Όνομα:……………………….. Ημερομηνία:……………………

**Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και οι επιδράσεις τους στα παιδιά**

Εδώ και αρκετά χρόνια τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μπει σχεδόν σε κάθε σπίτι. Υπάρχουν τρία είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών: τα φορητά (π.χ., Nintendo, PSP, παιχνίδια κινητών τηλεφώνων), τα παιχνίδια κονσόλας (π.χ. PlayStation) και αυτά που παίζονται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Υπάρχουν όμως και διάφοροι τύποι παιχνιδιών όπως είναι τα παιχνίδια στρατηγικής, τα παιχνίδια προσομοίωσης, τα παιχνίδια περιπέτειας, τα παιχνίδια ρόλων, τα παιχνίδια λογικής και τα παιχνίδια που έχουν σχέση με αθλήματα.

Τα παιδιά βρίσκουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πολύ ελκυστικά, εξαιτίας τόσο των γεμάτων ζωντάνια και χρώμα γραφικών τους, όσο και γιατί τους δημιουργούν συνεχώς προκλήσεις στην προσπάθειά τους να ανέβουν επίπεδο ή να ξεπεράσουν εμπόδια στο παιχνίδι που παίζουν. Η ολοένα και μεγαλύτερη ενασχόληση όμως των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, έχει προκαλέσει πληθώρα συζητήσεων ως προς το αν τελικά τα παιδιά κινδυνεύουν ή αν επωφελούνται από τη χρήση τους.

**Θετικές επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών**

* **Συμβάλουν στην ανάπτυξη και στη βελτίωση κάποιων γνωστικών δεξιοτήτων** όπως είναι η συγκέντρωση της προσοχής, η παρατηρητικότητα, ο οπτικοκινητικός συντονισμός, η δεξιοτεχνία και η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων.
* **Καλλιεργούν τη δημιουργικότητα** και τη φαντασία του παιδιού.
* Μπορούν να **ενισχύσουν την αυτοπεποίθηση** του παιδιού μέσα από τις επιτυχίες του.
* Είναι **μέσο ψυχαγωγίας.**
* Μπορούν να αποτελέσουν **χρήσιμα εκπαιδευτικά εργαλεία**, αφού το παιδί μέσω κάποιων παιχνιδιών μπορεί να εμπεδώσει σχολικές γνώσεις ή να εμπλουτίσει τις γενικές του γνώσεις.
* Μπορούν να αποτελέσουν **μέσο κοινωνικοποίησης**, αφού το παιδί καλεί τους φίλους του να παίξουν μαζί του, συζητάει τις επιδόσεις του με αυτούς και ανταλλάσσουν πληροφορίες.

**Αρνητικές επιδράσεις**

* Η υπερβολική έκθεση σε **βίαια** ηλεκτρονικά παιχνίδια δημιουργεί τον **κίνδυνο να αυξηθεί η επιθετική συμπεριφορά**, αλλά και να γίνει **σταδιακή απευαισθητοποίησή του μπροστά σε βίαιες εικόνες.** Η απευαισθητοποίηση αυτή μπορεί να οδηγήσει είτε σε έλλειψη αντίδρασης μπροστά σε βίαιες σκηνές στον πραγματικό κόσμο είτε, στη χειρότερη περίπτωση, στη διάπραξη μιας βίαιης πράξης με λιγότερους ενδοιασμούς.
* Η συνεχής ενασχόληση του παιδιού με κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι, μπορεί να οδηγήσει σε**εσωστρέφεια**και στην**κοινωνική απομόνωσή**του.
* Σύμφωνα με έρευνες τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, όπως και η τηλεόραση, αποτελούν το δεύτερο παράγοντα πρόκλησης **παχυσαρκίας** μετά την κατανάλωση πρόχειρου φαγητού.
* Τέλος, υπάρχει και η περίπτωση για ένα παιδί να **εθιστεί** στη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Από έρευνες, για να θεωρηθεί ένα παιδί εθισμένο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, θα πρέπει να περνάει πάνω από τριάντα ώρες την εβδομάδα παίζοντας με αυτά.

**Ποιες λύσεις μπορούν να βρεθούν;**

****