جـــامعة عمار ثليجي/الأغواط

كلية العـــلوم الإنســـانية والاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية والارطفونيا

الميدان: العلوم الانسانية والاجتماعية

شعبة: علوم التربية

الموضوع:

تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

"دراسة ميدانية بمدينة الأغواط"

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر في علوم التربية

تخصص: علم النفس التربوي

إشراف:

إعداد الطالبتين:

د. ملياني عبد الكريم

- تومارت خديجة

-حمامة منال

لجنة المناقشة

علي عون	رئيسا
نوعي بدرينة	مناقشا
ملياني عبد الكريم	مشرفا ومقررا

السـنة الجـامعية 2022/2021

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

بسم الله الرحمن الرحيم

"قل إن صلاتي ونسكي ومحياي ومماتي لله رب العالمين لا شريك له وبذلك أمرت وأنا أول المسلمين". صدق الله العظيم

نتوجه بالشكر الجزيل لصاحب الفضل العظيم والتوفيق الحكيم رب العرش عزوجل ونصلي ونسلم على رسوله خاتم الأنبياء صاحب الحمد والمقام المحمود وعلى آله وصحبه أجمعين.

نتقدم بالشكر الجزيل إلى الدكتور "***ملياني عبد الكريم***" على اشرافه على هذا العمل وعلى كل مجهوداته في توجيهنا ونصحنا، فقد تشرفنا بالعمل معه.

ونتوجه بالشكر الى كل من ساهم في هذا العمل من قريب أو من بعيد بالقول أو بالفعل أو حتى بالرأي السليم.

إهـــداء

الحمد لله والصلاة والسلام على من لا نبي بعده وعلى آله وصحبه أجمعين أهدي عملي هذا:

إلى النور الذي رأيته أول ما فتحت عيوني على الدنيا التي عشت مع قلبها وفي قلبها التي أنجبت وربت في الحقاء وبكت وآثرتني على الدنيا وما فيها، إلى منبع الحنان كله

إلى **أمي الحبيبة** حفظها الله

إلى سندي وقدوتي في الحياة إلى الذي غرس في نفسي العلم والايمان ولم يتوانى دعمي طيلة حياتي

أبي الحنون حفظه الله

إلى اعز ما أملك اخواتي حفظهم الله

الى زوجي الغالي وسندي في الحياة

الى اولادي حفظهم الله ورعاهم

الى زميلتي في هذا العمل "حمامة منال"

وإلى كل زميلاتي و الزملاء...وشكرا

خديجة

إهـــــداء

الحمد لله والصلاة والسلام على من لا نبي بعده وعلى آله وصحبه أجمعين أهدي عملي هذا:

إلى النور الذي رأيته أول ما فتحت عيوني على الدنيا التي عشت مع قلبها وفي قلبها الى من مهدت لي الطريق إلى الحنان كلهُ

أمي الحبيبة

إلى سندي وقدوتي في الحياة إلى الذي غرس في نفسي العلم والايمان ولم يتوانى دعمي طيلة حياتي إلى السند الباقي صاحب

الفضل أبي الحبيب

إلى اعز ما أملك إلى مصدر الدعم فرحتي في الحياة اخواتي الأحباء

إلى **شريك الحياة وسندي**

إلى عائلتي حمامة وخضراوي حفظهم الله ورعاهم

إلى أساتذتي الكرام و إلى كل من يبخلني في سبيل العلم

الى زميلتي في هذا العمل "

منـــــال

ملخص الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الأغواط، ومن أجل التحقق من صحة الفرضيات، تم استخدام المنهج الوصفي وذلك لأنه الأنسب لهذه الدراسة، حيث تم اختيار عينة عشوائية مكونة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة زقنيني دهينة بمدينة الأغواط، من المستوى الرابعة والخامسة ابتدائي وعددهم 29 تلميذ/تلميذة. وتم استخدام توزيع الاستبيان عليهم وبعد معالجة البيانات واستخدام الأساليب الاحصائية تم التوصل الى النتائج التالية:

-توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الجنسين في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح الاناث من أفراد العينة وذلك بسبب أن التركيبة الجنسية لذكور لديهم اهتمام كبير بالألعاب الالكترونية .

-لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المستويات التعليمية في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح السنة الخامسة ابتدائي.

الكلمات المفتاحية: التحصيل الدراسي، الألعاب الالكترونية، المرحلة الابتدائية.

Abstract:

In order to verify the validity of the hypotheses, the descriptive method was used because it is the most suitable for this study, where a random sample was selected composed of Primary School students at Zignine Dheena school in Laghouat, from the fourth and fifth levels of Primary School, 29 students/students. The questionnaire was distributed to them and after processing the data and using statistical methods, the following results were reached:

- There are statistically significant differences between the sexes in the impact of electronic games on academic achievement in favor of female sample members because the sexual composition of males have a great interest in electronic games .

- There are no statistically significant differences between educational levels in the impact of electronic games on academic achievement in favor of the fifth year primary.

Keywords: Academic achievement, electronic games, primary school.

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
البسملة	
الشكر	
الاهداء	
ملخص الدراسة بالعربية	
فهرس المحتويات	أ
المقدمة	**2-1**
الفصل الأول: المدخل العام للدراسة	
1-مشكلة الدراسة	**5-4**
2-فرضيات الدراسة	**6**
3-أهمية الدراسة	**6**
4-أهداف الدراسة	**7**
5- التعاريف الإجرائية لمفاهيم الدراسة	**8-7**
6- الدراسات السابقة	**13-9**
الفصل الثاني: ماهية الألعاب الالكترونية	
تمهيد	**15**
I. الألعاب الالكترونية وأساسياتها	**16-15**
1. مفهوم الألعاب الالكترونية	**20-17**
2. نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية	**28-21**
3. أنواع الألعاب الإلكترونية ومجالاتها	**31-29**
4. إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية	**32**
خلاصة الفصل	
الفصل الثالث: التلميذ والتحصيل الدراسي	
تمهيد	**34**
I. التحصيل الدراسي وأهميته	**34**
1. مفهوم التحصيل الدراسي	**35-34**

2. أنواع التحصيل الدراسي	**37-36**
3. شروط التحصيل الدراسي	**38-37**
4. أهداف وأهمية التحصيل الدراسي	**41-39**
5. العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي	**43-41**
II. التلميذ والألعاب الالكترونية	**43**
1. الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي	**44-43**
2.الاثار الناجمة عن استخدام الالعاب الالكترونية	**47-44**
خلاصة الفصل	**48**
الفصل الرابع: الاجراءات المنهجية للدراسة الميدانية	
تمهيد	**50**
1- منهج الدراسة	**50**
2- حدود الدراسة	**50**
3-عينة الدراسة	**51**
4- خصائص الوصفية لعينة الدراسة	**52**
5- أدوات جمع البيانات	**56**
6- الأساليب الاحصائية المستخدمة	**57**
الفصل الخامس: عرض ومناقشة نتائج الدراسة	
تمهيد	**59**
1-عرض ومناقشة نتائج الفرضيات	**59**
1.1.عرض ومناقشة نتائج الفرضية العامة	**69-59**
2.1. عرض ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى	**69**
3.1. عرض ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية	**71**
2-الاستنتاج العام	**72**
خاتمة	**74**
قائمة المراجع	**79-76**
الملاحق	

فهرس الجداول

رقم الجدول	العنوان	الصفحة
01	الاحصائيات المتعلقة بالاستبيان الالكتروني	51
02	توزيع أفراد العينة حسب الجنس	52
03	توزيع أفراد العينة حسب السن	53
04	توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي	54
05	توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي	55
06	يوضح استخدام الألعاب الالكترونية	59
07	يوضح الوسيلة التكنولوجية المستخدمة في الالعاب الالكترونية	59
08	يوضح المدة في اللعب بالألعاب الالكترونية	60
09	يوضح استخدام الألعاب الالكترونية	60
10	يوضح مشاركة اللعب مع الاخرين	61
11	يوضح مكان لعب الالعاب الالكترونية	61
12	يوضح وقت ممارسة الألعاب الالكترونية	61
13	يوضح عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية	62
14	يوضح كيفية الحصول على الألعاب الالكترونية	62
15	يوضح الاعجاب بالألعاب الالكترونية	63
16	يوضح الهدف من ممارسة الألعاب الإلكترونية	63
17	يوضح سبب ممارسة الألعاب الالكترونية	64
18	يوضح تقديم الواجبات عن الالعاب الالكترونية	64
19	يوضح الاستجابة للوالدين عند اللعب بالألعاب الالكترونية	65
20	يوضح التحكم في وقت اللعب	65
21	يوضح اثر الادمان على الالعاب الالكترونية	65
22	يوضح اثر الالعاب الالكترونية استدعاء احد الأولياء	66
23	يوضح اثر الالعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي	66
24	يوضح أثار الالعاب واسبابها	67
25	يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية درجة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة دهينة زرقيني مخلوف	67
26	يوضح نتائج اختبار الفرضية الأولى	70
27	يوضح نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي الاتجاه للكشف عن الفروق في التحصيل الدراسي	71

فهرس الأشكال

رقم الشكل	العنوان	الصفحة
01	توزيع أفراد العينة حسب الجنس	52
02	توزيع أفراد العينة حسب السن	53
03	توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي	54
04	توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي	55

فهرس الملاحق

رقم الملحق	العنوان	الصفحة
01	**استبيان الدراسة**	**ا**

مقدمة

مقدمة:

ارتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة كالبيت أو الشارع، ولكن مع الثورة الالكترونية والمعلوماتية التي يشهدها العالم شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغييرا ملموسا نتيجة ولادة أجيال من الألعاب الالكترونية كنتيجة لحتمية التكنولوجيا، تستخدم عبر وسائط تكنولوجية حديثة بتقنيات عالية الجودة ، حيث أصبح الأطفال يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام هذه الألعاب،(الاسود، لوحيدي،2019، ص46)، وفهي ممتعة وتصنف كوسيلة حديثة لامتصاص الغضب وقضاء أوقات تتلاءم مع متطلبات العصر، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير، كما تزودهم أيضا بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فهم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد، حيث أصبح أطفال اليوم عرضة لإيجابيات وسلبيات هذا المجتمع، من ناحية نجد أن ايجابيات المجتمع الالكتروني كالحواسيب والهواتف الذكية واللوحات الالكترونية تدفع الأطفال إلى التعلم، لان التعلم المبكر يحقق قفزة نوعية في التقدم والنجاح، لكن من ناحية أخرى تجعل الأطفال أسرى للخيال والعالم الافتراضي والابتعاد عن الواقع كما تبعدهم أيضا عن اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم خاصة في ظل انعدام الرقابة، كما تلهيهم أيضا عن انجاز واجباتهم المدرسية خاصة بالنسبة للأطفال المتمدرسين كما يمكن أن تؤثر أيضا من التحصيل الدراسي لديهم جراء استخدامهم المفرط لهذه الألعاب.

وقد تأثر هذه الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ في مختلف المراحل، ويعد تلاميذ المرحلة الابتدائية أكثر سهولة بالتأثر بهذه الألعاب وتغسل أدمغتهم وتلهيهم عن دراستهم ووظائفهم الدراسية.(مشري،2017، ص أ).

ومن أجل هذا ومن خلال هذه الدراسة سنحاول تسليط الضوء على تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية، وطبقا لموضوع دراستنا قمنا بتطبيق اجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية الاغواط.

وقد تم تقسيم الدراسة إلى إطار نظري وجانب ميداني نلخص محتواها في الآتي:

حيث قسمنا الإطار النظري للدراسة على ثلاثة فصول: تمثل الفصل الاول في المدخل العام للدراسة وتطرقنا فيه الى إشكالية الدراسة، تساؤلات الفرعية، أسباب اختيار الموضوع، أهداف الدراسة، أهمية الدراسة، نظرية الدراسة، تحديد المفاهيم والمصطلحات والدراسات السابقة.

والفصل الثاني بعنوان ماهية الالعاب الالكترونية، حيث تطرقنا فيه الى مفهوم اللعب وأنواعه ونظرياته، ومفهوم الالعاب الالكترونية ونشأتها، انواعها، وايجابياتها وسلبياتها.

والفصل الثالث بعنوان التلميذ والتحصيل الدراسي، حيث تناولنا فيه أهمية التلميذ في العملية التعليمية والتربوية خصائص التلميذ، أدوار التلميذ، مميزات التلميذ، والمبادئ التي تؤثر في شخصيته، والتحصيل الدراسي وأهميته وشروطه، ومبادئه، وأهدافه وأهميته ، بالإضافة الى العلاقة بين الالعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي، والآثار الناجمة عن استخدام الألعاب الالكترونية.

وأخيرا الإطار التطبيقي للدراسة تناولت فيه، مجتمع البحث وعينة الدراسة، نوع الدراسة ومنهجها،

أدوات جمع البيانات، مجالات الدراسة، تفريغ البيانات في جداول والتعليق عليها، واستخلاص نتائج الدراسة العامة.

الفصل الأول:

مشكلة الدراسة واعتباراتها

1-مشكلة الدراسة

2-فرضيات الدراسة

3-أهمية الدراسة

4-أهداف الدراسة

5- التعاريف الإجرائية لمفاهيم الدراسة

6- الدراسات السابقة

7- التعقيب على الدراسات السابقة

1-مشكلة الدراسة:

لقد شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغييرا ملموسا نتيجة للتغييرات السريعة التي شهدها العالم ففي حين كان مميزا بتعال صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية إلى ولادة أجيال من الألعاب الالكترونية كنتيجة لحتمية التكنولوجيا، تستخدم عبر وسائط تكنولوجية حديثة بتقنيات عالية الجودة، حيث أصبح الأطفال يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام هذه الألعاب، والتي تصنف كوسيلة حديثة لامتصاص الغضب وقضاء أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير، كما تزودهم أيضا بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فهم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد حيث أصبح أطفال اليوم عرضة لإيجابيات وسلبيات هذا المجتمع، من ناحية نجد أن ايجابيات المجتمع الالكترون كالحواسيب والهواتف الذكية واللوحات الالكترونية تدفع الأطفال إلى التعلم، لان التعلم المبكر يحقق قفزة نوعية في التقدم والنجاح، لكن من ناحية أخرى تجعل الأطفال أسرى للخيال والعالم الافتراضي والابتعاد عن الواقع.

وتعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو الفكرية، وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين.

حيث أن الألعاب الإلكترونية تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وأنها سهلة المنال، كما صنف جونز الألعاب الالكترونية إلى مجموعة من الألعاب كألعاب المغامرة والمنافسة والمحاكاة وألعاب الألغاز والحركة وألعاب الأدوار وغيرها من الألعاب، كما تمتاز الألعاب الالكترونية بعناصر الجذب لأنها تقدم واقع افتراضيا مشوقا يجذب المستخدم كالرسوم والألوان والخيال والمغامرة بشكل يجعله يمارس اللعبة لفترات طويلة، حيث لقيت رواجا كبيرا

في السنوات الأخيرة خاصة في الدول العربية بصفة عامة والجزائر بصفة خاصة، باعتبارها مصدر للإثارة والمتعة الموجودة في الواقع.

ويرى المختصون أن للألعاب الالكترونية تأثيرات مختلفة صوتية ومرئية، على ذهن المستخدم إلا أنها تركز على الأصوات الحماسية الصاخبة والضجة والضوضاء، كما تركز على مواضيع معينة جذابة وكبيرة في التأثير كالحرب ورحلات الفضاء وغيرها.

وتلقى الألعاب الالكترونية اليوم رواجا كبيرا، حتى لدى فئة كبيرة من الأطفال الذين يمتازون بالخفة والسرعة والقدرة على الاستيعاب والذكاء، بالإضافة إلى الحيوية والنشاط والمهارة التي تساعدهم على اكتشاف كل شيء جديد، إذ يمتاز الأطفال في هذه المرحلة رغم الصفات التي ذكرناها سابقا بغياب القدرة العقلية على التمييز بين ما هو موجود في البيئة الاجتماعية والثقافية (الواقعية) التي يعيش فيها وبين البيئة الترفيهية الالكترونية التي قد تحمل أفكار أو سلوكات واهتمامات لا تنسجم مع العادات والتقاليد المنتشرة في البيئة التي تعيش فيها.

إن هذا النوع من الألعاب الالكترونية له جاذبية وتأثير كبير على الأطفال خاصة من الجانب العلمي والدراسي لهم ومن هذا المنطلق نطرح التساؤل الاتي:

ما درجة تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية؟

ويتفرع عن التساؤل الرئيسي التساؤلات الفرعية التالية:

التساؤلات الفرعية:

*هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الجنسين في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي؟

هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المستويات التعليمية (السنة الرابعة والسنة الخامسة ابتدائي) في تأثير الألعاب الالكترونية على تحصيلهم الدراسي؟

2-فرضيات الدراسة:

الفرضية العامة:

درجة تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية هي درجة متوسطة.

الفرضيات الفرعية:

H1: توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الجنسين في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح الاناث.

H2: توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المستويات التعليمية في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح السنة الخامسة ابتدائي.

3-أهمية الدراسة:

- تكمن أهمية الدراسة في تسليط الضوء على موضوع الالعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية، وهذا الموضوع يستهدف اساسا خطورة هذه الالعاب على التلاميذ ومدى تأثيرها الكبير عليهم خاصة أن معظم هذه الالعاب تعمل على صرف نظر التلاميذ على ممارسة الانشطة الاخرى مثل: الدراسة والنوم والرياضة بجميع انواعها بالإضافة الى ذلك الالعاب الالكترونية تعمل على ربط الطفل بها لما لها من مميزات وجاذبية على عقله وتجعل منه يتوجه اليها دون الانشطة الاخرى، ودراستنا هذه تساعد في التحكم في الظاهرة المنتشرة وسط اطفالنا مما شهدته في انتشار واسع.
- تفيد هذه الدراسة ذات الأهمية للفاعلين في مجال الدراسة حتى تبين لهم إنجاز تدابير تقلل من تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية.
- يستفيد من هذه الدراسة الباحثين والمعلمين في مجال علم النفس المدرسي.

4-أهداف الدراســـة:

من بين الاهداف التي نطمح اليها من خلال دراستنا:

-التعرف على درجة تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

- إبراز الفروق بين الجنسين في تأثير الألعاب الالكترونية على التأثير الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

-كشف الفروق بين المستويات التعليمية في تأثير الألعاب الالكترونية على التأثير الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

5-التعاريف الإجرائية لمفاهيم الدراسة:

1- تعريف التأثير:

لغة: اثر في: ترك أثرا ظاهرا، أحدث أثر في الأجسام في الصحة، أأثر التعب في العين نتيجة حسنة، دواء اثر في المريض ترك اثر نفسا (أثرت فيه القراءة) اثر فيه ممثل حرك عواطف وآثار الشعور احدث انطباعا في فلان في النفس.

تأثر: تأثرا:(ا، ث، ر) به ومنه حصل فيه اثر ب تتبع أثره، ج، ظهر فيه اثر.

إصطلاحا: أثر هو ما تحدثه الرسالة الإعلامية فيه نفس المتلقي وكلما استجاب المتلقي، للرسالة تعد الرسالة الإعلامية قد أحدثت تأثيرها، ويكون القاسم بالاتصال قد حقق الهدف من الاتصال، فنحن نتصل لنؤثر هو إذا لم يتحقق ذلك تكون العملية الاتصالية كلما اختفت، وليس ضروري أن يكون هدف الاتصال فكري، أو ثقافي، أو تربوي، أو سياسي، فقد نقصد الترويج، وهنا فإن التأثير أي الاستجابة المستقبل للعمل يجب أن يتحقق.(الواعر، 2016-2017، ص7).

إجرائيا:

التأثير هو التغيير الذي يحدث لدى الفرد عند تعرضه لأي شيء استجابة لرسالة إعلامية، (سواء سلبيا أو ايجابيا) أو هو ما يحدث للمستهلك نتيجة ذلك التعرض.

2- تعريف الألعاب الالكترونية:

عرفها كل من (Salan et Zimmerman,2004) بأنها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، والهاتف الذكي المحمول.

أما القويدر (2012) فعرفها على أنها نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من : ألعاب الفيديو الخاصة، وألعاب الكومبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية.(مهرية خليدة، 2020، ص ص 176، 177).

تعريف اصطلاحي:

هو نشاط ذهني وترويجي وبصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية، مثل ألعاب الفيديو، وألعاب الكمبيوتر، تمارس هذه الألعاب بشكل جماعي أو فردي عن طريق شبكة الانترنيت، كما نعتمد على برنامج معالج المعلومات ووسائل الإخراج.

3-تعريف التحصيل الدراسي:

لغة: هو الحاصل من كل شيء، حصل الشيء حصولا والتحصيل يتميز وتحصل الشيء تجمع وتثبت.

اصطلاحا: هو الانجاز التحصيلي للطالب في مادة دراسية أو مجموعة المواد مقدرة بالدرجة، طبقا للامتحانات التي يجريها في المدرسة اخر العام او في نهاية الفصل الدراسي.(بوشيبان، الاشراف، 2019، ص33)

التعريف الاجرائي: نقصد بمفهوم التحصيل الدراسي في اطار الدراسة الحالية هم محصلة مجموع الدرجات التي يحصل عليها التلاميذ في جميع المواد الدراسية والتي تم الحصول عليها من مجمل العلامات الدراسية في مدارسهم.

6-الدراسات السابقة:

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لا بد من الاعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما توصلت إليه، أو محاولة تقييد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين .

فالدراسات السابقة هي الدراسات التي لها صلة مباشرة أو غير مباشرة بموضوع البحث أو هي التي أنجزت في فترات زمنية قبل الدراسة.

1- دراسة مهرية خليدة، واخرون(2020) بعنوان:

"تأثيرات الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم، دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست".

حيث هدفت الدراسة الى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية المستخدمة عن طريق الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ في مختلف الأطوار من وجهة نظر الاولياء ، شملت عينة الدراسة 135 ولي ممن يستخدم أطفالهم الألعاب النقالة المتواجدة في الهواتف الذكية، طبقت الدراسة بمدينة تمنراست. وتم استخدام الاستبيان، وكشفت نتائج الدراسة بأن أغلب التلاميذ حسب أفراد العينة يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر الهواتف النقالة لأحد الوالدين كلما سمحت لهم الفرصة لذلك، فمن خلال إجراء هذه الدراسة الميدانية على عينة من الأولياء بمدينة تمنراست يمكن القول بأن الألعاب الالكترونية المتواجدة في الهواتف النقالة هي من الوسائل الحديثة والجديدة التي أصبحت تثير إهتمام العديد من التلاميذ على اختلاف أعمارهم بنية المغامرة والاكتشاف. والدافع القوي وراء ادمانها هو الفراغ والرغبة في التسلية وكل هذا يؤثر بطبيعة الحال على تحصيلهم الدراسي.

2-دراسة بوشييان صليحة، الاشراف فطيمة (2019) بعنوان:

"**انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي**" .

حيث جاءت هذه الدراسة لتسلط الضوء على مدى تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للطفل الجزائري، ولقد حاولنا من خلالها معرفة مدى تأثير هذه الالعاب الالكترونية على أطفال المدارس لولاية برج بوعريريج.

وقد اعتمدت الباحثتان على المنهج المسحي الوصفي، وتمثل مجتمع الدراسة في تلاميذ السنة الرابعة متوسط لإكمالية تواتي أحمد بولاية برج بوعريريج، واستخدمتا في دراستهما العينة العنقودية، أما بالنسبة لأداة جمع البيانات تمثل في استمارة الاستبيان وكانت نتائج الدراسة كما يلي:

- اغلبية افراد عينتنا يمتلكون أجهزة الالعاب الالكترونية.
- الأجهزة التي يستعين بها الاطفال للترفيه عن انفسهم لقد حققت لهم المتعة التي يسعون لها اليها من خلال اللعب المتواصل لهذه الالعاب الالكترونية.
- يفضل أفراد عينتنا ممارسة الالعاب الالكترونية في الفترة المسائية .
- أغلب أفراد العينة يفضلون الألعاب التي تحتوي على الأكشن والرياضة.
- يرى معظم التلاميذ الذين أجريت عليهم الدراسة أن الألعاب الالكترونية تحقق لهم التسلية في أوقات فراغهم .
- هناك تأثير كبير على صحة التلاميذ بعد استخدام الألعاب الالكترونية خاصة على مستوى العمود الفقري والعينين.

3- دراسة حاسي مليكة، شرارة حياة (2017) بعنوان:

"**تأثيـــــر الألعاب الإلكترونية على سلوكيـــــات الطفـــــل الجـــــزائري "دراسة ميدانية وصفية على عينة من أطفال ولاية مستغانم**".

حيث هدفت الدراسة الى قياس أثر استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية على سلوكياتهم وتحصيلهم الدراسي، مثلث عينة الدراسة في 15 طفلا من مدينة مستغانم، تتراوح

أعمارهم بين 03 و14 سنة، تم استجواب أوليائهم عن طريق أداة المقابلة، وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي.

وأظهرت نتائج الدراسة أن معظم الأطفال يفضلون إستخدام الهواتف المحمولة للعب بالألعاب الإلكترونية . و يحبذ عينة الدراسة (الأطفال) ألعاب السيارات.

-أغلبية أفراد العينة يستغرقون ساعة واحدة في اللعب بالألعاب الإلكترونية.

-يراقب الأولياء أطفالهم عند لعبهم بالألعاب الإلكترونية دائما.

-عندما يقوم الأولياء بحرمان أطفالهم من الألعاب الإلكترونية يتغير سلوكهم، ويصبحون أكثر عنفا ولا يتوقفون على البكاء.

-يرى أولياء أفراد العينة (الأطفال) أن أطفالهم أصبحوا مدمنين على الألعاب الإلكترونية.

4- دراسة ماجد محمد الزيودي (2013-2014) بعنوان:

" الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة.

حيث هدفت الدراسة إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانتين للمعلمين، وأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بالمدينة المنورة، تكونت من (40) فقرة. تم التحقق من دلالات صدقها وثباتها، وطبقت على عينة مكونة من (336) معلما، و(50) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة.

أشارت نتائج الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب. وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور،

فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية، فضلا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية. كما بينت نتائج الدراسة أن ثمة توافقا بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، منها: تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلا عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

6-دراسة مريم قويدر (2011-2012) بعنوان:

"**أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل**".

حيث جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة، واستخدمت الباحثة أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات، وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة ، كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة، حيث تكونت عينة "الدراسة" من200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح أعمارهم ما بين 07إلى 12عاما و الذين يمارسون الألعاب الالكترونية و يقطنون بالجزائر العاصمة.

حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- قد احتلت الألعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون شرائها واقتنائها.

- يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال، مما يقلل أضرار على التحصيل الدراسي لهم.
- هناك فروق بين ذكور وإناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب.
- تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت وذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 12 -11سنة.
- للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك القيم والتقاليد والدين.

7-التعقيب على الدراسات السابقة

لا شك أن للدراسات السابقة أهمية كبيرة لدى كافة الباحثين والاكاديميين والمعاهد والجامعات ومراكز الابحاث عند قيام بأي بحث علمي وقد يستفاد من هذه الدراسات إذ كانت تتعلق لمواضيع بحوثهم أو تتقرب منها في الاجابات والتساؤلات المطروحة والفروض والأهداف.

وبعد ما تطرقنا إلى الدراسات السابقة تبين لنا أنها تناولت الى حد ما الجوانب الأساسية لدراستنا فقد تحدثت عن الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي. وقد تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصة في الفصل الثالث وكذلك الاستفادة في كيفية بناء استمارة استبيان، فمعظمها تشابهت مع الدراسة الحالية في نوع الدراسة وأدوات جمع البيانات فكلها اعتمدت على استمارة الاستبيان، واختلفت من حيث المنهج المعتمد عليه وعينة الدراسة.

الفصل الثاني:

الألعاب الإلكترونية

تمهيد

I – الألعاب الالكترونية وأساسياتها

1–مفهوم الألعاب الالكترونية

2–نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية

3–أنواع الألعاب الإلكترونية ومجالاتها

4–إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

خلاصة الفصل

تمهيد:

يعد اللعب نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، فهو سلوك فطري له أهميته البالغة في تربية الطفل، فهو من الأشياء الضرورية والمهمة في حياة الطفل لأنه يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصيته وتنميتها، لكن اللعب لم يبق بالمفهوم البسيط كما كان في السابق بل تبلور وتطور في ظل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم، وبرز هناك شكل من أشكال الألعاب لم تكن معروفة من قبل والتي ما تعرف بالألعاب الالكترونية (ELECTRONIC GAMES)، حيث أن هذه الألعاب لا تشبه الألعاب التقليدية التي تلعب على أرض الواقع لأن هذه الألعاب تكون عبر وسائط تكنولوجية يتم اللعب من خلالها كشاشة التلفزيون، وشاشة الحاسوب، واللوحات الالكترونية والهواتف الذكية، حيث الألعاب الالكترونية تتصدر الأولى على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، في هذا الفصل تم تسليط الضوء على الألعاب الالكترونية، حيث نسلط فيه الضوء على اللعب وأهميته في حياة الطفل والألعاب الالكترونية .

I- الألعاب الالكترونية وأساسياتها:

1-مفهوم الألعاب الالكترونية :

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العال والتي تعرض على شاشة التلفاز" ألعاب الفيديو "أو على شاشة الحاسوب" ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين" التآزر البصري الحركي "أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة Floppy Diskإلى القرص المدمجCD إلى شبكة الأنترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك

نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنيت.

كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن ل تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة.(الاسود، لوحيدي، 2019، ص46).

ولقد أشار "جونزJones إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى: ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة وألعاب المحاكاة وألعاب تعاونية وألعاب البرمجة وألعاب الألغاز وألعاب رجال الأعمال، عندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، بشكل عام هناك سبع فئات تنتظم فيها ألعاب الفيديو وهي:

1. ألعاب الحركةAction games: وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيال.

2. ألعاب الإستراتيجيةStrategy games:وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط من مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.

3. ألعاب المغامرةAdventure games: وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

4. ألعاب لعب الدورRole play games: تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلا من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.

5. ألعاب الرياضةSports games: تشبه الإستراتيجيات سواء تأدت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.

6. ألعاب المحاكاةSimulatios games:تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها.

7.الألعاب القديمة:Classic gamesمعظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة وهي ألعاب تعليمية.(الاسود، لوحيدي، 2019، ص47).

2-نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية :

يذكر أحمد فلاق (2008-2009) أن "ألان لودييباردارAlain Le Diberder" يرى بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التليفزيون والهاتف النقال وغيرها. تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004أي في سنة التي تلت صدور كتاب "لودييباردار."

-**المرحلة الأولى:** انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغPong" و"حرب الفضاءSpace war" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والإقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

-صناعة ألعاب قوية.

-دخول التليفزيون للكثير من البيوت.

-الممارسة الإجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.

-تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.

- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.(قويدر،2011-2012، ص 127).

وحسب أحمد فلاق (2008-2009) أن العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرةProcesseur Micro المسوقة من مؤسسة "إينتالIntel" عام 1971، وفي العام الموالي 1972أسس "نولان بوشنالNolan Bushnell" أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية أتاريAtari وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغPong "، وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10آلاف آلة، وفي عام 1976تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "وارنرWarner" في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "آبلApple" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر"آبل Apple2،2"، أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاد الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977 ، وسيبقى "بوشنال""

و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.(قويدر،2011-2012، ص127)

-**المرحلة الثانية:** تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600 من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب ((Edition des jeux)، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان "Pac-manالتي اخترعت في اليابان "تورو إيواتانيToru Iwatani" لمؤسسة "نامكو "،Namcoواشترت أتاري أجهزةVCS التي ستبيع لاحقا 22مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين، أدت إلى تضخم في انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.

وفي نفس الفترة أعلنت "نينتاندوNintendo" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق

عارضة التحكم "نيس Nes" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت "نيسNes مدللة اليابانيين.(قويدر، مرجع سابق، ص128).

-**المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية" كومودور "Commodore" و " سينكليرSinclair" و " أمسترادAmstrad"، وفي عام 1986 "أتاري أس تي Atari ST الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية(البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين :تنامي الاستنساخ غير القانون للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل" بي سيPC" او "آبلApple", وفي سنة 1989أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت" نينتاندو "في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق .(قويدر، مرجع سابق، ص129).

-**المرحلة الرابعة** : تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار اليابان المحض الذي تجسده" نينتاندو "عبر" سوبرنيسSuper Nes" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي" سيغا Sega",من خلال لعبة" ميغادرايفرMegadriver", وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآليPC.

-**المرحلة الخامسة** : وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائطMultimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع" المعالجات المخصوصةProcesseurs Dédiés"

واستعمال القرص الضوئي المضغوطCD-ROM والألعاب على الشبكات المحليةLAN وعلى الإنترنيت.(الاسود، لوحيدي، 2019، ص48).

-**المرحلة السادسة :** بدأت المرحلة السادسة بدخول" ميكروسوفتMicrosoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم :بي أس2 - PS2وغايم كوب Game Cubeوإيكس بوكسXBOX .

-**المرحلة السابعة :** من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته" نينتاندو "وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل" نينتاندو دي أس ، Nintendo" DSكما أعلنت سون عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقلPSD" " والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر2004.

وفي مارس 2005وصل جهاز سون" بي أس دي "إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005جهاز" بلايستايشن3 - Playstation" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005جهازها الجديد" إيكس بوكس XBOX" 360-360 .

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام2006، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج. (الاسود، لوحيدي، 2019، ص49).

3-أنواع الألعاب الإلكترونية ومجالاتها:

أنواع الألعاب الالكترونية:

هناك العديد من الألعاب والتي تصنف إلى عدة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة وملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

أ. **ألعاب الحركة** : يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات plate» « forme التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة " بونغ pong التي اخترعت عام 1972تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا ، مثل "اركانويدarkanoid » التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب ، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية "أتاري "atari و جاءت بعدها لعبة "تيتريس "titris وحديثا سلسلة "باكمانpacman » وسلسلة " ماريو » marioوتركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة ، وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة ، مما يتطلب انتباها وردة فعل سريعة ، كما يقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر و إيجاد المسالك على أقل صعوبة أو تجميع أكبر ممكن من النقاط ، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقم أو مقابض التحكم بأزرارها، و كل أداة تحكم تستعمل للجري والقفز أو الانخفاض ...الخ قد تستعمل بشكل منفصل أو بتوافق.

وتتقاسم ألعاب الحركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم) لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات والعاب القتال والعاب الرمي. واذا ما كانت العاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع العاب الإستراتيجية، فان العاب أخرى منها تعد بصورة قطعية العاب حركة ، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو الروايات المغامرة، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي، فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي لتتابع المهمات بإيقاع كبير

تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفية ومواجهة كل الإخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه، من بين أشهر هذه الألعاب » تومب رايدر tomb traider » التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة و ليس بطلا .(مشري، 2016-2017، ص63).

أما ألعاب القتال مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخص لأماكن هي مسارح للقتال، اللكمات والضربات بالرجل و بالرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية ، على غرار السيف كلها مسموحة و تسمى جملة أكلهم جميعا بتعبير لاعبي الفيديو وهي ألعاب عن الألعاب قاتلوهم جميعا من خلال أسلحة مستعملة ، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء و هنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانا كبيرا في نجاح اللعبة .

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواعshoot en up باستقرار الأهداف المصوب نحوها، ففي الشاشة يحتل المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحرك أو استطلاع عوالم مختلفة ، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة، فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية.(مشري، مرجع سابق، ص64).

ب-ألعاب الإستراتيجية:

حيث تقسم الألعاب الإستراتيجية "التفكير" إلى أربع أنواع وهي:

-ألعاب المغامرة والتفكيرjeux d'aventures réflexion: وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها العاب المغامرة والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب،

فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

-ألعاب الإستراتيجيةjeux de stratégie économique: وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد إنتاج و تمثيل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، الصناعة، التجارة، الديمغرافي...الخ، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عوالمها، وتعطي العاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو وحتى التلاعب بقواعد اللغة من خلال القيام بالعديد من التجارب. (مشري ، مرجع سابق، ص65).

-ألعاب الإستراتيجية العسكريةjeux de stratégie militaire: وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن اجل النجاح يجب عليه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

-**الألعاب التقليديةjeux traditionnels:** والمقصود بها الألعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام "ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهور عريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

ج-ألعاب المحاكاة: تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساس، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزيئات، وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورن للواقع، وهو بذلك اقرب الى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على لرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي العاب محاكاة الطيران مثل فلايت سيمولاتور flight simulator" " من ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيران، فهو يجلس افتراضي مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم، وعلى غرار الواقع فان أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ النفوذ عليها من خلال عملية تعود حقيقية، وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بعض دقائق أو حتى لإقلاع، وتملك هذه الألعاب جمهورا وفي من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن العاب السيارات المثيرة جدا، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعددة، ففي بعض الألعاب يمكن اللاعب إن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات، ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الإنساني، فان ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاص، وفي بعض الألعاب مثل "فورمولاوان"،formula one"من الممكن ضبط مادة الوحلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفق للجو الذي يسوط في المسلك من مطر أو شمس. (مشري، مرجع سابق، ص66).

د- ألعاب غير الممتعة: على العموم تدل عبارة "لعبة الكترونية" على أحد الأنواع الثلاث السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة او الألعاب الإستراتيجية و التفكير أو العاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع التسلية

عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك "برامج اللعب التربوية **logiciels** " **Ludo éducatifs التي** تأخذ صورة العاب المغامرة حقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين لا تقل أعمارهم عن 12عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

وضمن نوع أخر، من الصعب وضع الأعمال الفنية التفاعلية les œuvres d'arts " interactives" " ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات والمشاهد الفيديو وبناءات الفنية شكين مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفارة مكان "الجسم المشاهد"، وهنا يتوافق الرسم والكتابة والتقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشاعري الموجود في هذا العامل.

ويقدم ستيفان ناتكينStéphane natkin" "تصنيف أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في ان واحد وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بأخر، أو بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينهما، وعلى هذا الأساس فإن هنالك نوعان من الألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدده لاعبين. (مشري ، مرجع سابق، ص67).

2-مجالاتها:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعب الالكترونية إلى ما يلي:

1. الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة: بعد سوق الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالمين وقد أظهرت دراسة قامت بها " جي اف كG.F.K" عن وجود تشكيلة واسعة (عدة ألاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر كما أن تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى الضبط اتجاه عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع

من الحوامل. وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي اف ك" بأن هنالك أنواع معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين: ألعاب الرياضة–الألعاب الكلاسيكية–العاب التقمص–العاب المجتمع. (مشري، مرجع سابق، ص68).

وبالمقارنة مع العاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال العاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر كما تمثل العاب "كازوال غايمسcasual gams" نوعا خاص بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوصفيات اليومية، وتعد البيلياردو "تيتريسtetris" النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد العاب أخرى على غرار العاب البيلياردو "ميستري مونيوس ، mystery" mansionو"بينيول ،pinball"و"جي تي اي بينيولGTI pinball" و" 3دي بول 3dpool"والعاب كسر الأحجار مثل "بورك بريكردولوكسpuluxe " .

Bloc Breten" "أو العاب البولينغ "ميدنايت بولينغMidnight Boqling" ...الخ، وتعد ألعاب الإبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الانترنت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في أسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالإنترنت وتجهيزاتها لا تتبع بالضرورة إدخال العاب فيها، لكن تدريجي تتوسع خطيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال العاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وان تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا. (مشري، مرجع سابق، ص68).

2–الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر: إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي " Logiciel"، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحدة الكتابة، الفارة)، الخاصيان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفارة الدخول بسرعة مذهلة

الى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحدة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة و مقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية اكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (3d)، إما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

3. الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت: إن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنت ليس كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الانترنت ليست مهمة ولكن لان انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على لنشاط في هذا المجال:

– تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.

–تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنت. (مشري، مرجع سابق، ص69).

–تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.

–توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.

–تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة jeux " massivement "multi–joueursأو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط. (مشري، مرجع سابق، ص69).

–تطوير نشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

4. الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم: عارضات التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج processorمثل المعالجات التي توجد بالحاسبات

الشخصية التي تستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجا إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما تكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متنوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه لأجهزة كجهاز الكمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة، وتوصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة التلفزيون كما يمكن للاعب استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجدxbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفتMicrosoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سونيSony مثل بلاي ستايشن 3-2-1و جهاز أس 2و أجهزة شركة نيتاندوnitando التي تعرف باسم Games Cube1 . (مشري، مرجع سباق، ص70).

5. أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساس من صندوق لجمع القطع النفوذ، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

أ- **أجهزة أحادية اللعب:** والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب- **أجهزة متعددة اللعب:** والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظامjamma الذي يسمح بتعبير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب. (مشري، مرجع سابق، ص70).

4-إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

1/إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

ذكرت (مشري، 2016-2017) أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية في الطفل بشكل عام فيما يلي:

-تنمية القدرات العقلية للأفراد.

-إثارة الفكر بمتابعة الألعاب و حل الألغاز.

-يعزز ثقة الطفل بتكنولوجيات الحديثة ويعتبر دور هام في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.

-الابتعاد من الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة النوع.

-ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسات وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة. (مشري، مرجع سابق، ص72).

-تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة، وتنقلها إلى حقيقتها المدرسة ما بين البيت والمدرسة.

-تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب و تبادلها مع الأقران.

-إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية

-يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، و يتجنب الصراخ و الفوضى.

-يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.

-يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة و الخطأ.

-تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل: التعاون والصدق في التفاعل وحفظ الأمانة وبناء صداقات حميمية.

-يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختبار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم، وكما يرى الدكتور عبد الوهابي بوخنوقة أن الألعاب الإلكترونية تعلم وتلقن أطفالنا الكثير من القيم والأخلاق الجيدة، بمقدرة وفاعلية أكثر، مما يتم بواسطة الأولياء. (مشري ، مرجع سابق، ص73).

2/سلبيات الالعاب الالكترونية:

في حين أن للألعاب الإلكترونية مزايا وإيجابيات إلا أنها تضم أيضًا العديد من الآثار الجانبية للصحة وخاصة للأطفال، ولهذا فليس من الضروري أن يتم منعهم عنها، ولكن لا بد من الحذر أثناء استخدامها، ومن بعض سلبياتها ما يلي:

-**تلف الأوتار**: إن كثرة ساعات الحركات المتكررة تؤدي إلى إتلاف الأوتار والأعصاب في إبهام اليد، كما أن أخصائي العلاج الطبيعي يراودهم القلق مما يفعله التراخي بالأشواك الصغيرة، (https://www.almrsal.com/post/943669.30/03/2022.12:00)

-**الإدمان على اللعب**: أشارت بعض الدراسات الجامعية إلى أن واحدًا من كل عشرة لاعبين من الشباب مدمن على اللعب بالألعاب الإلكترونية، وقد تُسبب أساليبهم في اللعب أضرارًا عائلية، اجتماعية، مدرسية، وأيضًا نفسية، ومن أجل ذلك تم وضع برامج علاجية لمحاربة إدمان ألعاب الفيديو في كافة أنحاء العالم، كما في الولايات المتحدة وكوريا الجنوبية وهولندا.

-**زيادة القلق والاكتئاب**: قد أكدت بعض الأبحاث أن ألعاب الفيديو من الممكن أن تساهم في مكافحة القلق والاكتئاب، إلا أن هناك دراسات أخرى أشارت إلى أنها ربما تسبب أو تؤدي إلى زيادة تلك الحالات وليس علاجها، كما أنه في دراسة لعلم النفس السيبراني والسلوك والشبكات الاجتماعية .(https://www.almrsal.com/post/943669.30/03/2022.12:00)

-**عدم تقدير المهارات**: إن الشاب البالغ من العمر الرابعة عشر عامًا، والذي يمارس لعب العزف على البيانو ساعات طويلة في اليوم يُعد موسيقيًا مخلصًا، كما أن الشاب البالغ من العمر الخامسة عشر عامًا والذي يقوم بقضاء كل فترة ما بعد الظهيرة في لعب كرة السلة يُعتبر

رياضيًا بارعًا، في حين أن المراهقون الذين يمضون عدة ساعات في إتقان وحل تعقيدات لعبة فيديو صعبة ربما يتم النظر إليهم على أنهم بدون جدوى أو أهمية ولا معنى لهم.

-**الألعاب الإلكترونية والعنف:** قد أثبتت بعض الدراسات التي أُجريت في جامعة ميسوري-كولومبيا أن الألعاب العنيفة قد تُقلل من الاستجابات الناتجة من دماغ اللاعبين لصور العنف الواقعي، كما أنه عند إتاحة الفرصة للاعبين للنزاع مع خصم مزيف فقد كانت استجابتهم أقل دماغية ولكن أكثر وحشية، ولكن هل هذا سوف يرتبط لديهم بالعدوان الواقعي؟ وأشارت عدة دراسات أخرى بأنه إذا وُجد عند اللاعب الذي يلعب لعبة عنيفة المزيد من الاقتراحات العدوانية، فهذا يدل على كون الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى السلوك العدواني. (https://www.almrsal.com/post/943669.30/03/2022.12:00)

خلاصة الفصل

ومن خلال ما سبق ذكره نخلص الى أن الألعاب الالكترونية تعتبر من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفون نحوها بشكل رهيب دون الشعور تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ، للألعاب الالكترونية تأثيرات على الفرد بصفة خاصة، سواء كان طفلا أو مراهقا أو شابا وعلى المجتمع بصفة عامة، إضافة إلى ايجابيات وسلبيات التي يتعرض إليها الطفل مما جعلته لا يرى إلا الآلات القتالية.

الفصل الثالث:

التلميذ والتحصيل الدراسي

تمهيد

I –التحصيل الدراسي وأهميته

1–مفهوم التحصيل الدراسي

2–أنواع التحصيل الدراسي

3–شروط التحصيل الدراسي

4– أهداف وأهمية التحصيل الدراسي

5–العوامل المؤثرة على التحصيل الدراسي

II – التلميذ والألعاب الالكترونية

1–انتشار الألعاب الالكترونية

2–استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية

3–الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي

خلاصة الفصل

تمهيد:

يعتبر التلميذ من العناصر الأساسية المشكلة للعملية التعليمية خاصة بعد ظهور التربية الحديثة ومناداتها بضرورة الاهتمام به وجعله مركز اهتمام أثناء القيام بأي عمل تعليمي، وذلك بإشراكه في العملية التعليمية مع مراعاة خصائص نموه وطبيعة شخصيته وكذا احترام ميوله واتجاهاته ورغباته حتى يتسنى له إكتساب معارف تتناسب مع قدراته ويعمل على تنمية شخصيته من جميع جوانبها، كما يعتبر التحصيل الدراسي أحد الجوانب الهامة في النشاط التعليمي الذي يستهدف التلميذ والذي يظهر فيه أثر التفوق الدراسي، فهو عمل مستمر يستخدمه المعلم لتقدير مدى تحقيق الأهداف عند التلميذ، كما يعمل على مساعدة المؤسسات التربوية والتعليمية في إستخدام نتائج التحصيل في عملية التخطيط والتقدير هذا ما سنتطرق إليه من خلال هذا الفصل.

I- التحصيل الدراسي وأهميته

إن مفهوم التحصيل الدراسي من أكثر المفاهيم تداولا، ليس فقط في الدراسة وانما في كل الأوساط الإنتاجية والمعرفية والزراعية ولكن من أهم الأوساط العلمية والعملية الأكثر استخداما له وسط التربية والتعليم، لأن له جانب هام باعتباره الطريق الإجباري لاختيار نوع الدراسة والمهنة، وبالتالي تحديد الدور الاجتماعي الذي سيقوم به الفرد، والمكانة الاجتماعية التي سيحققها ونظرته لذاته، وشعوره بالنجاح ومستوى طموحه.

1-مفهوم التحصيل الدراسي:

يعد التحصيل الدراسي من المفاهيم التي شاع إستخدامها في ميدان التربة وعلم النفس بصفة خاصة، ذلك لما يمثله من أهمية في تقويم الأداء الدراسي للطالب حيث ينظر إليه على أنه محك أساسي يمكن في ضوئه ومن خلاله تحديد المستوى الأكاديمي للطالب، والحكم على حجم الإنتاج التربوي كما ونوعا.

وهناك مجموعة من التعريفات قدمت في هذا الإتجاه منها تعريف (بريسي Pressey: 1959)، الذي يرى أن التحصيل الدراسي يشمل جميع ما يمكن أن يتعلمه التلميذ في مدرسته سواء ما يتصل منها بالجوانب المعرفية أو الجوانب الدفاعية أو الجوانب الإجتماعية والإنفعالية.

كما يوضح (فؤاد ابو حطب،1973) بأن مفهوم التحصيل الدراسي يتمثل في إكتساب المعلومات والمهارات وطرق التفكير وتغيير الاتجاهات والقيم وتعديل أساليب التوافق ويشمل هذا النواتج المرغوبة وغير المرغوبة فيها.

ويضيف (حسين الكامل،1973) معززا هذا الإتجاه فيرى أن مفهوم التحصيل الدراسي يعني حدوث عمليات التعلم المرغوب فيها ، ويتضمن من ذلك الحقائق والمعلومات والمهارات والقيم والإتجاهات. (صاحبي عبد الرؤوف ، 2018-2019، ص46).

في حين يرى (حسين سليمان قورة،1970) التحصيل الدراسي بأنه إنجاز تحصيلي في مادة دراسية او مجموعة مواد مقدرة بالدرجات ، طبقا للإمتحانات المحلية التي تجريها المدرسة.

ويؤكد (كود ،Good،1973) ما ذهب اليه الباحثون في تحديدهم لمفهوم التحصيل الدراسي فيرى أنه (المعرفة المتحققة أو المهارات الفعلية في المواد الدراسية ، مقاسا بالدراجات التي يضعها المدرسون للطلبة).

وينظر فريقا آخرا من الباحثين إلى التحصيل الدراسي بأنه وجو من أوجه الإنجاز الدراسي منيم (وارنWarren ، 1943)، فيحدد التحصيل الدراسي بأنه كفاءة الأداء مقاسا باختبار مقنن.(صاحبي، مرجع سابق، ص47).

ويعرف (تيس، سيد علي، 2009) المشار اليه في (الشايب خالد،2016-2017) التحصيل بأنه "مقدار المعرفة أو المهارة التي حصل عليها الفرد نتيجة التدريب والمرور بخبرات سابقة" أو أنه "مجموعة المعلومات والمعطيات الدراسية والمهارات والكفاءات التي يكتسبها التلميذ من خلال عملية التعلم، وما يحصله من مكتسبات عملية عن طريق التجارب والخبرات ضمن إطار المنهج التربوي المعمول به.(الشايب، 2016-2017، ص32).

2-أنواع التحصيل الدراسي:

يختلف التحصيل الدراسي من تلميذ لآخر، حسب إختلاف قدراتهم العقلية والإدراكية وميولاتهم النفسية والإجتماعية، ومن ثم فإننا نميز غالبا نوعين من التحصيل لدى التلاميذ حسب إستجابتهم لمواده الدراسية.

2-1 التحصيل الجيد "الإفراط التحصيلي: "

وهو سلوك يعبر عن تجاوز الأداء التحصيلي لمفرد للمستوى المتطلع في ضوء قدراته واستعداداته الخاصة، أي أن الفرد المفرط في التحصيل يستطيع أن يحقق مستويات تحصيلية ومدرسية تجاوز متوسطات أداء أقرانه من نفس العمر العقلي ، ويتجاوزهم بشكل غير متوقع، وفي دراسة ل فنك وكون1964 حول أبعاد إرتفاع التحصيل وانخفاضه إستخدما فيها قياسات موضوعية للشخصية ، ويصنفان مرتفع التحصيل بأنه الشخص الذي يستطيع بسرعة ثبوت المعلومات، أي يجعلها الى مختصر منظم يسيل عليه تذكره، وهو الشخص الذي لديه دافع تنظيم عالمه والربط باستمرار فيما بين المعلومات فهو الشخص الكفء.(صاحبي، مرجع سابق، ص48).

2-2-التأخير التحصيلي:

ويعرف بالتحصيل الضعيف وهو ظاهرة تعبر عن ظهور فجوة أو عدم التوافق في الأداء بين ما هو متوقع من التلميذ وبين ما ينجزه فعلا من التحصيل الدراسي، فالتلميذ الذي يتأخر تحصيله بشكل واضح على الرغم من الإمكانية العقلية واستعداداته التي تؤهله الى أن يكون أفضل من ذلك ويمكن حساب نسبة التحصيلachievement quotient بإجراء العملية التالية :

نسبة التحصيل = (العمر التحصيلي/ العمر الزمني) ×100

ويركز هذا المفهوم على جانبين :الأول على المستوى الأداء والكفاءة والثاني على طريقة التقويم التي يقوم بها المعلم هي عادة عملية غير مقننة ونخضع لمشكلة الذاتية أو عن طريق إختبارات.(صاحبي، مرجع سابق، ص48).

2-3 التحصيل الدراسي المتوسط:

وحسب(قنديل، دون سنة) فإن التحصيل الدراسي المتوسط حيث بين التحصيل الدراسي المتدني أو الضعيف وبين التحصيل الجيد أي يعني أن التلميذ قد يحقق 50 % من الأهداف التي خططها له المعلم ، ويمكن للتلميذ أن يلتزم المستوى الجيد إذا وجد إهتماما من قبل مدرسة في المدرسة أو أسرته. .(صاحبي ، مرجع سابق، ص48).

3-شروط التحصيل الدراسي:

من الشروط التي تساهم في عملية التحصيل الدراسي ما يلي:

1) النضج: يعرف النضج بأنه عملية تطوير ونمو داخلي يتتابع بشكل معين منذ بدء الحياة، وذلك باتجاه الخلية الذكرية بالأنثوية، دخل للفرد فيها، وتشمل هذه العمليات تغييرات فيزيولوجية وتشريحية وكذلك تغيرات عقلية، وهي ضرورة سابقة لاكتساب أي خبرة، أو تعلم شيء معين، فالنضج شرط أساسي فهو يضع للحدود والإطار التكويني النظري، الذي يكون للممارسة أثرها لكي يحدث التعلم.

2) الممارسة والتكرار : أن تكرار عمل معين يسهل تعديله وتنظيمه عند الشخص المتعلم، فتكرار وظيفة عدة مرات يكسبها نوعا من الثبوت والنمو والاستقرار من الشخص المتعلم فالممارسة تسير نوعا من الآلية وبالتالي تساعده على أداء الأعمال بطريقة سريعة ودقيقة، فالتكرار و الممارسة عامل من العوامل التي تساعد على التعلم الدقيق.

3) الطريقة الجزئية والكلية : لقد أثبتت الدراسات أن الطريقة الكلية أفضل من الجزئية، حتى يكون المراد تعليمه سهل وقصير وكلما كان الموضوع المراد تعلمه متسلسلا تسلسلا منطقيا، كلما سهل تعليمه بالطريقة الكلية من الموضوعات المكونة من أجزاء الرابطة بينها مثل عملية الإدراك.

4) النشاط الذاتي: فهو السبيل الأمثل لاكتساب المهارات والخبرات والمعلومات التي يحصل عليها الفرد عن طريق جهده ونشاطه الذاتي، يكون اكبر ثبوتا ورسوخا، أما التعلم القائم على التلقين والسرد من جانب الطالب فهو نوع سيء.

5) التدريب الموزع: ويقصد به التدريب الذي يقوم به على فترات متباعدة تتخللها فترات من الراحة، ولقد وجد أن التدريب المركز يؤدي إلى التعب والملل كما أن يتعلمه الفرد بالطريقة المركزة يكون عرضة للنسيان وذلك لان فترات الراحة التي تتخلل فترات التدريب الموزع تؤدي إلى تثبيت ما يتعلمه.

6) التوجيه والإرشاد: فالتحصيل القائم على أسس التوجيه والإرشاد، أفضل من غيره الذي لا يستفيد من إرشاد الطالب، فالإرشاد يؤدي إلى حدوث التعلم بجهد اقل وفي مدة زمنية اقصر، كما لو كان التعلم دون إرشاد وتوجيه .(مشري، مرجع سابق، ص 88).

7) معرفة المتعلم النتائج لما تعلمه بصفة مستمرة : لقد أثبتت التجربة أن ممارسة المتعلم معرفة النتائج تؤدي إلى حدوث التعلم الجيد فمعرفة المتعلم بمقدارهما أحرزه من نجاح أول ما هو عليه من تقصير يدفعه ذلك إلى مزيد من الجهد للمحافظة على مستواه إذا كان حسنا والالتحاق بغيره إذا كان مقصرا، فمعرفة المتعلم بنتائج تحصيله تجعله يعمل على مباراة نفسه ومباراة زملائه فيسعى دائما الى أن يحث نفسه وان يتفوق على زملائه فان معرفة نتائج التحصيل الدراسي تبين للمتعلم الطرق الصحيحة والطرق الخاطئة في اكتساب المهارات والخبرات المطلوبة وعلى ذلك يتبع الطريقة الصحيحة الناجحة.

هذا وتتدخل عدة عوامل لتؤثر على التحصيل الدراسي كالظروف الصحية والجسمية والنفسية والاجتماعية، الاقتصادية، التربوية، الانفعالية، العقلية وغيرها ويكون التحصيل الدراسي مرتبط بهذه العوامل.(مشري ، مرجع سابق، ص90).

4- أهداف وأهمية التحصيل الدراسي:

4-1-أهداف التحصيل الدراسي:

يهدف التحصيل الدراسي في المقام الأول إلى الحصول على المعارف والمعلومات والاتجاهات والميول والمهارات التي تبين مدى استيعاب التلاميذ لما تعلموه في المواد الدراسية المقررة، وكذلك حصله كل واحد منهم من محتويات تلك المواد لأجل الحصول على ترتيب لمستوياتهم، بغية رسم صورة لاستعداداتهم العقلية، وقدراتهم المعرفية وخصائصهم الوجدانية وسماتهم الشخصية من اجل ضبط العملية التربوية.

وحسب (برو محمد 2001) يحدد أهداف التحصيل الدراسي في ما يلي:

-الوقوف على المكتسبات القبلية من اجل تشخيص ومعرفة مواطن القوة والضعف لدى التلاميذ بغية تحديد الحالة الراهنة لكل واحد منهم التي تكون منطلقا للعمل على زيادة الفعالية في المواقف التعليمية المقبلة.

-الكشف عن مستويات التعليمية المختلفة من أجل تصنيف التلاميذ تبعا لمستوياتهم ومساعدة كل واحد منهم على التكيف السليم مع وسطه المدرسي ومحاولة الارتقاء بمستواه التعليمي.

-الكشف عن قدرات التلاميذ الخاصة من أجل العمل على رعايتها حتى تتمكن كل ولحد منهم بتوظيفها في خدمة نفسه ومجتمعه معا.

-تحديد وضعية أداء كل تلميذ بالنسبة إلى ما هو مرغوب فيه، أي مدى تقدمه أو تراجعه عن النتائج التي تتناسب مع من تم الكشف عنه بحقائق. (مشري، مرجع سابق، ص93).

-قياس ما تعلمه التلاميذ من أجل إتخاذ أكبر قدر ممكن من القدرات المناسبة التي تعود بالفائدة عليهم أولا وعلى المجتمع ثانيا.

-تمكين المدرسين من معرفة النواحي التي يجب الاهتمام بها والتأكيد عليها في تدريس مختلف المواد الدراسية المقررة.

-تكييف الأنشطة والخبرات التعليمية المقررة حسب المعطيات المتجمعة، من اجل استغلال القدرات للتلاميذ المختلفة.

-تحسين وتطوير العملية التعليمية .

من خلال ما تم عرضه من أهداف التحصيل الدراسي أرى أن الهدف الأسمى للتحصيل الدراسي هو تحديد الأداء الفعلي والحقيقي الذي يعبر عما اكتسبه التلاميذ من معارف وسلوكيات يمكن أن يحدد من خلالها أن يحدد مستقبلهم الدراسي والمهني.

4-2-أهمية التحصيل الدراسي:

للتحصيل الدراسي أهميه كبيرة في العملية التعليمية التربوية، إذ أنه يعد من أهم مخرجات التعليم التي يسعى إليها الدارسون، ويعتبر التحصيل الدراسي من المجالات الهامة التي حضيت بإهتمام الآباء والمربين، بإعتباره أحد الأهداف التربوية التي تسعى إلى تزويد الفرد بالعلوم والمعارف، التي تنمي مداركه وتفسح المجال لشخصيته لتنمو نموا صحيحا، ويساعد التحصيل الدراسي في الحصول على معلومات وصفية، تبين مدى ما حصله التلاميذ بطريقة مباشرة من محتوى المادة الدراسية، كما يهدف للوصول إلى المعلومات التي من شأنها إعطاء المؤشر عن ترتيب الطلاب في الخبرة بالنسبة للمجموعة، والتحصيل الدراسي يشبع حاجة من الحاجات النفسية التي يسعى إليها الدارسون، وفي حاله عدم إشباع هذه الحاجة فأنها تؤدي إلى شعور الطالب بالإحباط، الذي ينتج عنه إستجابات عدوانية من قبل التلميذ، فقد يؤدي إلى إضطراب النظام المدرسي.(علي عبد الحميد أحمد، 2010، ص 93-94).

وتكمن أهمية التحصيل الدراسي في العملية التعليمية، في كونه يعالج كمعيار لقياس مدى كفاءة العملية التعليمية، ومدى كفاءتها في تنمية مختلف المواهب والقدرات المتوفرة في المجتمع مما يمهد لإستغلال هذه القدرات.

أيضا تكمن أهمية التحصيل، وأهمية التنبؤ به، بأنه من أهم المشكلات التي يوليها العاملون في ميدان التربية والتعليم، وعلم النفس إهتماما كبيرا كما يهتم بها الآباء والأمهات، على إعتبار أننا في مجتمع يعطي قدرا كبيرا من الإهتمام بالتحصيل الدراسي والنجاح فيه.

أيضا يعمل التحصيل الدراسي على تحفيز المتعلمين على الإستذكار، وبذل الجهد ويقوم التحصيل الدراسي بمساعدة الاستاذ على معرفه مدى استجابة المتعلمين لعملية التعلم، وبالتالي

مدى إستفادتهم من طريقة التدريس ولذلك يعتبر التقويم وسيلة جيدة توجه الاستاذ الكفء إلى مراجعته في التدريس، والوقوف عند نواحي الضعف التي يعاني منها المتعلم. (سالم عبد الله الفاخري، 2018، ص 48).

ومما سبق، يتضح أن أهمية التحصيل الدراسي، تكمن في تحديد المستوى التعليمي للتلاميذ، كما تسهم معرفة المستوى التعليمي، في توجيه العملية التربوية، وصنع قراراتها المتنوعة، بالإضافة إلى أنها تؤمن للتلاميذ الإرتقاء العلمي، والاجتماعي، وتحقق له تقديرا للذات، مما يدفعه للمزيد من المعرفة العلمية. (لخذاري سارة، 2020/2019، ص 30).

5- العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي :

يعتبر التحصيل الدراسي المعيار الأساسي لمعرفة مدى تحقق الأهداف التربوية، فقد اهتم التربويون بموضوع التحصيل الدراسي وطرق تحسينه والتحكم في العوامل التي قد تؤثر فيه أو تعيق السيرورة الحسنة لعملية التعليم والتعلم، ومن بين أهم العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:

أ- العوامل الشخصية: وتتمثل في العوامل المتعلقة بالمتعلم مثل:

-**الحالة النفسية:** وتتمثل في طبيعة العمليات العقلية كالإدراك والانتباه والتفكير والذكاء والتذكر...، هذه العمليات لها أهمية بالغة في عملية التعلم، وأي خلل على مستواها يؤدي إلى انخفاض مستوى التحصيل الدراسي، كما أن هذه العمليات العقلية بدورها تتأثر بالحالة النفسية للمتعلم كالقلق أو الخوف أو الاكتئاب...

-**الحالة الصحية:** يتأثر التحصيل الدراسي بالحالة الصحية للمتعلم كأن يكون مصابا بأمراض مزمنة تحتم عليه الغياب المتكرر، أو السمع، أو نقص النظر الذي يعيق عملية اكتساب المعارف والمهارات. (الشايب،2016-2017، ص35).

-**الاتجاهات والميول:** تؤثر الميول والاتجاهات في التحصيل الدراسي للتلميذ، فإذا كان التلميذ كما يميل إلى العمل اليدوي مثلا فإن تحصيله في الأعمال المخبرية والنشاطات

التقنية يرتفع، تعلمها أن الاتجاه السلبي نحو الرياضيات مثلا يجعل التلميذ يرى أنها مادة صعبة ولا يمكن وبالتالي ينخفض تحصيله الدراسي فيها. (الشايب، مرجع سابق، ص35).

ب- العوامل الأسرية: تتمثل العوامل الأسرية في استقرار الأسرة ومستواها الثقافي والاقتصادي، فالطفل الذي يعيش في أسرة مفككة يتأثر تحصيله الدراسي بالمشاكل الأسرية التي يعاني منها، كما أن الطفل الذي يعيش في أسرة فقيرة قد يعجز عن شراء بعض الأدوات والوسائل المدرسية وقد يضطر للغياب عن المدرسة وبالتالي ينخفض تحصيله الد ا رسي، أما العامل الأسري الآخر فهو المستوى الثقافي للوالدين الذي يؤثر على اتجاهات الطفل نحو التعليم مثلا، ويؤثر عن اهتمامه بالواجبات المدرسية وبالتالي ينخفض تحصيله الدراسي.

ج- العوامل المدرسية: وتتمثل في البيئة الصفية والمعلم وكل ما يتعلق بالمدرسة من مناهج وطرق تدريس ووسائل تعليمية.

-طرق التدريس: إن سوء اختيار الطريقة المناسبة لتدريس أي موضوع دراسي يؤثر على التحصيل الدراسي، ويحول دون تحقيق الهدف التربوي، وهذا ما أكدته دراسة "المصوري"(1413هـ) التي توصلت إلى أن طريقة المعلم في التدريس وسلوكه في التعامل مع طلابه من أهم العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي. (الشايب، مرجع سابق، ص35).

-المعلم: تتمثل العوامل المتعلقة بالمعلم في خبرته المهنية واعداده وتكوينه العلمي وشخصيته، حيث أن إعداد المعلم وتأهيله يساعده على فهم مشكلات التلاميذ النفسية والسلوكية والتحكم فيها وتزيد من مكتسباته المعرفية، فقد أكدت دراسة "شلبي"(1987) إلى تفوق المعلم المؤهل تربويا على المعلم غير المؤهل تربويا في تنمية عمليات العلم والتحصيل لدى التلاميذ.

-الوسائل التعليمية: إن عدم توفر الوسائل التعليمية المساعدة أو سوء استخدامها من طرف المعلم يعيق حدوث عملية التعلم واكتساب المعرفة وبالتالي انخفاض التحصيل الدراسي، فقد أكدت دراسة توفيق(1987) التي أجريت على تلاميذ الصف التاسع، تفوق المجموعة التجريبية التي درست موضوع الجهاز الهضمي باستخدام(القصة العلمية، نموذج

قابل للفك والتركيب، برنامج مكون من شرائح ملونة) على المجموعة الضابطة في التحصيل الدراسي. (الشايب،2016-2017، ص36).

-**المنهج الدراسي:** يتأثر تحصيل التلاميذ بالمنهج الدراسي عند عدم ملاءمته لقدرات ورغبات وميول واتجاهات التلاميذ، وعند عدم ارتباط محتواه بالبيئة التي يعيش فيها التلاميذ، وعند عدم تنظيم محتواه تنظيما منطقيا، كما أن طول محتوى المنهاج مقارنة مع الوقت المحدد له قد يؤثر سلبا على تحصيل التلاميذ، كما أن التحصيل يتأثر بالمنهج إذا كانت عناصره(المحتوى، وطرق التدريس، والأهداف، والتقييم) غير متكاملة ومتناسقة مع بعضها البعض.

إن هذه العوامل ليست هي كل العوامل المؤثرة على التحصيل بل هي العوامل الأكثر تأثيرا والتي يجب التحكم فيها من أجل ضمان السير الحسن للعملية التعليمية التعُّلمية وتحسين مخرجات التعليم التي تظهر في مستوى التحصيل الدراسي للتلاميذ. (الشايب، مرجع سابق، ص36).

II-التلميذ والألعاب الالكترونية:

1-الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي :

من بين الانتقادات الأكثر شيوعا من استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية أنها تزيح الأنشطة الأخرى التي يعتقد أنها تكون أكثر فائدة مثل اللعب في الهواء الطلق، وأداء الواجبات المدرسية، والقراءة والترفيه, كما أكدت مجموعة من الدراسات بأن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية ما بين استخدام الطفل للألعاب الالكترونية وتدن مستوى التحصيل الدراسي، حيث يرى الأستاذ يعقوب البلوشي أن مثل هذه الألعاب تشكل خطورة كبيرة على الأطفال، في حالة عدم مراقبة الآباء والأمهات لهم، لان أكثر هذه الألعاب دموية لذلك فهي تشجع على نمو سلوك العنف في الشخصية لدى من يمارسها من الأطفال، وحت المراهقين نظرا لوجود الكثير من هذه الألعاب التي تتميز بالعنف ورغبة من يمارسها في محاولة تطبيق ما يشاهده في اللعبة على أرض الواقع، كذلك من بين سلبيات هذه الألعاب الالكترونية أنها تؤدي إلى ضعف

المستوي التحصيلي الأكاديمي عند الأطفال والمراهقين الذين يمارسونها بشكل مستمر، لأنهم يسهرون لساعات طويلة في الليل وبالتالي يستيقظون متأخرين عن الدوام المدرسي وحت إن ذهبوا إلى المدرسة يكونون غير قادرين على الإصغاء الجيد للمعلم فيحدث لهم اضطراب في القدرة على الفهم والتحصيل الأكاديمي الجيد ، بل يصل بهم الأمر إلى النوم في الصف.(الأسود، لوحيدي، 2019،ص53).

أما الأستاذ حازم الصاوي فيرى أنه يجب على الوالدين تحديد وقت معين يوميا أو أسبوعيا لأبنائهم لممارسة هذه الألعاب ويجب عليهم أيضا مراقبتهم والجلوس معهم، حت لا يشعر الطفل أنه بمفرده ويكون عرضة لأي شخص مجهول يشترك معه في اللعبة، ليسيطر على أفكاره لافتا أن مثل هذه الألعاب لها أضرار صحية تتمثل في حدوث إجهاد للإبصار والعين بسبب الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال والمراهقون في ممارسة هذه الألعاب وكل هذا يؤدي إلى الشعور بالصداع والإجهاد البدن بالإضافة إلى أن انبعاثات الأشعة الصادرة عن هذه الألعاب تصيب من يمارسها بضعف شديد في الإبصار على المدى البعيد، وذلك حسب العديد من الدراسات التي أجريت في هذا الشأن.

إن الألعاب الالكترونية وسيلة تربوية تنافس الوسائل الأخرى، فهي تؤثر على النمو الذهني والاجتماعي والحركي كما تؤثر أيضا على التحصيل الدراسي للتلميذ.(الأسود، لوحيدي، مرجع سابق، ص53).

2-الأثار الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونية :

1.العنف لدى مدمني الألعاب الإلكترونية: تحمل الألعاب الالكترونية الكثير من المضار على الطفل، وخاصة على صحته الجسدية والنفسية والعقلية السلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام، و ذلك لما تفرزه الكثير من الألعاب الإلكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة تعمل على إشاعة الثقافة السلبية المتمثلة بثقافة العنف التي تحملها هذه الألعاب، في أشكالها ومضامينها وما تضخه من نزاعات عدوانية عديدة تهدد الثقافة الإيجابية وتعمل على تقويض قيمتها و قدرتها و مؤثراتها في كيان الطفل وسلوكه، لتحل حملها ثقافة العنف ونزعتها الساعية

الى تكريس قيمها و وجودها في سلوك الطفل وثقافته، خاصة بعد أن أصبح العنف ظاهرة بارزة في مجمل الألعاب الإلكترونية عبر الكومبيوتر والانترنت.

وفي هذا الصدد يرى الدكتور "كليفورد هيل " المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا :" لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضا ... وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فان الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع نمو جيل يمارس اشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر.(تهامي محمد ، جعفورة مصعب ، 2019، ص90).

2.إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي:

التنمر في الوسط المدرسي هو شكل من أشكال العنف والإساءة والإيذاء الذي يكون موجه من الطفل (المتنمر) الى طفل آخر (الضحية)، وقد يكون هذا التنمر جسديا أو لفظيا أو اجتماعيا.

وتعد مشكلة التنمر في الوسط المدرسي من مشكلات السلوكية الخطيرة التي تهدد امن واستقرار المحيط المدرسي، والتي قد تنتج عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة فعلى الصعيد الغريب لقيت هذه المشكلة اهتماما كبريا من طرف الباحثين و علماء النفس من بينهم: بدويل(2005) وكرني حيث درسوا أسبابها ونسب انتشارها بين التلاميذ مختلف المراحل التعليمية، كما قاموا بتبيين خطورتها بكافة الوسائل عن طريق الإعلام ومواقع الانترنت، والقيام بحملات تحسيسية من قبل جمعيات خاصة بمحاربة التنمر في الوسط المدرسي.

وهناك عدة دراسات تبني أن هناك علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتنمر في الوسط المدرسي، وخرجت هذه الدراسات بنتيجة مفادها أن الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال له تأثري كبير على سلوكهم، فقد يقود الى التنمر، كما أن استغراق الوقت الطويل في الإنترنت يؤدي الى توقف الأطفال عن ممارسة الهوايات.(تهامي، جعفورة، مرجع سابق، ص 92/91).

3.العزلة الاجتماعية لدى مدمني الألعاب الإلكترونية والانطواء و الابتعاد عن الآخرين:

تمثل العزلة الاجتماعية مظهرا من مظاهر السلوك الإنساني له تأثريات خطيرة على شخصية الفرد و علاقته بالآخرين، إذ يشير الى عدم قدرته على الانخراط في العلاقات الإجتماعية أو على مواصلة الانخراط فيها، وعلى تقوقعه أو تمركزه حول ذاته، فقد تنفصل ذاته في هذه الحالة عن ذوات الآخرين مما يدل على عدم كفاية جاذبية شبكة العلاقات الإجتماعية المتكاملة، و قد يرجع ذلك الى التقدم السريع الذي شهدته الحياة في الآونة الأخيرة وهو ما ساهم الى حد كبير في انتشار القلق و الاكتئاب فضلا عن تبدد الكثير من القيم و تبدلها و اضطراب العلاقات الإنسانية و الشعور بعدم الأمن النفسي.(حفصي أسماء، ديلمي عبير، 2020-2021، ص 50).

و يمكن القول أن من أسباب العزلة الإجتماعية و الانطواء هو إدمان الألعاب الإلكترونية، بحيث أن الكثير من تلك الألعاب مصمم بطريقة اللعب المنفرد مما يتيح للطفل البعد عن اللعب الاجتماعي، بل إن العائلة تستسهل ذلك، وتفضل عزلة طفلها حبجة الابتعاد عن المشاكل بين الأطفال من المشاجرات غيرها وهذا ليس حال، و لكن هنا نخطط بقصد أو بدون قصد لإبعاد ابننا عن المواقف التربوية الإجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار و متعة التفاعل وحل المشكلات وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي وهو التعلم بالمحاولة والخطأ بالتجريب والاكتشاف من خلال المواقف التجريبية التربوية، فنفسد بذلك أكثر مما نصلح، بل أن هذا قد يكون سببا في ظهور سلوكيات سلبية لدى الأطفال المنعزلين اجتماعيا.

ويرى العلماء أن للعزلة الإجتماعية والانطواء مخاطر على الإنسان إذ أنها تؤثر على توافقهم الشخصي و الاجتماعي و المدرسي، حيث يرى الدكتور عبد الحميد رزق، استشاري الطب النفسي أن خطورة إصابة المراهقين بالعزلة تكمن في عدم قدرتهم على التعبير عن الحالة التي يصابون بها، مما يجعل الفرد المنعزل يشعر بحساسية مفرطة في التفاعل الاجتماعي لقلة خبرته في الحياة، فضلا عن انه يلجا كثيرا الى سلوكيات وتصرفات مضطربة، مثل الرغبة في الانتحار، أو الهرب من المدرسة، أو اللجوء الى العدوانية في التصرف، نظرا لأن الشخص في

سن المراهقة يكون مضطربا فكريا و نفسيا، و بالتالي يكون لديه الاستعداد لممارسة سلوكيات عدوانية تجاه نفسه والآخرين.(حفصي، ديلمي، مرجع سابق، ص 51).

4-الألعاب الإلكترونية و أثرها على التحصيل الدراسي ونقص الدافعية للتعلم:

قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، لاسيما العاب العنف تؤدي الى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنة مع الأطفال يمارسون العاب اقل عنفا، أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق ويذكر أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون انه عندما يتعلق الطفل الصغير(ما دون سن العاشرة) بهذه الألعاب، فان ذلك يؤثر سلبا في دراسته ونطاق تفكريه، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، يؤثر بشكل مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب الى المدرسة، وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم الدراسية.(تهامي، جعفورة، مرجع سابق، ص 93).

5.الأضرار الصحية لإدمان الألعاب الإلكترونية:

قد يؤدي تعود وإدمان الطفل والمراهق الى هذه الألعاب الى مخاطر وإصابات صحية، قد تنتهي بإعاقات مثل إصابات الأطراف والرقبة و الظهر عند الجلوس بطريقة خاطئة أمام هذه الألعاب لفترات طويلة، وعدم قيام الطفل أو المراهق بأي متارين رياضية بسيطة خلال أوقات الجلوس، لهذا فقد تكون من أهم أسباب السمنة عند الأطفال والمراهقين.(حفصي، ديلمي، 2020-2021، ص 51).

خلاصة الفصل

مما سبق نستنتج أن التحصيل الدراسي يقاس بتقدير نتائج التلميذ ومعرفة مستوياتهم، وذلك من خلال الاختبارات التحصيلية لمعرفة درجة الإتقان لأداء مختلف المهارات كذلك مقارنة التلاميذ بزملائهم ومدى وجود الفروق بينهم ، وتقويمهم بما يتناسب مع قدراتهم وميولا تهم، فهو يعتبر المعيار الوحيد الذي يحدد المستوى التعليمي، إلا انه في بعض الأحيان يتأثر ببعض المتغيرات كالتكنولوجيات الحديثة ومثال على ذلك استخدام الألعاب الالكترونية التي يكون لها تأثير سلبي على تحصيله الدراسي.

الفصل الرابع:

الاجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

تمهيد

1.منهج الدراسة

2. حدود الدراسة

3.عينة الدراسة

4-أدوات جمع البيانات

5- الأساليب الإحصائية المستخدمة.

تمهيد:

بعد التعرض إلى الجانب النظري الذي يعد بمثابة القاعدة الأساسية لبناء دراسة علمية قيمة، والمنبع الأساسي لمعرفة الحقائق الخاصة بمتغيرات الدراسة، سنتعرض إلى الجانب الميداني الذي يعد من أهم خطوات البحث العلمي، والذي يمكن الباحث من إستثمار معلوماته النظرية، وهذا من خلال تحويل نتائجها من كيفية إلى إحصاءات كمية وأرقام حسابية، فهو الذي يثبت أو ينفي صحة تلك الحقائق.

1.منهج الدراسة:

تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي وذلك لأنه الأنسب لهذه الدراسة، والذي يعتمد على الظاهرة كما توجد في الواقع ووصفها وصفا دقيقا والتعبير عنها كما وكيفا من خلال إعطاء وصف رقمي يوضح مقدار وجود الظاهرة وحجمها ودرجة ارتباطها بالظواهر الأخرى وتحليلها وتفسيرها، ويمكن تعريف المنهج الوصفي المنهج الذي يعني بالدراسات التي تهتم بجمع وتلخيص الحقائق المرتبطة بطبيعة جماعة من الناس أو وضعهم أو عدد من الأشياء أو لقطاعات من الظروف أو سلسلة من الأحداث أو منظومة فكرية أو أي نوع أخر من الظواهر أو القضايا أو الموضوعات التي يمكن أن يرغب الباحث في دراستها.

2.حدود الدراسة :

أ) الحدود الزمانية: أجريت هذه الدراسة خلال الفصل الجامعي الثاني 2022/2021 (من شهر فيفري 2022 إلى غاية شهر ماي 2022)

ب) الحدود المكانية: أجريت الدراسة في ابتدائية دهينة زقنيني بمدينة الاغواط.(انظر الملحق 2).

ج) الحدود الموضوعية: وتتمثل في:

***المتغير المستقل:** هو الذي يؤدى في وضعيته إلى إحداث تغيير وذلك عن طريق التأثير في قيم متغيرات أخرى ذات صلة بها (بشيري، 2019، صفحة 47).

ويتمثل المتغير المستقل في دراستنا هذه في **الألعاب الإلكترونية** .

***المتغير التابع:** والذي تتوقف قيمته على مفعول تأثير قيم متغيرات أخرى. (بشيري، 2019، صفحة 48)

د) الحدود البشرية: تمثلت في 29 تلميذ في المرحلة الابتدائية بابتدائية دهينة زقنيني بمدينة الاغواط.

3.عينة الدراسة: ويتمثل المتغير التابع في دراستنا هذه في التحصيل الدراسي لدى تلاميذ مرحلة الابتدائية تكون مجتمع الدراسة من التلاميذ في المرحلة الابتدائية بابتدائية دهينة زقنيني بمدينة الاغواط.

هي عبارة عن مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة معينة وإجراء الدراسة عليها، ومن ثم استخدام تلك النتائج وتعميمها على كامل المجتمع الأصلي (عبيدات و اخرون، 1999، صفحة 84)

وفي هذه الدراسة تم اختيار عينة الدراسة بطريقة عشوائية وهي مكونة من تلاميذ في المرحلة الابتدائية بابتدائية دهينة زقنيني مخلوفي بمدينة الاغواط، تمثل عددهم في 29 تلميذ.

ولقد تم تصميم استبيان وتوزيعه على أفراد العينة قصد الحصول على أعلى نسبة تمثيل ممكنة ويمكن توضيح ذلك في الجدول التالي:

جدول رقم (1): الاحصائيات المتعلقة بالاستبيان الالكتروني

البيان	التكرار	النسبة %
عدد الاستمارات الموزعة	29	%100
الإجابات المقبولة	29	%100
الإجابات الملغاة	00	%00

المصدر :من إعداد الطالبتين بناء على نتائج الاستبيان

الملاحظ من خلال الجدول (1): أن عدد الاجابات المعبر عنها (29) إجابة والتي استخلص منها (29) إجابة صالحة للدارسة وهي ما تمثل نسبة 100% من إجمالي الاجابات أما عدد الإجابات الملغاة كان (00) .

4.خصائص الوصفية لعينة الدراسة

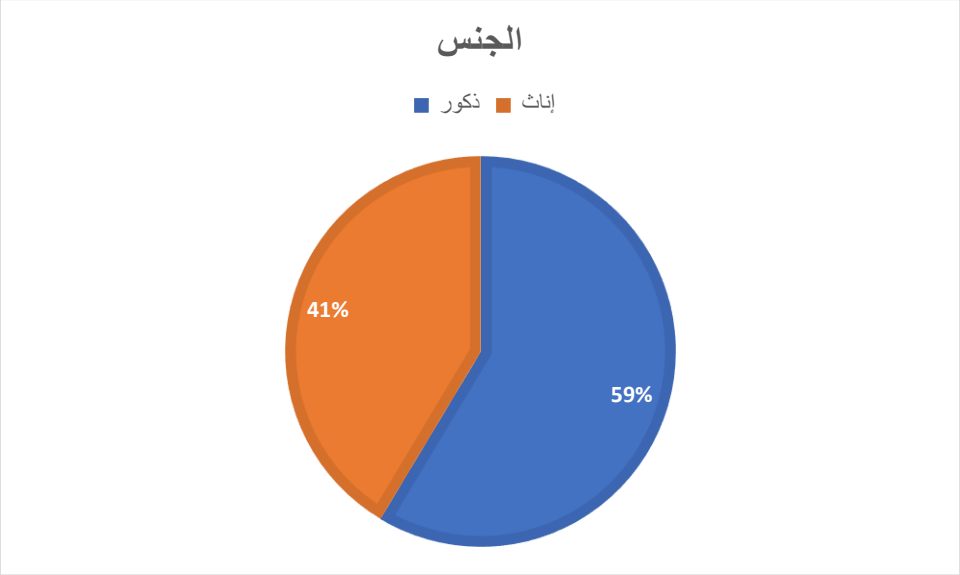
الجنس: يتوزع أفراد العينة الدراسة كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (2) توزيع أفراد العينة حسب الجنس

الجنس	التكرارات	النسبة %
ذكور	17	58.6
إناث	12	41.4
المجموع	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25

الشكل رقم (1) توزيع أفراد العينة حسب الجنس



المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على برنامج Excel 2016

يتبين من خلال الجدول رقم (2) أن عدد الذكور أكبر من الاناث، حيث كان عدد الذكور(17) أي بنسبة 59 % أما عدد الاناث كان (12) أي بنسبة 41 % وهذا ما يخدم هدف الدراسة لأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تكون غالبا من طرف الذكور أكثر من الاناث.

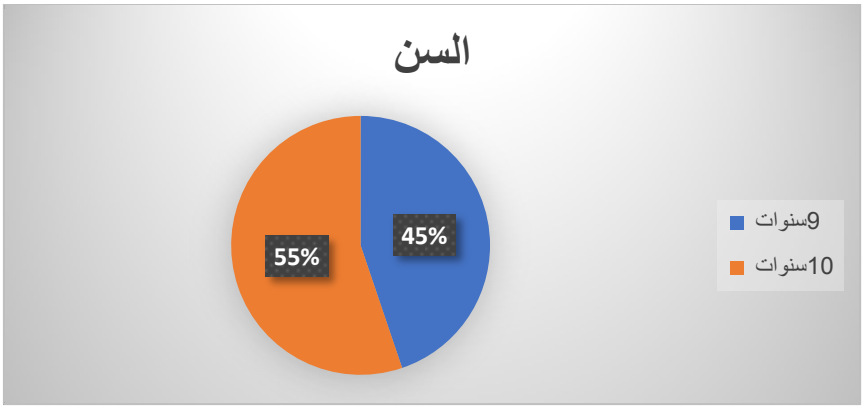
السن : يتوزع أفراد العينة الدراسة كما هو موضح في الجدول التالي :

الجدول رقم (03): توزيع أفراد العينة حسب السن

السن	التكرارات	النسبة %
9 سنوات	13	44.8
10 سنوات	16	55.2
11 سنة	00	00
12 سنة	00	00
المجموع	40	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25

الشكل رقم (2) توزيع أفراد العينة حسب السن



المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على برنامج Excel 2016

يتبين من خلال الجدول رقم (3) توزيع أفراد العينة حسب السن أغلب أفراد العينة هم من الفئة العمرية 10 سنوات حيث بلغ عددهم (16) تلميذ بنسبة 55 %، أما الفئة العمرية 9 سنوات كان عددهم (13) أي بنسبة 44.8 % .

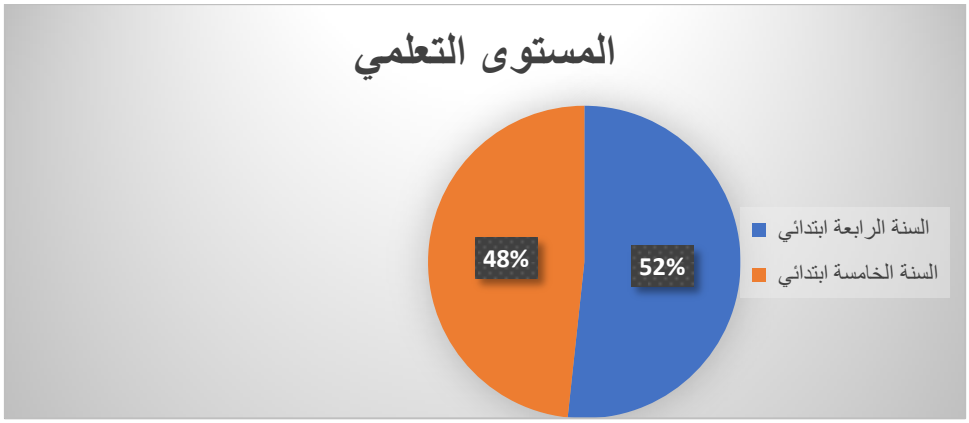
المستوى التعليمي: يتوزع أفراد العينة الدراسة كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (4) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي

المستوى العلمي	التكرارات	النسبة %
السنة الرابعة ابتدائي	15	51.7
السنة الخامسة ابتدائي	14	48.3
المجموع	40	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25

الشكل رقم (3) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي



المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد برنامج Excel2016

نلاحظ من خلال الجدول رقم (2) توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي أن أغلب أفراد العينة هم تلاميذ في السنة الرابعة ابتدائي، حيث بلغ عددهم (15) تلميذ وهو ما يعادل نسبة 51.7%، أما عدد تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي كان (14) تلميذ أي بنسبة 48.3 %.

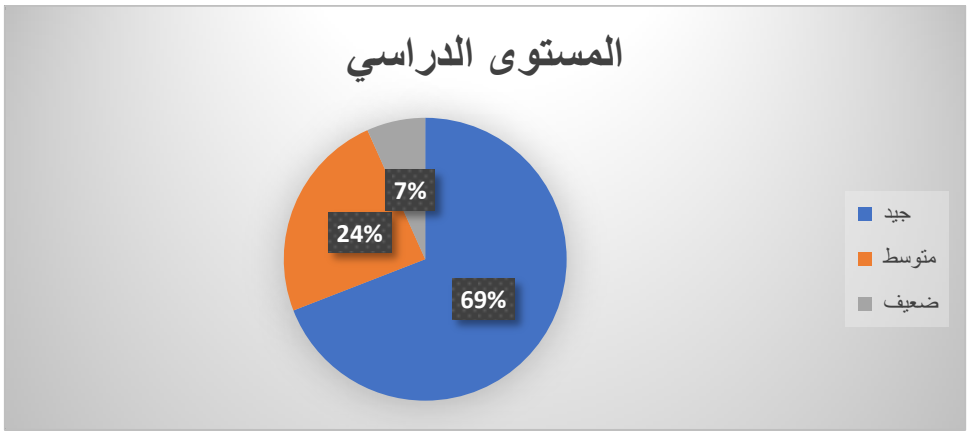
المستوى الدراسي: يتوزع أفراد العينة الدراسة كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (5): توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي

المستوى	التكرارات	النسبة%
جيد	20	69
متوسط	7	24
ضعيف	2	7
مجموع	40	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25

الشكل رقم (4) توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي



المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد برنامج Excel2016

يتبين من خلال الجدول رقم (5) أن توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي أغلب أفراد عينة الدراسة يملكون مستوى دراسي جيد حيث كان عددهم (20) تلميذ أي بنسبة 69 % هذا ما يعزز الثقة بإجابات العينة، أما 7 تلاميذ يملكون مستوى دراسي متوسط.

5.أدوات جمع البيانات:

إن أدوات جمع البيانات الميدانية مصنفة من الوسائل المرتبطة بالبحوث العلمية وهذا لأنها تسهم بقدر كبير في الاطلاع والتحليل المعمق للظواهر المدروسة إضافة إلى أن خصائص المجتمع المدروس تفرض على الباحث إختيار الأداة، هذه الوسائل لا يمكن للباحث الوصول إلى نتائج وحقائق، ومن بين هذه الأدوات الاستبيان وهو عبارة عن مجموعة من الأسئلة معدة بدقة تعرض على عينة من الأفراد للحصول على المعلومات حول موضوع معين (إبراهيم، 2000، ص 165).

أو هو مجموعة من الأسئلة والجمل الخبرية التي يطلب من المفحوصين الإجابة عنها بالطريقة التي يحددها الباحث حسب أغراض البحث.

تم بناء الاستبيان استنادا لدراسات سابقة

1.5.مراحل تصميم الاستبيان

حيث تمثل الدراسة أهم أداة لجمع المعلومات والبيانات لتحليل أداء عينة من التلاميذ في مرحلة الابتدائي.

-للحصول على استمارة أكثر دقة موثوقية ومنظمة في شكلها العلمي من حيث الوضوح البساطة، فقد مرت بمراحل:

أ- **مرحلة التصميم:** هي اول مرحلة في إعداد استمارة الاستبيان، حيث كانت الاستعانة بالدراسات السابقة العربية والأجنبية ومراجع أخرى، مقالات، أبحاث كما تم طرح مجموعة من التساؤلات مع مراعاة إشكالية وفرضيات البحث كما حاولنا استخدام:

- لغة سليمة.
- صياغة أسئلة بسيطة وغير قابلة للتأويل.
- ترتيب الاسئلة وتسلسلها وربطها بأهداف الدراسة.

ب- **مرحلة إعادة تصميم:** إحداث بعض التعديلات على الاستبيان (حذف، تغير) بعد تحكيم الاستبيان من طرف أساتذة في التخصص.

ج-مرحلة التصميم النهائي والتوزيع:

وهي اخر مرحلة في عملية تصميم الاستمارة. بعد الأخذ بعين الاعتبار التعديلات والملاحظات الموجهة في المرحلة السابقة من ثم عرض التصميم النهائي وتوزيعه حيث على أفراد عينة الدراسة مباشرة .

2.5 هيكل الاستبيان:

تتضمن استمارة الاستبيان 23 سؤال موزعة كما يلي:

- الجزء الأول: عدد بنوده (04) فقرات تتناول المعلومات الديمغرافية (الجنس، السن، المستوى التعليمي، المستوى الدراسي).
- الجزء الثاني: يضم (19) بندا تتناول متغيرات الدراسة الأساسية وهي الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي.

6-الأساليب الإحصائية المستخدمة:

تم الاعتماد في هذه الدراسة على النظام الاحصائي المعروف رزمة الاحصاء للعلوم الاجتماعية (spss) وهو الأكثر الأنظمة الاحصائية استخداما لإجراء التحليلات والمعالجات المختلفة في شتى أنواع البحوث أما الأساليب الاحصائية الموظفة من خلال هذا البرنامج فقد تمثل أساسا فيما يلي:

1-المتوسط الحسابي، النسب المئوية، الانحراف المعياري، التكرارات.

2-معامل الارتباط لبرسون (Sperman)

3-اختبار "T" لدراسة الفروق بين المتغرين (T.test)

4- تحليل التباين أحادي الاتجاه Anova

الفصل الخامس:

عرض ومناقشة نتائج الدراسة

تمهيد

1. عرض ومناقشة نتائج الفرضيات.

1.1. عرض ومناقشة نتائج الفرضية العامة.

2.1. عرض ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى.

3.1. عرض ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية.

2. الاستنتاج العام.

تمهيد:

في هذا الفصل الأخير من الدراسة الحالية، سنتطرق إلى عرض النتائج التي توصلنا اليها عن طريق المعالجة الاحصائية لها، ومن ثم سنقوم بمعالجة النتائج وفق الإطار المنهجي المتبع، حيث سيتم تبويب وتنظيم النتائج في إطار جداول مع التحليل والمناقشة في بداية الفرضية العامة وانتهاء بآخر فرضية جزئية أدرجت ضمن البحث الحالي وهذا من خلال الربط بين الجانب النظري والتطبيقي للبحث.

1. تحليل ومناقشة نتائج فرضيات الدراسة:

1.1تحليل ومناقشة نتائج الفرضية العامة:

تنص على:" درجة تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية هي درجة متوسطة." ولتأكد من صحة النتائج نقوم بحساب التكرارات والنسب المئوية والجداول التالية توضح ذلك".

الجدول رقم (6) : يوضح استخدام الألعاب الالكترونية

العبارة	دائما		أحيانا		نادرا		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
هل تستخدم (ين) الألعاب الإلكترونية	15	51.7	10	34.5	4	13.8	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن إجابة التلاميذ كانت بنسبة دائما (51.7 %) ، ثم يليها التلاميذ الذين أجابوا بأحياننا (34.5%) ثم التلاميذ الذين أجابوا بنادرا نسبة 13.8%.

الجدول رقم (7) : يوضح الوسيلة التكنولوجية المستخدمة في الالعاب الالكترونية

العبارة	عن طريق الكمبيوتر		عن طريق اللوحات الالكترونية		عن طريق الهواتف الذكية		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
ماهي الوسيلة التكنولوجية التي تستخدم (مين) من خلالها الألعاب الإلكترونية	6	20.7	13	44.8	10	34.5	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن التلاميذ يفضلون استخدام اللوحات الالكترونية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث كانت نسبتها 44.8% ثم تليها نسبة استخدام الألعاب الالكترونية عن طريق الهواتف الذكية بنسبة 34.5% تم تليها نسبة استخدام الألعاب الالكترونية عن طريق الكمبيوتر بنسبة 20.7.

الجدول رقم (8) : يوضح المدة في اللعب بالألعاب الالكترونية

العبارة	أقل من ساعة		من ساعة إلى ثلاث ساعات		أكثر من ثلاث ساعات		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
ماهي المدة التي تقضيها في للعب بالألعاب الالكترونية	2	6.9	10	34.5	17	58.6	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ يقضون أكثر من ساعات في للعب بالألعاب الالكترونية حيث كانت نسبة(58.6%)، ثم تليها نسبة استخدام الألعاب الالكترونية من طرف التلاميذ لمدة من ساعة إلى ثلاث ساعات بنسبة 34.5% تم تليها نسبة استخدام الألعاب الالكترونية لمدة أقل من ساعة بنسبة(6.9%)

الجدول رقم (9): يوضح استخدام الألعاب الالكترونية

العبارة	عبر جهاز خاص بك		عبر جهاز أحد الوالدين		عبر جهاز مقهى الانترنت		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
هل تقوم (ين) باستخدام الألعاب الإلكترونية	15	51.7	10	34.5	4	13.8	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ يستعملون أجهزتهم الخاصة في للعب بالألعاب الالكترونية حيث كانت نسبة(51.7%)، ثم تليها نسبة استخدام الألعاب الالكترونية من طرف التلاميذ عبر جهاز أحد الوالدين بنسبة 34.5% تم تليها نسبة استخدام الألعاب الالكترونية عبر جهاز مقهى الانترنت بنسبة(13.4%) .

الجدول رقم (10): يوضح مشاركة اللعب مع الاخرين

العبارة	الإخوة		الأصدقاء		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
هل تسمح (ين) لأفراد آخرين مشاركتك في للعب	15	51.7	10	34.5	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ يشاركون اخواتهم في للعب بالألعاب الالكترونية حيث كانت نسبة(51.7%)، ثم تليها نسبة استخدام الألعاب الالكترونية من طرف التلاميذ مع أصدقائهم بنسبة 34.5%) .

الجدول رقم (11) : يوضح مكان لعب الالعاب الالكترونية

العبارة	في المنزل		في بيت صديق		في المدرسة		في الشارع		في مقاهي الانترنت		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
أين تلعب هذه الألعاب	27	93.1	2	6.9	00	00	00	00	00	00	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ يلعبون الألعاب الالكترونية في منزلهم، حيث كانت نسبة(93.1%)، ثم تليها نسبة لعب تلاميذ الألعاب الالكترونية في بيت أصدقائهم بنسبة (6.9%).

الجدول رقم (12): يوضح وقت ممارسة الألعاب الالكترونية

العبارة	كل يوم		مرتين في الأسبوع		مرة في الأسبوع		مرة في الشهر		في العطل والمناسبات		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
متى تمارس (ين) الالعاب الإلكترونية	27	93.1	2	6.9	00	00	00	00	00	00	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ يلعبون الألعاب الالكترونية في كل يوم، حيث كانت نسبة(93.1%)، ثم تليها نسبة لعب تلاميذ الألعاب الالكترونية في مرتين في الأسبوع بنسبة(6.9%).

الجدول رقم (13) : يوضح عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية

العبارة	ساعة واحدة		ساعتين		ثلاث ساعات		أربع ساعات		أكثر من خمس ساعات		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
ساعة تقضيها (نها) في للعب	4	13.8	11	37.9	10	34.5	00	00	4	13.8	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ يقضون أكثر من ساعتين في الألعاب الالكترونية، حيث كانت نسبة(37.9%)، ثم تليها نسبة لعب تلاميذ الألعاب الالكترونية لأكثر من ثلاث ساعات بنسبة (34.5%) تم تليها نسبة لعب ساعة وأكثر من خمس ساعات بنسبة (13.8%).

الجدول رقم (14) : يوضح كيفية الحصول على الألعاب الالكترونية

العبارة	الشراء		الاستعارة		التحميل من الأنترنت		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
كيف تتحصل (ين) على هذه الألعاب	10	31	10	34.5	10	34.5	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن التلاميذ يتحصلون عن الألعاب الالكترونية عن طريق والاستعارة والتحميل من الانترنت وكانت نسبة كل منها(34.5%)، ثم تليها نسبة حصول التلاميذ عن الألعاب الالكترونية عن طريق الشراء بنسبة 31% .

الجدول رقم (15): يوضح الاعجاب بالألعاب الالكترونية

العبارة	بطل القصة		الأحداث الموجودة في القصة		الألوان ونوعية الصورة		الرسوم	الموسيقى	متعة الفوز		المجموع	
	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%			التكرار	%	التكرار	النسبة %
ما لذي يعجبك في الألعاب الإلكترونية	2	6.9	8	27.6	17	58.6			2	6.9	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن التلاميذ تعجبهم الألعاب الالكترونية من حيث الألوان ونوعية الصور وكانت نسبة) 58.6%)، ثم تليها نسبة تفضيل الاحداث الموجودة في قصة اللعبة بنسبة) 27.6%) تم تليها التلاميذ الذين يفضلون بطل القصة ومتعة الفوز حيث كانت نسبة كل منهم (6.9%)

الجدول رقم (16) : يوضح الهدف من ممارسة الألعاب الإلكترونية

العبارة	حب المغامرة والمتعة		الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ		حب الخيال والإثارة		حب الفضول	تطوير موهبة		تنمية الذكاء		المجموع	
	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%		التكرار	%	التكرار	%	التكرار	النسبة %
لماذا تمارس هذه الألعاب	5	17.2	12	41.4	4	13.8		2	6.9	6	20.7	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ يمارسون الألعاب الالكترونية أجل الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ وكانت نسبة) 41.4%)، ثم تليها نسبة تمارس الألعاب الالكترونية من أجل تنمية الذكاء بنسبة) 20.7%)تم تليها التلاميذ الذين يفضلون حب المغامرة حيث بنسبة (17.2%) ثم يليها التلاميذ الذين يفضلون تطوير موهبة وحب الخيال ولإثارة كانت النسب على التوالي (6.9%) و(13.8%).

الجدول رقم (17) :يوضح سبب ممارسة الألعاب الالكترونية

العبارة	التحكم في تقنيات الانترنت		الإثراء اللغوي		اكتساب لغات أجنبية		تدعيم تحصيلي الدراسي	اكتساب معلومات جديدة		لم اكسب شيء		المجموع	
	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%		التكرار	%	التكرار	%	التكرار	النسبة %
لماذا تمارس هذه الألعاب	16	55.2	4	13.8	4	13.8		1	3.4	4	13.8	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ يمارسون الألعاب الالكترونية أجل التحكم في تقنيات الأنترنت وكانت نسبة) 55.2%)، ثم تليها نسبة التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الالكترونية من أجل الاثراء اللغوي ، اكتساب لغة أجنبية ، وكانت نسبهم على التوالي بنسبة (13.8%) و(13.8%) تم تليها التلاميذ الذين يفضلون اكتساب معلومات جديدة بنسبة (3.4%).

الجدول رقم (18) : يوضح تقديم الواجبات عن الالعاب الالكترونية

العبارة	تنجز واجباتك المدرسية ثم تتجه إلى للعب بالألعاب الالكترونية		تستخدم الألعاب الالكترونية ثم تنجز واجباتك المدرسية		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
هل	17	58.6	12	41.4	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ يفضلون انجاز واجباتهم المدرسية ثم التوجه نحو لعب بالألعاب الالكترونية حيث كانت نسبة(58.6%)، ثم تليها نسبة الذين يفضلون العكس بنسبة (41.4%).

الجدول رقم (19) :يوضح الاستجابة للوالدين عند اللعب بالألعاب الالكترونية

العبارة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
هل تستجيب لوالديك أو أحدهما عندما يطلب منك ترك الجهاز والقيام بالواجبات المدرسية	17	58.6	12	41.4	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ يستجيبون لي أوليائهم ويقومون بواجباتهم المدرسية حيث كانت نسبة(65.5%)، ثم تليها نسبة الذين لا يستجيبون لأوليائهم ولا يقومون بواجباتهم المدرسية كانت بنسبة (41.4%).

الجدول رقم (20) : يوضح التحكم في وقت اللعب

العبارة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
هل تتحكم في وقت اللعب	17	58.6	12	41.4	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ يستجيبون لي أوليائهم ويقومون بواجباتهم المدرسية حيث كانت نسبة(65.5%)، ثم تليها نسبة الذين لا يستجيبون لأوليائهم ولا يقومون بواجباتهم المدرسية كانت بنسبة (41.4%).

الجدول رقم (21) : يوضح اثر الادمان على الالعاب الالكترونية

العبارة	إهمالك لواجباتك المدرسية		السهر لوقت متأخرة من الليل		عدم التركيز في الدراسة		الادمان على اللعب		عدم القدرة على النهوض باكرا		المجموع	
	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%			التكرار	النسبة %
هل قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي إلى	10	34.5	13	44.8	2	6.9	4	13.9			29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ تسبب لهم قضاء وقت طويل في للعب في إهمال واجباتهم المدرسية وكانت نسبة (34.5%)، ثم تليها نسبة التلاميذ الذين يسهرون لوقت متأخر من لليلي في لعب الألعاب الالكترونية ، اكتساب لغة أجنبية ، وكانت نسبتهم (44.8%) تم تليها التلاميذ الذين تسبب لهم اللعب بالألعاب الالكترونية بعدم التركيز في دراستهما ، كانت نسبتهم (13.9%) .

الجدول رقم (22) : يوضح اثر الالعاب الالكترونية استدعاء احد الأولياء

العبارة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
هل حدث وأن استدعى الاستاذ أحد والديك بسبب اهمالك لدروسك واجباتك	20	69	9	31	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ لم يتم استدعاء أوليائهم بسبب الإهمال الدراسي وكانت نسبتهم) 69%)، ثم تليها نسبة الذين تم استدعاء أوليائهم بسبب الإهمال الدراسي وكانت بنسبة (31%).

الجدول رقم (23) : يوضح اثر الالعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

العبارة	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
هل ترى أن استخدام الأتعاب الإلكترونية اثر على النتائج الدراسية للتلميذ	17	58.6	12	41.4	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ لم يرون أن استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على النتائج الدراسية وكانت نسبتهم) 58.6%)، ثم تليها نسبة الذين لا يرون أن استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على النتائج الدراسية وكانت بنسبة (41.4%).

الجدول رقم (24) : يوضح أثار الالعاب واسبابها

العبارة	الإفراط في استخدام الألعاب		مشاكل وظروف عائلية		عدم استعياب وفهم الدروس		غياب الرقابة الأبوية		المجموع	
	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %
هل ترى أن هذا التأثير كان سببه	21	72.4	4	13.8	2	6.9	2	6.9	29	100

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب التلاميذ يرون أن تأثير استخدام الألعاب الالكترونية كان سببه الإفراط في استخدام الألعاب وكانت نسبتهم) 72.4%)، ثم تليها نسبة الذين يرون أن تأثير استخدام الألعاب الالكترونية كان سببه وكانت بنسبة(13.8%) وكانت نسبة سبب استيعاب وفهم الدروس وغياب الرقابة الأبوية على التوالي (6.9%).

ولتأكد أكثر من صحة الفرضية تم حساب الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء أفراد عينة الدراسة على كل فقرة والجدول الآتي يبين نتائج تلك الاستبانة وهي كالتالي:

المعادلة= 3+1=3/4=1.33

الدرجة الضعيفة= 0+1.33=1.33 [0-1.33[درجة منخفضة.

درجة متوسطة= 1.33+1.33=2.66 [1.33-2.66[درجة متوسطة.

درجة مرتفعة= 2.66+1.33= 3.99 أكبر من 3.99 درجة مرتفعة.

الجدول رقم (25) يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية درجة تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية بمدرسة دهينة زقنيني مخلوفي بمدينة الاغواط.

الرقم	البند	المتوسط	الانحراف	التقدير
1	هل تستخدم (ين) الألعاب الالكترونية ؟	2.1	0.90	متوسط
2	ما هي الوسيلة التكنولوجية التي تستخدم (مين) من خلالها	2.6	0.40	متوسط
3	ما هي المدة التي تقضيها في اللعب بالألعاب الالكترونية ؟	2.0	1.00	متوسط
4	هل تقوم(ين) باستخدام الألعاب الالكترونية ؟	2.7	0.30	متوسط
5	هل تسمح (ين)لأفراد آخرين مشاركتك في اللعب؟	2.5	0.50	متوسط

6	أين تلعب(ين) بهذه الألعاب؟	2.6	0.40	متوسط
7	متى تمارس(ين) الألعاب الإلكترونية؟	2.9	0.10	متوسط
8	ساعة تقضيها (نها) في اللعب؟	2.7	0.30	متوسط
9	كيف تتحصل (ين) على هذه الألعاب؟	2.6	0.40	متوسط
10	ما الذي يعجبك في الألعاب الإلكترونية؟	2.8	0.20	متوسط
11	لماذا تمارس هذه الألعاب؟	2.4	0.60	ضعيف
12	ماذا تعلمت من الألعاب الالكترونية ؟	2.8	0.20	متوسط
13	هل تنجز واجباتك المدرسية ثم تتجه إلى اللعب بالألعاب؟	1.5	1.5	ضعيف
14	هل تستجيب لوالديك أو أحدهما عندما يطلب منك ترك	2.8	0.10	متوسط
15	هل تتحكم في وقت اللعب ؟	2.4	0.60	متوسط
16	هل قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي إلى إهمالك لواجباتك	2.9	0.01	متوسط
17	هل حدث و أن استدعى الأستاذ أحد والديك بسبب إهمالك	2.9	0.01	متوسط
18	هل ترى أن استخدام الألعاب الالكترونية اثر على النتائج	2.8	0.20	متوسط
19	هل ترى أن هذا التأثير كان سببه ؟	2.8	0.20	متوسط
الفقرات مجتمعة		2.8	0.20	متوسط

يتبين من الجدول رقم (25) إن معظم الفقرات كان مدى توفرها ضعيفا ولم يوجد أي فقرة كان مدى توفرها مرتفعاً، وبلغ أداء أفراد عينة الدراسة على الفقرات مجتمعة(2.8) وهو تقدير متوسط درجة تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية، من تفسير ذلك:

-أن التلاميذ يفضلون استخدام اللوحات الالكترونية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية ثم تليها نسبة استخدام الألعاب الالكترونية عن طريق الهواتف الذكية تم تليها نسبة استخدام الألعاب الالكترونية عن طريق الكمبيوتر.

-أغلب التلاميذ يقضون أكثر من ساعات في للعب بالألعاب الالكترونية.

-أغلب التلاميذ يستعملون أجهزتهم الخاصة في للعب بالألعاب الالكترونية.

-أغلب التلاميذ يشاركون اخواتهم في للعب بالألعاب الالكترونية

-أغلب التلاميذ يلعبون الألعاب الالكترونية في منزلهم

-أن أغلب التلاميذ يلعبون الألعاب الالكترونية في كل يوم.

-أغلب التلاميذ يقضون أكثر من ساعتين في الألعاب الالكترونية

-أن التلاميذ يتحصلون عن الألعاب الالكترونية عن طريق والاستعارة والتحميل من الانترنت وكانت نسبة كل منها.

-أن التلاميذ تعجبهم الألعاب الالكترونية من حيث الألوان ونوعية الصور

- أن أغلب التلاميذ يمارسون الألعاب الالكترونية أجل الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ.

-أن أغلب التلاميذ يمارسون الألعاب الالكترونية أجل التحكم في تقنيات الأنترنت.

-كما أن أغلب التلاميذ يفضلون انجاز واجباتهم المدرسية ثم التوجه نحو لعب بالألعاب الالكترونية.

- أن أغلب التلاميذ يستجيبون لي أوليائهم ويقومون بواجباتهم المدرسية.

- أن أغلب التلاميذ تسبب لهم قضاء وقت طويل في للعب في إهمال واجباتهم المدرسية.

- أن أغلب التلاميذ لم يتم استدعاء أوليائهم بسبب الإهمال الدراسي.

- أن أغلب التلاميذ لم يرون أن استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على النتائج الدراسية.

- أن أغلب التلاميذ يرون أن تأثير استخدام الألعاب الالكترونية كان سببه الإفراط في استخدام الألعاب. وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة مهرية خليدة، واخرون(2020) بعنوان:

"تأثيرات الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم، دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست". و دراسة بوشييان صليحة، الاشراف فطيمة (2019) بعنوان: "انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي" . و لا تتعارض نتائج هذه الدراسة مع أي دراسة.

2.1. تحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى:

تنص الفرضية الجزئية الأولى على:" توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الجنسين في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح الاناث.ولفحص هذه الفرضية تم استخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين، الجدول رقم (26) نتائج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار (ت) لدرجات أفراد العينة على مقياس

الجدول رقم (26): يوضح نتائج اختبار الفرضية الأولى

المتغير المقاس	العينة	التكرار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الجنس	الذكور	17	1.74	0.235	4.581	27	0.000 دال إحصائيا
	الإناث	12	1.66	0.541			

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على مخرجات برنامج spss25.

يشير الجدول رقم (26) إلى وجود فروق دالة بين الجنسين في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح الاناث عند مستوى الدلالة (α =0.05) في متوسط استجابات أفراد العينة تعزى لمتغير الجنس وذلك لان مستوى الدلالة أقل من (0.05)، وبالتالي قد تحققت الفرضية البديلة هذه الفرضية القائلة توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الجنسين في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح الاناث من أفراد العينة وذلك بسبب أن التركيبة الجنسية لذكور لديهم اهتمام كبير بالألعاب الالكترونية. وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة مريم قويدر (2011-2012) بعنوان: "أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل". التي توصلت الى وجود فروق بين الذكور والاناث في استعمال الالعاب الإلكترونية.

3.1. تحليل ومناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية:

تنص الفرضية الجزئية الثانية على: توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المستويات التعليمية في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح السنة الخامسة ابتدائي. ولتأكد من نتائج هذه الفرضية نجري اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA

جدول رقم (27): يوضح نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي الاتجاه للكشف عن الفروق في التحصيل الدراسي

المتغير المقاس	مصادر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"	مستوى دلالة
المهنة	بين المجموعات	0.126	2	0.126	0.847	0.366
	داخل المجموعات	4.033	27	0.149		غير دال
	المجموع	4.159	28			

المصدر : من إعداد الطالبتين بالاعتماد على برنامج spss

بينت نتائج الجدول رقم (27) عدم توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المستويات التعليمية في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح السنة الخامسة ابتدائي وبلغت قيمة (ف) الكلية 0.847 عند مستوى الدلالة 0.366 وهي غير دالة لأنها أكبر من (0.05) وبالتالي تحققت الفرضية الصفرية أي لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المستويات التعليمية في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح السنة الخامسة ابتدائي.

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة– دراسة حاسي مليكة، شرارة حياة (2017) بعنوان : "تأثيـــر الألعاب الإلكترونية على سلوكيـــات الطفـــل الجـــزائري "دراسة ميدانية وصفية على عينة من أطفال ولاية مستغانم".

2. الاستنتاج العام:

تعتبر الدراسة الحالية هذه مختلفة من حيث الزمان والمكان عند تلك الدراسات السابقة، ومنه سوف نتطرق إلى مقارنة ما توصلت إليه هذه الدراسة مع الدراسات السابقة من خلال النتائج وهي كما يلي:

ويمكن تلخيص النتائج المتوصل اليها فيما يلي:

1. درجة تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية هي درجة متوسطة.
2. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين الجنسين في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح الاناث.
3. لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين المستويات التعليمية في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لصالح السنة الخامسة ابتدائي.

خاتمة

خاتمة:

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الاغواط، حيث يمكن القول أن الألعاب الالكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب حيث أصبحت تتيح للطفل فرص للتعلم والاكتشاف والمغامرة، لها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، كما تمكنت هذه الألعاب أيضا من السيطرة على عقول الأطفال وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها، لأن اللعب عند الأطفال كان مقتصرا فقط على الألعاب التقليدية التي تمارس في الشارع أو المنزل أو المدرسة مع الأصدقاء، لكن اليوم وفي ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية التي يشهدها العالم أتاح للطفل وسائط تكنولوجية متعددة تمكنه من خلالها الاستخدام والانجذاب نحو ألعاب جديدة تسمى بالألعاب الالكترونية وتخليه عن الألعاب التقليدية لكن من جانب آخر لها تأثيرات جانبية خاصة على التحصيل الدراسي للطفل الدراسي المتمدرس بسبب الإفراط في استخدامها، حيث حاولنا الالمام بالموضوع من عدة جوانب باعتبار الألعاب الالكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلاميذ، فقد أصبحت الألعاب الالكترونية الوسيلة المفضلة لدى التلميذ لملء أوقات فراغه باعتبارها مصدر للتسلية والترفيه ، لكن الاستخدام المفرط لها والإدمان عليها يؤدي إلى أثار سلبية خاصة في ظل غياب الرقابة الأبوية وانعدام الوعي بالأضرار الناجمة عن الإفراط في استخدامها.

قائمة المصادر والمراجع

المراجع باللغة العربية:

1. ابراهيم مصطفى واخرون، المعجم الوسيط، الجزء الأول، المكتبة الاسلامية، اسطنبول، تركيا.
2. الاسود منال، لوحيدي فوزي ، تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2، العدد 2، الجزائر، ديسمبر2019.
3. برو محمد، اثر التوجيه المدرسي على التحصيل الدراسي في المرحلة الثانوية، دط، دار الأمل، الجزائر،2001.
4. بوشيبان صليحة، الاشراف فطيمة، انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 1، جوان 2019.
5. تهامي محمد، جعفورة مصعب، مجلة التمكين الاجتماعي، الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، العدد1، جامعة عمار ثليجي الأغواط، الجزائر،2019.
6. جلاب مصباح، بعايري حسان، أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية والاجتماعية(مقاربة نظرية)، مجلة الراصد لدراسات العلوم الاجتماعية، المجلد1، العدد 1، الجزائر، جانفي2021.
7. حفصي أسماء، ديلمي عبير، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ دراسة على عينة من الأولياء بمدينة المسيلة، مذكرة ماستر في الاعلام والاتصال تخصص سمعي بصري، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة محمد بوضياف، المسيلة، 2020-2021.
8. حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن،2002.
9. سالم عبد الله الفاخري، التحصيل الدراسي، دط ، مركز الكتاب الأكاديمي، د ب، .2018.
10. سوفي نعيمة، الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل الصف ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية لدى مرحلة الطور المتوسط، مذكرة

ماجستير في علم النفس المدرسي تخصص صعوبات التعلم، قسم علم النفس والعلوم التربوية والارطوفونيا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري، قسنطينة،2010-2011.

11. الشايب خالد، علاقة الصلابة النفسية بالتحصيل الدراسي لطالب التربية البدنية والرياضية، دراسة ميدانية بمعهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية بجامعة ورقلة، مذكرة ماستر في التربية الحركية تخصص التربية الحركية لدى الطفل والمراهق، معهد علوم وتقنيات النشاطات البدينة والرياضية، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة،2016-2017.
12. صاحبي عبد الرؤوف، التأتأة وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية، دراسة ميدانية ببعض ابتدائيات أم البواقي، مذكرة ماستر في الأرطوفونيا، تخصص أمراض اللغة والتواصل، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة العربي بن مهيدي ، أم البواقي، 2018-2019.
13. علي عبد الحميد أحمد، التحصيل الدراسي وعلاقته بالقيم الإسلامية والتربوية، ط1، مكتبة حسن العصرية، لبنان،2010.
14. قويدر مريم، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة ماجستير في علوم الاعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر-3-، 2011-2012.
15. لخذاري سارة، تحفيز الأستاذ ودوره في التحصيل الدراسي لتلميذ المرحلة الابتدائية دراسة ميدانية على عينة من أساتذة المرحلة الابتدائية بأورلال، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في تخصص علم الاجتماع التربية، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2020/2019.
16. ماجد محمد الزيودي، دراسة الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، دراسة

ماجيستير ، قسم أصول التربية ، جامعة طيبة ، المملكة العربية السعودية، 2013-2014.

17. محمد الطيطي وآخرون، مدخل إلى التربية ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان،2013.

18. محمد محمود العطار، الطفل واللعب، رؤية نفسية تربوية، مجلة الطفولة العربية، العدد الواحد والثمانون، المملكة العربية السعودية، 2019.

19. مشري أميرة ، أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة، قسم العلوم الانسانية، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، 2016-2017.

20. مهرية خليدة، تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست، المجلة العربية للتربية النوعية، المجلد الرابع، العدد 13، 2020.

21. الهمالي، علي أحمد، اللعب وأثره على عملية التعلم لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، كلية التربية، جامعة طرابلس، مجلة كليات التربية، العدد6. 2016.

22. الواعر دلال، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أولياء بمدينة عين ميلة-أم البواقي-، مذكرة ماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص صحافة واعلام الكتروني، جامعة العربي بن مهيدي ، أم البواقي، 2016-2017.

23. يونسي تونسية، تقدير الذات وعلاقاتها بالتحصيل الدراسي لدى المراهقين المبصرين والمراهقين المكفوفين، مذكرة ماجستير، قسم علم النفس، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، الجزائر،2011-2012.

مواقع الانترنت

1. https://helios2.mi.parisdescartes.fr/~mea/cours/M2/M2.1.pdf
2. https://mseg.journals.ekb.eg/article_155275_a7c6ef3fd1196a22d164daae2335ab50.pdf
3. https://sepia2.unil.ch/eet/wp-content/uploads/Podcast-guide-de-production.pdf
4. https://sites.google.com/site/childtoys2/anoaa.31/03/2022.09:00)
5. https://www.almrsal.com/post/943669.30/03/2022.12:00(

الملاحق

الملحق رقم 01 الاستبيان

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عمار ثليجي الاغواط

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا

تخصص علم نفس التربوي

الموضوع:

تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية

"دراسة ميدانية بمدينة الأغواط"

إعداد الطالبتين:

حمامة منال

تومارت خديجة

إشراف الأستاذ:

د. ملياني عبد الكريم

ملاحظة

الرجاء وضع علامة (×) أمام الإجابة الصحيحة ، كما نرجو منكم الإجابة بكل صدق وموضوعية وأحيطكم علما أن المعلومات المدلى بها لا تستعمل إلا لأغراض علمية.

الموسم الجامعي: 2021-2022

المحور الأول: البيانات الشخصية

الجنس: ذكر ☐ انثى ☐

السن: 9سنوات ☐ 10سنوات ☐ 11 سنة ☐ 12 سنة ☐

المستوى التعليمي: السنة الرابعة ابتدائي ☐ السنة الخامسة ابتدائي ☐

المستوى الدراسي: جيد ☐ متوسط ☐ ضعيف ☐

المحور الثاني: ممارسة الألعاب الإلكترونية

1- هل تستخدم (ين) الألعاب الالكترونية ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2-ما هي الوسيلة التكنولوجية التي تستخدم (مين) من خلالها الألعاب الالكترونية ؟

عن طريق الكمبيوتر ☐ عن طريق اللوحات الالكترونية ☐ عن طريق الهواتف الذكية ☐

3-ما هي المدة التي تقضيها في اللعب بالألعاب الالكترونية ؟

أقل من ساعة ☐ من ساعة إلى ثلاث ساعات ☐ أكثر من ثلاث ساعات ☐

4-هل تقوم(ين) باستخدام الألعاب الالكترونية ؟

عبر جهاز خاص بك ☐ عبر جهاز أحد الوالدين ☐

أخرى تذكر.....

5-هل تسمح (ين)لأفراد آخرين مشاركتك في اللعب ؟

الاخوة ☐ الأصدقاء ☐

أخرى تذكر.....

6-أين تلعب(ين) بهذه الألعاب؟ (يمكن اختيار أكثر من إجابة)

في المنزل ☐ في بيت صديق ☐ في المدرسة ☐ في الشارع ☐ في مقاهي الأنترنيت ☐

أخرى أذكرها.....

7-متى تمارس(ين) الألعاب الإلكترونية؟

كل يوم ☐ مرتين في الأسبوع ☐ مرة في أسبوع ☐ مرة في الشهر ☐ في العطل والمناسبات ☐

أخرى أذكرها..... .....

8- ساعة تقضيها (نها) في اللعب؟

ساعة واحدة ☐ ساعتين ☐ ثلاث ساعات ☐ أربع ساعات ☐ أكثر من خمس ساعات ☐

9-كيف تتحصل (ين) على هذه الألعاب؟

الشراء ☐ الاستعارة ☐ التحميل من الأنترنيت ☐

10-ما الذي يعجبك في الألعاب الإلكترونية؟ (ترتب من 1فصاعدا حسب الأولية)

بطل القصة ☐ الأحداث الموجودة في قصة اللعبة ☐ الألوان ونوعية الصورة ☐

الرسوم ☐ الموسيقى ☐ متعة الفوز ☐

11-لماذا تمارس هذه الألعاب؟

حب المغامرة والمتعة ☐ الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ ☐ حب الخيال والإثارة ☐

حب الفضول ☐ تطوير موهبة ☐ تنمية الذكاء ☐

أخرى أذكرها.....

المحور الثالث: أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ

12-ماذا تعلمت من الألعاب الالكترونية ؟ (يمكن اختيار أكثر من بديل)

التحكم في تقنيات الانترنيت ☐ الإثراء اللغوي ☐ اكتساب معلومات جديدة ☐

اكتساب لغات أجنبية ☐ تدعيم تحصيلي الدراسي ☐ لم أكتسب شيء ☐

أخرى تذكر..... .....

13-هل ؟

- تنجز واجباتك المدرسية ثم تتجه إلى اللعب بالألعاب الالكترونية. ☐

- تستخدم الألعاب الالكترونية ثم تنجز واجباتك المدرسية. ☐

14-هل تستجيب لوالديك أو أحدهما عندما يطلب منك ترك الجهاز و القيام بالواجبات المدرسية ؟

نعم ☐ لا ☐

• في حال إذا كانت إجابتك بـ لا فلماذا ؟

.....

15-هل تتحكم في وقت اللعب ؟

نعم ☐ لا ☐

16-هل قضاء وقت طويل في اللعب يؤدي إلى : (يمكن اختيار أكثر من بديل)

إهمالك لواجباتك المدرسية ☐ السهر لوقت متأخر من الليل ☐ الإدمان على اللعب ☐

عدم القدرة على التركيز في الدراسة ☐ عدم القدرة على النهوض باكرا ☐

أخرى تذكر.....

17–هل حدث و أن استدعى الأستاذ أحد والديك بسبب إهمالك لدروسك و واجباتك ؟

نعم ☐ لا ☐

18–هل ترى أن استخدام الألعاب الالكترونية اثر على النتائج الدراسية للتلميذ؟

نعم ☐ لا ☐

19–هل ترى أن هذا التأثير كان سببه ؟

الإفراط في استخدام الألعاب ☐ مشاكل وظروف عائلية ☐

عدم استيعاب وفهم الدروس ☐ غياب الرقابة الأبوية ☐

أخرى تذكر.....