

Agresja a gry komputerowe

Jeśli potrzebują Państwo więcej informacji o tej pracy, to proszę pisać - [kontakt](#)

85 stron, 39 pozycji w bibliografii

Wstęp 5

Rozdział I Agresja w świetle literatury przedmiotu 8

1.1. Definicje agresji 8

1.2. Formy agresji 9

1.3. Skutki agresji 16

1.4. Uwarunkowania agresji u młodzieży 18

1.5. Psychoprofilaktyka zachowań agresywnych u młodzieży 28

Rozdział II. Wpływ środków audiowizualnych na dzieci i młodzież 34

2.1. Współczesne środki audiowizualne i ich wpływ na młodzież 34

2.2. Definicja gier komputerowych 37

2.3. Oddziaływania gier komputerowych na dzieci i młodzież 44

Rozdział III. Metodologia badań własnych 52

3.1 Problemy badawcze i hipotezy robocze 52

3.2. Metody, techniki i narzędzia badawcze 58

3.3. Organizacja i przebieg badań 64

3.4. Teren badań 64

Rozdział IV. Analiza wyników badań 66

4.1. Charakterystyka grupy badawczej 66

4.2. Dostęp do komputera badanej młodzieży i czas spędzany przed komputerem 67

4.3. Rodzaje gier komputerowych wykorzystywanych najczęściej przez badaną młodzież 70

4.4. Wpływ gier komputerowych na rozwój zainteresowań 72

Zakończenie 76

Bibliografia 78

Spis tabel 80

Spis wykresów 81

Aneks 82

Jeśli chcesz zamówić pisanie pracy od podstaw, to zapraszamy na stronę [pisanie prac](#) - sprawdzony serwis