از هفت سنگ تا کال آف

بخش اول



مرکز نسرا سازمان فضای
مجازی بسیج استان قزوین

گردآورنده: حدیثه پیله چی

بازی رایانه‌ای جزو هویت ساز زندگی نوجوانان!

بازی برای نوجوان:

1. فراتر از سرگرمی
2. فراتر از عادت
3. نوعی ارزش
4. سنجش اطرافیان بر اساس احترام به این ارزش
5. مجوزی برای ورود به جمع همسالان
6. آینده شغلی (گیم استریم، ورزش الکترونیک)

نگرانی والدین از عدم کنترل نوجوانان در بازی رایانه‌ای

بازی از منظر والدین:

1. فقط بازی است و هیچ ارزش دیگری ندارد
2. بازی‌ها در مسیر رشد صحیح خلل ایجاد می‌کنند
3. محتوای نامطلوب اثر سو بر تربیت دارد
4. فرزندان زندگی را سرسری گرفته و مقاومت در برابر مشکلات ندارند
5. افت تحصیلی

مرکز نصرا سازمان فضای
مجازی بسیج استان قزوین

شکاف دیجیتال میان والد و فرزند

تشدید تعارضات خانوادگی و تضعیف پیوندهای عاطفی

محدودیت‌های شدید و یک‌طرفه برای بازی، به ویژه در نوجوانان، با کاهش ارتباط مؤثر و افزایش مشاجرات همراه است. در مقابل، سبک تعاملی «هم‌بازی شدن» والدین (بدون قضاوت) باعث افزایش همبستگی و انسجام خانوادگی می‌شود.

تقویت «جامعه‌پذیری معکوس» و تغییر ساختار قدرت

از آنجا که کودکان معمولاً مهارت دیجیتال بیشتری در بازی دارند، به «کارشناس» خانواده تبدیل می‌شوند و والدین را در این زمینه آموزش می‌دهند. این امر اقتدار سنتی والدین را تغییر داده و سلسله‌مراتب قدرت در خانه را بازتعریف می‌کند.

افزایش انزوای اجتماعی

نظارت سختگیرانه والدین شانس استفاده از بازی را برای فرار از هیجانات منفی کاهش می‌دهد. با این حال، اگر شکاف دیجیتال و عدم تفاهم باعث شود نوجوان بدون راهنمایی به بازی پناه ببرد، این خطر وجود دارد که بازی جایگزین تعاملات واقعی شده و تنهایی و انزوای اجتماعی را تشدید کند.

مرکز نصرا سازمان فضای مجازی بسیج استان قزوین

به عنوان والد فرزند دیجیتال:

1. دانش خود در زمینه بازی‌های دیجیتال به صرف چند عنوان بازی محدود نشود
2. صرف دانستن رژیم مصرف رسانه‌ای در مواجه تربیتی با نوجوان کافی نیست

توجهات والدینی یا کنترل والدینی؟!



کنترل والدینی



کنترل والدینی

توجهات والدینی

وقتی به کسی یا چیزی توجه می کنیم هیچ گونه ارزش گذاری و قضاوت و امر و نهی ای نمی کنیم
خود شخص یا خود مساله برای ما مهم است

وظیفه ما تربیت فرزندان است نه صرفا کنترل و اعمال محدودیت

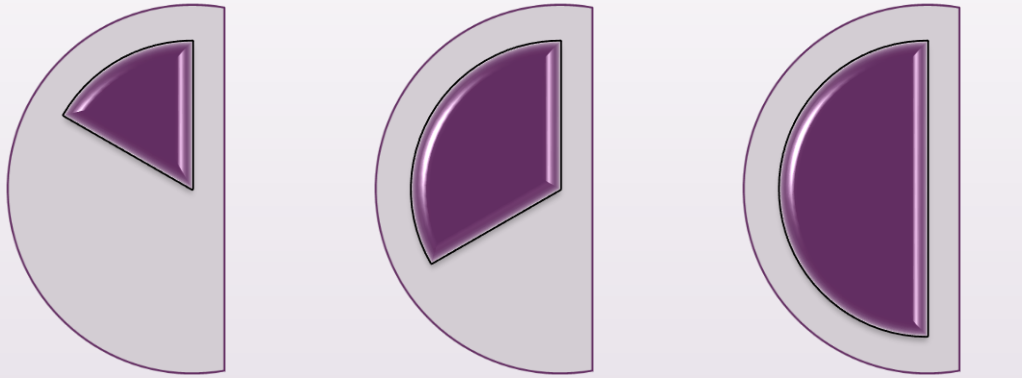
البته توجه کردن به معنای اجابت کردن و یا تاکید کردن نیست بلکه
وقتی به کسی یا چیزی توجه می‌کنیم برایش پرونده جدیدی باز کرده و به صورت معمول و یا از روی عادت
برایش تصمیم نمی‌گیریم

پنج نیاز اساسی والدین برای تبدیل شدن به افرادی غنی و کامل



والدینی که بدانند چگونه در نوجوانان نفوذ کنند برنده اند!

سه نوع پاسخ به نفوذ اجتماعی وجود دارد که بر اساس نظر ارونسون عبارتند از:



درونی کردن | همانندسازی | متابعت

توجه والدینی



توجه والدینی، فرصتی برای درونی کردن ارزش‌ها

متابعت تنها، ارزش‌ها را برای فرزندتان درونی نمی‌کند و امکان برگشت او به هر ارزش دیگری وجود دارد
اما از سویی شما را به یک الگو برای فرزندتان تبدیل می‌کند و در بهترین حالت فرصت درونی کردن ارزش‌های خانوادگی و اجتماعی فراهم می‌شود.
این امر به مراتب بهتر از زمانی است که برای فرزند پاداش و تنبیه تعیین می‌کنید.

وقتی با نوجوانان بدون قضاوت بازی می‌کنیم و نمی‌خواهیم از سر بازی خلاص شویم، آنگاه وارد دنیای نوجوانان شدیم و این لحظه ای است که اثرگذاری ما بر آنها افزایش می یابد.

مرکز تسرا سازمان فضای مجازی بسیج استان قزوین

انواع روش‌های فرزند پروری و تاثیر بازی بر تربیت فرزند

بازی زبان بی زبانی است که والدین را به دنیای بچه‌ها وارد می‌کند



والدینی که مسولیت ناپذیر بوده و رابطه سردی دارند.

والدینی که مسولیت پذیری زیادی نداشته ولی رابطه گرم دارند.

والدینی که رابطه سرد داشته ولی مسولیت پذیرند.

والدینی که رابطه گرم داشته و مسولیت پذیرند.

نسل دیجیتال

نسل شبکه یا نسل بومی های دیجیتال

این نسل گوینده های بومی زبان دیجیتال رایانه، بازی های رایانه ای و اینترنت هستند در مقایسه با این گروه افرادی را که در عصر دیجیتال به دنیا نیامده و تنها با جنبه هایی از فناوری های جدید تطابق یافته اند میتوان مهاجران دیجیتال نامید.

گرچه مهاجران با محیط جدید وفق می یابند مانند همه مهاجران تا حدی لهجه دارند شکاف نسلی یکی از مشکلاتی است که گریبانگیر والدین، معلمان و مربیان برای پرورش و آموزش نسل جدید است.

آموزگاران مهاجر دیجیتال که با زبانی منسوخ و مربوط به عصر پیشا دیجیتال صحبت می کنند و در تلاش اند جمعیتی را که با زبانی کاملا جدید صحبت می کنند آموزش دهند.

ویژگی نسل های دیجیتال

سرعت ناگهانی در مقابل سرعت مرسوم

این مفهوم به سرعت حرکت بازیکنان در استفاده از کنترلر و پردازش سریع اطلاعات توسط ایشان اشاره می کند.

1

پردازش موازی در مقابل پردازش خطی

نسل دیجیتال در مقابل نسل قبلی چند کار را به صورت هم زمان انجام می دهند.

2

دستیابی اتفاقی در مقابل تفکر خطی

روش های جدید کسب اطلاعات آگاهی های این نسل و توانایی هایشان را افزایش داده و آنها را از قید تفکر تک مسیره و یک سویه آزاد کرده است.

3

گرافیک محوری در مقابل متن محوری

برای نسل کنونی تصویر جای متن را گرفته است این نسل مدام در معرض تصاویری با ضمیمه متنی ناچیز و یا اصلا بدون متن با گرافیک فوق العاده قرار گرفته اند

4

اتصال و ارتباط در مقابل سکون و نداشتن ارتباط

نسل دیجیتال می تواند در هر زمان و مکانی با افرادی در سراسر دنیا مرتبط شود با آنها حرف بزند و بازی کند این نسل کمتر در قید مکان است و کار هایش را از طریق تیم های مجازی انجام می دهد.

5

مرکز نسرا سازمان فضای مجازی بسیج استان قزوین