

## عنوان مقاله:

تبیین رابطه بین بازی های رایانه ای با میزان پرخاشگری دانش آموزان مطالعه موردی دانش آموزان مقطع ابتدایی شهرستان خرم آباد

## محل انتشار:

دومین کنفرانس سراسری پژوهش های نوین در روانشناسی و علوم اجتماعی (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

## نویسندگان:

داریوش رشنو - کارشناسی ارشد روانشناسی بالینی

جواد جواهری - عضو هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی واحد خمین

## خلاصه مقاله:

هدف از انجام این پژوهش بررسی تاثیر استفاده از بازی های رایانه ای بر میزان خشونت دانش آموزان پایه سوم و چهارم مقطع ابتدایی مدارس دولتی شهر خرم آباد بوده است. پژوهش حاضر، از نوع علی مقایسه ای است این پژوهش به لحاظ معیار زمان، مقطعی، به لحاظ ماهیت، کاربردی و به لحاظ معیار وسعت، پهنانگر است جامعه آماری این تحقیق شامل کلیه دانش آموزان پایه سوم و چهارم مقطع ابتدایی در شهر خرم آباد است که در سال تحصیلی 1395 و 1396 به تحصیل اشتغال داشتند نمونه گیری به روش خوشه ای چند مرحله ای و تصادفی ساده صورت گرفت حجم نمونه براساس فرمول کوکران 360 نفر تعیین گردید که براساس سابقه بازی رایانه ای به دو گروه تقسیم شدند. برای گردآوری داده ها از پرسشنامه محقق ساخته و همچنین پرسشنامه استاندارد پرخاشگری باس و بری 1992 استفاده گردید برای تحلیل داده ها از آزمون t مستقل استفاده شد. نتایج این پژوهش نشان داد دانش آموزانی که از بازی های رایانه ای استفاده می کنند دارای میانگین بالاتر یدر خشونت فیزیکی، خشونت کلامی و میزان هستند. تفاوت بین دو گروه معنی دار بود و می توان نتیجه گرفت که استفاده از بازی های رایانه ای در افزایش خشونت کلامی، خشونت فیزیکی و میزان خشم دانش آموزان موثر بوده است.

## کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، خشونت، دانش آموزان

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/689705>

