

عنوان مقاله:

بررسی رابطه استفاده از بازیهای رایانه ای با پرورشگری و عملکرد تحصیلی دانش آموزان شهرستان زنجان (محل کوی فرهنگ)

محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی مطالعات کاربردی در فرآیندهای تعلیم و تربیت (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسنده:

محمدتقی باقری - کارشناسی علوم تربیتی، اداره آموزش و پرورش زنجان، منطقه انگوران

خلاصه مقاله:

همه روزه شاهد و تبلیغات بسیاری هستیم که در مورد ارتباط بین بازی های رایانه ای و خشونت بین جوانان و نوجوانان بحث می کند. اما سوالی که مطرح است این است که آیا این نظریه بر پایه اطلاعات علمی است و یا یک باور و اتهام است؟ بازیهای رایانه ای می تواند اثرات مثبتی مانند تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعداد ها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و دقت، افزایش بهره هوشی، گسترش جهان بینی، تقویت ذوق هنری، آموزش مفاهیم پیچیده، انتقال فرهنگ و غیره را به همراه داشته باشد (شایسته گلرخی، ۱۳۷۵). ولی به دلایلی مانند: عدم آموزش صحیح به کودکان و نوجوانان، معرفی بازیهای رایانه ای و انواع آن به طور غیر صحیح، آشنا نبودن کاربران به زبان رایانه و ... اهداف بازیهای رایانه ای به درستی شناخته نشده است و کودکان و نوجوانان در عمل به سمت بازی هایی سوق داده شده اند که اثرات زیان باری داشته است. متخصصان اثرات مخرب زیادی برای بازی ها رایانه ای برشمرده اند. مثلا افروز می نویسد: مشاهده شده است که با جایگزینی بازی ها ی الکترونیکی و رایانه ای، روحیه جمع گرایی به سرعت ضعیف شده و به سست شدن روابط خانوادگی، بی حوصلگی، پرخشگری و بی قراری در کودکان و نوجوانان انجامیده است(غلامعلی افروز، ۱۳۸۰) پس باید بگوییم نظرات مختلف و مخالف زیادی در این زمینه وجود دارد که در مورد آنها در این ماله بحث خواهیم کرد. حال این سوال پیش می آید که؛ بازیهای رایانه ای و میزان استفاده دانش آموزان از آن بر ابعاد رفتارهای پرخاشگرانه دانش آموزان موثر است؟ با استفاده از شواهد و استنادات می خواهیم بررسی نماییم که بازی های رایانه ای چه تاثیری می تواند بر میزان پیشرفت تحصیلی دانش آموزان داشته باشد؟

کلمات کلیدی:

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1293826>

