

بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی

بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی، اضطراب و پیشرفت تحصیلی

www.ketab.ir

مؤلف:

دکتر مریم جلالی کشاورز

عنوان و نام پدیدآور	: جلالی کشاورز، مریم، ۱۳۶۳-
مشخصات نشر	: بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی: بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی، اضطراب، پیشرفت تحصیلی/مریم جلالی کشاورز، تهران: پندار روان، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری	: ۱۰۴ ص.
شابک	: ۹۷۸-۶۲۲-۹۶۱۱۵-۹-۳
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
یادداشت	: کتابنامه: ص. ۹۵ - ۱۰۱.
عنوان دیگر	: بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی، اضطراب، پیشرفت تحصیلی.
موضوع	: بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های روان‌شناسی Computer games -- Psychological aspects بازی‌های کامپیوتری // Computer games / بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های اجتماعی / Computer games -- Social aspects پیشرفت تحصیلی / Promotion (School)
رده بندی کنگره	: ۱۵ /GV۱۴۶۹
رده بندی دیویی	: ۸/۷۹۴
شماره کتابشناسی ملی	: ۸۷۰۵۹۴۹
اطلاعات رکورد کتابشناسی	: فیپا

www.ketab.ir
پن

عنوان	: بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی
تالیف	: دکتر مریم جلالی کشاورز
شمارگان	: ۱۰۰۰ نسخه
نوبت چاپ	: اول
سال انتشار	: ۱۴۰۰
شابک	: ۹۷۸-۶۲۲-۹۶۱۱۵-۹-۳
قیمت	: ۷۵۰۰۰ ریال
ناشر	: انتشارات پندار روان
نشانی	: تهران، خیابان گاندی جنوبی، کوچه ۲۳، پلاک ۲۱، واحد ۱۷ تلفن: ۸۸۶۷۰۲۸۲ -- ۸۸۶۷۰۲۸۱

فهرست مطالب

۱۴	بیان مسئله
۱۵	هدف پژوهش
۱۶	اهداف فرعی
۱۶	اهمیت و ضرورت پژوهش
۱۹	فرضیات پژوهش
۲۰	تعاریف نظری و عملیاتی مفاهیم و اصطلاحات
۲۱	بازی های رایانه ای
۲۱	مهارت های اجتماعی
۲۱	همکاری
۲۱	ابراز وجود
۲۲	خویشن داری
۲۲	همدلی
۲۲	اضطراب
۲۳	اضطراب حالت
۲۳	اضطراب صفت
۲۳	بیشرفت تحصیلی
۲۳	تعاریف عملیاتی
۲۳	بازی های رایانه ای
۲۳	مهارت های اجتماعی
۲۳	همکاری
۲۴	ابراز وجود
۲۴	همدلی
۲۴	خویشن داری
۲۴	اضطراب
۲۴	اضطراب حالت
۲۴	اضطراب صفت
۲۴	بیشرفت تحصیلی
۲۵	بازی کودکان از گذشته تا به حال

۲۶	تاریخچه بازی های رایانه ای
۲۹	انواع بازی های رایانه ای
۳۰	بررسی اثرات بازی های رایانه ای
۳۱	اثرات روانشناختی بازی های رایانه ای
۳۳	اثرات شناختی بازی های رایانه ای
۳۵	اثرات فیزیولوژیکی بازی های رایانه ای
۳۶	اثر بازی های ویدئویی و رایانه ای بر رفتار اجتماعی
۳۷	وابستگی و اعتیاد به بازی های رایانه ای
۴۰	پرداختن به بازی های رایانه ای
۴۰	تفاوت دو جنس در کاربرد بازیها
۴۳	بازی های رایانه ای در ایران
۴۴	مهارت های اجتماعی و تعاریف آن
۴۶	الگوی رشد و تکامل اجتماعی
۴۸	اجتماعی شدن
۴۸	عوامل اجتماعی شدن
۴۹	مزایای برخورداری از مهارت های اجتماعی
۴۹	طبقه بندی مهارت های اجتماعی از نظر کارکرد
۵۱	طبقه بندی مهارت اجتماعی از نظر گرشام- الیوت
۵۲	همکاری
۵۳	همدلی
۵۶	همدلی و سن
۵۶	خویشن داری
۵۷	خویشتن
۵۸	پیدایش خویشتن
۵۸	رشد خویشتن
۶۰	ابراز وجود
۶۲	اضطراب
۶۴	اصطلاح اضطراب
۶۴	علائم اضطراب
۶۵	حالات اضطراب