

عنوان مقاله:

بررسی رابطه ی بین استفاده از بازیهای رایانه ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان مدارس دوره ابتدایی شهر گرگان

محل انتشار:

سومین کنفرانس ملی رویکردهای نوین در آموزش و پژوهش (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

شبهنم بزرگر - مدیریت آموزش و پرورش گرگان- کارشناس ارشد فناوری اطلاعات و آموزگار

علیرضا صالحی - مدیریت آموزش و پرورش گرگان- کارشناس ارشد جغرافیای گردشگری مدرس

خلاصه مقاله:

هدف پژوهش حاضر شناخت رابطه ی احتمالی بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی دانش آموزان دوره ابتدایی تحصیلی بوده است. روش پژوهش، توصیفی از نوع پیمایشی است، جامعه آماری شامل تمامی دانش آموزان دوره ابتدایی تحصیلی شهر گرگان بوده که در سال 1395-1396 مشغول تحصیل بوده اند. حجم نمونه با استفاده از فرمول منطقی کوکران و سطح اطمینان 95 درصد و احتمال وقوع رویداد 50 درصد ($P=0/5$)؛ 384 نفر تعیین شد و داده های مربوط به 400 نفر مورد پردازش و تحلیل قرار گرفت. نمونه گیری با استفاده از نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای صورت گرفت و جهت روشهای آماری از محاسبات آمار توصیفی شامل توزیع فراوانی یک بعدی و آمار استنباطی شامل ترسیم جداول توزیع فراوانی های مورد مشاهده و مورد انتظار آلفای کرونباخ استفاده شده است. متغیر پژوهش، سلامت روانی و دیگر مولفه هایی همانند پرخاشگری، اضطراب، افسردگی، عملکرد تحصیلی و پیشرفت تحصیلی بود. نتایج نشان داد که بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای با سلامت روانی رابطه منفی معنی داری وجود دارد. همچنین رابطه ی منفی معنی داری بین میزان استفاده از بازی های رایانه ای با عملکرد تحصیلی مشاهده شد. در حالیکه نتایج نشان داد رابطه مثبت و معنی داری بین سلامت روانی با عملکرد تحصیلی وجود دارد.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای، سلامت روانی، عملکرد تحصیلی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/830084>

