BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BỘ LAO ĐỘNG - THƯƠNG BINH VÀ XÃ HỘI

TRƯỜNG ĐẠI HỌC LAO ĐỘNG - XÃ HỘI

HOÀNG THỊ LOAN

CÔNG TÁC XÃ HỘI NHÓM ĐỐI VỚI HỌC SINH NAM NGHIỆN GAME ONLINE TẠI TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ GIA HÒA, HUYỆN GIA VIỄN, TỈNH NINH BÌNH

LUẬN VĂN THẠC SĨ CÔNG TÁC XÃ HỘI

HÀ NỘI - 2017

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO BỘ LAO ĐỘNG - THƯƠNG BINH VÀ XÃ HỘI

TRƯỜNG ĐẠI HỌC LAO ĐỘNG - XÃ HỘI

HOÀNG THỊ LOAN

CÔNG TÁC XÃ HỘI NHÓM ĐỐI VỚI HỌC SINH NAM NGHIỆN GAME ONLINE TẠI TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ GIA HÒA, HUYỆN GIA VIỄN, TỈNH NINH BÌNH

Chuyên ngành: Công tác xã hội

Mã số: 60900101

LUẬN VĂN THẠC SĨ CÔNG TÁC XÃ HỘI

NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC: TS. TIÊU THỊ MINH HƯỜNG

HÀ NỘI - 2017

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan Luận văn này là công trình nghiên cứu thực sự của cá nhân tôi, chưa được công bố trong bất cứ một công trình nghiên cứu nào. Các số liệu, nội dung được trình bày trong luận văn này là hoàn toàn hợp lệ và đảm bảo tuân thủ các quy định về bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ.

Tôi xin chịu trách nhiệm về đề tài nghiên cứu của mình.

Tác giả

Hoàng Thị Loan

LỜI CẢM ƠN

Trong quá trình thực hiện luận văn tốt nghiệp ngành công tác xã hội với đề tài: ***"Công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình***". Ngoài sự nỗ lực, cố gắng của bản thân tôi đã nhận được sự giúp đỡ, ủng hộ của quý thầy cô giáo, của gia đình, bạn bè, đồng nghiệp. Để hoàn thành nghiên cứu này, trước hết tôi xin gửi lời cảm ơn chân thành và sâu sắc nhất tới Tiến sĩ Tiêu Thị Minh Hường, người đã trực tiếp hướng dẫn, giúp đỡ và chỉ bảo tận tình cho tôi trong suốt thời gian tôi thực hiện luận văn này. Ngoài ra, tôi cũng xin gửi lời cảm ơn tới các thầy, cô giáo khoa Công tác xã hội - Trường Đại học Lao động - Xã hội. Đồng thời tôi cũng xin chân thành gửi lời cảm ơn tới các em học sinh tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, các anh (chị) là cán bộ, giáo viên, nhân viên tại trường đã tạo điều kiện tốt nhất cho tôi có cơ hội thực hiện đề tài. Nhờ có sự hỗ trợ, động viên tinh thần của mọi người tôi có thể hoàn thành báo cáo khóa luận nghiên cứu này. Vì thời gian và kinh nghiệm của bản thân còn hạn chế, đặc biệt là báo cáo lại đi theo hướng thực hành của Công tác xã hội nên không thể tránh khỏi những thiết xót, tôi rất mong nhận được những ý kiến đóng góp của các thầy cô giáo, các bạn và những người quan tâm tới báo cáo này. Tôi xin chân thành cảm ơn!

Hà Nội, tháng 11 năm 2017

Tác giả luận văn

Hoàng Thị Loan

MỤC LỤC

DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT.....IV

DANH MỤC BẢNG..... V

DANH MỤC CÁC SƠ ĐỒ, BIỂU ĐỒ.....VI

LỜI MỞ ĐẦU..... 1

1. Lý do chọn đề tài 1

2. Tình hình nghiên cứu liên quan đến đề tài..... 3

3. Mục đích, nhiệm vụ nghiên cứu..... 8

4. Đối tượng, khách thể nghiên cứu..... 8

5. Phương pháp nghiên cứu 9

6. Những đóng góp mới của luận văn..... 12

7. Kết cấu của luận văn..... 13

CHƯƠNG 1: NHỮNG VẤN ĐỀ LÝ LUẬN VỀ CÔNG TÁC XÃ HỘI NHÓM ĐỐI VỚI HỌC SINH NAM NGHIỆN GAME ONLINE ……14

1.1. Một số khái niệm về game online và học sinh nghiện game online…14

1.1.1. Khái niệm về game online và học sinh nghiện game online..……..14

1.1.2. Đặc điểm tâm lý của học sinh bậc Trung học cơ sở.....17

1.1.3. Một số yếu tố ảnh hưởng đến hành vi chơi game online của học sinh.. 22

1.2. Lý luận công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online .31

1.2.1. Khái niệm về công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game …. 31

1.2.2. Một số hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online …… 33

1.2.3. Tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online. 39

1.3. Một số yếu tố ảnh hưởng đến công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online 40
1.3.1. Yếu tố chủ quan 40
1.3.2. Yếu tố khách quan 45
CHƯƠNG 2: THỰC TRẠNG CÔNG TÁC XÃ HỘI NHÓM ĐỐI VỚI HỌC SINH NAM NGHIỆN GAME ONLINE TẠI TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ GIA HÒA, HUYỆN GIA VIỄN, TỈNH NINH BÌNH 49
2.1. Đặc điểm địa bàn, khách thể nghiên cứu 49
2.1.1. Đặc điểm về địa bàn nghiên cứu 49
2.1.2. Đặc điểm về khách thể nghiên cứu 52
2.2. Đánh giá hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa 60
2.2.1. Giáo dục kỹ năng sống 60
2.2.2. Tổ chức hoạt động nhóm 62
2.2.3. Tổ chức hình thức trị liệu nhóm thông qua tham vấn nhóm, nhóm trị liệu 64
2.3. Một số yếu tố ảnh hưởng đến công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa 65
2.3.1. Yếu tố chủ quan 65
2.3.2. Yếu tố khách quan 67
CHƯƠNG 3: ỨNG DỤNG TIẾN TRÌNH CÔNG TÁC XÃ HỘI NHÓM VÀ BIỆN PHÁP NÂNG CAO HIỆU QUẢ CÔNG TÁC XÃ HỘI NHÓM ĐỐI VỚI HỌC SINH NAM NGHIỆN GAME ONLINE TẠI TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ GIA HÒA, HUYỆN GIA VIỄN, TỈNH NINH BÌNH 73

3.1. Ứng dụng tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình 73
3.1.1. Lý do ứng dụng tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình..... 73
3.1.2. Ứng dụng tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình 75
3.1.3. Kết quả ứng dụng tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình..... 93
3.2. Khuyến nghị và biện pháp nâng cao hiệu quả của hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình 94
3.2.1. Khuyến nghị nâng cao hiệu quả của hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình..... 94
3.2.2. Biện pháp nâng cao hiệu quả của hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình 96
KẾT LUẬN..... 98
TÀI LIỆU THAM KHẢO..... 99
PHỤ LỤC..... 102

DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

STT	Chữ viết tắt	Nội dung đầy đủ
1	CBPT	Cán bộ phụ trách
2	CQG	Chủ quán game
3	CTXH	Công tác xã hội
4	CTXHN	Công tác xã hội nhóm
5	GVCN	Giáo viên chủ nhiệm
6	HSNG	Học sinh nghiện game
7	HV	Học viên
8	NVCTXH	Nhân viên công tác xã hội
9	PHHS	Phụ huynh học sinh
10	TNTPHCM	Thiếu niên tiền phong Hồ Chí Minh
11	THCS	Trung học cơ sở

DANH MỤC BẢNG

Bảng 2.1. Tỷ lệ học sinh bắt đầu chơi game online ở các khối lớp …… 53

Bảng 2.2. Chủ sở hữu của các phương tiện học sinh sử dụng chơi game online54

Bảng 2.3. Game online trong suy nghĩ của học sinh ……. 55

Bảng 2.4. Lí do học sinh chơi game online 56

Bảng 2.5. Cảm giác của học sinh khi không được chơi game online..... 57

Bảng 2.6. Suy nghĩ của học sinh về tác động của việc chơi game online tới học tập ……... 58

Bảng 2.7. Thời gian chơi game online của học sinh 59

Bảng 2.8. Hoạt động tại trường học đối với học sinh nghiện game online … 61

Bảng 2.9. Đánh giá của học sinh về hoạt động mà trường tổ chức có liên quan đến game online ……. 62

Bảng 2.10. Loại hình tổ chức nhóm mà học sinh thường tham gia …….. 63

Bảng 2.11. Quan điểm của học sinh về sự cần thiết tổ chức hoạt động nhóm cho học sinh nghiện game online tại trường học …….. 63
Bảng 2.12. Yếu tố từ môi trường học tập ảnh hưởng tới hành vi chơi game online của học sinh 66
Bảng 2.13. Ý kiến của học sinh về tổ chức hoạt động nhóm nhằm giảm thiểu hành vi chơi game online tại trường học 69
Bảng 2.14. Yếu tố trong gia đình ảnh hưởng đến hành vi chơi game online ở học sinh 71
Bảng 3.1. Kế hoạch dự trù cho hoạt động nhóm 80
Bảng 3.2. Thực trạng của học sinh nghiện game online trước khi tham gia trị liệu 141
Bảng 3.3. Thực trạng của học sinh nghiện game online sau khi tham gia trị liệu…….143

DANH MỤC CÁC SƠ ĐỒ, BIỂU ĐỒ

Biểu đồ 2.1. Phương tiện học sinh thường dùng để chơi game online …….. 54
Sơ đồ 2.1. Sơ đồ tổ chức tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa ……..... 50
Sơ đồ 3.1. Sơ đồ tương tác nhóm hiện có của các em học sinh ……. 86

LỜI MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Đường lối mở cửa và hội nhập quốc tế của Việt Nam đã mang lại nhiều thành tựu hết sức quan trọng về kinh tế, văn hóa và xã hội. Tuy nhiên, bên cạnh những mặt tích cực đã đạt được còn xuất hiện mặt trái của nó. Đó là tình hình tội phạm và vấn đề tệ nạn xã hội, trong đó vấn đề nghiện game online đang có xu hướng ngày càng ra tăng và trở thành vấn nạn gây hậu quả hết sức nghiêm trọng.

Xét trên khía cạnh lý thuyết, game online là một trò chơi, nên mặt tích cực của nó là giúp người chơi có thêm phương tiện giải trí trong đời sống thường nhật. Bên cạnh đó, thế giới game online rất cuốn hút vì nó tạo ra một cộng đồng văn hóa không biên giới đầy hấp dẫn. Thông qua loại hình trò chơi giải trí này người chơi có thể giao lưu, kết bạn với những người chơi khác nhau khi tham gia vào trò chơi, người chơi được trải nghiệm cuộc sống thông qua hoạt động sắm vai vào nhân vật mà người chơi yêu thích và được làm những việc khác thường mà ở ngoài đời người chơi chưa hoặc không thể thực hiện được. Với ý nghĩa đó game online không chỉ dừng lại với vai trò là một trò chơi giải trí đơn thuần mà nó còn là một xã hội thu nhỏ giúp người chơi khẳng định vị trí của bản thân, phát triển tính cộng đồng trong những hoạt động đỏi hỏi sự tham gia của nhiều người.

Xét trên khía cạnh thực tế: Game online là một trò chơi có tính chất "gây nghiện". Những phiên bản game online được thiết kế với những hình ảnh đồ họa đẹp, nhân vật đa tính cách, âm thanh sống động,… đã khiến cho người chơi quên ăn, quên ngủ, bỏ bê công việc và học hành. Và mặt trái của nó khiến dư luận phải bàng hoàng khi mà trong đời sống thường nhật liên tiếp có trường hợp tử vong hoặc vi phạm pháp luật liên quan tới nghiện game online. Theo Điều tra Quốc gia về vị thành niên và thanh niên Việt Nam năm

2013, tỷ lệ thanh niên sử dụng internet đạt 73%, trong đó 50,2% thanh niên đô thị. Hơn 60% thanh thiếu niên truy cập mạng để tán gẫu và chơi game online. Trong số đó, một bộ phận thanh thiếu niên quá mải mê với internet, game online nên dẫn đến tình trạng nghiện ngập, người dùng tìm mọi cách để chơi game online, chìm đắm trong thế giới ảo, không ít người trong số đó bị rối loạn giấc ngủ; não bộ, cột sống bị tổn thương, thị lực kém, trí nhớ giảm, hoặc mắc chứng hoang tưởng,… Không những thế, có trường hợp vì để có tiền chơi game online đã gây những vụ án giết người, cướp của làm xôn xao trong dư luận. Điển hình như trong năm 2014 xã hội không khỏi bàng hoàng trước vụ án giết người cướp của tại Thái Nguyên do 2 hung thủ không quá 13 tuổi thực hiện. Cả 2 đều là con nghiện game online, cần tiền để chơi tiếp; và tại Nghệ An, có vụ cháu trai đã giết chết bác dâu để có tiền chơi game online… [32].

Tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, học viên quan sát thấy: cách trường khoảng 0,5 km có 02 quán game online thu hút đông đảo khách đến chơi game và người chơi chiếm đến 70% là học sinh nam ở tuổi cấp Trung học cơ sở. Ở đây ngay cả trong những ngày học, học viên thấy có cả nhóm học sinh (từ ba đến năm học sinh) bỏ tiết đi chơi game online, không những thế các em còn gây mất trật tự an ninh trong cộng đồng bởi những tranh cãi trên game được các em đưa vào đời sống thực tại, một số em vì để có tiền chơi game online còn trộm tiền của gia đình, trộm gà, trộm vịt của người dân đi bán để có tiền chơi game online...

Trước những tác động của game online: những cá nhân, nhóm người nghiện game online đã và đang rất cần được sự quan tâm, hỗ trợ để họ vượt qua những tác động tiêu cực của game online. Chính vì những lí do trên, đã có nhiều cá nhân, tổ chức triển khai nghiên cứu và can thiệp với các trường hợp nghiện game online. Tuy nhiên, các nghiên cứu và công trình nghiên cứu

dừng lại dưới góc độ công tác xã hội đối với nhóm học sinh nghiện game online chưa có một cách đầy đủ và hệ thống trong khi hoạt động của công tác xã hội nhóm là một phương pháp tích cực xây dựng tính cách và thúc đẩy sự thay đổi, phát triển của con người trong nhóm và trong thực tế tình trạng nghiện game online vẫn ra tăng, nhất là với lứa tuổi học sinh cấp Trung học cơ sở - đặc biệt là học sinh nam gây ảnh hưởng nghiêm trọng tới an ninh trật tự xã hội và ảnh hưởng tới nguồn nhân lực trong tương lai. Chính vì vậy, việc tìm hiểu và thực hiện hoạt động công tác xã hội nhóm với học sinh nam nghiện game online giúp chúng ta lý giải những nguyên nhân dẫn đến tình trạng nghiện game online, đồng thời thông qua kết quả nghiên cứu của luận văn sẽ giúp các bậc phụ huynh, các nhà quản lý trường học có thêm cơ sở thực tiễn về cai nghiện game online với học sinh nam ở lứa tuổi cấp Trung học cơ sở, qua đó xây dựng và phát triển hoạt động cai nghiện game online ở phạm vi rộng hơn, giúp cho các em học sinh nghiện game online cai game online trở về với đời sống hiện thực.

Xuất phát từ lí do trên, học viên chọn đề tài: "*Công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình"* làm nghiên cứu luận văn tốt nghiệp thạc sĩ công tác xã hội của mình.

2. Tình hình nghiên cứu liên quan đến đề tài

2.1. Những nghiên cứu trên thế giới

Trước sự phát triển không ngừng của game online và những tác động trực tiếp của nó đến người chơi và thân nhân của họ cũng như cộng đồng, xã hội đã có nhiều cá nhân, nhóm, tổ chức đã và đang tiến hành các hoạt động nghiên cứu về game online một cách nghiêm túc. Dưới đây học viên xin chia sẻ những nghiên cứu trên thế giới liên quan đến đề tài mà học viên đã tìm hiểu được, cụ thể:

Người khởi đầu cho nghiên cứu về nghiện intetnet là Kimberly Young, Giám đốc Trung tâm phục hồi nghiện internet Hoa Kỳ. Nghiên cứu của bà được trình bày tại Hội nghị thường niên của Hội tâm lý học Hoa Kỳ. Trong nghiên cứu bà đã đề cập tới việc xem xét trên 600 trường hợp sử dụng internet quá mức và biểu lộ dấu hiện của nghiện internet được đánh giá trên bảng câu hỏi phỏng theo bảng câu hỏi của DSM-IV về nghiện đánh bạc… Không dừng lại ở đó, trong những năm tiếp theo tác giả đã khám phá nhiều hướng khác nhau về vấn đề nghiện internet và đưa ra khái niệm nghiện internet. Trong nghiên cứu của mình tác giả đã giải thích khuôn mẫu hành vi của sự khác nhau giữa nghiện internet và sử dụng internet thông thường. Và trong một nghiên cứu khác của Kimberly Young (1980) đã đề cập tới vấn đề lạm dụng internet. Trong nghiên cứu này, tác giả cho rằng: Người sử dụng internet quá 38 giờ trong một tuần được coi là nghiện Internet [22].

Tại Thụy Sỹ, trong nghiên cứu của tác giả Egger và Rauterbeg (1996) với cỡ mẫu 450 người cho thấy có nhiều hậu quả tác động tiêu cực đến cuộc sống người sử dụng internet trong một thời gian dài như: Họ luôn bị gia đình, bạn bè than phiền vì dành quá nhiều thời gian cho việc sử dụng Internet. Và mỗi khi họ sử dụng internet trực tuyến, bản thân họ luôn có cảm giác đề phòng [23]. Như vậy, việc sử dụng internet quá nhiều của họ không được thành viên trong gia đình và bạn bè khuyến khích. Ngược lại đó được hiểu như là một sự nhắc nhở với người sử dụng internet.

Với tác giả David Greenfield (1999) (Trung tâm nghiện Internet và công nghệ Hoa Kỳ) thông qua bảng khảo sát chạy trên ABC News.com với cỡ mẫu 18000 người cho kết quả: Có 5,7% người đủ tiêu chuẩn nghiện internet. Trong nghiên cứu này, tác giả cho rằng có nhiều dịch vụ internet ảnh hưởng đến người chơi như: thời gian được sử dụng sai lệch, đánh bạc và mua sắm trực tuyến… Trong nghiên cứu này ông cũng khẳng định rằng tâm trạng của

người sử dụng internet có sự thay đổi tùy thuộc vào loại hình dịch vụ intetnet mà người sử dụng lựa chọn [23].

Trong nghiên cứu của Scherer (1997) (Tại Đại học Taxas với cỡ mẫu nghiên cứu là 531 sinh viên thì có 13% người có dấu hiệu nghiện internet. Và ông cho rằng dấu hiệu nghiện internet của vị thành niên cao hơn các đối tượng khác trong cộng đồng. Như vậy, qua nghiên cứu của ông cho chúng ta thấy phần lớn nguồn nhân lực trong tương lai đang chịu tác động từ bởi nghiện internet điều này ảnh hướng đến chất lượng cuộc sống của bản thân họ và những người có liên quan đến họ và cả cộng đồng xã hội nơi họ đang sinh sống [8].

Nghiên cứu của F.Cao và L.su với cỡ mẫu là 2620 học sinh trong độ tuổi từ 12 đến 18 tuổi tại thành phố Thượng Hải (Trung Quốc) cho thấy: có khoảng 2,4% thanh thiếu niên ở tiêu chuẩn nghiện internet. Trong nghiên cứu này tác giả đã đề cập đến các biểu hiện của nghiện internet như: rối loạn tâm lý và hay nói dối, việc sử dụng chất, mất kiểm soát thời gian và có triệu chứng rối loạn cảm xúc, có những vấn đề về đạo đức, không năng động như khi không ở trạng thái nghiện Internet [22].

Trong nghiên cứu của nhóm Whang, Lê và Chang (2003) tại Hàn Quốc với tổng cỡ mẫu là 13.588 người sử dụng internet. Kết quả cho thấy có khoảng 3,5% người ở mức độ nghiện internet và chỉ có khoảng 18,4% người được coi là sử dụng internet có hiệu quả. Nghiên cứu của Jang, Wang, Choi (2008) trên cỡ mẫu là 912 học sinh từ lớp 7 đến lớp 12 tại 4 trường ở Seoul cho thấy khoảng 3,7% học sinh cấp 2 và 5,1% học sinh cấp 3 nghiện internet. Nhóm nghiên cứu cũng cho rằng: các triệu chứng rối loạn kiểm soát xung lực và trầm cảm liên quan nghiện internet [22].

Từ những nghiên cứu trên có thể thấy: Vấn đề nghiện internet là một vấn đề được quan tâm ở nhiều quốc gia trên thế giới. Các nghiên cứu đã bước

đầu làm sáng tỏ những vấn đề lý luận và thực tiễn và nguyên nhân tác động trực tiếp của nó tới sức khỏe và cuộc sống của người sử dụng và tác động gián tiếp tới gia đình và cộng đồng xã hội. Tuy nhiên các nghiên cứu mới chỉ đi sâu mô tả đặc điểm của người nghiện Internet và tác động trực tiếp của nó tới người sử dụng và tác động gián tiếp tới người thân và cộng đồng, xã hội mà chưa đi sâu nghiên cứu các biện pháp can thiệp tổng thể (trong đó có biện pháp can thiệp của công tác xã hội) với người nghiện ở các mức độ khác nhau.

2.2. Những nghiên cứu ở Việt Nam

Việt Nam là một trong những quốc gia đang đẩy mạnh chiến lược phòng ngừa và can thiệp tác động của game online tới người dân trong cộng đồng. Những nghiên cứu về tác động của game online và mô hình can thiệp xuất hiện ngày một nhiều thêm và có tác động tích cực tới cộng đồng. Dưới đây học viên xin chia sẻ về một số nghiên cứu đó:

Tác giả Nguyễn Thị Bích Hà trong đề tài nghiên cứu *"Tác động của Game online tới thanh thiếu niên"* (Đại học quốc gia Hà Nội). Với cỡ mẫu trong nghiên cứu là 200 sinh viên ở 4 trường Đại học trên địa bàn Hà Nội (bao gồm: Đại học khoa học xã hội và nhân văn, Đại học Thủy Lợi, Đại học Bách Khoa và Đại học Mở). Kết quả trong nghiên cứu cho thấy: có 83% số người được hỏi đã và đang chơi game online, 17% chưa từng chơi game online bao giờ. Và với mục đích chính mà tác giả đề cập đến trong nghiên cứu là "ảnh hưởng của việc chơi game online đến tâm lý thanh thiếu niên và thái độ của các bậc phụ huynh trước những tác động của game online tới con em họ". Trong đề tài này, tác giả đã cho chúng ta thấy các loại game online mà người chơi thường chơi như: Võ lâm truyền kỳ, MU online, dành lại miền đất hứa… và ảnh hưởng của hoạt động chơi game đến nhận thức, xúc cảm, tỉnh

cảm, hành vi của người chơi đồng thời với đó là thái độ của người dân trong cộng đồng đối với người chơi… [11].

Còn trong báo cáo lâm sàng về nghiện internet của tác giả Lê Minh Công (2009) cho thấy, internet đã thực sự trở thành yếu tố gây nghiện cho người chơi. Bằng chứng đó là việc gia tăng số lượng người chơi game online ở các độ tuổi khác nhau và đi cùng với nó là các rối loạn về cảm xúc, hành vi [7].

Trong đề tài nghiên cứu *"Thực trạng nghiện Internet ở học sinh Trung học cơ sở tại Thành phố Biên Hòa, Đồng Nai"* (2011) của tác giả Lê Minh Công cho thấy: có khoảng 12,3% học sinh Trung học cơ sở nghiện internet ở các cấp độ. Đồng thời, nghiên cứu cũng cho thấy: Intetnet đã trở thành một trong những nguồn cung cấp thông tin liên quan đến tình dục, giới tính, là nơi thanh thiếu niên hẹn hò, tạo dựng mối quan hệ yêu đương nam, nữ [8].

Trong đề tài *"Xây dựng mô hình hỗ trợ thanh thiếu niên nhằm giảm nghiện Internet - Game online tại tỉnh Đồng Nai"* của tác giả Nguyễn Văn Thọ, Lê Minh Công (2014) cho thấy thực trạng nghiện internet - game online chủ yếu tập trung ở lứa tuổi thanh thiếu niên. Nhóm nghiên cứu đề tài đã xây dựng và thử nghiệm mô hình hỗ trợ thanh thiếu niên nghiện internet - game online tại Đồng Nai và đề ra các giải pháp tổng thế trong việc dự phòng tình trạng nghiện internet - game online và can thiệp nhằm giảm các trường hợp nghiện intetnet - game online. Trong mô hình này các tác giả đã tập trung phân loại các mức độ nghiện game online khác nhau để có biện pháp can thiệp cụ thể cho từng mức độ. Phương pháp được áp dụng chủ yếu được tác giả đề cập trong đề tài đó là sử dụng liệu pháp tâm lý, liệu pháp nhận thức - hành vi,… [22].

Từ những nghiên cứu trên có thể thấy*:* Các nghiên cứu và công trình nghiên cứu dừng lại dưới góc độ công tác xã hội với thân chủ và nhóm thân

chủ nghiện game online chưa có một cách đầy đủ và hệ thống trong khi đó tình trạng nghiện game online lứa tuổi học sinh cấp Trung học cơ sở - đặc biệt là học sinh nam gây ảnh hưởng nghiêm trọng tới an ninh trật tự xã hội và ảnh hưởng tới nguồn nhân lực trong tương lai. Và tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa học viên nhận thấy hoạt động cai nghiện game online với học sinh chưa được quan tâm đúng mức, quá trình tác động với học sinh nghiện game online chưa theo tiến trình cụ thể vì thế mà hiệu quả trong việc cai nghiện game online cho học sinh nơi đây chưa mang lại hiệu quả thiết thực. Vì vậy, đề tài luận văn mà học viên hướng tới là "Nghiên cứu lý luận và thực tiễn về công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online", trên cơ sở đó ứng dụng công tác xã hội nhóm và đề xuất một số biện pháp hỗ trợ công tác xã hội nhóm nhằm tăng cường hiệu quả hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online, đồng thời giúp nhóm đối tượng này có thêm kiến thức, giảm thiểu và từ bỏ hành vi chơi game online.

3. Mục đích, nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

Nghiên cứu lý luận và thực tiễn về công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online. Trên cơ sở đó ứng dụng công tác xã hội nhóm và đề xuất một số biện pháp giúp nhóm đối tượng này có thêm kiến thức, giảm thiểu và từ bỏ hành vi chơi game online.

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

Xây dựng cơ sở lý luận về công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online.

Đánh giá thực trạng việc áp dụng công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình.

Ứng dụng công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình.

Đề xuất một số biện pháp hỗ trợ công tác xã hội nhóm nhằm tăng cường hiệu quả hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online.

4. Đối tượng, khách thể nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

Công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online.

4.2. Khách thể nghiên cứu

179 Học sinh nam chơi game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình.

16 thân nhân của học sinh nam nghiện game online: bố, mẹ, anh, chị, ông, bà.

05 cán bộ quản lý, giáo viên chủ nhiệm lớp.

05 chủ quán game online có học sinh tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa tới chơi.

4.3. Phạm vi nghiên cứu

4.3.1. Nội dung nghiên cứu

Đề tài tập trung nghiên cứu thực trạng công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình.

4.3.2. Địa bàn nghiên cứu

Nghiên cứu được thực hiện tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình.

4.3.3. Thời gian thực hiện nghiên cứu:

Từ tháng 8/2016 đến tháng 7/2017.

5. Phương pháp nghiên cứu

5.1. Phương pháp nghiên cứu bằng văn bản, tài liệu

Mục đích khi sử dụng phương pháp nghiên cứu bằng văn bản tài liệu của học viên là nhằm: xác định loại văn bản, tài liệu liên quan đến đề tài mà học viên thực hiện. Đồng thời với đó là thu thập các loại văn bản, tài liệu từ những nguồn thông tin sát thực và thu thập các loại văn bản, tài liệu mang tính hiện hành/có hiệu lực pháp lý, phù hợp với đối tượng, phạm vi áp dụng với đề tài thực hiện đồng thời tránh được tính trùng lặp mà các đề tài trước đã triển khai. Ngoài ra, thông qua nghiên cứu văn bản, tài liệu học viên còn xác định xem nội dung của văn bản, tài liệu đó có rõ ràng và phù hợp với tiêu chí của đề tài mà học viên sẽ thực hiện hay không.

Trên cơ sở lý luận đã nghiên cứu bằng các văn bản, tài liệu học viên sẽ hoàn thành cơ sở lý luận thực tiễn cho luận văn đồng thời ứng dụng trong quá trình can thiệp với nhóm thân chủ mà học viên thực hiện.

Nội dung cụ thể:

Xây dựng cơ sở lý luận của đề tài.

Thiết kế các công cụ nghiên cứu.

Phương pháp:

Thu thập thông tin từ lý luận và thực tiễn thông qua các văn bản, tài liệu (sách, công trình nghiên cứu, ấn phẩm khoa học, báo cáo tự đánh giá của Trường Trung học cơ sở Gia Hòa …).

Đọc, phân tích, phân loại và tổng hợp những thông tin thu thập được. Lựa chọn những thông tin phù hợp để làm tài liệu tham khảo cho luận văn và ứng dụng vào quá trình can thiệp.

5.2. Phương pháp điều tra bằng bảng hỏi

Là phương pháp có thể thu thập được một lượng thông tin trong quá trình điều tra và thu thập thông tin từ học sinh nam nghiện game online, cụ

thể: thời gian học sinh đó nghiện game online, tác động của gia đình khi biết học sinh đó nghiện game online, phương pháp can thiệp của nhà trường với học sinh nghiện game online và những hiểu biết của các em về tác động của game online cũng như cách giảm thiểu hành vi nghiện game online mà các em đã nghĩ tới hoặc đã thực hiện…

Cơ cấu bảng hỏi học viên xây dựng để khảo sát với học sinh được chia làm 2 phần (Phần 1. Thông tin cá nhân; Phần 2: Phần trả lời câu hỏi)

Số lượng câu hỏi trong phiếu là 52 câu. Được thiết kế nhằm điều tra số lượng học sinh nam chơi game online và số lượng học sinh chơi game online ở mức nghiện và tìm hiểu hoàn cảnh cũng như những yếu tố tác động, yếu tố ảnh hưởng tới hoạt động Công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online.

Số lượng phiếu phát ra trong quá trình điều tra dự kiến là: 179 phiếu tương đương với 179 học sinh nam hiện có tại trường.

Cùng với đó học viên xây dựng và thực hiện phiếu khảo sát với: 16 phụ huynh của học sinh nam ở mức độ nghiện game online nhằm đánh giá các tác động liên quan đến hành vi nghiện game online của học sinh và hoạt động giảm thiểu hành vi nghiện game online của học sinh.

5.3. Phương pháp quan sát

Là phương pháp thu thập thông tin thông qua các hoạt động cụ thể: nghe, nhìn để thu thập thông tin về các hiện tượng xã hội, các quá trình diễn ra trên cơ sở các mục đích nghiên cứu của đề tài. Đối tượng quan sát là học sinh nam nghiện game online, giáo viên dạy kỹ năng sống cho học sinh. Thời gian quan sát được thực hiện trong khoảng thời gian trước và trong thời gian xây dựng phiếu khảo sát.

Địa điểm quan sát: Tại trường học nơi các em học sinh học tập, các địa điểm vui chơi mà các em học sinh có hành vi nghiện game online thường tới,

nét sinh hoạt tại gia đình các em có hành vi nghiện game online và một địa điểm rất quan trọng đó là tại quán game online mà các em học sinh thường hay lui tới để đánh giá mức độ nghiện game online của các em và đánh giá xem các em có trả lời trung thực trong phiếu điều tra hay không.

5.4. Phương pháp phỏng vấn sâu

Mục đích thực hiện phương pháp phỏng vấn sâu của học viên: Nhằm thu thập thông tin để so sánh/đối chiếu, bổ sung, làm rõ thực trạng, những tác động của game online trong học tập, đời sống của học sinh, những biện pháp được sử dụng nhằm hạn chế thực trạng học sinh nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

Phương pháp tiến hành: Phỏng vấn trực tiếp học sinh nam nghiện game online theo mẫu phỏng vấn được thiết kế, phỏng vấn chủ quán intetnet, giáo viên chủ nhiệm có học sinh ở mức độ nghiện game online, phụ huynh học sinh có con nghiện game online và cán bộ quản lý tại trường.

Đối tượng phỏng vấn: Học sinh nam nghiện game online, phỏng vấn chủ quán intetnet, phụ huynh học sinh có con nghiện game online, giáo viên chủ nhiệm có học sinh ở mức độ nghiện game online và cán bộ quản lý tại trường.

5.5. Phương pháp xử lý kết quả nghiên cứu bằng thống kê toán học (Với sự trợ giúp của SPSS 16.0)

Mục đích của học viên khi sử dụng phương pháp nhằm: phân tích được thực trạng của học sinh nghiện game online, tìm ra nhân tố ảnh hưởng của việc chơi game online với người chơi, dự đoán được xu hướng xảy ra tiếp theo, giúp học viên đưa ra các quyết định một cách chính xác, giải quyết các vấn đề một cách nhanh chóng và cải thiện tình trạng nghiện game online của học sinh theo xu hướng tích cực.

Thông qua phương pháp này, học viên sẽ nhận được 1 mẫu báo cáo đầy đủ, chính xác để phân tích những dữ liệu mà học viên đã khảo sát.

6. Những đóng góp mới của luận văn

6.1. Đóng góp về lý luận

Luận văn xác định khung lý thuyết nghiên cứu công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online. Đồng thời bổ xung một số vấn đề lý luận cơ bản về công tác xã hội nhóm đối với nhóm đối tượng này.

6.2. Đóng góp về mặt thực tiễn

Luận văn đi sâu phân tích thực trạng hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình.

Đồng thời ứng dụng tiến trình công tác xã hội nhóm và đưa ra những ý kiến đề xuất nâng cao hiệu quả công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online tại cơ sở nghiên cứu.

7. Kết cấu của luận văn

Ngoài phần mở đầu, kết luận, danh mục tài liệu tham khảo, các phụ lục luận văn còn có 3 chương sau:

Chương 1. Những vấn đề lý luận về công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online.

Chương 2. Thực trạng công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình.

Chương 3. Ứng dụng tiến trình công tác xã hội nhóm và đề xuất biện pháp nâng cao hiệu quả công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình.

CHƯƠNG 1
NHỮNG VẤN ĐỀ LÝ LUẬN VỀ CÔNG TÁC XÃ HỘI NHÓM ĐỐI VỚI HỌC SINH NAM NGHIỆN GAME ONLINE

1.1. Một số khái niệm về game online và học sinh nghiện game online

1.1.1. Khái niệm về game online và học sinh nghiện game online

1.1.1.1. Khái niệm về game online

Hiện nay có nhiều khái niệm khác nhau về game online (trò chơi trực tuyến), dưới đây học viên xin đề cập tới khái niệm về game online theo thông tư liên tịch Về quản lý game online (Game online) của Bộ Văn hóa - Thông tin - Bộ bưu chính, viễn thông - Bộ Công an *(*Số: 60/2006/TTLT/ BVHTT-BBCVT-BCA ngày 01 tháng 06 năm 2006) tại khoản 1 điều 1 có viết: *"Trò chơi trực tuyến: Là trò chơi trên mạng Internet có sự tương tác giữa những người chơi với hệ thống máy chủ của doanh nghiệp cung cấp dịch vụ game online và giữa người chơi với nhau.* Trò chơi trực tuyến qui định trong Thông tư này là những trò chơi có nhiều người chơi (MMOG - Massively Multiplayer Game onlines), bao gồm: Trò chơi trực tuyến nhập vai (MMOPRG-Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) và Trò chơi trực tuyến thông thường (Casual Games)" [6].

Về cơ bản game online là một dạng trò chơi được chơi thông qua mạng máy tính có kết nối internet, có tương tác giữa người chơi với nhau, hay giữa người chơi với hệ thống máy chủ (sever) của trò chơi trong thời gian thực. Mạng máy tính thông thường là internet hoặc các công nghệ tương đương.

Game online bao gồm những loại game, như game dựa trên mã hóa cho tới những game lồng ghép các đồ họa phức tạp và những thế giới ảo mà nhiều game thủ có thể chơi đồng thời. Rất nhiều game online có gắn với những cộng đồng ảo, biến nó trở thành một dạng hoạt động xã hội vượt qua khỏi những game một người chơi thông thường.

1.1.1.2. Khái niệm nghiện game online

Trong thực tế có nhiều câu hỏi liên quan tới đời sống thường nhật đã và đang đặt ra cho chúng ta và cần lời giải đáp phù hợp cho mỗi câu hỏi đó, với vấn đề nghiện game online cũng vậy. Khi mới đầu tìm hiểu về game online học viên đã đặt cho mình những câu hỏi như: Nghiện là gì? Nghiện game online có thực sự tồn tại? Nghiện game online sẽ dẫn tới điều gì? Và trong suốt khoảng thời gian tìm hiểu về game online học viên đã lần lượt khám phá và hiểu về những câu hỏi này, dưới đây học viên xin chia sẻ một số khái niệm về nghiện game online mà học viên thấy dễ hiểu nhất:

Trong từ điển bách khoa toàn thư của nước Anh định nghĩa: “Nghiện game online là xung động sử dụng máy tính để chơi trò chơi video đến mức cản trở cuộc sống bình thường. Người nghiện video game chơi game quá nhiều, cô lập mình với gia đình, bạn bè hoặc mọi hình thức tiếp xúc với xã hội, sự tập chung của họ vào chơi game mạnh hơn tất cả các sự kiện khác trong cuộc sống” [31].

Theo báo cáo của hội đồng khoa học và sức khỏe cộng đồng của Mỹ, người nào chơi trò chơi trên máy tính quá 2 giờ mỗi ngày được coi là nghiện

game máy tính. Học viện nhi khoa Mỹ cũng lấy tiêu chuẩn chơi game quá 2 giờ mỗi ngày để xác định người nghiện game online [5].

Tác giả Kimberly Young (1999) đưa thuật ngữ sử dụng internet bệnh lý (Pathological Internet Use) và dựa trên khái niệm chẩn đoán là rối loạn kiểm soát xung lực (Impulse control disorder) để giải thích về nghiện internet. Tác giả cho rằng các triệu chứng để giải thích một người mắc chứng sử dụng internet bệnh lý bao gồm: Mối bận tâm liên tục về internet; không thành công trong việc cố gắng kiểm soát sử dụng internet; sự thèm muốn dai dẳng, sức chịu đựng; triệu chứng cai; chống đỡ với thời gian trực tuyến hơn dự định; sử dụng internet như là cách thoát khỏi các vấn đề khó khăn; nói dối để che đậy tình trạng rắc rối với internet; mối nguy hiểm vì mất các mối quan hệ có ý nghĩa, công việc, giáo dục hay cơ hội chăm sóc,… [5].

Mặc dù cách tiếp cận với khái niệm về nghiện internet (Nghiện game online) vẫn còn là vấn đề tranh cãi đối với các chuyên gia. Tuy nhiên với quan điểm cá nhân của mình, học viên đồng ý với khái niệm của Kimberly Young và một số tác giả khác khi cho rằng nghiện internet là một rối loạn kiểm soát xung lực, bởi đây rõ rằng là vấn đề nghiện hành vi chứ không phải là nghiện chất và nội dung của khái niệm của các tác giả cũng phù hợp với khái niệm nghiện của tổ chức y tế thế giới đưa ra. Theo tổ chức y tế thế giới (WHO) (1992), *trạng thái nghiện là một nhóm những hiện tượng sinh lý, tập tính và nhận thức ở một người nào đó có thói quen sử dụng trước kia. Các đặc điểm trung tâm là giảm khả năng làm chủ sử dụng chất, một ý muốn mạnh mẽ (hay thèm muốn) dùng chất, ưu tiên cao đối với việc sử dụng so với các hoạt động khác, độ dung nạp tăng, các triệu chứng cai (trong một số trường hợp), hoặc thậm chí sử dụng mặc dù có hại. Việc chẩn đoán đòi hỏi ba hay trên ba đặc điểm xảy ra cùng lúc lặp đi lặp lại trên 12 tháng. Nghiện có liên quan với mức độ tiêu thụ và mức độ nặng của các vấn đề hậu quả* [5].

1.1.1.3. Khái niệm học sinh

Học sinh hay học trò là những thiếu niên hoặc thiếu nhi trong độ tuổi đi học (Từ 6 đến 18 tuổi) đang học tại các trường tiểu học, trung học cơ sở hoặc trung học phổ thông. Học sinh là đối tượng cần sự giáo dục của cả gia đình và nhà trường, vì vậy thông thường học sinh được tạo điều kiện đi học ở gần nhà. Học sinh rất dễ bị tác động bởi các hiện tượng xã hội, vì vậy rất cần sự theo dõi, định hướng, giáo dục từ gia đình và nhà trường [33].

Hiện nay giáo dục học sinh đang là chủ đề gây nhiều tranh cãi trong xã hội. Xã hội ngày càng phát triển, học sinh càng có nhiều cơ hội tiếp cận nhiều thông tin cả tích cực lẫn tiêu cực. Các thế hệ học sinh trước đây chủ yếu không có nhiều cơ hội tiếp xúc với mạng máy tính, mạng internet, thời gian chủ yếu là đi học và phụ giúp gia đình. Học sinh ngày nay hiểu biết sớm hơn, phát triển thể chất và tâm hồn nhanh hơn, và thường xuyên bị tác động tiêu cực từ xã hội hơn.

1.1.1.4. Khái niệm học sinh nam và học sinh nam nghiện game online

. Khái niệm học sinh nam

Hiểu theo nghĩa thông thường đó là: *"Những học sinh có giới tính nam đang học trong các trường tiểu học, trung học cơ sở, trung học phổ thông hoặc học nghề tại các trường trung cấp chuyên nghiệp, trung cấp nghề"*

. Khái niệm học sinh nam nghiện game online

Từ khái niệm học sinh nam và khái niệm nghiện game online, học viên cho rằng học sinh nam nghiện game online là: *Học sinh mang giới tính nam đang học trong các trường tiểu học, trung học cơ sở, trung học phổ thông hoặc học nghề tại các trường trung cấp chuyên nghiệp, trung cấp nghề chơi game online và có mối bận tâm liên tục về game online; không thành công trong việc cố gắng kiểm soát sử dụng game online; sự thèm muốn dai dẳng, sức chịu đựng; triệu chứng cai; chống đỡ với thời gian trực tuyến hơn dự*

định; sử dụng game online như là cách thoát khỏi các vấn đề khó khăn; nói dối để che đậy tình trạng rắc rối với game online; mối nguy hiểm vì mất các mối quan hệ có ý nghĩa trong học tập hay cơ hội được chăm sóc,…

1.1.2. Đặc điểm tâm lý của học sinh bậc Trung học cơ sở

1.1.2.1. Đặc điểm tâm lý của học sinh Trung học cơ sở

Trong giới hạn phạm vi nghiên cứu của đề tài, học viên chỉ đề cập tới đặc điểm tâm lý của học sinh cấp trung học cơ sở, trong đó tuổi của học sinh trung học cơ sở là: Tuổi của học sinh ở lớp đầu cấp trung học cơ sở là 11 đến 14 tuổi (học sinh nữ được tăng một tuổi so với độ tuổi quy định) [1]. Thực tế, lứa tuổi học sinh trung học cơ sở còn gọi là tuổi thiếu niên. Lứa tuổi này có một vị trí đặc biệt và có ý nghĩa quan trọng trong thời kỳ phát triển của trẻ em, vì nó là thời kì chuyển tiếp từ tuổi thơ sang tuổi trưởng thành và điều đó được cụ thể hóa bởi những cái tên như: “thời kì quá độ”, “tuổi khó bảo”, “tuổi khủng hoảng”, “tuổi nổi loạn và bất trị [12]”…

Đây là lứa tuổi có sự xáo trộn mạnh mẽ về thể chất cũng như tinh thần, các em dần chuyển từ thời kì thơ ấu sang giai đoạn phát triển của tuổi trưởng thành tạo nên những bước tiến cơ bản và khác biệt rõ nét về thể chất cũng như tình cảm và hành vi trong thời kì này. Vì thế mà việc trải qua giai đoạn lứa tuổi này là điều hết sức quan trọng đối với các em để tạo tiền đề cho những giai đoạn phát triển tiếp theo.

Trong độ giai đoạn này, tâm lý của các em có những đặc điểm cơ bản như sau:

Sự phát triển các quá trình nhận thức có những biến đổi cơ bản trong hoạt động tư duy, trí nhớ của trẻ đã mang tính chất chủ định, đặc biệt tư duy giai đoạn này là sự thay đổi mối quan hệ giữa tư duy hình tượng sang tư duy trừu tượng.

Trong đời sống tình cảm của lứa tuổi này đã trở nên sâu sắc, phong phú, đa dạng và phức tạp. Lứa tuổi này dễ xúc động, bồng bột, dễ bị kích động, vui buồn, thay đổi nhanh chóng (do ảnh hưởng của sự phát dục và sự thay đổi của một số cơ quan nội tạng gây nên, thường là quá trình hưng phấn mạnh hơn quá trình ức chế).

Trong mối quan hệ bạn bè xuất hiện những tình cảm khác giới, có nguyện vọng được bạn khác giới quan tâm, yêu thích. Ở lứa tuổi này, tình cảm đã bắt đầu phục tùng ý chí, tình cảm đạo đức phát triển mạnh [18]. Với các em ở độ tuổi này, các em thường cho rằng quan hệ bạn bè cùng tuổi là quan hệ riêng của cá nhân các em, các em có quyền tạo lập mối quan hệ riêng tư của mình và bảo vệ quyền riêng tư đó bằng những hình thức khác nhau. Phần lớn các em không muốn người lớn can thiệp vào chuyện bạn bè của mình. Khi có sự can thiệp của người lớn vào mối quan hệ riêng tư đó, các em sẽ cảm thấy bị xúc phạm và thực hiện hành vi chống đối lại sự can thiệp đó. Bởi ở độ tuổi các em, mong muốn có một tình bạn trong sáng, thân thiết để "chia sẻ tâm tư" của cá nhân mà không tiện nói với người lớn, đặc biệt là những đặc điểm của tuổi dậy thì, sự lo lắng về hình dáng...

Nhu cầu được khẳng định, được công nhận làm người lớn là một trong những nhu cầu rất lớn của trẻ ở độ tuổi từ 11 đến 14. Điều đó đã thôi thúc các em cố gắng trong nhiều lĩnh vực. Tuy nhiên, do kinh nghiệm sống của các em còn non nớt, tư duy bồng bột, chưa sâu sắc, thiếu khả năng bao quát… nên những người lớn (chủ đạo là những người làm cha, làm mẹ) vẫn xem các em như là những đứa trẻ vì thế mà trong ứng xử hàng ngày của họ với các em không có gì thay đổi như đối với học sinh tiểu học. Vì thế mà mối quan hệ giữa các em với người lớn trong gia đình bắt đầu xuất hiện những mâu thuẫn: bản thân các em không hài lòng với cách ứng xử của người lớn đối với mình.

1.1.2.2. Đặc điểm tâm lý của học sinh nam nghiện game online

Ngoài những đặc điểm tâm lý của học sinh cấp Trung học cơ sở mà học viên đã chia sẻ ở mục 1.1.2.1, học sinh nam nghiện game online còn có những đặc điểm tâm lý riêng như:

Những xung đột tâm lý trong tuổi dậy thì tuổi thiếu niên là một trong những yếu tố nguy cơ của việc nghiện game online, vì lúc này tâm lý các em rất phức tạp, thích thể hiện mình, nhưng lại không phân biệt được đúng sai. Tuy nhiên, nhiều bố mẹ, thầy cô không hiểu điều đó, cách giáo dục bằng roi vọt hoặc tình yêu thương thể hiện bằng sự áp đặt, khiến các em cảm thấy cô đơn, bất mãn và tham gia trò chơi như một cách thể hiện bản thân, chia sẻ cảm xúc, dẫn đến những hành vi sai trái ở các em.

Ở những em có nhu cầu khẳng định lớn, đặc biệt với những em có hoàn cảnh gia đình không thuận lợi (bố mẹ không quan tâm) các em dần tìm đến với bạn bè để được chia sẻ và được thỏa mãn nhu cầu của mình. Trong hoàn cảnh đó các em rất dễ chịu ảnh hưởng từ bạn bè. Đặc biệt khi các em chơi với những người bạn nghiện game online thì những ảnh hưởng tiêu cực đến với em là điều khó tránh khỏi, nhất là với những em có tính "hiếu thắng, thích thành công".

Trong tham luận về game online, tác giả Trần Thị Giồng có đề cập: Khao khát tìm kiếm hạnh phúc và thành công trong cuộc sống là nỗi bận tâm của mỗi người. Game online đáp ứng trực tiếp khao khát đó. Khi thắng ván bài nào đó, người ta cảm thấy rất tự hào về thành công. Vấn đề là ở chỗ thành công ấy đến nhanh và dễ gấp nhiều lần so với nỗ lực học tập ở trường hay công việc trong thực tế [10] đây là một trong những điểm hấp dẫn trong game online tác động tới tâm lý của học sinh.

Nhiều em học sinh do quá say mê game online đã dẫn đến những hành vi nói dối, gian lận với người thân và cả thầy, cô giáo trốn tiết để đi chơi game online hoặc lấy tiền học đi chơi game online. Có những em do hoàn

cảnh gia đình không khá giả, khi nợ quá nhiều không trả được đành làm liều là đi trấn lột của các em học sinh nhỏ tuổi hơn để có tiền trả nợ, không những thế có những em còn trộm tiền của gia đình, trộm gà, trộm vịt của hàng xóm để có tiền chi phí cho hoạt động chơi game online. Bởi chúng ước mơ một hoàn cảnh sống khác, chúng cố gắng nói ra những điều hay hoặc những điều mà người lớn muốn nghe chỉ để thỏa mãn mục đích riêng của chúng.

Mặt khác, ở game online người chơi tha hồ thể hiện khát khao chinh phục, khát khao chiến thắng, có thể trò chuyện, biểu đạt hành động của cá nhân với người khác làm những người tham gia cảm thấy hứng thú. Game online cho trẻ cảm giác làm chủ bản thân, được hành động tùy thích, được nói năng tùy thích, không phải xin phép ai. Cảm giác làm chủ này tuy ảo nhưng lại có sức hấp dẫn vô cùng lớn.

Bên cạnh đó, những phần thưởng trong trò chơi cũng tạo sự hứng thú kỳ lạ, người chơi được thưởng những phần thưởng ảo làm họ cảm thấy say mê, giống như được tôn vinh. Nhiều ý tưởng, suy nghĩ ở hiện thực rất khó khăn thì người chơi có thể làm được trong trò chơi, vì thế nó tạo cho họ cảm xúc vui sướng, thoải mái, dễ chịu ngay tức thời... và càng ngày càng bị cuốn hút.

Có nhiều học sinh tỏ thái độ giận dữ và có ác cảm khi không được đáp ứng nguyện vọng nào đó cho bản thân: Một số học sinh tức giận người lớn vì cảm thấy bị bạc đãi hoặc không được chăm sóc thích đáng, không được người lớn cho tiền theo nguyện vọng của chúng hoặc có thể do các em đinh ninh mình sẽ bị mắng hoặc đánh khi làm việc gì đó không vừa lòng người lớn.

Khi các em ngồi chơi game online nhiều giờ liên tục trong một ngày thì bản thân các em không có cảm giác về thời gian, không gian khi chơi, cái mà các em quan tâm khi đó là đạt được mục đích khi tham gia trò chơi: chiến thắng đối thủ trong game online, mua được thêm vũ khí mới, …

Trong suy nghĩ của các em bị bao trùm bởi các hình ảnh có trong trò chơi, em các thường giấu người thân trong gia đình để chơi game online. Trong trí nhớ của các em ngoài những hình ảnh về game online ra các em không nhớ nhiều về những sự kiện quan trọng, đồng thời với đó các em chỉ tập trung để dành thời gian được chơi game online còn các hoạt động khác các em bỏ mặc hoặc làm chiếu lệ cho xong.

Thực tế đã cho thấy học sinh nghiện game online chăm chút cho nhân vật mình chơi hơn là quan tâm đến bản thân và những người xung quanh, khi trở về cuộc sống hiện thực nhiều em học sinh có những hành vi ứng xử theo các mối quan hệ trong game online và hầu như các em không muốn tham gia các hoạt động xã hội. Vì thế mà khi tách khỏi thế giới game online thì phản ứng của các em với thế giới thật trở nên kém linh hoạt so với những em không chơi game online.

1.1.3. Một số yếu tố ảnh hưởng đến hành vi chơi game online của học sinh

1.1.3.1. Yếu tố chủ quan

Yếu tố chủ quan là yếu tố thuộc về đặc điểm của cá nhân học sinh, ở đây là đặc điểm tâm, sinh lý (học viên đã chia sẻ ở phần 1.1.2.1), sự không cân bằng trong phát triển tâm sinh lý ở lứa tuổi tác động đến hành vi chơi game online của học sinh nam. Tuy nhiên trong phần này học viên sẽ chia sẻ kỹ hơn về những yếu tố ảnh hưởng đó.

***. Yếu tố sinh lý**

Thiếu niên ở độ tuổi từ 11 đến 14 đang ở trong giai đoạn dậy thì với những dấu hiệu rất rõ nét và diễn ra hết sức nhanh chóng ở hệ thống thần kinh, hệ thống các cơ quan trong cơ thể, sự phát triển nhanh chóng của các cơ quan tế bào màng não, bộ phận sinh dục bắt đầu có sự hoàn thiện, và bắt đầu có những cảm giác tò mò muốn tìm hiểu về giới tính. Những điều này có ảnh

hưởng trực tiếp đến diễn biến tâm lí, cảm xúc, tinh thần, hành vi của thiếu niên.

***. Yếu tố tâm lý**

Thiếu niên trong giai đoạn tuổi dậy thì, hệ thống thần kinh ở vào trạng thái chưa ổn định, về nhận thức, tình cảm, ý chí có sự thay đổi, điều này dễ khiến cho các em dễ hưng phấn, dễ hành động và làm việc theo cảm tính, dễ bị ảnh hưởng bởi những yếu tố tác động từ bên ngoài. Khi đối mặt với những vấn đề như tình cảm, học tập, giới tính,… các em dễ dàng có cảm giác hài lòng với chính mình. Các em cũng bắt đầu có nhu cầu tiếp xúc với các bạn khác giới, có nhu cầu được mọi người tôn trọng, nhu cầu thỏa mãn sự hiếu kì cũng như tò mò của mình,…

Đa phần ở những em học sinh nam, khi gặp phải những ảnh hưởng không tốt, các em dễ rơi vào những "cạm bẫy" tiêu cực. Từ đó dễ nảy sinh những hành động quá khích, ví dụ như có những học sinh nam thành tích học tập không tốt, các phương diện khác như ngoại hình, tài ăn nói cũng không tốt, nhưng các em lại có khao khát được thể hiện bản thân, rất muốn thể hiện mình và gây sự chú ý trước mặt người khác.

Khi đó các em sẽ tìm cách thể hiện bản thân thông qua những hành vi chống đối thành viên trong gia đình hoặc thầy/cô giáo nơi trường học, các em trở nên ngang bướng hoặc bỏ học, đồng thời với đó các em có xu hướng thể hiện bạo lực hoặc mê mẩn với những game online để thể hiện cái "Tôi" của bản thân.

Mặt khác, do thời kì thiếu niên có sự phát triển không đồng bộ và không cân bằng về tâm sinh lí, cùng với những hạn chế về kiến thức xã hội, do đó ở giai đoạn này thiếu niên dễ nảy sinh những hành vi chống đối đặc biệt là ở học sinh nam. Thời kì thiếu niên là giai đoạn phát triển chuyển tiếp giữa

tuổi nhi đồng lên tuổi trưởng thành, sự phát triển của thời kì này vô cùng phức tạp và mâu thuẫn, nó còn được gọi là “thời kì tiềm ẩn nhiều nguy cơ”.

Cùng với sự phát triển nhanh chóng về sinh lí thì tâm lý cũng đang phát triển với tốc độ chậm hơn, khả năng nhận thức và kiềm chế bản thân vẫn chưa có sự phát triển hài hòa cùng với sinh lí, nhận thức của trẻ trong giai đoạn này khó có thể đối mặt được với những nguy cơ tiềm ẩn ngoài xã hội. Trong điều kiện chưa có sự chuẩn bị trước, mà các em phải đối mặt với rất nhiều mâu thuẫn và nguy cơ như thế, thường khiến cho các em rơi vào trạng thái âu lo. Điều này dẫn đến khi các em có chuyện không vừa ý hoặc cảm thấy không công bằng trong cuộc sống gia đình hay trong học tập thì trạng thái cảm xúc của các em cũng mất cân bằng theo. Lúc đó những mâu thuẫn về nhu cầu của bản thân và thực tế khách quan ngày càng trở nên phức tạp. Sự phát triển không đồng đều giữa tâm sinh lí, dẫn đến nảy sinh nhiều mâu thuẫn, đây chính là một trong những yếu tố trực tiếp dẫn đến hành vi trốn hoặc bỏ học chơi game online của học sinh nam.

Ngoài ra, ở học sinh nam có những vấn đề về tâm lý như hiếu động, giảm tập trung chú ý, lo âu, trầm cảm, có xu hướng sắm vai với những nhân vật mới trong những trò chơi game online mới và đặc biệt là đã tham gia với nhóm học sinh chơi game online trong thực tế. Và khi tham gia chơi game online đến mức độ phụ thuộc vào nó thì rất dễ dẫn đến nghiện. Với thời lượng chơi game chỉ cần trên hai giờ/ngày thì nguy cơ nghiện game online với khách thể sẽ rất cao.

Ở trò chơi trực tuyến, người chơi tha hồ thể hiện khát khao chinh phục, khát khao chiến thắng, có thể trò chuyện, biểu đạt hành động của cá nhân một cách tương tác với người khác làm những người tham gia cảm thấy hứng thú. game cho tuổi thiếu niên cảm giác làm chủ bản thân, được hành động tùy thích, được nói năng tùy thích, không phải xin phép ai và với học sinh nam ở

trạng thái tâm lý như hiếu động, giảm tập trung chú ý, lo âu, trầm cảm thì lại rất dễ phụ thuộc vào game online và cảm giác làm chủ trong game online tuy ảo nhưng lại có sức hấp dẫn vô cùng lớn với học sinh nam.

Bên cạnh đó, những phần thưởng trong trò chơi cũng tạo sự hứng thú kỳ lạ, người chơi được thưởng những phần thưởng ảo làm họ cảm thấy say mê, giống như được tôn vinh. Nhiều ý tưởng, suy nghĩ ở hiện thực rất khó khăn thì người chơi có thể làm được trong trò chơi, vì thế nó tạo cho họ cảm xúc vui sướng, thoải mái, dễ chịu ngay tức thời... và càng ngày các em càng bị cuốn hút.

Với những xung đột tâm lý trong tuổi dậy thì ở thiếu niên là yếu tố nguy cơ của việc nghiện game, vì lúc này tâm lý các em rất phức tạp, thích thể hiện mình, nhưng lại không phân biệt được đúng sai.

Tuy nhiên, nhiều bố mẹ, thầy cô không hiểu điều đó, cách giáo dục bằng roi vọt hoặc tình yêu thương thể hiện bằng sự áp đặt, khiến các em cảm thấy cô đơn, bất mãn và tham gia trò chơi như một cách thể hiện bản thân, chia sẻ cảm xúc, dẫn đến những hành vi sai trái.

1.1.3.2. Yếu tố khách quan

Trong đề tài này học viên đề cập tới một số yếu tố khách quan như:

***. Ảnh hưởng từ gia đình**

Trong cuốn sách gia đình học của tác giả Đặng Cảnh Khanh và Lê Thị Qúy (2007) đã đề cập: “Gia đình là một thiết chế xã hội đặc biệt liên kết con người lại với nhau nhằm thực hiện việc duy trì nòi giống và chăm sóc con cái. Các mối quan hệ gia đình còn được gọi là mối quan hệ họ hàng. Đó là những sự liên kết ít nhất cũng của hai người dựa trên cơ sở huyết thống, hôn nhân và việc nhận con nuôi. Những người này có thể sống cùng hoặc khác mái nhà [13].

Từ khái niệm mà học viên đã chia sẻ ở trên cho thấy: Gia đình là nơi con người sinh ra và trưởng thành. Gia đình có ảnh hưởng lớn trong quá trình trưởng thành của một cá nhân. Nếu nhìn nhận những vấn đề của thiếu niên như một căn bệnh, thì nguồn gốc của căn bệnh ấy bắt nguồn từ gia đình, triệu chứng của bệnh thể hiện ở trường học và nó ngày càng trở nên trầm trọng khi ở ngoài xã hội. Bởi vậy, nghiện game online và những ảnh hưởng từ gia đình có quan hệ mật thiết với nhau, những ảnh hưởng từ phía gia đình góp phần hình thành hành vi nghiện game online ở lứa tuổi học sinh (ở đây khách thể mà học viên đề cập chính là học sinh nam) được thể hiện ở một số yếu tố sau:

Sự buông lỏng trong quản lý và giáo dục con cái của gia đình

Có những gia đình bố mẹ do quá bận nên đã thả lỏng con cái, không hỏi han và quan tâm đến con. Bố mẹ không hiểu được con cần gì, không kịp thời phát hiện, giáo dục cũng như sửa những lỗi sai cho con. Về phía con cái, do không kịp thời nhận được sự quan tâm, chăm sóc và giáo dục của bố mẹ, con kết thân với những bạn bè xấu, bị ảnh hưởng xấu từ bạn bè, đi từ sai lầm nhỏ đến sai lầm lớn, và có những hành vi không tốt. Một hình thức buông lỏng khác là bố mẹ thỏa mãn tất cả mọi yêu cầu của con, nuông chiều con, con muốn làm gì thì làm. Với cách quản lý và giáo dục như thế này các con khó có thể hình thành được tư duy tốt cũng như những thói quen tốt, dễ đi theo những con đường xấu.

Nhân cách, đạo đức của cha mẹ

Cha mẹ chính là người thầy đầu tiên của con cái, từng cử chỉ, lời ăn tiếng nói hàng ngày của cha mẹ sẽ là tấm gương phản chiếu vào nhân cách của trẻ. Nếu cha mẹ có những suy nghĩ và hành động không tốt thì ít nhiều sẽ kéo theo những ảnh hưởng không tốt với con cái. Có những gia đình, do trong nhà bố mẹ thường tìm đến những phương tiện giải trí là game online mà

không dành thời gian chia sẻ, tâm sự cùng con nên con cũng lấy đó là hình ảnh để mình học tập.

Những ảnh hưởng của điều kiện kinh tế gia đình

Rất nhiều gia đình có trẻ rơi vào hành vi nghiện game online là những gia đình có điều kiện kinh tế không tốt. Kinh tế gia đình không đầy đủ cùng với việc giáo dục của gia đình không chu đáo cũng gián tiếp ảnh hưởng đến việc con cái tìm đến những trò chơi ảo, để thỏa mãn ước mơ về một gia đình đầy đủ và đầm ấm. Mặt khác, gia đình có điều kiện kinh tế không tốt cũng là một trong những nguyên nhân dẫn đến con bị các bạn coi thường, sự tự ti cùng với chịu đựng sự trêu trọc, bắt nạt của bạn bè trong thời gian dài dễ dẫn đến những hành vi phản kháng, hoặc rơi vào tình trạng trầm cảm… do đó các em dần tìm đến những trò chơi trong game online để thỏa mãn nhu cầu cá nhân của mình. Có những học sinh gia đình có điều kiện, thường bắt chước theo những lối sống xa hoa của giới thượng lưu nên ăn chơi, mua sắm,… một khi kinh tế không đáp ứng được, sẽ tìm mọi cách để có tiền, hoặc tham gia vào những trò chơi mang tính cá cược để có tiền đây cũng là một nhân tố ít nhiều có tác động tới thực trạng nghiện game online của học sinh.

***. Ảnh hưởng của nhóm bạn bè**

Ở giai đoạn này nhu cầu giao tiếp của trẻ với bạn bè phát triển mạnh, đây là một đặc điểm quan trọng ở tuổi thiếu niên. Trong những mối quan hệ với bạn bè cùng lứa tuổi xuất hiện sự phức tạp, đa dạng hơn nhiều so với học sinh tiểu học. Sự giao tiếp của các em đã vượt ra ngoài phạm vi học tập, phạm vi nhà trường mà còn mở rộng trong những hoạt động trò chơi giải trí mới, những việc làm mới, những quan hệ mới trong đời sống của các em. Thực tiễn cho thấy các em có nhu cầu lớn trong giao tiếp với bạn bè với những lí do khác nhau:

Một mặt, các em rất khao khát được giao tiếp và cùng hoạt động chung với nhau, các em có nguyện vọng được sống trong tập thể, có những bạn bè thân thiết tin cậy.

Mặt khác, cũng biểu hiện nguyện vọng không kém phần quan trọng là được bạn bè công nhận, thừa nhận, tôn trọng mình.

Và học sinh Trung học cơ sở cho rằng quan hệ bạn bè cùng tuổi là quan hệ riêng của cá nhân, các em có quyền hành động độc lập trong quan hệ này bảo vệ quyền đó của mình. Các em không muốn người lớn can thiệp vào chuyện bạn bè của mình. Nếu có sự can thiệp thô bạo của người lớn, khiến các em cảm thấy bị xúc phạm, thì các em chống đối lại. Nhu cầu giao tiếp với bạn bè là một nhu cầu chính đáng của các em. Các em mong muốn có một tình bạn riêng, thân thiết để "gửi gắm tâm tình". Các em có nhiều nhận xét, băn khoăn về dáng vẻ bên ngoài, về tình cảm, ý nghĩ tâm tư của mình,… với nhau. Các em cần trao đổi với bạn bè để có được hiểu biết đầy đủ hơn, đúng hơn về bản thân và một số vấn đề khác…

Như vậy, tình bạn mang lại rất nhiều lợi ích cho các em. Vì vậy, kết bạn và giao lưu bạn bè trở thành hoạt động chủ đạo của lứa tuổi này. Tuy nhiên trong quá trình học tập và giao lưu với bạn bè các em dễ hưởng ứng (a dua, bắt chước) theo bạn. Sự hưởng ứng này có thể là tích cực hoặc tiêu cực tuỳ theo chuẩn mực giá trị của nhóm bạn mà các em tham gia. Đặc biệt là với những em học sinh nam có bạn chơi game online thì thói quen tập nhiễm với game oline đến với học sinh đó là điều không thể tránh khỏi, bởi trong mối quan hệ giao tiếp giữa các em những câu chuyện về game online xuất hiện với tần xuất nhiều hơn, những hình ảnh ảo trong thế giới game online được những người bạn trong nhóm chia sẻ với trạng thái hào hứng, say mê sẽ khiến các em không khỏi tò mò và rồi hành trình đến với game online với các em dần nhanh hơn.

***. Ảnh hưởng từ trường học**

Sự phân bổ trình độ học sinh chưa hợp lý

Trong thực tế xã hội, không ít trường có thực trạng phân lớp cho học sinh trung học theo những đặc điểm riêng về học lực, hạnh kiểm của học sinh, đa phần những học sinh giỏi và đội ngũ giáo viên giỏi đều tập trung ở lớp chọn, những học sinh chưa giỏi lại tập trung ở những lớp học tốp dưới. Những học sinh mà chúng ta vẫn quen gọi là "học sinh kém" là một bộ phận yếu thế hơn trong trường học, các em không nhận được sự dẫn dắt và chỉ bảo phù hợp ở trường, từ đó dẫn đến các em có tâm lí tự ti và chán ghét trường học, khi các em có những hoạt động học tập hay vui chơi giải trí mà không nhận được ủng hộ của thầy cô giáo thì dễ dẫn đến những hành vi phản kháng như tự tạo sân chơi cho mình. Và nhiều em học sinh chọn chơi game online là một trong những sân chơi hấp dẫn trong hoặc sau thời gian học tập ở trường.

Quan niệm giáo dục trong nhà trường

Trong quá trình giáo dục, các nhà trường vẫn còn đề cao thành tích, xem trọng việc nâng cao và bồi dưỡng kiến thức cho học sinh, mà lơ là và xem nhẹ việc giáo dục chính trị tư tưởng cho học sinh. Về vấn đề giáo dục kỹ năng cho học sinh chỉ hạn chế ở việc dạy cho các em những kỹ năng sinh tồn, còn việc làm thế nào để giáo dục cho các em một nhân cách hoàn thiện, làm thế nào để các em sống khỏe, sống vui, làm thế nào để giúp cho bản thân các em có một tinh thần thoải mái thì vẫn chưa được chú ý hợp lý. Đối với những học sinh có thành tích học tập tốt thì các em được thiên vị và được các thầy cô giáo yêu quý hơn, còn đối với những học sinh mà các thầy cô cho là "chậm tiến" lại thiếu sự quan tâm đầy đủ và đúng mức của thầy cô.

Trên thực tế, tất cả học sinh đều có quyền nhận được sự công bằng trong giáo dục, nếu các em nhận được sự đãi ngộ thiếu công bằng thì từ những học sinh chỉ có thành tích học tập không tốt, nhưng ý thức đạo đức tốt

sẽ trở thành những học sinh vừa "học kém" vừa "ý thức kém". Cách làm này không chỉ làm cho các em mất đi quyền lợi được hưởng sự giáo dục công bằng, mà còn làm tổn thương đến lòng tự trọng của các em, thậm chí làm cho tâm hồn của các em trở nên thiên lệch. Những học sinh này sẽ cảm thấy các em bị bỏ rơi, không có tiền đồ, thậm chí tự dày vò bản thân mình, chẳng bao lâu các em sẽ trở thành thành phần bất định trong trường học, những hành vi bạo lực hoặc trốn tiết/bỏ học sẽ xảy ra nhiều hơn ở các em.

Vai trò quản lý của nhà trường

Sự quản lý không tốt trong trường học cũng là nguyên nhân quan trọng dẫn đến hành vi nghiện chơi game online của học sinh. Khi nhà trường, thầy cô thiếu nghiêm khắc với học sinh, xem nhẹ kỉ luật, hoặc không có hình phạt khi học sinh trốn tiết hoặc bỏ học đi chơi game online sẽ dẫn đến tình trạng học sinh xem nhẹ hình thức xử phạt của thầy cô và tiếp tục tái diễn vi phạm của mình.

***. Ảnh hưởng từ xã hội**

Con người sinh ra và lớn lên trong xã hội loài người. Sự trưởng thành của con người không thể tách khỏi xã hội. Chính vì thế mà những mặt tích cực hay tiêu cực trong xã hội cũng đều ảnh hưởng đến nhận thức và hành vi của con người, đặc biệt là lứa tuổi thiếu niên.

Những nhân tố tiêu cực và các yếu tố văn hóa không lành mạnh trong xã hội

Hiện nay, nước ta đang ở trong thời kì hội nhập toàn cầu, kéo theo đó là trong xã hội tồn tại một số tư tưởng thiếu lành mạnh như "lối sống thực dụng chạy theo đồng tiền", "lối sống hưởng thụ", đồng thời cũng xuất hiện một số hiện tượng tiêu cực như "chủ nghĩa cá nhân" ngày càng được đề cao, hiện tượng tham ô tham nhũng, tư tưởng "có tiền là có tất cả", những hành vi vi phạm pháp luật ngày càng nhiều. Học sinh khi bị ảnh hưởng bởi những nhân

tố không lành mạnh trong xã hội, cùng với thời gian thế giới quan, nhân sinh quan và những quan niệm về giá trị đạo đức của các em cũng sai lệch. Các em khó phân biệt được đúng sai, không thấy được làm những việc xấu là không tốt, mà ngược lại lại thấy đó là điều đáng tự hào, điều này dễ dẫn đến các em đi theo con đường phạm pháp.

Ảnh hưởng của các phương tiện truyền thông

Phương tiện truyền thông có sức ảnh hưởng lớn đến mọi người và lứa tuổi thiếu niên cũng không ngoại lệ. Khi nói đến phương tiện truyền thông chúng ta sẽ liên hệ tới đó là các thiết bị thông tin liên lạc như đài, báo, ti vi, điện thoại, máy tính có kết nối mạng... là những phương tiện được con người sử dụng để tương tác với nhiều người thông qua nhiều ngôn ngữ khác nhau. Cho dù là phương tiện truyền thông ở hình thức nào thì có một điều chắc chắn rằng đó là một phần không thể tách rời với cuộc sống của chúng ta.

Đối với học sinh nam nghiện game online thì các phương tiện truyền thông có ảnh hưởng rất lớn đến hành vi chơi game online của các em. Bởi thông qua các hình ảnh giới thiệu (quảng cáo) sinh động về game online như một luồng kích thích, lôi cuốn sự tò mò của các em đến với game online. Và sự truyền tải thông tin của các phương tiện truyền thông ngày càng phong phú với những hình ảnh, âm thanh sống động đã nhanh chóng len lỏi đến một phạm vi lãnh thổ rộng lớn bao trùm lên tâm lý của khách hàng trong đó có phần nhiều là lứa tuổi học sinh cấp Trung học cơ sở và đặc biệt là các em học sinh nam. Vậy nên học sinh đến với game online như một điều tất yếu của cuộc sống. Và nếu đã thử một lần thì sẽ có lần kế tiếp và hành trình từ thử đến nghiện game online trở thành như một điều tất yếu của quy luật cuộc sống đối với không ít các em học sinh nam ở lứa tuổi cấp trung họ cơ sở.

1.2. Lý luận công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online

1.2.1. Khái niệm về công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online

1.2.1.1. Khái niệm công tác xã hội nhóm

Công tác xã hội nhóm là một trong số các hoạt động của công tác xã hội, bởi: *"Công tác xã hội là một nghề, một hoạt động chuyên nghiệp nhằm trợ giúp các cá nhân, gia đình và cộng đồng nâng cao năng lực đáp ứng nhu cầu và tăng cường chức năng xã hội, đồng thời thúc đẩy môi trường xã hội về chính sách, nguồn lực và dịch vụ nhằm giúp cá nhân, gia đình và cộng đồng giải quyết và phòng ngừa các vấn đề xã hội góp phần đảm bảo an sinh xã hội"* [17].

Hiện có nhiều cách tiếp cận với công tác xã hội nhóm và mỗi cách tiếp cận có những điểm mạnh và những ứng dụng cụ thể.

Khi tiếp cận theo quan điểm của tác giả Toseland và Rivas ta thấy rằng *"Công tác xã hội nhóm là hoạt động có mục đích với các nhóm nhiệm vụ và trị liệu nhỏ, nhằm đáp ứng nhu cầu tình cảm xã hội và hoàn thành nhiệm vụ. Hoạt động này hướng trực tiếp tới cá nhân, các thành viên trong nhóm và tới toàn thể nhóm trong một hệ thống cung cấp dịch vụ"*.

Tác giả Nguyễn Thị Oanh (1998) đưa ra khái niệm trị liệu nhóm mô tả rõ nét hơn thân chủ và yêu cầu của cán bộ chuyên môn tronng trị liệu nhóm. Theo tác giả, *"Trị liệu nhóm nhằm trị liệu cá nhân các bịnh (bệnh) nhân tâm thần, những người bị rối loạn, ức chế tâm lý khá sâu. Mối tương quan giữa các bịnh nhân được sử dụng để hỗ trợ quá trình trị liệu nhưng công tác này đòi hỏi kiến thức chuyên sâu về tâm lý, tâm lý trị liệu và tâm thần học*".

Tác giả Hà Thị Thư (2012) cho rằng "*Công tác xã hội nhóm là một phương pháp của công tác xã hội nhằm trợ giúp các thành viên trong nhóm được tạo cơ hội và môi trường tương tác, chia sẻ những mối quan tâm hay*

những vấn đề chung khi tham gia vào các hoạt động nhóm để đạt tới mục tiêu chung của nhóm và hướng đến giải quyết những mục đích của cá nhân thành viên" [24].

Khi tiếp cận với các quan điểm của các tác giả trên, học viên nhận thấy các tác giả đã đưa ra định nghĩa bao quát được bản chất của công tác xã hội nhóm và "Công tác xã hội nhóm là một phương pháp can thiệp của công tác xã hội. Đây là một tiến trình trợ giúp mà trong đó các thành viên trong nhóm được tạo cơ hội và môi trường có các hoạt động tương tác lẫn nhau, chia sẻ những mối quan tâm hay những vấn đề chung, tham gia vào các hoạt động nhóm nhằm đạt được những mục tiêu chung của nhóm và hướng đến giải quyết những mục đích của cá nhân thành viên giải tỏa những vấn đề khó khăn. Trong hoạt động công tác xã hội nhóm, một nhóm thân chủ được thành lập, sinh hoạt thường kỳ dưới sự điều phối của người trưởng nhóm (có thể là nhân viên xã hội và có thể là thành viên của nhóm) và đặc biệt là sự trợ giúp, điều phối của nhân viên xã hội (trong trường hợp trưởng nhóm là thành viên của nhóm)" [15].

1.2.1.2. Khái niệm công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online

Hiểu theo nghĩa thông thường: Công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online là phương pháp của công tác xã hội đối với nhóm học sinh nghiện game online. Đây là một tiến trình trợ giúp mà trong đó các thành viên trong nhóm được tạo cơ hội và môi trường có các hoạt động tương tác lẫn nhau, chia sẻ những mối quan tâm hay những vấn đề chung, tham gia vào các hoạt động nhóm nhằm đạt được những mục tiêu chung của nhóm, hướng đến giải quyết những mục đích của cá nhân, giải tỏa những vấn đề khó khăn. Trong hoạt động công tác xã hội nhóm, một nhóm học sinh ở mức nghiện game online được thành lập, sinh hoạt thường kỳ dưới sự điều phối của người trưởng nhóm (có thể là nhân viên xã hội và có thể là thành viên của nhóm) và

đặc biệt là sự trợ giúp, điều phối của nhân viên xã hội (trong trường hợp trưởng nhóm là thành viên của nhóm).

1.2.2. Một số hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online

Công tác xã hội nhóm được coi là một trong những phương pháp can thiệp chính của nghề công tác xã hội chuyên nghiệp trên thế giới. Thông qua những hoạt động nhóm sẽ giúp từng cá nhân nâng cao khả năng hoàn thành các nhiệm vụ giảm bớt những căng thẳng, lo âu và nhận ra giá trị bản thân mình từ đó giúp thân chủ nâng cao khả năng giải quyết vấn đề và ngăn ngừa nảy sinh ra những vấn đề xã hội nghiêm trọng khác [15].

Và trong công tác xã hội nhóm, tùy vào từng loại hình nhóm mà nhân viên xã hội thực hiện các hoạt động công tác xã hội nhóm phù hợp với đặc điểm của nhóm đó. Trong các hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online, học viên xin chia sẻ một số hoạt động sau:

1.2.2.1. Giáo dục kỹ năng sống

Trong cuộc sống mỗi con người nói chung và học sinh nghiện game online nói riêng không ít lần phải đối mặt với khó khăn, thử thách và cần có kỹ năng để vượt qua. Vì vậy, mỗi người cần trang bị cho mình những kỹ năng cần thiết để giải quyết các vấn đề gặp phải trong cuộc sống, bởi: “Kỹ năng sống không phải sinh ra đã có, mà được hình thành qua quá trình học tập, lĩnh hội và rèn luyện trong cuộc sống. Quá trình hình thành kỹ năng sống diễn ra cả trong và ngoài hệ thống giáo dục” [5]. Chính vì thế mà Giáo dục kỹ năng sống cho học sinh nói chung và học sinh nghiện game online là một điều hết sức cần thiết ở các trường Trung học phổ thông nói riêng và hệ thống giáo dục nói chung.

Trong đó: “Giáo dục kỹ năng sống thực chất là rèn năng lực tâm lí - xã hội cho con người và giúp họ có những hành vi tích cực, mang tính xây dựng,

thay đổi những hành vi, thói quen tiêu cực trên cơ sở giúp học sinh có cả kiến thức, giá trị, thái độ và các kỹ năng thích hợp" [5].

Với mục tiêu giảm và cai nghiện game online đối với nhóm học sinh nghiện game online thì nhân viên xã hội cần thực hiện các hoạt động chủ đạo để giáo dục kỹ năng sống đối với nhóm học sinh nghiện game online, cụ thể:

*. Trang bị những kỹ năng sống cơ bản để mỗi học sinh trong nhóm có thể vận dụng vào các lĩnh vực, tình huống xảy ra trong cuộc sống, trong đó là:

Kỹ năng tự phục vụ bản thân.

Kỹ năng xác lập mục tiêu cuộc đời.

Kỹ năng quản lí thời gian hiệu quả.

Kỹ năng tự nhận thức và đánh giá bản thân.

Kỹ năng hợp tác và chia sẻ…

*. Làm thay đổi thói quen, hành vi tiêu cực đối với nhóm học sinh nghiện game online

Xuất phát từ nhu cầu giải trí, thế giới trong game lại rất sống động và hấp dẫn chính vì thế đã thu hút tới 70 - 80% trẻ em trong độ tuổi từ 10 đến 15 ham thích game online. Điều đáng nói, khoảng 15% người chơi có những biểu hiện tâm thần lệch lạc do nghiện game. Thực tế có rất nhiều game thủ nhập viện trong tình trạng sức khỏe suy kiệt do chơi quá độ. Theo các chuyên gia, chứng nghiện game kéo dài sẽ dẫn đến những hệ lụy xã hội nghiêm trọng như đánh nhau, trộm cắp, bỏ học, sống không mục đích, ảo tưởng, tự tử, thậm chí chết người… [26, 27, 28, 30]. Chính vì thế việc thay đổi thói quen, hành vi tiêu cực đối với nhóm học sinh nghiện game online là điều hết sức cần thiết. Để làm được điều đó, nhân viên xã hội sẽ tìm hiểu về các hoạt động hàng ngày của học sinh, trong đó là: thời gian chơi game online, thời gian học, thời gian hoạt động cùng gia đình và điều chỉnh lại khung thời gian hoạt động mới cho các em thay vào các hoạt động hàng ngày mà học sinh thường

thực hiện là những hoạt động mới mà không khiến học sinh nhàm chán mà còn nâng cao thể chất cũng như tinh thần cho nhóm học sinh, cụ thể:

Học sinh nghiện game online được khuyến khích tham gia thực hiện các hoạt động như: chơi trò chơi, luyện tập thể thao (đi bộ, đạp xe, chơi cầu lông, chơi đá bóng)… bởi các trò chơi và hoạt động thể thao không chỉ giúp học sinh giảm thời gian chơi game online, giảm suy nghĩ về game online mà còn giúp cho thể chất của người tham gia hoạt động dần khỏe mạnh hơn thay vì để học sinh ngồi ì trước máy tính, hay điện thoại để chơi game online. Khi mới bắt đầu tham gia vào các hoạt động thể thao, người tham gia hoạt động có thể thấy đau nhức các cơ, người mệt mỏi nhưng với tinh thần quyết tâm, kiên trì họ sẽ dần cảm thấy việc chơi thể thao cũng thú vị không kém chơi game online và ở môi trường đó họ cũng được giao lưu, tiếp xúc với những người bạn cùng lứa tuổi, cùng hướng tới mục đích thay đổi cuộc sống như mình. Dần dần hoạt động thể thao sẽ là một hoạt động lành mạnh không thể thiếu đối với học sinh. Không chỉ có thế, chơi thể thao sẽ đem lại cho người chơi những lợi ích thiết thực: việc ăn uống, ngủ nghỉ của người chơi được cải thiện theo thời gian thay vì chán ăn, bỏ bữa, mất ngủ vì mải chơi game online...

Học sinh cũng được khuyến khích tham gia và được tạo điều kiện tham gia các hoạt động ngoại khóa như dã ngoại, tham gia lao động cùng gia đình, cộng đồng với công việc phù hợp với độ tuổi của các em… để tăng cơ hội giao tiếp giữa các em với môi trường xung quanh nhằm giúp các em quên đi cảm giác thèm chơi game online và tăng khả năng hòa nhập với cuộc sống thực tại.

Ngoài ra các em còn được khuyến khích học nhóm, đọc sách, báo, tạp trí khoa học… để các em có thêm kỹ năng học nhóm, làm bài tập đồng thời có

cơ hội hiểu hơn về tác động của game online tới chính các em và gia đình cũng như cộng đồng nơi mà các em đang sinh sống.

Khi các em bị cuốn hút vào các trò chơi, hoạt động thể thao… thì bản thân các em sẽ dần xuất hiện cảm giác ganh đua, cảm giác được chơi, tâm lý và thể trạng được khai thác tối đa, điều này sẽ tạo cho các em xây dựng được tinh thần đội, nhóm, tinh thần tập thể. Trong quá trình tham gia hoạt động các em sẽ phải tuân thủ luật chơi, lối chơi trong các trò chơi cũng như hoạt động thể thao và các hoạt động khác. Khi điều này diễn ra thường xuyên sẽ nâng dần việc tôn trọng kỷ luật, nền nếp và ý thức tự giác của các em trong môi trường mà các em đang sinh sống và giúp các em thay đổi thói quen chơi game online bằng cách hoạt động trò chơi, hoạt động thể thao và dần giảm hành vi tiêu cực mà trước đây các em thường có khi chơi game online.

1.2.2.2. Tổ chức hoạt động nhóm

Hiểu theo nghĩa thông thường, tổ chức hoạt động nhóm là một quá trình hoạt động mà trong đó các thành viên trong nhóm được tạo cơ hội và môi trường có các hoạt động tương tác với nhau, chia sẻ những mối quan tâm. Thông qua hoạt động nhóm sẽ giúp từng cá nhân nâng cao khả năng hoàn thành các nhiệm vụ giảm bớt những căng thẳng, lo âu và nhận ra giá trị bản thân từ đó nâng cao khả năng giải quyết vấn đề cũng như ngăn ngừa nảy sinh ra những vấn đề xã hội nghiêm trọng khác.

Bởi vậy, đối với nhóm học sinh nghiện game online thì việc tổ chức hoạt động nhóm là một việc làm cần thiết. Vì thế, nhân viên công tác xã hội cần thu thập thông tin, đánh giá thực trạng nghiện game online của nhóm học sinh và các mối quan hệ - tương tác của học sinh với môi trường xung quanh. Sau đó tổ chức xây dựng nhóm, cùng nhóm xây dựng mục tiêu hoạt động của nhóm, thảo luận các nguyên tắc bảo mật thông tin đối với nhóm, định hướng phát triển của nhóm và lên kế hoạch hoạt động cụ thể cùng với nhóm, tìm

kiếm nguồn lực hỗ trợ giảm thời gian và cai nghiện game online đối với nhóm học sinh nghiện game online.

Bên cạnh đó, nhân viên xã hội cần lựa chọn và lồng ghép các nội dung và hoạt động phù hợp với mục tiêu tôn chỉ của nhóm, hướng tới việc giảm thời gian chơi game online và cai nghiện game online cho các thành viên trong nhóm, giảm tối đa sự nhàm chán cũng như thời gian chết trong các hoạt động của nhóm.

Nhân viên xã hội cần tổ chức xen kẽ các hoạt động có tính chất thư giãn với hoạt động học tập hay trị liệu đối với nhóm. Cùng với đó nhân viên xã hội còn cần điều tiết các hoạt động của nhóm qua việc thiết lập dành quyền bình đẳng tham gia cho tất cả các thành viên trong nhóm (ví dụ như: quy định trong một buổi sinh hoạt nhóm, tất cả các thành viên trong nhóm đều phải tham gia trao đổi ý kiến về vấn đề mà nhóm thảo luận, tất cả các thành viên đều phải tương tác với nhau thông qua hoạt động trao đổi thông tin, giao tiếp với các thành viên trong nhóm). Thông qua những hoạt động như thế sẽ khiến các bạn nghiện game online ngộ ra rằng các bạn may mắn hơn nhiều người trong cộng đồng và chơi game online không giúp được gì cho tương lai của các bạn cũng như không đem lại lợi ích cho người thân của các em và những người trong cộng đồng.

1.2.2.3. Tổ chức hình thức trị liệu nhóm thông qua tham vấn nhóm, nhóm trị liệu

Trong cuộc sống con người luôn phải đối mặt với những khó khăn, thách thức. Với nhiều người, họ có thể dễ dàng hoặc cố gắng nỗ lực vượt qua những khó khăn, thử thách của cuộc sống mà không cần tới sự trợ giúp của người khác. Nhưng cũng có không ít người đã không tự làm được điều đó, họ cần có sự trợ giúp của những người có chuyên môn, khoa học để có thể vượt qua được những khó khăn của bản thân. Đối với các em học sinh nghiện game

online cũng không ngoại lệ, bởi thế trị liệu nhóm thông qua tham vấn nhóm, trị liệu nhóm là một giải pháp cần thiết với các em. Trong đó:

Tham vấn nhóm là một tiến trình tương tác giữa nhà tham vấn và các cá nhân nhằm đạt được những thay đổi tích cực về thái độ, suy nghĩ và hành vi thông qua sự tương tác tin tưởng, quan tâm, thấu hiểu, chấp nhận và giúp đỡ lẫn nhau trong nhóm [16].

Và nhóm trị liệu được hiểu là một nhóm người với những vấn đề tương tự như nhau, thảo luận vấn đề cá nhân của họ và phương pháp để họ thoát ra khỏi vấn đề đó với sự trợ giúp của nhà chuyên môn liên quan đến vấn đề của họ.

Từ quan điểm đã nêu ở trên và liên hệ với nội dung trong thuyết nhận thức - hành vi lập luận rằng: Chính tư duy quyết định phản ứng chứ không phải tác nhân kích thích (ngoại cảnh) quyết định phản ứng. Sở dĩ, có những hành vi hay tình cảm lệch chuẩn là vì có những suy nghĩ không phù hợp. Như vậy, để làm thay đổi những hành vi lệch chuẩn thì cần thay đổi chính những suy nghĩ không thích nghi [18], trong hoạt động tham vấn, trị liệu nhận thức - hành vi nhân viên xã hội sẽ cùng nhóm học sinh của mình cắt nghĩa, lý giải việc chơi game, nghiện game để thỏa mãn nhu cầu giải trí, giải tỏa tâm lý, giải tỏa stress của nhóm thân chủ là suy nghĩ tiêu cực. Vì theo lý thuyết nhận thức chỉ ra nhận thức của mỗi cá nhân trong việc cắt nghĩa các biến cố và tình huống sẽ có vai trò điều tiết các hành vi ứng xử của mỗi cá nhân. Nhận thức của học sinh tồn tại trong mối quan hệ tương tác giữa cảm xúc và hành vi cùng những hậu quả của chúng trên các sự kiện xảy ra trong môi trường sống của nhóm học sinh. Vì thế nhân viên xã hội sẽ giúp cho nhóm học sinh nghiện game online nhận thức được chỉ có game online mới giải tỏa những lo âu của cuộc sống là một suy nghĩ tiêu cực và là một bệnh lý cần phải thay đổi vì sức

khỏe tâm thần của chính nhóm học sinh và người thân cũng như cộng đồng xã hội nơi học sinh đang sinh sống.

Nhân viên xã hội cũng sẽ lí giải để học sinh nghiện game online hiểu rằng điều quan trọng nhất quyết định sự thành công với chúng trong giảm thiểu, cai nghiện game online không gì khác ngoài quyết tâm và sự nỗ lực của bản thân mỗi người. Để nâng cao sự quyết tâm đó, mỗi người chúng ta hãy cùng nhau nhìn lại những điều tốt và không tốt mà game online mang lại cho mỗi người chơi dựa trên các phương diện về thể chất và tinh thần. Đồng thời với đó cũng trao đổi với học sinh về phương thức hoạt động nhóm để nâng cao hiệu quả cai nghiện game online, bởi khi tham gia hoạt động nhóm thì học sinh có thể cùng nhau chia sẻ thông tin về cách thức vượt qua cảm giác thèm chơi game với những người bạn cùng nhóm...

Trong quá trình tương tác, nhân viên xã hội sẽ chia sẻ thêm về các hoạt động giải trí ngoài game online và khuyến khích nhóm học sinh áp dụng vào thực tiễn cuộc sống của họ.

1.2.3. Tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online

Tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online được thực hiện theo các bước trong tiến trình công tác xã hội nhóm [15], cụ thể với các bước như sau:

Bước 1. Giai đoạn chuẩn bị và thành lập nhóm.

Bước 2. Giai đoạn nhóm bắt đầu hoạt động.

Bước 3. Giai đoạn can thiệp/thực hiện nhiệm vụ.

Bước 4. Giai đoạn kết thúc.

1.3. Một số yếu tố ảnh hưởng đến công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online

Đề cập tới yếu tố ảnh hưởng đến công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online, học viên chỉ đề cập tới những yếu tố mà học viên cho rằng nó có ảnh hưởng rõ rệt trong nghiên cứu, cụ thể gồm những yếu tố sau:

1.3.1. Yếu tố chủ quan

Yếu tố chủ quan mà học viên đề cập tới là yếu tố thuộc về vai trò của nhân viên công tác xã hội trong hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online. Đây là yếu tố có quan hệ trực tiếp và chặt chẽ trong thực hiện tiến trình công tác xã hội nhóm của người nhân viên công tác xã hội. Bởi: "Vai trò của nhân viên xã hội trong công tác xã hội nhóm không phải chủ yếu tác động vào cá nhân mà tác động vào tiến trình nhóm, vào tương tác nhóm giữa các cá nhân trong nhóm" [14]. Trong khi bản thân các em học sinh chưa thể tự giải quyết vấn đề của mình, gia đình, nhà trường và xã hội còn đang có nhiều quan điểm khác nhau, các trung tâm hỗ trợ cho vấn đề của các em còn thiếu thì vai trò của người nhân viên xã hội trong việc hỗ trợ các em học sinh cai nghiện game online càng trở nên quan trọng hơn. Cụ thể một nhân viên công tác xã hội sẽ có những vai trò như sau:

Vai trò người tham vấn.

Vai trò này được thể hiện trong quá trình cùng làm việc với học sinh nghiện game online, trên cơ sở được trang vị kiến thức tâm lý học lứa tuổi, những kiến thức về biểu hiện của nghiện game online,… nhân viên xã hội vận dụng linh hoạt các kỹ năng giao tiếp, kỹ năng truyền thông, lắng nghe, quan sát, thấu hiểu,… để tiến hành tham vấn cho học sinh nghiện game online, giúp các em nhận thức được rõ tác hại của nghiện game online với bản thân cũng như đối với gia đình, nhà trường và toàn xã hội. Bên cạnh đó với vai trò người tham vấn, nhân viên xã hội còn hướng tới các đối tượng khác trong cộng đồng

đặc biệt là phụ huynh học sinh có con em đang chơi game online và có con ở mức nghiện game online, giúp họ nâng cao nhận thức về vai trò giáo dục của cha, mẹ đối với con em mình, góp phần vào công tác phòng, chống nghiện game online ở lứa tuổi học sinh trung học cơ sở nói riêng và các lứa tuổi khác nói chung.

Vai trò hoạch định, vận động chính sách và kết nối với các dịch vụ xã hội.

Đây được coi là một trong những vai trò quan trọng của người nhân viên công tác xã hội. Ở đây, nhân viên xã hội thực hiện vai trò của mình với các hoạt động huy động nguồn lực, mạng lưới dịch vụ xã hội hiện có trong và ngoài cộng đồng để giải quyết thực trạng nghiện game online đang đặt ra đối với lứa tuổi học sinh cấp trung học cơ sở.

Xây dựng các mô hình cụ thể như: Mô hình trợ giúp học sinh nghiện game online trong trường học (Có sự hợp tác giữa các giáo viên trong trường, xây dựng tổ hỗ trợ học sinh); Xây dựng mô hình hợp tác giữa nhà trường và các tổ chức cộng đồng trong hỗ trợ học sinh nghiện game online; Xây dựng mô hình hợp tác gia đình - nhà trường - cộng đồng trong hỗ trợ cai nghiện game online cho học sinh.

Cùng với đó, nhân viên công tác xã hội còn cung cấp cho các em những kỹ năng, phương pháp để nâng cao khả năng của bản thân trong hạn chế thực trạng nghiện game online. Đây là một trong những điều rất quan trọng bởi thực tế có nhiều em muốn cai nghiện game online, giảm bớt hành vi chơi game online nhưng lại không có đủ quyết tâm, thiếu kiên nhẫn và không áp dụng phương pháp cai nghiện game khoa học… dẫn đến kết quả cai nghiện không đạt kết quả cao.

Một khía cạnh khác cũng cần đề cập tới đó là sự tương tác có ích giữa các học sinh nghiện game online với các hệ thống trong môi trường sống của

các em như gia đình, bạn bè, nhà trường… bởi trong các mối quan hệ đó không phải lúc nào cũng diễn ra tốt. Vì thế, trong trường hợp này, nhân viên công tác xã hội có thể tác động vào các mối tương tác đó để hàn gắn những mối quan hệ đang dạn nứt và phát triển những mối quan hệ đã có tốt hơn trong hỗ trợ học sinh cai nghiện game online và trong đời sống thường nhật.

Ngoài ra, nhân viên công tác xã hội còn phát huy vai trò giới thiệu, kết nối thân chủ với hệ thống hỗ trợ khác từ bên ngoài mà thân chủ chưa biết đến hoặc biết đến nhưng chưa kết nối được trong trợ giúp thân chủ giảm thiểu và cai nghiện game online.

Để các vai trò trên được thực hiện trọn vẹn thì người nhân viên công tác xã hội cần có các yếu tố như:

Đạo đức nghề nghiệp

Được hiểu là một nhánh trong hệ thống đạo đức xã hội, là một loại đạo đức đã được thực tiễn hoá. Lương tâm nghề nghiệp là sự tự phán xét, tự ý thức về trách nhiệm đạo đức nghề nghiệp. Nghĩa vụ đạo đức nghề nghiệp và lương tâm nghề nghiệp có quan hệ mật thiết với nhau. Đánh mất ý thức về nghĩa vụ đạo đức là đánh mất ý thức về bản thân mình, làm mất ý nghĩa làm người cũng như giá trị động lực của lao động. Do vậy, giáo dục đạo đức nghề nghiệp chính là để hình thành nhân cách nghề nghiệp của mỗi chủ thể; hướng con người vươn tới những giá trị chân, thiện, mỹ trong hoạt động nghề nghiệp [21].

Đạo đức vốn là phẩm chất quan trọng trong nhân cách mỗi con người, đồng thời nó cũng là nền tảng góp phần xây dựng thế giới tâm hồn của mỗi người trong cuộc sống thường nhật cũng như trong lĩnh vực nghề nghiệp. Chính vì điều đó mà ở thời đại nào và ở bất cứ quốc gia nào, việc giáo dục đạo đức nói chung và đạo đức nghề nghiệp nói riêng đều được quan tâm chú ý ngay từ trong gia đình đến các cơ sở giáo dục và các tổ chức xã hội.

Trong cuộc sống, khi mỗi con người đã lựa chọn cho mình một nghề nào đó thì bản thân họ luôn nỗ lực vì nghề và sống với nghề đó. Và chuẩn mực đạo đức là một điều kiện cũng như hành trang của nghề mà mỗi con người sống trong nghề phải có. Thực tế đã chứng minh rằng: mỗi một lĩnh vực nghề nghiệp sẽ có những quy tắc đạo đức nghề nghiệp riêng phù hợp với đặc thù của từng nghề đó, như với bác sĩ thì có đạo đức nghề mang đặc thù của ngành y, với giáo viên thì có đạo đức nghề phù hợp với ngành giáo dục, còn với nhân viên công tác xã hội thì có đạo đức nghề phù hợp với hoạt động ngành công tác xã hội.

Với đặc thù của công tác xã hội nhóm, nhân viên xã hội là người trực tiếp có sự tương tác với nhiều người trong một nhóm, đồng thời với đó là những người ở những vị trí xã hội khác nhau, lĩnh vực nghề nghiệp khác nhau, ở các lứa tuổi khác nhau,… do vậy hoạt động này mang tính chất khá phức tạp. Chính vì thế mà chất lượng và hiệu quả của tiến trình công tác xã hội nhóm được quyết định một phần bởi phẩm chất đạo đức nghề nghiệp của người nhân viên công tác xã hội [17].

Kiến thức nền tảng

Ở đây hiểu theo nghĩa thông thường kiến thức nền tảng là sự hiểu biết về một vấn đề nào đó vững chắc. Dựa vào kiến thức nền tảng đã có người thực hiện hoạt động phát triển các hoạt động khác theo một định hướng nhất định.

Trong dân gian ta thường có câu: “Muốn biết phải hỏi, muốn giỏi phải học”, điều đó có nghĩa là con người ai muốn có hiểu biết, giỏi kiến thức, giỏi nghề, giỏi việc… thì hoạt động cần thiết là học hỏi.

Với những nét đặc trưng của công tác xã hội nhóm, nhân viên xã hội thường phải đóng nhiều vai trò khác nhau trong tiến trình hoạt động nhóm. Do vậy, nhân viên công tác xã hội phải có các kiến thức phù hợp với từng

nhóm đối tượng để triển khai tiến trình nhóm có hiệu quả. Kiến thức nền tảng của nhân viên xã hội trong hoạt động nhóm đối với học sinh nghiện game online ở đây là:

Kiến thức về game online, nghiện game online ở học sinh, các mô hình điều trị nghiện game online, các biện pháp can thiệp đối với nhóm học sinh nghiện game online.

Kiến thức về công tác xã hội nhóm để thực hiện hoạt động theo đúng tiến trình cũng như quy điều đạo đức nghề nghiệp của nghề công tác xã hội.

Kiến thức về hành vi con người để hiểu tại sao học sinh lại có những hành vi như thế này hay như thế khác.

Kiến thức về tâm lí lứa tuổi học sinh cấp trung học cơ sở và học sinh nghiện game online để hiểu về tâm lí của tuổi học sinh từ đó để xây dựng và thực hiện các hoạt động hợp lí.

Các yếu tố ảnh hưởng đến công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online.

Kiến thức về hệ thống chính sách, pháp luật, chương trình dịch vụ hỗ trợ hiện có cho học sinh nghiện game online.

Kỹ năng nghề nghiệp

Kỹ năng nghề nghiệp được hiểu là năng lực hay khả năng thực hiện nghề nghiệp của chủ thể thực hiện thuần thục một hay một chuỗi hành động liên quan đến nghề nghiệp cụ thể của họ.

Với nhân viên xã hội trong tiến trình thực hiện hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online thì kỹ năng của họ là “khả năng vận dụng các kinh nghiệm, kiến thức công tác xã hội chuyên nghiệp vào tổ chức giao tiếp, thúc đẩy tiến trình nhóm và điều phối nhóm nhằm giúp các thành viên nhóm có cơ hội được tương tác lẫn nhau, chia sẻ những mối quan tâm để thực hiện mục tiêu chung của nhóm” [24].

Để đảm bảo hiệu quả tiến trình hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online, dưới đây học viên xin chia sẻ một số nhóm kỹ năng, cụ thể:

Kỹ năng lãnh đạo nhóm

Kỹ năng tạo lập liên hệ giữa các cá nhân trong nhóm.

Kỹ năng thấu cảm.

Kỹ năng điều phối.

Kỹ năng lắng nghe tích cực.

Kỹ năng vận động, liên kết, điều phối nguồn lực với nhóm khách hàng.

Kỹ năng giám sát, hỗ trợ nhóm khách hàng.

Kỹ năng lưu trữ thông tin, hồ sơ của khách hàng.

Kỹ năng thuyết phục.

Với những đặc điểm mà học viên đã chia sẻ ở trên sẽ là nền tảng để người nhân viên công tác xã hội thực hiện tốt các vai trò của mình trong hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online.

1.3.2. Yếu tố khách quan

Việc triển khai hoạt động công tác xã hội nhóm còn phụ thuộc vào các yếu tố khách quan bên ngoài. Trong phạm vi nghiên cứu của đề tài, học viên xin đề cập tới các yếu tố có liên quan đó là: yếu tố từ phía khách hàng, yếu tố từ phía gia đình, yếu tố từ phía nhà trường - xã hội.

Yếu tố từ phía khách hàng.

Khách hàng của nhân viên công tác xã hội ở đây chính là nhóm học sinh nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa. Trong quá trình thực hiện hoạt động công tác xã hội đối với nhóm, nhân viên xã hội có thể nhận được sự hợp tác của khách hàng hoặc không. Hay thời gian, địa điểm hoạt động nhóm đối với khách hàng phù hợp hoặc chưa phù hợp với điều kiện thực tế của nhóm khách hàng.

Khi thời gian, địa điểm sinh hoạt nhóm phù hợp với khách hàng, và khi nhân viên xã hội nhận được sự hợp tác của khách hàng có nghĩa là khách hàng đã sẵn sàng tham gia vào nhóm, sẵn sàng tham gia các hoạt động để thay đổi bản thân, để đạt được mục tiêu chung trong nhóm cũng như mục tiêu của bản thân. Cùng với đó trong quá trình sinh hoạt nhóm khách hàng là người sẵn sàng chia sẻ những thông tin mà nhân viên xã hội đề cập tới như những khó khăn mà họ gặp phải với nhân viên xã hội, và họ sẽ cùng với nhóm và nhân viên xã hội trao đổi để tìm ra cách thức giải quyết những khó khăn mà bản thân họ cũng như những thành viên khác trong nhóm gặp phải… như thế hoạt động nhóm sẽ mang lại hiệu quả tích cực với cả nhân viên xã hội và nhóm.

Và trường hợp khi nhân viên xã hội không nhận được sự hợp tác từ phía khách hàng cũng có nghĩa là khách hàng thường nói dối, dễ thay đổi tính khí, không muốn tham gia vào nhóm hoặc tham gia nhóm với mục đích khác không phải là mục đích mà nhóm hướng tới, vì thế mà họ có thể bất đồng với hoạt động mà nhóm thực hiện, không tán thành những mục tiêu mà nhóm đưa ra, khiến cho hoạt động nhóm hoạt động không hiệu quả.

Yếu tố từ phía gia đình

Trong cuốn sách gia đình học của tác giả Đặng Cảnh Khanh và Lê Thị Qúy (2007) đã đề cập: “Gia đình là một thiết chế xã hội đặc biệt liên kết con người lại với nhau nhằm thực hiện việc duy trì nòi giống và chăm sóc con cái. Các mối quan hệ gia đình còn được gọi là mối quan hệ họ hàng. Đó là những sự liên kết ít nhất cũng của hai người dựa trên cơ sở huyết thống, hôn nhân và việc nhận con nuôi. Những người này có thể sống cùng hoặc khác mái nhà [13].

Khi thực hiện hoạt động công tác xã hội nhóm, nhân viên công tác xã hội có thể gặp phải các rào cản từ phía gia đình có học sinh ở mức nghiện

game online, bởi họ có thể cho rằng: khi cho những đứa trẻ có hành vi nghiện game online tương tự nhau sinh hoạt cùng một nhóm thì sẽ càng khiến chúng có cơ hội rủ nhau tham gia chơi game online nhiều hơn, và chúng sẽ rơi vào mức nghiện game online nặng hơn chứ đừng nói là giảm hành vi nghiện game online cho chúng, lúc này không ít gia đình sẽ phản đối việc con em họ tham gia sinh hoạt nhóm cùng với những học sinh nghiện game khác như thế việc tổ chức hoạt động nhóm với trẻ nghiện game online sẽ khó thực hiện bởi mắc phải rào cản từ phía gia đình của học sinh. Tuy thế, cũng có gia đình cho trẻ tham gia hoạt động nhóm vì họ bị thuyết phục, đặt niềm tin vào những người tổ chức hoạt động. Và trong thực tế, có những thành viên trong gia đình, kể cả những người thân thương nhất, đều có thể không để ý tới tâm tư, tình cảm cũng như hành vi chơi game online của con em mình; điều đó vô tình khiến trẻ tách biệt với tất cả mọi người và tìm đến game online là nơi để bày tỏ tâm tư, tình cảm và khẳng định sức mạnh của bản thân.

Hầu hết các gia đình đều rơi vào tâm trạng lo lắng, buồn phiền, thất vọng khi biết con em mình nghiện game online. Và trong quá trình các em tham gia vào trị liệu nhóm, bố mẹ có thể nôn nóng quá mức, điều này dẫn đến sự chán nản hoặc buông xuôi khi kết quả ban đầu tiến triển chưa như ý, nó có tác động đến tâm trạng của khách hàng cũng như của nhân viên công tác xã hội.

Ngoài ra cũng có khi bố mẹ của khách hàng bận rộn công việc nên ít dành thời gian cho con, không kiểm soát được thời gian sinh hoạt của con khi con ở tại gia đình chính vì những điều đó mà hoạt động trị liệu với khách hàng không đạt kết quả như ý muốn.

Và điều ngược lại, khi gia đình thường xuyên chủ động nắm bắt tình hình trị liệu của con em mình, đồng thời cung cấp thông tin về tình hình hoạt động ở nhà, diễn biến tâm lý, tình cảm của con em mình cho nhân viên công

tác xã hội bằng các hình thức như trao đổi trực tiếp, gọi điện thoại… và tạo điều kiện thuận lợi nhất cho con tham gia các hoạt động trị liệu, phối hợp với nhân viên xã hội trong quá trình trị liệu thì hoạt động trị liệu của bản thân khách hàng sẽ tốt hơn và nhân viên xã hội sẽ hoàn thành hoạt động trị liệu theo hướng tích cực nhất.

Yếu tố từ phía nhà trường, xã hội

Đối với nhà trường: Khi nhà trường duy trì mối liên hệ chặt chẽ, thường xuyên giữa nhà trường và nhân viên xã hội về tình hình trị liệu của học sinh cũng như tình hình học tập của học sinh, diễn biến tâm lý của học sinh trong lớp học và phối hợp với nhân viên xã hội trong tổ chức các hoạt động trị liệu thì quá trình trị liệu của nhân viên xã hội sẽ có nhiều thuận lợi, bản thân nhóm học sinh khi tham gia trị liệu cũng cảm thấy tự tin hơn. Và ngược lại.

Đối với xã hội: khi chính quyền, các đoàn thể, tổ chức xã hội địa phương phối hợp với nhân viên xã hội, cũng như nguồn lực mà nhân viên xã hội kết nối trong thực hiện hoạt động trị liệu cho nhóm học sinh nghiện game online với các hoạt động cụ thể như quản lí thời gian mở cửa của các quán internet, các loại trò chơi được phép chơi hay tổ chức các hoạt động vui chơi giải trí lành mạnh tại địa phương… thì hoạt động công tác xã hội với nhóm học sinh nghiện game online mới có hiệu quả và mang tính bền vững, lâu dài, góp phần tích cực vào việc đẩy lùi tệ nạn xã hội liên quan đến game online.

Tiểu kết chương 1

Trên cơ sở tiếp cận những vấn đề lý luận về công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online đã giúp học viên hiểu rõ hơn một số khái niệm về công tác xã hội nhóm, công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online…, đặc điểm tâm lý của học sinh bậc trung học cơ sở, một số yếu tố ảnh hưởng đến hành vi chơi game online của học sinh cũng như

một số hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online, tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online… Đây là nền tảng để học viên áp dụng trong tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại địa bàn mà học viên nghiên cứu.

CHƯƠNG 2
THỰC TRẠNG CÔNG TÁC XÃ HỘI NHÓM ĐỐI VỚI HỌC SINH NAM NGHIỆN GAME ONLINE TẠI TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ GIA HÒA, HUYỆN GIA VIỄN, TỈNH NINH BÌNH

2.1. Đặc điểm địa bàn, khách thể nghiên cứu

2.1.1. Đặc điểm về địa bàn nghiên cứu

Gia Hoà là một xã miền núi nằm ở phía Đông Bắc huyện Gia Viễn, có tổng diện tích tự nhiên là 2782,68 ha. Toàn xã có 16 đội sản xuất với 9524 nhân khẩu và 2211 hộ dân. Nghề nghiệp chủ yếu của nhân dân địa phương là nông nghiệp [11].

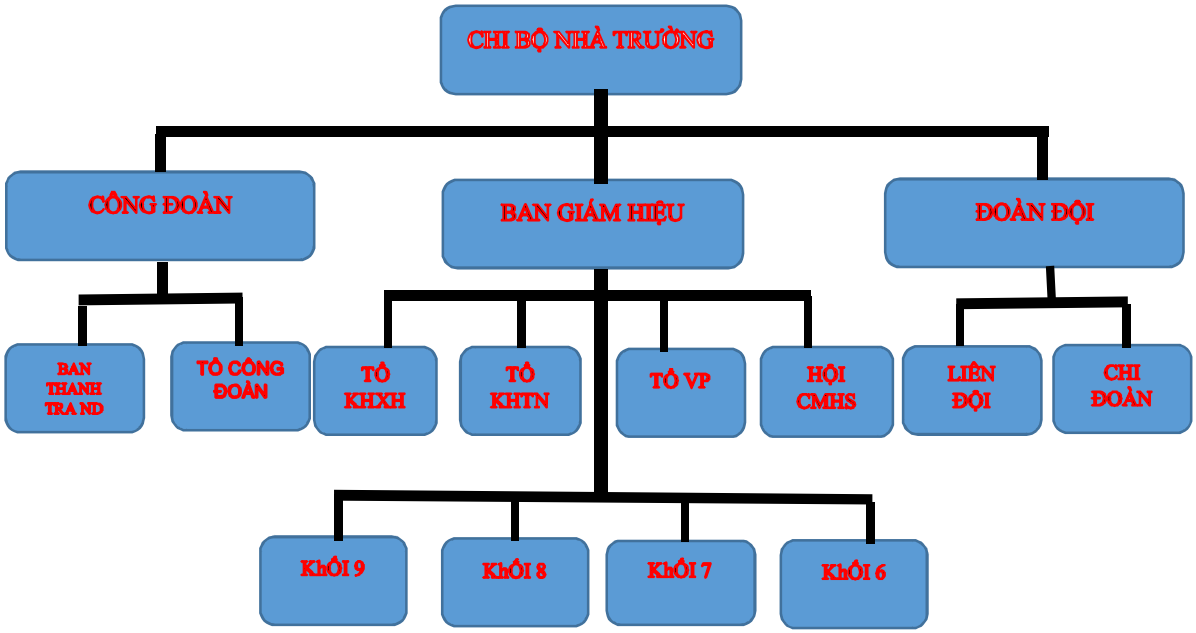
Tình hình an ninh chính trị xã hội của địa phương ổn định. Đời sống kinh tế, văn hoá, xã hội đang từng bước phát triển. Đảng bộ chính quyền và nhân dân trong xã thường xuyên quan tâm chăm lo cho sự nghiệp giáo dục. Cả 3 bậc học đã được công nhận trường chuẩn quốc gia và trường học văn hóa.

Trường Trung học cơ sở Gia Hòa được thành lập năm 1965 nằm trên địa bàn xã Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình. Trải qua gần 50 năm xây dựng và trưởng thành, Trường Trung học cơ sở Gia Hòa từng bước có sự phát triển cả về qui mô và chất lượng giáo dục, khẳng định được vị thế của nhà trường. Nhà trường có cơ sở vật chất khá khang trang trên tổng diện tích

là 6966m^2 với đủ các khối phòng. Năm học 2016 - 2017 nhà trường có 346 HS được phân bổ trong 11 lớp học, bình quân 32 học sinh/lớp.

Đội ngũ cán bộ, giáo viên và nhân viên được đào tạo, bồi dưỡng và bổ sung về số lượng, chất lượng, ngày càng đáp ứng với yêu cầu đổi mới và nâng cao hiệu quả giáo dục. Hiện tại, nhà trường có 34 cán bộ, giáo viên và nhân viên (03 cán bộ quản lý và 26 giáo viên, 5 nhân viên). 100% cán bộ, giáo viên và nhân viên nhà trường có trình độ đạt chuẩn trở lên, trong đó trình độ trên chuẩn là 31/34 đồng chí đạt 91,2% [2].

Khi tiến hành tìm hiểu về Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, học viên nhận thấy: Đây là một ngôi trường có cơ cấu tổ chức bộ máy đúng quy định Điều lệ trường trung học (Sơ đồ 2.1).



2.1. Sơ đồ tổ chức tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa

Nhà trường thực hiện tốt các chủ trương chính sách của Đảng, pháp luật Nhà nước, chấp hành nghiêm chỉnh sự chỉ đạo, quản lý của cấp uỷ đảng, chính quyền địa phương; thực hiện tốt quy chế dân chủ cơ sở, làm tốt

công tác thi đua khen thưởng cán bộ, giáo viên, nhân viên đảm bảo trung thực, khách quan, công bằng.

Nhà trường thực hiện công tác quản lý chuyên môn theo đúng quy định của Bộ giáo dục và đào tạo. Hằng năm, nhà trường xây dựng kế hoạch năm học cụ thể, tính khả thi cao. Các tổ chuyên môn và tổ Văn phòng thực hiện tốt nhiệm vụ theo quy định của Điều lệ trường trung học.

Hiệu trưởng và Phó Hiệu trưởng có trình độ đào tạo trên chuẩn, có năng lực chuyên môn, năng lực quản lý chỉ đạo và tổ chức các hoạt động giáo dục. Tập thể cán bộ, giáo viên, nhân viên nhà trường là một khối đoàn kết vững chắc, 100% cán bộ giáo viên đạt trình độ chuẩn trở lên. Nhà trường luôn đảm bảo các quyền lợi về vật chất và tinh thần, tạo điều kiện tốt về mọi mặt cho cán bộ, giáo viên, nhân viên yên tâm công tác. Nhà trường phân công chuyên môn hợp lý nên phát huy được năng lực và sở trường của từng cán bộ, giáo viên, nhân viên. Thường xuyên quan tâm đúng mức đến công tác đào tạo, bồi dưỡng và công tác giáo dục đạo đức nghề nghiệp cho đội ngũ cán bộ, giáo viên và nhân viên. Các thế hệ học sinh của trường có truyền thống hiếu học, chăm ngoan, giữ gìn và phát huy tốt truyền thống của nhà trường. Liên Đội thiếu niên tiền phong Hồ Chí Minh của trường thường xuyên là Liên đội tiên tiến xuất sắc; được nhận giấy khen của các cấp.

Nhà trường có khuôn viên riêng biệt, tổng diện tích là 6966 m^2 đã được Ủy ban nhân dân tỉnh Ninh Bình cấp giấy chứng nhận quyền sử dụng đất. Trường có tường bao, cổng trường, biển trường, môi trường xanh, sạch, đẹp theo đúng quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo có các phòng chức năng, phòng học, trang thiết bị, đồ dùng, phục vụ công tác quản lý và giảng dạy. Nhà trường có sân chơi, khu nhà để xe của cán bộ, giáo viên, nhân viên và học sinh, có khu vệ sinh riêng cho giáo viên và học sinh, có công trình nước sạch đảm bảo cung cấp đủ nước sinh hoạt cho toàn trường. Nhà trường có

biện pháp thiết thực, hiệu quả trong công tác bảo vệ, quản lý và sử dụng cơ sở vật chất trường học.

Nhà trường có kế hoạch, chủ động tham mưu với các cấp ủy Đảng, chính quyền địa phương, thường xuyên phối hợp với phụ huynh học sinh, các tổ chức, cá nhân trong và ngoài nhà trường để hỗ trợ, động viên về tinh thần, vật chất, giữ gìn an toàn trật tự và xây dựng môi trường "Xanh - Sạch - Đẹp". Giáo viên chủ nhiệm các lớp thường xuyên, tích cực, chủ động trao đổi thông tin với phụ huynh học sinh để có biện pháp phối hợp, giáo dục học sinh đạt hiệu quả cao.

Nhà trường đã thực hiện nghiêm túc, đầy đủ có hiệu quả chương trình giáo dục và Kế hoạch năm học; chú trọng xây dựng nền nếp và quan tâm đúng mức đến công tác nâng cao hiệu quả chất lượng giáo dục toàn diện. Tỷ lệ học sinh được xếp loại giáo dục khá, giỏi; danh hiệu học sinh giỏi, học sinh tiên tiến.

Tuy nhiên ngoài những điểm mạnh đã nêu ở trên thì nơi đây vẫn tồn tại một số điểm yếu như:

Tại trường ít nhiều còn chịu tác động xuất phát từ các vấn nạn học đường như bạo lực, bỏ học/trốn tiết chơi game online,… Các vấn nạn trên cần những nhân viên có chuyên về công tác xã hội học đường để hỗ trợ giải quyết, nhưng thực tế ở trường chưa có. Vì vậy mà các hoạt động tham vấn đối với học sinh chịu ảnh hưởng bởi các vấn nạn học đường chủ yếu do đồng chí Phó Hiệu trưởng phụ trách đạo đức phối hợp với đồng chí Tổng phụ trách và đội ngũ giáo viên chủ nhiệm thực hiện nên ít nhiều vẫn còn gặp phải khó khăn do đội ngũ cán bộ chưa được đào tạo về kỹ năng công tác xã hội nên các vấn nạn học đường dù đã được can thiệp giải quyết nhưng chưa thực sự triệt để. Vì thế đây là một trong những bài toán cho cán bộ quản lý và giáo viên chủ nhiệm nơi đây nhất là thực trạng học sinh trốn tiết/bỏ học chơi game online.

2.1.2. Đặc điểm về khách thể nghiên cứu

Khách thể nghiên cứu hiểu theo nghĩa thông thường là hệ thống sự vật tồn tại khách quan trong các mối liên hệ người nghiên cứu cần khám phá, là vật mang đối tượng nghiên cứu. Khách thể nghiên cứu chính là nơi chứa đựng những câu hỏi mà người nghiên cứu cần tìm câu trả lời. Trong đề tài nghiên cứu của mình, học viên nghiên cứu trên 05 nhóm khách thể, cụ thể: nhóm học sinh nghiện game online tại trường; cán bộ, giáo viên tham gia giảng dạy tại trường; người thân của nhóm học sinh ở mức nghiện game online; chủ quán game online nơi có học sinh Trung học cơ sở Gia Hòa tới chơi. Trong phần này, học viên tập trung giới thiệu một số nhóm khách thể điển hình trong nghiên cứu luận văn của mình đó là nhóm học sinh nghiện game online và đội ngũ cán bộ giáo viên trong tổ tham vấn của trường.

2.1.2.1. Đặc điểm nhóm học sinh trong nghiên cứu

Học viên thực hiện nghiên cứu đối với 179 học sinh nam tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, độ tuổi từ 11 đến 15 tuổi, với hoàn cảnh gia đình của học sinh ở các mức khác nhau và làm rõ đặc điểm của nhóm học sinh dựa trên các khía cạnh: Thực trạng chơi game online ở khách thể nghiên cứu, nguyên nhân học sinh chơi game online và nghiện game online, tác động của việc chơi game online đối với học sinh, cụ thể:

. Thực trạng chơi game online ở khách thể nghiên cứu

Sau khi học viên thu về với 179 phiếu khảo sát hợp lệ số lượng phiếu khảo sát này được học viên sử dụng cùng với bảng tiêu chuẩn chẩn đoán nghiện game online dựa trên bảng tiêu chuẩn của tác giả Kimberly Young năm 1998 để xác định tỷ lệ nghiện game online ở học sinh.

Kết quả nghiên cứu cho thấy tỷ lệ học sinh bắt đầu chơi game online ở các khối lớp có sự khác biệt rõ rệt: Tỷ lệ học sinh bắt đầu chơi game online

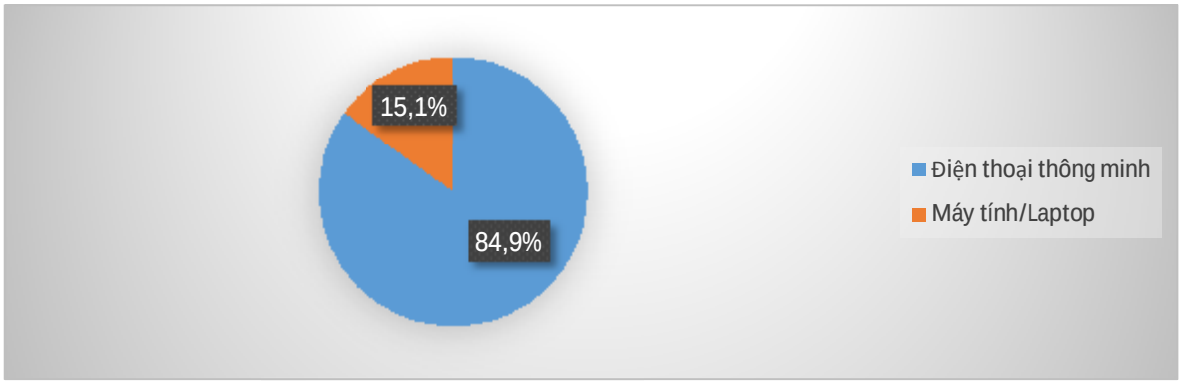
trước lớp 6 là 15%; lớp 6 là 24,6%; lớp 7 là 25,1%; lớp 8 là 20,1%; lớp 9 là 15,1% (Bảng 2.1).

Bảng 2.1. Tỷ lệ học sinh bắt đầu chơi game online ở các khối lớp

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	Trước lớp 6	27	15,1
	Lớp 6	44	24,6
	Lớp 7	45	25,1
	Lớp 8	36	20,1
	Lớp 9	27	15,1
	Tổng	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

Cùng với đó thì tỷ lệ học sinh ở mức nghiện game online ở các khối lớp ra tăng theo từng khối lớp: ở lớp 6 có 01 học sinh ở mức nghiện game online; lớp 7 có 03 học sinh ở mức nghiện game online, lớp 8 có 07 học sinh ở mức nghiện game online; lớp 9 có 08 học sinh ở mức nghiện game online. Trong đó, đại đa số các em chơi game online trên thiết bị điện thoại di động thông minh chiếm tỷ lệ 84,9% và thiết bị là máy tính/laptop chỉ chiếm 15,1% (Biểu đồ 2.1).



Biểu đồ 2.1. Phương tiện học sinh thường dùng để chơi game online

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

Điều đáng nói ở đây là các thiết bị mà các em học sinh sử dụng chủ yếu lại là của người thân, trong khảo sát cho thấy thiết bị mà học sinh sử dụng chơi game online chiếm 81,6%, một số em khác sử dụng thiết bị của mình, của bạn bè hoặc là sử dụng tại quán internet với tỷ lệ lần lượt là: 3,9%; 2,8%; 11,7% (Bảng 2.2).

Bảng 2.2. Chủ sở hữu của các phương tiện học sinh sử dụng chơi game online

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	Của học sinh	7	3,9
	Mượn từ người thân trong gia đình	146	81,6
	Mượn từ bạn bè	5	2,8
	Học sinh sử dụng tại quán nét	21	11,7
	Tổng	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

Điều đáng chú ý là các em đưa ra lí do chơi game online với những lí do khác nhau, trong đó: Khám phá trò chơi chiếm tỷ lệ 15,1%; khẳng định bản thân trước các game thủ khác chiếm 23,5%; giao lưu học hỏi bạn bè là 10,1%; để giết thời gian là 13,9%; do tò mò là 11,7%; giải trí là 18,4%; vì lí do khác là 30,7%.

Và điều khiến học viên ngạc nhiên hơn: các em chơi game online nhưng phần lớn các em lại không hiểu game online mình đang chơi thuộc thể loại game nào, chỉ có 27,9% học sinh xác định đúng thể loại game online mà mình chơi là game trực tuyến (Bảng 2.3).

Bảng 2.3. Game online trong suy nghĩ của học sinh

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	Là game trực tuyến	50	27,9

	Là game giải trí	65	36,3
	Chơi theo cá tính	5	2,8
	Là game kiếm tiền	11	6,1
	Sử dụng công nghệ 3D	9	5,0
	Là game miễn phí	16	8,9
	Nối mạng và các game thủ giao lưu qua trò chơi	14	7,8
	Khác	9	5,0
	Tổng	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

Lí do các em không hiểu về thể loại game online mình đang chơi thì phần nhiều do nguồn thông tin mà các em tiếp cận về game online khác nhau, chỉ có 13,4% học sinh tiếp cận nguồn thông tin về game online cơ bản, số còn lại là do người chơi game online cung cấp.

Điều đáng nói ở đây là, có em học sinh để được chơi game online đã trốn tiết, bỏ học để đi chơi game online ngay trong giờ học của mình. Trong đó, có 20,11% thừa nhận mình đã từng trốn tiết để đi chơi game online, có 6,68% học sinh thừa nhận mình thường xuyên và rất thường xuyên trốn tiết, bỏ học đi chơi game online. Và đặc biệt, ở những học sinh ở mức nghiện game online thường đi chơi game online theo nhóm bạn, độ tuổi gần nhau, chúng thường nói dối gia đình về việc sử dụng thời gian trong ngày. (Hình ảnh 2.1: Hình ảnh nhóm học sinh chơi game online tại quán nét).

. Nguyên nhân học sinh chơi game online và nghiện game online

Trong kết quả khảo sát cho thấy ở lứa tuổi học sinh Trung học cơ sở thì sự tò mò và mong muốn khẳng định bản thân là một trong những nguyên nhân mà các em chơi game online để rồi có những em do không biết cách quản lí thời gian vào các hoạt động và rơi vào mức nghiện game online với

các nguyên nhân như: khám phá trò chơi:15,1%; khẳng định bản thân trước các game thủ khác: 23,5%; giao lưu học hỏi bạn bè: 10,1%; giết thời gian: 13,9%; do tò mò:11,7%; giải trí: 18,4%; lí do khác: 30,7% (Bảng 2.4)

Bảng 2.4. Lí do học sinh chơi game online

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	Khám phá trò chơi	27	15,1
	Khẳng định bản thân trước các game thủ khác	42	23,5
	Giao lưu, học hỏi bạn bè	18	10,1
	Giết thời gian	25	14,0
	Do tò mò	21	11,7
	Giải trí	33	18,4
	Khác	13	7,3
	Tổng	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

Và nguyên nhân khác khiến học sinh chơi game online và rơi vào mức nghiện game online đó chính là ảnh hưởng từ môi trường gia đình, môi trường học tập, bạn bè và chính cá nhân học sinh.

. Tác động của việc chơi game online đối với học sinh

Trong thực tế, loại hình giải trí nào cũng có tính hai mặt của nó, về bản chất game online cũng giống như nhiều trò chơi giải trí khác, nó không hề xấu mà chính sự lạm dụng, không điều độ của người chơi đã phát huy mặt trái của game online và làm xuất hiện những tác động tiêu cực của nó đối với chính người chơi và đối với gia đình họ cũng như đối với cộng đồng xã hội. Trong phạm vi nghiên cứu của mình, học viên nhận thấy tác động của việc chơi game online đối với học sinh ở các khía cạnh sau:

Cảm giác của học sinh: Khi không được chơi game online, học sinh thường có cảm giác khác nhau. Cảm giác đó tùy thuộc vào thời gian chơi và mục đích chơi mà mỗi học sinh trải nghiệm, cụ thể: Học sinh cảm thấy bồn chồn là 12,8%; thoải mái là 1,3%; bình thường là 76%; cảm giác khác là 9,5%.

Bảng 2.5. Cảm giác của học sinh khi không được chơi game online

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	Bồn chồn/bứt rứt	23	12,8
	Thoải mái	3	1,7
	Bình thường	136	76,0
	Khác	17	9,5
	Tổng	179	100,0

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

Những tác động khác từ việc chơi game online đối với học sinh trên các khía cạnh: sức khỏe, vấn đề học tập, sinh hoạt thường ngày, cụ thể:

Đối với sức khỏe: có 44,1% học sinh cho rằng chơi game online ảnh hưởng không tốt và rất không tốt tới sức khỏe của người chơi.

Đối với vấn đề học tập của học sinh: có 50,3% học sinh cho rằng chơi game online ảnh hưởng không tốt và rất không tốt tới vấn đề học tập của các em bởi khi chơi game online thì rút ngắn thời gian học tập của các em, khiến tâm trí của các em bị chi phối vào game online nhiều hơn là học tập (Bảng 2.6).

Bảng 2.6. Suy nghĩ của học sinh về tác động của việc chơi game online tới học tập

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	Rất tốt	5	2,8
	Tốt	9	5,0

	Bình thường	83	46,4
	Không tốt	61	34,1
	Rất không tốt	21	11,7
	Tổng	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

Đối với sinh hoạt của học sinh: 13,4% học sinh cho rằng chơi game online ảnh hưởng đến thời gian ngủ của các em trong ngày, cùng với đó là rút ngắn thời gian trò chuyện cùng người thân trong gia đình, rút ngắn thời gian học tập và các hoạt động khác với con số tương ứng lần lượt là 17,3%; 16,2%; 21,8%. Tuy nhiên cũng có những em khi chơi game online do sắp xếp thời gian hợp lí nên không bị ảnh hưởng gì, số học sinh này chiếm tỷ lệ 31,2%. Bởi trong thực tế nhiều em học sinh sử dụng thời gian vào chơi game online khá nhiều, có 7,3% học sinh chơi game online trong khoảng thời gian từ 2 đến 3 giờ/ngày; 2,2% học sinh chơi từ 3 đến 4 giờ/ngày (Bảng 2.7)

Bảng 2.7. Thời gian chơi game online của học sinh

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	<=1 h	123	68,7
	>1h và <=2h	37	20,7
	>2h và <=3h	13	7,3
	>3h và <=4h	4	2,2
	Khác	2	1,1
	Tổng	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

2.1.2.2. Đặc điểm đội ngũ cán bộ giáo viên trong tổ tham vấn của trường.

Năm học 2016 - 2017, đội ngũ cán bộ, giáo viên trong tổ tham vấn của trường gồm có 07 thành viên (trong đó có 01 thành viên là cán bộ quản lý phụ trách đạo đức lối sống, 01 thành viên là giáo viên tổng phụ trách Đội, 01

thành viên là cán bộ Công đoàn trường, 01 thành viên là nhân viên phụ trách trong hoạt động y tế, 03 thành viên là giáo viên chủ nhiệm khối lớp 9 [2]. 100% thành viên trong tổ tham vấn đều có trình độ đại học trở lên. Tuy nhiên, 100% thành viên trong tổ tham vấn đều chưa được đào tạo kỹ năng tham vấn; hoạt động tham vấn mà họ thực hiện đối với học sinh đều do tự học hỏi thông qua các phương tiện thông tin và tích lũy kinh nghiệm của mỗi người.

Tổ tham vấn thực hiện hoạt động khi có học sinh vi phạm nội quy của trường và không gian hoạt động được thực hiện chung với phòng y tế của trường.

Quy trình thực hiện hoạt động của tổ tham vấn thường diễn ra theo các bước: Tiếp nhận thông tin; xác định vấn đề; giải quyết vấn đề; kết thúc vấn đề. Thông thường, mỗi thành viên trong tổ tham vấn sẽ được giao nhiệm vụ tham vấn với học sinh gần với hoạt động mà họ đang thực hiện. Ví dụ: nhân viên y tế sẽ thực hiện hoạt động tham vấn khi vấn đề có liên quan tới sức khỏe vị thành niên hay một số vấn đề khác tương tự. Khi vấn đề của học sinh ở mức độ phức tạp thì tổ tham vấn sẽ cùng nhau trao đổi để tìm ra hướng giải quyết vấn đề và tùy thuộc vào phạm vi tác động của vấn đề mà tổ tham vấn sẽ có hướng tác động tới các khách thể có liên quan.

2.2. Đánh giá hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa

2.2.1. Giáo dục kỹ năng sống

Khi đề cập tới hoạt động giáo dục kỹ năng sống đối với học sinh nói chung và đối với nhóm học sinh nghiện game online nói riêng tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, học viên nhận thấy:

Trong hoạt động dạy và học, nhà trường thường xuyên nghiên cứu, nâng cao chất lượng dạy và học, không ngừng đổi mới phương pháp dạy học phù hợp với nội dung chương trình. Và đặc biệt chú trọng đến việc “Giáo dục

kỹ năng sống" cho học sinh. Nhà trường coi đây là một trong những yếu tố quan trọng hàng đầu trong thực hiện mục tiêu giáo dục. Chính vì thế ngay sau khi Bộ Giáo dục và Đào tạo đưa nội dung giáo dục kỹ năng sống lồng ghép vào các môn học và hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp, nhà trường đã tiến hành triển khai đồng bộ đến toàn thể cán bộ giáo viên về việc tăng cường rèn luyện kỹ năng sống cho học sinh. Đẩy mạnh thực hiện phong trào thi đua "Xây dựng trường học thân thiện, học sinh tích cực". Mỗi thầy cô giáo tâm huyết, trách nhiệm hơn trong việc giáo dục đạo đức, nhân cách cho học sinh. Mỗi giáo viên trong nhà trường không chỉ nâng cao chất lượng chuyên môn nghiệp vụ mà còn thường xuyên quan tâm đến đời sống, tâm tư tình cảm của học sinh.

Việc giáo dục kỹ năng sống cho học sinh trong nhà trường, ngoài việc lồng ghép vào các môn học hàng ngày, hoạt động ngoài giờ lên lớp là một trong những hoạt động giáo dục có hiệu quả trong việc giáo dục kỹ năng sống cho học sinh. Thông qua các hoạt động khác nhau như: Tổ chức trò chơi dân gian vào trường học, tổ chức các cuộc thi, tham quan - dã ngoại theo chủ đề đã rèn luyện cho các em học sinh tinh thần đoàn kết tập thể, khả năng làm việc nhóm, đồng thời với đó là xây dựng tinh thần chia sẻ, ý thức trách nhiệm tới các em học sinh - đồng chí phụ trách của trường chia sẻ: "Ngoài các hoạt động truyền thông thì nhà trường còn tổ chức các hoạt động khác như tổ chức trò chơi và hoạt động thể dục giữa giờ, hoạt động dã ngoại theo chủ đề… nhằm nâng cao kỹ năng sống cho các em học sinh, trong đó có kỹ năng quản lý thời gian hiệu quả giữa học tập và giải trí…" (Trích trong phỏng vấn sâu).

Trong kết quả khảo sát cho thấy: 96,1% học sinh đã tham gia học kỹ năng sống ở trường có liên quan tới game online (Bảng 2.8)

Bảng 2.8. Hoạt động tại trường học đối với học sinh nghiện game online

	Số lượng	Tỷ lệ (%)

Các yếu tố	Giáo dục kỹ năng sống liên quan đến game online	172	96,1
	Tổ chức hoạt động nhóm đối với học sinh nghiện game online	0	0
	Tổ chức hình thức trị liệu nhóm thông qua tham vấn nhóm, nhóm trị liệu	7	3,9
	Tổng	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

Tuy nhiên chỉ có 6,1% học sinh học sinh thừa nhận đã thay đổi hành vi chơi game online sau những những buổi học kỹ năng sống liên quan đến game online, con số này cho thấy hiệu quả tác động của hoạt động thấp.

Từ những con số nêu trên, có thể thấy hoạt động dạy kỹ năng sống liên quan đến game online chưa thực sự phát huy tác động đối với học sinh chơi game online và học sinh ở mức nghiện game online. Nguyên nhân xuất phát một phần là do tại trường chưa có giáo viên chuyên về dạy kỹ năng sống, hoạt động dạy kỹ năng sống cho học sinh chủ yếu được giáo viên ở bộ môn khác kiêm nghiệm thực hiện giảng dạy - chia sẻ của đồng chí phụ trách cho thấy rõ điều đó: *"Hiện đơn vị của chúng tôi chưa có giáo viên chuyên trách được đào tạo chuyên môn về giảng dạy kỹ năng sống vì thế việc giảng dạy kỹ năng sống được các giáo viên thuộc chuyên môn khác kiêm nghiệm"* (Trích phỏng vấn sâu). Đồng thời với đó các hoạt động mà trường tổ chức có liên quan đến game online diễn ra theo đánh giá của học sinh ở mức bình thường (Bảng 2.9)

Bảng 2.9. Đánh giá của học sinh về hoạt động mà trường tổ chức có liên quan đến game online

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	Rất thường xuyên	0	0
	Thường xuyên	0	0

	Bình thường	129	72,1
	Không thường xuyên	50	27,9
	Tổng số	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

2.2.2. Tổ chức hoạt động nhóm

Thực tế hiện nay do yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học ở bậc trung học cơ sở nên việc dạy học bằng hình thức hoạt động nhóm đã và đang được các thầy, cô giáo tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa quan tâm và đưa vào thực hiện ở các tiết dạy trên lớp đặc biệt là các lớp học theo mô hình trường học mới nói riêng và trong các hoạt động tập thể nói chung. Tuy nhiên việc thực hiện hoạt động nhóm chưa phát huy hết vai trò của nó, bởi sự tương tác giữa học sinh với nhau còn phụ thuộc chủ yếu vào hướng dẫn của thầy, cô giáo trên lớp, mặt khác sự phân nhóm lại phụ thuộc vào sự chỉ định của giáo viên bộ môn chứ chưa phải là sự tự nguyện của học sinh trong nhóm.

Trong khảo sát cho thấy 100% học sinh đều tham gia vào nhóm và ngoài các hoạt động nhóm diễn ra theo tiết giảng dạy của thầy cô, các em học sinh nơi đây còn tham gia các nhóm khác nhau, trong đó có không ít học sinh tham gia hoạt động nhóm với nhóm bạn chơi game online, trong khảo sát cho thấy có tới 10,6% học sinh tham gia trong nhóm chơi game online (Bảng 2.10)

Bảng 2.10. Loại hình tổ chức nhóm mà học sinh thường tham gia

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	Nhóm học tập	47	26,3
	Nhóm thể thao	23	12,8
	Nhóm chơi game online	19	10,6
	Nhóm văn nghệ	35	19,6

	Khác	55	30,7
	Tổng	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

Và bản thân các em đã và đang chơi game online cho rằng việc cần thiết tổ chức hoạt động nhóm cho học sinh nghiện game online với con số rất hạn chế (Bảng 2.11).

Bảng 2.11. Quan điểm của học sinh về sự cần thiết tổ chức hoạt động nhóm cho học sinh nghiện game online tại trường học

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	Rất cần thiết	0	0
	Cần thiết	7	3,9
	Bình thường	152	84,9
	Không cần thiết	20	11,2
	Tổng	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

Vì thế, dù nhà trường thường xuyên tổ chức hoạt động nhóm cho các em học sinh nhưng việc giảm thiểu hành vi chơi game online đối với các em học sinh vẫn là bài toán khó đối với cán bộ, giáo viên nơi đây như chia sẻ của người phụ trách tại trường: *"Dù nhà trường đã tổ chức nhiều hoạt động khác nhau để thu hút các em học sinh nói chung và học sinh chơi game online tham gia nhưng khoảng cách giữa các em với game online vẫn chưa thay đổi. Vì thế mà vấn đề giảm thiểu hành vi chơi game online với các em học sinh vẫn đang là bài toán khó đối với không chỉ gia đình các em mà còn đối với cả chúng tôi nữa".*

2.2.3. Tổ chức hình thức trị liệu nhóm thông qua tham vấn nhóm, nhóm trị liệu

Khi đề cập tới hoạt động tham vấn nhóm, nhóm trị liệu đối với học sinh nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa ta thấy, tại đây đã có hoạt động tham vấn đối với học sinh nghiện game online, cụ thể: khi phát hiện học sinh chơi game online và chơi game online nhiều, giáo viên chủ nhiệm là người gặp gỡ và tham vấn trực tiếp đối với học liên quan tới vấn đề về game online. Trong phỏng vấn sâu với giáo viên chủ nhiệm có đề cập: *"Khi trong lớp có học sinh mải chơi game online, điều đầu tiên tôi thực hiện là tìm hiểu nguyên nhân tại sao học sinh của mình chơi game online và đề ra giải pháp giảm thiểu hành vi chơi game online đối với học sinh của mình như trao đổi với các em về tác động của game online trong những tiết chủ nhiệm hoặc sinh hoạt lớp",* trong nội dung trao đổi với người phụ trách cũng đề cập tới vấn đề tham vấn đối với học sinh nghiện game online: *"… sử dụng hình thức tham vấn để giảm thiểu hành vi chơi game online của các em học sinh"* (Trích phỏng vấn sâu)

Tuy nhiên, hoạt động tham vấn tâm lý đối với học sinh ở đây chủ yếu do cán bộ, giáo viên trong tổ tham vấn đảm nhiệm. Những cán bộ, giáo viên này thực hiện hoạt động theo kinh nghiệm của bản thân chứ chưa từng được đào tạo về kỹ năng tham vấn [4]. Mặt khác, học sinh cũng có một tâm lí là sợ thầy cô, nên có những điều chúng nghĩ hoặc những điều chúng chưa hiểu đã không được phản hồi với thầy, cô - một học sinh chia sẻ trong phỏng vấn sâu: *"Dạ vì khi đứng trước thầy, cô em sợ nên khi thầy cô nói thì em bảo hiểu rồi. Nhưng có lúc thì hơi hiểu, có lúc em chẳng hiểu gì nên chỉ trả lời cho xong để được về lớp thôi ạ".*

Từ những hoạt động ở trên, ta có thể thấy rằng: Những hoạt động mà cán bộ, giáo viên Trường Trung học cơ sở Gia Hòa đã thực hiện đối với nhóm

học sinh nghiện game online còn lẻ tẻ, chưa mang lại hiệu quả thiết thực. Người phụ trách hoạt động tham vấn cho học sinh nghiện game online là giáo viên kiêm nghiệm chưa có chuyên môn trong công tác tham vấn.

2.3. Một số yếu tố ảnh hưởng đến công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa

Trong nội dung của chương I, học viên đã đề cập công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online chịu sự tác động của một số yếu tố chủ quan và khách quan. Ở nội dung của phần này, dựa trên kết quả khảo sát, nghiên cứu chỉ tập trung vào phân tích các yếu tố ảnh hưởng nhiều nhất đến công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online dựa trên yếu tố chủ quan và yếu tố khách quan.

2.3.1. Yếu tố chủ quan

Yếu tố chủ quan mà học viên đề cập tới trong nội dung này là yếu tố thuộc về vai trò của nhà trường đối với học sinh nam nghiện game online, cụ thể:

Trường học là một cơ quan được lập ra nhằm giáo dục học sinh thông qua hoạt động tương tác của đội ngũ cán bộ, giáo viên, nhân viên đối với học sinh và các đối tượng khác có liên quan tới khuôn khổ hoạt động trong nhà trường. Đối với nhóm học sinh nghiện game online khi tới trường học cũng nằm trong sự giáo dục, kiểm soát của cán bộ, giáo viên, nhân viên của trường. Mặc dù sự quan tâm của cán bộ, giáo viên, nhân viên đối với học sinh là đầy đủ ở các khía cạnh, nhưng ở bản thân họ không phải lúc nào cũng hội tụ đầy đủ các kỹ năng để hỗ trợ tốt cho học sinh trong khi cán bộ, giáo viên, nhân viên trong trường đều phải có số lượng cụ thể và không phải ai cũng hội tụ đầy đủ các kỹ năng khác nhau để có thể đảm đương được tất cả các hoạt động. Thế nhưng, tại trường học đã có những giáo viên phải giữ vai trò kiêm nghiệm trong các hoạt động giáo dục cho học sinh. Hoạt động đối với học

sinh nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa cũng không ngoại lệ. Ở đây giáo viên tổng phụ trách và một số giáo viên khác phải kiêm nghiệm hoạt động tham vấn học đường để hỗ trợ học sinh trong các hoạt động.

Không những thế, trường học là nơi học sinh dành nhiều thời gian hơn cả, nhưng những hoạt động của trường chưa thực sự hấp dẫn với học sinh bởi những lí do khác nhau, trong đó có hoạt động vui chơi giải trí ở trường (Bảng 2.12).

Bảng 2.12. Yếu tố từ môi trường học tập ảnh hưởng tới hành vi chơi game online của học sinh

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	Thầy, cô giáo dạy không hiểu hoặc không quan tâm tới em	7	3,9
	Em thường bị thi lại nhiều môn học khó	13	7,3
	Hoạt động vui chơi ở trường không hấp dẫn em	148	82,7
	Chương trình học tập ở trường quá nặng nên tạo cho em áp lực và căng thẳng	11	6,1
	Tổng	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

Và khi phát hiện nhóm học sinh chơi game online, nhà trường xử lý chưa thực sự quyết liệt, không kiên trì tiến hành công tác tham vấn cho học sinh nghiện game online, số lượng học sinh được tham vấn hạn chế chỉ chiếm 3,9% trong tổng số học sinh đã và đang chơi game online (Bảng 2.8).

Chia sẻ của em Tr.V.P cũng cho thấy kỹ năng thu thập thông tin của người tham vấn đối với học sinh nghiện game online còn hạn chế nên chưa

khai thác hết tâm trạng cũng như suy nghĩ của học sinh nên chưa giải quyết triệt để vấn đề của học sinh: *"Dạ vì khi đứng trước thầy, cô em sợ nên khi thầy cô nói thì em bảo hiểu rồi. Nhưng có lúc thì hơi hiểu, có lúc em chẳng hiểu gì nên chỉ trả lời cho xong để được về lớp thôi ạ"*. (Trích trong phỏng vấn sâu)

Ngoài ra, phương pháp tham vấn của trường đối với học sinh cũng chưa đảm bảo yêu cầu từ tư thế ngồi của người tham vấn và người được tham vấn đến không gian tham vấn (không gian tham vấn được sử dụng chung với phòng y tế). Điều này là một trong những nguyên nhân mà người phụ trách tham vấn không khai thác hết được tâm tư, suy nghĩ của học sinh chơi game online.

2.3.2. Yếu tố khách quan

Việc triển khai hoạt động công tác xã hội đối với nhóm tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa còn phụ thuộc vào một số yếu tố khác. Trong phạm vi nghiên cứu của đề tài, học viên xin đề cập tới một số yếu tố có liên quan đó là: Yếu tố từ phía học sinh, yếu tố từ phía gia đình học sinh, yếu tố từ môi trường học sinh chơi game online.

**. Yếu tố từ phía học sinh*

Trong các hoạt động nhóm, thường là học sinh sẽ xác định mình tham gia nhóm với mục đích gì, tham gia nhóm như thế nào, với học sinh nghiện game online cũng vậy. Tuy nhiên, ở đây nhiều học sinh không hiểu game online là gì chứ chưa nói là nghiện game online thì như thế nào nên ở các em không có khái niệm hoạt động của nhóm học sinh nghiện game online mà chỉ biết tới nhóm học sinh chơi game online, đồng thời với đó là việc các em lí giải về game online theo những cách hiểu khác nhau, như game online chỉ là game giải trí, hay game… để thuyết phục chính bản thân các em, người thân trong gia đình cho chơi game online.

Mặt khác, lứa tuổi học sinh Trung học cơ sở đang ở trong giai đoạn dậy thì với những dấu hiệu rất rõ nét và diễn ra hết sức nhanh chóng ở hệ thống thần kinh, hệ thống các cơ quan trong cơ thể, sự phát triển nhanh chóng của các cơ quan tế bào màng não,… và bắt đầu có những cảm giác tò mò muốn tìm hiểu nhiều thứ xung quanh mình trong đó có game online mà bạn bè giới thiệu cho (Bảng 2.4).

Những điều này có ảnh hưởng trực tiếp đến diễn biến tâm lí, cảm xúc, tinh thần, hành vi của người chơi game online xuất phát từ nhu cầu thỏa mãn sự hiếu kì cũng như tò mò của chính mình, bỏ mặc phản ứng của bậc làm cha, làm mẹ khi biết các em chơi game online.

Khi gặp phải những ảnh hưởng không tốt, các em dễ rơi vào những "cạm bẫy" tiêu cực. Từ đó dễ nảy sinh những hành động quá khích, muốn thể hiện mình và gây sự chú ý với người khác.

Không những thế khi trao đổi với thầy, cô giáo về vấn đề của bản thân thì học sinh tránh né bằng hình thức gật đầu cho qua để được nhanh về lớp. Điều này khiến thầy, cô giáo không hiểu hết được nguyên nhân thực sự dẫn tới vấn đề chơi game online của các em, như em Tr.V.P chia sẻ: *"… khi đứng trước thầy, cô em sợ nên khi thầy, cô nói thì em bảo hiểu rồi. Nhưng có lúc thì hơi hiểu, có lúc em chẳng hiểu gì nên chỉ trả lời cho xong để được về lớp thôi ạ"* (Trích trong phỏng vấn sâu)

Hơn nữa, các em học sinh say mê game online chỉ muốn chứng tỏ mình tài giỏi hơn các bạn khác trong game mà không chịu thừa nhận những điểm yếu của bản thân.

Thực tế có không ít em học sinh vì chơi game online mà trốn học hoặc bỏ tiết, có những em còn nói dối cha (mẹ) và làm những điều không tốt để có tiền chơi game online nên đã vô tình làm mất niềm tin của cha (mẹ) và thầy, cô đối với các em. Chia sẻ của chủ quán internet cũng cho thấy rõ điều này*:*

"À, vì chúng chơi game online nhiều, có đứa còn trốn học ra chơi game online và tệ hơn có đứa còn lấy trộm tiền của bố mẹ đi chơi game nên thế" (Trích trong phỏng vấn sâu).

Mặt khác, ở mỗi em học sinh chơi game online cũng chưa tự giác sắp xếp thời gian dành cho học tập và giải trí, thư giãn, trong khi chơi game online chỉ giữ đúng vai trò thư giãn khi học sinh biết chơi có chừng mực (Bảng 2.7).

Bản thân của các em cũng chưa coi trọng hoạt động nhóm, trong đó có hoạt động nhóm với học sinh nghiện game online. Bởi thế chỉ có 6,1% học sinh cho rằng hoạt động nhóm nhằm giảm thiểu hành vi chơi game online tại trường học là rất cần thiết và cần thiết, trong khi có tới 11,2% lại cho là không cần thiết và 84,9% cho ý kiến ở mức bình thường (Bảng 2.13).

Bảng 2.13. Ý kiến của học sinh về tổ chức hoạt động nhóm nhằm giảm thiểu hành vi chơi game online tại trường học

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	Rất cần thiết	3	1,7
	Cần thiết	8	4,5
	Bình thường	152	84,9
	Không cần thiết	16	8,9
	Tổng	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

**. Yếu tố từ phía gia đình học sinh*

Một môi trường gia đình lành mạnh sẽ có lợi cho sự phát triển của con cái và hình thành nên ở trẻ những hành vi cũng như nhân cách của trẻ và ngược lại. Hoạt động đối với nhóm học sinh nghiện game online cũng vậy.

Trong thực tế, có không ít gia đình biết con chơi game online nhưng không quan tâm tới việc con chơi game online như thế nào, hay thái độ nhắc nhở con không rõ ràng, có khi là nhắc nhở không đúng cách. Thậm chí có những gia đình không biết con chơi game online từ khi nào cho đến khi giáo viên chủ nhiệm thông báo việc con em họ nghỉ học đi chơi game online và đổi lỗi do bận việc kiếm kế mưu sinh, như chia sẻ của cô Tr.T.H, phụ huynh của em Tr.V.P: *"Cô biết khi mà cô giáo chủ nhiệm gọi điện thoại báo tin em nó nghỉ học không lí do. Khi cô giáo gọi điện thoại cô có nói với cô giáo rằng: buổi sáng cháu vẫn mang cặp đi học bình thường cô ạ. Nhưng cô giáo của em nó bảo không thấy em đến lớp và nhắc tôi tới quán game online tìm xem em nó có đấy không"* (Trích trong phỏng vấn sâu)

Không những thế, chính bố hoặc mẹ của học sinh khi biết con em mình chơi game online đã không trao đổi với thành viên còn lại trong gia đình mà tự mình giải quyết, cho đến khi sự việc xảy ra trong thời gian dài và tình trạng của con em họ ở mức báo động thì sự việc mới được trao đổi giữa các thành viên trong gia đình với nhau. Cô Tr.T.H chia sẻ: *"Có chứ cháu, mỗi lần như thế tôi nhỏ nhẹ khuyên nhủ nó. Lúc cáu quá tôi cũng chửi và đánh nó và cấm nó không được đi chơi với bạn nữa nhưng hành động của nó chỉ thay đổi lúc tôi răn đe thôi sau đâu lại vào đó. May khi đó bố cháu không biết việc cô giáo thường xuyên gọi điện thoại nhắc nhở chứ nếu biết thì sẽ đánh nó kinh lắm"*.

Hoặc chính gia đình là nơi tạo điều kiện cho con trẻ có điều kiện chơi game online, bởi chính thiết bị mà họ cho con trẻ sử dụng xuất phát từ chính của những người thân trong gia đình (Bảng 2.2).

Không những thế, trong quan điểm của học sinh, chúng chơi game online có nguyên nhân không nhỏ bởi những ảnh hưởng xuất phát từ gia đình như: Chúng bị người thân trong gia đình so sánh với những người bạn khác, kinh tế trong gia đình khó khăn không đáp ứng cho hoạt động của trẻ, người thân trong gia đình không quan tâm chăm sóc tới trẻ, bầu không khí trong gia đình ở trong trạng thái căng thẳng (Bảng 2.14).

Bảng 2.14. Yếu tố trong gia đình ảnh hưởng đến hành vi chơi game online ở học sinh

		Số lượng	Tỷ lệ (%)
Các yếu tố	Sự kỳ vọng của thành viên trong gia đình không thích hợp với mong muốn của em	47	26,3
	Em thường bị người thân trong gia đình so sánh với những người bạn khác	53	29,6
	Kinh tế trong gia đình khó khăn nên không đáp ứng cho hoạt động học tập của em	35	19,6
	Người thân trong gia đình không quan tâm, chăm sóc tới em	18	10,1
	Bầu không khí trong gia đình luôn trong trạng thái căng thẳng	26	14,5
	Tổng	179	100

(Nguồn: Thống kê từ kết quả khảo sát)

**. Yếu tố từ môi trường học sinh chơi game online*

Tại địa điểm nơi học sinh thường đến chơi game online luôn giới thiệu cho học sinh những game online mới và hấp dẫn. Chia sẻ của chủ quán game online: *"Không chỉ riêng ở đây mà tại các quán game khác đều giới thiệu cho người chơi về loại game mới. Có đứa còn cài dịch vụ săn game online mới để*

chơi cơ. Như thế mới đáp ứng được nhu cầu giải trí của chúng" (Trích trong phỏng vấn sâu).

Mặt khác, quy định quản lý giờ chơi và thời gian chơi của chủ quán nét với học sinh chơi game online không được quan tâm thực hiện, bởi thế học sinh cứ chơi, có thời gian là tới quán chơi. Chia sẻ của chủ quán nét: *"Tùy vào đặc điểm của từng đứa chứ cháu. Có đứa chơi 1 đến 2 giờ, nhưng cũng có đứa chơi từ sáng đến tối cho tới khi quán đóng cửa hoặc được bố mẹ tới tìm về chúng mới chịu về".*

Tiểu kết chương 2

Qua thực trạng công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa đã phản ánh một phần thực trạng về công tác xã hội học đường nói chung và công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online nói riêng. Tại nơi đây, các hoạt động chăm sóc, giáo dục học sinh đã được quan tâm thực hiện, song vì không có nhân viên công tác xã hội học đường, một số giáo viên khác phải làm công tác kiêm nghiệm trong tổ tham vấn và các hoạt động khác nên hiệu quả hoạt động chưa đáp ứng nhu cầu thực tiễn. Từ thực tế trên cho thấy, vai trò của nhân viên công tác xã hội học đường tại trường học là rất quan trọng trong việc thực hiện các hoạt động công tác xã hội tại trường học đối với học sinh nói riêng và với các đối tượng khác trong trường học nói chung để giải quyết vấn đề học đường trong thực tiễn.

CHƯƠNG 3
ỨNG DỤNG TIẾN TRÌNH CÔNG TÁC XÃ HỘI NHÓM VÀ ĐỀ XUẤT BIỆN PHÁP NÂNG CAO HIỆU QUẢ CÔNG TÁC XÃ HỘI NHÓM ĐỐI VỚI HỌC SINH NAM NGHIỆN GAME ONLINE TẠI TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ GIA HÒA, HUYỆN GIA VIỄN, TỈNH NINH BÌNH

3.1. Ứng dụng tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình

3.1.1. Lý do ứng dụng tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình

Công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online là phương pháp của công tác xã hội đối với nhóm học sinh nghiện game online. Đây là một tiến trình trợ giúp mà trong đó các thành viên trong nhóm được tạo cơ hội và môi trường có các hoạt động tương tác lẫn nhau, chia sẻ những mối quan tâm hay những vấn đề chung, tham gia vào các hoạt động nhóm nhằm đạt được những mục tiêu chung của nhóm, hướng đến giải quyết những mục đích của cá nhân, giải tỏa những vấn đề khó khăn. Trong hoạt động công tác xã hội nhóm, một nhóm học sinh ở mức nghiện game online được thành lập, sinh hoạt thường kỳ dưới sự điều phối của người trưởng nhóm (có thể là nhân viên xã hội và có thể là thành viên của nhóm) và đặc biệt là sự trợ giúp, điều phối của nhân viên xã hội (trong trường hợp trưởng nhóm là thành viên của nhóm)".

Với Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, mặc dù công tác xã hội học đường chưa được chính thức thành lập tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, nhưng từ những hoạt động thăm hỏi, hỗ trợ, tham vấn học đường của đội ngũ cán bộ, giáo viên ở đây cho thấy mô hình của hoạt động công tác xã hội đã và đang phát triển ở nơi đây. Cụ thể: Hàng năm, nhà trường đều xây dựng kế hoạch tham vấn tâm lý học đường đối với học sinh trong trường nhằm mục đích định hướng, giáo dục cho học sinh có khó khăn về tâm lý, tình cảm, những bức xúc của lứa tuổi, những vướng mắc trong học tập, sinh hoạt, trong hướng nghiệp hoặc những khó khăn của học sinh, cha mẹ học sinh gặp phải trong quá trình học tập và sinh hoạt tại trường, góp phần ổn định đời sống tâm hồn, tình cảm và hỗ trợ học sinh thực hiện nguyện vọng và ước mơ trong tương lai. Để hoạt động tham vấn học đường đạt hiệu quả, nhà trường đã thành lập tổ tham vấn với đội ngũ giáo viên có khả năng giải đáp, tham vấn các nội dung liên quan đến hướng nghiệp, chọn nghề và tuyển sinh lớp 10; tham vấn giáo dục giới tính - sức khỏe sinh sản vị thành niên; tham vấn liên quan đến giao tiếp, ứng xử với gia đình, giáo viên và bạn bè; tham vấn phương pháp học tập hiệu quả ở các môn học cho học sinh; tham vấn về các giá trị sống, kỹ năng sống; và các vấn đề khác theo mong muốn của học sinh… Phương pháp chủ yếu được nhà trường áp dụng là đưa ra những phân tích thiết thực giúp các em giải tỏa được về mặt tinh thần, để các em cảm thấy vững vàng, tự tin và trên cơ sở đó có thể giải quyết được vấn đề của mình theo hướng tích cực. Do chưa có giáo viên chuyên trách làm công tác tham vấn học đường nên các thành viên của tổ tham vấn thường xuyên phối kết hợp với giáo viên chủ nhiệm để thực hiện công tác tham vấn cho học sinh. Để đảm bảo hoạt động tham vấn diễn ra hiệu quả, nhà trường bố trí ghép với phòng y tế học đường để thực hiện hoạt động tham vấn.

Từ những hoạt động ở trên, ta có thể thấy rằng: Những hoạt động mà cán bộ, giáo viên Trường Trung học cơ sở Gia Hòa đã thực hiện dù chưa mang tính chất của công tác xã hội chuyên nghiệp, chưa bao phủ hết đối tượng của công tác xã hội trong trường học nhưng kết quả hoạt động của nhà trường đã phần nào cải thiện tốt mối quan hệ giữa học sinh với học sinh, học sinh với thầy cô giáo và các vấn đề cá nhân của học sinh. Tuy nhiên, do vẫn còn thiếu vai trò của nhân viên công tác xã hội chuyên nghiệp nên quá trình trợ giúp với các đối tượng tại trường học nói chung và học sinh nghiện game online nói riêng vẫn chưa đạt hiệu quả như mong đợi. Chính vì vậy, việc xây dựng mô hình trị liệu đối với nhóm học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa là việc làm hết sức cần thiết không chỉ với học sinh ở mức nghiện game online mà còn cần thiết đối với chính gia đình có học sinh ở mức nghiện game online và trường học cũng như cộng đồng nơi đây. Vì vậy, trong phạm vi nghiên cứu, học viên lựa chọn phương pháp công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa và xây dựng mô hình trị liệu đối với nhóm.

3.1.2. Ứng dụng tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình

Bước 1. Giai đoạn chuẩn bị và thành lập nhóm

1.1. Xác định mục đích hỗ trợ nhóm

Học viên bắt đầu hoạt động từ tìm hiểu thực trạng đến xây dựng và tiến hành can thiệp theo mô hình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online từ thực tiễn tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa. Từ đó đề ra các giải pháp can thiệp trị liệu với nhóm Thân chủ nghiện game online trong thực tiễn.

Mục đích chung

Giảm thời gian chơi game online với nhóm học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

Mục tiêu cụ thể

Khảo sát thực trạng nghiện game online ở học sinh nam tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

Thành lập nhóm can thiệp trị liệu với nhóm học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

Xây dựng mô hình can thiệp trị liệu: Mô hình công tác xã hội đối với nhóm học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

1.2. Đánh giá khả năng thành lập nhóm

1.2.1. Đánh giá khả năng tham gia của các thành viên nhóm

Trong quá trình thực hành, học viên tiếp cận với nhóm thân chủ có độ tuổi gần nhau, cùng học tập tại một trường, cùng giới tính và điều đặc biệt họ đều có chung đặc điểm nghiện game online. Sau quá trình tác động bằng hình thức truyền thông của học viên và các đồng chí cán bộ/giáo viên tại trường, nhóm thân chủ tự nguyện tham gia hoạt động nhóm là 7/16 học sinh (16 học sinh trong giới hạn nghiện game online qua khảo sát ban đầu của học viên). Từ những điều kiện đã nêu trên, học viên nhận thấy khả năng thành lập nhóm can thiệp trị liệu với học sinh nam nghiện game online từ thực tiễn tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa bước đầu đã thành công với số lượng thành viên nhóm ban đầu là 7 học sinh nam ở mức nghiện game online.

1.2.2. Đánh giá khả năng tài trợ nhóm và các nguồn lực khác

Ngày nay, giáo dục của đất nước ta đã trải qua nhiều thế kỷ và sự nghiệp giáo dục của nhân dân ta qua hơn 60 năm dưới chính quyền cách mạng, luôn chứng tỏ đó là một sự nghiệp của toàn dân. Toàn dân tham gia giáo dục, toàn xã hội quan tâm đến giáo dục vì đó là công việc “Trồng người” của mỗi gia đình, mỗi họ tộc, mỗi làng xã và của toàn xã hội.

Và nhà trường là môi trường văn hoá giáo dục của địa phương, nơi trực tiếp tiến hành công tác giáo dục và phối hợp với các môi trường gia đình và xã hội để làm công tác giáo dục, các lực lượng xã hội chăm lo xây dựng môi trường nhà trường từ cảnh quan nhà trường, cơ sở hạ tầng, nền nếp kỷ cương, không khí học tập, niềm vui của trẻ đến trường, quan hệ lành mạnh, trong sáng, tình cảm "tất cả vì học sinh thân yêu: kính thầy, yêu bạn, tiên học lễ hậu học văn... Ngược lại nhà trường cũng phải là nơi tiếp nhận sự tham gia, giám sát, đánh giá của gia đình và xã hội về chất lượng giáo dục, về môi trường sư phạm một cách trực tiếp hoặc gián tiếp.

Chính vì những lý do đó, trong những năm qua Trường Trung học cơ sở Gia Hòa luôn nhận được sự quan tâm của cấp ủy Đảng, chính quyền địa phương và các tổ chức/cá nhân tham gia trong quá trình xây dựng và phát triển trường. Với học viên, trong quá trình thực hiện hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa luôn nhận được sự quan tâm tạo điều kiện giúp đỡ của Ban giám hiệu, các đồng chí giáo viên tại trường cũng như cấp ủy Đảng nơi đặt địa điểm của trường và gia đình có thành viên tham gia hoạt động trong nhóm. Bởi mục đích thành lập nhóm mà học viên chia sẻ cũng là một trong những tiêu chí mà cá nhân mỗi thành viên trong nhóm cũng như gia đình, nhà trường, cộng đồng đã và đang hướng tới. Vì vậy, khi xây dựng hoạt động nhóm học viên đã nhận được sự hợp tác của các khách thể có liên quan trong đó có sự tạo điều kiện của Trường Trung học cơ sở Gia Hòa về cơ sở vật chất (Địa điểm sinh hoạt nhóm, các trang thiết bị cần thiết cho hoạt động nhóm: phòng máy tính, điện, nước và 200.000đ tiền mặt được trích từ quỹ hoạt động đội Thiếu niên tiền phong Hồ Chí Minh của trường, 500.000đ từ quỹ xã hội hóa giáo dục từ trường), cùng với đó là nguồn nhân lực là các đồng chí cán bộ/giáo viên sẽ tham gia hỗ trợ khi có đề xuất trong hoạt động của nhóm).

Ngoài ra: khi tìm hiểu suy nghĩ của thành viên gia đình có thành viên nghiện game online, học viên cũng đã nhận được sự ủng hộ về tinh thần và mong muốn tham gia hoạt động của các bậc phụ huynh học sinh trong quá trình can thiệp trị liệu với nhóm thân chủ ở mức nghiện game online.

Với các nguồn lực được kể trên, học viên còn liên hệ với cán bộ phụ trách Đoàn thanh niên tại địa phương cùng tham gia hỗ trợ và cũng nhận được phản hồi tích cực sẽ cùng tham gia hoạt động với nhà trường và học viên.

***Như vậy*:** Sau quá trình khảo sát nguồn lực, học viên nhận thấy các nguồn hỗ trợ và các nguồn lực khác đã kể trên là nguồn lực tiềm năng trong hỗ trợ nhóm thân chủ đồng thời phù hợp với mục đích hoạt động của các tổ chức, cá nhân cũng như gia đình có liên quan tới nhóm thân chủ.

1.3. Thành lập nhóm

Trong quá trình thu thập thông tin qua phiếu khảo sát ý kiến, học viên xác định được những học sinh có biểu hiện nghiện game online. Sau đó học viên xin phép Ban giám hiệu mời nhóm học sinh này tới phòng bộ môn của tổ Khoa học xã hội cùng với phụ huynh học sinh của các em và có sự tham gia của đồng chí Tổng phụ trách đội và đại diện Ban giám hiệu cũng như một số đồng chí giáo viên chủ nhiệm lớp có học sinh nghiện game online và trao đổi về tác động của game online tới người chơi ở mức độ nghiện và đề xuất của học viên về việc thành lập nhóm thân chủ thông qua tiến trình công tác xã hội nhóm để cải thiện thực trạng nghiện game online của các em trên tinh thần tự nguyện của chính các em.

Sau quá trình trao đổi, học viên đã nhận được sự đồng ý của 7/16 học sinh ở mức độ nghiện game online tham gia hoạt động nhóm. Đồng thời tại đây, học viên xin phép Ban giám hiệu nhà trường thành lập nhóm can thiệp trị liệu với nhóm học sinh nam nghiện game online với số lượng 07 thành viên và học viên là người chịu trách nhiệm chính trong các hoạt động của nhóm và

thành viên nhóm là người chịu trách nhiệm liên đới. Kết thúc hoạt động truyền thông, học viên mời các vị đại biểu trở về phòng hội đồng và mời các thành viên trong nhóm ở lại để chia sẻ thông tin cá nhân qua phiếu lí lịch, đồng thời học viên cũng trao đổi với các thành viên nhóm về thời gian tổ chức buổi sinh hoạt đầu tiên của nhóm và hẹn ngày gặp mặt đầu tiên với nhóm. (Thời gian được thành viên nhóm lựa chọn vào ngày 06/04/2017).

1.4. Định hướng cho các thành viên trong nhóm

Sau khi thành lập nhóm, học viên xây dựng tiếp các hoạt động tiếp sau của nhóm; trong đó học viên chú trọng xây dựng trước tiên là buổi sinh hoạt nhóm đầu tiên. Và định hướng cho các thành viên trong nhóm xác định được mục đích hoạt động của nhóm, hình thức hoạt động của nhóm, tiến trình hoạt động với nhóm,… cụ thể:

Mục đích can thiệp trị liệu với nhóm (Nhu cầu của thành viên nhóm): *"Giảm thời gian chơi game online"*.

Hình thức hoạt động của nhóm: *"Can thiệp trị liệu"*.

Tiến trình hoạt động với nhóm được thực hiện thông qua các bước của tiến trình Công tác xã hội nhóm, cụ thể:

Bước 1. Giai đoạn chuẩn bị và thành lập nhóm.

Bước 2. Giai đoạn nhóm bắt đầu hoạt động.

Bước 3. Giai đoạn can thiệp/thực hiện nhiệm vụ.

Bước 4. Giai đoạn kết thúc.

1.5. Chuẩn bị môi trường

1.5.1. Chuẩn bị cơ sở vật chất

Học viên có ý kiến đề nghị với Ban giám hiệu trường đồng ý cho học viên và nhóm được sử dụng phòng của tổ Khoa học xã hội để thuận tiện cho các thành viên nhóm trong quá trình đi lại và có bầu không khí thoải mái, an toàn.

Đồng thời với đó, học viên có ý kiến đề nghị Ban giám hiệu cho phép sử dụng phòng tin học 2h/ngày trong thời gian 2 tuần đầu tiên trong thời gian sinh hoạt nhóm và 1h/ngày trong thời gian 2 tuần tiếp sau của quá trình sinh hoạt nhóm vào các buổi chiều thứ 3 và thứ 5 hàng tuần. Các cơ sở vật chất này do học viên quản lý và chịu trách nhiệm trực tiếp khi có mất mát hay hư hỏng xảy ra, còn các thành viên nhóm là người chịu trách nhiệm gián tiếp khi có mất mát, hư hỏng xảy ra.

1.5.2. Chuẩn bị kế hoạch tài chính

Học viên xây dựng kế hoạch dự trù tài chính cho các hoạt động của nhóm: Nước uống, chi phí điện, nước sinh hoạt (chi phí trong thời gian nhóm hoạt động tại trường); chi phí trải nghiệm leo núi gần nơi cư trú… (Bảng 3.1). Nguồn tài chính được huy động từ quỹ hoạt động của Đội, quỹ xã hội hóa… của trường.

Bảng 3.1. Kế hoạch dự trù cho hoạt động nhóm

STT	Mục cần chi	Chi phí (VNĐ)	Nguồn	Ghi chú
1	- Tổ chức các hoạt động trò chơi: đá bóng, đá cầu, đánh cầu lông,...	375.000	Mượn đồ từ kho TBDH, phòng máy tính của trường.	
2	- Nước uống.	65.000	Chi phí của nhóm	
3	- Phô tô tài liệu hoạt động nhóm.	50.000	Chi phí của nhóm	

4	- Tổ chức hoạt động dã ngoại tại khu du lịch Vân Long, leo núi thứ 6 (tuần thứ 2).	225.000	Chi phí của nhóm	
5	- Kinh phí phát sinh, liên hoan chia tay nhóm	360.000	Chi phí của nhóm	
Tổng chi phí		**1.075.000**		

Bước 2. Giai đoạn nhóm bắt đầu hoạt động

2.1. Các hoạt động trong giai đoạn nhóm bắt đầu hoạt động

2.1.1. Giới thiệu các thành viên trong nhóm

Trước tiên, học viên sẽ là người làm mẫu chia sẻ một số thông tin về bản thân với nhóm: tên của học viên, tuổi, quê quán, nghề nghiệp, những sở thích của học viên … với thái độ gần gũi và tạo niềm tin trong nhóm và đề nghị các thành viên trong nhóm lần lượt chia sẻ những thông tin về bản thân; đồng thời với đó học viên đề nghị các thành viên trong nhóm trả lời các câu hỏi mà học viên chuẩn bị sẵn để giúp các em tự khám phá về bản thân và chia sẻ lại với nhóm về những thông tin mà các em đã khám phá được về bản thân qua phiếu hỏi để các thành viên nhóm có cơ hội hiểu hơn về nhau. Đồng thời đây cũng là cơ hội để học viên hiểu hơn về từng thành viên trong nhóm của mình để có phương pháp can thiệp phù hợp với đặc điểm của từng thành viên và đặc điểm chung của nhóm. (Sau khi phát phiếu hỏi tới các thành viên trong nhóm, học viên xin các thành viên trong nhóm được ghi chép lại những thông tin mà thành viên trong nhóm đã chia sẻ để được hiểu hơn về mong muốn cũng như thế mạnh mà các em có. Phiếu hỏi có nội dung “Một số câu hỏi giúp chúng ta tự khám phá bản thân mình”. (Nội dung của phiếu hỏi được đính kèm trong **Phụ lục 6_3.1**).

2.1.2. Làm rõ mục đích hỗ trợ nhóm của học viên

Với nội dung này, học viên sẽ đề nghị thành viên nhóm chơi trò chơi: "Viết về điều bạn mong đợi trong cuộc sống". (Nội dung được đính kèm ở **Phụ lục 6_3.2**). Với trò chơi này, học viên sẽ xác định được mục đích của các em học sinh đến với nhóm là gì. Và định hướng với các em rằng: Trước khi nguyện vọng đó được thực hiện thì các em cần giảm thời gian chơi game online và tập trung vào học tập. Và học viên ở đây là để hỗ trợ và đồng hành cùng các bạn trong hoạt động giảm dần thời gian chơi game online.

2.1.3. Xây dựng mục tiêu nhóm

Học viên sẽ trình bày lý do nhóm được thành lập và mục tiêu của nhóm trong suốt tiến trình hoạt động như đã đề cập là "Giảm thời gian chơi game online". Sau đó, học viên mời các thành viên trong nhóm chia sẻ thêm ý kiến, cũng như mong muốn của mình đối với học viên trong quá trình tham gia hoạt động nhóm. Và học viên, tóm lược lại nội dung mà thành viên nhóm đã chia sẻ tại thời điểm đó.

2.1.4. Thảo luận đưa ra nguyên tắc bảo mật thông tin của nhóm

Như chúng ta đã biết, một trong những nguyên tắc của công tác xã hội là bảo mật thông tin cá nhân của thân chủ. Trong hoạt động công tác xã hội đối với nhóm thân chủ thì nguyên tắc bảo mật cần áp dụng với các thành viên tham gia trong nhóm. Học viên sẽ giải thích tại sao nhóm cần đưa ra nguyên tắc bảo mật thông tin như: trong quá trình hoạt động nhóm, học viên và các thành viên nhóm cần có thông tin về nhau để hiểu và chia sẻ với nhau, và có những thông tin khi được công bố có thể gây ảnh hưởng tới thành viên được đề cập tới trong nhóm hoặc người thân của thành viên đó, hoặc điều mà thành viên nhóm nói ra làm mất tín nhiệm và bôi nhọ thành viên đó. Đó là những thông báo về bệnh tật, về các thói quen xấu, các bệnh tâm thần, các xung đột trong gia đình, về tội lỗi trong quá khứ và hiện nay. Thông tin này chỉ có thể

được sử dụng vì mục đích hoạt động của nhóm, không cần phải công bố, trừ những trường hợp do luật định và có liên quan đến khả năng bạo lực, gây tổn thương cho người khác.

Đồng thời với đó, học viên đề nghị: Nếu trong nhóm có thành viên tiết lộ về những thông tin bảo mật của nhóm được đề cập ở trên thì thành viên đó sẽ tự rút ra khỏi hoạt động của nhóm và bị phạt lao động công ích theo kế hoạch lao động mà nhà trường đã xây dựng.

2.1.5. Định hướng phát triển của nhóm

Sau những buổi sinh hoạt, học viên tóm lược nội dung mà nhóm đã triển khai và đề nghị nhóm đưa ra đánh giá hoạt động đó so với mục tiêu đề ra. Khi hoạt động đúng hướng thì khuyến khích nhóm thực hiện các hoạt động tiếp theo, khi hoạt động có lệch lạc lớn so với mục tiêu ban đầu thì học viên đề nghị nhóm trao đổi và đưa ra biện pháp khắc phục những điểm đó.

2.1.6. Thỏa thuận các công việc của nhóm

Trước tiên, học viên cùng các thành viên của nhóm thảo luận để đưa ra thời gian sinh hoạt nhóm phù hợp với thời gian học tập của các thành viên và chính học viên.

Học viên cùng các thành viên bầu ra nhóm trưởng, cũng như thư ký của nhóm trong quá trình nhóm hoạt động, bạn nào có năng khiếu về lĩnh vực nào thì chia sẻ với học viên để có thể phát huy được điểm mạnh đó của thành viên nhóm trong môi trường hoạt động nhóm và cả môi trường nơi thành viên nhóm đang học tập và sinh sống. Nhóm trưởng sẽ được bầu thông qua sự thống nhất của 2/3 trong số ý kiến tán thành của các thành viên nhóm, trong quá trình hoạt động nhóm sẽ có sự luân phiên thay đổi trong thời gian 2 tuần/lần, để các thành viên trong nhóm được trải nghiệm vai trò của người

trưởng nhóm và nâng cao tính trách nhiệm của thành viên đối với nhóm. Trưởng nhóm sẽ tự lựa chọn thư ký cho mình để theo dõi các hoạt động của nhóm và thay mặt trưởng nhóm khi trưởng nhóm không tham gia được hoạt động nhóm vào buổi sinh hoạt của nhóm.

Tiếp đó, học viên sẽ cùng thành viên nhóm trao đổi về nội quy hoạt động của nhóm. Nội quy hoạt động của nhóm được học viên xây dựng sẵn và xin ý kiến của các thành viên về nội quy hoạt động đó. Nếu các thành viên nhóm tán thành thì nội quy sẽ được triển khai, nếu có ý kiến khác về nội quy của nhóm thì học viên cần trao đổi công khai trước các thành viên nhóm và tóm lược lại nội dung của nội quy đó trước các thành viên nhóm và xin ý kiến thống nhất thông qua hình thức biểu quyết bằng giơ tay. Bên cạnh đó cũng cần thống nhất hình thức thưởng và phạt nếu như có thành viên làm tốt và không tốt các hoạt động theo yêu cầu của nhóm.

Ngoài ra: Học viên cần trao đổi với các thành viên nhóm về tinh thần hoạt động nhóm như: tinh thần tương thân, tương ái, tinh thần đoàn kết trong các hoạt động nhóm, tinh thần tán thành các hoạt động của nhóm sẽ được thông qua nếu có sự thống nhất ý kiến của ít nhất 2/3 thành viên trong nhóm.

Nội dung cuối cùng trong hoạt động nhóm của buổi đầu tiên: Học viên sẽ cùng nhóm thảo luận về nội dung các buổi họp nhóm tiếp theo, và các hoạt động mà nhóm sẽ thực hiện trong hoạt động ấy.

2.1.7. Dự đoán những khó khăn cản trở

Nội dung hoạt động nhóm trong buổi đầu tiên kéo dài có thể làm áp lực tâm lý lên các thành viên nhóm vì thế mà có thể có thành viên rút lui khỏi hoạt động nhóm ngay ở buổi sinh hoạt đầu tiên này.

**. Những khó khăn từ bên ngoài*

Không nhận được sự hỗ trợ từ các bộ phận có liên quan tại trường học về cả vật chất và tinh thần.

Không nhận được sự đồng tình của phụ huynh thân chủ khi hoạt động nhóm diễn ra nhiều.

**. Những khó khăn bên trong nhóm*

Thời gian sinh hoạt nhóm chưa linh động bởi thành viên trong nhóm có lịch học cả tuần từ thứ 2 đến thứ 7, còn Học viên thì theo học thứ 7 và chủ nhật.

Dễ tạo ra sự căng thẳng trong nhóm làm việc khi một người trình bày quan điểm của mình thường bị ngắt lời, chỉ trích ý kiến bởi các thành viên khác trong nhóm.

Thành viên trong nhóm không chủ động chia sẻ suy nghĩ của bản thân và đồng ý tất cả với ý kiến mà học viên định hướng.

2.2. Vai trò của học viên

2.2.1. Khích lệ động cơ các thành viên thực hiện mục tiêu đề ra

Học viên chú ý quan sát, theo dõi để xem có những ý kiến hay biểu hiện cụ thể nào của các thành viên và xử lý bằng các lý giải (hành động) cụ thể như họp thảo luận và hiểu rõ hơn về tiến trình nhóm và vai trò của các em trong quá trình giải quyết vấn đề.

Học viên động viên, an ủi kịp thời và làm cho các thành viên hiểu những dao động của họ và vấn đề nhỏ và là hiện tượng tự nhiên khi các em tham gia vào một số hoạt động của nhóm.

2.2.2. Cân bằng giữa nhiệm vụ, yếu tố tình cảm, xã hội của tiến trình nhóm

Học viên cần chú ý dành nhiều thời gian cho việc chia sẻ tâm tư, tình cảm cũng như chú ý đến các yếu tố trong quan hệ xã hội của nhóm thân chủ (quan hệ với người thân trong gia đình, với bạn bè, thầy (cô) giáo...).

2.2.3. Giúp thành viên nhóm cảm nhận họ là một phần của nhóm

Thông qua yếu tố:

Tạo cảm giác an toàn và thoải mái trong nhóm.

Tìm kiếm sự tương đồng và tôn trọng sự khác biệt giữa các thành viên.

Bước 3. Giai đoạn can thiệp (thực hiện nhiệm vụ)

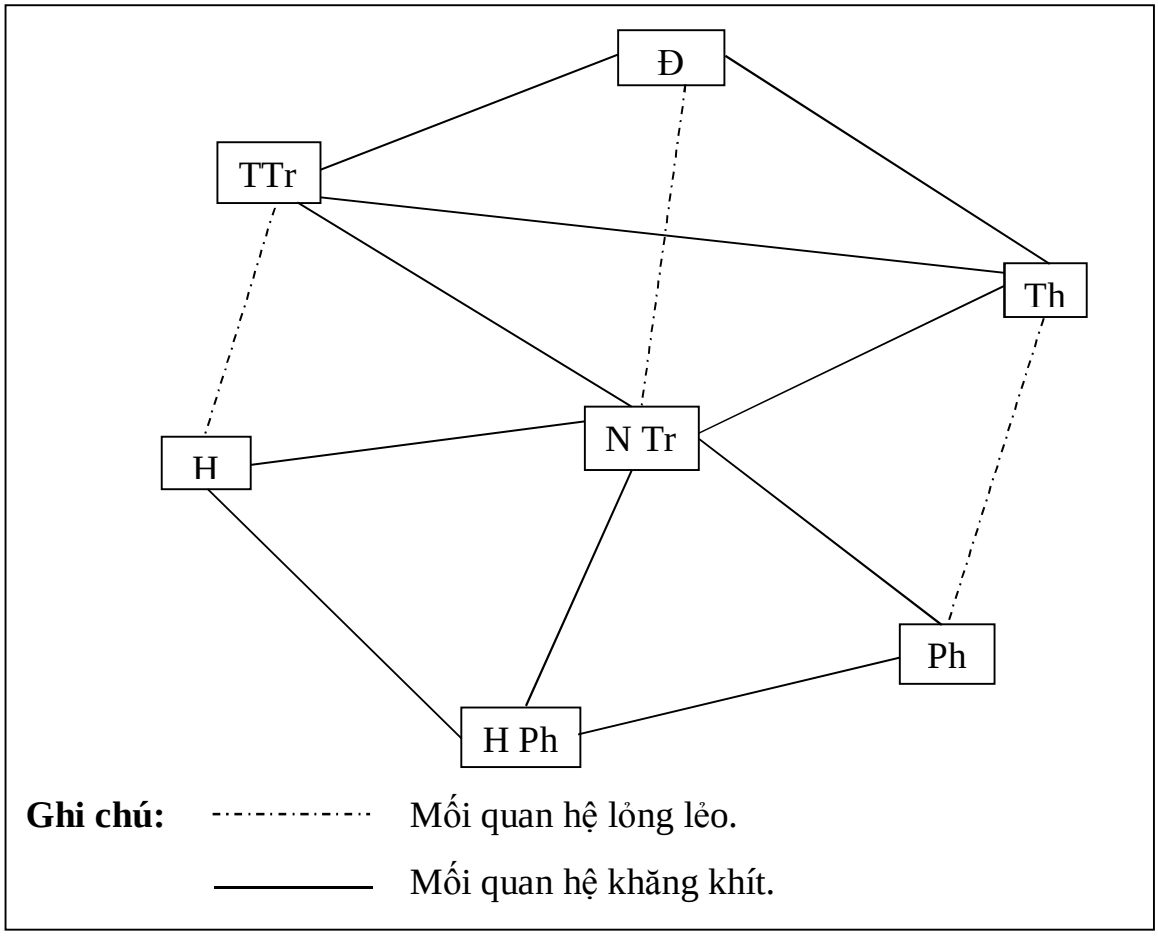
3.1. Một số hoạt động chính

3.1.1. Chuẩn bị các cuộc họp nhóm

Hoạt động nhóm diễn ra trong buổi chiều thứ 5 hàng tuần, mỗi buổi sinh hoạt có thời gian từ 90 phút đến 120 phút. (Bắt đầu từ 14h00).

Tại các buổi họp nhóm, học viên chuẩn bị các nội dung cụ thể: Nội dung tham vấn, nội dung trò chơi và các tài liệu liên quan đến các nội dung về phòng, chống tác hại của game online đối với nhóm thân chủ,… Thông qua tài liệu cùng với tham vấn của học viên, nhóm thân chủ có thể nhận thức được trách nhiệm cũng như quyền lợi của bản thân…

Xác định mô hình tương tác nhóm hiện tại của nhóm học sinh:



Sơ đồ 3.1. Sơ đồ tương tác nhóm hiện có của các em học sinh

3.1.2. Tổ chức các bước trị liệu nhóm có kế hoạch

Thành viên nhóm cùng nhau thống nhất sau khi đã xác định được mục tiêu trước mắt và lâu dài, xây dựng kế hoạch hành động **(Phụ lục 5_3.3)**. Và triển khai kế hoạch hành động nhóm như kế hoạch hành động đã xây dựng.

Vấn đề chăm sóc sức khỏe: Trong các buổi sinh hoạt nhóm các thành viên sẽ chia sẻ các vấn đề sức khỏe của mình và cách xử trí, các thông tin về chăm sóc sức khỏe, tác động của game online tới người chơi ở mức độ nghiện.

Vấn đề học tập: Học viên sẽ liên hệ với giáo viên các bộ môn chủ đạo để hướng dẫn các em giải đáp các bài tập mà các em thấy khó hiểu khi mà các em chưa tự tin chia sẻ trên lớp.

Với vấn đề tham gia các hoạt động tại trường và cộng đồng: Học viên chủ động đề nghị đồng chí Tổng phụ trách Đội và đồng chí Bí thư Đoàn thanh niên ở cơ sở tạo điều kiện để các em tham gia hoạt động văn hóa, văn nghệ, thể dục, thể thao và các hoạt động xã hội khác… Đề nghị đồng chí Tổng phụ trách đội để các em làm người theo dõi hoạt động tập luyện thể dục, thể thao ở các lớp để các em thấy được tầm quan trọng của việc tập luyện và bù lại khoảng thời gian mà trước đây các em thường dùng để trêu trọc bạn bè hoặc nói chuyện riêng trong giờ học, tập luyện để các em thấy được vai trò của mình trong việc quan sát, thúc đẩy hoạt động thể dục, thể thao của trường…

3.1.3. Giám sát, đánh giá tiến bộ của nhóm

Khi tham gia vào các hoạt động của trường, lớp và hoạt động tại gia đình, các thành viên nhóm sẽ nâng cao được kỹ năng quản lý thời gian, kỹ năng hòa nhập cộng đồng, chăm sóc sức khỏe, học tập…

Học viên sẽ phối hợp với phụ huynh học sinh của nhóm thân chủ giám sát hoạt động của những thành viên trong nhóm và đưa ra đánh giá tiến độ đạt

được mục đích của từng thân chủ và của cả nhóm. Khi tiến độ không đạt yêu cầu đề ra, học viên cần tổ chức họp nhóm đột xuất để tìm hiểu nguyên nhân, cùng nhóm trao đổi phương pháp tháo gỡ…

Do các thành viên nhóm đều ở trong tuổi vị thành niên, nhóm tuổi có những biến đổi lớn về tâm lý lứa tuổi nên học viên cần chủ động phối hợp với gia đình và nhà trường trong hỗ trợ tâm lý với các em.

3.2. Yêu cầu đối với học viên

3.2.1.Thu hút sự tham gia, tăng cường năng lực giữa các thành viên trong nhóm

Thu hút sự tham gia và tăng cường năng lực giữa các thành viên trong nhóm là một hoạt động quan trọng trong giai đoạn này. Để đạt được mục đích của nhóm cần có sự tham gia đầy đủ của các thành viên trong nhóm vào quá trình hỗ trợ và tăng cường năng lực để các thành viên có thể dần dần tự giải quyết khó khăn của mình trong quá trình can thiệp trị liệu nhóm và ngay cả khi nhóm kết thúc hoạt động.

Học viên giúp nhóm thân chủ khai thác và tin tưởng vào những điểm mạnh của mình, để các em có thể tự giải quyết vấn đề mà các em gặp phải một cách tốt nhất.

Để các thành viên trong nhóm tham gia tích cực và tăng cường được năng lực, học viên cần áp dụng nhiều cách thức, kỹ thuật khác nhau. Ngay cả trong việc lên kế hoạch các hoạt động cũng có thể lôi kéo sự tham gia của các thành viên nhóm. Và cách thức hướng dẫn, tạo sự chủ động cho các em cũng góp phần tăng cường năng lực cho các em.

3.2.2. Hỗ trợ các thành viên trong nhóm đạt được các mục tiêu của họ

Hỗ trợ các thành viên trong nhóm đạt được mục tiêu là công việc trọng tâm, hết sức quan trọng của học viên trong giai đoạn này. Để thực hiện được

hoạt động, học viên cần giúp nhóm thân chủ thỏa thuận được mục tiêu cụ thể và triển khai các hoạt động của nhóm.

Trong quá trình thực hiện các hoạt động, các thành viên trong nhóm gặp không ít những khó khăn, học viên cần quan tâm, giúp các thành viên vượt qua khó khăn, rào cản gây cản trở việc thực hiện các hoạt động hướng tới mục tiêu, mục đích của cả nhóm.

3.2.3. Làm việc với những thành viên đối kháng

Trong giai đoạn này học viên cần xem thái độ của các thành viên trong nhóm từ đó có những biện pháp duy trì bầu không khí nhóm. Hoạt động nhóm là một bước quan trọng và không thể tránh khỏi việc có xung đột nhóm vì thế học viên cần có kỹ năng, phương pháp giải quyết ổn thỏa để nhóm không bị phân chia thành các bè phái khác nhau và không bị tan rã.

Bước 4. Giai đoạn kết thúc

Qua sinh hoạt nhóm, các em đã cùng nhau xác định một số vấn đề khó khăn phát sinh khi hoạt động nhóm và cùng nhau giải quyết khi vấn đề phát sinh đó là: Không có mục tiêu chung và có những ý kiến trái chiều gây xung đột.

Qua các hoạt động nhóm, các thành viên nhóm đã có thêm được những kiến thức, hiểu biết về game online và tác động của nó đối với người chơi, cách thức để các thành viên giảm dần thời gian chơi game online và tập trung vào hoạt động và tham gia các hoạt động có ích cho bản thân mỗi em và cho cộng đồng, xã hội.

Mô tả một số buổi sinh hoạt nhóm diễn ra trong tiến trình thực nghiệm công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình

**. Sinh hoạt nhóm buổi 1*

Địa điểm: Phòng họp của tổ Khoa học xã hội tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

Mục đích: Làm quen với các thành viên trong nhóm thông qua hoạt động tự giới thiệu và xây dựng các mục tiêu, nội quy của nhóm trong quá trình hoạt động nhóm, bầu nhóm trưởng của nhóm.

Cách tiến hành hoạt động:

Học viên giới thiệu về bản thân gồm: tên, tuổi, địa chỉ, điểm mạnh và điểm yếu của bản thân.

Học viên đề nghị các em học sinh giới thiệu về bản thân. Sau khi HSNG chia sẻ những thông tin về bản thân, HV ghi nhận những thông tin chia sẻ của HSGN.

Học viên đề nghị HSGN chia sẻ thông tin chi tiết hơn thông qua phiếu hỏi: "Một số câu hỏi giúp chúng ta tự khám phá bản thân" ở phụ lục 7 trong thời gian 5 phút. HV cảm ơn các thông tin mà HSNG đã chia sẻ.

Học viên cùng nhóm trao đổi về mục tiêu và nội quy hoạt động, thời gian hoạt động của nhóm và chốt lại mục tiêu vì sao nhóm cần xây dựng mục tiêu cũng như xây dựng nội quy hoạt động của nhóm.

Kết luận

Học viên và HSNG hiểu thông tin về nhau và xây dựng được mục tiêu sinh hoạt nhóm, thời gian sinh hoạt nhóm.

**. Sinh hoạt nhóm buổi 2*

Địa điểm: Sân thể dục thể thao tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

Mục đích: Thay đổi thói quen đối với nhóm học sinh từ chơi game online sang chơi các trò chơi và các hoạt động thể dục thể thao.

Cách tiến hành hoạt động: Tổ chức hoạt động nhóm đối với các em học sinh thông qua trò chơi: đá bóng, đánh cầu lông.

Kết luận: Thông qua trò chơi các em HSNG sẽ có thời gian giải trí thoải mái, đồng thời có cơ hội hiểu hơn về nhau. Thông qua hoạt động này, HV sẽ quan sát được cá tính của từng học sinh trong nhóm.

**. Sinh hoạt nhóm buổi 3, 4*

Địa điểm: Phòng sinh hoạt của tổ Khoa học xã hội tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

Mục đích: Chia sẻ kỹ năng mềm, những thông tin về game online đối với nhóm học sinh nghiện game online, trị liệu nhóm thông qua tham vấn nhóm - nhóm trị liệu.

Cách tiến hành hoạt động:

Học viên đề nghị các thành viên nhóm trao đổi về game online, tác động của game online tới người chơi, gia đình có người chơi và cả cộng đồng.

Học viên ghi nhận những ý kiến chia sẻ của nhóm học sinh và chốt lại những ý kiến phù hợp mà các em đã chia sẻ.

Học viên đề nghị nhóm sắm vai giải quyết tình huống: "Ứng xử của cha mẹ khi có con nghiện game online".

Học viên đề nghị các thành viên khác đánh giá vai sắm của các bạn trong nhóm. Sau đó học viên ghi nhận ý kiến chia sẻ của các bạn trong nhóm và chia sẻ với các em về những tình huống đã và đang diễn ra trong cuộc sống và nỗi lòng của bậc làm cha làm mẹ khi có con nghiện game online nhằm đánh thức suy nghĩ tích cực trong bản thân mỗi em - hướng các em tới những cái "chân, thiện, mỹ" của cuộc sống.

Kết luận

Giúp các em học sinh hòa nhập tốt hơn với cuộc sống và có kỹ năng cơ bản để ứng phó với các vấn đề trong cuộc sống cũng như hiểu rõ tác động của game online tới chính bản thân các em và gia đình, cộng đồng.

**. Sinh hoạt nhóm buổi 6*

Địa điểm: Phòng sinh hoạt của tổ Khoa học xã hội tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

Mục đích: Học sinh biết lập kế hoạch thay đổi hành vi để đạt mục tiêu giảm nghiện game online cũng như các mục tiêu khác trong cuộc sống.

Cách tiến hành hoạt động:

Học viên đề nghị các thành viên trong nhóm chia sẻ về những giải pháp mà các em đã từng áp dụng để giảm thời gian chơi game online, điều gì làm cản trở cho việc giảm thời gian chơi game online đối với các em, điều gì thúc đẩy các em thay đổi thời gian chơi game online và ghi chép tất cả những ý kiến mà học sinh chia sẻ lên bảng.

Học viên chia sẻ thêm những giải pháp khác mà học sinh chưa chia sẻ.

Tổ chức hoạt động sắm vai về chủ đề "Em hành động để giảm nghiện game online"

Ghi nhận những chia sẻ của các em học sinh thông qua vai diễn và chốt lại để học sinh nắm rõ giải pháp giảm nghiện game online; xây dựng kế hoạch giảm nghiện game online đối với nhóm và đưa vào thử nghiệm đối với nhóm.

Kết luận

Xác định được điều cản trở cũng như thúc đẩy hành vi chơi game online đối với mỗi học sinh trong nhóm.

Xây dựng được kế hoạch giảm nghiện game online đối với nhóm.

**. Sinh hoạt nhóm buổi 7*

Địa điểm: Phòng sinh hoạt của tổ Khoa học xã hội tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

Mục tiêu: Đánh giá những hoạt động mà nhóm đã thử nghiệm nhằm giảm thời gian chơi game online. Cùng với đó là rút kinh nghiệm về các hoạt động mà nhóm học sinh đã thực hiện. Kết thúc hoạt động (chuyển giao).

Cách tiến hành hoạt động:

Học viên đề nghị học sinh chia sẻ những thông tin và các em đã làm được khi thử nghiệm áp dụng kế hoạch giảm nghiện game online đối với bản thân.

Học viên chia sẻ lại những thông tin mà gia đình, nhà trường chia sẻ trong thời gian các em thực hiện thử nghiệm cai game online và qua ghi chép theo dõi của học viên cũng như test đánh giá mức độ nghiện game online đối với nhóm học sinh sau khi tham gia hoạt động nhóm.

Học viên tổng kết lại hoạt động với nhóm và thực hiện chuyển giao hoạt động tới cán bộ phụ trách ở trường để họ tiếp tục hoạt động hỗ trợ các em giảm và cai game online.

Kết luận: Xác định được kế hoạch giảm nghiện game online phù hợp đối với nhóm học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, đồng thời là tiền để để giảm nghiện game online cũng như cai nghiện game online đối với các em học sinh khác tại trường cũng như tại các địa điểm khác.

(Diễn tiến một số buổi sinh hoạt đối với nhóm HSNG đính kèm phụ lục 8)

3.1.3. Kết quả ứng dụng tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình

Quá trình ứng dụng công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường trung học cơ sở Gia Hòa, đặc biệt là hoạt động tổ chức hoạt động nhóm, học viên nhận thấy giả thuyết của đề tài là đúng, cụ thể là:

Qua quá trình giáo dục kỹ năng sống với những hoạt động cụ thể như chia sẻ kỹ năng quản lý thời gian, kỹ năng xác lập mục tiêu, kỹ năng hợp tác và chia sẻ đã giúp cho kỹ năng sống của học sinh tăng lên đáng kể và mang tính bền vững, ở đó các em nhận thức được game online là loại game trực

tuyến, tác động của game online tới chính bản thân các em ở các khía cạnh sức khỏe, học tập, tiền bạc, thời gian… và giúp các em có những hành vi tích cực, thay đổi thói quen chơi game online từ chỗ chơi rất thường xuyên, thường xuyên giảm tới bình thường và không thường xuyên.

Với việc tổ chức hoạt động nhóm cho phép học viên nhận thấy mối tương tác giữa các em học sinh với nhau, và vị trí của các trò chơi dân gian thay cho game online, cũng như nhận thấy khả năng xử lý tình huống, suy nghĩ của của các em khi được thử nghiệm qua hình thức sắm vai.

Kết quả ứng dụng cho thấy, quá trình giảm và cai nghiện game online không chỉ phụ thuộc vào nhận thức của các em về tác động game online đối với người chơi mà còn phụ thuộc vào các hoạt động mà nhà trường, gia đình cũng như cộng đồng hỗ trợ cho các em khi các em đã rơi vào mức nghiện game online mà muốn từ bỏ nó.

Qua mỗi hoạt động tương tác với các em, có thể thấy vai trò của mỗi hoạt động tác động tới các em là khác nhau và chúng thường hỗ trợ cho nhau trong việc giảm nghiện game online và cai game online đối với các em học sinh.

Ngoài những yếu tố mà học viên đề cập ở trên thì các yếu tố khác trong bảng khảo sát cũng cho thấy ở học sinh tham gia hoạt động nhóm đã giảm những biểu hiện của nghiện game online (Phụ lục 5_Bảng 3.2 và 3.3)

Cùng với đó là nhóm học sinh cũng tích cực tham gia hoạt động nhóm (Hình ảnh 3.1). Đây là kết quả mà học viên cũng như học sinh cùng các nguồn lực có liên quan đã cố gắng thực hiện trong suốt thời gian hoạt động đối với nhóm.

3.2. Khuyến nghị và giải pháp nâng cao hiệu quả của hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình

3.2.1. Khuyến nghị và giải pháp nâng cao hiệu quả của hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình

Trong lĩnh vực vui chơi giải trí hiện nay đối với học sinh có nhiều trò chơi ngày càng hiện đại, những ứng dụng của công nghệ thông tin đang thu hút số lượng đông đảo người tham gia. Game online là một game online trên mạng với nội dung đa dạng, hấp dẫn đang phát triển rất nhanh trong cộng đồng xã hội, với những ứng dụng của game online đang hấp dẫn mọi đối tượng ở các lứa tuổi khác nhau, bởi thế mà chúng ta có thể bắt gặp người chơi chơi game online tại các địa điểm khác nhau như: quán nét, tại nhà,… đặc biệt là ở lứa tuổi học sinh cấp trung học cơ sở. Từ kết quả thực nghiệm, học viên xin đưa ra đề xuất, kiến nghị sau:

*** Với xã hội**

Có không ít trẻ khẳng định rằng, các em nghiện game online là do không có địa điểm vui chơi hợp lý. Thực tế trong địa bàn tại xã Gia Hòa học viên cũng khó tìm thấy được một địa điểm vui chơi cho trẻ em ở độ tuổi trung học, mà nếu có cũng chẳng mấy hấp dẫn hoặc đã bị người dân xung quanh sử dụng vào mục đích khác (Hình ảnh 3.3). Vì vậy để thu hút trẻ thì nhất thiết phải có hoạt động, không gian thiết thực phù hợp với lứa tuổi của các em, như vậy mới giúp các em rời xa không gian ảo trên các game online.

Bên cạnh đó, các cơ quan chức năng cần quản lí thời gian hoạt động của các quán internet có trên địa bàn (thời gian mở cửa và đóng cửa quán) và nội dung của các game online mà các quán internet triển khai.

*** Với Nhà trường**

Nhà trường có vai trò hết sức quan trọng trong giáo dục đạo đức cho học sinh nói chung và đối với học sinh chơi game online nói riêng. Với những hoạt động cụ thể như: giáo dục kỹ năng sống cho học sinh, tổ chức hoạt động nhóm hay trị liệu nhóm thông qua tham vấn nhóm - nhóm trị liệu sẽ nâng cao nhận thức của học sinh về hành vi nghiện game online, tác động của game online đối với người chơi cũng như gia đình, cộng đồng, xã hội… Đây là những hoạt động thiết thực giảm thiểu thời gian chơi game online trong học sinh.

Nhà trường cần kết hợp chặt chẽ với gia đình trong việc giáo dục lối sống văn hóa lành mạnh cho học sinh, quản lí chặt chẽ việc học của các em tại trường học cũng như khi các em trở về gia đình.

Ban giám hiệu nhà trường cần kết hợp chặt chẽ với lực lượng chức năng ở địa phương theo dõi thời gian chơi game online của các em học sinh trong các quán internet, ngăn chặn kịp thời những hành vi không tốt tác động tới các em.

***. Với gia đình học sinh**

Khi gia đình sâu sát, kịp thời nắm bắt suy nghĩ, tâm tư và định hướng cho tốt cho con em họ thì việc nghiện game online đối với trẻ sẽ hạn chế xảy ra hơn. Bởi vậy:

Gia đình cần định hướng tốt cho học sinh sử dụng hợp lí intetnet cũng như game online, giúp trẻ tránh rơi vào tình trạng sử dụng quá nhiều thời gian vào game online, đặc biệt là đối với các em nam, hạn chế cho các em mượn điện thoại hay máy tính để chơi game.

Các bậc phụ huynh cũng cần quan tâm và chia sẻ với con cái nhiều hơn, kiểm soát hợp lí những hoạt động của con trong thời sống thường nhật.

Cha, mẹ của trẻ cần tránh giáo dục con bằng roi vọt hoặc tình yêu thương thể hiện bằng sự áp đặt đối với các em, thay vào đó là sự quan tâm chia sẻ cùng con trẻ, làm bạn cùng con, đồng hành cùng con trong mọi nẻo đường của cuộc sống ngay cả khi con mạnh mẽ và khi con vấp ngã nhằm hạn chế những hành vi sai trái mà các em có thể gặp phải trong đó có hành vi chơi game online.

***. Với học sinh**

Mỗi em học sinh cần phải xây dựng cho mình một mục tiêu phấn đấu và rèn luyện trong học tập và lao động, đồng thời với đó là xây dựng cho mình một thời gian biểu hợp lí giữa các hoạt động học tập, vui chơi giải trí, sinh hoạt cùng gia đình… có như thế các em mới không bị mất phương hướng, không bị sa đà vào các tệ nạn đang hiện hữu trong xã hội và game online cũng không ngoại lệ.

Đồng thời với đó các em hãy là những tuyên truyền viên tích cực truyền tải những thông tin về game online mà các em tiếp cận tới các thành viên trong gia đình khi họ chưa được tiếp cận với những thông tin về game online và tác động của game online đối với người chơi và với cả gia đình, cộng đồng, xã hội.

3.2.2. Biện pháp nâng cao hiệu quả của hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình

Để các bước trong tiến trình công tác xã hội nhóm thực hiện có hiệu quả cần có một số biện pháp cụ thể để nâng cao hiệu quả hoạt động công tác xã hội đối với nhóm học sinh nghiện game online tại địa bàn nghiên cứu, cụ thể là các biện pháp như sau:

1. Thúc đẩy sự tham gia thực sự của mỗi học sinh trong nhóm vào việc xây dựng kế hoạch và giải quyết vấn đề.

2. Chia sẻ trách nhiệm của mỗi thành viên trong thực hiện kế hoạch hoạt động của nhóm.

3. Tổ chức nhiều hoạt động nhóm khác nhau để tăng cường sự tham gia và tạo cơ hội cho học sinh phát huy khả năng của mình.

4. Động viên, khuyến khích kịp thời những hành vi, biểu hiện tốt của mỗi học sinh trong nhóm.

5. Chia sẻ, phổ biến rộng các điển hình thực hiện tốt đối với nhóm học sinh nghiện game online.

6. Chia sẻ một số thông điệp thay đổi nhận thức của học sinh cấp Trung học cơ sở đối với học sinh nghiện game online thông qua hoạt động giáo dục kỹ năng sống.

Tiểu kết chương 3

Để hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online thực sự mang lại kết quả thiết thực ngoài sự tham gia tích cực của các thành viên trong nhóm cũng như sự can thiệp phù hợp của nhân viên công tác xã hội thì cần có sự phối kết hợp giữa nhà trường và các cơ quan, đoàn thể… trong xã hội trong hỗ trợ các em tham gia các hoạt động ở trường học cũng như tại cộng đồng. Để làm được điều đó thì cần có sự đầu tư thích đáng cho sự phát triển mạng lưới nhân viên công tác xã hội trong trường học nói chung và các cơ sở xã hội khác nói chung để nhân viên công tác xã hội có thể khẳng định được vai trò của mình trong các hoạt động thực tiễn khác nhau.

KẾT LUẬN

Công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online là phương pháp của công tác xã hội đối với nhóm học sinh nghiện game online. Đây là một tiến trình trợ giúp mà trong đó các thành viên trong nhóm được tạo cơ hội

và môi trường có các hoạt động tương tác lẫn nhau, chia sẻ những mối quan tâm hay những vấn đề chung, tham gia vào các hoạt động nhóm nhằm đạt được những mục tiêu chung của nhóm, hướng đến giải quyết những mục đích của cá nhân, giải tỏa những vấn đề khó khăn. Trong hoạt động công tác xã hội nhóm, một nhóm học sinh ở mức nghiện game online được thành lập, sinh hoạt thường kỳ dưới sự điều phối của người trưởng nhóm (có thể là nhân viên xã hội và có thể là thành viên của nhóm) và đặc biệt là sự trợ giúp, điều phối của nhân viên xã hội (trong trường hợp trưởng nhóm là thành viên của nhóm).

Những hoạt động công tác xã hội đối với nhóm học sinh nghiện game online được thực hiện là: Giáo dục kỹ năng sống; Tổ chức hoạt động nhóm, Tổ chức hình thức trị liệu nhóm thông qua tham vấn nhóm, nhóm trị liệu. Các hoạt động này được tổ chức đan xen nhau trong tiến trình công tác xã hội đối với nhóm học sinh nam nghiện game online tại địa bàn nghiên cứu.

Việc thực hiện thực nghiệm công tác xã hội đối với nhóm học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa và kết quả thực nghiệm cho thấy hoạt động công tác xã hội đối với nhóm học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa nói riêng và công tác xã hội tại trường học nói chung là rất cần thiết vì đã góp phần làm sáng tỏ thực trạng nghiện game online cũng như biện pháp hỗ trợ giảm thiểu thực trạng nghiện game online với nhóm khách thể thực nghiệm. Cùng với đó nhân viên xã hội còn là cầu nối gắn kết mối tương tác giữa nhà trường và phụ huynh trong giảm thiểu thực trạng nghiện game online đối với nhóm học sinh. Đây là kết quả khá thành công trong nghiên cứu thực nghiệm đối với học viên.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

1. Ngô Trần Ái, Vũ Dương Thụy (2000), *Điều lệ trường trung học,* Nhà xuất bản Giáo dục, Hà Nội.

2. Báo cáo đánh giá ngoài Trường Trung học cơ sở Gia Hòa (2016).

3. Báo cáo tổng kết xã Gia Hòa (2016).

4. Báo cáo Tham vấn học đường Trường Trung học cơ sở Gia Hòa (5/2017).

5. Nguyễn Thanh Bình (2013), *Giáo dục kĩ năng sống cho học sinh phổ thông*, Giáo trình, Nhà xuất bản Đại học sư phạm, Hà Nội.

6. Bộ Văn hóa - Thông tin - Bộ Bưu chính, Viễn thông - Bộ Công an (2006), Thông tư 60/2006/TTLT/BVHTT-BBCVT-BCA (ngày 01 tháng 06 năm 2006): *Về quản lý game online (Game online).*

7. Lê Minh Công (2009), *Nghiện Intetnet ở thanh thiếu niên, báo cáo qua ba trường hợp lâm sàng*, (Kỷ yếu hội thảo quốc tế "Nhu cầu, định hướng đào tạo tâm lý học đường Việt Nam), Viện tâm lí học Việt Nam.

8. Lê Minh Công (2011), *Thực trạng nghiện Internet ở học sinh Trung học cơ sở tại thành phố Biên Hòa, Đồng Nai*, Hội khoa học tâm lý - Giáo dục Đồng Nai, Đồng Nai.

9. Trần Thị Minh Đức (2014), *Giáo trình tham vấn tâm lý,* Nhà xuất bản Đại học quốc gia Hà Nội, Hà Nội.

10. Trần Thị Giồng (2009), *Tham luận về game online,* Hội thảo khoa học Nghiện Internet - game online, thực trạng và giải pháp được tổ chức tại Đồng Nai năm 2009.

11. Nguyễn Thị Bích Hà, Hoàng Thị Xuân Dung, Trịnh Thị Quỳnh (2006), *Tác động của Game online tới thanh thiếu niên,* Đề tài cấp Đại học quốc gia Hà Nội.

12. Trương Thị Khánh Hà (2015), *Tâm lí học phát triển*, Giáo trình, Nhà xuất bản Đại học quốc gia Hà Nội, Hà Nội.

13. Đặng Cảnh Khanh, Lê Thị Quý (2007), *Gia đình học,* Giáo trình, Nhà xuất bản Lý luận chính trị, Hà Nội.

14. Nguyễn Thị Thái Lan (2010), *Công tác xã hội nhóm,* Giáo trình, Nhà xuất bản Lao động - Xã hội, Hà Nội.

15. Nguyễn Thị Thái Lan (2012), *Công tác xã hội nhóm,* Giáo trình, Nhà xuất bản Lao động - Xã hội.

16. Bùi Thị Xuân Mai, Nguyễn Thị Thái Lan, Lim Shaw Hui (2008), *Giáo trình tham vấn,* Nhà xuất bản Lao động - Xã hội, Hà Nội.

17. Bùi Thị Xuân Mai (2010), *Nhập môn Công tác xã hội,* Giáo trình, Nhà xuất bản Lao động - Xã hội.

18. Nguyễn Thị Hồng Nga (2010), *Hành vi con người và môi trường xã hội,* Giáo trình, Nhà xuất bản Lao động - Xã hội, Hà Nội.

19. Phòng Giáo dục và Đào tạo Gia Viễn, Công văn số 147/PGDĐT-HSSV (20/9/2012), *V/v triển khai tài liệu tuyên truyền, giáo dục phòng, chống tác hại của trò chơi trực tuyến đối với học sinh.*

20. Lê Sơn, Lê Hồng Minh (2014), *Bồi dưỡng nghiệp vụ tham vấn học đường,* Giáo trình, Hội khoa học tâm lý giáo dục Việt Nam.

21. Lê Thanh Thập (2005), *Đạo đức nghề nghiệp,* Tạp chí Triết học (169).

22. Nguyễn Hữu Thọ, Lê Minh Công (2014), *Xây dựng mô hình hỗ trợ thanh thiếu niên nhằm giảm nghiện Internet - Game online tại tỉnh Đồng Nai,* Hội khoa học tâm lý - Giáo dục Đồng Nai, Đồng Nai.

23. Nguyễn Hữu Thọ, Lê Minh Công (2015), *Nghiện Internet: Lý luận và thực tiễn,* Đại học quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh, Hồ Chí Minh.

24. Hà Thị Thư (2012), *Kỹ năng công tác xã hội nhóm của sinh viên ngành công tác xã hội,* Giáo trình, Nhà xuất bản từ điển bách khoa, Hà Nội.

Tiếng anh

25. Kimberly S.Young and Robert C. Rodgers (1998), *The Relationship Between Depression and Internet addiction;* CyberPsychology & Behavior.

Các trang web

26. http://anninhthudo.vn/phap-luat/nhung-vu-an-giet-nguoi-do-cuong-game/7 17754.antd

27. http://baoquangbinh.vn/phap.../Nghien-game-online-hoc-sinh-ru-nhau-di-trom-2099148

28. http://dantri.com.vn/nhip-song-tre/vi-sao-gioi-tre-nghien-game-online-201507301 32944414.htm

29. http://doc.edu.vn/tai-lieu/de-tai-thuc-trang-internet-va-tro-choi-online-doi-voi-gioi-tre-21134

30. http://game4v.com/cong-dong/nam-sinh-nghe-an-tu-vong-bi-an-sau-2-nga y-dat-nha-336198.g4v

31. http://phongkhamtamthan.net/xem-danh-muc/15/nghien-game-online.html

32. http://songkhoe.vn/bao-dong-ve-tinh-trang-nghien-internet-o-gioi-tre-2964-0-142275.html

33. https://vi.wikipedia.org/wiki/Học_sinh

PHỤ LỤC

Phụ lục 1. Phiếu khảo sát ……. 103

Phụ lục 2. Test trắc nghiệm mức độ nghiện game online ……. 114

Phụ lục 3. Bộ công cụ phỏng vấn sâu …… 117

Phụ lục 4. Biên bản phỏng vấn sâu ……..……..... 124

Phụ lục 5. Danh mục một số bảng .....…… 141

Phụ lục 6. Công cụ sử dụng trong hoạt động nhóm ..…… 145

Phụ lục 7. Mô tả lại một số hoạt động đã thực hiện trong tiến trình công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online ……..……..… 150

Phụ lục 8. Hồ sơ thân chủ ……..…….…….... 159

Phụ lục 9. Một số hình ảnh minh họa ……..…… 164

PHỤ LỤC 1. PHIẾU KHẢO SÁT

Các em học sinh thân mến, hiện tôi đang thực hiện đề tài: ***"Công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình".*** Để làm tốt đề tài này tôi rất mong nhận được chia sẻ của các em thông qua phiếu khảo sát ý kiến. Những chia sẻ của các em sẽ rất có ý nghĩa với đề tài này, vì vậy mong các em đọc kỹ từng câu hỏi và chia sẻ ý kiến của mình trong phiếu khảo sát. Với mỗi lựa chọn các em hãy tích dấu x vào ô trống hoặc viết nội dung trong phần… theo suy nghĩ của em. Tôi xin cam đoan: Tất cả các thông tin mà các em chia sẻ trong phiếu khảo sát này sẽ hoàn toàn được bảo mật.

I. Thông tin cá nhân

1. Tên của em: ……...

2. Em đang học lớp: ……..

3. Năm sinh của em: …….

4. Nơi đăng ký thường trú hiện tại của gia đình em

…….

II. Thực trạng chơi Game online

1. Em hãy cho biết: Em có chơi game online không?

- Có ☐ ***(sang câu 2)***

☐

- Không ***(sang câu 4 phần VI)***

2. Phương tiện em thường sử dụng để chơi game online là gì

- Máy tính/laptop ☐ - Điện thoại thông minh ☐

3. Phương tiện em thường sử dụng để chơi game online là của ai?

- Của em ☐ - Mượn từ người thân trong gia đình ☐
- Mượn từ bạn bè ☐ - Em sử dụng tại quán internet ☐

4. Theo em game online là trò chơi thuộc loại nào?

- Game trực tuyến ☐ - Là Game giải trí ☐
- Chơi theo cá tính ☐ - Là Game kiếm tiền ☐
- Sử dụng công nghệ 3D ☐ - Là Game miễn phí ☐
- Nối mạng và các Game thủ giao lưu qua trò chơi ☐ - Khác (cụ thể): ……..... ……

5. Em biết về game online từ nguồn thông tin nào?

- Qua bạn bè ☐ - Quảng cáo trên Tivi/tờ rơi ☐
- Qua người thân ☐ - Khác (cụ thể): ……
- Qua sách/báo ☐ ……..

6. Em bắt đầu chơi game online từ khi nào?

- Trước lớp 6 ☐ - Lớp 8 ☐
- Lớp 6 ☐ - Lớp 9 ☐
- Lớp 7 ☐

7. Thời gian trung bình chơi game online của em trong ngày

- ≤ 1 giờ ☐ - > 1 giờ và ≤ 2 giờ ☐

- > 2 giờ và ≤ 3 giờ ☐ - > 3 giờ và ≤ 4 giờ ☐

- Khác (cụ thể): ……...

8. Theo em, trò chơi nào trong những trò chơi sau đây đang được ưa chuộng nhất.

- Võ lâm truyền kỳ ☐ - Pokémon Go ☐

- Liên quân Mobile ☐ - Dành lại miền đất hứa ☐

- Khác (cụ thể): ……

9. Em thường chơi game online vào thời gian nào trong ngày?

- Sáng ☐ - Chiều ☐

- Trưa ☐ - Tối ☐

- Đêm ☐

10. Em thường lấy chi phí ở đâu để chơi game online?

- Xin từ người thân ☐ - Từ tiền tiết kiệm của em ☐

- Trích từ tiền ăn sáng ☐ - Vay từ bạn bè ☐

- Khác (cụ thể): …….....

11. Số tiền mà em chi hàng tháng cho chơi game online?

- Từ 1.000 đến 50.000 VNĐ ☐ - Từ 51.000 đến 100.000 VNĐ ☐

- Từ 101.000 đến 150.000 VNĐ ☐ -Từ 151.000 đến 200.000 VNĐ ☐

- Từ 201.000 đến 250.000 VNĐ ☐ - Khác (cụ thể): …….

Số tiền chơi game online cao nhất trong một tháng của một người bạn khác mà em biết?

Cụ thể: ……

12. Gia đình em có biết em chơi game online không?

☐

- Có

- Không ☐

13. Gia đình em có thái độ như thế nào khi biết em chơi game online?

- Ủng hộ chơi thoải mái ☐ - Khuyên bảo ☐

- Không quan tâm ☐ - Mắng chửi/Cấm đoán ☐

- Khác (cụ thể): ……

14. Em đã bao giờ trốn tiết/bỏ học để chơi game online không?

- Rất thường xuyên ☐ - Thỉnh thoảng ☐

- Thường xuyên ☐ - Không bao giờ nghỉ

15. So với những người bạn cùng chơi game online, mức độ chơi game online của em hiện nay như thế nào?

- Nhiều hơn người bạn đó ☐ - Chơi bằng người bạn đó ☐

- Chơi ít hơn người bạn đó ☐

+ Giới tính của người bạn đó là Nam ☐ hay Nữ ☐

16. Khi không được chơi game online cảm giác của em như thế nào?

- Bồn chồn/bứt dứt ☐ - Thoải mái ☐

- Bình thường ☐ - Khác (cụ thể): ……...

17. Theo em, điều gì khiến học sinh Trung học cơ sở hiện nay thích các trò chơi trong game online?

- Khám phá trò chơi ☐ - Khẳng định bản thân trước các Game thủ khác ☐

- Giao lưu, học hỏi bạn bè ☐ - Giết thời gian ☐

- Do tò mò ☐ - Giải trí ☐

- Khác (cụ thể): ……

18. Em học được những gì từ loại game online mà em thường chơi?

- Nâng cao kỹ năng học tập ☐
- Nâng cao khả năng giao tiếp ☐
- Khác (cụ thể): ……

19. Em hãy mô tả lại nhân vật trong game online mà em lựa chọn?

Đó là nhân vật:

……

……

……

……

20. Em đã bao giờ thử bỏ chơi game online không?

- Có ☐

+ Động lực giúp em từ bỏ

- Em không còn phương tiện để chơi ☐
- Em muốn dành thời gian để học tập ☐
- Bố, mẹ, thầy, cô giáo khuyên nhủ ☐
- Sức khỏe của em sa sút ☐
- Có hoạt động giải trí khác thu hút em hơn chơi game online ☐
- Khác (cụ thể): ……..
  ……..

+ Nguyên nhân mà em tiếp tục chơi trở lại là gì?

- Bạn bè rủ em chơi game online trở lại ☐
- Trò chơi mới hấp dẫn em ☐
- Không có trò chơi phù hợp với lứa tuổi của em ☐
- Khác (cụ thể) : …….
  ……
- Không ☐

21. Em thường dừng chơi game online khi nào?

- Khi đã chiến thắng 1 trận ☐ - Khi đã chán ☐
- Khi đã mệt ☐ - Khi không còn bạn chơi cùng mình ☐

III. Thực trạng hoạt động nhóm đối với học sinh

1. Em có tham gia hoạt động nhóm tại trường/lớp hay tại cộng đồng không?

- Có ☐

+ Động lực để em tham gia hoạt động nhóm đó là gì?

- Học tập tốt hơn ☐ - Giải trí ☐
- Khác (cụ thể): ……

- Không ☐

+ Điều gì khiến em không tham gia hoạt động nhóm tại trường, lớp?

- Không hợp với thành viên của nhóm ☐ - Không thấy hữu ích ☐
- Không có thời gian ☐
- Khác (cụ thể): ……

2. Loại hình nhóm mà em tham gia là gì?

- Nhóm học tập ☐ - Nhóm văn nghệ ☐
- Nhóm thể thao ☐ - Nhóm chơi game online ☐
- Khác (cụ thể): ……

3. Thời gian sinh hoạt nhóm có phù hợp với các thành viên trong nhóm?

- Rất phù hợp ☐ - Phù hợp ☐
- Bình thường ☐ - Không phù hợp ☐
- Rất không phù hợp ☐

4. Khi tham gia hoạt động nhóm, em có được gia đình ủng hộ không?

- Có ☐
- Không ☐

5. Người tổ chức sinh hoạt nhóm cho các em là ai?

- Là thầy (cô) giáo ở trường ☐
- Là các anh (chị) phụ trách Đoàn tại cộng đồng ☐
- Là một bạn trong lớp ☐
- Là bố (mẹ) ☐
- Khác (cụ thể): ……

6. Địa điểm sinh hoạt nhóm của các em được đạt tại?

- Trường (lớp) học ☐
- Gia đình ☐
- Nhà văn hóa thôn ☐
- Trung tâm TTN ☐
- Khác (cụ thể): ……

7. Nhóm mà em tham gia sinh hoạt gồm bao nhiêu thành viên?

- Từ 2 đến 3 thành viên ☐
- Từ 4 đến 7 thành viên ☐
- Từ 8 đến 11 thành viên ☐
- Khác ☐

8. Các thành viên trong nhóm có được biết đến quyết định tuyển chọn những người mới hay không?

- Có ☐
- Không ☐

9. Các thành viên trong nhóm của em có hiểu tầm nhìn, nhiệm vụ, mục tiêu, giá trị và những mong đợi của nhóm không?

- Hiểu rất rõ ☐
- Hiểu rõ ☐
- Bình thường ☐
- Không hiểu ☐
- Rất không hiểu ☐

10. Các thành viên trong nhóm có được giao phó và gắn kết để đạt được thành công của nhóm?

- Có ☐ - Không ☐

11. Các thành viên trong nhóm có được thông báo về tình hình hoạt động của nhóm?

- Rất thường xuyên ☐ - Thường xuyên ☐
- Bình thường ☐ - Không thường xuyên ☐
- Rất không thường xuyên ☐

12. Nội dung sinh hoạt nhóm có được trưởng nhóm thông báo và giải thích rõ ràng về hình thức và thời gian?

- Rất rõ ràng, cụ thể ☐ - Rõ ràng, cụ thể ☐
- Bình thường ☐ - Không rõ ràng ☐
- Rất không rõ ràng ☐

13. Nội dung sinh hoạt nhóm có phù hợp với lứa tuổi của em?

- Rất phù hợp ☐ - Phù hợp ☐
- Bình thường ☐ - Không phù hợp ☐
- Rất không phù hợp ☐

14. Nội dung sinh hoạt của nhóm có gắn liền với thực tiễn đời sống, gắn với mơ ước trong tương lai mà em hướng tới?

- Có ☐ - Không ☐

15. Người trưởng nhóm cởi mở và tôn trọng ý kiến của thành viên nhóm; khuyến khích tư duy độc lập, sáng tạo của thành viên nhóm?

- Hoàn toàn đồng ý ☐ - Đồng ý ☐
- Phân vân ☐ - Không đồng ý ☐

16. Việc truyền thông giữa người trưởng nhóm với các thành viên và giữa các thành viên với nhau có hiệu quả hay không?

- Rất hiệu quả ☐ - Hiệu quả ☐
- Bình thường ☐ - Không hiệu quả ☐
- Rất không hiệu quả ☐

IV. Hoạt động hỗ trợ học sinh nghiện game online tại trường học

1. Thầy (cô) giáo trong trường có biết em chơi game online không?

- Có ☐ - Không ☐

2. Tại trường học của em có tổ chức hoạt động nào dành cho học sinh nghiện game online không?

- Có ☐

Đó là hoạt động gì trong những hoạt động sau:

+ Giáo dục kỹ năng sống liên quan đến game online. ☐

+ Tổ chức hoạt động nhóm đối với học sinh nghiện game online. ☐

+ Tổ chức hình thức trị liệu nhóm thông qua tham vấn nhóm, nhóm trị liệu ☐

Ai là người thực hiện hoạt động đó nhiều hơn cả?

+ Giáo viên dạy kỹ năng sống ☐

+ Giáo viên chủ nhiệm lớp ☐

+ Giáo viên Tổng phụ trách Đội ☐

+ Khác (cụ thể) ……..
…….....

- Không ☐ …….....

3. Theo em các hoạt động mà trường tổ chức có liên quan đến game online diễn ra như thế nào?

- Rất thường xuyên ☐ - Thường xuyên ☐

- Bình thường ☐ - Không thường xuyên ☐

4. Theo em, hoạt động mà nhà trường tổ chức liên quan đến game online có thực sự cần thiết?

- Rất cần thiết ☐ - Cần thiết ☐

- Bình thường ☐ - Không cần thiết ☐

5. Sau khi tham gia hoạt động mà trường tổ chức về game online, thời gian chơi game online của em là?

- Chơi nhiều hơn trước ☐ - Chơi như trước ☐
- Chơi ít hơn trước ☐

6. Theo em có cần thiết tổ chức hoạt động nhóm nhằm giảm thiểu hành vi nghiện game online tại trường học?

- Rất cần thiết ☐ - Cần thiết ☐
- Bình thường ☐ - Không cần thiết ☐

7. Khi được mời tham gia vào nhóm với chủ đề: "Công tác xã hội nhóm đối với học sinh nghiện game online tại trường", bản thân em có sẵn sàng tham gia?

- Có ☐ - Không ☐

V. Yếu tố ảnh hưởng đến hành vi chơi game online của học sinh

1. Yếu tố nào trong gia đình ảnh hưởng trực tiếp tới hành vi chơi game online của em

- Sự kì vọng của thành viên trong gia đình không thích hợp với mong muốn của em. ☐
- Em thường bị người thân trong gia đình so sánh với những người bạn khác. ☐
- Kinh tế trong gia đình em khó khăn nên không đáp ứng cho hoạt động học tập của em. ☐
- Người thân trong gia đình không quan tâm, chăm sóc tới em. ☐
- Bầu không khí trong gia đình luôn trong trạng thái căng thẳng (Mối quan hệ giữa các thành viên trong gia đình không hòa thuận) ☐

2. Trong môi trường học tập, yếu tố nào ảnh hưởng trực tiếp tới hành vi chơi game online của em?

- Thầy, cô giáo dạy không hiểu hoặc không quan tâm tới em. ☐
- Em thường bị thi lại nhiều môn học khó. ☐
- Hoạt động vui chơi ở trường không hấp dẫn em. ☐
- Chương trình học ở trường quá nặng nên tạo cho em áp lực và căng thẳng. ☐

3. Trong mối quan hệ với bạn bè, yếu tố nào ảnh hưởng trực tiếp tới hành vi chơi game online của em?

- Em không có bạn chơi cùng trong lớp. ☐
- Bạn bè rủ rê em chơi game online. ☐
- Khi tham gia chơi game online em sẽ được gặp gỡ bạn bè nhiều hơn. ☐

4. Trong một số yếu tố xuất phát từ cá nhân, thì yếu tố nào ảnh hưởng trực tiếp đến hành vi chơi game online của em?

- Tạo dựng hình ảnh và thể hiện bản thân. ☐
- Em muốn kiếm thêm tiền từ hoạt động chơi game online. ☐
- Em tò mò về game online mà bạn bè giới thiệu cho em. ☐
- Giải tỏa nỗi cô đơn, sự cô lập và không có bạn bè. ☐

VI. Kết quả tác động của game online đối với người chơi

1. Chơi game online ảnh hưởng thế nào đến sinh hoạt của em trong ngày?

- Rút ngắn thời gian ngủ ☐
- Rút ngắn thời gian học tập ☐
- Rút ngắn thời gian trò chuyện cùng người thân trong gia đình ☐
- Khác (cụ thể): ……

2. Sau mỗi lần chơi game online, cảm giác của em như thế nào?

- Rất thoải mái ☐
- Thoải mái ☐
- Bình thường ☐
- Căng thẳng ☐

- Khác (cụ thể): ……

3. Theo em, game online có ảnh hưởng tới sức khỏe của em như thế nào ở các mức độ sau?

	Rất tốt	**Tốt**	**Bình thường**	**Không tốt**	**Rất không tốt**
Sức khỏe					
Thời gian					
Tiền bạc					
Học tập					

4. Kết quả học tập gần đây nhất của em?

- Xuất sắc ☐ - Trung bình ☐
- Giỏi ☐ - Yếu ☐
- Khá ☐ - Kém ☐

**. Kết quả này có thay đổi khác so với năm học trước hay không?*

- Có ☐ - Không ☐

Cảm ơn những thông tin chia sẻ từ em!

PHỤ LỤC 2. TEST KIỂM TRA MỨC ĐỘ NGHIỆN GAME ĐỐI VỚI HỌC SINH

(Test kiểm tra mức độ nghiện game online đối với học sinh dựa trên tiêu chuẩn đánh giá gồm 20 câu hỏi của tác giả Kimberly Young năm 1998)

Em hãy đánh dấu vào lựa chọn từ 0 đến 5 mà em cho là phù hợp nhất đối với bản thân em. Trong đó:

0 - Chưa từng = 0đ 1 - Hiếm khi = 1đ 2 - Thỉnh thoảng = 2đ

3 - Khá nhiều = 3đ 4 - Thường xuyên = 4đ 5 - Luôn luôn = 5đ

STT	**Câu hỏi**	**Lựa chọn của em**

		0	1	2	3	4	5
1	Bạn có chơi game-online lâu hơn bạn dự định?						
2	Bạn từng không làm bài tập, công việc nhà… để dành thời gian chơi game-online?						
3	Bạn thích ở trên mạng chơi game-online hơn so với dành thời gian cho người thân?						
4	Bạn tạo dựng các mối quan hệ trên mạng với những người chơi game-online khác?						
5	Những người khác phàn nàn với bạn về lượng thời gian bạn sử dụng ở mức độ nào?						
6	Việc học tập của bạn (làm bài tập về nhà) có bị ảnh hưởng bởi lượng thời gian bạn online?						
7	Bạn thường chơi game-online của bạn trước khi làm các việc cần thiết khác?						
8	Có lúc việc học tập và kết quả học tập của bạn bị ảnh hưởng bởi game-online?						
9	Bạn trở nên phòng vệ hoặc bí mật khi một ai đó hỏi bạn làm gì khi online?						
10	Bạn cảm thấy thoát khỏi những suy nghĩ, vấn đề khó khăn trong cuộc sống của bạn bằng những suy nghĩ thoải mái về game-online?						
11	Bạn dự định trước về thời gian khi nào thì bạn sẽ tiếp tục chơi game-online?						
12	Bạn sợ rằng cuộc sống sẽ buồn tẻ, trống rỗng và tẻ nhạt khi không có game-online?						
13	Bạn cáu kỉnh hoặc bực mình với người khác khi						

	học làm phiền lúc chơi game-online?						
14	Bạn đã từng mất ngủ hoặc thiếu ngủ vì chơi game-online quá muộn?						
15	Bạn cảm thấy bồn chồn khi bạn online, hoặc bạn có cảm giác phấn khích khi bạn chơi game-online lại?						
16	Bạn có tự nói với mình "chỉ một vài phút nữa thôi" khi bạn chơi game-online?						
17	Bạn cố gắng giảm thời lượng khi bạn chơi game-online nhưng bạn đã thất bại?						
18	Bạn cố gắng giấu người khác là bạn đã chơi game-online trong bao lâu?						
19	Bạn lựa chọn dành nhiều thời gian để online hơn là thời gian đi chơi với bạn bè và người thân?						
20	Bạn cảm thấy phấn khích mỗi khi chiến thắng trong game-online?						

Lưu ý: Các em hãy cộng tổng điểm tương ứng với các lựa chọn. Sau khi cộng tổng, các em đối chiếu với thang điểm sau đây để đánh giá về mức độ nghiện game-online.

- *Tổng số điểm từ 0 đến 19 điểm:* Mức sử dụng game-online dưới mức trung bình (Kí hiệu mức độ I). Người chơi không bị ảnh hưởng từ việc sử dụng game-online.

- *Tổng số điểm từ 20 đến 49 điểm:* Mức sử dụng game-online ở mức trung bình (Kí hiệu mức độ II). Đôi khi, người sử dụng chơi game-online lâu hơn nhưng họ có thể kiểm soát thời gian sử dụng của bản thân.

- *Tổng số điểm từ 50 đến 79 điểm:* Mức sử dụng khá nhiều (Kí hiệu mức độ III). Người sử dụng đang gặp phải một số vấn đề bởi game-online.

- *Tổng số điểm từ 80 đến 100 điểm:* Mức sử dụng quá nhiều (Kí hiệu mức độ IV). Cách sử dụng game-online của chính người chơi đang gây cho họ những vấn đề nghiêm trọng trong cuộc sống.

PHỤ LỤC 3. BỘ CÔNG CỤ PHỎNG VẤN SÂU

3.1. Công cụ phỏng vấn sâu đối với học sinh nam nghiện game online

- Thời gian phỏng vấn: giờ ngày tháng năm
- Địa điểm phỏng vấn: ……..
- Người phỏng vấn: Học viên Hoàng Thị Loan.

Thông tin về người được phỏng vấn

- Họ và tên: ……

- Tuổi: ……..... Giới tính: ……

- Nghề nghiệp: ……. Trình độ học vấn: ……..

Nội dung của phỏng vấn

- Tìm hiểu về thực trạng nghiện game online của học sinh.

- Nguyên nhân dẫn tới nghiện game online của học sinh.

- Nhận thức của học sinh về tác động của game online đối với bản thân người chơi và với gia đình cũng như cộng đồng, xã hội.

- Định hướng của học sinh trong thời gian tiếp theo.

Câu hỏi phỏng vấn sâu

Câu 1. Em hãy giới thiệu đôi nét về bản thân?

Câu 2. Em hãy cho biết, em chơi game online lâu chưa?

Câu 3. Thời gian chơi game online của em/lần chơi là bao nhiêu?

Câu 4. Em thường chơi game online ở đâu nhất?

Câu 5. Điều gì ở game online hấp dẫn em?

Câu 6. Em thường chơi game online tựa đề gì?

Câu 7. Loại game online mà em chơi có tốn tiền không?

Câu 8. Trung bình chi phí cho một lần chơi của em là bao nhiêu tiền?

Câu 9. Loại game online mà em đang chơi đem lại lợi ích gì cho người chơi?

Câu 10. Em thấy tác hại mà game online mang đến cho em cũng như gia đình và cộng đồng xã hội nơi mà em đang sinh sống là gì?

Câu 11. Bố mẹ có biết em chơi game online không?

Câu 12. Khi biết em chơi game online thì bố mẹ em có phản ứng như thế nào?

Câu 13. Những người bạn xung quanh em có chơi game online không?

Câu 14. Theo em nên phát triển hoạt động giải trí như thế nào để em và những bạn đã và đang lấy game online làm hoạt động giải trí đến với một trò chơi mới?

Câu 15. Em đã từng nghĩ tới việc từ bỏ chơi game online chưa?

Câu 16. Em có sẵn sàng tham gia vào nhóm giảm thiểu và cai nghiện game online không?

3.2. Công cụ phỏng vấn sâu đối với phụ huynh có con trong nhóm nghiện game online

- Thời gian phỏng vấn: giờ ngày tháng năm
- Địa điểm phỏng vấn: ……..
- Người phỏng vấn: Học viên Hoàng Thị Loan

Thông tin về người được phỏng vấn

- Họ và tên: ……
- Tuổi: ……..... Giới tính: ……
- Nghề nghiệp: ……. Trình độ học vấn: ……...

Nội dung của phỏng vấn

- Hoàn cảnh gia đình có học sinh chơi game online.
- Hoạt động của gia đình với con chơi game online.
- Thực trạng chơi game online của học sinh qua chia sẻ của phụ huynh.
- Mối quan tâm của phụ huynh tới con em mình.
- Tâm tư của phụ huynh có con chơi game online.

Câu hỏi phỏng vấn sâu

Câu 1. Xin ông (bà) hãy giới thiệu đôi nét về bản thân ạ?

Câu 2. Hiện tại gia đình ông (bà) có bao nhiêu thành viên ạ?

Câu 3. Thu nhập chính của gia đình ông (bà) từ công việc gì ạ?

Câu 4. Nguồn thu nhập đó có đảm bảo đời sống cho gia đình ông (bà) không ạ?

Câu 5. Con ông (bà) có chơi game online không ạ?

Câu 6. Phản ứng của ông (bà) khi biết con chơi game online là gì ạ?

Câu: Ông (bà) đã có hành động gì để con mình thay đổi hành vi chơi game online và tập trung vào việc học tập chưa ạ?

Câu 7. Ông (bà) hãy cho biết kết quả đạt được sau những hoạt động thay đổi hành vi chơi game online của con em mình ạ?

Câu 8. Ông (bà) có sẵn sàng tham gia hoạt động cai nghiện game online cho con cùng với chúng tôi không?

3.3. Công cụ phỏng vấn sâu đối với chủ cửa hàng game online

- Thời gian phỏng vấn: giờ ngày tháng năm
- Địa điểm phỏng vấn: ……..
- Người phỏng vấn: Học viên Hoàng Thị Loan

Thông tin về người được phỏng vấn

- Họ và tên: ……
- Tuổi: ……..... Giới tính: ……
- Nghề nghiệp: ……. Trình độ học vấn: ……...

Nội dung của phỏng vấn

- Hoạt động thường nhật của chủ quán game online.
- Thực trạng chơi game online của học sinh tại quán.
- Loại game online mà học sinh thường chơi.

Câu hỏi phỏng vấn sâu

Câu 1. Xin ông (bà) hãy giới thiệu đôi nét về bản thân ạ?

Câu 2. Ông (bà) có chơi game online không ạ?

Câu 3. Ông (bà) thường chơi loại game online nào nhất ạ?

Câu 4. Thời gian chơi game online trong ngày của ông (bà) là bao nhiêu thời gian ạ?

Câu 5. Cảm giác của ông (bà) sau mỗi lần chơi game online như thế nào ạ?

Câu 6. Khách hàng đến chơi game online tại quán của ông (bà) chủ yếu ở độ tuổi nào ạ?

Câu 7. Khách hàng của đến chơi game online ở quán của ông (bà) đông nhất vào thời điểm nào ạ?

Câu 8. Thời gian chơi game online trung bình với khách hàng của ông (bà) thường kéo dài trong bao lâu ạ?

Câu 9. Loại game online mà khách hàng của ông (bà) thường chơi nhiều nhất là gì?

Câu 10. Ông (bà) nhận thấy biểu hiện gì của khách hàng mỗi khi kết thúc trò chơi?

Câu 11. Ông (bà) có thường giới thiệu game online mới cho khách hàng chơi không ạ?

3.4. Công cụ phỏng vấn sâu đối với giáo viên chủ nhiệm lớp có học sinh nghiện game online

- Thời gian phỏng vấn: giờ, ngày tháng năm 2017

- Địa điểm phỏng vấn: Tại văn phòng trường Trung học cơ sở Gia Hòa, thôn An Ninh, xã Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình.

- Người phỏng vấn: Học viên Hoàng Thị Loan.

Thông tin về người được phỏng vấn

- Họ và tên: ……

- Tuổi: ……..... Giới tính: ……

- Nghề nghiệp: ……. Trình độ học vấn: ……...

Nội dung của phỏng vấn

- Vai trò của giáo viên chủ nhiệm lớp.

- Hoạt động phối hợp giữa giáo viên chủ nhiệm với phụ huynh trong quản lí, giáo dục đạo đức cho học sinh.

- Thực trạng về học sinh chơi game online trong lớp.

- Hoạt động của giáo viên chủ nhiệm lớp đối với học sinh nghiện game online.

- Tâm tư của giáo viên chủ nhiệm lớp đối với học sinh nghiện game online.

Câu hỏi phỏng vấn sâu

Câu 1. Xin anh/chị hãy giới thiệu đôi nét về bản thân ạ?

Câu 2. Anh/chị làm công tác chủ nhiệm lâu chưa ạ?

Câu 3. Anh/chị hãy giới thiệu những nét cơ bản về nhiệm vụ của giáo viên chủ nhiệm lớp ạ?

Câu 4. Với những nhiệm vụ của người giáo viên chủ nhiệm anh/chị thường làm gì để có thể hoàn thành tốt những nhiệm vụ của mình ạ?

Câu 5. Trong quá trình quản lý lớp chủ nhiệm, điều gì khiến anh/chị thường trăn trở nhất ạ?

Câu 6. Theo anh/chị, trong những hành vi tiêu cực của học sinh thì anh/chị thấy hành vi tiêu cực nào là phổ biến nhất hiện nay ạ?

Câu 7. Khi phát hiện học sinh nghỉ học chơi game online thì điều đầu tiên anh/chị thực hiện là gì ạ?

Câu 8. Khi anh/chị trao đổi với phụ huynh học sinh về thực trạng học sinh nghỉ học chơi game online thì anh/chị thường thấy phản ứng của phụ huynh học sinh về hành vi của con em họ như thế nào ạ?

Câu 9. Theo anh/chị tác động của game online đến người chơi có những tác động như thế nào ạ?

Câu 10. Anh/chị có giải pháp gì để giảm thiểu hành vi chơi game online với học sinh lớp mình không ạ?

Câu 11. Anh/chị sẽ tham gia hoạt động cùng chúng tôi để giảm thiểu hành vi chơi game online của học sinh chứ ạ?

3.5. Công cụ phỏng vấn sâu đối với người phụ trách tại trường học có học sinh nghiện game online

- Thời gian phỏng vấn: giờ ngày tháng năm
- Địa điểm phỏng vấn: ……..
- Người phỏng vấn: Học viên Hoàng Thị Loan

Thông tin về người được phỏng vấn

- Họ và tên: ……
- Tuổi: ……..... Giới tính: ……
- Nghề nghiệp: ……. Trình độ học vấn: ……...

Nội dung phỏng vấn

- Tìm hiểu thực trạng chơi game online của học sinh tại trường Trung học cơ sở Gia Hòa.
- Đánh giá ảnh hưởng và nguyên nhân nghiện game online.

- Tìm hiểu hoạt động Công tác xã hội đối với nhóm học sinh ở tình trạng nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

- Phương hướng, nhiệm vụ của trường trong thời gian tới trong hoạt động quản lí và giảm thiểu thực trạng nghiện game online ở học sinh tại trường.

Câu hỏi phỏng vấn sâu

Câu 1. Xin anh/chị hãy giới thiệu đôi nét về bản thân ạ?

Câu 2. Với vai trò của mình, anh/chị đánh giá như thế nào về tình hình học tập chung của các em học sinh trong trường hiện nay ạ?

Câu 3.Đơn vị của anh/chị đã làm gì để nâng cao chất lượng học tập của các em học sinh ạ?

Câu 4. Theo anh/chị, nguyên nhân nào là nguyên nhân chủ yếu dẫn đến tình trạng có học sinh học yếu ạ?

Câu 5. Với quan điểm của cá nhân mình anh/chị đánh giá thế nào về tác động của việc chơi game online tới hoạt động học tập của các em học sinh?

Câu 6. Anh/chị có tìm hiểu về tác động của game online tới người chơi không ạ?

Câu 7. Các anh/chị đã tổ chức những hoạt động gì để giảm thiểu hành vi chơi game online đối với các em học sinh trong trường mình?

Câu 8. Anh/chị hãy chia sẻ rõ hơn về các hoạt động giảm thiểu hành vi chơi game online đối với các em học sinh mà đơn vị anh/chị đã tổ chức ạ?

Câu 9. Kết quả mà các hoạt động giảm thiểu hành vi chơi game online mà đơn vị anh/chị đã thực hiện là gì ạ?

Câu 10. Anh/chị có hài lòng với kết quả giảm thiểu hành vi chơi game online đối với học sinh trường mình không ạ?

Câu 11. Hiện chúng tôi đang xây dựng hoạt động công tác xã hội nhóm đối với học sinh nam nghiện game online tại đơn vị của chúng ta, không biết anh/chị có sẵn sàng tham gia cùng với chúng tôi không ạ?

PHỤ LỤC 4: BIÊN BẢN PHỎNG VẤN SÂU

4.1. Phỏng vấn sâu đối với học sinh nam nghiện game online

- Thời gian phỏng vấn: 16 giờ 15 phút ngày 03 tháng 3 năm 2017.

- Địa điểm phỏng vấn: Tại văn phòng Trường THCS Gia Hòa, thôn AN, xã Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình.

- Người phỏng vấn: Học viên Hoàng Thị Loan.

- Người được phỏng vấn: Em Tr.V.P - học sinh nam chơi game online.

Nội dung của phỏng vấn

- Tìm hiểu về thực trạng nghiện game online của học sinh.

- Nguyên nhân dẫn tới nghiện game online của học sinh.

- Nhận thức của học sinh về tác động của game online đối với bản thân người chơi và với gia đình cũng như cộng đồng, xã hội.

- Định hướng của học sinh trong thời gian tiếp theo.

Diễn biến quá trình phỏng vấn

HV: Chị rất cảm ơn em đã tham gia hoạt động chia sẻ ngày hôm nay. Trước tiên em hãy giới thiệu đôi nét về bản thân nhé?

HSNG: Em tên là Tr.V.P, hiện em là học sinh lớp 9C.

HV: Cảm ơn những thông tin cá nhân em vừa chia sẻ. P này, em chơi game online được lâu chưa?

HSNG: Em chơi từ khi lên lớp 7 ạ.

HV: Từ khi đó tới giờ tính ra cũng gần 3 năm em nhỉ?

HSNG: Vâng.

HV: Ngay từ khi bắt đầu chơi game online em chơi bao nhiêu giờ/lần chơi?

HSNG: Lúc đầu em chơi khoảng 45 phút đến 60 phút/lần chơi.

HV: Thời gian đó em có thường xuyên chơi game online không?

HSNG: Thời gian đầu em không chơi thường xuyên như bây giờ vì khi đó em không có tiền và cũng rất sợ bố, mẹ biết nên chỉ tranh thủ trốn đi chơi chốc lát rồi về thôi ạ.

HV: Nghĩa là em chơi không liên tục?

HSNG: Vâng, đúng thế ạ.

HV: Vậy hiện nay thời gian trung bình mỗi lần chơi game online của em trong ngày là bao nhiêu thời gian?

HSNG: Nếu tính trung bình/lần chơi thì khoảng 2 giờ/lần chơi.

HV: Trung bình thời gian chơi game online của em/lần chơi là 2 giờ?

HSNG: Vâng.

HV: Em thường chơi game online ở đâu nhất?

HSNG: Em thường chơi ở quán gần chợ ạ.

HV: Điều gì ở game online hấp dẫn em?

HSNG: Cái hấp dẫn em là khi đi chơi game online em được gặp gỡ bạn bè nhiều hơn. Trong game online em được hóa thân vào nhân vật mà em yêu thích và được khẳng định sức mạnh của mình trước các bạn khác cùng chơi game online.

HV: Em chơi game online tựa đề gì?

HSNG: Em chơi liên quân mobile.

HV: Em chơi loại game online này có tốn tiền không? Trung bình chi phí cho một lần chơi của em là bao nhiêu tiền?

HSNG: Loại game em chơi không phải mất phí nên em chỉ phải chi phí cho thời gian ngồi máy là 3.000đ/1 giờ thôi và có khi thì thêm cả tiền ăn vặt hay uống nước vì thế mỗi lần chơi của em hết khoảng 10.000đ đến 15.000đ tùy vào thời gian chơi và số đồ ăn vặt mà em ăn ở quán.

HV: Vậy theo em, loại game online mà em đang chơi đem lại lợi ích gì cho người chơi?

HSNG: Cái này tùy thuộc vào sự cảm nhận của mỗi người chứ ạ. Riêng em thì thấy đó là một loại hình giải trí sau khoảng thời gian nhàn rỗi của bản thân em, đi chơi game em được gặp gỡ với bạn bè và học hỏi được kỹ năng đối phó với người khác. Trong game online em được chứng tỏ mình là một anh hùng mà ngoài đời em chưa làm được, nói chung là nhiều cái hay.

HV: Ngoài những lợi ích về game online mà em đã đề cập thì em có nhận thấy cái hại mà game online mang đến cho em cũng như gia đình và cộng đồng xã hội nơi mà em đang sinh sống không?

HSNG: Với em khi chơi game online thì em chỉ mất chút thời gian thôi, còn đối với gia đình thì ảnh hưởng không nhiều lắm. Còn nói tới ảnh hưởng tới xã hội thì em chẳng thấy ảnh hưởng gì cả?

HV: Em có thể chỉ rõ hơn việc em chơi game online có ảnh hưởng tới bản thân em và gia đình như thế nào không?

HSNG: À thì… đối với em khi chơi game thì em chỉ mất khoảng 2 giờ/ngày để chơi game thôi và đôi khi nói dối bố mẹ là đi học để có thời gian đi chơi game. Còn với gia đình thì bố mẹ bị mất một ít tiền vì em nói dối dùng tiền vào khoản nọ, khoản kia để có tiền chơi game online nhưng nó

chẳng đáng là bao bởi mỗi tháng em chơi nhiều lắm hết khoảng 200.000đ của bố mẹ là cùng.

HV: Thế có nghĩa là em đã nói dối bố, mẹ để có tiền chơi game online và bố, mẹ chưa phát hiện ra việc em nói dối để lấy tiền chơi game online?

HSNG: Việc em nói dối bố/mẹ để có tiền chơi game online là có, nhưng có lẽ bố, mẹ em cũng đã biết chỉ là chưa nói gì thôi ạ?

HV: Từ nguồn thông tin nào mà bố, mẹ em biết là em nói dối để có tiền chơi game online nhỉ?

HSNG: Thì từ thông báo đóng góp của cô giáo chủ nhiệm mỗi lần họp phụ huynh ạ.

HV: Vậy em đã từng chứng kiến tác hại mà game online mang lại với một người bạn nào mà em biết không?

HSNG: Có chứ ạ. Hơn một năm trước em đã được nghe kể lại từ những người bạn: "Có một anh ở Gia Thanh hơn em bây giờ khoảng 1 tuổi chơi game online ở ngoài thị trấn và tự nhiên nằm gục ngay tại bàn máy, lúc ấy bố mẹ em cũng như những người xung quanh cấm tiệt không cho em cũng như người nhà họ chơi game online vì sợ giống anh ấy".

HV: Thế có nghĩa là em cũng nhận thấy tác hại của việc chơi game online tới người chơi?

HSNG: Thì em cũng biết nhưng nhu cầu giải trí của bản thân em cũng cần được thỏa mãn chứ ạ?

HV: Vậy em thấy những người bạn xung quanh em thường giải trí bằng loại hình nào?

HSNG: Em thấy đứa thì cũng chơi game online như em, có đứa thì đi đá bóng, chơi trò chơi dân gian, đứa thì chơi cầu lông… nói chung là đa dạng lắm ạ?

HV: Như em vừa chia sẻ thì với những bạn khác ở lứa tuổi của em cũng có nhiều hình thức giải trí khác nhau trong đó có những hoạt động giải trí không liên quan đến game online. Vậy với quan điểm của mình em thấy nên phát triển hoạt động giải trí như thế nào để những bạn đã và đang lấy game online làm hoạt động giải trí đến với một trò chơi mới?

HSNG: Em nghĩ phải có một trò chơi nào đấy ở bên ngoài cuốn hút những người bạn trong độ tuổi của em hơn.

HV: Em có thể chỉ rõ hơn về hoạt động đó không?

HSNG: Thì chị thấy rồi đấy, khi chơi game tụi em có được cảm giác được thừa nhận, được chiến thắng thì những trò chơi ngoài đời cho em được cảm giác đó thì tất nhiên tụi em sẽ dần đến với trò chơi ngoài hiện thực thay cho những trò chơi trên máy tính.

HV: Tức là: Theo em cái điều cuốn hút nhất của game online đối với em là cảm giác được thừa nhận, được chiến thắng.

HSNG: Vâng, đúng rồi đấy.

HV: Những điều em chia sẻ khiến chị có một suy nghĩ rằng: Trong em trò chơi trong game online luôn thỏa mãn nhu cầu được thừa nhận, được chiến thắng của em. Và khi nghe em trò chuyên đến đây thì chị cho rằng mỗi khi tham gia trò chơi game online em đều là người chiến thắng.

HSNG: Không phải thế, có những lúc em cũng bị thua.

HV: Vậy khi thua em có cảm giác thế nào?

HSNG: Em thấy khó chịu và muốn chơi lại.

HV: Nếu chơi lại em có xóa được cái cảm giác thua ở trò chơi trước không?

HSNG: Không xóa hết được ạ.

HV: Nếu chơi tiếp mà em vẫn thua thì sao?

HSNG: Thì em sẽ không chơi nữa.

HV: Như vậy là em chịu chấp nhận với kết quả cuối cùng của trò chơi.

HSNG: Phải chấp nhận thôi ạ.

HV: Có khi nào em nghĩ đến việc từ bỏ game online không?

HSNG: Có chứ ạ.

HV: Em có ý định từ bỏ game online trong hoàn cảnh nào?

HSNG: Có lần em chơi game bị thua nhiều cứ cố gắng chơi cho thắng mà quên mất thời gian nên không kịp về nhà trước giờ ăn cơm trưa nên bố em đi tìm và bắt gặp em chơi game online ngay tại trận. Hôm ấy em bị một trận tơi bời, khi bị bố đánh đau quá em hứa sẽ không chơi game online nữa nhưng sau mỗi lần đi học về thấy bạn bè rủ tranh thủ vào chơi game online một tý thế là thi thoảng em lại chơi game online và cứ thế thời gian chơi game online ngày một nhiều hơn. Đến bây giờ bố, mẹ biết và cấm nhưng em vẫn chơi.

HV: Vậy còn thời gian học tập của em ở trường thì sao?

HSNG: Buổi sáng em vẫn đi học đều, chỉ thi thoảng nghỉ một tiết để về sớm thôi ạ.

HV: Khi nghỉ sớm về thế em có xin phép thầy cô bộ môn không?

HSNG: Không chị ạ, vì nếu xin thầy, cô thì họ cũng chẳng cho về vì lí do em về sớm đều không hợp lí.

HV: Thầy, cô giáo có phát hiện ra em về sớm để làm gì không?

HSNG: Dạ, có ạ. Vì chẳng hiểu sao có khi thầy cô tới cả quán game để bắt tụi em về viết bản kiểm điểm hoặc gọi bố mẹ tụi em đến đón tụi em về từ quán game online đưa về trường để xử lý.

HV: Theo em hành động của thầy cô với em là tốt hay xấu?

HSNG: Là tốt ạ.

HV: Vậy những điều thầy cô dạy các em là tốt hay không tốt?

HSNG: Là tốt chứ ạ.

HV: Vậy có khi nào thầy cô tham vấn cho em về game online và phương pháp từ bỏ chơi game online không?

HSNG: Dạ có 1 lần.

HV: Khi được thầy, cô tham vấn cho em về game online thì em có hiểu thông điệp mà thầy cô muốn nói với em là gì không?

HSNG: Dạ không.

HV: Có lí do gì khiến em không hiểu về những điều thầy, cô tham vấn nhỉ?

HSNG: Dạ vì khi đứng trước thầy, cô em sợ nên khi thầy cô nói thì em bảo hiểu rồi. Nhưng có lúc thì hơi hiểu, có lúc em chẳng hiểu gì nên chỉ trả lời cho xong để được về lớp thôi ạ.

HV: Có khi nào em quyết tâm từ bỏ chơi game online không?

HSNG: Dạ có, nhưng em không làm được.

HV: Em không làm được là do không có quyết tâm hay vì lí do nào khác ?

HSNG: Có lúc em quyết tâm lắm, nhưng chúng bạn rủ nhiều nên em lại chơi lại.

HV: Em có muốn tham gia vào nhóm cùng chị để giảm thời gian chơi game online và dần từ bỏ game online không?

HSNG: Em phải tham gia như thế nào?

HV: Trước tiên em hãy đăng ký tham gia vào hoạt động nhóm. Nội dung cụ thể chị sẽ trao đổi sau, em đồng ý chứ?

HSNG: Để em xem đã.

HV: Chị hy vọng em sẽ tham gia nhóm cùng tụi chị, khi tham gia nhóm em có nhiều cơ hội để giảm chơi game online mà vẫn tìm được cảm giác giải trí cùng nhóm bạn mà em vẫn chơi như đi dã ngoại, chơi thể thao…

Trước tiên em hãy tham gia một khoảng thời gian xem thế nào, nếu thấy không tốt cho em thì em có thể báo không tham gia nhóm cho chị biết.

HSNG: Vâng.

HV: Cảm ơn những thông tin chia sẻ của em trong thời gian vừa qua. Hy vọng sẽ gặp lại em trong hoạt động nhóm sắp tới.

Phỏng vấn kết thúc vào hồi 17 giờ 15 phút cùng ngày!

4.2. Phỏng vấn sâu đối với phụ huynh có con trong nhóm nghiện game online

- Thời gian phỏng vấn: 19 giờ, ngày 13 tháng 3 năm 2017.

- Địa điểm phỏng vấn: Tại nhà khách hàng ở thôn GT, xã Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình.

- Người phỏng vấn: Học viên Hoàng Thị Loan

- Người được phỏng vấn: Cô Tr.T.H, Phụ huynh học sinh của em Tr.V.P.

Nội dung của phỏng vấn

- Hoàn cảnh gia đình có học sinh chơi game online.

- Hoạt động của gia đình với con chơi game online.

- Thực trạng chơi game online của học sinh qua chia sẻ của phụ huynh.

- Mối quan tâm của phụ huynh tới con em mình.

- Tâm tư của phụ huynh có con chơi game online.

Diễn tiến của phỏng vấn

HV: Cháu cảm ơn em đã tham gia hoạt động chia sẻ ngày hôm nay. Trước tiên xin cô hãy giới thiệu đôi nét về bản thân ạ?

PHHS: Cô tên là Tr.T.H Cô là phụ huynh của em Tr.V.P, học sinh lớp 9C trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

HV: Hiện tại gia đình cô có bao nhiêu thành viên ạ?

PHHS: Gia đình cô có 6 người: 2 vợ chồng cô và 4 đứa con trai.

HV: Thu nhập chính của gia đình cô từ công việc gì ạ?

PHHS: Thu nhập chính của gia đình cô từ tiền làm xây dựng của bố bọn trẻ.

HV: Cô có làm thêm gì giúp chú không ạ?

PHHS: Vì có con nhỏ nên ngoài trông con ra thì đến mùa cô cấy ruộng. Ngoài ra cô thêu ren khi rảnh rỗi.

HV: Nguồn thu nhập đó có đảm bảo đời sống cho gia đình cô không ạ?

PHHS: Với nguồn thu nhập hiện tại để lo cho 4 đứa con và các công việc khác trong gia đình thì có khi phải vay mượn thêm chị ạ.

HV: Thưa cô, em P nhà mình có chơi game online không ạ?

PHHS: Có cháu ạ.

HV: Cô biết em chơi game online từ khi nào ạ?

PHHS: Từ khi em nó học lớp 7 cháu ạ.

HV: Nghĩa là cách đây 2 năm. Cô biết em chơi game online trong tình huống nào ạ?

PHHS: Cô biết khi mà cô giáo chủ nhiệm gọi điện thoại báo tin em nó nghỉ học không lí do. Khi cô giáo gọi điện thoại cô có nói với cô giáo rằng: buổi sáng cháu vẫn mang cặp đi học bình thường cô ạ. Nhưng cô giáo của em nó bảo không thấy em đến lớp và nhắc tôi tới quán game online tìm xem em nó có đấy không.

HV: Như cô vừa chia sẻ là cô biết em chơi game online khi cô giáo chủ nhiệm báo tin con cô nghỉ học không lí do. Và cháu băn khoăn là khi đó cô có đi tìm em luôn không ạ?

PHHS: Có cháu ạ. Tôi đến quán game online mà cô giáo nói thì thấy nó đang chơi game online ở góc trong cùng của quán cùng với mấy thằng bạn, vì bực quá tôi lôi nó ra đánh cho mấy cái và lôi nó lên xe về trường vừa đi vừa chửi.

HV: Khi cô gặp em trong tình huống như thế thì em nhà cô có phản ứng gì không ạ?

PHHS: Khi thấy tôi nó trốn dưới gầm bàn, khi tôi chửi thì nó cúi mặt lặng im. Sau khi đến trường gặp thầy cô nhắc nhở rồi nó viết kiểm điểm nhận lỗi và hứa không tái phạm nữa. Nghe nó nói khi ấy tôi thấy yên tâm ra về, nhưng chẳng bao lâu sau nó lại tái phạm nên cô giáo lại gọi điện thoại và có khi cô tới tận nhà vì không gọi điện thoại được cho tôi hoặc gửi giấy mời gia đình đến trường để trao đổi về việc cháu mải chơi game online mà học hành chểnh mảng khiến tôi rất buồn về con.

HV: Như cô vừa chia sẻ mỗi khi nhận được thông tin từ cô giáo chủ nhiệm về việc P mải chơi game online mà học hành chểnh mảng đã khiến cô không vui về hành động của con mình. Vậy cô đã có hành động gì để em thay đổi hành vi chơi game online và tập trung vào việc học tập chưa ạ?

PHHS: Có chứ cháu, mỗi lần như thế tôi nhỏ nhẹ khuyên nhủ nó. Lúc cáu quá tôi cũng chửi và đánh nó và cấm nó không được đi chơi với bạn nữa nhưng hành động của nó chỉ thay đổi lúc tôi răn đe thôi sau đâu lại vào đó. May khi đó bố cháu không biết việc cô giáo thường xuyên gọi điện thoại nhắc nhở chứ nếu biết thì sẽ đánh nó kinh lắm.

HV: Vậy giờ chú đã biết em chơi game online không cô?

PHHS: Có chứ cháu, chú biết khi cô giáo chủ nhiệm đến nhà trao đổi về tình hình học tập của thằng bé. Còn những lần cô giáo gọi điện thoại thì chú không biết. Có lần chú biết con bỏ học đi chơi game online mà tôi không nói thì chú mắng và đánh cả hai mẹ con luôn. Khổ lắm cháu ạ.

HV: Khi nghe những lời chia sẻ của cô vừa rồi, cháu hiểu thêm phần nào nỗi lòng của người làm cha, làm mẹ khi con mình chưa ngoan, chưa nghe lời. Và thực tế hành động của mỗi người làm cha, làm mẹ cũng rất khác nhau với mong muốn con mình sẽ ngoan, sẽ nghe lời.

Vì thế để hướng các em tới những hoạt động có ích thì rất cần có sự quan tâm, phối hợp để định hướng cho các em từ phía gia đình và nhà trường nói riêng và ý thức cầu tiến của các em nói chung.

PHHS: Vâng, tôi hiểu…

HV: Thưa cô, trong thời gian này được sự đồng ý của nhà trường cũng như sự đồng ý tham gia hoạt động của các em cháu có tổ chức hoạt động: "Công tác xã hội nhóm với học sinh nghiện game online tại trường Trung học cơ sở Gia Hòa" nhằm đưa ra những giải pháp giúp các em có hành vi chơi game online có thêm kiến thức về tác động của game online tới chính người chơi và gia đình cũng như cộng đồng xã hội. Đồng thời xây dựng và khích lệ các em tham gia các hoạt động học tập, vui chơi nhằm giảm thời gian tiếp xúc của các em với game online (còn gọi là game online) giúp các em dần giảm thiểu và từ bỏ hành vi chơi game online.

Vậy nên cháu rất mong cô và gia đình sẽ tham gia hoạt động để có định hướng tốt hơn cho các em trong tương lai.

PHHS: Vâng, được thế thì tốt quá.

HV: Như thế là cô đã đồng ý tham gia hoạt động rồi nhé! Để cô thuận tiện sắp xếp công việc tham gia hoạt động này, cháu mời cô vào 14 giờ ngày 3 tháng 3 năm 2017 tới phòng sinh hoạt của tổ Khoa học xã hội Trường Trung

học cơ sở Gia Hòa để cùng các thành viên tham gia chia sẻ tác động về game online đối với người chơi đồng thời để có thêm những thông tin khác về thực trạng liên quan tới game online hiện nay mà có thể cô và các em chưa tìm hiểu và cùng nhà trường, các em có hành vi chơi game online xác định biện pháp hành động để giảm thiểu hành vi chơi game online của các em học sinh cô nhé!

PHHS: Vâng, tôi sẽ đến.

HV: Cháu cảm ơn những thông tin chia sẻ từ cô trong thời gian vừa qua. Cháu rất mong sẽ gặp lại cô trong những hoạt động tới. Bây giờ cháu xin phép được ra về.

Phỏng vấn kết thúc hồi 20 giờ cùng ngày.

4.3. Phỏng vấn sâu đối với cán bộ phụ trách giáo dục tại trường học có học sinh nghiện game online

- Thời gian phỏng vấn: 8 giờ ngày 16 tháng 3 năm 2017.

- Địa điểm phỏng vấn: Tại văn phòng Trường Trung học cơ sở Gia Hòa, thôn AN, xã Gia Hòa, huyện Gia Viễn, tỉnh Ninh Bình.

- Người phỏng vấn: Học viên Hoàng Thị Loan

- Người được phỏng vấn: Anh Tr.V.H - Cán bộ phụ trách chuyên môn chung ở trường.

Nội dung phỏng vấn:

- Tìm hiểu thực trạng chơi game online của học sinh tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

- Đánh giá ảnh hưởng và nguyên nhân nghiện game online.

- Tìm hiểu hoạt động Công tác xã hội với nhóm học sinh ở tình trạng nghiện game online tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

- Phương hướng, nhiệm vụ của trường trong thời gian tới trong hoạt động quản lí và giảm thiểu thực trạng nghiện game online ở học sinh tại trường.

Diễn biến quá trình phỏng vấn

HV: Lời đầu tiên, xin cảm ơn anh đã sắp xếp thời gian tham gia phỏng vấn hôm nay. Xin anh hãy giới thiệu đôi nét về bản thân ạ?

CBPT: Tôi tên là Tr.V.H. Hiện tôi là cán bộ phụ trách chuyên môn chung ở Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

HV: Thưa anh, với vai trò là người phụ trách chuyên môn, anh đánh giá như thế nào về tình hình học tập chung của các em học sinh trong trường hiện nay ạ?

CBPT: Nói chung là so với năm học trước thì tình hình học tập của các em học sinh đã có nhiều chuyển biến tích cực, số lượng học sinh khá, giỏi năm sau cao hơn năm trước.

HV: Qua những thông tin mà anh vừa chia sẻ có thể thấy tình hình học tập của các em đã có sự chuyển biến tích cực, số lượng học sinh khá, giỏi của trường năm sau hơn năm học trước. Và đây là một trong những điều rất đáng mừng với không chỉ với các em học sinh mà còn là điều vui mừng với cả gia đình và nhà trường cũng như cộng đồng xã hội ạ?

CBPT: Vâng, đúng vậy.

HS: Thưa anh, với những con số mà anh vừa chia sẻ vẫn còn học sinh yếu. Vậy với đối tượng học sinh yếu này thì hàng năm nhà trường có kế hoạch hoạt động gì để nâng cao chất lượng học tập của các em học sinh ạ?

CBPT: Với đối tượng học sinh yếu, sau mỗi học kì nhà trường có xây dựng kế hoạch và triển khai học phụ đạo cho các em. Đồng thời với đó nhà

trường cũng đề nghị giáo viên bộ môn, giáo viên chủ nhiệm chọn 1 số em có học lực tốt trong lớp chữa bài tập mà giáo viên bộ môn cho về nhà vào tiết chủ nhiệm trong buổi học có tiết bài tập ngày kế tiếp có môn học đó.

HV: Thế ạ! Theo anh, nguyên nhân nào là nguyên nhân chủ yếu dẫn đến tình trạng có học sinh học yếu ạ?

CBPT: Thực tế có nhiều nguyên nhân khiến các em học sinh học yếu.

Thứ nhất là nguyên nhân xuất phát từ bản thân các em: Nền tảng kiến thức cơ bản của các em bị quên lãng, các em ở trên lớp không chú ý nghe giảng, còn làm việc riêng, bản thân các em chưa có kỹ năng xây dựng thời gian biểu hợp lý cho hoạt động học tập cũng như hoạt động vui chơi giải trí…, có em thì mải chơi game online mà quên đi nhiệm vụ chính của mình là học tập.

Thứ hai là nguyên nhân chủ quan: Nhiều em học sinh gia đình có hoàn cảnh khó khăn nên bố mẹ đi làm ăn xa không quan tâm tới hoạt động của các em, thời gian học tập ở nhà của các em bị chi phối bởi các hoạt động khác như trông em nhỏ, nấu cơm, dọn nhà và thậm chí có em còn phải lao động phụ giúp gia đình để có thêm thu nhập phụ giúp gia đình từ các nghề thủ công như: thêu ren, đan lát hoặc có em phải đi mò cua, bắt ốc, chăn trâu, chăn bò…

HV: Thưa anh, trong những nguyên nhân mà anh vừa chia sẻ có nguyên nhân xuất phát từ việc học sinh do mải chơi game online mà học hành xa sút. Vậy với quan điểm của cá nhân mình anh đánh giá thế nào về tác động của việc chơi game online tới hoạt động học tập của các em học sinh?

CBPT: Với vấn đề học tập của các em học sinh thì game online tác động theo cả 2 hướng tích cực và tiêu cực. Tích cực khi các em lựa chọn trò chơi phù hợp với lứa tuổi, các em chơi với thời gian hợp lí, không bị cuốn hút vào trò chơi như thế các em sẽ tìm được cảm giác giải trí sau khoảng thời gian học tập căng thẳng. Và tiêu cực khi mà các em lựa chọn những trò chơi không

phù hợp với lứa tuổi đặc biệt là những trò chơi mang tích xung đột, ảo tưởng… khi các em học sinh quá ham mê, thường xuyên chơi, chơi với thời gian nhiều dần lên như thế các em không những không tìm được cảm giác giải trí mà còn trở nên căng thẳng, cuộc sống của các em phụ thuộc nhiều vào thế giới ảo, tư duy của các em trở nên mơ hồ, không thực tế… không những thế đã có không ít học sinh mang bạo lực từ game online vào trường học bởi những mâu thuẫn khác nhau xuất phát từ những hiềm khích khi chơi game online hoặc từ những trò chơi khác… mà các em chưa giải quyết dứt điểm được tại nơi công cộng. Hoặc có những em ngủ gật trên lớp vì ở nhà chơi game nhiều…

HV: Quả thực, khi nghe những chia sẻ từ anh và những thông tin mà học viên tìm hiểu được thì game online hiện nay đang có nhiều tác động tiêu cực tới người chơi hơn là những tác động tích cực cho chính người chơi và gia đình cũng như cộng đồng, xã hội nữa. Không biết là anh có từng đọc thông tin về trường hợp của các em nghiện game online và hậu quả các em gây ra cho cộng đồng cũng như với bản thân các em như các trường hợp:

Trường hợp của 2 em học sinh lớp 8A Trường THCS số 1 Nam Lý là Trần Phương Nam (SN1998, ở tiểu khu 10, phường Bắc Lý) và Đinh Văn Hiếu (SN1998, ở tiểu khu 9, phường Nam Lý, TP. Đồng Hới) chỉ vì thiếu tiền chơi game đã liên tiếp gây ra hàng chục vụ trộm cắp xe đạp trên địa bàn trong thời gian vừa qua [27].

Đầu tháng 7/2014, Công an tỉnh Thái Nguyên đã phá một vụ án 2 cháu nhỏ (Trần Văn Sơn (sinh ngày 20/9/2000) và Trần Văn Đức (sinh ngày 7/1/2001), đều ở xóm Đồng Tâm, Tức Tranh, Phú Lương, là 2 anh em con cô con bác) vì nghiện game đã ra tay sát hại bà họ một cách dã man, cướp đi hơn 4 triệu đồng để có tiền chơi GO [26].

Vào những ngày cuối tháng 3/2016, Câu chuyện về nam sinh Phạm Đức Chuẩn (16 tuổi) trú tại xóm 7, xã Thanh Long, hiện đang là học sinh lớp 10E, trường THPT Đặng Thúc Hứa, huyện Thanh Chương tử vong bất thường sau nhiều ngày bỏ nhà đi chơi GO làm náo động cả một vùng quê [30]… không ạ?

CBPT: Vì thường xuyên cập nhật tin tức thời sự nên tôi cũng đã tiếp cận được với các thông tin này. Sau khi đọc nội dung tôi thực sự thấy sửng sốt trước tác động của game online tới lứa tuổi vị thành niên hiện nay.

HV: Vâng, với những tác động của game online thì khiến nhiều lớp thế hệ trong cộng đồng phải sửng sốt. Trở lại với tác động của game online tới học sinh: Khi mà trong thực tiễn tác động tiêu cực nhiều như vậy thì các anh đã tổ chức những hoạt động gì để giảm thiểu hành vi chơi game online đối với các em học sinh trong trường ạ?

CBPT: Hiện tại chúng tôi tổ chức các hoạt động truyền thông dưới cờ về tác động của game online tới các em học sinh với tần xuất 2 lần/năm. Và trong tiết dạy môn giáo dục công dân và kỹ năng sống của giáo viên chủ đề này cũng được đề cập và chia sẻ tới các em học sinh trên lớp.

HV: Anh có thể chia sẻ rõ hơn về thời gian mà các anh bắt đầu tổ chức hoạt động truyền thông về game online đối với học sinh được không ạ?

CBPT: Tôi nhớ là bắt đầu vào thời điểm của tháng 9 năm 2012, Phòng Giáo dục và Đào tạo Gia Viễn có công văn triển khai tài liệu tuyên truyền, giáo dục phòng chống tác hại của game online đối với học sinh. Và từ khoảng thời gian đó chúng tôi quan tâm tới vấn đề này nhiều hơn do nhiều yếu tố tác động, trong đó có cả lí do từ việc các em học sinh bỏ tiết đi chơi game online và cả một số trường hợp học sinh gây mất trật tự an ninh trong trường hợp có liên quan đến chơi game online.

HV: Ngoài hoạt động truyền thông thì các anh còn triển khai hoạt động nào khác không ạ?

CBPT: Ngoài các hoạt động truyền thông thì nhà trường còn tổ chức các hoạt động khác như tổ chức trò chơi và hoạt động thể dục giữa giờ, hoạt động dã ngoại theo chủ đề… nhằm nâng cao kỹ năng sống cho các em học sinh, trong đó có kỹ năng quản lý thời gian hiệu quả giữa học tập và giải trí…

HV: Với các hoạt động mà trường tổ chức như thế thì ai là người phụ trách ạ?

CBPT: Thông thường đồng chí TPT là người đứng ra tổ chức các hoạt động, với hoạt động giáo dục kỹ năng sống thì một số giáo viên trong trường sẽ kiêm nghiệm.

HV: Khi thực hiện hoạt động giáo dục kỹ năng sống thì trường mình có giáo viên chuyên môn với hoạt động này không ạ?

CBPT: Hiện đơn vị của chúng tôi chưa có giáo viên chuyên trách được đào tạo chuyên môn về giảng dạy kỹ năng sống vì thế việc giảng dạy kỹ năng sống được các giáo viên thuộc chuyên môn khác kiêm nghiệm

HV: Thưa anh, khi mà nhà trường thực hiện các hoạt động như thế anh nhận thấy sự tham gia của các em học sinh như thế nào ạ?

CBPT: Khi mà trường tổ chức các hoạt động giáo dục kỹ năng sống, chơi trò chơi, hoạt động thể dục giữa giờ đến với các em học sinh thì tôi thấy các em học sinh hưởng ứng rất tích cực, điều đó được thể hiện sau mỗi giờ ra chơi thì dưới sân trường có từng nhóm học sinh một chơi cùng nhau, nhóm thì nhảy dây, nhóm đá bóng, nhóm thì chơi ô ăn quan, nhóm chơi cầu lông...

HV: Theo anh, với những hoạt động mà trường tổ chức thiết thực như thế thì nó có cuốn hút được các em chơi game online tham gia và rời xa thế giới ảo không ạ?

CBPT: Mặc dù tại trường thường tổ chức nhiều hoạt động khác nhau để lôi cuốn học sinh tham gia, trong đó có học sinh nghiện game online. Tuy nhiên, khoảng cách giữa các em với game online không thay đổi nhiều. Vì thế mà vấn đề giảm thiểu hành vi chơi game online với các em học sinh vẫn đang là bài toán khó đối với không chỉ gia đình các em chơi game online mà còn đối với cả chúng tôi nữa.

HV: Với những chia sẻ của anh và với những tìm hiểu của cá nhân mình trong cộng đồng thì game online đang là bài toán khó đối với các gia đình và đơn vị quan tâm tới vấn nạn này. Nhưng tôi tin rằng: Dù là vấn đề nào thì cũng sẽ có phương án giải quyết như dân gian có câu nói "Vỏ quýt dày có móng tay nhọn" phải không anh?

CBPT: Ừ, đúng vậy.

HV: Thưa anh, trong khoảng thời gian vừa qua khi trao đổi với anh đã giúp tôi hiểu hơn về phần nào về những hoạt động của nhà trường với các em học sinh thân yêu của mình. Tôi hy vọng sẽ được trao đổi thêm với anh nhiều hơn về vấn đề này vào những dịp trò chuyện lần sau. Thời gian cũng không còn sớm, tôi xin phép được dừng buổi trò chuyện tại đây. Xin chân thành cảm ơn những thông tin chia sẻ của anh!

Phỏng vấn kết thúc hồi 9 giờ 30 phút cùng ngày.

PHỤ LỤC 5:DANH MỤC MỘT SỐ BẢNG

Bảng 3.2. Thực trạng của học sinh nghiện game online trước khi tham gia trị liệu

	Mẫu	Trung bình cộng	Độ lệch chuẩn
Bạn có chơi game-online lâu hơn bạn dự định?	7	4,5714	,53452

Bạn từng không làm bài tập, công việc nhà… để dành thời gian chơi game-online?	7	4,7143	,48795
Bạn thích ở trên mạng chơi game-online hơn so với dành thời gian cho người thân?	7	5,0000	,00000
Bạn tạo dựng các mối quan hệ trên mạng với những người chơi game-online khác?	7	4,2857	,48795
Những người khác phàn nàn với bạn về lượng thời gian bạn sử dụng ở mức độ nào?	7	5,0000	,00000
Việc học tập của bạn (làm bài tập về nhà) có bị ảnh hưởng bởi lượng thời gian bạn online?	7	2,4286	,78680
Bạn thường chơi game-online của bạn trước khi làm các việc cần thiết khác?	7	2,5714	,97590
Có lúc việc học tập và kết quả học tập của bạn bị ảnh hưởng bởi game-online?	7	2,0000	,81650
Bạn trở nên phòng vệ hoặc bí mật khi một ai đó hỏi bạn làm gì khi online?	7	4,0000	,81650
Bạn cảm thấy thoát khỏi những suy nghĩ, vấn đề khó khăn trong cuộc sống của bạn bằng những suy nghĩ thoải mái về game-online?	7	3,1429	,89974
Bạn dự định trước về thời gian khi nào thì bạn sẽ tiếp tục chơi game-online?	7	4,4286	,53452
Bạn sợ rằng cuộc sống sẽ buồn tẻ, trống rỗng và tẻ nhạt khi không có game-online?	7	4,0000	,57735

Bạn cáu kỉnh hoặc bực mình với người khác khi học làm phiền lúc chơi game-online?	7	4,1429	,37796
Bạn đã từng mất ngủ hoặc thiếu ngủ vì chơi game-online quá muộn?	7	4,5714	,53452
Bạn cảm thấy bồn chồn khi bạn online, hoặc bạn có cảm giác phấn khích khi bạn chơi game-online lại?	7	4,2857	,48795
Bạn có tự nói với mình "chỉ một vài phút nữa thôi" khi bạn chơi game-online?	7	4,0000	,00000
Bạn cố gắng giảm thời lượng khi bạn chơi game-online nhưng bạn đã thất bại?	7	2,8571	1,46385
Bạn cố gắng giấu người khác là bạn đã chơi game-online trong bao lâu?	7	3,8571	,69007
Bạn lựa chọn dành nhiều thời gian để online hơn là thời gian đi chơi với bạn bè và người thân?	7	2,7143	,95119
Bạn cảm thấy phấn khích mỗi khi chiến thắng trong game-online?	7	4,5714	,78680
Số quan sát hợp lệ	7		

Bảng 3.3. Thực trạng của học sinh nghiện game online sau khi tham gia trị liệu

	Mẫu	Trung bình cộng	Độ lệch chuẩn
Bạn có chơi game-online lâu hơn bạn dự định?	7	1,4286	,53452
Bạn từng không làm bài tập, công việc nhà… để dành thời gian chơi game-online?	7	1,8571	,89974

Bạn thích ở trên mạng chơi game-online hơn so với dành thời gian cho người thân?	7	2,0000	,57735
Bạn tạo dựng các mối quan hệ trên mạng với những người chơi game-online khác?	7	1,8571	,89974
Những người khác phàn nàn với bạn về lượng thời gian bạn sử dụng ở mức độ nào?	7	1,2857	,48795
Việc học tập của bạn (làm bài tập về nhà) có bị ảnh hưởng bởi lượng thời gian bạn online?	7	1,5714	,53452
Bạn thường chơi game-online của bạn trước khi làm các việc cần thiết khác?	7	1,2857	,48795
Có lúc việc học tập và kết quả học tập của bạn bị ảnh hưởng bởi game-online?	7	1,5714	,53452
Bạn trở nên phòng vệ hoặc bí mật khi một ai đó hỏi bạn làm gì khi online?	7	1,4286	,78680
Bạn cảm thấy thoát khỏi những suy nghĩ, vấn đề khó khăn trong cuộc sống của bạn bằng những suy nghĩ thoải mái về game-online?	7	1,4286	,53452
Bạn dự định trước về thời gian khi nào thì bạn sẽ tiếp tục chơi game-online?	7	2,0000	,57735
Bạn sợ rằng cuộc sống sẽ buồn tẻ, trống rỗng và tẻ nhạt khi không có game-online?	7	1,8571	,37796
Bạn cáu kỉnh hoặc bực mình với người khác khi học làm phiền lúc chơi game-online?	7	2,0000	,00000
Bạn đã từng mất ngủ hoặc thiếu ngủ vì chơi game-online quá muộn?	7	1,8571	,37796

Bạn cảm thấy bồn chồn khi bạn online, hoặc bạn có cảm giác phấn khích khi bạn chơi game-online lại?	7	1,5714	,53452
Bạn có tự nói với mình "chỉ một vài phút nữa thôi" khi bạn chơi game-online?	7	1,7143	,48795
Bạn cố gắng giảm thời lượng khi bạn chơi game-online nhưng bạn đã thất bại?	7	2,8571	,89974
Bạn cố gắng giấu người khác là bạn đã chơi game-online trong bao lâu?	7	2,5714	,97590
Bạn lựa chọn dành nhiều thời gian để online hơn là thời gian đi chơi với bạn bè và người thân?	7	2,0000	1,15470
Bạn cảm thấy phấn khích mỗi khi chiến thắng trong game-online?	7	2,0000	,57735
Số quan sát hợp lệ	7		

PHỤ LỤC 6. CÔNG CỤ SỬ DỤNG TRONG HOẠT ĐỘNG NHÓM

3.1. "Một số câu hỏi giúp chúng ta tự khám phá bản thân mình"

Câu 1. Trước tiên, mời bạn hãy giới thiệu về tên của mình?

……

Câu 2. Hãy nghĩ đến một người đã tạo nên sự khác biệt tích cực trong đời bạn. Người ấy có những phẩm chất nào mà bạn cũng muốn có?

Đáp án:

……

Câu 3. Hãy tưởng tượng 20 năm sau - lúc bạn đang quây quần bên những người quan trọng nhất đời bạn. Họ là ai và đang làm gì?

Đáp án:

……

Câu 4. Nếu bạn được ở nguyên ngày trong một thư viện đồ sộ để nghiên cứu bất cứ thứ gì bạn muốn, bạn sẽ nghiên cứu gì?

Đáp án:

……

Câu 5. Lên danh sách 10 điều bạn muốn làm. Đó có thể là hát, khiêu vũ, xem tạp chí, vẽ, đọc, mơ màng… bất cứ thứ gì mà bạn hết sức muốn làm!

Đáp án:

……

Câu 6. Hãy mô tả khoảng khắc bạn được truyền cảm hứng một cách sâu xa.

Đáp án:

……

Câu 7. Trong năm năm tới, tờ báo ở địa phương bạn sẽ đăng một bài viết về bạn, và họ muốn phỏng vấn ba người: bố/mẹ, anh/chị, em trai/em gái. Bạn muốn họ nói gì về bạn?

Đáp án:

……

Câu 8. Nếu bạn được trải qua một giờ với một người, người đó sẽ là ai? Tại sao bạn lại chọn họ? Bạn sẽ hỏi gì?

Đáp án:

……

Câu 9. Ai cũng có một hay nhiều tài năng, hãy liệt kê những tài năng mà bạn có.

……

Cảm ơn nội dung mà bạn đã chia sẻ!

3.2. Trò chơi viết về điều bạn mong đợi trong cuộc sống.

(Hướng dẫn: Bạn hãy đánh dấu x vào ô mà bạn cho là phù hợp với điều bạn mong muốn khi bạn trưởng thành)

Câu 1. Trước tiên, mong bạn hãy chia sẻ về tên của mình?

……

Câu 2. Bạn hãy đánh dấu x vào ô mà bạn cho là phù hợp với điều bạn mong muốn khi bạn trưởng thành

1. Có tình yêu chân thật ☐
2. Một vị trí trong xã hội ☐
3. Thành đạt trong công việc/chuyên môn. ☐
4. Có một mái ấm gia đình. ☐
5. Được giàu sang. ☐
6. Sống vì người khác. ☐
7. Có bạn bè tốt để cùng chia sẻ. ☐
8. Được mọi người yêu thương và kính trọng. ☐
9. Luôn có sức khỏe. ☐
10. Không có mong đợi gì cả, muốn tới đâu thì tới. ☐

Cảm ơn nội dung mà bạn đã chia sẻ!

3.3. Kế hoạch hoạt động nhóm

STT	Hoạt động cụ thể	Mục đích	Địa điểm	Người thực hiện
1	- Giới thiệu, làm	- Thu thập thông tin về	Phòng sinh	HV,

	quen đối với nhóm TC. - Chia sẻ những nội dung về giá trị cuộc sống của tôi: Tên của TC, mong muốn của TC, chơi trò chơi qua phiếu hỏi có nội dung "Một số câu hỏi giúp chúng ta tự khám phá bản thân mình". - Chia sẻ nội dung: Ý nghĩa cuộc sống của tôi. - Cuộc sống của tôi thay đổi khi tôi chơi game online nhiều hơn 2h/ngày	TC: Tên, tuổi, điểm mạnh và điểm yếu của nhóm TC. - Giúp nhóm TC có được hành vi, suy nghĩ tích cực và kỹ năng ứng xử đúng đắn với những tình huống đã và đang xảy ra trong cuộc sống.	hoạt của tổ Khoa học xã hội.	Nhóm TC.
2	Tổ chức sinh hoạt trò chơi: Đá bóng, đánh cầu lông.	Tạo sân chơi cho các em sau những khoảng thời gian học tập căng thẳng, đồng thời giúp các em thể hiện được khả năng của mình.	Sân thể thao của trường.	HV, Nhóm TC và những người bạn khác cùng lớp được khuyến

				khích tham gia.
3	Chia sẻ kỹ năng mềm tới nhóm TC: Kỹ năng giao tiếp, lắng nghe, từ chối … tùy theo nhu cầu của nhóm TC thông qua hình thức sắm vai, xem trích dẫn bằng tình huống minh họa mà HV đã chuẩn bị.	Giúp các em hòa nhập tốt hơn với cuộc sống và giúp các em có được những kỹ năng cơ bản để ứng phó với các vấn đề trong cuộc sống mà các em có thể sẽ gặp phải trong hiện tại và tương lai.	Phòng sinh hoạt của tổ Khoa học xã hội.	HV, Nhóm TC.
4	Cung cấp kiến thức về game online tới nhóm TC và gia đình cũng như cộng đồng xã hội thông qua hoạt động truyền thông dưới cờ, qua tờ rơi.	Giúp các em hiểu rõ tác động về Game online tới chính bản thân các em cũng như gia đình các em và cả cộng đồng xã hội.	Thứ 2, tại sân trường nơi các em chào cờ.	HV, Nhóm TC.
5	Tổ chức dã ngoại tại khu du lịch sinh thái đất ngập nước Vân Long bằng xe	Giúp các em có khoảng thời gian thư giãn và tìm hiểu về điều kiện tự nhiên của địa phương.	Tại khu du lịch sinh thái Đất ngập nước	HV, Nhóm TC.

	đạp.		Vân Long.	
6	Tổ chức các hoạt động chia sẻ, cùng giúp nhau giải quyết vấn đề.	Tạo điều kiện cho các em bày tỏ tâm tư, suy nghĩ của mình; đồng thời với đó là sự tự tin về bản thân trước đám đông nhỏ của nhóm thông qua trò chơi.	Phòng sinh hoạt của tổ Khoa học xã hội.	HV, Nhóm TC, Đ/c cán bộ giáo viên bộ môn Toán, Văn.
7	- Đánh giá những hoạt động mà nhóm đã thực hiện được. - Cùng với nhóm rút kinh nghiệm các hoạt động đã thực hiện. - Kết thúc hoạt động/chuyển giao.	Kết thúc hoạt động nhóm	Phòng sinh hoạt của tổ Khoa học xã hội.	HV, Nhóm TC.

PHỤ LỤC 7. MÔ TẢ LẠI MỘT SỐ HOẠT ĐỘNG ĐÃ THỰC HIỆN TRONG TIẾN TRÌNH CÔNG TÁC XÃ HỘI NHÓM ĐỐI VỚI HỌC SINH NAM NGHIỆN GAME ONLINE

7.1. Sinh hoạt nhóm buổi 1.

Địa điểm: Phòng họp của tổ Khoa học xã hội tại trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

Nội dung: Làm quen với các thành viên trong nhóm thông qua hoạt động tự giới thiệu và xây dựng các mục tiêu, nội quy của nhóm trong quá trình hoạt động nhóm, bầu nhóm trưởng của nhóm.

Mục đích: Trang bị một số kỹ năng cơ bản đối với nhóm học sinh: xác lập mục tiêu, giao tiếp, lắng nghe, tự nhận thức và đánh giá bản thân và thực hiện tiến trình công tác xã hội nhóm.

Diễn tiến hoạt động:

HV: Các bạn học sinh thân mến, lời đầu tiên cho phép tôi được gửi tới các bạn lời cảm ơn và lời chúc sức khỏe. Cảm ơn các bạn vì đã tham gia đông đủ trong buổi chiều hôm nay. Để chúng ta dễ dàng chia sẻ hơn với nhau, tôi đề nghị mỗi bạn trong chúng ra sẽ lần lượt giới thiệu sơ lược về bản thân mình về tên, tuổi, nơi ở, ưu điểm, nhược điểm của bản thân. Trước tiên tôi xin được tự giới thiệu về bản thân mình:

Tôi tên là: Hoàng Thị Loan, hiện nay tôi đang là học viên lớp K1CTXH thuộc Khoa sau đại học của Trường Đại học Lao động - Xã hội. Sở thích của tôi là: đọc các cuốn sách về Công tác xã hội. Nhược điểm của tôi là: không xinh đẹp. Hôm nay tôi ở đây, trước tiên là để làm quen với các bạn, sau là cùng đồng hành với các bạn trong quá trình chia sẻ những nội dung có liên quan đến game online và tham gia hoạt động nhóm cùng các bạn trong thời gian tới. Tiếp theo, tôi xin mời một bạn trong nhóm chia sẻ thông tin cá nhân của mình.

TC 1. Tôi tên là: B.V.Đ; Năm sinh: 2003; Tôi là học sinh lớp 8C. Ưu điểm của tôi là chơi bóng đá, nhược điểm của tôi là sợ học các môn xã hội. Vì tôi đã và đang chơi game online nên được mời tham dự trong nhóm.

TC 2. Tôi tên là P.V.H; Năm sinh: 2003; Tôi cũng là học sinh lớp 8C. Ưu điểm của tôi là cao lớn, nhược điểm của tôi là: Tôi không biết nữa.

TC 3. Tôi tên là V.V.T; Năm sinh: 2003; Tôi là học sinh lớp 8B. Ưu điểm của tôi là chạy nhanh, nhược điểm của tôi là hay ăn quà.

TC 4. Tôi tên là: N.N.Tr; Năm sinh 2002; Tôi là học sinh lớp 9B. Ưu điểm của tôi là ham chơi, nhược điểm của tôi là lười học. Lý do tôi đến đây chắc cũng như các bạn.

TC 5. Tôi tên là: T.T.Tr; Năm sinh 2002; Tôi là học sinh lớp 9B. Ưu điểm của tôi cũng là ham chơi, nhược điểm của tôi là lười học.

TC 6. Tôi tên là: T.V.P; Năm sinh 2002; Tôi là học sinh lớp 9C. Ưu điểm của tôi cũng là chăm bế em, nhược điểm của tôi là lười học.

TC 7: Tôi tên là: H.Đ.P; Năm sinh 2002; Tôi là học sinh lớp 9C. Ưu điểm của tôi cũng là ham chơi, nhược điểm của tôi là ham chơi game online và bố mẹ mắng thì tôi mặc kệ.

HV: Cảm ơn những thông tin mà các bạn vừa chia sẻ. Tuy nhiên, tôi vẫn mong các bạn sẽ chia sẻ nhiều hơn những thông tin về bản thân mình, đặc biệt là những điểm tích cực mà các bạn có để chúng ta có thể phát huy những điểm tích cực của bản thân và khắc phục những nhược điểm mà chúng ta đang có. Để hoạt động chia sẻ được chi tiết hơn, các bạn hãy chia sẻ thông qua phiếu hỏi sau nhé. (Học viên phát phiếu hỏi tới các thành viên với nội dung: **“Một số câu hỏi giúp chúng ta tự khám phá bản thân mình”)**

(Học viên dành cho các bạn trong nhóm 05 phút để các bạn chia sẻ thông tin về bản thân qua phiếu hỏi, sau đó Học viên xin phép các bạn trong nhóm chia

sẻ lại những thông tin mà các bạn đã chia sẻ trong phiếu cho cả nhóm được biết và cảm ơn sự chia sẻ đó của các bạn trong nhóm).

HV: Chúng ta đã vừa cùng nhau trao đổi về thông tin cá nhân, sở thích của mỗi bạn trong nhóm. Bây giờ thì Học viên xin hỏi lại các bạn một thông tin đó là: Các bạn đã sẵn sàng tham gia vào nhóm hay chưa ạ?

TC: Sẵn sàng rồi ạ?

HV: Vậy các bạn có biết mục tiêu hoạt động của nhóm không ạ?

TC: Không ạ?

HV: Vậy chúng ta hãy cùng nhau xây dựng mục tiêu hoạt động của nhóm, các bạn có đồng ý không ạ?

TC: Đồng ý.

HV: Các bạn thân mến, khi chúng ta thực hiện một hoạt động nào đó, mọi người trong chúng ta ai cũng cần xác định mục tiêu cho mình. Và hoạt động của chúng ta cần làm ngay lúc này đó là: Các bạn hãy suy nghĩ và viết những mục tiêu mà bạn muốn thực hiện khi tham gia hoạt động trong nhóm được không? Ở đây gồm có:

1. Những mục tiêu bạn muốn thực hiện trong thời gian gần.
2. Những mục tiêu bạn muốn thực hiện trong thời gian tới.

***(Định hướng**: Thân chủ xác định được những việc cần làm)*

TC2: Vâng, nhưng tại sao lại phân biệt mục tiêu trong thời gian thực hiện gần đây và mục tiêu phải thực hiện trong tương lai?

(TC muốn giải thích cách thức xác định mục tiêu)

HV: Khi xác định mục tiêu chúng ta thường phân ra làm hai dạng: mục tiêu ngắn hạn và mục tiêu dài hạn; trong đó mục tiêu ngắn hạn là những việc bạn muốn làm trong một thời gian ngắn và mục tiêu đó là một trong những hoạt động mà bạn sẽ hướng tới mục tiêu dài hạn; khi mục tiêu ngắn hạn được

thực hiện tốt thì sẽ tạo cho bạn động lực để thực hiện những mục tiêu lớn hơn và xa hơn mà không khiến bạn nản lòng.

***(Chỉnh khung**: Hỗ trợ để Thân chủ hiểu rõ những việc mà Thân chủ cần làm)*

TC2: Được, chúng tôi sẽ viết ra những mục tiêu mình nghĩ và gắng thực hiện nó thật tốt.

⟶ Sau khi Thân chủ viết những việc mà họ muốn thực hiện; Học viên cùng họ xác định rõ các mục tiêu chung và mục tiêu cụ thể để quá trình thực hiện của Thân chủ không bị gián đoạn hay có những hoạt động thừa.

HV: Chúng ta vừa cùng nhau trao đổi về mục tiêu khi tham gia hoạt động nhóm, ở đây những mục tiêu nổi bật mà chúng ta hướng tới gồm có mục tiêu ngắn hạn của các bạn là giảm thời gian chơi game online và mục tiêu dài hạn là bỏ được game online và tập trung vào học tập. Không biết là những điều Học viên vừa tóm lược lại với các bạn có cần thay đổi gì không ạ?

TC: Không ạ!

HV: Vậy còn một nhiệm vụ rất quan trọng mà chúng ta không thể bỏ qua, đó là nội quy hoạt động của nhóm. Vậy theo các bạn, nội quy hoạt động của nhóm mình cần những yếu tố nào ạ? Xin mời bạn P.

TC 6: Theo em là thời gian hoạt động của nhóm.

HV: Cảm ơn chia sẻ của P. Còn H.P, theo em nội quy hoạt động của nhóm cần những yếu tố nào?

TC 7: Theo em là địa điểm hoạt động nhóm.

HV: Cảm ơn chia sẻ của H.P. Các bạn thân mến, nội quy hoạt động của nhóm là một trong những nội dung quan trọng của hoạt động nhóm, để nội quy hoạt động nhóm được đầy đủ, chính xác thì ý kiến chia sẻ của các bạn và tinh thần thực hiện của các bạn là một trong những yếu tố then chốt trong nội quy đó. Vì thế Học viên đề nghị các bạn chia sẻ những ý kiến của mình về nội

quy hoạt động nhóm vào giấy, sau đó Học viên sẽ tổng hợp lại và trao đổi lại cùng các bạn. Các bạn có đồng ý không ạ?

TC: Đồng ý.

(Học viên phát giấy khảo sát ý kiến tới các thành viên trong nhóm, sau 5 phút Học viên nhận lại phiếu chia sẻ và tổng hợp phiếu rồi trao đổi với nhóm Thân chủ. Nội quy hoạt động nhóm được thống nhất với những nội dung như sau:

• Tự nguyện, tự quản.

• Dân chủ, nhiệt tình.

• Đoàn kết hành động vì mục tiêu chung.

• Chấp hành sự hướng dẫn của người phụ trách nhóm.

• Giữ thái độ đúng mực, hòa đồng tôn trọng lẫn nhau (không nói tục…)

• Khi tham gia hoạt động phải gọn gàng, phù hợp, không mang trang sức, tài sản đắt tiền, vật dụng có giá trị cao.

• Tham gia các hoạt động hàng tuần của nhóm đầy đủ, đúng giờ (trừ vắng mặt có lý do).

• Có ý thức tham gia đầy đủ các buổi họp.)

Sau đó Học viên cùng nhóm thảo luận và chọn ra trưởng nhóm là bạn N.N.Tr, bởi bạn này có mối tương tác nhiều nhất với các bạn trong nhóm và được các bạn trong nhóm lựa chọn.

HV: Vào buổi sinh hoạt nhóm tiếp theo chúng ta sẽ trao đổi về những nội dung này và một số nội dung đặc biệt khác, các bạn có đồng ý không ạ?

TC: Có.

HV: Vậy chúng ta sẽ gặp nhau vào buổi sinh hoạt tới tại văn phòng này. Không biết các bạn có thể cùng nhau sinh hoạt tại đây vào hôm nào ạ?

TC 1: Chiều thứ 3 ạ.

TC 3: Chiều thứ 5 ạ.

HV: Hiện tại chúng ta đang có hai ý kiến, bạn thì cho rằng là thứ 3, bạn thì cho rằng thứ 5. Vậy Học viên đề nghị thế này nhé: Chúng ta sẽ thống nhất thời gian theo ý kiến số đông các bạn chọn, còn các bạn còn lại, Học viên hy vọng các bạn sẽ thu xếp thời gian tham gia hoạt động với nhóm vào buổi mà có số đông các bạn chọn; các bạn có đồng ý không nào?

TC: Đồng ý.

HV: Vậy các bạn thống nhất ngày nào nhỉ?

TC 1, 2, 4, 5, 7: Chiều thứ 5 ạ.

TC 3, 6: Chiều thứ 3 ạ.

HV: Học viên vừa quan sát là có 2 bạn chọn chiều thứ 3 và 5 bạn chọn chiều thứ 5. Học viên không biết là các bạn chọn chiều thứ 3 có thể thu xếp thời gian tham gia hoạt động nhóm vào chiều thứ 5 không nhỉ?

TC 3, 6: Dạ có.

HV: Vậy chúng ta thống nhất chọn chiều thứ 5 là buổi sinh hoạt nhóm hàng tuần nhé.

Buổi sinh hoạt nhóm đầu tiên của chúng ta kết thúc tại đây, Học viên hy vọng vào buổi sinh hoạt nhóm tiếp sau các bạn sẽ tham gia đầy đủ. Chúc các bạn có những ngày cuối tuần vui vẻ bên người thân.

Cảm ơn các bạn!

7.2. Sinh hoạt nhóm buổi 2.

Địa điểm: Sân thể dục thể thao tại Trường Trung học cơ sở Gia Hòa.

Nội dung: Tổ chức hoạt động nhóm đối với các em học sinh thông qua trò chơi: đá bóng, đánh cầu lông.

Mục đích: Thay đổi thói quen đối với nhóm học sinh từ chơi game online sang chơi các trò chơi và các hoạt động thể dục thể thao.

Diễn tiến hoạt động:

HV: Xin chào các bạn, rất vui vì được gặp lại các bạn trong hoạt động ngày hôm nay. Vào buổi sinh hoạt lần trước chúng ta đã cùng nhau chia sẻ những thông tin về bản thân, cũng như mục tiêu sinh hoạt, và các hoạt động của nhóm. Hôm nay, chúng ta sẽ cùng nhau thực hiện những hoạt động tiếp theo trong nội dung kế hoạch hoạt động mà chúng ta đã trao đổi. Các bạn có nhớ nội dung sinh hoạt nhóm hôm nay không?,

TC 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7: Dạ có.

HV: Các bạn có thể nhắc lại hoạt động đó không?

TC: (im lặng)

HV: Xin mời TC 2.

TC 2: Dạ là trò chơi thể thao ạ.

HV: Vì sao chúng ta lại chơi thể thao nhỉ? Xin mời TC 5.

TC 5: Để chúng ta rèn luyện sức khỏe ạ.

HV: Ngoài sức khỏe ra còn gì nữa không TC 5?

TC 5: Còn giải tỏa căng thẳng ạ.

HV: Bạn TC 5 vừa chia sẻ với chúng ta rằng: chơi thể thao để rèn luyện sức khỏe, giải tỏa căng thẳng, bạn nào còn ý kiến khác không?

TC 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7: Dạ không.

HV: Các bạn ạ, đúng như bạn TC 5 vừa chia sẻ: *chơi thể thao giúp chúng ta rèn luyện sức khỏe, giải tỏa căng thẳng,* không những thế còn giúp chúng ta xây dựng sự tự tin, phát triển kỹ năng làm việc với nhóm, kỹ năng quản lý thời gian và khả năng lãnh đạo, đặc biệt nó giúp tinh thần của người chơi luôn sảng khoái và minh mẫn. Chính vì những tác động tích cực của việc chơi thể thao mà Học viên rất muốn các bạn sẽ tham gia tích cực trong hoạt động này. Bây giờ các bạn muốn chúng ta bắt đầu hoạt động thể thao là đá bóng hay đánh cầu lông?

TC 1, 2, 4: Dạ chơi đá bóng.

TC 3, 5, 6, 7: Dạ chơi cầu lông ạ.

HV: Ở đây chúng ta đang có 2 luồng ý kiến trái ngược nhau: có 3 bạn muốn chơi cầu lông, 4 bạn muốn chơi đá bóng. Trước khi đi đến quyết định chơi môn nào, Học viên muốn hỏi TC 1: Bạn có thích chơi cầu lông không?

TC 1: Dạ có thích ạ.

HV: Còn TC 2, 4 các bạn có thích chơi cầu lông không?

TC 2, 4: Dạ có ạ.

HV: Vậy hôm nay chúng ta sẽ chơi cầu lông trước được không các bạn?

TC 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7: Được ạ.

HV: Bây giờ chúng ta sẽ chia nhóm ra làm 2 đội, mỗi đội 3 thành viên và 1 bạn để làm trọng tài ghi điểm số giữa 2 đội. Bạn nào tự nguyện làm trọng tài ạ?

TC 3: Dạ em.

HV: Các bạn khác trong nhóm có ý kiến khác không ạ?

TC 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7: Dạ không.

HV: Vậy TC 3 sẽ làm trọng tài, các bạn còn lại đếm theo số thứ tự. Các bạn có số thứ tự lẻ vào một đội, các bạn có số thứ tự chẵn vào một đội nhé.

TC 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7: Dạ vâng.

HV: Xin mời các bạn ra sân chơi.

(Thời gian chơi cầu lông của các bạn học sinh diễn ra trong thời gian 60 phút. Sau khi hết thời gian chơi, Học viên sẽ tập chung các bạn lại và trao đổi một số hoạt động)

HV: Các bạn vừa trải qua một khoảng thời gian chơi thể thao là 60 phút. Trong thời gian tham gia chơi các bạn cảm thấy thế nào ạ? Xin mời TC 7.

TC 7: Dạ mệt ạ.

HV: Còn TC 6, bạn thấy sao?

TC 6: Dạ mệt nhưng vui ạ.

HV: Các bạn ạ, ban đầu khi chúng ta chơi thể thao các bạn sẽ cảm thấy mệt và đau nhức các cơ. Nhưng học viên tin rằng, sau một khoảng thời gian nữa các bạn sẽ cảm thấy thích các hoạt động thể thao vì thể thao sẽ giúp các bạn giải tỏa căng thẳng sau khoảng thời gian học tập trên lớp, nâng cao sức khỏe cho người chơi khi người chơi tập luyện đúng và đủ. Học viên hy vọng rằng các em sẽ luôn kiên nhẫn và duy trì hoạt động tốt nhất. Các bạn đồng ý chứ?

TC 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7: Đồng ý ạ.

HV: Hôm nay chúng ta sẽ kết thúc hoạt động tại đây. Học viên mong rằng sẽ gặp lại các bạn đông đủ trong hoạt động lần tới với chủ đề: “Chia sẻ kỹ năng mềm đối với nhóm”. Chúc các bạn sẽ có khoảng thời gian học tập thật tốt.

PHỤ LỤC 8: HỒ SƠ THÂN CHỦ

8.1. Thân chủ 1 **Mã số: GO01**

Họ và tên thân chủ: B.V.Đ

Năm sinh: 20/5/2003 Giới tính: Nam

Dân tộc: Kinh Tôn giáo: Không

Học sinh lớp: 8C Năm học: 2016 - 2017

Học lực: Trung bình Hạnh kiểm: Khá

Nơi thường trú: Gia Hòa - Gia Viễn - Ninh Bình.

Họ và tên bố: B.V.T Nghề nghiệp: Làm ruộng

Họ và tên mẹ: N.T.L Nghề nghiệp: Làm ruộng

Hoàn cảnh gia đình: Gia đình gồm có 2 anh em trai, bố mẹ đều làm ruộng, điều kiện kinh tế của gia đình ở mức trung bình.

Lí do tham gia hoạt động nhóm của Thân chủ: Do nhà trường, gia đình cùng nhân viên công tác xã hội giới thiệu, động viên cùng với sự tự nguyện tham gia hoạt động nhóm của học sinh với mục tiêu giảm dần thời gian chơi game online và tập trung vào hoạt động học tập tại trường lớp cũng như các hoạt động tập thể gia đình cũng như tại trường, tại cộng đồng nơi học sinh đang sinh sống.

8.2. Thân chủ 2 **Mã số: GO02**

Họ và tên thân chủ: P.V.H

Năm sinh: 15/02/2003 Giới tính: Nam

Dân tộc: Kinh Tôn giáo: Không

Học sinh lớp: 8C Năm học 2016 - 2017

Học lực: Trung bình Hạnh kiểm: Khá

Nơi thường trú: Gia Hòa - Gia Viễn - Ninh Bình.

Họ và tên bố: P.V.T Nghề nghiệp: Làm ruộng

Họ và tên mẹ: N.T.L Nghề nghiệp: Làm ruộng

Hoàn cảnh gia đình: Gia đình gồm 3 anh em (2 trai, 1 gái), bản thân H là con lớn trong gia đình, bố thường xuyên đi làm xa, ở nhà một mình mẹ lo toan cho 3 anh em.

Lí do tham gia hoạt động nhóm của Thân chủ: Do nhà trường, gia đình cùng nhân viên công tác xã hội giới thiệu, động viên cùng với sự tự nguyện tham gia hoạt động nhóm của học sinh với mục tiêu giảm dần thời gian chơi game online và tập trung vào hoạt động học tập tại trường lớp cũng như các hoạt động tập thể gia đình cũng như tại trường, tại cộng đồng nơi học sinh đang sinh sống.

8.3. Thân chủ 3 **Mã số: GO03**

Họ và tên thân chủ: V.V.T

Năm sinh: 12/10/2003 Giới tính: Nam

Dân tộc: Kinh Tôn giáo: Không

Học sinh lớp: 8B Năm học 2016 - 2017

Học lực: Trung bình Hạnh kiểm: Trung bình

Nơi thường trú: Gia Hòa - Gia Viễn - Ninh Bình.

Họ và tên bố: V.V.Tr Nghề nghiệp: Làm ruộng

Họ và tên mẹ: Tr.T.H Nghề nghiệp: Làm ruộng

Hoàn cảnh gia đình: Gia đình có 2 anh em, bản thân là con thứ trog gia đình. Bố mẹ thường làm xa nhà nên 2 anh em sống cùng với ông bà nội.

Lí do tham gia hoạt động nhóm của Thân chủ: Do nhà trường, gia đình cùng nhân viên công tác xã hội giới thiệu, động viên cùng với sự tự nguyện tham gia hoạt động nhóm của học sinh với mục tiêu giảm dần thời gian chơi game online và tập trung vào hoạt động học tập tại trường lớp cũng như các

hoạt động tập thể gia đình cũng như tại trường, tại cộng đồng nơi học sinh đang sinh sống.

8.4. Thân chủ 4 **Mã số: GO04**

Họ và tên thân chủ: N.N.Tr

Năm sinh: 05/03/2002 Giới tính: Nam

Dân tộc: Kinh Tôn giáo: Không

Học sinh lớp: 9B Năm học 2016 - 2017

Học lực: Trung bình Hạnh kiểm: Trung bình

Nơi thường trú: Gia Hòa - Gia Viễn - Ninh Bình.

Họ và tên bố: N.N.T Nghề nghiệp: Làm ruộng

Họ và tên mẹ: L.T.Th Nghề nghiệp: Làm ruộng

Hoàn cảnh gia đình: Gia đình có 3 anh em trai, bản thân Tr là con út trong gia đình. Bố thường đi làm xa, 3 anh em do mẹ chăm sóc và dạy dỗ.

Lí do tham gia hoạt động nhóm của Thân chủ: Do nhà trường, gia đình cùng nhân viên công tác xã hội giới thiệu, động viên cùng với sự tự nguyện tham gia hoạt động nhóm của học sinh với mục tiêu giảm dần thời gian chơi game online và tập trung vào hoạt động học tập tại trường lớp cũng như các hoạt động tập thể gia đình cũng như tại trường, tại cộng đồng nơi học sinh đang sinh sống.

8.5. Thân chủ 5 **Mã số: GO05**

Họ và tên thân chủ: Tr.T.Tr

Năm sinh: 26/02/2002 Giới tính: Nam

Dân tộc: Kinh Tôn giáo: Không

Học sinh lớp: 9B Năm học 2016 - 2017

Học lực: Trung bình Hạnh kiểm: Khá

Nơi thường trú: Gia Hòa - Gia Viễn - Ninh Bình.

Họ và tên bố: Tr.T.H Nghề nghiệp: Làm ruộng

Họ và tên mẹ: N.T.T Nghề nghiệp: Làm ruộng

Hoàn cảnh gia đình: Gia đình có 5 anh em, bản thân là con thứ 5 trong gia đình. Mẹ thường đi làm ăn xa, bố ở nhà vừa đi làm thuê, vừa chăm lo cho gia đình.

Lí do tham gia hoạt động nhóm của Thân chủ: Do nhà trường, gia đình cùng nhân viên công tác xã hội giới thiệu, động viên cùng với sự tự nguyện tham gia hoạt động nhóm của học sinh với mục tiêu giảm dần thời gian chơi game online và tập trung vào hoạt động học tập tại trường lớp cũng như các hoạt động tập thể gia đình cũng như tại trường, tại cộng đồng nơi học sinh đang sinh sống.

8.6. Thân chủ 6 **Mã số: GO06**

Họ và tên thân chủ: Tr.V.P

Năm sinh: 12/4/2002 Giới tính: Nam

Dân tộc: Kinh Tôn giáo: Không

Học sinh lớp: 9C Năm học 2016 - 2017

Học lực: Trung bình Hạnh kiểm: Khá

Nơi thường trú: Gia Hòa - Gia Viễn - Ninh Bình.

Họ và tên bố: Tr.V.N Nghề nghiệp: Làm ruộng

Họ và tên mẹ: Tr.T.H Nghề nghiệp: Làm ruộng

Hoàn cảnh gia đình: Gia đình có 4 anh em trai, bản thân P là con trai cả trong gia đình. Kinh tế trong gia đình phụ thuộc vào ngày công thợ xây của bố. Do cuộc sống mưu sinh nên thời gian bố P dành cho gia đình hạn chế. Còn mẹ thì dành phần lớn thời gian chăm sóc các em nhỏ nên thời gian dành cho P không nhiều.

Lí do tham gia hoạt động nhóm của Thân chủ: Do nhà trường, gia đình cùng nhân viên công tác xã hội giới thiệu, động viên cùng với sự tự nguyện

tham gia hoạt động nhóm của học sinh với mục tiêu giảm dần thời gian chơi game online và tập trung vào hoạt động học tập tại trường lớp cũng như các hoạt động tập thể gia đình cũng như tại trường, tại cộng đồng nơi học sinh đang sinh sống.

8.7. Thân chủ 7 **Mã số: GO07**

Họ và tên thân chủ: H.Đ.P

Năm sinh: 30/01/2002 Giới tính: Nam

Dân tộc: Kinh Tôn giáo: Không

Học sinh lớp: 9C Năm học 2016 - 2017

Học lực: Trung bình Hạnh kiểm: Khá

Nơi thường trú: Gia Hòa - Gia Viễn - Ninh Bình.

Họ và tên bố: H.V.B Nghề nghiệp: Làm ruộng

Họ và tên mẹ: B.T.L Nghề nghiệp: Làm ruộng

Hoàn cảnh gia đình: Gia đình có 2 chị em, bản thân là con thứ 2 trong gia đình. Bố mẹ P đều làm nông nghiệp, bố P là người thường hay rượu chè, cờ bạc nên việc chăm lo cho gia đình đều do mẹ P đảm nhận từ những đồng tiền làm thuê từ phụ hồ.

Lí do tham gia hoạt động nhóm của Thân chủ: Do nhà trường, gia đình cùng nhân viên công tác xã hội giới thiệu, động viên cùng với sự tự nguyện tham gia hoạt động nhóm của học sinh với mục tiêu giảm dần thời gian chơi game online và tập trung vào hoạt động học tập tại trường lớp cũng như các hoạt động tập thể gia đình cũng như tại trường, tại cộng đồng nơi học sinh đang sinh sống.

PHỤ LỤC 9. MỘT SỐ HÌNH ẢNH MINH HỌA

3.1. Hình ảnh học sinh tham gia chơi game online

3.2. Hình ảnh học sinh tham gia hoạt động nhóm

Hình ảnh 3.3. Sân chơi được tận dụng để vật liệu và phế liệu xây dựng