اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الالعاب الالكترونية

د. مأرب محمد احمد المولى كلية التربية جامعة الموصل

لميعة محمود صالح العبيدي ماجستير إدارة تربوية

الملخص

هدف البحث الى معرفة اتجاهات تلاميذ( ذكور وإناث) الصف الخامس في المدارس الابتدائية في العراق نحو الألعاب الإلكترونية، وتكونت عينة البحث من ( 300) تلميذ وتلميذة من الملتحقين للدراسة في الصف الخامس ابتدائي لعشرة مدارس خمس منها في مدينة بغداد والأخرى في مدينة الموصل للعام الدراسي 2011/ 2012 , أما أداة البحث فهي استبانة من إعداد الباحثين لقياس الاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية، وتكونت من ( 17 ) فقرة وأمام كل واحدة منها خمس اختيارات هي بدرجة كبيرة، أو بدرجة متوسطة، أو محايدة، أو بدرجة ضعيفة، أو لا احبها ). تم ايجاد معامل الصدق والثبات لفترات الاستبانة التي تحدد اتجاهات التلاميذ نحو الالعاب الالكترونية وعندما أصبحت الاستبالة جاهزة تم تطبيقها على أفراد عينة البحث، ومن الأساليب الإحصائية المعتمدة في إجراءات البحث هي:

معامل ارتباط بيرسون ومعادلة ألفا كرونباخ واختبار (-T test). وأظهرت النتائج أن اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي علي مع فقرات الاتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية كانت ايجابية . ويتضح كذلك عدم وجود فروقات في اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي تعزي لمتغير الجنس، وخرجت نتائج البحث بمجموعة من التوصيات والمقترحات

**abstract**

The research is aimed to question the conception of the Fifth-grade primary school students about the electronic games. In order to achieve the objectives of the research, a questionnaire is designed to know the members of the research who are fifth grade primary school students male and female who are tasted randomly in the primary schools in Baghdad and Mosul where the number of the research community reached (300) male and female students. Statistics methods of (person) coefficients association and Alpha equation of kronbakh and the (T test) are used. The results proved trends of the fifth-grade primary school students towards electronic games were positive. It is clear that there are no differences in the trends of the Fifth-grade primary school students, due to sex variable. The arithmetic proportion for male has reached (77.06) and the arithmetic proportion for female has reached (74.17). We learn from that there are no differences of statistical sign at the level (a=0.05) in the trends of the fifth-grade primary school students towards electronic games and again due to sex variable. Excluding article 10 which is recorded an arithmetic proportion of (3.49). The results of the

research concluded some recommendations which are as following: Encourage the programmers in the ministry of education to design and write down the electronic games and culture games. Cooperation between the ministry of culture and the ministry of education to put a system of games classification. Eliminate copying and selling software programs. Make the education games available in the schools and students clubs. The awareness of parents with danger of some electronic games.