

عنوان مقاله:

تاثیر بازیهای رایانه ای بر خلاقیت کودکان 7 الی 9 ساله

محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی توسعه پایدار در علوم تربیتی و روانشناسی، مطالعات اجتماعی و فرهنگی (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 16

نویسنده:

فاطمه گنجی - دانشجوی کارشناسی ارشد علوم تربیتی، آموزش بزرگسالان

خلاصه مقاله:

امروزه بازیهای رایانه ای به پر مصرف ترین و مهم ترین ابزار سرگرمی کودکان درجهان تبدیل شده است و بیشتر کودکان به سمت این بازیها کشیده می شوند و ساعتها وقت خود را صرف این بازیها می کنند و ارتباط کمتری با افراد دیگر دارند و بیشتر دوست دارند که تنها باشند و به بازی رایانه ای بپردازند و این بازی ها کودکان را از عالم واقعیات دور می کنند و به عالم تخیلات فرو می برند و در این گیم دار کودکان ما یا چیزی را می آموزند یا چیزی را از دست می دهند و وابستگی شدید به بازیهای رایانه ای باعث انگیزه پژوهش در این زمینه برای محققین گردیده است. بر اساس یافته های تحقیق حاضر، پژوهشگران معتقدند که استفاده نامناسب از بازیهای رایانه ای، آثار سوء تربیتی و فوایدی چندبر کودکان دارد که آثار سوء آن، در جهات مختلف جسمانی، اخلاقی، اجتماعی، روانی و حتی تحصیلی خواهد بود که میزان شدت تأثیرات هر کدام متفاوت است. آثار مثبت اینگونه بازیها می تواند اعتماد به نفس و کنترل چشمها و انگشتان دست همزمان و حل مسائلی همچون رد شدن از موانعی در بازی که دقت زیاد کودک را می خواهد داشته باشد. روش تحقیق در این پژوهش بصورت میدانی استنباطی و پیمایشی صورت گرفته است. جامعه آماری به تعداد 300 نفر از دانش آموزان پایه اول تا سوم دو دبستان در محله مهر آباد و تهرانسر در منطقه 9 تهران میباشد، از این جامعه آماری 100 دانش آموز بطور تصادفی از هر پایه انتخاب گردیده اند. روش جمع آوری اطلاعات به چند صورت: پرسشنامه، کتابها، سایتها و مصاحبه با اولیای بعضی از گروه آزمایش می باشد.

کلمات کلیدی:

رایانه، خلاقیت، سرگرمی، تخیلات، اعتیاد بازی، یادگیری، ارتباطات، آفرینندگی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/395016>

