مسؤولية الإدارة المدرسية نحو الحد من ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية

(دراسة ميدانية من وجهة نظر طلاب المرحلة الثانوية بولاية الجزيرة - السُّودان)

The responsibility of the school administration towards reducing the phenomenon of electronic games addiction among secondary school students
A field study from the point of view of secondary school)
(students in Gezira State - Sudan

إعداد

د. مصطفى عطية رحمة الله فضل الله
Dr. Mustafa Attia, Rahma-alla Fadl- alla
أستاذ الإدارة التربوية المشارك -جامعة البطانة. السُّودان

د. السر بابكر عبدالله الحسن
Dr. Al-Sir Babiker Abdullah Al-Hassan
أستاذ علم النفس التربوي المساعد

Doi: 10.21608/ejev.2023.277331

استلام البحث ٣٠ / ١١ / ٢٠٢٢
قبول البحث ١٢ / ١٢ / ٢٠٢٢

فضل الله ، مصطفى عطية رحمة الله و الحسن، السر بابكر عبدالله (٢٠٢٣). مسؤولية الإدارة المدرسية نحو الحد من ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية (دراسة ميدانية من وجهة نظر طلاب المرحلة الثانوية بولاية الجزيرة - السُّودان). ***المجلة العربية للتربية النوعية***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب ، مصر، ٧(٢٥) يناير ، ٢٨٩ – ٣١٢.

http://jasq.journals.ekb.eg

مسؤولية الإدارة المدرسية نحو الحد من ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية

المستخلص:

هدفت الدِّراسة التعرُّف على مسؤولية الإدارة المدرسية نحو الحد من ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية، بمحلية شرق الجزيرة في ولاية الجزيرة بالسُّودان للعام الدِّراسي ٢٠٢١- ٢٠٢٢م، استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي والاستبانة أداة لجمع البيانات بعد أن تمّ تصميمها وتوزيعها إلكترونياً في مجموعات الطلاب على شبكات التواصل الاجتماعي على عينة تم اختيارها بالطريقة العشوائية البسيطة، بلغت (١٧١) فرداً بنسبة (٩.٤%) من المجتمع الكلي، وتمُّ تحليل البيانات باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (spss)، وتوصلت الدِّراسة إلىعدة نتائج منها: أنّ درجة ممارسة أكثر الألعاب الإلكترونية التي تستهوي الطلاب تحققت بوسط حسابي عام بلغ (٢.١٥) وانحراف معياري (1.08131)، وبدرجة تقديرية عالية، وأنّ أنّ دور الإدارة المدرسية في تعزيز السلوك الإيجابي لدى الطلاب تحقق بوسط حسابي عام بلغ (٢.٢١)، وانحراف معياري (.50697) وبدرجة تقديرية متوسطة، وأنّ دور الإدارة المدرسية نحو الحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني تحقق بمتوسط حسابي عام بلغ (٢.٥٣) وانحراف معياري (.57652) وبدرجة تقديرية متوسطة، وبناءً على النتائج توصي الدِّراسة بإدراج مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية ضمن المناهج الدِّراسية لدى الطلاب، وتبني الإدارة المدرسية لبدائل تربوية تحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني لدى الطلاب بالتنسيق مع أسرهم لضمان تنفيذها بطريقة صحيحة.

الكلمات المفتاحية: الأجهزة الذكية، العنف، العزلة الاجتماعية، تدني التحصيل الدِّراسي.

Abstract:

The study aimed to identify the responsibility of the school administration towards reducing the phenomenon of addiction to electronic games among secondary school students, in East Al-Jazira locality in Al-Jazira state in Sudan for the academic year 2021-2022 AD. On social networks on a randomly selected sample, it amounted to (171) individuals with a rate of (9.4%) of the total community, and the data was analyzed using the statistical packages for social sciences (spss) program, and the study concluded: The degree of playing the most electronic games that attracts The students were achieved

with a general arithmetic mean of (2.15) and a standard deviation of (1.08131), and with a high degree of estimation, and that the role of school administration in promoting positive behavior among students was achieved with a general arithmetic mean of (2.21), and a standard deviation of (.50697) with a medium degree of estimation, and that The role of school administration towards reducing the phenomenon of electronic addiction was achieved with a general arithmetic mean of (2.53) and a standard deviation of (.57652) and with a medium estimated degree, and based on the results, the study recommends A study of including the dangers of addiction to electronic games within the students' curricula, and the school administration's adoption of educational alternatives that limit the phenomenon of electronic addiction among students in coordination with their families to ensure that they are implemented in a correct manner.

Keywords: smart devices, violence, social isolation, low academic achievement.

مقدمة

يؤكد علماء التربية أنّ المدرسة واحدة من أهمّ المؤسسات التي كانت وما زالت المسؤولة عن ثقافة الإنسان وحضارته؛ وتعمل جاهدة على حمايتها وتطويرها لأجيال قادمة، وبالرغم من كل ذلك لم تخلُ من سهام النقد في مدخلاتها وعملياتها ومخرجاتها؛ بل وصل الأمر في تحمل المدرسة المسؤولية كاملة عن بعض المشكلات والمخالفات السلوكية المتعددة؛ ولذلك "لم تَعُدْ الإدارة المدرسية في وقتنا الحاضر مجرد عملية روتينية تهدف إلى تسيير شؤون المدرسة سيراً حثيثاً وفق قواعد وتعليمات معينة تقتصر على العناية بالنواحي الإدارية، بل أصبحت تعنى بكل ما يتصل بالطلاب وتوفير كافة الظروف والإمكانات التي تعينهم على نموهم العقلي والبدني والروحي، كما تعمل جاهدة على تنظيم العلاقة بين المدرسة وبين المجتمع وغير ذلك من النواحي التي تتصل بالعملية التربوية بطريقة مباشرة أو غير مباشرة" (عطوي، ٢٠١١م، ص١). والمرحلة الثانوية تعد من أكثر المراحل المهمة في عمر الطالب وأكثرها حرجاً؛ لأنّها تأتي في مرحلة المراهقة المتوسطة، وأنّ الطلاب في هذه المرحلة يريدون إثبات ذاتهم بالطرق والأساليب التي يرونها بغض النظر عن كونها إيجابية أو سلبية، وفي ظل التطور التكنولوجي وما يشهده العالم من انتشار واسع لوسائل الاتصال وشبكات التواصل الاجتماعي، ومع بروز أزمة جائحة

كورونا والتي ألقت بظلالها على قطاع التعليم في العالم أجمع وتسببت في إغلاق كافة المؤسسات التعليمية؛ وجد الطلاب أنفسهم أمام واقع فرض عليهم مِلء فراغهم من خلال الألعاب الإلكترونية؛ مما أضاف لذويهم وللإدارة المدرسية عبئاً جديداً، فالألعاب الإلكترونية " هي نشاط ينخرط فيه الأفراد في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة وتشمل ألعاب الحاسوب وألعاب الإنترنت والهواتف النقالة والتلفاز وألعاب الذكاء الاصطناعي إلى غير ذلك من الوسائط، وتمارس بشكل جماعي أو فردي عن طريق شبكة الإنترنت" (عطية، ٢٠٠٧،ص١٢)، كما أنّها لم تَعُدْ اليوم حكراً على أحدٍ بل صارت هوس الكثير من الشباب لتجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرات، واستحوذت على عقولهم واهتماماتهم بسبب التشويق والإثارة في محتوياتها الحية حتى وصلت بهم إلى لدرجة انَّ الفرد ينام ويستيقظ على الألعاب الإلكترونية وأصبح جهاز الحاسوب أو الهاتف لا يفارقه، بل درجة الإدمان الإلكتروني المحفوف بالمخاطر، ونظراً لهذه المعطيات فقد أصبحت ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية إحدى المشكلات الاجتماعية الراهنة التي تمثل تحدياً جدياً للتربية المعاصرة؛ ولذلك كان من الضروري أن يبرز دور المدرسة؛ التي تعتبر الدعامة الأساسية التي تسهم في تعليم الناشئة وإعدادهم وتهيئتهم لمواجهة المستقبل؛ كما تمثل المدرسة حلقة الوصل الفاعلة بين الطالب وأسرته وتسعى إلى تسخير كافة الوسائل والإمكانات لمواجهة هذه الظاهرة للوقاية أو الحد من مخاطرها.

مشكلة الدِّراسة:

لاحظ الباحث خلال تفشي فيروس جائحة كورونا المستجد كوفيد (١٩) والتي ترتب عليها الحظر الاجتماعي وإغلاق كافة المؤسسات التعليمية؛ ممّا أدى إلى انتشار ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية بين الطلاب بمختلف مراحلهم وفئاتهم العمرية إلا أنّ هذه الظاهرة بدأت تستهوي معظم الطلاب وتملأ جُلّ أوقاتهم بفضول زائدٍ عن المعقول، فضلاً عن انعزالهم والجلوس لوحدهم لساعات طوال ظهرت تداعياته السالبة على الصحة الفكرية والنفسية والاجتماعية، ويظهر ذلك جلياً من خلال تصرفاتهم المتمثلة في اضطرابات المزاج والقلق والتوتر والاكتئاب وعزلتهم وانطوائهم على أنفسهم، بعيداً عن محيطهم الأسري والمجتمعي؛ فضلاً عن كوابيس النوم وتدني مستوياتهم الأكاديمية بسبب الإنهاك البدني من السهر الناتج عن المداومة على شبكة الإنترنت لساعات متأخرة من الليل، الأمر الذي أرق مضاجع الإدارة المدرسية بسبب الغياب المتكرر لدى الطلاب وتسرب بعضهم أثناء اليوم الدراسي إضافة إلى شكاوى المعلمين المتكررة من الشرود الذهني لبعض الطلاب أثناء الحصة وبناءً على ما سبق تتلخص مشكلة الدِّراسة في التساؤل الرئيس التالي: **ما مسؤولية الإدارة المدرسية نحو الحد من ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية؟**

أسئلة الدِّراسة:

أ-ما درجة ممارسة أكثر الألعاب الإلكترونية التي تستهوي الطلاب؟

ب-ما دور الإدارة المدرسية في تعزيز السلوك الإيجابي لدى الطلاب؟

ج-ما الإجراءات الإدارية المتبعة حيال ظاهرة الإدمان الإلكتروني لدى الطلاب؟

د- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة لدرجة الإدمان الإلكتروني تعزى لمتغير النوع؟

ه- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة لدرجة الإدمان الإلكتروني تعزى لمتغير العمر؟

أهمية الدِّراسة:

يأمل الباحث أن تسهم نتائج هذه الدِّراسة فيما يلي:

أ-لفت نظر القائمين على أمر التعليم بضرورة وضع الحلول العلمية للحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني لدى الطلاب، ووضع برامج تدريبية لتطوير ورفع قدرات مديري المدارس.

ب-قد تفيد الأسر في توجيه أبنائهم وإرشادهم للطرق المناسبة للتعامل مع ظاهرة الإدمان الإلكتروني.

ج-أن تقدِّم نتائج وتوصيات تساعد الطلاب بالمرحلة في تعديل السلوك الخاطئ في الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية.

أهداف الدِّراسة:

أ-تحديد درجة ممارسة أكثر الألعاب الإلكترونية التي تستهوي الطلاب خلال اليوم.

ب-التعرف على دور الإدارة المدرسية في تعزيز السلوك الإيجابي لدى الطلاب.

ج-التعرف على الإجراءات الإدارية المتبعة حيال ظاهرة الإدمان الإلكتروني لدى الطلاب.

حدود الدِّراسة:

أ-الحدود الموضوعية: مسؤولية الإدارة المدرسية نحو الحد من ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية.

ب-الحدود الزمانية: العام الدِّراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢م

ج-الحدود المكانية: مدارس المرحلة الثانوية الحكومية بمحلية شرق الجزيرة في ولاية الجزيرة بالسُّودان.

د-الحدود البشرية: طلاب المرحلة الثانوية.

١-٧مصطلحات الدِّراسة:

أ- الإدارة المدرسية اصطلاحاً: يذكر حمودة (٢٠١١ :٢٩) بأنّها: "مجموعة من العمليات الوظيفية، تمارس بغرض تنفيذ مهام مدرسية بواسطة آخرين، عن طريق

تخطيط وتنظيم وتنسيق ورقابة مجهوداتهم وتقويمها، وتؤدى هذه الوظيفة من خلال التأثير في سلوك الأفراد لتحقيق أهداف المدرسة".

يعرفها الباحث إجرائياً بأنّها: الجهود التربوية والتعليمية المشتركة التي تبذلها هيئة المدرسة بالتنسيق مع الأسر للوقاية أو الحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني، ورسم مستقبل للطلاب بما يتماشى مع مرامي وأهداف المجتمع.

ب- الإدمان: المداومة على الشيء أو الاعتياد عليه (بيومي، ٢٠٠٣م، ص١٦٣)

الإدمان إجرائياً: الإفراط في استخدام الإنترنت وكل الألعاب الإلكترونية بفضول زائد عن المعقول بحيث يؤدي عدم الاستخدام إلى ظهور آثار جانبية كالقلق والتوتر والانفعال.

ج-الإدمان الإلكتروني اصطلاحاً: هو:" ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم ويجعله في حالة انفصام عن الحياة الطبيعية تتملك الفرد في يقظته ونومه" (موسوعة الإدمان،٢٠١٥،ص٧٣).

يعرفه الباحث إجرائياً بأنّه: حاجة الطالب لقضاء ساعاتٍ طويلة في تصفح المواقع على الإنترنت والاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية التي ورد ذكرها في أداة الدِّراسة دون مراعاة للوقت والمتطلبات الحياتية الأخرى، والشعور بعدم التحكم في تصرفاته وانفعالاته النفسية والاجتماعية وتتحدد درجته من خلال إجابة المستجيب لعبارات الاستبانة.

د- الألعاب الإلكترونية: عرفها الصادق (٢٠١٥، ص٢٣) بأنّها:" جميع أنوع الألعاب المتوافرة على شكل هيئة إلكترونية رقمية وتشمل: ألعاب الحاسوب بشقيه الثابت والمحمول، وألعاب الإنترنت والفيديو والهواتف النقالة".

يعرفها الباحث إجرائياً بأنها: كل لعبة افتراضية تشبه اللُّعبة الحقيقية؛ غير أنّها تعتمد على وسائل إلكترونية كالحاسوب والهواتف الذكية بهدف التسلية والترفيه، وفي هذه الدِّراسة يمكن حصرها في الألعاب التي ورد ذكرها في الاستبانة أداة هذه الدِّراسة.

الإطار النظري والدِّراسات السابقة

مفهوم الإدارة المدرسية: هناك عدة تعريفات للإدارة المدرسية نذكر منها:

أ-يذكر حمودة (٢٠١١م، ص٢٩) بأنّها: "مجموعة من العمليات الوظيفية، تمارس بغرض تنفيذ مهام مدرسية بواسطة آخرين، عن طريق تخطيط وتنظيم وتنسيق ورقابة مجهوداتهم وتقويمها، وتؤدى هذه الوظيفة من خلال التأثير في سلوك الأفراد لتحقيق أهداف المدرسة".

ب-عرّفها الهنداوي (٢٠١٢م، ص٢١) بأنّها:" عملية تنسيق الجهود واستغلال الموارد المدرسية المتاحة لتلبية الاحتياجات التربوية، ومساعدة التلاميذ على التعلّم إلى أقصى حد تسمح به قدراتهم وتهيئتهم للحياة والاندماج في المجتمع".

ويرى الباحث من خلال استقراء التعريفات سابقة الذكر أنّ الإدارة المدرسية لها علاقة بالجماعة؛ فهي ليست تنفيذاً للأعمال بواسطة مدير المدرسة فحسب؛ وإنّما هي أيضاً جعل الآخرين من كالمعلمين والوكيل والمشرف ينفذون هذه الأعمال مع وجود أهداف تعمل على تحقيقها.

مسؤولية الإدارة المدرسية نحو الطالب: يذكر الجلاد (٢٠٠٥، ص٦٤) عدة أدوار يلخصها الباحث بتصرف فيما يلي:

أ-توفير الأنشطة المدرسية التي تلبي احتياجات الطالب وبيئته اليومية بأساليب تطبيقية وعملية.

ب- جعل المجتمع المدرسي يتصف بالقدوة الحسنة من خلال تعزيز العلاقات الإنسانية والعمل بروح الفريق واحترام وتقدير الآخرين.

ج-الاهتمام بالبرامج الإرشادية التي تعمل على توجيه حياة الطالب نحو التكيف مع السلوكيات السيئة وسبل مواجهتها من خلال غرس قيم التربية الأخلاقية.

د-الاهتمام بتوفير مواقف عملية لممارسة القيم ليس بالوعظ والنصح والتلقين فحسب بل بالمواقف الحية الواقعية التي يعيشها الطالب داخل المدرسة بهدف تعزيز القيم.

ه-الاهتمام بميول ورغبات الطالب داخل الفصل والمدرسة واستخدام أساليب التفكير والحوار الهادف في تعزيز القيم الإسلامية.

و-أن يسود التفاهم والحوار واحترام الآخر المنظومة المدرسية بهدف تعزيز جو يسوده الحب والاستقرار والأمن النفسي للطالب والمعلم وجميع العاملين.

ز-أن تتوافر في المعلم المربي القدوة الصالحة بهدف توجيه سلوك الطالب نحو أسس المواطنة الصالحة. ويضيف حمودة (٢٠١١م، ص١٢٠):

ك-اختيار المعلمين الفاعلين في الإشراف على الأنشطة اللاصفية ووضع الخطط لممارستها.

مفهوم الإدمان الإلكتروني:

أ-عرفه حمودي (٢٠١٥، ص٢١٦) بأنّه:" اضطراب يظهر حاجة سيكولوجية قصرية نتيجة عدم الإشباع من استخدام الإنترنت والمصاب بهذا الاضطراب يعاني من أمراض عديدة كالنفسية والاجتماعية والعقلية.

ب- يعرفه الباحث بأنه: عدم قدرة الفرد على التحكم في استخدامه للإنترنت بطريقة تؤثر على حياته الصحية والنفسية والأسرية وكل أعماله الحياتية.

أنواع الإدمان الإلكتروني: يذكر حمودة (٢٠١٥، ص٢١٧) أنّ المركز الأمريكي للإدمان الإلكتروني حدد خمسة أنواع للإدمان على الإنترنت يلخصها الباحث فيما يلي:

أ- الإدمان الجنسي عبر الإنترنت.

ب- إدمان شبكات التواصل الاجتماعي كالفيسبوك، والواتساب، والتلجرام.

ج- إدمان الألعاب الإلكترونية كألعاب الفيديو والمقامرات والبيلي استيشن.
د- إدمان العلاقات السيبرانية.
ه- إدمان المعلومات الزائدة وتتمثل في البحث في قواعد البيانات بفضول زائد عن المعقول.

الألعاب الإلكترونية: يصنفها حميدة (٢٠٢٢م) من حيث الهدف إلى:

أ- ألعاب المتعة والإثارة: تبدأ بالتفاعل مع اللعبة بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وتتميز بأنّها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه وتستخدم الصور والأصوات القريبة من الواقع، وتندرج تحتها طيف واسع من ألعاب سباق الدراجات والسيارات وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء.

ب- ألعاب الذكاء: تعتمد على المحاكات المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها ومن أشهرها ألعاب الشطرنج.

ج- الألعاب التربوية والتعليمية: تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة وتنقل المعلومة بطريقة مسلية وهي نطاق عريض يغطي كافة المراحل الدِّراسية بما فيها الجامعات.

إيجابيات إدمان الألعاب الإلكترونية: يذكر بالقاسمي(٢٠١٩م،ص٢٥٧) عدة مزايا يلخصها الباحث فيما يلي:

أ- تنمية القدرات العقلية للأفراد.
ب- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب الإلكترونية وحل الألغاز.
ج- تعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة وتلبية رغباته وحاجاته.
د- تنقل التعليم والتعلم من الحفظ والتسميع إلى الممارسة والتفاعل مع الهواتف والبرمجيات.
ه- تعمل على تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد الألعاب الإلكترونية وتصميمها وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.
و- إثارة روح التنافس لتحقيق الفوز.
ز- تساعد على تعزيز دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات.
ك- يعتاد الطفل على الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب وتجنب الصراخ والفوضى.

سلبيات ومخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

بالرغم من المزايا التي يمكن أن تقدمها الألعاب الإلكترونية لدى الطالب غير أنّ هناك الكثير من السلبيات والمخاطر التي تعود عليه نتيجةً لإدمانها تناولها كل من العطري ومهوبي (٢٠٢١،ص٣٠٠) ويلخصها الباحث فيما يلي:

أ- انعزال الطالب عن محيطه الاجتماعي؛ مما يعرضه للخجل وعدم التأقلم مع الآخرين.
ب- الجلوس أمام الشاشات والأجهزة الذكية لساعاتٍ طوال يؤثر سلباً على التحصيل الأكاديمي لدى الطالب.
ج- قد تسهم في تكوين ثقافة مشبوهة ومرجعية تربوية مستوردة لدى الطالب نتيجة لتناولها ألفاظ وأفكار تتنافي عادات وتقاليد المجتمع.
د- قد تسبب بعض المشكلات الصحية والنفسية للطالب كالارتفاع النسبي لضغط الدم وزيادة نبضات القلب، وإجهاد العينين الذي يؤدي إلى احمرارهما وجفافهما فضلاً عن القلق والتوتر والاكتئاب وكوابيس النوم والآلام الحادة أسفل الظهر.
مزايا ألعاب الذكاء الاصطناعي والألعاب الإلكترونية في التعليم: يذكر موقع علوم التكنولوجيا (٢٠٠٧م) أنّ باحثين ألمان طوروا نظاماً تقنياً يسمح بتوظيف الذكاء الاصطناعي للألعاب الإلكترونية في عملية التعلم من خلال حب الأطفال للألعاب ويمكن للباحث تناول مزاياها فيما يلي:
أ- يجعل الآلة تتفاعل مع المتعلم ليس على المستوى اللُّغوي فحسب بل على المستوى التعليمي
ب- يساعد المعلم تحليل طريقة اللعب وطريقة استذكار الدروس.
ج- يساعد المتعلم على تقديم الأسئلة والتدريبات والواجبات المنزلية.
د- توجيه ومتابعة ومراقبة أعمال الطلاب.
ه- تحتوي على نماذج حول المجال المستهدف تعلمه.
و- يمكنها تحديد أسلوب واستراتيجية التدريس التي تناسب الطالب.
ز- يمكنه إجراء عملية تحاور ثنائية بينه وبين الطالب.
ك- تقدم أساليب وأنماط متنوعة للأسئلة وطرق الإجابة عليها.
ل- لها القدرة على تنمية التعلم الذاتي المتمركز حول الطالب.

الدِّراسات السّابقة:

دراسة الزيودي (٢٠١٥). هدفت إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلاب المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي واستبانتين لجمع البيانات وتوصلت لعدة نتائج منها: أنّ أولياء أمور الطلاب يواجهون معاناة حقيقية نتيجةً لسهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، كما توصلت إلى أنَّ أفراد العينة رأوا ضرورة تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال على تلك الألعاب وضرورة إشراف الأهل على شراء الألعاب المناسبة لأعمارهم.
دراسة سيد أحمد(٢٠٢٠م). هدفت للتعرف على العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات بجامعة

نورة بنت عبد الرحمن بالمملكة العربية السعودية، استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي والاستبانة أداة لجمع البيانات وتوصلت الدِّراسةإلى أن: الطالبات غير المدمنات للألعاب الإلكترونية حصلن على متوسطات حسابية أدنى مقارنة بمدمنات الألعاب الإلكترونية، كما توصلت إلى أنّ الطالبات المدمنات للألعاب الإلكترونية تأثرن كثيراً بضعف الجانب الاجتماعي المحيط بحياة الطالبة المتمثل في ضعف الأداء والانفصال، كما تأثرهن بالجوانب النفسية الأخرى.

دراسة طباس وملال(٢٠٢١). هدفت للتعرف على الإدمان على الإنترنت لدى الطلاب الجامعيين بجامعة وهران٢ محمد بن أحمد بالجزائر، استخدم الباحثان المنهج الوصفي التحليلي والاستبانة أداة لجمع البيانات وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها: أن الطلاب الجامعيين يعانون من ظاهرة الإدمان الإلكتروني بدرجة متوسطة، وأنّ الاستخدام الطويل للإنترنت قد أصبح بديلاً لأنشطة اجتماعية أخرى كالمشاركات الاجتماعية.

دراسة العطري ومهوبي (٢٠٢١) هدفت للتعرُّف على الدور التربوي لجمعيات أولياء التلاميذ في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ استخدم الباحثان المنهج الاستقرائي وتوصلا لعدة نتائج منها: أنّ الدور الذي تقوم به جمعيات أولياء التلاميذ في تفعيلها المرافقة التربوية يعتبر عاملاً أساسياً في الحد من إدمان اللعب الإلكتروني من خلال اعتمادها على آليات محددة منها آلية التكيف الزمني بين الأسرة والمدرسة. مع ضرورة تفعيل الأنشطة المدرسية اللاصفية والمسارح التربوية.

دراسة كلثوم ويمينة (٢٠٢١م) هدفت للتعرف على علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية بادرار الجزائرية، استخدم الباحثان المنهج الوصفي التحليلي والاستبانة أداةً للدراسة وتوصلا إلى أنّ هناك ثمة علاقة بين الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف التي يلعبها التلاميذ والعنف داخل المؤسسات التربوية لأنها تزودهم بسلوكيات العنف ويسعون إلى تقليدها.

تعليق عام عن الدِّراسات السّابقة: في ضوء العرض السّابق وما توصلت إليه نتائج الدِّراسات السّابقة يمكن للباحث أن يستخلص الدلالات التي ترتبط بموضوع الدِّراسة الحالية وهي:

أ- أنّ الدِّراسات السّابقة الذكر تمت في مجتمعات مختلفة.

ب- استخدمت الدِّراسات السّابقة الاستبانة أداة كما في الدِّراسة الحالية وقد يرجع ذلك إلى دورها الفاعل في جمع المعلومات والحقائق من الواقع العملي، عدا دراسة كل من العطري ومهوبي.

ج- تتفق هذه الدِّراسة مع الدِّراسات السّابقة في التأكيد على أهمية الموضوع.

د- - تختلف هذه الدِّراسة مع الدِّراسات سابقة الذكر في الهدف ومجتمع الدِّراسة والعينة.

ه- استفاد الباحث من الدِّراسات السّابقة فيما توصلت إليه من نتائج وتوصيات ذات صلة وارتباط ساعدته في بناء الإطار النظري ووضع الأهداف والأسئلة وصياغة أداتها وتفسير بعض النتائج التي توصل إليها.

و- تميزت الدِّراسة الحالية عن الدراسات السّابقة في أنّها تناولت دور الإدارة المدرسية في الحد من الظاهرة بينما الدِّراسات الأخرى تناولت الآثار المترتبة عن الإدمان الإلكتروني على الطلاب.

إجراءات الدراسة الميدانية

منهج الدِّراسة: استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي الذي يعتمد على البيانات والمعلومات المتاحة وتحليلها وتفسيرها ووصفها وصولاً إلى النتائج والتوصيات.

مجتمع الدِّراسة: يتكون مجتمع الدِّراسة من(١٨١٤) طالب وطالبة بمدارس المرحلة الثانوية الحكومية بمحلية شرق الجزيرة في ولاية الجزيرة بالسودان والذين لديهم صفحات على شبكات التواصل الاجتماعي (الفيسبوك والواتساب).

عينة الدِّراسة: تم اختيارها بالطريقة العشوائية البسيطة عبر الشبكة العنكبوتية، حيث تمّ توزيع استبانة إلكترونية على مجموعات الطلاب على الفيسبوك والواتساب عشوائياً فكانت الاستجابة (١٧١) فردا بنسبة٩.٤%) ويعزي الباحث ذلك لما يلي:

- معظم الطلاب الذين وصلتهم الاستبانة وتمّ استلامها من قبلهم لم يتفاعلوا معها بالطريقة المثلى؛ ذلك إما لانشغالهم بألعابهم التي يرونها أفضل، أو لضعف شبكة الإنترنت التي حالت دون الاستجابة، وفيما يلي جدول يوضح توزيع عينة الدِّراسة وفقاً للمتغيرات:

جدول رقم (1) يوضح توزيع أفراد العينة حسب المتغيرات

المتغير	النوع		العمر		
	ذكر	أنثى	١٤ إلى ١٦ سنة	١٧ إلى ١٨ سنة	أكثر من ذلك
التكرار	102	69	18	103	50
النسبة	%59,6	%40,4	%10,٦	%60,2	%29,2
مجموع التكرارات	171		171		
مجموع النسب	%100		%100		

نلاحظ من الجدول أعلاه رقم (١) أنّ الذكور أوفر حظاً من الإناث في إدمان الألعاب الإلكترونية بنسبة بلغت ٥٩.٦%؛ ويعزي الباحث السبب في ذلك إلى أن البنت تكون دائماً مشغولة مع الواجبات الداخلية في البيت مع والدتها؛ ممّا يقلل من درجة اهتمامها بالألعاب الإلكترونية، بيمنا نجد الأولاد أكثر فراغاً الأمر الذي حبب إليهم الاهتمام

بالألعاب لملء الفراغ، كما نلاحظ أنّ الفئة العمرية الواقعة (١٧ إلى ١٨ سنة) أكثر اهتماماً بالألعاب الإلكترونية بنسبة بلغت ٦٠.٢% وهي فئة عمرية تتزامن مع مرحلة المراهقة المتوسطة والتي يحدث فيها تغيرات مختلفة تتطلب من ذويه مراقبة ابنهم وحمايته وتوجيهه التوجيه الأمثل.

أداة الدِّراسة: تكونت من الاستبانة فقام الباحث بتصميمها إلكترونياً لتحقيق الأهداف الموضوعة بعد الاطلاع على الإطار النَّظري والدِّراسات السّابقة ذات العلاقة بالموضوع، كما قام الباحث بإجراء دراسة استطلاعية أولية على الطلاب في أماكن متعددة داخل مدن وأرياف الولاية المختلفة؛ وذلك للتعرف على أكثر الألعاب الإلكترونية التي تستهوي الطلاب وتشغل حيزاً من أوقاتهم واهتماماتهم فوجد هناك شبه إجماع على الألعاب التي ورد ذكرها في المحور الأول.

الصدق الظاهري: تكونت الاستبانة في صورتها الأولية من (٢٢) عبارة، مقسمة على (٣) محاور، عرضت على مجموعة من المحكمين فتم تعديل (٤) عبارات، وإضافة عبارتين، فأصبح المقياس في صورته النهائية يتكون من (٣) محاور و(٢٤)عبارة، كما تم تضمين البيانات الأولية.

جدول رقم (٢) يوضح توزيع محاور الاستبانة في صورتها النهائية

الرقم	محاور الدراسة	عدد الفقرات
١	ودرجة استخدام الألعاب الإلكترونية التي تستهوي الطلاب.	٧
٢	دور الإدارة المدرسية في تعزيز السلوك الإيجابي لدى الطلاب.	١٠
٣	الإجراءات الإدارية المتبعة للحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني لدى الطلاب	٧
	إجمالي عبارات الاستبانة	٢٤

ثبات الاستبانة : بعد تصميمها إلكترونياً قام الباحث بتطبيقها على عينة استطلاعية أولية حجمها (٢٠) مفحوصاً تمّ اختيارهم بالطريقة العشوائية؛ وذلك لمعرفة الخصائص القياسية للفقرات بالمقياس بمجتمع الدِّراسة الحالي والمكونة من (٢٤) فقرة على النحو التالي:

جدول رقم (٣) معاملات ارتباط عبارات المقياس

الرقم	معامل الارتباط		
	درجة الاستخدام	أدوار الإدارة بتعزيز السلوك الايجابي	إجراءات الإدارة للحد من الظاهرة
1	.689**	.605**	.561**
2	.674**	.646**	.510**
3	.754**	.637**	.676**
4	.699**	.572**	.608**
5	.687**	.625**	.633**
6	.661**	.653**	.608**

7	.574**	.550**	.631**
8		.602**	
9		.580**	
10		.671**	

الجدول رقم (3) يبين معاملات الارتباط بين كل المحور والذي يبين أن معاملات الارتباط المبينة عند مستوي دلالة ٠.٠٥ توضح أنّ كل المحاور أكبر من ٦٠%، وبذلك تعتبر العبارات للمحور صادقة لما وضعت لقياسه.

طريقة ألفاكرونباخ: استخدم الباحث طريقة ألفاكرونباخ لقياس ثبات الاستبانة كطريقة ثانية لقياس الثبات والجدول التالي يوضح ذلك:

حساب معامل الصدق عن طريق حساب الجزر التربيعي لمعامل (ألفا) معامل الثبات كما يلي:

معامل الفا	عدد القياسات
٠.٨٢	30

حساب معامل صدق الاختبار من معامل الثبات كالاتي:

معامل الصدق = معامل الفا = $\sqrt{0.82}$ = ٠.٩٠

جدول رقم (٤) يوضح نتائج معاملات الثبات والصدق للمحاور والدرجة الكلية للمقياس

المحور	عدد العبارات	معامل الإرتباط	الثبات	الصدق
درجة استخدام الألعاب	7	.68**	.85	.92
دور الإدارة في تعزيز السلوك الايجابي	10	.61**	.85	.92
إلمام الإدارة بإجراءات الحد من الظاهرة	7	.60**	.69	.83
المقياس ككل	24	.63	.79	.89

من الجدول (٤) نلاحظ أنّ معامل الثبات مرتفع وكذلك الصدق الذاتي للمقياس مما يدل على صلاحية المقياس للاستخدام.

عرض وتحليل ومناقشة البيانات وتفسيرها

السؤال الأول: ما درجة استخدام أكثر الألعاب الإلكترونية التي تستهوي الطلاب؟

جدول رقم (5) يوضح اختبار (ت) العينة الواحدة لعبارات السؤال الأول

الرقم	العبارة	التكرار والنسب	الاستجابات					الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
			لم أستخدم قط	أقل من ثلاث ساعات	٣ وأقل من٥ ساعات	٥وأقل من٧ ساعات	أكثر من سبع ساعات		
١	ببجي Pub g	ت	18	33	18	6	96	2.26	1.64345
		ن	%10.5	%19.3	%10.5	%3.5	%56.1		
٢	فورت نايت Fortnite	ت	17	16	10	7	121	1.73	1.32759
		ن	%9.9	%9.4	%5.8	%4.1	%70.8		
٣	كول أف ديوتي Call of Duty	ت	7	27	12	6	119	1.95	1.56360
		ن	%4.1	%15.8	%7.0	%3.5	%69.6		
٤	فيفا FiFA	ت	9	35	15	16	96	2.32	1.66152
		ن	%5.3	%20.5	%8.8	%9.4	%56.1		
٥	فيري فير Free Fire	ت	7	36	17	12	99	2.32	1.68960
		ن	%4.1	%21.1	%9.9	%7.0	%57.9		
٦	المزرعة السعيدة	ت	6	27	21	12	105	2.17	1.60649
		ن	%3.5	%15.8	%12.3	%7.0	%61.4		
٧	Clash of Clans	ت	25	28	17	14	87	2.26	1.55139
		ن	%14.6	%16.4	%9.9	%8.2	%50.9		
نتيجة المحور الأول: درجة استخدام أكثر الألعاب التي تستهوي الطلاب.								2.15	1.08131

نلاحظ من الجدول أعلاه رقم (٥) أنّ درجة استخدام الألعاب الإلكترونية التي تستهوي الطلاب تحققت بوسط حسابي عام بلغ (٢.١٥)، وانحراف معياري (1.08131) وبدرجة تقديرية عالية، وبالنظر إلى عبارات الجدول نلاحظ أنّ جميع الألعاب التي ورد ذكرها تستهوي الطلاب عينة الدِّراسة؛ ممّا يؤكد أنّ الطلاب كانوا أكثر مصداقية مع الباحث حين قيامه بالاستطلاع الأولي الذي قام به لمعرفة أكثر الألعاب الإلكترونية التي تستهويهم، كما يؤكد للباحث أنّ هناك ليس فرقاً لتأثير الألعاب الإلكترونية على اهتمامات الطلاب سواءً أكانوا يسكنون في المدينة أو الريف ويعزي الباحث السبب في ذلك إلى أنّ ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية

أصبحت ظاهرة عالمية بسبب التطبيقات والتقنيات التي فرضت نفسها على العالم كله ورخص أثمانها وسهولة ممارستها لكافة الأعمار، كما نلاحظ أنّ معظم أفراد العينة يستخدمون هذه الألعاب لأكثر من سبع ساعات يومياً، ويتفق ذلك مع دراسة الزيودي (٢٠١٥)، التي أشار فيها إلى شكوى أولياء أمور الأطفال من سهر أبنائهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهو معدل يشير إلى درجة الإدمان الإلكتروني الذي يمكن أن يجعل منهم شخصيات افتراضية خيالية منفصلة عن الحياة وواقعهم الحقيقي، فممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية بمعدل أكثر من سبع ساعات في اليوم يقودهم بالتأكيد إلى السهر وعدم الاستيقاظ مبكراً للذهاب إلى مدارسهم، وانشغالهم بالحديث عن الألعاب الإلكترونية بدلاً عن انشغالهم بالدِّراسة والاستذكار إضافة إلى التسرب أثناء الدوام المدرسي، وإهمال الواجبات المدرسية، فضلاً عن المشكلات الصحية والنفسية والاجتماعية والشعور بالوحدة والقلق والتوتر حتى صار أبطال الألعاب الإلكترونية الوهميين قدوتهم، ويتفق ذلك مع دراسة سيد أحمد(٢٠٢٠م)؛ ووفقاً لموقع الجزيرة نت وأحمد الشيبة (٢٠٢٢م) المستشار في علم النفس التربوي بدولة الإمارات فإنّ منظمة الصحة العالمية تصنف إدمان الألعاب الإلكترونية ضمن الأمراض السلوكية والعقلية؛ ممّا حدا ببعض الدول إنشاء مراكز الإدمان الإلكتروني التي تتوافق مع المعاهدات العالمية الصحية؛ لذلك من الضرورة بمكان متابعة أولياء الأمور لأبنائهم أثناء تعاملهم مع الإنترنت والأجهزة الذكية بغية حمايتهم من التأثيرات السلبية؛ لما يبث من محتوى سلوكي وأخلاقي، كما يتوجب على الإدارات المدرسية مضاعفة جهودها للوقاية أو الحد من الظاهرة، كما نلاحظ من الجدول أعلاه أنّ نسبة قليلة جداً من أفراد العينة تراوحت ما بين (١٤.٦% - ١٠.٥%) لم تكن لهم اهتمامات بالألعاب الإلكترونية ويعزي الباحث السبب في ذلك لعدة احتمالات منها: عدم امتلاكهم للأجهزة الذكية والتي يتم من خلالها ممارسة هذه الألعاب، أو لضعف شبكة الإنترنت، أو لعدم رغبتهم في الممارسة الإلكترونية أو ربما يمارسون ألعاب غير التي ورد ذكرها، وبناءً على ما سبق يوصي الباحث بما يلي:

أ- تضمين مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية ضمن المناهج المدرسية.

ب- على الأسر متابعة أبنائهم وتحديد وقت محدد للعب لا يتجاوز القدر المعقول.

السؤال الثاني: ما دور الإدارة المدرسية في تعزيز السلوك الإيجابي لدى الطلاب؟

جدول رقم (6) يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات المحور الثاني.

الرقم	العبارة	التكرار والنسبة	الاستجابات			الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
			أوافق	أوافق لحد ما	لا أوافق		
١	تشجع أولياء الأمور على التواصل مع إدارة المدرسة.	ت	114	32	25	2.52	.73835
		ن	66.7	18.7	14.6		
٢	تحرص على معرفة مشكلات الطلاب الأسرية.	ت	99	37	35	2.37	.80457
		ن	57.9	21.6	20.5		
٣	توضح للطلاب كيفية الاستفادة من الألعاب في تنمية المهارات المعرفية.	ت	60	49	62	1.98	.84706
		ن	35.1	28.7	36.3		
٤	تحث أولياء الأمور على مراقبة سلوك أبنائهم بعد الدراسة.	ت	60	41	70	1.94	.87251
		ن	35.1	24.0	40.9		
٥	تستدعي ولي الأمر في الحالات المستعصية..	ت	78	43	50	2.16	.85204
		ن	45.6	25.1	29.2		
٦	تنفذ برامج إرشادية للتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني.	ت	85	41	45	2.23	.84242
		ن	49.7	24.0	26.3		
٧	تعزز لغة الحوار مع الطلاب.	ت	108	38	25	2.49	.74655
		ن	63.2	22.2	14.6		
٨	تحيل الطالب المدمن إلى المرشد المدرسي.	ت	82	42	47	2.20	.84657
		ن	48.0	24.6	27.5		
٩	تفعل دور الإذاعة المدرسية للإرشاد بمخاطر الإدمان	ت	82	48	41	2.23	.81591
		ن	48.0	28.1	24.0		
١٠	تصدر نشرات للتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني	ت	64	40	67	1.98	.87766
		ن	37.4	23.4	39.2		
نتيجة المحور الثاني: دور الإدارة المدرسية في تعزيز السلوك الإيجابي لدى الطلاب.						2.21	.50697

نلاحظ من الجدول أعلاه رقم (٦) أنّ دور الإدارة المدرسية في تعزيز السلوك الإيجابي لدى الطلاب تحقق بوسط حسابي عام بلغ (٢.٢١)، وانحراف معياري (.50697) وبدرجة تقديرية متوسطة وبالنظر لعبارات الجدول نلاحظ أنّ العبارات (١، ٧، ٢، ٦،٩ ،٨، ٥) حققت أعلى متوسطات حسابية تراوحت ما بين (٢.٥٢-

٢.١٦) وهذا يعني أنّ هناك تواصل بين إدارة المدرسة وأولياء أمور الطلاب لخلق جو تشاوري يقود إلى الانضباط المدرسي ويعمل على تعزيز الصلة بين البيت والمدرسة وبالتالي يساعد على معرفة مشكلات الطلاب عن قرب ويعزز لغة الحوار معهم، كما يمكن للإدارات المدرسية تبني حملات توعوية وإرشادية للأسر والطلاب توضح فيها مخاطر الإدمان المفرط للإنترنت والألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال تفعيل الأنشطة اللاصفية ودعوة أولياء الأمور والمسؤولين لحضورها، ويتفق ذلك مع دراسة العطري ومهوبي (٢٠٢١)، ودراسة الزيودي (٢٠١٥م)، كما نلاحظ من خلال استجابة عينة الدراسة للعبارة رقم (٣) أنّ الإدارة المدرسية ليست ضد الألعاب الإلكترونية ولا يمكن لها أن تمنعهم من ممارستها؛ لأنّ هذا جيلهم وهذه تقنيات عصرهم بل، تسعى الإدارة المدرسية دوماً للاستفادة من الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات المعرفية لدى الطلاب بنسب متفاوتة بلغ متوسطها الحسابي (١.٩٨)، وذلك عبر الاستخدام غير المفرط للإنترنت الذي يصل بهم إلى درجة الإدمان، وممّا سبق يمكن القول أنَّ الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فهي لها مزايا إيجابية وأخرى سلبية فمن إيجابياتها: ترتبط بتفكير الشباب وقدرته على التخيل ورفع درجات انتباههم وإدراكهم وإكسابهم لمهارات التذكر والتوقع الذي يساعد الطلاب على رفع مستواهم الأكاديمي وذلك إذا تم توعيتهم وتوجيههم التوجيه الأمثل، ويتفق ذلك مع دراسة سيد أحمد(٢٠٢٠م)؛ لذلك يرى الباحث ضرورة توجيه واضعي المناهج الدِّراسية في المرحلة الثانوية باستخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية وتطبيقات ألعاب الزكاء الاصطناعي ضمن المقررات الدراسية مع مراعاة الفروق الفردية، كما يمكن تحويل الكتاب الورقي إلى كتاب إلكتروني لمعالجة المشكلات السلوكية للعالم الافتراضي؛ وذلك للاستفادة منها في تنمية قدرات الطلاب المعرفية، ومما سبق يمكن للباحث يوصي الباحث بنا يلي:

أ- تعزيز العلاقة بين إدارة المدرسة وأولياء أمور الطلاب لخلق جو تشاوري يؤدي لتقوية الصلة بين البيت والمدرسة.

ب- على الأسر مراقبة سلوك أبنائهم وذلك من خلال التواصل مع إدارة المدرسة.

ج- تشجيع المعلمين على استخدام الكتاب الإلكتروني في التدريس بهدف تنمية مهارات الطلاب ومحاربة سلوكيات العالم الافتراضي الغير مرغوب فيه.

السؤال الثالث: ما دور الإدارة المدرسية نحو الحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني؟

جدول رقم (7) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات المحور الثالث

الرقم	العبارة	التكرار	الاستجابة			الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
			كبيرة	متوسطة	قليلة		
١	يمنع اصطحاب الهواتف الذكية.	التكرار	120	26	25	2.55	.73653
		النسبة	70.2	15.2	14.6		
٢	يعمل على تفعيل الأنشطة اللاصفية باستمرار.	التكرار	79	55	37	2.24	.78846
		النسبة	46.2	32.2	21.6		
٣	يضع جدول للمذاكرة بالتنسيق مع أسرة الطالب.	التكرار	110	27	34	2.44	.80521
		النسبة	64.3	15.8	19.9		
٤	تشدد الرقابة منعاً للتسرب أثناء اليوم الدراسي.	التكرار	111	33	27	2.49	.75435
		النسبة	64.9	19.3	15.8		
٥	تهتم بواجبات الدروس المنزلية.	التكرار	127	30	14	2.66	.62463
		النسبة	74.3	17.5	8.2		
٦	تشجع الطلاب على ممارسة العمل الطوعي.	التكرار	129	25	17	2.88	2.18402
		النسبة	75.4	14.6	9.9		
٧	يتم مراجعة حضور الطلاب لكل حصة باستمرار.	التكرار	109	31	31	2.45	.78374
		النسبة	63.7	18.1	18.1		
نتيجة المحور: الإجراءات الإدارية المتبعة للحد من ظاهرة الإدمان الالكتروني لدى الطلاب						2.53	.57652

نلاحظ من الجدول أعلاه رقم (٧) أنّ دور الإدارة المدرسية نحو الحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني تحقق بمتوسط حسابي عام بلغ (٢.٥٣) وانحراف معياري (.57652) وبدرجة تقديرية متوسطة وهذا يشير إلى وجود دور إيجابي للإدارات المدرسية للحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني، وبما أنّ الإقبال نحو الألعاب الإلكترونية أصبح ضرورة مرتبطة بطبيعة اللعب في مفهومه المعاصر يرى الباحث إمكانية الاستفادة من الإجراءات الإدارية المضمنة في الجدول أعلاه رقم (٧) ليكون من بين النتائج التي تسهم في الحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني وتجاوز سلبياته على الصحة النفسية والفكرية والاجتماعية لدى الطلاب؛ لأنّ المدمن إلكترونياً يقضي وقتاً طويلاً أمام الأجهزة الذكية وشاشات الحاسوب دون شعوره بما يترتب على ذلك من مضيعة للوقت والصحة والأرق والتشتيت الذهني، فعبارات الجدول رقم (٧) أعلاه إذا وجدت الاهتمام والرعاية والتجاوب من قبل الإدارات العليا وأولياء أمور الطلاب يمكن أن تجنب الطلاب أضرار الإدمان الإلكتروني ومراقبة سلوكياتهم في العالم الافتراضي المبنية على العنف والتشبع بثقافات دخيلة على المجتمع، إضافة إلى تفعيل الأنشطة اللاصفية؛ لتجنبهم مخاطر العزلة الاجتماعية، ويتفق ذلك مع دراسة العطري ومهوبي (٢٠٢١)، ودراسة كلثوم ويمينة (٢٠٢١م)، ودراسة طباس وملال(٢٠٢١)، ودراسة سيد أحمد (٢٠٢٠م)، وممّا.

4- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة لدرجة الإدمان الإلكتروني تعزى لمتغير النوع؟

لاختبار الفرضية تم استخدام اختبار (ت) للتعرف على درجة استخدام الألعاب الإلكترونية والإدمان الإلكتروني الذي يعزى لمتغير النوع والجدول الآتي رقم (٨) يوضح ذلك:

جدول رقم (8) نتيجة اختبار (ت) فرق المتوسطين للفروق في درجة الاستخدام لمتغير النوع

المتغير المستقل	المتغير التابع	أفراد العينة	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ف)	القيمة الاحتمالية	قيمة (ت)		درجة الحرية	الاستنتاج
							المحسوبة	المعنوية		
درجة استخدام	ذكر	102	2.35	1.05529	.075	.785	-2.949-	.004	169	دالة إحصائياً
	أنثى	69	1.86	1.06112						

*** دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) (t) = (٣.٠٠).**

نلاحظ من نتائج اختبار (ت) المبينة في الجدول أعلاه رقم (٨) للعينة الواحدة وجود علاقة بين درجة استخدام الألعاب الإلكترونية والإدمان الإلكتروني حيث متوسط الإجابات على فقرات المقياس أكبر من المقياس الافتراضي، وأثبتت نتائج اختبار (ت) للعينة الواحدة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسط الإجابات ومتوسط المقياس الافتراضي، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (-2.949-)، وهي أكبر من قيمة (ت) المعنوية (.004)، وعليه يمكن القول توجد فروق في درجة الاستخدام للألعاب الإلكترونية لصالح الذكور.

٥- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة لدرجة الإدمان الإلكتروني تعزى لمتغير العمر؟

لاختبار الفرضية تم استخدام تحليل التباين (ف) للتعرف على الفروق في درجة استخدام الألعاب الإلكترونية والإدمان الإلكتروني الذي يعزى لمتغير العمر و يمكن توضيح ذلك من خلال الجدول رقم (٩) كما يلي:

جدول (9) نتيجة تحليل التباين الأحادي (ف) للفروق في درجة الاستخدام تبعاً لمتغير العمر

المحور		المؤهل الأكاديمي	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة F	القيمة المعنوية	الدلالة الاحصائية
درجة استخدام الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	14إلى 16	2.73	1.17486	2.92	.056	دالة
		17إلى18	2.07	1.02135			
		أكثر من ذلك	2.11	1.12671			
	داخل المجموعات	الكل	2.15	1.08131			
		الكل	1.98	.19413			

نلاحظ من نتائج تحليل التباين الأحادي المبينة في الجدول أعلاه رقم (٩) وجود فروق في درجة استخدام الألعاب الإلكترونية حيث بلغت قيمة (f) 2.92 ومستوى معنوية 056. وهو يساوي مستوى المعنوية ولمعرفة اتجاه الفروق يوضح الجدول التالي ما يلي :

جدول رقم (١٠) يوضح اتجاه الفروق ما بين الأعمار ودرجة استخدامها للألعاب الإلكترونية.

المحور	مقارنة الأعمار		الفرق بين المتوسطات	القيمة Sig. الاحتمالية
	(I) العمر	العمر (J)		
درجة استخدام الألعاب الإلكترونية	أكثر من ذلك	17إلى18	.03939	.831
		14إلى16	-.61587-*	.038
	17إلى18	أكثر من ذلك	-.3939-	.831
		14إلى16	-.65526-*	.018
	14إلى16	أكثر من ذلك	.61587*	.038
		15إلى18	.65526*	.018

نلاحظ من الجدول أعلاه رقم (١٠) وجود فروق ذات دلالة إحصائية لدرجة استخدام الألعاب الإلكترونية ودرجة الإدمان الإلكتروني لصالح الفئة العمرية (١٤ - ١٦)، وهذا يؤكد أنّ التأثير الأكبر لإدمان الألعاب الإلكترونية ظهر على الفئة العمرية الواقعة ما بين (١٤ -١٦) سنة؛ ممّا يدل على أنّ هذه الفئة العمرية أكثر استجابة للألعاب الإلكترونية ويعزي الباحث السبب في ذلك إلى طبيعة المرحلة التي يمرون بها وهي مرحلة تتميز بالأزمات النفسية نتيجة للتغيرات الفيسيولوجية التي تصاحبها متغيرات فكرية، ففي هذه المرحلة يسعى المراهق إلى التمرد على العادات والتقاليد التي نشأ عليها في سبيل تحقيق رغباته وإثبات ذاته، فضلاً عن قلة إلمامه ووعيه بمخاطر الإدمان الإلكتروني.

خاتمة الدِّراسة

نتائج الدِّراسة: لقد توصلت الدِّراسة لعدة نتائج نذكر منها:

أ- درجة ممارسة أكثر الألعاب الإلكترونية التي تستهوي الطلاب تحققت بوسط حسابي عام بلغ (٢.١٥) وانحراف معياري (1.08131)، وبدرجة تقديرية عالية.

ب- دور الإدارة المدرسية في تعزيز السلوك الإيجابي لدى الطلاب تحقق بوسط حسابي عام بلغ (٢.٢١)، وانحراف معياري (.50697) وبدرجة تقديرية متوسطة.

ج- دور الإدارة المدرسية نحو الحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني تحقق بمتوسط حسابي عام بلغ (٢.٥٣) وانحراف معياري (.57652) وبدرجة تقديرية متوسطة.

د- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الاستخدام للألعاب الإلكترونية لصالح الذكور.

ه- توجد فروق ذات دلالة إحصائية لدرجة استخدام الألعاب الإلكترونية ودرجة الإدمان الإلكتروني لصالح الفئة العمرية (١٤ -١٦).

توصيات الدِّراسة:

في ضوء النتائج التي توصلت إليها الدِّراسة يوصي الباحث بما يلي:

أ- الاستفادة من تطبيقات الألعاب الإلكترونية وتطبيقات ألعاب الزكاء الاصطناعي في التدريس لتنمية قدرات الطلاب المعرفية مع مراعاة الفروق الفردية.

ب- إدراج مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية ضمن المناهج الدِّراسية لطلاب المرحلة الثانوية.

ج- تبني الإدارة المدرسية لبدائل تربوية تحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني لدى طلاب المرحلة الثانوية بالتنسيق مع أسرهم لضمان تنفيذها بطريقة صحيحة.

د- على إدارات المدارس بمراحلها المختلفة تبني حملات توعوية وإرشادية للأسر والطلاب توضح مخاطر الإدمان المفرط للإنترنت والألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال تفعيل الأنشطة اللاصفية ودعوة أولياء الأمور والمسؤولين لحضورها.

قائمة المصادر والمراجع

- الجلاد، ماجد (٢٠٠٥م). تعلم القيم وتعليمها-تصور نظري وتطبيقي لطرائق واستراتيجيات تدريس القيم. دار عمان للنشر والتوزيع، الأردن، ص٦٤.
- الهنداوي، ياسر فتحي.٢٠١٢م.إدارة المدرسة وإدارة الفصل – أصول نظرية وقضايا معاصرة. الطبعة الأولى، دار الكتب المدرسية، القاهرة، جمهورية مصر العربية، ص٢١.
- حمودة، رامي حسين. ٢٠١١م. مفاهيم حديثة في وظائف الإدارة التربوية والتعليمية، الطبعة الأولى، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ص٢٩، ص ١٢٠.
- عطية، حسين (٢٠٠٧م). الألعاب الإلكترونية "فوائدها ومضارها" دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
-عطوي، جودة عزت (٢٠١١م). الإدارة المدرسية الحديثة – مفاهيمها النظرية وتطبيقاتها العملية. ط٤، دار النشر للثقافة والتوزيع، عمان، الأردن.
-مرسي، محمد منير (١٩٩٩م). الإدارة المدرسية الحديثة. عالم الكتب، القاهرة، جمهورية مصر العربية.
-موسوعة الإدمان (٢٠١٥م). الإدمان على الإنترنت، ترجمة هاني أحمد، بيت الأفكار الدولية، عمان، الأردن.

الرسائل والدوريات

- الصادق، عبد الصادق حسن (٢٠١٥). التعرض لألعاب الفيديو الإلكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين. دراسة مقارنة بين طلاب المدارس الثانوية في مصر والبحرين، مجلة الآداب والعلوم الاجتماعية، البحرين، العدد (٣٥).
- العطري، أحمد ومهوبي، إسماعيل (٢٠٢١). جمعيات أولياء التلاميذ ودورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ بالجزائر. مجلة المحترف لعلوم الرياضة والعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد (٨)، العدد (٢). ص ٢٩٦-٣١٣.
- حمودة، سليمة (٢٠١٥م). الإدمان على الإنترنت- اضطراب العصر- مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد(٢١)،ص ٢٠١٧-٢٢٤
- سيد أحمد، رندا محمد(٢٠٢٠م). هدفت إلى التعرف على العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات

الجامعيات بجامعة نورة بنت عبد الرحمن بالمملكة العربية السعودية. مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية جامعة أسيوط، المجلد (٣)، العدد (٥١).
- طباس، نسيمة وملال، خديجة (٢٠٢١). الإدمان على الإنترنت لدى الطلاب الجامعيين بجامعة وهران٢ محمد بن أحمد بالجزائر، مجلة روافد للدراسات والأبحاث العلمية في العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد الخامس، العدد (١)، ص٣٨٣-٤٠٥.
- كلثوم، بوصلعة ويمينة، مسعودي (٢٠٢١م). علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية. بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير، جامعة أحمد دراية ، الجزائر.
-الزيودي، ماجد محمد (٢٠١٥م). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلاب المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد(١٠)، العدد (١)،ص١٥-٣١

مواقع على الإنترنت

أحمد الشيبة (٢٢٢م). الإدمان الإلكتروني https://ahmadaisheabah.com دخول ٢١ يونيو الساعة السادسة صباحاً.

الجزيرة نت (٢٠٢٢م). الإدمان الإلكتروني.٢١ https://www.aljazeera.net يونيو السادسة صباحاً.

موقع علوم التكنولوجيا(٢٠٠٧م) دخول ٢٥ يونيو https://www.dw.com ٢٠٢٢م الساعة الرابعة مساءً.

حميدة، محمد مصطفى(٢٠٢٢م). الألعاب الإلكترونية. شبكة . www.alukah الألوكة ٢٤يونيو الساعة العاشرة صباحاً.

بالقاسمي، محمد أزهر، (٢٠١٩). سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها .دخول ٢٤ يونيو ٢٠٢٢ الساعة الحادية عشرة صباحاً.www.reseachgate.net