

Trò chơi điện tử (game) vốn là một trò chơi giải trí lành mạnh đã được du nhập từ các nước tiên tiến hay được sáng tạo bởi những lập trình viên tài giỏi, có trí óc tưởng tượng cao. Trò chơi điện tử phù hợp với sự phát triển của nền công nghệ thông tin. Bên cạnh việc đem lại những điều bổ ích cho thanh, thiếu niên nó cũng có một phần nào đó gây tác hại đối với các em do bản thân các em không làm chủ được mình, vì vậy mà các em xao nhãng việc học tập và còn phạm nhiều sai lầm khác.

Thực hiện kế hoạch số 09/KHCM-KĐ về thực hiện kế hoạch chuyên môn tháng 02 năm học 2022-2023, sáng nay ngày 20/02/2023 thầy giáo Lưu Văn Công (tổ Toán – Tin) báo cáo chuyên đề kỹ năng về **“Phòng tránh hiện tượng nghiện trò chơi điện tử ở lứa tuổi thiếu niên”**.

Về dự buổi báo cáo chuyên đề này gồm có: thầy Đỗ Văn Quang – Bí thư Chi bộ, Hiệu trưởng; cô Nguyễn Thị Minh Phương – Phó Bí thư Chi bộ, Phó Hiệu trưởng nhà trường cùng toàn thể quý thầy cô trong Hội đồng sư phạm và các em học sinh trường THCS Kim Đồng.

Qua chuyên đề báo cáo, thầy giáo Lưu Văn Công đã nêu lên được những thực trạng, nguyên nhân dẫn đến tình trạng nghiện game online của học sinh hiện nay và những tác hại khôn lường mà các em phải gánh chịu. Từ đó cũng đưa ra một số giải pháp để hạn chế việc chơi game ở các em.



Việc mãi chơi game mà sao nhãng việc học tập và những sai phạm của 1 số bạn học sinh đã gióng lên hồi chuông báo động. Các em còn trẻ, chưa ý thức được tác hại của trò chơi điện tử, còn dễ dãi với chính mình và thiếu ý thức trong học tập. Vì vậy, gia đình và xã hội phải có trách nhiệm về việc này. Về phía gia đình: cần có sự quan tâm của bố mẹ đến con cái, cũng như cần có những quy định về giờ học, giờ chơi, hướng con cái đến các hình thức giải trí phong phú, tham gia các hoạt thể dục thể thao để có lối sống và tinh thần lành mạnh. Về phía nhà nước, các

cơ quan ban ngành: cần tăng cường công tác kiểm tra để kịp thời chấn chỉnh và xử lý những cơ sở vi phạm các quy định về quản lý Internet. Đề ra những quy định cụ thể về thời gian, nội dung của các trò chơi điện tử trước khi cấp giấy phép lưu hành. Về phía nhà trường cần tổ chức nhiều sinh hoạt tập thể bổ ích cho các em để các em tránh được chuyện mãi chơi điện tử, xao nhãng việc học tập và phạm những sai lầm khác. Cần có biện pháp giáo dục, nâng cao ý cho học sinh đồng thời tuyên truyền tác hại của việc nghiện game trong nhà trường, gia đình và xã hội. Và hơn ai hết, bản thân mỗi em cần ý thức rõ ràng những mặt lợi hại của trò chơi điện tử để tự điều chỉnh mình, tự rèn luyện ý thức tự giác. Chỉ nên xem đây là thú tiêu khiển mang tính giải trí để không quá lạm dụng nó, phụ thuộc vào nó.

Để minh họa cho chuyên đề, tiểu phẩm “Nghiện game” được thực hiện qua các diễn viên không chuyên đến từ lớp 7/4. Qua tiểu phẩm đã minh họa một phần tác hại do game mang lại.









Ham trò chơi điện tử (game) là một **ham muốn nhất thời** nhưng tác hại vô cùng to lớn, vì tương lai của chính mình, chúng ta đừng để bản thân mắc vào những trò chơi tai hại đó. Do đó, **ĐỪNG ĐỂ GAME ẢNH HƯỞNG ĐẾN BẠN!**