

25/1/2013

# ΕΦΗΒΟΙ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ (ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)

## ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

- 1)ΓΑΛΑΝΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ
- 2)ΘΕΟΔΩΡΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
- 3)ΣΤΑΘΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ
- 4)ΧΡΟΝΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

2012-2013 ΓΥΜΝΑΣΙΟ – ΛΥΚΕΙΟ ΚΛΕΙΤΟΡΙΑΣ  
Α΄ ΛΥΚΕΙΟΥ

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΧΡΟΝΟΠΟΥΛΟΣ  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΘΕΟΔΩΡΑΚΟΠΟΥΛΟΣ





## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην εργασία αυτή πραγματοποιείται μια προσπάθεια προσέγγισης του ηλεκτρονικού παιχνιδιού ως μέσο ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης. Επιχειρείται με βάση την ανασκόπηση της βιβλιογραφίας μια ανάλυση της επίδρασης που επιφέρει στο παιδί σε διάφορα επίπεδα, καταγράφονται τα είδη του ηλεκτρονικού παιχνιδιού που προτιμούν περισσότερο τα παιδιά της περιοχής μας και την βοήθεια που προσφέρουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην κατανόηση διαφόρων εννοιών.

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν και αυτά εξελιχτεί μαζί με την έκρηξη της τεχνολογίας. Έτσι ένα πρωτοποριακό για την εποχή του παιχνίδι, όπως το pong να θεωρείται κατά πολύ ξεπερασμένο σήμερα. Ενώ νέα παιχνίδια με 3D μορφή να θεωρούνται πολύ απλά και ολοένα να βγαίνουν καινούργια με καλύτερα γραφικά.

Φτιάξαμε ένα ερωτηματολόγιο με διάφορα ερωτήματα τα οποία μοιράσαμε στα παιδιά της περιοχής μας,(13-17 ετών). Για να διαπιστώσουμε την γνώμη τους για τα video games.

Επιλέξαμε αυτό το θέμα επειδή πιστεύουμε ότι πρέπει να γνωρίζουμε κάτι παραπάνω για αυτά, και ακόμα γιατί είναι ενδιαφέρον λόγω του ότι πολλά παιδιά σήμερα έχουν εθιστεί σε αυτά. Υπάρχουν πολλά συμπτώματα πιθανής εξάρτησης που θα έπρεπε να μας ανησυχούν:

- το παιδί περνά όλο τον ελεύθερο χρόνο του μπροστά από μια οθόνη
- έχει συχνά πονοκεφάλους και νυστάζει στο σχολείο
- πέφτει η σχολική του επίδοση
- παραμελεί το φαγητό του και την προσωπική του υγιεινή
- είναι ευερέθιστος όταν δεν παίζει video games

Σκοπός της έρευνας μας είναι να βρούμε από ποια ηλικία αρχίζουν τα παιδιά να παίζουν και ποιο φύλο είναι περισσότερο εθισμένο. Αλλά το σημαντικότερο είναι να βρούμε κάποιες πιθανές κατευθύνσεις για την αντιμετώπιση του προβλήματος.

- πρέπει να αναγνωρίσουμε το πρόβλημα
- συζήτηση με το παιδί για το πρόβλημα
- αναζήτηση θεραπευτικής παρέμβασης από ειδικό πλαίσιο

## ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Το 1958 οι William Higinbotham και David Potter επηρεασμένοι από το τένις κατασκεύασαν το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι 'tennis for two'. Τα γραφικά του παιχνιδιού αυτού ήταν βέβαια υποτυπώδη αργότερα κατόπιν τροποποιήσεων έγινε ελκυστικότερο.

Ο αυξανόμενος φόβος των γονέων για την ασφάλεια των παιδιών στους δρόμους των μεγάλων πόλεων και η σταδιακή επικράτηση του μοναχικού παιχνιδιού από την άλλη, αλλά και το ότι έχουν εξελιχτεί ραγδαία και έχουν γίνει πιο ρεαλιστικά έφεραν το αποτέλεσμα όχι μόνο παιδιά αλλά και ενήλικες να έχουν εθιστεί, και πολλές φορές να είναι υπερβολικοί στην χρησιμοποίησή τους και να μην αντιλαμβάνονται οι ίδιοι τον κίνδυνο που διατρέχει η υγεία τους.

Από τις υπάρχουσες ψυχολογικές μελέτες για τα video games υπάρχουν ενδείξεις ότι η χρησιμοποίησή τους έχει ισχυρή επίδραση στην επιθετικότητα των νέων, γιατί τα παιδιά εμπλέκονται ενεργητικά σε αυτά, αμείβουν την βίαιη συμπεριφορά των παιχνιδιών και τα ίδια τα παιδιά επαναλαμβάνουν ξανά και ξανά αυτή την συμπεριφορά παίζοντας. Πολύ σημαντικό είναι ότι ο αμερικανικός στρατός χρησιμοποιεί συχνά τέτοια ηλεκτρονικά παιχνίδια για την απευαισθητοποίηση των στρατιωτών κατά την διάρκεια της εκπαίδευσής τους.

Τα ερωτήματα που είχαμε διατυπώσει και έχουμε ήδη απαντήσει είναι:

-πότε βρέθηκε το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι;

-σε τι οφείλεται η ταχύτατη εξέλιξη τους;

-για ποιο λόγο εθιζόμαστε σε αυτά;

-και τέλος να αναφέρουμε κάποιες θετικές και αρνητικές κριτικές...

οι θετικές κριτικές αναφέρονται κυρίως στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων αλλά και στην δυνατότητα που προσφέρουν στα παιδιά να καλλιεργήσουν την φαντασία τους.

οι αρνητικές κριτικές επισημαίνουν τον κίνδυνο αύξησης της επιθετικής συμπεριφοράς, την σταδιακή απευαισθητοποίηση στην βία καθώς και τον κίνδυνο εξάρτησης.

## ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Πρώτα από όλα βρήκαμε στο ιντερνετ κάποιες πληροφορίες για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και την ίδια στιγμή η καθηγήτριά μας, μας έφερε ακόμα περισσότερες. Έπειτα δημιουργήσαμε κάποια ερωτηματολόγια τα οποία μοιράσαμε στο σχολείο μας. Συλλέξαμε τα αποτελέσματα και βρήκαμε τα ποσοστά. Τέλος γράψαμε την εργασία στον υπολογιστή και την εκτυπώσαμε.

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ(13-17 ΕΤΩΝ)

Το 51% περίπου από τα παιδιά τους σχολείου μας είναι αγόρια, από τα οποία το 88% παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια, ενώ το 12% δεν ασχολείται. Το 71% έχει ξεκινήσει να παίζει όταν πέρασε την ηλικία των 8, ενώ το 29% νωρίτερα. Είναι αρκετά κοινωνικά γιατί το 66% προτιμά να παίζει μαζί με άλλους αν και περίπου το 84% παίζει πάνω από 2 ώρες.

Το υπόλοιπο 49% περίπου είναι κορίτσια, από τα οποία το 77,5% παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Το 77% έχει ξεκινήσει να παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια όταν

πέρασαν την ηλικία των 8, ενώ το 23% νωρίτερα από τα 8. Φαίνεται πως τα κορίτσια είναι πολύ πιο κοινωνικά από τα αγόρια γιατί το 77,5% προτιμά να παίζει με παρέα. Ενώ εδώ το 90% παίζει πάνω από 2 ώρες. Άρα φαίνεται πως τα κορίτσια εθίζονται περισσότερο από τα αγόρια

Τα παιχνίδια που προτιμούν να παίζουν είναι:

- Αθλητικά = 80% για αγόρια /30% για κορίτσια
- Στρατηγικής = 50% για αγόρια /30% για κορίτσια
- Δράσης = 71% για αγόρια /42% για κορίτσια
- Περιπέτειας=58%για αγόρια /68% για κορίτσια
- Ταχύτητας = 63% για αγόρια /35,5% για κορίτσια

Ενώ τα 60 από τα 80 παιδιά (αγόρια και κορίτσια) πιστεύουν πως τα online παιχνίδια δεν είναι ασφαλή.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Πάνω κάτω περιμέναμε τα αποτελέσματα που βγάλαμε γιατί ξέρουμε πολύ καλά τα παιδιά αφού είμαστε από χωριό και είμαστε πολύ ενωμένοι.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μπει για τα καλά στην ζωή μας. Μπορούν να προσφέρουν θετικά στοιχεία στα παιδιά και στους νέους, πάνω από όλα ψυχαγωγικά, αλλά και γνώσεις και ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων, καθώς και εξοικείωση με την σύγχρονη τεχνολογία. Για να περιοριστούν οι πιθανές αρνητικές επιδράσεις, οι γονείς μπορούν να παίζουν έναν ρόλο προστατευτικό.

Τι μπορούν να κάνουν;;;

-να ενημερωθούν, να θέσουν όριο στον χρόνο παιχνιδιού και πάνω από όλα να είναι μαζί με τα παιδιά τους.

## ΚΡΙΤΙΚΗ ΚΑΙ ΑΥΤΟΚΡΙΤΙΚΗ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ

Θα μπορούσαμε να είχαμε ετοιμάσει την εργασία μας νωρίτερα και να μην περιμένουμε την τελευταία στιγμή, καθώς επίσης το ότι είχαμε κάποια προβλήματα με τις συναντήσεις μας γιατί ο ένας είναι αρκετά μακριά από τον άλλο.

## ΑΝΑΦΟΡΕΣ / ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Οι πληροφορίες μας είναι από τις ακόλουθες ιστοσελίδες...

- 1- [www.newinka.gr](http://www.newinka.gr)
- 2- [agiannop@upatras.gr](mailto:agiannop@upatras.gr)
- 3- [cpanag@upatras.gr](mailto:cpanag@upatras.gr)

