مجلة العلوم الاجتماعية
المجلد 16 / العـدد 01 / مارس 2022 / ص ص 51 - 66
Journal home page: http://journals.lagh-univ.dz/index.php/ssj
ASJP: https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/305

مستوى استخدام الألعاب الالكترونية في ظل الحجر الصحي و انعكاساتها على أداء الواجبات المنزلية لدى التلاميذ في السنة الرابعة متوسط

The level of using electronic games in light of the quarantine and its repercussions on the performance of homework's among students in the intermediate fourth year

مليكة بكير
المركز الجامعي تيبازة (الجزائر) ، bakir.malika@cu-tipaza.dz

تاريخ الاستلام: 2021/06/03 تاريخ القبول: 2021/09/26 تاريخ النشر: 2022/03/31

ملخص:
هدفت الدراسة الحالية التعرف إلى مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية وإيجاد الفروق في الاستخدام وفقا لمتغير الجنس ومستوى التحصيل الدراسي، ومعرفة درجة انعكاسها على أداء الواجبات المنزلية لدى التلاميذ المقبلين على امتحان شهادة التعليم المتوسط. وتكونت عينة الدراسة من 123 تلميذ وتلميذة في السنة الرابعة متوسط. وبناء على أهداف الدراسة ولغرض جمع البيانات، قامت الباحثة بإعداد استبيان يضم 14 عبارة، وتم اعتماده بعد ثبوت صدقه وثباته. وأسفرت النتائج على أن أفراد عينة الدراسة يستخدمون الألعاب الإلكترونية بصفة متوسطة، وأنه توجد فروق في استخدامها وفقا لمتغير الجنس لصالح الذكور ومستوى التحصيل الدراسي لصالح منخفضي التحصيل؛ كما أثبتت النتائج أن استخدام الألعاب الإلكترونية ينعكس بدرجة جد مرتفعة على أداء الواجبات المنزلية.
كلمات مفتاحية: استخدام الألعاب الإلكترونية، الحجر الصحي، الواجبات المنزلية.

ABSTRACT:
The present study aimed to identify the level of using to electronic games and to find differences of using them according to the variable of gender and the level of academic achievement, and to know the degree of their repercussions on the performance of homework among students in the intermediate fourth year. The study sample consisted of 123 male and female students in the intermediate fourth year. Based on the study objectives and for the purpose of data collection, a questionnaire was prepared by the research and Includes 14 phrase, and it was approved after its validity and reliability were proven. The results showed that the study sample use electronic games on average level, and that there are differences in their use according to the variable of sex in favor of males and the level of school achievement in favor of those with low achievement. The results also showed that the use of electronic games has a very high degree reflection on the performance of homework.
Keywords: Using Electronic Games, Quarantine, Homework's.

1- مقدمة:

يواجه العالم تحديات كبرى أمام الحجم الكبير من الانتاجات التي برزت في ميدان التكنولوجيا، والذي أدى إلى استحداث وتطوير وسائل عدة في تحقيق الرفاهية والاستجابة للحاجات الترفيهية التي يستأنس بها كل الأفراد في أوقات فراغهم، وبشكل خاص لدى فئة الأطفال لكونهم أكثر تأثر ا بالمنتجات الثقافية، الفكرية، الترفيهية. ومن بين هذه الوسائل الترفيهية الحديثة التي لقت

- المؤلف المرسل: مليكة بكير

doi: 10.34118/ssj.v16i1.1836
http://journals.lagh-univ.dz/index.php/ssj/article/view/1836
ISSN: 1112 - 6752 | رقم الإيداع القانوني: 66 - 2006 | EISSN: 2602 - 6090

رواجا في السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية المتطورة من الناحية التقنية، والمهمة في حياة الأطفال من الناحية الوظيفية، إضافة إلى أنّها أصبحت عبارة عن ألعاب إلكترونية تشمل جميع مجالات الحياة السياسية الثقافية، والاقتصادية والتربوية والاجتماعية.

ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب الأطفال، وأصبح اللعب أسهل من السابق، بحيث جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو وغيرها، كنتيجة حتمية لطفرة المعلوماتية التّي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوفا مشهد الطفل الذّي يجلس يوم عطلته وحيدا أمام شاشة التلفاز أو جهاز الحاسب الآلي، ليقوم ببناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التّي تصنف كوسائل حديثة لتسلية وقضاء أوقاتهم.

إنّ الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة في اللّعب، بدأ يثير اهتمام المربيين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول انعكاساتها على مختلف الجوانب الشخصية والدراسية والاجتماعية للمتمدرسين. إذ أصبحت تؤثر بشكل كبير عليهم، وعلى انجازاتهم المدرسية بما فيها أداء الواجبات المنزلية التي يكلفون بإعدادها لتدعيم فهم الدروس. فالإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية قد ينعكس سلبا على مراجعة الدروس، من خلال العمل على إنجاز الواجبات المدرسية التي يكلف بها الأساتذة تلاميذهم من أجل الدعم في فهم الدروس فهما جيدا. وخاصة وأن السنة الرابعة متوسط هي السنة الأخيرة من التعليم المتوسط التي يجتاز فيها التلميذ امتحان نهائي رسمي يتوج بشهادة في نهاية المرحلة للانتقال إلى مرحلة التعليم الثانوي. كما أنه من خلال الوضع الوبائي المنتشر في العالم وفي بلادنا، قد نجد هناك تقييد في حركة التلميذ وخاصة بعد فرض الحجر الصحي، هذا قد يؤدي إلى قلة استخدام هذه الألعاب، ويجعل المتعلمين في منأى عن مشتتات الدراسة.

فمن خلال هذا المعطى النظري، تحاول الباحثة معرفة مستوى استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية في ظل أزمة كورونا، وإيجاد الفروق وفقا للجنس والتحصيل الدراسي في مستوى استخدامها، مع إبراز درجة انعكاسها على أداء الواجبات المدرسية في ظل الحجر الصحي.

2- الإشكالية:

يعتبر اللعب نشاطا حرا يلجأ إليه الأطفال للتسلية والاستمتاع بالأوقات، وأنه وسيلة تربوية ضرورية تنمو من خلالها قدرات الأطفال، وتكتشف مواهبهم. كما "يعتبر اللعب وسيطا تربويا يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة وهكذا فإن الألعاب العلمية متى أحسن تخطيطها وتنظمها والإشراف عليها تؤدي دورا فعالا في تنظيم التعلم وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه"(خليفي ومزيان، 2019، ص. 19).

واختلفت طريقة اللعب عبر العصور بحسب الإمكانيات المتوفرة، ففي عصرنا هذا تغيرت طريقة اللعب من اعتماد النمط التقليدي إلى النمط العصري المتمثل في اللعب الإلكتروني، وهذا نتيجة الثورة الصناعية والتكنولوجية التي برزت في السنوات الأخيرة، وأنتجت في إطار ذلك وسائل حديثة يتفاعل معها الفرد لتلبية حاجاته، فظهرت مجموعة كثيرة من الأجهزة الإلكترونية التّي طوّرها الإنسان، وأصبحت تشغل الأطفال والمراهقين بشكل ملحوظ للاستمتاع بها، فهذا ما جعل الألعاب التقليدية تختفي، وانتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وأصبح الطلب عليها متزايد من قبل الأطفال والمراهقين بشكل خاص على اقتناء هذه الألعاب التّي اكتسبت شهرة واسعة، وقدرة على جذب من يلعبونها، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. وقد أفادت معظم الدراسات أن نسبة كبيرة من الأطفال من كلا الجنسين يمارسون الألعاب الإلكترونية، فقد صرحت (McGonigal,2011) بأن "الأطفال الأمريكيين، يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وأنه بوصول الفرد

الأمريكي سن الحادي والعشرين (21 سنة) فإنه سيكون أمضى عشرة آلاف (10000) ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ 170 مليون أمريكي(الهدلق، 2010)، وأكدت دراسة كهينة علواش(2007) أن الأطفال يقبلون على الألعاب الالكترونية أكثر من الاقبال على مشاهدة التلفزيون" (بدر الدين،2018، ص.305-306).

وتشير هذه الأرقام وغيرها من خلال الدراسات الكثيرة التي تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية، أن هناك إقبال كبير في استخدامها، ولا يمكن منعها عن الأطفال والمراهقين، إذ أصبح أمرا واقعا لابد من تقبله، ذلك الاستخدام المعتدل لها له فوائد عديدة أشارت إليه العديد من الدراسات، ومنه ما أشار إليه الحيلة أن "اللعب الإلكتروني له دور كبير في نمو النشاط العقلي المعرفي، وله أهمية في نمو الوظائف العليا كالإدراك والتفكير والخيال والإبداع للمتعلم بدءا من أبسط الوظائف إلى أكثرها تعقيدا؛ وبالتالي يتفتح ذهن المتعلم عندما يلعب، وتنمو لديه القدرة العقلية من خلال تفاعله مع الألعاب"(عبد القادر، 2016، ص 174)، ففي دراسة حول فوائد ألعاب الفيديو النشطة من مقاربة النشاط التعليمي والبدني، أثبتت النتائج أن ألعاب الفيديو النشطة، تزيد من القدرات فيما يتعلق بالنشاط البدني والتعليمي.(Fernándezα, Campos, 2016)

ونظرا لكون الألعاب الإلكترونية نشاطات ترفيهية وتعليمية ولها فوائد كثيرة، لكنها لا تخلو من أنها تتضمن انعكاسات سلبية سواء على الجانب الصحي أو الدراسي، ذلك أن الافراط في استخدامها يشكل خطر ا على التعلم بالخصوص، فهي تلهيه وتبعده عن مزاولة نشاطاته المدرسية بشكل صحيح، وفي نفس الوقت تبعده عن أداء الواجبات المدرسية بانتظام وبشكل متقن، حيث أن الاستخدام المفرط لها من قبل الطفل وخاصة المتعلم، قد يؤثر بشكل مباشر على دراسته ومستواه المعرفي فيظهر في عزوفه عن تأدية الواجب المنزلي الذي يقدم له من قبل المعلم، والذي يعتبر عملية تقويم لأهداف الدرس ومعرفة مواطن الضعف والقوة، رغم أهميته في تحسين العملية التربوية، فإن القيام به من قبل المتعلمين يعتريه عدم الكمال، ومن بين أسباب عدم تأديتها والتي أصبحت موضوع اليوم هي الألعاب الالكترونية.

وأشارت نتائج الدراسة ماجد محمد الزيودي(2015) حول الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، 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(الزيودي، 2015، ص.15).

إن" ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي، ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، كما أن الطفل الصغير عندما يتعلق بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلباً على دراسته ومجال تفكيره، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طوال الليل وهم يلعبون يؤثر بشكل مباشر على نشاطهم في اليوم التالي"(ابن عبود وآخرون، 2020، ص.22). وتخبر(Mai, 2010) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل

الدراسي، ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم"(الهدلق، 2010).

وقد أسفرت الدراسة التي أجراها الباحث عباس سبتي على نتائج هامة تمثلت في سرحان الطلبة والتفكير بهذه الألعاب وهم في الصف الدراسي بنسبة 35.3% ، وتأجيل حل الواجبات المنزلية من أجل ممارسة هذه الألعاب بنسبة 48 % ، وتفضيل ممارسة الألعاب على عملية المراجعة والاستذكار بنسبة 49% ، وانخفاض درجات المواد الدراسية بسبب ممارسة هذه الألعاب بنسبة51.2 %، وتفضيل اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي بنسبة 63.1% ، والاضطرار إلى أخذ الدروس الخصوصية بسبب انخفاض المستوى التعليمي للطلبة 41 % (بوبيدي وآخرون، 2019، ص.16).

من خلال نتائج الدراسات السابقة يتبين أن استخدام الألعاب الإلكترونية يؤثر على الأدائي الدراسي وبالأخص على إنجاز الواجبات المنزلية التي يكلفون بها، ذلك يدفع بالتلميذ إلى إهمالها بسبب تفضيل اللعب على إنجازها. فهو لا يدرك أهميتها في تحقيق الاستيعاب الجيد وتحسين المستوى العلمي. هذا ما أكددته مختلف الدراسات العلمية على أن للواجبات المنزلية أهمية كبرى في نمو التلميذ وتقدمه إذا نظم استخدامها وأحسن القيام بها، حيث تعود بالنفع الكبير على التلميذ والعملية التعلمية بشكل عام. إذ وجد في دراسة قام بها ولبرغ أنه هناك تأثيرا إيجابيا مرتفعا للواجبات المنزلية على التحصيل الدراسي للتلميذ، خصوصا إذا صححها المدرس وعلق عليها.(معدي، 1991، ص .128)

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية أصبح في متناول الجميع من كبار وصغار، وعند كلا الجنسين من ذكور وإناث، حيث أظهرت إحدى الدراسات وجود فروق بين الجنسين في الإدمان على استخدام الألعاب الالكترونية وكانت نسبة الغالبة لذكور فهم دائمي الاستخدام مقارنة بالبنات اللاتي يستخدمن الألعاب الالكترونية بمستوى متوسط أو قريب من المتوسط لم يصل إلى مرحلة الإدمان عكس الذكور، وأن الجنس الغالب في استخدام الألعاب الالكترونية هم الذكور وأغلب مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية وأغلبيتهم يلعبون ألعاب القتال والمغامرة.(قويدر،2012)، كما بينت دراسة داونز 34-21 ,2002 (Downes) وجود فروق بين الجنسين ،حيث أن الذكور يمضون وقت اً أطول في ألعاب الكمبيوتر، بينما تمضي الإناث معظم الوقت على الإنترنت واستخدام البريد الإلكتروني.(علون وآخرون، 2018، ص. 7)

زيادة على ذلك، فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية لم تعد تقتصر على فئة دون أخرى بل شملت جميع الفئات بما فيها الفئة المتعلمة التي يتباين فيها مستوى ممارستها من حيث الافراط أو اللاإفراط بين المتعلمين ذوي المستوى المرتفع في التحصيل الدراسي وآخرون ذوي المستوى المنخفض، ولم تبرز أي دراسة حسب علم الباحثة وجود فروق بين هاتين الفئتين في درجة استخدامها للألعاب الإلكترونية.

ومع انتشار وباء كورونا وفرض قوانين الحجر الصحي، أصبح اللعب في أماكن خارج البيت غير ممكن اتقاء من الإصابة بالعدوى، وحماية من استفحال الظاهرة، وتقلصت حركة الأطفال والمراهقين بشكل كبير في استخدام الألعاب الإلكترونية في مقاهي الأنترنت، مما جعل أكثرهم يلجؤون إلى استخدامها في البيت، وهذا قد يؤدي بالمتعلمين إلى عدم الاهتمام بدراستهم. وخاصة وأن عينة الدراسة المتمثلة في التلاميذ المقبلين على امتحان شهادة التعليم المتوسط، حيث أن الإدمان على استخدام الألعاب الإلكترونية يشكل خطر كبير على دراستهم ومستقبلهم العلمي، إذ أن هذه الألعاب قد تنعكس سلبا وبدرجة كبيرة على المردود الدراسي الناتج عن الإهمال واللاهتمام لأداء الواجبات المنزلية التي تعتبر عونا لهم في فهم الدروس وتوضيحها، وفي نفس الوقت تقوية لتعلماتهم وتغذية راجعة لهم لدعم مكتسباتهم، خاصة في هذا المستوى الدراسي الذي لابد من التحضير الجيد لاجتياز الامتحان على أحسن ما يرام لتحقيق النجاح بالمستوى الأعلى.

وبناء على ذلك تحاول الباحثة معرفة مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية، وإيجاد الفروق وفق الجنس ومستوى التحصيل الدراسي، ودرجة انعكاس هذا الاستخدام على أداء الواجبات المنزلية. وبناء على هذا الطرح تضع الباحثة مجموعة التساؤلات موضحة كالتالي:

1. ما مستوى استخدام أفراد عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية في ظل أزمة كورونا؟.
2. هل توجد فروق في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير الجنس؟.
3. هل توجد فروق في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة وفقا لمستوى التحصيل الدراسي(المنخفض، المرتفع؟.
4. ما درجة انعكاس استخدام الألعاب الإلكترونية على أداء الواجب المنزلي لدى أفراد عينة الدراسة؟

2- فرضيات الدراسة:

1. يستخدم أفراد عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية في ظل أزمة كورونا بمستوى مرتفع.
2. توجد فروق في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير الجنس.
3. توجد فروق في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية بين أفراد عينة الدراسة وفقا لمستوى التحصيل الدراسي(المنخفض، المرتفع).
4. ينعكس استخدام الألعاب الإلكترونية على أداء الواجب المنزلي لدى أفراد عينة الدراسة بدرجة مرتفعة.

3- أهمية الدراسة:

تتجلى أهمية هذه الدراسة في النقاط التالية:

- تشهد السنوات الأخيرة تفاقم وتزايد استعمال الألعاب الإلكترونية، خاصة عند الأطفال والمراهقين ومدى انعكاساتها على المستخدم. مما يستدعي دور المربين وأصحاب القرار في كيفية مواجهة الظاهرة من خلال التعاون المشترك في توعية الجيل الصاعد بأهمية النجاح الدراسي وأهمية المعرفة في حياة الانسان من أجل تنمية الدافعية نحو التعلم.
- تساهم هذه الدراسة في وضع خطط واستراتيجيات مستقبلية لمواجهة أي تعارض فكري مجتمعي، وكذلك لإيجاد حلول لمشكلات مطروحة على مستوى السلوك.
- دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك كانعكاسات الألعاب الإلكترونية على أداء الواجبات المنزلية، يمكن من التحكم أكثر في الظاهرة، ممّا يساعد في التخفيف من حدتها وتوسيع انتشارها وتكشف أثرها على فكر التلاميذ.
- يمكن من خلال هذه الدراسة وضع التدابير اللازمة في مواجهة ظاهر الإدمان والإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية بتوفير فضاءات علمية مغايرة وجاذبة تساعد على بلورة الفكر وتنمية القدرات والمواهب وتشجيع الابداع ...الخ.

4- أهداف الدراسة:

لا يخلو أي بحث علمي من أهداف محددة، ومنه فإن الدراسة الحالية تسعى إلى تحقيق الأهداف التالية:

- معرفة مستوى استخدام أفراد عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية في ظل أزمة كورونا.
- الكشف عن الفروق في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير الجنس.
- الكشف عن الفروق في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية بين أفراد عينة الدراسة وفقا لمستوى التحصيل الدراسي (المنخفض، المرتفع).

- معرفة درجة انعكاس استخدام الألعاب الإلكترونية على أداء الواجب المنزلي لدى أفراد عينة الدراسة.

5- تحديد مفاهيم الدراسة:

فيما يلي بعض التعريفات لمجموعة من المصطلحات الواردة في هذه الدراسة:

5-1- استخدام الألعاب الإلكترونية:Electronic games

يعرف اللعب حسب ما ورد في لسان العرب للابن منظور ضد الجِّد ونقول لعب، يلعب، لعبًا و تلعبًا وتلعب. أما اصطلاحا فهو ذلك النشاط الحر الذّي يمارس لذاته وهناك وصف تعريفي: "عملية ديناميكية تعبر عن حاجات الفرد المتماثلة وهو سلوك طوعي ذاتي اختياري الدافع أو التعليمي تكييفي يوافق النفس أو خارجي لدفع أحيانا، ويعتبر وسيلة الكبار لكشف عالم الطفل لتعرف علو ذاته وعلو عالمه .(حواشين وحواشين، 2002، ص.185)

فاللعب هو كل نشاط جسمي، أو فكرى، يُبادر إليه؛ تحقيقًا للتسلية، والترفيه، والتنفيس عن طاقة الجسم، وهو في الحقيقة نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف إلى التسلية.

أما الألعاب الإلكترونية فهي ألعاب ترويحية أو تعليمية تُقَدَّم من خلال جهاز إلكتروني، يتنافس فيها الأطفال للحصول على بعض النقاط، وتمتاز غالبًا باستخدام المؤثرات الصوتية، والبصرية، والتركيز على إحراز النقاط، أو إتمام المهمة؛ تحقيقًا لأهداف ما في إطار قواعد محددة مسبقًا، معتمدة في الأساس على مبدأي المنافسة، والإثارة (إبراهيم، 2021، ص.159)

وهي نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التّي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التّي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات، ووسائل الإخراج بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، (أزرار التشغيل، عصى القيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السياق، الفأرة... إلى غير ذلك من الأدوات) برنامج اللعب، المخرجات الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظرات الإلكترونية. (نمرود، 2008، ص.14)

وفي تعريف آخر فالألعاب الإلكترونية هي "نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) أو على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحد للإمكانات العقلية، أو تحد لاستخدام اليد مع العين(التآزر البصري/ الحركي) ويكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية"(ابراهيم، 2016، ص.8).

وكذلك تعرف على أنها "مجموعة من الألعاب والمواد التعليمية التي يتم اعدادها وبرمجتها بواسطة الكمبيوتر من اجل تعلمه وتعتمد في اعدادها على نظرية سكنر المنبه على مبدأ الاستجابة والتعزيز حيث تركز هذه النظرية على أهمية الاستجابة من المتعلم بتعزيز إيجابي من قبل المعلم أو المبرمج"(علون وآخرون، 2018، ص. 4).

كما تعرف الألعاب الإلكترونية على أنها "هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والأنترنت والتلفاز والفيديو، والهواتف النقالة"(قدي، 2018، ص.165).

التعريف الإجرائي لاستخدام الألعاب الإلكترونية:

هو الرغبة في استعمال الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها المتوفرة في بيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة. ويتحدد مفهوم استخدام الألعاب الإلكترونية بمجموع الدرجات التي يحصل عليها أفراد عينة الدراسة في الاستبيان المعد لذلك الغرض وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنيت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة...الخ.

2-5- الحجر الصحي:Quarantine

الحجر الصحي هو "تدخل شائع الاستخدام أثناء تفشي الأمراض المعدية. وهو أحد الجوانب الرئيسية للسيطرة على العدوى أثناء جائحة كوفيد-19. ويتم تنفيذ عادة تدابير للحد من انتقال المرض. حيث أظهرت الأبحاث المكثفة أن الحجر الصحي مهم في تقليل عدد الأشخاص المصابين وعدد الوفيات"(Wang α Wang, 2020).

وفي تعريف آخر فالحجر الصحي هو "تدبير احترازي يقتضي منع اختلاط مرضى الأمراض المعدية بجمهور الأصحاء"(العيدية، 2010، ص.76).

وتعرفه الباحثة بأنه التدخل الاحترازي بفرض التباعد بين الأشخاص المصابين بالداء وغير المصابين لمنع الاصابة بالعدوى والتقليل من انتشار الوباء.

3-5- الواجبات المنزلية: Homework's

أورد الباحثون تعريفات مختلفة للواجبات المنزلية وهي ان اختلفت في ظاهرها إلا أنها تدور حول فكرة واحدة وهي النشاطات التي تعطى للطلبة لكي يمارسونها خارج وقت الحصة الصفية مثل التمارين والمسائل أو البحوث أو ورقات عمل، وبما يتناسب مع طبيعة المادة التعليمية والمرحلة العمرية للمتعلم وتهدف إلى تحقيق أهداف تدريسية محددة. فقد عرفها أبي حويج(2000) على أنها الفعالية التعليمية التي يقوم بها المعلمون وذلك بتوجيه الطلاب للقيام بها خارج الصف من أجل مساعدتهم في تحديد الأهداف المراد تحقيقها، سواء من الدرس السابق أو الدرس اللاحق.(عبد المحسن، 2005)

وهي ذلك الجزء الأخير من عناصر الخطة اليومية، إلاّ أنّه يعد أهم أجزائها ينجزه المتعلم عادة بعد حصص الدروس الاعتيادية، ولا تتحقق بصورة مقبولة من خلال الأنشطة الصفية، أو كل ما يسند للطالب عمله خارج الصف من حفظ أو تحضير ،أو مراجعة أو حل للتمرينات أو بحوث أو تلخيص جزء من كتاب يحدده له المعلم حسب طبيعة المادة والمرحلة العمرية . وتنقسم الواجبات المدرسية إلى ثلاثة أنواع كالتالي:

- واجبات بيتية سابقة: يقصد بها مراجعة الخبرات التعليمية السابقة لمفاهيم ونظريات وعمليات والهدف منها عدم نسيان الطالب لها، تعطى دوريا أو قبل الدرس المتعلق به.
- واجبات بيتية لتنمية الخبرات الجديدة: تعطى بعد الدرس الجديد.
- واجبات بيتية لتنمية خبرات تعليمية محددة ومعينة: لتنمية الإبداع والابتكار للطالب المتفوق وتنمية مهارة ولعلاج خبرة تعليمية للطلاب الضعاف .(محسن والفتلاوي،2004)

التعريف الإجرائي للواجبات المدرسية: هي من مجموعة من أسئلة تعليمية التي يكلف بها المتعلم من قبل المدرس أو المدرسة لحلها كواجب بيتي، وهي تتمثل البؤرة المهمة في المادة الدراسية التي تعلمها المتعلم في الصف الدراسي، وتهدف إلى تعزيز تعلمه المدرسي. ويتحدد مفهوم الواجبات المدرسية بمجموع الدرجات التي يحصل عليها أفراد عينة الدراسة في الاستبيان المقدم لتحقيق أهداف الدراسة.

6- الجانب الميداني:

1-6- منهج الدراسة:

اعتمدت الباحثة في إجراء الدراسة الحالية على المنهج الوصفي التحليلي، وحسب شفيق محمد (1998) هو المنهج أكثر استخداما في المجالات الاجتماعية والتربوية والنّفسية، حيث يزود الباحث بمعلومات حقيقية عن الوضع الراهن للظاهرة المدروسة، والدراسات الوصفية لا تقف عند مجرد جمع بيانات وتحليلها وتفسيرها للاستخلاص دلالاتها وتحديد بالصورة التّي عليها كميا وكيفيا بهدف الوصول إلى نتائج نهائية يمكن تعميمها(شفيق، 1998، ص. 108).

2-6- حدود الدراسة:

- الحدود البشرية: تقتصر الدراسة على عينة من التلاميذ السنة الرابعة.
- الحدود الزمانية: تم تطبيق الدراسة خلال شهر أفريل وماي من سنة 2021.
- الحدود المكانية: أجريت الدراسة الميدانية في كل من متوسطة تيقزايت ميلود ومتوسطة بن خيرة عبد الله بولاية تيبازة.

3-6- مجتمع الدراسة:

هو المجتمع الاحصائي الذي تستاق منه عينة الدراسة، حيث يتمثل في تلاميذ السنة الرابعة متوسط الذي بلغ عددهم 275 تلميذ وتلميذة، منهم 157 تلميذ وتلميذة من متوسطة تيقزايت ميلود و118 م تلميذ وتلميذة من متوسطة بن خيرة عبد الله.

4-6- عينة الدراسة:

تتكون العينة في الدراسة الحالية من تلاميذ السنة الرابعة المقبلين على امتحان شهادة التعليم المتوسط بحيث طبقنا على 123 فرد من أفراد العينة منهم 59 تلميذ و64 تلميذة، وكذلك تم اختيار تلاميذ ذوي التحصيل المرتفع وعددهم 52 وذوي التحصيل الدراسي المنخفض عددهم 71 تلميذ وتلميذة، وقد تم اختيار العينة بطريقة قصدية.

5-6- أدوات الدراسة:

لغرض جمع البيانات حول الدراسة، تم بناء استبيان يتكون من بعدين:

- البعد الأول: متعلق باستخدام ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويتضمن الأرقام التالية: 1، 2، 3، 4.
- البعد الثاني انعكاسات الألعاب الإلكترونية على أداء الواجب المدرسي، ويتضمن الأرقام التالية: 5، 6، 7، 8، 9، 10، 11، 12، 13، 14.

وتم تحديد 5 بدائل وهي: موافق جدا، موافق، لا أدري، معارض، معارض جدا: وتعطي الدرجات التالية :5،4،3،2،1

* خطوات بناء الاستبيان: قامت الباحثة بدراسة استطلاعية على عينة متكونة من 100 تلميذ وتلميذة بهدف التحقق من صلاحية الاستبيان التي تم بناؤه بعد الاطلاع على مجموعة من الدراسات السابقة، وبعض الاستبيانات والمقاييس، وتم إتباع الخطوات التالية:

- الاطلاع على الدراسات التّي تناولت موضوع استخدام الألعاب الإلكترونية بصفة عامة، وانعكاساتها على أداء الواجب المدرسي بصفة خاصة.
- إعداد الصورة الأولية للاستبيان.
- تحكيم الاستبيان من قبل أساتذة التخصص.

- صياغة عبارات الاستبيان وفقا لأبعادها من خلال مراعاة درجة الوضوح، ومدى تمثيلها للبعد الذّي تصفه بشكل واضح، وملائمة البدائل.
- التحقق من صدق وثبات أداة الدراسة.
- إعداد الصورة النهائية للاستبيان، وذلك من خلال أخذ بعين الاعتبار تصحيحات الأساتذة، وخاصة في العبارة رقم(4، 6، 8، 9).
- التطبيق النهائي للعينة الأساسية

* الخصائص السيكومترية للاستبيان: لجأت الباحثة إلى حساب الخصائص السيكومترية للاستبيان بالشكل التالي:

أولا- تقدير معامل ثبات الاستبيان:

لقياس مدى ثبات أداة الدراسة (الاستبيان) استخدمنا معامل ألفا كرونباخ باستعانة الحزمة الإحصائية spss للتأكد من الثبات على عينة الدراسة، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول 1. يمثل حساب ثبات الاستبيان بطريقة ألفا كرونباخ

الأبعاد	عدد العبارات	ثبات البعد
استخدام الألعاب الالكترونية	04	0.81
انعكاسات الألعاب الالكترونية على أداء الواجب المنزلي	10	0.87
الثبات العام للاستبيان	14	0.91

يتضح من خلال الجدول أن قيمة ألفا كرونباخ للاستبيان هي 0.91، وهي تدل على مستوى مرتفع للثبات، وأيضا كل الأبعاد لها قيمة ألفا كرونباخ مرتفعة ففي البعد الأول قدرت بـ 0.81 وفي البعد الثاني قدرت بـ 0.87. وهي قيم مقبولة للثبات، ومنه فان هذا الاستبيان يتمتع بدرجة مرتفعة من الثبات وبالتالي يصلح لاعتماده في الدراسة.

ثانيا- صدق الاتساق الداخلي:

قد جرى التحقق من صدق الاتساق الداخلي للاستبيان بحساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات كل عبارة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه البعراة، وبين الأبعاد والدرجة الكلية، وذلك باستخدام الحزمة الإحصائية spss. والجداول التالية توضح ذلك:

أ- بعد استخدام الألعاب الالكترونية:

جدول 2. يبين معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للبعد1

العبارات	قيمة الارتباط	قيمة الدلالة الإحصائية	مستوى الدلالة
العبارة 1	0.79	0.00	دال عند 0.01
العبارة 2	0.3	0.00	دال عند 0.01
العبارة 3	0.90	0.00	دال عند 0.01
العبارة 4	0.65	0.00	دال عند 0.01

من نتائج الجدول السابق نجد أن معاملات الارتباط بيرسون بين عبارات بعد ممارسة الألعاب الالكترونية والدرجة الكلية للبعد دالة إحصائيا عند مستوى دلالة 0.01، وبهذا العبارات متسقة داخليا مع البعد الذي تنتمي إليه، إذن هناك صدق اتساق داخلي لفقرات بعد استخدام الألعاب الالكترونية.

ب- بعد انعكاسات الألعاب الالكترونية على أداء الواجب المدرسي:

جدول 3. معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للبعد 2

العبارات	قيمة الارتباط	قيمة الدلالة الإحصائية	مستوى الدلالة
العبارة 5	0.78	0.00	دال عند 0.01
العبارة 6	0.66	0.00	دال عند 0.01
العبارة 7	0.49	0.00	دال عند 0.01
العبارة 8	0.74	0.00	دال عند 0.01
العبارة 9	0.51	0.00	دال عند 0.01
العبارة 10	0.79	0.00	دال عند 0.01
العبارة 11	0.81	0.00	دال عند 0.01
العبارة 12	0.85	0.00	دال عند 0.01
العبارة 13	0.69	0.00	دال عند 0.01
العبارة 14	0.44	0.00	دال عند 0.01

من خلال نتائج الجدول أعلاه، نجد أن معاملات الارتباط بيرسون بين عبارات بعد انعكاسات الألعاب الالكترونية على أداء الواجب المدرسي والدرجة الكلية للبعد دالة إحصائيا عند مستوى دلالة 0.01، وبهذا العبارات متسقة داخليا مع البعد الذي تنتمي إليه، إذا هناك صدق اتساق داخلي لفقرات بعد انعكاسات الألعاب الالكترونية على أداء الواجب المنزلي.

ج.ارتباط الأبعاد بالدرجة الكلية:

جدول 4. يوضح ارتباط البعد بالدرجة الكلية للاستبيان

الأبعاد	قيمة الارتباط	مستوى الدلالة
استخدام الألعاب الالكترونية	0.90	دال عند 0.01
انعكاسات الألعاب الالكترونية على أداء الواجب المنزلي	0.98	دال عند 0.01

من خلال الجدول كل الأبعاد مرتبطة مع الدرجة الكلية للاستبيان عند مستوى دلالة 0.01، وهو ارتباط قوي ودال. وبالتالي متسقة داخليا مع الاستبيان، إذن هناك صدق اتساق داخلي للاستبيان.

ومنه فقيمة الارتباط للبعد الأول مع الدرجة الكلية هي 0.90، وقيمة الارتباط للبعد الثاني مع الدرجة الكلية هي 0.9، مما يبين تمتع الاستبيان بصدق الاتساق الداخلي، ومنه فهو يصلح للدراسة.

6-6- أساليب المعالجة الاحصائية:

باعتبار الدراسة الحالية هي دراسة وصفية تهدف إلى تحديد انعكاسات الألعاب الالكترونية على أداء الواجب المدرسي فلابد لنا من استخدام طرق إحصائية لتحقيق ذلك، فتم معالجة هذه المعطيات بواسطة برنامج spss اعتمادا على الوسائل التالية :

- التكرارات.
- المتوسطات الحسابية.
- معامل الارتباط لحساب الصدق.
- معامل الثبات ألفا كرونباخ.
- اختبار "ت" لعينتين مستقلتين.

7- نتائج الدراسة:

7-1- عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الأولى:

تنص الفرضية على أنه: يستخدم أفراد عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية في ظل أزمة كورونا بمستوى مرتفع.

وللتحقق من هذه الفرضية قامت الباحثة بمايلي:

- تحديد المجالات (منخفض جدا- منخفض – متوسط – مرتفع- مرتفع جدا): وذلك بتطبيق المعادلة التالية:

الحد الأعلى –الحد الأدنى أي: (عدد البنود ×البديل الأكبر وزن) - (عدد البنود × البديل الأقل وزن)

عدد المجالات عدد المجالات

$$\frac{(5 \times 4) - (1 \times 4)}{5} = 5.22$$

طول الفئة أو المجال هو : 5.22 وعليه يتم تقسيم المجالات كالتالي:

[1- 5.22]منخفض جدا، [5.23-10.44]منخفض، [10.45-15.67]متوسط، [15.68 -20.89] مرتفع، [20.90 -26.12] جد مرتفع. وبحساب المتوسط الحسابي للبنود ككل نجد:

جدول 5. يوضح حساب المتوسط الحسابي للاستبيان

الاستبيان	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الدرجة الكلية	123	14.30	4.03

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن المتوسط الحسابي قدر بـ (14.30) ينتمي للمجال [10.45-15.67]، ما يعني بأن المستوى متوسط. وهذا يؤكد على أن أفراد عينة الدراسة يستخدمون الألعاب الإلكترونية في ظل أزمة كورونا بمستوى متوسط.

وتأتي هذه النتائج مع ما أشارت إليه إحدى الدراسات، أن هناك استخدام الألعاب الإلكترونية لكن بمستوى متوسط أو قريب من المتوسط لم يصل إلى مرحلة الإدمان عكس الذكور هذا ما تبنته(قويدر ، 2012).

وتأتي كذلك هذه النتائج مع ما نفته دراسة (سعادو هناء، بن مرزوق نوال،2016/2015، ص124)، بحيث أن معظم أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية يوميا وهذا بنسبة 34% من المجموع الكلي الإفراد العينة، ثم تليها 16 حالة من بين الذين يمارسون الألعاب في عطل الأسبوع قدرت نسبتهم بـ32% من المجموع الكلي للعينة، ثم تأتي نسبة 34% من المجموع العينة الذين يستعملون الألعاب الالكترونية في العطل المدرسية. وفي الأخير تأتي نسبة الأطفال الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية مرة واحدة في الشهر بنسبة 10%.

إلى جانب ما نفته دراسة (مريم قويدر،2012) أن فئة كبيرة من الأطفال والمراهقين يمارسون الألعاب الالكترونية بشكل دائم ومستمر، وهذا مؤشر حقيقي على أن اللعب وسيلة إقبال من قبل الأطفال والمراهقين، وأصبحت تأخذ حيزا كبيرا من أوقاتهم، وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم. ولم يكن غريبا أن ينجذب المراهقون لمثل هذه الألعاب جراء الفراغ العاطفي والترابط الأسري الذي بات يتسم بالفتور، إن لم نقل منعدم تماما.

ويمكن تفسير النتيجة المتوصل إليها على أن تلاميذ السنة الرابعة متوسط يستعدون للامتحان الرسمي في نهاية السنة الدراسية، مما يجعلهم يمارسون هذا النوع من اللعب بصفة قليلة كفرصة للهروب من الضغوط العائلية والدراسية، وفي تشغيل أوقات الفراغ لديهم من أجل تجديد الطاقة، وخاصة وأن الوضع الصحي الذي تعيشه البلاد مع انتشار الوباء والذي فرض الحجر الصحي، مع تقييد مختلف النشاطات للتلميذ، لم يكن لهذه الألعاب الإلكترونية بالنسبة لهم المتنفس الوحيد للهروب من ضغط

المراجعة والتحضير للامتحان. كما أن القيود المفروضة من جراء الحجر الصحي منعت من التنقل إلى الأماكن العمومية، أين تكثر فيها ممارسات لهذه الألعاب التي ينشغل بها الأطفال والتلاميذ في كل الأوقات خاصة في مقاهي الأنترنت. وقد يكون مرتبط بالوضع المادي والاجتماعي لأفراد العينة وأسرهم، نظرا لوجود فروق مادية اجتماعية بين الأسر الجزائرية فبعض الأسر لا تستطيع تأمين اللعب الإلكتروني لأبنائها.

7-2- عرض وتحليل وتفسير نتائج الفرضية الثانية:

تنص الفرضية الثانية على أنه: توجد فروق في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغير الجنس.

وللتحقق من هذه الفرضية، قامت الباحثة باستخدام اختبار ت لعينتين مستقلتين من أجل المقارنة بين درجات الذكور والإناث الاستبيان وجاءت على النتائج كما يلي:

جدول 6. نتائج اختبار'ت' للمقارنة بين متوسطي درجات الذكوروالإناث على الاستبيان

العينة	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة اختبار "ت" المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة الإحصائية
ذكور	59	15.23	3.83	2.52	121	دال
إناث	64	13.43	4.04			0.000

من خلال الجدول أعلاه، يتضح أن عينة الدراسة قدرت بـ: 123 تلميذاً وتلميذةً، 59 منهم ذكور بلغ المتوسط الحسابي لدرجاتهم على الاستبيان: 15.23 بانحراف معياري قدره: 3.83. كما قدر عدد الإناث بـ: 64 أيضا وبلغ المتوسط الحسابي لدرجاتهم على الاستبيان: 13.43 بانحراف معياري قدره: 4.04، وهو أكبر من الانحراف المعياري الخاص بأقرانهم الذكور. وقدرت قيمة اختبار "ت" المحسوبة لعينتين مستقلتين متجانستين بـ: 2.52 بدرجات حرية 121، وهي دالة عند مستوى دلالة 0.05 أي بنسبة تأكد (95 %) واحتمال خطأ (5 %). وبناء على هذه القيم يمكن التأكيد على أنه توجد فروق بين التلاميذ الذكور والإناث في مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لصالح الذكور. ومنه تحققت الفرضية الثانية.

وقد أيدت هذه النتيجة دراسة (سعاد هناء، مرزاق نوال :2016/2015) أن نسبة الذكور الذين يستعملون الألعاب الالكترونية لأكثر من ساعتين هي 83.33٪ وهي أكثر من نسبة الإناث التي بلغت 16.66٪. كما بينت دراسة داونز(-21 ,2002 34 Downes) وجود فروق بين الجنسين ،حيث أن الذكور يمضون وقتا أطول في ألعاب الكمبيوتر، بينما تمضي الإناث معظم الوقت على الإنترنت واستخدام البريد الإلكتروني.

ويمكن إرجاع ذلك إلى أن الذكور يفضلون هذا النوع من الألعاب لشغل أوقاتهم، وليس لهم اهتمامات أخرى خاصة في ظل الوباء المنتشر، على عكس الإناث الذين يمارسن بصفة قليلة الألعاب الإلكترونية، نظرا لوجود اهتمامات أخرى كالقيام بالأنشطة المنزلية المختلفة كمساعدة الأم في شؤون البيت والاهتمام بالدراسة.

7-3- عرض وتحليل وتفسير الفرضية الثالثة:

توجد فروق في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية بين أفراد عينة الدراسة ذوي التحصيل المنخفض وذوي التحصيل المرتفع.

وللتحقق من هذه الفرضية قامت الباحثة باستخدام اختبار ت لعينتين مستقلتين من أجل المقارنة بين درجات التلاميذ ذوي التخصيل المنخفض والتحصيل المرتفع. وجاءت على النتائج كما يلي:

جدول 7. نتائج اختبار'ت' للمقارنة بين متوسطي درجات تلاميذ وفق متغير التحصيل الدراسي

العينة	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة اختبار "ت" المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة الإحصائية
ذوي التحصيل المنخفض	71	15.36	3.41	3.58	121	دال 0.000
ذوي التحصيل المرتفع	52	12.84	4.37			

من خلال الجدول أعلاه يتضح أن عينة الدراسة قدرت بـ: 123 تلميذاً وتلميذةً، 71 منهم ذوي التحصيل المنخفض، بلغ المتوسط الحسابي لدرجاتهم على الاستبيان: 15.36 بانحراف معياري قدره: 3.41. كما قدر عدد التلاميذ ذوي التحصيل المرتفع بـ: 52 أيضا، وبلغ المتوسط الحسابي لدرجاتهم على الاستبيان: 12.84 بانحراف معياري قدره: 3.58، وهو أكبر من الانحراف المعياري الخاص بأقرانهم ذوي التحصيل المنخفض. وقدرت قيمة اختبار "ت" المحسوبة لعينتين مستقلتين متجانستين بـ: 2.75 بدرجات حرية 121، وهي دالة عند مستوى دلالة 0.05 أي بنسبة تأكد (95 %) واحتمال خطأ (5 %). وبناء على هذه القيم، يمكن التأكيد على أنه توجد فروق بين التلاميذ ذوي التحصيل المنخفض، وذوي التحصيل المرتفع في مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لصالح ذوي التحصيل المنخفض. ومنه تحققت الفرضية الثالثة.

وتؤكد النتيجة على أن التلاميذ ذوي التحصيل المنخفض يمارسون الألعاب الإلكترونية بصفة مستمرة لقتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذي يعاني منه الكثير خاصة المراهقين، وهروبهم من مشاكل البيت، أو الواجبات المنزلية، وعدم توفير المدرسة لنشاطات ترفيهية في حالة العودة إلى مقاعد الدراسة بعد رفع الحجر الصحي، مما يشغلهم عن دراستهم والعزوف عن مراجعة الدروس، وأداء الواجبات المدرسية وبالتالي يقلل من تحسين المستوى الدراسي، مقارنة بأقرانهم ذوي التحصيل المرتفع الذين يثابرون ويجتهدون في العمل الدراسي، ويخططون للنجاح في الامتحان الرسمي لتحقيق طموحاتهم في المستقبل، ويستغلون فترات الراحة لممارسة الألعاب الإلكترونية من أجل التنفيس عن المتاعب والضغوط الدراسية واليومية.

7-4- عرض وتحليل وتفسير الفرضية الرابعة:

تنص هذه الفرضية على أنه ينعكس استخدام الألعاب الإلكترونية على أداء الواجب المنزلي بدرجة مرتفعة لدى أفراد عينة الدراسة.

وللتحقق من هذه الفرضية قامت الباحثة بمايلي:

- تحديد المجالات (منخفض جدا- منخفض – متوسط – مرتفع- مرتفع جدا): وذلك بتطبيق المعادلة التالية:

الحد الأعلى –الحد الأدنى أي: (عدد البنود ×البديل الأكبر وزن)- (عدد البنود × البديل الأقل وزن)

عدد المجالات عدد المجالات

$$\frac{(14 \times 5) - (14 \times 1)}{5} = \frac{(70\text{-}14)}{5} = 6.66$$

طول الفئة أو المجال هو : 6.66 وعليه يتم تقسيم المجالات كتالي:

[1- 11.22] منخفض جدا، [11.23-22.44] منخفض، [22.45-33.67] متوسط، [33.68 -44.90] مرتفع، [44.91 - 56.13] مرتفع جدا. وبحساب المتوسط الحسابي للبنود ككل نجد:

جدول 8. يوضح حساب المتوسط الحسابي للاستبيان

الاستبيان	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الدرجة الكلية	34	48.47	12.31

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن المتوسط الحسابي قدر بـ(14.30) ينتمي للمجال [44.91 -56.13]، ما يعني بأن المستوى جد مرتفع. وهذا يدل على صحة الفرضية، وهذا يؤكد على أن استخدام الألعاب الإلكترونية ينعكس بدرجة مرتفعة على أداء الواجب المنزلي لدى أفراد عينة الدراسة. وهذا ما أثبتته دراسة الباحث عباس على تأجيل حل الواجبات المنزلية من أجل ممارسة هذه الألعاب بنسبة 48 %(بوبيدي وآخرون، 2019، ص.16).

ويمكن إرجاع ذلك إلى ما أشار كالفرت وإستانيو وبوند(Calvert ,Staiano,and Bond,2013) أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار أكاديمية، فمثلا إن ممارسة هذه الألعاب تؤثر على التحصيل الدراسي سلبا، وتؤدي إلى اضطرابات في التعلم، وإلى إهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي. وإن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على نطاق تفكيره ودراسته. كما أن الأطفال والمراهقين الذين يسهرون طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية، يؤثر على أدائهم في اليوم التالي بشكل مباشر، مما يجعل من الصعب على اللاعبين الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلمون للنوم في الحصص المدرسية، بدلا من أن يصغوا للمعلم.

8- الخاتمة:

رغم كون الألعاب الإلكترونية أحد الاهتمامات الكبرى للجيل الحالي، وأكثر الظواهر تأثيرا على الأطفال والمراهقين من حيث درجة ممارستها، ومن حيث درجة انعكاسها على الجوانب النفسية، الجسدية، الاجتماعية والتربوية، وهذه الأخيرة تشكل مشكلة تعوق النمو المعرفي بالشكل الطبيعي للممارس لهذه الألعاب. ومن خلال ما توصلت إليه نتائج الدراسة، يتبين أن استخدام الألعاب الإلكترونية لم يكن بالمستوى المرتفع، بل بدرجة متوسطة بسبب مشكلة الحجر الصحي الذي فرض على الجميع للحد من انتشار الوباء، وبالتالي قد نجد معظم الذين كانوا يمارسون الألعاب الإلكترونية قبل الحجر الصحي، وفي مقاهي الانترنت لم يعودوا يستخدمونها لانعدامها في بيوتهم أو لقلة الوسائل التي تسمح لهم في الممارسة المفرطة. كما أسفرت النتائج على وجود اختلاف بين الممارسين للألعاب الإلكترونية وفق متغير الجنس والمستوى التحصيلي الذي بين أن ذوي التحصيل المنخفض أكثر استخداما لها مما قد تكون سببا في هذا الانخفاض التحصيلي والتدني الدراسي. وهذا يؤكد على أنها تشكل خطرا كبيرا على تلاميذ المتمدرسين بحيث تنعكس بشكل مباشر على قدراتهم العقلية والمعرفية وتحصيلهم الدراسي وخاصة على أداء الواجبات المدرسية التي يكلف بها التلاميذ بعد كل درس تدعيما وتعزيزا للفهم الأكثر، والاستيعاب الجيد للدروس، فكلما أفرط المتمدرس في استخدام هذه الألعاب أبعدته عن الاهتمام الدراسي، وعن أداء الواجب المنزلي، وهذا ما قد يؤدي به إلى الإخفاق والفشل في دراسته، وبناء على ما وصلت إليه الدراسة الحالية، تقترح الباحثة مجموعة من التوصيات، أهمها:

- ضرورة حرص ومراقبة الوالدين لأبنائهم على أخذ قسط كبير من أوقاتهم في أداء واجباتهم المدرسية بدل ممارستهم لألعاب الإلكترونية في كل وقت، وتنظيم جلسات حوارية للتعريف بمدى خطورتها من أجل الحد من هذه الظاهرة.
- تفعيل دور الإرشاد المدرسي في توعية التلاميذ على عدم الإدمان على ممارسة الألعاب الالكترونية وانعكاساتها السلبية على المتعلم.
- الحرص على تحديد زمن ممارسة هذه الألعاب لا يتخطاها بأي حال من الأحوال حتى لا يتحول الاستخدام السوي إلى إدمان، وتصبح الألعاب الإلكترونية هي الوسيلة الترفيهية الوحيدة.

- تنظيم النشاطات الثقافية في المدرسة ليتم عن طريقها شغل أوقات الفراغ، وتوجيههم إلى أهمية الأنشطة الأخرى في حياتهم كالرياضة، والقراءة، وحضور الندوات والجلسات العائلية.
- دور المدرسة في إدراك أهمية برامج التوعية والإرشاد لتوعية الطلاب وأسرهم بأضرار الألعاب الإلكترونية.
- إعادة النظر في التنظيم البشري في توسيع دائرة المنتزهات العمومية وأماكن التسلية بما يتفق والمعايير الصحية، بمراعاة التباعد الاجتماعي، والصرامة في تطبيقها من أجل التخفيف من مختلف الضغوط التي يعاني منها التلميذ سواء أكان المقبل على الامتحان الرسمي أو غير ذلك.

- قائمة المراجع:

إبراهيم، جهاد إبراهيم أحمد. (2021). الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال في مرحلة رياض الأطفال. المجلية العربية للتربية النوعية. 5(18). 147 -165.

ابراهيم، نداء سليم ابراهيم. (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال. رسالة ماجستير في المناهج وطرق التدريس. قسم الإدارة والمناهج التربوية. كلية العلوم التربوية. جامعة الشرق الأوسط.

ابن عبود، ندى عقاب؛ القحطاني، هاجر محمد؛ المطيري، أمل هلال. (2021). دليل الأسرة في استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء. المركز الوطني لتعزيز الصحة النفسية، مكتبة الملك فهد الوطنية. المملكة العربية السعودية.

الانترنت: الهدلق، عبد الله عبد العزيز (2011). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. كلية التربية جامعة الملك سعود بالرياض. المملكة العربية السعودية محمل من موقع.http://cp.alukah.net/social/0/47032

بدر الدين، علي حمد محمد. (2018)تأثير الالعاب الالكترونية في سلوك الطفل السوداني دراسة مسحية علي عينة من اولياء الامور بولاية الخرطوم.مجلة التنمية البشرية والتعليم للأبحاث التخصصية.4(2). 299-330.

بوبيدي، لمياء؛ بن تركي، أسماء؛ عدائكة، سامية. (2019). تأثيرات الإدمان على الالعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال. مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية- جامعة الشهيد حمة لخضر بالوادي. الجزائر. العدد 29 . 7- 18.

حواشين، مفيد نجيب؛ حواشين، زيدان نجيب. (2002). إرشاد الطفل وتوجيهه. ط1. عمان/الأردن. دار الفكر للنشر والتوزيع.

خليفي، محمد؛ مزيان، محمد. (2019). الألعاب الإلكترونية و تأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية -دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنفايغ. مجلة التنمية البشرية. العدد11. 18- 27.

الزبودي، ماجد محمد. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة". مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المملكة العربية السعودية. 10(1). 15- 31.

سعادو، هناء و بن مرزوق، نوال. (2016). الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، رسالة ماستر في سوسيولوجيا العنف والعلم الجنائي. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. قسم العلوم الاجتماعية. جامعة الجيلالي بونعامة بخميس مليانة، الجزائر.

شفيق، محمد. (1998). البحث العلمي والخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية. الإسكندرية/ مصر. المكتب الجامعي الحديث

عبد القادر، رباب عبد المقصود يوسف. (2016). التعلم التشاركي القائم على الجيل الثاني للويب وأثره في تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لطالبات الصفوف الأولى وفق نمط تعلمهم". المجلة التربوية الدولية المتخصصة، جامعة حائل بالسعودية. 5(1). 162- 180.

عبد المحسن، شاكر حبيب. (2005). فاعلية الانترنت في إعطاء الواجبات البيتية لطلبة كليات التربية وعلاقته بالتحصيل والاتجاه نحو مادة الرياضيات. جامعة الكوفة. كلية البنات. الأردن

علون، رانيا؛ السيد، صباح؛ ثروت، ريحاب عبد الغني. (2018). أثر استخدام الألعاب الاليكترونية التعليمية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل ما قبل المدرسة. المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية العدد (5).1- 26.

العيدية، حمزة. (2018). المحاكمة المقاصدية في تقرير الحجر الصحي على المرضى. مجلّة العلوم الإسلاميّة والحضارة. العدد.71- 88.

قدي، سومية. (2018). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي- دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم. مجلة التنمية البشرية. العدد (10). 162- 172.

قويدر، مريم. (2012). الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. رسالة ماجستير في تخصص مجتمع المعلومات. كلية العلوم السياسية والإعلام. قسم علوم الإعلام والاتصال. جامعة الجزائر. الجزائر.

محسن، سهيلة؛ الفتلاوي، كاظم. (2004). كفايات تدريس المواد الاجتماعية في التخطيط والتقويم، ط1. دار الفكر للطباعة والنشر.

معدي، العجمي. (1991). مشروع تنفيذ الواجبات المدرسية للصفين الأول والثاني الابتدائيين داخل المدرسة وبإشراف الهيئة التدريسية-راسة تقويمية. مجلة حولية كلية التربية، جامعة قطر. العدد(8). 119- 152.

نمرود، بشير .(2008). ألعاب فيديو وأثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسيين، دراسة حالة على متوسطة بساتين جديدة بئر مراد رايس. رسالة ماجستير في تخصص إرشاد النفسي. معهد التربية البدنية الرياضية، قسم نظرية ومنهجية. جامعة الجزائر. الجزائر.

Fernandez. H C, Campos.C M. (2016). "The Benefits of Active Video Games for Educational and Physical Activity Approaches: A Systematic Review", New Approaches in Educational Research, 5(2).115-122.Retrieved from https://eric.ed.gov/?id=E J112 7256.

Wang, R. Wang, Q. (2020). Determination and estimation of optimal quarantine duration for infectious diseases with application to data analysis of COVID-19, Academy of Mathematics and Systems Sciences, Chinese Academy of Sciences, University, Zhejiang. China. Retrieved from: https://europepmc.org/article/PPR/PP R 346925.