تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست

The effects of smartphone-based games on students' collection from the perspective of their mothers is a field study of a sample of mothers in Tamanrasset

إعداد

د. مهرية خليدة

مخبرعلم النفس وجودة الحياة. جامعة قاصدي مرباح ورقلة

ديعلي ليلى شودي منوبية

Doi: 10.33850/ejev.2020.101834

استلام البحث : 15 / 5 /2020 قبول النشر: 6 / 6 / 2020

المستخلص:

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية المستخدمة عن طريق الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ في مختلف الأطوار من وجهة نظر الأولياء وهذا من خلال الإجابة عن التساؤل الرئيسي والمتمثل في: ما هو أثر االستخدام الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ؟ وتندرج منه أسئلة فرعية هي:

ما هي درجة اقبال التلاميذ على الألعاب الالكترونية عن طريق الهواتف الذكية؟

ما هي دوافع اقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الالكترونية عن طريق الهواتف الذكية؟

وللقيام بهذه الدراسة اختيرت 120 عائلة بمدينة تمنراست (أب أو أم)، وتوصلت الدراسة إلى أن التلاميذ يقدمون باستمرار على الهواتف الذكية للأولياء كلما سمحت لهم الفرصة لذلك، وأن الدافع القوي وراء هذا هو الفراغ والرغبة في التسلية، وكل هذا بطبيعة الحال من شأنه أن يؤثر سلبيا على تحصيلهم الدراسي في نهاية الأمر

كلمات مفتاحية : الألعاب الالكترونية، التلاميذ المتمدرسين، الهواتف الذكية.

Abstract:

Doi: 10.33850/ejev.2020.101834

The current study aims to reveal the impact of the electronic games used by smartphones on the collection of students at various stages from the point of view of the parents by answering the main question:
What impact does using smartphone games have on students' collection? It includes sub-questions:
What is the degree of students' interest in electronic games through smartphones?
What are the motivations for students to engage in electronic games through smartphones?
To carry out this study, 120 families were selected in Tamanrasset city (father or mother). The study found that students are constantly offering their parents' smartphones whenever they are allowed to do so, and that the strong motive behind this is the vacuum and the desire for entertainment, all of which will negatively affect their school achievement at the end
Kay Word: Electronic games, student studying, smartphones.

المقدمة :

تعد الألعاب الالكترونية حقيقة واقعية واسعة الانتشار بين مختلف أفراد المجتمع على اختلاف أجناسهم وأعمارهم خاصة فئة الشباب والمراهقين، وهي الفئة الأكثر اقبالا على مثل هذه الألعاب قد تصل إلى درجة الادمان عليها، إن هذا الارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا على مختلف أعمارهم والألعاب الالكترونية عن طرق الهواتف النقالة، والذي أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة هذه الألفية، أدى بالعديد من علماء النفس والتربية إلى البحث في مدى تأثير هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا وعلى سلوكياتهم سواء من الناحية المعرفية أو الانفعالية وحتى الصحية كذلك، حيث يرى البعض أن المشكلة تكمن في العنف الذي تنقله بعض الألعاب، حيث أن هناك ألعاب يعتمد الفوز فيها على قتل عدد من الأشخاص أو الكائنات الحية في زمن معين، وهذا النوع من الألعاب سيؤدي لا محال إلى انتشار دوافع العنف داخل لاعبيها لاسيما صغار السن منهم، هذا إلى جانب قتل كل مشاعر الألفة والود والحسنة لديهم.

من الجدير بالذكر أن الألعاب الالكترونية عبر العواتف النقالة تتجه إلى جميع شرائح المجتمع، إلا أن اللعب هو ميزة الأطفال لا بل أكثر من ذلك فهو وظيفة الطفل في الحياة.

لهذا يرى البعض الآخر أن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية يساعد على تنمية بعض القدرات الذهنية الأخرى كالقدرة على مزامنة حركة العين 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. (رنا، 2017، ص305)

المشكلة :

أضحت الهواتف الذكية اليوم تسيطر على جزء كبير من حياتنا اليومية وتأخذ حيزا واسعا من وقتنا، وفي كل يوم يمر هذا إذا لم نقل في كل ساعة تمر هناك اختراعات جديدة في أجهزة الاتصال إذا أن هذه الأخيرة أصبحت تعتبر عاملا مهما في حياة الكثير منا اليوم، والهواتف الذكية هي احدى النماذج التي أصبحت تشكل دورا هما في حياة الكثير من الناس، فلقد أصبحت وسيلة التواصل الاجتماعي والترفيه والمعرفة، و.....إلخ، ونتيجة لهذا التداول والاحتكاك بها انتشرت بين أطفالنا بشكل فضيع، وزادت المدة التي يمضونها مع هاته الأجهزة، المر الذي دفع بالكثير من الأخصائيين إلى ضرورة البحث والتقصي وراء هذا التمسك، ماهي دوافعه؟ ما هي ايجابياته؟ هل لديه سلبيات؟

للأسف أصبح الكثير من أطفالنا اليوم يمضونا الساعات والساعات الطويلة رفقة هاته الهواتف الذكية في وجود الآباء وفي غيابهم، لا بل أحيانا يسلمها الآباء حتى يخلدون إلى الراحة من ضجيج وصراعات أبنائهم التي أصبح لا يطيقونها في ظل كثر التزاماتهم داخل وخارج البيت.

لقد أصبح اقبال الأطفال بمختلف أعمارهم على الهواتف الذكية بشكل كبير جدا درجة الادمان عليها، حتى أصبح أمر إبعادهم عنها مسألة في غاية الصعوبة مع مرور الوقت، في الوقت الذي تظهر فيه الاحصائيات أن عشرين في المئة من الآباء لا يراقبون ما يتصفحه أبناؤهم على الأنترنت، ويفيد استطلاع للرأي أن الآباء لا يدركون حجم المخاطر التي يتعرض لها الأبناء أثناء استخدام الحاسبات اللوحية والهواتف الذكية في تصفح الأنترنت دون رقابة. (أسماء وإيمان، 2017، ص7)

لقد بات استخدام الأطفال للأجهزة الرقمية عموما والهواتف الذكية بالأخص على مدار اليوم داعيا للتوقف ومراجعة النفس لإعادة النظر، فلقد تراجعت معايير السلامة الصحية لديهم، مع تراجع في الاهتمام بالواجبات المدرسية والاهتمام بالحفظ والتعلم لديهم أي في النهاية تراجع في التحصيل.

لهذا تحاول الدراسة الحالية الوقوف على مدى تأثير استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الأكاديمي للتلاميذ وهذا من وجهة نظر أولياؤهم.

Doi: 10.33850/ejev.2020.101834

ومن خلال استعراض الأدبيات في هذا الجانب عربية منها وغربية تناولت الآثار الناجمة عن اللعب باستخدام الهواتف الذكية، تبين أن لهذه الأخيرة أثار سلبية كثيرة على حياة الطفل من جميع النواحي الاجتماعية، والصحية والدراسية كذلك.

وعليه يمكن طرح التساؤل التالي:

إن الألعاب الالكترونية تعتبر من أحداث الألعاب في العالم إذ أنها لم تكن معروفة من قبل فهي، تؤدي دورا أساسيا في ثقافة الأفراد عموما حتى الأطفال منهم، حيث أنها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وأنها سهلة المنال، كما أنها تمتاز بخاصية الجذب إذ أنها تقدم واقعا افتراضيا مشوقا بجذب المستخدم كالرسوم والألوان والخيال والمغامرة بشكل يجعله اللعبة لفترات طويلة، ولقد لقيت رواجا في السنوات الأخير في العديد في الدول العربية باعتبارها مصدر للإثارة والمتعة الموجودة في الواقع.

يصنف جونز الألعاب الالكترونية إلى مجموعة من الألعاب كألعاب المغامرة والمنافسة والمحاكاة وألعاب الألغاز والحركة وألعاب الأدوار وغيرها من الألعاب.

الأهداف :

يمكن تلخيص أهداف الدراسة الحالية في:

- التعرف على الأثر الذي يخلفه اللعب الالكتروني عن طريق الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ.
- الكشف عن الدوافع التي تقف وراء اقبال التلاميذ على الألعاب الالكترونية عن طريق الهواتف الذكية.
- معرفة أثر هذه الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

الأهمية :

لهذا البحث أهمية كبيرة بسبب الموضوع الذي يعالجه، وهو أثر استخدام الألعاب الالكترونية المتواجدة في الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ، حيث أن اللعب الإلكتروني بات هاجسا يؤرق الكثير من فئات المجتمع على اختلاف أعمارهم وأجناسهم، وسلطنا الضوء على الأطفال أو التلاميذ لأنهم يقبلون على مثل هذه الألعاب دون وعي وهذا لا محال سيؤثر على تحصيلهم الدراسي، ولهذا الموضوع أهمية إضافية بسبب حداثته وما يبنى على ذلك من قلة المعالجات البحثية العلمية مقارنة ببعض المواضيع الأخرى.

المصطلحات :

الألعاب الالكترونية:

عرفها كل من (Salan & Zimmerman,2004) بأنها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الأنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، والأهواتف الذكي المحمولة. (Salan & Zimmerman,2004, p86)

أما القويدر(2012) فعرفها على أنها نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، وألعاب الكومبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية.
(القويدر، 2012، ص31)
وتعرف إجرائيا: على أنها جميع الألعاب الالكترونية المتوفرة بالهواتف النقالة والتي يمارسها الأطفال من وجهة نظر أولياؤهم.

الهواتف الذكية:

عرفُ الهواتف الذكية باللغةِ الإنجليزيّة بِمُصطلحِ (Smart Phones): وهي عبارة عن مجموعة من الأجهزة الإلكترونيّة الحديثة، والتي تحتوي على خلايا تكنولوجيّة متطورة عن الخلايا التي كانت تُستخدم في النسخ القديمة من الهواتف الخلويّة السابقة، كما تُعرفُ بأنّها نسخة متطورة من الهواتف الخلوية، تساهمُ في توفيرِ مجموعة من التطبيقات المتطورة، والتي تحوّل وسائل الاتصال القديمة إلى وسائل اتصال حديثة قادرة على تعزيز الربط بين الأفراد حول العالم، ومن التعريفات الأخرى للهواتف الذكيّة أنّها: أجهزة رقمية مرتبطة بالتطور التكنولوجيّ، تجمعُ بين فكرة عمل الهواتف العادية، وأجهزة الحاسوب، ممّا يساهم في القيام بأكثر من نشاط، أو وظيفة في وقت واحد، لذلك تمّ وصفها بالأجهزةِ الذكية. (شيرين طقاطقة، 2018).

ويعرف الهاتف الذكي إجرائيا بأنه الهاتف المزود بخدمات وتطبيقات التصوير والمشاركة، واللعاب الالكترونية بمختلف أنواعها، والذي يستخدمه التلاميذ عينة الدراسة الحالية للعب حسب أوليائهم (أمهاتهم).

التحصيل الدراسي:

ويعرف التحصيل لغةً بأنه مصدر الفعل حصّل، يُحصِّل، تحصيلاً، اكتساب، من تحصيل الحاصل أن يقال من المفروغ منه، مما لا جدال فيه، حصل الشيء، اجتمع.
(المنجد الأبجدي، 1986، ص223)
جاء في قاموس التربية أنّ التحصيل الدراسي على هو أنه: " المعرفة المكتسبة، أو تطور المهارات في المواضيع المدرسية والتي تتحدد عن طريق درجات الاختبار المدرسي، أو بتقديرات المعلمين أو بكليهما." (الدويك، 2008، ص51)

الاطار النظري :

الهواتف الذكية بين الايجابيات والسلبيات

بسبب المميزات الكثيرة التي تمتلكها الهواتف الذكية مقارنة بالهواتف التقليدية والقديمة، فقد أحدثت تطو ا ر كبي ا ر في مجال الاتصال والتواصل مع الآخرين حيث أتاحت التحدث مع الآخرين، وإرسال الرسائل النصية وإج ا رء المكالمات المرئية بالصوت والصورة بالإضافة لما احدثته مواقع التواصل الاجتماعي من نقلة مهمة اقتنصتها

Doi: 10.33850/ejev.2020.101834

الهواتف الذكية ,ولم يقتصر استخدام الهواتف الذكية في هذا المجال فقد أتاح تزويد الهواتف الذكية بكاميرا رقمية ذات دقة عالية لالتقاط الصور وتسجيل مقاطع الفيديو بالإضافة إلى استخدام خاصية التصفح الالكتروني دون الحاجة للرجوع للحواسيب الرقمية المعروفة) (. csc.net وتتعدد استخدامات الأجهزة الذكية حيث يتم من خلالها التعرف على آخر مستجدات الأخبار وأحوال الطقس، بالإضافة إلى استخدامها في عالم حجوزات الالكترونية بما يوفر الوقت والجهد، وقد مكّنت مستخدميها من تحميل التطبيقات المختلفة في كثير من المجالات.(أسماء، 2017، ص20)

أما عن سلبياته على مستخدميه الأطفال، فيقول الخبير التربوي د.يزن عبده أن الاستخدام المفرط للهواتف الذكية له آثار سلبية على نمو الطفل وبناءه الجسدي والذهني والاجتماعي . ويوضح أن استعمال الأجهزة الذكية بشكل مفرط يعمل على إضعاف قدرة الطفل على التخيل وذلك لأنها توفر له الخيال وبالتالي تشكل له صورا ذهنية بطريقة آلية بغض النظر عن رغبة الطفل، ونوه أن للهواتف أثر في إصابة الطفل بالخمول والكسل وضعف في التركيز ويعود ذلك إلى المشاهدات السريعة للمقاطع والصور الموجودة في الألعاب والتطبيقات، الأمر الذي يؤدي تخزينها في عقل الطفل واسترجاعها حتى بعد التوقف عن المشاهدة واللعب مما يسبب تشتته و ضعف تركيزه، وتضعف المهارات الاجتماعية وتصاب بالتراجع بما يقارب نسبة % 65 من الأصل الذي يجب أن تكون عليه بمرحلة الطفولة من سن خمس إلى عشر سنوات، ومن ذلك أن نسبة العدوانية الاجتماعية تزداد بشكل واضح، كون الطفل يشاهد هكذا مشاهدات وبالتالي يحاكيها ويسقطها على حياته .من ناحية أخرى هناك أطفال على النقيض من ذلك يصابون بالخجل والانطوائية ج ا رء عدم نمو المها ا رت الاجتماعية من الحديث والتواصل الاجتماعي الجسدي كالسلام باليد، ومن التواصل الاجتماعي الإيمائي كالابتسامة وغيرها.

(imamhussain.org .)

عالم الألعاب الالكترونية مر بست مراحل حتى عام 2002 فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على أجهزة التلفيزيون والهاتف النقال وغيرها، وتتميز كل مرحلة من مراحل نشأة وتطور الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا الحديثة.

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في الفترة الأخيرة قفزة تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وتطورت هذه الأخيرة عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ثلاثية أبعاد.

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز " ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب" ألعاب الحاسوب" والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها في قاعات الألعاب الالكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين" التآزر البصري الحركي" أو تحد لإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية خلال الأربعين سنة المضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج، إلى شبكة الأنترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد الأشخاص آخرين موجودين على الأنترنيت.(الشحروري،2008، 46)

لقد قفزت الأللعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفية الأخرى كالموسيقى والأفلام، ولقد تطورت الألعاب الالكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثية، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حتى انه تم إنشاء متنزهات حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعبة البسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعبة القولف أو زيارة المدن التاريخية. (القويدر،2012، ص128)

مجتمع وعينة الدراسة:

شملت عينة الدراسة 135 ولي ممن يستخدم أطفالهم الألعاب النقالة المتواجدة في الهواتف الذكية.، طبقت الدراسة بمدينة تمنراست في الفترة من فيفري 2019 حتى أوت 2019.

أدوات البحث:

بعد الإطلاع على الأدبيات والدراسات ذات الصلة بموضوع البحث العالي لغرض اعداد فقرات الإستبانة تكونت الاستبانة من:

المحور الأول: تضمن 6 أسئلة تهدف إلى معرفة درجة إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية.

المحور االثاني: تضمن 7 أسئلة تهدف إلى معرفة أسباب إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية.

المحور الثالث: تضمن 10 أسئلة تهدف إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

Doi: 10.33850/ejev.2020.101834

نتائج الدراسة :

السؤال الأول: إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية:

جدول رقم(1): يمثل استخدام التلاميذ للألعاب الالكترونية

استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
دائما	69	51.11
أحيانا	41	30.37
نادرا	25	18.51
المجموع	135	100

من خلال الجدول والذي يبرز استخدام التلاميذ للهاتف النقال من منظور أوليائهم، نلاحظ أن النسبة الكبرى كانت لصالح الاستعمال الدائم للهواتف النقالة أو بالأحرى للألعاب الذكية المتواجدة في الهواتف النقالة من طرف التلاميذ بنسبة قدرها (51.11 %)، تليها أحيانا بنسبة (30.37 %)، وفي الأخير نادرا بنسة (18.51 %)، ويمكن أن نفسر هذا بأن الاستخدام الدائم للتلاميذ للألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف النقالة بكثرة كوسيلة للترفيه في ظل غياب مرافق التسلية في مدينة تمنراست، هذا من جهى كذلك الانشغال الدائم للأولياء من جهة أخرى ما بين سفر الأب وعمله، ومن بين إلتزامات الأم م بين عمل بالمنزل والعمل بالوظيفة، والخروج في المناسبات وتبادل الزيارات، وفي ظل ظاهرة اختطاف الأطفال أصبح العديد من أولياء يفضلون مكوث أطفالهم بالبيت وإعطائهم الهواتف الذكية واللعب إلكترونيا على الخروج للشارع.

إذن : أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية من وجهة نظر أمهاتهم.

أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية من وجهة نظر الأمهات باعتبارها الوسيلة الأكثر انتشارا في الوقت الحالي نظرا لسهولة استخدامها وانجذابا لتقنياتها العالية الجودة.

كما تم التوصل إلى أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بشكل يومي ولفترات طويلة..

السؤال الثاني : دوافع إقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الالكترونية عن طريق الهواتف الذكية:

الجدول رقم (2): يبين دوافع استخدام التلاميذ للألعاب الالكترونية.

دوافع استخدام الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
التسلية والترفية	48	35.55
تنمية الذكاء	12	8.88
تطوير الموهبة	11	8.14

حب الفضول	18	13.33
الفراغ	46	34.07
المجموع	135	100

يبين الجدول أعلاه دوافع استخدام الألعاب الالكترونية من طرف التلاميذ من منظور الأولياء حيث تشير النتائج أن معظم التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية للتسلية وترفيه وقدرت نسبة من يستخدمونها لهذا الغرض حسب الأولياء ب35.55%، وهي النسبة تقريب ليست بعيدة عن نسبة أولئك الذين يستعملون نتيجة وجود الفراغ 34.07%، وقد يعود هذا إلى أن التلاميذ يجدون الملل في الفراغ ويبحثون عن شيء يملىء الفراغ وإلى تعلم أشياء جديدة، لأن التلميذ في هذه المرحلة بطبعه يحب التسلية واللعب فهو يجد فيها المتعة الكبيرة، وتشير العديد من الدراسات التي بحثت في هذا الجانب أن السبب الرئيسي لشغف الأطفال بالألعاب الالكترونية أنهم يجدون متعة في العديد منها وهذا ما أثبتته دراسة (مشري، 2016) والتي بحثت هي الأخرى في آثار الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على تحصيل التلميذ المتمدرس، في المقابل وحسب النتائج التي كشفت عنها الدراسة فإن نسبة ضئيلة جدا من التلاميذ ممن يلعبون الألعاب المتواجدة بالهواتف الذكية يستخدمونها بنية تنمية الموهبة (8.14%) والذكاء (8.88%)، وهي تقريبا النتيجة التي كشفت عنها نتائج دراسة (مشري، 2016)، إذن فبالرغم مما قد نوفره الألعاب الالكترونية من ايجابيات في تنشيط الدماغ إلى أنها لا تستهوي مستخدمها من التلاميذ بهذه النية، ويسيطر عليهم جانب الترفيه وتضييع الوقت.

إذن بينت الدراسة أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية حسب الأولياء(الأمهات) بدافع التسلية والترفيه بدافع الهروب من روتين الدراسة اليومي، وأن أغلب التلاميذ يشعرون بالفرح والابتهاج عندما يسلم لهم الهاتف الذكي من طرف أحد الأولياء.

كشفت الدراسة أن أغلب التلاميذ لا يتوقفون عن اللعب يواصلون حتى الفوز و أنهم لا يتوقفون عن اللعب إلا بأمر من أحد الوالدين، كذلك الهيجان مجرد اقدام أحد الوالدين على حذف الهاتف.

السؤال الثالث: أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ:

جدول رقم(3): يبين أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

ماذا يتعلم التلاميذ من الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
التحكم في استخدام الانترنيت	39	28.88
التحكم في الهواتف الذكية	41	30.37
الثراء اللغوي	10	7.40

Doi: 10.33850/ejev.2020.101834

التمكن من اللغة الأجنبية	08	5.92
اكتساب معلومات جديدة	18	13.33
تنمية التحصيل الدراسي	10	7.40
لا تضيف جديد	09	6.66
المجموع	135	100

يبين الجدول أعلاه أكثر بعض أهم الخدمات أو الفوائد التي قد تقدمها الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية للتلميذ ذات العلاقة بتحصيله الدراسي، الملاحظ من خلالها أن أكبر نسبة كانت تعود لخدمة احتراف التكنولوجيا أو الانترنت بنسبة 28.88%، وكذلك التحكم في الهواتف الذكية بنسبة .30.37 % ويرجع هذا إلى توفر خدمة الأنترنت لدى أغلب البيوت اليوم مما يجعلهم يكتسبون خبرة كبيرة جدا في هذا المجال لاحتكاكهم به لساعات طويلة، حيث أننا اليوم نجد الأطفال حتى ممن هم أقل من سن التمدرس لديهم خبرة في مجال استخدام الهاتف النقال وخدمة الألعاب الالكترونية والولوج لليوتوب، وهنا يمتلكون كم هائل من المعرفة بنوعيها السلبية والإيجابية منها، في المقابل نجد أن نسبة أنه لا يضيف شيئا ضعيفة جدا حيث قدرت6.66 %، وهي غير بعيدة عن تلك التي تتعلق بتنمية الجانب اللغة الأجنبية 5.92% أو أي خدمة من شأنها أن تنمي رصيده العلمي، وبخصوص ما من شأنه أن يساعد في تنمية التحصيل فقد قدرت النسبة ب 7.40 %، إذن من خلال هذه النسب يمكن أن نلتمس أن الاستغلال اللاعقلاني للهواتف الذكية والألعاب المتواجدة بها من شأنها أن تؤثر سلبيا على تحصيل التلاميذ، كما أنها لا تسهم لا في تنمية رصيدهم اللغوي إلا بنسبة قليلة جدا قدرت ب7.40%، كما أنها لا تكسبهم جديد من شأنه أن ينفعهم حسب مرحلتهم العمرية.

لقد أكدت الدراسة على أن أغلب التلاميذ تعلموا استخدام الهواتف الذكية والألعاب لوحدهم وفي سن مبكرة حسب تصريح الأمهات، وأن هذا الاستخدام أكسبهم التحكم في الأنترنت، ويرجع ذلك إلى توفر الشبكة لدى جميع العائلات .

وكشفت الدراسة أن أغلب الأولياء يمنحون أولادهم الأجهزة الذكية لاستخدام الألعاب الالكترونية وليس لإنجاز الواجبات.

كما أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ ينجزون واجباتهم المدرسية ثم يتجهون للعب حسب رأي الأمهات.

كما كشفت الدراسة أن هناك من الأولياء من يقدم على عدم تسليم الهواتف الذكية لأبنائهم أثناء فترة الامتحانات، معنى هذا أن هناك من الأولياء من يتحكم في الوقت المخصص للعب لدى أبنائهم لأن غياب الرقابة على التلميذ يؤدي إلى إهماله للدراسة.

كما توصلت إلى أن اقبال التلاميذ باستمرار على اللعب بالهواتف الذكية يؤدي إلى اهمال الواجبات في العديد من المرات.

وأكدت الدراسة إلى أن استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية يؤثر على تحصيله الدراسي حسب رأي الأمهات، ويرجع ذلك إلى الإفراط في اللعب .
وحسب عينة الدراسة من الأمهات فإن الاستغلال الأمثل والموجه من شأنه أن يجنبنا سلبيات هذه الألعاب، حيث على الأولياء توجيه وارشاد أبناؤهن من خلال تخصيص وتنظيم وقت اللعب وكذلك حتى نوع اللعبة.

الخلاصة:

لقد تناولت الدراسة الحالية موضوع هو من بين المواضيع التي فرضت نفسها بقوة في الساحة، وهو الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية الموجودة في الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ المتمدرسين من وجهة نظر مجموعة من الأولياء، حيث طبقت استهدفت الدراسة مجموعة من الأمهات التي يستعملن أولادهن الهواتف الذكية للعب وهذا على اختلاف أعمارهم ومستوياتهم الدراسية، وكشفت نتائج الدراسة الحالية بأن أغلب التلاميذ حسب أفراد العينة يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف النقالة لأحد الوالدين كلما سمحت الفرصة لذلك، فمن خلال إجراء هذه الدراسة الميدانية على عينة من الأولياء بمدينة تمنراست، يمكننا القول بأن الألعاب الالكترونية المتواجدة في الهواتف النقالة هي من الوسائل الحديثة والجديدة في المجال التكنولوجية والتي أصبحت تثير اهتمام العديد من التلاميذ على اختلاف أعمارهم، بنية المغامرة والاكتشاف.

إذن لقد سيطرت الألعاب الالكترونية على عقول التلاميذ وجذبتهم بمختلف أعمارهم وأجناسهم، فأصبحت الألعاب المفضلة لدى الكثير منهم، وبذلك خرجت الألعاب التقليدية من الساحة، تلك الألعاب التي كان يبرز فيها إبداع الطفل من الجنسين.

وما يجب أن نتفطن إليه أن الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية سيؤدي لا محال إلى الادمان عليها والذي من شأنه أن يؤدي إلى آثار سلبية عويصة في ظل غياب الرقابة لأبوية وانعدام الوعي لدى الكثيرين منهم.

Doi: 10.33850/ejev.2020.101834

قائمة المراجع

أولا المراجع العربية:

- أسماء، باسم وإيمان، عبد الرحمان(2017)، التأثيرات السلبية لاستخدام الهواتف ا لذكية على الأطفال من وجهة نظر الأمهات جنين والباذان نموذجا، بحث مقرر لمساق البحث الإعلامي، جامعة النجاح الوطنية، نابلس.
- الشحروري، مها حسني(2008). الألعاب الالكترونية في عصر العولمة،عمان: دار الميسرة.
- القويدر، مريم(2012). أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين، رسالة ماجستير غير منشورة، الجزائر.
- رنا، فاضل عباس.(2018). الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد (59)، ص ص، 303 -329.
- شيرين، طقاطقة (2018)، تعريف الهواتف الذكية، أسترجع بتاريخ 2019/01/22 على الساعة 22:22 من موقع:

https://mawdoo3.com تعريف_الهواتف_الذكية

ثانياً: المراجع الأجنبية

- Salan, K,&Zimmerman,E,(2004). Rules of play, Game design fundamentals, Cambridge, MIT, press.