

Ηλεκτρονικά αθλητικά παιχνίδια: συμπαίκτης ή αντίπαλος της φυσικής δραστηριότητας;

Π. Αντωνίου¹, Ν. Βερναδάκης²

¹Επίκουρος Καθηγητής ΤΕΦΑΑ, ΔΠΘ

panton@phyed.duth.gr

²Εντεταλμένος Λέκτορας ΤΕΦΑΑ, ΔΠΘ

nvernada@phyed.duth.gr

Περίληψη

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που αναπαράγονται από ηλεκτρονικούς υπολογιστές ή άλλες παιχνιδιομηχανές αποτελούν μια σημαντική ενασχόληση για τα παιδιά. Τίθενται συνεπώς ορισμένα ερωτήματα για το χρονικό όγκο αυτής της ενασχόλησης και τον επηρεασμό από τα είδη των παιχνιδιών. Σκοπός της εργασίας αυτής ήταν να μελετηθεί και να αξιολογηθεί η ενασχόληση μαθητών/τριών γυμνασίου με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και ιδιαίτερα τα αθλητικά. Για την συλλογή των δεδομένων χρησιμοποιήθηκε ένα ειδικά δομημένο ερωτηματολόγιο. Το δείγμα αποτέλεσαν 294 μαθητές και μαθήτριες (13±2 ετών). Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας φαίνεται πως ένα μεγάλο ποσοστό (81%) ασχολείται με τα ηλεκτρονικά αθλητικά παιχνίδια. Ωστόσο, η πλειοψηφία (62,2%) προτιμά να παίζει το πραγματικό παιχνίδι αντί του ηλεκτρονικού. Τέλος, ένα μεγάλο ποσοστό των μαθητών (88,4%) υποστηρίζει πως παίζοντας ηλεκτρονικά αθλητικά παιχνίδια παρακινείται θετικά ώστε να ασχοληθεί με τον αθλητισμό.

Λέξεις κλειδιά: ηλεκτρονικά παιχνίδια, φυσική δραστηριότητα.

Abstract

The electronic games that are repeated by computers or other game consoles constitute an important pastime for the children. Certain questions are being placed consequently for the time volume of this pastime and the influence by the types of games. Aim of this work was to be studied and is evaluated the pastime of high school students with the electronic games and particular athletic electronic games. For data collection was used a specifically structured questionnaire. The sample they constituted 294 students and students (13±2 of years). According to the results of research it appears that a major percentage (81%) deals with the electronic athletic games. However, majority (62,2%) prefers it plays the real game against electronic. Finally, a major percentage of students (88,4%) supports that playing electronic athletic games it is prompted positively so that it deals with the sports.

Key words: *electronic games; physical activity*

1. Εισαγωγή

1.1 Παιδιά και υπολογιστές

Σήμερα με την εξάπλωση της τεχνολογίας, αναπόφευκτα τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τους υπολογιστές και με τις υπηρεσίες που προσφέρουν στον άνθρωπο, είτε στο σχολείο είτε στην καθημερινή τους ζωή. Πριν μερικά χρόνια καταγραφόταν πως ένα στα τρία παιδιά στη Ελλάδα διέθεταν ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι (Vryzas & Tsitouridou, 2002). Σύμφωνα με την Παγγέ (2000) αρκετά γνωρίζουν καλά τον τρόπο λειτουργίας του, ενώ είναι πολύ πρόθυμα να μάθουν περισσότερα και αυτό γιατί τα παιδιά θέλουν να χρησιμοποιούν τις μηχανές όλων των ειδών ιδιαίτερα για επιτεύγματα των νέων τεχνολογιών (Cook & Finlayson, 1999). Τα παιδιά, προνομιούχων κοινωνικά τάξεων, βλέπουν τηλεόραση και παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ο υπολογιστής συνεπώς είναι μια συσκευή που απλά προστίθεται στις ήδη υπάρχουσες του σπιτιού (Vryzas & Tsitouridou, 2002).

Ο Πληροφορικός Αλφαριθμητισμός, αποτελεί τον τελευταίο άξονα ένταξης των Νέων Τεχνολογιών στην ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Το πλαίσιο θεωρεί σε αυτό το στάδιο απαραίτητη την προσέγγιση των βασικών λειτουργιών του Υπολογιστή: αποθήκευση πληροφοριών, επεξεργασία δεδομένων, επικοινωνία, μέσα σε μια προοπτική τεχνολογικού αλφαριθμητισμού και αναγνώρισης των δυνατοτήτων της υπολογιστικής τεχνολογίας. Ήδη στο Δημοτικό, οι μαθητές εξοικειώνονται με τον πληροφορικό αλφαριθμητισμό έμμεσα και αβίαστα, από τις εμπειρίες που αποκομίζουν, χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή ως εργαλείο (Παρασκευόπουλος, 2006).

Η χρήση του υπολογιστή από τα παιδιά είναι διαφορετική στο σπίτι απ' αυτή του σχολείου. Πολλά παιδιά έχουν ως αγαπημένη συνήθεια να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια όπως τεκμαίρεται από την τεράστια εμπορική επιτυχία των παιχνιδομηχανών, καθώς και την ενσωμάτωση της τεχνολογίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε συσκευές καθημερινής χρήσης (πχ. κινητά τηλέφωνα). Τα παιχνίδια με τον υπολογιστή ασκούν τεράστια γοητεία στον μαθητικό πληθυσμό (Παπαστάμος, Σαμαρά, Φουρναράκης, 2005).

Ο Παρασκευόπουλος (2006) αναφέρει ότι 96% των παιδιών από ένα δείγμα 700, δηλώνει ότι έχει χρησιμοποιήσει Η/Υ (τουλάχιστον μια φορά), και το 55,9% έχει Η/Υ στο σπίτι του. Η ηλικία που για πρώτη φορά ήρθαν σε επαφή με τον Η/Υ είναι αυτή των 9-10 ετών σε ποσοστό 37,7% και τον χρησιμοποιούν κυρίως στο σπίτι σε ποσοστό 51,7%, ενώ απασχολούνται μαζί του 1-2 φορές την εβδομάδα σε ποσοστό 42,4%. Ένα ποσοστό 47,6% από αυτά θα προτιμούσαν κυρίως να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή, για να παίζουν παιχνίδια. Ο ίδιος καταλήγει πως μόνο τα μισά διαθέτουν Η/Υ στο σπίτι τους όπου ο χρόνος πρόσβασης τους σ' αυτόν περιορίζεται σε μια με δύο φορές την εβδομάδα, κυρίως για παιχνίδι.

Ο Κόμης (1997) υποστηρίζει ότι τα παιδιά διαθέτουν περιορισμένα νοητικά μοντέλα για τους υπολογιστές. Τα παιδιά αποδίδουν στους υπολογιστές χαρακτήρα με έντονες ανθρωπομορφικές επιρροές και τους καταλογίζουν ιδιότητες των ζώντων οργανισμών. Τα παιδιά σύμφωνα με την Turkle (1984) πιστεύουν ότι οι μηχανές είναι έξυπνες και συνειδητές, αλλά όχι ζωντανές. Η Καλογιαννίδου (2005), διαπιστώνει,

ότι το 54,4% του δείγματος της έρευνας της διέθετε την αναπαράσταση του υπολογιστή ως μιας μηχανής με ανθρώπινες ιδιότητες ενώ το 45,6% διέθετε την αναπαράσταση όπου ο υπολογιστής δεν είναι άνθρωπος, είναι ψεύτικος, χωρίς ανθρώπινες ικανότητες και συναισθήματα. Η ίδια σημειώνει ότι πολλά παιδιά αποδίδουν στον υπολογιστή, συναισθήματα (αγάπης και χαράς), γεγονός που έρχεται σε αντίθεση με άλλα ευρήματα, όπου οι υπολογιστές έχουν ψυχολογία, δηλαδή, είναι έξυπνοι αλλά δεν έχουν συναισθήματα, δεν αγαπούν, δεν μισούν (Turkle, 1984).

1.2 Ηλεκτρονικά – ψηφιακά παιχνίδια

Ο Cesarone (1994) αναφέρει πως τα παιχνίδια στον Η/Υ πρωτοεμφανίστηκαν περίπου το 1970 και αμέσως αγαπήθηκαν από τα παιδιά, ενώ οι γονείς ανησύχησαν για πιθανές επιρροές των παιχνιδιών πάνω τους.

Στην έρευνα της Καλογιαννίδου (2005) διαπιστώνεται να υπερτερεί η χρήση του υπολογιστή για παιχνίδια (59,2% στο σχολείο και 46,4% στο σπίτι) και στη συνέχεια ακολουθούν σε μικρότερα ποσοστά η γραφή και η ζωγραφική. Η πλειοψηφία του δείγματος (95,3%) δήλωσε ευχαριστημένο από τον υπολογιστή κυρίως γιατί μπορεί «να παίζει παιχνίδια» και «γιατί του αρέσει πολύ, καθώς έχει ωραία πράγματα».

Η Καλογιαννίδου (2005) συμφωνεί με ευρήματα άλλων ερευνών (Vryzas & Tsitouridou, 2002; Friedric, 1983, *οπ. αναφ. στο Ανθουλιάς, 1985*) στο ότι οι νεαροί μαθητές χρησιμοποιούν τον υπολογιστή στο σπίτι για να παίζουν παιχνίδια. Ο υπολογιστής – παιχνίδι, επομένως, είναι μια μηχανή με την οποία μπορεί να παίζει η πλειοψηφία των παιδιών είτε στο σπίτι είτε στο σχολείο.

Τα παιχνίδια, δικτυακά και μη, αποτελούν μια κερδοφόρα βιομηχανία και ο Prensky (2004) ανέμενε να γίνει ακόμα περισσότερο επικερδής. Οι χρήστες των παιχνιδιών αυξάνονται συνεχώς με μέσο όρο ηλικίας τα 29 περίπου χρόνια (Berkowitz, 2003, *οπ. αναφ. στο Βούλγαρη, Μαρτάκος, 2004*) ενώ έρευνα στην Αμερική ανέδειξε τα παιχνίδια ως το τέταρτο πιο δημοφιλές μέσο, μετά την τηλεόραση, το ραδιόφωνο και το διαδίκτυο σε ανδρικό πληθυσμό 18-34 ετών (Knowledge Networks/SRI, 2004).

Το περιβάλλον ενός παιχνιδιού είναι εντυπωσιακό και απορροφά τους χρήστες. Η ποιότητα των γραφικών και ο ρεαλισμός που μπορεί πλέον να επιτευχθεί αυξάνει την αίσθηση συμμετοχής και συμβάλει στην ταύτιση του παίκτη με το ρόλο που διαδραματίζει μέσα στο παιχνίδι (Poole, 2000). Ο ενεργός ρόλος του χρήστη, η περιέργεια, η πρόκληση, η φαντασία, ο έλεγχος που έχει ο χρήστης στην εξέλιξη του παιχνιδιού, το δραματικό ενδιαφέρον, οι συγκρούσεις και οι προκλήσεις κάνουν τους παίκτες να επανέρχονται στο παιχνίδι και να αφιερώνουν πολλές ώρες σε αυτό (Malone, 1980, 1981). Η ίδια η εμπειρία του παιχνιδιού είναι εκείνη που προκαλεί στους παίκτες τα εσωτερικά κίνητρα ενασχόλησης (*intrinsic motivation*) με το παιχνίδι κι όχι κάποιος εξωτερικά επιβεβλημένος παράγοντας.

1.3 Παρακίνηση

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παρακινούν τους μαθητές να ασχολούνται με αυτά προσφέροντας ένα ευχάριστο εικονικό κόσμο (Νταλούκας, 2008). Σύμφωνα με τον Prensky (2001, οπ. αναφ. στο Νταλούκας, 2008) τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν δώδεκα χαρακτηριστικά που προκαλούν την ενασχόληση με αυτά. Δύο από αυτά τα χαρακτηριστικά είναι διασκεδαστικά – προκαλούν ευχαρίστηση και διασκέδαση, είναι παιχνίδια – παρέχουν ένταση και ενεργή ενασχόληση, έχουν κανόνες – δημιουργούν δομημένο περιβάλλον, έχουν στόχους – παρέχουν κίνητρα, παρέχουν καταστάσεις νίκης – ικανοποιούν τον εγωισμό, παρέχουν διλήμματα ανταγωνισμό, προκλήσεις, αντιθέσεις – παράγουν αδρεναλίνη, οι παίκτες επικοινωνούν μεταξύ τους – δημιουργούνται κοινωνικές ομάδες, έχουν σενάριο και περιβάλλον εργασίας – προκαλούν συναισθήματα.

Σε έρευνα των Kafai και Sutton (1999) οι μαθητές δήλωσαν ότι χρησιμοποιούν τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές περισσότερο για παιχνίδι, μετά για διάφορες ασχολίες, π.χ. επεξεργασία κειμένου, ενώ η χρήση του διαδικτύου είναι μικρότερη. Η στάση αυτή των μαθητών είναι απόλυτα δικαιολογημένη αν αναλογιστεί κανείς το νεαρό της ηλικίας τους και την ανάγκη τους για παιχνίδι. Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές προσφέρουν την δυνατότητα για παιχνίδι με έναν τρόπο εντυπωσιακό και ελκυστικό που κατορθώνει και κεντρίζει την προσοχή τους και δεν αφήνει τα παιδιά αδιάφορα.

1.4 Διαχείριση ελεύθερου χρόνου

Σε έρευνα του Κουμέντου (2006) αναφέρεται πως 13% των παιδιών βλέπουν τηλεόραση λιγότερη από μια ώρα, 36% βλέπουν τηλεόραση μέχρι 2 ώρες, 25,7% βλέπουν τηλεόραση μέχρι 3 ώρες και 24,58% βλέπουν περισσότερες από 3 ώρες.

Τα παιδιά τα οποία ασχολούνται με αθλήματα και έχουν και άλλες δραστηριότητες (μουσικά όργανα, διάβασμα εξωσχολικών βιβλίων, χορό, επιτραπέζια, ηλεκτρονικά κ.λπ.), παρουσιάζονται να έχουν μειωμένο χρόνο παρακολούθησης τηλεοπτικών εκπομπών. Παιδιά που παρακολουθούν τηλεόραση λιγότερο από μια ώρα την ημέρα δηλώνουν περισσότερες δραστηριότητες στον ελεύθερο χρόνο τους. Οι εξωσχολικές αυτές δραστηριότητες καλύπτουν ένα μέρος της ανάγκης του παιχιδιού, το οποίο βοηθά στην αναγνώριση του εγώ.

Ο Θωίδης (2000), υποστηρίζει ότι τα παιδιά διαθέτουν κατά μέσο όρο 3,40 ώρες την ημέρα στο σπίτι για τις σχολικές εργασίες και το φροντιστήριο. Τα περισσότερα παιδιά αφιέρωναν επιπλέον ώρες την εβδομάδα για φροντιστήρια ξένων γλωσσών, μουσικής ή Η/Υ. Με αυτές τις συνθήκες είναι αναμενόμενο τα παιδιά να μην αθλούνται, εφόσον απομένει ελάχιστος ελεύθερος χρόνος. Στην έρευνά του ο Αυγερινός (2001), συμπέρανε ότι οι εξωσχολικές δραστηριότητες (ξένες γλώσσες, φροντιστήρια), αποτελούν σημαντικό μέρος του ελεύθερου χρόνου των παιδιών. Η καθιστική ζωή είναι πιο δημοφιλής και στα δύο φύλα. Άλλες επιστημονικές έρευνες

κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι η συμμετοχή σε καθιστικές δραστηριότητες μειώνει την συμμετοχή σε φυσικές δραστηριότητες και στον αθλητισμό (Lindquist, Reynolds & Goran 1999; Kohl & Hobbs, 1998; Savage, 1996).

1.5 Παιχνίδι και φυσική δραστηριότητα

Η φυσική δραστηριότητα, είτε αυτή αφορά την συμμετοχή του παιδιού στον οργανωμένο αθλητισμό, είτε στον σχολικό αθλητισμό, είτε στο ελεύθερο παιχνίδι, επιδρά θετικά στην σωματική και ψυχική υγεία των παιδιών, βοηθά στην πρόληψη διαφόρων ασθενειών, στον έλεγχο του βάρους του σώματος και καταπολεμά την παχυσαρκία (Berger, 1996). Η φυσική δραστηριότητα γενικά αποτελεί κύριο παράγοντα στην εν γένει ζωή των παιδιών και συμβάλει στην ολόπλευρη ανάπτυξή τους (Piaget 1972). Ο Vygotsky (1994) τονίζει την σπουδαιότητα του παιχνιδιού ως φυσική δραστηριότητα, το οποίο αποτελεί σημαντική πηγή ανάπτυξης στην παιδική ηλικία. Το παιδί αναπτύσσεται με το παιχνίδι και την άσκηση όχι μόνο σωματικά αλλά νοητικά, κοινωνικοσυναισθηματικά και ψυχοκινητικά.

Η φυσική δραστηριότητα των παιδιών (άσκηση και παιχνίδι), περιορίζεται διότι με την σύγχρονη τεχνολογία γίνονται παθητικοί δέκτες των τηλεοράσεων, των βίντεο και των υπολογιστών. Τα αρνητικά αποτελέσματα αυτής της συνήθειας είναι να γίνονται τα παιδιά παθητικά, παχύσαρκα, μη κοινωνικά και ευάλωτα σε ασθένειες (Ραζάκου κ.α., 2003). Έρευνες έδειξαν, ότι η έλλειψη συμμετοχής των παιδιών σε φυσικές δραστηριότητες οφείλεται στα καθιστικά παιχνίδια, στην νοοτροπία των γονέων και στον ελάχιστο ελεύθερο χρόνο (Cheung, 1995).

2. Ορισμός του προβλήματος

2.1 Επίδραση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Τα τελευταία χρόνια γίνεται μία έρευνα σχετικά με τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αυτό συμβαίνει λόγω της δυναμικής που έχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια να παρακινούν τους χρήστες, με έναν ευχάριστο τρόπο, να ασχολούνται με αυτά για αρκετές ώρες. Τα παιδιά, με δική τους πρωτοβουλία και επιθυμία εμπλέκονται αρκετές ώρες με το παιχνίδι διαφόρων συχνά αρκετά περίπλοκων ηλεκτρονικών παιχνιδιών έξω από το χώρο του σχολείου. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μία δυναμική στο να προκαλούν τους νέους να ασχοληθούν με αυτά κεντρίζοντας τους το ενδιαφέρον (Μαραγκός, Γρηγοριάδου, 2005). Οι χρήστες βρίσκουν το παιχνίδι σαν μία φυσική δραστηριότητα που τους οδηγεί στην θεώρηση του υπολογιστή σαν ένα εργαλείο για παιχνίδια, περιμένουν την αναγνώριση των προσπαθειών τους μέσα από το παιχνίδι, κάτι που τους δίνεται σαν ανατροφοδότηση και τους παρακινεί να συνεχίσουν σε ακόμα πιο δύσκολες διαδικασίες. Τέλος οι χρήστες αναπτύσσουν την φαντασία τους μέσα από το περιβάλλον του παιχνιδιού και της εμπειρίας που αποκτούν από την αλληλεπίδραση

με αυτό δημιουργώντας τις κατάλληλες προϋποθέσεις να θεωρούν την τεχνολογία σαν φίλο και όχι σαν εχθρό μεγαλώνοντας παράλληλα με αυτή (Μαραγκός, Γρηγοριάδου, 2005). Μελέτες που αφορούν το γιατί τα ηλεκτρονικά παιχνίδια θεωρούνται ευχάριστα και γοητεύουν τους μαθητές έδειξαν ότι αυτά έχουν κοινά κάποια χαρακτηριστικά (Malone, 1981). Προσφέρουν το αίσθημα του ελέγχου, της περιέργειας, της εξωγενούς και της εσωγενούς φαντασίας προκαλώντας ταυτόχρονα την ενασχόληση με αυτά.

Συνεπώς τίθενται σημαντικά ερωτήματα σχετικά με την σχέση που έχουν τα παιδιά με την φυσική δραστηριότητα με τα αθλητικά ηλεκτρονικά παιχνίδια και αν υπάρχει κάποια συσχέτιση μεταξύ τους.

2.2 Σκοπός

Το ερώτημα που γεννιέται είναι αν μέσα από τα ερεθίσματα που δέχονται τα παιδιά από τον υπολογιστή, ωθούνται να ασχοληθούν με τον αθλητισμό ή όχι. Σκοπός της εργασίας αυτής ήταν να μελετηθεί και να αξιολογηθεί η ενασχόληση μαθητών/τριών γυμνασίου με τα ηλεκτρονικά αθλητικά παιχνίδια και κατά πόσο η ενασχόληση αυτή επηρεάζει τις απόψεις τους για το παιχνίδι ως φυσική δραστηριότητα.

2.3 Μέθοδος

Για την συλλογή των δεδομένων χρησιμοποιήθηκε ειδικά δομημένο ερωτηματολόγιο, που περιλάμβανε 24 ερωτήσεις, ορισμένες 7θμιας κλίμακα τύπου Likert και σε κάποιες κλειστού τύπου. Η επιλογή του δείγματος ήταν τυχαία και αποτελούνταν από 294 μαθητές γυμνασίου της πόλης της Κομοτηνής. Από αυτούς 161 ήταν αγόρια και 133 κορίτσια ηλικίας 13 ± 2 ετών. Όλα τα ερωτηματολόγια συμπληρώθηκαν από τα παιδιά μέσα σε αίθουσες, κατά την διάρκεια του μαθήματος της φυσικής αγωγής. Στα παιδιά δόθηκαν προφορικές διευκρινήσεις και οδηγίες για τον σκοπό της έρευνας και για τον τρόπο συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου. Τα παιδιά είχαν στην διάθεση τους όσο χρόνο τους ήταν απαραίτητος, ο οποίος συνήθως δεν ξεπερνούσε τα 20 λεπτά.

3. Αποτελέσματα

Στην ερώτηση αν έχουν παίξει ηλεκτρονικά παιχνίδια η συντριπτική πλειοψηφία απάντησε ναι (90%). Τα παιχνίδια αρέσουν στα παιδιά δίνοντας τα ακόλουθα ποσοστά: Πολύ 54% αρκετά 22% λίγο 10% έτσι κι έτσι 8%. Οι προτιμήσεις των παιδιών για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ανά κατηγορία ήταν: Περιπέτειας 41%, Αθλητικά 39%, Στρατηγικής 12%, Βολών 3%, Προσομοίωσης 5%. Το 71% δηλώνει πως έχει παίξει αθλητικό ηλεκτρονικό παιχνίδι και η διαβάθμιση στην ερώτηση αν τους αρέσουν ήταν: Πολύ 37% αρκετά 16% λίγο 16% έτσι κι έτσι 16%. Οι ώρες που ασχολούνται τα παιδιά με τα ηλεκτρονικά αθλητικά παιχνίδια ήταν: 23% λιγότερο από 30 λεπτά, 33% 30 λεπτά, 34% 1 έως 2 ώρες και πάνω από 3 ώρες 10%.

Στην ερώτηση «Προτιμάς στον ελεύθερο χρόνο σου, να παίζεις αθλητικό, ηλεκτρονικό παιχνίδι ή το πραγματικό παιχνίδι;» το 62,2% δήλωσε όχι ($\chi^2=17,633$ $p<0,001$). Στην αντίστοιχη ερώτηση «Παίζοντας το αθλητικό, ηλεκτρονικό παιχνίδι, ωθείσαι να παίζεις το πραγματικό παιχνίδι;» Ναι απάντησε το 57,8% ($\chi^2=7,197$ $p<0,001$).

Τέλος οι στάσεις των παιδιών καταγράφηκαν με απαντήσεις – επιλογές σε επταβάθμια κλίμακα στην ερώτηση «Το να παίζεις *αθλητικά*, ηλεκτρονικά παιχνίδια για σένα είναι:» μεταξύ έξι ζευγών επιθέτων πχ. καλό – κακό, έξυπνο – ανόητο. Οι στάσεις είναι θετικότερες για τα αθλητικά, ηλεκτρονικά παιχνίδια όπως καταδεικνύεται από την μέση τιμή ($2,9388\pm 1,42$) έναντι του πραγματικού παιχνιδιού ($2,5652\pm 1,39$) και αυτή η διαφορά είναι στατιστικά σημαντική ($t_{293}=5,684$ $p<0,001$).

4. Συζήτηση

Η σχέση που έχουν αναπτύξει οι μαθητές με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές είναι αξιοσημείωτη καθώς τους χρησιμοποιούν για να παίζουν αρκετή ώρα κάποιο παιχνίδι σε αυτούς, γεγονός που έρχεται και σε συμφωνία με την βιβλιογραφία (Harris, 1999; Funk, 1994).

Παρατηρούμε από την ανάλυση των δεδομένων ότι παρόλο που η ενασχόληση των μαθητών με τα ηλεκτρονικά αθλητικά παιχνίδια είναι μεγάλη τόσο στη διάρκεια, όσο και στη συχνότητα, η πλειοψηφία των μαθητών απάντησε ξεκάθαρα πως προτιμά το πραγματικό παιχνίδι, αντί του ηλεκτρονικού, ενώ οι περισσότεροι υποστηρίζουν πως παίζοντας το ηλεκτρονικό αθλητικό παιχνίδι ωθούνται να παίζουν το πραγματικό.

Επομένως, τα ηλεκτρονικά αθλητικά παιχνίδια δεν αποτελούν τροχοπέδη για την ενασχόληση των μαθητών με τον αθλητισμό, αντιθέτως παράγουν κίνητρα για ενεργή συμμετοχή τους στις αθλητικές δραστηριότητες.

Παρόλα αυτά επιβάλλεται μια λογικότερη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου και ελάφρυνση των παιδιών από πρόσθετες «υποχρεώσεις» που τα κρατούν καθηλωμένα σε μια καρέκλα, χωρίς να τα αφήνουν κανένα χρονικό περιθώριο για αθλητισμό, ή και για παιχνίδι.

Βιβλιογραφία

- Berger, B. (1996). Psychological benefits of an active lifestyle: What we know and what we need to know? *Quest*, 48, 330-353.
- Berkowitz, B. (2003). *Video games now draw more women than boys-study*, Reuters, 26/08/2003.
- Cesarone, B. (1994). *Video games and children*. ERIC Clearinghouse on elementary and early childhood education. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: http://eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2sql/content_storage_01/0000019b/80/15/2a/8c.pdf (22/10/08).

- Cheung, L.W.Y. (1995). Current views and future perspectives. In L. Cheung & J. Richmond (Eds.), *Child health, nutrition and physical activity* (pp.301-320). Champaign IL: Human Kinetics.
- Cook, D & Finlayson, H. (1999). *Interactive Children, Communicative Teaching – ICT and Classroom Teaching*. Open University Press, Buckingham
- Kafai, Y., & Sutton, S. (1999). Elementary school students' computer and Internet use at home: Current trends and issues. *Journal of Educational Computing Research*, 21, 345-362.
- Knowledge Networks/SRI, (2004). *Console Videogames Account for 6% of Media Time Among Men 18-34, 15% for Male Teens*, Knowledge Networks/SRI, MultiMedia Mentor™ Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: http://www.knowledgenetworks.com/info/press/releases/2004/040504_MMMvideo_games.htm (10/12/2004).
- Malone, T W, (1980). *What Makes Things Fun to Learn? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games*. Palo Alto, CA: Xerox.
- Malone, T W, (1981). *Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction*. *Cognitive Science*, 4, p.333-339.
- Piaget, J. (1972). *The child and reality*. London: Muller.
- Poole, S., (2000). *Trigger Happy. The inner life of video games*, Fourth Estate, London.
- Prensky M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw- Hill
- Vryzas, K & Tsitouridou, M. (2002). The Home Computer in Children's Everyday Life: the case of Greece. *Journal of Educational Media*, 27(1-2), 9-17.
- Vygotsky. L. (1994). *Ο ρόλος του παιχνιδιού στην ανάπτυξη. Κείμενα εξελικτικής ψυχολογίας*. Σκέψη, Β τόμος, Αθήνα: Gutenberg.
- Ανθουλιάς, Τ. (1985). (επιμ). *Παιδιά και Computers. Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Gutenberg.
- Βούλγαρη, Η., Μαρτάκος, Δ. (2004). *Δικτυακά Παιχνίδια Πολλών Χρηστών: Περιβάλλοντα Εκπαιδευτικής Υποστήριξης και Κοινωνικών Αλληλεπιδράσεων*. Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση 4ο Συνέδριο ΕΤΠΕ, 29/09–03/10/2004, Παν/μιο Αθηνών. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: www.epyna.gr/show/a677_686.pdf (18/2/08).
- Καλογιαννίδου Α. (2005). *Οι Αναπαραστάσεις των Παιδιών της Προσχολικής Ηλικίας για τους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές*. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: www.nured.uowm.gr/pg/index.php?download=Kalogianidou.doc (12/1/09)
- Κόμης, Β. (1997). *Νέες Τεχνολογίες και Μάθηση. Προσέγγιση μέσα από τη μελέτη των αναπαραστάσεων των μαθητών*. Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές σημειώσεις. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: www.csd.uoc.gr/~302/hy302.1999/book_html/ (25/1/04).
- Μαραγκός Κ., Γρηγοριάδου Μ. (2005). *Η Δυναμική των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία. Μία πρόταση αντιμετώπισης των μαθησιακών δυσκολιών στον προγραμματισμό των πινάκων*. 3ο Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας

- στη Διδακτική Πράξη», Σύρος, 13-15 Μαΐου 2005 Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: hermes.di.uoa.gr/kmaragos/download/papers/syros2005.doc (15/1/09).
- Νταλούκας Β. (2008). *Μια πρόταση αξιοποίησης των παιχνιδιών, του διαδικτύου και των κινητών τηλεφώνων στην περιβαλλοντολογική εκπαίδευση*. 4^ο Συνέδριο ΠΕΕΚΠΕ Ναύπλιο 12-14/2008. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: 81.186.166.197/peekpe4/proceedings/synedria4/NTALΟΥΚΑΣ.pdf (12/1/09).
- Παγγέ, Γ. (2000). Τι γνωρίζουν τα νήπια για τους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές. *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, τ. 110, 106-109.
- Παπαστάμος Β., Σαμαράς Κ., Φουρναράκης Κ. (2005). *Χρήση ηλεκτρονικού παιχνιδιού στο μάθημα της Ιστορίας*. 3^ο Συνέδριο στη Σύρο – ΤΠΕ στην Εκπαίδευση, 11-13 Μαΐου 2005. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://www.epyna.gr/modules.php?name=News&file=article&sid=1529> (12/1/09)
- Παρασκευόπουλος, Μ. (2006). *Ο Πληροφορικός Αλφαριθμητισμός των Μαθητών Ηλικίας 10-12 Ετών*. Πρακτικά συνεδρίου «We want Safer Children Online» Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: www.saferinternet.gr/Portals/0/docs/conference_speeches/Marinos_Paraskevopoulos_1.pdf (15/1/09).
- Ραζάκου Φ., Τσαπακίδου Α., Μπέης Κ., Τσομπανάκη Θ. (2003). Διερεύνηση Παραγόντων που Σχετίζονται με την Ενασχόληση των Παιδιών Ηλικίας 7-12 ετών με τον Αθλητισμό. *Αναζητήσεις στη Φυσική Αγωγή & τον Αθλητισμό*, τ. 1(2), 143 – 151.
- Turkle, S. (1984). *The second self. Computers and the human spirit*. Simon & Schuster, New York.