

2ο Γυμνάσιο Κορυδαλλός

Σχολικό έτος : 2021-2022

ΤΑΞΗ : Γ Γυμνασίου

ΜΑΘΗΜΑ : Τεχνολογία

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

*Θέμα : Η επιρροή των βιντεοπαιχνιδιών στους μαθητές και πως επηρεάζονται
θετικά ή αρνητικά*



Μαθητής : Νικηφόρος Στειακάκης

γπ. Καθηγητής : Δημήτριος Μανωλάς

Κορυδαλλός, Φεβρουάριος-Μάρτιος 2022

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Περίληψη.....	Σελ. 1
Πρόλογος.....	Σελ. 2

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Γενικές πληροφορίες για τα βιντεοπαιχνίδια.....	Σελ. 3
Θετικά των βιντεοπαιχνιδιών.....	Σελ. 4-7
Αρνητικά των βιντεοπαιχνιδιών.....	Σελ. 8-10

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Σκοπός της ερευνάς.....	Σελ. 11
Κοινωνικός σκοπός που εξυπηρετεί η ερευνά.....	Σελ. 11
Υπόθεση.....	Σελ. 11
Παράμετροι.....	Σελ. 12
Ερωτηματολόγιο.....	Σελ. 13
Μεθοδολογία.....	Σελ. 14
Αποτελέσματα.....	Σελ. 16
Συμπεράσματα.....	Σελ. 16
Προτάσεις για μελλοντική ερευνά.....	Σελ. 17
Βιβλιογραφία.....	Σελ. 18

Περίληψη

Σε αυτήν την ερευνητική εργασία εξέτασα το πώς τα βιντεοπαιχνίδια επηρεάζουν τους μαθητές καθώς επίσης το αν επηρεάζουν θετικά ή αρνητικά.

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένα μεγάλο μέρος της ζωής των παιδιών στις μέρες μας. Όλοι μας έχουμε ακούσει έστω μια φορά στην ζωή μας ότι τα βιντεοπαιχνίδια κάνουν κακό στην ψυχολογία των παιδιών αλλά και στην κοινωνικοποίηση τους. Είναι όμως αυτό αλήθεια;

Θεωρητικό Μέρος

Γενικές πληροφορίες για τα βιντεοπαιχνίδια

Ορισμός :

Με τον όρο βιντεοπαιχνίδια εννοείτε οποιοδήποτε παιχνίδι πραγματοποιείται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αυτή η συσκευή μπορεί να είναι ένα κινητό, ένας υπολογιστής, μια κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών, συσκευές εικονικής πραγματικότητας και άλλα πολλά.



Ας εμβαθύνουμε

Ένα άρθρο δείχνει ότι σήμερα, σχεδόν όλα τα παιδιά παίζουν βιντεοπαιχνίδια είτε συχνότερα ψυχαγωγικού περιεχομένου είτε λιγότερο συχνά εκπαιδευτικού. Τα βιντεοπαιχνίδια ποικίλουν σε κατηγορίες, εξερεύνησης, τρόμου, δράσης, στρατηγικής και άλλα πολλά, έχοντας ταυτόχρονα θετικές και αρνητικές επιδράσεις

Όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μια μορφή εισόδου δεδομένων από τον χρήστη: πληκτρολόγιο, ποντίκι, χειριστήριο, οθόνη αφής, κ.α., και μια μορφή εξόδου που ικανοποιεί τις αισθήσεις του παίχτη: οθόνη υπολογιστή ή τηλεόραση, ηχεία και απτική τεχνολογία, μεταξύ άλλων.

Θετικά των βιντεοπαιχνιδιών

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν δείξει :

- Βελτιωμένες γνωστικές λειτουργίες
- Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και χρήση λογικής
- Συντονισμός χέρι με μάτι
- Ταχύτερη ακριβέστερη λήψη αποφάσεων
- Βελτιωμένο μάτι για λεπτομέρειες



- Κοινωνική δραστηριότητα και ομαδική εργασία

Σχετικά με τις βελτιωμένες γνωστικές λειτουργίες :

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν δείξει βελτίωση στις γνωστικές λειτουργίες όπως

- Οπτικοχωρική ικανότητα (η ικανότητα αναγνώρισης αντικειμένων γύρω σας και εκτίμησης των αποστάσεων μεταξύ τους)
- Αυξημένη ταχύτητα επεξεργασίας
- Επαγωγικό συλλογισμό
- Μαθηματική νοημοσύνη

Μια έρευνα που διεξάχθηκε στο Πακιστανικό περιοδικό της ιατρικής επιστήμης περιλαμβανόμενη από 170 συμμετέχοντες, χώρισε σε δύο ομάδες τους συμμετέχοντες, η μία ομάδα από παίχτες βιντεοπαιχνιδιών και η άλλη από μη παίχτες

Και οι δύο ομάδες έλαβαν τα ίδια ερωτηματολόγια με τις ίδιες ερωτήσεις και εργασίες που θα δοκίμαζαν τις γνωστικές ικανότητες. Η ομάδα των παιχτών έδειξε καλύτερα αποτελέσματα σχεδόν σε όλα τα πεδία των ερωτήσεων

Σχετικά με τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και χρήση λογικής

Τα βιντεοπαιχνίδια περιλαμβάνουν πολύ κριτική σκέψη, επίλυση προβλημάτων και την χρήση λογικής

Ως παίχτης πρέπει να δουλέψεις τον δρόμο σου μέσα στο παιχνίδι χρησιμοποιώντας συγκεκριμένες ικανότητες

Οι παίχτες έχουν περισσότερη φαιά ουσία και καλύτερη εγκεφαλική σύνδεση από τους μη παίχτες, που προκύπτει από τον εκτεταμένο χρόνο παιχνιδιού που απαιτεί δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.



Σχετικά με τον συντονισμό χέρι με μάτι

Παίζοντας βιντεοπαιχνίδια βελτιώνεται ο συντονισμός χεριού-με-ματιού, κάνοντας τους παίχτες πιο ικανούς να εκτελείτε εργασίες που περιλαμβάνουν συντονισμό των ματιών και των χεριών σας. Αυτές οι εργασίες μπορούν να περιλαμβάνουν τα πάντα, από καθημερινές εργασίες όπως οδήγηση, πληκτρολόγηση ή εκτέλεση χειρωνακτικών εργασιών με τα χέρια τους έως επαγγελματικές δεξιότητες όπως η εκτέλεση χειρουργικών επεμβάσεων.

Μια ερευνά που έγινε στις 1 Φεβρουαρίου του 2007 έδειξε ότι οι χειρουργοί που είχαν παίξει βιντεοπαιχνίδια στο παρελθόν για περισσότερες από 3 ώρες την εβδομάδα έκαναν 37% λιγότερα λάθη, ήταν 27% πιο γρήγοροι και σημείωσαν συνολικά 42% καλύτερη βαθμολογία από τους χειρουργούς που δεν έπαιζαν ποτέ βιντεοπαιχνίδια.

Σχετικά με την Ταχύτερη ακριβέστερη λήψη αποφάσεων

Οι παίκτες βιντεοπαιχνιδιών θα σας πουν ότι πολλά παιχνίδια τους προτρέπουν να πάρουν τις αποφάσεις τους γρήγορα με βάση τις πληροφορίες που λαμβάνουν από το ίδιο το παιχνίδι. Τα παιχνίδια με γρήγορο ρυθμό, ειδικότερα, συνέβαλαν στην ικανότητα του παίκτη να παίρνει γρήγορες αποφάσεις.

Επιπρόσθετος, αυτή η ικανότητα μπορεί να είναι ζωτικής σημασίας σε πολλούς τομείς εργασίας, όπως στο στρατό ή στο νοσοκομείο, όπου πρέπει να λαμβάνετε γρήγορες και ακριβείς αποφάσεις με βάση τα γεγονότα και τις πληροφορίες που έχετε, ειδικά όταν έχετε περιορισμένο χρόνο.



Σχετικά με το βελτιωμένο μάτι για λεπτομέρειες

Τα βιντεοπαιχνίδια και η ποιότητα της όρασης είναι ακόμα ένα θέμα που συζητείται έντονα. Ορισμένες μελέτες μας λένε ότι ο υπερβολικός χρόνος οθόνης προκαλεί κούραση των ματιών και μπορεί ακόμη και να βλάψει τα μάτια σας. Αντίθετα, άλλες μελέτες μας δείχνουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να βελτιώσουν την ικανότητά σας να βλέπετε λεπτομέρειες στη θέα σας, ειδικά στην περιφέρειά σας.

Μελέτες που δείχνουν ότι ο υπερβολικός χρόνος οθόνης είναι επιβλαβής διαπιστώνουν ότι μπορεί να αντιμετωπίσετε αρνητικές επιπτώσεις όπως καταπόνηση των ματιών, πονοκεφάλους, απώλεια ευελιξίας εστίασης, μυωπία, ακόμη και βλάβη στον αμφιβληστροειδή.

Από την άλλη πλευρά, η αναπαραγωγή βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να βελτιώσει την ικανότητά σας να βλέπετε περισσότερες λεπτομέρειες στην όρασή σας, ειδικά στην περιφέρειά σας. Αυτή η ανάπτυξη των ματιών σας μπορεί να σας βοηθήσει να οδηγείτε καλύτερα και να εκτελείτε διάφορες εργασίες που περιλαμβάνουν οδήγηση.

Είναι απαραίτητο να τηρείτε τις προτεινόμενες οδηγίες χρόνου οθόνης για όλες τις ηλικίες, καθώς ο υπερβολικός χρόνος οθόνης μπορεί να προκαλέσει βλάβη στα μάτια σας. Ωστόσο, εάν παίζετε παιχνίδια με μέτρο, ίσως μπορείτε ακόμη και να δείτε κάποια θετικά αποτελέσματα στην όρασή σας.

Σχετικά με την κοινωνική δραστηριότητα και ομαδική εργασία

Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να προωθήσουν την ομαδική εργασία και την κοινωνική δέσμευση με άλλους παίκτες, καθιστώντας τα μια σύγχρονη μορφή κοινωνικοποίησης για παιδιά και νέους ενήλικες.

Ορισμένα παιχνίδια μπορούν να σας αναγκάσουν να συνεργαστείτε με άλλους παίκτες, κάνοντας τα βιντεοπαιχνίδια μια ευεργετική άσκηση για τη συγκρότηση ομάδας και τη δημιουργία κοινωνικών συνδέσεων με άλλους παίκτες.

Επίσης, πολλά παιχνίδια δίνουν την ευκαιρία να κάνετε νέους φίλους και να συνδεθείτε μαζί τους με τρόπους που κανένα άλλο μέσο δεν το κάνει, συμπεριλαμβανομένης της ευκαιρίας να γνωρίσετε ανθρώπους από όλο τον κόσμο.

Ωστόσο, ο υπερβολικός χρόνος παιχνιδιού μπορεί να οδηγήσει σε αυξημένη απομόνωση και μοναξιά, που συνδέονται με προβλήματα ψυχικής υγείας όπως η κατάθλιψη και το κοινωνικό άγχος. Παρόλο που το "gaming" είναι μια κοινωνική διέξοδος για πολλά άτομα και είναι δυνατό να κάνετε νέους φίλους από διαφορετικούς πολιτισμούς, η ισορροπία των επαφών εντός του παιχνιδιού και των πραγματικών φιλιών είναι ζωτικής σημασίας.

Αρνητικά των βιντεοπαιχνιδιών

Παρά τα πολλά οφέλη από την αναπαραγωγή βιντεοπαιχνιδιών, υπάρχουν επίσης πολλά μειονεκτήματα των βιντεοπαιχνιδιών που μπορεί να επηρεάσουν την ποιότητα της ζωής σας.

Κάποια κοινά μειονεκτήματα των βιντεοπαιχνιδιών είναι:

- Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να σας εθίσουν
- Αυξημένος κίνδυνος επιθετικότητας
- Τα παιχνίδια αντικαθιστούν τα προβλήματα του πραγματικού κόσμου
- Ορισμένα παιχνίδια προωθούν τον τζόγο
- Μειωμένη σωματική και ψυχική υγεία
- Έλλειψη συγκέντρωσης και συγκέντρωσης

Σχετικά με τον εθισμό

Ο εθισμός στα βιντεοπαιχνίδια είναι ένα αυξημένο φαινόμενο που πιθανόν να συνεχίσει να αυξάνεται στο πέρασμα του χρόνου. Ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας έχει αναγνωρίσει τη διαταραχή παιχνιδιών ως πραγματική κατάσταση ψυχικής υγείας και ο παγκόσμια κοστολόγηση είναι περίπου 3-4% των παιχτών. Λαμβάνοντας υπόψη ότι υπάρχουν περίπου 3 δισεκατομμύρια παίκτες παγκοσμίως, ο αριθμός των εθισμένων παιχτών εκτιμάται ότι κυμαίνεται μεταξύ 90 και 100 εκατομμυρίων.

Ένας από τους κύριους λόγους πίσω από τον εθισμό των βιντεοπαιχνιδιών είναι ότι είναι σχεδιασμένα να εθίζουν τον παίκτη, δημιουργώντας επίπεδα, κατηγορίες και έπαθλα για να κάνουν τον παίκτη να θέλει να συνεχίσει να παίζει.

Αλλά η έννοια των εθιστικών βιντεοπαιχνιδιών είναι ακόμη πιο περίπλοκη. Χειρίζονται πολλές πτυχές της ψυχολογίας μας, όπως:

- Η εξέλιξη του χαρακτήρα μας στο παιχνίδι, που αντικαθιστά την πραγματική προσωπική ανάπτυξη
- Τα κουτιά με λάφυρα, οι μικροσυναλλαγές και οι αγορές εντός εφαρμογής σας ενθαρρύνουν να συνεχίσετε να ξοδεύετε περισσότερα χρήματα
- Η κοινωνικοποίηση εικονικά με άλλους παίκτες αντικαθιστά τις πραγματικές φιλίες και συνδέσεις
- Μηχανισμοί εντός παιχνιδιού που συνδέουν τα παιχνίδια με τζόγο

Σχετικά με τον αυξημένο κίνδυνο επιθετικότητας

Αρκετές μελέτες έχουν αποδείξει ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να αναπτύξουν κίνδυνο επιθετικότητας αλλά δεν είναι ο μόνος παράγοντας πίσω από αυτήν την επιθετικότητα. Τα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να αυξήσουν τον κίνδυνο επιθετικότητας σε ένα άτομο σε συνδυασμό με άλλους παράγοντες. Ένας κύριος παράγοντας είναι οι γονείς που φωνάζουν στα παιδιά τους όταν παίζουν πολλές ώρες. Επίσης οι γονείς θα πρέπει να προσέχουν να διασφαλίσουν ότι τα παιδιά τους παίζουν παιχνίδια κατάλληλα για την ηλικία τους και να αναζητούν επαγγελματική υποστήριξη εάν αντιμετωπίζουν ολοένα και πιο επιθετική συμπεριφορά.

Τα παιχνίδια μπορούν να αντικαταστήσουν τα προβλήματα του πραγματικού κόσμου

Ένα από τα κύρια προβλήματα με την υπερβολική αναπαραγωγή βιντεοπαιχνιδιών είναι ότι παραμελούν άλλους βασικούς τομείς της ζωής κάποιου, όπως την προσωπική ή την επαγγελματική του ζωή.

Είναι ένα ασφαλές μέρος για να αποτύχεις και παρουσιάζει έναν εύκολο τρόπο να ξεφύγεις από προβλήματα του πραγματικού κόσμου. Αν και η απόδραση από το άγχος δεν είναι απαραίτητα κακό, το πρόβλημα εμφανίζεται όταν οι παίκτες αρχίζουν να παραμελούν άλλες κρίσιμες πτυχές της πραγματικής τους ζωής. Άμα συμβεί αυτό πρέπει να περιοριστεί ο χρόνος παιχνιδιού



Ορισμένα παιχνίδια προωθούν τον τζόγο

Τα σύγχρονα βιντεοπαιχνίδια συνδέονται με τον τζόγο μέσω loot boxes και μικροσυναλλαγών που προωθούν τις καταναγκαστικές δαπάνες.

Οι παίκτες που υποφέρουν από εθισμό στα τυχερά παιχνίδια μπορούν επίσης να αναπτύξουν εθισμό στον τζόγο, που επιδεινώνεται από τη φαινομενική ευκολία πρόσβασης σε μηχανισμούς που μοιάζουν με τον τζόγο μέσα στα σύγχρονα παιχνίδια. Πολλά από αυτά τα παιχνίδια παίζονται από παιδιά, πράγμα που

σημαίνει ότι τα παιδιά έχουν πρόσβαση σε μηχανικούς τυχερών παιχνιδιών χρησιμοποιώντας πραγματικά χρήματα. Οι γονείς αναφέρουν ότι ανακάλυψαν εκατοντάδες ή και χιλιάδες δολάρια που ξοδεύτηκαν στις πιστωτικές τους κάρτες εν αγνοία τους.

Μειωμένη σωματική και ψυχική υγεία

Ο υπερβολικός χρόνος παιχνιδιού μπορεί να οδηγήσει σε προβλήματα σωματικής και ψυχικής υγείας, τα οποία περιλαμβάνουν:

- Κατάθλιψη και κοινωνικό άγχος
- Έλλειψη κινήτρου
- Κακή συναισθηματική ρύθμιση
- Κακή υγιεινή ύπνου
- Μυϊκή απώλεια και αύξηση λίπους
- Αφυδάτωση
- Εξάντληση

Έλλειψη συγκέντρωσης

Το να περνάτε πολύ χρόνο μπροστά σε μια οθόνη παίζοντας παιχνίδια μπορεί να επηρεάσει την ικανότητα ενός παίκτη να εστιάσει και να συγκεντρωθεί σε άλλες εργασίες όπως το σχολείο, η εργασία, το κολέγιο ή η μελέτη.

Τα παιχνίδια απαιτούν μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια και συγκέντρωση. Όμως, δυστυχώς, είμαστε σε θέση να εστιάζουμε μόνο για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα καθημερινά και όσο περισσότερο χρόνο αφιερώνετε στα παιχνίδια, τόσο λιγότερη προσοχή θα έχετε για άλλες εργασίες.

Ερευνητικό μέρος

Σκοπός της ερευνάς

Αρχικά, αυτή η έρευνα έχει ως σκοπό να μελετήσει την επιρροή των βιντεοπαιχνιδιών στους μαθητές και αν επηρεάζονται θετικά ή αρνητικά

Κοινωνικός σκοπός που εξυπηρετεί η ερευνά

Το αποτέλεσμα αυτής της ερευνάς θα βοηθήσει στην κατανόηση των βιντεοπαιχνιδιών και την επιρροή στα παιδιά αλλά και σε μεγαλύτερες ηλικίες αλλά και θα βοηθήσει το κατά ποσό είναι θετικά και αρνητικά



Η υπόθεση της ερευνάς

Σύμφωνα με τις πληροφορίες για τα βιντεοπαιχνίδια και την παγκοσμιοποίηση που αναφέρθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια, το πιθανό αποτέλεσμα αυτής της έρευνας είναι το γεγονός ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να είναι ωφέλημα εφόσον είναι με μετρό διότι αν υπερβάλλουμε αρχίζουν τα αρνητικά

Οι παράμετροι

Ένα παράγοντας που πρέπει να αναφερθεί για το ότι μπορεί να επηρεάσει το αποτέλεσμα της ερευνάς είναι η οικονομική κατάσταση διότι αλλιώς θα μπορεί να έχει πρόσβαση σε ηλεκτρονικές συσκευές ένα παιδί που δυσκολεύετε να έχει φαγητό και αλλιώς ένα παιδί που έχει παραπάνω από τα βασικά και έχει απεριόριστη πρόσβαση σε ηλεκτρονικές συσκευές



ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Τίτλος Έρευνας : Η επιρροή των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά και πως επηρεάζονται θετικά ή αρνητικά

Ο σκοπός της έρευνας είναι να μελετήσει την επιρροή των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά και αν επηρεάζονται θετικά ή αρνητικά. Οι απαντήσεις είναι εμπιστευτικές και θα τύχουν στατιστικής και ποιοτικής επεξεργασίας. Η ειλικρινής συμπλήρωση του παρακάτω ερωτηματολογίου θα βοηθήσει στην εξαγωγή αξιόπιστων αποτελεσμάτων. Σας ευχαριστώ για τη συνεργασία και για το χρόνο που θα διαθέσετε

(κυκλώστε αυτό που ισχύει)

A. ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΡΩΤΗΘΕΝΤΟΣ

1. Φύλο : Άρρεν Θύλη
2. Ιδιότητα –Επάγγελμα : Μαθητής/Μαθήτρια Γυμνασίου
3. Οικ. Κατάσταση Γονέων : Κακή Μέτρια Ικανοποιητική

B. ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

4. Πόσες ώρες χρησιμοποιείτε καθημερινά ηλεκτρονικές συσκευές για βιντεοπαιχνίδι
1 ώρα 2-3 ώρες 3+ ώρες
5. Ποσό συχνά κάθεστε για ώρες μπροστά σπάνια μερικές φορές
στην οθόνη χωρίς να το καταλάβετε καθημερινά
6. Πως θα περιγράφατε τη σχέση σας με τις ηλεκτρονικές συσκευές
1 καλή 2 μέτρια 3 κακή

Μεθοδολογία

Αρχικά, μετά την συγγραφή του ερωτηματολογίου, το διένειμα σε μαθητές Γυμνασίων της Νίκαιας (οι οποίοι ευχαρίστως δέχτηκαν να με βοηθήσουν σ' αυτή την ερευνητική εργασία και τους ευχαριστώ πολύ). Στη συνέχεια, περίμενα για κάποια λεπτά τον καθένα τους να το συμπληρώσει με την ησυχία του έτσι ώστε να έχει καθαρότερη και ορθότερη κρίση όσον αφορά στις απαντήσεις του.

Κατ' αυτό το τρόπο πιστεύω η έρευνα βοηθήθηκε σημαντικά, καθώς ο καθένας είχε τη δυνατότητα να επεξεργαστεί τόσο τις ερωτήσεις όσο και τις πιθανές απαντήσεις του με αποτέλεσμα να οδηγηθεί η έρευνα σε πιο αξιόπιστα αποτελέσματα.

Στο τέλος, αφού συγκέντρωσα όλα τα ανώνυμα ερωτηματολόγια επεξεργάστηκα τις απαντήσεις που είχαν σημειωθεί και προσπάθησα να εξάγω όσο το δυνατόν πιο έγκυρα αποτελέσματα.

Ερωτηματολόγιο

Τίτλος Έρευνας: Η επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά και αν επηρεάζονται θετικά ή αρνητικά. Οι απαντήσεις είναι εμπιστευτικές και θα γίνουν στατιστικής και ποιοτικής επεξεργασίας. Η ειλικρινής συμπλήρωση του παρακάτω ερωτηματολογίου θα βοηθήσει στην εξαγωγή αξιόπιστων αποτελεσμάτων. Σας ευχαρισώ για τη συνεργασία και για το χρόνο που διαθέσατε.

(Κυκλώστε αυτό που ισχύει)

A. ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΡΩΤΗΘΕΝΤΟΣ

1. Φύλο Άρρεν Θύλη
2. Ιδιότητα - Επάγγελμα: Μαθητής/τρια Γυμνασίου
3. Οικ. κατάσταση Γονέων: Καλή Μέτρια Καυτοποίηση

B. ΓΕΥΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

4. Πόσες ώρες χρησιμοποιείτε καθημερινά ηλεκτρονικές συσκευές για βιντεο παιχνίδια ή ψάρα 2-3 ώρες 3+ ώρες
5. Πόσο συχνά κάθεται για ώρες μπροστά στην οθόνη χωρίς να το καταλάβετε σπάνια μερικές φορές καθημερινά
6. Πως θα περιγράφατε τη σχέση σας με τις ηλεκτρονικές συσκευές καλή μέτρια κακή
(σχετικά με την υγεία σας)

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Το ερωτηματολόγιο για αυτήν την έρευνα απαντήθηκε από συνολικά 23 μαθητές του Γυμνασίου Κορυδαλλού και από τις απαντήσεις προέκυψαν τα εξής αποτελέσματα :

1. 16 από τους μαθητές ήταν αγόρια και 7 ήταν κορίτσια
2. Όλοι τους ήταν μαθητές / μαθήτριες Γυμνασίου
3. 0 απάντησαν ότι η οικονομική τους κατάσταση είναι κακή 5 απάντησαν ότι η οικονομική τους κατάσταση μέτρια και 18 απάντησαν ότι η οικονομική τους κατάσταση είναι ικανοποιητική

Όσον αφορά στις Γενικές Ερωτήσεις

4. Στην ερώτηση πόσες ώρες χρησιμοποιείτε καθημερινά ηλεκτρονικές για βιντεοπαιχνίδια 6 απάντησαν ότι τα χρησιμοποιούνε 1 ώρα, 8 απάντησαν 2-3 ώρες και 9 απάντησαν 3+ ώρες
5. Στην ερώτηση ποσό συχνά κάθεστε για ώρες μπροστά στην οθόνη χωρίς να το καταλάβετε απάντησαν 1 ότι το κάθεται σπάνια 13 ότι κάθονται μερικές φορές και 9 ότι κάθονται καθημερινά
6. Στην ερώτηση πως θα περιγράφατε τη σχέση σας με τις ηλεκτρονικές συσκευές 18 απάντησαν καλή 4 απάντησαν μέτρια και 1 κακή

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Από το παραπάνω ερωτηματολόγιο προέκυψαν πολλές και διαφορετικές απαντήσεις, οι οποίες συνέβαλαν στην εξαγωγή αρκετά ενδιαφέροντων αποτελεσμάτων που – ευελπιστώ - πως θα συμβάλουν στην κατανόηση της επιρροής των βιντεοπαιχνιδιών στους μαθητές

Κυρίως αποκαλύφθηκε ότι οι μαθητές (ανεξάρτητος φύλου και οικονομικής κατάστασης) κατά την γνώμη τους η σχέση που περνάνε μπροστά στην οθόνη (ανεξάρτητα αν είναι 1 ώρα 2-3 ή 3+ ώρες) είναι καλή

Μάλιστα αυτό δείχνει ότι οι μαθητές έχουν διαφορετικές γνώμες για τον “κατάλληλο χρόνο” που πρέπει να περνάνε μπροστά στην οθόνη. Αυτό μας δείχνει ότι κάθε

μαθητής ανάλογα με το περιβάλλον και το πώς μεγάλωσε έχει διαφορετική ιδέα για τον "κατάλληλο χρόνο" που πρέπει να περνάνε μπροστά στην οθόνη.

Τέλος η ερώτηση για το ποσό συχνά κάθονται για ώρες μπροστά στην οθόνη χωρίς να το καταλάβετε οι μισοί σχεδόν απάντησαν ότι κάθονται μερικές φορές ενώ σχεδόν οι άλλοι μισοί απάντησαν ότι κάθονται καθημερινά. Αυτό αποκαλύπτει ότι οι μαθητές κατανοούν το ποσό συχνά το κάνουν αλλά προτιμούν να το αγνοούν.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

Έχοντας λάβει υπόψιν όλα τα παραπάνω θα παρακινούσα όσους θα ήθελαν να μελετήσουν περαιτέρω αυτό το θέμα να αφοσιωθούν περισσότερο στο να προσθέσουν μια μεγαλύτερη ποικιλία ηλικιών επειδή αυτή η ερευνά ήταν αφοσιωμένη στα παιδιά του Γ3. Κάτι ακόμα είναι ότι θα πρέπει να προσθέσουν περισσότερα άτομα για να γίνει αυτή η ερευνά πιο ακριβής. Τέλος σε αυτήν την ερευνά δεν ήταν αναγκαίο να προσθεθεί η οικονομική κατάσταση του μαθητή επειδή δεν είχε άλλο αποτέλεσμα στο τέλος.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- 1) <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9>
- 2) <https://gamequitters.com/pros-and-cons-of-video-games/>
- 3) <https://www.citykidsguide.com/pos-ta-vinteopaihnidia-epireazoyn-ta-paidia>
- 4) <https://jamanetwork.com/journals/jamasurgery/fullarticle/399740>
- 5) Οι μαθητές του Γ3 που συμπλήρωσαν τα ερωτηματολόγια