

عنوان مقاله:

تحلیل تاثیر بازیهای رایانه ای بر رفتار دانش آموزان دختر مقطع متوسطه (اول) ناحیه 5 شهر اصفهان

محل انتشار:

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

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

نویسندگان:

فروش یزدان بخش - دانشجوی کارشناسی ارشد علوم اجتماعی دانشگاه اصفهان

مژده علیان - کارشناسی ارشد مدیریت MBA دانشگاه اصفهان

خلاصه مقاله:

بازیهای رایانه ای به مجموعه بازیهای اطلاق میشود که در جریان آن فرد بازیگر با استفاده از اسباب بازیهای همچون آتاری ایکس باکس و... یا رایانه در تعامل با داده ها اطلاعات و تصاویر صفحه تلویزیون یا مانیتور قرار میگیرد رشد و پیشرفت این بازیها همراه با جذابیت هیجان و ویژگیهای خاصی که دارند باعث شده است کودکان و نوجوانان و بعضا بزرگترها در سراسر دنیا از بزرگترین و پیشرفته ترین مراکز جهان همچون نیویورک توکیو پاریس و... گرفته تا دورافتاده ترین مناطق در کشورهای جهان سوم علاقه شدید نشان دهند و ساعات زیادی از وقت خود را با گذراندن با آن صرف کنند هدف این پژوهش که از نوع توصیفی همبستگی است بررسی تاثیر بازیهای رایانه ای بر رفتار نوجوانان 13 تا 15 ساله است در این راستا برای گردآوری اطلاعات لازم به منظور آزمون فرضیه ها از پرسشنامه ای استاندارد حاوی 19 پرسش در 5 بعد که طبق فرمول کوکران باروش نمونه گیری تصادفی ساده بین 195 دانش آموز دختر در سطح ناحیه 5 شهر اصفهان به عنوان جامعه آماری پژوهش توزیع گردید برای تجزیه و تحلیل داده ها و آزمون فرضیه ها از مدل معادلات ساختاری با نرم افزار smart pls استفاده شد نتایج آزمون فرضیه ها نشان داد تاثیر مستقیم بازیهای رایانه ای بر خشونت و پر خاشگری و همچنین فرهنگ پذیری معنادار نبوده است بنابراین لزوم تدوین راهبردها و سیاست گذاری در جهت استفاده بهینه از فن آوری در امر آموزش دانش آموزان به عنوان رسانه کمک آموزشی نوین ضروری است

کلمات کلیدی:

بازیهای رایانه ای ، پر خاشگری ، مشارکت اجتماعی ، فرهنگ پذیری ، توان حل مسئله

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/457047>

