



تأثیر بازی های فعال ویدئویی بر رشد مهارت های جابجایی و دستکاری در کودکان ۷ تا ۹ سال

حدیث غلامپور^۱

۱. کارشناس ارشد، دانشکده پرستاری و مامایی، گروه مامایی، دانشگاه علوم پزشکی جندی شاپور، اهواز، ایران

Email: (nsafzaly@gmail.com)

نوع ارائه مقاله: پوستر

چکیده

زمینه و هدف: یکی از مهم ترین دوره های رشد حرکتی کودکان، دوره حرکات بنیادی است. هدف از انجام این تحقیق بررسی تأثیر بازی های فعال ویدئویی بر رشد مهارت های جابجایی و دستکاری در کودکان ۷ تا ۹ 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. ۳۰ دانش آموز دختر ۷ تا ۹ 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 ۶ جلسه تحت مداخله بازی های فعال ویدئویی 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 ۲۲ 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 ($p > 0/05$) ولی بین پیش آزمون و پس آزمون گروه تجربی در متغیرهای جابجایی (سر خوردن، دویدن) و دستکاری (پرتاب از بالای شانه و غلتاندن) تفاوت معنادار وجود دارد ($p < 0/05$).

نتیجه گیری: استفاده از بازی های فعال ویدئویی باعث بهبود مهارت های جابجایی و دستکاری در کودکان ۷ تا ۹ سال می گردد؛ بنابراین به مربیان، معلمان و والدین توصیه می گردد که جهت بهبود مهارت های بنیادی استفاده از بازی های فعال ویدئویی را مدنظر قرار دهند.

کلیدواژه ها: بازی های ویدئویی، جابجایی، دستکاری، کود