

# 浅谈暴力网络游戏影响高中校园欺凌环境下的学校管理

◆孙瑞 王鹏辉

(河南省驻马店市正阳县第二高级中学 463600)

**摘要:**近年来,网络游戏大肆入侵校园,使部分高中生沉溺其中,无心学业,同时伴随着高中生对网络游戏的刻意模仿,使得校园欺凌事件频发,引起了家庭和社会的高度关注和热议。如何使学生远离网络游戏,重回课堂拿起书本,做一个遵纪守法、学有所成的好青年,既需要依托国家层面对社会大环境的治理,更需要从教育内部着手。就当前的学校教育而言,理应反思自身在教育教学实践和管理中存在的问题,转变思路,拿出积极有效的应对措施!

**关键词:**网络游戏;校园欺凌;学校管理应对措施

## 一、何为校园欺凌

校园欺凌是指同学间一方(个体或群体)单次或多次蓄意或恶意通过肢体、语言及网络等手段实施欺负、侮辱,造成另一方(个体或群体)身体伤害、财产损失或精神损害等的事件,校园欺凌多发生在中小学。校园欺凌分为单人实施的暴力,少数人实施暴力,和多人实施暴力。实施环境地区多为校园周边或人少僻静处。(该定义来自百度百科)

## 二、网络游戏对高中生的影响

1、学习兴趣减弱,成绩下降,最后无心上学,甚至辍学!

暴力网络游戏呈现出绚丽多彩的神奇效果、逼真的3D人物造型,影星大腕的倾力宣传,使得一部分高中生沉迷于暴力网络游戏之中,经常以各种理由请假外出上网玩游戏,有的甚至在夜晚翻院墙偷偷溜出学校去网吧通宵上网玩游戏,他们长期下去,致使他们上课时无心听讲,无精打采,有时就把课题当作寝室。成绩一落千丈,最后无心上学,有的甚至直接辍学了。

2、学生过度沉迷网络,长期坐在电脑旁边玩游戏,容易造成人的生物钟紊乱,引起多种疾病;对于心脏不好,情绪多变不稳定者,甚至会出现猝死现象。

3、学生过早地接触暴力、色情等不健康的东西,造成高中生的的人生观、价值观和世界观偏离社会的主流意思,与社会的要求格格不入。有的甚至以身犯法,身陷囹圄!

4、呈现出小团伙,拉帮结派的趋势!暴力网络中游戏往往结对作战,大多以“攻击,战斗,竞争”为主题,沉溺于暴力网络游戏之中的高中生,容易模糊自身的道德认知,为了一己之私往往会模拟网络游戏中游戏规则拉帮结派共同欺负他人。

5、我国的科技水平虽然得到了很大的提高,但是现在的网络游戏尤其是高中生所喜欢往往以国外的游戏为主,玩者在自觉与不自觉之中慢慢地接受国外的非主流思想,以至于在国内出现了一批精日派、精韩派、精美派等等精神上自认为是外国人的中国人,而且西方国家通过网络向我国输送的都是一些精神上的糟粕,人类文明的垃圾,这些思想在西方国家他们自己是大大打击,使之丧失生存的空间,而通过网络却在我国广为流传。

## 三、当下学校的应对措施

1、打破大班制的建班机制,实施标准化教学班级管理机制。

要严格执行教育部颁发关于贯彻《国务院办公厅转发中央编办、教育部、财政部关于制定中小学教职工编制标准意见的通知》(国办发〔2001〕74号)的实施意见,该实施意见明确指出“中小学根据教育教学规律和教学要求安排班额,并根据班额组织教学班级。原则上普通中学每班学生45~50人,城市小学40~45人,农村小学酌减。”一个老师、一个班主任的精力是有限的,一个班级如果人数过多,老师根本照顾不了,很难及时发现学生存在的问题。一些问题如果老师及时发现,并且能够和学生及时沟通,学生不仅心理问题得到及时有效的疏导,而且也可以使学生时时刻刻感觉到有人在关心和关注他,他可以在现实生活中找到倾诉的对象,不必要沉溺于网络的虚拟世界。

2、学校应建立健全心理咨询室。

招聘一些具有心理咨询资格证的老师,来建立健全心理咨询

室。心理咨询老师首先应该具备耐心、细心的基本素质,会做一名倾听者,倾听学生的心声;其次心理老师要具备一定的生活阅历见多识广,对学生存在的问题能够给予现实的指导,不能照本宣科脱离实际,让学生听了感觉一头雾水,不知所措。

心理咨询室应该具备一些功能室:比如接待室、兴趣引导大厅、测评室、沙盘室、心理阅览室、心理宣泄室、自主调节训练中心、音乐放松训练中心等等。配备一些产品设备:心理挂图、心理书籍、心理压力分析仪、仿真宣泄人、智能击打宣泄仪、学生档案专用书柜等等。

俗话说“巧妇能为无米之炊”,有了标准化的心理咨询室,配上优秀的老师,积极引导树立学生正确的三观,可以给学生缓解心理压力的渠道,可以避免学生沉溺于网络,克服从网络中获取安慰的心理。远离网络,走入人群,融入社会。

3、改变单一的评价方式,建立多角度立体的评价体系

以往学校在评价学生时,往往简单粗暴地以分数地高低来对学生经行划分三六九等,在那些成绩差的学生身上自觉不自觉地贴上坏学生地标签,而事实上,很多成绩差地学生,人品并不差。由于老师、学校的错误评价方式,使得一部分学生自暴自弃,无事生非,沉溺网络。改变单一的评价方式,实施多角度立体的评价体系,使学生自己认识到自身的特长和优点,并鼓励他们不断地发展自己地特长,发挥自己地优点,让他们每天有地事可做,让他们在完成地任务之后能够获得鼓励和肯定,这样就可以使他们没有时间接触到网络,慢慢地就可以远离网络,远离网络游戏了。

4、开设特长班、兴趣课

一些学生由于偏科造成成绩差,在课堂上听不懂老师地讲课,不能集中精力听讲,甚至会违反课堂纪律,受到老师地白眼,课后班主任又叫去训话,请家长等等。久而久之,使得这部分学生丧失学习地乐趣,开始玩游戏,沉迷网络。然而,这一部分学生并不是一无是处,相反有些学生在某些方面却存在天赋,开发他们地特长,建立兴趣班,不仅可以做到因材施教,也可以给学生展示自己地舞台,也可以给老师另外一个角度来观察我们地学生,发现他们自身存在地美!

适时改变学校的管理模式,调整学生的评价体系,鼓励学生多方面发展,使学生在现实生活中找到乐趣和自信,逐步使学生远离网络,远离网络游戏,重回课堂,拿起书本,做一个遵纪守法、学有所成的好青年!

## 参考文献:

- [1]陈浩然. 青少年越轨与网络游戏成瘾相关性研究[D]. 中国政法大学 2007
- [2]田维. 从心理学角度看网络游戏的教育潜能[J]. 重庆科技学院学报(社会科学版). 2009(02)
- [3]陈美荣. 浅析中学生网络成瘾的危害、成因及对策[J]. 江西教育学院学报. 2006(01)
- [4]夏琳琳,夏天成. 网络游戏对青少年的影响及对策[J]. 四川行政学院学报. 2006(05)
- [5]杜开飞,杨娜. 谈角色扮演型网络游戏对青少年的影响[J]. 科教文汇(上旬刊). 2008(11)
- [6]张轶楠. 网络游戏对青少年人格心理发展的影响[J]. 现代传播. 2003(05)
- [7]彭阳,唐烈琼. 网络游戏对青少年人格发展的负面影响[J]. 湖南科技学院学报. 2005(01)
- [8]李小花. 浅谈正确认识网络游戏对青少年的积极影响[J]. 科技情报开发与经济. 2007(06)

基金项目:河南省教育科学“十三五”规划2018年度一般课题项目,课题名称:暴力网络游戏对高中校园欺凌的影响及对策研究,课题编号:[2018]—JKGHYB—1433。