This article has been scanned by iThenticate No plagiarism detected

Volume 3, Issue 5, October 2021
p. 87-95

ELECTRONIC GAMES AND SCHOOL UNDERACHIEVEMENT: WHERE ARE THE PARENTS IN THAT?

<http://dx.doi.org/10.47832/2757-5403.5-3.8>

Souad AIT HABOUCHE¹ & Nassima BOUMAZOUZA²

Abstract:

The problem of school underachievement is an old problem in societies. At all educational levels, and it has received a great deal of research and investigation, but most of the old strategies and solutions to address it have failed, of course, due to the rapid technological progress witnessed by the whole world in light of the emergence of Internet networks and modern technology. We notice that the majority of parents complain about the delay of their children in school, especially the teenage group, due to the excessive use of electronic games, which have become a threat to the psychological, physical and mental health of our children. Through this research paper, we will discuss the concept of academic delay as well as electronic games, and how can parents control this situation, and restore the role assigned to them in the family? We will present a typical case of a girl suffering from academic delay.

Key words: School Underachievement, Child, Parents, Electronic Games.

Received :
06/08/2021

Accepted:
21/08/2021

Published:
01/10/2021

¹ Prof. Dr., Abou El Kqcem Saadallah University, Algeria, souad.aithabouche@univ-alger2.dz,
<https://orcid.org/0000-0003-2541-4085>

² Dr. , Abou El Kqcem Saadallah University, Algeria, nassima.boumazouza@univ-alger2.dz,
<https://orcid.org/0000-0001-8990-8661>

الألعاب الإلكترونية والتأخر الدراسي: أين الأولياء من ذلك؟

سعاد آيت حبوش³

بومعززة نسيم⁴

الملخص

لعل مشكلة التأخر الدراسي، هي مشكلة قديمة في المجتمعات، في كل المستويات التعليمية، وقد نالت حظا وفيرا من البحث والتقصي، إلا أنه باءت معظم الاستراتيجيات والحلول القديمة لمعالجتها بالفشل، طبعاً ذلك للتقدم التكنولوجي السريع الذي شهده العالم بأسره في ظل ظهور شبكات الأنترنت والتكنولوجيا الحديثة، فنلاحظ أن أغلبية الآباء يشكون من تأخر أبنائهم في الدراسة، وخاصة فئة المراهقين ويعود ذلك للاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية التي أضحت تهدد الصحة النفسية والجسدية والعقلية لأبنائنا. من خلال هذه الورقة البحثية سنتطرق إلى مفهوم التأخر الدراسي وكذا الألعاب الإلكترونية، وكيف يتمكن الآباء التحكم في هذه الوضعية، واستعادة الدور المنوط لهم في الأسرة؟ وسندعم حالة نموذجية لطفلة تعاني من التأخر الدراسي.

الكلمات المفتاحية: التأخر الدراسي، الطفل، الأولياء، الألعاب الإلكترونية.

المقدمة:

يشهد العالم بأسره تغيرات جذرية في مجال الإلكترونيات والتكنولوجيا الحديثة، هذا ما أثر على أفراد المجتمع بصفة عامة والأطفال بصفة خاصة، حيث نلاحظ ارتفاع نسبة استعمال الوسائل التكنولوجية الحديثة من طرف الأطفال بصورة ملفتة للانتباه في أغلبية دول العالم بما فيها الجزائر، هذا ما أثر سلباً على التحصيل الدراسي لدى هذه الفئة، وهناك دراسات عديدة تطرقت لتأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي فقد كان موضوع العديد من الدراسات نذكر منها دراسة Cumming and Vandwater 2007 في الولايات المتحدة الأمريكية حيث قام الباحثان بسبر للآراء لفئة المراهقين الذين تتراوح أعمارهم 10 و 19 سنة توصلوا من خلالها أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على التحصيل الدراسي أما دراسة Erin Hasting et al 2009 على عينة تتكون من 70 تلميذاً تتراوح أعمارهم بين 6 و 10 فقد أكد أن هناك علاقة سلبية بين استعمال الألعاب الإلكترونية وتدنّي التحصيل الدراسي.

وتأتي دراسة Weis, R et Cerankosky, B 2010 لتأييد الدراستين السابقتين حيث توصلت إلى أن استعمال الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تراجع النتائج في كل من الكتابة والقراءة لدى عينة من التلاميذ بلغت 60 في الولايات المتحدة الأمريكية. حيث نجد أن كل من الأساتذة والأولياء يعانون من التأخر الدراسي المخيف لدى الأبناء، هذا ما دفعنا إلى طرح التساؤلات التالية:

- هل الألعاب الإلكترونية سبب في التأخر الدراسي؟
- ما مدى مساهمة الأولياء في الإدمان على الألعاب الإلكترونية وبالتالي التأخر الدراسي؟
- كيف يمكن مساعدة الأولياء للحد من الظاهرة؟

1-1- الفرضيات:

- 1- الألعاب الإلكترونية سبب في التأخر المدرسي
- 2/ يساهم الأولياء بطريقة غير مباشرة في الإدمان على الألعاب الإلكترونية وبالتالي التأخر الدراسي
- 3/ يمكن تقديم برامج علاجية مثل العلاج السلوكي للحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

³ أ.د. ، جامعة أبو القاسم سعد الله، الجزائر، souad.aithabouche@univ-alger2.dz

⁴ د. ، جامعة أبو القاسم سعد الله، الجزائر، nassima.boumazouza@univ-alger2.dz

ا-2- تحديد المصطلحات:**ا-2-1- التأخر الدراسي:**

اصطلاحاً: هو حالة تأخر أو تخلف، أو نقص، أو عدم اكتمال النمو التحصيلي نتيجة العوامل العقلية أو الجسمية أو الاجتماعية أو الانفعالية، حيث تنخفض نسبة التحصيل دون المستوى المتوسط في حدود انحرافين معياريين سالبين، أو هو حالة تظهر عندما لا يستطيع الطالب الوصول إلى المستويات المتوسطة للطلاب العاديين في نفس المراحل العمرية.

إجرائياً: هو التأخر في التحصيل الدراسي عما كان عليه الطالب سابقاً.

ا-2-2- الألعاب الإلكترونية:

اصطلاحاً: هي تلك الألعاب التي يتم لعبها من خلال الأجهزة الإلكترونية المختلفة سواء كانت تلعب من خلال أجهزة الحاسوب أو الأجهزة المختلفة الخاصة بهذه الألعاب.

إجرائياً: هي الألعاب التي يستعمل فيها الطفل الهاتف النقال.

ا-2-3- الأولياء:

اصطلاحاً: هم الأفراد الراشدون الذين يرعون الطفل.

إجرائياً: هم والد ووالدة الطفل.

ا-2-4- تعريف التأخر الدراسي: "هو الطالب المتأخر دراسياً الذي لا يستطيع تحقيق المستويات المطلوبة منه في الصف الدراسي، ويكون مترجعاً في تحصيله قياساً إلى تحصيل أقرانه". (كامل، 2005، ص 17).

II- أدبيات البحث:**II-1- أسباب التأخر الدراسي:**

إن أهم العوامل التي تسبب التأخر الدراسي هي:

- 1 - العامل العقلي: كالتأخر في الذكاء بسبب مرضي أو عضوي.
- 2 - العامل النفسي: كضعف الثقة بالنفس أو الكراهية لمادة معينة، أو كراهية معلم المادة بسبب سوء معاملته لذلك التلميذ، وأسلوب تعامل الوالدين مع أبنائهم.
- 3 - العامل الجسدي: ككون التلميذ يعاني من عاهة أو أي إعاقة بدنية، على سبيل المثال.
- 4 - العامل الاجتماعي: ويتعلق هذا العامل بوضع التلميذ في البيت والمدرسة، وعلاقاته بالديه، ومعلميه، وأخوته، وأصدقائه.

إن هذه العوامل كلها ذات تأثير مباشر في التأخر الدراسي لدى التلاميذ، وعلى ضوء دراستها نستطيع أن نعالج التلاميذ المتأخرين دراسياً والذين تثبت مقاييس الذكاء أن تخلفهم أمر غير طبيعي.

ومما تجدر الإشارة إليه أن التأخر الدراسي لدى التلاميذ يصاحبه في أغلب الأحيان الهرب من المدرسة والانحراف نحو الجرائم، من سرقة واعتداء وغيرها، ذلك أن التلاميذ الفاشلين في دراستهم يستجيبون أسرع من غيرهم لهذه الأمور بسبب شعورهم بالفشل، وعدم القدرة على مواصلة الدراسة والتحصيل، ولو تتبعنا أوضاع وسلوك معظم المنحرفين لوجدنا أنهم خرجوا من بين صفوف التلاميذ المتأخرين دراسياً.

II-2- كيف نعالج مسألة التأخر الدراسي:

إن معالجة مسألة التأخر الدراسي للنوع الثاني [غير الطبيعي] تتوقف على التعاون التام، والمتواصل بين ركنين أساسيين: الأسرة والمدرسة.

II-2-1- الأسرة:

ونعني بالبيت طبعاً مهمة الآباء والأمهات ومسؤولياتهم بتربية أبنائهم تربية صالحة، مستخدمين الوسائل التربوية الحديثة القائمة على تفهم حاجات الأبناء وتفهم مشكلاتهم وسبل تذليلها، والعائلة كما أسلفنا هي المدرسة الأولى التي ينشأ بين

أحضانها أبناءنا ويتعلموا منها الكثير. ولا يتوقف عمل البيت عند المراحل الأولى من حياة الطفل، بل يمتد ويستمر لسنوات طويلة حيث يكون الأبناء بحاجة إلى خبرة الكبار في الحياة، وهذا يتطلب منا: أولاً - الإشراف المستمر على دراستهم، وتخصيص جزء من أوقاتهم لمساعدتهم على تذليل الصعاب التي تواجههم بروح من العطف والحنان والحكمة، والعمل على إنماء أفكارهم وشخصياتهم بصورة تؤهلهم للوصول إلى الحقائق بذاتهم، وتجنب كل ما من شأنه الحطّ من قدراتهم العقلية بأي شكل من الأشكال، لأن مثل هذا التصرف يخلق عندهم شعوراً بعدم الثقة بالنفس ويحد من طموحهم.

ثانياً - مراقبة أوضاعهم وتصرفاتهم وعلاقاتهم بزملائهم وأصدقائهم، وكيف يقضون أوقات الفراغ داخل البيت وخارجه، والعمل على إبعادهم عن رفاق السوء، والسمو بالدوافع، أو الغرائز التي تتحكم بسلوكهم وصقلها، وإذكاء أنبل الصفات والمثل الإنسانية العليا في نفوسهم.

ثالثاً - العمل على كشف مواهبهم وهواياتهم، وتهئية الوسائل التي تساعد على تنميتها وإشباعها.

رابعاً - مساعد أبنائنا على تحقيق خياراتهم، وعدم إجبارهم على خيارات لا يرغبون فيها.

خامساً - تجنب استخدام الأساليب القسرية في تعاملنا معهم، وعدم النظر إليهم، والتعامل معهم وكأنهم في مستوى الكبار، وتحميلهم أكثر من طاقاتهم، مما يسبب لهم النفور من الدرس والفشل.

سادساً - مساعدتهم على تنظيم أوقاتهم، وتخصيص أوقات معينة للدرس، وأخرى للراحة واللعب مع أقرانهم.

II-2- المدرسة:

المدرسة هي المؤسسة التي تعمل على إعداد الأجيال وتهينتهم ليكونوا رجال المستقبل مسلحين بسلاح العلم والمعرفة، والقيم الإنسانية السامية لكي يتواصل تقدم المجتمع الإنساني، ويتواصل التطور الحضاري جيلاً بعد جيل. وهكذا نجد أن المدرسة لها الدور الأكبر في إعداد أبنائنا الإعداد الصحيح القائم على الأسس العلمية والتربوية القوية. إن المهمة العظيمة والخطيرة الملقاة على عاتق المدرسة تتطلب الإعداد والتنظيم الدقيق والفعال للركائز التي تقوم عليها المدرسة والتي تتمثل فيما يلي:

- 1- إعداد الإدارة المدرسية.
- 2 - إعداد المعلمين.
- 3 - إعداد جهاز الإشراف التربوي.
- 4 - إعداد المناهج والكتب المدرسية.
- 5 - نظام الامتحانات وأنواعها وأساليبها.
- 6 - تعاون البيت والمدرسة.
- 7 - الأبنية المدرسية وتجهيزاتها.

إن هذه الركائز جميعاً مترابطة مع بعضها البعض، وكل واحدة منها تكمل الأخرى، ويتوقف نجاح العملية التربوية والتعليمية في المدرسة على تلازم وتفاعل هذه الركائز ببعضها، وكلما توطدت وتعمقت حركة التفاعل هذه كلما استطاعت المدرسة تحقيق ما تصبو إليه من خلق جيل واع، متسلح بسلاح العلم والمعرفة، وملتزم بالأخلاق والمثل الإنسانية العليا. وسوف نأتي على بحث هذه الركائز في الفصول قادمة.

(الحمداني، 2003، <https://www.ahewar.org/debat/show.art.asp?aid=8188>)

II-3- تعريف الألعاب الإلكترونية:

عرفها (Salen & Zimmerman, 2004) بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هينات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices) (Salen & Zimmerman, 2004, p86)

II-4- فوائد الألعاب الإلكترونية:

الألعاب الإلكترونية تزيد من الأداء المعرفي: تشير بعض الدراسات إلى أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو غالباً، ما يكون لديهم أداء فكري مرتفع، وكفاءة دراسية عالية، نسبة إلى الذين لم يلعبوا بهذه الألعاب (ابن عبود، القحطاني، المطيري، 1442هـ، ص 14)

الألعاب الإلكترونية تستخدم كوسيلة فنية: حيث إن الألعاب الإلكترونية تساهم بشكل كبير في صناعة بعض الوسائط الفنية، مثل الموسيقى والأفلام (ابن عبود، القحطاني، المطيري، 1442هـ، ص 15)

الألعاب الإلكترونية تشد التفكير الاستراتيجي والمهارات المنطقية: حيث تتطلب هذه الألعاب وضع استراتيجيات للتمكن من التقدم إلى المستويات التالية، وإنهاء اللعبة والفوز بها (ابن عبود، القحطاني، المطيري، 1442هـ، ص 16)

الألعاب الإلكترونية تساعد الأشخاص المهمشين في المجتمع: يتمكن الأشخاص المهمشين اجتماعياً من التواصل مع الناس من خلال العالم الافتراضي، ويتم تقبلهم تدريجياً من خلال الألعاب متعددة اللاعبين، إذ يتمكن من التواصل مع أشخاص جدد وتكوين الصداقات (ابن عبود، القحطاني، المطيري، 1442هـ، ص 18)

II-5-5- سلبيات الألعاب الإلكترونية السلبية:

II-5-1- الأضرار الصحية والذهنية:

للألعاب الإلكترونية تأثير سلبي أيضاً على التركيز العميق، وقد يكون من الصعب صرف انتباه الطفل عن اللعبة كلما طالت مدة اللعب، بما يتسبب في القصور العصبي.

وتساهم الألعاب الإلكترونية في تدمير قدرات العقل، بما فيها من منافسة وسرعة ومطاردة مثل سباق السيارات وألعاب الحرب والقتال، حيث أن لها تأثير على ثلاث قدرات أساسية للاستيعاب لدى الطفل، وهي: قدرة الانتباه، والتركيز، وقدرة التذكر (ابن عبود، القحطاني، المطيري، 1442هـ، ص 19)

II-5-2- الأضرار النفسية والسلوكية:

تصنع الألعاب الإلكترونية طفلاً عنيفاً وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، كما سيغلب العنف على أسلوبه في مواجهة المشاكل التي تصادفه، كما تُختزن مشاهد العنف في العقل الباطن وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية من خلال مثير يشجع العنف المُختزن (ابن عبود، القحطاني، المطيري، 1442هـ، ص 20).

II-5-3- الأضرار الدينية والثقافية:

إن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات، قد تؤثر سلباً على اللاعب أو المشاهد، كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالأداء الصلوات، كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

وتتجسد الأضرار الثقافية في تعليم الأطفال الثقافات الغربية الدخيلة على ثقافتنا العربية المسلمة، والعادات السيئة كأنواع السب والشتم ولعب القمار، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية، تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية مما يجعل رؤية الصور الخليعة الفاسدة أمراً عادياً بالنسبة لهذا الطفل أو المراهق، لأنه اعتاد مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية التي ألف اللعب بها (ابن عبود، القحطاني، المطيري، 1442هـ، ص 21).

II-5-4- الأضرار الاجتماعية والدراسية:

تتمثل بزيادة مساحة انفصال الطفل عن الواقع، وخطورة استخدام شخصيات إلكترونية خيالية، فهذه الشخصيات تنمي خيال الطفل لكن في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وكما يندمج بالواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات العنف والتوتر، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط به، كما تعدّ وسيلة للهروب من التواصل والجلسات العائلية.

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي، ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، كما أن الطفل الصغير عندما يتعلق بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلباً على دراسته ومجال تفكيره، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طوال الليل وهم يلعبون يؤثر بشكل مباشر على نشاطهم في اليوم التالي (ابن عبود، القحطاني، المطيري، 1442هـ، ص 22).

II-5-5- الأضرار المادية الاقتصادية:

يتمثل ذلك في إهدار وتبذير الأموال لشراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب الباهظة الثمن، فالأطفال وبفعل التحريض من أصدقائهم والتنافس فيما بينهم، يدفعون أوليائهم ويجبرونهم على شراء آخر إصدارات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة، لأنها كثيراً ما تتعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته (ابن عبود، القحطاني، المطيري، 1442هـ، ص 23).

II-6- أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية:

1. غياب الرغبة في التواصل مع الآخرين، واللعب مع الأطفال، ورفض الخروج من المنزل.
2. التوتر المستمر في حال عدم وجود الأجهزة الإلكترونية التي اعتاد اللعب بها.
3. فقدان التركيز وعدم القدرة على الكتابة والدراسة بشكل صحيح.
4. فقدان الاهتمام بالأنشطة الأخرى وعدم الرغبة في فعل أي شيء آخر.
5. تدني المستوى الدراسي.
6. تعلق الطفل بالأجهزة الإلكترونية بغرض اللعب (ابن عبود، القحطاني، المطيري، 1442هـ، ص 27)

II-7- الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي:

إن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلباً على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية، بدلاً من الإصغاء للمعلم، وإن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل (الزبيدي، 2018، ص 117).

وتوصلت بعض الدراسات الأجنبية إلى وجود أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتاً طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا سيما ألعاب العنف، فإن هذه تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الأكاديمي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من قبل المعلمين بالمقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعاباً أقل عنفاً أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق (الزبيدي، 2018، ص 117).

II-8- الوالدين والألعاب الإلكترونية:

الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، وبهذا الخصوص يرى بعض الباحثين لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءاً من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعاباً شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي.

II-9- دور الرقابة:

وتعزو بعض الدراسات تعاطف أضرار الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية إلى عدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من ألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك. أن أساس المشكلة يتمثل في أننا ليست لدينا خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا، مما يحمل الأسرة:

- العبء الأكبر في تلقي أضرار هذه الألعاب.
- ضعف تحمل الأسرة مسؤوليتها في مراقبة استخدام أولادهم للألعاب.
- ضعف في مشاركتهم فيها.
- ضعف ثقافتهم فيما يتعلق بتصنيف الألعاب.

II- 10- تقنيات العلاج السلوكي المستعملة:

يتم استخدام العلاج السلوكي في عدد كبير من الاضطرابات النفسية وحتى الجسدية. فهو مفيد في القلق المعمم، والرهابات، والهلع، الوسواس القهري، واضطرابات الطعام، الاضطرابات الجنسية، واضطرابات النوم، و تنف الشعر ومتلازمة فرط النشاط ونقص الانتباه، وصعوبات التعلم في الطفولة، والتوحد، واضطرابات الكلام واللغة، واضطرابات السلوك الاجتماعي.

وهناك عدة تقنيات نذكر منها: الاسترخاء، إزالة الحساسية المنتظم أو التدريجي، الإغراق أو التعريض، التعويض ومنع الاستجابة، التفسير، تقنيات إدارة الذات، التدريب على المهارات الاجتماعية، تدريب بناء الثقة بالنفس، التعلم وفق النموذج، التعزيز بالنقاط، إبطال العادة.

ولقد اخترنا في هذا البحث التقنيات الثلاث الأخيرة.

التعلم وفق النموذج:

وهو مفيد في الرهابات ومفيد في تحسين المهارات الاجتماعية. ويغلب أن يتم استخدامه عند الأطفال والمراهقين. حيث يتعلم المتعالج مهارات جديدة عن طريق تقليد شخص آخر كالمعالج أو أحد الوالدين أو شخص آخر مساعد للمعالج يقوم بالسلوك الواجب تقليده من المتعالج.

التعزيز بالنقاط:

فعندما يقوم المريض بالسلوك المرغوب يستطيع الحصول على تعزيز مثل قطعة حلوى أو مشاهدة برنامج المفضل.

إبطال العادة:

وهي تقنية مستخدمة في العرات وهوس تنف الشعر وقضم الأظافر ومص الإبهام والتأتأة.

III- إجراءات البحث:

III-1- منهج البحث:

المنهج المستعمل في الدراسة المنهج العيادي، من خلال تقديم حالة نموذجية، المناسب لموضوع البحث، باستعمال الملاحظة العيادية والمقابلة العيادية.

III-2-مجموعة البحث:

الحالة بنت تبلغ سبع سنوات، تدرس السنة الثالثة ابتدائي، لا تعاني من أي مرض عضوي أو عقلي.

III-3- حدود البحث:

- 1- الحدود البشرية: تقتصر الدراسة على حالة نموذجية واحدة.
- 2- الحدود الزمانية : تم دراسة الحالة خلال السنة الدراسية 2020- 2021
- 3- الحدود المكانية : تم دراسة الحالة عبر تقنية التواصل الاجتماعي ميسنجر، في إطار معالجة الحالات بمركز المساعدة النفسية "سامية بن ونيش" بجامعة أبو القاسم سعد الله، الجزائر 2.

IV. عرض النتائج:

IV-1- تقديم الحالة:

الحالة (ن) سبع سنوات، من عائلة ميسورة الحال، كانت تلميذة نشيطة وتحب الدراسة ومجتهدة، تتحصل على معدل 08 فما فوق في كل فصل، حاليا هي الفصل الثاني ابتدائي، وهي الطفلة الثانية فليها أخت تكبرها بأربع سنوات وأخ يصغرها بثلاث سنوات، تعيش مع الوالدين والإخوة، المستوى الاقتصادي لا بأس به، حيث الأب يعمل والأم مأكثة بالبيت، وهي

تعاني حاليا من: نقص الانتباه والتركيز، تأخر في النتائج الدراسية، حيث تحصلت على معدل 07 في الفصل الأول لهذه السنة الدراسية 2020-2021.

لم تكن تهتم بالهاتف الجوال ولا بالألعاب الإلكترونية في السنتين السابقتين، بل كانت تلعب أكثر بالدمى والحبل، وكانت سريعة الحفظ، ومنذ أن أهدها والدين اللوحة الذكية لنجاحها في الدراسة، بدأت سلوكيات الطفلة تتغير تدريجيا، حيث أصبحت لا تجيب لنداء أمها، لا تجيب على السؤال المطروح لها.

IV-2- الأعراض الملاحظة لدى الحالة:

عدم التركيز
عدم الانتباه
تباطؤ الحركة
التأخر في النتائج الدراسية
البكاء الشديد والصراخ إذا منعت من اللعبة الإلكترونية بالهاتف الجوال
نقص الشهية.

IV-3- التشخيص:

يمكن القول أن الحالة تعاني من الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

IV-4- العلاج المقترح:

- نقتراح على الأولياء العلاج السلوكي، وتم الاتفاق على ما يلي:
 - تحديد وقت لاستعمال الهاتف الجوال، لا تتجاوز ساعة في اليوم.
 - إشراك الأولياء الطفل في الأعمال المنزلية.
 - التواصل مع الطفل يوميا، تخصيص ساعة من الزمن للحوار معه.
 - القيام بالواجبات المدرسية أولا، ثم اللعب.
 - وضع برنامج عمل من طرف الأولياء والطفل معا، وتدوين جدول بالأعمال اليومية.
- كما تم تعليم الأم تقنيات العلاج السلوكي، وشرحها لها وتقديم أمثلة على ذلك، ما ساعدها على تحسين تعاملها مع الطفلة.

V- نتائج ومناقشة الفرضيات:

أولا نص الفرضية الأولى: الألعاب الإلكترونية سبب في التأخر المدرسي. حيث أن فعلا الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبي على التحصيل الدراسي لدى الأطفال يؤدي إلى التأخر الدراسي، إذا وصل الطفل لحالة الإدمان، وهذا يتوافق مع دراسة Cumming and Vandwater 2007، ودراسة Erin Hasting et al 2009، وكذا دراسة Weis, R et Cerankosky, B 2010، كلها أثبتت وجود علاقة سلبية بين الألعاب الإلكترونية، والتحصيل الدراسي. وبالتالي يمكن القول أن الفرضية تحققت، حيث أن الحالة تأخرت دراسيا منذ بداية استعمال الألعاب الإلكترونية، وبدون مراقبة من الأهل أو الحد من الاستعمال. ثانيا نص الفرضية الثانية: يساهم الأولياء بطريقة غير مباشرة في الإدمان على الألعاب الإلكترونية وبالتالي التأخر الدراسي.

حيث أن الأولياء يساعدون الأطفال على الإدمان على الألعاب الإلكترونية ظنا منهم أنهم يعززون نجاح الطفل بتقديم هدية مدمرة لمواهب الطفل. من خلال ما تم تقديمه في أدبيات البحث وما لاحظناه من خلال دراسة الحالة وسلوكيات الوالدين، يمكن القول أن الفرضية الثانية تحققت.

ثالثا نص الفرضية الثالثة: يمكن تقديم برامج علاجية مثل العلاج السلوكي للحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية. بعد تقديم العلاج السلوكي للأم والطفلة معا، لاحظنا تحسن العلاقة أم- طفلة، وقد اعتبرت الدراسة الجديدة، التي قام بها باحثون من جامعة يوهانس غوتنبرغ في مدينة ماينز بألمانيا، أن العلاج بالحديث أو ما يطلق عليه اسم العلاج السلوكي المعرفي نجح في مساعدة 70 بالمئة من مدمني الألعاب الذين شاركوا في البحث. وقد لاحظنا في دراستنا تراجع استعمال الألعاب الإلكترونية، والاهتمام أكثر بالنشاطات الدراسية، وهذا ما يجعلنا نقول أنه بعد تطبيق البرنامج العلاجي تحسنت الطفلة، وأصبحت أكثر تجاوبا مع الأم. وبالتالي تحققت الفرضية الثالثة.

الخاتمة:

دخل العالم في مرحلة بها عدة تحديات بظهور التكنولوجيا الحديثة (الهواتف الجواله، الألعاب الإلكترونية، اللوحات الذكية)، وهذا ما أثر على الأطفال وجعل دور الأولياء أكثر صعوبة من ذي قبل، للتمكن من غرس القيم والعادات المستحسنة في المجتمع، وهذا ما حاولنا توضيحه من خلال هذا العمل، مبينين دور الأخصائي النفسي الفعال والمؤثر على كل شرائح المجتمع، ويمكن القول أن للعلاج السلوكي أثر فعال على الاضطرابات التي يعاني منها كل من الأطفال (تشتمت الانتباه، التأخر الدراسي، إفراط الحركة) كما يساعد الأولياء على ضبط سلوكيات أبنائهم، وتوجيههم توجيهًا سليمًا. وبذلك نقول أن الأطفال هم مستقبل المجتمع، فعلينا كأولياء ومختصين رعايتهم ومعاملتهم كأشخاص وليس كأشياء.

المراجع:

- بلمهدي فتيحة، بكير مليكة. (2014). علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية لدى عينة الأطفال. مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية. المجلد 2، العدد 3، الجزائر، (ص ص، 314، 328).
- حامد الحمداي. (2003). مشاكل التأخر الدراسي. <https://www.ahewar.org/debat/show.art.asp?aid=8188>، 2003/06/25
- زيارة الموقع يوم 2021/06/20 الساعة 10 سا 53.
- طه أحمد الزبيدي. (2018). الضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل والألعاب الإلكترونية، بغداد (العراق): دار الفجر للنشر والتوزيع.
- محمد علي كامل. (2005). مواجهة التأخر الدراسي وصعوبات التعلم. القاهرة (مصر): مكتبة ابن سينا.
- ندى عقاب ابن عبود، هاجر محمد القحطاني، أمل هلال المطيري. (1442هـ). دليل الأسرة في استعمال الألعاب الإلكترونية عند الأبناء. المملكة السعودية: المركز الوطني لتعزيز الصحة النفسية.
- Salen.K et Zimmerman.E. (2004). Rules of play: Game design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.