مجلة الجامعة الإسلامية

للعلوم التربوية والاجتماعية

مجلة علمية دورية محكمة

العدد الثامن - الجزء الأول

جمادى الأولى 1443 هـ - ديسمبر 2021 م

معلومات الإيداع في مكتبة الملك فهد الوطنية

النسخةالورقية :

رقم الإيداع: 1441/7131

تاريخ الإيداع: 1441/06/18

رقم ردمد : 1658-8509

النسخة الإلكترونية :

رقم الإيداع: 1441/7129

تاريخ الإيداع: 1441/06/18

رقم ردمد : 1658-8495

الموقع الإلكتروني للمجلة :

https://journals.iu.edu.sa/ESS

البريد الإلكتروني للمجلة :

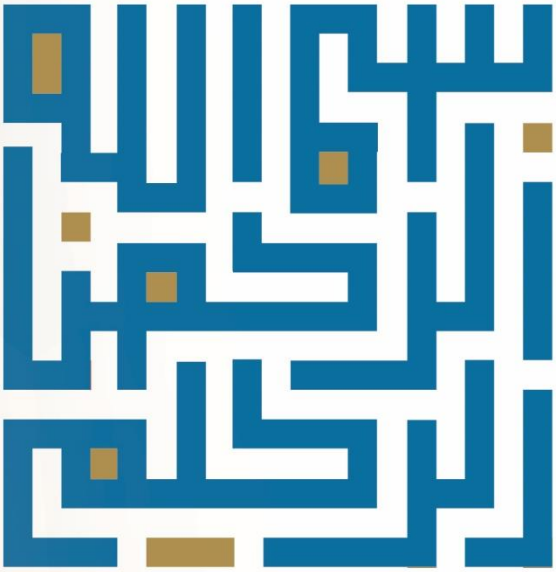
ترسل البحوث باسم رئيس تحرير المجلة

iujournal4@iu.edu.sa

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

البحوث المنشورة في المجلة تعبرعن آراء الباحثـين ولا تعبر بالضرورة عن رأي المجلة

جميع حقوق الطبع محفوظة للجامعة الإسلامية



قواعد وضوابط النشر في المجلة

- أن يتسم البحث بالأصالة والجدية والإبتكار والإضافة المعرفية في التخصص.
- لم يسبق للباحث نشر بحثه.
- أن لا يكون مستلاً من بحوث سبق نشرها للباحث.
- أن يلتزم الباحث بالأمانة العلمية.
- أن تراعى فيه منهجية البحث العلمي وقواعده.
- أن لا تتجاوز نسبة الاقتباس في البحث المقدم (25%) .
- أن لا يتجاوز مجموع كلمات البحث (12000) كلمة بما في ذلك الملخصين العربي والإنجليزي وقائمة المراجع.
- لا يحق للباحث إعادة نشر بحثه المقبول للنشر في المجلة إلا بعد إذن كتابي من رئيس هيئة تحرير المجلة.
- أسلوب التوثيق المعتمد في المجلة هو نظام جمعية علم النفس الأمريكية (APA) الإصدار السادس، وفي الدراسات التاريخية نظام شيكاغو.
- أن يشتمل البحث على : صفحة عنوان البحث ، ومستخلص باللغتين العربية والإنجليزية، ومقدمة ، وصلب البحث ، وخاتمة تتضمن النتائج والتوصيات ، وثبت المصادر والمراجع ، والملاحق اللازمة (إن وجدت).
- يلتزم الباحث بترجمة المصادر العربية إلى اللغة الإنجليزية.
- يرسل الباحث بحثه إلى المجلة إلكترونيًا ، بصيغة (WORD) وبصيغة (PDF) ويرفق تعهدًا خطيًا بأن البحث لم يسبق نشره ، وأنه غير مقدم للنشر. ولن يقدم للنشر في جهة أخرى حتى تنتهي إجراءات تحكيمه في المجلة

الهيئة الاستشارية :

معالـي أ.د : محمد بن عبدالله آل ناجي

مدير جامعة حفر الباطن سابقاً

معالي أ.د : سـعيد بن عمر آل عمر

مدير جامعة الحدود الشمالية

معالي د : حسـام بن عبدالوهاب زمان

رئيس هيئة تقويم التعليم والتدريب سابقاً

أ. د : سـليمان بن محمد البلوشي

عميد كلية التربية بجامعة السلطان قابوس سابقاً

أ. د : خالـد بن حامد الحازمي

أسـتاذ التربية الإسلامية بالجامعة الإسلامية سابقاً

أ. د : سـعيد بن فالح المغامسي

أستاذ الإدارة التربوية بالجامعة الإسلامية سابقاً

أ. د : عبداللـه بن ناصر الوليعي

أسـتاذ الجغرافيا بجامعة الملك سعود

هيئة التحرير :

رئيس التحرير :

أ.د : عبدالرحمن بن علي الجهني

أستاذ أصول التربية بالجامعة الإسلامية

مدير التحرير :

أ.د : محمد بن جزاء بجاد الحربي

أستاذ أصول التربية بالجامعة الإسلامية

أعضاء التحرير :

معالي أ.د : راتب بن سلامة السعود

وزير التعليم العالي الأردني سابقا
وأستاذ السياسات والقيادة التربوية بالجامعة الأردنية

أ.د : إبراهيم بن عبدالرافع السمدوني

وكيل كلية التربية للدراسات العليا بجامعة الأزهر
وأستاذ أصول التربية بجامعة الأزهر

أ.د : بندر بن عبدالله الشريف

أستاذ علم النفس بالجامعة الاسلامية

أ.د : عبدالرحمن بن يوسف شاهين

أستاذ المناهج وطرق التدريس بالجامعة الاسلامية

أ.د : عبدالعزيز بن سليمان السلومي

أستاذ التاريخ الإسلامي بالجامعة الاسلامية

أ.د : عبدالله بن علي التمام

أستاذ الإدارة التربوية بالجامعة الاسلامية

أ.د : محمد بن إبراهيم الدغيري

أستاذ الجغرافيا الاقتصادية بجامعة القصيم

أ.د : علي بن حسن الأحمدي

أستاذ المناهج وطرق التدريس بالجامعة الإسلامية

د : رجاء بن عتيق المعيلي الحربي

أستاذ التاريخ الحديث والمعاصر المشارك بالجامعة الاسلامية

سكرتير التحرير :

أ. مجتبى الصادق المنا

الإخراج والتنفيذ الفني :

م. محمد حسن الشريف

المنسق العلمي :

أ. محمد سعد الشال

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

فهرس المحتويات : ❊

م	عنوان البحث	الصفحة
1	رؤية مستقبلية لأنماط التعليم العالي السعودي لتلبية احتياجات سوق العمل من وجهة نظر خبراء التربية د. رمضان محمود عبد العليم عبد القادر	1
2	مدى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة أ.د. خالد بن إبراهيم الدغيم / أ. هناء بنت عبد العزيز الخويلدي	66
3	أثر استخدام استراتيجية خريطة القصة في تنمية مهارات التعبير الكتابي لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى د. ماجد بن سالم بن جابر السناني	101
4	أثر نمط التفاعل والأسلوب المعرفي في بيئة التعليم الافتراضية في تنمية مفاهيم تطبيقات التكنولوجيا لدى طلاب كلية التربية بجامعة الباحة د. عبدالله بن خليفة العديل	145
5	فعالية برنامج إلكتروني قائم على توظيف الأمثال العربية في تنمية الطلاقة التعبيرية والاتجاه نحو الثقافة العربية لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى أ.د. أبو الدهب البدري علي أبو الدهب	185
6	دور الجامعات السعودية في إعداد طلابها لسوق العمل من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس د. نايف بن راشد الرحيلي	237
7	تجربة الجمعية السعودية للتربية الخاصة (جستر) في إدماج الأشخاص ذوي الإعاقة في المجتمع المحلي بمنطقة حائل: دراسة نوعية د. ياسر بن عايد السميري	289
8	الإسهام النسبي لكل من الشفقة بالذات واليقظة العقلية في التنبؤ بالنهوض الأكاديمي لدى عينة من طلاب جامعة الملك سعود د. وائل عبد السميع فهمي متولي	331
9	إدارة الأزمة في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية خلال جائحة كورونا من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس د. وفاء بنت حمد التويجري	377
10	خطة فتح جرجان في العصرين الراشدي والأموي دراسة تاريخية تحليلية د. إبراهيم بن علي الربعي	417

❊ ترتيب الأبحاث حسب تاريخ ورودها للمجلة مع مراعاة تنوع التخصصات

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

مدى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة

إعداد

أ.د. خالد بن إبراهيم الدغيم

أستاذ المناهج وطرق التدريس
بجامعة القصيم

أ. هناء بنت عبد العزيز الخويلدي

باحثة دكتوراة في المناهج وطرق التدريس
بجامعة القصيم

المستخلص

استهدفت الدراسة الكشف عن مدى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة، ولتحقيق ذلك استخدم الباحثان المنهج الوصفي المعتمد على أسلوب تحليل المحتوى، وتم إعداد بطاقة تحليل محتوى تضمنت قائمة بمخاطر الألعاب الإلكترونية التي ينبغي تضمينها في الكتب، وتكوّن مجتمع الدراسة من ستة كتب لمقرر الحاسب في المرحلة المتوسطة، وتمّ دراسته كاملاً، وتوصلت الدراسة إلى تدنٍّ عام في تضمين المخاطر في كتب الحاسب، بالرغم من أهمية تضمينها والتي تتأكد في بداية المرحلة المتوسطة، حيث تتميّز بالبناء والتكوين الشخصي للطالب، فقد جاء التضمين معدوماً في محتوى كتاب الصف الأول لجميع مخاطر الألعاب الإلكترونية، سواءً ضمنياً أو صريحاً، أما محتوى كتاب الصف الثاني تضمّن ثلاثة عشر خطراً، وأما محتوى كتاب الصف الثالث تضمّن سبعة مخاطر، ويعزى ذلك إلى التوسع في المعرفة التخصصية وحشو المعلومات التقنية، والإيمان باعتبارها المصدر الوحيد في تقدم الطلاب في عالم التقنية، مع عدم الاهتمام بالجانب التربوي في المنهج، مما أثر سلبياً على تكامل بناء الطلاب تقنياً وأخلاقياً وسلوكياً، وتوصي الدراسة بتضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية في كتب الحاسب وتقنية المعلومات للمرحلة المتوسطة بصورة مباشرة وضمنية حسب موضوعات المقرر؛ لأهميتها لطلاب المرحلة المتوسطة، ولتحقيق التوازن بين الجانب التخصصي والجانب التربوي.

الكلمات المفتاحية: الحاسب الآلي، الألعاب الإلكترونية، مخاطر الألعاب الإلكترونية، المرحلة المتوسطة.

Abstract :

The objective of the study was to determine the inclusion of the risks of electronic games in the Computer and Information Technology textbooks assigned for Intermediate Saudi schools. The researchers employed a content analysis descriptive methodology. A special card of content analysis listing the risks of online gaming was prepared. All the six books taught at the intermediate stage were reviewed. The results of the study revealed that the inclusion of such risks is generally weak in the computer books. All the risks listed were completely absent, explicitly and implicitly, from the book for the first intermediate grade. 13of the potential risks listed were included in the book assigned for the second intermediate grade. There were 7 risks of online gaming included in the books for the third intermediate grade. These results were attributed to the broad field of such specialized knowledge and the excess use of technological information, and faith. The educational aspect of the curriculum is overlooked creating a negative effect on the students morally, behaviorally and technologically. The study recommends that the risks of electronic games be included in the books of computer and information technology for the middle stage, directly and implicitly, according to the topics of the course. Due to its importance to middle school students, and to achieve a balance between specialized and educational content.

Key words: Computer, electronic games, risks of electronic games, Intermediate stag

المقدمة

يتميز عصرنا الحاضر بالتطور التقني، والتقدم السريع في مجال الاتصال وتقنية المعلومات، وانتشار الحاسبات والأجهزة الذكية بأنواعها المختلفة، حيث أصبحت في متناول جميع أفراد المجتمع، ويأتي ذلك تزامناً مع تطور مجال البرمجة وتصميم الألعاب الإلكترونية، الأمر الذي ساهم في انتشارها وكثرتها في الأسواق والمتاجر الإلكترونية، وتزايد استخدامها، مما أثار الجدل حولها، من حيث الإفراط في التعامل معها، حتى أصبحت ظاهرة الألعاب الإلكترونية هاجساً مقلقاً للأسرة والمربين والتربويين والمجتمع.

ولا شك أن التطور الكبير في مجال الألعاب الإلكترونية أدى إلى انجذاب الأطفال لها بصورة أكبر، وذلك لما تتمتع به من بيئة تفاعلية، ومحاكاة للواقع، ومؤثرات خيالية، وعنصر المنافسة، والانفرادية الذاتية، وتؤكد ذلك الدندراوي (٢٠٠٥) بقولها أن الألعاب الإلكترونية تتضمن مجموعة من عوامل الجذب بالنسبة للأطفال، تجعلهم يتعلقون بها، حيث تحتوي اللعبة على معززات تشبع رغبات الطفل واحتياجاته، ويحصل من خلالها على ما يتمناه من المجتمع من تقبل لشخصيته، وتفريغ طاقاته الإيجابية والسلبية، وهي متاحة له في أي وقت، وبخيارات متعددة، ويشير عثمان (٢٠١٨) إلى أن من أهم العوامل التي تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية؛ السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، وحب الاستطلاع، والتخيل.

وللألعاب الإلكترونية أهمية في تحقيق الانسجام والألفة مع التقنية، وتحقيق التنور التقني، ولها دور إيجابي في تنمية التفكير، واكتساب مهارات حل المشكلات واتخاذ القرار، إلى جانب ما تضيفه من الترفيه والمتعة، ويؤكد ذلك حجازي (٢٠١٠) بقوله: إن الألعاب الإلكترونية تقنية هادفة تعمل على زيادة المتعة والدافعية في التعلم، وتساهم في التوجه نحو حل المشكلات، وتنمية الخيال، وتكوين النظرة الإيجابية نحو التقنية، وتطوير التفكير وتنمية الذاكرة، ويضيف عايد (٢٠١٨) بعضاً من خصائص الألعاب الإلكترونية؛ منها: توفر المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون والاتحاد، وتقوي المهارات الأكاديمية للطفل وزيادة ثقته بنفسه

وقدرته على حل المشكلات والمصاعب التي تواجهه، إضافة إلى أنها تنمي الذاكرة، وسرعة التفكير، كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق.

وبالرغم من تلك الأهمية للألعاب الإلكترونية إلا أنها تظل محفوفة بالمخاطر، سواء نتيجة الإفراط في استخدامها، أو سوء استخدامها؛ لغياب ثقافة التعامل مع الألعاب الإلكترونية (المغذوي، ٢٠١٥)، ويذكر المدهون (٢٠١٩) أن الألعاب الإلكترونية فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية التربوية، أو الاجتماعية، أو الأخلاقية، أو الصحية، أو السلوكية، أو الفكرية، أو النفسية، وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال، بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب.

وتعد خطورة الإفراط في استخدامها، وهو ما يسمى بإدمان الألعاب الإلكترونية، أهم مخاطر تلك الألعاب، ذكر الغفيلي (٢٠١٠) أن الكثير من الدراسات بحثت في التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على حياة الشخص العملية والدراسية، بحيث ينهمك بعض ممارسي الألعاب الإلكترونية، وتصبح تلك الوسيلة شغلهم الشاغل ولا يشعرون بالسعادة إلا حين يستخدمونها، بل قد يشعر بعضهم بنوع من الحزن بسبب مضي الوقت واقتراب إيقاف ممارسته لتلك اللعبة، وكذلك أشار بلمهدي (٢٠١٤) إلى شغف أطفالنا وشبابنا بالألعاب الإلكترونية وتعلقهم بها، إلى درجة استحواذ عقولهم، فبعضهم لا يكاد يفارقها إلا وقت النوم.

ومما لا شك فيه أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى إضاعة الوقت، وإشغال الشباب والأطفال عن مهامهم وواجباتهم وأمورهم الشخصية، إلى جانب ما ذكره الفيلالي (٢٠١٢) أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى وباء عقلي مزمن، ويسبب اضطرابات جسدية، مما يؤدي إلى زيادة استخدام التقنية بشكل مفرط، وكذلك ما توصلت إليه دراسة شين (Chen, 2014) من أن مُدْمِني الألعاب الإلكترونية يعانون من ضعف القدرة في السيطرة على عواطفهم، يعني ضعف التحكم في ذواتهم.

وبناءً على نتائج الدراسات والأبحاث، وتحليلات الإحصائيات الطبية والمراكز النفسية العلاجية، أضافت منظمة الصحة العالمية (WHO) إدمان الألعاب الإلكترونية كاضطراب إلى

التصنيف الدولي الحادي عشر للأمراض والمشاكل الصحية ذات الصلة (ICD)، في منتصف عام ٢٠١٨ باسم "اضطراب ألعاب الفيديو".

ومن أكثر مخاطر الألعاب الإلكترونية تأثيراً على الطلاب المخاطر التي تؤثر على الجانب الديني، يشير فتح الله (٢٠١٣) إلا أن للألعاب الإلكترونية أضراراً كبيرة تتمثل في المضامين الهدامة، والرسائل المخفية التي تكمن وراء هذه الألعاب، والتي تتعارض مع تعاليم الدين الإسلامي، ويوضح الجنابي (٢٠١٨) وسالم (٢٠٠٨) أن الألعاب الإلكترونية تزرع معتقدات وأفكار خاطئة في عقول الأطفال والشباب ومناهضة للقيم والمعتقدات، ومخالفة للعادات والتقاليد، ويذكر الهدلق (٢٠١٣) أن مضامين بعض الألعاب الإلكترونية، وما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلباً على من يلعبها، كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد تلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وأن بعض ما تحتويه الألعاب الإلكترونية من مشاهد قد يؤدي إلى انتشار الرذيلة، والترويج للأفكار الإباحية.

كما أن للألعاب الإلكترونية تأثيراً على الجانب النفسي للأطفال والشباب، يبرز ذلك من خلال ما أشارت إليه عدد من الدراسات؛ مثل: دراسة (فتح الباب، ٢٠٠٧؛ الشحروري، ٢٠٠٨؛ بلمهدي، ٢٠١٤؛ Anne & Barbara, 2015) حول المشاكل السلوكية للألعاب الإلكترونية؛ ومنها: العنف لدى الطفل، والعدوانية مع الأسرة والأصدقاء، والانفعالات المرضية، وارتفاع القلق والتوتر، وإهمال الصداقات والفشل في استمرارها، كما ذكرت دراسة حجازي (٢٠١٧) في نتائجها أن استخدام الأطفال الألعابَ الإلكترونية تجعل السلوك أكثر عدوانية، وتساهم في تكوين مجموعات لممارسة سلوكيات غير سوية، وأنهم يقلدون ما يشاهدونه من عنف في الألعاب الإلكترونية، مما يلحق الأذى الجسدي بأنفسهم، وأن تفاعلهم مع الألعاب الإلكترونية العنيفة، يؤدي إلى توترهم النفسي، وزيادة عصبيّتهم وعنادهم، كما توصلت دراسة الرميان (٢٠٠٧) إلى أن هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وبين السلوك العدواني.

ويشير الدهمش (٢٠١٩) إلى أن هناك دراسات في الطب النفسي تؤكد على أن الزيادة في النشاط الكهربائي والكيمياء الحيوية داخل المخ يؤدي إلى حدوث الهياج العصبي داخل الجسم

فيحدث العنف التلقائي، فلا يستطيع الفرد السيطرة على ذاته، وهذه نتيجة حتمية لتعرضه لمشاهد العنف والقتل في الألعاب الإلكترونية.

كما أن للألعاب الإلكترونية تأثيرا على الجانب الاجتماعي، تتمثل بالعزلة والانسحاب الاجتماعي، والتفكك الأسري، والانفصال عن الواقع، أكدت ذلك عدد من الدراسات التي أجريت حول المشاكل الاجتماعية للألعاب الإلكترونية، منها: دراسة (بلمهدي، ٢٠١٤؛ الهدلق، ٢٠١٣؛ Anne & Barbara, 2015).

ويذكر قاسم (٢٠١٣) وحمدان (٢٠١٦) أن استهلاك الألعاب الإلكترونية للكثير من الوقت أسهم في التقليل من الوقت الذي يكرسه الطفل للتعامل مع أهله وجيرانه وزملائه، مما يجعلهم يعانون تدريجياً من الانعزال والوحدة، وعدم الاستمتاع بمشاركة الآخرين اللعب والحديث، وتشير الجنابي (٢٠١٨) إلى دور الألعاب الإلكترونية في تشوش تفكير الأطفال فيما بين العالم الافتراضي الموجود في الألعاب والعالم الحقيقي الذي يعيشون فيه، مما يؤدي إلى زيادة العزلة لدى الأطفال.

وبالرغم من أهمية التواصل الأسري، والعلاقات المترابطة بين أفراد الأسرة، تحديداً في بداية مرحلة الشباب التي تتطلب حوارا وتواصلا مستمراً مع الوالدين وأفراد الأسرة، لتفهم احتياجاته وللتعرف على مطالبه، ولمناقشة سلوكياته وتقييمها، إلا أن قويدر (٢٠١٢) أشار إلى ما تؤديه الألعاب الإلكترونية من التفكك الأسري الذي يترافق مع ممارستها من خلال قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، مما يقلل من معرفة الوالدين لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم، فيخلف مشاكل أسرية كان من الممكن تفاديها.

كما أن للألعاب الإلكترونية تأثيرا واضحاً على الجانب الدراسي للأطفال، من خلال ما أشارت إليه عدد من الدراسات التي أجريت حول المشاكل التعليمية والدراسية للألعاب الإلكترونية؛ مثل: انخفاض مستوى التحصيل الدراسي، وإهمال الواجبات المدرسية، وضعف التركيز والشرود في الفصل وعدم الاستيعاب أثناء الدروس التعليمية نتيجة السهر والساعات الطويلة التي يقضيها على الألعاب، وانخفاض مستوى الذاكرة اللفظية وضعفها، والكسل والهزال عند التعامل

مع مجتمع المدرسة وعدم القدرة على ممارسة الأنشطة المنهجية، والفشل في تحقيق التوافق المدرسي، منها دراسة (مشري،٢٠١٧؛ بلمهدي،٢٠١٤؛ الغفيلي،٢٠١٠؛ قويدر،٢٠١٢؛ Anne & Barbara , 2015؛ الشحروري،٢٠٠٨؛ قاسم،٢٠١٣).

وقد أشارت دراسة تاكيوشي وآخرون (Takeuchi et al, 2016) إلى وجود ارتباط بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتعطل نمو بعض أجزاء المخ المسؤولة عن الذكاء اللفظي والكلامي، وكذلك أوضحت نتائج دراسة سرانكوسك (cerankosk, 2010) أن استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تدني وتراجع مستويات القراءة والكتابة لدى الطلاب.

كما أكدت دراسة كلٍّ من (الشحروري،٢٠٠٨؛ فتح الله،٢٠١٣؛ بلمهدي،٢٠١٤؛ Anne & Barbara , 2015؛ الجنابي، ٢٠١٨) على أن للألعاب الإلكترونية تأثيرا واضحاً وكبيراً على الجانب الصحي للأطفال، من أهمها: الاجهاد العضلي، وزيادة الوزن، وآلام العينين، وقد أشارت دراسة ساندرا وأوثير (Sandra & Other , 2014) إلى تأثير ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية والإصابة بالسمنة في الولايات المتحدة الامريكية، من خلال ما توصلت إليه نتائجها أن ٦٠٪ من الأطفال معرضون للإصابة بالسمنة نتيجة الجلوس ساعات طويلة لممارسة الألعاب الإلكترونية، كما توصلت دراسة ماريا (Maria , 2007) التي هدفت لمعرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وزيادة الوزن، إلى أنه كلما زادت ساعات لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية زادت أوزانهم.

وكذلك ذكر قاسم (٢٠١٣) إلى ازدياد حالات أمراض الكمبيوتر ومنها ضعف وارهاق شديدين لعضلات الأطراف العليا وتقوس الظهر نتيجة الجلوس الخاطئ المنحني أمام الشاشة، ويتعاظم هذا عند الصغار بشكل أوضح لأنهم يمرون بفترات نمو، كما يشير سالم (٢٠٠٨) إلى كون الألعاب الإلكترونية تستحوذ على الطفل فترة زمنية طويلة، فيؤدي ذلك إلى تضرر الجهاز العصبي، وتأذي البصر، وانشغاله عن واجباته الغذائية، وكذلك قلة الأداء الحركي المرن مما يسبب الالتهاب المفصلي.

ولقد نال موضوع الألعاب الإلكترونية ومخاطرها والأضرار السلبية لإدمان استخدامها اهتمام الباحثين الذين تناولوها بالدراسة والبحث، فقد هدفت دراسة الهدلق (٢٠١٣) إلى التعرف على إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها ودوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب، من خلال المنهج الوصفي المسحي، وبعد تطبيق الاستبيان على الطلاب، وتوصلت الدراسة إلى عدد من الأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، في حين جاءت دراسة سليمان (٢٠٠٩) التي هدفت إلى توضيح الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية على الأبناء، وإيجاد سبل الوقاية والحماية للحد من تأثيراتها، من خلال استخدام المنهج الوصفي وبعد تطبيق الاستبيان على الطلاب، توصلت إلى انخفاض مستويات النجاح عند بعض عينة الطلاب، وكذلك ضعف التركيز في واجباتهم المدرسية، كما أنها تهدد بناء أجسامهم بمتاعب صحية.

أما دراسة الدرعان (٢٠١٦) فقد هدفت إلى معرفة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومستوى المشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية، من خلال استخدام المنهج الوصفي المسحي، وبعد تطبيق الاستبيان على الطلاب، توصلت إلى أن الإدمان سبب رئيسي في التقصير في الواجبات والمهام الأكاديمية، ويؤدي إلى مشكلات انفعالية تصل إلى الاضطرابات النفسية مما يؤثر على حياة الطالب، وإلى الحركة الزائدة والغضب والعنف والتوتر لدى الطلبة، ودراسة عثمان (٢٠١٨) هدفت إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال، من خلال استخدام المنهج الوصفي المسحي، وبعد تطبيق الاستبيان على أولياء أمور الطلبة، توصلت الدراسة إلى عدد من الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية: العنف المدرسي بأنواعه، إدمان الأطفال على هذه الألعاب واستحواذ أوقاتهم وعقولهم، مشكلات البصر والسمع، السهر وتأثيره على التحصيل الدراسي.

كما سعت دراسة السيف (٢٠١٤) إلى تقديم برنامج مقترح في ثقافة الانترنت لتنمية الوعي ببعض القضايا الحياتية المرتبطة بجانب التقني لدى طلاب المرحلة المتوسطة والثانوية مثل القضايا الدينية والاجتماعية والأمنية والأخلاقية، من خلال استخدام المنهج الوصفي والتجريبي،

وقد حقق البرنامج المقترح فاعلية عالية في تنمية الوعي لدى الطلاب، وأوصت الدراسة بناء على نتائجها بضرورة تهيئة المناخ المناسب لتعرض الطلاب لشبكة الانترنت، من خلال توفير برامج وقائية للطلاب حول الانترنت.

وهدفت دراسة فياض وإبراهيم (٢٠١٦) إلى تقويم محتوى كتاب الحاسوب للصف الثاني متوسط وفقاً للتنور التقني، من خلال توظيف المنهج الوصفي التحليلي، وبعد تطبيق بطاقة تحليل المحتوى، توصلت الدراسة إلى عدم مراعاة محاور التنور التقني للمستوى المطلوب في كتب الحاسب، ومن ضمنها إغفال التوجهات العالمية بالقضايا الأخلاقية للتعامل السليم مع التقنية، وقدمت الدراسة مادة مقترحة لمعالجة قصور محتوى الكتاب، وفي دراسة المنيع (٢٠١٦) التي هدفت إلى تحديد أخلاقيات الحاسب الآلي، والسلوكيات التربوية المرتبطة بها، وتحديد أدوار معلمي الحاسب في تعزيز تلك الأخلاقيات والسلوكيات، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، أظهرت نتائجها عدد من أخلاقيات الحاسب التي ينبغي الإلمام بها، وتوصلت إلى ضعف معلمي الحاسب بها، وأوصت بتضمينها في المقررات، وفي دراسة الحارثي والمطيري (٢٠١٩) التي هدفت إلى الكشف عن درجة توافر معايير المواطنة الرقمية في محتوى مقرر الحاسب وتقنية المعلومات، من خلال اتباع المنهج الوصفي التحليلي، وتطبيق أداة الدراسة "بطاقة تحليل المحتوى"، توصلت نتائجها إلى توافر معيار الأخلاقيات والسلوكيات الرقمية بنسبة ٥,٤٪ والتي تندرج ضمن مفهومها أخلاقيات استخدام الألعاب الإلكترونية ومخاطرها، وأوصت بمراجعة شاملة لمقرر الحاسب وتقنية المعلومات.

وقد تم الاستفادة من الدراسات السابقة في بناء الخلفية النظرية للدراسة وتحديد مخاطر الألعاب الإلكترونية التي تؤثر تأثيرا سلبياً على طلاب المرحلة المتوسطة، ومنها: (سليمان، ٢٠٠٩؛ الهدلق، ٢٠١٣؛ الدرعان، ٢٠١٦؛ عثمان، ٢٠١٨؛ العنزي، ٢٠٢٠)، كما تمّ الاستفادة من البرنامج المقترح حول القضايا الحياتية المرتبطة بجانب التقنية، والذي قدمته دراسة السيف (٢٠١٤)؛ لتحديد احتياج المرحلة المتوسطة في ذلك، كما تمّ الاستفادة من محاور التنور التقني في دراسة فياض وإبراهيم (٢٠١٦) خاصة فيما يرتبط بالقضايا الأخلاقية للتعامل الواعي مع التقنية،

والتي ينبغي تضمينها في كتب الحاسب، والاستفادة من معايير الأخلاقيات والسلوكيات الرقمية التي تم عرضها في دراسة الحارثي والمطيري (٢٠١٩)، وكذلك تمت الاستفادة من أداة دراستهما "بطاقة تحليل محتوى"، وأيضا تمت الاستفادة من أخلاقيات الحاسب الضرورية عند استخدام الحاسب والتقنية، والتي وردت في دراسة المنيع (٢٠١٦)، كما تم التعرف على الأساليب الإحصائية المناسب استخدامها لتحليل بيانات الدراسة الحالية.

ولأهمية موضوع الألعاب الإلكترونية، وخطورتها على الأسرة والمجتمع، أقيمت المؤتمرات والندوات من أجل مناقشة أبعادها والحد من مخاطرها، ومنها: مؤتمر اللعب الأول في جامعة الملك سعود بعنوان: "الأطفال بين الألعاب الإلكترونية والتقليدية، رؤية تربوية" والذي أكدت توصياته على أهمية التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية والتوسع في استخدام اللعب التقليدي، وكذلك ندوة مركز الملكة رانيا للدراسات التربوية والنفسية في جامعة مؤتة حول مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية، والتي تناولت ضرورة التوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية وتبني مبادرات للحد من مخاطرها.

من خلال العرض السابق وبناءً على ما تم ملاحظته من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وانطلاقاً من الدور التربوي للمناهج في إرشاد الطلاب حول الألعاب الإلكترونية والتوعية بمخاطرها، رأى الباحثان أهمية تحليل محتوى كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة للتحقق من مستوى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية في محتواها.

مشكلة الدراسة:

بناءً على ما سبق، يتضح لنا مخاطر الألعاب الإلكترونية، التي أثبتتها الدراسات العلمية، والتي أصبحنا نرى آثارها في مجتمعنا، فلم تعد الجهات الحكومية الرقمية قادرة على تحقيق الأمن الرقمي من خلال المنع والمراقبة، فمن المتعذر تماما منع شراء أو تحميل الألعاب الإلكترونية من السوق المفتوحة في الأجهزة الإلكترونية، فالأسلوب الرقابي أصبح عاجزا عن حماية الأطفال والشباب من مخاطر الألعاب الإلكترونية في ظل معطيات الشبكات العالمية، مما يؤكد على ضرورة

التصـــدي لمخاطر الألعاب الإلكترونية التي باتت هاجس قلق لدى المجتمع والتربويين، من خلال الخطط والاســتراتيجيات المدروســة، والإجراءات التربوية الحازمة، اســتجابة لتوصــيات عدد من المؤتمرات منها: مؤتمر الأمن الفكري الذي نظمته جامعة الملك خالد بعنوان: "المواطنة الرقمية" حيث أوصـى بتضـمين المناهج الدراسـية بالتعليم العام بكل ما من شـأنه تعزيز الوعي والأمن الإلكتروني، وحماية الطلاب من أخطار الانحرافات التي تسببها الألعاب الإلكترونية، وتبني المبادرات للتوعية بأضـرار الألعاب الإلكترونية، وكذلك ما تضـمنته حلقة النقاش في الاجتماع الرابع عشـر للجنة الإعلام الإلكتروني بتنظيم جامعة الدول العربية حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأمن المجتمعي القومي، ودور الأسـرة والمؤسـسـات الأكاديمية في التصـدي لمخاطر الألعاب الإلكترونية.

يؤكد ذلك ما أشارت إليه دراسة الجنابي (٢٠١٨) حول دور المؤسسات الدينية والإعلامية والتربوية في الحراك التنويري الإرشـــادي لتحقيق الأمن الفكري والأخلاقي للمجتمع، والتوعية بخطورة تأثير المواقع والألعاب الإلكترونية على الأطفال، وكذلك دراســة الرميان (٢٠٠٧) التي أشارت إلى دور المدرسة والمعلمين في التوعية بمخاطر هذه الألعاب، وما أوصت به دراسة عثمان (٢٠١٨) بضـرورة إحاطة التربويين بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السـلبية للألعاب الإلكترونية، وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية، والحد من آثار الجوانب السلبية في المدرسة، كما ذكر بن يعقوب (Ben-Jacob, 2005) أهمية استيعاب القضـايا الأخلاقية للحاسب والتقنية لجميع الطلاب، وضرورة دمج أخلاقيات الحاسب والتقنية عبر مناهج علوم الحاسب في التعليم العام.

وقد أظهرت نتائج اســتطلاع الرأي العام التابع لمركز الملك عبد العزيز للحوار الوطني على ١٠٣٩ مواطنا، أن متوسـط عدد السـاعات اليومية لاسـتخدام الأطفال للأجهزة الذكية والألعاب الالكترونية أربع سـاعات، ويتم فيها اسـتخدام التطبيقات الترفيهية بنسـبة ٧٩٪، وكذلك أجرى الباحثان دراسـة استطلاعياً حول معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة المتوسـطة، وبعد تحليل بيانات عينة الدراســة البالغ عددها ٣٧٥ طالبا وطالبة، أوضــحت نتائجها أن هناك إدماناً للألعاب الإلكترونية يعاني منه طلبة المرحلة المتوســطة، حيث كان ٣٢,٧٪ من العينة

يستخدمون الألعاب الإلكترونية خمس ساعات فأكثر في اليوم، و١٦,٣٪ يستخدمونها أربع ساعات يومياً، و١٥,٩٪ يستخدمونها ثلاث ساعات يومياً، و١٦,٣٪ يستخدمونها ساعتين يومياً، بينما ١٨,٧٪ يستخدمونها ساعة واحدة في اليوم، وكذلك دراسة العنزي (٢٠٢٠) التي هدفت إلى الكشف عن واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب، من خلال استخدام المنهج المسحي، وبعد تطبيق الاستبيان على ٦٠٠ طالب من المرحلة المتوسطة والثانوية، توصلت إلى هناك نسبة إدمان لممارسة الألعاب الإلكترونية مرتفعة لدى الشباب، وكشفت عن العديد من الآثار السلبية لها، ومن أهمها الآثار الاجتماعية والأسرية المتمثلة في انعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية وارتباطهم بالعالم الافتراضي، وكذلك التقصير في الجوانب الدينية، وأيضا الإصابة ببعض المشكلات الصحية وضعف التحصيل الدراسي، واكتساب العديد من السلوكيات التي قد تمثل تهديداً لسلامة المجتمع وأمنه.

ونتيجة لما لمسته وزارة التعليم من آثار سلبية للألعاب الإلكترونية لدى الطلاب، أصدرت تعميما برقم (١٦٥٥٠٣) وتاريخ ١٤٣٩/١١/٢٥هـ يقتضي استغلال ساعة النشاط بتوعية الطلاب بمخاطر الألعاب الإلكترونية، ولا شك إن المتأمل لسيادتها على الطلبة، والتأثيرات المتعددة لمخاطرها، وفي ظل الانفتاح العالمي، يؤمن بأن ما قدمته الوزارة من خلال تفعيل ساعة النشاط الطلابي يعد إجراءً تربوياً غير كافٍ للتصدي لهذه المخاطر، بل يرى الباحثان أن الأمر يتطلب تقويم وتحليل المناهج والكتب الدراسية للتعرف على مدى تضمينها لمخاطر الألعاب الإلكترونية والتوعية حيالها، لاسيما مناهج وكتب الحاسب، ذات العلاقة بالتقنية ومستجداتها، ولكون كتب الحاسب وتقنية المعلومات لدينا حديثة البناء، فلم تخضع للأبحاث كثيرا، ولا يوجد – حسب اطلاع الباحثين– دراسات تتناول كتب الحاسب وتقنية المعلومات ومدى تضمينها لمخاطر الألعاب الإلكترونية؛ لذا جاءت هذه الدراسة التي تتحدد مشكلتها بالكشف عن مدى تضمين كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة لمخاطر الألعاب الإلكترونية، من خلال تحديد أهم تلك المخاطر، ثم تحليل هذه الكتب والكشف عمّا تناولته من المخاطر والطريقة التي عُرضت فيها.

أسئلة الدراسة:

سعت الدراسة للإجابة عن التساؤلات التالية:

١- ما مخاطر الألعاب الإلكترونية التي ينبغي تضمينها في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة؟

٢- ما مدى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية -المحددة بهذه الدراسة- في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة؟

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى:

١- تحديد مخاطر الألعاب الإلكترونية التي ينبغي تضمينها في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة.

٢- الكشف عن مدى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية -المحددة بهذه الدراسة- في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة.

أهمية الدراسة:

١- تقدم الدراسة تصورًا واضحًا عن مخاطر الألعاب الإلكترونية ونسبة تضمينها في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة.

٢- مساعدة أصحاب القرار والمسؤولين عن بناء وتطوير مناهج الحاسب في وزارة التعليم، في اتخاذ قرارات مناسبة مبنية على دراسة علمية، حيال تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية في مناهج الحاسب وتقنية المعلومات، بتعزيز ما تتضمنه مناهجنا الحالية، وإضافة ما ينقصها.

حدود الدراسة:

اقتصرت الدراسة على الحدود التالية:

١- تحليل كتب الحاسب وتقنية المعلومات لجميع الصفوف الدراسية بالمرحلة المتوسطة الصادرة عن وزارة التعليم في المملكة العربية السعودية، طبعة ١٤٤١-٢٠١٩.

٢- أهم مخاطر الألعاب الإلكترونية التي تم تحديدها بوصفها فئات للتحليل في قائمة التحليل المعدة لهذه الدراسة.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية: يعرف الهدلق (٢٠١٤) الألعاب الإلكترونية: بأنها الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو – بلايستيشن – وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية (ص٩٧). وتعرفها حمدان (٢٠١٦) بأنها الألعاب التي استخدمت التقنيات التكنولوجية في تصميمها لإيجاد تفاعل بين اللاعب والجهاز الإلكتروني، وتتطلب من اللاعب تحقيق عددٍ من المهمات لتحقيق أهداف معينة (ص٨)، واعتمد الباحثان تعريف (الهدلق، ٢٠١٣) للألعاب الإلكترونية تعريفاً إجرائياً لهذه الدراسة.

مخاطر الألعاب الإلكترونية: يعرف فتح الباب (٢٠٠٧) مخاطر الألعاب الإلكترونية: بأنها الأضرار النفسية، والجسمية، والعقلية، والاجتماعية، والصحية، والأسرية، والاقتصادية التي تلحق بالأفراد وتدمر كيانهم، لعدم وعيهم بتلك المخاطر وانغماسهم فيها بصورة خطيرة ومدمرة تلحق بهم الانهيار والانحراف والخروج عن القيم والعادات والتقاليد الدينية والمجتمعية، وتؤدي إلى عزلتهم اجتماعياً (ص١٨١٠). ويعرفها الباحثان إجرائياً في هذه الدراسة بأنها الآثار السلبية التي تؤثر في الجانب الديني، والأخلاقي، والنفسي، والاجتماعي، والأكاديمي، والصحي، والأمني لدى اللاعب "الطالب"، فتلحق الضرر به وبأسرته ومجتمعه.

منهج الدراسة:

استخدمت الدراسة المنهج الوصفي المعتمد على تحليل المحتوى، والذي يهدف إلى وصف واقع الظاهرة المراد دراستها بواسطة الرصد التكراري المنظم لوحدة التحليل المختارة، ويتم تطبيقها من أجل الوصول إلى وصف كمي هادف ومنظم (العساف، ٢٠١٤)، واختار الباحثان تحليل

المحتوى؛ لأنه يحقق أهداف الدراسة، حيث يساعد على وصف وجمع البيانات المتعلقة بأهداف الدراسة وتحليلها، وذلك للوصول إلى استنتاجات واستدلالات ترتبط بمدى تضمين كتب الحاسب وتقنية المعلومات بالمرحلة المتوسطة لمخاطر الألعاب الإلكترونية.

مجتمع وأفراد الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع كتب الحاسب وتقنية المعلومات المقررة على طلاب المرحلة المتوسطة، للعام الدراسي ١٤٤١هـ، والبالغ عددها ستة كتب، وقد قام الباحثان بدراسة مجتمع الدراسة كاملاً، ويوضح جدول (١) وصفاً لبعض خصائص الكتب:

جدول (١): وصف للكتب الدراسية أفراد الدراسة

م	الصف	الفصل	الطبعة	كتاب الطالب			
				الصفحات	الوحدات	التدريبات	الموضوعات
١	الأول متوسط	الأول	١٤٤١-٢٠١٩	١١٠	٣	٨	١٢
٢		الثاني		١١١	٣	١٠	١٠
٣	الثاني متوسط	الأول		٩٥	٣	٧	١٩
٤		الثاني		٩٩	٢	١٠	١٥
٥	الثالث متوسط	الأول		١٢٥	٣	٨	١٣
٦		الثاني		١٢٣	٢	١٠	٤
المجموع				١١٢٠	٣٠	٧٢	٢٥٥

أداة الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة قام الباحثان بإعداد بطاقة تحليل محتوى كتب الحاسب وتقنية المعلومات بالمرحلة المتوسطة للتعرف على مدى تضمينها لمخاطر الألعاب الإلكترونية، وقد تم بناؤها على النحو التالي:

أولاً: إعداد قائمة بمخاطر الألعاب الإلكترونية التي ينبغي تضمينها في كتب الحاسب وتقنية المعلومات بالمرحلة المتوسطة:

أعدَّ الباحثان قائمة أولية بأهم مخاطر الألعاب الإلكترونية التي ينبغي تضمينها في كتب الحاسب وتقنية المعلومات بالمرحلة المتوسطة، وذلك بعد الاطلاع على الكتب والأبحاث والدراسات العلمية في مجال الألعاب الإلكترونية ومخاطرها، ومن أهمها: (الغفيلي،٢٠١٠؛ الهدلق،٢٠١٥؛ عثمان،٢٠١٨؛ الدرعان،٢٠١٦).

وتكونت القائمة في صورتها الأولية من سبعة جوانب رئيسة، وتضم ستة وثلاثين جانباً فرعياً ترتبط بمخاطر الألعاب الإلكترونية، هي: الجانب الفكري ويتكون من ستة جوانب فرعية، والجانب الأخلاقي ويتكون من خمسة جوانب فرعية، والجانب النفسي ويتكون من ستة جوانب فرعية، والجانب الاجتماعي ويتكون من خمسة جوانب فرعية، والجانب الأكاديمي ويتكون من ستة جوانب فرعية، والجانب الصحي يتكون من ستة جوانب فرعية، والجانب القانوني يتكون من جانبين فرعيين.

وللتحقق من صدق قائمة مخاطر الألعاب الإلكترونية، تم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في علم نفس الأمن السيبراني والمناهج وطرق التدريس وتقنيات التعليم ممن لهم خبرة حول الألعاب الإلكترونية (ملحق١)، وبعد تعريفهم بموضوع الدراسة والهدف من إعداد القائمة، طُلب منهم إبداء آرائهم حول محتوى القائمة، وفق نموذج تحكيم أعده الباحثان لهذا الغرض، وقد أشار المحكمون إلى مناسبة القائمة لما أعدت له، مع تقديم بعض الملاحظات، ومنها ما يلي:

- تعديل صياغة بعض مخاطر الألعاب الإلكترونية للتوضيح وتجنب الغموض: إعادة صياغة (احتواء الألعاب مضامين مناهضة للمعتقدات) ليصبح (احتواء الألعاب مضامين مخالفة للتعاليم الإسلامية) وكذلك (زرع سلوك العدوانية وإيذاء الآخرين) ليصبح (ظهور سلوك العدوانية وإيذاء الآخرين)
- نقل بعض مخاطر الألعاب الإلكترونية من جانب إلى جانب آخر: نقل (الإدمان الإلكتروني –الاستخدام المفرط) من الجانب الأخلاقي إلى الجانب النفسي.

- إضافة عدد من مخاطر الألعاب الإلكترونية: اقتراح (إثارة الشبهات حول الإسلام وقيمه) و (الدعوة للانحلال والتخلي عن العادات والتقاليد)
- تقليل عدد مخاطر بعض الجوانب، ومراعاة الموازنة بين الجوانب: حذف (الإشـــغال عن العبادات الشرعية –الصلوات وطاعة الوالدين وصلة الأرحام)

وبعد مراعاة ملاحظات المحكمين في الصـــورة الأولية للقائمة وتطويرها أصـــبحت القائمة بشكلها النهائي تتكون من سبعة جوانب رئيسة، وتضم سبعة وثلاثين جانباً فرعياً ترتبط بمخاطر الألعاب الإلكترونية، هي: الجانب الديني، والجانب الأخلاقي، والجانب النفســـي، والجانب الاجتماعي، والجانب التعليمي، والجانب الصـحي، ويتكون كل منهما من خمسـة جوانب فرعية، أما الجانب الأمني يتكون من سبعة جوانب فرعية.

ثانياً: إعداد بطاقة تحليل المحتوى:

تم إعداد بطاقة التحليل بصـورتها الأولية، بما يحقق أهداف الدراسـة، حيث تكونت البطاقة من بيانات أولية حول مواصـفات الكتاب موضـوع التحليل وقائمة مخاطر الألعاب الإلكترونية التي ينبغي تضـمينها في كتب الحاسـب وتقنية المعلومات بالمرحلة المتوسـطة، مع بيان مدى التضـمين، ومستواه –التكرار والنسبة المئوية–.

وللتحقق من صـدق بطاقة التحليل تم عرضـها على متخصـصـين في المناهج وطرق تدريس والبحث التربوي ممن لهم خبرة علمية في تحليل المحتوى، وذلك لأخذ آرائهم حول صـــدق البطاقة وفق نموذج تحكيم تم إعداده لهذا الغرض، وقد أشاروا إلى سلامتها ومناسبتها ووضوحها.

وللتحقق من ثبات بطاقة التحليل، تم اختيار كتاب الحاســـب وتقنية المعلومات للصـــف الثالث متوسـط الفصـل الدراسـي الأول، وتم حسـاب ثبات التحليل باختلاف المحللين: حيث قام الباحث الأول بتحليل الكتاب، وإعادة التحليل من قبل باحث آخر متخصـص خارجي، وقد تمّ تزويده بإجراءات التحليل اللازمة، وتم حساب معامل الثبات عن طريق حساب نسبة الاتفاق بين تحليل الباحث الأول وتحليل الباحث الآخر، باستخدام معادلة هولستي Holsti، حيث بلغ معامل

الثبات (٠,٩٧)، وتدل هذه النتائج على معامل ثبات مقبول إحصـــائياً، مما يعني ثبات أداة الدراسة وإمكانيَّة الاعتماد عليها للحصول على نتائج الدراسة.

وتحددت فئات التحليل في الجوانب الرئيسـة والفرعية التي تمكن الباحثان من تحديدها واتفق عليها المحكمون، والتي تمثل مخاطر الألعاب الإلكترونية، والتي شملتها القائمة وصـــيغت في الأداة على شكل بنود، وعددها سبعة جوانب رئيسة وسبعة وثلاثون جانباً فرعياً (ملحق٢).

وتم الاعتماد على وحدة الموضـــوع أو الفكرة Theme لتحليل محتوى الكتب، والتي حددها الباحثان بأنها: جملة أو عبارة تتضـمن الفكرة التي يدور حولها موضـوع التحليل، وقد توجد الفكرة بشـــكل مســـتقل أو توجد مع غيرها من الأفكار الأخرى، ووضـــع الباحثان أمام فئات التحليل مقياســـاً يتضـــمن مدى التضـــمين: ويحدد الموضـــوعات (مادة التحليل) لمجالات مخاطر الألعاب الإلكترونية التي وردت في القائمة (فئات التحليل) فإن تم تناول الموضـــوع أو الإشـــارة إلى أي من هذه المجالات يكون مدى التضـمين "يتضـمن" وإن لم يتناول الموضـوع أو لم يشـر إليها في أي من الموضوعات (مادة التحليل) يكون مدى التضمين "لا يتضمن".

واتبع الباحثان القواعد والأسس التالية عند عملية التحليل:

١- اعتبار كتاب الحاســـب وتقنية المعلومات بفصـــليه لكل صـــف وحدة واحدة، لأنهما بمجموعهما يُسـهمان في تشـكيل البناء المعرفي للطالب حول الموضـوعات التي تشـتمل عليها.

٢- اعتبار العنوان الرئيس أو الفرعي جزءاً من الموضوع، ويدخل ضمن المادة المراد تحليلها.

٣- الأخذ في الاعتبار ما يشـمله الموضـوع من صـور وأشـكال توضـيحية، ونشـاطات علمية وإثرائية، وتـدريبـات عمليـة، ومعلومـات إثرائيـة، وجـداول، وأســـئلة التقويم التكويني، والبحث والتفكير ضمن المادة المراد تحليلها.

٤- اســـتثناء أغلفة الكتب، والمقدمات، والفهارس، تعريف المصـــطلحات الواردة في نهاية الكتاب من عملية تحليل المحتوى.

٥- التزم الباحثان أثناء عملية التحليل بما يلي:

- تحديد مساحة التحليل في كل كتاب (موضع التحليل)، بحصر عدد الصفحات التي تضم المحتوى الذي سيخضع للتحليل في كل كتاب.
- قراءة جميع موضوعات كل كتاب (موضع الدراسة) قراءة متأنية وفاحصة لتحديد الموضوعات المرتبطة بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- قراءة الموضوعات التي تم تحديدها في الخطوة السابقة في كل كتاب موضع الدراسة وتحليل كل موضوع على حدة في البطاقة المخصصة لذلك.
- إعطاء علامة واحدة للمجال الفرعي عند وروده.
- تحديد عدد مرات تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية في كل موضوع من موضوعات الكتاب التي تم تحديدها وذلك باستخدام علامات تكرارية.
- تفريغ بطاقات تحليل المحتوى الخاص بموضوعات كل كتاب موضع الدراسة على حدة، ومن ثم حساب التكرارات.
- تحديد مدى تضمين محتوى كتب الحاسب وتقنية المعلومات لمخاطر الألعاب الإلكترونية، ومستواه عن طريق حساب تكرار المجالات المتناولة، وترتيب المجالات.

نتائج الدراسة ومناقشتها وتفسيرها:

لما كانت الدراسة تستهدف الكشف عن مدى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية – المحددة بهذه الدراسة– في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة، جاءت النتائج كما يلي:

الإجابة عن السؤال الأول، والذي ينص على: ما مخاطر الألعاب الإلكترونية التي ينبغي تضمينها في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة؟

وللإجابة عن هذا السؤال تمّ إتباع الإجراءات العلمية الواردة مفصلة تحت عنوان: "أداة الدراسة"، وقد أسفرت الإجراءات عن التوصل إلى بناء قائمة بمخاطر الألعاب الإلكترونية التي ينبغي تضمينها في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة، وتكونت القائمة من سبعة وثلاثين خطراً من مخاطر الألعاب الإلكترونية، توزعت في سبعة جوانب رئيسة، ويوضح جدول (٢) مخاطر الألعاب الإلكترونية التي ينبغي تضمينها في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة.

جدول (٢): مخاطر الألعاب الإلكترونية التي ينبغي تضمينها في كتب الحاسب وتقنية المعلومات

الجوانب الرئيسة لمخاطر الألعاب الإلكترونية	عدد المجالات الفرعية	
	ع	٪
الجانب الديني	٥	١٣,٥
الجانب الأخلاقي	٥	١٣,٥
الجانب النفسي	٥	١٣,٥
الجانب الاجتماعي	٥	١٣,٥
الجانب التعليمي	٥	١٣,٥
الجانب الصحي	٥	١٣,٥
الجانب الأمني	٧	١٨,٩
المجموع	٣٧	١٠٠

حيث ع: عدد مخاطر الألعاب الإلكترونية في الجانب الرئيس ٪ نسبة عدد المخاطر في كل مجال للمجموع الكلي

الإجابة عن السؤال الثاني، والذي ينص على: ما مدى تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية – المحددة بهذه الدراسة – في كتب الحاسب وتقنية المعلومات في المرحلة المتوسطة؟

للإجابة عن هذا السؤال قام الباحثان بتحليل جميع كتب الحاسب وتقنية المعلومات عينة الدراسة وفقا للخطوات والإجراءات الوارد بيانهما سابقا، فتم تحديد التضمين وحساب تكراره ونسبته، بالإضافة إلى حساب المجموع الكلي لكل جانب، وجاءت النتائج على النحو التالي:

أولاً: نتائج تحليل محتوى كتاب الحاسب وتقنية المعلومات للصف الأول المتوسط:

يوضح جدول (٣) النتائج التفصيلية لتحليل محتوى كتاب الحاسب وتقنية المعلومات للصف الأول المتوسط.

جدول (٣): نتائج تحليل محتوى كتاب الحاسب وتقنية المعلومات للصف الأول المتوسط

الجوانب الرئيسة		مخاطر الألعاب الإلكترونية	مدى التضمين		مستوى التضمين	
			يتضمن	لا يتضمن	التكرار	٪
الجانب الديني	١	احتواء الألعاب مضامين مخالفة للتعاليم الإسلامية		√		
	٢	زرع الأفكار الخطأ في عقول الأطفال		√		
	٣	إثارة الشبهات حول الإسلام		√		
	٤	اهتزاز القيم الدينية لدى الأطفال		√		
	٥	تعليم الطفل ممارسات تخالف الدين الإسلامي		√		
الجانب الأخلاقي	١	عرض مشاهد أو أفكار إباحية أثناء اللعب		√		
	٢	انتشار الاستغلال الجنسي في بيئة اللعب		√		
	٣	ظهور الأخلاق السيئة مع الوالدين والكبار		√		
	٤	الدعوة للانحلال والتخلي عن العادات والتقاليد		√		
	٥	التنمر الإلكتروني (إيذاء الأطفال)		√		
الجانب النفسي	١	انتشار العنف لدى الأطفال		√		
	٢	ظهور سلوك العدوانية وإيذاء الآخرين		√		
	٣	انتشار العصبية والانفعالات المرضية		√		
	٤	ظهور التوتر والقلق النفسي		√		
	٥	الإدمان الإلكتروني (الاستخدام المفرط)		√		
الجانب الاجتماعي	١	التفكك الأسري		√		
	٢	العزلة أو الانسحاب الاجتماعي		√		
	٣	الانفصال عن الواقع الحقيقي (التعلق بالعالم الافتراضي)		√		
	٤	إهمال الصداقات الواقعية والفشل في استمرارها		√		
	٥	عدم الاستمتاع باللعب التقليدي		√		
الجانب التعليمي	١	انخفاض مستوى التحصيل الدراسي		√		
	٢	إهمال الواجبات المدرسية		√		
	٣	ضعف التركيز أثناء شرح الدروس		√		
	٤	انخفاض القدرة اللفظية لدى الطلاب		√		
	٥	عدم الرغبة في الانخراط مع الأنشطة المدرسية		√		
	١	زيادة الوزن والسمنة		√		

الجوانب الرئيسة		مخاطر الألعاب الإلكترونية	مدى التضمين		مستوى التضمين	
			يتضمن	لا يتضمن	التكرار	٪
الجانب الصحي	٢	آلام العينين وإجهادها		√		
	٣	أضرار العمود الفقري والرقبة		√		
	٤	أضرار في الجهاز العصبي		√		
	٥	الإرهاق والاجهاد البدني		√		
الجانب الأمني	١	انتحال الشخصيات في العالم الافتراضي		√		
	٢	شيوع الجريمة بين الأطفال في المجتمع		√		
	٣	الاحتيالات في الحقوق التشريعية للملكية الرقمية		√		
	٤	الاحتيال عبر كروت الشراء من المتاجر الإلكترونية		√		
	٥	تقديم صورة إيجابية لترويج المخدرات		√		
	٦	العدوان على الممتلكات العامة		√		
	٧	بث التطرف بجميع أشكاله فكريا وسلوكيا		√		

يتضح من جدول (٣) أن محتوى كتاب الحاسب وتقنية المعلومات للصف الأول المتوسط يفتقد تماما لتضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية بجميع جوانبه.

ثانياً: نتائج تحليل محتوى كتاب الحاسب وتقنية المعلومات للصف الثاني المتوسط:

يوضح جدول (٤) النتائج التفصيلية لتحليل محتوى كتاب الحاسب وتقنية المعلومات للصف الثاني المتوسط.

جدول (٤): نتائج تحليل محتوى كتاب الحاسب وتقنية المعلومات للصف الثاني المتوسط

الجوانب الرئيسة		مخاطر الألعاب الإلكترونية	مدى التضمين		مستوى التضمين	
			يتضمن	لا يتضمن	التكرار	٪
الجانب الديني	١	احتواء الألعاب مضامين مخالفة للتعاليم الإسلامية	√		٢	٥,٦
	٢	زرع الأفكار الخطأ في عقول الأطفال		√		
	٣	إثارة الشبهات حول الإسلام	√		١	٢,٨
	٤	اهتزاز القيم الدينية لدى الأطفال	√		١	٢,٨
	٥	تعليم الطفل ممارسات تخالف الدين الإسلامي	√		١	٢,٨
الجانب الأخلاقي	١	عرض مشاهد أو أفكار إباحية أثناء اللعب		√		
	٢	انتشار الاستغلال الجنسي في بيئة اللعب		√		
	٣	ظهور الأخلاق السيئة مع الوالدين والكبار	√		١	٢,٨
	٤	الدعوة للانحلال والتخلي عن العادات والتقاليد	√		١	٢,٨
	٥	التنمر الإلكتروني (إيذاء الأطفال)		√		

الجوانب الرئيسة		مخاطر الألعاب الإلكترونية	مدى التضمين		مستوى التضمين	
			يتضمن	لا يتضمن	التكرار	٪
الجانب النفسي	١	انتشار العنف لدى الأطفال	√		١	٢,٨
	٢	ظهور سلوك العدوانية وإيذاء الآخرين		√		
	٣	انتشار العصبية والانفعالات المرضية		√		
	٤	ظهور التوتر والقلق النفسي	√		١	٢,٨
	٥	الإدمان الإلكتروني (الاستخدام المفرط)	√		٤	١١,١
الجانب الاجتماعي	١	التفكك الأسري	√		١	٢,٨
	٢	العزلة أو الانسحاب الاجتماعي	√		٣	٨,٣
	٣	الانفصال عن الواقع الحقيقي (التعلق بالعالم الافتراضي)	√		١	٢,٨
	٤	إهمال الصداقات الواقعية والفشل في استمرارها		√		
	٥	عدم الاستمتاع باللعب التقليدي		√		
الجانب التعليمي	١	انخفاض مستوى التحصيل الدراسي	√		١	٢,٨
	٢	إهمال الواجبات المدرسية	√		٢	٥,٦
	٣	ضعف التركيز أثناء شرح الدروس	√		٢	٥,٦
	٤	انخفاض القدرة اللفظية لدى الطلاب		√		
	٥	عدم الرغبة في الانخراط مع الأنشطة المدرسية		√		
الجانب الصحي	١	زيادة الوزن والسمنة	√		٢	٥,٦
	٢	آلام العينين وإجهادها	√		٣	٨,٣
	٣	أضرار العمود الفقري والرقبة	√		١	٢,٨
	٤	أضرار في الجهاز العصبي		√		
	٥	الإرهاق والاجهاد البدني	√		١	٢,٨
الجانب الأمني	١	انتحال الشخصيات في العالم الافتراضي	√		٢	٥,٦
	٢	شيوع الجريمة بين الأطفال في المجتمع		√		
	٣	الاحتيالات في الحقوق التشريعية للملكية الرقمية	√		١	٢,٨
	٤	الاحتيال عبر كروت الشراء من المتاجر الإلكترونية	√		٢	٥,٦
	٥	تقديم صورة إيجابية لترويج المخدرات	√		١	٢,٨
	٦	العدوان على الممتلكات العامة		√		
	٧	بث التطرف بجميع أشكاله فكريا وسلوكيا		√		
المجموع					٢٠	١٦

يتضح من جدول (٤) أن محتوى كتاب الحاسب وتقنية المعلومات للصف الثاني المتوسط تضمن ثلاثة وعشرين من مخاطر الألعاب الإلكترونية من أصل سبعة وثلاثين خطراً، وبنسبة ٦٢٪

وبتكرار بلغ مجموعه خمسة وثلاثين تكراراً، وجاءت الجوانب الرئيسة (الديني والصحي والأمني) بالمرتبة الأولى من حيث عدد مخاطرها التي تم تضمينها في محتوى الكتاب.

وجاء خطر (الإدمان الإلكتروني "الاستخدام المفرط") بالمرتبة الأولى تكراراً من مجموع مخاطر الألعاب الإلكترونية التي تناولها الكتاب، بتكرار بلغ أربع مرات وبنسبة ١١,١٪.

ثالثاً: نتائج تحليل محتوى كتاب الحاسب وتقنية المعلومات للصف الثالث المتوسط:

يوضح جدول (٥) النتائج التفصيلية لتحليل محتوى كتاب الحاسب وتقنية المعلومات للصف الثالث المتوسط.

جدول (٥): نتائج تحليل محتوى كتاب الحاسب وتقنية المعلومات للصف الثالث المتوسط

الجوانب الرئيسة		مخاطر الألعاب الإلكترونية	مدى التضمين		مستوى التضمين	
			يتضمن	لا يتضمن	التكرار	٪
الجانب الديني	١	احتواء الألعاب مضامين مخالفة للتعاليم الإسلامية		√		
	٢	زرع الأفكار الخطأ في عقول الأطفال		√		
	٣	إثارة الشبهات حول الإسلام		√		
	٤	اهتزاز القيم الدينية لدى الأطفال		√		
	٥	تعليم الطفل ممارسات تخالف الدين الإسلامي		√		
الجانب الأخلاقي	١	عرض مشاهد أو أفكار إباحية أثناء اللعب		√		
	٢	انتشار الاستغلال الجنسي في بيئة اللعب		√		
	٣	ظهور الأخلاق السيئة مع الوالدين والكبار		√		
	٤	الدعوة للانحلال والتخلي عن العادات والتقاليد		√		
	٥	التنمر الإلكتروني (إيذاء الأطفال)		√		
الجانب النفسي	١	انتشار العنف لدى الأطفال		√		
	٢	ظهور سلوك العدوانية وإيذاء الآخرين		√		
	٣	انتشار العصبية والانفعالات المرضية	√		١	١٤,٣
	٤	ظهور التوتر والقلق النفسي	√		١	١٤,٣
	٥	الإدمان الإلكتروني (الاستخدام المفرط)	√		١	١٤,٣
الجانب الاجتماعي	١	التفكك الأسري		√		
	٢	العزلة أو الانسحاب الاجتماعي		√		
	٣	الانفصال عن الواقع الحقيقي (التعلق بالعالم الافتراضي)		√		
	٤	إهمال الصداقات الواقعية والفشل في استمرارها		√		

الجوانب الرئيسة		مخاطر الألعاب الإلكترونية	مدى التضمين		مستوى التضمين	
			يتضمن	لا يتضمن	التكرار	٪
	٥	عدم الاستمتاع باللعب التقليدي		√		
الجانب التعليمي	١	انخفاض مستوى التحصيل الدراسي		√		
	٢	إهمال الواجبات المدرسية		√		
	٣	ضعف التركيز أثناء شرح الدروس	√		١	١٤,٣
	٤	انخفاض القدرة اللفظية لدى الطلاب		√		
	٥	عدم الرغبة في الانخراط مع الأنشطة المدرسية		√		
الجانب الصحي	١	زيادة الوزن والسمنة		√		
	٢	آلام العينين وإجهادها		√		
	٣	أضرار العمود الفقري والرقبة		√		
	٤	أضرار في الجهاز العصبي		√		
	٥	الإرهاق والاجهاد البدني	√		١	١٤,٣
الجانب الأمني	١	انتحال الشخصيات في العالم الافتراضي	√		١	١٤,٣
	٢	شيوع الجريمة بين الأطفال في المجتمع		√		
	٣	الاحتيالات في الحقوق التشريعية للملكية الرقمية	√		١	١٤,٣
	٤	الاحتيال عبر كروت الشراء من المتاجر الإلكترونية		√		
	٥	تقديم صورة إيجابية لترويج المخدرات		√		
	٦	العدوان على الممتلكات العامة		√		
	٧	بث التطرف بجميع أشكاله فكريا وسلوكيا		√		
المجموع					٧	١٠٠

يتضح من جدول (٥) أن محتوى كتاب الحاسب وتقنية المعلومات للصف الثالث المتوسط تضمن سبعة مخاطر من مخاطر الألعاب الإلكترونية بنسبة ١٨,٩٪، وبتكرار بلغ مجموعه سبع مرات، وجاء الجانب الرئيس (النفسي) بالمرتبة الأولى من حيث عدد مخاطره التي تناولها محتوى الكتاب حيث تناول ثلاثة مخاطر وبنسبة ٦٠٪.

وتشير النتائج السابقة إلى تدنٍّ عام في تضمين المخاطر التي حددتها الدراسة، فقد جاء التضمين معدوماً لكتاب الصف الأول بالرغم من وجود مواضع في المحتوى يمكن تضمين مثل هذه المخاطر من خلالها، وتناول المحتوى الجانب المعرفي التقني حول الألعاب الإلكترونية، ونجد إيضاحاً حول أجهزة حاسب الألعاب Sony عند عرض أنواع الحاسب الآلي، ونجد بياناً حول عصا

الألعاب الإلكترونية عند شرح ملحقات الحاسب الآلي، كما أيضًا نجد عرضاً لتطبيقات الألعاب الإلكترونية عند شـــرح متجر التطبيقات في الأجهزة الذكية، دون التطرق للمضـــامين والمخاطر التربوية لها، كما جاء تضمينها بنسبة ١٨,٩٪ في كتاب الصف الثالث، وبنسبة ٦٢٪ في كتاب الصف الثاني وهي نسبة مقبولة إلى حد ما، غير أنها جاءت بشكل ضمني ومختصر، ومع إغفال لعدد من مخاطر الألعاب الإلكترونية ذات الأهمية في الجانب الأخلاقي والجانب الأمني، والتي تتأكد أهميتها في ظل انتشـــار التطرف والجرائم بين الأطفال، والتنمر الإلكتروني وإيذاء الأطفال واستغلالهم جنسياً في بيئات اللعب الإلكترونية.

وهذا النتيجة تُظهر عدم الاهتمام بتضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية بالرغم من أهميتها التي تتأكد في بداية المرحلة المتوسـطة، حيث تتميّز هذه المرحلة بالبناء والتكوين الشـخصـي للطالب، وتؤثر كثيراً في نموه الجســدي والانفعالي والاجتماعي، ويكون بحاجة لتوجيه وضـبط نموه لينعكس ذلك على سلوكياته وتوافقه النفسي والاجتماعي، مما يساهم في بناء الشخصية السوية المتزنة، وهو ما أشارت إليه (السيف، ٢٠١٤) بضرورة ربط موضوعات مقرر الحاسب الآلي بواقع المتعلمين، ومرحلتهم العمرية.

وتأتي نتائج الدراســة متفقة مع ما ذكره الســيف (٢٠١٤) أن المتتبع لتدريس موضــوعات التقنية في التعليم العام يلحظ أن ما يقدم من معلومات حول الحاســب والشــبكات، إنما يتم على نحو يركز على المعلومات والحقائق وســبل اســتظهارها، ومقررات الحاســب الآلي تكاد تخلو من الصــبغة التربوية التثقيفية التوجيهية، التي تســمو بأخلاقيات الطالب في التعامل مع الشــبكات والمواقع الإلكترونية، وتقيه بعض الأخطار المرتبطة باســتخدام الإنترنت، وكذلك أشـــار الهنيدي (٢٠١٣) و درويش (٢٠١٣) في نتائج دراستيهما إلى ضـعف دور المدرسـة في التربية الأخلاقية ذات العلاقة بأخلاقيات الحاسب الآلي، من خلال ضـعف عناصـرها، ومن ضـمن هذه العناصـر الكتب الدراســية. وكتب الحاســب الآلي تعد الأولى من حيث أهميتها ودورها في تعزيز القيم ذات العلاقة بالتقنية، وكذلك التوعية بالجوانب السلبية للتقنية، ومنها مخاطر الألعاب الإلكترونية.

كما أن النتائج تُظهر عدم الاتساق بين محتوى كتب الحاسب وتقنية المعلومات وما نصت عليه وثيقة المنهج من التأكيد على توظيف الطلاب لتقنية المعلومات في عمليات التعلم والتعليم، ومن أهم مؤشرات ذلك، المواطنة الرقمية، حيث يفهم الطالب القضايا الإنسانية والثقافية والاجتماعية، وممارسة السلوكيات الأخلاقية والشرعية، وما أكدت عليه أيضا من ضمن أهداف تدريس الحاسب الآلي في المرحلة المتوسطة، وهو الإدراك والفهم للجوانب والآثار الإيجابية والسلبية للحاسب وتقنية المعلومات، ولاستخداماتها وتطبيقاتها المتعددة في الحقول المختلفة، وترجمة ذلك إلى اكساب الطالب خلفية عن الآثار الإيجابية والسلبية لاستخدام الحاسب الآلي، وتعزيز قدرات الطالب للحماية الذاتية من الآثار السلبية الناجمة عن سوء استخدام تقنية المعلومات، ودمج الحاسب وتقنية المعلومات في التعليم لموضوعات متنوعة مختارة من مناهج المرحلة المتوسطة بما يسهم في حسن تعلمها ويوسع مدارك الطالب بها، ونلحظ أن النتائج أغفلت دور المنهج في إعداد المواطن القادر على الممارسة الآمنة والاستخدام كما أكدت عليه الأهداف العامة، ليكون سلوكاً ملازماً للطالب في حياته، وليس داخل المدرسة فقط.(شركة تطوير للخدمات التعليمية، د.ت)

كما أظهرت النتائج أيضا الضعف في مخاطر الألعاب الإلكترونية ضمن السياقات التعليمية، رغم إمكانية ذلك في مواضع متعددة في كتب الحاسب وتقنية المعلومات للمرحلة المتوسطة، مثل أنواع الحاسبات، تطبيقات الأجهزة الذكية، شبكات الحاسب وأمن المعلومات، ملحقات الحاسب، ألعاب الحاسب، استخدام الألعاب التعليمية، وكذلك لم يتم دمج مخاطر الألعاب الإلكترونية بشكل ضمني من خلال توظيف المشاريع العملية للوحدات الدراسية، وهو يتفق مع ما توصلت إليه دراسة فياض وإبراهيم (٢٠١٦) من إغفال الاهتمام بالتوجهات العالمية بالقضايا الأخلاقية التي توضح التعامل الأخلاقي الواعي والسليم مع التقنية وتجنب سلبيات نتائجها، وكذلك تتفق مع نتائج دراسة الحارثي والمطيري (٢٠١٩) من حيث توافر الأخلاقيات والسلوكيات الرقمية بنسبة منخفضة في مقررات الحاسب وتقنية المعلومات.

ويعزى ذلك الغياب أو الضعف في التضمين إلى التوسع في المعرفة التخصصية وحشو المعلومات التقنية في المنهج، والإيمان باعتبارها المصدر الوحيد في تقدم الطلاب في عالم التقنية، مع عدم الاهتمام بالجانب التربوي في المنهج، مما يؤثر سلبياً على تكامل بناء الطلاب تقنياً وأخلاقياً وسلوكياً، وبهذا تتفق مع ما أشار إليه (المنيع، ٢٠١٦) أنه بالنظر إلى محتوى مناهج الحاسب الآلي، نلاحظ تراجع التربية الأخلاقية على حساب التوسع العلمي، وأكد على أن تطور المناهج في دراسة الجديد في علم التقنية ينبغي ألا يكون على حساب تراجع الجانب القيمي.

كما تعزى النتائج أيضا لعدم ملائمة زمن تدريس الحاسب الآلي لأهداف المنهج العامة، فحصة دراسية واحدة لا تتجاوز (٤٥) دقيقة في الأسبوع غير كافية لتحقيق جميع الأهداف، ولهذا اضطر مصممو كتب الحاسب وتقنية المعلومات إلى تقليص الجانب التربوي في محتواها.

ويبقى القول إن عالم التقنية وفضاء الألعاب الإلكترونية يفرض على التربويين ومتخصصي المناهج ضرورة تضمين ثقافة التعامل مع التقنية عموما، ومخاطر الألعاب الإلكترونية خاصة، وتنمية القيم التربوية، وتعزيز الممارسات الإيجابية، جنباً إلى جنب مع المادة التخصصية، فلا بد أن نعّي ضرورة تسخير المعرفة التقنية لصالح الإنسان وتربيته، وليس لإيقاع الضرر به.

توصيات الدراسة:

- تضمين مخاطر الألعاب الإلكترونية في كتب الحاسب وتقنية المعلومات للمرحلة المتوسطة بصورة مباشرة وضمنية حسب موضوعات المقرر؛ لأهميتها لطلاب المرحلة المتوسطة، ولتحقيق التوازن بين الجانب التخصصي والجانب التربوي.
- الاستفادة من قائمة مخاطر الألعاب الإلكترونية –المحددة في الدراسة– في بناء برامج إرشادية في ضوئها، لتوعية الطلاب بها، وخفض أضرارها عليهم.

المقترحات البحثية:

- وضع وحدة تعليمية قائمة على التفكير الناقد لتنمية مهارات التعامل مع الألعاب الإلكترونية.

المراجع

المراجع العربية:

فيّاض، ابتسام حسين؛ إبراهيم، زينب حازم.(٢٠١٦). تقويم كتاب الحاسوب للصف الثاني المتوسط وفقاً للتنور التقني ومقترحات تطويره. مجلة البحوث التربوية والنفسية.١٣(٥١). ٤٨٠-٥٠٩

بلمهدي، فتيحة؛ وبكير، مليكة. (٢٠١٤). علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية لدى عينة الأطفال. مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، مركز الحكمة للدراسات التربوية والنفسية. (٢٩)،٣١٤ - ٣٢٧.

الجنابي، رنا فاضل عباس. (٢٠١٨). الألعاب الإلكترونية وأثرها في مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة. مجلة البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، (٥٩)، ٣٠٣-٣٢٩

الحارثي، سارة بنت سعد؛ المطيري، مؤمنة بنت شباب.(٢٠١٩). تقويم محتوى مقرر الحاسب وتقنية المعلومات للصف الثاني المتوسط في ضوء معايير المواطنة الرقمية. مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط – كلية التربية، ٣٥(١٢)، ٥٣٢-٥٦٤.

حجازي، آندي محمد حسن. (٢٠١٠). دور الألعاب الالكترونية في نمو الطفل وتعلمه. مجلة الطفولة العربية، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية، ١١(٤٣)، ٦٦-١٠١

حجازي، نظمية. (٢٠١٧). أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية. مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ٨(٢٩)، ١٧-٤٧.

حمدان، سارة محمود عبدالرحمن. (٢٠١٦). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الشرق الأوسط، عمان.

الدرعان، فرحان عبدالعزيز سمير. (٢٠١٦). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الاكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية، جامعة اليرموك، الأردن.

درويش، محمد. (٢٠١٣). القيم الأخلاقية للتواصل الاجتماعي عبر شبكة الإنترنت من منظور إسلامي. مجلة كلية التربية، جامعة الزقازيق، ٨٠، ٣٢١-٣٩٠.

الدندراوي، سامية. (٢٠٠٥). الإفراط في استخدام كل من الكمبيوتر والانترنت وعلاقته ببعض المشكلات النفسية لدى المراهقين (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية، جامعة قناة السويس، مصر.

الدهمش، خالد محمد عبدالله. (٢٠١٩). دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تنامي العنف التلقائي لدى طلاب المرحلة المتوسطة من وجهة نظر أولياء الأمور. مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، ٣٥(٤)، ٢٩٠ –٣١٥.

الرميان، هند بنت سليمان صالح. (٢٠٠٧). العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن Grand theft auto: دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض.

سالم، أمل حامد. (٢٠٠٨). من أشكال العنف ضد الأطفال الألعاب الإلكترونية. مجلة هدي الإسلام، وزارة الأوقاف والشئون والمقدسات الإسلامية، ٥٢(٧)، ١١٦ – ١١٨.

سليمان، مودة محمد. (٢٠٠٩). الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأبناء. مجلة التربية والعلم، جامعة الموصل،٢٢(٤)، ١٥٥-١٧٠

السيف، عبدالكريم. (٢٠١٤). برنامج مقترح في ثقافة الانترنت لتنمية الوعي ببعض القضايا الحياتية بالمرحلتين المتوسطة والثانوية. مجلة العلوم التربوية، كلية التربية، جامعة الملك سعود. (٢٦)، ١٩-٤٥

الشحروري، مها حسني. (٢٠٠٨). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة. الأردن: دار المسيرة.

عايد، بشار عبد الهادي. (٢٠١٨). الألعاب الإلكترونية. الأردن: دار الجنادرية للنشر والتوزيع.

شركة تطوير للخدمات التعليمية. (د.ت). وثيقة منهج الحاسب وتقنية المعلومات للمرحلة المتوسطة. شركة تطوير للخدمات التعليمية.

عثمان، أماني خميس محمد. (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، ٣٤(١)، ١٢٦ – ١٦٠.

العساف، صالح.(٢٠١٤). المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية. الرياض: مكتبة العبيكان.

الغفيلي، فهد بن عبد العزيز. (٢٠١٠). من مأمنه يؤتى الحذر الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع. الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية.

العنزي. إبراهيم هلال. (٢٠٢٠). التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض. المجلة العربية للدراسات الأمنية. ٣٦(٣). ٤٨٤-٥٠٢

فتح الباب، عصام عبدالرازق. (٢٠٠٧). تصور مقترح من منظور طريقة العمل مع الجماعات للحد من مخاطر إدمان المراهقين للإنترنت: دراسة ميدانية. المؤتمر العلمي الدولي العشرون للخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، (٣)، ١٨٠٠ - ١٨٧٩.

فتح الله، مندور عبدالسلام. (٢٠١٣). انتصار افتراضي الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم؟. مجلة المعرفة، وزارة التعليم، (٢٢٠)، ٢٠ – ٢٧.

الفيلالي، عصام. (٢٠١٢). أثر معطيات ومظاهر مجتمع المعرفة على الطفل صحياً واجتماعيا ونفسيا. مجلة نحو مجتمع المعرفة، مركز الدراسات الاستراتيجية، جامعة الملك عبد العزيز. (٤٤).

قويدر، مريم (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر، الجزائر.

قاسم، محمود الحاج. (٢٠١٣). أضرار الألعاب الإلكترونية والكومبيوتر على الأطفال وكيفية الاتقاء منها. مجلة موصليات، جامعة الموصل، (٤٤)، ٤٨-٥٣

المدهون، عبد المنعم ابراهيم. (٢٠١٩). أثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي: دراسة ميدانية. تم بتاريخ ١٩ / ٩ / ٢٠١٩، تم الاسترجاع من: https://www.new-educ.com

مشري، أميرة. (٢٠١٧). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري- دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة العربي بن مهدي- أم البواقي، الجزائر.

المغذوي، عادل عايض. (٢٠١٥). فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات التفكير الابتكاري لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة البحث العلمي في التربية، جامعة عين شمس، ٣(١٦)، ٣٣٣-٣٦٦

المنيع، عثمان محمد.(٢٠١٦). أدوار معلمي الحاسب الآلي في تعزيز أخلاقيات الحاسب الآلي والسلوكيات التربوية المرتبطة بها في المرحلة الثانوية من وجهة نظر المشرفين التربوية. دراسات العلوم التربوية. الجامعة الأردنية. ٤٣(٣)، ١٨٩١ – ١٩٠٧.

الهدلق، عبدالله عبدالعزيز. (٢٠١٤). تصنيف إسلامي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامي المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس. مجلة العلوم التربوية، كلية التربية، جامعة الملك سعود، ٢٦ (١)، ٩١-١٠٨

الهدلق، عبدالله عبدالعزيز. (٢٠١٣). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، جامعة عين شمس-كلية التربية، (١٣٨)، ١٥٥ -٢١٢.

الهنيدي، جمال.)٢٠١٣). إطار أخلاقي مقترح لاستخدام شبكات التواصل الاجتماعي في المجتمع الإسلامي وسبل تفعيله لدى طلاب وطالبات الدراسات العليا بكلية التربية بالإسماعلية. مجلة الثقافة والتنمية، جمعية الثقافة من أجل التنمية، ١٤(٧٠)، ٨١-١٨٨.

المراجع الأجنبية:

Anne.S, Barbara. M. (2015): Consequences of Play: A Systematic Review of the Effects of Online Gaming, International Journal of Mental Health and Addiction, 1 (10), p3-23 Feb 2015

Ben-Jacob, M. G. (2005). Integrating computer ethics across the curriculum: A case study. Journal of Educational Technology & Society, 8(4), 198-204.

Cerankosky, R. W. (2010). Effects Of Video -Game Ownership on Young Boys. Academic and Behavioral Functioning A randomized , Controlled Study.Psychological Science.

Chen , C. (2014). Are you addicted to Candy Crush Sage ? An exploratory study-linking-psychological factors to mobile social game addiction. Graduation project presented to the Faculty of. Graduate school of the Chinese University of Hong Kong, school of Journalism and Communication the Chinese University of Hong_Kong.

Maria, C. overweight and besity Related to Activities in Portuguese children. 7- 9 years. (2007). The European Journal of public Health, 17 (1), P 42- 46.

Prensky , M. (2007). Digital game based learning. New York, Paragon House

Sandra, L. & Others. (2014). Electronic Gaming and the Obesity Crisis, New Directions for Child and Adolescent Development. n139, p51-57

Takeuchi, H., Taki, Y., Hashizume, H., Asano, K., Asano, M., Sassa, Y., et al. (2016). Impact of videogame play on the brain's microstructural properties: cross-sectional and longitudinal analyses. Mol. Psychiatry, 21, 1781–1789

المراجع العربية (مترجمة):

Al-Assaf, S. (2014). Introduction to research in behavioral sciences. Riyadh: Al-Obeikan Library.

Al-anazi Helal Ibrahim. (2020). Negative implications of electronic games addiction: A field study on high school and university students in Riyadh. Arab Journal for Security Studies. 36(3). 483-502.

Al-Dahmash, K. M. (2019). The role of electronic games via Internet in developing simultaneous violence among preparatory stage students from parents' perspective. Journal of Faculty of Education, Issuit University, 35 (4), 290 – 315.

Al-Dandrawi, S. (2005). Overuse of computer and Internet and its relationship with some psychological problems of adolescents (An unpublished M). A. thesis, Faculty of Education, Suez Canal University, Egypt.

Al-Daraan, F. A. (2016). Addiction of electronic games and its relationship with emotional, social, and academic problems of school students (An unpublished M. A). thesis. Faculty of Education, Yarmouk University, Jordan.

Al-Filali, E. (2012). The effect of data and features of knowledge society on children hygienically, socially, and psychologically. Towards Knowledge Society Journal, Center for Strategic Studies, King Abdulaziz University.(٤٤) ,

Al-Ghafeeli, F. A. (1431 A.H.). The cautious is attacked from his safest side: Electronic games, a danger if neglected, it will threaten family and society. Riyadh: King Fahd National Library.

Al-Hadlaq, A. A. (2013). Positivity and negativity of electronic games and motives to practice them from the perspective of public education students in Riyadh. Reading & Knowledge Journal, Egyptian Society for Reading & Knowledge, Ain Shams University – Faculty of Education, 155 (138)– 212.

Al-Hadlaq, A. A. (2014). A proposed Islamic classification for youth and children protection from the danger of electronic games in the light of Islamic Sharia intents related to guarding the five necessities. Journal of Educational Sciences, Faculty of Education, King Saud University, Ed. 1 (26), 91 – 108.

Al-Harthi, Sarah bint Saad; Al-Mutairi, Momena Bint Shabab (2019). Evaluating the content of the computer and information technology course for the second intermediate grade in light of the criteria for digital citizenship. Journal of the Faculty of Education, Assiut University - Faculty of Education, 35 (12), 532-564.

Al-Hineidi, J. (2013). A proposed ethical frame for using social communication networks in the Islamic community and its ways of effecting among male and female postgraduate students at the Faculty of Education in Ismailia. Journal of Culture & Development, Society of Culture for Development, part 14, (70), 81 – 188.

Al-Janabi, R. F. (2018). Electronic games and their effects on the standard of academic achievement among preparatory stage students. Journal of Psychological and Educational Researches, Baghdad University, (59), 303 – 329.

Al-Madhoon, A. I. (2019). The effect of PUBG game on academic achievement: A field study retrieved on 19 – 9 – 2019 at: https://www.new-educ.com.

Al-Maghzawi, A. A. (2015). The effectiveness of an educational program based on electronic games in developing creative thinking abilities of primary stage pupils. Journal of Scientific Research in Education, Ain Shams University, 3 (16), 333 – 366.

Al-Ramian, Hend Bint Sulaiman Saleh. (2007). The relationship between aggressive behavior and practicing the PlayStation game "Grand Theft Auto": A quasi-experimental study on primary stage pupils in Riyadh (An unpublished M. A). thesis, Faculty of Education, Imam Muhammad Ibn Saud Islamic University, Riyadh.

Al-Seif, A. (2014). A proposed program in Internet culture for developing awareness of some life issues at preparatory and secondary stages. Journal of Educational Sciences, Faculty of Education, King Saud University, (26), 19 – 45.

Al-Shahroori, M. H. (2008). Electronic games in the age of globalization. Jordan: Dar Al-Maseera.

Avid, B. A. (2018). Electronic games. Jordan: Dar Al-Janadreya for Publication and Distribution.

Bil-Mahdi, F., & Bakeer, M. (2014). The relationship of academic achievement and the use of electronic games among a children sample. Al-Hekma Journal for Psychological and Educational Studies, Al-Hekma Center for Research and Studies. (29), 314 – 327.

Darweesh, M. (2013). Ethical values of social communication via Internet from an Islamic perspective. Journal of Faculty of Education, Zagazig University, 80, 321 – 390.

Fath Al-Bab, A. E. (2007). A proposed vision from the perspective of working-with-groups method to limit the risks of adolescents' Internet addiction: A field study. The Twentieth International Scientific Conference for Social Service, Helwan University, (3), 1800 – 1879.

Fathallah, M. A. (2013). A virtual victory: Electronic games dominate homes, will they threaten education? Al-Maarifa Journal, Ministry of Education, Riyadh, (220), 20 – 27.

Hamdan, S. M. (2016). Positivity and negativity of electronic games practiced by adolescence and late childhood children from the perspective of teachers and children themselves (An unpublished M. A). thesis. Middle East University, Amman.

Hejazi, A. M. (2010). The role of electronic games in a child's learning and development. Journal of Arab Childhood, Kuwaiti Association for Arab Childhood Advancement, 11 (43), 66 – 101.

Hejazi, N. (2017). The effect of electronic games on violence level among children from parents' view in the light of some demographic variables. Journal of Childhood & Development, Arab Council for Childhood & Development, 8 (29), 17 – 47.

Kuwaider, M. (2012). Effect of electronic games on behaviors among children. An analytical descriptive study on a sample of children enrolled in school at the capital, Algeria (An unpublished M. A). thesis. Faculty of Communication and Information Sciences, Algeria University, Algeria.

Mashri, A. (2017). The effect of electronic games via smart phones on academic achievement of Algerian pupil – A field study from the perspective of a sample of parents in Oum El Bouaghi City (An unpublished M. A). thesis, Al-Arabi Bin Mahdi University - Oum El Bouaghi, Algeria.

Kassem, M. A. (2013). Damages of computer and electronic games on children and ways of protection from them. Mawseleyat Journal, Mosul University, (44), 48 – 53.

Othman, A. K. (2018). Effect of electronic games on the behavior of higher primary stage children. Journal of Faculty of Education, Assuit University, 34 (1), 126 – 160.

Salim, A. H. (2008). Electronic games as forms of violence against children. Huda Al-Islam Journal, Ministry of Awqaf & Islamic Affairs and Sanctuaries, 52 (7), 116 – 118 .

Sulaiman, M. M. (2009). Negative effects of electronic games on sons. Journal of Education and Science, Mosul University, 22 (4), 155 – 170.

الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

Journal of Islamic University

for Educational and Social Sciences

Refereed Periodic Scientific Journal