



دانشگاه آزاد اسلامی واحد اصفهان (خوراسگان)

www.khuisf.ac.ir

اثر بخشی آموزش عناصر بازی کامپیوتری بر کارکردهای اجرایی (بازداری، حافظه فعال، دیداری-فضایی، توجه، انعطاف پذیری شناختی) در کودکان ۸ تا ۱۲ سال مبتلا به اختلال یادگیری همراه با نقص توجه و بیش فعالی

The Effective Of Computre Games On Excutive Functions (Inhibition;Woking Memory;Visual spatial;Attention;Cognitive Flexibility) in Children white 8-12 Years Old white Lerning Disabilities with Attention Deficit Hyperactivity Disorder

پدید آورنده : ام البنین نقیان کوپایی

رشته تحصیلی : روانشناسی بالینی

سال دفاع : 1398

مقطع تحصیلی : کارشناسی ارشد

چکیده :

هدف پژوهش اثربخشی آموزش عناصر بازی کامپیوتری بر کارکردهای اجرایی (بازداری، حافظه فعال، دیداری-فضایی، توجه، انعطاف پذیری شناختی) در کودکان ۸-۱۲ ساله مبتلا به اختلال یادگیری همراه با نقص توجه - بیش فعالی بود. روش پژوهش نیمه آزمایشی با طرح پیش آزمون، پس آزمون و پیگیری همراه با گروه کنترل بود. جامعه آماری شامل کلیه کودکان ۸-۱۲ ساله مبتلا به اختلال یادگیری همراه با نقص توجه-بیش فعالی شهر اصفهان در سال تحصیلی ۹۸-۹۷ بود. به روش نمونه گیری در دسترس تعداد ۳۰ نفر از کودکان ۸-۱۲ ساله مبتلا به اختلال یادگیری همراه با نقص توجه - بیش فعالی انتخاب و به طور تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل قرار گرفت. ابزارهای پژوهش شامل آزمون عصب روان شناختی کانرز (۲۰۰۴)، مقیاس هوش و کسلر ویرایش چهارم (۲۰۰۳) و پرسشنامه رتبه بندی رفتاری کارکردهای اجرایی (جیوبا ۲۰۰۰) بود. داده ها با روش تحلیل واریانس با اندازه گیری مکرر

و با نرم افزار SPSS نسخه ۲۴ تحلیل شد. نتایج تحلیل نشان داد که تفاوت معناداری بین گروه آزمایش و کنترل در کارکردهای اجرایی و مولفه های بازداری، حافظه فعال، دیداری-فضایی، توجه، انعطاف پذیری شناختی در سطح $P < 0/01$ وجود دارد. همچنین مرحله پیگیری تفاوت معناداری با مرحله پیش آزمون نداشت ($P > 0/05$). در نتیجه آموزش عناصر بازی کامپیوتری بر کارکردهای اجرایی و مولفه های آن اثربخش می باشد. کلید واژه: عناصر بازی کامپیوتری، کارکردهای اجرایی، اختلال یادگیری، نقص توجه_ بیش فعالی.