

GIÁO DỤC KHẮC PHỤC THỰC TRẠNG NGHIỆN GAME CHO HỌC SINH THPT HUYỆN HƯƠNG SƠN, TỈNH HÀ TĨNH QUA TIẾT DẠY TIN HỌC

Đặng Thái Sơn

Giáo viên Trường THPT Lê Hữu Trác

Email: dangthaisonlht@hatinh.edu.vn

Tóm tắt: Nhằm tăng cường công tác giáo dục khắc phục tình trạng học sinh nghiện game ở các trường THPT, góp phần phát triển khai thác công tác giáo dục toàn diện, đáp ứng yêu cầu đổi mới căn bản, toàn diện theo Nghị quyết số 29-NQ/TW, bài viết phân tích giáo dục khắc phục thực trạng nghiện game cho học sinh THPT huyện Hương Sơn, tỉnh Hà Tĩnh, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục cho học sinh, tránh xa và hạn chế các tệ nạn qua mạng Internet, cũng như game online.

Từ khóa: nghiện trò chơi điện tử, giáo dục, học sinh trung học phổ thông, huyện Hương Sơn, Hà Tĩnh. Nhận bài: 12/3/2025; Biên tập: 13/3/2025; Phản biện: 14/3/2025; Duyệt đăng: 17/3/2025.

1. Đặt vấn đề

Hiện nay mạng lưới Internet được xem là một trong những phương tiện truyền thông hữu hiệu và đặc biệt hàng đầu hiện nay. Tuy nhiên, bên cạnh những mặt tốt đẹp mà nó mang lại, thì những vấn đề phức tạp cũng bắt đầu nảy sinh. Trong đó, hiện tượng “lạm dụng Internet”, hay như các nhà khoa học thường gọi là tình trạng “nghiện Internet” của không ít người đã trở thành một vấn đề nhức nhối thực sự với xã hội thời đại hiện nay. Đã có rất nhiều những câu chuyện thương tâm, đáng buồn xảy ra xung quanh vấn đề sử dụng Internet không hợp lý. Trong đó nổi bật và đáng quan tâm nhất phải nói tới nạn “nghiện Game online” của giới trẻ hiện nay, đặc biệt là học sinh, cũng như mọi người, trò chơi điện tử đã quá quen thuộc, nó đã trở thành một thú vui tiêu khiển giết thời gian cực kỳ hấp dẫn. Cùng với sự phát triển tốc độ của trò chơi điện tử đã làm nhiều người phải kinh ngạc, thì kéo theo đó là những tác hại, khuyết điểm của nó khiến các bậc phụ huynh phải quan tâm. Bất cứ việc gì cũng có 2 mặt - lợi và hại. Sau một quá trình phát triển, trò chơi điện tử cũng đã bộc lộ những khuyết điểm không đáng có của nó. Nhưng nguyên nhân chính là do người chơi không tự làm chủ, điều khiển được bản thân mình để sa đà vào game đến mức không thể dứt ra được. Thực tế hiện nay, có nhiều bạn trẻ vì quá ham mê món ăn tinh thần” này mà bỏ bê việc học, quên đi nhiệm vụ chính của mình. Phần lớn thời gian, các bạn dành vào việc chơi game nên không còn thời gian ngó ngang gì tới quyển vở chớ đừng nói là học bài, làm bài, ôn bài. Tình trạng đó kéo dài lâu ngày dẫn đến kiến thức ngày càng mơ hồ, mông lung. Bởi kiến thức cũ chưa nắm được thì kiến thức mới lại đến. Chơi game nhiều sẽ làm đầu óc trở nên mê muội.

Do vậy, môn tin học ở trường phổ thông nhằm mục đích trang bị cho học sinh những hiểu biết ban

đầu ở mức phổ thông về công nghệ thông tin và kĩ năng sử dụng máy tính phục vụ học tập và cuộc sống. Tin học có ý nghĩa to lớn đối với sự phát triển trí tuệ, tư duy thuật toán, góp phần làm tăng hiệu quả giáo dục. Ngoài việc dạy kiến thức tin học, chúng ta cần lồng ghép các vấn đề đạo đức tin học, các vấn đề xã hội có liên quan, nhất là những tệ nạn liên quan đến tin học, nhằm giúp các em có một cái nhìn đúng đắn về tin học và internet, tránh xa và hạn chế các tệ nạn liên quan như game online.

2. Nội dung

2.1. Thực trạng của vấn đề

Như đã nói ở trên: tình trạng “nghiện máy tính”, “nghiện internet”, đặc biệt là “nghiện Game online”. Việc chơi Game trên Internet một cách quá mức không có điểm dừng sẽ dẫn tới những hậu quả nghiêm trọng như: người chơi sẵn sàng bỏ thời gian, tiền bạc, công sức vào những trò chơi Game vô bổ trên mạng, không những thế những nội dung “không lành mạnh” trong Game sẽ ảnh hưởng tới tâm lý và chi phối phần nào hành động của người chơi, biểu hiện thông qua các mối quan hệ xã hội. Đã có không ít trường hợp, Game thủ đâm chém nhau ngoài đời thực chỉ vì một bất hòa trong thế giới ảo, những cuộc chiến đẫm máu ảo trong thế giới ảo lại trở thành những vụ án nghiêm trọng, trở thành nỗi lo của toàn xã hội, mà hung thủ hầu hết là có tiền sử nghiện Game online. Ngoài ra còn có rất nhiều vụ án nghiêm trọng khác, mà nguyên nhân chính là do nghiện Game: Một đứa cháu giết bà lấy vài chục nghìn chơi Game; một đứa trẻ giết cha rồi chặt từng khúc thả trôi sông cướp tiền đi chơi Game mà không hề sợ hãi; một cậu bé nhẫn tâm giết đứa em trai 6 tuổi và đâm mẹ trọng thương để trả thù việc mẹ không cho tiền chơi Game; còn rất nhiều vụ án thương tâm như thế sẽ xảy ra nếu mỗi chúng ta không tự mình ý thức và nhận rõ những tác hại và mặt tiêu cực

của việc sử dụng Internet nói chung và nhất là tình trạng nghiện Game online - ngày đang một gia tăng ở Việt Nam cũng như toàn thế giới.

Từ những nguyên nhân có tính cấp thiết như trên, chúng ta nhận thấy cần lồng ghép việc giáo dục tư tưởng, đạo đức tin học cho học sinh qua việc dạy học tin học THPT với việc thực hiện việc khắc phục tình trạng nghiện game qua tiết dạy tin học THPT, nhằm đưa ra các biện pháp giúp các em học sinh nhận thức rõ hơn tác hại của việc nghiện Game online. Từ đó xây dựng được sự cân bằng, hợp lý giữa học tập hiệu quả và giải trí lành mạnh, phòng tránh ảnh hưởng tiêu cực của việc nghiện Game online đối với đời sống. Chúng ta cần chỉ ra cho học sinh thấy được vẻ đẹp của cuộc sống, của con người để các em hiểu rằng có một thế giới thực đang tồn tại sống động còn tươi đẹp và nhiều thú vị cần được khám phá hơn rất nhiều so với thế giới ảo mà các em đang say mê.

2.2. Giải pháp:

- Về phía nhà trường:

Thông qua các tiết hoạt động ngoài giờ lên lớp giúp học sinh hiểu rõ và nhận thấy những giá trị thực trong cuộc sống đời thường.

Tổ chức các tiết học ngoại khóa tìm hiểu về cách khai thác thông tin hiệu quả từ internet để phục vụ cho học tập, cách sử dụng game online hợp lý và tác hại của việc nghiện game online. Trong một số dịp thích hợp có thể mời một số từng nghiện game đến trường nói chuyện với các bạn học sinh về tác hại khi quá say mê game online, các nạn nhân này sẽ là minh chứng sống cũng như lời khuyên hữu ích nhất dành cho các học sinh đang có nguy cơ nghiện game.

Hàng tuần hoặc hàng tháng, tổ chức các hoạt động thi đấu các trò chơi thể thao trong phạm vi trường học như: kéo co, nhảy bao bố, thi làm lồng đèn,... các em có sân chơi lành mạnh để các em phát triển toàn diện: vừa chơi vừa rèn luyện sức khỏe cơ bắp, sự khéo léo của đôi tay, tính thẩm mỹ của đôi mắt,... thì không việc gì mà các em phải tìm đến game.

Tùy theo chủ đề của tháng mà có thể tổ chức cho các lớp thi đua với nhau: thi sáng tạo khoa học kĩ thuật, thi hát,... Việc tổ chức các cuộc thi mang tính giáo dục và khuyến khích học sinh tham gia các trò chơi sáng tạo sẽ giúp các em có tư duy sáng tạo, muốn nghiên cứu cái hay cái mới và không còn thời gian dành cho game.

Thường xuyên tổ chức các buổi lao động có ý nghĩa để các em tham gia như: vệ sinh cỏ trên khu nghĩa trang cạnh trường, ngày chủ nhật xanh,... để các em tham gia vào các hoạt động đầy ý nghĩa này, các em sẽ thấy bản thân mình là người có ích cho xã hội. Không còn phải chứng tỏ mình trong game, không tham gia các hoạt động có ích đó là cách các em tự chứng tỏ bản thân mình.

2.2.1. Mục tiêu bài học: đảm bảo cho học sinh biết được các kiến thức sau

+ Biết các lợi ích của công nghệ thông tin và tác động của CNTT đối với XH.

+ Biết các hạn chế của công nghệ thông tin

+ Biết một số vấn đề pháp lí và đạo đức trong xã hội tin học hoá.

+ Tích cực tham gia các hoạt động học tập

+ Có ý thức ứng dụng tin học trong học tập và cuộc sống.

2.2.2. Chuẩn bị của giáo viên và học sinh trước tiết học:

Giáo viên: nội dung bài giảng, các hình ảnh ứng dụng của CNTT vào cuộc sống, các hình ảnh tác động tiêu cực và tích cực của tin học và máy tính vào đời sống.

Học sinh: trả lời trước ở nhà các câu hỏi sau

1. Tin học đã được ứng dụng trong những lĩnh vực nào của đời sống xã hội?

2. Kể những hoạt động ứng dụng tin học và máy tính giúp con người thông tin liên lạc với nhau? Những hoạt động đó, ngoài máy tính ra cần phải có thêm điều kiện gì nữa?

3. Từ khi mạng máy tính ra đời, đặc biệt là internet, tin học được ứng dụng vào những lĩnh vực nào?

4. Theo em, việc ứng dụng tin học vào mọi lĩnh vực của đời sống xã hội như vậy thì có ích lợi gì?

5. Theo các em tin học có tác động như thế nào đối với xã hội?

6. Ngoài các ảnh hưởng tích cực đến xã hội, tin học còn có những ảnh hưởng tiêu cực nào?

2.2.3. Nội dung bài học cần nắm:

Vai trò của Tin học và máy tính trong xã hội hiện đại.

a. Lợi ích của ứng dụng tin học

- Tin học được ứng dụng trong mọi lĩnh vực của đời sống xã hội như: giáo dục, y tế, điều khiển tự động...

- Sự phát triển các mạng máy tính, đặc biệt là internet, làm cho việc ứng dụng tin học ngày càng phổ biến.

- Ứng dụng tin học giúp tăng hiệu quả sản xuất, cung cấp dịch vụ và quản lí.

b. Tác động của tin học đối với xã hội:

Mặt tích cực của tin học đối với xã hội:

- Sự phát triển của tin học làm thay đổi nhận thức và cách thức tổ chức, vận hành các hoạt động xã hội.

- Góp phần thay đổi phong cách sống của con người

- Tin học thúc đẩy khoa học phát triển và ngược lại khoa học thúc đẩy tin học phát triển.

- Tin học và máy tính ngày nay đã thật sự trở thành động lực và lực lượng sản xuất, góp phần phát triển kinh tế và xã hội.

Mặt trái của tin học đối với xã hội

+ Con người bị thụ động, gây nên một số vấn đề về tâm lí...

+ Hình thành những nhóm tội phạm về công nghệ.

+ Nếu dùng tin học với mục đích xấu: như chơi Game,

cá độ bóng đá... thì đây là một tệ nạn xã hội bạo lực, suy thoái đạo đức, trộm cắp, cướp giật...

Cần tránh:

- + Không quá lạm dụng vào tin học và máy tính,.
- + Chơi game có chừng mực, chỉ giải trí đơn thuần bằng những trò chơi nhẹ có liên quan đến học tập.
- + Tránh sa đà vào các tệ nạn game online, cá độ trên internet...

+ Tìm hiểu các thông tin phù hợp với lứa tuổi của mình, tránh xa các thông tin xấu, thông tin không phù hợp lứa tuổi.

+ Vận dụng internet để tìm kiếm các tài liệu phục vụ học tập.

Kinh tế tri thức và xã hội tin học hóa

- Tin học và kinh tế tri thức:

- Kinh tế tri thức là nền kinh tế mà trong đó tri thức là yếu tố quan trọng trong việc tạo ra của cải vật chất và tinh thần của xã hội. Trong đó tin học và máy tính đóng vai trò chủ đạo.

- Xã hội tin học hóa:

Con người trong xã hội tin học hóa

- Sự ra đời của internet đã tạo ra không gian mới đó là không gian điện tử.

+ Không gian điện tử là khoảng không gian của nền kinh tế tri thức, một nền kinh tế mà các loại hàng hóa cơ bản của nó còn có thể lưu thông dễ dàng.

- Mỗi cá nhân khi tham gia vào internet cần:

+ Có ý thức bảo vệ thông tin và các nguồn tài nguyên thông tin.

+ Có trách nhiệm với thông tin đưa lên mạng internet.

+ Có văn hóa trong ứng xử trên môi trường internet và có ý thức tuân thủ pháp luật (Luật Giao dịch điện tử, Luật Công nghệ thông tin)

- Về phía gia đình:

Gia đình cần định hướng tốt cho học sinh việc sử dụng hợp lý internet cũng như game online, tránh rơi vào tình trạng sử dụng quá mức, đặc biệt là với các học sinh nam. Mặt khác, các bậc cha mẹ cũng cần quan tâm và chia sẻ với con cái nhiều hơn. Như vậy không những tránh được game online và nhiều tệ nạn xã hội khác mà còn xây dựng một gia đình hòa thuận hạnh phúc.

Bên cạnh đó gia đình cần có phương pháp giúp các em ý thức hơn trong việc học tập, hạn chế thời gian dành cho game bằng các hình thức sau:

+ Quan tâm đến lịch học, tâm tư tình cảm của các em, bởi phụ huynh chính là người thấu hiểu con mình nhất, hãy đặt mình vào vị trí của các em để hiểu tâm tư tình cảm của các em, giải quyết các khó khăn vướng mắc của các em bởi vì các em đang ở lứa tuổi chưa ổn định về tâm sinh lí nên dễ dàng sa chân vào những thói hư tật xấu.

+ Giao cho các em phải hoàn thành các bài tập và bài học của ngày kế tiếp. Chỉ cho các em giải trí sau khi

các em hoàn thành xong các bài tập và giải trí trong khoảng 30 phút.

+ Việc giám sát chi tiêu của các con cũng không kém phần quan trọng, bởi vì phụ huynh cần biết các em chi tiền vào những mục đích gì? nếu học sinh sử dụng tiền chơi game thì phụ huynh có thể giáo dục các em về sự vất vả của cha mẹ kiếm tiền nuôi các con ăn học và phạt các em bằng cách cắt tiền chi tiêu của các em. Làm như vậy vừa giúp con không xài tiền lãng phí vừa tiết kiệm chi tiêu cho gia đình.

+ Tạo cơ hội cho các em giúp đỡ những công việc nhỏ trong nhà, để tập dần thói quen lao động, những ngày nghỉ có thể cho các em phụ gia đình nhỏ cỏ, trồng khoai,... cha mẹ có thể trả công cho các em để các em thấy được sự vất vả khi kiếm ra được đồng tiền bằng chính sức lao động của mình. Từ đó các em quý trọng đồng tiền mà gia đình làm ra, không sử dụng tiền để chơi game.

+ Thường xuyên liên lạc với nhà trường để biết tình hình học tập cũng như rèn luyện đạo đức lối sống của con. Nếu được quan tâm thường xuyên thì các em thấy mình được thương yêu từ đó hình thành ý thức học tập đúng đắn.

+ Cần quản lý khoảng thời gian của con mình khi các em ra khỏi nhà.

+ Nên cho học sinh lên internet chơi và quản lý giờ thời gian, tránh cấm đoán con em sẽ phát sinh các trường hợp ngoài ý muốn.

+ Phụ huynh nên khuyến khích, tạo điều kiện cho con mình tham gia các hoạt động học tập trên hệ thống internet.

3. Tổ chức thực hiện, đánh giá kết quả

3.1. Tổ chức thực hiện

Nhóm Tin học thuộc tổ Toán - Tin lên các tiết có liên quan đến phần mềm học tập, liên quan đến các tiết có thể lồng ghép nội dung đạo đức tin học vào bài giảng. Cùng bàn luận đưa ra phương pháp dạy học chung nhất.

Thực hiện dạy lồng ghép vào các tiết tin học khối 10, 11, 12.

Sau tiết học, học sinh phải trả lời được các câu hỏi sau:

1. Em hãy cho biết mặt trái của tin học vào đời sống xã hội? Qua đó em thấy mình phải có trách nhiệm gì?

2. Tại sao nói xã hội tin học hóa là tiền đề cho sự phát triển của nền kinh tế tri thức? Lợi ích mà nó mang lại là gì?

3. Trách nhiệm của mỗi người khi tham gia mạng internet là gì?

4. Hãy cho biết các địa chỉ tài nguyên giúp em tìm kiếm thông tin liên quan đến nội dung các môn học như văn học, sinh học, địa lý, mua máy tính qua mạng...

Lên tiết dạy ở lớp 10, người thực hiện:

Thầy Đặng Thái Sơn - Lớp dạy 10c - Toàn bộ nhóm Tin dự giờ đánh giá.

Phối hợp Bộ phận hoạt động ngoài giờ lên lớp: thường xuyên tổ chức các hoạt động vui chơi, các cuộc thi kiến thức có vận dụng tin học và máy tính nhằm lôi cuốn học sinh.

3.2. *Đánh giá kết quả:* Qua một thời gian giảng dạy chúng ta nhìn ra được

a. Đối tượng nghiện game:

+ Ngồi trước máy tính nhiều giờ liền trong ngày.

+ Có những dấu hiệu suy nhược cơ thể và rối loạn nhịp điệu sinh hoạt hằng ngày như:

+ lúc nào cũng có cảm giác mệt mỏi, có dấu hiệu sụt cân, thiếu ngủ do thức khuya “luyện game”, bỡ ngỡ, ít trò chuyện với mọi người xung quanh.

+ Thường có biểu hiện bồn chồn, bứt rứt khi không được chơi game.

+ Chểnh mảng trong việc học, kết quả học tập xa sút trông thấy.

+ Thường xuyên xin tiền, có thể dẫn tới nói dối cha mẹ.

+ Tâm lý và cách cư xử khác thường.

+ Ít khi tham gia hay chú ý tới các công việc khác.

b. Chuyển biến từ phía học sinh:

+ Các em chú tâm học tập hơn, thực hiện các bài thực hành tốt hơn.

+ Ý thức được tác hại của nghiện game đối với bản thân.

+ Tuy vẫn còn một số em chưa có chuyển biến tích cực do nhiều tác động liên quan

c. *Trong quá trình giảng dạy:*

Trong giảng dạy việc dạy học môn tin học chiếm vị trí quan trọng. Giáo viên ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy, học sinh rất thích học vì hiểu được nội dung qua thao tác thực hành của giáo viên. Đồng thời học sinh có thể thực hành trực tiếp theo sự hướng dẫn của giáo viên.

Đối với các bộ môn khác cũng vậy, việc giảng dạy ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy, học sinh rất thích học vì hiểu được nội dung qua các hình ảnh trực quan và thao tác của giáo viên, qua các thí nghiệm ảo. Kết quả kiểm nghiệm cho thấy kết quả rất khả quan. ○

Tài liệu tham khảo

- [1]. Quyết định số 1501/QĐ-TTg ngày 28/8/2015 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Đề án “Tăng cường giáo dục lý tưởng cách mạng, đạo đức, lối sống cho thanh niên, thiếu niên và nhi đồng giai đoạn 2015-2020”.
- [2]. *Sách giáo khoa Tin học lớp 10, 11 và lớp 12.*
- [3]. *Hiểm họa học sinh nghiện game online*, trên Tạp chí <http://tuoitre.vn>
- [4]. Quyết định số 410/QĐ-BGDĐT ngày 04/02/2016 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo (GDĐT) về việc ban hành Kế hoạch triển khai Quyết định số 1501/QĐ-TTg ngày 28/8/2015 của Thủ tướng Chính phủ trong các cơ sở giáo dục, đào tạo; nhằm nâng cao chất lượng, hiệu quả công tác giáo dục đạo đức, lối sống, kỹ năng sống cho học sinh.

EDUCATING ABOUT THE REALITY OF GAME ADDICTION FOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN HUONG SON DISTRICT, HA TINH PROVINCE THROUGH COMPUTER SCIENCE LESSONS

Dang Thai Son

Teacher, Le Huu Trac High School

Email: dangthaisonlht@hatinh.edu.vn

Abstract: In order to strengthen the education of game addiction in high schools, contributing to the development and exploitation of comprehensive education, meeting the requirements of fundamental and comprehensive innovation of Resolution No. 29-NQ/TW, the article analyzes the current situation of game addiction education for high school students in Huong Son district, Ha Tinh province, contributing to improving the quality of education for students, avoiding and limiting social evils through the internet, as well as online games.

Keywords: Game addiction, education, high school students, Huong Son district, Ha Tinh.