

عنوان مقاله:

"گانگستر در دبیرستان"; آموزشی با تکیه بر دانش آموز محوری و بازی ویدیویی در حل خشونت و قلدری بین نوجوانان دبیرستانی

محل انتشار:

مجله مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی، دوره 4، شماره 24 (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

عبدالباسط سیدکر - دانشجوی کارشناسی پیوسته رشته علوم تربیتی دانشگاه فرهنگیان استان گلستان، واحد شهید دکتر بهشتی
گنبدکاووس، ایران (نویسنده مسئول)

احمد بیانی - معلم رسمی آموزش و پرورش، دانشجوی دکترای معارف اسلامی دانشگاه آزاد اسلامی واحد گرگان، ایران

منان خانی - دانشجوی کارشناسی پیوسته رشته علوم تربیتی دانشگاه فرهنگیان استان گلستان، واحد شهید دکتر بهشتی گنبدکاووس،
ایران

خلاصه مقاله:

هدف از پژوهش حاضر بررسی بازی "گانگستر در دبیرستان: پسر قلدر آمریکایی" به عنوان یک بازی جدی است که برای افزایش خشونت جوانان و قلدری و آزار در دبیرستان طراحی شده است. اما تهدید این بازی می تواند یک فرصت باشد که به عنوان یک ابزار آموزشی برای معلمان استفاده شود تا در کلاس های درس با دانش آموزان خود استفاده کنند و یک تجربه مشترک در کلاس در مورد قلدری و زورگویی ارائه دهند. هنگام بازی، دانش آموزان در نقش قربانی قرار می گیرند و باعث می شوند مشکلات، پیامدها و استراتژی هایی که کارایی دارند یا موثر نیستند بررسی گردد. علاوه بر این، بازی با نقش آفرینی دانش آموزان به عنوان قربانی، همدلی با قربانیان واقعی را افزایش می دهد که نکته مهمی در تعلیم و تربیت می باشد. رویکرد پژوهشی تحقیق حاضر از نوع کیفی توصیفی و از نوع کاربردی می باشد. نتایج تحقیق حاضر بیانگر آن است که چگونه یک بازی جدی که قبلا توسط دانش آموزان تایید شده و به خوبی پذیرفته شده است و هم معلمان و هم دانش آموزان آن را یک بازی جدی ترویج خشونت می دانند می تواند به ترویج همدلی با قربانیان و افزایش آگاهی دانش آموزان در مورد قلدری کمک کند.

کلمات کلیدی:

آموزش، دانش آموز، محور، آموزش بازی، محور، خشونت، قلدری، گانگستر در دبیرستان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1526300>

