



رابطه مدت زمان و انواع بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری دانش‌آموزان دوره ابتدایی قطب ۳

شهرستان گرگان

علیرضا بادله*^۱، رابعه ایری^۲، عبدالجلال توماج^۳

۱- استادیار گروه علوم تربیتی دانشگاه فرهنگیان گلستان

۲- کارشناسی ارشد علوم تربیتی آموزش و پرورش شهرستان گرگان

۳- کارشناسی علوم تربیتی آموزش و پرورش شهرستان آق‌قلا

چکیده

هدف پژوهش حاضر، بررسی تاثیر مدت زمان استفاده و انواع بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری دانش‌آموزان دوره ابتدایی مدارس دولتی قطب ۳ شهرستان گرگان می‌باشد. این تحقیق توصیفی از نوع همبستگی می‌باشد که به صورت پیمایشی صورت گرفته است. جامعه آماری تحقیق شامل کلیه دانش‌آموزان پایه سوم تا ششم ابتدایی به تعداد ۲۵۰۰ نفر را تشکیل می‌دهند که نمونه آماری این پژوهش بر اساس فرمول کوکران بدست آمده است و تعداد حجم نمونه ۳۵۰ نفر بدست آمد و نمونه‌ها با روش نمونه‌گیری چندمرحله‌ای وارد مطالعه شدند. بدین ترتیب که پس از کسب مجوز از آموزش و پرورش، لیست مدارس ابتدایی قطب ۳ گرگان ۲۰ مدرسه اعلام شد و تعداد ۱۳ مدرسه به صورت تصادفی ساده انتخاب و سپس از هر پایه تعدادی دانش‌آموز به طور تصادفی انتخاب شدند. برای گردآوری داده‌ها از پرسشنامه استفاده گردید. که شامل پرسشنامه محقق‌ساخته که به وضعیت استفاده از بازی‌های رایانه‌ای از نظر مدت و نوع بازی اختصاص داشت؛ و دیگری پرسشنامه سنجش پرخاشگری بود که برای سنجش پرخاشگری از پرسشنامه استاندارد پرخاشگری باس و پری استفاده شده است. جهت تجزیه و تحلیل داده‌ها از آزمون‌های کولموگروف - اسمیرنوف، همبستگی پیرسون و آنالیز واریانس یک راهه به کمک نرم‌افزار SPSS استفاده گردید. نتایج نشان دادند که رابطه معناداری بین مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و میزان پرخاشگری دانش‌آموزان وجود دارد همچنین نتایج نشان دادند که نوع بازی مورد استفاده بر میزان پرخاشگری دانش‌آموزان موثر بوده و دانش‌آموزانی که بیشتر از بازی‌های رایانه‌ای مبارزه‌ای و خشن استفاده کردند نسبت به سایر دانش‌آموزان پرخاشگری بالاتری داشتند.

واژگان کلیدی: بازی، بازی رایانه‌ای، خشم، پرخاشگری، دانش‌آموزان