

# Zagrożenia korzystania przez dziecko w młodszym wieku szkolnym z agresywnych gier komputerowych

## Wstęp

### Rozdział I

#### Problematyka badań w literaturze przedmiotu

1. Treść i zakres pojęć..... 7
  - 1.1. Rodzina .....7
  - 1.2. Szkoła..... 8
  - 1.3. Edukacja..... 10
  - 1.4. Media .....12
  - 1.5. Multimedia..... 13
    - 1.5.1. Gry komputerowe..... 14
  - 1.6. Zagrożenie .....15
  - 1.7. Agresja .....16
  - 1.8. Przemoc .....19
2. Geneza, rozwój i klasyfikacja gier komputerowych w Polsce..... 21
3. Kierunki badań dotyczące znaczenia gier komputerowych w rozwoju dziecka .....26
4. Pozytywne i negatywne skutki korzystania przez dziecko z gier komputerowych .....27
5. Rola edukacji medialnej w procesie kształtowania u dziecka kompetencji medialnych..... 29

### Rozdział II

#### Założenia metodologiczne badań własnych

1. Przedmiot i cele badań .....	36
2 Problemy badawcze.....	38
3. Hipotezy badawcze .....	39
4. Metody, techniki i narzędzia badawcze.....	42
5. Dobór terenu i próby badawczej .....	46
B. Liczba badanych osób .....	47
C. Charakterystyka badanych osób .....	47
D. Teren badań .....	48
6. Organizacja i przebieg badań.....	49

### **Rozdział III**

#### **Czynniki zagrażające dziecku w młodszym wieku szkolnym korzystającemu z agresywnych gier komputerowych – analiza wyników badań własnych**

1. Zakres korzystania z agresywnych gier komputerowych przez dziecko w młodszym wieku szkolnym na badanym terenie .....	51
3.2. Czynniki motywujące dziecko do korzystania z agresywnych gier komputerowych w świetle wypowiedzi badanych osób .....	54
3.4. Skutki korzystania z agresywnych gier komputerowych przez dziecko w młodszym wieku szkolnym.....	57
3.5. Rola rodziców, nauczycieli oraz innych osób znaczących w procesie edukacji medialnej dziecka w młodszym wieku szkolnym .....	60

**Zakończenie .....** 66

**Bibliografia.....** 68

**Spis tabel.....** 71

**Spis wykresów.....** 71

**Aneksy .....** 72