

عنوان مقاله:

رابطه میان میزان استفاده از بازی های رایانه ای با پرخاشگری و وضعیت تحصیلی دانش آموزان (مطالعه موردی: دانش آموزان پسر مقطع ابتدایی منطقه یک و دو اهواز)

محل انتشار:

چهاردهمین کنفرانس بین المللی روانشناسی، مشاوره و علوم تربیتی (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

نویسنده:

نوال میناوی - روانشناسی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران

خلاصه مقاله:

امروزه بازی های رایانه ای به عنوان پرمصرف ترین و مهم ترین ابزار سرگرمی کودکان و نوجوانان در جهان مطرح شده است. نوجوانان و کودکان ساعت ها وقت خود را صرف این بازی ها می کنند. مطالعه حاضر با هدف تعیین رابطه بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای و میزان پرخاشگری و وضعیت تحصیلی دانش آموزان پسر مقطع ابتدایی صورت گرفته است. این پژوهش با روش توصیفی و در قالب یک طرح پیمایشی و مقطعی انجام شد. داده های تحقیق، از ۳۱۴ نفر از دانش آموزان پسر که در سال تحصیلی ۱۳۹۹-۱۴۰۰ در پایه های چهارم تا ششم ابتدایی شهر اهواز به تحصیل اشتغال داشتند، جمع آوری شد. این افراد با استفاده از روش نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای، از بین ۷ مدرسه منطقه یک و دو اهواز انتخاب شدند. نتایج نشان داد بین متغیرهای پرخاشگری و وضعیت تحصیلی با میزان استفاده از بازی های رایانه ای رابطه معنادار وجود دارد. بدان معنا که با افزایش میزان استفاده از بازی های رایانه ای، میزان پرخاشگری افزایش و میزان موفقیت و پیشرفت عملکرد تحصیلی دانش آموزان کاهش می یابد.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، سرگرمی، پرخاشگری، وضعیت تحصیلی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1572495>

