

عنوان مقاله:

بررسی مهارت‌های ارتباطی دردانش آموزان وابسته به بازیهای رایانه ای درمقطع متوسطه

محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 5

نویسندگان:

تقی جبّاری فر - عضو هیئت علمی گروه علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه یزد

زهرا السادات آقایی - دانشجوی کارشناسی ارشد برنامه ریزی درسی دانشگاه یزد

خلاصه مقاله:

درپیش پیشرفت فناوری و عمومی شدن ابزارهای الکترونیکی درجهت گذراندن اوقات فراغت بازیهای رایانه ای به اجتماع وارد شد یکی از مهمترین اثرات روانی - اجتماعی بازیهای رایانه ای وابستگی و اعتیاد به این بازیهاست پژوهش حاضر قصد برآن دارد با بررسی مهارت‌های ارتباطی دردانش آموزان وابسته به بازیهای رایانه ای تاثیرات وابستگی به بازیهای رایانه ای دردانش آموزان را نمایان سازد پژوهش حاضر کاربردی از نوع پس رویدادی است نمونه مورد بررسی دانش آموزان وابسته به بازیهای رایانه ای مقطع متوسطه براساس روش نمونه در دسترس درکلوپ بازی شهریزد 58 نفر تعیین شد نمونه مورد بررسی دانش آموزان غیروابسته به بازیهای رایانه ای ازبین دانش آموزان متوسطه مدارس پسرانه که کمتر از 4 ساعت بازی میکردند به تعداد 65 نفر انتخاب شدند ابزار پژوهش از مزمون استاندارد مهارت‌های ارتباطی بارتون جی ای بود تحلیل داده های پژوهش در دوسطح امارتوصیفی و استنباط و با استفاده از نرم افزار SPSS انجام شد طبق نتایج بدست آ « ده مهارت‌های ارتباطی دردانش آموزان وابسته به بازیهای رایانه ای نسبت به دانش آموزان غیروابسته به بازیهای رایانه ای پایین تر است $T=14/25$ و $\text{sig}=0/015$ ، و این دانش آموزان دربرقراری ارتباط با اجتماع دچار مشکل گشته اند به گونه ای که انزوا را به برقراری ارتباط ترجیح میدهند همچنین عملکرد دانش آموزان وابسته به بازیهای رایانه ای درمهارت بازخورد نسبت به سایر مهارت‌های ارتباطی پایین تر است

کلمات کلیدی:

وابستگی به بازیهای رایانه ای ، مهارت های ارتباطی ، دانش آموزان مقطع متوسطه

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/457024>

