



تأثیر یک دوره بازی‌های ویدئویی فعال بر عملکرد مهارت دارت در کودکان دارای اختلال طیف اتیسم

نیلوفر جعفری گندمانی*¹، رسول عابدانزاده²، اسماعیل صائمی³

1. کارشناسی ارشد، گروه رفتار حرکتی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران (*نویسنده مسئول).

2. استادیار، گروه رفتار حرکتی، دانشکده علوم ورزشی، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران

*Email: niloojafari74699@gmail.com

نوع ارائه مقاله: سخنرانی

چکیده

زمینه و هدف: هدف پژوهش حاضر بررسی تأثیر یک دوره بازی‌های ویدئویی فعال بر عملکرد مهارت دارت در کودکان مبتلا به اختلال طیف اتیسم بود.

روش کار: در این پژوهش نیمه تجربی، 30 کودک دارای اختلال طیف اتیسم سطح یک شهر اهواز به صورت هدفمند انتخاب و با گمارش تصادفی در سه گروه هم‌سان مساوی (تمرین واقعی، تمرین مجازی و گروه کنترل) قرار گرفتند. سپس طی یک جلسه جداگانه، پیش‌آزمون پرتاب دارت با انجام 10 کوشش در محیط واقعی به عمل آمد. بعد از گذشت یک هفته از پیش‌آزمون، افراد گروه‌های تمرینی به مدت چهار جلسه طی دو هفته و در هر جلسه 30 کوشش (سه بلوک 10 کوششی) را در مرحله اکتساب تمرین کردند. گروه تمرین مجازی با دستگاه ایکس-باکس کینکت 360 و گروه تمرین واقعی با تخته واقعی دارت به اجرای تمرینات پرداختند. گروه کنترل در طی این مدت، هیچ نوع تمرین پرتاب دارت (چه واقعی چه مجازی) نداشتند. بعد از آخرین جلسه اکتساب، پس‌آزمون در محیط واقعی با اجرای 10 کوشش به عمل آمد.

یافته‌ها: تجزیه و تحلیل داده‌ها توسط آزمون تحلیل واریانس مرکب و آزمون‌های تعقیبی و همچنین تحلیل واریانس یکراره در سطح $P \leq 0/05$ و با نرم‌افزار SPSS22 انجام شد. نتایج آنوای مرکب نشان داد که در مرحله اکتساب بین دو گروه تمرینی تفاوت معناداری وجود دارد ($P \leq 0/01$) و گروه مجازی نسبت به گروه واقعی عملکرد بهتری داشت همچنین گروه مجازی نسبت به گروه واقعی دارای پیشرفت بهتری در میانگین نمرات پرتاب دارت بودند.

نتیجه‌گیری: به طور کلی، نتایج نشان داد که بازی‌های ویدئویی فعال (تمرین در محیط مجازی) باعث بهبود عملکرد پرتاب دارت در کودکان دارای اختلال طیف اتیسم می‌شود. بنابراین، به مربیان و معلمان ورزشی پیشنهاد می‌شود از این روش لذت‌بخش و مفرح برای بهبود مهارت‌های حرکتی افراد اتیسم استفاده کنند

کلید واژه‌ها: ایکس-باکس، کینکت، محیط مجازی، دارت.