دور الألعاب الإلكترونية في تغيير سلوك تلاميذ المرحلة الابتدائية ووضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي

م.م.مروان خلف محمد حمد الجبوري
مديرية تربية كركوك - طرائق تدريس الاجتماعيات
اميل:mrwankalafalgpore@gmail.com
تلفون009647829110217

الملخص:
هدفت الدراسة لمعرفة اثر الألعاب الإلكترونية على سلوك تلاميذ المرحلة الابتدائية ومكانته ووضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي، وتمثلت الأداة في استبانه: وتكونت عينة الدراسة من (55) شخصا من اولياء الامور تم ملئ الاستبانة من قبلهم، وتوصلت الدراسة إلى انه هناك تأثير سلبي على التحصيل الدراسي للتلاميذ في هذه المرحلة الدراسية المهمة في حياة التلاميذ التي تعتبر كحجر اساس في تحصيلهم العلمي ونمو قدراتهم العقلية والذهنية وذلك بسبب اهمال الواجبات المدرسية وتفضيلهم الألعاب على الاهتمام بدروسهم وواجباتهم، وهذا يدل على مؤشر واضح وخطير في تدني التحصيل الدراسي للتلاميذ في هذه المرحلة بسبب الألعاب الإلكترونية .
كلمات مفتاحية : العاب الكترونية ، وضع اجتماعي

The Role Of Electronic Games In Changing The Behavior Of Primary School Students, Their Social Status And Their Academic Achievement

Asst. L. Marwan Khalaf Mohammed Hamad Al-Jubouri
Kirkuk Education Directorate - Methods of teaching social studies
Email: mrwankalafalgpore@gmail.com
Phone 009647829110217

Abstract
The study aimed to find out the effect of electronic games on the behavior of primary school pupils and its relationship to their social status and academic achievement. The researcher used the descriptive approach, and the tool was a questionnaire: The study sample consisted of (55) parents from whom the questionnaire was filled out, and the study found that there is an effect Negative on the academic achievement of students at this important school stage in the life of students, which is considered as a cornerstone of their educational attainment and the growth of their mental and intellectual abilities due to neglect of school duties and their preference for games over interest in their lessons and duties, and this indicates a clear and dangerous indicator of the decline in academic achievement of students at this stage Because of electronic games.

Keywords: electronic games, social status

المقدمة

نظرا للتطورات التكنلوجية التي يشهدها العام وبشكل متسارع وعدم استعمالها بالشكل الممنهج الصحيح تكيفت مجتمعاتنا وبشكل ملحوظ في مجالات سواء كانت الأسرية او الاجتماعية او العملية ففرضت علينا تغييرات عل كافة المستويات وخاصة الاطفال الذين تأثروا بها إيجابيا او سلبيا هو الطفل، فأصبحت هذه التقنيات في كل بيت وفي متناول كل فرد وتحتم علينا تقبلها بما فيها واصبحت للطفل جزءا لا يتجزء في

الانشطة التي يقوم بها وهذه التكنلوجيا وفرت الكثير على الانسان في شتى الجوانب خاصة الطفل في القرن الواحد والعشرين فقد أعطته رؤية جديدة لم تعهدها الأجيال السابقة بهذا القدر(همال،2018)

ولذا فقد اصبحت التكنلوجيا هي التي تربط ما بين أطفالنا وشبابنا واصبحت من أجزاء الالفية الثالثة وهذا ما أثار الباحثين في التربية لتقصي أثار هذه التغييرات على الاطفال وتأثيرها يكون على الطفل من جميع الجوانب الانفعالية والمعرفية والصحية فهناك العاب تعتمد على العنف مما ينعكس أسلوب الطفل في العالم الواقعي مما يجعله يعتاد على العنف ومما يؤدي إلى الكثير من الأخطار الصحية في إصابة الرقبة والظهر والأطراف لدى البالغين (الشحروري،1977)

مشكلة الدراسة:

بسبب انتشار الألعاب الإلكترونية وكثرة تنوعها ظهر العنف في سلوكيات الأطفال مما أدى إلى تدني المستوى الدراسي لديهم وأصبحت هذه الألعاب شغلهم الشاغل وكذلك ضعف رقابة أولياء الأمور واهمالهم وعدم متابعتهم لأطفالهم أصبح الطفل يتأثر سلبيا وانعكست على شخصيته وسلوكه ووضعة الاجتماعي وضعف مستواه الدراسي لذبك هنا تكمن مشكلة الدراسة بسؤال رئيسي وهو ما أثار الألعاب الإلكترونية على سلوك تلاميذ المرحلة الابتدائية ووضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي؟

ويتفرع من هذا السؤال ما يلي: -

1- ما الأثار التي تحدثها الألعاب الإلكترونية على الأطفال ؟

2-هل تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للطفل ؟

3- هل سلوك العنف عند الأطفال بسبب الألعاب الإلكترونية ؟

4- هل وضع الطفل الاجتماعي مرتبط بالألعاب الإلكترونية ؟

5- هل تختلف أثار الألعاب مع اختلاف النوع (ذكر - أنثى) ؟

فروض الدراسة:

1- تؤثر الألعاب الإلكترونية تأثير سلبي على الأطفال.

2- تؤثر الألعاب الإلكترونية تأثير سلبي على مستوى تحصيل الأطفال.

3- تؤثر تؤثر الألعاب الإلكترونية تأثير سلبي على الأطفال الذكور أكثر من الاناث.

4- تؤثر الألعاب الإلكترونية تأثير سلبي على سلوك الطفل ووضعة الاجتماعي.

أهداف الدراسة:

1- تبين مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

2- تبين مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على وضع الأطفال الاجتماعي.

3- تبين مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تحصيل الأطفال الدراسي.

4تقصي اختلاف ادوار الألعاب الإلكترونية بحسب متغير النوع.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة النظرية في توعية المجتمع حول تأثير الألعاب الكرتونية على سلوك الأطفال وعلى تحصيلهم الدراسي وعلى قدراتهم الاستيعابية في كافة المراحل العمرية كما تؤثر على الجانب المعرفي وعلى الجانب المهارى للتلاميذ كما يكمن خطر هذه الألعاب الإلكترونية متدرجا ما بين المراحل من الصف الأول حتى الصف الرابع ابتدائي وذلك لأن شخصية الطفل حسب خبراء علم النفس تتأثر في هذه المرحلة ونظرا لقلة البحوث في هذا الجانب يعتبر هذا البحث من البحوث المهمة مما دفع الباحث للقيام بهذه الدراسة.

حدود الدراسة:

- **الحدود البشرية:** تلاميذ المرحلة الابتدائية.

-**الحدود الموضوعية:** دور الألعاب الإلكترونية في سلوك التلاميذ ووضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي في المدرسة.

- **الحدود المكانية:** المدارس الابتدائية التابعة لمديرية تربية كركوك.

- **الحدود ألزمانية:** العام الدراسي 2019-2020 الفصل الثاني.

مصطلحات الدراسة:

1- الألعاب الإلكترونية: نوع من أنواع العاب الفيديو ألا أنها تتميز عن باقي الألعاب الأخرى باعتمادها على الحاسوب أو جهاز الجوال ويمكن ممارسته عن طريق ربط الحاسبات ببعضها (سميحة ، 2016).

نوع من أنواع الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين وبلوغ مستوى معين من تحصيل المعلومات والقيام بالمهارات المطلوبة (أحمد، 2010).

2- التحصيل الدراسي: هو مقدار تحصيل الطالب سواء كان ذكر أم أنثى في موضوع أو أكثر (الفاخري ، 2018)

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تزيد هذه الألعاب من قدرة على التعامل مع المواقف المختلفة في حياتنا اليومية والدراسية والاجتماعية وأن الألعاب الإلكترونية تعد خيارا جاذبا لأولياء الأمور فيقدمونها للأطفال عوضا عن الرحلات الترفيهية العائلية وآمن من الناحية ألأمنية (الريمان، هند، 2007: ص157). كما تعد الألعاب الإلكترونية مصدرا مهما لتعليم الأطفال وتوسعة قدراتهم العقلية أذا كانت بشكل منظم ويكتشف التلميذ الكثير خلال ممارستها (أبو جراح، 2004: 157).

سلبيات الألعاب الإلكترونية هناك العديد من الدراسات التي توكد وجود مخاطر للالعاب الإلكترونية وذلك لأنها تولد السلوك العدواني والانعزال للطفل عن المجتمع بسبب كثرة مشاهدة العاب العنف (الخالدي، أحمد 2001 ص87).

وأن الساعات الطويلة التي يقضيها الطفل وراء الشاشات الإلكترونية وقلة التواصل بين أفراد الأسرة والمشاكل الأسرية تؤثر سلبا على تحصيل التلاميذ الدراسي (عبد الهادي، نبيل ،2009، ص 159).

منهج الدراسة:

أستخدم ألباحث الدراسة المسحية التي تتبع المنهج الوصفي لملائمة منهج الدراسة.

مجتمع الدراسة:

يتألف مجتمع الدراسة من جميع سكان محتفظة كركوك من مختلف الأعمار.

عينة الدراسة:

تكونت الدراسة من عينة عشوائية من مختلف فئات المجتمع العراقي في محافظة كركوك ومختلف الأعمار والمستويات وقد كان عدد العينة (55) شخصا.

أدوات الدراسة:

تم اختيار العديد من العبارات المناسبة التي ترتبط بمتغيرات الدراسة للحصول على المعلومات المناسبة من عينة الدراسة وتم تصميم استمارة الاستبيان على شكل أسئلة إلكترونية وقد تم توزيعها من خلال مواقع التواصل الاجتماعي والمواقع الإلكترونية ومن ثم تم جمع البيانات الواردة من خلال الأساليب الإحصائية المعتمدة وتحليلها في هذا البحث وقد تمت مقارنة النتائج التي تم التوصل أليها من خلال تساؤلات الدراسة: -

عرض ومناقشة النتائج:

1- ما هو جنس طفلك ؟ 48 جواب

نتائج السؤال الأول تشير إلى أن 64%من العينة أطفالهم ذكور، و26 % من العينة أطفالهم أناث.

2 - هل يلعب طفلك الألعاب الإلكترونية ؟

نتائج السؤال الثاني تشير إلى:

أن 78% الإجابة ب (نعم)

وأن 13 % الإجابة ب (لا)

3 - كم من الأوقات يلعب الطفل في الألعاب الإلكترونية ؟

نتائج السؤال الثالث تشير إلى:

أن 41 % من العينة يلعب أطفالهم من 3-4 ساعات

33% من العينة يلعب أطفالهم من 5- 6ساعات

25% يلعب أطفالهم من 1-2 ساعة يوميا

4- هل يفضل الطفل الحبوس واللعب في الألعاب الإلكترونية أم الخروج من المنزل ؟

نتائج السؤال الرابع تشير إلى:

28% يفضلون الخروج من المنزل

38% يفضلون الحبوس في المنزل

32% يفضلون الحبوس واللعب في الألعاب الإلكترونية

5- هل يستجيب الطفل لك عندما تطاب منه القيام بواجباته المدرسية وترك اللعب ؟

نتائج السؤال الخامس تشير إلى:

28% يستجيب للقيام بالواجبات المدرسية

22% لا يستجيب للقيام بالواجبات المدرسية وترك اللعب

49% أحيانا يستجيب وأحيانا لا يستجيب

6-عندما يتوقف الطفل عن اللعب ماذا يحس ؟

نتائج السؤال تشير إلى:

- 20 % تعب جسدي حسب الإحصائيات

- 41% قلق وتوتر حسب الإحصائيات

- 37 % لم أنتبه للأمر حسب الإحصائيات

7-هل يفضل الطفل اللعب في الألعاب الإلكترونية عل مخالطة الأطفال الأخرين ؟

نتائج السؤال تشير إلى:

- 20 % من الأطفال نعم حسب الإحصائيات

- 38 % لا حسب الإحصائيات

- 42 % أحيانا

8- هل يفضل الطفل اللعب في الألعاب الإلكترونية على الطعام بشكل مستمر أم متقطع ؟

- 34% (نعم)

- 34 % (لا)

- 30 % (احيانا)

9- هل يتأثر الطفل في الألعاب الإلكترونية ويقلدها في الواقع ؟

تشير النتائج إلى:

- 39% من الأطفال يقلدون الألعاب الإلكترونية
- 22% من الأطفال لا يقلدون الألعاب الإلكترونية
- 37% من الأطفال أحيانا يقلدون الألعاب الإلكترونية

10- هل تعتقد أن تأثير الألعاب الإلكترونية أكثر تأثير على الذكور من الإناث ؟

تشير نتائج السؤال إلى:

- 52% الإجابة كانت من قبل العينة بـ(نعم)
- 17% الإجابة كانت من قبل العينة بـ(لا)
- 30% الإجابة كانت من قبل العينة أنه لا يوجد فرق بين كلا الجنسين

المناقشة:

أثبتت الدراسة ألحالية بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر تأثير سلبيا واضحا على سلوكيات الأطفال وعلى قدرتهم الاستيعابية والجانب المعرفي والجانب المهاري لدى الأطفال وتؤثر على علاقتهم مع المجتمع وتؤثر على تحصيلهم الدراسي بشكل واضح وملموس من خلال تراجع المستوى العلمي للطفل واهماله الواجبات المدرسية المكلف بها حيث أثبت ألباحث من خلال نتائج الدراسة على وجود علاقة سلبية بين سلوكيات الأطفال وتحصيلهم الدراسي ومستواهم العلمي وبين الألعاب الإلكترونية.

فرضيات الدراسة:

- الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي على الأطفال.

- الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي على المستوى العلمي والتحصيل الدراسي للأطفال.

الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي على الأطفال:

من خلال العينة أثبتت بأنه هناك نسبة كبيرة في سلوكيات الاطفال هي عدوانية وعنيفة وذلك من خلال تقليد الأطفال لها من خلال ما يشاهده بنسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية التي فيها عنف كبير لذلك فقد أثبت ألباحث بأنه هناك علاقة واضحة ودالة إحصائيا بين الألعاب الإلكترونية وأثارها ألسلبية على الأطفال في كافة المراحل العمرية وفي جميع الفئات.

الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي على المستوى العلمي والتحصيل الدراسي للأطفال؟

عن طريق أداة الدراسة أكدت نسبة كبيرة من العينة بأنه هناك تأثير سلبي على التحصيل الدراسي للأطفال وذلك لأنهم يفضلون اللعب في الألعاب الإلكترونية واهمال الواجبات المدرسية المكلفين بها وعدم الاهتمام بدروسهم بشكل واضح وتراجع مستواهم العلمي بشكل تدريجي وكذلك تؤثر الألعاب الإلكترونية في نفسية

الطفل وتسبب العزلة وعدم الاختلاط بحيث تصبح بينة وبين المجتمع فجوة كبيرة وعدم أنسامة مع المجتمع مما يؤدي إلى جلوس الطفل في المنزل وعدم الخروج وزيارة الأقارب والأصدقاء وهذه النتيجة تتفق مع دراسة الصوالحة وأخرون 2014) توصلت هذه الدراسة بأن الألعاب تصنع طفل منعزل غير اجتماعي وكذلك لأحظ ألباحث من خلال مجتمع الدراسة أن الأطفال يميلون إلى اللعب التي فيها عنف وتحتوي على مشاهد عنيفة بسب وجود هذه الألعاب بكثرة على عكس الألعاب التوعوية لأنها تعرض بطريقة مملة لا يوجد فيها تشويق على عكس الألعاب الأخرى بحيث تعرض بطريقة مشوقة مما يؤدي إلى تحمس الأطفال في الاستمرار في اللعب بها .

التوصيات:

1- يجب أن تعي الأسرة خطورة الألعاب الإلكترونية على الطفل.

2- تفعيل برامج مدرسية من أجل توعية الأطفال من خطر الألعاب الإلكترونية وعدم الإكثار من اللعب فيها.

3- أيجاد حلول بديلة للأطفال من خلال أيجاد العاب تعليمية فيها عنصر التشويق موجود للطفل لكي يساعد على جذب الأطفال.

4- ضرورة مراقبة الأهل لمحتوى الألعاب الإلكترونية الخاصة بالأطفال.

5- ضرورة التواصل المستمر من قبل الأهل مع المدرسة.

6- إرشاد الأطفال وتوعيتهم لمعرفة أخطار الألعاب الإلكترونية التي تترك أثار سلبية في نفوسهم.

قائمة المراجع:

1. أبو جراح (2004) طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار، العدد الثالث والعشرون.
2. أحمد، علي (2010) التحصيل الدراسي وعلاقته بالقيم الأسلمية التربوية، لبنان: مكتبة حسن العصرية.
3. الخالدي، أحمد (2001) أهمية اللعب في حياة الأطفال الطبيعيين وذوي الاحتياجات الخاصة، ط1، عمان.
4. الريمان، هند (2007) العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلايستيشن، دراسة شبة تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية.
5. سميحة، برتيمة (2016) الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر، الجزائر: جامعة بسكرة.
6. الشحروري، مها (1977) أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في ألأردن، ألأردن: الجامعة ألأردنية.
7. الصوالحة، وآخرون (2014) علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، فلسطين: مجلة دامعة القدس المفتوحة.

8. عبد الهادي، نبيل (2009) مدلولات النمو ومشكلاته، ط1، عمان، الأهلية للنشر والتوزيع.

9. الفاخري، سالم (2018) التحصيل الدراسي، عمان: دار المنهل للنشر والتوزيع.

10. همال، فاطمة (2018) الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، ألأردن: دار ألخيج للنشر والتوزيع.