

عنوان مقاله:

رابط بین بازی های رایانه ای خشن و اختلالات رفتاری دانش آموزان مطالعه موردی دانش آموزان مقطع ابتدایی خرم آباد سال 1395

محل انتشار:

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

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

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 شاخص های رفتاری 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 وسعت، پنهانگر است جامعه آماری این تحقیق شامل کلیه دانش آموزان پایه سوم و 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 380 نفر تعیین گردید که براساس سابقه بازی رایانه ای به دو گروه تقسیم شدند برای گردآوری داده ها از پرسشنامه سیاتل SPQ 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 بالاتری در خشونت، کم شدن تعامل و ارتباط با خانواده، تمایلات بزهکارانه، کاهش روابط اجتماعی و سازگاری هستند همچنین تفاوت معنی داری از لحاظ اضطراب علاقمندی به مدرسه در بین دانش آموزان مشاهده نگردید تفاوت بین دو گروه معنی دار بود و می توان نتیجه گرفت که استفاده از بازی های رایانه ای در افزایش خشونت، کم شدن تعامل و ارتباط با خانواده، تمایلات بزهکارانه، کاهش روابط اجتماعی و سازگاری دانش آموزان موثر بود.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، تمایلات بزهکارانه، خشونت، تعامل با خانواده و روابط اجتماعی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/689706>

