

MATE Szervezeti és Működési Szabályzat

III. Hallgatói Követelményrendszer

III.1. Tanulmányi és Vizsgaszabályzat

6.13. sz. függelék: A MATE egységes szakdolgozat

5.2. sz. melléklete: Tartalmi kivonat (absztrakt)

Az ADHD és az online játékok kapcsolata

Gereben Ildikó Réka

Gyógyypedagógia BA, Levelező

Neveléstudományi Intézet, Gyógyypedagógia tanszék

Belső témavezető: Demeter Gáborné Phd

Tanulmányaim során egyre többször találkoztam a digitális eszköz használat okozta problémákkal. Szóba került a függőség veszélye, a digitális autizmus és a szülői kontrol hiánya az online tartalmak felett. Engem megijesztett, hogy egy sokoldalú eszköz és lehetőségekkel teli online tér előnyei eltörpülnek a hátrányai mellett. Egy új és modern eszköz, tele lehetőséggel miért okoz, és hogyan okoz függőséget? Hogyan alakul ez kamaszoknál, az online térben? Vajon van-e összefüggés, az ADHD és az online játékok használata között? A gyermekeink életének szerves része már az informatika, nem lehet teljes digitális elzárást alkalmazni, de akkor hogyan lehet felkészíteni a felnövekvő generációt az online tartalmak veszélyeire? Mi fel vagyunk rá készülve?

A vizsgálati csoport olyan más diagnosztizált ADHD-s tízen évesek (10-18 év) kikérdezése, akik jelenleg fejlesztő foglalkozásokon vesznek részt, és lehetőségük van online játékok játszására. A Szigetszentmiklósi Tankerület segítségével, az utazó gyógyypedagógusi hálózaton keresztül, a fejlesztő órák keretein belül, került sor a minta felvételére. Eset bemutatás készült, a különböző gyerekek, játékhoz való kapcsolatáról.

Az eredmények az mutatják, hogy bár a virtuális térben töltött idő eltöltése korábban nem látott mértékeket öltött, ennek eszköze manapság túlnyomórészt az okostelefonok és interaktív időtöltés helyett, mint mondjuk játékok, egyre inkább a közösségi média kap teret a gyermekek szabadidejében, amit a passzív tartalomfogyasztás jellemez. – Z generációval az iskolában, avagy a gamifikáció kérdése, pedagógiába való bevonása.