات و ارتقا سلامت (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 1

نویسندگان:
مهسا سلمانی - *دانشجو کارشناسی پرستاری، مرکز پژوهشهای دانشجویی، دانشکده پرستاری و مامایی، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران.*

صادق طاهری - *دانشجو کارشناسی پرستاری، کمیته تحقیقات دانشجویی، دانشکده پرستاری، دانشگاه علوم پزشکی آجا، تهران، ایران.*

مینا قاضی زاده - *دانشجو کارشناسی پرستاری، کمیته تحقیقات دانشجویی، دانشکده پرستاری، دانشگاه علوم پزشکی آجا، تهران، ایران.*

ساراسادات حسینی - *دانشجو کارشناسی پرستاری، مرکز پژوهشهای دانشجویی، دانشکده پرستاری و مامایی، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران.*

خلاصه مقاله:
مقدمه: فلج مغزی یکی از شایع ترین معلولیت های فیزیکی در کودکان است. شیوع این بیماری 3–1 مورد از هر 1000 تولد زنده است. به منظور سازش با مرکز کنترل حرکت، این کودکان به تمرینات فیزیوتراپی زیادی نیاز دارند. بازی های ویدیویی واقعیت مجازی باعث می شود که کودک تنها یک مشاهده گر غیرفعال تصاویر رایانه ای نباشد، بلکه بااراده و حرکت فعال بتواند در محیط بازی تغییراتی ایجاد کند.روش کار: این پژوهش از نوع مطالعه مروری نظام مند هست که در سال 1399 انجام گردید. جستجو در متون موجود در پایگاه های اطلاعاتی فارسی و انگلیسی شامل,Iranmeg Embase, Web of science PubMed, SID با استفاده از کلیدواژه های,Video game,Cerebral palsy,Virtual reality rehabilitation و عبارات بولین و با محدودیت زمانی 10 سال، استراتژی سرچ ایجاد شد. پس از مطالعه ی چکیده مقالات یافت شده، مقالات مداخله ای مرتبط با عنوان پژوهش مورد مداقه واقع شدند.یافته ها: پس از بررسی 89 مقاله مرتبط با عنوان پژوهش، تعداد 14 مقاله مداخله ای وارد مطالعه شد. در بسیاری از مقالات به استفاده از بازی های ویدیویی واقعیت مجازی مانند کنسول بازی X-BOX، Nintendo Wii، Playstation3(SONY)، (Microsoft))، بازی های اندروید، سیستم واقعیت مجازی E-Link و سیستم واقعیت مجازی YouGrabber در بهبود عملکرد فیزیکی کودکان مبتلابه فلج مغزی ازجمله تعادل در نشستن و ایستادن، فعالیت مچ دست ها، قدرت چنگ زدن انگشتان، کنترل حرکات ظریف دست ها، قدرت عضلانی، هماهنگی در قدم زدن، دویدن و بالا رفتن از پله ها اشاره شده است. در دو پژوهش استفاده از این بازی ها را فاقد تاثیر مثبت در بهبود عملکرد فیزیکی کودکان مبتلابه فلج مغزی دانسته اند.نتیجه گیری: بیشتر مطالعات صرفا عملکرد فیزیکی را موردمطالعه قرار داده اند و حرکاتی که هدفمند و از روی ادراک کامل کودک از بازی باشد موردبررسی قرار نگرفته است. با توجه به تاثیر مطلوب این بازی ها، پیشنهاد می شود که استفاده از این روش به منظور آموزش فعالیت های روزانه هدفمند ازجمله لباس پوشیان، غذا خوردن و... موردمطالعه قرارگیری. همچنین با توجه به یافته های ضد ونقیض در مورد تاثیر این بازی ها بر فعالیت های حرکتی کودک، نیاز به مطالعه گسترده تری وجود دارد. به علت سهولت دسترسی این بازی ها در منزل، می توان آن را به عنوان یک plan پرستاری-توانبخشی در برنامه ی آموزش به خانواده ی بیمار قرارداد.

کلمات کلیدی:
واقعیت مجازی، بازی ویدیویی، فلج مغزی، فعالیت فیزیکی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

https://civilica.com/doc/946038