

اثربخشی بازی درمانی مبتنی بر شناختی-رفتاری بر خودکارآمدی و احساس تنهایی دانش آموزان ابتدایی دارای مشکلات یادگیری

ساناز هادی پور*، 122،

1395-10-08

هدف از پژوهش حاضر بررسی اثربخشی بازی درمانی مبتنی بر شناختی-رفتاری بر خودکارآمدی و احساس تنهایی دانش آموزان ابتدایی دارای مشکلات یادگیری بود. روش پژوهش از نوع نیمه آزمایشی بوده و از طرح پیش-آزمون - پس-آزمون با گروه کنترل استفاده شد. جامعه آماری این پژوهش را دانش آموزان ابتدایی دارای مشکلات یادگیری شهر رشت در سال 1395 تشکیل می-دهند (38 نفر). افراد نمونه در مرحله اول بطور نمونه گیری در دسترس انتخاب و پس از تکمیل مقیاس خودکارآمدی عمومی شرر و مقیاس احساس تنهایی آشر و کسب حدنصاب لازم برای ورود به تحقیق با استفاده از نمونه گیری تصادفی در دو گروه آزمایشی و کنترل (12 نفر برای هر گروه) گمارده شدند. گروه آزمایش در 8 جلسه گروهی بازی درمانی شناختی-رفتاری شرکت کردند، درحالیکه گروه کنترل هیچ مداخله ای دریافت نکرد. داده های جمع آوری شده با استفاده از نرم افزار spss نسخه 18 و به شیوه تحلیل کواریانس تک متغیره و چند متغیره تجزیه و تحلیل شدند. نتایج نشان می دهد که بین میانگین نمرات پس آزمون گروه آزمایش و کنترل تفاوت معناداری وجود دارد و بازی درمانی شناختی-رفتاری به طور معناداری موجب افزایش خودکارآمدی دانش آموزان ابتدایی دارای مشکلات یادگیری شده است (01/0>P). تنهایی احساس کاهش موجب معناداری طور به رفتاری-شناختی درمانی بازی همچنین (01/0>P) دانش آموزان ابتدایی دارای مشکلات یادگیری شده است (P<01/0). با توجه به اثربخشی بازی درمانی شناختی-رفتاری پیشنهاد می شود از این شیوه آموزشی به منظور بهبود وضعیت شناختی و روانشناختی دانش آموزان ابتدایی دارای مشکلات یادگیری استفاده شود.

کلمات کلیدی : واژه های کلیدی: بازی درمانی شناختی-رفتاری، خودکارآمدی، احساس تنهایی، مشکلات یادگیری.

[Islamic Azad University, Rasht Branch - Thesis Database](#)

[دانشگاه آزاد اسلامی واحد رشت - سامانه بانک اطلاعات پایان نامه ها](#)