JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ
عدد خاص
(٤٤٧)- (٤٦٣)

الأثر الملموس للاستخدام المفرط للألعاب الإليكترونية على التحصيل الدراسي للطلاب

د. عادل حسين علي محمد
وزارة التربية والتعليم –سلطنة عمان
hamam.lamiaa@gmail.com

المستخلص

هدفت الدراسة إلى التعرف على من الآثار السلبية نتيجة الاستخدام المفرط للألعاب الإليكترونية على حياة الطالب السلوكية وضعف التحصيل الدراسي والمشاكل التي من الممكن أن يعاني منها مع محيطه داخل المدرسة ، واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، وتوصلت الدراسة إلى نتائج من أهمها اغفال دور الأسرة من حيث التوجيه والارشاد للطلاب يؤدى إلى نتائج سلبية بالإضافة إلى أنه إهمال الواجبات المنزلية نتيجة الاستخدام المفرط لهذه الألعاب ومن ثم يؤدي إلى تدني مستوى التحصيل الدراسي ، وأوصت الدراسة بضرورة العمل على رفع مستوى الرعاية الوالدية خلق أطر بديلة للترويح عن الطلاب.

الكلمات المفتاحية: الاستخدام المفرط، الألعاب الإليكترونية، التحصيل الدراسي.

The tangible effect of excessive use of electronic games on students' academic achievement

Adel Hussain Ali Muhammad

Abstract

The study aimed to identify the negative effects of the excessive use of electronic games on the student's behavioral life and the poor academic achievement and problems that could be experienced with his surroundings within the school, and the researcher used the descriptive analytical approach, and the study reached results, the most important of which is the neglect of the

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

family role in terms of guidance Counseling for students leads to negative results in addition to neglecting homework as a result of excessive use of these games and then leads to a low level of academic achievement, and the study recommended the need to work to raise the level of parental care creating alternative frameworks for recreation for students. Keywords: excessive use, electronic games, academic achievement.

مقدمة:

قد أصبحت التكنولوجيا هي التي تربط ما بين أطفالنا وشبابنا وأصبحت من أجزاء الألفية الثالثة وهذا ما آثار علماء النفس والتربية للبحث حول آثار هذه التكنولوجيا على الأطفال بأشكالها المختلفة وعلى جميع جواب الطفل المعرفية والانفعالية وحتى الصحية حيث يرون أن بعض الألعاب تؤثر على الطفل تأثيرا كبيرا فهناك ألعاب تعتمد على العنف وبسببها يتأثر أسلوب الطفل في العالم الواقعي إذ تجعله يعتاد على العنف وعلى رؤية الدماء وغيرها من أعمال العنف وتبلد الشعور والفكر لدى الطفل نهو ما يؤدي إلى العديد من ا لأخطار الصحية مثل إصابات الرقبة والظهر والأطراف لدى البالغين.(الشحروري، مها ١٩٧٧)

ولقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية، لدرجة أنه لاتجد مركزا للألعاب أن للترفيه يخلو منها، بل كاد لا تجد منزلا منها خاليا ، مما جعلها متاحة للجميع بخاصة للأطفال بالتشجيع من الآباء ، أن أحيانا من أقرانهم على استخدامها، نتبادل الأقراص المدمجة الخاصة أخرى بها أحيانا ، تحتوي هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة، أن على الألعاب الخيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم، ففي أي منها يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة، كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها بإطلاقها أن اختيار اللاعبين أن المحاربين نشكلهم ونضع خطة لهم، ندير لكل منهم ثم توجيههم والمحافظة على سلامتهم بإلحاق الهزيمة بخصومهم (Krogh k.slentz, 2001).

على الرغم من الفوائد العظيمة لهذه الأجهزة في الحياة المعاصرة، إلا أنها لا تخلوا من سلبيات تؤثر خصوصا على الأطفال الذين لا يستطيعون التمييز بين الصالح و الطالح بعد .اذ يتعلق بها الأطفال إلى درجة انها أصبحت تستحوذ على عقولهم .حيث انتشرت هذه الألعاب بسرعة رهيبة في المجتمعات العربية فلا يكاد يخلو بيت منها حتى أصبحت أهم هدية يمكن تقديمها للأطفال دون وعي

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

من معظم الأولياء بمخاطر التعلق بها إلى درجة الإدمان مما يؤثر سلبا على التحصيل الدراس ي للأطفال .كما تؤدي إلى مشاكل سلوكية كالعنف والانسحاب الاجتماعي فضلا عن إلى المخاطر الصحية التي تهدد الأطفال .ونظرا لمدى جدية الموضوع وأهميته وخطورته على النشء (J. 1973)

الإطار النظري والدراسات السابقة:

تعد الألعاب الإلكترونية في المرتبة الأولى من حيث الاستخدام على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو الفكرية، وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين.

وقد أشار برونر بأن اللعب وسيلة لاكتساب المعارف ويزود الطفل بالفرص التي تتيح له تجربة ما لم يجربه من سلوك وتساعد الطفل على تمثل خبرات العالم الخارجي داخليا عن طريق التمثيل العقلي .J 1973..

كما أشار دي بونو إلى أن الألعاب الإلكترونية تعطي الطفل المجال لممارسة المهارات، فهناك أمر يجري دائمًا في اللعبة من مثل التخطيط، اتخاذ القرار واتباع استراتيجية ما. (دي بونو، ادوارد،١٩٨٩)

١. **تعريف الألعاب الإلكترونية:** –

نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كلا من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة. بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، 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، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز. إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية:

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

- مدخلات أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات، برامج اللعب.
- المخرجات: الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية اللاعب وقد يكون وحده أو بالمشاركة .(نمرود، بشير،٢٠٠٨)

٢. نشأة الألعاب الإلكترونية:

إن أول من طور لعبة كمبيوترية تفاعلية– وكان اسمها "لعبة التنس للاعبين –الأمريكي "ويليام هيجينبوتام (W.Hijinputham) ومساعدوه من مختبر بروكنهاڤن الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام(١٩٥٨) وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المخبر، ولم يكن "هيجينبوتام" يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه والتسلية، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة التي اخترعها في براءة الاختراع، إذ أنه لم يعلم أن الألعاب الإلكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا ومتطورا حجمه 30مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم. (نمرود، بشير،٢٠٠٨)

لعل أشهر الألعاب في الولايات المتحدة الآن ليست البيسبول، أو كرة القدم، أو التنس، وإنما الألعاب الإلكترونية، وقد ظهرت الألعاب الإلكترونية منذ عام ١٩٧٩ نتيجة لامتزاج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي وتطوير استخدامات التليفزيون، وينفق الأمريكيون على هذه الألعاب أكثر من مليار دولار سنويا لإشباع رغباتهم لهذه الألعاب، أي أكثر من إنفاقهم على مشاهدة الأفلام السينمائية أو أجهزة التسجيل الصوتي. وكانت بداية هذه الألعاب لعبة تسمى "غزاة الفضاء"، كان الهدف منها هو إتقان مهارة التصويب لقتل الأعداء، وتعتمد اللعبة على السرعة والمهارة والدقة، ثم ظهرت ألعاب أخرى تتناول سباق السيارات، والتصويب على أهداف ثابتة ومتحركة، وغيرها. ويهاجم بعض الخبراء هذه الألعاب ويزعمون أنها تؤدي إلى إلهاء الطلاب عن استذكار دروسهم، وتجعلهم أكثر ميلا لممارسة العنف، وتجعل المشترك فيها يعيش في عالم خيالي، وتقضى على الاتصالات بين الأفراد، ومن ناحية أخرى يزعم باحثون آخرون أن هذه الألعاب تحقق جوانب مفيدة اجتماعيا، حيث تساعد هذه في تحسين

JOBS مجلة العلوم الأساسية Basic Science journal ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

التنسيق اليدوي والبصري والذهني، وتساعد في تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو استخدام الحاسب الإلكتروني. (مكاوي حسن، عماد،١٩٩٣)

ثانيا: الدراسات السابقة:

قام الباحث بعملية مسح للمكتبات العامة والمستودعات الإليكترونية، وكذلك بعض مكتبات الجامعات في سلطنة عمان، وأيضاً من خلال مواقع متنوعة على شبكة الإنترنت، والعديد من مراكز الأبحاث العالمية، وذلك للاستفادة من الدراسات السابقة حول أثر الألعاب الإليكترونية على التحصيل الدراسي.

ومن خلال الاطلاع على عدد من الدراسات والبحوث والمجلات التربوية، وجد الباحث بعض الدراسات العربية والأجنبية، التي تناولت مجال الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل، ولقد قام الباحث باختيار بعض الدراسات التي اهتمت بموضوع البحث، أي بالدراسات التي تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية وهي مرتبة من الحديث إلى القديم، حيث قام الباحث بتصنيف الدراسات إلى دراسات عربية وأجنبية، وبعد ذلك قام بالتعقيب عليها ومقارنتها مع هذه الدراسة، ثم ذكر الباحث أهم ما يميز هذه الدراسة عن الدراسات السابقة.

أولاً: الدراسات العربية

١. دراسة العنزي (٢٠١٩): بعنوان "أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج.

هدفت الدراسة إلى دراسة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية .حيث تكون مجتمع الدراسة من طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج، حيث اختار الباحث عينة من ٧٠ طالب. واستخدم استبانة كأداة للدراسة، والمنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: ٢,٧٣ من أصل ٤ من أفراد العينة يرون أن ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي .وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها: توعية أولياء الأمور بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة.

وتتفق هذه الدراسة مع البحث الحالي في بعض متغيرات الدراسة وتختلف عنها في الحدود الزمانية والمكانية.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

٢. دراسة مشري (٢٠١٧): بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري–دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي.

هدفت الدراسة إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، حيث اختار الباحث عينة قصدية من ١٠٠ شخص من أولياء الأمور بمدينة أم البواقي ذكورا وإناثا .واستخدم استبانة كأداة للدراسة. والمنهج المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يومياً وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من أولياء الأمور، كما أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه، وأغلبهم يفضلون ألعاب المغامرة، وأخيرا الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الافراط في استخدامها وتتفق هذه الدراسة مع الدراسة الحالية في عنوان الدراسة وتختلف عنها في الحدود الزمانية والمكانية وعينة البحث وحجمها.

٣. دراسة الزيودي(٢٠١٥): بعنوان "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة"

هدفت الدراسة إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، حيث اختار الباحث عينة من ٣٣٦ معلم و٥٠٠ ولي أمر طالب تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة. واستخدم استبانتين بوصفها أداة للدراسة إحداهما لأولياء الأمور والأخرى للمعلمين. والمنهج الوصفي المسحي بوصفه منهجا للدراسة. وكانت أهم النتائج: المعلمون يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث اثرها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها: تفعيل اثر هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل اثر المدرسة في توعية الأطفال

واختلفت هذه الدراسة عن الدراسة الحالية في عينة الدراسة وعدم تناول متغير التحصيل الدراسي واتفقت معها في المنهج المستخدم وأداة الدراسة.

٤. دراسة قويدر (٢٠١٢): بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة."

JOBS مجلة العلوم الأساسية Basic Science journal ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

هدفت الدراسة إلى دراسة التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري، ودراسة كيفية التحكم في ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية والتخفيف من حدة انتشارها بين أوساط الأطفال، وتفادي إدمان الأطفال الجزائريين على مثل هذه الألعاب الإلكترونية الغربية الصنع، حيث تكون مجتمع الدراسة وعينتها من٢٠٠ طفل أعمارهم بين ٧ – ١٢ سنة من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون في العاصمة الجزائرية، من عينة من مدارس العاصمة. واستخدم الباحث استبانة ومقابلة وبطاقات فنية أداة للدراسة. والمنهج المستخدم هو الوصفي التحليلي بوصفه منهجا للدراسة. وكانت أهم النتائج: أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها :ضرورة القيام بإجراء دراسات تفصيلية لألعاب بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون مخطئا. تختلف عن الدراسة الحالية في حيث تتناول أثر الألعاب الإليكترونية على السلوك واتفقت مع الدراسة الحالية في المنهج المستخدم.

ثانياً: الدراسات الأجنبية:

١. دراسة (Zhuqing, Ming And Lijun:2018) بعنوان" :عوامل تأثير ولاء الطلبة الجامعيين في لعبة ببجي Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game".

هدفت الدراسة إلى تحديد هل يوجد انتماء وولاء للطلبة في لعبة ببجي بين بعضهم البعض أثناء اللعب، حيث تكون مجتمع الدراسة من ١١٩ طالبا وطالبة من طلبة الجامعة. واستخدم استبانة كأداة للدراسة، والمنهج الوصفي التحليلي بوصفه منحي للدراسة. وكانت أهم النتائج: أن تصميم اللعبة والخبرة الاجتماعية والثقة جميعها عوامل مهمة تؤثر على انتماء وولاء الطلبة. كما أن النساء لديهن انتماء أقوى من الرجال.

٢. دراسة (Wakil, Omer And Omer:2017) بعنوان " :تأثير ألعاب الفيديو على معدلات الطلبة التحصيلية Impact of Computer Games on Students GPA".

هدفت الدراسة إلى تحديد تأثير ألعاب الفيديو على الإبداع والمعدلات التحصيلية لطلبة المرحلة الابتدائية. حيث تكون مجتمع الدراسة من ١٠٠ طالب وطالبة من طلبة المرحلة الابتدائية. واستخدم استبانة أداة للدراسة، والمنهج شبه التجريبي منهجا للدراسة، وكانت أهم النتائج: أن معدلات الطلبة تتأثر بنسبة بسيطة جداً (-٠,٢٢%) لكل ساعة لعب، إذا لعب الطالب أقل من ثلاث ساعات، أما اذا لعب

JOBS مجلة العلوم الأساسية Basic Science journal ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

الطالب أكثر من ٣ ساعات فإن معدله سيتأثر بنسبة أكبر (2.41%-)لكل ساعة لعب. هذه النتيجة تساعد الطلبة على لعب ألعاب الفيديو بحذر؛ لأنه إن لعب بساعات قليلة لن يكون لها تأثير سلبي عليه، بل على العكس ممكن أن يفتح ذهنه وينشطه، لكن إن لعب لساعات طويلة فان تأثير الألعاب سيكون سلبياً على تحصيله الدراسي.

التعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال استعراض الدراسات السابقة العربية والأجنبية يمكن رصد الكثير من أوجه التشابه والاختلاف بينها وبين بعضها البعض، وكذلك بينها وبين هذه الدراسة، حيث إن هذه الدراسات كان لها اثر هام في بناء الدراسة الحالية.

تشابهت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة من حيث موضوع الدراسة وأهدفها، ومن حيث منهج الدراسة المستخدم، ولكن اختلفت من حيث المجتمع والعينة، ومن حيث اقتصار الموضوع على أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، واختلفت أيضا من حيث أداة الدراسة المستخدمة (استبيان).

ومن خلال استعراض الباحث للدراسات السابقة لاحظ الباحث أن هذه الدراسة تتفق مع الدراسات السابقة من حيث:

-التطرق إلى أثر الألعاب الإليكترونية على طلاب المرحلة الثانوية.

-اتفقت أيضاً على أهمية موضوع الدراسة الحالية.

-كما اتفق منهج الدراسة وأدواته مع منهج وأداة بعض الدراسات السابقة وهو المنهج الوصفي التحليلي وأداة البحث المقابلة مثل دراسة مشري (٢٠١٧) ودراسة الزيودي (٢٠١٥) التي اعتمدت المنهج الوصفي.

كما تختلف عن الدراسات السابقة من حيث:

هدف الدراسة :فالهدف من هذه الدراسة تحديد أثر الألعاب الإليكترونية على طلاب المرحلة الثانوية في محافظة ظفار.

-خصوصية طبيعة الدراسة وحدودها الزمانية والمكانية التي لا تشبه في واقعها الأزمات الأخرى، وانعكاساتها التربوية.

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

عينة الدراسة :اختار الباحث مجتمع مختلف عن الدراسات السابقة حيث وجه أدوات الدراسة لمجموعة من الطلاب لضمان الوصول إلى نتائج حيادية دون تحيز.

مكان الدراسة :إجراءات هذه الدراسة حدثت في سلطنة عمان وتحديدا في محافظة ظفار، بينما جميع الدراسات السابقة أجريت في دول أجنبية وعربية مجاورة.

•وتستفيد الدراسة الحالية من الدراسات السابقة بالعديد من النقاط منها:

-إثراء الجانب النظري وإغنائه.

-تشخيص الأثر الواقع على الطلاب من الاستخدام المفرط للألعاب في واقع سلطنة عمان.

-مناقشة بعض النتائج وتفسيرها.

مشكلة الدراسة:

قد يشعر أولياء أمور الطلاب بنوع من الرضا، عند مشاهدتهم لأبنائهم يتحكمون بجهاز يعجز بعض البالغين وغير المهتمين بالتكنولوجيا التعامل معه، لا سيما وأن الكثير من الأمهات يلجأن لترك أبنائهن لساعات طويلة أمام شاشة الهاتف، لتجد لنفسها متسعا للعمل والاسترخاء بعيدا عن إزعاج أبنائهم، وقد لا يلحظ الأب مدى تعلق ابنه بذلك الجهاز، لانشغاله بعمله، متجاهلين ما لذلك الفعل من أمراض نفسية واجتماعية وتربوية، وحتى صحية على حياة أطفالهم ومستقبلهم وتحصيلهم الدراسي.

وتتبلور مشكلة الدراسة في انتشار استخدام الألعاب الإليكترونية بشكل يومي مع طلاب المرحلة الأولى من التعليم الأساسي بسلطنة عمان الذي يعد في حد ذاته وسيلة فعالة الوقت الحالي لرفع التحصيل الدراسي للطلاب إذا ما استخدم الاستخدام الأمثل في الميدان التربوي لدى الطلاب في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي بمحافظة ظفار لكن ما لاحظه الباحث خلاف ذلك من قلة ساعات النوم للطلاب وتراجع مستوى تحصيلهم نتيجة الاستخدام المفرط للهواتف الذكية والانهاك البدني للطالب نتيجة لذلك.

وفي ضوء ما سبق ومن خلال اطلاع الباحث على الأدب التربوي والدراسات السابقة وفي ضوء الأهمية المعطاة لدور الأسرة في رفع التحصيل الدراسي ومن خلال قيام الباحث بسؤال أولياء الأمور في هذه المرحلة (دراسة استطلاعية) فقد أظهروا أنهم يواجهون صعوبة في التعامل مع أبنائهم وفرط استخدامهم الأجهزة الإليكترونية وبمراجعة التحصيل الدراسي للطلاب من واقع كشوف تحليل النتائج لعام (٢٠١٩/٢٠٢٠) لوحظ تأخر تحصيل الطلاب الدراسي وكذلك اهمال الواجبات المنزلية وتدنى

JOBS مجلة العلوم الأساسية Basic Science journal ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

التحصيل الدراسي للطلاب ومن هنا نبعت فكرة الدراسة الحالية والتي يمكن صياغة مشكلتها من خلال الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

ما الأثر الملموس للاستخدام المفرط للألعاب الإليكترونية على التحصيل الدراسي للطلاب بمدرسة جابر بن حيان بمحافظة ظفار بسلطنة عمان؟ ويتفرع من السؤال الرئيس:

س١ما أسباب إقبال الطلاب على استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة؟

س٢ ما الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإليكترونية على التحصيل الدراسي للطلاب؟

س٣ هل توجد علاقة بين التحصيل الدراسي واستخدام الطلاب الألعاب الإليكترونية؟

أهمية البحث:

تتجلى أهمية البحث في النقاط الآتية:

أ-الجانب النظري: وتكمن الأهمية النظرية للدراسة في النقاط التالية:

١-تتناول هذه الدراسة ظاهرة هامة من ظواهر العصر الحديث وهي إدمان الألعاب الالكترونية.

٢-تسعى هذه الدراسة لاستقصاء العلاقة بين الإفراط في استعمال الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي.

٣-تفتح الدراسة الحالية باب البحث في المواضيع المتعلقة بالألعاب الالكترونية.

٤-تهتم الدراسة الحالية بشريحة الأطفال والتي تعتبر الثروة البشرية المستقبلية وتسلط الدراسة الحالية الضوء على مخاطر الإفراط في استعمال التكنولوجيا الحديثة

٥-قد تكون هذه الدراسة المنطلق لبناء برامج إرشادية تؤهل التلاميذ للتعاطي الإيجابي والمعقول مع الألعاب الالكترونية وكذا تصميم العاب تتماشي وثقافتنا وتخدم الأهداف التربوية المسطرة.

ب-الجانب التطبيقي: تكمن أهمية الدراسة الحالية في:

١- ما يمكن أن تسفر عنه من نتائج، والتي قد تفيد القائمين على تنمية وتطوير العملية التعليمية مما يسهم في إعداد المعلمين ناجحين لديهم قدر عال من المهارات والخبرات التربوية التي تمكنهم من القيام بأدوارهم على الوجه الأكمل.

٢-إسهام هذه الدراسة في مساعدة واضعي مناهج الأطفال والقائمين على التخطيط والتنظيم الجيد، لتحقيق المبادئ التربوية.

المستفيدون من الدراسة: -يمكن أن يستفيد من الدراسة معلمو وزارة التربية والتعليم في سلطنة عمان. والمسئولون عن التخطيط للتعليم بسلطنة عمان. ومديرو مؤسسات التربوية العامة والخاصة ومتخذو

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

القرار والباحثون في مجال التربية والتعليم بشكل عام والتعليم وكذلك العاملين بدور الأحداث والتربية الخاصة.

حدود الدراسة: تتكون حدود الدراسة من:

١-الحدود الموضوعية: تتحدد حدود الدراسة بعنوانها فهي تركز على: الأثر الملموس للاستخدام المفرط للألعاب الإليكترونية على التحصيل الدراسي للطلاب بمدرسة جابر بن حيان بمحافظة ظفار.

٢-الحدود المكانية: يقتصر تطبيق الدراسة الميدانية على محافظة وظفار)؛ وحيث أن هذه المناطق التعليمية بالسلطنة التباين بينها محدود بين مناطق السلطنة (التعليمية) الاحدى عشر. فهي مناطق متشابهة في مجمل الخصائص الديموغرافية ذات الصلة بموضوع الدراسة، كما أن التنوع الجغرافي حاضرا في المحافظات فمحافظة ظفار فهي تقع في أقصى جنوب سلطنة عمان وتتصل من الغرب والجنوب الغربي بالحدود مع الجمهورية اليمنية. كما أن نظام التعليم موحد في جميع المناطق التعليمية بالسلطنة كما هو الحال في باقي المحافظات.

٣-الحدود الزمانية (الدراسة الميدانية): سيتم تطبيق الدراسة الميدانية في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١.

٤-الحدود البشرية: تتكون مجتمع الدراسة من (١٠٠) طالب من المرحلة الثانوية بمدرسة جابر بن حيان للتعليم الأساسي(بنين) بمحافظة (ظفار).

منهج الدراسة وأدواتها: -تستخدم الدراسة الحالية على المنهج الوصفي وحسب شفيق محمد(1998) هو المنهج الأكثر استخداما في المجالات الاجتماعية التربوية والنفسية حيث يزود الباحث بمعلومات حقيقية عن الوضع الراهن للظاهرة المدروسة .والدراسات الوصفية لا تقف عند مجرد جمع البيانات والحقائق بل تتجه إلى تصنيف هذه الحقائق وتلك البيانات وتحليلها وتفسيرها لاستخلاص دلالاتها وتحديدها بالصورة التي هي عليها كميا وكيفيا بهدف الوصول إلى نتائج نهائية يمكن تعميمها. (شفيق، محمد،1998)

- النتائج المتعلقة بالإجابة عن سؤال ما أسباب إقبال الطلاب على استخدام الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر عينة الدراسة

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

المحور الأول: أسباب ممارسة الطالب للألعاب الإلكترونية		
العبارات	**التكرار**	**النسبة**
عدم توفر مجالات للترفيه كالنوادي الرياضية والحدائق والمنتزهات العامة وغيرها	٦	٦%
انشغال أولياء الأمور عن الطالب بسبب ضغوط العمل والحياة	٩	٩%
التحديات المتوفرة في الألعاب الإلكترونية	٢٣	٢٣%
تصميم الألعاب الإلكترونية	٢	٢%.
توصية أصدقاء الطالب ببعض الألعاب الإليكترونية	١١	١١%
تقليد الأقران وحب الاستطلاع ومعرفة الجديد في عالم الاليكترونيات	١٥	١٥%
تشجيع الوالدين عبر اقتناء الوسائل	٦	٦%
أوقات الفراغ لدى الطالب	٨	٨%
توفر الوسائل التقنية والانترنت في البيت	١٣	١٣%
الجاذبية في الألوان والوسائط المستخدمة	٣	٣%
التفكك والانفصال الأسري بين الوالدين	٤	٤%
المجموع	**١٠٠**	**١٠٠ %**

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

يوضح جدول (١) من خلال النسب المئوية المعروضة أن التحدي والإثارة يعد من أهم الأسباب التي تدفع الطلاب لممارسة هذه الألعاب والجلوس عليها لفترات طويلة وبلغت نسبة (٢٣%) من إجمالي أفراد العينة ويتفق هذا مع دراسة الزيودي (٢٠١١) تحدي الألعاب من أهم أسباب اقبال الطلاب عليها. ويأتي شكل الألعاب وتصميمها مع الانفصال الأسري من أقل الأسباب المحفزة لاستخدام الطلاب هذه الألعاب بشكل مفرط بنسب مئوية تتراوح بين (٢%) و (٣%) من إجمالي عدد العينة.

– النتائج المتعلقة بالإجابة عن سؤال ما الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإليكترونية على التحصيل الدراسي للطلاب؟

المحور الثاني: الآثار الايجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي		
العبارات	التكرار	النسبة
تنمية موهبة البحث والاكتشاف لدى الطالب	٧	٧%
تنمية خيال الطالب وقدرته الإبداعية وزيادة فاعليته	٩	٩%
تنمية قدرة الطالب على التعامل مع التقنيات الحديثة	٢٤	٢٤%
تنمية قدرة الطالب على مهارة حل المشكلات	٥	٥%
تنمية قدرة الطالب على المبادرة والتعلم عن طريق المحاولة والخطأ	١٣	١٣%
تنمية قدرة الطالب على اتخاذ القرار	١٥	١٥%
تعزيز أساليب تعليم الطالب واشباع خياله العلمي	٦	٦%
إثارة نشاط الطالب وحيويته	٨	٨%

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

الترويح عن النفس بأوقات الفراغ	١٣	١٣%
المجموع	١٠٠	%١٠٠

يوضح جدول (٢) من خلال النسب المئوية المعروضة أن من أهم الأثار الإيجابية لاستخدام الألعاب الاليكترونية تنمية القدرة على التعامل مع التقنيات الحديثة وهذا ما أشارت إليه دراسة (Wakil, Omer And Omer:2017) وبلغت نسبة(٢٤%) من إجمالي أفراد العينة. في حين أن أقل الأثار الإيجابية استجابة من قبل أفراد العينة الطلاب تنمية قدرة الطالب على مهارة حل المشكلات وتعزيز أساليب تعليم الطالب واشباع خياله العلمي وجاءت بنسب مئوية تتراوح بين (٦%) و (٥%) من إجمالي عدد العينة.

- النتائج المتعلقة بالإجابة عن سؤال هل توجد علاقة بين التحصيل الدراسي واستخدام الطلاب الألعاب الإليكترونية؟

المحور الثالث: الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي		
العبارات	**التكرار**	**النسبة**
جعل الطالب محدود التفكير ضيق الأفق	٢	%٢
إضاعة وقت الطفل فيما لا يفيد	٧	%٧
إثارة روح المنافسة العدوانية لدى الطفل	٤	%٤
تقديم نماذج لقدوات غير محببة للطالب	٥	%٥
في ترسيخ قيم وعادات لثقافات أجنبية (مخالفة للشريعة الإسلامية) تفصله عن مجتمعه وأصالته	٥	%٥
الكثير من المشكلات الصحية لدى الطالب	٤	%٤

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

اهمال الواجبات الدراسية وتدني	٩	%٩
حصيلة الطفل العلمية والثقافية	٥	%٥
اكتساب وتعلم أساليب الحيل وفنونها وسلوكياتها	٣	%٣
اكتساب الطالب الخمول والكسل وسوء التغذية بسبب فقدان الشهية	٨	%٨
تعزيز مبدأ الغاية تبرر الوسيلة من خلال السعي للفوز والغلبة وتحقيق نشوة الانتصار	٥	%٥
ضعف التواصل والعزلة الاجتماعية لدى الطفل مما يجعل الطفل منطوياً على ذاته	٢	%٢
إصابة الطفل بإعاقة عقلية التوحد، الصرع	٢	%٢
إصابة الطفل بإدمان اللعب من خلال اجهزة الإلكترونية والانشغال عن العبادات والطاعات	٣	%٣
ترويج أفكار وعادات وألفاظ تتعارض مع تعاليم الدين وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن	٤	%٤
تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة من خلال زعزعة قيم الطالب	٢	%٢
الدعوة نحو الرذيلة وترويج أفكار اباحية تفسد عقل الطالب وسلوكه	٩	%٩
تنمية العنف والسلوك العدواني لدى الطالب	٧	%٧
المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وضعف المشاركة الاجتماعية	٨	%٨
إثارة المشكلات بين الأخوة والأشقاء حول مَن يلعب على غرار الألعاب التقليدية التي يدعو فيها الطفل غيره للعب معه	٦	%٦
المجموع	١٠٠	%١٠٠

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

يوضح جدول (٣) والنسب المئوية المعروضة أن من أهم الأثار السلبية لاستخدام الألعاب الاليكترونية اهمال الواجبات الدراسية وتدني مستوى التحصيل الدراسي وبلغت نسبة (٩%) من إجمالي استجابات أفراد العينة. في حين أن أقل الأثار السلبية استجابة من قبل أفراد العينة وهي تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة من خلال زعزعة قيم الطالب وضعف التواصل والعزلة الاجتماعية لدى الطفل مما يجعل الطفل منطوياً على ذاته وجاءت بنسبة مئوية (٢%) من إجمالي عدد العينة.

الاستنتاج العام:

١-يوجد أثر لاستخدام الألعاب الإليكترونية المفرط على التحصيل الدراسي وخاصة إهمال أداء الواجبات المنزلية بصورة منتظمة مما يترتب عليه تدني التحصيل الدراسي تدريجيا وفي بعض الأحيان يكون استخدام هذه الألعاب مصحوبا باضطراب سلوكي وتوتر

٢- يوجد أثر إيجابي لهذه الألعاب الاليكترونية يتمثل في تنمية قدرة الطالب على التعامل مع التقنيات الحديثة واستخدامها في الألعاب التربوية والتعليم المحوسب أحيانا.

التوصيات:

١-تقنين استخدام الألعاب الإليكترونية لدى الطلاب وتنظيم وقت استخدامها.

٢-انتاج ألعاب تربوية تعليمية محاكيه لهذه الألعاب تسبر أغوار الطلاب ويمارس فيها الحماس والإثارة.

٣-تفعيل دور التربية الوالدية ودور الأسرة تجاه هذا الأمر وتوعيتهم بخطورة الاستخدام المفرط لهذه الألعاب

مجلة العلوم الاساسية
قسم التربوية والنفسية وطرائق التدريس للعلوم الاساسية

المراجع

References

١. دي بونو، ادوارد(١٩٨٩)، **تعليم التفكير**، ترجمة ياسين، عادل؛ ملحم، اياد؛ العمري، توفيق، ط ١، الكويت: مؤسسة الكويت للتقدم العلمي.

٢. الزيودي، ماجد (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة .**مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية**، السعودية، المجلد ١٠ العدد ١، ص ص ١٥-٣١.

٣. الشحروري، مها (١٩٧٧). أثر الألعاب الإليكترونية على العمليات المعرفية الذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. الأردن: الجامعة الأردنية.

٤. شفيق، محمد. (1998) ، البحث العلمي والخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية المكتب الجامعي الحديث ،الازاريطة ،الإسكندرية.

٥. العنزي، ناصر(٢٠١٩). أثرا استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج .**دراسة ميدانية** .السعودية.

٦. قويدر، مريم (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة .**رسالة ماجستير** .كلية علوم الاعلام والاتصال. الجزائر.

٧. مشري، أميرة (٢٠١٧). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري– دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي .**رسالة ماجستير**، جامعة العربي بن مهدي–أم البواقي، الجزائر

٨. مكاوي حسن، عماد(١٩٩٣) .**تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات**، ط١. الدار المصرية اللبنانية، القاهرة. مصر.

٩. نمرود، بشير (٢٠٠٨). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (١٥–١٢ سنة) القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس–رسالة **ماجستير** .الجزائر.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

10.Zhuqing Xu, Ming Xiang and Lijun Pang (2018) "Study on the influence factors

a. of college students' loyalty in PUBG game" Published under licence by IOP Publishing Ltd. N

11.Kroghk.slentz (2001). Early childhood curriculum. New Jersey Lawrence Erlbaum associates Inc publishers

12.Jon.j. 1973. Going Beyond the Information Given. New York. Norton.

المواقع الالكترونية

13.الجارودي، حسين، ٢٠١١ .**اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال** .تم استعراضه بتاريخ ٢٠١٩/٢/١٢على الرابط:

http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic

JOBS
مجلة العلوم الأساسية
Basic Science journal
ISSN 2306-5249
العدد الثاني
٢٠٢١م/١٤٤٢هـ

مجلة العلوم الاساسية
للعلوم التربوية والنفسية وطرائق التدريس للعلوم الاساسية