الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة

م. رنا فاضل عباس - مركز البحوث النفسية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

ملخص البحث

تعد الألعاب الالكترونية حقيقة واقعية شديدة الانتشار ذائعة الصيت وهي احد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، وهذا الانتشار الواسع للألعاب الكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال (ذكورا واناثا) في اللعب بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس حول أثارها الايجابية والسلبية ، ولقد هدف البحث الحالي الى التعرف على:

- عادات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة .
- تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة.
- دلالة الفروق في التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعا :للجنس (ذكورا واناثا)، و لعدد ساعات وأوقات ممارسة الالعاب الالكترونية ونوع الوسيلة المفضلة في اللعب.

واستخدم المنهج الوصفي في البحث ،وتكونت عينة البحث من ٢٥٠ طالب وطالبة من طلبة الثاني المتوسط تم اختيارهم بطريقة عشوائية من المدارس المتوسطة التابعة لمديرية الكرخ الأولى والثانية , وتكونت أداة البحث من استبانه تتألف من أربعة أسئلة وكل سؤال يحوي بدائل تتدرج من (٢-٥)بدائل.

وأظهرت نتائج البحث: أن أفراد عينة البحث يمارسون اللعب بالألعاب الالكترونية أيام العطل ، ويلعبون بواقع اقل من ساعة في اليوم ، حيث إن أبائهم يمنعونهم من ممارسة الألعاب الالكترونية أيام الدراسة والامتحانات وبالتالي لا يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة ،وأيضا وجود فرق ذا دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي بين الذكور والإناث ولصالح الذكور .ويعزى التوصل إلى هذه النتيجة الرقابة والمتابعة من قبل الوالدين للذكور خاصة في هذه المرحلة العمرية وحرصهم على الاهتمام بالدراسة وتحديد ساعات اللعب حتى لا تؤثر على تحصيلهم الدراسي . وخرج البحث بمجموعة من التوصيات والمقترحات.

الفصل الأول

مشكلة البحث The problem of research:

انتشرت في الآونة الأخيرة الألعاب الالكترونية بشكل كبير جدا في العالم بأسره، فقد أصبحت الألعاب الالكترونية في كثير من الأوقات حديث الساعة وخاصة بين الشباب وطريقة المراهقين والأطفال لقضاء أوقات فراغهم .وهذا الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال (ذكورا ، إناثا) في اللعب ، بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول أثارها الايجابية والسلبية ، وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء ،وانقسم العلماء الى فريقين مابين متفائلين للعب الأطفال بالألعاب الالكترونية وبين متشائمين ، وقد أقام كل من الفريقين وجهة نظرة على أساس من الحجج والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها ، أن هذه الجدلية المثارة حول الألعاب الالكترونية وأثارها السلبية والايجابية مهدت لمشكلة البحث الحالي ، وتتحدد مشكلة البحث بالإجابة عن السؤال الأتي: "ما هو اثر ممارسة الألعاب الالكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة؟"

أهمية البحث The significance of the research

أن كثيرا من الأمور التي تحيط أطفالنا هي في نظرنا مجرد تسلية ليس لها بعد أخر في منظورنا ، دون التأمل في أبعادها الايجابية والسلبية. ومن ابرز هذه الأمور العاب الأطفال الحديثة، أو ما عرف باسم الألعاب الالكترونية . ولم يكن غريبا أن ينجذب الأطفال لهذه الألعاب ، على حساب الألعاب الأخرى لا سيما مع انتشار الحاسوب بصورة كبيرة جدا في العالم العربي ، حتى انه أصبح ينتشر في كل بيت ، بالإضافة إلى التطور الكبير في مجال العاب الحاسوب والعاب الفيديو ، حيث استطاعت تلك الألعاب في السنوات الأخيرة ، أن تشعر اللاعب بأنه يركب سيارة السباق بالفعل او انه يسير في الفضاء أو انه يلعب كرة القدم في الملعب ، وهو التطور الذي شكل عامل جذب كبير جدا للأطفال.

ان الارتباط القوي الذي جمع ما بين اطفالنا وشبابنا والالعاب الالكترونية , والذي اصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة الالفية الثالثه، ادى الى سجال بين علماء النفس والتربية حول مدى اثر هذه الالعاب باشكالها المختلفة على اطفالنا سواء من النواحي المعرفية او الانفعاليه وحتى الصحيه منها. حيث يرى البعض أن المشكلة تكمن في ان بعض هذه الالعاب عنيفة ، بدرجة كبيرة جدا . فهناك العاب يعتمد الفوز فيها على عدد الاشخاص أو الكائنات الحية ، التي تم قتلها في زمن معين، وهذه النوعية تؤدي الى انتشار دوافع العنف والشر داخل اللاعبين، ولا سيما صغار السن منهم ، بالاضافة الى انها تعمل على تبلد الفكر والشعور لدى اللاعب ، اذ تجعله يعتاد صور الدماء والقتل وغيرها من اشكال العنف ، وهو ما يؤدي الى

العديد من الاخطار الصحيه والسلوكية ، على الاطفال والشباب الذين يمارسون هذه الالعاب لفترات طويلة . (الشحروري ، ٢٠٠٨ ، ص ٣٤) .

ويرى البعض الأخر أن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية يساعد على تنمية بعض القدرات الذهنية الأخرى كالقدرة على مزامنة حركة الأعين مع اليدين والقدرة على القيام بعدد من المهام في الوقت ذاته ، بالإضافة إلى القدرة على التخطيط وإدارة الموارد وسرعة البديهة والتحليل والعديد من الفوائد في تنمية العقل والقدرات الذهنية المختلفة والتي تختلف بحسب الألعاب التي يمارسها الأشخاص. (القويدر ، ٢٠١٢، ص ١٥)

وتأسيسا على ما سبق ، ودعما للحاجة في معرفة اثر الألعاب الالكترونية والمحوسبه والشبكية على الطلبة بصفة عامه وعلى طلبة المرحلة المتوسطة بصفه خاصة، فقد ارتأت الباحثة القيام بالبحث الحالي، والتعرف على اثر ممارسة الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة. وتتجلى أهمية البحث فيما يلى:

١. كونه يتناول ظاهرة اجتماعية حديثة الانتشار في مجتمعنا ومنتشرة بشكل كبير بين فئتي الأطفال والشباب عامة، والطلبة بصفة خاصة.
٢. . اطلاع التربويين (مدراء، معلمين ، مرشدين تربويين) و أولياء الأمور والطلاب بأضرار ممارسة الألعاب الالكترونية على الطلبة .

هدف البحث:- يهدف البحث الى تعرف على :

١. عادات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة.
٢. تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة.
٣. دلالة الفروق في التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعا لمتغير الجنس.

فرضيات البحث:-

١. يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعا لعدد ساعات وأوقات ممارسة الألعاب الالكترونية ونوع الوسيلة المفضلة لدى أفراد عينة البحث.
٢. يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعا لمتغير الجنس (ذكورا ، اناثا).

حدود البحث:- يقتصر البحث الحالي على:

١.الحدود البشرية: طلبة المرحلة المتوسطة

٢.الحدود المكانية: المدارس المتوسطة التابعة لمديريات التربية/ الكرخ الأولى والثانية.

٣.الحدود الزمنية:العام الدراسي ٢٠١٧- ٢٠١٨.

تحديد المصطلحات:

اولا.الألعاب الالكترونية Electronic gameعرفها كل من:

١. سالين وزيمرمان(٢٠٠٤) salan & Zimmerman:

عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل العاب الحاسب، والعاب الانترنت ، والعاب الفيديو والعاب الهواتف النقالة ،والعاب الأجهزة الكفية المحمولة. (salan & Zimmerman, 2004,p86)

٢. القويدر (٢٠١٢):

الألعاب الالكترونية: هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من : العاب الفيديو الخاصة ، العاب الكومبيوتر ، العاب الهواتف النقالة ، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية ، وهي برنامج معلوماتي للألعاب ، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة ، الهواتف النقالة ، العاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط ، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنيت أو بشكل فردي ، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج ،بصفة عامة تتكون من العناصر الآتية: مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح ، أزرار التشغيل ،عصى قيادة المروحة أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق ، الفارة ، القناع الى غير ذلك من الادوات) ، برامج اللعب ، المخرجات (الشاشات الكبيرة ، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال ، مكبرات الصوت، النظارات الالكترونية) اللاعب قد يكون وحده او بالمشاركة .(القويدر ، ٢٠١٢، ص٣١)

التعريف الإجرائي للألعاب الالكترونية : بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية والعاب الهواتف النقالة.play station وتشمل العاب الحاسبة والعاب الانترنيت والعاب الفيديو

ثانيا. التحصيل الدراسي (Achievement) وقد عرفها كل من :

١. بدوي(١٩٨٠)

" المعرفة المكتسبة والمهارة التي تمت تنميتها في الموضوعات الدراسية بالمدرسة وتبينها الدرجات التي يتم الحصول عليها في الاختبارات" (بدوي ،١٩٨٠،ص١٣)

٢.داوود (١٩٩٠):"بأنه مقدار المعرفة والمهارة التي حصل عليها الفرد نتيجة التدريب" (داوود،١٩٩٠،ص١٢٨).

٣. شحاته والنجار (٢٠٠٣) :" مقدار ما يحصل عليه الطالب من معلومات او معارف او مهارات معبرا عنها بدرجات في الاختبار المعد بشكل يمكن معه قياس المستويات المحدده ويتميز بالصدق والثبات والمو ضوعية. (شحاته والنجار ،٢٠٠٣،ص٩٩)

ثالثا: المرحلة المتوسطة Prepatory stage:

وهي المرحلة المتوسطة لنظام التعليم العام وتلك المرحلة تلي سابقتها المرحلة الابتدائية (مدة الدراسة فيها ست سنوات) ومدة الدراسة في المرحلة المتوسطة ثلاث سنوات ، وهي تسبق المرحلة الثانوية (مدة الدراسة بها ثلاث سنوات) وتتراوح اعمار منتسبي المرحلة المتوسطة من الطلاب بين ١٢-١٥ سنة.(شحاته والنجار، ٢٠٠٣،ص ٢٦٧)

الفصل الثاني

ماهية اللعب :

اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح ، تفريغ الطاقة الزائدة ، التعليم ، إلى غير ذلك من الحاجات ، تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة ، ويكون اللعب أما فرديا أو جماعيا ، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجه أو ذاتيا.

كما يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين ، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية ، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم. بذلك يعد اللعب نشاطا حرا قد يوجه ويستثمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم ، وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم ،وقد يكون لغاية المتعة والتسلية كما في الألعاب الشعبية والألعاب المحوسبة. (القويدر ، ٢٠١١ ،ص٣٢ –٤٠).

أنواع اللعب:

١. الألعاب التلقائية: تمثل الإشكال الأولية للعب ، وفيه تغيب القواعد والمبادئ المنظمة للعب، وهو في معظمه انفراديا ولا يتم ضمن مجموعات، ويلعب الطفل فيه كلما رغب ، ويتوقف عنه حينما لا يهتم به ، ومعظم العاب هذا النوع هي استقصائية واستكشافية.
٢. العاب تمثيل الأدوار. ويعتمد هذا النوع من الألعاب على خيال الأطفال الواسع ومقدراتهم الإبداعية ،وفيها يتم تقمص الأطفال لشخصيات الكبار مقلدين سلوكهم ،وهنا يعكس الأطفال نماذج الحياة الإنسانية والمادية المحيطة بهم ، وينشأ هذا النموذج من اللعب استجابة لانطباعات انفعالية قوية يتأثر فيها الطفل بنموذج من الحياة في الوسط المحيط به.
٣. الألعاب الترويحية والرياضية: يشمل هذا النوع من الألعاب جميع الأنشطة التي يقوم بها الأطفال والتي تنتقل من جيل إلى جيل ومنها الألعاب الشعبية.

٤. الألعاب الايهامية: من اكثر شيوعا في عالم الطفولة المبكرة وهي من الالعاب الشعبية ،فيها يتعامل الطفل مع المواد او المواقف كما لو انها تحمل خصائص اكثر مما تتصف به في الواقع.
٥. الألعاب الفنية: هي إحدى أنواع الألعاب التركيبية ، وتعد من الأنشطة الفنية التعبيرية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي ومنها الرسم بالمواد المختلفة.
٦. الألعاب الاستطلاعية الاستكشافية : يشمل هذا النوع من الألعاب كل عملية يقوم بها الطفل لمعرفة المكونات التركيبية لشئ ما وكيف يعمل ذلك الشئ.
٧. الألعاب اللغوية: تمثل الألعاب اللغوية نشاطا مميزا للأطفال يحكمه قواعد موضوعة وله بداية محددة وكذلك نهاية محددة من خلالها يمكن تنمية كفاءة الاتصال اللغوي بين الأطفال وتدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغة حروفا أو أسماء أو أفعالا ، كما أنها تمنح الأطفال فرص الإبداع اللغوي عن طريق التدريبات الشفوية الحرة.
٨. الألعاب الثقافية: من خلال هذه الألعاب يكتسب الطفل معلومات ومعارف وخبرات متنوعة ،ويدخل ضمنها الأنشطة القصصية المختلفة كالمطالعة والكتابة.
٩. الألعاب التركيبية البنائية : يمثل هذا النوع العاب البناء والتشييد بالطرق والمواد المختلفة.
١٠.الألعاب العلاجية: وهي أوجه النشاط المختلفة التي توجه للأطفال الذين يعانون من اضطرابات نفسية مختلفة لتخليصهم مما يعانون. (الحيلة ، ٢٠٠٩،ص٢٠-٢١)

وظائف اللعب :

١. الوظيفة الاجتماعية:يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا، لأنه من خلال اللعب مع الآخرين ، يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء ، واحترام حقوق الآخرين بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي ، والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل اذ لا يمكنه اللعب منفردا، لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال.ويمكن تلخيص فوائد اللعب للنمو الاجتماعي :

أ.معرفة عادات وقوانين المجتمع

ب. تعليم القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء والانتماء.

ج. فهم الذات وتقبلها وتنميتها ومعرفة الآخرين وتقبلهم.

د. تعلم الدور الخاص بالجنس وتعلم الدور عموما وادوار الآخرين في الحياة.

هـ.التدريب على الانتقال من التمركز حول الذات إلى الاهتمام بالآخرين والشعور بهم وفهم وجهة نظرهم.

و. تحقيق المكانة الاجتماعية وممارسة مواقف الحياة المختلفة.

ز. تعلم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة بروح رياضية.

٢. الوظيفة العقلية الفكرية : يطور الطفل من خلال بناء المعرفية، فعن طريق التبادل النشط بين عمليتي التمثل والمواءمة يعدل الطفل خبراته وينمي معلوماته ، فاللعب عملية نشطة حيوية ينظم فيها الطفل البيئة وفق استيعابه ، لمتغيراتها، ووفق ما تسمح به بنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن ، أي السيطرة المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية ، وتقليب الأشياء وتعديل الصورة المتكونة لديه ، حيث يساهم اللعب في النمو العقلي عن طريق:

أ. توفير فرص للابتكار والتشكيل كما في العاب التركيب.

ب. تنمية الإدراك الحسي.

ت. تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة.

ث. زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.

ج. تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الطفل.

ح. التدريب على التركيز والانتباه.

خ. توظيف وقت الفراغ واستثمار في مجالات مفيدة.

د. تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل الاحجيات والألغاز.

ذ. التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.

ر. تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.

٣. الوظيفة البدنية:يقوم اللعب بدور مهم في النمو الجسمي نستطيع أن نسميه التحدي والاختيار، ولهذا الغرض يصمم نوع من اللعب لاختبار قدرات الطفل الجسمية فيغطي حدود الطفل وقواه،وإذا كان اللعب يفتقر إلى التحديات اللازمة والكامنة، فسيبحث الطفل عن هذا في مكان أخر، فالمكان الذي يقضي فيه الطفل معظم وقته لابد وان يكون وسطا أو بيئة مثيره ، ومن الضروري أمداد هذه الأماكن بأدوات تسمح للأطفال بالقفز إلى أعلى قدر ممكن والتأرجح ، والتزحلق والجري بأسرع ما يمكن ، ويمكن القول أن الأطفال يتدفقون صحة وسعادة عندما يمارسون ألعابهم البدنية، ويعد اللعب مهما لنمو الطفل الجسمي والحركي والحسي لأنه يحقق للطفل الأتي:

أ. تقوية الجسم وتمرين العضلات الكبيرة والصغيرة كما في العاب الحركة والمجهود الجسمي.

ب. تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض والقفز والتسلق.

ت. تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن.
ث. التخلص من اضطرابات الحركة وذلك حين يعمل على التخلص من الانفعالات التي قد يؤدي وجودها إلى اضطرابات حركية.
ج. تنمية مفهوم الذات الجسمي.
ح. المساهمة في أعداد الطفل للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والاكتشاف وذلك لأسباب عده منها قدرة اللعب على أشعار الطفل بالاسترخاء، ونظرا لإتاحة الفرصة أمام الطفل لمعالجة الأدوات واكتشافها.
خ. تدريب الحواس واغناء القدرة على استخدامها.
د. تنمية التآزر الحسي والحركي. . (العناني، ٢٠٠٢، ص٢٣-٢٥)

الوظيفة النفسية والشخصية: للطفل شخصيته الانفعالية التي تخضع لتغيرات وتطورات عديدة عن طريق النماء والتكيف من خلال علاقة الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيط هبه والوسط الاجتماعي الذي يحيا فيه، وقد يتعرض الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيط به الى انواع الكبت أو الاحباط أو الفشل أو غيرها من الانفعالات السلبية التي لايمكن التخلص منها بالطرق الطبيعية المالوفة أو المخالفة للتقاليد والقيم الأخلاقية . فاذا ما عاقبه معلمه أو اعتدى عليه من هو اكبر منه ، فلا يستطيع الرد على العقاب والعدوان بأن يعاقب معلمه ويضرب الكبير الذي اعتدى عليه فيلجأ للعب حي يجد فرصة لتفريغ شحنات سخطه وغضبه فيسقطها على لعبته وعلى كرته او دميته ويتخلص بذلك من التوتر النفسي الذي انتابه. (الحيلة،٢٠٠٢، ص٨٩)

نظريات اللعب: النظريات المعاصرة للعب كما يلي:

أ.نظرية التحليل النفسي:

انبثقت هذه النظرية من أعمال "فرويد" وأتباعه والمفاهيم التي استخدمت وصف نمو الطفل الوجداني والاجتماعي . فهذه النظرية تنظر إلى اللعب على أساس انه وظيفة نفسية في حياة الطفل تعمل على تخفيف ما يعانيه من صراعات وقلق نفسي وتوتر يومي كما تعرف هذه النظرية بنظرية التخفيف من القلق. (مصلح، ١٩٩٠ ،ص٤٨).

ب.نظرية بياجية للعب.

اهتم بياجيه piaget، بدراسة النمو العقلي لدى الأفراد وأوضح أن الطفل أثناء عملية التعلم هو عنصر ايجابي فعال وليس مجرد مستقبل للمعرفة. وتقوم النظرية على عمليتين رئيسيتين هما التمثل والمواءمة ، وتشير عملية التمثل الى النشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بني

خاصة به وتشكل جزء من ذاته،أما عملية الملائمة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف او يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به ، ويعزو بياجيه عملية النمو العقلي عند الأطفال إلى النشاط المستمر للعمليتين وبشكل متكامل ونشط ، واللعب في نظر "بياجيه" هو التمثل الخالص الذي يحول المعلومات المستجدة الواردة لتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته ، فاللعب والمحاكاة جزء لا تتجزأ من عملية التطور العقلي.

كما يعد اللعب عند بياجية جزءا من فعالية الطفل الكلية وهو ذو صلة بتطور ونمو عقله . (العناني ، ٢٠٠٢، ص١٠٣)

ج. نظرية ادلر :

يقول ادلر في لعب الأطفال هو إشباع حاجاته عن طريق النشاط الجسمي أو التخلي فيقول " أن الطريقة التي يلعب بها الطفل والأنواع التي يحتاجها ومدى الاهتمام الذي يظهره نحوها إذ توضح اتجاهاته نحو بيئته وكيفية علاقاته مع زملائه سواء كانت علاقات صداقة أم عداوة كما يمكننا عن طريق اللعب مشاهدة جميع اتجاهات الشخص نحو الحياة بوجه عام بملاحظة الطفل أثناء اللعب وفي هذا الإطار يرى "ادلر " أن النظرية السابقة لم تعط تفسيرا شاملا لوظيفة اللعب ، فاللعب كأي نشاط أخر لابد له من دوافع ويظهر في صور مختلفة من السلوك والتصرفات سواء كان نشاطا جسميا أو عقليا. (القويدر، ٢٠١٢، ص٥٥)

مفهوم الألعاب الالكترونية :

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز" العاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "العاب الحاسوب" والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الالكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين" التآزر البصري الحركي" او تحد للإمكانات العقلية ، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية خلال الأربعين سنة الماضية تطورت العاب الحاسوب من العاب على الأشرطة المرنة "floppy Disk إلى القرص المدمج " CD" إلى شبكة الانترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية, وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب ، ويمكن ان تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الانترنيت. (الشحروري، ٢٠٠٨, ص٤٦)

كما أن الألعاب الالكترونية هي حقيقة واقعة،شديدة الانتشار،ذائعة الصيت وهي احد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الالكترونية من

شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، ان لم تتفوق عليها فانه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام ، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الالكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك اكثر فائدة.

هذه الألعاب قد نجدها على الشبكة on line، وقد نجدها عبر أقراص مضغوطة off line غير أن الأطفال يفضلون ممارستها عبر الشبكة ،تفاديا لحمل الأقراص المضغوطة معهم في كل مكان ،ولكسب اكبر قدر من الألعاب المتوفر في الانترنيت، مع تحصيل التعديلات الطارئة عليها وهو ما قد لا توفره الأقراص المضغوطة عكس شبكة الانترنيت

(القويدر ، ٢٠١٢ , ص١١٦- ١٢٠)

نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية:

عالم الألعاب الالكترونية مر بست مراحل حتى عام ٢٠٠٣ ، فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من العاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها. تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها وبدأت المرحلة السابعة عام ٢٠٠٤ .

* المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت او لاستعراض التكنولوجيا، وتعد العاب بونغ pong وحرب الفضاء space war ثمار هذه الفترة.

* المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600 من اتاري والتي تتضمن سلم العاب ، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب ، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان pac man التي اخترعت في اليابان "توروايواتاني Toru Iwatani" لموسسة نامكو Namco.

*المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة اساسا في اوربا والولايات المتحده الامريكية مع تطوير اجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور commodore" و "سينكلير Sinclair" و "امستراد Amstrad" وفي عام ١٩٨٦ "اتاري اس تي Atari ST" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة.فهذه الالعاب تتيح ممارسة العاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية)والصوتية، انتهت هذه المرحلة ،فسرعان ما صارت هذه الالات غير قادرة على المجارة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمه من اليابان او امام اجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي سي pc"

او "ابل Apple" وفي سنة ١٩٨٩ اوقف كل صانعي هذا النوع من ا لالات انتاجهم وتعرض معظمهم للافلاس ، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو " في افضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

*المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر سوبرنيس Super nes وكذا لمؤسسة نصف مملوك من اليابانيين وهي "سيغا Sega" وتعد هذه المرحلة ايضا مرحلة تطوير الالعاب عبر اجهزة الاعلام الالي pc ، وظهور العاب المغامرة والالغاز مثل ميست Myst أو سيفن كويست Seven Quist " وكذا العاب الادوار مثل فاينل فانتيزي Final fantasy ومع نهاية هذه المرحلة عام ١٩٩٥ بدا ان بطل سيغا تفوق على ماريو.

*المرحلة الخامسة: وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الالعاب لتقنيات الاعلام المتعدد الوسائط multimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصورالثلاثية الابعاد في الزمن الحقيقي ، الحساب المتوازي ، مع "المعالجات المخصوصة processurs Dedies" واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-Rom والالعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الانترنت.كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح العاب الفيديو وهو "سوني Sony" بلعبته " بلايستايشن Playstation" ....

*المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت Microsoft" والصراع الشر س بين عارضات التحكم :بي اس ٢ ،ps2 و Game cube واكس بوكس x box.

*المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام ٢٠٠٤م بإصدار جديد كليا اطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو دي اس Nintendo Ds" كما أعلنت سوني عن أطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "PSD" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية ٢٠٠٤.وفي عام ٢٠٠٥ وصل جهاز سوني بي ا س دي إلى الأسواق الأمريكية.....

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام.

ولقد تطورت الألعاب الالكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا ألان الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثية : مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حتى انه تم أنشاء متنزهات حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعبة البيسبول مقابل صور مستنسخه من الأبطال، أو لعبة الغولف أو زيارة المدن التاريخية.(القويدر ، ٢٠١٢، ص١٢٨)

مجالات الألعاب الالكترونية:للألعاب الالكترونية مجالات عديدة يمكن من خلالها اللعب بها وهي تعددت بعد التطور التقني الكبير الذي شهده مجال الألعاب ومنها :

١. الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة.
٢. الألعاب الالكترونية على جهاز الكومبيوتر.
٣. الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت.
٤. الألعاب الالكترونية على عارضة التحكم ،وهو جهاز حاسب الكتروني يتميز بمواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة .
٥. أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية.

تصنيف الألعاب الالكترونية: تصنف الألعاب الالكترونية من حيث فئة مستخدميها والهدف منها إلى ثلاثة أنواع رئيسية هي:

١.العاب الذكاء. يرتكز مضمون هذه الألعاب على العقل والتفكير المنطقي في اتخاذ القرارات ،وتحتاج الى تفكير كبير للتعامل معها ومن الأمثلة عليها :لعبة الشطرنج الالكترونية.

٢. العاب الإثارة والمتعة : تسعى هذه الألعاب لتقديم التسلية وملء أوقات الفراغ, وترتكز على تفاعل اللاعبين معها حيث تتدرج مستوياتها من السهولة للصعوبة ، وما يميزها عن غيرها أنها جذابة بشكل كبير لكثرة استخدامها للصور والأصوات مما يستهوي الأطفال والمراهقين.

٣. الألعاب التعليمية. تهدف هذه الألعاب للجمع بين المتعة واللعب والموازنة بينهما ،وتقوم بنقل المعلومة لمن يلعبها بأسلوب مُسلٍ وتُغطي الكثير من المجالات :كالرياضيات ،والتاريخ والعلوم واللغات وغيرها ، ومن الأمثلة عليها الألعاب التي تختص بتعليم الأطفال الحروف والأرقام وكيفية كتابتها. .(سعادو ومرزوق،٢٠١٦، ص٥٦)

ايجابيات الألعاب الالكترونية:

أن للألعاب الالكترونية العديد من الفوائد المختلفة وخاصة للأطفال ، فتم أجراء العديد من الدراسات على الأطفال والمراهقين وأثار الألعاب الالكترونية عليهم ، وقد كشفت هذه الدراسات عددا من الايجابيات والسلبيات للألعاب الالكترونية وعلى وجه التحديد العاب الفيديو والتي تحتل الجزء الأكبر من حياة الأطفال والشباب . فمن فوائد الألعاب الالكترونية انها تنمي الالتزام بالأوامر والتعليمات ،وتنمي المنطق لممارسيها والقدرة على حل المشاكل.

وتساعد هذه الألعاب على تنمية بعض القدرات الذهنية الأخرى كالقدرة على مزامنة حركة الأعين مع اليدين والقدرة على القيام بعدد من المهام في الوقت ذاته ، بالإضافة إلى القدرة على التخطيط وإدارة الموارد

وسرعة البديهة والتحليل والعديد من الفوائد في تنمية العقل والقدرات الذهنية المختلفة والتي تختلف بحسب الألعاب التي يمارسها الأشخاص.

كما يمكن استخدام الألعاب الالكترونية في العديد من الأمور المختلفة كالتعليم . فبالإمكان استخدام الألعاب الالكترونية على سبيل المثال كوسائل تعليمية مما يجعل من التعليم أمرا ممتعا لدى الأطفال وحتى الشباب، فحتى انه يمكن استخدام بعض الألعاب الالكترونية كالعاب المحاكاة في تعليم اعقد الأمور ، فتوجد على سبيل المثال بعض الألعاب التي تحاكي الطيران والتي تعتبر أشهر الألعاب ، ولكن توجد العديد من العاب المحاكاة الأخرى كمحاكاة صيانة السيارات وغيرها.

سلبيات الألعاب الالكترونية:

أن سلبيات الألعاب الالكترونية تنتج في العادة من الاستخدام الخاطئ لها، والخطأ في اختيار الألعاب المناسبة حسب العمر، وذلك بسبب العنف الموجود في العديد من الألعاب الالكترونية والعاب الفيديو ، فقد لوحظت زيادة في مستوى العنف في سلوك الأطفال ، ففي الكثير من العاب الفيديو يتحكم الأطفال بالعنف الموجود في اللعبة بأنفسهم ويشاهدونه بأعينهم ويكافئون أيضا كلما زادوا من العنف أثناء لعبهم.

لوحظ أيضا أن الألعاب الالكترونية تؤدي إلى زيادة العزلة لدى الأطفال وتشوش تفكيرهم فيما بين العالم الافتراضي الموجود في الألعاب والعالم الحقيقي الذي يعيشون فيه وهو ما لا ينطبق على الأطفال فقط بل على الشباب في كثير من الأحيان، كما تزرع بعض الألعاب معتقدات وأفكارا خاطئة في عقول الأطفال والشباب . وهي التي قد تتخالف مع التربية التي يربيها الآباء لأبنائهم وتختلف مع العادات الموجودة في مجتمعنا.

ومن الأخطار الأخرى للألعاب الالكترونية هو الوقت الكبير الذي يقضيه الأشخاص في اللعب وهي التي تسبب العديد من المشاكل المختلفة فمن اول هذه المشاكل هي إضاعة الوقت والتي أصبحت منتشرة بشكل كبير فيعاني العديد من الأشخاص من الإدمان على الألعاب الالكترونية وحتى من دون ان يدروا وهذا الإدمان يُسبب إلى الهاء الشباب والأطفال عن الكثير من الأمور المهمة . فيهرب الشباب والأطفال من الواقع إلى الألعاب فينسون ما يدور حولهم من مشاكل اكبر من خلال هذه الألعاب وهو ما يؤدي إلى تفاقمها بشكل اكبر.

يُسبب أيضا الجلوس إمام الألعاب مشاكل كبيرة أخرى صحية كزيادة الوزن ومشاكل العيون وغيرها. فقد وجدت الدراسات أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية بشكل كبير يعانون من مشاكل في التركيز ، وهذه السلبيات كلها يمكن السيطرة عليها عن طريقة مراقبة الآباء للألعاب التي يلعبها الأطفال والسيطرة بشكل كامل على أوقات اللعب سواء عند الشباب من تلقاء أنفسهم أو عند الأطفال من خلال أبائهم.

(ابراهيم ابو غزالة ،٢٠١٦ ،mawdoo3.com)

الدراسات السابقة:

١- دراسة الهدلق (٢٠١٠) :" ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"

هدف الدراسة: التعرف على ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام .

إجراءات الدراسة: اتبعت الدراسة المنهج الوصفي ،وبلغت عينة الدراسة (٣٥٩) طالبا وطالبة ، موزعين على ثلاث مدارس ابتدائية وثلاث مدارس متوسطه وثلاث مدارس ثانوية. وتكونت أداة الدراسة من (٧١) فقرة موزعه على ثلاثة محاور : دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية ، ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية ،سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية.

نتائج الدراسة: أظهرت نتائج الدراسة الأضرار الصحية والدينية والسلوكية والأكاديمية نتيجة لممارسة الألعاب الالكترونية مثل تقليل وقت الدراسة والمراجعة والتأثير السلبي على التحصيل الدراسي وعدم الاستيقاظ والذهاب مبكرا الى المدرسة. (الهدلق، ٢٠١٠، ص ٤٣-٤٩)

١. دراسة السبتي ٢٠١٢" الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة"

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى توعية أولياء الأمور وأولادهم بأضرار ممارسة الألعاب الالكترونية. وإيجاد حلول لمشكلة عزوف الأولاد عن الدراسة بسبب ممارسة الألعاب الالكترونية.

إجراءات الدراسة: اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي . وبلغت عينة البحث (٦١١) طالب وطالبة تم اختيارهم بطريقة عشوائية. وتكونت أداة الدراسة من استبانه لاستطلاع أراء الطلبة (بنين ، بنات) في المدارس الابتدائية والمتوسطة والثانوية ،في مدارس دولة كويت.

نتائج الدراسة: أظهرت نتائج الدراسة أن عزوفهم عن الدراسة يرجع إلى ممارسة الألعاب الالكترونية ، (السبتي ، ٢٠١٢ ، ص ١-١٥)

دراسة حسن ٢٠١٣ " ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد"

هدف الدراسة: هدفت الدراسة التعرف على تأثيرات الألعاب الالكترونية الايجابية والسلبية على الفرد وإبراز مدى انتشارها في مجتمع الموصل.

إجراءات الدراسة: اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي ، وبلغت عينة الدراسة ١٢٠ فردا من أولياء الأمور للإجابة عن الاستبانه التي تكونت من خمسة أسئلة مع ايجابيات وسلبيات الألعاب من وجهة نظر أولياء الأمور .

نتائج الدراسة : أظهرت نتائج الدراسة أن اللعب بالألعاب الالكترونية تعد ظاهرة اجتماعية منتشرة في مدينة الموصل،كما أن ممارسة الألعاب الالكترونية مرتفع في نسبته بين الذكور أكثر من نسبته لدى الإناث، للألعاب الالكترونية بعض الايجابيات التي تترك أثرها على اللاعبين ومن ابرز تلك الايجابيات انها تحقق المتعة والتسلية للاعبين وتقوي لغتهم الانكليزية وتساعد على تنمية قدراتهم وذكائهم وتفكيرهم الإبداعي، اما سلبيات الألعاب التبذير المالي في شراء الأجهزة والألعاب الالكترونية وإهمال الواجبات المدرسية وتعارض أفكار الألعاب المعروضة مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا. (حسن، ٢٠١٣، ص١-١٣)

الفصل الثالث

يتضمن هذا الفصل عرضا لإجراءات البحث واهم الوسائل الإحصائية المتبعة في تحليل بياناته للوصول إلى النتائج ، وفيما يأتي عرض تفصيلي لهذه الإجراءات .

منهجية البحث Research methodology:

استخدم في البحث المنهج الوصفي ويقصد به" أسلوب يعتمد دراسة الواقع أو الظاهرة كما توجد في الواقع ،ويهتم بوصفها وصفا دقيقا ويعبر عنها تعبيرا كيفيا او كميا" (شحاته والنجار، ٢٠٠٣، ص،٣٠١)

مجتمع البحث Research Community :

تكون مجتمع البحث من المدارس المتوسطة التابعة لمديرية بغداد/ الكرخ الأولى و الثانية ، ومن متطلبات البحث الحالي اختيار مدرسة من بين المدارس المتوسطة في المديريات المذكور، واختارت الباحثة عشوائيا المدارس المبينة في أدناه ، لتوفر المتطلبات اللازمة للبحث من حيث معرفة الباحثة بإدارة المدرسة وهيئتها التدريسية وتعاونهم مع الباحثة لانجاز البحث .

جدول (١)

يبين مجتمع البحث

اسم المدرسة	العدد
متوسطة القادسية للبنين	١٢٥
متوسطة ام الربيعين للبنات	١٢٥
المجموع الكلي	٢٥٠

عينة البحث Sample of the research:

يتحدد البحث الحالي بعينة من طلبة الثاني المتوسط البالغ عددهم (٢٥٠) طالب وطالبة من طلبة المتوسطة بواقع (١٢٥) طالب و(١٢٥) طالبة.

جدول (٢)

عينة البحث

العينة	العدد
ذكورا	١٢٥
إناثا	١٢٥
المجموع الكلي	٢٥٠

اداة البحث Search Tool

أولا. تحديد فقرات الاستبانة:-

بعد الاطلاع على الأدبيات والدراسات ذات الصلة بموضوع البحث الحالي لغرض أعداد فقرات الاستبانة, ولغرض التأكد من صلاحيتها تم استخراج الصدق المنطقي (الظاهري) للمقاييس من خلال عرضها على مجموعة من ذوي الاختصاص . وفي ضوء ملاحظاتهم . أصبحت الاستبانة تتألف من أربعة أسئلة ملحق (٢)

ثانيا: صدق المقياس validity .

يعد صدق المقياس من الخصائص الأساسية اللازمة في بناء المقاييس النفسية والمقياس الصادق هو الذي يقيس ما وضع لأجل قياسه وبالدرجة التي يكون فيها قادرا على تحقيق أهداف محددة (Stanly & Hopkins ; 1972,P.101) ولغرض التأكد من صلاحية المقياس لقياس السمة المراد قياسها وهي عينة البحث حصل ذلك من خلال :

الصدق الظاهري Face Validity:

ويقصد به عرض المقياس على مجموعة من ذوي الاختصاص في حقل التربية وعلم النفس ملحق (١) للحكم على مدى صلاحية التعليمات و بدائل الاستجابة مع التعريف لمفهوم الالعاب الالكترونية وفي ضوء ملاحظاتهم استبقت الفقرات التي حصلت على نسبة اتفاق (80%) فأكثر, واستبعدت بعض الفقرات من المقياس وعدل البعض الأخر منها ،وأصبحت الاستبانة بصيغتها النهائية تتألف من (٤) اسئلة . ملحق (٢) (شحاته والنجار، ٢٠٠٣، ص ٢٠٣)

التطبيق النهائي Final Application

بعد ان اصبح المقياس جاهز للتطبيق, طبق على افراد عينة البحث البالغ عددهم (٢٥٠) طالب وطالبة .

الوسائل الإحصائية Statistical Means

لاستكمال متطلبات البحث الحالي تم استخدام عدد من المعالجات الإحصائية في إعداد المقياس وتحليل نتائج البحث وقد استخدمت الوسائل الإحصائية الآتية :

١- النسبة المئوية . لتحديد اتفاق الخبراء على صلاحية فقرات المقياس

٢- الاختبار التائي T-Test لعينتين مستقلتين .

٣- تحليل التباين الأحادي .لغرض الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين متغيرات البحث .

٤- كاي سكوير chi-square

الفصل الرابع

عرض نتائج البحث ومناقشتها: سيتم عرض نتائج البحث ومناقشتها وفقا لأهداف البحث:

الهدف الأول : تعرف على عادات ممارسة الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة .وقد تحقق الهدف الأول من خلال إجابة أفراد عينة البحث عن التساؤلات الآتية.

السؤال الأول: ما عدد الساعات التي تقضيها في اللعب باليوم الواحد؟

. جدول (٣)

التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة البحث حسب عدد الساعات

عدد الساعات	التكرار	النسبة المئوية
اقل من ساعة	٨١	٣٢,٤
١-٢ ساعة	٧٨	٣١,٢
٣-٤ ساعة	٣٨	١٥,٢
٥ – فاكثر	٥٣	٢١,٢
المجموع	٢٥٠	١٠٠,٠

حيث يظهر الجدول رقم (٣) ان ٣٢,٤% من أفراد عينة البحث يقضون اقل من ساعة في اليوم في ممارسة الألعاب الالكترونية.بينما نسبة ٣١,٢% منهم يلعبون لمدة ١-٢ ساعة ونسبة ٢١,٢% منهم يلعبون لمدة خمس ساعات فاكثر ويبقى ١٥,٢% منهم يلعبون لمدة ٣-٤ ساعات .

وتشير نتائج الجدول أن أفراد عينة البحث يمارسون اللعب وبنسبة أكثر الألعاب الالكترونية لمدة اقل من ساعة وهذا طبيعي نظرا لارتباطاتهم الدراسية وأيضا أولياء الأمور يقللون من هذه الممارسة في فترات الدراسة والامتحانات

السؤال الثاني: هل تمارس الألعاب الالكترونية (كل يوم ، مرتين في الاسبوع ، .....)؟

جدول رقم (٤)

التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة البحث حسب الأوقات التي تمارس العينة اللعب بالالعاب الالكترونية

أوقات ممارسة الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
كل يوم	٩١	٣٦,٤
مرة في الأسبوع	٢٤	٩,٦
مرتين في الأسبوع	٣٥	١٤,٠
مرة في الشهر	٣	١,٢
في أيام العطل فقط	٩٧	٣٨,٨
المجموع	٢٥٠	١٠٠,٠

حيث يظهر الجدول (٤) أن ٣٨,٨% من أفراد عينة البحث يمارسون اللعب بالألعاب الالكترونية أيام العطل فقط.بينما نسبة ٣٦,٤% منهم يلعبون بها يوميا ، ونسبة ١٤,٠% منهم يمارسونها مرتين في الأسبوع ، يبقى نسبة ٩,٦% منهم يمارسونها مرة في الأسبوع و ١,٢ % يمارسونها مرة في الشهر .وتعود هذه النتائج إلى نوع من أنواع الرقابة التي يفرضها أولياء أمور الطلبة على أبنائهم طوال فترات الدراسة ، فهم يلجئون إلى منعهم من اللعب بالألعاب الالكترونية طوال فترات الدراسة والامتحانات خوفا من تراجعهم في التحصيل الدراسي ، وذلك لطول الوقت الذي يضيعونه في اللعب وإهمال دراستهم وفروضهم وواجباتهم لذا فهم يتركونهم يلعبون بالألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات.

السؤال الثالث: ما الوسيلة المفضلة لدى أفراد عينة البحث للعب بالألعاب الالكترونية؟

جدول رقم (٥)

التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة البحث حسب نوع الوسيلة المفضلة لديهم للعب

نوع الوسيلة	التكرار	النسبة المئوية
كومبيوتر	٢٦	١٠,٤
ايباد	٣٩	١٥,٦
اجهزة قاعات	٥	٢.٠
الهاتف النقال	١٤٩	٥٩,٦
بلاي ستيشن	٣١	١٢,٤
المجموع	٢٥٠	١٠٠,٠

حيث يظهر الجدول رقم (٥) أن ٥٩,٦% من أفراد عينة البحث يمارسون اللعب بالهاتف النقال .ونسبة ١٥,٦% منهم يلعبون بالايباد ، ونسبة ١٢,٤% منهم يمارسون اللعب باستخدام بلاي ستيشن ، ونسبة ١٠,٤% يلعبون عن طريق الكومبيوتر والقليل ونسبتهم ٢,٠% يذهبون الى اجهزة القاعات.

وتجد هذه النتائج مبررا لها في كون الهاتف النقال جهاز متعدد الاستخدامات والاستعمالات بحيث انه يستعمل في الاتصال والترفية والتسلية واللعب ومتوفر في كل منزل وسهل الاستعمال .

السؤال الرابع: هل ينهاك والداك عن ممارسة الالعاب الالكترونية؟

جدول رقم (٦)

	التكرار	النسبة المئوية
نعم	١٤٢	%٥٦,٨
لا	١٠٨	%٤٣,٢
المجموع	٢٥٠	١٠٠,٠

حيث يظهر الجدول (٦) ان ٥٦,٨ % من افراد عينة البحث يمنعهم ابائهم من ممارسة الالعاب الالكترونية حفاظا على صحتهم و حتى لا تشغلهم عن الدراسة .

الهدف الثاني: تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعا لـ (عدد الساعات , أوقات ممارسة الألعاب ، الوسيلة المفضلة). وقد وضعت الفرضية الاتية:

يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعا لعدد ساعات وأوقات ممارسة الألعاب الالكترونية ونوع الوسيلة المفضلة لدى أفراد عينة البحث.

ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام كاي سكوير chi– square وكما هو موضح في الجداول أدناه.

جدول رقم (٧)

تبعا لعدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية

المتغير	البدائل				كاي المحسوبة	كاي الجدولية	الدلالة
عدد الساعات	اقل من ساعة	١-٢ ساعة	٣-٤ ساعة	٥- فاكثر	٢٠,٣٦	٧,٨٢	دالة
	٨١	٧٨	٣٨	٥٣			

يتضح من الجدول رقم (٨) ان قيمة كاي المحسوبة البالغة ٢٠,٣٦ اكبر من قيمة كاي الجدولية البالغة ٧,٨٢ عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (٣) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية ولصالح اقل من ساعة.

جدول رقم (٨)

تبعا لأوقات ممارسة الألعاب الكترونية

المتغير	البدائل					كاي المحسوبة	كاي الجدولية	الدلالة
اوقات ممارسة الالعاب	كل يوم	مرة في الاسبوع	مرتين في الاسبوع	مرة في الشهر	في العطل	١٤٠,٠٠	٩,٤٩	دالة
	٩١	٢٤	٣٥	٣	٩٧			

يتضح من الجدول رقم (٨) ان قيمة كاي المحسوبة البالغة ١٤٠.٠٠ اكبر من قيمة كاي الجدولية البالغة ٩.٤٩ عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (٤) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية ولصالح ايام العطل .

جدول رقم (٩)

تبعا لنوع الوسيلة المفضلة لدى أفراد العينة

المتغير	البدائل					كاي المحسوبة	كاي الجدولية	الدلالة
نوع الوسيلة المفضلة في الالعاب	كومبيوتر	ايباد	اجهزة قاعات	الهاتف النقال	بلاي ستيشن	٢٥٧,٦٨	٩,٤٩	دالة
	٢٦	٣٩	٥	١٤٩	٣١			

يتضح من الجدول رقم (٩) أن قيمة كاي المحسوبة البالغة ٢٥٧,٦٨ اكبر من قيمة كاي الجدولية البالغة ٩.٤٩ عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (٤) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة احصائية ولصالح الهاتف النقال .

ويتضح من ذلك انه لا يوجد تأثير على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة نتيجة ممارسة الألعاب الالكترونية حيث أن أفراد عينة البحث يمارسون الألعاب خلال العطل وليست أيام الدراسة والامتحانات ولمدة اقل من ساعة وباستخدام الهاتف النقال فلا يؤثر ذلك على تحصيلهم الدراسي .وقد اتفقت نتائج الدراسة الحالية مع دراسة (القويدر، ٢٠١٢) حيث لا يوجد تأثير للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي .

الهدف الثالث: تعرف دلالة الفروق في التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعا لمتغير الجنس. وقد وضعت الفرضية الاتية: يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعا لمتغير الجنس (ذكورا ، اناثا). وكما موضح في جدول رقم (١٠)

جدول (١٠)

الوسط الحسابي والانحراف المعياري والقيمة التائية للتحصيل الدراسي تبعا لمتغير الجنس

الجنس	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية	
			المحسوبة	الجدولية
ذكور	٧٤,١٦	١٢,٨٩	٢,٨٠	١,٩٦
اناث	٦٩,٤٧	١٣,٥٣		

يوضح الجدول رقم (١٠) دلالة الفروق في التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعا لمتغير الجنس (ذكور ، إناثا) حيث يظهر أن القيمة التائية المحسوبة البالغة (٢,٨٠) درجة اكبر من القيمة التائية الجدولية البالغة (١,٩٦) درجة عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (٢٤٨) مما يدل على وجود فرق ذا دلالة إحصائية بين الوسط الحسابي للذكور والوسط الحسابي للإناث ولصالح الذكور.

ويعزى التوصل الى هذه النتيجة الرقابة والمتابعة من قبل الوالدين للذكور خاصة في هذه المرحلة العمرية وحرصهم على الاهتمام بالدراسة وتحديد ساعات اللعب حتى لا تؤثر على تحصيلهم الدراسي .

الفصل الخامس

أولا: الاستنتاجات: في ضوء نتائج البحث الحالي يمكن وضع الاستنتاجات الآتية:

١. يمارس أفراد عينة البحث اللعب باستخدام الهاتف النقال الذي لا يسمح بفتح تطبيقات والعاب كثيرة مما لا يشجعهم على كثرة اللعب .
٢. لا يوجد تأثير على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة نتيجة ممارسة الألعاب الالكترونية حيث أن أفراد عينة البحث يمارسون اللعب خلال العطل وليست أيام الدراسة والامتحانات ولمدة اقل من ساعة فلا يؤثر ذلك على تحصيلهم الدراسي .
٣. وجود فرق ذا دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة (ذكورا واناثا) ولصالح الذكور.

ثانيا: التوصيات:توصي الباحثة بما يلي:

١. أغناء غرف نوم الأطفال والمراهقين بالكتب والمجلات التي تجذب نظرهم للتقليل من تعلقهم بالألعاب الالكترونية.
٢. تعويد الطفل منذ الصغر على ممارسة التمارين الرياضية التي تحافظ على رشاقة جسمه، كما تخرج الطاقة الكامنة بداخلة في شيء مفيد عن تخريجه في لعبة عدوانية ،
٣. على الأسرة ان تحدد أيام وساعات اللعب لأبنائها ، وكذلك نوع الألعاب يجب اختيارها بدقة حتى نحقق تنشئة سليمة لأبنائنا.

المقترحات: تقترح الباحثة ما يلي:

١. إجراء دراسة عن الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالصحة النفسية لدى الأطفال..
٢. إجراء دراسة عن الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من قبل الطلبة.

The Effect of Video Games on Intermediate Students' Academic Achievement

By: Rana Fadhel Abbas

Psychological Research center

الالعاب الالكترونية واثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة

The study attempts to identify 1) the habits of playing video games among students, 2) the effect of playing video games on students' academic achievement, 3) the statistically significant differences among students in regard of (gender, time of playing video games, number of hours). To this end, a five-likert scale questionnaire included four questions was applied to (250) male and female students chosen randomly from the second-intermediate stage at Al-Karakh side secondary schools. The findings revealed that students play games only on holidays and less than an hour daily, which means playing games does not affect their academic achievement. Additionally, the findings found there is a significant difference between male and female in regard of their academic achievement.

المصادر العربية:

١. بدوي، احمد زكي، معجم مصطلحات التربية والتعليم ، دار الفكر العربي، القاهرة ، ١٩٨٠.

٢. حسن، مرح مؤيد، ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية ، اضاءات موصلية ، العدد ٧٥، ايلول، ٢٠١٣.

٣. الحيلة، محمد محمود، الألعاب التربوية وتقنيات أنتاجها ، ط١ ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، عمان ، الأردن، ٢٠٠٢.

٤. الحيلة، محمد محمود ، الألعاب من اجل التفكير والتعليم، ط٣ ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الاردن، ٢٠٠٩.

٥. داود، عزيز حنا وانور حسين عبد الرحمن ، مناهج البحث التربوي ، ط١ ، دار الحكمة للطباعة والنشر، بغداد ، ١٩٩٠.

٦. السبتي ، عباس ، دراسة ميدانية عن الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة .نتائج وحلول الكويت ، ٢٠١٢

٢.سعادو، هناء ومرزوق، نوال ، الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي ،جامعة الجيلالي، ، الجزائر ، ٢٠١٥.

٣. شحاته،حسن والنجار،زينب ،معجم المصطلحات التربوية والنفسية،الدار المصرية–اللبنانية، القاهرة ، ٢٠٠٣.

٤. الشحروري ، مها حسني ، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ، ط١ ،دار المسيرة، عمان ،الاردن ، ٢٠٠٨.

٥. العناني ، حنان عبد الحميد، اللعب عند الاطفال ، ط١ ، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الاردن، ٢٠٠٢

٦. القويدر، مريم ، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين ، رسالة ماجستير منشورة ، الجزائر ، ٢٠١٢.

٧. مصلح، عدنان عارف، التربية في رياض الاطفال ، ط ١ ، دار الفكر للنشر والتوزيع ، عمان ، الاردن، ١٩٩٠.

٨. الهدلق، عبدالله عبد العزيز ، ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام ،جامعة الملك سعود ، ، الرياض ، السعودية، ٢٠١٠ .

المصادر الاجنبية:

Salan, K, & Zimmerman, E, "Rules of play": Game design fundamentals . Cambridge, MIT press .2004.

Stanly, C.J . and Hopkins , K. D , Educational and Psychological.

measurement and Evaluation , New Jersey; Primtic- Hill. 1972.

مواقع الالكترونية:

mawdoo3.com //http;