

Wpływ gier komputerowych na przejawy agresji wśród dzieci

Wstęp.

Rozdział I

Charakterystyka gier komputerowych.

- 1.1. Zdefiniowanie gry komputerowej w literaturze przedmiotu.
- 1.2. Gry edukacyjne dla dzieci.
- 1.3. Gry komputerowe jako nowe zjawisko społeczne i kulturowe.

Rozdział II

Wpływ gier komputerowych na młodego człowieka.

- 2.1. Dziecko w świecie gier komputerowych.
- 2.2. Wpływ gier komputerowych na rozwój psychologiczny dzieci.
- 2.3. Pozytywny i negatywny wpływ gier komputerowych na dzieci.

Rozdział III

Zjawisko agresji w grach komputerowych i jej wpływ na dzieci.

- 3.1. Pojęcie przemocy.
- 3.2. Czynniki wpływające na agresywne zachowania.
- 3.3. Konsekwencje uzależnień od gier komputerowych.
- 3.4. Wpływ przemocy na psychikę i osobowość dziecka.

Rozdział IV

Metodologia badań własnych.

- 4.1. Przedmiot pracy i cel badań.
- 4.2. Problemy i hipotezy badawcze.
- 4.3. Metody, techniki i narzędzia badawcze.
- 4.4. Dobór próby i organizacja badań.

Rozdział V

Analiza wyników badań.

- 5.1. Gry komputerowe, a styl życia dziecka.
- 5.2. Przejawy agresji u dzieci, korzystających z gier

komputerowych.

5.3. Wpływ różnych czynników na korzystanie przez dzieci z gier komputerowych

5.4. Konsekwencje z nadużywania z gier komputerowych.

Zakończenie.

Bibliografia.

Wykaz tabel.

Aneks.