

أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي عند طلاب المرحلة الثانوية بمجمع دار الخير التنموي بمدينة كسلا لعام 2022م

مشرّف تربوي وتعليمي - مجمع دار الخير التنموي
ولاية كسلا - السودان

د. صفوان مهيوب غالب عامر

المستخلص:

تهدف الدراسة للوقوف على أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي عند طلاب المرحلة الثانوية بمجمع دار الخير التنموي-مدينة كسلا لعام 2022م، وتوضيح المخاطر والآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي عند الطلاب الثانوية، وبيان طرق التخلص منها أو تقنينها. وذلك لما للموضوع من أهمية كبيرة في الوسط الطلابي الذي انتشر فيه إدمان الألعاب الإلكترونية والذي أثر سلباً على التحصيل والتميز، واستخدم الباحث طريقة التحليل الوصفي للظاهرة بواسطة استبانة قياسية من أربعة محاور في 22 فقرة على عينة عشوائية مكونة من 80 طالب، لقياس أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، وتم التحقق من دلالة صدق وثبات النتائج، وبعد إجراء التحليلات الإحصائية المناسبة أظهرت النتائج أن مستوى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلبة كان متوسطاً، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في آثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي وأن هناك آثار سلبية ناتجة من إدمان الألعاب الإلكترونية تؤثر في التحصيل الدراسي عند طلاب المرحلة الثانوية تمثلت بنسب متفاوتة في أخذ جل أوقات الطالب المدمن، وتجعل الطالب المدمن يسهر أكثر الليل وتؤثر كذلك في صحة الطالب النفسية فتحدث عنده الضيق والاكتئاب والقلق، مما يؤدي إلى الضيق في المدرسة وعدم فهم شرح المدرسين، وعدم فهم المسائل العليمة بشكل طبيعي، وقد يؤدي إلى عدم الرغبة في الذهاب إلى المدرسة.

كلمات مفتاحية: الألعاب الإلكترونية — التحصيل — المرحلة الثانوية.

The electronic games effect on the academic achievement for the secondary school pupils at Dar Al-khair Development Compound-city of Kassala for the year 2022

Dr. Safwan Mehryoub Ghalib Amer

Abstract:

The study aims to determine the impact of electronic games on the academic achievement of secondary school pupils at Dar Al-Khair Developmental Compound in the city of Kassala for the year 2022, as well as to clarify the negative risks and effects of electronic games on the academic achievement among the pupils. It shows the ways to get rid of or control them. Since this point takes a great importance among the pupils which lead to the spread and addiction of electronic games, then made a negative impact on academic achievement. The researcher used the descriptive analysis method by a standard questionnaire consists of four axes in 22 paragraphs with a random sample of 80 pupils to measure the impact of electronic games on academic achievement. The significance of the validity and reliability of the results was verified after conducting the appropriate statistical analysis. The results showed that the level of influence of the Electronic games on the academic achievement to the pupils was moderate and there were statistically significant differences in the effects of playing electronic games on the academic achievement, beside the negative effects resulting from the addiction to electronic games affecting the academic achievement of secondary school pupils, represented in varying proportions by taking most of the pupils' time it makes the addicted pupil stay up most of the night and also affects the pupil's mental health, causing him distress, depression and anxiety, which leads to distress in school, lack of understanding of teachers' explanation, and lack of understanding of learned issues naturally, and may lead to unwillingness to go to school.

Key words: The electronic games-academic achievement- the secondary school pupils

المقدمة:

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على نبيه الصادق الأمين وعلى آله وصحابه ومن تبعمهم بإحسان إلى يوم الدين، وبعد:

نعلم أن اللعب هو حياة الطالب الذي يشعره بالسعادة ويجعله يميل إلى إحداث عالم من الوهم والخيال، يمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والثقة دون خوف من تدخل الآخرين وأحياناً يكون اللعب منطلقاً للاستكشاف وعلاجاً للأمراض النفسية وتخفيف التوتر والانفعال. ولكن حينما يصل اللعب إلى حد الإفراط خاصة مع الألعاب الإلكترونية العنيفة لابد أنه سيكون له أثر سلبي لا محالة، ولقد تطورت وسائل الألعاب، وشهدت السنوات الأخيرة تطوراً هائلاً بفعل التقدم العلمي والثورة التكنولوجية التي شهدها القرن الحادي والعشرون، وأصبحت الألعاب الإلكترونية تمارس بشكل منقطع النظير عند جمهور الطلاب؛ حيث تعد الألعاب وخاصة الألعاب الإلكترونية مصدراً رئيساً يلجأ إليه الطلاب في الترويح عن أنفسهم وقضاء جل أوقات فراغهم، بحجة التسلية بسبب توفرها وانتشارها الواسع في المجتمعات المعاصرة، عبر الهواتف المحمولة والكمبيوترات والتابلات.

أضف إلى ذلك ما يمثله الإفراط في الألعاب الإلكترونية من تأثير سلبي على حياة الطلاب اجتماعياً في ضمور العلاقة مع الأقارب، وأخلاقياً بالأخلاق المكتسبة من الأنانية وغيرها وعبادياً في التهاون بالصلاة، وسلوكياً في تصرفات الأفراد، ويظهر ذلك جلياً في السلوك العدواني والتنمر على الآخرين تقليداً لأبطال الألعاب وخاصة على المراهقين منهم، وعلى نفسياتهم بالبعد والانطواء، وصحتهم هزلاً وقلّة شهية للأكل وأخيراً وهو موضوع بحثنا أكاديمياً وعلمياً في ضعف التحصيل وربما كره الذهاب إلى المدرسة وترك التعليم. ولقد لفت نظر الباحث التأثير البالغ لهذه الألعاب على الطلاب في المجمع حتى صارت ظاهرة لا يستطيع أحد تجاهلها وتستدعي الدراسة والتحليل للوصول إلى بناءات علمية مناسبة وحلول ناجعة للتخفيف منها نظراً للانتشار المتزايد والكثيف واتساع دائرة مدميها.

مشكلة البحث:

الغرض من الدراسة استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية الترفيهية على التحصيل الدراسي عند الطلاب ومعرفة هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجاتهم قبل الإدمان وبعده. واستقصاء مدى اندماج الطلاب في ممارسة هذه الألعاب إلى أن يصل إلى حد الإدمان عليها بما تحويه من مثيرات تضمن استمرار الطلاب في اللعب وعدم قدرتهم على الانسحاب بسهولة.

أهمية البحث:

تبرز أهمية البحث في الحد من ظاهرة الإدمان لهذه الألعاب والتوعية النوعية للطلاب ولأولياء الأمور بمخاطرها وآثارها السلبية، وتكوين رأي مجتمعي في متابعة الطلاب وتوجيههم التوجيه السليم في ترتيب أولوياتهم والنظر في مستقبلهم والسعي لتحقيق أهدافهم السامية.

أهداف البحث:

1. توضيح المخاطر وبيان الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي عند الطلاب الثانوية.

2. بيان طرق التخلص منها والحد منها أو تقنينها.

حدود البحث:

حدود البحث الموضوعية كل الطلاب المنتسبين للعملية التعليمية، أما الحدود المكانية فطلاب المدارس الدولية الثانوية بمجمع دار الخير التنموي ولاية كسلا.

تعريف:

الألعاب الإلكترونية:

اللعبة هو: نشاط موجه أو غير موجه ويكون على شكل حركة أو عمل وممارسة فردياً أو جماعياً، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية⁽¹⁾. والألعاب الإلكترونية: هي نوع من الألعاب المبرمجة يتم ممارستها عن طريق جهاز إلكتروني كالحاسوب أو الهاتف النقال تعتمد على المؤثرات البصرية والصوتية بدرجات يحصل عليها اللاعب بمراحل متدرجة⁽²⁾. وقيل هي نشاط منظم منطقياً في ضوء مجموعة قوانين اللعب، حين يتفاعل لاعباً أو أكثر لتحقيق أهداف محددة⁽³⁾. وتعرف إجرائياً بأنها ألعاب تعليمية أو ترفيهية يتم اللعب فيها باستخدام جهاز إلكتروني وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز وإحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقاً لأهداف محددة⁽⁴⁾.

إذا فهو اندماج في لعب عبر شاشة كمبيوتر أو هاتف باستخدام اليد وقوى التركيز العقلي في أوقات غير محددة، يأخذ من الطالب جهده العقلي ووقته وتركيزه في غير ما فائدة.

أنواعها:

1. ألعاب تعليمية وفكرية تعتمد على الترفيه والتشويق ويغلب فيها قوة الملاحظة والتركيز وهو النوع المفيد من الألعاب الإلكترونية في تحبيب المادة العلمية لدى الطلاب وتقوية المخيلة وسرعة البديهة وتنشيط الذاكرة والنشاط الذهني⁽⁵⁾.
2. النوع الترفيهي الذي يعتمد على استراتيجيات حربية وقاتلية شرسة يغلب عليها الصراع على البقاء بتجميع أكبر عدد من النقاط⁽⁶⁾.

وقد أشارت بعض الدراسات لوجود العديد من الإيجابيات للألعاب الإلكترونية بشكل عام كالتحفيز وتوظيف المهارات التفكيرية، وطرد الملل، إن كانت الألعاب بإشراف الأبوين أو المعلم، وإذا كانت محصورة في أوقات محددة حتى لا تأخذ الطالب إلى متاهة الإدمان والإفراط في اللعب، الذي يحول الإيجاب إلى السلب والفائدة إلى المضرة مع العلم بأن السلبيات المترتبة من الألعاب الترفيهية الحربية والقاتلية كبيرة جداً⁽⁷⁾. ولكن للأسف الإقبال عند الطلاب نحو الألعاب الترفيهية العنيفة على حساب الألعاب التعليمية حتى باتوا يفضلونها واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم حتى أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومي، وحتى وصلت عند الكثير منهم إلى حد الإدمان، الذي يستوجب إيجاد حلول علاجية مناسبة⁽⁸⁾.

التحصيل الدراسي:

هو إنجاز أو كفاءة في الأداء لمهارة أو معرفة يتحصل عليها الطالب من خلال برنامج مدرسي متكيف مع العمل المدرسي⁽⁹⁾، وقيل هو منظومة من المعارف والمهارات والاتجاهات التي يكسبها الطالب من خلال تعلمه للمواد الأساسية المختلفة على مدار السنة، ويعبر عنه بمعدل نهائي لجميع المواد الدراسية التي يحصل عليها الطالب⁽¹⁰⁾.

طلاب المرحلة الثانوية: الطالب في اللغة:

من الفعل طَلَب، وهو محاولة وجدان الشيء وأخذه، والمطالبة: أن تطالب إنساناً بحقٍ لكَ عنده، ولا تزا لتتقاضاه وتطالبه بذلك⁽¹¹⁾.

والمرحلة في اللغة:

هي الموضع الذي تنزل به من حيث ترتحل وكل موضع نزلت به ثم ارتحلت عنه فهو مرحلة والجمع مراحل⁽¹²⁾.

الثانوية في اللغة:

مفرد مؤنث ثانوية، وهو: اسم منسوب إلى ثان، أي ما يلي الأول في الدرجة والمرتبة، وليس له الأهمية الأولى، تقول: قمت بدور ثانوي، مسائل ثانوية، لون ثانوي⁽¹³⁾.

أما تعريف طلاب المرحلة الثانوية في الاصطلاح:

فهم المتعلمون المنتظمون في الدراسة التعليمية في المرحلة الأخيرة من التعليم العام، التي يلتحق بها الطالب بعد تمام المرحلة المتوسطة أو الإعدادية، وفترتها ثلاث سنوات⁽¹⁴⁾، والدراسة فيها أكثر تخصصاً لتأهله لمواصلة دراسته فوق الثانوي أو للخروج للعمل في الميادين المناسبة له. إذاً فالمرحلة الثانوية تتكون من مجموع الشباب الملتحقين بالمرحلة التعليمية الثانوية بعد المرحلة الإعدادية أو المتوسطة والتي هي قبل المرحلة الجامعية، والتي تتكون من الفصول الأول والثاني والثالث الثانوي؛ ويعدون للتعليم الجامعي أو للعمل في ميادين الحياة. وتعتبر المرحلة الثانوية قمة الهرم التعليمي العام، ويقع على عاتقها مهمة إعداد الطلاب للحياة الجامعية في التعليم العالي، وإعدادهم لمواجهة الحياة العامة بما تحتاجه من فهم ومعرفة، فلا بد من صياغة أفكارهم صياغة راشدة؛ تهيئهم ليكونوا أفراداً صالحين ونافعين في بناء مجتمعهم.

يتبين من خلال التعريف، أن معظم من يلتحقون بالمرحلة الثانوية هم شباب في سن المراهقة المتوسطة، وما أن هذه المرحلة هي فترة المراهقة المتوسطة، فهي عمق مرحلة الشباب وعنفوانه وقوته، ومن هنا تكمن أهمية المرحلة الثانوية من أهمية مرحلة الشباب في عمر الإنسان، وعليه سيتطرق الباحث إلى توضيح أهمية الشباب بشيء من الإيجاز؛ لتتضح أهمية المرحلة الثانوية. وللمرحلة الثانوية خصائص عديدة يجمل الباحث أهمها في التالي:

1. أنها تواكب مرحلة البلوغ؛ التي يسميها علماء النفس بمرحلة المراهقة، والتي تعتبر من أخطر المنعطفات التي يمر بها الشباب، وهنا تكمن أهمية الدعوة إلى الله في الوسط الطلابي الثانوي، لأهمية هذه المرحلة بالذات، فهي مرحلة المراهقة ومرحلة

- بداية البلوغ، ومرحلة بلوغ سن التكليف، وتكوين الشخصية، ومرحلة يصبح فيها مسؤولاً عن تصرفاته.
2. هذه المرحلة سميتها الغالبة النمو، نمو في الخبرة، ونمو في القدرة، ونمو في المعرفة، ونمو في المواهب والاستعدادات، ونمو في كل اتجاه وتطلع دائم إلى المزيد، هي فترة العواطف المتدفقة من كل نوع، وفترة التحصيل العلمي والقراءة والاطلاع⁽¹⁵⁾.
3. ومن خصائص هذه المرحلة أنها تشكل ما يقارب من نصف المجتمع، فالشباب في المرحلة الثانوية يمثلون من حيث الكمية 60 % من مجموع الأمة، ومن حيث الكيف يمثل قلب الأمة النابض وقوتها الدافعة ودرعها الواقى. فترة الشباب فترة التأثير والتأثر، والعطاء والبذل، هي فترة الحاجة الماسة إلى التوجيه والترشيد والتبصير والعناية والرعاية⁽¹⁶⁾.
4. المرحلة الثانوية تعتبر فترة وضع حجر الأساس، وكلّما كان الأساس متيناً، كان البناء قوياً شامخاً، وكلّما كان الأساس ضعيفاً، كان البناء هشاً، سرعان ما يتحطم وينهار عند أول هبة ريح أو رشة مطر، والاهتمام بالتربية والدعوة في المرحلة الثانوية يساعد في إعداد الطلاب للمواطنة الكاملة، وليكونوا مواطنين واعين بمشكلات وطنهم، وقادرين على تحمل أعباء دورهم الإنتاجي في المجتمع المعاصر⁽¹⁷⁾.
5. إذاً تربية الطالب وتوجيهه للخير في هذه المرحلة الدقيقة الفاصلة غاية في الأهمية، لأن أثر صلاحه واستقامته لا يتوقف عند مراهقته، بل تمتد آثاره إلى ما بعدها من مراحل، وما يناط به من مسؤوليات، فهي ليست تربية له في حاضره فقط، وإنما توجيهه لإصلاح لمستقبله كذلك.
6. تمثل مرحلة الشباب مرحلة العمل والإنجاز؛ حيث يشكل الشباب في المجتمعات القوة المنتجة والصانعة نظراً لما يملكونه من مهارات ومعارف وقوة جسمية تؤهلهم لبذل الجهد والطاقة من أجل تحقيق أهداف المجتمع، والدول تخصص الميزانيات الكبيرة وتجهز المؤسسات التعليمية من أجل إعداد الشباب لهذه المهام الصعبة. وإذا كان عصرنا الحالي يزيد من اهتمامه بالشباب فلأن ذلك ضرورة تحتمها مصلحة المجتمع، فالشباب قوة اجتماعية هامة بصفته قطاعاً اجتماعياً رئيسياً في المجتمع، وقوة اقتصادية جبارة، فالعمال الشباب هم الذين ينتجون بسواعدهم، والشباب المتعلم بجهدهم الذهني ينتجون ما يحتاجه المجتمع، وهم الذين يبنون صرح الوطن ويضمنون منعه وقوته الاقتصادية، ودور الشباب في التنمية الشاملة، دور أساسي ومحوري⁽¹⁸⁾.
- يخلص الباحث مما سبق أنّ المرحلة الثانوية من أهم المراحل التي ينظر إليها بقدر كبير من الأهمية؛ حيث أنها تُخرّج قادة للمجتمع، وتُعدّ أبنائها للعمل والإنتاج ومواصلة تعليمهم الجامعي، فمن واجب المعلمين والمربين أن يدركوا أهمية العناية بطلاب المرحلة الثانوية، ويُعدّوها على دأب جيد، وعليهم أن يُسَخِّروا كل طاقاتهم ومكاناتهم؛ للمحافظة على هذه الثروة من الشباب التي هي أغلى ما تفاخر به المجتمعات والأمم.

الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى: الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية لمنير قهلوز وفاطمة عرقابي، جامعة باتنة الجزائر 2020م، حيث توصل الباحثان وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين التعليم الإلكتروني والتحصيل الدراسي لدى التلاميذ بتأثير سلبي كبير على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية، وتفضيل اللعب على الاهتمام بدروسهم⁽¹⁹⁾.

الدراسة الثانية: لأمية ميثري أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي الجزائر 2017 والتي وصلت إلى أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري وذلك من خلال دراسة ميدانية في عينة من 100 فقرة توصلت إلى أن أغلب التلاميذ يتأثرون في تحصيلهم الدراسي بسبب الألعاب الإلكترونية⁽²⁰⁾.

الدراسة الثالثة: رسالة دكتوراه إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض لعبدالله بن عبدالعزيز الهدلق، كلية التربية، جامعة الملك سعود، الرياض كانت الدراسة على 359 طالب من الابتدائي والمتوسط والثانوي توصل فيها الباحث إلى أن هناك عدد من العوامل التي تدفع الطلاب إلى ممارسة الألعاب حب الفوز والتحدي والاستطلاع، وخرج بالآثار السلبية الكبيرة على الطلاب في تحصيلهم الدراسي، ويتسبب سهر الطلاب طوال الليل في ممارسة هذه الألعاب إلى عدة أمور من أهمها تغييبهم عن المدرسة في اليوم التالي، وكذلك عدم التركيز في الفصل، ناهيك عن صدام الرأس والتشتت الذهني وكذلك ما يفقده الطالب من ضياع الوقت الطويل الذي يقضيه في ممارستها، والتأثير الضار على الذاكرة على المدى الطويل، وإصابة الطالب بالانطواء والكآبة، وتزيد من العدوانية والعنف لديه، والتأثير على النظر، واكتساب أخلاق سيئة كالمكر والخداع، والتكاسل عن أداء الصلوات، وعقوق الوالدين، والأثرة وحب النفس.

الدراسة الرابعة:

أثر لعبة ببجي "PUBG" على التحصيل الدراسي⁽²¹⁾: دراسة ميدانية لعبد المنعم المدهون لدى طلاب مدرسة سامي العلمي الثانوية للبنين بمحافظة غزة، رسالة منشورة في موقع تعليم جديد، وحيث قد توصل الباحث إلأن للعبة ببجي تأثير على مستويات الطلاب التحصيلية، ولكن على المدى البعيد يكون التأثير أعمق وأكثر خطرا.

وأن للعبة ببجي تأثير على أمشاط التفكير لدى الطلاب، وتسيطر على عقول الطلاب، حيث تمنع تفتح الذهن وصفائه، وتقبل المادة التعليمية من المعلم وتجعل الطالب يشعر بالملل من المواد الدراسية، بحيث أنها لا تحتوي على عناصر الجذب الموجودة في لعبة الببجي التي تشد الذهن وتسيطر على الحواس. والملاحظ في الدراستين الأوليتين أنهما اهتمتا بدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي على تلاميذ المرحلة الابتدائية فقط ودراستنا تهتم بتأثير الألعاب الإلكترونية على طلاب المرحلة الثانوية، كما أن الرسالة الثالثة اقتصر على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام، ودراستنا ستقتصر آثار

الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، أما الدراسة الرابعة فتقتصر على أثار لعبة الببجي فقط ودراستنا ستتناول لعبتين من الألعاب المشهورة وستركز على الآثار التعليمية.

أنواع الألعاب القتالية:

اقتصر الباحث في ذكر الأنواع فقط على اللعبتين اللتين ذكرهما الطلاب في البيانات الشخصية والأكثر تداولاً عند العينة:

1: فري فاير Free Fire:

هذه اللعبة يفضلها 41 طالب من العينة المستهدفة، وهي لعبة إلكترونية ملأت الدنيا وشغلت الناس تنتشر بصفة رهيبية في مجتمعنا والافتتاه والغريب في الأمر هو تفاعل بعض الأولياء لهذه اللعبة لتصبح عائلية. وخلاصة اللعبة: تكون اللعبة من 50 لاعباً يسقطون من مظلة في جزيرة بحثاً عن أسلحة ومعدات لقتل اللاعبين الآخرين. اللاعبون أحرار في اختيار موقع البداية، وأخذ الأسلحة والإمدادات لإطالة عمر معركتهم، عندما ينضم اللاعبون إلى لعبة ما، سيدخلون طائرة ستطير فوق الجزيرة. أثناء تحليق الطائرة فوق الجزيرة، يمكن للاعبين القفز حيث يريدون، مما يسمح لهم باختيار مكان استراتيجي للهبوط بعيداً عن الأعداء. بعد الهبوط، يجب على اللاعبين البحث عن أسلحة وأدوات نفعية. يمكن العثور على المعدات الطبية والأسلحة المتوسطة والكبيرة والقنابل اليدوية وغيرها من العناصر المميزة في جميع أنحاء الجزيرة. الهدف النهائي للاعبين هو البقاء على قيد الحياة على الجزيرة بحد أقصى 50-51 لاعباً عبر الإنترنت؛ هذا يتطلب القضاء على جميع الخصوم الذين يواجههم اللاعبون على طول الطريق والتأكد من أنهم الناجي الوحيد المتبقي. تقلص المنطقة الآمنة المتاحة لخريطة اللعبة بمرور الوقت، مما يوجه اللاعبين الباقين على قيد الحياة إلى مناطق أكثر إحكاماً لفرض المواجهات. آخر لاعب أو فريق يقف يفوز بالجولة⁽²²⁾.

التجربة الأولى تكون بإرادتك لتتحول فيما بعد إلى شيء من الإدمان تعلمك فن القتل والاستمتاع فيه ورسم الاستراتيجيات، تثقفك حول أنواع الأسلحة والرصاص والألغام والمتفجرات وتجبرك على الهرب من عالم ومجتمع واقعي خطر إلى آخر افتراضي أخطر منه لعبة تحول اللاعب من شاب يعيش حياة طبيعية إلى مقاتل في ساحة معركة يناضل ليكمل ويقتل ليصمد، والرابح هو من يصمد حتى النهاية.

2: لعبة بجيموبايل لايت pubg mobile:

وهذه اللعبة يلعبها 35 طالب من العينة المستهدفة، وتتميز ببجي موبايل بأسلوب لعب مشابه جداً للعبة الأولى، حيث ينزل اللاعبون بالمظلات في جزيرة نائية حيث يتقاتل ما لا يزيد عن مائة مشارك كحد أقصى ليطلوا آخر الناجين. قبل كل مباراة، يتم اختيار طريقة اللعب، والتي يمكن أن تكون فردية أو جماعية بحد أقصى أربعة⁽²³⁾.

تفريغ وتفسير البيانات:

تم تنزيل 80 استمارة على عينات عشوائية من طلاب المرحلة الثانوية البالغ عددهم

240 طالب، الاستمارة مكونة من أربعة محاور:

المحور الأول:

جدول⁽²⁴⁾ البيانات الشخصية:

مختلف الأعمار						الخيارات الفقرة
سنة 18	سنة 17	سنة 16	سنة 15	سنة 14	سنة 13	
2	11	27	28	12	1	العمر
			ثالث ثانوي	ثاني ثانوي	اول ثانوي	الصف
			7	59	13	
	ضعيف	مقبول	جيد	جيد جدا	ممتاز	آخر مستوى تحصيل دراسي
		1	7	25	45	
			أخرى	ببجي	فري فاير	اللعبة المفضلة
			4	35	41	
			اكثر من سنة	سنة	اقل من سنة	مدة الاندماج في اللعبة
			27	14	27	

من جدول البيانات الشخصية يتضح أن الفئة العمرية الأكثر في العينة هي عمر 15 ثم سن 16 ثم سن 14 ثم سن 17، والصف الثاني ثانوي يحتل المرتبة الأعلى ثم الصف الأول ثانوي، وآخر مستوى تحصيل دراسي حصل الخيار ممتاز نسبة 36 % من الطلاب، وخيار جيد جدا 20 % ومستوى جيد 5.6 % ومستوى مقبول على 8.8 %، ومستوى ضعيف صفر %، واللعبة الأكثر تفضيلاً عند العينة هي لعبة ببجي ثم فري فاير، والذين يلعبون الألعاب أقل من سنة متساو مع أكثر من سنة.

المحور الثاني:

الآثار الوجدانية النفسية من الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي:

السؤال	متفجع		مرتفع جدا		لا يوجد		منخفض		منخفض جدا		نسبة العدم
	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	
الشعور بالقلق وقت التحصيل الدراسي	16	12.8	8	6.4	40	32	15	12	1	0.8	44.8
الشعور بضغط والاكتئاب وسط المدرسة	7	5.6	3	2.4	49	39.2	12	9.6	9	7.2	56
كره القراءة والاطلاع	3	2.4	8	6.4	48	38.4	12	9.6	9	7.2	55.2

السؤال	مرتفع		مرتفع جدا		لا يوجد		منخفض		منخفض جدا		نسبة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	الوجود	العدم
فهم المسائل العلمية بشكل طبيعي	34	27.2	22	17.6	7	5.6	14	11.2	3	2.4	19.2	44.8
التعامل مع المعلمين والزملاء بشكل إيجابي	25	20	43	34.4	6	4.8	4	3.2	2	1.6	9.6	54.4

نتيجة الجدول متمثلة في نسبة وجود الأثر التي هي مجموع نسبة مرتفع ومرتفع جداً مقارنة بنسبة عدم الوجود التي هي مجموع نسب لا يوجد ومنخفض ومنخفض جداً، يتبين أن الشعور بالقلق وقت التحصيل الدراسي موجود بنسبة 19 % من مجموع العينة، وهذا ما تورثه الألعاب من اضطراب نفسي يستمر معه داخل المدرسة، وكذلك الشعور بالضيق والاكتئاب وكره القراءة والاطلاع تصل نسبة وجوده إلى 8 %، فنجد أن العامل النفسي السلبي المؤثر على التحصيل الدراسي موجود عند الطلاب، مع وجود نسبة 19.2 % لعدم فهم المسائل العلمية بشكل طبيعي و9.6 % لسلبية التعامل مع المعلمين والزملاء.

كل هذه النسب توضح لنا مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على نسبة كبيرة من الطلاب، إذ تخلق عندهم أجواء غير مستقرة للتحصيل الجيد، ولذلك يكون المستوى الدراسي متدنياً عندهم، وهذا مما لا شك يستدعي استدراك الأمر وتوضيح المشكلة للطلاب لكي يستوعبوا خطورة الأمر لرفع الدافعية عندهم في ترك هذه الألعاب، والنظر في المستقبل الذي ينتظرهم.

المحور الثاني:

آثار الألعاب الإلكترونية الصحية والجسمية على التحصيل الدراسي:

السؤال	مرتفع		مرتفع جدا		لا يوجد		منخفض		منخفض جدا		نسبة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	الوجود	العدم
فقدان الشهية للأكل	7	5.6	2	1.6	54	43.2	16	12.8	2	1.6	57.6	7.2
الشعور بالصداع وثقل الرأس	8	6.4	5	4	41	32.8	18	14.4	9	7.2	54.4	10.4
عدم الاهتمام بنظافة الجسم	3	2.4	3	2.4	67	53.6	5	4	3	2.4	60	4.8

السؤال	مرتفع		مرتفع جدا		لا يوجد		منخفض		منخفض جدا		نسبة الوجود	نسبة عدم الوجود
	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار		
ضعف وتشويش في النظر	11	8.8	4	3.2	44	35.2	18	14.4	4	3.2	52.8	12
استخدم مسكنات على الدوام	1	0.8	1	0.8	65	52	9	7.2	5	4	63.2	1.6
التأخر في النوم ليلا	15	12	10	8	33	26.4	17	13.6	6	4.8	44.8	20
الشعور بالنعاس أثناء الحصة	12	9.6	7	5.6	39	31.2	18	14.4	5	4	49.6	15.2

في الجدول أعلى نسبة هي للتأخر في النوم ليلاً حيث بلغت 20% مما يؤثر سلباً في التحصيل العلمي وخاصة في النعاس أثناء الحصة والذي بلغت نسبة وجوده 15.2%، يليهما وجود ضعف في النظر بنسبة 12% والشعور بالصداع وثقل الرأس بنسبة 10.4% واللذان لهما الأثر الكبير في ضعف الحصة العلمية لدى هذه الفئة من الطلاب، وكذلك سيستدعي بعضاً منها لاستخدام المسكنات على الدوام وقد بلغت 1.6%،

أما ضعف الشهية للأكل والذي بلغت نسبته 7.2% وعدم الاهتمام بنظافة الجسم والذي بلغت نسبته 4.8% فإنهما يؤثران في هذه الفئة بضعف الجسم والإصابة بالهزال وكذلك الضيق والاكتئاب اللذان سيولدان حتماً ضعفاً في التحصيل الدراسي وتراجعا في التميز.

المحور الرابع:

آثار الألعاب الإلكترونية على الجوانب المعرفية:

السؤال	مرتفع		مرتفع جدا		لا يوجد		منخفض		منخفض جدا		نسبة الوجود	نسبة عدم الوجود
	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار		
أجد صعوبة في فهم شرح للمعلمين	6	4.8	10	8	34	27.2	27	21.6	4	3.2	12.8	52
عدم ترتيب جدول أوقاتي	16	12.8	10	8	37	29.6	15	12	3	2.4	20.8	44

السؤال	مرتفع		مرتفع جدا		لا يوجد		منخفض		منخفض جدا		نسبة الوجود	نسبة العدم
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
عدم الرغبة في مذاكرة دروسي	9	7.2	9	7.2	35	28	22	17.6	6	4.8	14.4	50.4
عدم القدرة على التركيز في الحصة	6	4.8	4	3.2	53	42.4	14	11.2	4	3.2	8	56.8
الرسوب في الاختبارات	3	2.4	0	0	64	51.2	9	7.2	5	4	2.4	62.4
عدم الرغبة في الذهاب إلى المدرسة	4	3.2	6	4.8	59	47.2	5	4	7	5.6	8	56.8

وجود نسبة 12.8% من العينة تجد صعوبة في فهم شرح المعلمين، ونسبة 8% في عدم القدرة على التركيز في الحصة ونسبة 2.4% وجود رسوب في الاختبارات، وذلك بسبب تشتت ذهني الناتج من الألعاب الإلكترونية، وهذا يعتبر نتيجة حتمية للأثر السلبي لهذه الألعاب، كما أن الذين لا يرتبون أوقاتهم تصل نسبتهم إلى 20.8% من العينة لالتهام الألعاب جل أوقاتهم، وعدم الرغبة في المذاكرة يحصد نسبة 14.4% وعدم الرغبة في الذهاب إلى المدرسة نسبة 8% وذلك لأن العقل مشغول بحب الألعاب الإلكترونية، فيقل الإقبال على التعلم وربما الانقطاع عن التعليم وهذه كارثة كبيرة تنتج عن إدمان الألعاب الإلكترونية.

ترتيب الفقرات بحسب ترتيب النسب:

م	الفقرة	نسبة الوجود
1.	عدم ترتيب جدول للوقت	20.8
2.	التأخر في النوم ليلا	20
3.	الشعور بالقلق وقت التحصيل الدراسي	19.2
4.	عدم فهم المسائل العلمية بشكل طبيعي	19.2
5.	الشعور بالنعاس أثناء الحصص	15.2
6.	عدم الرغبة في مذاكرة الدروس	14.4
7.	صعوبة فهم شرح المعلمين	12.8
8.	ضعف وتشويش في النظر	12
9.	الشعور بالصداع وثقل الرأس	10.4
10.	التعامل مع المعلمين والزملاء بشكل سيئ	9.6
11.	كره القراءة والاطلاع	8.8
12.	الشعور بالضيق والاكتئاب وسط المدرسة	8
13.	عدم القدرة على التركيز في الحصص	8
14.	عدم الرغبة في الذهاب إلى المدرسة	8
15.	فقدان الشهية للأكل	7.2
16.	عدم الاهتمام بنظافة الجسم	4.8
17.	الرسوب في الاختبارات	2.4
18.	استخدام مسكنات على الدوام	1.6

خاتمة:

تناولت الورقة البحثية موضوع من المواضيع التربوية الحديثة المتمثل في أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي في الوسط الطلابي في المرحلة الثانوية، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من طلاب مجمع دار الخير التنموي بمدينة كسلا في السودان، ويمكن القول بأن للألعاب الإلكترونية أثر كبير في التحصيل الدراسي وذلك لسهولة الوصول إلى هذه الألعاب وانتشارها ولما فيها من تشويق يصل بالطالب إلى إدمانها وإيثارها بكل أوقاته على حساب دروسه، ناسيا مستقبله الذي يتطلب منه جهدا كبيرا في المذاكرة والجد والاجتهاد لينال الدرجات العالية والتحصيل العلمي الممتاز، وأظهرت الدراسة أثارا سلبية كبيرة على تحصيل الطالب مما يستدعي وقفة جادة من كل التربويين والمعلمين القائمين بالعملية التعليمية وبذل الجهد في التفكير بالوسائل المناسبة لحصر الظاهرة وعمل معالجة شافية للطلاب المدمنين والتواصل مع أولياء أمور الطلاب لمعالجة هذه الظاهرة والحد منها، للوصول بالطلاب إلى بر الأمان.

نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة إلى أن هناك آثار سلبية ناتجة من إدمان الألعاب الإلكترونية تؤثر في التحصيل الدراسي عند طلاب المرحلة الثانوية تمثلت بنسب متفاوتة في الأمور التالية:

- 1- الألعاب تأخذ جل أوقات الطالب المدمن فلا يستطيع ترتيب جدول مذكرته ولا يتمكن من أداء واجباته المدرسية، ولا يراجع دروسه بالشكل المطلوب.
2. تجعل الطالب المدمن يسهر أكثر الليل مما يؤثر في التأخر في استيقاظه والتأخر في الذهاب إلى المدرسة، ويغشي عليه النعاس في الحصص الدراسية.
3. الألعاب الإلكترونية تؤثر في صحة الطالب النفسية فتحدث عنده الضيق والاكتئاب والقلق والصداع وثقل الرأس، وفقدان الشهية للأكل وعدم الاهتمام بنظافة الجسم، مما يؤدي إلى كره الاطلاع والقراءة والضيق في المدرسة وعدم فهم شرح المدرسين، وعدم فهم المسائل العلمية بشكل طبيعي، وقد يؤدي إلى عدم الرغبة في الذهاب إلى المدرسة.

كل هذه النواتج حتما لها أثر كبير في تراجع التحصيل الدراسي عند الطلاب المدمنين للألعاب الإلكترونية، مما يجعلنا ندرس بجدية لإيجاد حلول مناسبة للأخذ بأيديهم إلى طريق النجاة.

مقترحات وتوصيات الدراسة:

1. التوعية الكاملة لكل الطلاب بأضرار ومخاطر الألعاب الإلكترونية، وعمل حاجز وقاية للذين لم ينخرطوا بعد في هذه الألعاب.
2. عمل جلسات فردية مع الطلاب المدمنين، والتحاور معهم في كيفية التقليل من هذه الألعاب تدريجيا، وترتيب جدول واضح للمذاكرة، والترغيب في أهمية التميز الدراسي، وإيجاد الدافعية للنظر للمستقبل بإيجابية.
3. إيجاد بدائل مناسبة وبأوقات منتظمة، حتى يتخلى الطلاب المدمنون لهذه الألعاب.
4. التواصل مع أسر الطلاب والتدارس معهم في كيفية التعاون في تجاوز هذه المشكلة.
5. التشجيع والتحفيز من خلال برامج متنوعة وشيقة، ومسابقات تنافسية، وجوائز قيمة تجعل من الطلاب يندمجون في هذه البرامج وينسوا الألعاب الإلكترونية.

الهوامش:

- (1) جبرين عطية محمد، أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية أربد، جامعة دمشق المجلد 26، العدد 1+2 الأردن ص: 646.
- (2) كرام محمد يوسف، مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة، رسالة ماجستير جامعة عمان العربية، 2017م، ص: 5.
- (3) إبراهيم عقيلان، مناهج الرياضيات وأساليب تدريسها، دار الميسرة للنشر والتوزيع، عمان 2002م، ص: 56.
- (4) ريم ياسر، معيقات استخدام معلمي اللغة العربية رسالة ماجستير جامعة اليرموك الأردن 2016م ص: 18.
- (5) دلال عبدالعزيز الحشاش، رسالة ماجستير جامعة عمان العربية 2008م ص: 15.
- (6) سارة حمدان، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها، رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط 2016م ص: 32.
- (7) نعيم محمد ناجي السيد، أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي: 1991م ص: 143.
- (8) منير قلوز وفاطمة عرقابي، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، جامعة باتنة الجزائر 2020، ص: 121.
- (9) ابن منظور، لسان العرب، بيروت: دار صادر، ط 3، 1414هـ، مجلد 1، ص: 560.
- (10) وليد بن محمد العوض، دور استخدام شبكة الانترنت في التحصيل الدراسي لدى طلاب جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، رسالة ماجستير، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية 2005، ص: 8.
- (11) ابن دريد الأزدی، جمهرة اللغة دار العلم للملايين بيروت، ط: 1، 1987م، باب الحاء والراء مع ما بعده من الحروف مادة (رحل) (1/ 521).
- (12) أحمد مختار عبد الحميد عمر، بمساعدة فريق عمل معجما للغة العربية المعاصرة، عالم الكتب، ط: 1، 1429هـ 2008م، مادة (ثان) (1/332).
- (13) عوض الحسني، تنمية القيم الأخلاقية في المرحلة الثانوية رسالة ماجستير من جامعة أم القرى 1428هـ ص: 45.
- (14) محمد قطب، منهج التربية الإسلامية دار الشروق، ط: 16، (2/481).
- (15) زيد بن زايد أحمد الحارثي، إسهام الإعلام التربوي في تحقيق الأمن الفكر لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة مكة المكرمة رسالة ماجستير من جامعة أم القرى، 1429هـ، ص: 78.
- (16) عبد الرحمن بله علي، التربية الإسلامية للشباب مجلة الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة، طبعة: ربيع الآخر رمضان 1401هـ ص: 190، 191.
- (17) أمينة رزق، مشكلات طلبة المرحلة الثانوية وحاجاتهم الإرشادية دراسة ميدانية مجلة جامعة دمشق عدد 2، 2008م ص: 14.

- (18) الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية لمنير قهلوز وفاطمة عرقابي، جامعة باتنة الجزائر 2020م -
- (19) أميرة مشري، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي الجزائر 2017م، ص: 21.
- (20) عبد المنعم المدهون، أثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي ميدانية لدى طلاب مدرسة سامي العلمي الثانوية للبنين بمحافظة غزة، رسالة منشورة في موقع تعليم جديد 24/06/2019 أثر لعبة ببجي "PUBG" على التحصيل الدراسي : دراسة ميدانية - تعليم جديد (new-educ.com)
- (21) <https://wikiforschool.com/index-page.php?num=1093>
- (22) <https://ar.wikipedia.org>
- (23) كل الجداول في الورقة هي نتائج الاستبانة ومن إعداد الباحث بعد تحليل الباحث للنتائج الإحصائية شهر نوفمبر 2022م.

المصادر والمراجع:

- (1) جبرين عطية محمد، أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية أربد، جامعة دمشق المجلد 26، العدد 2+1 الأردن.
- (2) كرام محمد يوسف، مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة، رسالة ماجستير جامعة عمان العربية، 2017م.
- (3) إبراهيم عقيلان، مناهج الرياضيات وأساليب تدريسها، دار الميسرة للنشر والتوزيع، عمان 2002م.
- (4) ريم ياسر، معيقات استخدام معلّمي اللغة العربية رسالة ماجستير جامعة اليرموك الأردن 2016م.
- (5) دلال عبدالعزيز الحشاش، رسالة ماجستير جامعة عمان العربية 2008م.
- (6) سارة حمدان، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها، رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط 2016م.
- (7) نعيم محمد ناجي السيد، أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي ط: 1 1991م.
- (8) منير قلوز وفاطمة عرقابي، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، جامعة باتنة الجزائر 2020.
- (9) محمد بن مكرم بن علي، أبو الفضل جمال الدين ابن منظور، لسان العرب (بيروت: دار صادر، ط 3، 1414هـ.
- (10) وليد بن محمد العوض، دور استخدام شبكة الانترنت في التحصيل الدراسي لدى طلاب جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، رسالة ماجستير، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية 2005.
- (11) ابن دريد الأزدي، جمهرة اللغة دار العلم للملايين بيروت، ط: 1، 1987م.
- (12) أحمد مختار عبد الحميد عمر، بمساعدة فريق عمل معجم اللغة العربية المعاصرة، عالم الكتب، ط: 1، 1429هـ 2008م.
- (13) عوض الحسني، تنمية القيم الأخلاقية في المرحلة الثانوية رسالة ماجستير من جامعة أم القرى 1428هـ.
- (14) محمد قطب، منهج التربية الإسلامية دار الشروق، ط: 16.
- (15) زيد بن زايد أحمد الحارثي، إسهام الإعلام التربوي في تحقيق الأمن الفكري لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة مكة المكرمة رسالة ماجستير من جامعة أم القرى، 1429هـ.
- (16) عبد الرحمن بله علي، التربية الإسلامية للشباب مجلة الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة، طبعة: ربيع الآخر رمضان 1401هـ.
- (17) أمينة رزق، مشكلات طلبة المرحلة الثانوية وحاجاتهم الإرشادية دراسة ميدانية مجلة جامعة دمشق عدد 2، 2008م.

(18) الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية لمنير قهلوز وفاطمة عرقابي ، جامعة باتنة الجزائر 2020م -

(19) أميرة مشري، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي الجزائر 2017م.

(20) عبد المنعم المدهون، أثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي دراسة ميدانية لدى طلاب مدرسة سامي العلمي الثانوية للبنين بمحافظة غزة، رسالة منشورة في موقع تعليم جديد 24/06/2019 أثر لعبة ببجي «PUBG» على التحصيل الدراسي : دراسة ميدانية - تعليم جديد (new-educ.com)

<https://wikiforschool.com/index-page.php?num=1093> (21)

<https://ar.wikipedia.org> (22)