

Dziecko w wirtualnym świecie gier

Spis treści

WSTĘP

ROZDZIAŁ I

WIRTUALNY ŚWIAT GIER

1. 1. Świat internetu i gier komputerowych
1. 2. Historia gier komputerowych
1. 3. Gatunki gier i ich charakterystyka
1. 4. Oznaczenia gier

ROZDZIAŁ II

WIELORAKIE ASPEKTY WYKORZYSTANIA GIER KOMPUTEROWYCH

2. 1. Sylwetka rozwojowa dziecka w wieku 6-10 lat
2. 2. Pozytywne aspekty wykorzystywania gier komputerowych i gier wideo
 2. 2. 1. Wykorzystywanie gier w edukacji dzieci
 2. 2. 2. Zastosowanie gier w terapii
2. 3. Zagrożenia związane z korzystaniem z gier komputerowych
 2. 3. 1. Przemoc i agresja
 2. 3. 2. Niebezpieczne treści
 2. 3. 3. Ryzyko uzależnienia
 2. 3. 4. Zagrożenia zdrowotne
2. 4. Rola rodziców w rozwoju dziecka

ROZDZIAŁ III

METODOLOGICZNE PODSTAWY BADAŃ WŁASNYCH

3. 1. Cel i przedmiot badań
3. 2. Problem badawczy
3. 3. Hipotezy
3. 4. Metody, techniki i narzędzia badawcze
3. 5. Charakterystyka terenu badań i badanej zbiorowości
3. 6. Organizacja i przebieg badań

ROZDZIAŁ IV

ANALIZA WYNIKÓW BADAŃ WŁASNYCH

4. 1. Częstotliwość grania w gry komputerowe
4. 2. Wiedza rodziców odnośnie gier komputerowych dzieci
4. 3. Rodzaj gier komputerowych
4. 4. Objawy uzależnienia od gier komputerowych
4. 5. Podsumowanie badań

PODSUMOWANIE I WNIOSKI

BIBLIOGRAFIA

**Piszę prace zaliczeniowe, licencjackie i
magisterskie - szybko, tanio, solidnie [www.redakcja-
edukacja.pl](http://www.redakcja-
edukacja.pl)**