

## عنوان مقاله:

رابطه بازی های رایانه با خشونت دانش آموزان

## محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی مطالعات کاربردی در فرایندهای تعلیم و تربیت (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

## نویسنده:

محمد جهانفر - کارشناسی دانشگاه فرهنگیان بهبهان رشته امور تربیتی

## خلاصه مقاله:

مسئله اصلی آموزش و پرورش، آموزش و افزایش توان یادگیری در دانش آموزان و نوجوانان است. اما استفاده بیش از حد دانش آموزان و نوجوانان از رایانه خصوصا تحت عنوان بازی های رایانه ای به یکی از معضلات اجتماعی در کشورمان تبدیل شده است. این بازی ها به دلیل جذابیت های تصویری و گرافیکی، تصاویر گیرا، هیجان زیاد و هزینه کم جای خود را در میان قشر جوان باز کرده و دانش آموزان و نوجوانان در اوقات فراغت ترجیح می دهند به جای استفاده از مجلات علمی و آموزشی وقت خود را صرف بازی با رایانه نمایند. استفاده افراطی از بازی های رایانه ای تأثیرات منفی مانند: افت تحصیلی، کاهش توان یادگیری، افزایش خشونت، پرخاشگری، ترویج بدحجابی و آسیب های جسمی و روحی دارد. رایانه ها که امروزه تقریباً در بیش تر شئون زندگی انسان ها راه یافته است، هم چون دیگر ساخته های دست بشر، دو روی سکه دارند که یک سوی آن بهره گیری درست و مفید برای سرعت بخشی دقت در کارها و کمک به پیش رفت امور است و روی دیگر آن استفاده های نادرست و نابه جاست که گاه، آسیب های فراوان را در پی دارد. در دنیای رایانه، آن چه بیشتر نوجوانان را شیفته خود می کند همان چیزی است که به آن «بازی های رایانه ای» می گویند. بازی های رایانه ای یکی از سرگرمی های دانش آموزان در عصر جدید است این بازی های مهیج و پرجاذبه ساعت ها دانش آموز و نوجوان را در مقابل صفحه ی نمایشگر قرار می دهد و او را از دنیای واقعیات به عالم تخیلات فرو می برد. علاوه بر دانش آموزان و نوجوانان، بزرگسالانی را دیده ایم که با هیجان و اشتیاقی روبروی مانیتور می نشینند و در بازی غرق می شوند که کاملاً از اطراف و اطرافیان خود فاصله می گیرند. در بازی های رایانه ای بازی کنندگان برای عبور به مراحل بالاتر هرچه از دستشان بر می آید انجام می دهند نوجوانان عموماً رمز عبور به مراحل بالاتر را از دوستان خود می گیرند و یا حتی آنها را معامله می کنند. عبور از موانع و رسیدن به مراحل بالاتر، بازی کننده را هیجان زده می کند و شکست در برابر آن، او را مضطرب می سازد. در مورد بازی و رشد عاطفی دانش آموز نیز گفتنی است: «بازی، بهترین وسیله برای رشد و شکوفایی احساسات دانش آموز و بهترین راه برای پرورش هیجان ها و عواطف اوست. در حین بازی است که او چگونگی بروز عواطف، کنترل و ارضای مناسب آن را یاد می گیرد. هر چند دانش آموز بین واقعیت و بازی فرق قائل است، ولی در عین حال، صداقت دانش آموزانه را در بازی ظاهر می سازد. احساسها، تشویشها و اضطرابهای دانش آموز در ضمن بازی، حقیقی هستند.

## کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای پرخاشگری افسردگی اضطراب سازگاری رفتار دانش آموزان

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1626798>

