International Journal of Academic Pedagogical Research (IJAPR)
ISSN: 2000-004X
Vol. 3 Issue 4, April – 2019, Pages: 17-35

Technological Games and Their Relation to the Level of Academic Achievement among Seventh Graders in the Public Schools in Gaza City

Dr. Hashem A. Homead

Al-Quds Open University - Gaza Branch - Faculty of Education, Gaza, Palestine
hhomead1988@gmail.com

***Abstract**: The study aimed to identify the technological games and their relation to the level of student achievement. The data and information were collected through a questionnaire designed specifically for this purpose. The study population consisted of all teachers and teachers of the seventh grade stage. The sample consisted of (30) In the Gaza City, 30 questionnaires were retrieved at a 100% recovery rate and analyzed using the statistical analysis program. The researcher used the analytical descriptive approach to achieve the research objectives. The results indicated that the responses of the basic elementary school teachers in Gaza city towards technological games The percentage of response to the total score was very high in terms of the percentage (76.67%). There were statistically significant differences at the α = 0.05 level between the responses of the tests on the impact of technological games on scholastic achievement.*

الألعاب التكنولوجية وعلاقتها بمستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية بمدينة غزة

د. هاشم عبد الرحيم حميد

جامعة القدس المفتوحة– فرع شمال غزة– كلية التربية

غزة– فلسطين

الملخص

هدفت الدراسة إلى التعرف على **الألعاب التكنولوجية وعلاقتها بمستوى تحصيل الطلبة**، وقد تم جمع البيانات والمعلومات من خلال استبيان صمم خصيصاً لهذه الغاية، حيث أن مجتمع الدراسة يتمثل في جميع معلمي ومعلمات المرحلة الصف السابع غزة، تكونت عينة الدراسة من (30) معلم ومعلمة من الصف السابع في مدينة غزة، تم استرداد 30 استبيان بنسبة استرداد 100% وتم تحليلها باستخدام برنامج التحليل الإحصائي، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي لتحقيق أهداف البحث، أشارت النتائج أن استجابات معلمي المدارس الأساسية الدنيا في مدينة غزة نحو الألعاب التكنولوجية و علاقتها بمستوى تحصيل الطلبة كانت مرتفعة, وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة جدا بدلالة النسبة المئوية (76.67%)، ويوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05 =α بين متوسط استجابات المفحوصات حول أثر الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي.

مقدمة:

إن الارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا والألعاب الإلكترونية الحديثة والذي أصبح جزءاً لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى جدال بين علماء النفس والتربية، حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا، سواء من النواحي الصحية أو السلوكية والانفعالية، فضلاً عن آثارها القيمية والثقافية بشكل عام. (الغامدي، 2011: 5)

مع تسارع التطورات التكنولوجية في السنوات الأخيرة وما رافقها من تغيرات اجتماعية وثقافية، بدأت الألعاب الالكترونية تنتشر انتشاراً واسعاً وتنمو نمواً ملحوظاً، فأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه الألعاب الالكترونية والتكنولوجية وانتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات

العربية بوجه عام وفلسطين بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت منها حتى أصبحت جزءاً من غرفة الطفل، بل وأصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدماناً وتعلقاً بها، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. (الزيودي، 2015: 3)

وتعد الألعاب الالكترونية مدخلاً أساسياً لنمو الطلاب من الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية والمهارية واللغوية كما تسمح باكتشاف العلاقة بينها؛ وهي عامل أساسي ورئيس في تنمية التحصيل والتفكير بأشكاله المختلفة، ويسمح بالتدريب على الأدوار الاجتماعية ويخلص الإنسان من انفعالاته السلبية ومن صراعاته وتوتره، ويساعده على إعادة التكيف. (الحيلة، 2007: 5)

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أم الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم العلماء فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها فاللعبة الالكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية لها الأثر الأقوى على الطالب في مراحله الأولى. (قويدر، 2012: 7)

ويرى الباحث أن مبادئ اللعب متنوعة كتنوع وظائفه وأغراضه، وله العديد من القيم التي تفيد الطفل، منها جسدي ينشط ويعطيه دافعية وحركة، ومنها تربوي يفسح المجال لتعلم العديد من المعرفة، ومنها اجتماعي لبناء علاقات اجتماعية مع الأخرين، ومنها إبداعي يخرج مهارات وإبداع الطفل، ومنها ذاتي يقوي ثقته بنفسه، ومنها علاجي لإنهاء التوتر والقلق والخوف والكبت.

مشكلة الدراسة:

من خلال إطلاع الباحث على وطلاب المدارس أثناء الاشراف على تدريب التلاميذ في المدارس في التربية العملية وكذلك من خلال المحيط به في المجتمع وكيفية تعلق الأطفال بالألعاب التكنولوجية والالكترونية الحديثة، كان لابد للباحث من دراسة الألعاب التكنولوجية والالكترونية الحديثة المنتشرة على كافة مجالات الحياة علاقتها بمستوى التحصيل الدراسي للطلاب، وتتحدد مشكلة الدراسة بالسؤال الرئيس التالي:

ما علاقة الألعاب التكنولوجية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية بمدينة غزة من وجهة نظر المعلمين؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما واقع الالعاب التكنولوجية في المدارس الحكومية غرب غزة؟
2. ما أثر علاقة الألعاب التكنولوجية والالكترونية بمستوى التحصيل الدراسي؟
3. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين آراء المبحوثين حول علاقة الألعاب التكنولوجية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية بمدينة غزة تعزى لمتغير الجنس (ذكور، إناث)؟
4. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين آراء المبحوثين حول علاقة الألعاب التكنولوجية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية بمدينة غزة تعزى لمتغير المؤهل العلمي (دبلوم، بكالوريوس، ماجستير)؟
5. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين آراء المبحوثين حول علاقة الألعاب التكنولوجية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية بمدينة غزة تعزى لمتغير سنوات الخبرة (أقل من 5 سنوات، 5–10 سنوات، أكثر من 11 سنة)؟

فرضيات الدراسة:

1. لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب التكنولوجية ومستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية بمدينة غزة.

2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين آراء المبحوثين حول علاقة الألعاب التكنولوجية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية بمدينة غزة لمتغير الجنس (ذكور، إناث).
3. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين آراء المبحوثين علاقة الألعاب التكنولوجية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية بمدينة غزة لمتغير المؤهل العلمي (دبلوم، بكالوريوس، ماجستير).
4. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين آراء المبحوثين علاقة الألعاب التكنولوجية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية بمدينة غزة تعزى لمتغير سنوات الخبرة (أقل من 5 سنوات، 5–10 سنوات، أكثر من 11 سنة).

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى التعرف على :

1. واقع الألعاب التكنولوجية في قطاع غزة ومدى انتشارها.
2. واقع التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية بمدينة غزة.
3. علاقة الألعاب التكنولوجية بالتحصيل الدراسي في مدارس بمدينة غزة.
4. تسليط الضوء على أراء المبحوثين حول الألعاب التكنولوجية وعلاقتها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية بمدينة غزة .

أهمية الدراسة:

تنبع أهمية الدراسة من أهمية الموضوع حيث أصبح من مكونات الحياة اليومية لدى الطلاب وهي الألعاب الالكترونية والتكنولوجية الحديثة وأصبحت تستهلك جزء كبير من الوقت ولا بد لها من تأثير على التحصيل الدراسي سواء كان بالإيجاب أم بالسلب، فما يعطي هذه الدراسة أهمية قلة الدراسات التي تناولت الموضوع حسب اطلاع الباحث، والخروج بالنتائج والتوصيات التي تفيد القائمين على العملية التربوية.

حدود الدراسة:

الحد المكاني: مدارس مدينة قطاع غزة.

الحد الزماني: العام الدراسي 2018/2019

الحد الموضوعي: أثر الألعاب التكنولوجية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية بمدينة غزة.

الحد البشري: معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس مدينة غزة.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب التكنولوجية:

وهي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها تكنولوجية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والانترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة والأجهزة الكفية المحمولة". (الزيودي، 2015: 7)

التحصيل الدراسي:

يعرف أنه مقدار ما تم انجازه من التعلم لدى الفرد، أو مقدار ما يكسبه الطالب من خبرات ومعلومات نتيجة لدراسته لموضوع أو مقرر، هو مقدار ما يتحقق فعلياً من الأهداف التعليمية، ويقاس التحصيل باختبارات".(صبري، 2012: 3)

الدراسات السابقة

تم جمع الدراسات التي تناولت موضوع الدراسة، والتي تتعلق بالألعاب الإلكترونية، وعلاقتها بعدة متغيرات أخرى قد تختلف مع متغيرات الدراسة وكانت كالتالي:

حاول الزيودي (2015) معرفة "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة" ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانتين للمعلمين، وأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بالمدينة المنورة، تكونت من(40) فقرة، تم التحقق من دلالات صدقها وثباتها، وطبقت على عينة مكونة من (336) معلماً، و(500) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة.

أشار الباحث إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب، وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية، كما بينت نتائج الدراسة أن ثمة توافقاً بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، منها :تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

وقامت قويدر (2012) بدراسة حول "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني لدراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان.

وتكونت عينة الدراسة من (200) مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 7 و 12 عاما.

وتوصلت الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في بداية الدراسة، فقد كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتناءها، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب مع مراقبة وتوجيه وإرشاد الأولياء في ذلك، وكل هذا بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار، بحيث تمثل التكنولوجيات الحديثة كالتليفزيون والأنترنيت البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية، كما وخرجت الدراسة بنتيجة أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية وبذلك يحدث اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلا من الجلوس أمام شاشة التليفزيون

مع العائلة أو يتبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي تجعل يفضل اللعب على الحديث مع العائلة، كما توصلت الدراسة إلى أن أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

وبين الهدلق (2012) إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض" ولغرض تحقيق أهداف الدراسة واستخدمت المنهج الوصفي التحليلي، وطبقت الدراسة على (359) طالباً، اعتمدت الدراسة على استبانة مكونة من (71)فقرة.

توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها :أن هناك عدداً من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة .كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثاراً إيجابية، منها: أنها تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية والعقلية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات.

أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فمنها: أضرار دينية، وسلوكية وأمنية، وصحية، واجتماعية، وأكاديمية، وأضرار عامة، كما بينت نتائج الدراسة أن 75.5 % من طلاب التعليم العام يرون أنه لا يوجد في السعودية تصنيف للألعاب الإلكترونية وفقاً لمناسبتها لأعمار اللاعبين، وأن الجهات الحكومية المسؤولة لا زالت بطيئة فيما يتعلق بتطوير الأنظمة والسياسات ذات الصلة بالألعاب الإلكترونية.

فيما قاس المولى، والعبيدي (2012) "**اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية**" واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمت الاستبانة كأداة لجمع المعلومات، وتكونت عينة الدراسة من (300) تلميذ وتلميذة من مدارس مدينتي بغداد والموصل في العراق، تم توزيعهم وتفريغهم وتحليلهم باستخدام الحزم الإحصائية .

حيث أظهرت النتائج أن اتجاهات الأطفال كانت ايجابية نحو الألعاب الإلكترونية وبينت الدراسة وجود فروق في هذه الاتجاهات لصالح الطلبة الذكور.

وكشف الحربي (2010) "**فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات**" وقد اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينتها من (36) تلميذاً تم اختيارهم عشوائياً من تلاميذ الصف الثاني الابتدائي بمدارس سنابل المدينة المنورة الأهلية بالمدينة المنورة، أما أدوات الدراسة فاختار الباحث ألعاباً تعليمية الكترونية مناسبة لتعليم دروس الضرب، وقام بإعداد اختبار التحصيل الدراسي في دروس الضرب وتطبيقه بعد التحقق من صدقه وثباته.

وتوصلت الدراسة للنتائج التالية: توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة 0.05 بين متوسطي مجموع درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار التحصيل الدراسي البعدي عند مستوى التذكر ومستوى الفهم والاختبار ككل، لصالح المجموعة التجريبية.

توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطي مجموع درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي البعدي المؤجل بقاء أثر التعلم عند مستوى التذكر ومستوى الفهم والاختبار ككل، لصالح المجموعة التجريبية.

وفي ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج قدمت عدداً من التوصيات منها:

1. تفعيل طريقة التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم مناهج الرياضيات لتلاميذ الصف الثاني الابتدائي خصوصاً وبقية المراحل التعليمية عموماً.

2. تضمين محتوى مقررات طرق التدريس الخاصة بكليات التربية بالمملكة العربية السعودية موضوعات تتعلق بالألعاب التعليمية الالكترونية وتطبيقاتها التربوية.

أما الحشاش (2008) فقد درس أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، حيث سعت الدراسة للإجابة على الإشكالية التالية: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية؟

واعتمدت هذه الدراسة على اختيار فرضيتها الرئيسة الآتية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $a \leq 0.05$ بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية.

توصلت الدراسة إلى وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى $a \leq 0.05$ بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم.

وقامت الشحروري (2007) بمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية:

–ما أثر الألعاب الإلكترونية في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)؟

–هل هناك فروق في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟

–ما أثر الألعاب الإلكترونية على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)؟

–هل هناك فروق مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟

وأظهرت نتائج الدراسة أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي عند 0.05 بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة

غير الموجهة، كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد اتخاذ القرار عند مستوى 0.05 بين متوسطات الأداء البعدي المعدل تبعا للتفاعل بين المجموعة والجندر لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة.

الدراسات الأجنبية:

هدفت دراسة ديميرسي (Demirci, 2009) إلى الكشف عن انتشار التكنولوجيا الحديثة في التدريس وكيفية إتباع معلمي الجغرافية لها، أجريت الدراسة على (79) معلماً من معلمي المدارس الخاصة في تركيا من (55) مدرسة مختلفة من (33) مقاطعة منفصلة، استخدمت الدراسة أسلوب الاتسبيانات كأداة للدارسة.

أظهرت نتائج الدراسة أن (66%) من معلمي الجغرافية لا يفهمون نظام المعلومات الجغرافية، وأن (82%) منهم لا يعرفون كيفية استخدامها في دروس الجغرافية، وأظهرت أن معلم من أصل سبعة معلمين كانوا على معرفة ببرمجيات نظم معلومات الجغرافية من قبل، ومع هذا فقط أظهر المدرسين اتجاهات ايجابية نحو استخدامها، وذلك لاعتبارها أداء فعالة لتعليم دروس الجغرافية.

واوضح كنتر وأولسو، وويرنر (Kutner, Olso and Warner, 2008) وجهات نظر الوالدين والأبناء حول الألعاب الإلكترونية، حيث تكونت عينة الدراسة من (21) طفلاً ذكراً و(21) من أهاليهم ومرافقيهم، قام الباحثون باستقصاء اتجاهات الأطفال مع اتجاهات أهاليهم حول ممارسة هذه الألعاب، والكشف عما إذا كانت هذه الاتجاهات والآراء متوافقة أو مخالفة، مع السياسات الحكومية والجهود العامة لمواجهة الآثار السلبية لهذه الألعاب على الأطفال.

أظهرت الدراسة أن آراء بعض الأهالي أكدت قلقها لما تحتويه من مشاهد عنف ولقطات جنسية، وما تسببه ممارستها من تأثير سلبي على أداء واجباتهم المدرسية، كما أظهرت الدراسة أيضاً تفاوت أراء الأهالي حول السياسات الحكومية الضعيفة في التعامل مع الألعاب الالكترونية.

وحاول أكينسولا (Akinsola, 2007) معرفة أثر استخدام ألعاب المحاكاة على تحصيل واتجاهات الطلاب في مادة الرياضيات في المرحلة الثانوية، وتمثلت أدوات الدراسة باختبار تحصيلي ومقياس الاتجاه نحو الرياضيات، كما استخدم مجموعة من ألعاب المحاكاة مسبقة الصنع تم اختيارها وما يتناسب مع محتويات المنهج الدراسي، وتكونت عينة الدراسة من (146) طالباً من إحدى المدارس الثانوية بنيجيريا، وقد تم تقسيم أفراد العينة إلى مجموعتين ضابطة وعدد أفرادها (74) طالباً، وتجريبية وعدد أفرادها (62) طالباً، وتم استخدام الألعاب من قبل المجموعة التجريبية لمدى (20) دقيقة يومياً لمدة ثلاثة أسابيع، في حين درست المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية، وقد توصل الباحث إلى وجود فروق دالة إحصائياً في الاختبار التحصيلي البعدي لمادة الرياضيات بين المجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية، كذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية نحو الرياضيات في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

تعقيب على الدراسات السابقة:

يمكن للباحث استنتاج ما يلي:

- جميع الدراسات السابقة تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية كمتغير مستقل، ولكنها تغيرت في المتغير التابع حيث تنوعت ما بين التحصيل الدراسي، وسلوكيات الطالب، ودوافعهم، كما وتنوعت في عينة الدراسة حيث شملت أولياء الأمور، والمعلمين، والطلاب.
- تشابهت الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية في استخدامها المنهج الوصفي التحليلي الذي يوصف الظاهرة ويحللها كما هي دون تدخل الباحث في نتائجها.
- اختلفت عينات الدراسة كل حسب مجتمع الدراسة الأصلي مع اختلاف أداة الدراسة حيث تنوعت ما بين سلبيات الألعاب الالكترونية وايجابياتها وطرق تنميتها لخدمة الأطفال في مراحل متعددة.
- كما كان اختلاف في نتائج الدراسات السابقة من حيث تأثيرها على الأطفال في المراحل المختلفة .

اجراءات الدراسة

1) منهج الدارسة:

استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي والذي يدرس "**الألعاب التكنولوجية وعلاقتها على تحصيل الطلبة**" ويحاول المنهج الوصفي التحليلي أن يقارن ويفسر ويقيم أملاً في التوصل إلي تعميمات ذات معني يزيد بها رصيد المعرفة عن الموضوع.

وقد استخدم الباحث مصدرين أساسين للمعلومات:

1. **المصادر الثانوية:** حيث اتجه الباحث في معالجة الإطار النظري للبحث إلي مصادر البيانات الثانوية والتي تتمثل في الكتب والمراجع العربية والأجنبية ذات العلاقة، والدوريات والمقالات والتقارير، والأبحاث والدراسات السابقة التي تناولت موضوع الدارسة، والبحث والمطالعة في مواقع الإنترنت المختلفة.

2. **المصادر الأولية:** لمعالجة الجوانب التحليلية لموضوع البحث لجأ الباحث إلي جمع البيانات الأولية من خلال الإستبانة كأداة رئيسية للبحث، صممت خصيصاً لهذا الغرض.

2) مجتمع وعينة الدراسة :

يتمثل مجتمع الدراسة في جميع معلمي ومعلمات الصف السابع في مدينة غزة

تكونت عينة الدراسة من (30) معلم ومعلمة الصف السابع في مدارس مدينة غزة.

الوصف الإحصائي لعينة الدراسة وفق الخصائص والسمات الشخصية

تقوم هذه الدراسة على عدد من المتغيرات المستقلة المتعلقة بالخصائص الوظيفية والشخصية لأفراد الدراسة متمثلة في (الجنس، المؤهل العلمي، مدة الخبرة). و في ضوء هذه المتغيرات يمكن تحديد خصائص أفراد الدراسة على النحو التالي:

أ- الجنس

جدول (1) التوزيع الإحصائي للعينة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية%
ذكر	15	50.0
أنثى	15	50.0
المجموع	**30**	**100**

تبين من التوزيع الإحصائي لعينة الدراسة حسب متغير الجنس بأن المعلمين يشكلون ما نسبته 50%، والمعلمات 50% وهذا قريب من نسبة المعلمين إلى المعلمات.

ب. المؤهل العلمي

جدول (2) التوزيع الإحصائي للعينة حسب متغير المؤهل العلمي

المؤهل العلمي	التكرار	النسبة المئوية%
دبلوم	4	13.3
بكالوريوس	25	83.3
دراسات عليا	1	3.3
المجموع	**30**	**100**

يبين الجدول السابق بأن معظم أفراد العينة من حملة البكالوريوس حيث بلغت نسبتهم 83.3%، والحاصلين على شهادة دبلوم التدريس 13.3%، وحملة الدراسات العليا 3.3%، وتتفق هذه النتائج مع نتائج الدراسات السابقة والنسب الموجودة في وزارة التربية والتعليم بالنسبة للتوزيع الإحصائي للمعلمين حسب المؤهل العلمي حيث يشكل حملة البكالوريوس النسبة الأكبر، والمؤهلات الأخرى تتفاوت إلا أن لا تشكل نسبة كبيرة مقارنة بحملة البكالوريوس.

ج. سنوات الخبرة

جدول (3) التوزيع الإحصائي للعينة حسب متغير سنوات الخبرة

سنوات الخبرة	التكرار	النسبة المئوية%
أقل من 5سنوات	6	20.0
من5-10	13	43.3
10-15	4	13.3
أكثر من 15 سنة	7	23.3
المجموع	**30**	**100**

أوضحت النتائج السابقة بأن توزيع أفراد العينة حسب سنوات الخبرة تتباين إلا أن الفئة من 5-10 سنوات تعتبر الأعلى حيث جاءت بنسبة 43.3%، وجاءت الفئة أكثر من 15 سنة بنسبة 23.3%، ثم في المركز الثالث أقل من 5 سنوات بنسبة 20%، وفي المركز الأخير من10-15 سنة بنسبة 13.3%، مما يبين بأن أفراد العينة يتمتعون بمستوى جيد من الخبرة في العمل التعليمي الأمر الذي يحقق أهداف الدراسة من خلال الاستجابات المتوقعة لأفراد العينة من المعلمين.

3) أداة الدراسة:

تم إعداد إستبانة حول "**الألعاب التكنولوجية وتأثيرها على تحصيل الطلبة**"

تتكون إستبانة الدارسة من قسمين رئيسيين هما:

القسم الأول: وهو عبارة عن السمات الشخصية عن المستجيب: (الجنس، المؤهل العلمي، مدة الخبرة).

القسم الثاني: وهو عبارة عن فقرات الدراسة وتتكون من 18 فقرة

4) معايير قياس الاستبيان :

تم استخدام مقياس ليكرت لقياس استجابات المبحوثين لفقرات الاستبيان حسب جدول (4):

جدول (4): درجات مقياس ليكرت الخماسي

الاستجابة	موافق بشدة	موافق	محايد	معترض	معترض بشدة
الدرجة	5	4	3	2	1

5) صدق الاستبانة :

يقصد بصدق الإستبانة أن تقيس أسئلة الإستبانة ما وضعت لقياسه، وقد قام الباحث بالتأكد من صدق الإستبانة من خلال صدق المقياس.

صدق المقياس:

أولاً: نتائج الاتساق الداخلي

يقصد بصدق الاتساق الداخلي مدى اتساق كل فقرة من فقرات الإستبانة مع المحور الذي تنتمي إلية هذه الفقرة، وقد قام الباحث بحساب الاتساق الداخلي للاستبانة وذلك من خلال حساب معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات محاور الإستبانة والدرجة الكلية للمحور نفسه.

يوضح جدول (5) معامل الارتباط بين كل فقرة من فقرات الدراسة والدرجة الكلية للمحور، والذي يبين أن معاملات الارتباط المبينة دالة عند مستوي معنوية 0.05 =α وبذلك يعتبر المحور صادق لما وضع لقياسه.

International Journal of Academic Pedagogical Research (IJAPR)
ISSN: 2000-004X
Vol. 3 Issue 4, April – 2019, Pages: 17-35

جدول (5)

معامل الارتباط بين كل فقرة من فقرات الدراسة والدرجة الكلية

م	الفقرة	معامل بيرسون	النتيجة	القيمة الاحتمالية (Sig)
.1	استخدام الألعاب التكنولوجية في التعليم يؤدي إلى تشتيت أذهان الطلبة عن المحتوى العلمي.	**0.618**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.001**
.2	ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تحسين وتعزيز التفكير المنطقي لدى الطلاب.	**0.748**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.000**
.3	ممارسة ألعاب الانترنت تمكن الطالب من تطوير مهاراته الحاسوبية.	**0.644**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.000**
.4	ممارسة ألعاب الكمبيوتر والانترنت تسهم في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدي الطلاب.	**0.532**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.005**
.5	قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل صحية للجهاز العصبي للطلاب وبالتالي قلة التحصيل الدراسي.	**0.648**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.000**
.6	الإفراط في اللعب التكنولوجي يؤدى الى توقف الطلاب عن ممارسة الهوايات والأنشطة الأخرى المحببة لديهم.	**0.741**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.000**
.7	التركيز الشديد للطالب أمام الكمبيوتر أو الموبايل له تأثير ضار على تركيزه الدراسي.	**0.859**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.000**
.8	الطلاب الذين يقضون أوقات طويلة في اللعب التكنولوجي لا يستطيعون الاستفادة من الأنشطة الأخرى الأساسية لبنائهم الجسدي والتعليمي.	**0.556**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.003**
.9	استخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية قد تساعد على اكتساب الطلبة الثقة بالنفس وتقدير الذات.	**0.701**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.000**
.10	الطلاب الذين يفرطون في ممارسة الألعاب التكنولوجية يتغيبون عن المدرسة بشكل متكرر.	**0.838**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.000**
.11	أعتقد أن استخدام الألعاب التكنولوجية في التعليم يؤثر سلبياً على المشاركة والعمل الجماعي لدى الطلبة.	**0.601**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.001**
.12	قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى إضطرابات في النوم لدى الطلاب.	**0.735**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.000**

.13	استخدام الألعاب التكنولوجية في التعليم لأنه يجعل التعلم ممتعاً لدى طلابي.	**0.501**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.009**
.14	أشعر أن استخدام الألعاب التكنولوجية في تدريس المقرر يزيد من دافعية الطلبة للتعليم.	**0.537**	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.005**
.15	لمست آثار استخدام الألعاب التكنولوجية في التعليم لدى الطلبة	**0.496***	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.05**	**0.010**
.16	تزيد الألعاب التكنولوجية من ذكاء ومهارات الطلاب.	**0.749****	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.000**
.17	تسبب الألعاب التكنولوجية التعب الجسدي للطلاب.	**0.687****	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.000**
.18	تزيد الألعاب التكنولوجية من التحصيل الدراسي للطلاب.	**0.530****	**الارتباط دال إحصائيا عند 0.01**	**0.005**

**** قيمة R الجدولية عند مستوى دلالة 0.01 = α بدرجات حرية (N−2) =0.4958**

*** قيمة R الجدولية عند مستوى دلالة 0.05 = α بدرجات حرية (N−2) =0.3882**

6) ثبات الإستبانة Reliability:

يقصد بثبات الإستبانة أن تعطي هذه الإستبانة نفس النتيجة لو تم إعادة توزيع الإستبانة أكثر من مرة تحت نفس الظروف والشروط، أو بعبارة أخرى أن ثبات الإستبانة يعني الاستقرار في نتائج الإستبانة وعدم تغييرها بشكل كبير فيما لو تم إعادة توزيعها على أفراد العينة عدة مرات خلال فترات زمنية معينة.

وقد تحقق الباحث من ثبات إستبانة الدراسة كما يلي:

معامل ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha Coefficient :

استخدم الباحث طريقة ألفا كرونباخ لقياس ثبات الإستبانة، وكانت النتائج كما هي مبينة في جدول (6).

جدول (6)

معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات الإستبانة

م	المحور الرئيسي	عدد الفقرات	معامل ألفا كرونباخ
.1	الألعاب التكنولوجية وتأثيرها على تحصيل الطلبة	18	0.925

واضح من النتائج الموضحة في جدول (6) أن قيمة معامل ألفا كرونباخ كانت مرتفعة كذلك كانت قيمة معامل ألفا لجميع فقرات الإستبانة كانت **(0.925)**. وبذلك تكون الإستبانة في صورتها النهائية كما هي في الملحق (1) قابلة للتوزيع.

طريقة التجزئة النصفية (split half)

وفيما يلي الجدول التي أظهرته النتائج من برنامج spss

جدول رقم 7 (**split half**)

المجال	R معامل الارتباط	R2 معامل التحديد	معامل GUTTMAN للتجزئة النصفية

الألعاب التكنولوجية وتأثيرها على تحصيل الطلبة	**0.885**	**0.783**	**0.767**

وبذلك يكون الباحث قد تأكد من صدق وثبات استبانة الدراسة مما يجعلها على ثقة تامة بصحة الاستبانة وصلاحيتها لتحليل النتائج والإجابة على أسئلة الدراسة واختبار فرضياتها.

7) الأساليب الإحصائية المستخدمة في البحث :

1- النسب المئوية والتكرارات والمتوسط الحسابي والمتوسط الحسابي النسبي: يستخدم هذا الأمر بشكل أساس لأغراض معرفة تكرار فئات متغير ما ويفيد الباحث في وصف عينة الدراسة.

2- اختبار ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) لمعرفة ثبات فقرات الاستبانة.

3- معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation Coefficient) لقياس درجة الارتباط. يستخدم هذا الاختبار لدراسة العلاقة بين المتغيرات في حالة البيانات المعلمية.

4- اختبار T(One sample T Test) لمعرفة ما إذا كانت متوسط درجة الاستجابة قد وصلت إلي درجة الحياد وهي 3 أم لا واختبار الفرضيات.

5- اختبار كولمجروف سيمرنوف(KOLOMOGROV-SMIRNOV) اختبار التوزيع الطبيعي.

6- اختبار الفروق بين عينيتين مستقلتين 2Independet sample

اختبار التوزيع الطبيعي.

لتطبيق الاختبارات المعلمية التي اقترحها الباحث لتحليل بيانات الدراسة ، يجب توافر شروط معينة لتطبيق هذا الاختبارات أهمها بان البيانات تتبع توزيع طبيعي، وللتأكد من ذلك استخدم الباحث اختبار التوزيع الطبيعي وكانت النتائج كما يلي:

H0 : لا يوجد دليل بان بيانات الدراسة لا تتبع التوزيع الطبيعي

جدول (8) اختبار كولمجروف سيمرنوف(KOLOMOGROV-SMIRNOV)

الفقرات	قيمة Z	SIG	الفرضية	النتيجة
الإجمالي	**0.435**	**0.992**	**قبول H0**	**يتبع التوزيع الطبيعي**

وبناء علية فأن الاختبارات المقترحة صالحة للوصول إلى نتائج صحيحة .

تحليل فقرات الدراسة والإجابة عن تساؤلات الدراسة

وذلك لكل فقرة من فقرات الاستبانة منفردة لكل محور على حده وللمحور نفسه وكذلك لكل فقرات الاستبانة مجتمعة. وقد تم اختبار الفرضية الإحصائية التالية:

الفرضية الصفرية: متوسط درجة الإجابة يساوي 3 ، مع العلم بأن القيمة 3 هي الدرجة المتوسطة حسب مقياس ليكرت المستخدم

الفرضية البديلة: متوسط درجة الإجابة لا يساوي 3

إذا كانت Sig > 0.05 (Sig أكبر من 0.05) (حسب نتائج برنامج SPSS) فإنه لا يمكن رفض الفرضية الصفرية ويكون في هذه الحالة آراء أفراد العينة تقترب من درجة المتوسطة وهى 3 ، أما إذا كانت Sig < 0.05 (Sig اقل من 0.05) فيتم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة القائلة بأن متوسط درجة الإجابة تختلف عن الدرجة المتوسطة، وفي هذه الحالة يمكن تحديد ما إذا كان متوسط الإجابة يزيد أو ينقص بصورة جوهرية عن الدرجة المتوسطة وذلك من خلال إشارة قيمة الاختبار فإذا كانت موجبة فمعناه أن المتوسط الحسابي للإجابة يزيد عن الدرجة المتوسطة والعكس صحيح.

تحليل فقرات الدراسة: علاقة الألعاب التكنولوجية بمستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع.

(جدول 9)

تحليل فقرات الدراسة:" أثر الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع "

الفقرة	متوسط حسابي	الوزن النسبي	قيمة T	SIG	الترتيب
استخدام الألعاب التكنولوجية في التعليم يؤدي إلى تشتيت أذهان الطلبة عن المحتوى العلمي.	3.07	61.33%	0.29	0.774	18
ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تحسين وتعزيز التفكير المنطقي لدى الطلاب.	3.37	67.33%	1.65	0.110	16
ممارسة ألعاب الانترنت تمكن الطالب من تطوير مهاراته الحاسوبية.	3.93	78.67%	5.41	0.000*	7
ممارسة ألعاب الكمبيوتر والانترنت تسهم في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدي الطلاب.	3.77	75.33%	3.70	0.001*	10
قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل صحية للجهاز العصبي للطلاب وبالتالي قلة التحصيل الدراسي.	4.30	86.00%	9.50	0.000*	2
الإفراط في اللعب التكنولوجي يؤدى الى توقف الطلاب عن ممارسة الهوايات والأنشطة الأخرى المحببة لديهم.	4.23	84.67%	7.22	0.000*	4
التركيز الشديد للطالب أمام الكمبيوتر أو الموبايل له تأثير ضار على تركيزه الدراسي.	4.43	88.67%	12.54	0.000*	1
الطلاب الذين يقضون أوقات طويلة في اللعب التكنولوجي لا يستطيعون الاستفادة من الأنشطة الأخرى الأساسية لبنائهم الجسدي والتعليمي.	4.20	84.00%	9.20	0.000*	5
استخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية قد تساعد على اكتساب الطلبة الثقة بالنفس وتقدير الذات.	3.77	75.33%	5.77	0.000*	11

الطلاب الذين يفرطون في ممارسة الألعاب التكنولوجية يتغيبون عن المدرسة بشكل متكرر.	3.33	66.67%	2.07	0.048*	17
أعتقد أن استخدام الألعاب التكنولوجية في التعليم يؤثر سلبياً على المشاركة والعمل الجماعي لدى الطلبة.	3.60	72.00%	3.17	0.004*	14
قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى إضطرابات في النوم لدى الطلاب.	4.27	85.33%	13.32	0.000*	3
استخدام الألعاب التكنولوجية في التعليم لأنه يجعل التعلم ممتعاً لدى طلابي.	4.17	83.33%	10.79	0.000*	6
أشعر أن استخدام الألعاب التكنولوجية في تدريس المقرر يزيد من دافعية الطلبة للتعليم.	3.83	76.67%	5.47	0.000*	9
لمست آثار استخدام الألعاب التكنولوجية في التعليم لدى الطلبة	3.87	77.33%	6.50	0.000*	8
تزيد الألعاب التكنولوجية من ذكاء ومهارات الطلاب.	3.73	74.67%	5.81	0.000*	12
تسبب الألعاب التكنولوجية التعب الجسدي للطلاب.	3.67	73.33%	3.67	0.001*	13
تزيد الألعاب التكنولوجية من التحصيل الدراسي للطلاب.	3.47	69.33%	2.54	0.017*	15
المجموع	**3.83**	**76.67%**	**16.77**	**0.000***	

* المتوسط دال إحصائيا عند مستوى دلالة 0.05

أفراد العينة :

- الفقرة رقم (7)التي تنص على" التركيز الشديد للطالب أمام الكمبيوتر أو الموبايل له تأثير ضار على تركيزه الدراسي" على المرتبة الأولى بمتوسط حسابي 4.43، وقيمة اختبار 12.54 ومستوى دلالة 0.000
- الفقرة رقم(5) التي تنص على" قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى مشاكل صحية للجهاز العصبي للطلاب وبالتالي قلة التحصيل الدراسي" حصلت على المرتبة الثانية بمتوسط حسابي4.30وقيمة اختبار9.5 ومستوى دلالة 0.000
- الفقرة رقم (12) التي تنص على " قضاء أوقات طويلة في ممارسة ألعاب الانترنت قد يؤدي إلى اضطرابات في النوم لدى الطلاب " حصلت على المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي 4.27 وقيمة اختبار13.32 ومستوى دلالة0.000
- الفقرة رقم(6) التي تنص على الإفراط في اللعب التكنولوجي يؤدى الى توقف الطلاب عن ممارسة الهوايات والأنشطة الأخرى المحببة لديهم" حصلت على المرتبة الرابعة بمتوسط حسابي 4.23 وقيمة اختبار 7.22 ومستوى دلالة0.000

اما الفقرات التي لم تصل الى الدرجة المتوسطة وكانت اراء المفحصوين محايدة فكانت كما يلي:

- الفقرة رقم (1) التي تنص على " استخدام الألعاب التكنولوجية في التعليم يؤدي إلى تشتيت أذهان الطلبة عن المحتوى العلمي " بمتوسط حسابي 3.07 وقيمة اختبار0.29ومستوى دلالة0.774
- الفقرة رقم (2) التي تنص على " ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تحسين وتعزيز التفكير المنطقي لدى الطلاب" بمتوسط حسابي3.37وقيمة اختبار0.165ومستوى دلالة 0.110

بشكل عام يمكن القول بأن هناك قبول لفقرات الاستبانة وان استجابة المعلمين جاءت متوافقة مع الدراسات السابقة بخصوص موضوع تأثير الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي للطلبة، حيث جاء المتوسط الحسابي 3.83، وأن المتوسط الحسابي النسبي يساوي 76.67%، قيمة الاختبار 16.77 قيمة موجبة, وأن القيمة الاحتمالية (.Sig) تساوي 0.000 لذلك تعتبر "فقرات الاستبانة " دالة إحصائياً عند مستوى دلالة $0.05 \geq \alpha$ ، مما يدل على أن متوسط درجة الاستجابة لهذا المجال يزيد بدرجة جوهرياً عن درجة الموافقة المتوسطة وهي 3 وهذا يعني أن هناك قبول بدرجة كبيرة من قبل أفراد العينة على فقرات الاستبانة.

النتائج وتفسيرها

اختبار الفرضيات

اختبار الفرضية الأولى : لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة $\alpha= 0.05$ بين متوسط استجابات المفحوصات حول الألعاب التكنولوجية وعلاقته بمستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع يعزى لمتغير المؤهل العلمي.

ولاختبار هذه الفرضية لجأ الباحث إلى اختبار 2independet Sample

جدول رقم(10)(2independet Sample) **اختبار(T) لاستبانة تعزى لمتغير المؤهل العلمي**

المؤهل العلمي	العدد	الوسط الحسابي	الفرق بين الوسطين	قيمة الاختبار T	القيمة الاحتمالية sig	النتيجة
دبلوم	4	3.52	0.29	1.248	0.225	**قبول الفرضية الصفرية**
بكالوريوس	26	3.81				
الكلي	30					

الاستنتاج: لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة $\alpha= 0.05$ بين متوسط استجابات المفحوصات حول علاقة الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع يعزى لمتغير المؤهل العلمي، حيث كانت قيمة T الجدولية 2.48 أكبر من قيمة الاختبار 1.248 مما يعني بأن قيمة الاختبار غير دالة إحصائيا وبالتالي يمكن القول بعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير المؤهل العلمي (دبلوم–بكالوريوس) في جميع الفقرات والدرجة الكلية للاستبانة ككل، و يعزو الباحث الى مستوى ادارك معلمي المرحلة الأساسية العليا باختلاف مؤهلاتهم إلى التأثير السلبي والايجابي للألعاب التكنولوجية مما يجعل من الضروري القيام بالأمور التالية:

- توعية وإرشاد الأولاد على معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية التي تترك آثاراً على نفس وسلوك الولد
- تشجيع الأولاد على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة.
- توعية طلبة المدارس بسلبيات الألعاب الإلكترونية وأضرارها من خلال عرض مشاهد فيديو وندوات.

واتفقت النتائج مع دراسة(قويدار،2012)، ومع دراسة(الهدلق،2012)، واختلف مع دراسة الحربي(2010) خصوصا فيما يتعلق بمحور "فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات.

اختبار الفرضية الثانية : لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة $\alpha= 0.05$ بين متوسط استجابات المفحوصات حول أثر الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع يعزى لمتغير الجنس.

ولاختبار هذه الفرضية لجأ الباحث إلى اختبار 2independet Sample

جدول رقم(11)(2independet Sample) **اختبار(T) لاستبانة تعزى لمتغير الجنس**

الجنس	العدد	الوسط	الفرق بين	قيمة	القيمة	النتيجة

	الاحتمالية sig	الاختبار T	الوسطين	الحسابي		
قبول الفرضية الصفرية	0.303	1.05	0.199	3.86	15	ذكر
				3.66	15	أنثى
					30	الكلي

الاستنتاج: لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة α= 0.05 بين متوسط استجابات المفحوصات حول أثر الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع يعزى لمتغير الجنس.

و يعزو الباحث ذلك إلى: أن المعلمين (ذكورا –إناثا) يعتبرون بأن الألعاب التكنولوجية الحديثة لها تأثيرات على التحصيل الدراسي للطلبة مما يعكس وجهة النظر المشتركة بين الجنسين، وحرص المعلمين و المعلمات على محاولة تخفيف الآثار السلبية للألعاب التكنولوجية على الطلاب، فيما يوصي الباحث بضرورة تثقيف الوالدين معرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية من خلال زيارة بعض المواقع الإلكترونية الخاصة التي تقدم نصائح لهما مثل موقعhttp://www.esrb.org ، وذلك لمعرفة درجة تقييم التي حصلت عليها اللعبة وتحديد الفئة العمرية وتحديد الفترة الزمنية للعبة.

واتفقت النتائج مع دراسة(Demirci, 2009)،(الزيود،2015)، واختلفت مع دراسة(المولى، والعبيدي 2012) التي أكدت أن اتجاهات الأطفال كانت ايجابية نحو الألعاب الإلكترونية وبينت الدراسة وجود فروق في هذه الاتجاهات لصالح الطلبة الذكور.

اختبار الفرضية الثالثة : لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة α= 0.05 بين متوسط استجابات المفحوصات حول أثر الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع يعزى لمتغير سنوات الخبرة.

ولاختبار هذه الفرضية لجأ الباحث إلى اختبار تحليل التباين الأحادي one way anova

جدول رقم(12)(one way anova) **اختبار(F) لاستبانة تعزى لمتغير سنوات الخبرة**

Sig.	F	Mean Square	df	Sum of Squares	
.612	.614	.047	3	.142	Between Groups
		.077	26	2.006	Within Groups
			29	2.148	Total

الاستنتاج: لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة α= 0.05 بين متوسط استجابات المفحوصات حول علاقة الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع يعزى لمتغير سنوات الخبرة.

و يعزو الباحث ذلك إلى الدور البارز لأثر الدراسة الجامعية في تأهيل المعلمين، والتدريب الميداني الذي يتلقاه المعلمون أثناء دراستهم الجامعية مما يعكس النظرة المشتركة لجميع المعلمين تجاه موضوع الألعاب التكنولوجية باختلاف سنوات الخبرة. قلة الإمكانات المادية في المدارس و تشابه الظروف البيئية التعليمية خفف من ظهور الفروق تبعا لمتغير سنوات الخبرة، وبناء عليه توصي الباحثة بضرورة إدخال بعض الألعاب الإلكترونية بالتعاون مع الشركات الخاصة والتي تخدم المناهج المدرسية كي ينشغل بها الطالب بالاستذكار وكتابة الواجبات وتنمية بعض المهارات والسلوكيات الحميدة.

واتفقت النتائج مع دراسة((Kutner, Olso and Warner, 2008))، و واختلفت مع دراسة(الشحروري،2007)

النتائج:

1. بينت النتائج المتعلقة أن استجابات معلمي المدارس الأساسية الدنيا في مدينة غزة نحو أثر الألعاب التكنولوجية في تحصيل الطلبة كانت مرتفعة, وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة جدا بدلالة النسبة المئوية (76.67%) .
2. لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة $\alpha= 0.05$ بين متوسط استجابات المفحوصات حول علاقة الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة الابتدائية الدنيا للصف الرابع يعزى لمتغير المؤهل العلمي.
3. يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة $\alpha= 0.05$ بين متوسط استجابات المفحوصات حول أثر الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع يعزى لمتغير الجنس. لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة $\alpha= 0.05$ بين متوسط استجابات المفحوصات حول أثر الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع يعزى لمتغير سنوات الخبرة.

التوصيات

1. تثقيف الوالدين معرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية من خلال زيارة بعض المواقع الإلكترونية الخاصة التي تقدم نصائح لهما مثل موقعhttp://www.esrb.org ، وذلك لمعرفة درجة تقييم التي حصلت عليها اللعبة وتحديد الفئة العمرية وتحديد الفترة الزمنية للعبة.
2. توعية وإرشاد الأولاد على معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية التي تترك آثاراً على نفس وسلوك الولد.
3. توزيع وقت الطالب بين الدراسة واللعب على أن يكون وقت اللعب الالكتروني واللعب البدني الرياضي في أيام العطل الرسمية، مع تحديد وقت اللعب الإلكتروني على ألا يتجاوز الساعة الواحدة باليوم.
4. تشجيع الأولاد على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة.
5. توعية طلبة المدارس بسلبيات الألعاب الإلكترونية وأضرارها من خلال عرض مشاهد فيديو وندوات.
6. ضرورة الاعتماد على العديد من الألعاب الإلكترونية التي تنمي التفكير والذكاء عند الطالب وتساعده في فهم المواد العلمية.
7. إدخال بعض الألعاب الإلكترونية بالتعاون مع الشركات الخاصة والتي تخدم المناهج المدرسية كي ينشغل بها الطالب بالاستذكار وكتابة الواجبات وتنمية بعض المهارات والسلوكيات الحميدة.

تعليق عام

مما لا شك فيه أن سلبيات الألعاب الالكترونية كثيرة خاصة لمن لا يحاول أن يعرف محتوياتها وأنواعها خاصة في المناطق العربية وفلسطين بل والأسواق تكاد تخلو من الرقابة على هذه الألعاب إلى جانب عدم استخدام أدوات لقياس تأثير هذه الألعاب على الأطفال والمراهقين ولا توجد برامج حماية وتوعية للوالدين والأبناء، ولعل هناك عوامل أخرى تناولنها في دراستنا: آلية حماية الطلاب من مخاطر الألعاب الالكترونية.

لعل استجابات أفراد العينة من المعلمين تعكس مدى انشغال الطلاب عن الدراسة بسبب التفكر بهذه الألعاب وهذا يعني كيف أن الطلبة ولا يتابعون شرح المعلم أو يكون نشاطهم سلبيا داخل الفصل ولا يشعرون بأهمية المناقشة الصفية او الإنصات للمعلم أو التفاعل معه والإجابة عن تساؤلات المعلم وقد يلجأ الطالب السرحان إلى خلق فوضى بنظام الفصل إذا وبخه المعلم بسبب سرحانه أو عدم تفاعله مع المعلم.

وأظهرت الدراسة بأن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطالب إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطالب الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

كما أظهرت الدراسة أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

نجد أن الدراسة توصلت إلى أن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والمخرجات المعرفية والتعليمية قد أسفرت عن نتائج متباينة ومتفاوتة وأن من بين النتائج الإيجابية هو أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت *Online Games* تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للطلاب ذوي مهارات القراءة المنخفضة.

قائمة المراجع

المراجع العربية

1. بركات وجدي، وعبد المنعم توفق (2009). *"الأطفال والعوالم الافتراضية – آمال وأخطار"، مؤتمر الطفولة في عالم متغير 18-19/5/2009*، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين.
2. الحربي، عبيد (2010). *فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات – دراسة تكميلية لنيل درجة دكتوراه الفلسفة في التربية تخصص طرق تدريس الرياضيات"*، جامعة ام القرى، مكة المكرمة، السعودية.
3. الحيلة، محمد (2004). *الألعاب التربوية من أجل التفكير والتعلم*"، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
4. الحيلة، محمد (2005). *الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها*"، ط3، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
5. الحيلة، محمد (2007). *تكنولوجيا التعليم من أجل تنمية التفكير*"، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
6. رزق، أسعد (1987). *"موسوعة علم النفس*"، ط3، المؤسسة العربية للدراسات والنشر، بيروت، لبنان.
7. الريماوي، محمد (2010). *"برامج الأطفال في التلفاز وأثرها في تنمية المهارات اللغوية لأطفال مرحلة المهد ومرحلة الطفولة المبكرة: الواقع والمأمول*"، كتاب الموسم الثقافي الثامن والعشرون لمجمع اللغة العربية الأردني، الأردن.
8. الزيودي، ماجد (2015). *الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة*"، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد 1.
9. سيد، عاطف(2002). *تكنولوجيا المعلومات وتربويات الكمبيوتر والفيديو التفاعلي*"، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة، مصر.
10. الشحروري، مها (2008). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة*"، ط1، دار المسيرة، عمان، الأردن.
11. صبري، ماهر (2002). *الموسوعة العربية لمصطلحات التربية وتكنولوجيا التعليم*"، مكتبة الرشد، الرياض، السعودية.
12. الغامدي، عبد الرحمن (2011). *تأثير الألعاب الفيديو على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة*"، رسالة ماجستير، جامعة ام القرى، مكة المكرمة، السعودية.
13. قويدر، مريم (2012). "*أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال – دراسة وصفية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة*"، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر 3.
14. مطاوع، ضياء (2009). *فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة لبعض مفاهيم العلوم للمرحلة المتوسطة*"، مجلة رسالة الخليج العربي 77 (1)، 139-199.

15. المولى، مأرب والعبيدي، لميعة (2012). ***"اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية"***، مجلة جامعة جرس للبحوث والدراسات 14 (2)، الأردن.

16. الهدلق، عبد الله (2012). ***"إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"***، مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس، مصر.

17. الهنداوي، علي (2002). ***"سيكولوجية اللعب"***، دار حنين للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

References

1. Akinsola, F, (2007). **Role Playing in Classroom**: A tourism experience, Last revision: 20 Feb. 2002. Curtin University of Technology.
2. Demirci, Ali (2009**). How do Teachers Approach New Technologies**: Geography Teachers' Attitudes towards Geographic Information Systems (GIS), **European Journal of Educational Studies 1**(1)
3. Kutner, Olso and Warner, B & Levasseur, M. (2008). **Contemporary Issues Content Guide for educators, National Geographic Society**. Available at www.nationalgeographic.com/geographyaction.

مواقع الكترونية:

موقع http://www.esrb.org ، بتاريخ: 25/2/2019.

المكتبة الالكترونية لجامعة القدس المفتوحة "المنظومة" Edu Search، EPSCO