المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 – 8441 – ISSN (PRINT): 1858 - 845X

(6)

الألعاب الإلكترونية ومهددات الإدمان الإلكتروني والظواهر السالبة بمدارس المرحلة الابتدائية (ولاية شمال كردفان)

دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدارس مدينة الأبيض ـ محلية شيكان (ولاية شمال كردفان)

Electronic Games, Threats of Electronic Addiction, and Negative Phenomena in Primary Schools (North Kordofan State): A Field Study on Primary School Pupils in El Obeid City - Sheikan Locality (North Kordofan State)

د. جهاد سعيد البلوله
جامعة الدلنج
د. منى جمعة علي حامد
جامعة الدلنج

2026

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

مستخلص:

تناولت الدراسة الألعاب الإلكترونية ومهددات الإدمان الإلكتروني ومخاطر الظواهر السالبة وسط تلاميذ وتلميذات المرحلة الإبتدائية –بالوحدات الإدارية – مدينة الأبيض – ولاية شمال كردفان،هدفت التعرف علي فاعلية الألعاب الإلكترونية والوقوف على مهددات الإدمان الإلكتروني والفراغ والظواهر السالبة وإمكانيه الإستفادة من إيجابيات الألعاب الإلكترونية في الحد من تلك الظواهر بمدارس المرحلة الإبتدائية – مدينة الأبيض . اتبع الباحثون المنهج الوصفي التحليلي وأداة الاستبيان كأداة لجمع المعلومات والبيانات ، تكون مجتمع الدراسة من إدارات التعليم الإبتدائي ، معلمي ومعلمات ، تلاميذ وتلميذات المرحلة الإبتدائية بمدينة الأبيض. أما عينة مجتمع الدراسة تم اختيارها بالطريقة العشوائية بنسبة 10% من المجتمع الكلي وعددهم (255) فرد . وتمت معالجة البيانات إحصائياً باستخدام النسب المئوية وتوصلت الدراسة إلي عدد من النتائج منها:الألعاب الإلكترونيه أثرت إيجاباً في إستثمار فراغ التلاميذ وزيادة معارفهم الإلكترونية. كذلك الإدمان الإلكتروني وضياع الوقت أثر سلباً على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الإبتدائية بمدينة الأبيض. كما توصي الدراسة بضرورة المتابعة الأسرية والمدرسيه بالألعاب الإلكترونية التي يستخدمها التلاميذ عبر الوسائط . كذلك ضرورة الاهتمام بمتابعة سلوك التلاميذ والألعاب الإلكترونية التي تبث عبر الوسائط الإلكترونية والتلفزيونيه .

كلمات مفتاحية : الألعاب الإلكترونية – المهددات – الإدمان الإلكتروني – الظواهر السالبة – الأثر

Abstract

This study examined electronic games, the dangers of electronic addiction, and the risks of negative phenomena among male and female students in the religious education stage in the administrative units of Al-Ubayyid city, North Kordofan State. It aimed to identify the effectiveness of electronic games, understand the threats of electronic addiction, idleness, and other negative phenomena, and explore the possibility of utilizing the positive aspects of electronic games to mitigate these phenomena in primary schools in Al-Ubayyid city. The study employed a descriptive-analytical approach, using a questionnaire as the primary data collection tool. The study population consisted of the primary education administrations, teachers, and male and female students in the religious education stage in Al-Ubayyid city. The sample of the study population was randomly selected at a rate of 10% of the total population, comprising 255 individuals. The data were statistically analyzed using p-hoc sampling. The study concluded that electronic games positively impacted students' free time and increased their electronic knowledge. However, electronic addiction and wasted time negatively affected the academic performance of primary school students in Al-Ubayyid city The study also recommends the necessity of parental and school monitoring of the electronic games students use via media. It also emphasizes the importance of monitoring students' gaming habits and the electronic games broadcast via electronic and television media.

Keywords: Electronic games – Threats – Electronic addiction – Social phenomena – Impact

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

مقدمة:

العصر الحالي يشهد تطورًا متسارعًا في مجالات التكنولوجيا والاتصال، وهذا تسبب في انعكاس صور سالبة أو إيجابية على تلاميذ المرحلة الإبتدائية . كذلك إنعكس على أنماط حياة الأفراد، لا سيما الأطفال في مرحلة التعليم الابتدائي. وقد أصبح لوسائل الترفيه الحديثة، وعلى رأسها الألعاب الإلكترونية، دور بارز في شغل أوقات فراغ التلاميذ، خاصة خلال فترات العطلات، مما أدى إلى تغير في طبيعة الأنشطة التي يمارسونها يوميًا.

تمثل الألعاب الإلكترونية (الوسائط – الأجهزة الذكية) أحد أهم الوسائل التربوية التي تسهم في تنمية الجوانب المعرفية والتقنية لدى الطفل، وذلك يعتمد على التفاعل المباشر مع الأجهزة الإلكترونية والتكنولوجية ، مما ساعد في غرس القيم قد تكون إيجابية أو سالبة .

الألعاب الإلكترونية التي كثر التعامل معها أظهرت بعض الظواهر السلوكية السالبة لدى الأطفال، مثل العزلة الاجتماعية، وقلة النشاط البدني، وضعف التفاعل الأسري، إضافة إلى بعض السلوكيات غير المرغوبة. ومن هنا تبرز أهمية دور الألعاب الإلكترونية في استثمار وقت الفراغ، والحد من تلك الظواهر السالبة .

وعليه، يسعى هذا البحث إلى تسليط الضوء على هذه القضية من خلال دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية– مدينة الأبيض .

مشكلة البحث

تكمن مشكلة البحث في المعوقات والمشكلات التي تواجه تلاميذ المرحلة الإبتدائية وإماكنيه الإستفادة من تنامي ظاهرة الاعتماد على الألعاب الإلكترونية في قضاء وقت الفراغ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

وبرز السؤال الرئيسي :

ما دور الألعاب الإلكترونية ومهددات الإدمان الإلكتروني والظواهر السالبة بمدارس المرحلة الإبتدائية – مدينة الأبيض وتفرعت منه الأسئلة التالية :

1/ ما إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يؤديها التلاميذ بمدارس المرحلة الإبتدائية

2/ ما المعوقات والتحديات التي تواجه تلاميذ المرحلة الإبتدائية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية

3/ ما أثر الألعاب الإلكترونية على الإدمان الإلكترونية وسط تلاميذ المرحلة الإبتدائية

4/ ما أثر الألعاب الإلكترونية في تفشي الظواهر السالبة وسط تلاميذ المرحلة الإبتدائية

أهمية البحث :

يعتبر البحث من البحوث التربوية والنوعية التي تناولت وإهتمت بالألعاب الإلكترونية ومهددات الإدمان الإلكتروني وتفشي الظواهر السالبة وسط تلاميذ المرحلة الإبتدائية – الوحدات الإدارية – مدينة الأبيض .

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

أهداف البحث

1/ التعرف على إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يؤديها التلاميذ بمدارس المرحلة الإبتدائية

2/ التعرف على المعوقات والتحديات التي تواجه تلاميذ المرحلة الإبتدائية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية

3/ التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية في الإدمان الإلكتروني وسط تلاميذ المرحلة الإبتدائية

4/ التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية في تفشي الظواهر السالبة وسط تلاميذ المرحلة الإبتدائية

فروض البحث:

1/ هنالك إيجابيات للألعاب الإلكترونية التي يؤديها التلاميذ بمدارس المرحلة الإبتدائية

2/ هنالك معوقات وتحديات تواجه تلاميذ المرحلة الإبتدائية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية

3/ هنالك أثر للألعاب الإلكترونية في الإدمان الإلكتروني وسط تلاميذ المرحلة الإبتدائية

4/ هنالك أثر للألعاب الإلكترونية في تفشي الظواهر السالبة وسط تلاميذ المرحلة الإبتدائية

الأهمية النظرية:

يضيف هذا البحث معرفة علمية حول تأثير الألعاب (الإلكترونية) على سلوك الأطفال.

- يسهم في إثراء الأدبيات التربوية المتعلقة باستثمار وقت الفراغ.
- أنه يربط بين متغيرات حديثة (الألعاب الإلكترونية) ومتغيرات تربوية وسلوكية.

الأهمية التطبيقية:

يساعد المعلمين وأولياء الأمور في متابعة و توجيه الأطفال نحو أنشطة مفيدة.

يسهم في الحد من الظواهر السلوكية السالبة.

يقدم توصيات عملية للمدارس والمؤسسات التربوية.

يدعم تصميم برامج وأنشطة بديلة قائمة على الألعاب الإلكترونية.

مجتمع وعينة الدراسة :

يتكون مجتمع البحث من إدارات التعليم ، معلمي ومعلمات ،تلاميذ وتلميذات المرحلة الإبتدائية – الوحدات الإدارية – مدينة الأبيض .

أما عينة البحث فقد تم إختيارها بالطريقة القصدية العشوائية بنسبة (10%) من المجتمع الكلي وعددهم (255) فرد

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

حدود البحث

الحدود الموضوعية : الألعاب الإلكترونية ومهددات الإدمان الإلكتروني ومخاطر الظواهر السالبة لتلاميذ المرحلة الإبتدائية – مدينة الأبيض – ولاية شمال كردفان

الحدود الزمانية: (2022 – 2023م)

الحدود المكانية: (مدارس المرحلة الإبتدائية – الوحدات الإدارية – أبو شراء – ود عكيفة – الصالحين) مدينة الأبيض – محلية شيكان – ولاية شمال كردفان .

منهج البحث :

المنهج الوصفي التحليلي

أدوات البحث :

الإستبانة كأداة لجمع المعلومات والبيانات

مصطلحات البحث

الألعاب الإلكترونية : هي أنشطة ترفيهيه تفاعلية تعتمد على البرمجيات والأجهزة الرقمية ،وأبرزها ألعاب الفيديو على الحواسيب والهواتف إلى جانب ألعاب الأركيد

الإدمان الإلكتروني : هو الإعتماد المفرط والقهري على الأجهزة الذكية والإنترنت ويتمثل في إستخدام شبكات التواصل الإجتماعي ،الألعاب الرقمية وتطبيقات الفيديو بشكل يضر بالحياة اليومية

المهددات : هي كل ما يسبب الخطر أو الضرر ،وتتنوع بين مهددات أمنية وإجتماعية وبيئية تؤثر على حياة الناس وإستقرار الدول

الظواهر السالبة : هي سلوكيات ضارة وغير أخلاقية تظهر في المجتمع وتخالف قيمه وعاداته

الأثر : كلمة أثر تعني في اللغة والإصطلاح النتيجة النهائية لعمل أو فعل ما

الدراسات السابقة

تمهيد:

1. دراسة (أحمد، 2018) – السودان بعنوان تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل السوداني، من وجهة نظر أولياء الأمور في ولاية الخرطوم.

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على المنهج: استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، واعتمد على الاستبيان كأداة لجمع البيانات.

النتائج:

بينت الدراسة أن الأجهزة المحمولة هي الأكثر استخدامًا لدى الأطفال.

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

وجود ارتباط بين الإفراط في الألعاب الإلكترونية وظهور بعض السلوكيات السالبة مثل العزلة وضعف التفاعل الاجتماعي.

2. دراسة (عبد الله، 2019) – السودان بعنوان ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ لدى طلاب المرحلة المتوسطة.

هدفت الدراسة إلى التعرف على ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ لدى طلاب المرحلة المتوسطة. إستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي كما تكون مجتمع وعينة البحث من أولياء الأمور وتلاميذ وتلميذات ومعلمي ومعلمات المرحلة المتوسطة بمدينة أم درمان .

إستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي ومن أهم النتائج

أن معظم التلاميذ يقضون وقتًا طويلًا في الألعاب الإلكترونية خلال أوقات الفراغ.

وجود تأثير واضح على تنظيم وقت الفراغ لدى الطلاب.

3. دراسة (بابكر، 2025) – السودان ، بعنوان مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال من (6–12 سنة) من وجهة نظر الأسر في إقليم النيل الأزرق

هدفت التعرف على مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال من (6–12 سنة) من وجهة نظر الأسر في إقليم النيل الأزرق

إستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي كما تكون مجتمع وعينة البحث من تلاميذ ومعلمي ومعلمات المرحلة الإبتدائية بمدينة الدمازين – ولاية النيل الأزرق

وتوصل الباحث إلى عدد من النتائج منها :

- ارتفاع مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال.
- ارتباط الاستخدام المفرط ببعض المشكلات السلوكية مثل ضعف التواصل الاجتماعي.
- أهمية دور الأسرة في الحد من هذه الظاهرة.

4. دراسة (المركز الثقافي للطفولة – 2016) – دراسة إقليمية شملت السودان

أجريت دراسة ميدانية حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال والنشء في عدد من الدول العربية ومنها السودان.

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

النتائج:

انتشار كبير للألعاب الإلكترونية بين الأطفال.

ملاحظة توجه الأطفال نحو الألعاب العنيفة.

تأثيرات سلوكية واضحة على النشء.

التعليق على الدراسات السابقة:

من خلال استعراض الدراسات السابقة يتضح ما يلي:

وجود اهتمام متزايد بدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

تأكيد معظم الدراسات على الآثار السلبية للإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية.

إبراز الدور الإيجابي للألعاب التقليدية في تنمية الجوانب الاجتماعية.

وجود فجوة بحثية تتمثل في:

قلة الدراسات التي تجمع بين الألعاب الإلكترونية معًا

ندرة الدراسات التي تركز على فترة العطلات تحديدًا

وقت الفراغ وأهميته التربوية:

يُعد وقت الفراغ من المفاهيم الأساسية في المجال التربوي، حيث يُعرف بأنه الوقت المتاح للفرد بعد الانتهاء من التزاماته الأساسية كالدراسة والواجبات اليومية، والذي يمكن استثماره في أنشطة متنوعة تحقق له المتعة والفائدة.

وتكمن أهمية وقت الفراغ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في كونه:

يسهم في تنمية الجوانب الجسدية والعقلية.

يعزز الإبداع والابتكار.

يساعد في تكوين العلاقات الاجتماعية.

يقي من الانحرافات السلوكية إذا تم استثماره بشكل سليم.

غير أن سوء استغلال وقت الفراغ قد يؤدي إلى ظهور سلوكيات سلبية، خاصة في ظل غياب التوجيه الأسري والتربوي.

الألعاب الإلكترونية وأثرها على التلاميذ :

الألعاب الإلكترونية هي الألعاب الرقمية التي تُمارس عبر الأجهزة الحديثة مثل الهواتف الذكية والحواسيب والأجهزة اللوحية.الألعاب الإلكترونية هي أنشطة ترفيهيه تفاعلية تعتمد على البرمجيات والأجهزة الرقمية ،وأبرزها ألعاب الفيديو على الحواسيب والهواتف إلى جانب ألعاب الأركيد

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

كذلك الألعاب الإلكترونية هي تشمل جميع الألعاب الإلكترونية والتقنية التي تتوفر في الحواسيب والأجهزة الذكية ويقوم بممارستها كل الأفراد حسب أعمارهم وهنا نقصد بالألعاب الإلكترونية التي يمارسها ويلعبها التلاميذ في سن المدرسة خاصة في المرحلة الإبتدائية .

أضف إلى ذلك أن الألعاب الإلكترونية هي برمجيات تفاعلية تلعب بإستخدام أجهزة رقمية ممثل الحاسوب ، أجهزة التلفاز والهواتف الذكية وتعتمد على التآزر البصري الحركي والترفيه .

ومن خاصيصها :

التفاعل : تعتمد على إستجابة النظام لحركات اللاعب وقراراته بشكل فوري .

الوسائط المتعددة : تدمج الصور المتحركة ، الأصوات المؤثرة والرسومات الواقعية او الإفتراضية

التحدي : توفر مستويات متدرجة الصعوبة لإختبار القدرات العقلية والمهارية

ومن انواع الألعاب التي نجدها في الألعاب الإلكترونية :

العاب الفيديو : التي تعرض على شاشات التلفاز أو الحواسيب وتدار بأجهزة تحكم خاصة .

الألعاب المحمولة : تطبيقات الهواتف والأجهزة اللوحية .

الألعاب الجماعية والشبكية : التي تتيح اللعب مع أشخاص عبر الإنترنت من مختلف الأماكن

أضف إلى ذلك من التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية :

تنمية المهارات تحسن سرعة البديهة التناسق بين العين واليد وحل المشكلات .

الترفيه والتعليم : تستخدم أحياناً لتقديم معلومات وقواعد تعليمية في قالب ممتع وتنافسي .

الجوانب السلبية : الإفراط فيها قد يؤدي إلى العزلة الإجتماعية إجهاد العين وقلة النشاط البدني

(مجذوب المهدي وأخرون ، 2017م ، ص11)

إيجابيات الألعاب الإلكترونية :

تنمية بعض المهارات العقلية مثل سرعة التفكير.

تحسين التناسق البصري الحركي.

إتاحة التعلم من خلال اللعب (الألعاب التعليمية).

الإدمان الإلكترونية :

مفهوم الإدمان الإلكتروني :

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

هو الإستخدام المفرط وغير القابل للسيطرة للأجهزة الذكية وشبكات الإنترنت ومن أبرز أشكاله تتمثل : إدمان وسائل التواصل الإجتماعي ، ألعاب الفيديو ، تصفح المواقع الإلكترونية مما يؤدي هذا السلوك إلى تعطيل الحياة اليومية للشخص وإلحاق الضرر بصحته النفسية والإجتماعية .

من مظاهر وأشكال الإدمان الإلكتروني :

إدمان الألعاب : قضاء ساعات طويلة في المشاهدة واللعب الرقمي مع فقدان الإحساس بالوقت .

إدمان التواصل : المتابعة القهرية لمنصات التواصل الإجتماعي والشعور بالقلق عند الإبتعاد عنها .

الإعتماد النفسي : اللجوء إلى الشاشات للهروب من الملل او الفراغ أو الضغوط النفسية

ومن الأثار السلبية للإدمان الإلكتروني :

العزلة الإجتماعية : ضعف التواصل الواقعي مع العائلة والأصدقاء .

كما يتسبب الإدمان الإلكتروني في الإضطرابات النفسية والمعاناة من القلق ، التوتر أو الإكتئاب عند إنقطاع الإنترنت .

تراجع الإنتاجية : إهمال الواجبات المدرسية أو المهام العلمية والأساسية

الإدمان وقضاء وقت طويل أمام الشاشات.

ضعف التفاعل الاجتماعي الواقعي.

قلة النشاط البدني.

التعرض لمحتويات غير مناسبة أحيانًا.

زيادة بعض السلوكيات العدوانية في بعض الألعاب.

استثمار الفراغ لدى التلاميذ:

تختلف طرق استثمار وقت الفراغ لدى الأطفال تبعًا لعدة عوامل مثل البيئة الأسرية، والتوجيه التربوي، والتقدم التكنولوجي.

أنماط الألعاب الإلكترونية :

أنشطة حركية (اللعب في الخارج، الرياضة).

أنشطة ترفيهية رقمية (الألعاب الإلكترونية).

أنشطة تعليمية (القراءة، التعلم الذاتي).

أنشطة اجتماعية (التفاعل مع الأقران).

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

ويمثل التوازن بين هذه الأنماط عاملًا مهمًا في تحقيق النمو المتكامل للطفل.

مخاطر الظواهر السالبة :

الظواهر السالبة هي سلوكيات أو ممارسات ضارة تخالف القيم الأخلاقية ، الأعراف الإجتماعية أو القوانين المرعية ومن أبرزها .

التسول ، إطلاق الرصاص العشوائي في المناسبات والتدخين وتعاطي المخدرات والسلوك السالب

أسباب الظواهر السالبة :

ضعف الوازع الديني ، التأثير الثقافي الخارجي ، غياب الرقابة

ومن طرق الوقاية و المعالجة لهذه الظواهر السالبة :

توعية المجتمع ، تفعيل القوانين ، دور الأسرة

أضف إلى ذلك تعتبر الأسرة ورفقاء الفرد والمجتمع ضروري في تحسين سلوك الفرد ومتابعته في عدم تفشي الظواهر السالبة التي غالباً ما تتفشى بسبب بعد الأسرة عن الفرد ، ورفقاء السوء ، وتفشي الظواهر السالبة وسط المجتمع الذي يعيش فيه الفرد لذلك على الأبوين وأفراد الأسرة متابعة الجميع بغرض الحصول على مجتمع سوي وصالح للوطن .

تظهر بعض السلوكيات السلبية نتيجة سوء استثمار وقت الفراغ، خاصة عند الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية.

أبرز هذه الظواهر:

العزلة الاجتماعية.

ضعف التواصل الأسري.

السلوك العدواني.

الكسل والخمول.

ضعف التحصيل الدراسي.

اضطرابات النوم.

وتتأثر هذه الظواهر بعدة عوامل مثل مدة الاستخدام، نوع الألعاب، وغياب الرقابة.

الألعاب الإلكترونية ومهددات الإدمان الإلكتروني ومخاطر الظواهر السالبة بمدارس المرحلة الإبتدائية – الوحدات الإدارية – مدينة الأبيض – ولاية شمال كردفان :

ولاية شمال كردفان إحدى ولايات جمهورية السودان يحدها شمالاً ولاية الخرطوم ، شرقاً ولاية النيل الأبيض غرباً

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

ولاية غرب كردفان ، جنوباً ولاية جنوب كردفان . ولاية شمال كردفان بها ثمانية محليات (شيكان – الرهد – أم روابة – بارا – غرب بارا – جبرة الشيخ – أم دم حاج أحمد – سودري) بها عدد من الوزارات الولائية والإدارات التنفيذية والمؤسسات التعليمية والصحية والخدمية أضف إلى ذلك بها عدد من الجامعات (كردفان، أم درمان الإسلامية ، القرآن الكريم وعدد من المؤسسات الأكاديمية الطبية والصحية عليه تتبع لمؤسسات التعليم العالي أضف إلى ذلك بها عدد من المدارس الثانوية ، المتوسطة ، الإبتدائية . تمت هذه الدراسة في بعض المدارس الإبتدائية في الوحدات الإدارية بمدينة الأبيض خاصتاً مدارس (محمود شلال بنين – الثورة بنات – الصالحين بنين – الصالحات بنات – ودعكيفة بنين – الأمل بنات) وفي هذه الدراسة قام الباحثون بإجراء مسح على إستخدامات الأجهزة الذكية التي يستخدمها التلاميذ والتلميذات أثناء العطلات الرسمية ونهاية الدوام الدراسي أضف إلى ذلك تأكد للباحثون أن الألعاب الإلكترونية أثرت إيجاباً في زيادة مهارات إستخدامات الحاسوب كمدخل تعليمي للتكنولوجيا والإستخدام الإلكتروني ولكن رغم هذه الإستخدامات الإيجابية إلا أن هنالك معوقات وتحديات تواجه المستخدمين متى ما توفر المتابعة الأسرية والمدرسية يمكن أن نصل إلى جيل يجيد التكنلوجيا والتقنية الرقمية .

كذلك تشير العديد من الاتجاهات التربوية إلى وجود علاقة بين نوع الأنشطة الذي يمارسها التلاميذ في وقت فراغهم وبين سلوكهم وهذا ما نجده وسط تلاميذ وتلميذات المدارس الإبتدائية في الوحدات الإدارية التي زارها الباحثون ووقفوا على نوع التقنيات وبعض الأجهزة التي إستخدمها عدد من التلاميذ وأثرت إيجاباً في تطوير ورفع قدراتهم المهارية والتقنية في علم الحاسوب .

كذلك الألعاب الإلكترونية ترتبط غالبًا بسلوكيات إيجابية (التعاون، التفاعل الاجتماعي).

ومعظم الإدمان في الألعاب الإلكترونية (المفرطة) قد ترتبط بسلوكيات سلبية (خاصة العزلة، الانفعال، ضعف الضبط الذاتي). كذلك الألعاب الإلكترونية التي يمارسها ويزاولها معظم تلاميذ وتلميذات تلك المدارس تركز على إستخدامات التيك توك والألعاب الإلكترونية والروايات والقصص والبطولات والألعاب الرياضية والموسيقية والفنية وهذه أثرت إيجاباً على سلوكيات أولئك التلاميذ .

الاستبيان.

استبيان حول أثر الألعاب الإلكترونية ومهددات الإدمان الإلكتروني ومخاطر الظواهر السالبة .

يهدف الاستبيان إلى جمع بيانات علمية لأغراض البحث الأكاديمي حول أثر الألعاب الإلكترونية ومهددات الإدمان الإلكتروني ومخاطر الظواهر السالبة.

محاور الإستبيان :

1/ هنالك إيجابيات للألعاب الإلكترونية التي يؤديها التلاميذ بمدارس المرحلة الإبتدائية

2/ هنالك معوقات وتحديات تواجه تلاميذ المرحلة الإبتدائية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية

3/ هنالك أثر للألعاب الإلكترونية في الإدمان الإلكتروني وسط تلاميذ المرحلة الإبتدائية

4/ هنالك أثر للألعاب الإلكترونية في تفشي الظواهر السالبة وسط تلاميذ المرحلة الإبتدائية

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

جدول رقم (1) هنالك إيجابيات للألعاب الإلكترونية التي يؤديها التلاميذ بمدارس المرحلة الإبتدائية

م	العبارة	أوافق بشدة	أوافق	متردد	لأوافق	لأوافق بشدة
1	الأجهزة الذكية تزيد من عملية التعلم	68%	25%	4%	3%	–
2	الوسائط مفيدة للتلاميذ	63%	27%	–	10%	–
3	التطور التقني يتطلب المواكبة	77%	23%	–	–	–
4	الحاسوب مفيد للمتعلم	70%	17%	3%	10%	–
5	عصرنا الحالي هو عصر التحول الرقمي	60%	25%	7%	–	8%

المصدر: الباحثة من خلال الدراسة الميدانية 2025م.

عرض وتحليل ومناقشة الجدول:

يتضح من الجدول أعلاه أن (الأجهزة الذكية تزيد من عملية التعلم) 68% أما عبارة (الوسائط مفيدة للتلاميذ) بنسبة 63%، وعبارة (التطور التقني يتطلب المواكبة) بنسبة 77%. عبارة (الحاسوب مفيد للمتعلم) بنسبة 70%. عبارة (عصرنا الحالي هو عصر التحول الرقمي) بنسبة 60%.

جدول رقم (2) هنالك معوقات وتحديات تواجه تلاميذ المرحلة الإبتدائية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية

م	العبارة	أوافق بشدة	أوافق	متردد	لأوافق	لأوافق بشدة
1	على الأسرة متابعة ألعاب التلاميذ	65%	20%	9%	3%	3%
2	إدمان الوسائط يؤثر على ا لتلميذ	61%	23%%	2%	14%%	–
3	التطور التقني سلاح ذو حدين	71%	19%	6%	4%	–
4	تعلم الحاسوب ضرورة للتلميذ	68%	15%	5%	10%	2%
5	الغزو الفكري و الأجنبي يؤثر على التلاميذ	58%	21%	9%	^4	8%

المصدر: الباحثة من خلال الدراسة الميدانية 2025.

عرض وتحليل ومناقشة الجدول:

يتضح من الجدول أعلاه أن (على الأسرة متابعة ألعاب التلاميذ) 65% أما عبارة (إدمان الوسائط يؤثر على التلميذ) بنسبة 61%، وعبارة (التطور التقني سلاح ذو حدين) بنسبة 71%. عبارة (تعلم الحاسوب ضرورة للتلميذ) بنسبة 68%. عبارة (الغزو الفكري و الأجنبي يؤثر على التلاميذ) بنسبة 58%.

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

جدول رقم (3) هنالك أثر للألعاب الإلكترونية في الإدمان الإلكتروني وسط تلاميذ المرحلة الإبتدائية

م	العبارة	أوافق بشدة	أوافق	متردد	لأوافق	لأوافق بشدة
1	إدمان الألعاب الإلكترونية يؤثر على أداء التلميذ	61%	18%	9%	7%	5%
2	غياب متابعة الأسرة يؤثر على سلوك التلميذ	63%	20%%	5%	2%	10%
3	الإفراط في إستخدام الأجهزة الذكية يؤثر سلباً على التلميذ	71%	19%	6%	4%	–
4	الإستخدام الخاطئ للأجهزة الذكية يؤثر على تعلم التلميذ	64%	19%	5%	10%	2%
5	الأجهزة الذكية تسهل عملية التواصل الرقمي	57%	22%	9%	^4	8%

المصدر: الباحثة من خلال الدراسة الميدانية 2025.

عرض وتحليل ومناقشة الجدول:

يتضح من الجدول أعلاه أن (إدمان الألعاب الإلكترونية يؤثر على أداء التلميذ) 61% أما عبارة (غياب متابعة الأسرة يؤثر على سلوك التلميذ) بنسبة 63%، وعبارة (الإفراط في إستخدام الأجهزة الذكية يؤثر سلباً على التلميذ) بنسبة 71%. عبارة (الإستخدام الخاطئ للأجهزة الذكية يؤثر على تعلم التلميذ) بنسبة 64%. عبارة (الأجهزة الذكية تسهل عملية التواصل الرقمي) بنسبة 57%.

جدول رقم (4) هنالك أثر للألعاب الإلكترونية في تفشي الظواهر السالبة وسط تلاميذ المرحلة الإبتدائية

م	العبارة	أوافق بشدة	أوافق	متردد	لأوافق	لأوافق بشدة
1	الألعاب الإلكترونية السالبة تؤثر على سلوك التلاميذ	57%	22%	7%	9%	5%
2	لا بد من ضبط إستخدام الأجهزة الذكية	58%	%25%	5%	2%	10%
3	إدمان إستخدام الوسائط يزيد من تفاقم الظواهر السالبة	68%	19%	9%	4%	–
4	الإفراط في إستخدام الأجهزة الذكية يؤثر على التلميذ	64%	19%	5%	10%	2%
5	الإفراط في إستخدام الأجهزة الذكية يؤدي إلى إهمال الدروس	53%	22%	9%	8%	8%

المصدر: الباحثة من خلال الدراسة الميدانية 2025.

المجلة العلمية المُحكمة للأكاديمية العربية الدولية
The Scientific Journal of the International Arab Academy
IUU Membership Certificate No.: 1102202600217 - Arab Impact Factor Certificate No.: 287
ISSN (ONLINE): 1858 - 8441 - ISSN (PRINT): 1858 - 845X

عرض وتحليل ومناقشة الجدول:

يتضح من الجدول أعلاه أن (الألعاب الإلكترونية السالبة تؤثر على سلوك التلاميذ) 57% أما عبارة (لا بد من ضبط إستخدام الأجهزة الذكية) بنسبة 58%، وعبارة (إدمان إستخدام الوسائط يزيد من تفاقم الظواهر السالبة) بنسبة 68%. عبارة (الإفراط في إستخدام الأجهزة الذكية يؤثر على التلميذ) بنسبة 64%. عبارة (الإفراط في إستخدام الأجهزة الذكية يؤدي إلى إهمال الدروس) بنسبة 53%.

الخاتمة:

على ضوء ما سبق من إجراءات وعرض وتحليل ومناقشة أداة الدراسة (الاستبيان) توصل الباحثون إلى عدد من النتائج منها:

1/ الألعاب الإلكترونيه أثرت إيجاباً في إستثمار فراغ التلاميذ وزيادة معارفهم الإلكترونية.

2/ الإدمان الإلكتروني وضياع الوقت أثر سلباً على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الإبتدائية بمدينة الأبيض.

3/ الألعاب الإلكترونية الإيجابية أثرت في زيادة معارف التلاميذ في تعليم الحاسوب

4/ عصر التكنولوجيا والتحول الرقمي أثر إيجاباً في إهتمامات التلاميذ بالتقنية الإلكترونية

التوصيات:

1/ ضرورة المتابعة الأسرية والمدرسيه بالألعاب الإلكترونية التي يستخدمها التلاميذ عبر الوسائط .

2/ ضرورة الاهتمام بمتابعة سلوك التلاميذ والألعاب الإلكترونية التي تبث عبر الوسائط الإلكترونية والتلفزيونيه .

3/ ضرورة الإهتمام بتوفير الحواسيب داخل المدارس الإبتدائية والمتوسطة .

4/ ضرورة الإهتمام بمواكبة التطور التقني والتكنولوجي مع ضبط ومتابعة سلوك التلاميذ أثناء التواصل الرقمي .

المصادر والمراجع :

1/ أحمد جمال محمد (2015) الإعلام السياسي ، دار غيداء

2/ حمودة سناني بخيت (2023) الخطاب الإعلامي بين الأساليب الإقناعية والأدوات البلاغية .

3/ ساباين ، جورج (1937) ، تطور الفكر السياسي ، ترجمة حسن بلال العروسي .

4/ عبد الله أحمد إبراهيم (2020) , أزمة الدولة السودانية ، مركز دراسات الوحدة العربية .

5/ عطية عبد المقصود هشام (2012) دراسات في تحليل الخطاب الإعلامي ، صورة الذات العربية في الأزمات الدولية وآاليات التحيز في التغطية الخيرية – دار النهضة العربية .

6/ جهاد سعيد البلولة وأخرون– ورقة بحثية بعنوان ،الألعاب البيئية وأثارها الإجتماعية والتربوية على سلوك تلاميذ المرحلة الإبتدائية ، بمدينة الدلنج – السودان .

7/ مجذوب المهدي وأخرون – ورقة بحثية بعنوان ، الأثار الإجتماعية والتربوية ، لظاهرة الإدمان الإلكتروني على تلاميذ التعليم الأساسي (الصف الثامن أساس – ولاية جنوب كردفان).