

عنوان مقاله:

تاثیر فضای مجازی و بازیهای رایانه ای بر افت تحصیلی دانش آموزان

محل انتشار:

دوازدهمین کنفرانس بین المللی دستاوردهای نوین پژوهشی در علوم تربیتی، روانشناسی و علوم اجتماعی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

نویسندگان:

مهدی نجفی - کارشناسی ارشد فقه و حقوق / مدیر مدرسه شهید لندی

محمد رضا دانش بیات - لیسانس مکانیک / مدیر هنرستان کاوش

رقیه حاجی زاده پلکوئی - دانشجوی ارشد رشته جغرافیا / دبیر جغرافیا

مژگان رهگذر - کارشناسی رشته تاریخ / دبیر متوسطه اول

خلاصه مقاله:

بازیهای رایانه‌ای که به عنوان محبوبترین بازی کودکان و نوجوانان این دوره لقب گرفته است میتواند یک تهدید جدی برای سلامت روح و روان و جسم آنان نیز به شمار رود، البته نمی توان تاثیر این بازیها بر خلاقیت و بالندگی ذهنی کودکان و نوجوانان را نادیده گرفت به شرطی که آنها در گروه های سنی متناسب خود عرضه شوند. بازیهای رایانه ای به گونه ای طراحی و ساخته می شوند که مخاطب را وادار سازد تا به هر نحو ممکن و به گمان خود به انتهای بازی و در نهایت برتری در آن دست یابد. این نقطه آغازین حمله به ذهن و روح یک کودک یا نوجوان است. برخی از مطالعه ها نشان میدهند که بازیهای رایانه ای بیش از آنکه مفید باشند، مضرند. در بعد روانی به نظر میرسد که بازیهای رایانه ای رابطه منفی با وضعیت سلامت روانی داشته و تاثیر مستقیمی بر میزان رفتارهای پر خاشگرانه، اضطراب، افسردگی و گوشه گیری نوجوانانی که به این بازیها میپردازند، دارد. حال این سوال پیش می آید که؛ بازیهای رایانه ای و میزان استفاده دانش آموزان از آن چه تاثیری در بعد سلامت روانی آنها داشته و آیا بر ابعاد رفتارهای پر خاشگرانه و اضطراب، افسردگی و گوشه گیری دانش آموزان موثر است؟ استفاده از بازیهای رایانه ای چه تاثیری بر عملکرد تحصیلی دانش آموزان دارد؟

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای - سلامت روان - افت تحصیلی -

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1708146>

