الباب الرابع

نتائج البحث

ألفصل الاول. حالة موضوع موقع البحث

١.تاريخ حرم الجامعة الاسلامية الحكومية كنداري

كانت كلية التربية وتدريب المعلمين في الأصل واحدة من كليات الجامعة الاسلامية الحكومية علاء الدين التي أصبحت كلية السلطان قائم الدين الإسلامية (STAIN) وقد غيرت وضعها الآن إلى الجامعة الاسلامية الحكومية كنداري. في البداية ، إلى جانب إنشاء تنمية مقاطعة جنوب شرق سولاويزي ، التي قادها حاكم في عام ١٩٦٤ ، وافقت الحكومة الإقليمية من المستوى الأول لمقاطعة جنوب شرق سولاويزي في هذه الحالة على تشكيل مؤسسة إرشاد وتوجيه التعليم العالي الإسلامي في ٤ مارس ١٩٦٧ برئاسة العقيد إيدي سابارا ، أول حاكم لمقاطعة جنوب شرق سولاويزي. هذا هو السبق لتأسيس كلية التربية التابعة لمعهد علاء الدين أوجونج باندانج الجامعة الاسلامية الحكومية في كينداري. مع تأسيس المؤسسة ، وافق القادة الإسلاميون وقادة المجتمع في جنوب شرق سولاويزي على جعل كلية التربية رسميًا كلية الأبناء في الجامعة الاسلامية الحكومية علاء الدين أوجونغ باندانغ. أعطى رئيس الجامعة الاسلامية الحكومية علاء الدين أوجونج باندانج مرسوم رئيس الجامعة رقم ٨ بتاريخ ٢٨ أبريل ١٩٦٧ ، لتأكيد أن كلية التربية هي أحد أبناء كلية التربية التابعة الجامعة الاسلامية الحكومية علاء الدين أوجونج باندانج في كينداري.

نظرًا للتطوير سريع لكلية التربية ، حاولت الحكومة المحلية جنبًا إلى جنب مع قادة مجتمع سولاويزي جنوب شرق ، وكذلك مستشار الجامعة الاسلامية الحكومية علاء الدين أوجونج باندانج ، واقترح زيادة وضع الأبناء لتصبح هيئة تدريس فرعية مستقلة.

حظي الاقتراح برد إيجابي من وزير الدين في جمهورية إندونيسيا حتى صدر المرسوم الرئاسي رقم ١٩٦٧/٩ بشأن افتتاح الكليات داخل معهد الجامعة الاسلامية الحكومية علاء الدين أوجونغ باندانغ لتصبح ماديا (دولة). كلية تحت اسم كلية التربية التابعة الجامعة الاسلامية الحكومية كليات مستقلة ،

منذ إنشاء كلية السلطان قايم الدين كنداري الإسلامية الحكومية في عام ١٩٩٧ ، شهدت هذه المدرسة الثانوية تغييرات في مختلف المجالات ؛ تغييرات في المناهج الدراسية وأعضاء هيئة التدريس والمرافق والبنية التحتية ومصادر التعلم بالإضافة إلى زيادة عدد ونوعية الخريجين. في مجال القيادة ، غيرت كلية ولاية الجامعة الاسلامية الحكومية كنداري قيادتها لستة (ستة) مرات. د. كان. Syuaib Mallombasi أول رئيس نهائي منذ أن كانت كلية مستقلة. خلال فترة عمله ، تم إجراء العديد من التغييرات في سياق تطوير كلية ولاية كنداري الإسلامية ، مثل الإدارة ، وتطوير الموظفين ، والبنية التحتية ، وعدد الطلاب ، وتحسين جودة المحاضرين وزيادة القدرات المؤسسية. مع تقدم الإصلاح ، في الفترة الثانية من ولايته ، زادت ديناميات تفكير المجتمع الأكاديمي وأصبحت أكثر ديناميكية. تتطلب ديناميكيات التفكير السريع والديناميكي تغييرات سريعة وفورية بحيث تؤدي إلى الرغبة في تنفيذ الإصلاحات المؤسسية بسرعة ، بما في ذلك إصلاحات القيادة.

في ١ أغسطس ٢٠٠٥ ، بناءً على مرسوم وزير الدين بجمهورية إندونيسيا رقم. II / ٢٠٠٥/٠٨١٤/٢. دامينغ. رئيسا نهائيا لستان سلطان قايم الدين كنداري للفترة ٢٠٠٥-٢٠٠٩. لمدة عامين كرئيس لمجلس المعهد الاسلامية الحكومية سلطان قايم الدين كنداري ، اعتبرت بعض السياسات المنفذة غير مرضية لبعض المجتمع الأكاديمي ، كما هو الحال في مجال الإدارة والقيادة والمرافق والبنية التحتية والتطوير المؤسسي ، ثم في ٢٧ يوليو ٢٠٠٧ ، وزارة الدين بجمهورية اندونيسيا برسالة رقم. B.II /

٢٠٠٧/٠٨٤٧/٣ ليحل محل وعين. دكتور. أحمد ماجستر. سوانج ماجستر كرئيس لبديل ستاين سلطان قايم الدين كنداري المؤقت مع المهمة الرئيسية المتمثلة في رعاية والتحضير للانتخاب النهائي لرئيس المعهد الاسلامية الحكومية (STAIN) سلطان قايم الدين كنداري. في ٦ فبراير ٢٠٠٩ بناءً على مرسوم وزير الدين في جمهورية إندونيسيا رقم B.II / ٢٠٠٩/٠١٢٠/٣ ، د. نور عليم م. تم تعيينه رسميًا كرئيس نهائي لـ المعهد الاسلامية الحكومية (STAIN)سلطان قايم الدين كنداري في ٢٠٠٨-٢٠١٢.

علاوة على ذلك ، واستناداً إلى اللائحة الحكومية رقم ١٤٥ لعام ٢٠١٤ بشأن التغييرات في كلية الدولة الإسلامية (STAIN) لسلطان قايم الدين كنداري ووزير الدين رقم ٠٩ لعام ٢٠١٥ بشأن تنظيم وإجراءات عمل الجامعة الاسلامية الحكومية كنداري ، كلية الدولة الإسلامية (STAIN) قام سلطان قايم الدين كنداري بتغيير وضعها إلى الجامعة الاسلامية الحكومية كنداري الذي افتتحه مباشرة وزير الدين في جمهورية إندونيسيا لقمان حكيم سيف الدين في ٧ مارس ٢٠١٥ ثم د. ح. نور عليم. M.Pd. ، تم تعيينه كمستشار. عندما أصبحت كلية السلطان قايم الدين الكنداري الإسلامية الحكومية (STAIN) الجامعة الاسلامية الحكومية كنداري ، تم تغيير قسم التربية تلقائيًا إلى كلية التربية وتدريب المعلمين التي يتم الإشراف عليها حاليًا بواسطة د. هجرية. سيتي قريدة م.آج وتابعه د. Masdin M. Pd.

وفقًا لتغيير (STAIN) سلطان قايم الدين كنداري إلى الجامعة الاسلامية الحكومية كنداري ، خضع قسم التربية والتعليم إلى تغيير في الهيكل التنظيمي والحوكمة ، ليصبح كلية التربية وتدريب المعلمين التربية. حاليًا ، يرأس كلية التربية وتدريب المعلمين في الجامعة الاسلامية الحكومية كنداري العميد ونائب العميد الأول ونائب العميد الثاني ونائب العميد الثالث. يدير كل برنامج دراسي رئيس برنامج الدراسة ومدير برنامج الدراسة. بالنسبة للمختبرات ، يقود كل منها رئيس المختبر. بالإضافة إلى تنفيذ

العمليات الإدارية ، يتم تنسيق فاتك من قبل رئيس القسم (رئيس القسم) ، ورئيسين للتقسيم (رئيس القسم) ، وهما رئيس القسم الأكاديمي ، وشؤون الطلاب ، والموني (رئيس القسم). القسم الفرعي من (AKMA) ، ورئيس القسم الفرعي للإدارة العامة والمالية وشؤون الموظفين (رئيس التقسيم الفرعي في الجامعة الأمريكية في الكويت).

٣. رؤية ورسالة برنامج بشعبة التدريس اللغة العربية

الرؤية:

تخريج كوادر تعليمية وتعليمية في مجال تعليم اللغة العربية بجودة وشخصية إسلامية ورؤى متعددة التخصصات في عام ٢٠٢٥.

البعثة:

١. تنظيم تعليم اللغة العربية القائم على تكنولوجيا المعلومات لإنتاج شخصية إسلامية احترافية وتنافسية ومتعددة التخصصات ؛
٢. إجراء البحوث المبتكرة في مجال التعليم ونشرها دوليًا ؛
٣. القيام بخدمة المجتمع في مجال التربية الإبداعية القائمة على تمكين وتنوير التدين المجتمعي ؛
٤. تنظيم الحوكمة المؤسسية لبرنامج دراسة تعليم اللغة العربية بطريقة احترافية وشفافة وخاضعة للمساءلة ؛
٥. بناء التعاون في مجال التعليم بين الجامعات والخريجين والمؤسسات ذات الصلة على المستويات الإقليمية والوطنية والدولية.

المكان المقصود:

١. تحقيق تعليم اللغة العربية القائم على تكنولوجيا المعلومات لإنتاج مهنيين منافسين وشخصيات إسلامية وبصيرة متعددة التخصصات ؛

٢. إنتاج أبحاث مبتكرة في مجال التعليم ونشرها دوليًا ؛

٣. تحقيق خدمة المجتمع في مجال التربية الإبداعية القائمة على تمكين وتنوير التدين المجتمعي.

٤. تحقيق الحوكمة المؤسسية لبرنامج دراسة تعليم اللغة العربية على نحو احترافي وشفاف وخاضع للمساءلة ؛

٥. توسيع شبكة التعاون في مجال التعليم بين الجامعات والخريجين والمؤسسات ذات الصلة على المستويات الإقليمية والوطنية والدولية.

الفصل الثاني. نتائج البحث المتعلقة بعقوبات العاب عبر الإنترنت

نتيجة المقابلة

الجدول١ . ٤ المدعى عليه اسم الطالب الذي يلعب لعبة على الإنترنت

رقم.	الاسماء	نصف السنة	ipk	تم لعب المباريات
١	MSL	٥	٣.٩٦	PUBG ، هيغز دومينو
٢	MMR.	٥	٣.٦٨	أسطورة المحمول ، هيغز دومينو
٣	AINB	٥	٣.٧٧	أسطورة المحمول ، هيغز دومينو
٤	AA	٥	٣.٩٠	أسطورة المحمول
٥	دولار أسترالي	٥	٣.٩٢	أسطورة المحمول

٦	SS	٥	٣.٦٩	Mobile ،PUBG Legend
٧	AN	٥	٣.٩٠	PUBG ، فاير مجاني
٨	FND	٥	٣.٨٨	فاير مجاني ، أسطورة الجوال
٩	SD	٥	٣.٦٠	أساطير المحمول
١٠	ANG	٦	٣.٩٦	PUBG ، هيغز دومينو

الجدول ٤.٢ الاشئلة المقبلة

نمر	الاشئلة
١	١الاسم الكامل؟
٢	المعدل التراكمي الفصل الدراسي الماضي؟
٣	منذ متى لعبت اللعاب ؟
٤	كم ساعة من اللعب في اليوم؟
٥	هل اللعبة نشاط روتيني أم مجرد ترفيه؟
٦	كيف تدير الوقت بين ممارسة الألعاب والواجبات المنزلية؟
٧	هل هناك أي تأثير وتأثير على التعلم أو النتائج الجسدية؟
٨	ما الأشياء الإيجابية التي تحصل عليها أثناء لعب اللعبة؟
٩	هل هناك تأثير أو تأثير على قيمة مخرجات التعلم أو المعدل التراكمي؟

المدعى عليه

الاشئلة	الاجابة
هل اللعبة نشاط روتيني أم مجرد ترفيه؟	للترفيه فقطأنا
كيف تدير الوقت بين ممارسة الألعاب والواجبات المنزلية؟	أفضل الواجبات الجامعية ، لكن عندما أشعر بالملل من المهام ، أبدأ في صنع الألعاب كوسيلة لإيقاعي
هل هناك أي تأثير وتأثير على التعلم أو النتائج الجسدية؟	بالنسبة لي شخصيًا ، الحمد لله أن اللعبة لم يكن لها تأثير سلبي على نتائج التعلم الخاصة
ما الأشياء الإيجابية التي تحصل عليها أثناء لعب اللعبة؟	بي الشيء الإيجابي الذي حصلت عليه هو أنه يمكن أن يقلل من الملل والإرهاق عند القيام بالأنشطة ، ثم جعلت اللعبة على أنها تعلم اللغة العربية لأن اللغة في اللعبة التي قمت بتغييرها إلى العربية
هل هناك تأثير أو تأثير على قيمة مخرجات التعلم أو المعدل التراكمي؟	لا يوجد تأثير على نتائج التعلم أو درجات GPA

الاشئلة	الاجابة
هل اللعبة نشاط روتيني أم مجرد ترفيه؟	للترفيه فقط ممارسة الألعاب عبر الإنترنت

كيف تدير الوقت بين ممارسة الألعاب والواجبات المنزلية؟	المعيار هو أنه إذا لم تنته المهمة ، فلا يمكنك لعب اللعبة أولاً.
هل هناك أي تأثير وتأثير على التعلم أو النتائج الجسدية؟	هنالك. في بعض الأحيان كسول جدا لممارسة الرياضة. لكن نتائج التعلم ليست مضطربة للغاية
ما الأشياء الإيجابية التي تحصل عليها أثناء لعب اللعبة؟	أكثر ما يبرز هو اللغة. لأنه منذ ممارسة اللعاب عبر الإنترنت ،
هل هناك تأثير أو تأثير على قيمة مخرجات التعلم أو المعدل التراكمي؟	هناك العديد من اللغات التي أعتقد أنه يمكنني استخدامها بطلاقة
هل اللعبة نشاط روتيني أم مجرد ترفيه؟	

هل اللعبة نشاط روتيني أم مجرد ترفيه؟	ممارسة اللعاب للترفيه
كيف تدير الوقت بين ممارسة الألعاب والواجبات المنزلية؟	اللعاب للترفيه فقط عندما تكون متعبًا أو بعد القيام بالعمل. هنالك. عادة إذا كنت تلعب

	الألعاب لفترة طويلة ، فإن عينيك تشعر بالتعب.
هل هناك أي تأثير وتأثير على التعلم أو النتائج الجسدية؟	الأشياء الإيجابية التي يتم الحصول عليها مثل القدرة على تخفيف التوتر.
ما الأشياء الإيجابية التي تحصل عليها أثناء لعب اللعبة؟	كما أنني صنعت اللعبة على أنها تعلم اللغة العربية لأن أصدقائي يتحدثون العربية ، وقمت بتغيير اللغة في اللعبة إلى العربية.

الاشئلة	الاجابة
منذ متى لعبت اللعاب ؟	كنت ألعب اللعاب عبر الإنترنت منذ عام ٢٠١٥ ،
كم ساعة من اللعب في اليوم؟	أحيانًا كروتين عند الكسب
	وأحيانًا للترفيه

الاشئلة	الاجابة
هل اللعبة نشاط روتيني أم مجرد ترفيه؟	يمارس الألعاب منذ عام ٢٠١٩
كيف تدير الوقت بين ممارسة اللعاب والواجبات المنزلية؟	لعب الألعاب من أجل المتعة فقط
هل هناك أي تأثير وتأثير على التعلم أو النتائج الجسدية؟	العب الألعاب في الليل فقط
ما الأشياء الإيجابية التي تحصل عليها أثناء لعب اللعبة؟	تقليل التوتر الناتج عن الكثير من مهام الكلية

الاشئلة	الاجابة
منذ متى لعبت اللعاب ؟	يلعب منذ عام ٢٠١٩ للترفيه فقط
كم ساعة من اللعب في اليوم؟	ألعب أحيانًا اللعاب في الليل ، وإذا كان هناك مهمة صفية ،
هل اللعبة نشاط روتيني أم مجرد ترفيه؟	فسأنهي المهمة أولاً الحمد لله حتى الآن لم نشهد أي شيء من اللعب ، الأثر الإيجابي هو أنني أشعر بالسعادة بعد اللعب.

جدول ٤.٣ اللعب في يوم واحد

لاعب اللعبة	وقت اللعب
٤ اشخاص	١ ساعة
٣ أشخاص	ساعتين
٢شخص	٣ ساعات
١ شخص	٤ ساعات
–	٥ ساعات

معدل الطلاب يلعب اللعاب عبر الانترنيت ساعتين

أ. نتائج البحث المتعلقة بعقوبات لعاب عبر الإنترنت على نتائج التعلم

وخلصت نتائج الملاحظات والمقابلات الخاصة ببرنامج دراسة تعليم اللغة العربية ، إلى تأثير أللعاب الإنترنت ، وهي الآثار الإيجابية والسلبية ، ثم وجد الباحثون أيضًا عوامل أثرت في إدمان الطلاب على ممارسة اللعاب عبر الإنترنت ، بحيث أثرت على المحاضرات والباحثين. وجد الطلاب أيضًا جهودًا للتغلب على تأثيرات وتأثيرات ممارسة اللعاب عبر الإنترنت. ها هو العرض التقديمي:

أ. تأثير اللعب على الإنترنت

تأثير التطورات التكنولوجية هو تطوير شبكة الإنترنت. مع تطور الإنترنت ، تطورت التكنولوجيا ، أحدها ظهور اللعاب عبر الإنترنت. اللعبة هي واحدة من القطع الأثرية في القرن الحادي والعشرين التي أنتجت فهماً رائعاً لقيمة الروح القتالية في قوة تفاعلية اصطناعية. للألعاب عبر الإنترنت تأثيرات عديدة على مستخدميها ، وهي:

ا. التأثير الإيجابي

من خلال شبكة الإنترنت ، يسمح للاعبين بالقيام بالتنشئة الاجتماعية الافتراضية دون التقيد بالمكان والزمان. ليس من غير المألوف أن يقوم لاعب ألعاب عبر الإنترنت بتكوين صداقات على الرغم من ذلكحفل زواجالتي بدأت من لعب اللعاب عبر الإنترنت جمعة.

غالبًا ما تتطلب اللعاب عبر الإنترنت من اللاعبين وضع استراتيجية في وقت قصير حتى تتمكن اللعبة المناسبة من تدريب استجابة الشخص وسرعة تفكيره. تظهر نتائج البحث من جامعة روتشستر في نيويورك بالولايات المتحدة الأمريكية أن اللاعبين يركزون أكثر على ما يحدث من حولهم ، بالمقارنة مع أولئك الذين نادراً ما يلعبون الألعاب ، ناهيك عن أولئك الذين لا يلعبون على الإطلاق. اللعاب عبر الإنترنت ، إذا تم استخدامها ، يمكن أن تفتح الفرصاعمال والأرض للحصول على دخل إضافي. على سبيل المثال ، من خلال أن تصبح رائد أعمال في مركز الألعاب ، أو بيع قسائم اللعاب ، أو حتى إجراء معاملات البيع والشراء من خلال اللعاب.

وبناءً على نتائج الملاحظات والمقابلات مع طلبة تعليم اللغة العربية ، وجد الباحثون عدة آثار إيجابية ، وهي:

وفقًا لبعض الطلاب ، تُستخدم اللعاب عبر الإنترنت للترفيه فقط. وفقًا للمخبر ، لا تؤثر اللعاب عبر الإنترنت على المعدل التراكمي أو قيمة نتائج التعلم ، حتى أن بعض الطلاب يصنعون ألعابًا عبر الإنترنت كدخل إضافي مثل ألعاب الدومينو العالية و PUBG ، لأن ألعاب الدومينو العالية يمكن شراؤها وبيعها على شكل قسائم أو رقائق . يتم أيضًا تحويل ألعاب PUBG عبر الإنترنت إلى حدث منافسة يتم إجراؤه مرة واحدة سنويًا من قبل الحكومة والمنظمات التي تقيمها ، كما أن اللعبة مصممة لتعلم اللغة العربية أيضًا.

الجدول٤.٤ مفردات الجديد

Artinya	المفردات
Pembunuh	قاتل:
Tank	دبابة :
Butuh	نحتاج:
: kelompok atau golongan	التصنيف: فرقة
tidak ada yang abadi	لا شيء يدوم الى الابد:
kita bisa mengubah masa depan	نستطيع ان نغير المشتقبل:
otot kawat tulang besi	عضلة من حديد عظام من فولاذ:
Perlindungan	حماية :

٢.التأثير السلبي

استنادًا إلى نتائج البحث ، يصف المخبرون التأثير السلبي للعاب عبر الإنترنت ، يتم تقليل التنشئة الاجتماعية المادية ، لأن اللاعبين يقضون وقتًا أطول في التواصل الاجتماعي على الإنترنتالفضاء السيبراني.يتم لعب اللعاب عبر الإنترنت من خلال أجهزة الكمبيوتر ، والتي تسبب المشكلة طيف الضوءوالتي يمكن أن تلحق الضرر بالعينين إذا تم النظر إليها بشكل مستمر دون راحة. تتطلب بعض اللعاب عبر الإنترنت رسومًا مقابل لعبها ، على سبيل المثال في فئة ألعاب الدفع مقابل اللعب أو ببساطة تكلفة استئجار جهاز كمبيوتر في مقهى إنترنت أو مركز ألعاب. إذا لم تكن اللعاب عبر الإنترنت منظمة بشكل جيد ، فقد تكون باهظة الثمن.

يمكن للعاب عبر الإنترنت العبث بإدارة الوقت إذا لم يتم إدارتها بشكل صحيح. هناك العديد من الحالات التي يلعب فيها اللاعبون المدمنون على الألعاب عبر الإنترنت حتى يفقدوا مسار الوقت ويهملون جميع مسؤولياتهم وعملهم في العالم الحقيقي ، مثل الهروب من المدرسة. في بعض الحالات ، ينسى اللاعبون النشاط البدني تمامًا ويأكلون في العالم الحقيقي لأيام متتالية ، مما يؤدي إلى حدوث نوبات قلبية وموت. سوف يركز العقل دائمًا على اللعبة ويؤدي إلى انخفاض التركيز على التعلم ، والعواطف غير المستقرة.

يمكن أن يؤدي التأثير السلبي لممارسة اللعاب عبر الإنترنت إلى الإدمان على ممارسة اللعاب عبر الإنترنت. وفقًا للاعبين ، لا يعرفون متى سيكونون قادرين على إنهاء اللعبة لأن صانعي اللعبة يجعلون اللاعبين مدمنين من خلال جعل اللاعبين يصلون إلى مستوى أو مركز جديد ، أو لديهم قوى جديدة عشوائية. الإدمان هو حالة يشعر فيها الأفراد بالاعتماد على شيء يستمتعون به بسبب عدم التحكم في السلوك الذي يريد تكراره باستمرار. تشمل الآثار السلبية للعب اللعاب عبر الإنترنت ما يلي:

بصرف النظر عن الإدمان ، اللعاب عبر الإنترنت أيضًا تأثيرات سلبية أخرى على الطلاب ، مثل:

١. تلقين عقيدة التحدث بوقاحة وقذرة
٢. يسبب تلف العين
٣. التعرض للإشعاع
٤. موقف الإسراف
٥. نسيان الوقت

ب. عوامل الإدمان على ممارسة اللعاب عبر الإنترنت التي تؤثر على نتائج التعلم

إن جانب إدمان الشخص للعاب عبر الإنترنت هو في الواقع مماثل تقريبًا لأنواع أخرى من الإدمان ، ولكن يتم تضمين إدمان الألعاب عبر الإنترنت في فئة الإدمان النفسي وليس الإدمان الجسدي. ذكر تشين وتشانج في المجلة الآسيوية لعلوم الصحة والمعلومات أن هناك أربعة جوانب على الأقل من إدمان الألعاب عبر الإنترنت. الجوانب الأربعة هي:

أ. إكراه (قهري / حث على العمل باستمرار)

ب. الانسحاب (الانسحاب)

ج. التسامح (التسامح)

يميل مدمنو اللعاب عبر الإنترنت إلى تجاهل العلاقات الشخصية التي تربطهم بأشخاص آخرين ، لأن مدمني اللعاب عبر الإنترنت يركزون فقط على اللعاب عبر الإنترنت. وبالمثل مع المشكلات الصحية ، لا يولي مدمنو اللعاب عبر الإنترنت اهتمامًا أقل لمشاكلهم الصحية مثل قلة النوم ، وعدم الحفاظ على نظافة الجسم وأنماط الأكل غير المنتظمة.

العوامل التي تؤثر على مخرجات التعلم هي العوامل الداخلية والعوامل الخارجية وهي:

١. العوامل الداخلية. العوامل التي تأتي من داخل المخبرين أنفسهم والتي تشمل عاملين ، وهما العوامل الفسيولوجية (الجسدية) والعوامل النفسية (الروحية).

١) عوامل فسيولوجية (فيزيائية).

٢) عوامل نفسية (روحية).

ب. عوامل خارجية. تتكون العوامل الخارجية من عاملين ، خارجي يتكون أيضًا من عاملين يتضمنان عوامل بيئية اجتماعية وعوامل بيئية غير اجتماعية.

١) البيئة الاجتماعية.

٢) البيئة غير الاجتماعية

أ. الدافع في ممارسة اللعاب عبر الإنترنت

١) كمكان للترفيه

٢) يستخدم بعض الطلاب اللعاب عبر الإنترنت كمحاولة لزيادة دخلهم

٣) لعب الألعاب فقط لوقت الفراغ

ب. مزايا اللعب:

١) يمكن أن تحسن مهارات القراءة والتحدث

٢) تحسين المهارات البصرية

٣) زيادة التواصل الاجتماعي لأنك غالبًا ما تتفاعل مع الأصدقاء من خلال اللعاب

٤) يمكن أن تشجع الخيال والإبداع

٥) يوفر فرصة رائعة للعمل في عالم اللعاب

ت. ناقص ممارسة اللعاب عبر الإنترنت

١) يصبح الجسم غير صحي بسبب قلة الراحة

٢) مدمن. إذا كنت مهتمًا جدًا بلعبة ما بشكل مفرط ، فقد يتسبب ذلك في إدمان الشخص.

٣) تعاني من خسارة مالية

٤) أشعة ضوئية تجعل العين أقل صحة.

٥) كسول للاستحمام

ث. **رأس المال الذي يجب إصداره للاعبين على الإنترنت هو:**

١) أجهزة كمبيوتر متطورة.

أول شيء يجب مراعاته إذا كنت تريد ممارسة الألعاب عبر الإنترنت هو تزويد جهاز كمبيوتر بمواصفات عالية. استخدام جهاز كمبيوتر بأحدث معالج مصحوب ببطاقة رسومية عالية الجودة ، بالإضافة إلى ذاكرة الوصول العشوائي ذات السعة الكبيرة. بهذه الطريقة ، يمكن استخدام الكمبيوتر لتشغيل أنواع مختلفة من الألعاب الثقيلة عبر الإنترنت بسلاسة تامة. وبالمثل ، يجب أن يكون الهاتف المحمول المستخدم هاتفًا خلويًا بمواصفات عالية وذاكرة وصول عشوائ RAM (random access memory)

٢) وصول مستقر وسريع إلى الإنترنت.

بالإضافة إلى الحاجة إلى جهاز كمبيوتر جيد وهاتف محمول ، فإن الوصول إلى الإنترنت المستقر والسريع يعد أيضًا رأس مال إلزامي. رأس مال الوصول إلى الإنترنت عالي الجودة ، هو ضمان للعملاء ليكونوا قادرين على ممارسة الألعاب بسلاسة دون انقطاع الاتصال بالإنترنت.

٣) يوفر رصيدًا كبيرًا لممارسة اللعاب.

٤) تصميم غرفة مريح.

راحة الغرفة شيء لا يمكن تفويته. تأكد من أن الغرفة مجهزة بتكييف الهواء. بالإضافة إلى ذلك ، تحتاج أيضًا إلى توفير غرفة خاصة للاعبين الذين يدخنون. ينبغي أيضا النظر في الجلوس. مع المقعد المريح ، سيشعر اللاعبون وكأنهم في المنزل وهم يلعبون الألعاب لفترة طويلة.

٥) موقع استراتيجي.

يجب أن يكون لمجال اللعاب عبر الإنترنت الذي تنشئه موقعًا استراتيجيًا ويمكن الوصول إليه بسهولة. يجب أن يكون الموقع الاستراتيجي أيضًا

مصحوبًا بمرافق مناسبة ، ولا سيما منطقة وقوف السيارات الكبيرة والآمنة. بهذه الطريقة ، يمكن للاعبين الذين يأتون بمركبات خاصة ، ممارسة الألعاب دون قلق.

٦) عقد مسابقات اللعبة بجدية.

النصيحة الأخيرة التي يمكن أن تزيد من نجاح أعمال اللعاب عبر الإنترنت هي تنظيم المسابقات بانتظام. يمكنك إقامة هذه المسابقة على المستوى المحلي أو الإقليمي. مع المنافسة ، ستصبح أعمال اللعاب عبر الإنترنت التي تديرها معروفة بشكل أفضل من قبل المجتمع الأوسع.

ت.علاقة اللعاب عبر الإنترنت بتعلم اللغة العربية

تعتبر العلاقة بين الألعاب عبر الإنترنت وتعلم اللغة العربية وسيلة لتعلم اللغة العربية ، مثل لعبة الهاتف المحمول الأسطورية ، والتي تستخدم كوسيط لتعلم اللغة العربية. قال بعض الطلاب إن "الألعاب لا تستخدم فقط للترفيه ولكن يمكن استخدامها أيضًا كوسائط تعليمية لأن لعبة أسطورة الهاتف المحمول يمكن تغييرها في لغة اللعبة من الإندونيسية إلى العربية ، لأننا نجد للغات جديدة في الألعاب نادرًا جدًا. سمع".

الفصل الثالث : مناقشة نتائج البحث

يعرّف Adam and Rollings (٢٠٠٧) الألعاب عبر الإنترنت على أنها ألعاب يمكن للجميع الوصول إليها ، حيث تتصل الأجهزة التي يستخدمها اللاعبون بشبكة الإنترنت. اللعاب عبر الإنترنت هي نوع من ألعاب الكمبيوتر التي تستخدم شبكة LAN (شبكة محلية) أو الإنترنت كوسيط. يعد إدمان اللعاب عبر الإنترنت أحد أنواع الإدمان التي تسببها تكنولوجيا الإنترنت أو المعروف باسم اضطراب إدمان الإنترنت. يمكن أن يتسبب الإنترنت في الإدمان ، أحدها ألعاب الكمبيوتر التي تسبب الإدمان (ممارسة

الألعاب المفرطة) (Soetjipto ، ٢٠٠٧). يمكن تعريف الإدمان على أنه سلوك يمكن أن يكون وسيلة للاستمتاع وطريقة للهروب من موقف غير مريح. على سبيل المثال ، تكرار الفشل في السيطرة على السلوك. إلى جانب ذلك ،

عندما يلعب شخص ما لعبة عبر الإنترنت ، توفر اللعبة في الواقع الكثير من الفوائد لمستخدميها. لكن لسوء الحظ ، أصبح الكثير من الناس اليوم مدمنين بشدة على اللعبة لإساءة استخدامها. خاصة بالنسبة للأطفال ، يمكن أن تكون الألعاب عبر الإنترنت التي يتم لعبها بشكل مفرط ضارة للغاية. بعض الآثار السلبية التي تسببها اللعاب عبر الإنترنت هي: التوزيع غير المنتظم للوقت ، لأن وقت الفراغ الذي يجب أن يكون مثاليًا لدراسة الموضوعات يتم استخدامه في الواقع في كثير من الأحيان لإكمال المستوى بمستوى في اللعبة ، كما أن قوة التركيز بشكل عام تكون مضطربة أيضًا بحيث تكون القدرة على استيعاب الموضوعات التي يقدمها المعلمون ليس هو الأمثل. بالإضافة إلى ذلك ، تؤثر الألعاب عبر الإنترنت أيضًا على صحة المدمنين ،

وخلصت نتائج الملاحظات والمقابلات الخاصة ببرنامج دراسة تعليم اللغة العربية ، إلى تأثير أللعاب الإنترنت ، وهي الآثار الإيجابية والسلبية ، ثم وجد الباحثون أيضًا عوامل أثرت في إدمان الطلاب على ممارسة اللعاب عبر الإنترنت ، بحيث أثرت على المحاضرات والباحثين. وجد الطلاب أيضًا جهودًا للتغلب على تأثيرات وتأثيرات ممارسة اللللعاب عبر الإنترنت. ها هو العرض التقديمي:

أ. تأثير اللعب على الإنترنت

تأثير التطورات التكنولوجية هو تطوير شبكة الإنترنت. مع تطور الإنترنت ، تطورت التكنولوجيا ، أحدها ظهور اللعاب عبر الإنترنت. اللعبة هي واحدة من القطع الأثرية في القرن الحادي والعشرين التي أنتجت فهماً رائعاً لقيمة الروح القتالية في قوة تفاعلية اصطناعية. للألعاب عبر الإنترنت تأثيرات عديدة على مستخدميها ، وهي:

ا. تأثير إيجابي

من خلال شبكة الإنترنت ، يسمح للاعبين بالقيام بالتنشئة الاجتماعية الافتراضية دون التقيد بالمكان والزمان. ليس من غير المألوف أن يقوم لاعب ألعاب عبر الإنترنت بتكوين صداقات على الرغم من ذلكحفل زواجالتي بدأت من لعب الألعاب عبر الإنترنت معًا.

غالبًا ما تتطلب الألعاب عبر الإنترنت من اللاعبين وضع استراتيجية في وقت قصير حتى تتمكن اللعبة المناسبة من تدريب استجابة الشخص وسرعة تفكيره. تظهر نتائج البحث من جامعة روتشستر في نيويورك بالولايات المتحدة الأمريكية أن اللاعبين يركزون أكثر على ما يحدث من حولهم ، بالمقارنة مع أولئك الذين نادراً ما يلعبون الألعاب ، ناهيك عن أولئك الذين لا يلعبون على الإطلاق. اللعاب عبر الإنترنت ، إذا تم استخدامها ، يمكن أن تفتح الفرصاعمال والأرض للحصول على دخل إضافي. على سبيل المثال ، من خلال أن تصبح رائد أعمال في مركز الألعاب ، أو بيع قسائم الألعاب ، أو حتى إجراء معاملات البيع والشراء من خلال الألعاب.

وبناءً على نتائج الملاحظات والمقابلات مع طلبة تعليم اللغة العربية ، وجد الباحثون عدة آثار إيجابية ، وهي:

وفقًا لبعض الطلاب ، تُستخدم اللعاب عبر الإنترنت للترفيه فقط. وفقًا للمخبر ، لا تؤثر الألعاب عبر الإنترنت على المعدل التراكمي أو قيمة نتائج التعلم ، حتى أن بعض الطلاب يصنعون أللعابًا عبر الإنترنت كدخل إضافي مثل ألعاب الدومينو العالية و PUBG ، لأن ألعاب الدومينو العالية يمكن شراؤها وبيعها على شكل قسائم أو رقائق . يتم أيضًا تحويل أللعاب PUBG عبر الإنترنت إلى حدث منافسة يتم إجراؤه مرة واحدة سنويًا من قبل الحكومة والمنظمة التي تقيمها.

هناك بعض الطلاب الذين يستخدمون اللعاب أيضًا كوسيلة لتعلم اللغة العربية ، لذا فإن تعلم اللغة العربية ليس فقط في الفصل أو المحادثة خارج الفصل ، أو الأنشطة داخل الحرم الجامعي. ومع ذلك ، يمكن أيضًا تعلم اللغة العربية من خلال اللعاب ، أي تغيير لغة اللعبة إلى اللغة العربية ، ثم عند اللعب مع زملائك الطلاب العرب باستخدام اللغة العربية ، تتحسن اللغة.

ب. التأثير السلبي

استنادًا إلى نتائج البحث ، يصف المخبرون التأثير السلبي للعاب عبر الإنترنت ، يتم تقليل التنشئة الاجتماعية المادية ، لأن اللاعبين يقضون وقتًا أطول في التواصل الاجتماعي على الإنترنت الفضاء السيبراني.يتم لعب اللعاب عبر الإنترنت من خلال أجهزة الكمبيوتر ، والتي تسبب المشكلةطيف الضوء والتي يمكن أن تلحق الضرر بالعينين إذا تم النظر إليها بشكل مستمر دون راحة. تتطلب بعض الألعاب عبر الإنترنت رسومًا مقابل لعبها ، على سبيل المثال في فئة ألعاب الدفع مقابل اللعب أو ببساطة تكلفة استئجار جهاز كمبيوتر في مقهى إنترنت أو مركز ألعاب. إذا لم تكن الألعاب عبر الإنترنت منظمة بشكل جيد ، فقد تكون باهظة الثمن.

يمكن للعاب عبر الإنترنت العبث بإدارة الوقت إذا لم يتم إدارتها بشكل صحيح. هناك العديد من الحالات التي يلعب فيها اللاعبون المدمنون على اللعاب عبر الإنترنت حتى يفقدوا مسار الوقت ويهملون جميع مسؤولياتهم وعملهم في العالم الحقيقي ، مثل الهروب من المدرسة. في بعض الحالات ، ينسى اللاعبون النشاط البدني تمامًا ويأكلون في العالم الحقيقي لأيام متتالية ، مما يؤدي إلى حدوث نوبات قلبية وموت. سوف يركز العقل دائمًا على اللعبة ويؤدي إلى انخفاض التركيز على التعلم ، والعواطف غير المستقرة.

لعبة على الانترنتيمكن أن يكون لها تأثير سلبي. يمكن أن يؤدي التأثير السلبي لممارسة اللعاب عبر الإنترنت إلى الإدمان على ممارسة اللعاب عبر الإنترنت. وفقًا للاعبين ، لا يعرفون متى سيكونون قادرين على إنهاء اللعبة لأن صانعي اللعبة يجعلون اللاعبين مدمنين من خلال جعل اللاعبين يصلون إلى مستوى أو مركز جديد ، أو لديهم قوى جديدة عشوائية. الإدمان هو حالة يشعر فيها الأفراد بالاعتماد على شيء يستمتعون به بسبب عدم التحكم في السلوك الذي يريد تكراره باستمرار. تشمل الآثار السلبية للعب اللعاب عبر الإنترنت ما يلي:

أ. يمكن أن تقلل من الصحة.

ب. يؤدي إلى الكسل والأعمال الإجرامية.

ج. يمكن أن تجعل اللاعبين ينسون الوقت وينسون الدراسة وينسون المهام والمسؤوليات.

د. يمكن أن تجعل اللاعبين غير منتجين لأن الوقت قد استنفد للعب الألعاب عبر الإنترنت.

هـ. يمكن أن تزيد من عدوانية اللاعبين ، بسبب تأثير أعمال العنف التي اعتادوا مشاهدتها.

م. يمكن أن يتسبب في معاداة المجتمع بسبب اللعبة الشغوفة على الإنترنت.

بصرف النظر عن الإدمان ، للألعاب عبر الإنترنت أيضًا تأثيرات سلبية أخرى على الطلاب ، مثل:

١. تلقين عقيدة التحدث بوقاحة وقذرة

يحدث هذا غالبًا ، إذا كان اللاعب منزعجًا أو خسرًا في إحدى الألعاب ، ثم أقسم على خصمه أو زملائه في الفريق ، ويمكن أن يؤثر الشتائم على اللاعبين

الآخرين ليقسموا أيضًا ، ونتيجة لذلك ، فإن الشتائم تجعل عادة سيئة يتحدث بها الطلاب على حد سواء عند ممارسة اللعاب أم لا.

٢. يسبب تلف العين.

اللعاب مما يجعل الإدمان يجبرنا على الاستمرار في التعامل مع أجهزة الكمبيوتر أو الأدوات. غالبًا ما يؤدي التواجد أمام شاشة الكمبيوتر أو الأداة إلى إلحاق الضرر بالعينين بسبب ضعف الرؤية. مثل إجهاد العين والاحمرار وقصر النظر وطول النظر.

١. التعرض للإشعاع.

اللعب المتكرر للعاب يمكن أن يعرضنا للإشعاع الذي يمكن أن يهدد مستقبل الطلاب لأن الإشعاع في العلوم الطبية يقال إنه يتسبب في انخفاض جودة الحيوانات المنوية للشخص أو حتى يسبب العقم. ألا نريد أن يتعرض مستقبلنا ، وخاصة الطلاب ، للتهديد من خلال ممارسة اللعاب؟ طبعا الجواب هو لا. لأن المستقبل ليس فقط لممارسة الألعاب. ومع ذلك ، سيكون لدينا عائلة ونعمل من أجل احتياجات عائلتنا.

٢. موقف مسرف.

لكي نتمكن من لعب الألعاب عبر الإنترنت ، بالطبع ، نحتاج إلى قدر كبير جدًا من حصة الإنترنت. لذلك يتعين على كل لاعب في اللعبة شراء حصة الإنترنت باستمرار. بالطبع ، ينتج عن هذا تأثير سلبي آخر ، ألا وهو التبذير. خاصة بالنسبة للطلاب الذين ما زالوا يطلبون من والديهم المال ، في بعض الأحيان يكونون على استعداد للكذب من أجل إرضاء ممارسة الألعاب. تؤثر ممارسة اللعاب بشكل متكرر أيضًا على تركيز الطلاب ، لأن التركيز ينصب فقط على كيفية التغلب على الخصم دون الاهتمام بالمهام والدروس.

٣. نسيان الوقت.

التأثير السلبي التالي هو نسيان الوقت حتى يتم التخلي عن الواجبات المدرسية لأنهم مشغولون جدًا بلعب اللعاب. غالبًا ما يعاني لاعبو اللعبة من التغييرات في أنماط الراحة بسبب صعوبة التحكم في أنفسهم للتوقف عن اللعب. مثل ، الوقت الليلي الذي يجب استخدامه للراحة يستخدم بدلاً من ذلك لممارسة اللعاب. نتيجة لذلك ، يتم إهمال الأنشطة اليومية التي يجب استخدامها للدراسة ومساعدة الوالدين في العمل والواجبات بسبب النعاس الذي ينشأ من السهر طوال الليل.

خ. عوامل الإدمان على ممارسة اللعاب عبر الإنترنت التي تؤثر على نتائج التعلم

إن جانب إدمان الشخص للعاب عبر الإنترنت هو في الواقع مماثل تقريبًا لأنواع أخرى من الإدمان ، ولكن يتم تضمين إدمان الألعاب عبر الإنترنت في فئة الإدمان النفسي وليس الإدمان الجسدي. ذكر تشين وتشانج في المجلة الآسيوية لعلوم الصحة والمعلومات أن هناك أربعة جوانب على الأقل من إدمان اللعاب عبر الإنترنت. الجوانب الأربعة هي:

أ. الإكراه (الإكراه / الرغبة في العمل باستمرار) هو دافع أو ضغط قوي يأتي من داخل المرء لفعل شيء ما بشكل مستمر ، وهو في هذه الحالة دافع داخلي اللعاب عبر الإنترنت باستمرار.

ب. الانسحاب هو محاولة للانسحاب أو الابتعاد عن شيء ما. يشعر الشخص المدمن للعاب عبر الإنترنت بأنه غير قادر على الانسحاب أو الابتعاد عن الأشياء المتعلقة باللعاب عبر الإنترنت ، تمامًا مثل المدخن الذي لا يستطيع الهروب من السجائر.

ج. يتم تعريف التسامح ، في هذه الحالة ، على أنه موقف قبول ظروفنا عند القيام بشيء ما ، وعادة ما يتعلق هذا التسامح بمقدار الوقت المستخدم أو الذي يقضيه في القيام بشيء ما في هذه الحالة هو ممارسة الألعاب عبر الإنترنت ، ولن يتوقف معظم لاعبي اللعاب عبر الإنترنت. العب حتى تشعر بالرضا. المشاكل الشخصية والمتعلقة بالصحة.

يميل مدمنو اللعاب عبر الإنترنت إلى تجاهل العلاقات الشخصية التي تربطهم بأشخاص آخرين ، لأن مدمني اللعاب عبر الإنترنت يركزون فقط على اللعاب عبر الإنترنت. وبالمثل مع المشكلات الصحية ، لا يولي مدمنو اللعاب عبر الإنترنت اهتمامًا أقل لمشاكلهم الصحية مثل قلة النوم ، وعدم الحفاظ على نظافة الجسم وأنماط الأكل غير المنتظمة. العوامل التي تؤثر على مخرجات التعلم هي العوامل الداخلية والعوامل الخارجية وهي:

١. العوامل الداخلية. العوامل التي تأتي من داخل المخبرين أنفسهم والتي تشمل عاملين ، وهما العوامل الفسيولوجية (الجسدية) والعوامل النفسية (الروحية).

٣) عوامل فسيولوجية (فيزيائية). تشمل الجوانب الفسيولوجية الجسدية العامة وحالة الحواس الخمس. ستسهل الصحة البدنية والظروف الحسية الجيدة الشخص في عملية التعلم بحيث تكون نتائج التعلم مثالية.

٤) عوامل نفسية (روحية). العديد من العوامل بما في ذلك الجوانب النفسية التي يمكن أن تؤثر على كمية ونوعية التعلم. ومع ذلك ، من بين العوامل الروحية للشخص التي يتم اعتبارها بشكل عام ما يلي: مستوى ذكاء أو ذكاء الطلاب ، ومواقف الطلاب ، ومواهب الطلاب ، واهتمامات الطلاب ، وتحفيز الطلاب.

ب. عوامل خارجية. تتكون العوامل الخارجية من عاملين ، خارجي يتكون أيضًا من عاملين يتضمنان عوامل بيئية اجتماعية وعوامل بيئية غير اجتماعية.

١) البيئة الاجتماعية يمكن أن تؤثر البيئة الاجتماعية للمدرسة مثل المعلمين والموظفين الإداريين وزملاء الدراسة على نتائج تعلم الطلاب. يمكن أن يؤثر المجتمع والجيران والبيئة المادية أو الطبيعية أيضًا على نتائج تعلم الطلاب.

٢) البيئة غير الاجتماعية العوامل التي تشمل البيئة غير الاجتماعية هي المبنى المدرسي وموقعه ، والمنزل الذي تعيش فيه أسرة الطالب وموقعه ، وأدوات التعلم ، والظروف الجوية ، والوقت الذي يقضيه الطلاب في الدراسة. تحدد العوامل المذكورة أعلاه مستوى نجاح تعلم الطالب. هناك نوعان من العوامل التي تؤثر على نتائج تعلم الطلاب ، أولهما العوامل الداخلية تشمل الفسيولوجية ، وهي الصحة الجسدية للطلاب والنفسية ، وتحديداً فيما يتعلق بالحالة الروحية للطلاب. العاملان الخارجيان هما البيئة الاجتماعية وهي حالة الحرم الجامعي والمحاضرين والموظفين والمجتمع المحيط وكذلك الأسر الطلابية وغير الاجتماعية في شكل مرافق الحرم الجامعي والبنية التحتية.

ت. تأثير اللعاب عبر الإنترنت على مخرجات تعلم الطلاب بناءً على المعدل التراكمي

يركز في نظريته في العمل على الفرد وأنماط وانتظام العمل وليس على الجماعية. العمل بمعنى التوجه السلوكي المفهوم ذاتيًا ، أو ببساطة سلوك فرد أو أكثر من البشر. في إحدى نظريات ماكس ويبر للفعل الاجتماعي ، هناك أفعال عاطفية ، أي الأفعال التي تتأثر بشكل مصطنع بالمشاعر العاطفية للممثل وتظاهره. هذا العمل بعيد المنال ويفتقر أو غير منطقي. تصرفات الطلاب المدمنين على الألعاب عبر الإنترنت غير طبيعية / غير عقلانية. فقط تخيل أن شخصًا ما يشعر بالراحة عند الجلوس في مكان واحد لمدة ٢-٦ ساعات أو أكثر لمجرد ممارسة اللعاب عبر الإنترنت حتى تصبح سامة بالنسبة لبعض

الطلاب. الاعتماد الناجم عن تكرار اللعب يجعل العديد من الطلاب على استعداد لإنفاق الكثير من المال ليتمكنوا من مواصلة ممارسة اللعاب عبر الإنترنت. على الرغم من عدم وجود خطأ في ذلك ،

فإن الأموال المستخدمة للعب اللعاب عبر الإنترنت هي أموال يقدمها آباؤهم بكل عملهم الشاق وتضحياتهم. أوضح ويبر أن هذه التصرفات العاطفية تميل إلى أن تكون غير عقلانية ، وتنفي الوعي ، وتهيمن عليها العواطف ، كما هو الحال عندما يفيض شخص ما بالحب أو الغضب أو السعادة أو الخوف. كما هو الحال في اللعاب عبر الإنترنت ، غالبًا ما يتصرف اللاعبون بشكل مؤثر بناءً على مشاعرهم لأنهم يريدون الاستمتاع ، والترفيه عن أنفسهم ، والتخلص من الملل والشعور بالحرية مما يؤثر في النهاية على تعلمهم. الأموال المستخدمة في ممارسة اللعاب عبر الإنترنت هي أموال يقدمها آباؤهم بكل عملهم الشاق وتضحياتهم. أوضح ويبر أن هذه التصرفات العاطفية تميل إلى أن تكون غير عقلانية ، وتنفي الوعي ، وتهيمن عليها العواطف ، كما هو الحال عندما يفيض شخص ما بالحب أو الغضب أو السعادة أو الخوف. كما هو الحال في اللعاب عبر الإنترنت ،

غالبًا ما يتصرف اللاعبون بشكل مؤثر بناءً على مشاعرهم لأنهم يريدون الاستمتاع ، والترفيه عن أنفسهم ، والإفراج عن الملل والشعور بالحرية مما يؤثر في النهاية على تعلمهم. الأموال المستخدمة في ممارسة اللعاب عبر الإنترنت هي أموال يقدمها آباؤهم بكل عملهم الشاق وتضحياتهم. أوضح ويبر أن هذه التصرفات العاطفية تميل إلى أن تكون غير عقلانية ، وتنفي الوعي ، وتهيمن عليها العواطف ، كما هو الحال عندما يفيض شخص ما بالحب أو الغضب أو السعادة أو الخوف. كما هو الحال في اللعاب عبر الإنترنت ، غالبًا ما يتصرف اللاعبون بشكل مؤثر بناءً على مشاعرهم لأنهم يريدون الاستمتاع ، والترفيه عن أنفسهم ، والتخلص من الملل والشعور بالحرية مما يؤثر في النهاية على تعلمهم. غاضب أو سعيد أو خائف. كما هو الحال في اللعاب عبر الإنترنت ، غالبًا ما يتصرف اللاعبون بشكل مؤثر بناءً على مشاعرهم لأنهم يريدون الاستمتاع ،

والترفيه عن أنفسهم ، والتخلص من الملل والشعور بالحرية مما يؤثر في النهاية على تعلمهم. غاضب أو سعيد أو خائف. كما هو الحال في اللعاب عبر الإنترنت ، غالبًا ما يتصرف اللاعبون بشكل مؤثر بناءً على مشاعرهم لأنهم يريدون الاستمتاع ، والترفيه عن أنفسهم ، والإفراج عن الملل والشعور بالحرية مما يؤثر في النهاية على تعلمهم.

من نتائج الملاحظات المستندة إلى المعدل التراكمي لطلاب تعليم اللغة العربية في حرم الجامعة الاسلامية الحكومية كنداري ، أن ممارسة اللعاب عبر الإنترنت ليس لها أي تأثير على نتائج التعلم ، من بين ١٠ مخبرين ، لا أحد لديه معدل تراكمي أقل من المتوسط.

ج . جهود التغلب على عادات ممارسة اللعبة

يعد الإدمان أو المعروف باسم الإدمان على اللعاب عبر الإنترنت حالة تحتاج إلى التعامل معها على وجه التحديد من خلال تتبع أفضل للحالة ، لأنه إذا تركت دون رادع ، فسيكون لها عواقب سلبية على المراهقين في تعلمهم وعلم النفس. تعد ممارسة اللعاب عبر الإنترنت لشخص ما أمرًا مثيرًا وهي تجربة رائعة إذا كان بإمكانك التواصل مع أشخاص آخرين عبر الإنترنت. يشعر الأشخاص من حولهم بالأشياء التي لها تأثير سيء على لاعبي الألعاب عبر الإنترنت لأن لاعبي اللعاب عبر الإنترنت لا يشعرون إلا بمتعة اللعب دون قيود المكان والزمان.

نتائج المقابلات مع المخبرين المتعلقة بالجهود المبذولة للتغلب على تأثير اللعاب عبر الإنترنت على نتائج التعلم هي:

١. تحديد وقت اللعب الغرض من الحد الزمني هو ترتيب جدول زمني بين لعب اللعاب عبر الإنترنت وجدول المحاضرات.

٢. إعطاء الأولوية للمحاضرات والواجبات الجامعية مقارنة بلعب اللعاب عبر الإنترنت.

٣. تُستخدم اللعاب عبر الإنترنت للترفيه فقط ، وليس كعادة أو اعتماد على ممارسة الألعاب عبر الإنترنت.

٤. اجعل اللعاب وسيلة لتعلم اللغة العربية.

د. علاقة اللعاب عبر الإنترنت بتعلم اللغة العربية

تعتبر العلاقة بين الألعاب عبر الإنترنت وتعلم اللغة العربية وسيلة لتعلم اللغة العربية ، مثل لعبة الهاتف المحمول الأسطورية ، والتي تستخدم كوسيط لتعلم اللغة العربية. قال بعض الطلاب إن "الألعاب لا تستخدم فقط للترفيه ولكن يمكن استخدامها أيضًا كوسائط تعليمية لأن لعبة أسطورة الهاتف المحمول يمكن تغييرها في لغة اللعبة من الإندونيسية إلى العربية ، لأننا نجد للغات جديدة في الألعاب نادرًا جدًا. سمع".

ر. القيود من ذوي الخبرة في البحث.

لهذا السبب ، من المتوقع أن ينتبه الأكاديميون الذين يستخدمون نتائج هذا البحث كدراسة علمية وكذلك الممارسين الذين يستخدمون نتائج هذا البحث كأساس لاتخاذ القرارات إلى قيود الباحثين في هذه الدراسة ، وهي:

(١) التفاعل مع المخبرين الرئيسيين الذين هم أقل دراية لأنه ليس لديهم وقت منتظم للتفاعل بحيث يكون هناك تصلب ويستغرق وقتًا طويلاً. هذا يبطئ عملية البحث.

(٢) الوقت في البحث محدود أيضًا ، لذلك من المأمول أن يتم إجراء هذا البحث في وقت طويل نسبيًا حتى يمكن جمع البيانات الميدانية بشكل أعمق.

(٣) واجه الباحث صعوبة في إجراء مقابلات مع المخبرين الرئيسيين لأن المخبرين كانوا يخشون إجراء المقابلات وكانوا خائفين من تضمين هوياتهم في صنع هذه النتائج.