



Θεματική Ενότητα: Εφαρμογή των Νέων Τεχνολογιών στον Αθλητισμό, την Υγεία, τη Φυσική Αγωγή Προφορικές Ανακοινώσεις 20ου Διεθνούς Συνεδρίου Φυσικής Αγωγής & Αθλητισμού

Section: Application of New Technologies in Sport, Health, Physical Education

Oral Presentations of the 20th International Congress on Physical Education & Sport

15528

ΨΗΦΙΑΚΑ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ Η ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΟΥΣ ΣΕ ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΣΧΙΖΟΦΡΕΝΕΙΑ

Πάτση Χ., Αντωνίου Π., Λάγιου Κ., Μπάτσιου Σ., Μπεμπέτσος Ε., Κούση Ε.

Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Τ.Ε.Φ.Α.Α., Επιμελήτρια Α', Ψυχίατρος, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Τ.Ε.Φ.Α.Α., Προϊσταμένη Ξενώνα

cpatsi@phyed.duth.gr

DIGITAL INTERACTIVE GAMES AND THEIR EFFECTION IN PEOPLE WITH SCHIZOPHRENIA

C. Patsi, P. Antoniou, K. Lagiou, S. Batsiou, E. Bebetsos, E. Kousi

Democritus University of Thrace, D.P.E.S.S., A Curator, Psychiatrist, Head of Shelter

Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), έχουν διεισδύσει σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας. Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν μια ιδιαίτερη πτυχή των ΤΠΕ, εξελίσσονται συνεχώς, γίνονται πιο ελκυστικά με αποτέλεσμα να απορροφούν την προσοχή όλο και περισσότερων ατόμων. Η νέα γενιά των ψηφιακών διαδραστικών παιχνιδιών, τείνει να επηρεάσει τη φυσική δραστηριότητα των ατόμων. Τα πλέον σύγχρονα ψηφιακά παιχνίδια που απαιτούν κίνηση και σωματική άσκηση και επηρεάζουν τη φυσική δραστηριότητα των ατόμων, ονομάζονται "exergames". Τα "exergames" συνδυάζουν την άσκηση με το παιχνίδι και αποτελούν μία δημοφιλή εναλλακτική λύση στην ενασχόληση των ατόμων με φυσικές δραστηριότητες. Συμβάλλουν στην αύξηση της συμμετοχής τους σε προγράμματα άσκησης και μπορεί να επιδράσουν θετικά στη βελτίωση και στη διατήρηση της φυσικής κατάστασης και της υγείας. Ο τρόπος ζωής και οι συνήθειες των ατόμων με σχιζοφρένεια έχουν σαν συνέπεια την εμφάνιση χρόνιων ασθενειών. Ασθένειες που εμφανίζονται συχνά σε αυτά τα άτομα, είναι ο διαβήτης, καρδιαγγειακές παθήσεις, ηπατίτιδα, HIV και ορισμένες μορφές καρκίνου. Ακόμη ένα μεγάλο ποσοστό είναι καπνιστές, δε συμμετέχουν σε προγράμματα άσκησης, ακολουθούν κακή διατροφή και παρουσιάζουν διαταραχές ύπνου. Σκοπός της παρούσας έρευνας ήταν να διερευνηθεί η επίδραση ενός ψηφιακού διαδραστικού παιχνιδιού στη συγκινησιακή κατάσταση των ατόμων με σχιζοφρένεια. Το δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν 8 άτομα με σχιζοφρένεια, ηλικίας από 30 έως 60 ετών. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιήθηκε το ψηφιακό διαδραστικό παιχνίδι Nintendo Wii και πραγματοποιήθηκαν προσωπικές δομημένες συνεντεύξεις από ψυχίατρο, για να εξεταστεί η διάθεση των ατόμων από την ενασχόλησή τους με το ψηφιακό διαδραστικό παιχνίδι. Στην ψυχιατρική συνέντευξη, ο ψυχίατρος είχε ενεργό ρόλο και έθετε συγκεκριμένα ερωτήματα στα άτομα. Η εμπειρία και η ικανότητά του, ήταν σημαντικός παράγοντας για την ερμηνεία και την κατανόηση των απαντήσεων των ατόμων. Η διάρκεια της παρέμβασης ήταν 18 εβδομάδες, με συχνότητα 3 φορές/εβδομάδα και διάρκεια ενασχόλησης με το ψηφιακό διαδραστικό παιχνίδι για 40 λεπτά. Από τα αποτελέσματα της έρευνας φάνηκε ότι το ψηφιακό διαδραστικό παιχνίδι συνέβαλε στη βελτίωση της διάθεσης των ατόμων. Τα άτομα ασχολούνταν με ενθουσιασμό με το παιχνίδι και ανέφεραν ότι τους παρακινούσε να ασκούνται και ότι ήταν διατεθειμένοι να συνεχίσουν να ασκούνται με ψηφιακά διαδραστικά παιχνίδια ή και σε πραγματική διάσταση μετά το πέρας της

παρέμβασης. Συμπερασματικά τα ψηφιακά διαδραστικά παιχνίδια πιθανόν να συμβάλλουν θετικά στη θεραπεία αυτών των ατόμων και να προωθούν ένα δραστήριο και υγιεινό τρόπο ζωής.

Λέξεις κλειδιά: Ψηφιακά Διαδραστικά Παιχνίδια, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνίας, Σχιζοφρένεια

16019

Η ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗΣ NINTENDO WII ΣΤΗ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΗΣ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑΣ ΦΟΙΤΗΤΩΝ ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΣΕ ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΜΕ ΕΝΑ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΞΑΣΚΗΣΗΣ

Βερναδάκης Ν., Αντωνίου Π., Γιοφτσίδου Α., Γιαννούση Μ., Ιωαννίδης Δ.

Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Τ.Ε.Φ.Α.Α.

nvernada@phyed.duth.gr

THE EFFECT OF THE NINTENDO WII GAME CONSOLE TO IMPROVE PHYSICAL EDUCATION STUDENTS' BALANCE COMPARED TO A TRADITIONAL EXERCISE PROGRAM

N. Vernadakis, P. Antoniou, A. Gioftsidou, M. Giannoussi, D. Ioannidis

Democritus University of Thrace, D.P.E.S.S.

Σκοπός αυτής της έρευνας ήταν να αξιολογήσει την αποτελεσματικότητα του Nintendo Wii Fit Plus ως μέσο εξάσκησης για τη βελτίωση της ισορροπίας σε σύγκριση με ένα παραδοσιακό πρόγραμμα εξάσκησης της ισορροπίας. Οι συμμετέχοντες ήταν 32 τριτοετείς και τεταρτοετείς προπτυχιακοί φοιτητές του Τμήματος Επιστήμης Φυσικής Αγωγής & Αθλητισμού στο Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, οι οποίοι χωρίστηκαν σε δύο ομάδες των 16 ατόμων (Πειραματική – Nintendo Wii και Ελέγχου – Παραδοσιακή), ανάλογα με τη μέθοδο εξάσκησης. Το παρεμβατικό πρόγραμμα είχε διάρκεια 8 εβδομάδων με συχνότητα συνεδριών 2 φορές την εβδομάδα και διάρκεια εξάσκησης 24 λεπτά. Πριν και μετά το παρεμβατικό πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε αξιολόγηση της συνολικής ισορροπίας (Overall Stability Index - OSI) των συμμετεχόντων στο δεξί και αριστερό πόδι με το ηλεκτρονικό σύστημα ισορροπίας Biodex (Biodex Stability System). Ανάλυση διακύμανσης διπλής κατεύθυνσης με επαναλαμβανόμενες μετρήσεις στον τελευταίο παράγοντα (Two Way Repeated Measures ANOVA) πραγματοποιήθηκε για να διαπιστωθεί η επίδραση της ομάδας εξάσκησης (Πειραματικής, Ελέγχου) και της μέτρησης (αρχική, τελική) στη συνολική ικανότητα ισορροπίας. Όπου διαπιστώθηκαν αρχικές διαφορές μεταξύ των ομάδων, εφαρμόστηκε ανάλυση συνδιακύμανσης μονής κατεύθυνσης (One Way ANCOVA). Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι δεν υπήρχαν σημαντικές διαφορές μεταξύ της πειραματικής και της ομάδας ελέγχου όσον αφορά την συνολική ικανότητα ισορροπίας. Ωστόσο, και οι δύο ομάδες βελτίωσαν την ισορροπία τους από την αρχική στην τελική μέτρηση. Συμπερασματικά, η χρήση του Nintendo Wii Fit Plus μπορεί να είναι ένα αποτελεσματικό μέσο εξάσκησης για την βελτίωση της ισορροπίας φοιτητών Φυσικής Αγωγής.

Λέξεις κλειδιά: Ισορροπία, ψηφιακά διαδραστικά παιχνίδια κονσόλας, Nintendo Wii

16163

Η ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΜΙΑΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΑ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΣΚΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΗΣ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑΣ ΦΟΙΤΗΤΩΝ ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ

Βερναδάκης Ν., Γιοφτσίδου Α., Αντωνίου Π., Γιαννούση Μ., Ιωαννίδης Δ.

Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Τ.Ε.Φ.Α.Α.

nvernada@phyed.duth.gr

THE INFLUENCE OF AN EXERGAME-BASED INTERVENTION FOR THE IMPROVEMENT OF PHYSICAL EDUCATION STUDENTS' BALANCE

N. Vernadakis, A. Gioftsidou, P. Antoniou, M. Giannoussi, D. Ioannidis

Democritus University of Thrace, D.P.E.S.S.

Ο σκοπός αυτής της έρευνας ήταν να διερευνηθούν τα αποτελέσματα μιας παρέμβασης βασισμένης στα αλληλεπιδραστικά παιχνίδια άσκησης (exergames) για τη βελτίωση της ισορροπίας προπτυχιακών φοιτητών Φυσικής Αγωγής. Οι συμμετέχοντες ήταν τριάντα δύο (32) φοιτητές, οι οποίοι με τη μέθοδο της τυχαίας δειγματοληψίας χωρίστηκαν σε δύο ομάδες των 16 ατόμων (Πειραματική – Nintendo Wii και Ελέγχου – Παραδοσιακή), ανάλογα με τη μέθοδο εξάσκησης. Το ηλεκτρονικό σύστημα ισορροπίας Biodex (Biodex Stability System) χρησιμοποιήθηκε για να αξιολογήσει τον απαιτούμενο χρόνο για την ολοκλήρωση μιας δυναμικής δεξιότητας ισορροπίας σε 8 στόχους (LOS) με στήριξη σε ένα άκρο κάθε φορά. Οι συμμετέχοντες της ομάδας του Nintendo Wii ολοκλήρωσαν εθελοντικά 24 λεπτά εξάσκησης με παιχνίδια ισορροπίας του WiiFit Plus, 2 φορές την εβδομάδα για ένα διάστημα 8 εβδομάδων, ενώ η παραδοσιακή ομάδα χρησιμοποίησε ένα πρόγραμμα εξάσκησης

με μίνι τραμπολίνο και φουσκωτούς δίσκους. Ανάλυση διακύμανσης διπλής κατεύθυνσης με επαναλαμβανόμενες μετρήσεις στον τελευταίο παράγοντα (Two Way Repeated Measures ANOVA) πραγματοποιήθηκε για να διαπιστωθεί η επίδραση της ομάδας εξάσκησης (Πειραματικής, Ελέγχου) και της μέτρησης (αρχική, τελική) στην ικανότητα ισορροπίας σε κινούμενους στόχους. Η ανάλυση των αποτελεσμάτων έδειξε ότι η χρήση του Nintendo Wii Fit ως μέσο εξάσκησης για τη βελτίωση της ικανότητας ισορροπίας, είχε θετικά αποτελέσματα στους προπτυχιακούς φοιτητές. Σημαντικές διαφορές δεν παρουσιάστηκαν μεταξύ αρχικών και τελικών μετρήσεων για τις δύο ομάδες.

Λέξεις κλειδιά: Ισορροπία, ψηφιακά διαδραστικά παιχνίδια κονσόλας, Nintendo Wii

16075

ΧΡΗΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΤΠΕ ΓΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΑΠΟ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ

Αντωνίου Κ., Βερναδάκης Ν., Αντωνίου Π.

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Δημοκρίτειο

Πανεπιστήμιο Θράκης, Τ.Ε.Φ.Α.Α

panton@phyed.duth.gr

USE OF ICT APPLICATIONS OF PHYSICAL EDUCATION STUDENTS FOR COMMUNICATION

K. Antoniou, N. Vernadakis, P. Antoniou

School of Primary Education Aristotle University of Thessaloniki, Democritus University of Thrace, D.P.E.S.S.

Τα τελευταία χρόνια η διάδοση συσκευών και εφαρμογών των ΤΠΕ επεκτείνεται συνεχώς σε πολλούς τομείς και δραστηριότητες του ανθρώπου. Η τεχνολογία αποτελεί πλέον διαμεσολαβητή της επικοινωνιακής σχέσης που αναπτύσσουν άνθρωποι κάθε ηλικίας και μορφωτικού ή βιοτικού επιπέδου. Πολλοί ισχυρίζονται ότι η επικοινωνία μέσω της τεχνολογίας επιφέρει σημαντικές αλλαγές σε βασικές επικοινωνιακές δεξιότητες και υποκαθιστά σε αρκετές περιπτώσεις την πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία. Αυτό μπορεί να εκδηλώνεται ως φαινόμενο και σε κοινότητες ανθρώπων που έχουν καθημερινή επαφή λόγω συνθηκών ή που το κύριο πεδίο ενασχόλησης τους δεν είναι η τεχνολογία. Σκοπός της παρούσης έρευνας είναι η καταγραφή και αξιολόγηση των συσκευών και εφαρμογών ΤΠΕ που χρησιμοποιούν οι φοιτητές του ΤΕΦΑΑ για να επικοινωνήσουν και επιπρόσθετα η μορφή της επικοινωνίας κειμένου. Στην έρευνα πήραν εθελοντικά και ανώνυμα μέρος 72 πρωτοετείς φοιτητές του ΤΕΦΑΑ ΔΠΘ που συμπλήρωσαν ένα κατάλληλα διαμορφωμένο ερωτηματολόγιο μέσω του Διαδικτύου. Το ερωτηματολόγιο κατέγραφε τις συσκευές που χρησιμοποιούσαν για την επικοινωνία, την αντιλαμβανόμενη συχνότητα χρήσης, την χρήση κειμένου για την επικοινωνία και χαρακτηριστικά αυτής της μορφής όπως πχ γλώσσα γραφής. Για την επεξεργασία των δεδομένων χρησιμοποιήθηκε περιγραφική στατιστική (ανάλυση συχνοτήτων) για την αξιολόγηση της χρήσης και της μορφής του κειμένου ενώ για την διαπίστωση διαφορών ως προς το φύλο η αξιολόγηση διαφοράς μέσω τιμών μεταξύ δύο ανεξάρτητων δειγμάτων (t test για ανεξάρτητα δείγματα). Τα αποτελέσματα έδειξαν πως το 86% των συμμετεχόντων χρησιμοποιεί την Διαδικτυακή εφαρμογή facebook, το 75% την εφαρμογή skype και 50% την εφαρμογή msn. Το σύνολο δηλώνει πως χρησιμοποιεί πέρα από τις δικτυακές εφαρμογές κινητό τηλέφωνο. Όλα αυτά χρησιμοποιούνται τουλάχιστον για 2 ώρες την ημέρα σύμφωνα με την αντίληψη της χρήσης που κατέθεσαν οι συμμετέχοντες. Μόλις το 52% δηλώνει πως χρησιμοποιεί ελληνικά στα μηνύματα κειμένου ενώ οι υπόλοιποι που χρησιμοποιούν αγγλικούς χαρακτήρες δηλώνουν πως το κάνουν γιατί έτσι δεν χρειάζεται να σκεφθούν για την ορθογραφία των λέξεων. Ως προς το φύλο δεν εντοπίστηκαν σημαντικές διαφορές. Τα αποτελέσματα επιβεβαιώνουν τις απόψεις της διεύδυσης της τεχνολογίας ιδιαίτερα για επικοινωνία και ιδιαίτερα στις νεαρές ηλικίες. Επίσης φαίνεται πως παρά το ότι οι φοιτητές έχουν λόγω της φύσης των σπουδών καθημερινή επαφή ενισχύουν την επικοινωνία τους μέσω της τεχνολογίας. Το αντικείμενο σπουδών δεν φαίνεται να αποτελεί παράγοντα αποκλεισμού των τεχνολογικών μέσων αντίθετα ενισχύει την άποψη πως οι ΤΠΕ μπορούν να αποτελέσουν ένα κοινό σημείο λειτουργίας του Τμήματος για την καλύτερη και αποδοτικότερη επικοινωνιακή και ενημερωτική του δομή.

Λέξεις κλειδιά: επικοινωνία, Τεχνολογίες Πληροφορίας Επικοινωνίας, φυσική αγωγή