

**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. مهريّة خليدة

مخبر علم النفس وجودة الحياة. جامعة قاصدي مرباح ورقلة

شودي منوبية

ديعلي ليلي

Doi: 10.33850/ejev.2020.101834

قبول النشر: ٦/٦/٢٠٢٠

استلام البحث: ١٥/٥/٢٠٢٠

المستخلص:

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية 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 استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ؟ وتدرج منه أسئلة فرعية هي:

ما هي درجة اقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية عن طريق الهواتف الذكية؟
ما هي دوافع اقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية عن طريق الهواتف الذكية؟
وللقيام بهذه الدراسة اختيرت ١٢٠ 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 الإلكترونية، التلاميذ المتمدرسين، الهواتف الذكية.

Abstract:

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 العوائف 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، ٢٠١٧، ص ٣٠٥)

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 إحدى النماذج التي أصبحت تشكل دورا هاما 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 يمضون 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 يتصفح أبنائهم 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، ٢٠١٧، ص ٧)

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 أوليائهم.

ومن خلال استعراض الأدبيات في هذا الجانب عربية منها وغربية تناولت الآثار الناجمة عن اللعب باستخدام الهواتف الذكية، تبين أن لهذه الأخيرة آثار 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 من الدول العربية باعتبارها مصدر للإثارة والمتعة الموجودة في الواقع. يصنف جونز الألعاب الالكترونية إلى مجموعة من الألعاب كالألعاب 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 حدائته وما يبني 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 هينات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الأنترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، والأهواتف الذكي المحمولة. (Salan & Zimmerman,2004, p86)

أما القويدر (٢٠١٢) فعرفها على أنها نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، وألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية.

(القويدر، ٢٠١٢، ص ٣١)

وتعرف إجرائيا: على أنها جميع الألعاب الإلكترونية المتوفرة بالهواتف النقالة والتي يمارسها الأطفال من وجهة نظر أولياؤهم.

الهواتف الذكية:

عرفت الهواتف الذكية باللغة الإنجليزية بمصطلح (Smart Phones): وهي عبارة عن مجموعة من الأجهزة الإلكترونية الحديثة، والتي تحتوي على خلايا تكنولوجية متطورة عن الخلايا التي كانت تُستخدم في النسخ القديمة من الهواتف الخلوية السابقة، كما تُعرف بأنها نسخة متطورة من الهواتف الخلوية، تساهم في توفير 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 الذكية أنها: أجهزة رقمية مرتبطة بالتطور التكنولوجي، تجمع بين فكرة عمل الهواتف العادية، وأجهزة الحاسوب، مما يساهم في القيام بأكثر من نشاط، أو وظيفة في وقت واحد، لذلك تمّ وصفها بالأجهزة الذكية. (شيرين طقاطقة، ٢٠١٨).

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

التحصيل الدراسي:

ويعرف التحصيل لغةً بأنه مصدر الفعل حصّل، يُحصّل، تحصيلاً، اكتساب، من تحصيل الحاصل أن يقال من المفروغ منه، مما لا جدال فيه، حصل الشيء، اجتمع.

(المنجد الأبجدي، ١٩٨٦، ص ٢٢٣)

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 بكلبيهما." (الدويك، ٢٠٠٨، ص ٥١)

الاطار النظري :

الهواتف الذكية بين الايجابيات والسلبيات

بسبب المميزات الكثيرة التي تمتلكها الهواتف الذكية مقارنة بالهواتف التقليدية والقديمة، فقد أحدثت تطوّر كبير في مجال الاتصال والتواصل مع الآخرين حيث أتاحت التحدث مع الآخرين، وإرسال الرسائل النصية وإجراء المكالمات المرئية بالصوت والصورة بالإضافة لما أحدثته مواقع التواصل الاجتماعي من نقلة مهمة اقتنصتها

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 الإلكتروني 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 الإلكترونيات بما يوفر الوقت والجهد، وقد مكّنت مستخدميها من تحميل التطبيقات المختلفة في كثير من المجالات. (أسماء، ٢٠١٧، ص ٢٠)

أما عن سلبياته على مستخدميه الأطفال، فيقول الخبير التربوي ديزن 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 جراء عدم نمو مهاراتهم الاجتماعية من الحديث والتواصل الاجتماعي الجسدي كالسلام باليد، ومن التواصل الاجتماعي الإيمائي كالابتسامه وغيرها.

(imamhussain.org)

عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى عام ٢٠٠٢ فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على أجهزة التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، وتتميز كل مرحلة من مراحل نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا الحديثة.

لقد قفزت الألعاب الإلكترونية في الفترة الأخيرة قفزة تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجاً من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وتطورت هذه الأخيرة عبر السنين حيث أصبح ممكناً الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الإلكترونية 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 الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج، إلى شبكة الأنترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب بشكل فردي للاعب ضد الحاسوب أو ضد الأشخاص آخرين موجودين على الأنترنت.(الشحوروي، ٢٠٠٨، ٤٦)

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجاً من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، ولقد تطورت الألعاب الالكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكناً الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثية، مثلاً في لعبة الشطرنج مع بطل جالس أماماً مجازياً أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حتى انه تم إنشاء متنزهات حيث يستطيع الزائر التدريب على التزلج أو لعبة البسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعبة القولف أو زيارة المدن التاريخية. (القويدر، ٢٠١٢، ص١٢٨)

مجتمع وعينة الدراسة:

شملت عينة الدراسة ١٣٥ ولي ممن يستخدم أطفالهم الألعاب النقلة المتواجدة في الهواتف الذكية. طبقت الدراسة بمدينة منمراسات في الفترة من فيفري ٢٠١٩ حتى أوت ٢٠١٩.

أدوات البحث:

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

المحور الأول: تضمن ٦ أسئلة تهدف إلى معرفة درجة إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية.

المحور الثاني: تضمن ٧ أسئلة تهدف إلى معرفة أسباب إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية.

المحور الثالث: تضمن ١٠ أسئلة تهدف إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

نتائج الدراسة :

السؤال الأول: إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية:

جدول رقم (١): يمثل استخدام التلاميذ للألعاب الالكترونية

النسبة المئوية	التكرار	استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية
٥١,١١	٦٩	دائما
٣٠,٣٧	٤١	أحيانا
١٨,٥١	٢٥	نادرا
١٠٠	١٣٥	المجموع

من خلال الجدول والذي يبرز استخدام التلاميذ للهواتف النقالة 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 (٥١,١١ %)، تليها أحيانا بنسبة (٣٠,٣٧ %)، وفي الأخير نادرا بنسبة (١٨,٥١ %)، ويمكن أن يفسر 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 لأولياء من جهة أخرى ما بين سفر الأب وعمله، ومن بين التزامات 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.

إن: 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 (٢): يبين دوافع استخدام التلاميذ للألعاب الالكترونية.

النسبة المئوية	التكرار	دوافع استخدام الألعاب الالكترونية
35.55	٤٨	التسلية والترفيهية
٨,٨٨	١٢	تنمية الذكاء
٨,١٤	١١	تطوير الموهبة
١٣,٣٣	١٨	حب الفضول

الفراغ	٤٦	٣٤,٠٧
المجموع	١٣٥	١٠٠

يبين الجدول أعلاه دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف التلاميذ من منظور الأولياء حيث تشير النتائج أن معظم التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية للتسلية وترفيهه وقدرت نسبة من يستخدمونها لهذا الغرض حسب الأولياء بـ ٣٥,٥٥%، وهي النسبة تقريبا ليست بعيدة عن نسبة أولئك الذين يستعملون نتيجة وجود الفراغ ٣٤,٠٧%، وقد يعود هذا إلى أن التلاميذ يجدون الملل في الفراغ ويبحثون عن شيء يملأ 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 الإلكترونية أنهم يجدون متعة في العديد منها وهذا ما أثبتته دراسة (مشري، ٢٠١٦) والتي بحثت في الأثر الأخرى في آثار الألعاب الإلكترونية 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 (٨,١٤%) والذكاء (٨,٨٨%)، وهي تقريبا النتيجة التي كشفت عنها نتائج دراسة (مشري، ٢٠١٦)، إذن فبالرغم مما قد نوفره الألعاب الإلكترونية من إيجابيات في تنشيط الدماغ إلى أنها لا تستهوي مستخدميها من التلاميذ بهذه النية، وسيطر 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 الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ:

جدول رقم (٣): يبين أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

النسبة المئوية	التكرار	ماذا يتعلم التلاميذ من الألعاب الإلكترونية
٢٨,٨٨	٣٩	التحكم في استخدام الانترنت
٣٠,٣٧	٤١	التحكم في الهواتف الذكية
٧,٤٠	١٠	الثراء اللغوي
٥,٩٢	٠٨	التمكن من اللغة الأجنبية
١٣,٣٣	١٨	اكتساب معلومات جديدة

٧,٤٠	١٠	تنمية التحصيل الدراسي
٦,٦٦	٠٩	لا تضيف جديد
١٠٠	١٣٥	المجموع

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 ٢٨,٨٨%، وكذلك التحكم في الهواتف الذكية بنسبة ٣٠,٣٧% ويرجع هذا إلى توفر خدمة الانترنت 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 الإلكترونية والولوج للبيوتوب، وهنا يمتلكون كم هائل من المعرفة بنوعها السلبية والإيجابية منها، في المقابل نجد أن نسبة أنه لا يضيف شيئا ضعيفة جدا حيث قدرت ٦,٦٦%، وهي غير بعيدة عن تلك التي تتعلق بتنمية الجانب اللغة الأجنبية ٥,٩٢% أو أي خدمة من شأنها أن تنمي رصيده العلمي، وبخصوص ما من شأنه أن يساعد في تنمية التحصيل فقد قدرت النسبة ب ٧,٤٠%، إذن من خلال هذه النسب يمكن أن نلتبس أن الاستغلال اللاعقاني 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 ب ٧,٤٠%، كما أنها لا تكسبهم جديد من شأنه أن ينفعمهم 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 الانترنت، ويرجع ذلك إلى توفر الشبكة لدى جميع العائلات . وكشفت الدراسة أن أغلب الأولياء يمنحون أولادهم الأجهزة الذكية لاستخدام الألعاب الإلكترونية 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 أبنائهم 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 الإلكترونية عبر الهواتف النقالة لأحد الوالدين كلما سمحت الفرصة لذلك، فمن خلال إجراء هذه الدراسة الميدانية على عينة من الأولياء بمدينة تمراست، يمكننا القول بأن الألعاب الإلكترونية المتواجدة في الهواتف النقالة هي من الوسائل الحديثة والجديدة في المجال التكنولوجية والتي أصبحت تنير اهتمام العديد من التلاميذ على اختلاف أعمارهم، بنية المغامرة والاكتشاف.

إذن لقد سيطرت الألعاب الإلكترونية 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 الإلكترونية عبر الهواتف الذكية سيؤدي لا محال إلى الإدمان عليها والذي من شأنه أن يؤدي إلى آثار سلبية عويصة في ظل غياب الرقابة الأبوية وانعدام الوعي لدى الكثيرين منهم.

قائمة المراجع

أولا المراجع العربية:

- أسماء، باسم وإيمان، عبد الرحمان(٢٠١٧)، 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(٢٠٠٨). الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، عمان: دار الميسرة.
- القويدر، مريم(٢٠١٢). أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين، رسالة ماجستير غير منشورة، الجزائر.
- رنا، فاضل عباس.(٢٠١٨). الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد (٥٩)، ص ص، ٣٠٣- ٣٢٩.
- شيرين، طقاطقة (٢٠١٨)، تعريف الهواتف الذكية، أسترجم بتاريخ ٢٢/٠١/٢٠١٩ على الساعة ٢٢:٢٢ 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.