محمدعلی یکه باشی گلمکانی، ۱۴۰۵

بسته آموزشی مبتنی بر بازی های دیداری‌حرکتی بر بهبود املا دانش آموزان دارای اختلال یادگیری (دانش آموزان مقطع ابتدایی مدارس شهر مشهد با اختلال یادگیری (با تمرکز بر مشکلات املایی))

این پژوهش با هدف بررسی تاثیر آموزش بازی‌های دیداری‌حرکتی بر بهبود املا دانش‌آموزان دارای اختلال یادگیری دانش‌آموزان مقطع ابتدایی مدارس شهر مشهد با اختلال یادگیری (با تمرکز بر مشکلات املایی) صورت گرفته است. این پژوهش به لحاظ هدف از نوع پژوهش‌های کاربردی و از نظر روش از نظر روش از نوع نیمه آزمایشی همراه با پیش آزمون- پس آزمون با گروه گواه می باشد. جامعه آماری پژوهش را کلیه دانش‌آموزان پسر و دختر مقطع ابتدایی که در مدارس ابتدایی شهر مشهد مشغول تحصیل می باشند تشکیل دادند. تعداد این دانش اموزان در شش مقطع اول تا ششم بر طبق امار مرکز 26500 دانش اموز بودند که از این میان و از دانش اموزانی که حاضر به همکاری بودند و بر اساس نمونه گیری داوطلبانه 40 دانش آموز انتخاب و نمونه آماری پژوهش حاضر را تشکیل دادند. پس از شناسایی دانش‌آموزان واجد شرایط، آن‌ها بر اساس تطابق ویژگی‌ها (سن، جنسیت، شدت اختلال، سطح هوش) به دو گروه 20 نفره (آزمایش و کنترل)تقسیم شدند. ابزار گردآوری داده ها شامل آزمون تشخیص املاء، پروتکل آموزش املاء از طریق بازی‌های حرکتی و آزمون حافظه وکسلر(فرم الف) بود. در این پژوهش با استفاده از نرم‌افزار spss 28 داده‌ها تجزیه و تحلیل شدند. برای تجزیه وتحلیل داده¬ها ازروش آمار استنباطی و توصیفی استفاده شد. از روش آمار توصیفی برای بررسی و مقایسه میانگین و انحراف استاندارد متغیرها در گروه کنترل و آزمایش و از آمار استنباطی برای تجزیه و تحلیل فرضیات تحقیق استفاده شد که شامل مفروضات کوواریانس یک و چند متغیره بود. نتایج تحلیل استنباطی با استفاده از تحلیل کوواریانس نشان داد که پس از کنترل نمرات پیش‌آزمون، تفاوت معناداری بین دو گروه آزمایش و کنترل در نمرات املا وجود دارد اندازه اثر 0/664 بزرگ بود و نشان داد که 66/4 درصد از واریانس نمرات املا در پس‌آزمون توسط آموزش مبتنی بر بازی‌های دیداری-حرکتی تبیین می‌شود. همچنین، تحلیل تفکیکی انواع خطاهای املایی نشان داد که بیشترین کاهش خطاها در گروه آزمایش مربوط به خطاهای حافظه دیداری، خطاهای ناشی از ضعف در تمایز دیداری و خطاهای حافظه توالی دیداری بوده است که با ماهیت مداخله (بازی‌های دیداری-حرکتی) همخوانی دارد. به طور کلی، یافته‌های این فصل نشان می‌دهد که آموزش مبتنی بر بازی‌های دیداری-حرکتی به طور معناداری باعث بهبود املا دانش‌آموزان دارای اختلال یادگیری شده است و بنابراین فرضیه پژوهش تأیید می‌شود.

کلیدواژه‌ها: کلید واژه ها: بازی‌های دیداری‌حرکتی، بهبود املا، اختلال یادگیری.

شماره‌ی پایان‌نامه: ۱۲۷۱۲۹۸۰۷۹۳۴۰۵۷۵۰۱۰۴۶۱۶۳۴۷۲۹۸۲
تاریخ دفاع: ۱۴۰۵/۰۷/۲۸
رشته‌ی تحصیلی:
دانشکده:
استاد راهنما: دکتر حسین ماهور

Thesis:

The Effect of a Training Package Based on Visual-Motor Games on Improving the Spelling Skills of Elementary School Students in Mashhad with Academic Difficulties (Focusing on Spelling Issues)

This study aimed to investigate the effect of training based on visual-motor games on improving spelling of students with learning disabilities in Mashhad with learning disabilities (focusing on spelling problems). This study is an applied research in terms of purpose and a semi-experimental study with a pre-test-post-test with a control group in terms of method. The statistical population of the study consisted of all primary school boys and girls who are studying in primary schools in Mashhad. According to the center's statistics, the number of these students in the first to sixth grades was 26,500, and from among these and from the students who were willing to cooperate, 40 students were selected based on voluntary sampling and formed the statistical sample of the present study. After identifying the eligible students, they were divided into two groups of 20 (experimental and control) based on matching characteristics (age, gender, severity of disorder, intelligence level). The data collection tools included the spelling recognition test, the spelling training protocol through motor games, and the Wechsler memory test (Form A). In this study, data were analyzed using SPSS 28 software. Inferential and descriptive statistics were used to analyze the data. Descriptive statistics were used to examine and compare the mean and standard deviation of variables in the control and experimental groups, and inferential statistics were used to analyze the research hypotheses, which included univariate and multivariate covariance assumptions. The results of the inferential analysis using analysis of covariance showed that after controlling for pre-test scores, there was a significant difference between the experimental and control groups in spelling scores. The effect size was large at 0.664, indicating that 66.4% of the variance in spelling scores at the post-test was explained by training based on visual-motor games. Also, the discriminant analysis of the types of spelling errors showed that the greatest reduction in errors in the experimental group was related to visual memory errors, errors due to weakness in visual discrimination, and visual sequence memory errors, which is consistent with the nature of the intervention (visual-motor games). Overall, the findings of this chapter indicate that training based on visual-motor games significantly improved the spelling of students with learning disabilities, and therefore the research hypothesis is

confirmed.