The academic motivation of primary school students who use electronic games

Assistant Lecturer: Nidaa Shaker Mihbas
Antakya primary school - educational counseling Dep. - Educational Rusafa Directorate II
mahirmohamad@yahoo.com

DOI: https://doi.org/10.31973/aj.v1i141.3689

Abstract

The current research aims to:

1- Knowing the academic motivation of primary school students who use electronic games.

2- Knowing the significance of the differences in the academic motivation of primary school students who use electronic games according to gender (males - females).

In order to achieve this, the researcher has built a scale of the academic motivation for primary school students who use electronic games according to the theory of motivation (Prensky).

After verifying the accuracy of the psychometric properties of the research scale and its paragraphs, the research scale was applied to the research sample and the data was analyzed using the Statistical Package for Social Sciences (SPSS) and the results showed the following:

First: The weakness of the academic motivation of primary school students who use electronic games.

Second: - There are no statistically significant differences in the academic motivation of primary school students who use electronic games according to the gender variable (male - female).

Key words: The effect of games - psychology - academic motivation - the role of the counselor - educational counseling - psychological education.

الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية

م. م. نداء شاكر محبس الشويلي
مدرسة أنطاكيا الابتدائية / قسم الإرشاد التربوي
مديرية تربية الرصافة الثانية

(مُلَخَّصُ البَحث)

يستهدف البحث الحالي:

١- معرفة الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية.

٢- معرفة دلالة الفروق في الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية تبعاً للجنس (ذكور – إناث).

وتحقيقاً لذلك فقد قامت الباحثة ببناء مقياس الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية وفقا لنظرية الدافع (برينيسكي).وبعد التحقق من دقة الخصائص السيكومترية لمقياس البحث وفقراته طبق مقياس البحث على عينة البحث، والبالغة (٢٠٠) تلميذ وتلميذة من مستعملي الألعاب الالكترونية، وحللت البيانات باستعمال الحقيبة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) وأظهرت النتائج ما يأتي:

اولاً: ضعف الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية.

ثانياً: لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بالدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية على وفق متغير الجنس (ذكور– أناث).

الكلمات المفتاحية: تأثير الألعاب – علم النفس – المستوى الدراسي – دور المرشد – الإرشاد التربوي – التربية النفسية.

المقدمة

يعيش العالم المعاصر عصر ثورة المعلومات والتقنيات الإلكترونية وبقدر إسهامها في تقدم الإنسانية وإغنائها للمعرفة البشرية، فأنها قد تشكل في الوقت نفسه خطرا متزايداً على المجتمعات المتلقية، ابتداءً من العادات والممارسات والسلوك اليومي إلى سلم القيم ونمط الحياة، فقد تواجه عملية التنشئة الاجتماعية اليوم سلسلة من المؤثرات التي تؤثر في تنشئة الأطفال والتركيز هنا ينصب على وسائل الإعلام من دون سواها لأنها خاضعة لبرمجة وتخطيط ومنهجية معينة. واخذ الأطفال يواجهون من خلالها مجموعة متفرقة من التحديات الثقافية المعقدة التي تعكس واقع مجتمعاتهم والتي يكون تأثيرها في توجيههم اكبر من اثر القنوات التقليدية للتنشئة، إذ اتخذت لها مواقع أكثر جاذبية و اخطر في

تشكيل القيم وتكوين الهوايات الثقافية و الحضارية التي تتمثل بالثقافة الإلكترونية وهي الوسيلة الأكثر تأثيرا في الأطفال، إذ إنها تخاطب وبذكاء حاجاتهم وتتوافق مع أحلامهم وخيالاتهم.

الفصل الاول / التعريف بالبحث

مشكلة البحث

إن ولع التلاميذ بالألعاب الإلكترونية قد يزداد مع تقدمهم في العمر ليستهلك وقتاً طويلاً من أيامهم ثم ما يلبث أن ينعكس على صحتهم العامة ، فما مدى ارتباط أعراض معينة باستعمال الألعاب الإلكترونية من التلاميذ ؟ هذا السؤال لم يجد جوابا شافيا يستند الى أبحاث معمقة تتناول العلاقة بين استعمال الألعاب الإلكترونية والدافع الدراسي عند التلاميذ الذين يمضون ساعات طوال أمام شاشات هذه الأجهزة. كما أن الآباء والأمهات والمهتمين بشؤون التربية يثيرون التساؤلات على وفق أن تلك الألعاب تؤثر في الدافع الدراسي للتلاميذ الأمر الذي يجعلهم يفتقدون إمكانيات احتواء عناصر التوافق الاجتماعي المطلوب. وقد تكون الألعاب الإلكترونية التي انتشرت في الآونة الأخيرة بين التلاميذ في مختلف الأعمار واحدة من مسببات تدهور الدافع الدراسي التي تحاول الباحثة الكشف عنها بين فئة مهمة تعد مرآة المجتمع المستقبلية من خلال الكشف عن ازدياد الإقبال على استعمال تلك الألعاب وما قد يصاحبه من مشكلات أسرية واجتماعية ودراسية ونفسية.

لم يعد غريباً أن ينجذب التلاميذ نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى ، إذ نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار، ذلك أن الفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب بهذه الألعاب، كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشاف، والتجريب من دون خطر المسؤولية أو العقاب ، بل إن التشويق والتفاعل الحاصل بين اللعبة واللاعب في أثناء اللعب، ومتوالية التقدم من مرحلة إلى أخرى، يزيد من تعلقه بها ، لدرجة فقدان الأطفال الإحساس بالوقت، ومضحين بساعات النوم والأكل والراحة ، حتى باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها ، بحيث نستطيع القول إنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية (الزيودي،٢٠١٣، ص١٥) **(Alzaiudy,2013,P15)**، فلا يكاد يخلو بيت منها ، ويصحبها الكثير من التلاميذ معهم أينما ذهبوا ، واستحوذت على عقولهم وتفكيرهم ، وهذا ما يزيد من ممارستهم لها ، لتشكل خطراً كبيراً على أبنائنا التلاميذ ، فهم يمارسون هذه الألعاب لساعات طويلة يتلقون من خلالها مختلف الأفكار، وفيها أهدار للوقت ، والمال ، وآثار عقلية وصحية ، وسلوكية ، وتحصيلية ...الخ (الشحروري ، ٢٠٠٧ ، ص ٢١)**(Alshahrory,2007,P21)**.

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية ، وزيادة الساعات التي يقضيها التلاميذ في اللعب ، بدأ يثير التساؤلات من المربين وعلماء النفس، وعلماء الاجتماع بشأن تأثيراتها سواء العقلية، أو النفسية، أو الاجتماعية منها، وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء ، وانقسم العلماء إلى فريقين بشأن تأثير لعب التلاميذ للألعاب الإلكترونية ما بين متفائل ومتشائم ، وقد أقام كلا الفريقين وجهة نظره على أساس الحجج والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها مع الاقتناع بتأثير هذه الألعاب في عمليتي التعلم والتعليم، فأولئك الذين ينظرون بنظرة متفائلة كدراسة ألن ، ودراسة مك غونكل، ودراسة الجارودي ، ودراسة الهدلق (الحيلة، ٢٠٠٥،ص ٣٢) (Alhela,2005,P32) ، وجدوا أن للألعاب الإلكترونية دورا في تنمية المهارات الذهنية لدى التلاميذ ، وأنها تزيد من قدرتهم على التفكير المنظم ، وتحثهم على التفكير المجرد ، وسيكونون أكثر إدراكاً للكيفية التي سوف يفكرون بها ، ويتعلمون من خلالها ، فاللعب نشاط تعليمي منتج يزود المتعلمين الذين يمارسونه ، ويتفاعلون معه ، ويتعاملون مع خبراته المباشرة ، ويتقيدون بقوانينه وقواعده ، دلالات تعليمية وتربوية إنمائية لشخصياتهم العقلية والوجدانية والمهارية والحركية (الحيلة، ٢٠٠٥،ص ٢٢)(Alhela,2005,P22).

ومما تقدم تحاول الباحثة معرفة الدافع الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية ، وذلك لأن الألعاب الالكترونية تؤثر في الدافع الدراسي للتلاميذ وفي اهتمامهم بمستقبلهم وعلى حياتهم ، مما يجعلها مشكلة تستحق الدراسة . وهنا يبرز دور الإرشاد النفسي والتوجيه التربوي في علاج ضعف الدافع الدراسي إذا ما وجد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية . وعليه فأن مشكلة البحث الحالي تكمن في محاولة التعرف على طبيعة الدافع الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية.

أهمية البحث

يعد التلاميذ عماد الامة بشكل عام وزهرة المجتمع بشكل خاص وهم نخبة المستقبل الصاعد، وتهتم معظم الدراسات بالتلاميذ لما لهم من الأثر في الحياة والتأثير في المجتمع، فهم قادة الغد ومؤسسو المجتمع في مجال العلم، ونجاح التلاميذ يعني في الدرجة الاولى على كيفية تفاعلهم مع الأحداث والأفراد المحيطين بهم (أبو عمشه، ٢٠١٣، ص ٥) (Abu Amsha,2013,P5) .

إن حياة التلاميذ ترتبط باللعب، حيث يتعلمون ويكتسبون من خلاله معظم سلوكياتهم الحياتية، ويترك اللعب بصمات واضحة على ملامح شخصياتهم، ومن ثم يشكل اللعب مخزوناً معرفياً يرتبط بفهم التلميذ وتفكيره. ولما كانت الألعاب بهدفها القديم الحديث أداة

فاعلة من أدوات تعلم التفكير والتدرب عليه، فهي تعتمد عليه، ولا تنفصل عنه، وهو هدفها الأسمى ونتاجها. ولكون اللعب يسير في خطوات منظمة يمر بها كل لاعب في أثناء لعبه، فإنه يعد نظاماً يسعى إلى اكتساب التلميذ مزيداً من المعرفة التي لا يمكن التوصل إليها الا من خلال التفكير (أبو جابر، ٢٠٠٣، ص ٤٤) (Abu Jaber,2003,P44).

ترى النظرية البنائية الاجتماعية لفيجوتسكي (Vygotsky) عام ١٩٣٤ أن اللعب جزء من منطقة النمو الحديث (Zone of proximal Development) التي يمكن أن تعرف بحل المشكلات التي ينجح الطفل بتحقيقها بمساعدة الراشدين، أو بالتعاون مع أقرانه من الأطفال ، كما ترى أن اللعب نشاط هادف يشبع رغبات وحاجات الأطفال، وأن حوافزه تتغير من مرحلة عمرية إلى أخرى (ميلر،١٩٨٧، ص ٢٩-٣٠)(Melar,1987,P29-30) .

لذلك فان الاهتمام بالطفولة أصبح من المعايير المهمة التي يقاس بها تقدم المجتمع وتطوره وتحضره بين المجتمعات، فرعاية الأطفال وإعدادهم للمستقبل حتمية حضارية يفرضها التطور العلمي والتكنولوجي المعاصر (أبو الخير، ٢٠٠٣، ص١٢٦) (Abu Alkhair,2003,P126) .

إن مرحلة الطفولة المتأخرة غالبا ما يطلق عليها (مرحلة اللعب) على الرغم من أن ما تبقى من وقت الطفل للعب يصبح أقل مما كان عليه قبل الانشغال بالدروس والواجبات المدرسية الأخرى التي تأخذ وقتها من الوقت الذي كان مخصصا للعب في المراحل النمائية السابقة (أحمد ومرعي، ١٩٨٧، ص١٣٣)(Ahmed & Marae,1987,P133)

ولذلك فأن لهذه الدراسة أهمية بسبب الموضوع الذي تعالجه ، وهو موضوع استعمال الألعاب الالكترونية المفرط الذي بات يشكل هاجسا لكثير من فئات المجتمع ولاسيما تلاميذ المرحلة الابتدائية وما ينعكس عليه من أثار سلبية عليهم .

أهداف البحث: يستهدف البحث الحالي التعرف على :

١- الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية.

٢- دلالة الفروق في الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية تبعاً للجنس (ذكور- أناث).

حدود البحث

تحدد البحث الحالي بتلاميذ الصفين الخامس والسادس الابتدائي من مدارس تربية الرصافة الثانية ومن كلا الجنسين (ذكور- أناث) وللعام الدراسي (٢٠١٨ - ٢٠١٩) .

تحديد المصطلحات

سوف تتناول الباحثة تحديد المصطلحات الواردة في عنوان البحث الحالي:

الدافع الدراسي :

مقدار الرغبة في بذل الجهد لأداء الواجبات والمهام الدراسية بصورة جيدة.

المرحلة الابتدائية :

تعدّ المرحلة الابتدائية هي المرحلة الاولى التي يدخل اليها التلاميذ للتعلم، وهي مرحلة إلزامية، إذ يجب على التلاميذ كافة ومن مختلف الطبقات الاجتماعية الالتحاق بها، وتتكون عادة من (٥ – ٦) صفوف بحسب الدولة ، كما وتعدّ من أهم المراحل في حياة التلاميذ .

الألعاب الالكترونية : عرفها كل من:

١- لورنس **(Laurence)**: "هي العاب مبرمجة حاسوبيا وتلعب عادة من خلال انظمة العاب الفيديو بعد ايصال الجهاز بجهاز الإدخال في التلفزيون وهو عادة عصا التحكم أو لوحة المفاتيح أو الازرار أو الفأرة وغالبا ما تلعب بشكل جماعي، إذ يلعبها عدد كبير من اللاعبين في نفس الوقت" (لورنس ، وآخرون ، ٢٠٠٢ ، ص١٥٤) **(Laurence, et al. , 2002, P154).**

٢- سالين وزيمرمان **(Salen & Zimmerman)** : "هي نشاط لنزاع مفتعل ينخرط فيه اللاعبون، يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ووفقاً لقواعد معينة. واللعبة الإلكترونية تتوافر على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها على منصة الحاسوب، والتلفاز، والإنترنت، والهواتف النقالة، والفيديو، والأجهزة الكفية الرقمية" (سالين و زيمرمان ،٢٠٠٤ ، ص٨٦) **(Salen & Zimmerman,2004,P86)** .

٣- برينسكي **(Prensky)** أن المرح هو الدافع من اللعب بالألعاب الإلكترونية ، فنادراً ما يقوم الفرد بجهد من دون دافع ، حيث تؤدي هذه الألعاب إلى مزيد من التفاعل مع اللعبة ، من أجل الحصول على الفوز المستمر أو المكافآت ، كما يشير برينيسكي إلى أنه لتحقيق دافعية التلاميذ للتعلم ، فهم بحاجة إلى المرح في بيئة التعلم ، لأن دافعيتهم للتعلم مرتبطة بمدى جاذبية محتوى المواد الدراسية **(Prensky,2001).**

التعريف النظري

اعتمدت الباحثة تعريف برينسكي (برينسكي،٢٠٠١) **(Prensky,2001)** تعريفاً نظرياً لمفهوم الألعاب الالكترونية .

التعريف الاجرائي للألعاب الالكترونية

هو الدرجة الكلية التي يحصل عليها المستجيب عبر أجابته عن فقرات مقياس الألعاب الالكترونية الذي بُني في البحث الحالي بالاعتماد على نظرية الدافع لبرينسكي (برينسكي،٢٠٠١) (Prensky,2001).

الفصل الثاني : إطار نظري

١- نظرية التعلم بالملاحظة (ألبرت باندورا) :

تعد نظرية التعلم بالملاحظة (١٩٦٩-١٩٧٧) بمثابة مزيج من الآراء السلوكية – المعرفية وفي حالة المحاكاة أو التقليد يوضع حد فاصل بين الاكتساب البديل والمتمثل بالتعلم الملاحظاتي (التعلم بالملاحظة) والأداء المحاكاتي (Rosenthal & Zimmerman, 1978,P71).

واحد الأسئلة المطروحة في هذه النظرية هو هل نحكم على السلوك بواسطة العوامل المعرفية أو الحافز الخارجي، لقد استنتج باندورا وجود العوامل كافة وفاعليتها في العلاقة المتبادلة وتحدد العمليات المعرفية من خلال التأثيرات المحفزة من البيئة والتي تعمل بدورها على تغييرها ويجري تغيير محيط الحافز الذي يولد الفعل نفسه بواسطة الأفعال المثارة (Rosenthal & Zimmerman, 1978,P71).

إن نظرية التعلم بالملاحظة هي إحدى نظريات التعلم الاجتماعي التي ترى أن التعلم لا يكون في الفراغ بل في المحيط الاجتماعي ومن هنا يكتسب التعلم معناه وقيمته (أبو جادو، ٢٠٠٠، ص٢٢١)(Abu Jado,2000,P221).

وقد أكد باندورا أن اغلب السلوك الإنساني هو متعلم بالملاحظة وكيفية تشكيل السلوك الجديد، وفيما بعد يقوم بترميز المعلومات هذا الترميز يخدمه بوصفه دليلا للأفعال (Bandura, A., 1977, P22).

٢- نظرية الدافع (برينسكي) :

يرى برينسكي (برينسكي،٢٠٠١) (Prensky,2001) أن المرح هو الدافع من اللعب بالألعاب الإلكترونية، فنادراً ما يقوم الفرد بجهد من دون دافع، إذ تؤدي هذه الألعاب إلى مزيد من التفاعل مع اللعبة من أجل الحصول على الفوز المستمر، أو المكافآت، كما يشير برينيسكي إلى أنه لتحقيق دافعية التلاميذ للتعلم، فهم بحاجة إلى المرح في بيئة التعلم، لأن دافعيتهم للتعلم مرتبطة بمدى جاذبية محتوى المواد الدراسية، فمعرفة الأهداف الجوهرية والمكافآت الخارجية جنباً إلى جنب مع العوامل النفسية مثل الرضا، والثناء، والمديح هي ما يجب أن يحصل عليه التلاميذ في الصف، وذلك ما يريدون ويتطلعون اليه، وبما أن من خصائص الألعاب الإلكترونية التفاعل، والحصول على المكافآت مثل الحصول على

مجموعة من النقاط، أو على كنز، فإن هذه البيئة تكون مثيرة لاهتمام التلاميذ، كما أن جاذبية الألعاب الإلكترونية، والمتعة التي توفرها تجعل دافعية التعلم عند التلاميذ أفضل من عملية التعلم التقليدية، إذ تكون طقوسها صارمة ومتعبة ولهذا تصبح عملية التعلم بالألعاب الإلكترونية أكثر تميزاً.

وعلى الرغم من أن التعلم بالألعاب الإلكترونية تجعل المتعلم متقبلاً أكثر لعملية التعلم، ويبذل جهداً في التعلم من دون إستياء، لكن برينسكس يحذر من التعلم ثنائي المعنى. لأنه قد يكون مربكا للمعلم والمتعلم، فأنصار التعلم متعة يربطون اللعب بالتمتع بالدراسة، أما المعارضون فيربطون التعلم باللعب بالسخرية والتسلية، فبرينيسكي يرى أن التعلم بهذه الطريقة، قد يجد المعارضة الاجتماعية والدينية، ولهذا وللحفاظ على المتعلمين، ودوافعهم يجب على المعلمين التعلم من مصممي الألعاب الإلكترونية، استراتيجيات هذه الألعاب التي تجعل اللعب متعة، وتعلم من حيث القيام بالتفكير، واتخاذ القرارات، كما يجب عند إعداد اللعبة الأخذ بالحسبان تعزيز التعلم من خلال توفير فرص للتفكير والانتباه والتخطيط للعمل، التي تدعم الدافع الذاتي، وأيضا لا بد من أن تكون الحلقات الدراسية صغيرة لتحقيق فعالية التعلم بالألعاب الالكترونية على أفضل وجه .

الفصل الثالث : منهجية البحث

اولاً : مجتمع البحث

يتحدد مجتمع البحث الحالي بتلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي من مدارس تربية الرصافة الثانية ومن كلا الجنسين (ذكور _ اناث) وللعام الدراسي (٢٠١٨ _ ٢٠١٩) .

ثانياً : عينة البحث

تكونت عينة البحث الحالي من (٢٠٠) تلميذ وتلميذة من الصف الخامس والسادس الابتدائي .

ثالثاً : اداة البحث

لغرض تحقيق أهداف البحث الحالي قامت الباحثة ببناء مقياس للألعاب الالكترونية .

مقياس الألعاب الالكترونية

تحقيقاً لأهداف البحث الحالي بُني مقياس للألعاب الالكترونية ، وقد اعتمدت الباحثة لبناء المقياس الخطوات الاتية :

تحديد مفهوم الألعاب الالكترونية

بعد الاطلاع على العديد من الادبيات والدراسات والاطر النظرية السابقة ذات العلاقة بالموضوع، تبنت الباحثة نظرية الدافع لبرينسكي لبناء مقياس الألعاب الالكترونية ، إذ عرفه برينسكي بأنه (أن المرح هو الدافع من اللعب بالألعاب الإلكترونية ، فنادراً ما يقوم الفرد بجهد من دون دافع ، حيث تؤدي هذه الألعاب إلى مزيد من التفاعل مع اللعبة ، من أجل الحصول على الفوز المستمر ، أو المكافآت ، كما يشير برينيسكي إلى أنه لتحقيق دافعية التلاميذ للتعلم ، فهم بحاجة إلى المرح في بيئة التعلم ، لأن دافعيتهم للتعلم مرتبطة بمدى جاذبية محتوى المواد الدراسية) .

إعداد فقرات المقياس بصيغته الاولية

بعد الاطلاع على نظرية الدافع (لبرينسكي) صاغت الباحثة (٣٠) فقرة وأمام كل فقرة خمسة بدائل متدرجة للإجابة هي (دائماً ، غالباً ، احياناً ، نادراً ، ابداً) تعطى لها عند التصحيح الدرجات (٥ ، ٤ ، ٣، ٢ ، ١) للفقرات الإيجابية و (١ ، ٢ ، ٣ ، ٤ ، ٥) للفقرات السلبية ، وكانت صياغة الفقرات (٤) فقرة إيجابية و (٢٦) فقرات سلبية . صلاحية فقرات مقياس الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية لغرض التعرف على مدى صلاحية فقرات المقياس وأسلوب القياس والبدائل الموضوعة عُرِض على مجموعة من المحكمين ، وفي ضوء اراء السادة المحكمين وبعد استعمال النسبة المئوية لم تستبعد أي فقرة وبذلك أصبح المقياس مكون من (٣٠) فقرة .

تحليل الفقرات

لغرض التعرف على قدرة الفقرات على التمييز ، قامت الباحثة بتحليل الفقرات بأسلوبين هما المجموعتان المتطرفتان وعلاقة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس .

المجموعتان المتطرفتان

جرى التحقق من القوة التمييزية للفقرات باستعمال المجموعتين المتطرفتين بتطبيق فقرات المقياس على عينة التحليل الاحصائي والبالغة (٢٠٠) تلميذ وتلميذة ، وقد صُححت الإجابات ثم احتُسبت الدرجة الكلية لكل استمارة ، وقد رُتبت جميع الاستمارات تنازلياً وفقاُ للدرجات الكلية من أعلى درجة كلية الى أدنى درجة كلية ،ثم حُددت المجموعتان المتطرفتان في الدرجة الكلية، إذ أوصى كيلي **Kelley** عند تحليل فقرات الاختبار الاعتماد على نسبة (٢٧%) من أفراد المجموعتين المتطرفتين من أفراد العينة واستبعاد (٤٦%) الوسطى لكي تكون قيم معامل التمييز متسقة (علام، ٢٠١١، ص ٢٨٤) **(Alam,2011,P284)**، وأصبح عدد التلاميذ في كل مجموعة (١٠٠) تلميذ وتلميذة تراوحت درجات أفراد المجموعة العليا ما بين (١١٢- ١٢٧)، أما درجات أفراد

المجموعة الدنيا فقد تراوحت ما بين (٤٨ – ٦٥)، وبعد تطبيق الاختبار التائي لعينتين مستقلتين لمعرفة دلالة الفرق بين المجموعتين المتطرفتين في درجات كل فقرة من فقرات المقياس، وظهر أن جميع فقرات المقياس مميزة لأنها أكبر من القيمة التائية الجدولية* وجدول (١) يوضح ذلك :

جدول (١)القوة التمييزية لفقرات مقياس الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية

ت	المجموعة العليا		المجموعة الدنيا		القيمة التائية المحسوبة
	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
1	3.6667	0.47360	1.7037	0.71381	23.814
2	3.4444	0.47360	1.7037	0.62041	19.524
3	3.2963	0.47046	1.6296	0.59999	21.913
4	3.5926	0.45875	1.7037	0.75893	18.376
5	3.6667	0.90688	1.8519	0.72344	17.916
6	3.7037	0.71381	1.6667	0.48516	28.096
7	3.5185	0.63366	1.8148	0.77518	17.684
8	3.4444	0.63147	1.8519	0.65303	18.220
9	3.8889	0.83536	1.7407	0.64664	21.133
10	3.5926	0.73671	1.7037	0.81182	17.906
11	3.3704	0.62041	1.9259	0.71960	15.799
12	3.6667	0.61142	2.1481	0.65303	17.614
13	3.9259	0.71960	1.8519	0.52622	24.178
14	3.2963	0.71381	2.1111	0.68813	12.423
15	3.2963	0.45875	1.7407	0.58598	21.723
16	3.3704	0.73105	1.6667	0.61142	18.578
17	3.2964	0.45875	1.6296	0.62041	22.448
18	3.2222	0.41768	1.8519	0.75893	16.440
19	3.8519	0.75893	1.9259	0.71960	19.137
20	3.5926	0.62707	1.6296	0.62041	23.126

21	3.6667	0.72344	1.7037	0.45875	23.814
22	3.4444	0.73046	1.7778	0.68813	17.135
23	3.4074	0.78582	1.7037	0.59999	17.908
24	3.3704	0.62041	1.8148	0.47652	20.665
25	3.5185	0.92202	1.7778	0.68813	15.724
26	3.5185	0.50199	1.7778	0.56920	23.837
27	3.1111	0.41768	1.8148	0.72535	16.095
28	3.1481	0.35690	1.4074	0.49364	29.698
29	3.2222	0.56920	1.4815	0.63366	21.239
30	3.3704	0.48516	1.6296	0.62041	22.969

*القيمة التائية الجدولية تساوي (١.٩٦) عند مستوى (٠.٠٥) وبدرجة حرية (٢١٤)

علاقة درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس (صدق المقياس)

يعد هذا الاسلوب من أكثر الأساليب استعمالاً في تحليل فقرات المقاييس النفسية أذ إنه يحدد مدى تجانس فقرات المقياس في قياس الظاهرة السلوكية (فيركسون ، ١٩٩١ ، ص١٤٥)(Ferckson,1991,P145) ، لذا اعتمدت الباحثة على عينة التحليل نفسها التي استعملت لحساب القوة التمييزية للفقرات بأسلوب المجموعتين المتطرفتين والبالغة (٢٠٠) تلميذ وتلميذة ، واستعمل معادلة معامل ارتباط بيرسون لاستخراج العلاقة الارتباطية بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية ، واتضح أن جميع الفقرات دالة احصائياً عند مقارنتها بالقيمة الجدولية* ، وقد عُد المقياس صادقاً بنائياً وفقا لهذا المؤشر وجدول (٢) يوضح ذلك :

جدول (٢) قيم معاملات ارتباط درجة الفقرة بالدرجة الكلية لمقياس الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية

ت	معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية	ت	معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية
1	0.678	16	0.570
2	0.550	17	0.548
3	0.494	18	0.650
4	0.584	19	0.563
5	0.589	20	0.560

6	0.580	21	0.581
7	0.521	22	0.559
8	0.515	23	0.557
9	0.515	24	0.596
10	0.441	25	0.582
11	0.682	26	0.520
12	0.444	27	0.689
13	0.525	28	0.499
14	0.652	29	0.472
15	0.589	30	0.482

*القيمة الجدولية تساوي (٠.٠٩٨) عند مستوى (٠.٠٥) وبدرجة حرية (١٩٨)

مؤشرات الصدق والثبات للمقياس

الصدق :

١- الصدق الظاهري

يتحقق الصدق الظاهري من خلال الفحص المبدئي لفقرات الاختبار ومدى اتصالها بالسمة المراد دراستها (ربيع ، ١٩٩٤ ، ص١١٧)(Rabea,1994,P117) . وقد جرى ذلك من خلال عرض الفقرات على مجموعة من المحكمين.

٢- صدق البناء

ترى انستازي بأن صدق البناء هو أحد الطرق الاساسية للمقاييس السلوكية التربوية (Anasitasi,1976,P139) ، ويركز هذا النوع من الصدق على نوع من الوصف السلوكي الأشمل في حساب الصدق ، لكونه يلقي الضوء على طبيعة السمة المقاسة والظروف التي تؤثر في تطورها؛ لذا يعدّ دليلاً على صدق المقياس(عبد الخالق ، ٢٠٠٠ ،ص ١٣٤) (Abd al Khaliq,2000,P134) . وهذا يعني أن الفقرة تقيس المفهوم أو السمة التي تقيسه الدرجة الكلية ، والمقياس الذي تُنتخب فقراته على وفق هذا المؤشر يمتلك صدقاً بنائياً ، ولما كانت جميع فقرات المقياس بصيغته الأولية ذات دلالة احصائية، لذا يعد المقياس صادقاً في بنائه ، وقد تحقق ذلك من خلال علاقة درجة الفقرة بالمجموع الكلي ، وقد أظهرت جميع الفقرات ذات ارتباط جيد مع الدرجة الكلية للمقياس وهذا موضح في جدول (٢) .

الثبات : يقصد بالثبات الدقة والاتساق في اداء الافراد والاستقرار في النتائج عبر الزمن . فالمقياس الثابت يعطي النتائج نفسها إذا طُبق على الأفراد نفسهم مرة ثانية (Barron,1981,P418) . وقد استخرج الثبات للمقياس الحالي بطريقة إعادة الاختبار على عينة مكونة من (٥٠) فرداً من عينة البحث الأساسية ، إذ جرت إعادة التطبيق على العينة بعد مدة أسبوعين من التطبيق الاول . وبعد تطبيق معامل ارتباط بيرسون بلغ ثبات المقياس (٠.٨٢) وهو معامل ثبات جيد .

رابعاً : الوسائل الاحصائية

استخدمت الباحثة الوسائل الإحصائية المناسبة في البحث الحالي بالاستعانة بالبرنامج الإحصائي SPSS وعلى النحو الآتي :

١- الاختبار التائي لعينتين مستقلتين.

٣- معامل ارتباط ببيرسون.

٤- الاختبار التائي لعينة واحدة .

٥- تحليل التباين الثنائي .

الفصل الرابع

عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها

يتضمن هذا الفصل عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها التي توصلت اليها الباحثة على وفق أهداف البحث ، فضلاً عن عرض لأهم التوصيات والمقترحات وعلى النحو الآتي:

الهدف الاول: التعرف على الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية. وتحقيقاً للهدف جرى تحليل اجابات عينة البحث البالغة (٢٠٠) تلميذ وتلميذة، وتبين أن المتوسط الحسابي (٧٦.٧٧٢٥) وبانحراف معياري (٢١.١٣٢٧٣) والمتوسط الفرضي (٩٠)، ولمعرفة دلالة الفرق استعمل الاختبار التائي لعينة واحدة t – test ، وتبين أن القيمة التائية المحسوبة هي (١٢.٥١٨-) وهي أكبر من القيمة الجدولية* ، وكانت النتيجة دالة احصائياً ولصالح المتوسط الفرضي ، وجدول (٣) يوضح ذلك :

جدول (٣)نتائج الاختبار التائي لعينة واحدة لمقياس الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية

المتغير	عدد أفراد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الفرضي	القيمة التائية*		مستوى الدلالة ٠.٠٥
					المحسوبة	الجدولية	
الألعاب الالكترونية	200	76.7725	21.13273	90	12.518-	1.96	دالة لصالح المتوسط الفرضي

*القيمة التائية الجدولية تساوي (١.٩٦) عند مستوى (٠.٠٥) وبدرجة حرية (١٩٩).

وتشير النتائج الموضحة في جدول (٣) الى أن تلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي من مستعملي الألعاب الالكترونية يكون مستواهم الدراسي اقل من أقرانهم غير مستعملي الألعاب الالكترونية ، وقد يعود ذلك الى تأثر هؤلاء التلاميذ بهذه الألعاب وتعلقهم بها وإهمالهم لدروسهم وواجباتهم اليومية ، وتختلف نتائج البحث الحالي مع النظرية المتبناة لبرينيسكي إلى أنه لتحقيق دافعية التلاميذ للتعلم ، فهم بحاجة إلى المرح في بيئة التعلم، لأن دافعيتهم للتعلم مرتبطة بمدى جاذبية محتوى المواد الدراسية ، وقد جاءت نتائج البحث عكس ذلك بأن التلاميذ من مستعملي الألعاب الالكترونية قد اهملوا واجباتهم اليومية بدل الاندفاع نحو التعلم ، وبذلك كان تأثير الألعاب الالكترونية تأثيرا سلبيا في التلاميذ ، فقد جاءت نتاج البحث الحالي مخالفة لنتائج الدراسات كدراسة ألن، ودراسة مك غونكل، ودراسة الجارودي ، ودراسة الهدلق (الحيلة ، ٢٠٠٥،ص ٢٨) (Alhela,2005,P28)وجدوا أن للألعاب الإلكترونية دورا في تنمية المهارات الذهنية لدى التلاميذ ، وأنها تزيد من قدرتهم على التفكير المنظم ، وتحثهم على التفكير المجرد، وسيكونون أكثر إدراكاً للكيفية التي سوف يفكرون بها ويتعلمون من خلالها ، فاللعب نشاط تعليمي منتج يزود المتعلمين الذين يمارسونه، ويتفاعلون معه ويتعاملون مع خبراته المباشرة ، ويتقيدون بقوانينه وقواعده، دلالات تعليمية وتربوية إنمائية لشخصياتهم العقلية والوجدانية والمهارية والحركية (الحيلة ، ٢٠٠٥،ص ٢٢) (Alhela,2005,P22)، بينما جاءت نتائج البحث الحالي متفقة مع نتائج العديد من الدراسات أن هناك علاقة سلبية بين الوقت المصروف على لعب الألعاب الإلكترونية، والكثير من التأثيرات السلبية للتلاميذ، إذ أظهرت الدراسات أن الذين يلعبون لمدد طويلة يبذلون جهداً قليلاً في الواجبات المدرسية، وأقل مشاركة للعب مع أصدقائهم ونشاطاتهم المعرفية، وهواياتهم من أولئك الذين يلعبون لمدد قصيرة ومتفقة ايضا مع دراسة كل من ليبر وجارتر (الحيلة، ٢٠٠٥،ص ٢٨) (Alhela,2005,P28) أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل كبير في

التلاميذ من الناحية البدنية ، والناحية النفسية ، وتتمثل هذه الآثار لظهور السلوك الإدماني كتأخر في النضج ، وقلة الألعاب الرياضية ، وفقدان حرية التفكير والإرادة ، وكذلك نادراً ما يتبعون النظام .

الهدف الثاني: التعرف على دلالة الفروق في الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية تبعا للجنس (ذكور – أناث) .

جدول (٤) نتائج تحليل التباين الثنائي لمعرفة دلالة الفروق في الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة من مستعملي الألعاب الالكترونية تبعاً للجنس (ذكور – أناث)

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	النسبة الفائية المحسوبة	مستوى الدلالة ٠.٠٥
الجنس	54.023	1	54.023	0.120	غير دالة
الخطأ	177925.770	196	449.307		
الكلي	178190.298	199			

*النسبة الفائية الجدولية تساوي (٣.٨٤) عند مستوى (٠.٠٥) وبدرجة حرية (١٩٦)

وتشير النتائج الموضحة في جدول (٤) الى أنه لا توجد فروق في الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية بين المتغيرات الجنس (ذكور– أناث)، وهذا قد يعود الى أن طلبة المرحلة الابتدائية (ذكور– إناث)، يتأثرون بالألعاب الالكترونية وهذا يؤثر سلبا في مستواهم الدراسي وهذا التأثير لا يختلف بين ذكور أو أناث ، وهذا التأثير السلبي يخلق جيل من الكسالى غير قادرين على الابداع والتفوق .

التوصيات :

على وفق نتائج البحث الحالي ، توصي الباحثة بالاتي :

١- زيادة مستوى رقابة الوالدين على ابنائهم وتحديد الوقت المناسب لممارسة الألعاب الالكترونية .

٢- الاهتمام بالبرامج الثقافية والترفيهية داخل المدارس لتعويض التلاميذ عن اللعب بالألعاب الالكترونية لدى شريحة المراحل الابتدائية لأنها تعزز الثقة بالنفس وتحقق التوافق الدراسي وتحميهم من التعرض للاضطرابات النفسية .

٣- بناء برامج ارشادية علاجية ووقائية للتلاميذ للحد من استعمال الألعاب الالكترونية .

المقترحات

تقترح الباحثة إجراء دراسة عن :

١- الألعاب الالكترونية وعلاقتهما ببعض المتغيرات مثل(التنشئة الاجتماعية، والتأثر السلبي،والتوافق النفسي) .

٢- الدافع الدراسي لطلبة المراحل الاعدادية وطلبة الجامعة من مستعملي الألعاب الالكترونية .

٣- بناء برنامج إرشادي لرفع الدافع الدراسي لدى التلاميذ من مستعملي الألعاب الالكترونية .

المصادر:

- أبو الخير، عبد الكريم قاسم (٢٠٠٣). *النمو من الحمل إلى المراهقة* : دار أوائل للطباعة والنشر.
- أبو جابر، ماجد ملوح (٢٠٠٣) ." أثر استعمال الألعاب اللغوية في منهاج اللغة الانكليزية" ، *مجلة دراسات*/ الجامعة الأردنية ، ٣ (١) ، ٤٤ –٥٨ .
- أبو جادو، صالح محمد علي (٢٠٠٠). *علم النفس التربوي* ، ط٢ .الأردن : دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- أبو عمشة ، إبراهيم باسل (٢٠١٣). *الذكاء الاجتماعي والذكاء الوجداني وعلاقتها بالشعور بالسعادة لدى التلاميذ في محافظة غزة* ، رسالة ماجستير غير منشوره .جامعة الازهر/ كلية التربية ، غزة .
- أحمد ، بلقيس، و د.مرعي، توفيق (١٩٨٧). *الميسر في سيكولوجية اللعب* ، ط٢ . الاردن: دار الفرقان.
- الحيلة، محمد محمود (٢٠٠٥) . *الألعاب من أجل التفكير والتعلم* ، الأردن : دار الميسرة للنشر والتوزيع .
- ربيع ، محمد شحاته (١٩٩٤) . *قياس الشخصية* ، ط ٣ . الأردن : دار الميسرة للنشر والتوزيع .
- الزيودي ، ماجد محمد (٢٠١٣) ." الانعكاسات التربوية لاستعمال الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس بالمدينة المنورة " ، *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية* ، ١٠(١) ، ١٥– ٣١.
- الشحروري، مها حسني ، (٢٠٠٧) . *أثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة* ، أطروحة دكتوراه غير منشورة . كلية الدراسات العليا التربوية، عمان، الاردن.
- عبد الخالق ، أحمد محمد (٢٠٠٠) . *اختبارات الشخصية* ، ط ٣ ، مصر : دار المعرفة الجامعية .
- علام ، صلاح الدين محمود (٢٠١١). *القياس والتقويم التربوي والنفسي اساسياته وتطبيقاته وتوجهاته المعاصرة* ، ط ١ ، مصر : دار الفكر العربي.
- فيركسون ، جورج أي (١٩٩١) . *التحليل الاحصائي في التربية وعلم النفس* ، ترجمة هناء محمد العكيلي ، بغداد ، العراق : مكتبة الحكمة.
- لورنس، ولترز، وأخرون (٢٠٠٢) . *سيكولوجية العدوان* . ترجمة : عبد الكريم ناصيف ، عمان : دار منارات للنشر.

- ميلر، سوزانا (١٩٨٧) . *سيكولوجية اللعب* ، ترجمة : حسن عيس ، الكويت : سلسلة عالم المعرفة .
- Anastasia, A. (1976). *Psychology testing*, New York.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory prentice*, Hall, Inc., Englewood cliffs, New Jersey.
- Barron, A (1981). *Psychology*, Japan , hart , sounders international edition .
- Prensky, M., (2001). *Digital game- based Learning*. M.C. Graw- Hill, Chapters I, (2-3) ,Retrieved from : https://repository.londonmet.ac.uk (13/7/2021).
- Rosenthal, TEP. & Zimmerman, J. (1978). *Social learning and cognition*, academic press Inc.
- Salen, K. & Zimmerman,E.,(2004).*Rules of play Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.

ملحق رقم (١)

مقياس الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية

عزيزتي التلميذة .....

عزيزي التلميذ .....

تحية طيبة

بين يديكم مجموعة من الفقرات ، أرجو اختيار ما ترونه مناسباً من البدائل التي وضعت أمام كل فقرة من الفقرات ، وذلك بوضع علامة (√) امام البديل الذي ينطبق عليكم . علماً أنه لا توجد أجابه صحيحة ، وأخرى خاطئة . كما أنها لا تستعمل الا لأغراض البحث العلمي ، ولن يطلع عليها أحد سوى الباحثة ، شاكرين لكم تعاونكم معنا ....

الجنس

ذكر □

أنثى □

الباحثة / المرشدة التربوية

م . م نداء شاكر محبس

مدرسة إنطاكيا الابتدائية

ت	الفقرات	دائماً	غالباً	احياناً	نادراً	ابداً
1	مستواي الدراسي ضعيف					
2	أجد نفسي عاجزاً عن القيام بمهامي وواجباتي الدراسية اليومية					
3	يصعب علي الاستسلام للنوم					
4	فهمي صعب لما أقرأ					
5	أتغيب كثيرا عن المدرسة					
6	لدي خيبة أمل حول انجازاتي في المدرسة					
7	عائلتي لا تحب ما أقوم به					
8	أشعر بعدم تطور معظم جوانب حياتي الدراسية					
9	أنا غير مبال لدروسي					
10	أشعر بأني غير راضٍ عن مستواي الدراسي					
11	يبدو أن لا أحد يفهمني داخل المدرسة					
12	أفقد الرضا عن نفسي عندما أقارن مع التلاميذ المتفوقين					
13	أشعر ببرودة وحرارة تدب في جسمي عند الدراسة					
14	عقلي يعمل ببطء أكثر من المعتاد					
15	قلبي يخفق بسرعة عند الامتحان					
16	أقلد الألعاب الالكترونية العنيفة					
17	استيقظ بصعوبة صباحا					
18	أجد صعوبة في التحدث أمام الصف					
19	اتجاهل زملائي في المدرسة ولا سيما المتفوقين منهم					
20	المعلمون راضون عن مستواي الدراسي					
21	استغرق وقتا في فهم الموضوع الدراسي					
22	أدرس تحت شد عصبي شديد					
23	أشعر بالتشتت عند الدراسة					
24	أكون عصبيا عند دخولي للمدرسة					
25	استمتع بوضع الخطط لمستقبلي					
26	فهمي ضعيف لمل أقرأ مقارنة لما كنت عليه					
27	أشعر بأني أحقق الهدف الذي وضعته لنفسي					
28	اشعر بألم في معدتي عند الدراسة					
29	أفكر بوضوح وأبداع					
30	لدي صعوبة في التركيز عند الدراسة					