

# Σχεδιάγραμμα Έκθεσης: Ηλεκτρονικά Παιχνίδια

- **Πρόλογος:**

Στη σημερινή εποχή τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν εξαπλωθεί σε πολύ μεγάλο βαθμό (διεισδύσει) στις ανθρώπινες κοινωνίες κυρίως στους νέους και τα παιδιά. Μεγάλο ποσοστό παιδιών και νέων περνάει αρκετές ώρες παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούμε να παίξουμε είτε σε κινητά και Η/Υ είτε σε ειδικές παιχνιδομηχανές (κονσόλες).

- **Κυρίως Θέμα**

- **Θετικές Επιπτώσεις (Θετικά):**

- Βελτίωση της στρατηγικής σκέψης, της ταχύτητας αντίδρασης και της λήψης αποφάσεων των ατόμων.
- Παιχνίδια (εκπαιδευτικά) που προσφέρουν γνώσεις.
- Κοινωνική αλληλεπίδραση: Δυνατότητα επικοινωνίας και συνεργασίας με συνομηλίκους μέσω διαδικτύου.
- Τρόπος διασκέδασης και χαλάρωσης από το άγχος της καθημερινότητας.



➤ \_\_\_\_\_

- **Αρνητικές Επιπτώσεις (Αρνητικά):**

- Εθισμός: Πολλές ώρες που επηρεάζει την καθημερινότητα. Το άτομο δεν μπορεί να ξεκολλήσει εύκολα.
- Κοινωνική απομόνωση: Υποκατάσταση των πραγματικών σχέσεων με τους συνομηλίκους και την οικογένεια.
- Σωματικά προβλήματα: Παχυσαρκία, προβλήματα όρασης.
- Αύξηση επιθετικής συμπεριφοράς (λόγω βίαιων παιχνιδιών).
- Μείωση σχολικής/εργασιακής απόδοσης: Παραμέληση υποχρεώσεων.

➤ \_\_\_\_\_

- **Επίλογος:** (Συμπέρασμα)