December 29, 2021 [Vol. 32(4)]
P-ISSN: 1680-8738; E-ISSN: 2663-547X

مجلة كلية التربية للبنات
مجلة فصلية علمية محكمة للعلوم الانسانية والاجتماعية تصدرها كلية التربية للبنات-
جامعة بغداد-العراق
Journal of the College of Education for Women
A Refereed Scientific Quarterly Journal for Human and Social Sciences Issued by the College of Education for Women-University of Baghdad-IRAQ

Received: July 2, 2021 | تاريخ الإستلام: ٢٠٢١/٧/٢
Accepted: September 28, 2021 | تاريخ القبول: ٢٠٢١/٩/٢٨
Published: December 29, 2021 | تاريخ النشر الألكتروني: ٢٠٢١/١٢/٢٩

DOI: https://doi.org/10.36231/coedw.v32i4.1539

Impact of Electronic Games on the Increase of School Dropout among Students in the Basic Stage in Jordan from their teachers' Perspective

Nisreen A. Alofishat[1], Sarr'a A . AlSleibi[2], Mohammad S. Alzboon[3]
Ministry of Higher Education-Amman-Jordan
Jordanian University-Amman-Jordan
nisreen6677@yahoo.com[1]
sarraabed15@yahoo.com[2]
m.alzboon@ju.edu.jo[3]

Abstract

The study aims to identify the impact of electronic games on increasing the dropout rate among students in the basic stage in Jordan from their teachers' point of view. The study adopted a descriptive survey method. Its community consisted of all fe(male) teachers of the basic stage in public and private schools, (First Amman, Irbid, and special education in Zarqa and Amman). The electronic questionnaire was used as a tool for the study. The results have shown that the effect of electronic games on increasing the dropout rate among students in the basic stage in Jordan was high. Besides, there are statistically significant differences due to the gender variable for males. There are statistically significant differences due to the variables of the school sector and private schools. Besides, there are statistically significant differences due to the variable of specialization and in favor of humanities. The study finally recommended to have more stringent controls by the Ministry of Education on dropout students. It has further recommended to activate the role of the educational counselor in educating students about electronic games, and hold workshops for them on how to invest time properly.

Keywords: basic stage, electronic games, practice, school dropouts

أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم

نسرين عبد الحفيظ العفيشات[١]، سراء عبد الحليم الصليبي[٢]، محمد سليم الزبون[٣]
وزارة التربية والتعليم- الأردن – عمان[١،٢]
الجامعة الأردنية/ الأردن – عمان[٣]
nisreen6677@yahoo.com[1]
sarraabed15@yahoo.com[2]
m.alzboon@ju.edu.jo[3]

المستخلص

هدف الدراسة معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم، واستعملت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وتكون مجتمع الدراسة من جميع معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية والخاصة، حيث تم أخذ عينة بلغت (٥٠٠) معلم ومعلمة من مديريات (عمان الأولى، وقصبة إربد، والتعليم الخاص في الزرقاء وعمان)، وتم استعمال الاستبانة الإلكترونية أداةً للدراسة، وأظهرت النتائج أن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن قد كان ذا درجة مرتفعة، وأظهرت وجود فروق دالة إحصائيًا تعزى لمتغير الجنس ولصالح الذكور، ووجود فروق دالة إحصائيًا تعزى لمتغير قطاع المدرسة، ولصالح المدارس الخاصة، ووجود فروق دالة إحصائيًا تعزى لمتغير التخصص ولصالح التخصصات الإنسانية. أوصت الدراسة بضرورة وضع ضوابط أكثر شدة من وزارة التربية و التعليم على الطلبة المتسربين. وتفعيل دور المرشد التربوي في توعية الطلبة حول مخاطر الألعاب الإلكترونية، وعقد ورش عمل لهم في كيفية استثمار الوقت بشكل صحيح.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، التسرب المدرسي، المرحلة الأساسية، ممارسة

December 29, 2021 [Vol. 32(4)]
P-ISSN: 1680-8738; E-ISSN: 2663-547X

١ـمقدمة

تعد ظاهرة التسرب المدرسي من الظواهر الموجودة في غالبية دول العالم، والتي يعاني منها الواقع التربوي باختلاف الأسباب والمسببات إن كانت اجتماعية أو أسرية أو اقتصادية، أو نفسية. وأصبحت هذه الأسباب تتعدد وتختلف صورها وتتفاوت بقوة تأثيرها السلبي على حياة الطالب التعليمية مما يؤدي إلى تدني تحصيله الدراسي بالإضافة إلى الأضرار النفسية والاجتماعية التي تنتج عن ذلك. وتعيق مشكلة التسرب المتسربين عن مواصلة تعليمهم المدرسي، وتعمل على إدخالهم في البنية الاجتماعية ليحتلوا أدوارًا اجتماعية بسيطة، لا تتميز بالكفاءة الانتاجية اللازمة، ويعود السبب في ذلك إلى ضعف الخلفية الثقافية وانخفاض مستوى المهارات العقلية والأدائية عند هؤلاء المتسربين، وبخاصة حالات التسرب المبكرة التي تتم قبل نهاية مرحلة التعليم الأساسي(شديفات،١٩٩٦).

لاحظ الباحثون، لكونهم تربويين، الأثر الواضح للألعاب الإلكترونية في حياة أبنائهم وطلبتهم، فقد برزت هذه الألعاب في السنوات الأخيرة بشكل كبير لتكون وسائل ترفيه وتسلية حتى أصبح الأطفال يفضلونها على الألعاب التقليدية فيقضون ساعات طويلة في اللعب من دون ملل. وإذا كان اندفاع الطفل نحو هذه الألعاب يحمل في طيّاته كثيرا من الأمور الإيجابية، لكنه في الوقت ذاته لا يخلو من السلبيات و التخوفات التي تقتضي البحث، خاصة إذا أدمن الطفل هذه الألعاب من دون توجيه ومتابعة في اختيار موضوعاتها، وهذا ما أثبتته بعض الدراسات مثل دراسة الزيودي (٢٠١٥) التي بينت نتائجها وجود آثار سلبية كبيرة لاستعمال الأطفال للألعاب الإلكترونية وجدها المعلمون و أولياء الأمور، ولذلك فقد كانت مشكلة الدراسة معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن، وتسعى الدراسة إلى الإجابة عن الأسئلة الآتية:

١- ما أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم؟

٢- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0,05) في تقديرات عينة الدراسة لأثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى لمتغيرات الجنس، وقطاع المدرسة، والتخصص؟

هدف الدراسة تقصي أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم، ومعرفة إن كان هناك فروق في تقديرات عينة الدراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم تعزى إلى متغيرات الجنس، وقطاع المدرسة، والتخصص.

تكمن أهمية الدراسة في ما يأتي:

١- تأتي أهمية الدراسة من أهمية موضوعها المتعلق بمعرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن.

٢- سيكون لنتائج الدراسة الأثر المهم في إفادة المسؤولين في وزارة التربية والتعليم بمعرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية.

٣- توفر الدراسة خلفية نظرية وعملية للقائمين على رسم السياسات وقوانين الانضباط المدرسي في وزارة التربية والتعليم، ومن المؤمل أن تفيد نتائجها المنظمات الحقوقية والإنسانية.

٤- تكون مصدرًا ومرجعًا للبحاثّة لتزويدهم بالمعلومات اللازمة ،ونقطة انطلاق لمزيد من الدراسات التربوية.

٢ـ الإطار النظري

٢ـ١ *مصطلحات الدراسة*

تتبنى الدراسة المصطلحات الآتية:

٢ـ١ـ١التسرب المدرسي

يعرّف التسرب المدرسي بأنه "انقطاع الطالب عن المدرسة انقطاعًا تامًا، وتركه لها بعد أن يلتحق بها سواءً حدث الانقطاع بعد الالتحاق مباشرة أو في أي صف من صفوف الدراسة قبل استكمال المدة المقررة للمرحلة التعليمية التي سجّل فيها" (قراعين،٢٠٠٩، ص ٢٣).

٢ـ١ـ٢ الألعاب الإلكترونية

تعرّف الالعاب الالكترونية بأنها "نوع من الأنشطة المحكمة الإطار لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة، وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين"(العناني،٢٠٠٢، ص. ١٨). وتعرّف الألعاب الإلكترونية إجرائيًا بأنها: مجموعة من الأنشطة التي تعتمد على التكنولوجيا يؤديها الفرد من خلال أجهزة إلكترونية داخل المنزل أو خارجه تعتمد على الإثارة والمنافسة.

٢ـ١ـ٣ المرحلة الأساسية

تعدّ المرحلة الأساسية: "قاعدة للتعليم وأساسا لبناء الوحدة الوطنية والقومية وتنمية القدرات والميول الذاتية وتوجيه الطلاب في ضوئها. تهدف هذه المرحلة إلى تحقيق الأهداف العامة للتربية وإعداد المواطن في مختلف جوانب شخصيته الجسمية والعقلية والروحية والوجدانية والاجتماعية"(موقع وزارة التربية و التعليم الأردنية). وتعرّف المرحلة الأساسية إجرائيًا بأنها: المرحلة التي تمتد من الصّف الأول إلى الصف العاشر، و تقسم إلى المرحلة الأساسية الدنيا من الصف الأول إلى الصف السادس، و المرحلة الأساسية الدنيا من الصف السابع إلى الصف العاشر.

٢ـ١ـ٤ الممارسة

يعرف مفهوم الممارسة بأنه: "مجموعة من المعتقدات والتصورات أو التعليمات والقيم التي تتضمن تصورا ما حول المعرفة وحول العلاقات بين الفرد والمجتمع

The corresponding author: Nisreen A. Alofishat

December 29, 2021 [Vol. 32(4)]
P-ISSN: 1680-8738; E-ISSN: 2663-547X

في الممارسة، إضافة إلى معنى عام و أهميته تكمن في كونه يحدد الفضاء الممكن لجماعة بشرية، كما يحدد ممارستها الاجتماعية والثقافية" (دومو، ١٩٩٠، ص ٨٧).

٢ـ٢ *مفهوم التسرب*

التسرب بمفهومه اللغوي هو الامتناع والرفض والعزوف عن الدراسة في وقت ما زال فيه الطالب يمتلك الحق في متابعة تعليمه، ومن جهة أخرى يعرف بأنه العزوف الكلي أو عدم الالتحاق بالمؤسسة التعليمية لأسباب ذاتية أو موضوعية مرتبطة بالطالب (لهلوب، ٢٠١٠). ويعد التسرب من المشاكل التي تواجه غالبية المؤسسات التربوية في العالم وتختلف أسباب التسرب باختلاف المراحل التعليمية، إذ أن التسرب في المرحلة الأساسية يختلف عن التسرب في المرحلة الثانوية.

٢ـ٣ *أسباب التسرب المدرسي*

يشير بربخ (٢٠١٢) إلى أن أسباب التسرب المدرسي والتي تعود للمدرسة تتلخص في طول المنهج وصعوبة المواد المقررة وكثرتها وعدم ارتباطها ببيئة الطالب، وعدم تلبيتها لاحتياجات الطلبة ومراعاة ميولهم، إضافة إلى عدم استعمال المعلم الوسائل التعليمية التي تجذب الطلبة بحيث يعتمد على طريقة واحدة تقليدية مملة دون استعمال الألعاب التعليمية التكنولوجية مثلًا، إضافة إلى عدم مراعاة المعلم لمشاكل الطلبة والتعامل معها بطريقة صحيحة، وعدم تفهمه لحاجاتهم النفسية والنمائية، ومن جهة أخرى عدم متابعة المرشد التربوي الدقيقة لأحوال الطلبة وضعف التنسيق بين المرشد التربوي وإدارة المدرسة والمنزل، إضافة إلى ضعف إعداد وتأهيل بعض المرشدين التربويين، وعلاوة على ذلك يأتي ضعف العلاقة بين المنزل والمدرسة، وعدم متابعة بعض أولياء الأمور لأبنائهم من عدم حضور مجالس الآباء، وعدم تواجدهم في المنزل باستمرار.

كما وتشير العديد من الدراسات أن التسرب عن المدرسة يعكس مساهمة العديد من العوامل بدءًا من سنوات الدراسة الأساسية وما بعد، ففي السنوات المدرسية الأولى فإن العوامل التي تساهم في التسرب المدرسي تشتمل على مصادر العائلة، وجودة البيئة وقلة الدعم الأكاديمي، وصعوبات علمية ومشاكل سلوكية، ومشاكل علاقات الزملاء، وفي ذات الوقت فإن التسرب من المدارس الأساسية يعود إلى عوامل شخصية فردية من سوء سلوك أو مشاكل دراسية، ووجود عوامل عائلية مثل الوضع الاجتماعي والاقتصادي، وقلة الرعاية الوالدية السليمة (محافظة،٢٠١٢).

لذلك ينبغي على الآباء والمربين من جهة والمعلمين والإدارة المدرسية من جهة أخرى الوعي والإدراك أن من أسباب الانقطاع عن المدرسة مرحلة المراهقة، إذ تتسم تصرفاتهم باللامبالاة وغياب الشعور بالمسؤولية، واللاواقعية، وعدم إدراك الأخطار التي قد تترتب على سلوكهم، ويتجلى ذلك من خلال ما يصدر عن بعض المراهقين خارج منزل الأسرة من سلوكيات يغلب عليها طابع الاندفاع وعدم التروي (بربخ،٢٠١٢).

٢ـ٤ *الألعاب الإلكترونية*

ولعل أبرز ما يميز العصر الحديث هو انتشار التكنولوجيا بكافة أشكالها، إذ أصبحت متاحة للصغير والكبير على حد سواء، وأصبح الأهل مطالبون بتوفير كافة متطلباتها من أجهزة وإنترنت فلا يخلو بيت من جهاز الحاسوب أو الهواتف الذكية، وعلى غرار ذلك انتشرت الأماكن التي تتيح لجميع أفراد المجتمع استعمال وسائل التكنولوجيا للاتصال والتواصل أو ما يهيم به الشباب حاليًا وهو الألعاب الإلكترونية. وقد اتسعت في الآونة الأخيرة ظاهرة استعمال الأجهزة اللوحية و الهواتف الذكية من قبل الأطفال و تغافل عنها المجتمع عموما و الآباء و الأمهات خصوصا بمبررات قد يكزن فيها شيء من الصحة فبالرغم من المزايا و الفوائد العديدة التي تعود على الأطفال الذين يتدربون على الاستعمال الملائم لتلك الأجهزة و التي من بيتها تعزيز قدراتهم المعرفية و الاجتماعية، إلا أن هناك العديد من المساوئ التي قد تعود بالضرر على نمو الأطفال في حالة التعود على الاستعمال السيء أو الإدمان على تلك الأجهزة (هاشم، ٢٠١٨).

فالألعاب الإلكترونية تستخدم على نطاق واسع من قبل الأطفال في كثير من الأحيان لفترات طويلة، مما يترتب على ذلك العديد من الآثار الإيجابية والسلبية لاستعمال الألعاب الإلكترونية على النشاط البدني والسلوك المستقر، وصحة الجسم، والتطور المعرفي والصحة النفسية، وغيرها من الجوانب (Straker, Abbott, Collins & Campbell,2014).

إضافة إلى ذلك فإن لممارسة الألعاب الإلكترونية عدة إيجابيات وسلبيات تؤثر على مستخدمها، فمن حيث الإيجابيات فهي تنمي الانتباه والتركيز، وتنمي عملية الذاكرة وتحفز عملية التفكير، وتطوّر حس المبادرة والتخطيط والمنطق لدى الأطفال، وتوسع خيال الطفل بشكل كبير، وتحفزه على الاكتشاف، فيصبح أكثر نشاطاً وحيوية، إضافة إلى أنها تكسبه العديد من المهارات مثل: مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة التفكير الناقد، ومهارة حل المشكلات، ومهارة الطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية (ابن الهدلق،٢٠١٣).

ومن جهة أخرى تبرز عدة سلبيات للألعاب الإلكترونية منها الأضرار النفسية والاجتماعية وتتمثل في زيادة السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاعتداءات الخطيرة على الآخرين، إذ تعتمد نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، فهي تعلم الطفل والمراهق أساليب ارتكاب الجريمة، وتنمي لديهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، والتي تقودهم بالنهاية إلى ارتكاب الجرائم، بالإضافة إلى أن هذه الألعاب تنتج طفلاً غير اجتماعي، أناني لا يفكر إلا في إشباع حاجته من هذه الألعاب، وبالتالي يصبح طفلاً منطويًا على ذاته لا يتفاعل مع الآخرين (محمد، ٢٠١٣).

وتترتب على ممارسة الألعاب الالكترونية عدة أضرار تربوية، فهي تؤثر على دراسة الأطفال ونطاق تفكيرهم، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب

The corresponding author: Nisreen A. Alofishat

December 29, 2021 [Vol. 32(4)]
P-ISSN: 1680-8738; E-ISSN: 2663-547X

الالكترونية، يؤثر بشكل مباشر في مجهودهم الدراسي في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، يذهبون كسالى يكادون ينامون في صفوفهم المدرسية، كما يصابون بالسرحان وشرود الذهن وعدم التركيز، وقد يؤدي أيضًا إلى تفضيلهم للنوم والتغيّب عن المدرسة (ابن الهدلق،٢٠١٣).

وبالتالي تؤثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الأداء الأكاديمي للأطفال، وما يترتب على ذلك من تدني في المستوى التحصيلي كانخفاض مستواهم من متوسط القراءة والكتابة والمهام الأكاديمية الأخرى، بالإضافة إلى تأثيرها على أداء الأطفال في حل الواجبات البيتية، حيث أن تفكيرهم يركز على الألعاب أكثر من المهام والواجبات الدراسية، ويقضون وقتًا أطول في لعب الألعاب الالكترونية ووقتًا أقل في الأنشطة الأكاديمية ويبقى للألعاب أثر على تفكير الطلبة حتى بعد الانتهاء من لعبها(Weis & Cerankosky, 2010).

ومع انتشار ظاهرة إدمان الأطفال والشباب على قاعات الألعاب الإلكترونية، فقد نتج عنها انعكاسات خطيرة على كافة جوانب شخصية الطفل والشاب، ويمتد هذا التأثير ليشمل الأسرة والمجتمع، ولعل من أهم النتائج تضييع الوقت، وانحراف السلوك، إضافة إلى الفشل الدراسي والانقطاع المبكر عن المدرسة (الرماش،٢٠٠٠).

ويمكن إجمال أعراض إفراط استعمال الإنترنت بالأعراض الآتية :استعمال الشبكة المعلوماتية لفترة طويلة يشكو منها أفراد الأسرة والمقربون، وإهمال الواجبات الدراسية والأسرية والزوجية والمهنية، وكثرة السهر والأرق والتعب، الشعور بالتوتر والضجر نتيجة انفصال الشبكة المعلوماتية، وحالة الترقب والشوق للجلسة القادمة، عدم القدرة على ضبط استعمال الانترنت، والشكاوى الجسدية الناتجة عن كثرة الجلوس على الشبكة المعلوماتية، والميل إلى العزلة والانطواء مع قلة التفاعل الاجتماعي (التميمي،٢٠١٨). وهذا ما لا يحقق الأهداف التي يجب أن يكتسبها الطالب في مرحلة التعليم الأساسي، فانقطاعه عن المدرسة لن يساعد في إعداده في مختلف جوانب شخصيته الجسمية والعقلية والوجدانية والاجتماعية، فيكون قادرًا على أن يستوعب الأسس العلمية لأشكال التكنولوجيا التي تعرض له في حياته اليومية، ويحسن استعمالها، ويقدر قيمة الوقت، إضافة إلى أن يكون قادرًا على أن ينمي نفسه، ويسعى للتعلم الذاتي، وزيادة كفايته.

فالتعليم الأساسي يعدّ قاعدة للتعليم وأساسًا لتنمية قدرات وميول الطلبة وتوجيههم في ضوئها، ولذلك جاءت إلزامية ومجانية التعليم الأساسي لتكون حقًا من حقوق الطفل غير قابل للتصرف والتزامًا من التزامات الدول بموجب المعاهدات الدولية لحقوق الإنسان (العساف،٢٠١٦).

ومن هنا يجب على الأهل والمدرسة أن يعملوا سويًا من أجل المحافظة على التزام الطلبة في التعليم الأساسي، وأن يحرصوا على إبعادهم عن أي مؤثر قد يؤثر سلبًا على التزامهم الدراسي. ولذلك جاءت هذه الدراسة لتبحث في أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن.

٢-٥ الدراسات السابقة

فيما يأتي عرض لبعض الدراسات ذات الصلة، وقد تم تنظيمها زمنيًا من الأقدم إلى الأحدث وعلى النحو الآتي:

أجرت البكور(٢٠٠٣) دراسة هدفت إلى معرفة العوامل التي تؤدي إلى تسرب الطلبة من مرحلة التعليم الأساسي في مدارس تربية الأغوار الجنوبية، وتكّون مجتمع الدراسة من جميع مديري المدارس والمرشدين التربويين، والمعلمين والمعلمات في مدارس لواء الأغوار الجنوبية للعام الدراسي ٢٠٠٢/٢٠٠٣ بلغ حجم العينة (١٨٢) عضوًا، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي، واستعملت الاستبانة كأداة، وأشارت النتائج إلى أن أسباب التسرب تعود إلى عوامل تربوية ترتبط بالمنهج الدراسي، وهيئة التدريس، والأهداف التربوية، وأساليب التقويم، وإلى عوامل ثقافية واجتماعية ونفسية، من أهمها قصور الوعي بأهمية التعليم في بعض المناطق وبخاصة المناطق البدوية، وانتشار الأمّية في بعض الأسر.

وأجرى ستام (Stamm, 2008) دراسة هدفت إلى معرفة أسباب تسرب الطلبة المراهقين في سويسرا، تكوّن مجتمع الدراسة من طلبة المدارس ذوي العلامات المنخفضة، وتكونت العينة من (٥٢) طالبا وطالبة، وتم استعمال الاستبانة للحصول على معلومات محددة عن أسباب التسرب من المدرسة، وتم استعمال المنهج الوصفي المسحي، وجاءت نتائج الدراسة لتوضح أن أسباب التسرب تتلخص في: المشاكل المدرسية مثل ضعف التحصيل، وبعد مسافة المدرسة، وعدم كفاية العلاقات بين المعلم والطالب، وأن معظم حالات التسرب جاءت بقرار انفرادي يتم من دون أخذ رأي الأهل، وفي معظم الحالات يكون الانقطاع عن الدراسة غير نهائي بل يكون أساسًا للعودة إلى الوضع السابق سواء كان في التعليم أو التدريب.

وأجرى ويز وسيرانكوسكي (Weis & Cerankosky, 2010) دراسة هدفت إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية (ألعاب الفيديو) على الأداء الأكاديمي والسلوكي للأطفال، وأجريت الدراسة في الولايات المتحدة الأمريكية، وتكونت عينة الدراسة من (٦٤) ذكرا، كانت اعمارهم (٦-٩) سنوات، وتم استعمل اختبار الذكاء القصير لكوفمان واستعملت اختبارات الإنجاز، وتم استعمال المنهج التجريبي، وأظهرت نتائج الدراسة أن ممارسة الألعاب الالكترونية (ألعاب الفيديو) بين الأولاد مرتبطة بانخفاض التحصيل الدراسي في مجالات القراءة والكتابة، وحصلوا على درجات عالية في مشاكل التعلم، والتي تعكس التأخير في القراءة والكتابة والهجاء والمهام الأكاديمية الأخرى.

وهدفت دراسة المولى والعبيدي (٢٠١٢) إلى معرفة اتجاهات طلبة الصف الخامس في المدارس الابتدائية في العراق نحو الألعاب الإلكترونية، وتكوّنت عينة الدراسة من (٣٠٠) طالبٍ وطالبة في عشرة مدارس في بغداد والموصل للعام الدراسي ٢٠١١/٢٠١٢، وتم استعمال

The corresponding author: Nisreen A. Alofishat

December 29, 2021 [Vol. 32(4)]
P-ISSN: 1680-8738; E-ISSN: 2663-547X

المنهج الوصفي، والاستبانة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج أن اتجاهات طلبة الصف الخامس الابتدائي على جميع فقرات الاتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية كانت إيجابية، وأنه لا يوجد فروق في اتجاهات الطلبة تعزى لمتغير الجنس.

وأجرى ابن الهدلق (٢٠١٣) دراسة هدفت إلى معرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. وتم استعمال المنهج شبه التجريبي، طبقت على (٣٥٩) طالبًا، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة تكونت من (٧١) فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة. وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عوامل تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، وحب الاستطلاع، والتخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثارًا إيجابية، وأخرى سلبية، فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online games تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير الناقد، ومهارات حلّ المشكلات. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، وأضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، وأضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية.

وأجرت بلهمدي (٢٠١٤) دراسة هدفت إلى معرفة العلاقة بين الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية والإنجاز الأكاديمي، بالإضافة إلى الاختلاف في استعمال الألعاب الإلكترونية بين الأولاد والبنات. تكوّنت عينة الدراسة من (١٩٦) طالبًا تتراوح أعمارهم بين (١٣-٨) سنة، وتم استعمال المنهج الوصفي، واستعملت الاستبانة لتحقيق الغرض. توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج منها: عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين التحصيل الأكاديمي واستعمال الألعاب الإلكترونية، وأن نسبة استعمال الأولاد للألعاب الإلكترونية أكبر من النسبة المئوية للفتيات.

وقامت جوزفين وفيفيان (Josephine & Vivian, 2014) بدراسة هدفت إلى معرفة دور الإرشاد في الحد من التسرب لدى طلبة المدارس الثانوية، كما هدفت إلى الكشف عن أسباب التسرب المدرسي، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استعمال المنهج الوصفي، وتكوّنت عينة الدراسة من (١٥٠) معلمًا ومعلمة من معلمي المدارس الحكومية في ثلاث مناطق في ولاية ايدو في الولايات المتحدة، وتم استعمال الاستبانة كأداة للدراسة، وأظهرت نتائج الدراسة أن من أهم أسباب التسرب المدرسي عدم الانضباط والفشل، والمشكلات السلوكية والعاطفية، والقيم السلبية في المجتمع، كما أشارت النتائج إلى أن استراتيجيات الإرشاد التي استعملت جاءت فعالة للحد من ظاهرة التسرب المدرسي.

وأجرى الزيودي (٢٠١٥) دراسة هدفت إلى معرفة الانعكاسات التربوية لاستعمال الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. ولتحقيق أهداف الدراسة تم استعمال المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانتين للمعلمين، وأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بالمدينة المنورة، تكونت من (٤٠) فقرة. تم التحقق من دلالات صدقها وثباتها، وطبقت على عينة مكونة من (٣٣٦) معلماً، و(٥٠٠) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، مثل تأثيرها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، أمّا على صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون 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 في داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية. كما بينت نتائج الدراسة أن ثمة توافقاً بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، منها: تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

وفي ضوء عرض الدراسات السابقة استفاد الباحثون من معرفة المصادر العربية والأجنبية التي تناولت موضوع الدراسة. واتفقت الدراسة مع دراسة (الزيودي،٢٠١٦) و (Josephine & Vivian, 2014) و(Stamm, 2008) و(المولى والعبيدي، ٢٠١٢) من حيث المنهج، واتفقت مع دراسة (Josephine & Vivian, 2014) ودراسة (ابن الهدلق،٢٠١٣) ودراسة (المولى والعبيدي،٢٠١٢) ودراسة (Stamm, 2008) ودراسة (البكور،٢٠٠٣) من حيث استعمال الاستبانة كأداة، واتفقت مع دراسة (Josephine & Vivian, 2014) ودراسة (البكور، ٢٠٠٣) من حيث نوع العينة، وقد تميزت هذه الدراسة من حيث هدفها وهو معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم.

The corresponding author: Nisreen A. Alofishat

December 29, 2021 [Vol. 32(4)]
P-ISSN: 1680-8738; E-ISSN: 2663-547X

٣-الجانب التطبيقي

٣-١ *منهجية البحث*

تم استعمال المنهج الوصفي المسحي لأنه الأنسب لتحقيق أهداف الدراسة.

٣-١-١ حدود الدراسة

تتمثل حدود الدراسة فيما يأتي:

– اقتصرت الدراسة على عينة من معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية الحكومية والخاصة في مديريات عمان الأولى، وقصبة إربد، والتعليم الخاص في عمان، والتعليم الخاص في الزرقاء للعام الدراسي 2019 /2020.

– تتحدد نتائج الدراسة بصدق أداتها وثباتها، ويتم تعميم نتائج الدراسة على المجتمع الذي سحبت منه عينة الدراسة.

٣-١-٢ مجتمع الدراسة

تكوّن مجتمع الدراسة من جميع معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية والخاصة في الأردن، وعددهم (٩١٣٤٩) معلمًا ومعلمة. وتم اختيار أربع مديريات (عمان الأولى، قصبة إربد، التعليم الخاص في عمان والزرقاء) للعام الدراسي (2020/2019).

٣-١-٣ عينة الدراسة

تم اختيار العينة بالطريقة العشوائية العنقودية مع مراعاة اختيار مديريتين حكوميتين، ومديرية التعليم الخاص في عمان والزرقاء، ثم اختيار عينة الدراسة من تلك المديريات بالطريقة العشوائية البسيطة. وبلغ عدد العينة (٥٠٠) معلم ومعلمة، والجدول (١) يبين توزع أفراد عينة الدراسة على وفق متغيراتها.

جدول ١

توزع أفراد عينة الدراسة وفق متغيراتها

المتغير	أبعاد المتغير	العدد	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	٢٩٤	%٥٩
	أنثى	٢٠٦	%٤١
قطاع المدرسة	حكومي	٣١٥	%٦٣
	خاص	١٨٥	%٣٧
التخصص	انساني	٢٨٦	%٥٧
	علمي	٢١٤	%٤٣

٣-١-٤ أداة الدراسة

بناء على أسئلة الدراسة وأهدافها وبعد الاطلاع على الأدب التربوي في هذا المجال مثل دراسة (ابن الهدلق، ٢٠١٣)، ودراسة (Josephine & Vivian,2014) ودراسة (بلمهدي،٢٠١٤) واستشارة متخصصين في العلوم التربوية قام الباحثون بتطوير أداة الدّراسة، فتكونت في صورتها الأولية من (٢٩) فقرة.

٣-١-٥ صدق الأداة

تم عرض أداة الدراسة بصورتها الأولية على (١٠) محكمين من ذوي الخبرة الأكاديمية المعرفية في تخصص أصول التربية، والإدارة التربوية، والمناهج، وطُلب منهم إبداء رأيهم في فقرات الأداة وارتباطها بموضوع الدراسة ودقتها اللغوية، وقد تم اعتماد ما نسبته (٨٠%) من ملاحظات المحكمين، وإجراء التعديلات المقترحة التي اقتصرت على تعديل في الصياغة اللغوية لبعض الفقرات حيث أصبحت الأداة بشكلها النهائي مكونة من (٢٩) فقرة.

٣-١-٦ ثبات الأداة

تم التحقق من ثبات أداة الدراسة باستعمال التطبيق وإعادة التطبيق(Test- Retest) من خلال تطبيق الأداة على (٣٠) معلمًا ومعلمة من مجتمع الدراسة ومن خارج عينة الدراسة الحالية، وبعد أسبوعين تم التطبيق مرة ثانية وبلغ معامل الارتباط ٠,٨٥.

٣-١-٧ متغيرات الدراسة

تناولت هذه الدراسة المتغيرات الآتية:

١- **المتغيرات المستقلة**:

– الجنس وله فئتان: (ذكر، أنثى).

– قطاع المدرسة وله مستويان: (حكومية، خاصة).

– التخصص وله فئتان: (علمي، إنساني).

٢- **المتغيرات التابعة**: أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن.

٣-١-٨ المعالجة الإحصائية

للإجابة عن السؤال الأول تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والدرجة والرتبة والجدول(٢) يبين ذلك. وللإجابة عن السؤال الثاني تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" للعينات من أجل تحديد فيما اذا كان هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات أفراد عينة الدراسة تعزى لمتغيرات الجنس والكلية ونوع الجامعة، وتم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية. وقد اعتمد المعيار الإحصائي للتصحيح: ٥-١ / ٣ = ١,٣٣. وبناءً عليه فإن الفقرات التي حصلت على متوسط حسابي بين (١-٢,٣٣) تمثل بدرجة منخفضة. ٢,٣٤– ٣,٦٧ تمثل بدرجة متوسطة. ٣,٦٨ – ٥ تمثل بدرجة مرتفعة.

٣-٢ *نتائج الدراسة ومناقشتها*

جاءت الدراسة الحالية لمعرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم، وفي ما يأتي عرض لنتائج الدراسة ومناقشة لأعلى (٥) فقرات، وأدنى (٣) فقرات. **النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: ما أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم؟**

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم، والجدول (٢) يبين هذه النتائج:-

The corresponding author: Nisreen A. Alofishat

December 29, 2021 [Vol. 32(4)]
P-ISSN: 1680-8738; E-ISSN: 2663-547X

جدول ٢

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية و الدرجة لتقديرات عينة الدراسة لأثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم مرتبة ترتيبًا تنازليًا

الرتبة	الرقم	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
١	٨	تدفع ممارسة الألعاب الالكترونية في قاعات الألعاب المخصصة الطالب إلى التغيب عن المدرسة.	4.05	.92	مرتفعة
٢	٢٢	ينتج عن ممارسة الألعاب الالكترونية سوء في التغذية وما يترتب على ذلك من خمول وارهاق.	4.03	.88	مرتفعة
٣	١	تؤدي ممارسة الألعاب الالكترونية إلى عدم استيقاظ الطفل والذهاب للمدرسة مبكراً.	3.99	.91	مرتفعة
٣	٢٥	يفضل الطلبة مغادرة المدرسة مبكرًا لعدم وجود البيئة التكنولوجية الجاذبة لهم.	3.99	.54	مرتفعة
٥	٢٦	يدفع غياب الرقابة الوالدية الطفل إلى إدمان الألعاب الإلكترونية وترك المدرسة.	3.98	.90	مرتفعة
٦	٢٣	تؤدي ممارسة الألعاب الالكترونية إلى إدمان استعمال الانترنت.	3.97	.94	مرتفعة
٧	٢	تؤدي ممارسة الألعاب الالكترونية إلى عزلة الطفل عن بقية أقرانه.	3.94	1.06	مرتفعة
٨	٢٧	يدفع عدم مراعاة المناهج لحاجات الطالب النفسية والحياتية إلى تفضيله الألعاب الإلكترونية.	3.93	1.05	مرتفعة
٩	٢١	تؤدي ممارسة الألعاب الالكترونية إلى ضعف الطفل في التواصل الاجتماعي في المدرسة.	3.88	.94	مرتفعة
١٠	١٢	يؤدي قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية إلى مشاكل تعليمية.	3.86	.91	مرتفعة
١١	١٧	توفر مصادر الانترنت والألعاب الإلكترونية في البيوت والأسواق سهل للطفل التعلق بها أكثر من المدرسة.	3.80	.98	مرتفعة
١١	٢٤	ينتج عن ممارسة الألعاب الالكترونية فقدان تركيز الطفل في الحصة الصفية وشرود الذهن.	3.80	1.10	مرتفعة
١٣	١٣	تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى ضعف تفاعل الطفل في الحصص الدراسية.	3.77	.91	مرتفعة
١٣	١٤	تؤدي ممارسة الألعاب الالكترونية إلى إهمال الطفل واجباته الدراسية البيتية.	3.77	.70	مرتفعة
١٥	٧	يؤدي عدم مراقبة الأهل ومتابعتهم لأبنائهم إلى إدمان الطفل للألعاب الإلكترونية.	3.71	1.05	مرتفعة
١٥	١٠	يؤدي قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية إلى مشاكل نفسية.	3.71	.97	مرتفعة
١٧	٢٠	تؤدي ممارسة الألعاب الالكترونية إلى تفضيل الطفل البقاء في المنزل لممارستها بدلا من الخروج.	3.63	.93	متوسطة
١٨	١٥	تؤدي ممارسة الألعاب الالكترونية إلى تدني التحصيل العلمي والدراسي للطفل.	3.57	1.13	متوسطة
١٩	١٩	تؤدي ممارسة الألعاب الالكترونية إلى تعلم الطفل سلوكيات العنف والعدوان مع الآخرين.	3.56	.93	متوسطة
٢٠	٩	يؤدي قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية إلى اضطرابات في نوم الطفل.	3.55	1.08	متوسطة
٢١	١٦	يؤدي نقص الدور الإرشادي للطلبة من المعلم والمرشد التربوي عن مخاطر الألعاب الإلكترونية إلى زيادة نسبة التسرب المدرسي.	3.55	.94	متوسطة
٢٢	١٨	ينتج عن ممارسة الألعاب الالكترونية اضطرابات في نوم الطفل بسبب طول فترة اللعب بها.	3.54	.88	متوسطة
٢٣	٤	تقلل ممارسة الألعاب الالكترونية من الوقت المخصص لدراسة الطفل.	3.52	.88	متوسطة
٢٤	٦	تعدّ ممارسة الألعاب الالكترونية مضيعة للجهد والوقت.	3.49	1.02	متوسطة
٢٤	٢٩	تنمي الألعاب الإلكترونية روح المنافسة لدى الطفل ومن ثمّ الرغبة بالاستمرار باللعب وعدم تركها.	3.49	.88	متوسطة
٢٦	٥	تؤدي طرق التدريس التقليدية إلى ملل الطالب واتجاهه نحو وسائل الترفيه التكنولوجية.	3.45	1.01	متوسطة
٢٧	١١	يؤدي قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية إلى مشاكل صحية.	3.41	.99	متوسطة
٢٨	٣	تؤثر ممارسة الألعاب الالكترونية سلباً على الأداء الدراسي للطفل.	3.40	1.21	متوسطة
٢٩	٢٨	يجد الطالب المتعة والتشويق في الألعاب الإلكترونية أكثر من المدرسة.	3.37	1.21	متوسطة
		المتوسط الكلي	3.70	.458	مرتفعة

يبين الجدول (٢) أن المتوسط الكلي لمقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم بلغ (٣,٧٠) بدرجة مرتفعة، في حين أن المتوسطات الحسابية ومستوى أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم للفقرات جاءت بدرجة متوسطة ومرتفعة، إذ تراوحت المتوسطات الحسابية بين (٣,٣٧ و ٤,٠٥)، وجاءت الفقرة (٨) التي تنص على (تدفع ممارسة الألعاب الإلكترونية في قاعات الألعاب المخصصة الطالب إلى التغيب عن المدرسة) بالرتبة الأولى بأعلى

The corresponding author: Nisreen A. Alofishat

December 29, 2021 [Vol. 32(4)]
P-ISSN: 1680-8738; E-ISSN: 2663-547X

متوسط حسابي (٤,٠٥) و بدرجة مرتفعة، وقد يعزى ذلك إلى ما توفره هذه القاعات من وسائل جذب للطالب تجعله دائم التردد عليها، إضافة إلى أنها تقدم له الألعاب الإلكترونية التي قد لا يجدها في البيت والمدرسة بأسعار مناسبة، وأيضا قد يجد تشجيعا من رفاقه بالذهاب سويًا والتمتع باللعب. وجاءت في الرتبة الثانية الفقرة (٢٢) التي تنص على (ينتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية سوء في التغذية وما يترتب على ذلك من خمول وإرهاق) بمتوسط حسابي (٤,٠٣) وبدرجة مرتفعة، وقد يعزى ذلك إلى قضاء الطالب فترات طويلة في اللعب، مما يجعله ينشغل عن تناول وجبات الطعام، أو يتناولها بسرعة مما يؤدي إلى عدم أخذه الغذاء الكافي ، وهو مما يؤدي شعوره بالتعب الجسدي الذي يؤدي به إلى التغيب عن المدرسة. ثم جاءت في الرتبة الثالثة الفقرة (١) التي تنص على (تؤدي ممارسة الألعاب الالكترونية إلى عدم استيقاظ الطفل والذهاب للمدرسة مبكراً). وقد يعزى ذلك إلى انشغال الأهل وعدم مراقبتهم عدد الساعات التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يجعله يقضي كل وقت فراغه في اللعب وإلى ساعات متأخرة من الليل. والفقرة (٢٥) التي تنص على (يفضل الطلبة مغادرة المدرسة مبكرًا لعدم وجود البيئة التكنولوجية الجاذبة لهم) بمتوسط حسابي (٣,٩٩) وبدرجة مرتفعة، وقد يعزى ذلك إلى ضعف التجهيزات التكنولوجية التي تفتقدها المدارس الأساسية الحكومية بشكل خاص، وهو ما يجعل الطالب يشعر بالفجوة عما يجده في منزله، أو في قاعات الألعاب الإلكترونية التي توفر له وسائل اللعب الإلكتروني، ثم جاءت في الرتبة الخامسة الفقرة (٢٦) التي تنص على (يدفع غياب الرقابة الوالدية الطفل إلى إدمان الألعاب الإلكترونية وترك المدرسة) بمتوسط حسابي (٣,٩٨) وبدرجة مرتفعة، وقد يعزى ذلك إلى ضرورة قيام الوالدين بوضع ضوابط لابنائهم لممارسة الألعاب الإلكترونية من حيث تحديد وقت محدد للعب وأيضًا اختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة، وأيضًا ضرورة توجيه أبنائهم لاستثمار أوقاتهم بأمور متعددة وليس فقط اللعب الإلكتروني، وجاءت في الرتبة السابعة والعشرين الفقرة (١١) التي تنص على (يؤدي قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية إلى مشاكل صحية) بمتوسط حسابي (٣,٤١) وبدرجة متوسطة، وقد يعزى ذلك إلى حالة التركيز الشديد التي يكون فيها الطفل أثناء اللعب، وهو بسبب ما توفره هذه الألعاب من عناصر التشويق والمتعة والمؤثرات الصوتية والألوان، مما يجعل الطفل في حالة شد عصبي، ثم جاءت في الرتبة قبل الأخيرة الفقرة (٣) التي تنص على (تؤثر ممارسة الألعاب الالكترونية سلباً على الأداء الدراسي للطفل.) بمتوسط حسابي (٣,٤٠) و بدرجة متوسطة، وقد يعزى ذلك إلى أن الطالب يفضل قضاء وقت أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية على أداء مهامه الدراسية، وهو ما يجعله يرفض الدراسة ويمل منها ولا يركز فيها. وجاءت الفقرة (٢٨) التي تنص على (يجد الطالب المتعة والتشويق في الألعاب الإلكترونية أكثر من المدرسة) في الرتبة الأخيرة بأقل متوسط حسابي (٣,٣٧) و بدرجة متوسطة، وقد يعزى ذلك إلى أساليب التدريس التقليدية التي يتبعها المعلمون والتي لا تراعي حاجات الطلبة، والتطور الحاصل في مجال التعليم، إضافة إلى افتقار البيئات المدرسية لوسائل التعلم التكنولوجية الحديثة.

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند (α= 0.05) في تقديرات عينة الدراسة لأثر ممارسة الالعاب الالكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى للجنس، وقطاع المدرسة ، والتخصص؟

أولا: الجنس

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" للعينات المستقلة على مقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى للجنس، والجدول (٣) يبين هذه النتائج.

جدول ٣

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لتقديرات عينة الدراسة لأثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تبعًا لمتغير الجنس

المقياس	الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
المتوسط الكلي للمقياس	ذكر	294	3.77	.45	4.06	498	.000*
	أنثى	206	3.61	.44			

*دال إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥

يبين الجدول (٣) أن قيمة " ت" لمقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى للجنس بلغت (٤,٠٦) وهي قيم دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥، وهذا يدل على وجود فروق في مقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى للجنس، وجاءت الفروق لصالح الذكور بمتوسط حسابي أعلى من الإناث، وقد يعزى ذلك إلى أن مدارس الإناث تشهد انضباطًا أكثر من مدارس الذكور، إضافة إلى أن الرقابة الوالدية على الإناث تكون بشكل أكبر فلا يسمح للأنثى في الغالب الخروج لممارسة الألعاب الإلكترونية في القاعات المنتشرة في الأسواق.

ثانيا: قطاع المدرسة

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" للعينات المستقلة على مقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى لقطاع المدرسة والجدول الآتي يبين هذه النتائج.

The corresponding author: Nisreen A. Alofishat

December 29, 2021 [Vol. 32(4)]
P-ISSN: 1680-8738; E-ISSN: 2663-547X

جدول ٤

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لتقديرات عينة الدراسة لأثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تبعًا لمتغير قطاع المدرسة

المقياس	قطاع المدرسة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
المتوسط الكلي للمقياس	حكومي	315	3.59	.36	-7.31	498	.000*
	خاص	185	3.89	.54			

*دال إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥

يبين جدول (٤) أن قيمة " ت" لمقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى لقطاع المدرسة بلغت (-7.31) وهي قيم دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ ، وهذا يدل على وجود فروق في مقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى لقطاع المدرسة، وجاءت الفروق لصالح القطاع الخاص بمتوسط حسابي أعلى من القطاع الحكومي، وقد يعزى ذلك إلى أن البيئة التي ينتمي إليها طلبة المدارس الخاصة مهيئة بشكل أكبر لممارسة الألعاب الإلكترونية.

ثالثا: التخصص

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" للعينات المستقلة على مقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى للتخصص والجدول التالي يبين هذه النتائج.

جدول ٥

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لتقديرات عينة الدراسة لأثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تبعًا لمتغير التخصص

المقياس	التخصص	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
المتوسط الكلي للمقياس	انساني	286	3.76	.49	3.30	498	.001*
	علمي	214	3.63	.40			

*دال إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥

يبين جدول (٥) أن قيمة " ت" لمقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن التي تعزى للتخصص بلغت (3.30) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ ، وهذا يدل على وجود فروق في مقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى للتخصص، وجاءت الفروق لصالح التخصص الإنساني بمتوسط حسابي أعلى من التخصص العلمي، وقد يعزى ذلك إلى التزام طلبة التخصصات العلمية، وما تقتضيه تخصصاتهم من دراسة مكثفة ومتابعة مستمرة فلا يوجد الوقت لممارسة الألعاب الإلكترونية.

٤ـ الاستنتاجات

١- جاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم بدرجة مرتفعة، في حين أن المتوسطات الحسابية ومستوى أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن من وجهة نظر معلميهم للفقرات جاءت بدرجة متوسطة ومرتفعة.

٢- وجود فروق في مقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى للجنس، وجاءت الفروق لصالح الذكور بمتوسط حسابي أعلى من الإناث.

٣- وجود فروق في مقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى لقطاع المدرسة، وجاءت الفروق لصالح القطاع الخاص بمتوسط حسابي أعلى من القطاع الحكومي.

٤- وجود فروق في مقياس أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على زيادة التسرب المدرسي لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن تعزى للتخصص، وجاءت الفروق لصالح التخصص الإنساني بمتوسط حسابي أعلى من التخصص العلمي.

٥ـ التوصيات

من خلال النتائج التي توصلت إليها الدراسة يوصي الباحثون بما يأتي:

- وضع ضوابط من قبل وزارة التربية والتعليم أكثر شدة على الطلبة المتسربين.
- زيادة تجهيز المدارس بالأدوات التكنولوجية التي تساعد المعلمين في استعمال الطرق الحديثة والابتعاد عن الطرق التقليدية التي تشعر الطالب بالملل.
- تفعيل دور المرشد التربوي في توعية الطلبة من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وعقد ورش عمل لهم في كيفية استثمار الوقت بشكل صحيح.
- عقد لقاءات من قبل المدرسة مع أولياء أمور الطلبة للوقوف معهم على ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية

The corresponding author: Nisreen A. Alofishat

December 29, 2021 [Vol. 32(4)]
P-ISSN: 1680-8738; E-ISSN: 2663-547X

وبيان أثرها على الطلبة من الناحية الدراسية، والصحية، والالتزام بالدوام المدرسي.

– الاستفادة من نتائج هذه الدراسة، في عمل دراسات أخرى للوقاية من أخطار الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على زيادة نسبة التسرب المدرسي.

المصادر

ابن الهدلق، ع. (٢٠١٣). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مصر. *مجلة القراءة والمعرفة*، (١٣٨)، ١٥٥-٢١٢.

البكور، ر. (٢٠٠٣). *العوامل التي تؤدي إلى تسرب الطلبة من مرحلة التعليم الأساسي في مدارس تربية لواء الأغوار الجنوبية من وجهة نظر مديري المدارس والمعلمين والمرشدين التربويين* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الفاشر، الجمهورية السودانية.

التميمي، ر. (٢٠١٨). إفراط استعمال الإنترنت لدى طلبة الجامعة. *مجلة كلية التربية للبنات*، ٢٩ (١)، ١٩٢٠-١٩٢٨.

الرماش، ع. (٢٠٠٠). قاعات الألعاب الإلكترونية و مخاطرها على الأطفال والشباب. الكويت. *مجلة الوعي الإسلامي*، ٣٧ (٤١٦)، ٧٤-٧٥.

الزيودي، م. (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستعمال الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. السعودية. *مجلة جامعة طيبة (العلوم التربوية)*، ١٠ (١)، ١٥-٣٢.

العساف، ف. (٢٠١٦). *التسرب المدرسي من منظور حقوقي*. عمان: المركز الوطني لحقوق الإنسان.

العناني، ح. (٢٠٠٢). *اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيق*. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر.

المولى، م. و العبيدي، ل. (٢٠١٢). اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية. *مجلة جرش للبحوث والدراسات*، (١٤)، ٦٠٥-٦٢٨.

بربخ، ف.(٢٠١٢). *المدرسة والمجتمع*. عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع.

بلهمدي، ف. (٢٠١٤). علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية لدى عينة الأطفال. الجزائر: مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع. *مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية*، (٢٩)، ٣١٤- ٣٢٧.

دومو، ع . (١٩٩٠). *مصطلحات علوم التربية*. القاهرة: مطبعة الرسالة.

شديفات، س. (١٩٩٦). *العوامل التي تؤدي إلى تسرب الطلبة في مرحلة التعليم الأساسي في مدارس البادية الشمالية الشرقية في الأردن من وجهة نظر المديرين والمديرات* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة اليرموك، إربد، الأردن.

قراعين، خ. (٢٠٠٩). *أثر عوامل الشخصية في تسرب الطلبة من المرحلتين الإعدادية والثانوية*. عمان: دار وائل.

لهلوب، ن.(٢٠١٠). *التسرب المدرسي ظاهرة تستحق التوقف عندها، ندوة مدير المدرسة وحل المشكلات*. بيروت: المركز العربي للتطوير الإداري.

محافظة، ش. (٢٠١٢). *دور الإدارة المدرسية في الحد من ظاهرة التسرب المدرسي في محافظة إربد* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة اليرموك، إربد.

محمد، م. (٢٠١٣). أضرار الألعاب الإلكترونية والكومبيوتر على الأطفال و كيفية الاتقاء منها. مركز دراسات الموصل - جامعة الموصل – العراق. *مجلة موصليات*، (٤٤)، ٤٨-٥٣.

موقع وزارة التربية و التعليم الأردنية. (٢٠٢١). نظام التعليم في الاردن. متاح عبر الرابط https://moe.gov.jo/ar/node/15782

هاشم، ج. ل. (٢٠١٨). إدمان أطفال الروضة على الأجهزة اللوحية وتأثيراته السلبية. *مجلة كلية التربية للبنات*، ٢٩ (٣)،٢٦٨٦-٢٦٩٧.

Translated References

Al-Anani, H. (2002). *Playing in children: Theoretical foundations and application*. Amman: Al-Fikir House for Printing and Publishing.

Al-Assaf, F. (2016). *School dropout from a legal perspective*. Amman: The National Center for Human Rights.

Al-Bakour, R. (2003). *Factors that lead to students dropping out of basic education in the Southern Jordan Valley's education schools from the point of view of school principals, teachers and educational counselors* (An Unpublished Master Thesis). El Fasher University, Sudan.

Al-Mawla, M.L. (2012). Attitudes of fifth graders of primary school towards electronic games. *Jerash Journal for Research and Studies*, (14), 605-628.

Al-Ramash, A. (2000). Electronic games halls and their dangers to children and youth. Kuwait. *Islamic Awareness Magazine*, *37*(416), 74-75.

The corresponding author: Nisreen A. Alofishat

Center for Administrative Development.

Mahafza, Sh. (2012). *The role of school administration in reducing the phenomenon of school dropout in Irbid Governorate* (An Unpublished Master Thesis). Yarmouk University, Irbid.

Muhammad, M. (2013). The harms of electronic and computer games on children and how to prevent them. Mosul Studies Center - University of Mosul - Iraq. *Mosiliat Journal*, (44), 48 - 53.

Qara'in, K. (2009). *The impact of personality factors on students dropping out of the preparatory and secondary stages*. Amman: Wael House.

Shdeifat, S. (1996). *Factors that lead to students dropping out of basic education in the northeastern Badia schools in Jordan from the point of view of principals* (An Unpublished Master Thesis). Yarmouk University, Irbid, Jordan.

Foreign References

Josephine, O. & Vivian, A. (2014). Counseling against dropout among secondary school students in Edo state. *International Journal of Education and Practice*, *2*(2),35-41.

Stamm, M.(2008). Gifted and yet a dropout? An empirical study on the phenomenon of dropouts among gifted adolescents in Switzerland. Department of Educational sciences. *Ordinaria for Educational sciences*, (2),1-14.

Straker, L., Abbott, R., Collins, R., & Campbell, A. (2014). Evidence-based guidelines for wise use of electronic games by children. *Ergonomics*, *57*(4), 471-489.

Weis, R., & Cerankosky, B. (2010). Effects of video-game ownership on young boys' academic and behavioral functioning: A randomized,

Al-Tamimi, R. (2018). Excessive Internet use among university students. *Journal of the College of Education for Women*, *29*(1), 1920-1928.

Al-Zeyoudi, M. (2015). Educational implications for children's use of electronic games as seen by teachers of parents of primary school students in Medina. Saudi Arabia. *Taibah University Journal (Educational Sciences)*,*10*(1), 15-32.

Barbak, F. (2012). *School and community*. Amman: Osama House for Publishing and Distribution.

Belhamdi, F. (2014). The relationship of academic achievement and the use of electronic games among a sample of children. Algeria: Kunooz Al-Hikma Foundation for Publishing and Distribution. *Journal for Educational and Psychological Studies*, (29), 314-327.

Domo, A. (1990). *Terminology of education sciences*. Cairo: Al-Risala Press.

Hashem, J.L. (2018). Kindergarten Children's Addiction to Tablets and Its Negative Effects. *Journal of the College of Education for Women*, *29*(3), 2686-2697.

Ibn Al-Hadlaq, A. (2013). Pros and cons of electronic games and the motives for practicing them from the point of view of general education students in Riyadh. Egypt. *Reading and Knowledge Journal*, (138), 155-212.

Jordanian Ministry of Education Website. (2021). *The education system in Jordan*. Retrieved from https://moe.gov.jo/ar/node/15782

Lahlub, N. (2010). *School dropout is a phenomenon worth stopping at, the school principal's symposium and problem solving*. Beirut: The Arab

The corresponding author: Nisreen A. Alofishat

controlled study. *Psychological Science, 21*(4), 463-470.

The corresponding author: Nisreen A. Alofishat