

Miejsce gier komputerowych w czasie wolnym uczniów edukacji wczesnoszkolnej.

Wstęp..... 7

Rozdział I

Gry komputerowe w życiu dziecka- aspekt pedagogiczny.

1. Charakterystyka zjawiska gier komputerowych..... 9
 - 1.1. Definicja gier komputerowych..... 9
 - 1.2. Historia gier komputerowych..... 10
 - 1.3. Klasyfikacja gier komputerowych..... 12
 - 1.4. Konsekwencje korzystania z gier komputerowych przez dzieci..... 14
 - 1.4.1. Oddziaływanie gier komputerowych na rozwój dzieci..... 17
 - 1.4.2. Pozytywne aspekty korzystania z gier komputerowych..... 17
 - 1.4.3. Negatywne aspekty korzystania z gier komputerowych..... 19
 - 1.5. Rola rodziców w walce z uzależnieniem dziecka od gier komputerowych..... 22

Rozdział II

Metodologiczne podstawy pracy.

- 2.1. Uzasadnienie wyboru tematu pracy..... 26
- 2.2. Istota i cel badania naukowego..... 24
- 2.3. Problemy badawcze..... 26
- 2.4. Zmienne i wskaźniki..... 28
- 2.5. Metody, techniki i narzędzia badawcze..... 31
- 2.6. Przebieg i organizacja badań..... 33

Rozdział III

Analiza badań własnych.

- 3.1. Czestotliwosc korzystania z gier komputerowych przez dzieci w wieku wczesnoszkolnym.
- 3.2. Preferencje dzieci dotyczace rodzajów gier komputerowych..... 34
- 3.3. Oddziaływanie gier komputerowych na zachowania i emocje dzieci w wieku wczesnoszkolnym
- 3.4. Zaniedbywanie obowiazków przez dzieci z powodu korzystania z gier komputerowych
- 3.5. Kontrola rodziców nad dziećmi korzystającymi z gier komputerowych37

- Wnioski i postulaty..... 53**
- Zakończenie..... 54**
- Bibliografia..... 55**
- Spis tabel i wykresów..... 57**
- Aneks 59**